

183 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

NİSAN 2012 - 7.50 TL (KDV DAHİL)
2012 - 04 - ISSN 1301-2134

LEWELL



Oyuna gelme!

İnternetin ustası olduğunu söylüyorsun ama lag olup oyun takılınca arkandan neler konuşuyorlar haberin yok!

Işık hızında 100 Mbps gerçek fiber internet hızına geç; lag derdinden kurtul, düşmeden, takılmadan oyna.

**Fibermaster ol,
internette keyfini katla!**

FiberMaster | Hız Alanlı
Limitsiz 100 Mbps

► 0850 222 0 222 • superonline.net

**TURKCELL
SUPERONLINE**

twitter.com/superonlinetr | www.facebook.com/Superonline



7/24 ONLINE'IZ!

Uzun bir süredir ücretsiz online oyunlar, online oyun piyasasını domine ediyor. Sadece sektör hacmi olarak değil, nitelik olarak da... Bunun oyunculuk adına olumlu bir gelişme olduğunu düşünüyorum çünkü ücretsiz online oyunlar, oyuncu portföyünü genişletiyor, "oyun oynama" hızını arttırıyor ve en önemlisi, sektörü zenginleştiriyor.

Bu değişimden memnun olmayan bir taraf varsa o da ücretli online oyun üreticileri / dağıtıcıları... İlk akla gelen isim de World of Warcraft haliyle.

Ücretli ve ücretsiz online oyunlar, iki ayrı tür olarak kabul edilebilir. Sonuçta halen ücretsiz online oyunlar, ücretli online oyunların bir adım gerisinde ancak günbegün mesafe daralıyor. Blizzard da bunun farkında ve WoW'un ücretsiz ve mobil versiyonları için çalışıyor, yani "geriye kalan" kitleyi kazanmak istiyor. Ancak firma, oyuncularını ihmal etmiyor ve eklentilerle WoW'u geliştiriyor.

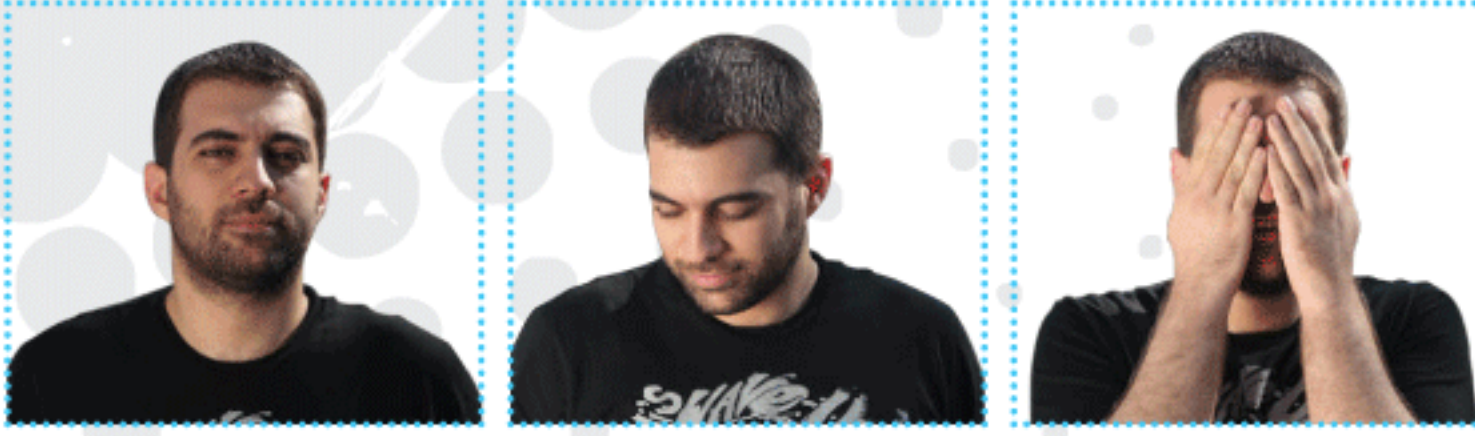
Bu ay WoW'un yeni eklentisiyle, Mists of Pandaria ile karşınızdayız. Hem de netten derlenmiş bilgilerle değil, oyunu Blizzard'ın kalbinde, bizzat denemiş halde...

İyi okumalar.

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr

■ Bugün internet olmasaydı ne yapardın?

Şefik Akkoç



■ En başta daha iyi bir insan olurum sanırım. Yapacaklarıma gelirsek kitap okurdum, daha çok film izledim, belki daha çok güneş ışığı göürdüm bedenim.

Tuna Şentuna



■ "Şu zamana geldik, hala internet yok ya..." diye serzenişte bulunup eve çağırdığım arkadaşlarımla, güle eğlene oyun oynamaya devam ederdim.

Emre Öztınaz



■ Vapurda multiplayer olarak Fruit Ninja oynayamazdım. Gerçi bir dakika! Vapurda zaten internet ?!

Ahmet Özdemir



■ Denize girip yüzerdim, dağ bayır gezerdim, internet çekmiyor tasası yaşamadan ve hiçbir eksiklik hissetmeden mutlu mesut doğayı süzerdim.

Ayça Zaman



■ Temel Britannica'ların sayfalarını çevirip bir yandan da tozdan hapşırıyorum olurdu.

NİSAN 2012, SAYI 183

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Meriç Erbay Bozkurt merbay@level.com.tr

Murat Karslıoğlu mkars@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmıoğlu

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

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

Esentepe / İstanbul

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Biltur Basım Yayın ve Hizmet A.Ş.

Dudullu Organize Sanayi Bölgesi

1. Cad No:16 Esenkent Ümraniye

Tel: 0 216 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

■ LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve

Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıyla

T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide

yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların

her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

hayal gücünüz s**on**suz olsun!



HP Z1 All-in-One İş İstasyonu, size sınırsız yaratıcılık sunuyor.

27" boyutunda yüksek çözünürlüklü muhteşem LED ekran¹, profesyonel kalitede grafikler, güçlü 2. nesil Intel® Xeon® E3-1240 işlemci. Tüm bu üstün özellikler, şık ve az yer kaplayan bir tasarımda birleşerek iş istasyonunuzu kişiselleştirmeyi sizin için kolay hale getiriyor. HP Z1 All-in-One İş İstasyonu ile hayal ettiğiniz her şeyi gerçeğe dönüştürün.

Eşsiz HP Z1 deneyimi için: hp.eu/workstations



Everybody On 

 **AVNET**
technology solutions

Bilgi için : 0 (212) 315 49 18





Assassin's Creed III Sayfa 34

Serinin yeni bir kahramana ve ciddi farklı bir döneme ihtiyacı olduğunu fark eden yapımcıların yeni planlarını merak ediyor musunuz?

- 3 Editörden
- 4 LEVEL Tayfası
- 8 Posta
- 11 Takvim
- 12 Split Screen
- 14 LEVEL Ligi
- 18 Haber

28 Big Boss

İLK BAKIŞ

- 32 Sleeping Dogs
- 34 Assassin's Creed III
- 40 ShootMania Storm
- 43 Gravity Rush
- 44 Borderlands 2
- 46 Medal of Honor: Warfighter
- 47 Resistance: Burning Skies

- 48 Jet Set Radio HD
- 48 Mortal Kombat



- 49 Civilization V: Gods & Heroes

50 Role Playing Günlükleri

DOSYA KONUSU

- 52 World of Warcraft: Mists of Pandaria

İNCELEME

- 64 Silent Hill: Downpour
- 65 Yakuza: Dead Souls
- 66 SSX
- 68 Mass Effect 3



- 74 Street Fighter X Tekken
- 76 Catherine
- 76 FIFA Street
- 77 Nexuiz
- 78 Journey



World of Warcraft:

Mists of Pandaria

Sayfa 52
Ücretli MMORPG'lerin yıllardır yıkılmayan son kalesi, dördüncü genişleme paketi Mists of Pandaria ile yine göz dolduruyor.

- 79 Asura's Wrath
- 80 Total War: Shogun 2
Fall of the Samurai
- 82 Twisted Metal



- 86 Alan Wake
- 87 I Am Alive
- 88 Ninja Gaiden 3
- 89 FIFA Football
- 89 Plants vs. Zombies
- 90 Lumines: Electronic
Symphony

- 90 Michael Jackson:
The Experience HD
- 91 A-Men
- 91 Rayman Origins
- 92 The Sims 3: Showtime
- 93 Cubemen
- 93 Hyperspace Invaders
- 93 Swindler

94 Rocko@Psikiyat

- 97 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 184



LEVEL DVD 183

DEMOLAR

- Break Blocks
- Gas Guzzlers
- Hyperspace Invaders
- Men of War: Assault Squad
- Natural Threat: Ominous
Shores
- Out There Somewhere
- Rayman Origins
- Really Big Sky

FULL OYUNLAR

- Co-Op
- Hexagon
- Russian Subway Dogs
- The Stairwell
- They Came From Vermine

VİDEOLAR

- Assassin's Creed III
- Battlefield 3: Close Quarters
- BioShock Infinite
- Borderlands 2
- Dead or Alive 5
- FIFA Street
- Ghost Recon: Future Soldier
- Hitman: Absolution
- Jet Set Radio HD
- LEGO Batman 2: DC Super
Heroes
- Lollipop Chainsaw
- Max Payne 3
- Medal of Honor: Warfighter
- Mortal Kombat
- SimCity
- Sleeping Dogs
- Sonic 4: Episode II
- The Amazing Spider-Man
- The Elder Scrolls V: Skyrim
- The House of the Dead 4

FİLM FRAGMANI

- The Avengers

SÜRÜCÜLER

EKSTRA

- Diablo III
[Wallpaper Paketi]
- Mass Effect 3
[Wallpaper Paketi]
- Syndicate
[Wallpaper Paketi]

POSTA

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

Zıplıyorsa atın: inbox@level.com.tr

EKRANA GÖRE GÖRÜNTÜ

Merhaba Tuna Abi ve tüm LEVEL ailesi. Bir - iki tane sorum var; yanıtlarsanız sevinirim.

1. Asura's Wrath beni, adını ilk duyduğum andan itibaren çok heyecandırdı. Bu konu hakkında siz ne düşünüyorsunuz?

Sevgili Ahmet oyunu bana yollasaydı, benim de birkaç fikrim olabilirdi ama hiç... Ne oyun var ortada, ne de... Evet, oyun yok. Ahmet oyunu bana yollamak istemediğini aktardıktan sonra ben de demosunu indirdim bir bakayım diye, fena gözükmedi bana da. Daha fazla bilgiyi Ahmet derginin bir köşelerinde, inceleme kisvesi altında yayımladı. Onu bir oku istersen. (Ahmet sen de oyunu yollar mısın lütfen? Ok, thx, bai.)

2. God of War 4 ile ilgili yeni bilgiler var mı? Gerçek olmadığını düşündüğüm bir fragman internette dolaşiyor. Son durum nedir?

O fragman gerçek değil. Oyun ise gerçek olabi-

li ve Sony ansızın bombayı patlatabilir. PS3'e ve PS Vita'ya iki tane ayrı oyun gelse, bir de film olsa şöyle. Oh, ne güzel dünya...

3. Son olarak bir arkadaşım "82 ekran LCD TV'de, 94 ekrana göre daha kaliteli görüntü ile oyun oynanır." diyor ama ben ısrarla onunla alakası olmadığını söylüyorum. Bu konuya buradan bir açıklık getirir misin Tuna Abi?

Getireyim açıklık: İkisinde de iyi görüntü olmaz. Çünkü iyi görüntü benim 150 ekranlık televizyonumda! Hahaha! (Zengin ve sinir bozucuyum.) Şaka yaptım, bende 150 ekran televizyon yok. Burada senin de dediğin gibi konu ekran boyutu değil, televizyonun diğer özellikleri. O 82 ekran HD Ready'dir, 94 ekran Full HD'dir, bak nasıl güzel oldu 94 ekran. Ya da kontrast oranları farklıdır, parlaklık ayarları değişiktir. Zaten önemli olan da boyu değil, işlevidir. (Yok ya?) (Ben de aylardır televizyon

alacağım da karar veremiyorum... - Şefik)

Saygılar.

İlgaz BALABAN

XBOX 360/3

Selamlar Tuna Abi. Biz üç kafadar toplandık, bizden topu topu bir e-mail çıktı. Tuna Abi şimdi biz Xbox 360 alsak, 120 - 120 - 120 paylaşsak, bu durma güler misin yoksa hiç okumamış olmayı mı tercih edersin? Evet sorularımıza geçiyoruz.

Üç kafadar toplanıp bu espriyi çıkarabildiyseniz, yakışıklı olmalısınız. Yoksa kadınları etkilemek için başka hiçbir şansınız kalmıyor! Espri den çok üç kişi nasıl mektubu yazdınız, onu merak ettim ben. "Kim, kiminle, nerede?" oyunu gibi, kağıdı büke büke birbirinize mi verdiniz? Bu oyunu bilmiyorsanız bu espri çok mu yersiz oldu? Belki de... Gelelim sorulara. (Maksat konu değişsin.)



1. Xbox 360 bizce PS3'ten çok daha iyi ama şöyle bir gerçek var ki Türkiye'de Xbox LIVE hizmetleri almak, senden öğrendiğimiz kadarıyla çok zor. Biz de bu nedenle bir PS3 alalım derken ortaya PS Vita çıktı. Şimdi yine kaldık iki seçenek arasında. Hangisini alalım?

Xbox LIVE hizmeti almak o kadar da zor değil yahu. Birçok sitede kod kartları satılıyor. Sadece bir kredi kartına sahip olmanız yeter. O yüzden cevabım Xbox 360! Nasıl, şaşırdınız değil mi? (PS3 ile PSV arasında kalmayın, cevap çok net: PS3 - Şefik)

2. Sence ACIII beklentileri karşılar ve yepyeni bir oyun olur mu? Bir de anlayamadığım şey şu: Ubisoft bu oyun üzerinde üç senedir çalışıyorsa bizim bugüne kadar oynadığımız oyunlar sadece Ubisoft'a para kazandırmak için miydi?

İşte güzel bir soru. Sizi sevdim Mehmet Rıdvan Ali kardeşler. ACIII'ü bu yılın sonlarına doğru hazırlıyor olmaları demek, o oyunun aslında bitmiş olduğunun kanıtı. Yani diğer AC oyunları ile eş zamanlı olarak geliştirilmiş. Bu da demek oluyor ki aynı animasyonlar, aynı oynanış tarzının bir değişimi (Hookblade yerine balta, zehirli tüf tüf yerine ok ve yay, binaya tırmanmak yerine, ağaca tırmanmak...) ve tarihte gördüğümüz karakterlerle, aynı tipte buluşmalar...

3. Rappelz, Point Blank derken promo kodları dol-

Ezio düşmanı değilim ama oyunun böyle dünyanın yedi harikasına rakip olacak şekilde lanse edilmesine de bozuluyorum artık

du taşı; onları satalım zengin olalım dedik, olmadı. Bir tanecik bile Allods Online kodu göremiyoruz. Lütfen Tuna-san, bu konuyu Fırat Abi'ye aç.

Fırat, Allods Online kodu verebiliyor muyuz? Elimizde kalmamış mı? Markete mi uğrayayım? Niye abi? Evde cips mi bitmiş? Niye cips yiyoruz yine abi ya... Bir doğru düzgün yemek yemez olduk! Neyse kapat, bana yazdı gene bir sürü. Kapat kapat. Kapatmıyor...

4. Tuna Abi nedir bu Ezio düşmanlığı sendeki? Hani tamam oyunda yenilik yok, oynarken "Ben daha iyi seslendiririm." dediğimiz yerler de var ama yani Assassin's Creed bu sonuçta Tuna Abi. Lütfen!!! **Ezio düşmanı değilim ama oyunun böyle dünyanın yedi harikasına rakip olacak şekilde lanse edilmesine de bozuluyorum artık; dünyanın yeni harikası benim! Misal God of War'u yere göğe sığdıramıyoruz ve bunu sonuna kadar da hak ediyor. Hangi AC oyunu için "devrim yarattı, yer kabuğunun yer değiştirmesini sağladı" diyebiliriz ki? Lütfen...**

5. Anime olarak Full Metal Alchemist ve Hellsing en sevdiğimizden. Bize bu türlerde yeni animeler önerir misin?

Anime sorusu... Hoşuma gitti. Code Geass izleyin derhal. Ardından Ao no Exorcist. Hala izlemediyseniz, Samurai Champloo. Yetmezse Nabari no Ou. Tükenmediyseniz, Death Note. (Eskiden Denver vardı, anime değildi ama güzeldi. - Şefik)

6. İki ay önce hiç unutmadığın bir FPS sormuşlardı, hala hatırlıyor musun? Yoksa unuttun mu? Bir de bir PS3 alırsak ilk alacağımız FPS ne olsun?

Hatırlıyorum: Daikatana. Çok dandik bir oyundu, öyle böyle değil. Bir PS3 alırsanız, bence online kısmı iyi bir FPS almalısınız zira o PS3 kimde kalacak derken, arkadaşlığınız bozulaca-

ğı için oyunu da internet üzerinden, başkalarıyla oynamanız gerekecek. (Nasıl bağladım konuyu?) Size Battlefield 3 öneriyorum.

Sorularımız bu kadardı fakat Batman: Arkham City ile ilgili de bir şey sormak istiyoruz ama ne soracağımızı bilmiyoruz. Sen bizim için bir soru sorup cevaplarsan çok seviniriz. (Lütfen, acı çekiyoruz.) Bütün LEVEL çalışanlarına kolay gelsin.

Kendi kendime soru sorup cevaplama mı istediniz gerçekten? Soruyorum o zaman. Batman: Arkham City ile ilgili soru sormaya çalışıp buna muvaffak olamayan üç şaşkının adı nedir? Cevap...

Mehmet Velat KALFAGİL, Rıdvan KARAKAŞ, Ali Rifat KILIÇ

BANA BİR OYUN ÖNER ABİ

Merhaba Tuna Abi. Ne zamandır sana yazma fırsatını bulamadım ama nihayet o gün geldi, çattı. Neyse fazla uzatmadan sorularıma geçmek istiyorum.

1. Tuna Abi ben yaza kadar para biriktirip 3D TV almak istiyorum ama arkadaşım bana "3D TV çok dandik, alırsan pişman olursun; onun yerine Xbox 360 al." dedi. Sence ne yapmalıyım? Sen olsan ne yapardın?

Sevgili Alperen. Bir Xbox 360 sahibi olmadan 3D TV alıp ne yapacaktın, affedersin? Kesinlikle üç boyutla alakası olmayan filmleri mi izleye-

cektin? Yoksa bir - iki üç boyutlu belgeselin, bir - iki sahnesine mi bakacaktın? Ne yapacaktın yahu? 3D

TV alma, komşu al. Komşu derken, komşunun Xbox 360'ını... Konu nereye gidiyor? (Dur, gitme! - Şefik)

2. Final Fantasy XIII-2 nasıl bir oyun? Bana biraz itici geldi, yani çok "action" yok gibi duruyor. Ne dersin?

Güzel oyun, güzel. Aksiyon oyunu değil tabii ki, RPG, em de JRPG. Yani Uzak Doğu'nun meşhur RPG'lerinden. Bence gayet iyi.

3. Bana oyun önerir misin lütfen? Action / Adventure tarzı olsun.

Bence sen Assassin's Creed seversin her şekilde. Olmazsa bak, 3D TV'yi boş ver, Xbox 360 al. Gears of War'ları tek tek bitir.

4. Tuna Abi Skyrim'i aldım ama bana biraz dandik geldi. Yani ne bileyim, oyunda grafik, aksiyon, sinematik denen bir kavram yok. Yılın oyunu olmamalıydı bence. Sana göre yılın oyunu hangi oyun olurdu? (Batman: Arkham City dışında.)

Skyrim'e dandik dediğin için seni oyun aleminde aforoz etmemiz gerekiyor. Artık bizimle değilsin Alperen, görüşmek üzere. (Ivana Sert ses tonuyla söyledim.) Bana göre de yılın oyunu Skyrim. Bence oyunda biraz daha vakit geçir, seveceksin.

5. PS4 söylentilerine ne diyorsun? Sence bu E3'te görür müyüz yeni nesil konsolları?

Sony bu E3'te PS4'le ilgili bir şey açıklamayacağını belirtti. İyi de etti aslında, PS3 bence hala çok iyi bir cihaz. (2014'e kadar yeni PlayStation ve yeni Xbox istemiyorum! - Şefik)

6. Son soruma geçtim. Ben elektro gitar alacaktım ama sonra vazgeçip Guitar Hero seti almaya karar verdim. Yani kısacası arada kaldım. Sence hangisini seçmeliyim?

Bir tanesi sayesinde sayısız kız bulabilir, ünlü ve popüler olabilirsin; diğeriyle ise sayısız "nerd"

arkadaşın olur. Dolayısıyla cevabım elektro gitar! (Alternatif senaryo: Eğer bir kız Guitar Hero alırsa sayısız erkek arkadaş bulabilir. - Şefik)

Sorularım bu kadardı Tuna Abi. Cevaplarsan gerçekten çok ama çok sevinirim. Cevaplamazsan da canın sağ olsun. Tüm LEVEL ahalisine benden selam söylersen sevinirim. Kendine iyi bak, iyi günler.

Alperen ÖZCAN

BU BİR DERGİ KURALI!

Selamlar. Ben Göksü Güleç. 16 yaşındayım ve derginizi bilmediğim bir sayısından beri takip ediyorum. Hemen kısaca şöyle açıklayayım: Küçükliğimde de bu dergiyi alıyordum ama sık sık almadığım için kaçınıcı sayıdan beri sizi takip ettiğimi ne yazık ki bilmiyorum. Hemen sorulara geçeyim.

Ah Göksü ah... Ama kaçınıcı sayı olduğu bizim için muhteşem bir önem taşıyordu. Şimdi ne yapacağız? Ah Göksü ah...

1. Ben sıkı bir Minecraft oyuncusuyum ve bundan kurtulmam gerekiyor çünkü Lise 2'deyim ve ağır sınav dönemlerim çok ama çok hızlı bir şekilde yaklaşıyor. Tuna Abi sence ne yapmalı?

Tabii ki bilgisayarını kaldırıp derslerine çalışmalısın. (Annenler uzaklaştı mı yanından?) Tamam. Sana tavsiyem, kendine iyi bir plan program yapman. De ki sadece iki saat oyun oynayacağım ve bu planına da uy. Ben plan yaparak aynı anda kaç işi idare ediyorum, bir görsen...

2. Sizin dergice açıkçası biraz Xbox'cı olduğunuzu fark ettim. Ben ise PS3'ün oyunları ile, ortamıyla daha iyi olduğumu düşünüyorum ama genel bir bilgi alsam da fena olmaz. Bana kısaca nedenini açıklar mısın? Neden Xbox sizin dergice daha çok hoşunuza gidiyor?

Cıvımdan cevap vereyim. Yeni nesil konsol furyası başladığında, yarışa Xbox 360 çok daha önce başladı biliyorsun. PS3 de o kadar kötü bir biçimde katıldı ki bu yarışa, ona ısınmamız için hiçbir neden sunamadı. Öyle olunca da...

3. Bu soru daha çok Şefik Abi'ne, o yüzden parantez içinde soracağım. (Şefik Abi senin Şubat ayındaki yazını okudum ve senin bilgisayarda altyapılar yaptığını öğrendim. Açıkçası bu bir oyun sorusu değil, farkındayım ama olsun, üstat bulmuşken sormak gerek. Ben de böyle altyapılar yapıyorum ve FL Studio 10 denilen programı kullanıyorum. Senin kullandığın altyapı programı nedir veya hangi altyapı programlarını önerebilirsin?)

Ya bana niye söz hakkı verilmiyor?! (Bir tane de bana gelmiş, kızma Tuna! Cevap veriyorum: Ben de hem FL Studio 10'u, hem de mix'ler için Virtual DJ'i kullanıyorum. Computer Music dergisini takip ederek de birçok farklı program hakkında bilgi alabilirsin. - Şefik)

4. Sorularımın uzun olduğunun farkındayım ama son bir soru daha. (Daha doğrusu bu bir istek.) Ben aynı zamanda League of Legends oyuncusuyum ve kod özelliğinin farkına vardım. Promo kod paylaşır-sanız eğer çok sevinirim.

Bu konuda çalışmalarımız var. Gerçekleşirse zaten derginin dört bir köşesinde bu promosyonu görürsün.

Sorularım bu kadar. Her okurun dediği gibi sorularımı cevaplarsanız sevinirim, yayımlarsanız daha da çok sevinirim.

Göksü GÜLEÇ

► **PC DEVRİ BİTTİ Mİ?**

Merhaba Tuna Abi. Ben 14 yaşındayım ve sizi 180. sayıdan beri okuyorum. Şimdi sana sorularımı sıralayayım.

1. PC devri bitti mi? Neden bunu dediğimi sorarsan; bakıyorum oyunlara, bir tanesi süper mesela, sonra bakıyorum hangi sistemlerde oynanıyor, PS3 ve Xbox 360... Ben de bunlar yok, üç yıllık bir PSP'm var, bir de laptop'im. Sence artık hep böyle mi olacak? Bana sadece PC de oynanan, cidden iyi bir oyun söyler misin?

PC'nin devri elbette ki bitmedi. Bazı oyunlar önce konsollara çıkıyor olabilir ama PC'ye de çıkıyor? Sen PC'nin liderliği bitti mi diye soruyorsun ve o konuda haklısın. Konsollar, oyun oynama işini çok kolaylaştırdığı için kısa sürede PC'lerin önüne geçti. (PC devri bitmez. - Şefik)

2. Tuna Abi sen hiç WolfTeam oynadın mı ya da bir MMOFPS? Oynadıysan düşüncelerin ne? (Röportaj gibi oldu.)

WolfTeam oynadım ve kendimi çok yeteneksiz bulup orayı terk ettim. Sonra Modern Warfare 3'e daldım, orada fena bir konuma gelmedim. MMOFPS değil ama olsun, FPS işte.

3. Son olarak, ben bu yıl liseye geçeceğim ve annem bana fen lisesine gidersem (Puanlarım yüksek.) isteğimi alacak. Anneme "PS3 alır mısın?" dedim, bana kızarak "PSP'n var zaten, ikinci bir PS'li şeye ne gerek var." diye bağırdı, ben de bana kaç liralık bilgisayar alırsın dedim, 3000'e kadar alırım dedi. (Ne mantıklı bir anne.) Sence masaüstü mü yoksa kaliteli bir laptop mu alsam?

Oysa ki annen PS3'e evet deseydi, tam olarak 2300 TL kar etmiş olacaktı. Eh, kendi düşün ağlamaz. 3000 TL'ye şahane bilgisayar toplarsın valla. Eğer bir anneannenler, bir dayınlar, bir Maldivler'deki yazlığınız, bir Brooklyn'deki sonbahar eviniz arasında mekik dokumuyorsan, laptop biraz anlamsız.

Sorularım bu kadar. Başını ağrıtmamışım herhalde. (Ağrıdıysa da yani ne diyeyim; helvanı yeriz artık.)

Giderayak beni öldürdün ve helvamı da yedin Sami Berk! Gerçekten de başım ağrıyor yahu. Nasıl tahmin ettin? Enteresan... (At suya bir Sedergine, geçer. - Şefik)

Sami Berk BALLI

EZIO & KRATOS SAVAŞINDAKİ ÇOCUK

Salve, Tuna Abi ve LEVEL çalışanları. (Çaycısından çılgın bilim adamına (!) kadar.) Girişi o Assassin's Creed serisindeki aşına olduğumuz söz ile yaptım çünkü tam bir AC delisiyim. Ve başlıktan da anlaşılacağı gibi sonuna kadar Ezio'yu savunuyorum. Hani o bir - iki ay önce yazısı yayımlanan Efe vardı ya, o benim iyi bir arkadaşım. Mailine Kratos yazmış favori olarak ve bence siz Ezio'yu küçümsüyorsunuz. Bu konuya değineceğim. Bu arada Şefik Abi, lütfen bu yazıyı parantezlerle süsle. İkinci bir görüş her zaman iyidir.

Efe'nin arkadaşı Mertcan. Hoş geldin. Geç otur lütfen. Şefik sen de otur bir köşeye. Üç dediğimde Kratos kostümlerimizi ortaya çıkarıp Mertcan'a doğru koşuyorsun!

1. Ezio vs. Kratos... Aylardır tartıştığım konu. Artık adeta bir iddiaya dönüştü. Benim düşüncem şu: Kratos da küçümsenecek bir karakter değil ancak Ezio, normal bir ölümlü olarak yenilir. Buraya kadar tamam. Peki ya Ezio, Apple of Eden'i çıkarırsa? Brotherhood'da savaşta gayet güzel kullanmıştı. ACII'nin sonunda bir Ezio, beş Ezio oluyordu.

Revelations'ta Altair, onu kullanarak tüm Masyaf'a Assassin yağdırıyordu. Apple faktörü? Crossbow? Hidden Gun ve Poison? Hidden Blade ve Hookblade? Bence kesinlikle Ezio. Bunları da düşünün.

Ya bırak Mertcan ya... Yok Apple of Eden'i çıkarırsa, yok Crossbow, Hidden Gun... Kratos ne kadar tanrı varsa öldürdü yahu. Ortada tanrı kalmadı! Ezio isterse elma kamyonu gelsin, Kratos'un o sınır tanımayan sinirine ve gücüne karşı ko-

yamaz! (Aaa, resmen gaza geldim!) (Doğru dedi ama Ezio da tipten kazanıyor en azından. - Şefik)

2. Neden sadece "özel sayılarda" promo kodları veriliyor? Bir güzellik yapıp verilen kod sayısı arttırılsa ve WolfTeam, S4 League ve Point Blank için daha fazla kod verilse?

Özel sayılarda vermiyoruz aslına bakarsan. Firmalarla yaptığımız anlaşmalar sonucunda oluyor bu. Tabii ki bir yandan da bir sayfa kupon dağıtan, vasıfsız gazete kıvamında da olmak istemiyoruz. O yüzden işleri tadında devam ettirmeyi prensip edindik.

3. Olabildiğince az korsan oyun kullanmaya çalışıyorum. Oyunları yasal yoldan almak için en iyi yol nedir?

Steam ve Origin tavsiye eder, gözlerinden öperim.

4. Nedir bu herkesteki MW3 tutkusu Tuna Abi? Oysa ki benim favori oyunum Crysis 2. El modellemeleri, gerçekçilik, detaylar, silah modifikasyonu... Her şey bir harika! Neden insanlar MW3'e bayılıyor?

MW3'ün yanında Battlefield 3 tutkusu da var ve haklısın, Crysis 2 tutkusu yok. Maalesef Crysis 2 bu diğer iki oyun kadar hızlı ve etkileyici bir online oyun kısmı getiremedi yanında. Sen beğendiysen, sorun yok.

5. Şu anda çoğu insan hala online olarak CS 1.6 oynuyor. Peki sence Tuna Abi, CS: Global Offensive aynı başarıyı yakalayacak mı?

Bu tam müneccimlere uygun bir soru oldu. Global Offensive, iyi bir oyun olursa neden olmasın?

6. Yeni AC oyunundan beklentilerin nedir Tuna Dayı? Ve sence Ubisoft niçin o detaylı senaryolarıyla bizi merak içinde bırakıyor, niçin anlamak için beynimizin her kıvrımını zorlamak zorunda kalıyoruz Tuna Amca?

Lütfen dayı ve amca'yı bir kenara bırakalım; o günler geldiğinde gelip seni bulurum, birlikte Assassin's Creed XVIII'i oynarız. Yeni oyundan çok bir beklentim yok; bence aynı tas, aynı hamam... (Sayıyı Roma rakamı formatına soktum, zorlaştırmak için. - Şefik)

7. Ve klasik son: PS3 mü, Xbox 360 mı Tuna Abi? Şu soruya bir cevap ver de biz fanların rahatlasın artık! **Klasik son dedin, bir soru daha görüyorum ben aşağıda? Keşke son deyip bitirseydin, şimdi bu soruya verecek enerjimi, bir sonraki soruya aktarmam gerekecek. Tüh... (Aynı soru 1232 kez cevaplanır, 1233. kez sorulur. - Şefik)**

8. Rocksmith'e ne oldu? Ubisoft'un kazanına mı düştü? Niye buralara gelemiyor? Hangi platformlara çıkacak? Ofiste bekleyen biri var mı? Çok mu soru soruyorum? Ben böyle Shift'e basmayı nereden öğrendim?

Rocksmith'i ben dört gözle bekliyordum ama Avrupa'daki bir rock grubunun ismiyle örtüşmesi üzerine, oyun bir türlü buralara gelemedi. Ben de beklemedeyim. (Problem Mart ayı ortasında çözüldü ve Avrupa çıkış tarihi 14 Eylül olarak açıklandı. Aslında bu kadar ileri bir tarih verildiğine göre problem tam olarak çözülmedi

sanırım. - Şefik)

Ezio'nun Kratos'u dövmesini, Şefik Abi'nin iyileşmesini, yedinci soruya cevap vermeni, Rocksmith ile gitar solosu atmayı dilerim. Görüşmek üzere.

Biz de senin biraz hava almanı ve derin bir nefes çekmeni diliyor, seni Can Bonomo'dan Love Me Back ile uğurluyoruz. (Twelve points. - Şefik)
Mertcan YILDIZ

HERKES MEGADETH KONSERİNE!

Selam Tuna Abi. Birkaç fikir danışmak için atıyorum bu postayı. Bu arada n'aber? (Yazar odun olmadığını kanıtlamak istiyor burada.) Ehem...

İyidir ya. Koşturmaca işte... Gelecek ay çok sürpriz bir yerden sizin sorularınıza cevap vereceğim, onun hazırlıklarındayım. Sen nasılsın, nasıl gidiyor? Cevabını lütfen bir oduna kazıyarak bize gönder. Böylece odun olmadığından tam olarak emin oluruz.

1. Diablo hakkında ne düşünüyorsun? Sence gelmiş geçmiş en iyi oyun olabilir mi? Olamazsa sence en iyi oyun nedir?

Diablo mu? O ne ya? Ben o oyunu sildim hafızamdan. Hani bir şeyler gerçekleşsin diye beklersin, hayal kurarsın, gün sayarsın. Sonra bakarsın kendine, beynine eziyet ediyorsun, düşünmekten vazgeçersin. İşte ben o aşamadayım.

2. Megadeth konseri var. Gelecek misin? Bence LEVEL ahali olarak toplanmalıyız.

Çevremdeki herkes, "Ay Madonna geliyoeee-er!" diye çığırırken, ben deri ceketimle, "Ben Megadeth'e gidiyorum hacılar..." şeklinde cevap veriyorum. Gelenle görüşürüz artık.

3. Biraz geç oluyor ama olsun, sormalıyım... Elif Abi neden gitti dergiden? Şu an ne yapıyor? Bir ara dergiyi almaktan vazgeçmişim o olmadığı için. Sonra, işte öyle...

Elif Abi'niz Miami'ye taşındı. Malibu Beach'te güneşleniyor. En azından biz öyle biliyoruz. O değil de sonra ne oldu da sen dergiyi almaya başladın yeniden? Bunu da merak etmedim değil.

4. Ofisi ziyarete izin veriyor musunuz? Şöyle beş kişi gelsek bizi karşılayıp işlerin nasıl yürüdüğünü falan gösterirsiniz belki. Direkt sizi görmek, konuşmak da var tabii. Şefik Abi'nin neden sürekli kazandığını, sana neden her ay neredeyse 13 - 14 oyun incelemesi verildiğini vb.

Maalesef şahane bir plazada olduğumuz için değil ofise girmek, binanın kapısından bile girişler yasak. Bir dakika... Burası bir hapisane olabilir mi? Bunu bir düşüneceğim...

5. 10. sınıftayım şu an. Sence ne zamana kadar oyun oynamaya devam etmeliyim? Beş yaşından beri oyunların içindeyim. (PSOne'in çıktığı zamanlar, düşün.) Bırakmak zor olabilir yani benim için.

Senden yüzlerce yaş büyük olduğuma ve ben de altı yaşımdan beri oyunlarla iç içe olduğuma göre... "Kelin ilacı olsa satıp para kazanırmış." demişler. O yüzden bırakmak yok, yola devam.






6. Şöyle tarayıcı tabanlı oyunları da inceleseniz? En azından ufak da olsa bir yer ayırsanız? Ayrıca söylemeden geçemeyeceğim; "Big Boss" bölümü çok iyiydi, devamı gelir umarım.

Fena fikir değil tarayıcı oyunları. Bunu patrona ileticeğim. Ve belki bu sayede bir sonraki ayın Big Boss köşesine konu da çıkar, kim bilir? Bölümü beğendiğine sevindim; her ay dergide görebilirsin.

Söyleyeceklerim bu kadar. İyi günler dilerim.
Tayfun GÜLER

Takvim Nisan

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Devil May Cry HD Collection (PS3 360) • Kinect Star Wars (360) 	 <p>Kinect Star Wars</p>	5	6	 <p>MUD - FIM Motocross World Championship</p>	
 <p>Deadliest Warrior: Ancient Combat</p>	10		12	13		
	<ul style="list-style-type: none"> • Deadliest Warrior: Ancient Combat (PS3 360) • The Witcher 2: Assassins of Kings (360) 	18	19	20	 <p>Prototype 2</p>	
23	 <p>The Witcher 2: Assassins of Kings</p>		26	27	<ul style="list-style-type: none"> • Akai Katana (360) • Port Royale 3: Pirates & Merchants (PC PS3 360) • Prototype 2 (PC PS3 360) • Risen 2: Dark Waters (PC) 	29
30			3	4	5	6

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



BioShock Infinite

Platform: PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 19 Ekim 2012

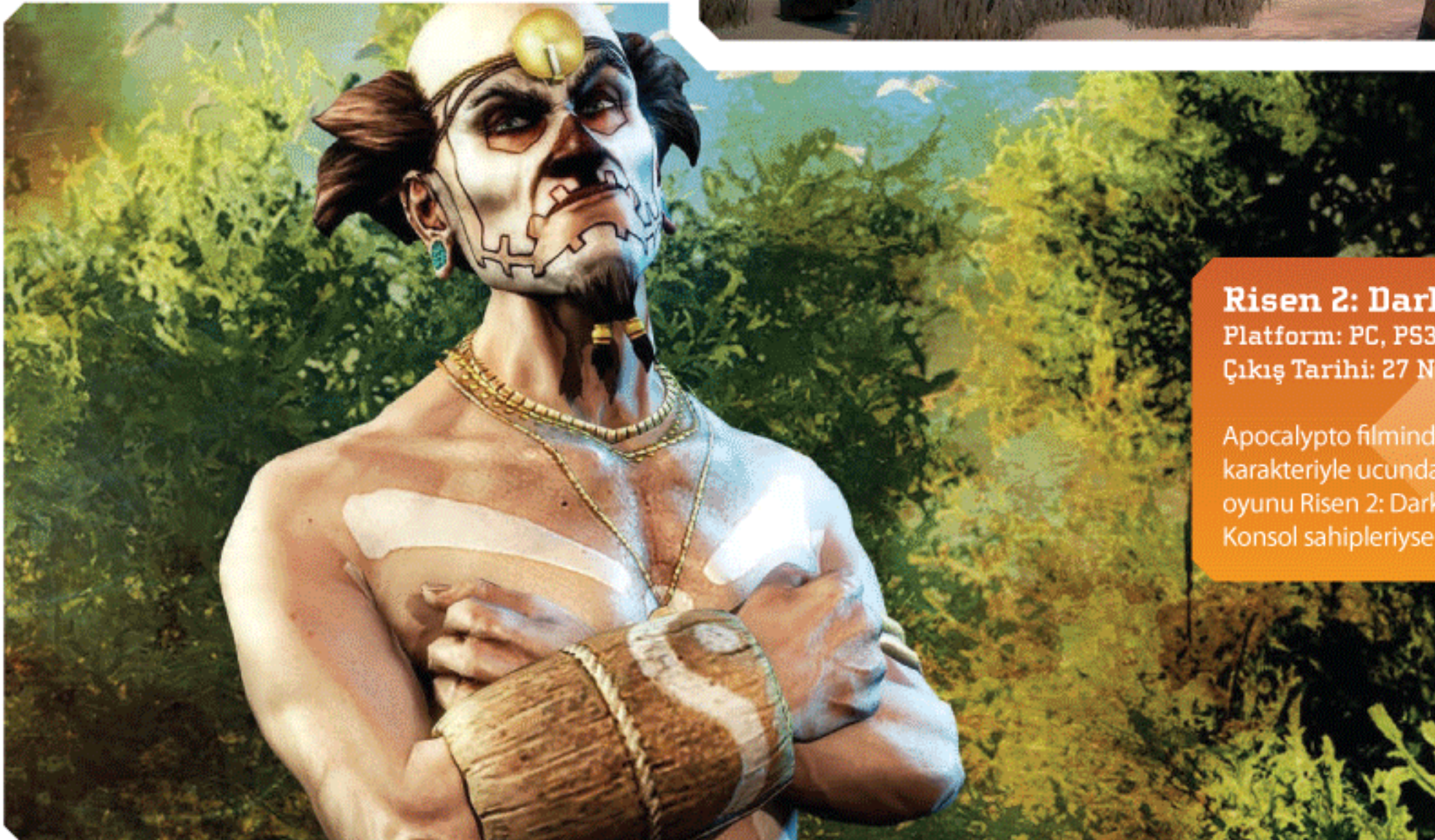
Ekim'de piyasaya bomba gibi düşecek olan BioShock Infinite'de Booker DeWitt adlı bir ajanı kontrol edip çocukluğundan beri hapis olmuş Elizabeth adlı genç kızı kurtarmaya çalışacağız.

Starhawk

Platform: PS3

Çıkış tarihi: 10 Mayıs 2012

Sadece Sony platformları için oyun geliştiren LightBox Interactive tarafından geliştirilen Starhawk'ta savaşın sıcaklığını hem karada, hem de havada hissedeceğiz.



Risen 2: Dark Waters

Platform: PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 27 Nisan 2012

Apocalypto filminden fırlamış gibi görünen karakteriyle ucundan Far Cry 3'ü de andıran RPG oyunu Risen 2: Dark Waters için geri sayım başladı. Konsol sahipleriye Mayıs sonuna kadar bekleyecek.

Güçlü bir bağışıklık sistemi için iyi bir seçim:

“Ayçekirdeği”

Çünkü ayçekirdeğinde yüksek oranda bulunan “selenyum”, serbest radikallerin zararlı etkilerini durduran bir antioksidan işlevi görür.



Beslenme uzmanları yetişkinlerin her gün 50 mikrogram selenyum almasını tavsiye ediyor. 100 gr ayçekirdeği, 79,3 mikrogram selenyum içeriyor.

100 gr'lık porsiyonda	Selenyum içeriği
Ayçekirdeği	79,3 mcg
Ceviz	4,9 mcg
Badem	2,5 mcg
Avokado	0,4 mcg

Source: USDA National Nutrient Database for Standard Reference, Release 23 (2010)



Amerikan Dakota Ayçekirdeği





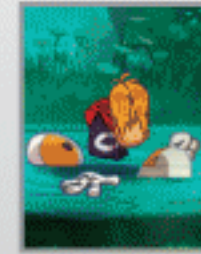
LEVEL LİGİ

Ay 4

Oyun **Rayman Origins**
Platform **PlayStation 3**

Önce Choplifter HD, sonra Shank 2... İyi gidiyorum iyi, nazar değmesin. Şimdi hedefte üçüncü kupa var ve buna zemin oluşturacak oyunu da Rayman Origins olarak belirledim. (Her ne kadar oyunu inceleyen Ahmet'in büyük bir avantajı bulunsa da.) Rayman Origins'i PS Vita'da büyük keyifle oynadık ve inceledik ama söz konusu rekabet ve LEVEL Ligi olunca kimilerinin keyif kaçıyor, kimileriye keyiften dört köşe oluyor. Böylesi bir ortamda neler yaptığımızı görmek ve kupayı kimin kaptığını öğrenmek için okumaya devam edin...

Rayman Origins



Yapım: Ubisoft
Dağıtım: Ubisoft
Tür: Platform
Platform: PC, PS3, Xbox 360, PSV
Web: www.raymanorigins.com

Kasım 2011 itibariyle 17 yıllık Rayman'i yeniden oyun dünyasına kazandıran Ubisoft, yeni nesil oyuncular tarafından da talep görünce Rayman 3: Hoodlum Havoc HD ile ikinci bir hamle yapmakta gecikmedi. Yeniden doğuşun başlangıç noktası olan Rayman Origins ise iki boyutlu oyun yapısıyla oyuncuları eğlendiriyor, renkli görselliğiyle gözlelere hitap ediyor, bölüm sonlarında çıkan düşmanlarıyla da fazlasıyla zorlayıcı olabiliyor. Ödüllü çizerlerin hazırladığı 100'ün üzerinde karakter ve 12 farklı tema içeren oyun hem tek kişilik, hem de multiplayer seçeneklerine sahip. Siz de bu eğlenceli oyun hakkında daha fazla bilgi sahibi olmak istiyorsanız, Rayman Origins'in PC demosunu LEVEL DVD'sinde, PS Vita incelemesini LEVEL'da bulabilirsiniz.

Oyuncular

Ahmet

Karakter: **Teensies**

Emre

Karakter: **Rayman**

Fırat

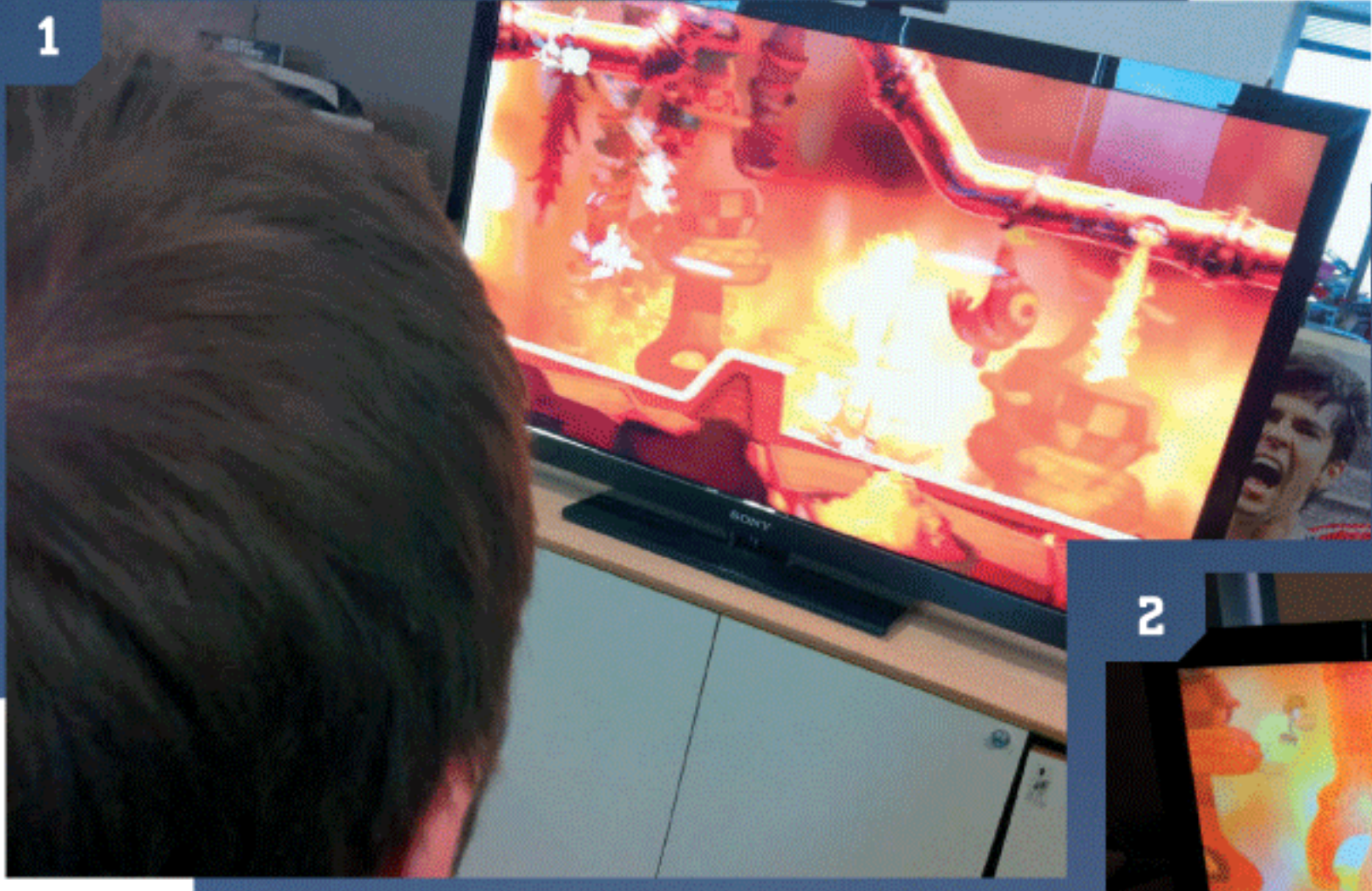
Karakter: **Globox**

Şefik

Karakter: **Rayman**



1



Oyunu sadece ofiste deneme şansı bulan Emre, geçmiş oyun tecrübelerine güvenerek başladı mücadeleye. Başta çevredeki lavlara alışmakta zorluk çekti, sonra gelen düşmanları da idare ederek doğru hamleleri yapmaya başladı ve bölüm sonunda 259 puana ulaştı ama alınabilen toplam 350 puan varken 259 puan toplayınca birincilik umudunu yitirdi.

2



Rayman'in dününü, bugünü ve yarını bilecek kadar Rayman oynamış olan Fırat, hiçbir zaman sıcak bakmadığı PlayStation 3 gamepad'i ile pek parlak bir performans sergilemedi. Düşmanları hem vurarak, hem de emerek devre dışı bıraksa da çevredeki ölümlü engellere takıla takıla formdan düştü ve 213 puan yapabildi.

3



Oyunu sadece PS Vita'da oynadığım için oyuna biraz aşına olsam da dev ekranda oynamak biraz yorucu olabilirdi benim için. Neyse ki önümde iki ortalama skor ve takipte kalarak öğrendiğim taktikler vardı. Ahmet'in ciddi bir rakip olduğunu göz önüne alarak elimden geleni yaptım ve ancak 263 puan toplayarak Emre'yi geride bıraktım.

4



Ve bu ayın en avantajlı ismi Ahmet geçti konsolun başına. Oyunu incelemiş biri olarak kontrollere de, bölümlere de hakimdi Ahmet. Üstelik bizim elde ettiğimiz puanları keyifle karşılması da gözümüzü fazlasıyla korkuttu. Her ölüşünde kaçan puanlara yanan Ahmet, yükselen performansı ile 291 puana ulaştı ve ayı galibiyetle tamamladı.

Puan Durumu

İSİM	MAÇ	KUPA
Şefik	4	2
🏆 Ahmet	4	1
Emre	4	1
Fırat	4	0
Ayça	0	0

🏆 = Ayın galibi



Karanlığın lorduna selam edin

Diablo III, 15 Mayıs'ta piyasada!

inanılması güç olan olaylardan bir tanesidir Diablo. İlk oyun çıktığında herkes uzun süre dünyadan silinmiş, ikinci oyunda dünyadan silinmekle kalmayıp dünyanın geri kalanını da etkileyen bir aura'ya dönüşmüş ve üçüncü oyunu bekleyenlerin sayısı, önceki iki oyunu oynayanları da kapsayan dev bir fanatik grubu oluşturmuştur.

Diablo III, dünyanın en fazla heyecan uyandıran oyunudur.

Bu oyunu ruh hastası gibi bekliyor olmamızın nedenlerini sıralayarak derginin sonuna ulaşabiliriz fakat bunlardan en önemlilerinden bir tanesi de yıllardır Diablo'ya rakip olacak bir oyunun piyasaya sürülmemiş olmasıdır bana sorarsanız. Çok iyi bir FPS'nin devamını yıllarca bekleyene kadar, arada ondan belki de çok daha iyi olabilecek tonla FPS oynarız. Keza aynı şey, yarış oyunlarında da geçerli. Listeyi uzatmak mümkün ama Diablo'ya yaklaşabilecek bir oyunun yaratılmamış olması, Diablo III'e salyalarımız akarak bakmamızda çok önemli bir nokta.

Birçok rivayetten sonra, Diablo III'ün çıkış tarihinin nihayet açıklanması ve daha önce "Nisan - Haziran aralığında herhangi bir zaman oyun piyasada olacak." tahminimizin gerçekleşmesi, bizi artık son düzlüğe taşıdı. Oyunun 15 Mayıs'ta dünyanın birçok bölgesinde piyasaya çıkıyor olması uluslararası bir bayram

niteliği taşıdı, Rusya ve Latin Amerika 7 Haziran tarihini duyup "Sonra da kopya oyun kullanmayın diyorsunuz!" şeklinde tepki verdi. Ne olursa olsun, sadece bir buçuk ay sonra, oyuna kavuşacağımızı bilmek bize yetti.

Nephalem Valor

Oyun hakkında artık her şeyi biliyorsunuz, tekrar etmeye gerek yok. Asırlar boyunca sürececek bir eğlence sunacak Diablo III ve RPG'nin de sonuna kadar tadına varacağız. Oyun son düzlüğe çıkarken bazı detay bilgiler de su yüzüne çıkmaya başladı. Bunlardan bir tanesi de Nephalem Valor adındaki "buff".

Oyuncuların sürekli karakter değiştirmemesi ve sahip oldukları karakteri sonuna kadar kullanması, buldukları oyundan çıkmaması ve oyunu hissederek oynamaları için hazırlanan bu süreli güçlendirme, oyunculara daha iyi eşyalar bulma yolunda büyük bir avantaj sağlayacak. Lakin bir parantez açayım buraya, bu özellik hala test aşamasında. Yani oyunun final versiyonunda ortada olmayabilir bile. (Sonradan bir yama ile de eklenebilir tabii ki.)

Diablo II'de "Bilmem ne boss rush." şeklinde oyunlara rastladınız. Amaç o boss'a ulaşip, onu

kesip düşürdüklerini alarak oyunu terk etmekte. Bunun olmaması için artık Rare ve Champion sınıfındaki grupları öldürdükten sonra, Nephalem Valor özelliğini kazanacaksınız. Eğer bir yeteneğinizi değiştirirseniz, bir rune'da oynama yaparsanız veya oyunu terk ederseniz, bu özellik ortadan kalkacak. Şayet ki özelliğin etkisindeyseniz de çok daha fazla altına ve büyümlü eşyaya rast geleceksiniz; hatta bu buff ile bir boss'u ortadan kaldırırsanız, bulacaklarınız gerçekten çok değerli eşyalar olacak. Bu özelliğin üst üste bindirilerek daha güçlü bir hale getirilip getirilmeyeceği henüz belli değil





ama şu haliyle bile oyunda kalmaya teşvik eden bir yapısı olduğunu rahatlıkla görebiliyoruz.

PVP'ye ne oldu?

Diablo oyunlarının vazgeçilmezi PvP, yani oyuncuların birbirine karşı oynama özelliği yeni oyunda da bulunacak lakin oyunu 15 Mayıs'ta satın aldığınızda, "Hayde bre güreşçiler arena!" nalarıyla, dünyanın öbür ucundaki oyunculara karşı savaşamayacaksınız. Anlaşılan PvP özelliği halen tam oturmamış durumda ki Blizzard, bu özelliği oyun çıktığında kullanıma sunmayacak. Sırf PvP özelliği üzerinde uğraşmak için de oyunu geciktirmek istemedikleri için PvP arena-

Biz ne düşünüyoruz?

Bakin LEVEL yazarları -ve bir de grafiker- oyunun çıkışıyla ilgili neler düşünüyor.

Tuna

Oyun çıktığı sırada o kadar garip yerlerde olacağım ki buna şans mı desem, şanssızlık mı desem... Olsun, Diablo III en az 15 yıl eskimeyecek ve ben de 15 yıl boyunca bir yaş daha ilerlemeyeceğim!

Emre

İzlediğim adımları şöyle özetleyeyim: 1) Diablo III'ü Battle.net üzerinden satın aldım. 2) İki yıldır format atmadığım PC'ye sırf Diablo III'e hazırlık olsun diye format attım. 3) Makineme Diablo III'ü ve beraber oynayacağım arkadaşarımla iletişim kurabilmemi sağlayacak Skype'i kurdum. (WinRAR dahi kurulu değil!) 4) Enerji içeceği depoladım. 5) Yıllık izin kullanabilmek için gerekli formları doldurdum. 6) Bekliyorum...

Ertuğrul

Ben evde bekleyeceğim Diablo III'ü; böyle yorgan altında, tetikte. Olası bir iptalde su tabancam ve tehdit mektubum hazır olacak. Çıkışına bir hafta kala dergidekilerle vedalaşıp hakkımda bilinmeyenleri onlarla paylaşacağım. Son nargilemi içerken bir yandan da evde bulunan nargile takımlarını yeniden ortaya çıkaracağım. En sevdiğim pijamalarım bir kez daha gün yüzüne çıkacak ve gereken lokantalarla aylık, gerekirse yıllık anlaşmalar yapılacak. Akademik anlamda yapmayı planladığım işlemlerse artık bir dahaki bahara.

rını, PvP karşılaşmalarını ve PvP achievement'lerini oyuna bir yamayla, daha sonradan ekleyecekler. Bu yama gelene kadar da oyunu tek kişi veya PvE olarak oynamak ve yine zevkten dört köşe olmak mümkün.

Gerçek Diablo III fanatikleri için oyunun Collector's Edition'ından neler fırlayacak, ona da bir kez daha göz atalım. Yaklaşık 90€'dan satılacak olan bu pakette, oyunun nasıl hazırlandığını anlatan bir Blu-ray disk ve Blu-ray sürücüsü olmayanlar için iki DVD, bu tip paketlerin vazgeçilmezi olan oyun içi müzikleri içeren bir CD, 208 sayfalık bir görsel kitabı, Soulstone şeklinde, 4 GB kapasiteli ve içinde Diablo II'yi ve Diablo II: Lord of Destruction'ı barındıran bir USB bellek, Diablo kafatası büstü ve Diablo III'te, World of Warcraft'ta ve StarCraft II'de kullanılmak üzere hazırlanan oyun içi içerik paketleri yer alacak. Bence bu oyunu direkt olarak sadece Collector's Edition olarak üretmeliler zira bu paketi almak istemeyecek kimse olduğunu sanmıyorum.

Diablo III ciddi ciddi yola çıktı sevgili okurlar. Kalbiniz bu heyecana dayanacak gibi mi bilmiyorum ama ben yataklara düştüm bile... ■



Adam gibi şehir istiyoruz!

SimCity ile tüm belediyelere şehir nasıl olması dersleri geliyor...

Hangi biriniz bana söyleyebilir ki bir kaldırım boyunca yürüyüp en ufak bir engelle karşılaşmamış olsun şu güzel ülkemizde. Ya kaldırıma park etmiş araba çıkar, ya kaldırım biter, ya kaldırım olması gereken yere üst geçiş yapılmıştır, duvara toslarsınız... Avrupa'yı gezdim, Uzak Doğu'yu ziyaret ettim, hiçbir yerde bu kadar kötü şehir planlığı görmedim. Tahminimce bunun da büyük etkisi olarak yıllar önce SimCity 2000 çıktığında kendimi yerlere attım ve bu ay LEVEL DVD'sinde bulabileceğiniz fragmanı izlediğimde de küçük çaplı bir kalp krizi geçirdim. Yaşanabilir şehri çevremde bulamadığım için çözümü oyunlarda, daha da net bir tabirle SimCity'de arayacağım...

Hayaller, hayaller...

İzlediğiniz o demodaki grafiksel kaliteyi oyunda bulamayacağız büyük ihtimalle lakin yeni SimCity, inanılmaz bir detay seviyesi içerecek şekilde planlanıyor. Her türlü binanın pervazına kadar görebilecek, insanların sokaktaki hareketlerine göz gezdirebilecek ve yaşayan bir şehri, saatlerce gözlemleyebileceğiz.

Bir simülasyon oyunu olarak hazırlanan SimCity, detaylı görseelliğini oyunda biraz daha arka planda tutacak; yani oynanış sizi detaylarla boğup sizi belediye başkanı yerine koymayacak.

Planladığımız şehirler ve verdiğimiz her karar, oyundaki ilerleyişimizi de etkileyecek. Enerji sağlayacağım diye nükleer santrali şehrin ortasına dikerseniz, işçi sınıfına hitap eden konutlardan daha ilerisini oyunda göremeyeceksiniz. Enerjiyi az tutarsanız, bu sefer de kasabadan az iyisi olacak şehriniz. Her şeyi dengeli yapsanız bile, birkaç parkı, eğlence mekanlarını eksik tutarsanız, şehriniz "sıkıcı" damgasını yiyecek ve bunun üstesinden gelemezseniz de yardım çağırısı yapabileceksiniz.

Evet, yeni SimCity 16 kişiye kadar multiplayer desteği sunuyor. Diğer oyunculara karşı oynamanın veya onların da fikirlerine başvurarak bir şehir kurmanın mümkün olacağını söylüyor Maxis fakat bir şehri, bir başka şehre



karşı nasıl kullanacağımızı pek anlayabilmiş değilim. Acaba mutluluk ve gelişmişlik oranlarına göre bir karşılaştırma mı yapılacak?

Sadece dik sokaklardan öte, istediğimiz şekilde caddeler yapabileceğimiz oyun iki farklı pakette satışa sunulacak. Standart paketin yeni adı Limited Edition ve Deluxe Edition adında iki versiyonda da süper kahramanların üssü ve kötü adamların ini adında iki ekstra bina olacak. Bunlara ek olarak yeni karakterler ve yeni suç şekilleri de oyunda yer alacak. Deluxe Edition'a özel olarak ise Almanlara, İngilizlere ve Fransızlara özel çeşitli araçlar ve binalara ulaşım sağlayabileceğiz. Almanlar hızlı trenleriyle gelecek, Fransızlar itfaiye gücünü getirecek, İngilizler de ünlü Big Ben kulesini şehrin hizmetine sunacak.

Tüm bu detaylarla birlikte oyunun 2013 yılında sadece PC için piyasada olacağı da bildirildi. (Bence Mac versiyonu da gelir.) Oyunun sistem gereksinimleri ise minimum çift çekirdekli ve 2.0 GHz hızında bir işlemci, 2 GB bellek, ATI X1800 / NVIDIA 7800 ekran kartı veya daha iyisi ve Windows XP / Vista / 7 üçlüsünden bir tanesi. Sanıyorum ki herkeste bundan çok daha iyi bir bilgisayar vardır. O zaman SimCity için gün saymaya başlayabiliriz. 365... ■

Gözler önünde üretim

Oyundaki detay seviyesini anlamamız adına, Maxis bir demo yayımladı. Bu görüntülerde şehrin gelişimini sağlamak için diktiğimiz yapıları gözlemleyebileceğimiz gösterilmekteydi.

Şöyle ki oyunda bir fabrika yerleştirdiğimizde, bu bina kendi içerisinde gerçek anlamda işlemeye başlıyor. Fabrikanın ürettiği nesnelere eğer dışardan gözlemlenebiliyorsa buradaki bir birim ürün, gerçekten bir birim olarak ekonomiye katkıda bulunuyor. Aynı şekilde binada çalışan beş kişi görüyorsanız, bu beş kişilik bir nüfusa denk geliyor. Binayı o an çöpe attığınızda, üretim o fabrikada gözüken miktar kadar azalıyor, insanlar da ya işsiz sınıfına düşüyor ya da şehri terk edip gidiyorlar. Anlayacağınız SimCity'deki detay seviyesine şapka çıkaracağız.



MOTORLARI ÇALIŞTIRIN

...YARIŞ BAŞLAMAK ÜZERE

CTR GT RACER SEASON 2

BİR ÇOK YARIŞ FILMI SEYRETTİNİZ,
BİR ÇOK YARIŞ OYUNU OYNADINIZ,
HAYALLERİNİZDEKİ HERŞEY
VE DAHA FAZLASI...
CTRACER2 İLE SIZE GELDİ...

IŞIK SARI,
HAZIR OL... GAZLA...

- GELİŞMİŞ GRAFIKLER
- GERÇEK YARIŞ HARİTALARI
- KOMPLE MODİFİYE ARAÇLAR
- KLAN YARIŞLARI



EPİN ALMAK İÇİN

**CT
RACER**

**EPİN
STOP**

www.epinstop.com

**EŞSİZ
FREE-2-PLAY
MMO OTO YARIŞI**

HADI ŞİMDİ SENDE YARIŞA KATIL
WWW.CTRACER.COM

Games
Masters

WWW.GAMES-MASTERS.COM



Sackboy'lar yarışıyor

Küçük - büyük fark etmeden, herkes LittleBigPlanet Karting'de!



Bir bakalım, piyasadaki hangi oyunda en fazla modifikasyon imkanı var. Ama alanımızı biraz daraltalım ve bunu platform oyunlarında tutalım. Cevap basit: LittleBigPlanet. Peki dünyanın en fazla modifikasyona izin veren yarış oyunlarına bir bakalım. Ciddi olanları ayıralım, komik ve eğlenceli olanlar kalsın. Evet, United Front Games'in ünlü oyunu ModNation Racers. Şimdi de United Front Games ile Media Molecule birleşsin ve dev bir modifikasyon yumağına dönüşsün, ortaya da LittleBigPlanet Karting çıksın!

Aslında United Front burada modifikasyon eğilimiyle bulunmuyor; onların bu oyunda yer almalarının nedeni, yarış oyunlarında uzman olmaları zira Media Molecule, halihazırda modifikasyonun dibine vurmuş durumda.

LittleBigPlanet'in tüm sevimli karakterleri ve kendi dünyayı yaratabilme özelliği, olayın yarış boyutunu konu alan LittleBigPlanet Karting'e de geliyor. Oyuncular hazır pistlerde yarışabilecekleri gibi, son derece kolay bir şekilde kendi pistlerini de yaratıp yine LittleBigPlanet oyunlarında olduğu gibi PSN üzerinden bunları paylaşabilecek ve diğer oyuncularla, yarattıkları pistlerde yarışabilecekler.

Oyunda sıradan yarışların yanında, multiplayer ağırlıklı arena savaşları, ekranı dörde bölüp yarışma özelliği, görev modu ve mini oyunlar da bulunuyor. Normal yarışlarda çevreyi kendi avantajımıza kullanabildiğimiz gibi (Bir direğe kement atıp kendimizi çekmek vb.) birçok silahla da düşmanlarımızı yavaşlatabiliyoruz. Bu silahlar aynı zamanda arena savaşlarında da büyük önem taşıyor. Hatta arena savaşları direkt olarak silahların kullanımı üzerine inşa edilmiş.

Görev modu, birçok değişik pistte bir şeyler başarmaya çalıştığımız ve bunu elbette son derece ilginç şekillerde yapmaya çalıştığımız bir oyun tipi ve bu modun birçok ek ile geliştirileceği de belirtiliyor. Mini oyunlar arasında da kuşbakışı veya klasik iki boyutlu LittleBigPlanet görüntüsünden oynanan, ufak platform bölümleri bulunacağı söyleniyor.

Karakterlerimizi ve bindikleri arabaları en ince ayrıntısına kadar modifiye edebileceğimiz oyun, birçok DLC ile bu detayları bin bir farklı seçenikle çeşitlendirebilmemize de olanak tanıyacak.

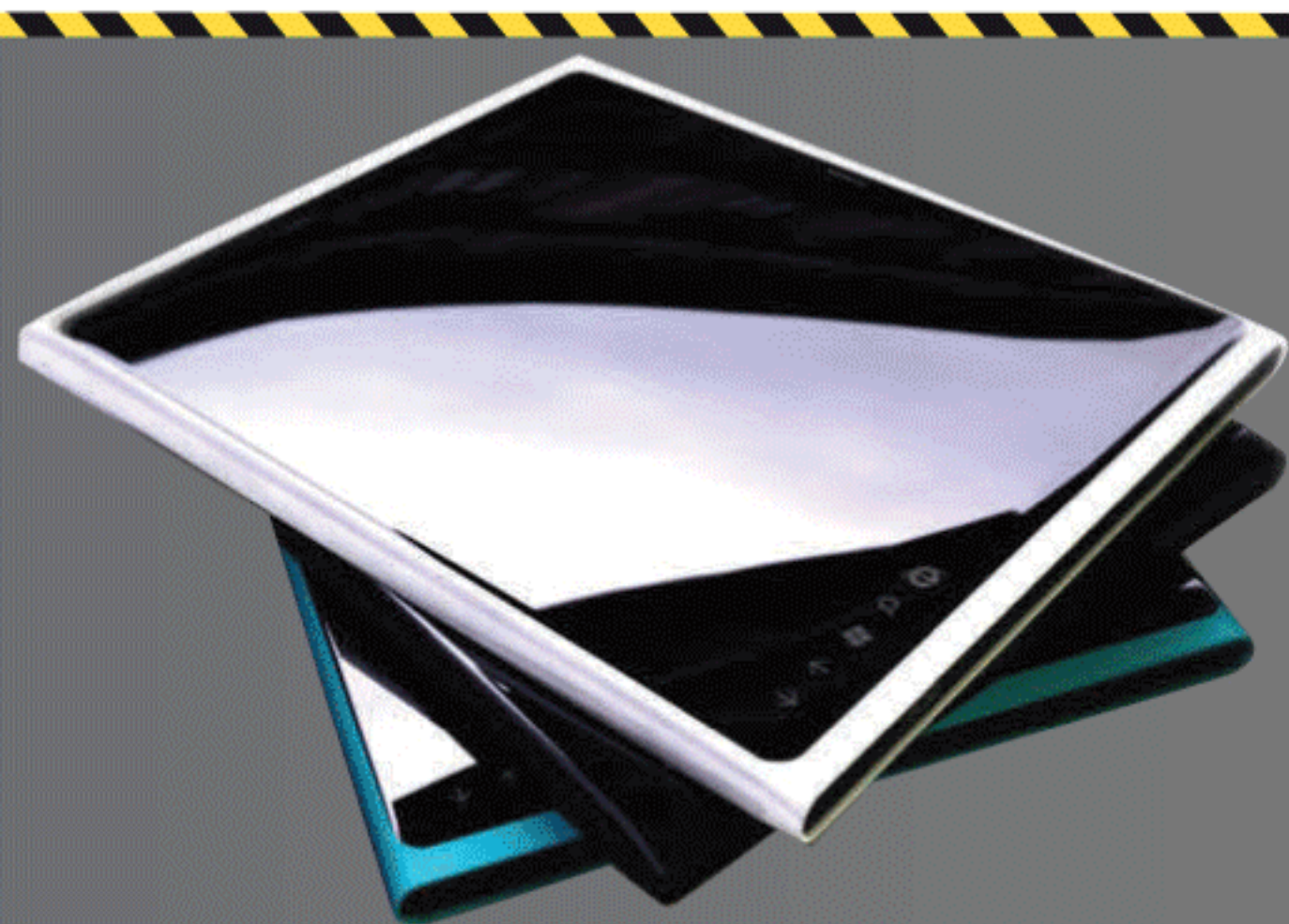
Sadece PS3 için geliştirilmekte olan oyun 2012'nin herhangi bir zamanı piyasada olacak ve bana sorarsanız, bu oyunu çok geçmeden PS Vita'da da göreceğiz... ■

Nokia bu kez doğruladı

Nokia Tab

Nokia'nın bir tablet çıkaracağı yıllardır konuşuluyordu ancak bir zamanlar cep telefonu piyasasını kasıp kavuran bu dev firma bir türlü tablet çıkarmayı başaramadı. Ama bu kez Nokia'nın dizayn ekibinin şefi Marko Ahtisaari, bir tablet hazırladıklarını doğruladı. Ahtisaari bir tablet cihazı üzerinde çalıştığını kabul etti ancak tabletin detayları konusunda bilgi

vermedi. Herkes bu tabletin Windows 8'le mi yoksa Android ile mi çalışacağını merak ediyor. Bilindiği gibi Nokia telefonlarında Windows işletim sistemlerinin kullanılması kararını aldırın Nokia'nın yeni genel müdürü aynı zamanda Microsoft'un büyük hissedarlarından biri. Bu yüzden tabletin de büyük ihtimalle Windows 8 işletim sistemiyle çalışması bekleniyor. ■ Cem Şancı



Kamera olay yerinde!

Yeni 1.5 güncellemesiyle birlikte, Skyrim daha hareketli

Aranızda hala Skyrim oynamamış olanlar var, biliyorum ve utanmanıza da gerek yok. Artık daha hatasız, daha detaylı ve animasyon kısmı daha gelişmiş olan bir Skyrim tecrübesi yaşayabilirsiniz. Steam üzerinden beta versiyonu indirilmek üzere yayına girmiş olan Skyrim 1.5 güncellemesi, beraberinde birtakım önemli yenilikler ve bir ton da hata çözümü getiriyor.

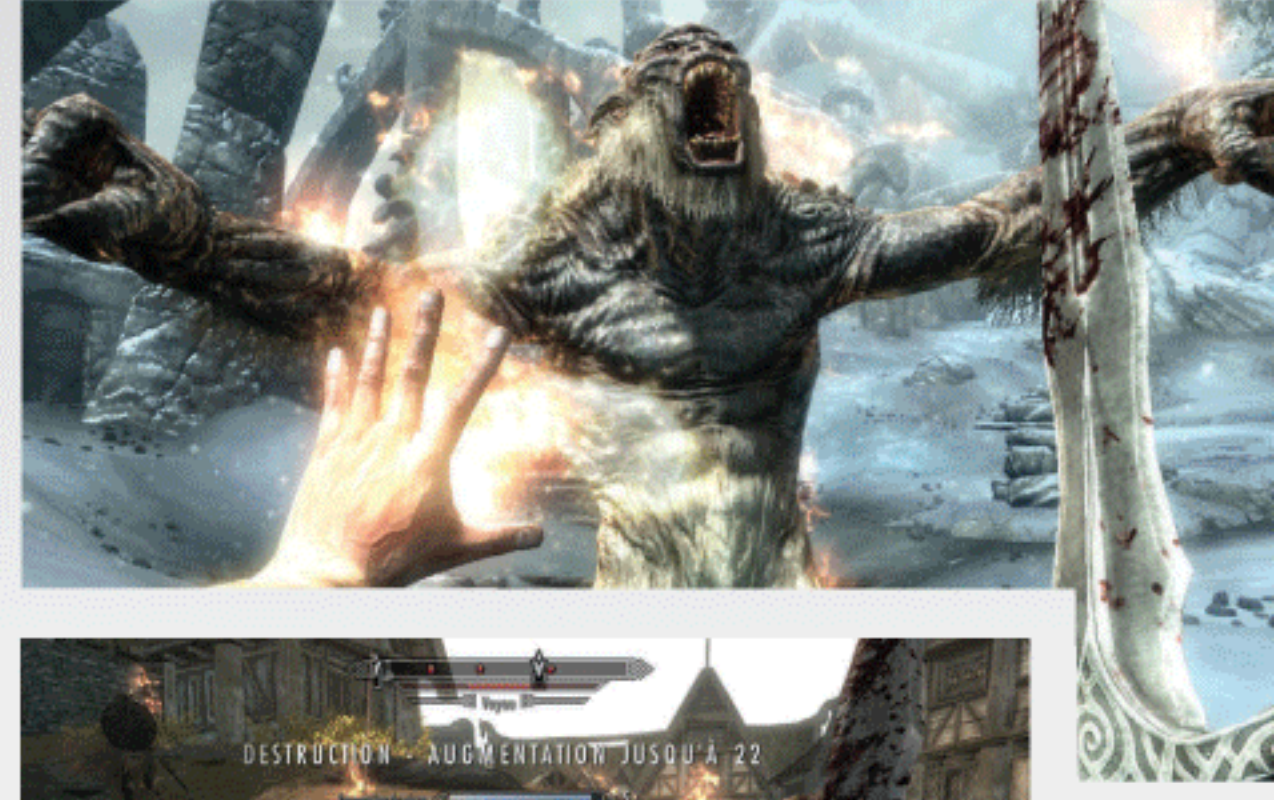
Skyrim'i oynayanlar bilir; oyunda ölümlere yönelik pek fazla animasyon yoktu. Yeni kill cam'ler (Ölüm kameraları!) sayesinde özellikle menzilli atışlarda ve büyü kullanımında, birçok farklı ölüm animasyonu göreceğiz. İnsanlar köprülerden düşecekler, alev alev yanacaklar... Sadist bir ruh hali içerisinde olmayalım biz yine de.

Yakın dövüşte de yine hareketli ölüm sahnele-

rini görmemizi sağlayan 1.5 güncellemesi sadece PC için bazı grafiksel detaylar da ekliyor oyuna. Örneğin artık çimlerde gölge görebileceğiz ve suya girerken daha düzgün bir geçiş olacak.

Oyundaki hatalara yönelik tonla düzeltmeyi, 1.5 güncellemesinin "değişiklikler" metninden okuyabilirsiniz ama bazı görevlerde, bazı hareketlerinizden ötürü görevlerin kilitlenmesi veya takipçilerimizin aykırı davranışlar yapması gibi birçok önemli hatanın giderildiğini de bildireyim.

Bu haber elimize ulaştığında ve 1.5 güncellemesinin betası aktif olduğunda, güncellenmenin normal bir şekilde ne zaman ortaya çıkacağı belli değildi. Belki şimdi Steam üzerinden bu güncellemeyi normal yollardan indirebiliyorsunuzdur. Eğer hala yayına girmediyse beta güncellemeler kısmına uğramanızı tavsiye ederiz. ■



Daha fazla süper kahraman!

Joker'e dur demek için bütün kahramanlar birleşiyor

“ Yaz sıcaklığında Gotham City'ye uğranır mı? demeyin, bence uğranır. Nedeni basit. Yeni açıklanan bilgilerle, LEGO Batman 2: DC Superheroes çok iyi bir oyun olacağı benziyor da ondan...

Bildiğiniz üzere bu yeni LEGO oyununda, ünlü DC kötülerine karşı, ünlü DC süper kahramanları bir araya geliyor. Kontrolümüze Batman, Robin, Superman gibi karakterler veriliyor ve onların kendine has özel güçleriyle, birçok bulmacayı çözüp çeşit çeşit düşmanı binaların tepesinden atmaya çalışıyoruz.

Yeni açıklanan bilgilere göre, önceki LEGO Batman'de Batman'in biraz düz bir karakter olarak kalmasına mütevellit, bu defa herkese farklı kostümler veriliyor. Örneğin Batman, gizli operasyon kostümüyle kameralara görünmez oluyor, çeşitli duvarların arkasını görebiliyor ve çeşitli panellere uzaktan erişim sağlayabiliyor. Elektrik özelliği taşıyan kostümüyle elektriği emiyor ve çeşitli makineleri

çalıştırmak için bu elektriği kullanabiliyor. Güç kostümüyle onu bir tanka çeviriyor ve ortalığı roketlere boğabiliyor. Aynı şekilde Robin de farklı kostümler giyebiliyor. Bunlardan bir tanesi daha iyi hareketler, daha güzel kombolar yapabilmesini sağlarken, bir başkası onun zehirli atıkları temizleyebilmesine ve su altında nefes almasına olanak tanıyor.

Tüm DC kahramanlarından daha güçlü olan Superman ise ortalığı kolayca yakıp yıkmasını diye, diğer karakterlerin çözebileceği engellerle sınırlandırılıyor. Bir binanın tepesine uçabiliyor belki Superman ama buradaki bir paneli çalıştırmak için öncelikle oradaki zehirli maddeyi Robin'in temizlemesi gerekebilir.

Bol bulmaca, bol aksiyon içerecek olan oyun PC, PS3, Xbox 360 ve PS Vita için hazırlık aşamasında. Oyunun, önceki LEGO oyunları gibi anlaşılabilir multiplayer modu olacağı da gelen haberler arasında. LEGO oyunlarından hoşlanıyorsanız, bu oyunu beklemeye değer. ■



Yeni iPad çıktı ve ismi:

Yeni iPad

Apple kullanıcıları hep çok gelişmiş ürünleri ve etkileyici özellikleriyle şaşırtan bir firmaydı ancak Steve Jobs'un yokluğunda "kafa yapıları" değişmiş gibi görünüyor. Geçen yıl iPhone 5 beklenirken iPhone4S'i tanıtan Apple şimdi de iPad 3 veya Mini iPad beklenirken "Yeni iPad" tanıttı. Tanıtılan cihazın ismi "Yeni iPad". Aslında isim meselesi büyük akıl karıştırdı zira Apple iPad'lerde numaralandırmayı bırakıp bütün ürünlerine kısaca iPad diyeceğini ve iPad 3 veya

iPad 4 gibi isimlerin olmayacağını açıkladı ki bu durumda her çıkan iPad "Yeni iPad" olacak. Bizim daha şimdiden aklımız karıştı. Üstelik tanıtılan Yeni iPad'in görüntü olarak iPad 2'den bir farkı da yok. Teknik özelliklerinin ve işletim sisteminin, gömülü gelen yazılımların biraz daha gelişkin olması bekleniyor ama mağazadaki sıradan bir kullanıcının önündeki cihazın hangisi olduğunu anlaması artık çok zor olacak. Çok acayip! ■ Cem Şancı





Kahramanlar artık doğmadığında...

At üstünde bir macera; **Fable: The Journey**

Albion'a karanlık çökmek üzere. Gözleri bir örtüyle kapalı bir kadın, Lost'taki karanlık buluttan kaçıyor. Yemyeşil ormanda, adeta karanlık kollar uzanıyor. İsimsiz bir çingene yoldan geçiyor o sırada at arabasıyla. Kadın "Bana yardım etmelisin... Hemen!" diyor ve macera başlıyor.

Karanlık duman arkada, biz önde... Oyunun demosu aynen şöyle başlıyor. Siz biraz önceki çingenenin gözlerinden görüyorsunuz ve at arabasının üstündesiniz. Ne bir ibare, ne bir yazı... Tabii ki Kinect'i unutmamak lazım; elinizde bir gamepad olmayacak bu oyunu oynarken. Fable: The Journey, sadece Kinect desteğiyle oynanacak. Kinect'in önünde olduğumuz için ve hızımız azaldığından ötürü, ata "Deh!" dememiz gerekiyor. Ne yapıyoruz, elimizdeki ipleri şöyle bir şaklatıyor gibi yapıyoruz ve at hızlanıyor. Eğer bu hareketi abartırsak at acı acı bağırmaya başlıyor ve hafif yaralar alıyor. Kısa bir süre sonra, karşımıza çeşitli yaratıklar çıkıyor. Bir elimiz atın iplerinde (Neydi bunun adı? Eyer? Mahmuz? Kaşağı? Atla ilgili bildiğim tüm kelimeler bunlar...), bir elimiz alev topuna dönüşmüş, yaratık

avlayacağız. Bir yandan atı hafif hafif kontrol etmeliyiz ve bir yandan büyü yapmalıyız. Kinect'in gözü üstümüzde lakin demoda, Kinect'in performansı bir hayli düşük olduğu için at da yoldan çıkıyor, alev topu da gökteki bulutları vuruyor...

Anlayacağınız Fable: The Journey, tanıdığımız Albion topraklarında geçen ama önceki Fable oyunları ile hiçbir alakası olmayan, enteresan bir Kinect oyunu. Peter Molyneux oyunu tasarlarken oyuncunun atıyla çok samimi bir ilişkisi olmasını istemiş. Bu yüzden oyun boyunca atınızla iyi geçinmeye, yaralandığında durup onu iyileştirmeye çalışıyor ve hatta kaşağı ile tarıyorsunuz. Oyun size hangi hareketleri yapabileceğinizin ipucunu vermediği gibi nasıl komutlar vereceğinizi de söylemiyor. Molyneux, "Oyunu bitirdiğinizde hiç yapmadığınız birçok hareket ve ağızınızdan çıkmamış ama işinizi kolaylaştıracak birçok komut kalmış olabilir." diyor, bizi üzüyor.

Büyü konusunun oyunda büyük yer tutacağı da belirtiliyor. Bazen at

arabasından inip büyüleri karıştırmak için zaman harcayacağız ve bu sırada birçok farklı büyüye ulaşacağız. Büyülerin her birini yapmak içinse birbirinden farklı el hareketleri gerçekleştirmemiz gerekecek. Molyneux bu hareketlerin büyüye uygun olduğunu ve her birinin, size farklı bir şeyler yaptığını hissettireceğini söylüyor.

Bu yılın Eylül ayında sadece Xbox 360 için piyasada olması beklenen oyun, Fable hayranlarından çok Kinect oyuncularının ilgisini çekeceğe benziyor. ■



Kablosuz ağınız güçlensin

Cisco Aironet 3600

Bahar havaları kendini göstermişken sert kışın ardından artık balkonda güneşin altına serilmek, bahçeye çıkmak, evin kapalı atmosferinden olabildiğince uzaklaşmak dürtüsü de herkesi saracak. Ama biliyoruz ki bir oyuncu, çimlerin üzerinde otururken bile favori MMORPG'sine bağlanmadan duramaz. İşte o günler için evdeki kablosuz ağı güçlendirmek ve bahçeye kadar ulaşmasını sağlamak

için yeni donanımlar gerektiğinde Cisco'nun dört antenli yeni ürünü ideal bir çözüm olabilir. Dört antenli (4x4:3) üç eşzamanlı yola sahip 802.11n erişim noktası olan Cisco Aironet 3600 Serisi AP kullanıcıların erişim noktasından daha uzakta ve özellikle cep telefonu ya da tablet gibi daha düşük kablosuz sinyale sahip olan cihazlarda bile %30 daha iyi performans almalarını sağlamak için geliştirilmiş. ■ Cem Şancı

YUCON

Yeditepe'de şenlik var

İkinci YUCON'a günler kaldı

Yeditepe Üniversitesi Bilim Kurgu Kulübü, 14 Nisan'da gerçekleştirilmek üzere yepyeni bir YUCON, yani Yeditepe Üniversitesi Convention hazırlığında. 2011 yılında Güzel Sanatlar Fakültesi'nde gerçekleşmiş olan YUCON bu sefer Mühendislik Fakültesi'nde yer alacak ve burada oynanacak FRP oyunlarına kayıt yaptırmak için de 9 Nisan tarihini takviminizde işaretlemelisiniz. FRP'den hoşlanmayanlar

veya bu yıl FRP oynamak istemeyenler içinse etkinlik alanında Magic: The Gathering, Elemental ve çeşitli diğer kart oyunları oynama fırsatı yaratılıyor. (Çeşitli kutu oyunlarını da unutmamak gerek.) 14 Nisan Cumartesi sabahı Taksim ve Kadıköy'den servis hizmeti de sunan etkinlik hakkında daha fazla bilgi almak ve olası değişikliklerden haberdar olmak için yucon.ybkk.com adresinde bulunan Facebook etkinliğini takip etmenizi öneririz. ■

Aksiyon dolu oyuncak hikayesi...

MicroVolts bu aydan itibaren Türkçe!

Bedava online oyunlar arasında farklı bir yere sahip MicroVolts zira burada 90 kiloluk askerler, fantastik diyarlarda at koşturan adamlar yerine

bilgisayarların, masaların, bahçelerdeki çimlerin arasında birbirini vurmaya çalışan oyuncakların kontrolündeyiz. Sahip olduğunuz oyuncak karakteri istediğiniz gibi modifiye edebildiğiniz oyun, takım bazlı oyunlar ve ilginç silahlarıyla da dikkat çekmekte.

Güzel haberse MicroVolts'un bu ay içinde Türkçe olarak ve Türk GM'lerin kontrolünde hizmet verecek olması. tr.microvolts.com adresinden oyunun Türkçe sitesine ulaşabilirsiniz ama bir ihtimal site henüz aktif değilse www.microvolts.com adresi de İngilizce olarak servis veriyor. Siz de beklemeyin ve oyunu indirip oyuncakların aksiyon dolu macerasına atılın. ■



Son Dakika!

- Sony'den sonra, Microsoft da bu yılki E3 fuarında yeni bir konsol tanıtmayacağını açıkladı. Xbox 720 bekleyenler, E3 2013'te görüşelim...
- Dreamcast'ın en iyi oyunlarından biri olan Jet Set Radio'nun HD versiyonu, PSN ve XBLA üzerinden satışa çıkıyor. Bu mutlu haberi Shenmue 1'in ve 2'nin takip edeceğini düşünmekteyiz.
- Microsoft yeni bir AAAA oyunu için ilan verdi. AAAA diye bir oyun klasmanı olmadığı halde, "Çok inanılmaz bir oyun yapıyoruz, ondan öyle dedik." diyen Microsoft, acaba nasıl bir oyun üzerinde çalışıyor olabilir ki?
- Resident Evil: Operation Raccoon City'nin yapımcısı Slant Six Games, Strata Scavenger adında yeni bir bilimkurgu oyunu üzerinde çalışmaya başladığını açıkladı.
- PS3'ün en garip ve güzel oyunlarından Dark Souls, PC'ye geliyor.
- Yeni Tomb Raider oyununun yapımcısı Crystal Dynamics'in bir yandan da 2000'lerin oyunu Soul Reaver'ın yeni bir oyunu üzerinde çalıştığı söyleniyor.
- FFXIII-2'ye birçok DLC geleceğini söylemiştik. Bunlardan bir tanesi de üç gün önce yayımlanmış olan Mass Effect 3 kostümleri. Evet, karakterlerinizi Mass Effect zırhlarıyla süsleyebiliyorsunuz.
- Epic uzun vadede, yayımladığı Unreal Engine 4 motorundaki grafiksel kaliteyi, Flash oyunlarına taşımayı planlıyor. İnternet tarayıcısından AAA kalite oyun oynama devrine çok az kaldı.
- Black & White, Fable gibi oyunların yapımcısı Peter Molyneux, Microsoft'tan ayrıldı. Ocak ayında yine Microsoft'tan ayrılan bir başka programcı ile birlikte 22 Cans şirketinde çalışmalarını sürdüreceğini açıkladı.
- BioShock Infinite'in PS3 versiyonunda, ilk BioShock oyununun da yer alacağı açıklandı. Buna ek olarak BioShock Infinite'in 16 Ekim 2012'de piyasada olacağını da hatırlatırız.
- Çizgi roman denilince akla ilk gelen isimlerden biri olan Stan Lee, yaz aylarında çıkacak olan The Amazing Spider-Man'de oynanabilir bir karakter olacak. (Büyük ihtimalle bir Örümcek-Adam kostümü.)
- Dünyanın en eğlenceli oyunlarından biri olan Zuma's Revenge!, bu yaz XBLA'e geliyor.
- Bir BioShock haberi daha... BioShock Infinite'in bir bölümünde, BioShock'taki toplam diyalogun üç katının olacağı açıklandı. Lakin bu diyalogların bizi sıkmayacağı da söyleniyor. (Nasıl olacaksa?)
- Yeni iPad, üç günde üç milyon adet satarak bir satış rekoruna imza attı. Bununla birlikte cihazın çok ısındığı konusu da gündeme geldi.



Veri hızında son nokta

Yeni ADATA SSD'ler ortaya çıktı.

DataStar, ADATA'nın yeni nesil teknoloji SSD sabit disk S511'i satışa sundu. Sabit disk alanında yeni teknoloji olan 'Solid State Disk' (SSD) teknolojisi, sürekli yenileniyor. ADATA S511, yeni nesil SandForce sf-2200 serisi denetleyici kullanıyor. Yeni depolama teknolojisi olan SSD, disklerin hem çok daha sağlam olmasını, hem de sessiz ve hızlı çalışmasını sağlıyor. ADATA S511,

bunun yanı sıra SSD teknolojisinde de yeni nesil SandForce sf-2200 serisi denetleyici kullanıyor. SATA 6 GB/sn platformundaki ürün, performansı önemli ölçüde artırıyor. ADATA S511'in eski tip SATA platformundaki SSD'lere göre veri aktarım hızı iki katına çıkmış durumda. Öyle ki, 5 GB boyutundaki bir video dosyasını 15 saniye gibi kısa bir sürede aktarabiliyor. ■





Master Chief yeniden yaratıldı

Bungie'siz bir Halo'ya hazır mısınız?

ABD'deki Xbox 360 sahipleri tarafından limitsizce oynanan Halo, artık Bungie yapım ekibinin elinde değil. Bungie başka ufuklar için oyunu 343 Industries'in ellerine bıraktı ve Halo oyuncularında da bir korku, bir endişe, bir rahatsızlık... Haklılar tabii ki ama temelleri kuvvetli bir oyun olduğu için oyunu Capcom'un eline bıraksan bile, fena bir şey çıkmaz ortaya. (Capcom'a şey yapmış gibi oldum ama o hani çok Uzak Doğu firması, Halo da çok Amerikan ya... Oradan. Anlatabildim mi acaba? Dertliyim.)

Halo 4, 343 Industries önderliğinde hazırlanıyor ve geçtiğimiz ay birkaç tane ekran görüntüsü de firmadan sızdı. Gördüklerimiz göz kamaştırıcı zira Halo artık daha karanlık, daha detaylı ve daha ayakları yere basan bir oyun olma yolunda ilerliyor.

Eğri oturup doğru konuşmak gerekirse Halo biraz garip bir oyundu. Multiplayer kısmı çok kuvvetli olmasa, zaten piyasadan silinip giderdi. Şimdi aynı multiplayer heyecanını, daha gerçekçi bir oynanışla birleştirin ve Halo 4'e selam edin.

Şu an için sadece iki tane multiplayer haritası tanıtılan oyunda, Wraparound adındaki harita dikey yönde gelişmiş ve oyuncuların yükseklerde savaşmasını isteyen bir yapıda. Warehouse ise ortada kocaman bir mech'in durduğu bir fabrikayı andırıyor. Her iki haritanın alışıldık Halo haritalarına göre daha küçük olması da dikkat çekiyor; artık daha fazla kill, daha fazla aksiyon olacağı benziyor oyunda.

Yine Halo'yu Halo yapan özelliklerden bir tanesi, modifikasyon konusu Halo 4 için de geçerli olacak ve seride bir ilk olarak, CoD'da ve türevlerinde gördüğümüz perk sistemi, bu defa oyunda yer alacak. Her ne kadar yapımçı firma bu perk sisteminin, diğer FPS'lerdekinden farklı olacağını söylese de bence pek de değişik bir şey görmeyeceğiz.

Oyunun multiplayer kısmının bir şekilde tek kişilik oyunla bağlantılı olacağını da belirten 343 Industries, oyunun tüm Halo fanatikleri tarafından beğenileceğini düşünüyor.

Halo 4, Xbox 360 için 2012'nin son çeyreğinde piyasada olacak. ■

Yakın ölüm

Battlefield 3: Close Quarters düşmanı burnunuzun dibine getiriyor

Battlefield 3 daha çok neyiyle ünlüdür? Grafikleri mi? Değil. Kocaman haritaları ve bu haritalarda birçok aracı kullanmak, BF3'ün en önemli özelliklerindedir. Back to Karkand eklentisinde yine bu özelliğe hizmet eden bir oynanış görmüştük ve yapımçı DICE, yeni eklentide farklı bir oynanış sunmak istediğinden,

savaşı iç mekanlara taşıyor.

Haziran ayında bir indirilebilir içerik olarak piyasaya çıkacak olan Close Quarters, oyuna 10 yeni silah, 10 yeni "assignment", beş yeni künye, yeni sesler, yeni müzikler ve yeni mekanlar getiriyor. Yayımlanan Ziba Tower videosunda, koridorlarda koşup birbirini vurmaya çalışan birtakım insanlar yer alıyor ve bu

fragmanı yine LEVEL DVD'sinden izleyebilirsiniz. Oynanışta dikkat çeken bir nokta da çevre elemanlarının kurşunlara verdiği tepki. Duvarlar hep hasar görüyor, kağıtlar uçuyor, camlar kırılıyor... Sırtınızı bir duvara verip güvende olacağınızı düşünmeyin. Perde duvar olsa dayanmaz bu kadar ateş gücüne. Bir yerlere "sotelenip" rakiplerini beklemek, Close Quarters'da imkansız eş. Sürekli bir koşturmaca, sürekli bir hareket... Bu DLC'de pompalı tüfeklerin çok işe yarayacağını düşünmekteyim.

Close Quarters'in yanında, ne zaman çıkacağı belli olmayan üçüncü indirilebilir içerik paketi Armored Kill ise BF tarihindeki en geniş haritaları oyuna ekleyecek ve bu haritalarda, yeni bir araçla birlikte büyük tank savaşlarına gireceğiz.

Son DLC olan End Game ise 50cm kalınlığında, titanyum kapılar ardında geliştiriliyor ve hakkında hiçbir şey bilinmiyor. Zaten Close Quarters bizi uzun süre oyalayacak gibi gözüküyor; onlar End Game'i geliştirmeyi sürdürsün... ■



Google tableti kim yapacak?

199\$'a Android 4.0'lı Google tableti geliyor...

Tablet savaşının gün geçtikçe kızıştığı bugünlerde dev bir oyuncunun da bu alana yeni ürünüyle gireceği gündeme bomba gibi düşmüştü. Evet, Google'dan bahsediyoruz. Her ne kadar Google'dan konuyla ilgili resmi açıklama yapılmamış olsa da, Nexus ismini taşıyan ve 7 inç'lik bir ekranı olan tableti satışa sunacağı dilden dile dolaşiyor.

Bugün sızan haber ise Google'ın tablet bilgisayar üreteceğini doğrularken, bir yandan da bu

cihazların üretimini Asus'un üstleneceği konuşuluyor. Zira Google bir donanım üreticisi değil ve böyle bir şey söz konusu olduğunda Google'ın bir üreticiyle anlaşması şaşırtıcı olmayacak.

199\$ satışa sunulacağı sanılan Google'ın 7 inç'lik Nexus tabletinin Haziran ayında kullanıcılarla buluşması beklenirken, cihazın ekran çözünürlüğü de 1280x800 pikseli buluyor. Bir diğer söylenti ise 10 inç'lik bir Nexus'un da Google'ın ürün yelpazesinde yer alacağı ve fiyatının 299\$ seviyelerinde olacağı. ■



Not: Görseldeki tasarım, gerçek ürünü yansıtmamaktadır.

Bir garip oyun daha...

Datura, sadece PSN'de

Bu ay Ayça'ya uzun bir maceraya çıkmasını söyledik ve onu Journey adındaki enteresan oyunun başına oturttuk. Oyunun başından kalktığına kafası tam ama tam olarak bir milyonu.

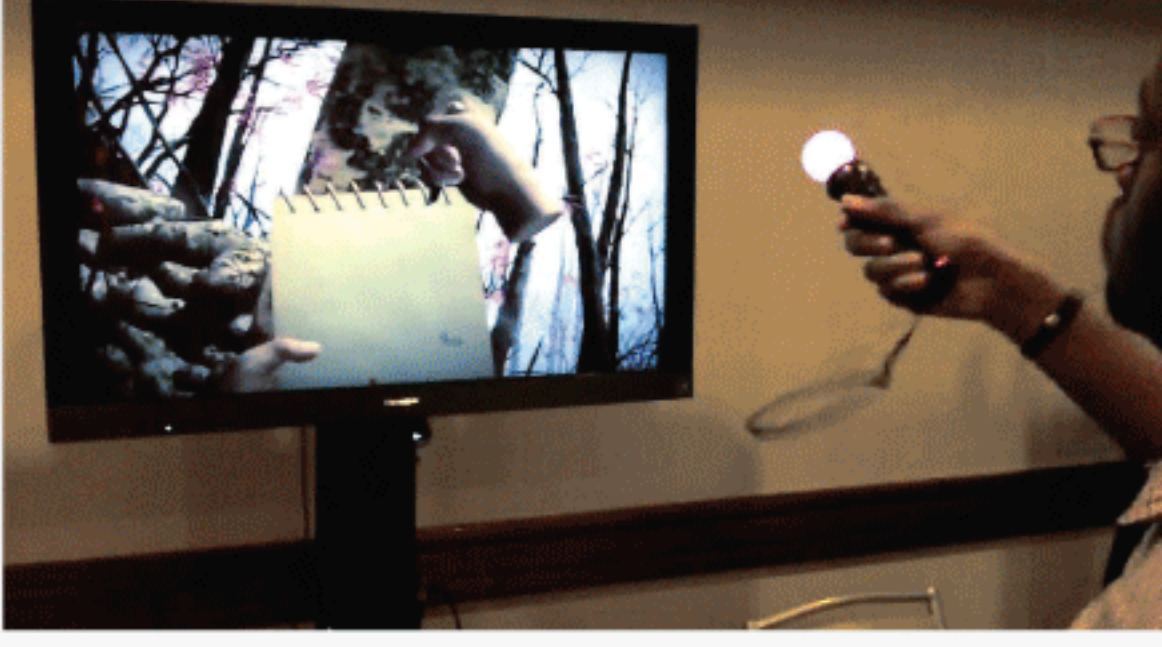
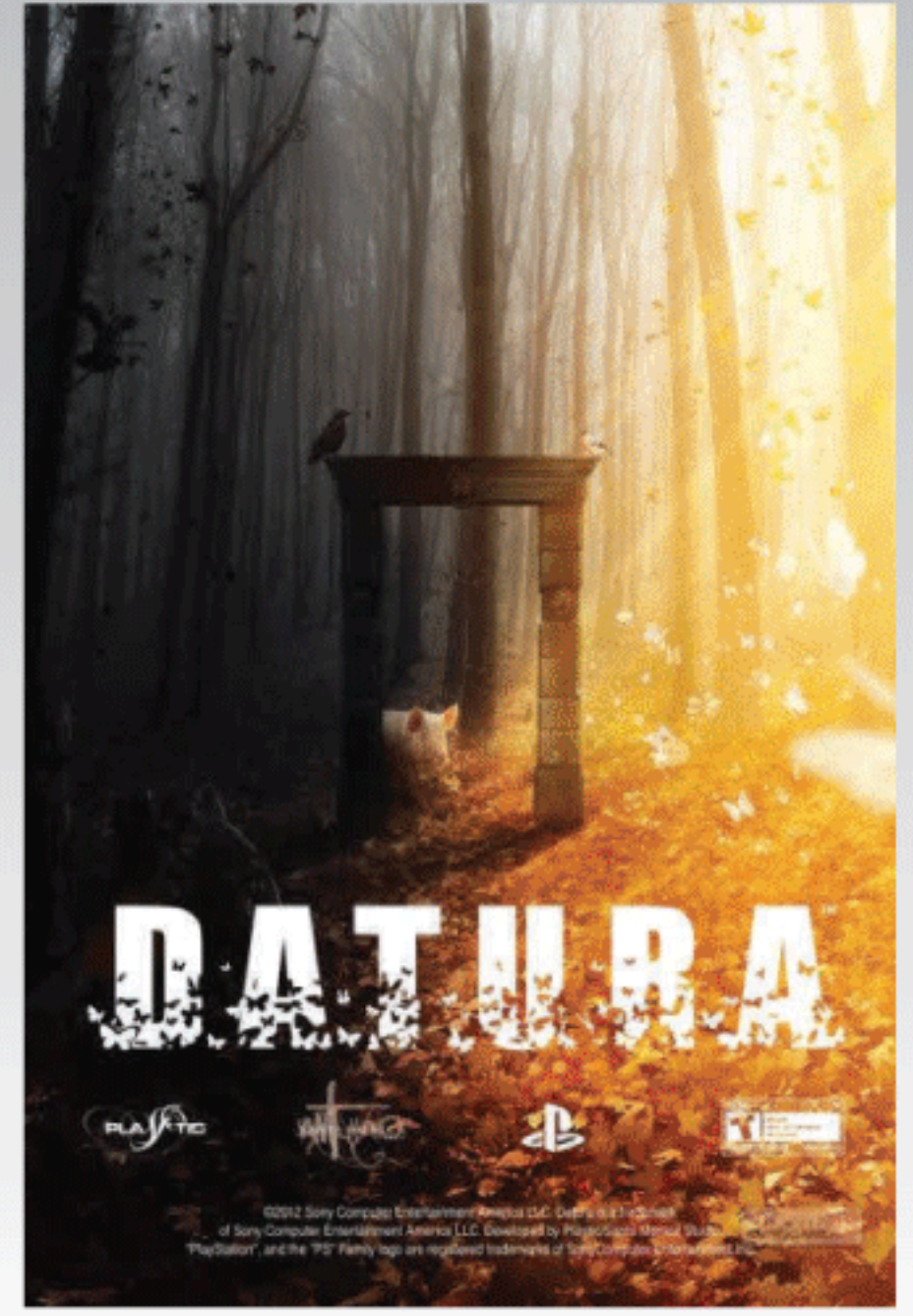
Sony Avrupa yapımcılarından Jan Kuczynski'ye göre, Datura da Journey kıvamında, "farklı" bir oyun. Sony Santa Monica Studios ve Polonyalı yapımcı Plastic

Studios ortaklığında hazırlanan Datura'da karakterimiz oyuna bir ormanda başlıyor ve biz de onun elini kontrol ediyoruz. Eliyle ne yapması gerektiğine bizim karar vereceğimiz söyleniyor ve aklına garip şeyler gelenleri teessüf ederim.

Oyun standart PS3 gamepad'yle oynanabiliyor fakat yapımcılar PS Move'u kullanarak oyunu çok daha iyi hissedebileceğimizi vurguluyor. (Sonuçta bir eli kontrol ettiğimiz için PS Move daha mantıklı.) Sevgili Kuczynski oyunu görsel olarak değil, hislerimizle de tecrübe edebileceğimizin, oyunda ağaçlara, nesnelere, çeşitli yüzlere dokunarak maceramızda ilerleyeceğimizin altını çiziyor. (Kimin yüzüne dokunduğumuzu sormak isterdim.)

Bolca bulmaca bulunacak olan oyunda, vereceğimiz kararların oyuna direkt etkisi olacak ve macera, buna göre şekillenecek.

Bu yıl içerisinde PSN üzerinden satışa çıkması planlanan oyunun isminin, ormanlarda yetişen beyaz bir çiçek olduğunu da belirtmek isterim. ■



Yeni Xbox'tan, yeni haberler

Disk okuyucu gider, kart okuyucu gelir

Su söylentiler yok mu... Aslında hiçbirine inanmamak lazım ama bazıları da sonradan gerçek olarak karşımıza çıkınca, "Vay be, söylemişlerdi kaç ay önce..." demekten kendimizi alamıyoruz.

Oyun ve konsol piyasasındaki son söylentiler de elbette ki yeni Xbox'la ilgili. Microsoft'un bir süredir üstünde çalıştığı düşünülen yeni oyun konsolu hakkında yepyeni bir iddia ortaya atıldı. Buna göre yeni Xbox'ta disk okuyucu olmayacak. Bir çeşit "değiştirilebilir kart" sistemi kullanacağı söylenen cihaz, PS

Vita gibi çalışabilir. Bu kartların da varolan bir kart formatı mı yoksa Microsoft'un kendi tasarımı olacak olan bir kart mı olacağı elbette ki bilinmiyor.

Yeni Xbox'la ilgili bir haber de geçtiğimiz yıl ortaya atılmıştı. Buna göre yeni nesil Xbox, Blu-ray disklerini destekleyecekti. İki söylenti bir köşede çakışa dursun, biz

başka bir söylentiye geçelim. Digital Foundry'nin raporuna göre yeni Xbox sadece bir tane değil, iki çeşit olacak. Bunlardan bir tanesi daha ucuz bir fiyattan satılacak ve ne bir disk okuyucusu olacak, ne de dışarıdan bir kart takabileceğiz. Televizyona bağlanabilen ve bir "medya oynatıcısı" gibi çalışacak olan bu Xbox, Kinect desteğiyle birlikte gelecek. Yani XBL üzerinden oyunları indirip Kinect ile ailece eğleneceğiz.

İkinci Xbox versiyonuysa disk okuyuculu, sabit diskli, önceki Xbox'ın oyunlarını oynatabilen ve gerçek oyun meraklılarına hitap eden, daha pahalı bir Xbox olacak.

Microsoft'un hiçbir yorum yapmadığı bu iddialar, 2012 yılı boyunca ortaya atılmaya devam edecek bana sorarsanız. Lakin Digital Foundry'nin söyledikleri, kulağa hiç de garip gelmiyor ilginçtir ki... ■



Not: Görseldeki tasarım, gerçek ürünü yansıtmamaktadır.

Yeni iPad'in en büyük rakibi Samsung'dan geldi!

Samsung hız kesmiyor...

Apple'in çıkaracağı cihazlar konusunda çok sıkı bir gizlilik politikası var. Ama gün yüzüne çıkan yeni Samsung Güvenlik belgelerinde, Apple'in yaz sonu / sonbahar başı gibi, bir "iPad Mini" yayınlamayı planladığı yazıyor. Belgelerde, Apple'in "iPad 3'ü 2012'nin ilk çeyreğinde çıkarmayı planladığı" da yer alıyor. iPad Mini ile ilgili bölümde ise Apple'in "2012'nin 3. çeyreğinde iPad Mini olarak bilinen 7 inç'lik yeni

cihaz" çıkarmayı planladığı yazıyor. Steve Jobs, hayattayken 7 inç'lik tabletleri kötülemiş ve onları "muhteşem tablet uygulamaları yaratmak için elverişli değil" sözüyle eleştirmişti. Fakat ufak boyutlu ve uygun fiyatlı Amazon Kindle Fire'in başarısı, Apple'in bu konuyu tekrar ele almasını sağlamış olabilir. Yeni CEO Tim Cook'un, Jobs'un "asla olmaz" dediği bazı cihazlara sıcak baktığı da biliniyor. ■





CTRacer: Season 2

Yarışın yeni adresi İstanbul olacak!

Her oyun türünün farklı tutkunları vardır ama konu yarış olunca bir durmak gerekir. Bunca yıldır insanların en çok dikkatini çeken oyun türlerinden bir tanesidir araba yarışları; yapılan ilk örneklerinden günümüze kadar geçen süre içerisinde gerçekten çok şey değişti. İlk olarak grafiklerle gelen değişim, zamanla detaylara bıraktı yerini. Detaylarla kendi arasında bölündü ve artık gerçeğe çok yaklaşan bir yarış oyunu modeli ortaya çıktı. İşte bir Games-Masters oyunu olan CTRacer: Season 2 de (CTR) tüm bu değişimleri bir adım daha ileriye götürmek üzere harekete geçmiş durumda.

Şehirler içerisinde

CTR'in grafikleri bir online yarış oyunu için yeterli seviyede. Mevcut grafik detayları sayesinde arabamız üzerinde yaptığımız değişiklikleri fark edebiliyoruz. Evet, doğru duydunuz, bu oyunda arabamız üzerinde envai çeşit değişiklik yapabiliyor, istediğimiz şekilde ve cinsten bir araca kavuşabiliyoruz. "Değişiklik" kelimesi sadece bir şekilde yapılabiliyormuş gibi anlaşılmasın. İlk olarak arabamızın renkleriyle oynayabiliyoruz ki neredeyse

büyük değişim, arabaları kendi isteğimize göre modifiye edebilmek. Yüzlerce farklı parçanın, birçok farklı şekilde bize sunulması CTR'i gerçekten mükemmel kılan özelliklerden sadece bir tanesi.

Tamamen online olan CTR, aynı zamanda MMO araba yarış sektörüne de büyük bir giriş yapmış durumda. Yüzlerce farklı oyuncuyla onlarca farklı harita üzerinde yarışmak mümkün. Rekabet duygusunun en üst seviyeye çıktığı CTR ile rakiplerimize üstün gelmeye ve yarış sonlarında sunulan ödüllere kavuşmaya çalışıyoruz. Ödüller arasında bulunan farklı araba ve ekipmanlarla rakiplerimizle aramızdaki farkı açmanın en net yolu olacak.

Gelelim CTR'nin şehir tasarımlarına. Shanghai haritası, daha önce hiçbir yarış oyununun görülmemiş detaylara sahipken üzerinde yarışabildiğimiz tüm şehirler, gerçek şehirlerle birebir aynı modellenmiş olarak karşımıza çıkıyor. Bu şehirlere önümüzdeki birkaç ay içinde İstanbul haritasının eklenecek olmasıysa cabası. Türk yarış severler, İstanbul caddelerinde yapmak isteyip de yapamadıklarını CTR sayesinde ortaya koyacaklar...

Bu oyun boşuna MMO olmayı seçmemiş, anlayacağınız içerisinde bir seviye sistemi bulunuyor ve atlanan

Türk yarış severler, İstanbul caddelerinde yapmak isteyip de yapamadıklarını CTR sayesinde ortaya koyacaklar...

her parçası için farklı renk ya da renk kombinasyonları kullanmak mümkün. Akabindeyse arabamızın üzerine yapıştırabileceğimiz farklı resim ve desenler söz konusu. Bütün bunların dışında CTR'nin oyunculara sunduğu en

her seviye, oyuncuya arabasında yenilikler yapması konusunda büyük rahatlık

sağlıyor. Malum, bu yeniliklerin başında tıpkı bir karakter yaratıyormuşçasına arabamızın belirli özelliklerini arttırmak geliyor. Seviye atlamaksa bu oyunda çok keyifli; zorlu bir rakiple kıran kırana yapılacak yarıştan tutun da bizden istenilen belirli miktarda kilometre kadar yol yapmaya kadar uzanan geniş bir yetenek puanı kazanma yelpazemiz var.

Görevler

Etraf görev dolu CTR'de. Sağından solundan geçtiğimiz yerlere dikkat etmemiz gerekiyor zira bu oyunda her yer görev dolu. "Quest Zone" adı altında ve genelde yol kenarlarında bulunan alanlara girdiğimiz anda, karşımıza yapabileceğimiz görevler çıkıyor. Bunlardan en basiti, haritanın etrafına serpiştirilmiş belirli noktalardan geçmemiz olarak belirlenmiş. Fakat bu tarz görevlerde yalnız değil ve aynı noktalardan geçmek isteyen bir tane de rakibimiz olabilir. Görevden göreve değişen puanlama sistemine göreyse her görev içerisindeki bir basamağı yapmamız 160 CT puanı ediyor. Bu puanlar sayesinde arabamıza takacağımız yeni parçalar ve gereken diğer eşyalar satın alınabiliyor.



Efektler

Işıklandırmalar ve yansımalar gayet başarılı CTR'de. Şehir içerisindeki yarışların ne zaman olacağı belli olmaz; sabah da olabilir, akşam da ama saat kaç olursa olsun CTR oyuncuya bu anı ve zaman dilimin getirdiği zorlukları yansıtıyor. Özellikle gece görevlerinde şehirde hız yapmak gerçekten zor olduğu gibi, aynı zamanda değişen hava durumu da oyunun gidişatını gerçekten etkiliyor.

İç mekan

Arabalar olabildiğince detaylandırılmış ve bu durumun en başında arabalara ait birçok özelliğin karşımıza çıkıyor olması yer alıyor. Frenlemesinden, damper'ine, genişliğinden, ağırlığına kadar benzeri detayları CTR'de görmek mümkün. Eşya dükkanı kısmındansa arabamıza ekleyeceğimiz birçok eşyayı alabiliyoruz. Power Up, Dress Up, Driving Up ve Accessory olarak farklı seçeneklere bölünen dükkandan aldığımız eşyalarla bambaşka bir araç yaratmamız işten bile değil. Power Up kısmında arabamıza eklenecek bolca eşya bulunuyor, Dress Up kısmındaysa arabamızın görünüşünü çok farklı hale getirecek resim ve şeritler bulunuyor. Driving Up ise daha çok arabanın lastiklerine yönelmiş bir kısım. Accessory sayesinde arabamızı süsleyebiliyoruz ama daha da önemlisi, bazı süs eşyalarının oyun içinde sağladıkları, fazladan bonus olarak karşımıza çıkıyor. Yani CTR'de aldığımız parçalar sadece görünüşten çok daha öteye gidiyor ve oyunun dinamiklerine birebir etki ediyor.

Oyun içerisine girdiğimiz andaysa o farklı CTR dünyasında buluyoruz kendimizi. Gerçeğine benzer şekilde tasarlanmış arabamıza biniyor ve yine gerçeğine benzer şekilde hazırlanmış şehirlerin yollarında buluyoruz kendimizi. Kolayca alışıla bir arabirim kullanan CTR'de hemen sağ tarafta arabamızla ilgili bilgileri görebildiğimiz gibi, sol tarafta bulunan haritayla da rahatlıkla ilerleyebiliyoruz. Araba kullanımındaki rahatlık, benzeri oyunlarla kıyaslandığında gözle görülebilir şekilde farklı ve gerçekçi. Bu gerçekçilik o kadar göz önündeki bir yarışta geride bıraktığınız rakibiniz, arabasına gerekli güncellemeleri yaparak ikinci yarışta sizi saf dışı bırak-



ÜCRETSİZ
MMO YARIŞ
OYUNU

biliyor ki bu da arabaların sürekli güncelleneceği anlamına geliyor. Girebileceğimiz envai çeşit yarışın ardından eğer istersek bir guild yarışına katılıp özel guild'lere dahil olabiliyor ya da gerekli miktarda puanı harcaıyp kendi guild'imizi açabiliyoruz. İsteddiğimiz takdirde vitesimizi otomatik ya da manuel yapabiliyor, arabamızla ilgili bütün bilgileri görebiliyor ve belki de oyuna farklı bir boyut kazandıran achievement'larla CTR'nin bize sunduğu bazı zor görevleri başararak fazladan puan toplayabiliyoruz. Son zamanlarda MMO dünyasının yakından takip ettiği achievement sistemi sayesinde birçok oyuncu farklı zorluklara göğüs germeye çalışacak...

CTR sadece düz bir araba yarışından öte, kendi içerisinde Drift başta olmak üzere birbirinden farklı oyun modları sunuyor. Yetmezmiş gibi CTR, Nisan ayında tamamen Türkçe olarak karşımıza çıkacak ve ülkemizde bulunan araba yarış tutkunlarına kendi ana dillerinde harika bir yarış oyunu deneyimi yaşatacak. Kısacası CTR yakın bir zamanda Türkiye'deki oyuncuları etkisi altına alacak. ■



TUNA SENTUNA

BIG BOSS

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

**ÇIK DIŞARI,
ÇIK ÇABUK!**



SUPER DRAGON BROS.

- Yillardan 1300. Ya da 1400 olsun. Ama dur dur; milattan önce 1400! Hani ejderhaların falan olduğu dönem...
- Patron ejderhalar hiç olmadı ki; mitolojik varlıklar onlar.
- Mitolo... O ne oğlum?
- Böyle hayal ürünü yaratıklar falan var ya, onlara mitolojik denir. Eski Yunan eserlerinde bahisleri geçer en çok. Başka kültürlerde de-
- Evladım?
- Efendim patron?
- Seni ben oyun programla diye işe almamış mıydım?
- Evet...
- O zaman?
- Susayım mı ben?
- !!! Tamam, neyse. Ejderhaların olduğu bir zamandayız ve şu hoplayıp zıplayan bir şeylerin olduğu oyunlar var ya... Bıyıklı bir adam vardı, sonra mavi bir böcek vardı. Koşuyordu hızlı hızlı. O tip bir oyun yapacağız.
- Platform oyunu diyorsunuz yani.
- Ondan diyorum evet. Şimdi oraya bir platform koy.
- Platform derken?
- Üstüne atlayacağız.
- Şu anda mı?
- Çocuğum oyuna koy, oyuna!
- Tamam. Bir çizgi çiziyorum şu an için...
- Bunlardan bir sürü koy. Üste koy, alta koy. Elini korkak alıştırma, parayla değil ya hahaha!
- Arkaya da "Giden Günlerim Oldu" isimli şarkıyı koyabilir miyim? Beni anlatıyor zira.
- Saçmalama yavrum. Müzik için aklımda süper bir isim var. Platformları koydun mu? Birkaç tane de ağaç koy. Adamımız koşup ağacın üstünden atlasın.

BİZİM ADAM, EJDERHALARI KÖZLEYEREK GİDERKEN, GİDERKEN, OYUNUN SONUNDAKİ DEV EJDERHAYLA KARŞILAŞACAK

- Ağacın üstünden atlasın... Çünkü ağaç dediğiniz 50 santim olur en çok...
- Atlasın diyorsam, atlasın; tartışmaya gerek yok şimdi! Ağacın üstünden atladıktan sonra da elindeki lazer silahıyla ejderhaları vursun. Ver lazer silahını eline.
- Ben vereceğim silahı da, o gün henüz gelmedi... Patron sorum şu aslında; ejderhaların olduğu bu mitolojik dönemde, lazer silahlı bir adam?
- Hoca da yapıştırmış cevabı; ejderhalara inanıyorsun da lazer silahına niye inanmıyorsun? Hahaha! Nasıl Nasrettin Hoca hikayesine gönderme yaptım; çaktın değil mi?
- ...
- Gülmüyorsun. Gülsen iyi edersin.
- Patron ben koydum lazer silahını. Hem de en büyüğünden koydum, bakın. Peki oyuncular sormayacak mı bu adam ne yapıyor diye?
- Güzel sordun. Bu konuda da çok orijinal bir fikrim var. Bu bizim adam, ejderhaları közleyerek giderken, giderken, oyunun sonundaki dev ejderhayla karşılaşacak ve kendisinin de aslında köklerinde, ta eskide, ejderha kanı olduğunu öğrenecek. Nasıl ama? Sonra ikinci oyunda bombayı patlatacağız; yarı insan yarı ejderha, inanılmaz bir karakter sunacağız!
- Peki bir ejderha ile bir insan, sizce nasıl olmuş da bir araya gelmiş olabilir? Bir anda aklıma geldi.
- Hoca da yapıştırmış cevabı, ejder-
- Aman patron! İkincisine kalbim dayanmayabilir!
- Hah evet, kalp demişken... Adamımızın canı azaldığında, kalpler bulsun, onlara değince sağlığı düzelsin. Bunu da dün gece düşündüm; bana çok mantıklı geldi. Ve de çok orijinal.
- Orijinallik anlayışınız şüphesiz ki dünyaya ait değil.
- Dünyaya ait değil... Evet, dünyaya ait olmayan güçleri de var karakterin; aferin sana ya. Lazer silahı dışında ellerinden ateş topu atabilsin diye düşündüm. Bir de rüzgarın gücünü kullanarak dev bir yıldırım oluştursun. Suyun gücüyle de herkesi birbirine katıp götüren, dev bir hortum yaratsın!
- "Su gücüyle çalışan" elektrik süpürgeleri var ya, bu oyun da onun içine düşüp bir 12 tur dönmüş gibi oldu patron, ben söyleyeyim.
- Yorum yapma, oyun yap! Haydi, sen bu oyunu yarına kadar bitir. Sonra içerideki odada kutulayıp internetten indirilmek üzere satışa sunarız. Ben müzik olayı için Mustafa Topaloğlu'yla konuşmaya gidiyorum. Sen çıkarken ışıkları kapat. Selametle...
- "Giden günlerim oldu, seni anmadım, yola bakmadım, hala..."

blue JEAN

☆ Nisan sayısı bayilerde ☆



20
Poster



AŞKIM BENİM • MADONNA • ŞEBNEM FERAH • KURT COBAIN • BRADLEY JAMES (MERLIN) • 3 DOORS DOWN • COLDPLAY
DANIEL RADCLIFFE • CAN BONOMO • CHRISTINA AGUILERA • F.T. ISLAND • SIMONE SIMONS (EPICA) • LADY GAGA
LANA DEL REY • MOR VE ÖTESİ • MILEY CYRUS • MOTÖRHEAD • RIHANNA
SELENA GOMEZ • SIXX:A.M.

İlk Bakış

Nisan yağmuru...

Yazın kendini iyice hissettirmeye başladığı şu sıcak günlerde Nisan yağmurları bizi hazırlıksız yakalayabilir. Önümüzdeki oyun yağmuru için halen hazırlıklarınızı tamamlayamadıysanız henüz vaktiniz var. Şefik topladığı bomba gibi sistemiyle yeni sezona hazır. Peki ya siz?



32

Sleeping Dogs

Biri True Crime mi dedi?



44

Borderlands 2

İlkini sevdiyseniz buna bayılacaksınız.



47

Resistance:

Burning Skies

Direnişin sonu gelecek gibi görünmüyor.

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

Assassin's Creed III

Amerikan Devrimi'nde yeni bir sayfa!

34



Tansiyon Ölçer

NORMAL

Yapım United Front Games **Dağıtım** Square Enix **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2012'nin üçüncü çeyreği **Web** www.sleepingdogs.net

Sleeping Dogs

Shan Kham Chu Yie

Hong Kong nerede? Çin'de. Peki spot nece? Çince. Çince mi öğrendim? Hayır. O zaman çevirisini de yapayım: "Hong Kong'ta bir gece." Mafya kirli işlerini gecenin karanlığıyla örtüyor. Biz bunlara dur demek isteyen ama dünyanın çivisi çıkmış düzeni yüzünden, adaleti tam olarak yanımızda bulamadan işlerini halleden bir polis olmaya çalışıyoruz. True Crime: Hong Kong ismiyle bilinen ve iptali söz konusu olan oyun, Sleeping Dogs adıyla karşımıza çıkıyor ve buranın şerifi, biz oluyoruz. ■ **Tuna Şentuna**

1



Dedektif Wei Shen ile tanışın. Kendisinin dedektif olduğu hiç belli olmuyor, değil mi? Bana sorsanız pavyondaki... Her neyse. Oyun boyunca kontrol edeceğimiz karakter, Wei'den başkası değil ve kendisinin kadınlarla da arası gayet iyi. Oyun boyunca kadınlarla ne yapacağımız konusuna gelirse... Gelmiyoruz tamam.

2



Wei'nin asıl işi kadınlarla değil; o, Hong Kong'taki mafya dünyasına bir ayar çekmek istiyor. İşin içinde polis teşkilatından, devlete kadar herkes olduğu için de bunu yapması pek olmayacak tabii ki. Eh, o da ne yapacak? Tekme atacak. Wei, tam teşekküllü bir polis memuru. Onun için tabancalar, tüfekler de silah, tekmeler yumruklar da...

3



GTA gibi istediğimizi yapabileceğimiz bir ortam yaratılıyor. Tabii ki burada ABD'de değil, Hong Kong'dayız. Hong Kong da Çin'in en güzel yerlerinden bir tanesi. Bu koskocaman yerde de elbette ki silahtan bol bir şey olmayacak. Makineli tüfekler, roketatarlar, tabancalar, dürbünlü tüfekler... Siz adını koyun, Wei onu kullansın.

4



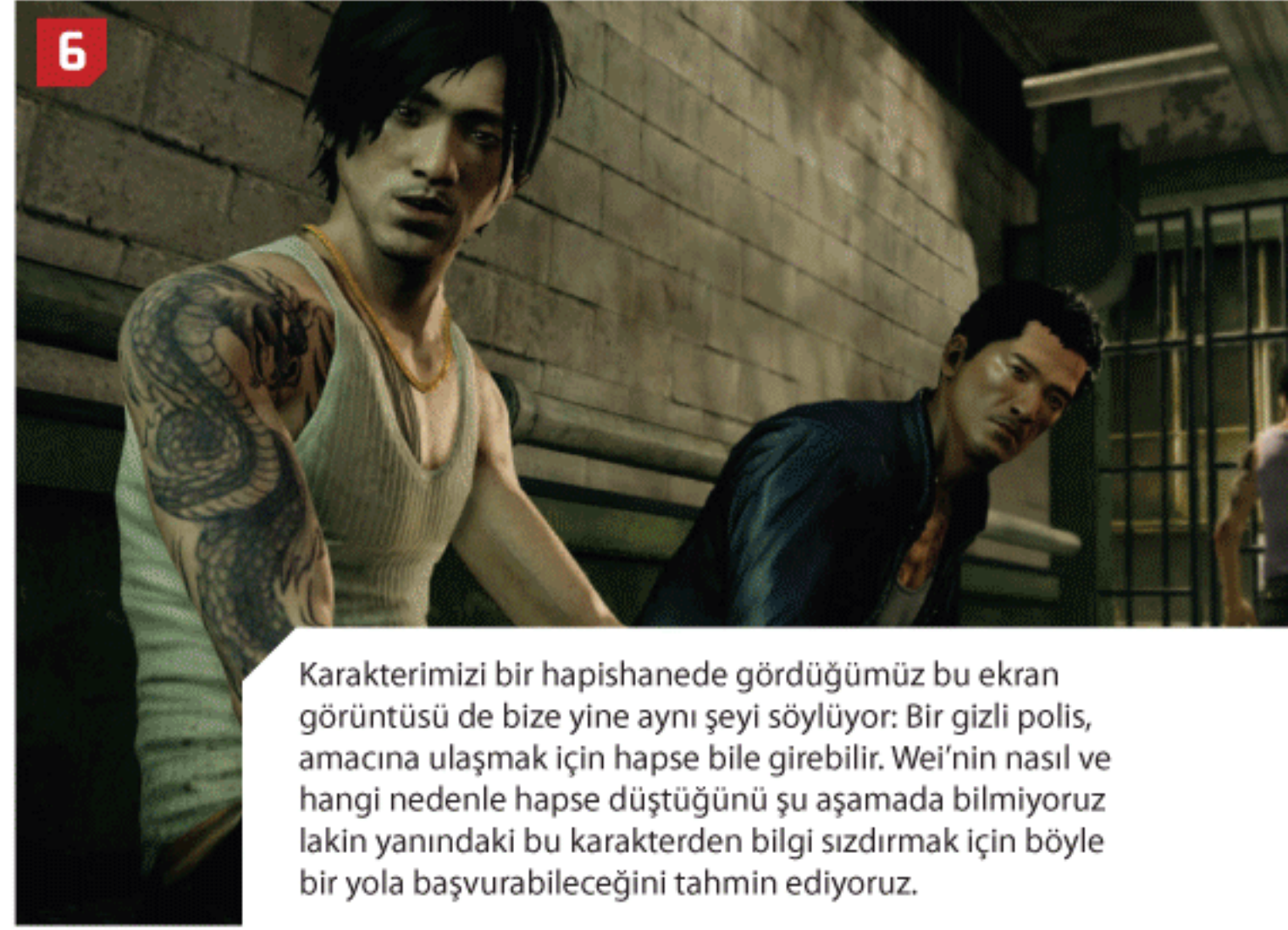
Hong Kong... ABD'deki sıradan bir Çin mahallesinden çok öte; çünkü bu orijinali. Neon tabelalar, Çince dükkan isimleri, çekik gözlü Hong Kong halkı... Eğer oyundaki seslendirmeler tamamıyla Çince olursa hiçbir şey anlamayacağımızı düşünüyorum ama şu görüntü gerçek olursa buna değer.

5



Wei bir gizli polis. Yürüyecek, izini belli etmeyecek. Mafyayla iletişim kuracak, kim olduğunu anlatmayacak. Hikaye örgüsü bu vesileyle belki biraz heyecan verici olur diye düşünüyorum lakin oyunun basit bir Hollywood aksiyonuna benzeme olasılığı da büyük.

6



Karakterimizi bir hapisanede gördüğümüz bu ekran görüntüsü de bize yine aynı şeyi söylüyor: Bir gizli polis, amacına ulaşmak için hapse bile girebilir. Wei'nin nasıl ve hangi nedenle hapse düştüğünü şu aşamada bilmiyoruz lakin yanındaki bu karakterden bilgi sızdırmak için böyle bir yola başvurabileceğini tahmin ediyoruz.

7



İstediğimiz aracı çalabileceğimiz oyunda, motosiklete binip aksiyon dolu dakikalar da yaşayacağımız aşikar. Oyunu biraz Batman: Arkham City'ye benzetmiş Square Enix. Dövüşe girdiğimiz sahneler, şehirde koştuğumuz anlar, motosikletle kovalamaca, yumruk yumruğa dövüş... Tüm bunlar oyunun monoton bir yapıda ilerlememesi için.

8



Kafa kafaya yarış... Aynı Midnight Club gibi. Hong Kong'un dar sokaklarında, keskin virajlara ve rakip araçlara karşı bir mücadele... Kapsamlı bir yarış modunun da bulunacağı Sleeping Dogs için biraz daha beklememiz gerekiyor ama bu süre, oyunun daha iyi olması için gerekirse istediğin kadar zaman kullanabilirsin Square Enix.

İLK BAKIŞ

Yapım Ubisoft Montreal

Dağıtım Ubisoft

Tür Aksiyon

Platform PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 31 Ekim 2012

Web assassinscreed.ubi.com



ASSASSIN'S CREED

LANET OLASI KIRMIZI CEKETLİLER!

Desmond ile dünya turunda, İtalya'ya uğradık, Masyaf'ı ziyaret ettik, İstanbul'da biraz zaman geçirdik ve tarih kitaplarından tanıdığımız birçok isimle bolca zaman geçirdik.

Devir artık değişmeli. Ezio ve Altair ile daha fazla zaman geçirmeye gerek yok; onların miadı doldu. Vakit ABD'nin özgürlük mücadelesinde rol alma, ABD'nin bağımsızlık savaşında söz sahibi olma zamanı!

Amerikan Devrimi nedir, önce onu irdeleyelim. Şöyle ki ABD'nin keşfinden sonra bir ton insan, yepyeni bir hayat hevesiyle ABD'ye göç etti, biliyorsunuz. Asırlar geçti ve çeşitli güçlü devletlerin gözü de bu uçsuz bucaksız topraklara kaydı. Arada kocaman okyanus var, denizlerde tecrübeli birileri bu işe kalkışmalıydı. Kim olmalıydı bu isim? İspanya mı? Portekiz? Yeni Zelanda? (Yanıltma şıkkı.) Yoksa İngiltere mi? Evet, İngilizler ABD'de söz sahibi olmak istedi ve 1700'lü yıllarda bu bölgede bulunan 13 koloninin başına musallat oldu. (Eh, küçücük adadalar, ben olsam ben de yayılmak isterdim.) Her neyse, İngilizler kırmızı ceketli askerleri, süngülü tüfekleri ve garip şapkaları ile kolonileri kontrol altına aldı mı? Aldı. Koloniler buna iyiden iyiye gıcık olmaya başladı mı? Evet, başladı. İngilizler tabii ki bu sırada ayak yapıyor, "Siz bize muhtaçsınız." diyor. "Biz olmazsak, başka ülkeler gelip her şeyinizi alır, kalırsınız ortada." gibi haraç kesen kabadayı ağız yapıyor. Koloniler buna bir süre göz yumsa da kolonilerdeki politikacı eği-

limli zatlar, çeşitli taleplerde bulunmaya başladılar İngilizlerden. "Parlamentoda biz de söz sahibi olalım!" dediler, İngilizler dinlemedi. "Kolonilerin kendi meclisleri olsun, Britanya'ya bağlı olsa da kendi kurallarını, kendileri koysun." dediler, İngilizler daha fazla asker yolladı. Ardından İngilizler daha da yanlış bir hamle yaparak halkın parasına göz dikti. "Sizi koruyoruz, o yüzden sizi korumak için orduya harcadığımız paranın bir kısmını da sizden tahsil edeceğiz." diyerek, vergileri arttırınca konsept çöktü. 1774'te olan bu olaydan hemen bir yıl sonra, 1775'te koloniler birleşti, "Hacılar, bu böyle olmuyor. Biz bir milyonuz, onlar bin kişi, bence onları döveriz ya?" diye ağız birliği etti. Bu sırada Çelik Blek Teksas da işin içine karıştı. "Vay bin kunduz!" sözleriyle kırmızı ceketlilerin ağızına ağıza vurmaya başladı; 1775 Amerikan Bağımsızlık Savaşı'nın başlangıcı oldu...

Bir yandan Çelik Blek, bir yandan Tom Miks... İngilizler patır patır dökülüyor. Fransa da yardımlarını esirgemiyor bu arada tabii ki.

Sonra oradan beyazlar giymiş, elinde iki balta olan bir adam çıkıyor. Bakıyorsunuz, bir yerlerden tanıdık... Sorsanız, "ABD'nin bağımsızlığı çok umurumda değil, benim kendi işim var." diyecek. Adını soruyoruz, "My name is Connor." diyor kısaca. "Bir de uzun halini söyle abi?" diyor nüfus memuru, "Ratohnhaké:ton." cevabını alıyor, işi bırakıyor. Meğer onu yetiştirenlerin ona verdiği isimmiş bu.

Connor, ABD'nin bağımsızlık mücadelesinde

rol oynuyor ama onun derdi Britanya ve kırmızı ceketli sempatanları ile değil. Onun rakibi, dünyanın en eski topluluklarından biri, Templar'lar...

Büyük hareket

Yavaş yavaş günümüze mi yaklaşıyoruz, nedir? Bundan sonra ne var acaba... Birinci Dünya Savaşı mı? Pek hakkında oyun yapılmadı; belki de Desmond, Animus'a girip bu devirdeki atalarına bir göz atar... Biz şimdilik 1753 - 1783 yılları arasında olan olaylarla ilgilenmek durumundayız. Girişte de belirttiğim üzere, Amerikalılar Britanya hegemonyasına artık bir dur deme gayretindeler ve yeni Assassin'imiz, Connor da bu mücadelenin tam ortasında.

Connor bir savaşçı. Savaşçı olarak yetiştirilmiş çünkü annesi bir Amerikan yerlisi. Hani kolonilerin gelip kırım kırım kestiği o yerlilerden. Kızılderili olarak tabir ettiğimiz bu gururlu insanlar, yine de dış dünyadan etkilenmeden duramıyor ve bunlardan bir tanesi, bir İngiliz'le hayatını birleştiriyor, ortaya da Connor çıkıyor. Köklerine bağlı bir hayat sürdürdüğü için Connor bir şehirli olarak yetişmiyor; aksine vahşi doğanın ortasında büyüyor ve Kızılderililerin tüm hayatta kalma sırlarını da öğreniyor.

Connor'ın bu betimlemesi bana tanıdık bir karakteri anlattı aslında. Vahşi doğanın kurallarına göre büyümüş, erdemli, adaletin yerini bulmasını isteyen bir kahraman. Bu tip kahramanları daha ▶

Savunmasız bir geyik... Maalesef ona acımamanız ve postuna el koymanız gerekli.



► önce de gördük ama hiçbiri Amerikan Bağımsızlık Savaşı'nın tam ortasında durmamıştı.

Konu ABD'nin Britanya'nın taktığı prangalardan kurtulması belki ama biz Connor olarak bu mücadelenin dümenindeki kaptan olmayacağız. Savaş sürecektir, olaylar olacak ve biz bu akıntıdaki bir balıktan başkası değiliz. Elbette ki George Washington bizden, özgürlük mücadelesine katkıda bulunmamızı isteyecek lakin savaşın kazanılmasındaki gizli silah da biz değiliz.

Olayların akışı dolayısıyla savaşta bulunuyor kahramanımız. Onun peşinde olduğu başka şeyler var. Düşmanı kırmızı ceketliler değil, Templar'ların ta kendisi. Ne var ki ne İngilizler, ne de Templar'lar bu yeni oyunda birer öcü olarak nitelendirilmeyecekler. Onların da kendilerine göre haklı mücadeleleri olduğu gösterilecek fakat biz, Connor'ın davasını gözleyeceğiz ve ona hak vereceğiz.

Dağ gezisi

Serinin üçüncü oyununda ABD'deyiz ve ABD yavaş



yavaş şekilleniyor. New York var Boston var... Bunların arasında kocaman boş bir arazi var Frontier adında mesela.

Assassin's Creed II tamamlandıktan hemen sonra çalışmalara başlamış Ubisoft ekibinin bir bölümü. Bir bölüm Brotherhood ve Revelations üstünde çalışırken, diğer ekip AC'i masaya yatırmış ve Amerikan Devrimi'ne uyarlamaya başlamış. Her şey farklı olsun, hiçbir şey tekrar etmesin diye de uzun uzun düşünülmüşler. Anvil oyun motorunun yeni bir versiyonunu tasarlamışlar örneğin, sadece bu oyun için. Connor'ın hareketleri Ezio'ya veya Altair'e benzemesin diye bütün hareket paletini en baştan düşünülmüşler. "Dört oyunda da damların üstünden atlayacak oyuncular, bu oyunda başka şeylerin üstünden atlasınlar." denilmiş ve bu yönde hummalı bir çalışma yürütülmüş. Ubisoft, gerçek anlamda yeni bir oyun yapmak için çalışmış ve çalışmayı da sürdürüyor.

Doğayla iç içe yaşamış bir karakter yaratıldığı için Frontier adında, Brotherhood'un toplamda sunduğu alanın bir buçuk katında bir alan tasarlanıyor adamımız içinde oynasın diye. Zaten oyunun hemen başında, Connor'ın küçüklüğüne şahit olacağımız açıklandı. Küçük Connor, bir gün kulübenin dışında oynarken, bağımsızlık mücadelesine tutuşan o koloniler var ya, onlar gelsin, yerlileri yerlerinden etsin... Tüm kasabasının yıkıldığını görecektir Connor ve bu yüzden adalet peşinde koşan bir savaşçı olacak. Bir intikamcı olmasını istememiş Ubisoft ekibi. "Çok Mel Gibson-vari olurdu." diyorlar



ve haklılar da. Connor intikam peşinde koşan basit bir kahraman olmak yerine, daha çok bir süper kahraman kimliğinde hareket etmeyi seçiyor ve adaletsizliğe karşı savaşacağını beyan ediyor. Bir İngiliz, küçük bir Amerikalı çocuğun elmasını mı alıyor? Connor elma arabasını İngiliz'in kafasına indiriyor. İngilizler Frontier'da ekmeği peşinde koşan bir Amerikalı aileye mi sataşılıyor? Connor bir baltasını bir İngiliz'e, diğerini bir başkasına atıyor; koşuyor, tekmeyi üçüncüsünün suratına basıyor, dördüncüsünün de suratına tükürüyor, "Adam olsan taytın üstüne çizme giymezdin." diyor.

Adalet savaşçısı Connor, şehir şehir gezecek ve ünlü simalarla yine tanışacak fakat oyunun büyük bir kısmının, Frontier adındaki vahşi doğada geçeceği söyleniyor.

Frontier çok büyük, çok fazla olaya ev sahipliği yapıyor. İngilizlerin, daha doğrusu herkesin geçiş

Arkamda ayı mı var?!

Frontier uçsuz bucaksız bir dünya. Aynen Gothic'teki gibi... Böyle 88 yaşında bir dede olacağım, elimde MP3 çalarlı bastonumla, "Bir Gothic vardı, onun gibisi çıkmadı sonra." diye dolanacağım ortalıkta. Tamam, Gothic örneği falan yok; direkt olarak konuya giriyorum.

İnsan eli, ayağı değmediği için vahşi hayatı aynen içinde barındıran Frontier denilen bölgede, bir dolu hayvanla karşılaşacağız. Geyikler, ayılar, kurtlar, tavşanlar, tilkiler... Ne ararsanız, burada olacak. Bunların birçoğu sizi gördüğünde içgüdüsel olarak kaçma eğiliminde olacak, bir diğer kısmı da sizi akşam yemeği olarak görüp üstünüze yürüyecek. Peki hiç dikkat ettiniz mi Connor sırtında ne taşıyor? Bir yay! Okçuluk konusunda gayet başarılı olan Connor, bu hayvanları

avlayabilecek. Bazılarını zevk, bazılarını ise hayatta kalabilmek için. Oyunun bir bölümünde, yay dışında Connor'ın baltalarını da kullanabildiği görülüyor. Bir ayının saldırısına uğrayan Connor, yakın dövüşte ayının boğazını baltayla kesiyor ve bu tek vuruşluk galibiyet, ona el sürülmemiş bir post olarak da geri dönüyor. Connor'ın hayvanların peşinden koşacak olmasının en önemli nedeni de bu; hayvanların derilerini, postlarını satarak paraya dönüştürebilecek. Bir hayvanı ne kadar çok darbeye öldürürse o kadar da pis bir posta ulaşacağı için bunlar daha değerli olacak. Biraz önceki ayı gibi, diğer hayvanları da tek vuruşta öldürerek daha değerli postlara ulaşabilecek. Avcılıkla ilerlerseniz de bazı grupların ilgisini çekeceksiniz. Örneğin bir grup yayla avcılık yaptığınızda yanınıza gelerek, sizi kulüplerine davet



edecek ve böylece farklı görevlere çıkabileceksiniz. Ben yine de hayvanların hunharca katledilmesine karşı çıkıyorum ve oyunda hiçbir hayvanın kılına bile zarar vermeyeceğim. (Buna inananlar el kaldırsın; gelecek ay sayacağım.)

Düşmanlarının boğazlarını kesmekten öte, kahramanımızın baltasını saldırıları durdurmak için de kullanabileceğiz.

Eski tip tüfeklerle nişan alıp ateş etmek zaman aldığından, birisi bize nişan aldığına ona karşı savunmamızı geliştirecek zamanımız olacak.

Kırmızı ceketleriyle, İngiliz askerlerini şehirlerde ve Frontier'da diğer insanlardan ayırt etmek kolay olacak.

yolu bir kere. Ayrıca birçok hayvana da ev sahipliği yapıyor. Bolca ağacın bulunduğu ve yayımlanan görsellerde sürekli karlarla örtülü olarak görülen bu alan aslında dört mevsimi de konuk edecek; hatta mevsim özelliklerine göre, buradaki hareket kabiliyetimiz de farklılık gösterecek. Örneğin kış aylarında, kar sadece basit bir görsel öğe olarak sunulmayacak. İngilizler bize kadar gelen karın içinden yürümeye çalışırken tökezleyecek, düşecek, yer yer yavaş hareket edecekler. Connor ise yıllarını bu bölgede geçirdiği için düşmanlarından daha avantajlı bir konumda olacak. Yağmur, rüzgar, cıvıldağan kuşlar gibi mevsimsel öğelerle süslü olacak olan Frontier'ın kendi içinde bir eko sisteme sahip olacağını anladığımızı inanıyor ve ağaç mevzusuna geçiş yapıyorum.

Tohumlar fidana, fidanlar ağaca, ağaçlar ormana dönüşmüş, şu an üstünden otoban geçen kocaman bir doğa örtüsü oluşmuş yıllar, yıllar önce. Bu ağaçlar kesinlikle süs değil, hatta bir ninjanın temel ihtiyacı. Aynı zamanda Connor'ın da ağaçlarla arası gayet iyi. Yarı Kızılderili olduğu için küçükken ağaçların tepesinden inmeyen kahramanımız, kırmızı ceketlilere gözükmeden onları Frontier'ın her bölgesinde takip edebilecek. Dallarda koşacak, Naruto gibi daldan dala (Bir Semra ana vardı...) atlayacak ve gerektiğinde rüzgar gibi eserek İngilizlerin tepesine binecek. Frontier bölümlerinde ağaçları kullanmak tek kelimeyle şart olacağına benziyor. İngilizler silahlı, İngilizlerin sayısı fazla. Onlarla başa baş mücadele de edeceğiz belki lakin işleri daha az göz önünde olarak halletmenin, hayatta kalma olasılığımızı arttıracığını belirtiyor Ubisoft.

Frontier'daki hayvanlarla mücadeleyi anlattığım kutucukta bahsettiğim üzere, Frontier'daki davranışlarımız bazı grupların da ilgisini çekebilecek.

Ağaçtan ağaca son hız ilerlerken, belki de bir bakaçığımız bir başkası da bizle birlikte, yan ağaçta seyahat ediyor. Ardından da diyecek ki "Neden ağaçta koşanlar kulübümüze gelmiyorsunuz?" Saçma mı? Kim bilir... Fakat bu kulüp düşüncesinin bayağı tutacağını düşünmekteyim zira Frontier'daki birçok lüzumsuz olabilecek hareketi ve işi, gerçekten işe yarayan bir duruma dönüştürebilir.

Sokakta kavga var!

Gelelim oyunun en önemli kısmına. Dövüş meselesi! Connor'ı sakın Ezio veya Altair ile karıştırmayın. O hepsinden daha vahşi, hepsinden daha hızlı. Adeta avına yaklaşan bir kurt gibi hareket ediyor. Yapımcılar onun, doğduğu ve büyüdüğü bölgeyle alakalı olmasını istediğinden, davranışlarını da buna göre ayarlıyor.

Connor temel olarak iki tane balta, gizli bıçaklar ve bir de yay taşıyor. Savaşa girdiğinde de tüm silahlarını kullanarak tam bir ölüm makinesine dönüşeceği belirtiliyor. Örnek bir savaşta, Connor baltalarıyla askerlere saldırmaya başlıyor ve Daire / B tuşuyla askerlerin saldırılarına karşı gard alıyor. Zamanlamayı tutturduğunuz anda aynı tuş, kontratak olarak işliyor ve şenlik başlıyor. Rakibini tek hamlede öldüren Connor, diğer düşmanlarına da akrobatik saldırılarla tepki veriyor. Uzaktaki bir asker, Connor'a ateş etmek için hazırlanıyor ve Connor bir askeri canlı kalkan olarak kullanıp düşman ateşinden korunuyor. Üçgen / Y tuşuna da Connor'ın diğer silah-

ları yerleştirilmiş durumda. Bir tabanca veya bir başka barutlu silaha tek tuşla ulaşıyor Connor ve uzaktaki askeri haklıyor. Bu sırada kamera kendini savaşa göre ayarlıyor, sadece sabit bir noktadan resmetmiyor olanları. Düşmanların sayısı azaldıkça, kamera da daha yakına giriyor ve tek bir düşman kaldığında ekranda "Round 1, Fight!" yazmasını bekler oluyorsunuz adeta çünkü objektif bu denli yakına giriyor.

Savaşa girildiğinde Connor farklı bir duruşa geçiyor aynı önceki oyunlarda olduğu gibi lakin koşma tuşuna basarak savaştan çıkmamız ve kaçmamız da olası.

Kaçmaya meyilli olan siz değilseniz ve uzaklaşmasını istemediğiniz bir düşmanınız varsa da farklı bir oyun mekaniği devreye giriyor. Diyelim ki öldürmek istediğiniz adamı uzaktan seçtiniz lakin onu koruyan bir dizi de asker var. Connor bunlarla teke tek dövüşe girmeyebiliyor. Aynen avına koşan bir hayvan gibi, askerleri koşarken



■ Karların içine saklanıp pusu kurmak mı? Güzel...



► tek hamlede yere yığıyor ve üstlerinden atlayarak ulaşmak istediği asıl hedefe varıyor.

Her şey olmuş bitmiş gibi duruyor, değil mi? Gerçekten oyunla ilgili çoğu nokta çoktan netlik kazandı bile. Bu anlattıklarım da zaten oyunun oynanabilen bir demosundan sahnelerdi. Yapımcıların oyun üstünde iki yıldır çalışmakta olduğunu bir kez daha hatırlatmakta fayda var bu noktada...

Kötülük yap, kötülük bul

Netlik kazanan diğer konulara gelelim. Bildiğiniz üzere Assassin's Creed serisinin %20'si koşmaca ve %30'u dövüş ise geriye kalan kısımda başka işlerle uğraşırız.

Mesela alım satım işlemleri. Osmanlı'daki dükkanların yarısı bizim olmuştu son oyunda maşallah. Amerikan Devrimi sırasında da para kazanmak mümkün olacak. Para kazanmak için daha farklı işler yapacağız (Hayvanların postunu satmak gibi.)

ve yine ölü askerlerin ceplerini karıştıracağız. Peki New York'ta bir tuhafiyeci, Boston'da bir çanak çömlekçi mi satın alacağız yine? Yapımcılar yine birtakım yerler satın alabileceğimizi ama bunun hikayeye daha fazla entegre olacağını söylüyor.

Karakter gelişimiyle ilgili çok güzel haberler var. Öncelikle oyunda ilerledikçe, Connor'ın tüm kıyafetlerini ve kullandığı eşyaları geliştirebileceğimizi söyleyeyim. Ardından da "senkronizasyon" konusunda büyük bir yeniliğin olduğunu belirteyim. Eskiden neydi; bölümlerdeki bazı gereksinimleri tamamlayarak senkronizasyonu 100'e ulaştırıyor ve "Oley be, bu bölümdeki her şeyi yaptım!" diye seviniyorduk. Ne işime yaradı o %100'lük oran? Neyse ki bu anlamsızlık gideriliyor ve bölümlerdeki çeşitli görevleri yaparak ödüllere ulaşıyorsunuz. Aynen RPG'ler gibi düşünün ama verilen tecrübe puanının bir sınırı olduğunu hayal edin. İşin daha da güzeli, her bölümdeki her görevin ardından bir

Tarihi onlar yazdı

Nasıl önceki Assassin's Creed oyunlarında Leonardo Da Vinci, Piri Reis gibi tarihteki ünlü isimlerle karşılaştıysak, burada da özellikle Amerikan Devrimi'nde rol alan birçok ünlü Amerikalıyla kol kola olacağız.

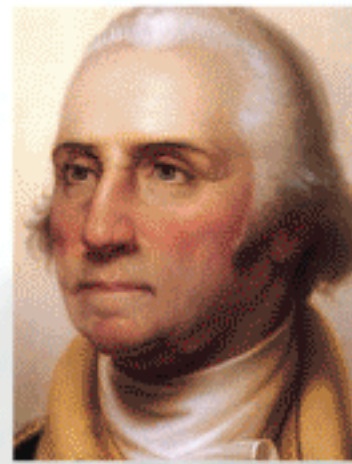


George Washington (1732 - 1799)

"Ülkesinin babası" olarak bilinen Washington, ABD'nin ilk başkanıdır da aynı zamanda. Amerikan Devrimi'nde büyük rol oynamış, İngilizlere karşı olan savaşta ordu komutanlığı yapmıştır. Amerikan Doları'nın en küçük biriminde, 1

Dolar'lık banknotlarda resmi bulunur çünkü 1 Dolar, Amerika'da herkesin eline mutlaka geçen bir para birimidir. (Kafanızı daha yeni tarih kitabından kaldırmışken benim de size buradan aynı şeyleri tekrar ediyor olmam can sıkıcı belki fakat ilginçtir.)

Diyordum ki George Washington, ACIII'te de önemli bir rolde olacak. İngilizlere karşı savaşta yine komutan görevinde karşımıza çıkacak ve Connor'la sürekli iletişim halinde bulunacak.



Benjamin Franklin (1706 - 1790)

Benim gibi her şeyden anlayan, şahane bir kişilikti Benjamin Franklin. (Egom patladı.) O bir yazardı. Bir politikacıydı. Postacıydı. Bilim adamıydı. Müzisyendi. Kaşifti. Satir yazarıydı. Aktivistti. Diplomattı... Paratoneri keşfetti, cam armo-

nikayı buldu, bifokal gözlüğü kazandırdı insanlığa. (Bunun ne olduğunu bilmiyorum, evet...) Fantastik bir adamı Franklin...

Washington kadar etkin bir rolü olup olmayacağını henüz bilmiyoruz fakat Franklin amca da oyunda büyük bir yer tutacak. Yapımcılar onun keşifleriyle oyuna damgasını vuran bir Leonardo da Vinci kopyası olmaması için onun farklı rollerde de olacağını belirtiyor lakin tam bir açıklama da yapmıyorlar.



Marquis de Lafayette (1757 - 1834)

Washington'ın emir eri olan... Abarttım. Washington orjeneralse Lafayette de tümgeneraldir ve o da Amerikan Devrimi'nde İngilizlere karşı savaşmıştır. (Fransa'nın çok yardım ettiğini söylemişim.) Aslında Fransa'da doğan ve bir

Fransız aristokrati olan Lafayette, ABD'nin sorunlarını kendi sorunu bilmiş ve bu doğrultuda elinden geleni yapmıştır. ABD'yi hallettikten sonra ülkesine dönüp Fransız Devrimi'nde rol almış ve hatta Fransız bayrağını da o tasarlamıştır.

Lafayette'in oyunda ne gibi bir yeri olacağı belli değil lakin o da oyunun bir yerlerinde. Belki bir savaşta karşımıza çıkacak, belki bizden birkaç İngiliz'i haklamamızı isteyecek.



kayıt noktası oluşturulacağı ve bir bölümü tekrar oynamak istediğinizde, her şeyi en baştan yapmak yerine bu kayıt noktalarından oyuna girebileceğiniz açıklandı. Tabii ki skorunu yükseltmek isteyenler, her bölümü en baştan oynama şansını da yine yakalayabilecekler.

Frontier'ı da içine alan tüm oyun alanında, karakterimizin nasıl ilerleyeceği konusunda yapımcılar, yine demoyu önümüze koyuyor. Connor yine önceki oyunlardaki karakterler gibi rahatça koşuyor, yolunu buluyor, hatta bu defa hareket eden nesnelere üstünden bile ustalıkla atlıyor. Bu denli bir yeteneğin boşa gitmemesi için, önceki oyunların Lair'lerinin veya Den'lerinin de yeni oyunda olacağı söyleniyor. Tomb Raider vari bir oynanış içeren bu platform bölümlerin Frontier'da karşımıza çıkacağını tahmin ediyorum. Güzel soru: Frontier'ın ortasından Boston'a hızla gitmek istersem ne yapacağım? Buna güzel cevabı da vereyim: Oyuna önceki oyunlardakinden daha doğal ve yine senaryoya uygun bir "hızlı seyahat" sistemi geliyor. Böylece koskoca haritayı ağaç tepelerinden atlayarak geçmeye çalışmayacağız.

Bize yardımcı olan iki tane önemli kavram vardı önceki oyunlarda. Bir tanesi Brotherhood, diğeri de çeşitli gruplardı. Brotherhood özellikle, çok işe yarayan bir özelliğe ve Ubisoft Montreal, onların tam olarak aynı şekilde olmasa da yine oyunda olacağını belirtiyor. Bir İngiliz askerini kendi ellerinizle

öldürmekten bir adım iyisi, bir başka suikastçının bunu yapmasını istemektir herhalde...

Yine Revelations'taki iki önemli konudan bir tanesi, "kötü şöhret" mevzuğu burada da devam edecek. Lakin bu sefer önceki oyundaki kadar cezalandırıcı bir yapıda olmayacak ve kendini daha az hissettirecek. Yasak bölgelere girmenin yine tehlikeleri olacak fakat cezası da çok büyük olmayacak. Yine Revelations'taki garip bir eklenti, ele geçirdiğimiz bölgelere yapılan saldırılara karşı koymaya çalıştığımız "tower defense" bölümleri, bu oyunda yer almayacak. Çok lüzumsuz ve oyunu bölen bir yapıdaydı, rafa kaldırılması çok iyi olmuş.

Son olarak günümüze ve Animus'un durumuna bir bakalım. Animus 3.0 versiyonuna güncellenmiş. Yeni bir arayüz, yeni özellikler... Değişimden etkilenmeyen bir bölüm ise Animus Veritabanı. Tarihteki olayları İngilizlerin gözünden inceleyebileceğimiz bu veritabanı, oyunun meraklıları için bir kez daha kaynak görevi görecek. Desmond da bu arada Revelations'taki koma halinden çıkmış, artık dünyayı kendi gözlerinden tecrübe edebilen birisi. Onun da 2012'yle ve sözde 2012'de dünyanın yok olacağıyla ilgili teorilerle uğraşacağı söyleniyor. Yine Desmond'ı kontrol edeceğimiz çeşitli bölümler-

rin de oyunda yer alacağından şüpheleniz olmasın.

Aynı anda, 1000 kişi

Dört oyundur neredeyse aynı tipte grafikler ve aynı oyun motorunun söz konusu olduğu Assassin's Creed, üçüncü oyunda yenilenmiş bir oyun motoruyla birlikte geliyor. Connor'ın daha iyi animasyonlara sahip olması, çevrenin daha detaylı bir hale gelmesi, kameranın savaşlarda burnumuza kadar girip detayları yakalayabilmesi ve ekranda aynı anda 1.000 kişinin savaşabilmesi, hep yenilenmiş Anvil motoru sayesinde olacak. Önceki oyunlarda aynı anda en fazla 100 kişiyi ekrana taşıyabilen Anvil, yeni oyunda büyük savaşların gözümüzün önünde gerçekleşmesini sağlayacak.

Sanırım bu defa, farklı bir Assassin's Creed göreceğiz arkadaşlar. Her ne kadar Amerikan Devrimi biraz bize uzak bir kavram olsa da (Fransız olsak olayın içindeydik, İngiliz olsak olayın kötü kahramanlarıydık, İspanyol olsak bir - iki gemimiz konuya dahil olurdu ama şu haliyle...) Amerikan kültürünün tüm dünyaca tanınması dolayısıyla, biz de oyunda tanıdık olaylar ve yüzler görebileceğiz. Müthiş bir heyecan değil belki fakat ACIII, beklemeye değer gibi görünüyor... ■ Tuna Şentuna



İşte plasma gun ve sonsuz mesafesi



Tansiyon Ölçer

NORMAL

Yapım Nadeo Dağıtım Ubisoft Tür FPS Platform PC
Çıkış Tarihi 2012 Web www.shootmania.com

ShootMania Storm

Farklı bir tarz

Gerçekten ShootMania Storm (SS) çok farklı tarzda bir oyun. Ubisoft için çalışan Nadeo isimli firmanın bir gece ansızın aldığı ilginç bir karar sonucu ortaya çıkıyor.

(İnanmayın canım her dediğime de.) Aslında firma "Mania" isimli oyun serisine bir yenisini daha ekliyor. Fazlasıyla ilgi gören TrackMania 2 Canyon'un ardından SS için kolları sıvayan ekip, bu oyunun hemen ardından bir diğer ilginç proje olan QuestMania için kolları sıvayacak.

Bu kararı alırken hem daha önceden deneyimli oldukları yarış oyunu bilgisini kullanmak, hem de piyasaya farklı bir FPS çıkarmak isteyen yapımcılar, ilk olarak oyunun temel mantığı üzerinde çalışmışlar ve bu işe de oyunlarında bulunan tipik, "A noktasından B noktasına ilerleme" mantığını ortadan kaldırarak başlamış durumdalar. SS daha çok özgürlüğe önem verecek olan bir yapım; yetmezmiş gibi oyuncuya, oyun içerisinde ürettiklerini kullanmasını sağlayacak.

Şöyle bir baktığımızda, genel hatlarıyla dörde dört ve bire bir savaş modları üzerinde yoğunlaştığını görüyoruz Nadeo'nun. Bilinen ilk harita modeli olan Battle'da, ikiye bölünmüş simetrik bir haritanın içerisinde rakibimizin bayrağını çalıp üssümüze dikmeye çalışıyoruz. İlk olarak 100 puana ulaşan takım bu modu zaferle tamamlayabiliyor. Joust modunda -tıpkı ortaçağdaki şövalyelerin yaptığı gibi- birbirimizin yanından koşup geçeceğiz ve tabii ki geçerken rakibimizi vurmaya çalışacağız. Bu moddaki asıl can alıcı noktaysa sadece dört kullanımlık olan silahımızı doldurmak için

Harita

SS'de kendimize ait haritalar yapabileceğiz. Tamamen "scripting system" ile çalışacak olan harita editörü, aynı zamanda kullanıcılara kendi modellerini de yapma imkanı tanıyacak. Fakat bu iş için az da olsa programlama dili gerekecek. (UO'cular buraya toplansın! Script yazarak büyüyen oyuncular; duymıyorum sizi!)



rakip tarafta bulunan bayrağa dokunmak zorunda oluşumuz.

SS'i birazcık daha ilginç kılan, oyunun içerisinde bulunan harita editörü sistemi; yani oynadığımız haritaları çok hızlı bir şekilde değiştirebilecek, üzerine bir şeyler ekleyip çıkarabileceğiz. Bütün bunlara bir de temel FPS karakteristiğini ekleyince gerçekten farklı ve ilginç bir yapımin yakın zamanda kapımıza dayanacağını söyleyebiliriz.

Kullandığımız silahlarla sadece beş atış yapabileceğiz. Toplamda beş adet güç barı kullanacağımız oyunda, seri ateş etme şansımız da olmayacak gibi gözüküyor. Her atıştan sonra dolan barı beklemek zorunda kalacağız. Rakibimize isabet edecek olan mermiler -ya da artık ne atacaksak- oyuna fazlasıyla gerçekçi bir hava katacak ve etraf ister istemez Vahşi Batı'nın o yavaş ama öldürücü havasına bürünecek. FPS türüne ve bu ilginç oyuna yabancı oyuncular içinse işler birazcık daha kolay tutulacak. Misal kullanıcının silah seçimi, içerisinde bulunduğumuz haritaya göre otomatik olarak belirlenecek. Birçok harita, oyunun temel silahı olan plasma gun'u kullanacak ki bu silah hem sonsuz bir mesafeye ateş etme özelliğine sahip, hem de kullanımı bir hayli kolay. Bilinen bir diğer silah olan roketatarımız iki isabetli atışla rakibimizi yere serebilecek. Rail gun ise tek seferde düşmanlarımızı yok etmemize olanak sağlayacak. Silahların ve çevre detaylarının önem kazanacağı bir diğer nokta, farklı silahların, farklı maddeleri delip geçebilecek olması. Yani ağacın sağladığı koruma ile metalin sağladığı koruma gözle görülür şekilde farklı olacak. Bir diğer ilginç detay, mouse'un sağ tuşuyla zıpladıktan sonra bu tuşa basılı tuttuğumuz sürece havada asılı kalabileceğimiz olmamız. Havada kaldığımız sürenin uzunluğuyysa yere indiğimiz anda bize aynı derecede hız sağlayacak.

SS, oyuncular arasındaki rekabetin gerçekten net olması için uğraşan bir yapım. Bu durumu destekleyen en iyi örnek, haritalarda limitli miktarda cephane bulunacak olması. Her oyuncu nerede, ne var, bilmek zorunda olacak ve büyük haritalar, tek bir oyuncunun bütün haritaya hakim olmasını imkansız hale getirecek. Harita üzerinde yapılabilecek olan yeniliklerinse çok kolay olacağını söylüyor yapımcı ekip ve yakın zamanda, şimdilik sadece dağ ve ovalardan oluşan haritalarına, atlama rampası, köprü ve tünel gibi farklı detayların da ekleneceğini söylüyor.

Kısacası Nadeo, oyuncularından hem yapımcı, hem de tasarımcı olmalarını istiyor. Aslında daha önce hiç kimsenin böyle bir fikirle karşımıza çıkmamış olması dikkat çekici. Bence SS gerçekten ilginç ve özellikle bol vakti olan oyun severler için büyük bir bağımlılık olacak. ■ Ertuğrul Süngü



Monster, PerforMonster!

Hayatta

hızlıyı yavaştan,
başarılıyı başarısızdan,
galibi mağluptan,
güçlüyü güçsüzden,
verimliyi verimsizden,
etkiliyi etkisizden,
birinciyi ikinciden,
kaliteliyi kalitesizden,
pahalıyı ucuzdan
ayırان performanstır.



Bizi rakiplerimizden, sizi kalabalıklardan ayıracak olan da performanstır.

Biz fiyatı 2500 TL ile 30.000 TL arasında olan yüksek performanslı dizüstü bilgisayarlar üretiyoruz. Zor işler başarmak için yüksek performanslı bir bilgisayar ihtiyacı olanlara duyurulur.



monster®

PerforMonster

monsternotebook.com.tr



Bal Ülkesi Çiçeklerin rotasını izleyen gezgin arıcıların baharla başlayıp kasımda sona eren dramatik serüvenleri Bal Ülkesi'nde. Gelin her yıl aynı heyecan ve coşkuyla yenilenen bu döngüye biz de katılalım.

Boyun Eğmediler

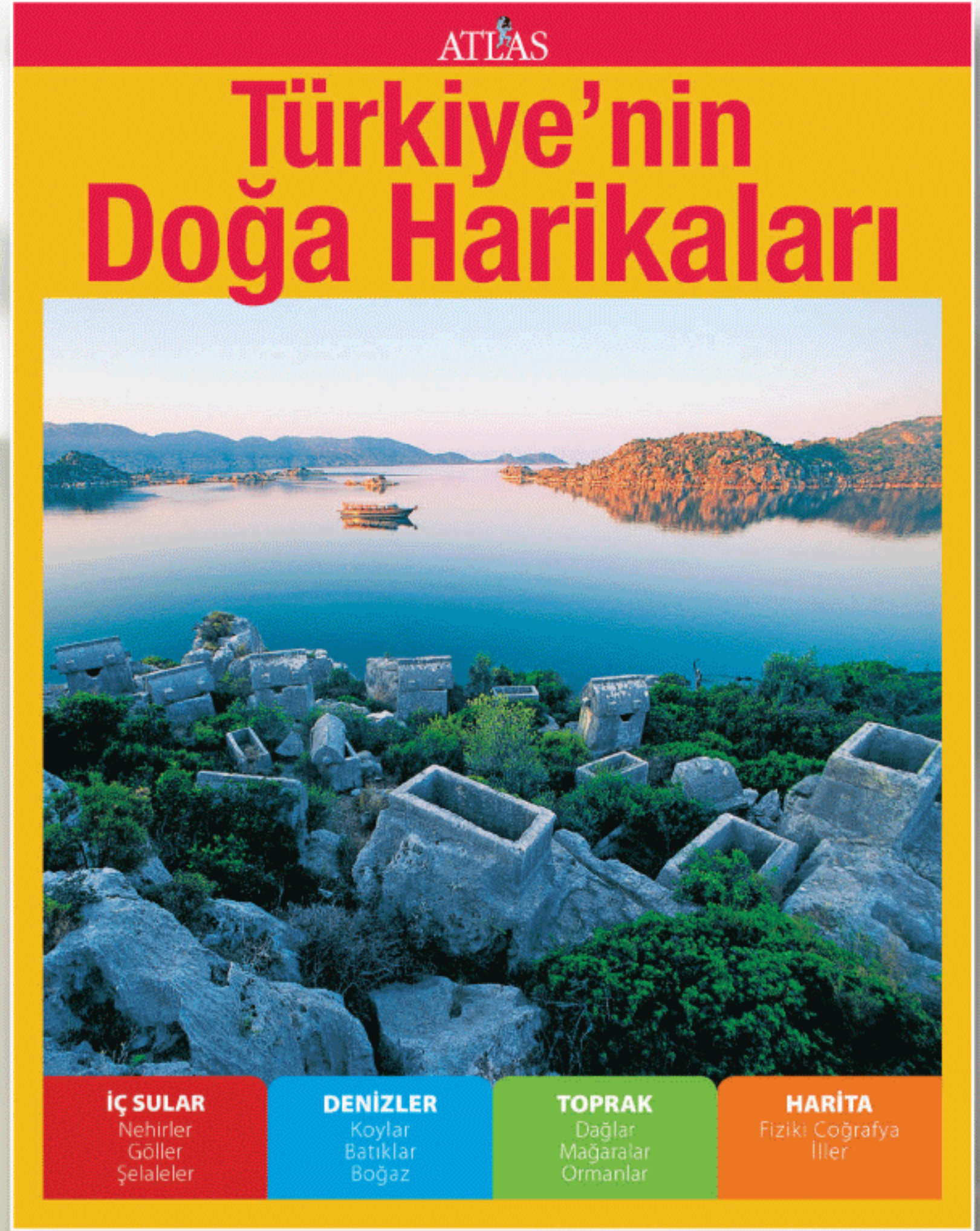
Özgürlüğüne düşkün ve savaşçı Pisidialıların yurduydü Göller Bölgesi'nin dağlık yamaçları. Gelin bu uygarlığın sırlarını birlikte paylaşalım.

Sulawesi'de Türlerin Şöleni

Endonezya'nın Sulawesi Adası çevresindeki tek bir resifte bile bütün Atlas Okyanusu'ndan daha fazla mercan türü yaşıyor. Gelin bu sularda, avını saniyenin 6 binde birinde kapan kurbağa balığının, son derece zehirli alev denizkestanesinin, kumların altına saklanan Babil salyangozunun konduğu olalım.

Banyan Ağacının

Altında Hindistan'ın Goa bölgesinde banyan ağacı kutsal sayılıyor. Gelin bu ağaca sığınan çoğu Avrupa'dan gelen insanların arasına karışalım.



ATLAS'TAN HERKESE
ARMAĞAN!

Türkiye'nin Doğa Harikaları

Hemen Abone Olun!

0 212 478 0 300

www.kesfetmekicinbak.com



Yapım Sony **Dağıtım** Sony **Tür** Aksiyon **Platform** PS Vita
Çıkış Tarihi 13 Haziran 2012 **Web** tr.playstation.com/gravityrush

Gravity Rush

Kedi canını senin...

Benim gibi Game Boy ile beraber 90'lı yılların ortalarında el konsollarından emekli olmuş oyun severler için PS Vita biraz korkutucu bir cihaz. Çünkü cihazın her noktası ayrı bir tuşla işgal edilmiş durumda. Boydan boya arka kısmı bile dokunmatik bir yüzeyden oluşuyor. Elime geçirdiğimde, neresinden tutsam da kullansam diye düşünüp duruyorum. Bir de tabii ki böyle el kadar cihazlarda ortalama grafik kalitesinde bir oyun bile görsem "Aaa, kaç renk bu oyun, grafikler ne hoş, ne enteresan!" diye geveleyip duruyorum.

Sony'nin yeni gözbebeği PS Vita'nın başarılı olup olamayacağı üzerine birçok piyasa analizi yayınlandı. Genel olarak da cihazın mali başarısı ile ilgili olumsuz veriler ortaya çıktı. Kişisel görüşüm, ev konsollarında tutmuş yapımları cep boyutuna indirmenin, insanları PS Vita kullanmaya özendirme için tek başına yeterli bir sebep olamayacağı yönünde. PS Vita'nın başarısındaki kilit nokta, Gravity Rush gibi sadece ve sadece PS Vita'nın donanımsal özelliklerini kullanarak oynayabileceğiniz oyunlar olacaktır.

Gravity Rush, oyun dünyasında sıklıkla karşılaşmadığımız bir kavram üzerine kurulu: Yerçekimi ya da yerçekiminin eksikliği... Kat isimli genç ve güzel kızımız, bir ağacın altındayken kafasına düşen bir elma ile uyanır. Geçmişine dair hiçbir şey hatırlamıyordur ve -Isaac Newton'un aynı ağacın altından beş dakika önce kalkıp gittiğini varsayarsak- sihirli, siyah bir kedinin yardımıyla yerçekimine hükmedebileceğini öğrenir.

Bu kız evde kalmaz

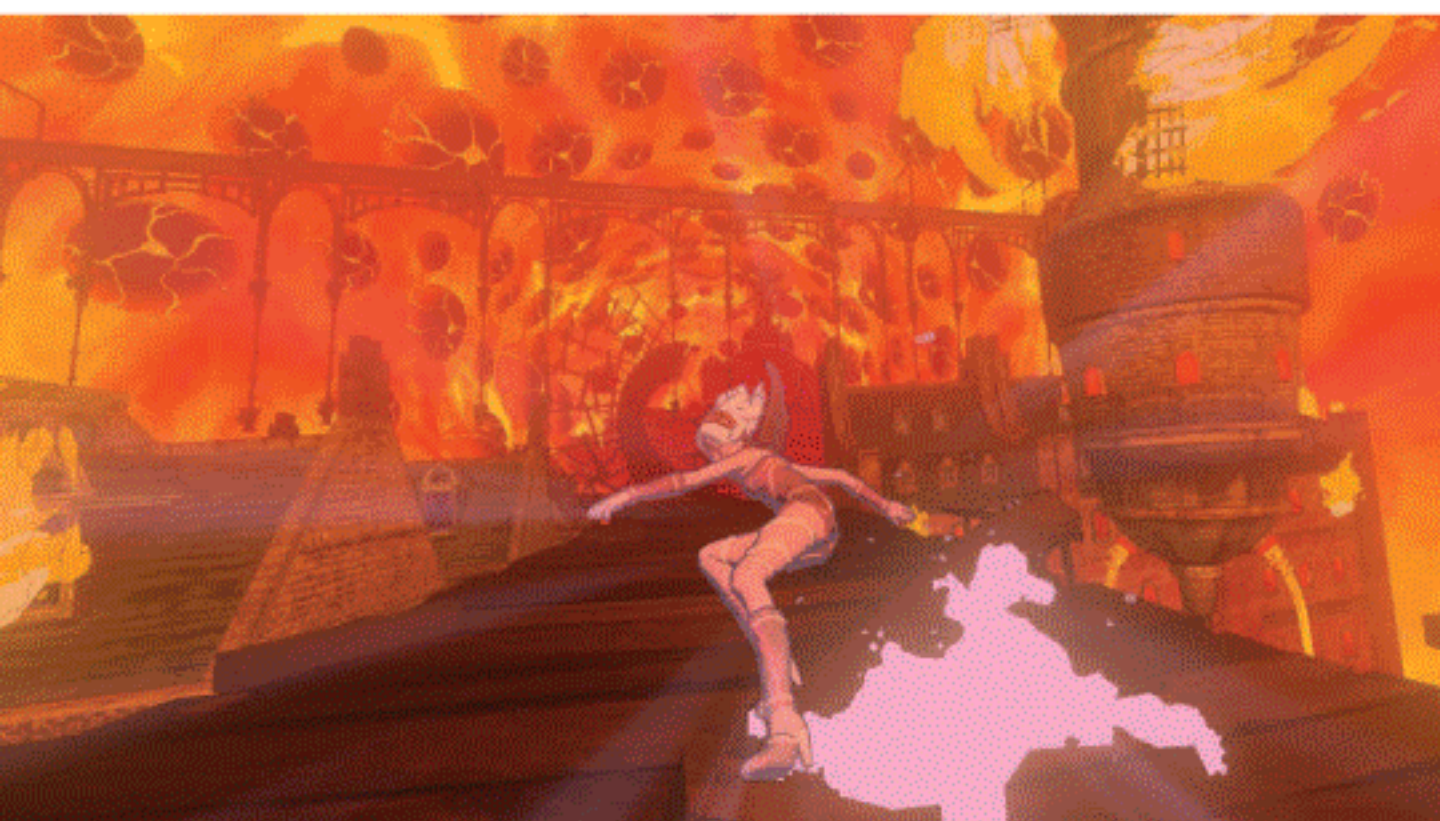
Oyunun geçtiği Hekseville kasabasında bildiğimiz yerçekimi kanunları işlemez. Kat ile birlikte yerçekimini manipüle edebilir, önünüzde yükselen 10 katlı bir binanın herhangi bir penceresini bir anda ayaklarınızın altına alabilirsiniz. Aksiyon oyunlarında sıkça rastladığımız "bir yerden düşüp ölmek" gibi durumlar Kat

için pek de geçerli değil. Yerçekimi kuvveti olmadan tam olarak nereden nereye düşebilirsiniz ki? Kat'ın karakter animasyonları gerçekten de kusursuza yakın ve yerçekimini manipüle ederken, tıpkı rüzgardaki bir yaprak gibi oradan oraya savrulabiliyor. Kat ayrıca eğimli yüzeylerin üzerinde son sürat kayabiliyor ve tabii ki yakın dövüşte rakipsiz. Her fırsatta yakın dövüşteki hamaratlığını, yerçekimini manipüle etme yeteneğiyle harmanlaması gerekiyor; çünkü Hekseville sakinlerini "Gravity Storm" adı verilen yaratıklardan korumak gibi bir görev edinmiş kendine. Yerçekimini kullanıp gitmek istediğiniz yönü de PS Vita'yı hareket ettirerek belirliyorsunuz. Ayrıca oyunda ilerledikçe, birçok özelliğinizi geliştirebilecek ya da yeni özellikler kazanarak çok daha hünerli bir savaşçı haline gelebileceksiniz.

Oyun, enteresan bir hikayeye sahip ve hikaye akışını da çizgi roman benzeri görselliğiyle aktarıyor. Sayfaları PS Vita'nın arka kısmındaki dokunmatik yüzeye çevirecek ve kaliteli çizimlere sahip bir çizgi romanın içinde, bu garip hikayenin anlam kazanmasını bekleyeceksiniz.

Kendine has görselliği ve merak uyandıran aksiyon dinamikleri ile Gravity Rush, merakla beklenmesi gereken bir oyun. Uçan kasaba Hekseville'i ziyaret etmek oldukça eğlenceli olacak gibi gözüküyor.

■ **Çaylak M**





Yapım Gearbox Software **Dağıtım** 2K Games **Tür** Aksiyon / RPG **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 21 Eylül 2012 **Web** www.borderlands2.com

Borderlands 2

Western ve robot dansı arasındaki ilişki

Oyun dünyasında da aynen sinema dünyasındaki gibi kült yapımlar vardır. Belki o senenin en iyi oyunu olamaz ya da satış rakamları çok yüksek değildir ama yine de yeterince insan için önemli olmayı başarır ve oyun tarihinde kendine özel bir yer edinir. İşte ilk Borderlands tam da bu tanıma uyan bir oyundu. Şimdiyse sırada aynı manyaklık oranına sahip ikincisi var.

Öncelikle Borderlands neydi, kısa bir hatırlatma yapalım: Borderlands, kurgu bir gezegen olan Pandora'da geçen, post-apokaliptik bir RPG oyunu. Yapımcılarıysa dinamik yapısı, silah çeşitliliği ve Western havası sebebiyle oyuna "role playing shooter" demeyi tercih ediyorlar. Borderlands 2, bize bu özelliklerin çok daha fazlasını vaat ediyor.

RPG oyunu denildiğinde ön plana çıkan şey karakterlerdir. Aksiyon veya rol ağırlıklı olması fark etmez. Önce canlı kanlı, derinliği ve detaylı gelişme sistemi olan karakterler isteriz. İlk oyun bunu dört farklı sınıftan karakterle başarılı bir şekilde ortaya koymuştu. Borderlands 2 de aynı yoldan ilerleyip yeni oynanabilir karakterlerle karşımıza çıkıyor. Ancak hemen üzülmeyin; eski oyundaki dört karakterin tamamı oyunda NPC olarak yer alacak. Üstelik küçük bir sürpriz de var bu konuda. (Bunun için de bu sayfadaki ufak kutucuğumuza bakabilirsiniz.)

Borderlands 2, ilk oyunun kaldığı yerin beş sene sonrasından başlıyor. Handsome Jack (Yakışıklı Jack) isimli bir adam, ilk oyundaki karakterlerimizin yaptıklarını kendi başarısı gibi gösterir. Bu sayede güç ve para kazanan

Jack, Hyperion Corporation'ı (Pandora'daki bir silah üreticisi.) ele geçirir ve onun başına geçer. Bu, onu Pandora üzerindeki önemli bir güç yapar. Bir süre sonra hakimiyeti ele alıp diktatörlüğünü ilan eden Jack'in amacı, koloni üzerindeki bütün hayatı yok edip tamamen endüstriyel hale getirmektir. Tabii ki tam bu noktada onu durdurup kendi hayatımızı ve Pandora'nın geleceğini kurtarmak bize düşüyor.

Yapımcılar, Jack'in önemli ve iz bırakan kötü adamlardan olacağı konusunda iddialılar; hatta öyle ki kendileri, "Glados'u alın, Joker'le çarpın, sonuç Handsome Jack olacaktır." diyorlar. Dedikleri kadar iyi yaratılmış bir karakterle karşılaşacak mıyız, bilmiyorum ama Jack'in başımıza çok fazla bela açacağı kesin. Pandora'nın yörüngesine kurduğu yapay aydaki üssünden bize düşmanlarımızı yağdıracak, yer yer kendisi müdahalelerde bulunacak. (Yeterince zorlayıcı görünüyor.)

Silah, daha çok silah!

Şimdiyse Borderlands 2'nin en öne çıkan özelliklerden birine geldik: Silahlar! Evet, yeni oyunda da milyonlarca, trilyonlarca ve hatta yapımcıların deyimiyle "bazıyılarca" silah olacak. Bu envai çeşit silahla rakiplerimize farklı sonlar hazırlayacağız. Bu silahlar karakterlere göre çeşitlilik gösterecek ve World of Warcraft'taki gibi değer ve yetilerine göre renkleri olacak. İlk oyundaki gibi silahların tip ve stilleri silah üreticilerine göre değişecek, hatta silahları sesinden bile tanıyabileceğiz. Bulduğumuz "Eridium"lar sayesinde silahlarımızı geliştirebileceğiz ve bu geliştirmelerin her biri silaha özel olacak.

Kullanabileceğimiz araçlar var bir de. Şu anda çok fazla detay olmasa da hepsi dört kişinin sığabileceği ve yine çeşitlilik gösteren araçlar olacak. Oyun dünyasının ilkinden geniş olduğunu varsayarsak, araçlara daha fazla ihtiyacımız olacak gibi. Oyun dünyasından bahsetmişken, artık haritamız ayrı ayrı parçalara bölünmüş durumda değil. Yani artık kutular şeklinde dizayn edilmiş haritalar yok, onun yerine tek bir devasa harita var. Yeterince yükseğe çıkarsak bütün haritayı görebileceğimizi söylüyor yapımcılar. Oyuna hem büyük bir gerçeklik, hem de akıcılık katacağı kesin. Bu güzel yeniliklere ek olarak oyun dünyası üzerinde serbest olarak gezen ve iletişime geçen NPC'ler olacak. Hikayeye bağlı görevlerse statik olmayacak.

Yani bir görevde birisini kurtarmamız gerekiyorsa ve fazla oyalanırsak, o kişiyi kaybedeceğiz. (Bu özellikleri en iyi uygulamayı başaran oyun S.T.A.L.K.E.R'di, bakalım Borderlands 2 onun yolundan gidebilecek mi.)

Yeni oyunda eski oyun gibi cel-shaded grafik teknolojisiyle yapılmış ve bu, oyunlara çizgi film veya çizgi roman havası katan bir teknoloji. Çok beğendiğim bu stili daha fazla oyunda görmek isterdim fakat nedense bazı yapımcılar bu tarzı kullanışsız bulduklarını açıklamışlar. Şimdiye kadar bu şekilde çok fazla oyun çıkmış olmasa da ilk Borderlands ve XIII isimli FPS (Başarılı, hakkı yenmiş bir oyundu!) güzel örneklerdendi. Grafikler ilk oyuna göre çok daha stilize ve gelişmiş duruyor. Her şey daha renkli, daha hareketli ve dinamik görünüyor.

Son dönemdeki fırtınaya Borderlands 2 de karşı koyamamış ve oyunun videosuna bir dubstep parça eklemişler. Oyun içi müziklerle ilgiliyse pek bir bilgimiz yok henüz. Yeterince patlamanın, mekanik sesin ve gürültünün olduğu bir ortamda dubstep biraz ağır kaçabilir gibi duruyor. Yine de hayranları için söyleyeyim: Videoda çalan parça Nero - Doomsday.

Oyundaki bir başka yenilikse split screen modu. Eski oyuncuların özellikle seveceği bu mod, aynı ekran üzerinden iki kişi oynamanızı sağlıyor. PC versiyonunda bu nasıl olur, bilmiyorum ama PS3'te ve Xbox 360'ta, özellikle büyük ekranlarda çok keyifli olacak gibi. Split screen modunda diğer oyunculara bağlanabilecek ancak teknik sebepler yüzünden oyun kuramayacağız.

Borderlands 2 Steam üzerinden de dağıtılacak ve Steamworks'ten yararlanacak. Yani bu Steam achievement'ları, indirilebilir içerikler, otomatik güncellemeler ve Steam'in Cloud desteğinden yararlanabileceğimiz anlamına geliyor. Bir de Steam'in indirim güzelliklerini unutmamak gerek. Eğer ki oyun için şimdiden ön sipariş vererseniz, yapımcıların sizin için sürprizleri var. Ön sipariş vererek diğer oyuncuların ulaşamayacağı oyun içi içeriğe sahip olabileceksiniz.

Stil grafikler... Fallout... Diablo... Milyonlarca silah... Felaket sonrası bir dünya... Bilim-kurgu... Renkli karakterler... Kara mizah... Bu kavramlardan en az birini seviyorsanız, Borderlands 2 kesinlikle sizin oyununuz. Diablo III'e karşı direnebilir mi, bilmiyoruz ama en azından farklı tarzı ve kara mizahı ile ilk oyun gibi bir kült olacağı kesin. ■ **Çaylak E**

Afet -sonrası- bir Türk



İlk oyunu oynayanlar, Lilith'i yakından tanıyacaklardır. 2K Games, ikinci oyunda Lilith'i modellemek üzere bir seçme yapıldığını duyurdu ve kazanan Yasemin Arslan isminde bir Türk oldu. Kendisiyle ilgili daha

fazla görsel ve bilgi için deviantART sayfasına bakabilirsiniz: tarotea.deviantart.com



■ Patlat gözünü,
kır dişini!



Dört silahşorlar

Eski karakterler NPC oldu, yerlerine yeni isimler geldi...

İsim: Axton

Sınıf: Commando

İlk oyunun askeri ve tankı Roland'dı, bu sefer onun yerine biraz daha eli yüzü düzgün olan Axton var. Tek farkı görünüm değil tabii ki. Axton'ın ana özelliği, yanında taşıdığı ve istediği gibi özelleştirebildiği bir taretı olması.

İsim: Salvador

Sınıf: Gunzerker

Kendisi Pandora'nın yerlisi. İlk oyundaki Brick'in yerini kapmış olan Salvador, bu oyunun silahşoru. Temel yeteneği, iki silahı aynı anda kullanabilmesi ama bu özelliği sınırsız değil, belirli aralıklarla kullanabileceğiz.



İsim: Maya

Sınıf: Siren

Lilith gibi bir Siren olan Maya ile kendimize koruma kalkanları yaratabilecek, takım arkadaşlarımızın ve kendimizin yeteneklerini arttırabilecek ve rakiplerimizi "Phaselock" özelliğiyle savaştırmaz hale getirebileceğiz.

İsim: Zero

Sınıf: Assassin

Dikkat çekici ve ilginç bir karakter. Geçmiş ve ırkı hakkında herhangi bir bilgi yok. İsmi Zero (Sıfır) çünkü rakiplerini öldürdüğü zaman önünde bir sıfır beliriyor. Kendisini klonlama, gizlenip düşmanlarına kritik saldırılarda bulunma gibi yetenekleri var.



Yapım Danger Close Games **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 23 Kasım 2012 **Web** www.medalofhonor.com

Medal of Honor: Warfighter

Onur madalyasının peşinden...

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

F PS ve modern savaş bileşiminden hala zevk alan var mı? Gerçekten zevk alarak mı oynuyorsunuz bu oyunları yoksa sadece alışkanlıklarınız mı sürüklüyor sizi bu yöne? PES ve FIFA gibi serilerin her yıl yeni bir oyunla karşımıza çıkmasını anlayabiliyorum ama Call of Duty, Battlefield ve Medal of Honor gibi başlıkların her sene karşımıza çıkmasından artık sıkılmaya başladım. Senaryolar her sene farklı, içerik ve sunum zaman zaman değişebiliyor ve görsel kalite de haliyle her sene gelişiyor. Gelin görün ki "olay" her zaman aynı. Şunu da rahatça söyleyebilirim: Bence artık bu tarz oyunların tek kişilik senaryo moduyla hiç uğraşmasınlar, direkt multiplayer tarafına odaklansınlar, daha iyi. Emin olun ki kimse bu eksikliği yadırgamayacaktır. Konuyu örneklendirmek mi lazım? O zaman alın size yeni bir başlık daha...

Uzun bir süre sessizliğini koruyan Medal of Honor, nihayetinde sade bir başlıkla ve yaklaşık bir yıl önce karşımıza tekrar çıkmıştı hatırlarsanız. Türevlerinden pek farkı olmadığı ve alışkanlıklar artık zevk ve renk çerçevesinde cirit attığı için tabiri caizse sönük kaldı piyasada. İşin içine Battlefield serisini bir anda zirveye taşıyan EA DICE bile girmişti ama durum değişmedi. GDC 2012 bünyesinde tanıtımı yapılan ikinci oyun, yani Medal of Honor: Warfighter için de durum değişecek gibi görünmüyor. Bu taze haberi dikkat çekici kıvama sokan en büyük olay ise oyunun Frostbite 2 teknolojisi kullanılarak inşa ediliyor olması ki bu haberle birlikte Battlefield müptelalarının antenleri şu anda açılmıştır eminim. Evet, yıkılan binalar ve bu çerçeveye ait diğer detaylarla süslenmiş olacak Warfighter. Bu durumda oyunun FPS alemine yeni bir soluk getirdiğini rahatça söyleyebilecek olan var mı? Yok mu?

Gelelim oyunun konusuna... Medal of Honor'ın geçen sene kaldığı yerden devam edecek Warfighter. Bu sefer dünya geneline yayılmış daha büyük bir mesele olacak hikayenin kapsama alanında ve Tier 1 askerlerini yeniden ağırlayacağız. Ancak bu sefer sadece Amerikan Ordusu değil, diğer milletler de olacak işin içinde. Senaryoya ait bilgiler bunlar ve maalesef bundan ötesi de şimdilik ayyuka çıkmış değil. Deminden beri saydırıp duruyorum ya, ayyuka çıksa ne olur? Bu temelden en fazla nasıl bir hikaye çıkar? Neyse, durup durup başa sarmayalım şimdi. Anlayacağınız, farklı milletler bir araya gelecek ve dünyayı bir türlü ele geçiremeyen o kötü güce karşı savaşıacaklar. Seneler önce klişe olan ve artık rahatsız edici derecede kokmaya başlayan bir konuyla karşı karşıyayız yani.

Tüm bunların yanı sıra Warfighter, şu ana kadar hiçbir savaş içerikli FPS oyununun dokunmadığı bir damara dokunacak gibi görünüyor: Milliyetçilik! Farklı ulusların Tier 1 birlikleri-



nin bir araya gelmesi sonucunda oluşmuş bir fikir gibi görünüyor bu aslında. Toplam 10 ülkeye ait 12 Tier 1 birliği yer alacak oyunda ve multiplayer kulvarında bu birliklerin birbirine gireceği, "Blue on Blue" başlığı altında yeni ve değişik bir mod olacak. Listedeki ülkeler şimdilik ABD, İngiltere, Almanya, Avustralya ve Polonya olarak sınırlı durumda ki yakın bir tarihte tam liste açıklanacaktır mutlaka. Danger Close Games, her an suyu çıkmaya müsait olan bu konuyu "kardeş kardeşe karşı" şeklinde yumuşatmaya çalışsa da ben multiplayer maçlarda ortaya çıkacak "sert" sürtüşmeleri şimdiden hayal edebiliyorum. Ama yine de konuyu bu noktada ucu açık bırakmak en sağlıklı olacak kanımca.

Warfighter ile ilgili şu an söylenecek daha fazla bir şey yok. Oyuna ait oyun içi videolar yayınlanmadıkça detaylar hakkında fikir sahibi olmak da pek mümkün değil. Beklentiniz şu sıralar olası bir Battlefield 4 veya Call of Duty: Modern Warfare 4 başlığı mıdır, bilmiyorum ama bence Medal of Honor: Warfighter'ı da eklemelisiniz bu listeye. Her ne kadar klişe olsalar da büyük yapımlardan bahsediyoruz. Hem bu sefer bir de bakarsınız, Medal of Honor eski ihtişamına kavuşuverir. İhtimal oranı bence gayet yüksek. Ne dersiniz?

■ **Ertekin Bayındır**



Tansiyon Ölçer
YÜKSEK



Yapım Nihilistic Software **Dağıtım** Sony **Tür** FPS **Platform** PS Vita
Çıkış Tarihi 30 Mayıs 2012 **Web** www.myresistance.net

Resistance: Burning Skies

Direnış bitmez!

Sony, sahip olduđu en değerli serilerle PS Vita'yı zenginleştirmeye devam ediyor ve yapımcılar da PS Vita ile uğramak isteyeceğiniz duraklardan birinin Resistance serisi olacağını düşünmüşler. Bu görüşlerinde ne kadar haklı ya da haksız olduklarını yakın zamanda göreceğiz. PlayStation 3 elime ilk geçtiği zamanlarda doğru düzgün bir FPS bulamadığım için Resistance: Fall of Man ile seriye bulaşmışım. Bulaşırken de -dürüst olmak gerekirse- fazla bir beklentim yoktu. Sadece yeni konsolumun yardımıyla bir şeye ateş etmek istiyordum. Bilindiği üzere, paralel bir zaman diliminde geçen oyun, İkinci Dünya Savaşı'na denk gelen dönemlerde, Chimera isimli, dünya dışı bir virüsün tüm dünyayı ele geçirmesini konu alıyordu. Tıpkı Nazi nefretinin o dönemlerde tüm Avrupa'yı ele geçirmesi gibi, bu virüsü de haddinden fazla zarar vermeden önce durdurmak neredeyse imkansızdı. Kendi döneminin en iyi grafikleriyle oyun severleri avlayan Resistance, bundan çok daha fazlasını sunmayı başarıyordu. Gerekli gördüğü noktalarda oyuncuyu ters köşeye yatıran hikaye kurgusu oldukça keyifliydi. Oynanışsa kontrol cihazını elinizden bırakıp kısa bir süreliğine de olsa ihtiyaç molası vermenize izin vermeyecek kadar bağımlılık yaratıcı ve çeşitli idi. Hem insan ırkının, hem de düşmanların silahlarını kullanıp bir de alternatif ateş etme seçeneklerine hakim olduğunuzda, savaşmak için birçok farklı strateji belirleyebiliyordunuz. Bu sebeple Resistance serisinin el konsollarındaki yeni macerası da hala bünyede heyecan yaratmaya devam ediyor.

ABD işgal altında ve siz itfaiyecilere ihtiyacı var!

Resistance: Burning Skies, ilk ve ikinci oyunun arasındaki bir zaman diliminde geçiyor. Tom Riley isimli bir itfaiyeciyi kontrol edeceğimiz oyunda, ilk kez Chimera virüsüne maruz kalmaya başlayan ve işgal altındaki Amerikan topraklarında kazanılması güç bir savaşın içine gireceksiniz. PS Vita, kullanıcılarını dokunmaya teşvik eden bir konsol olduğu için Resistance cihazın bu özelliklerinden olabildiğince faydalanmayı amaçlıyor. Bu sebeple önceki oyunlardan alıştığınız tüm kontrol alışkanlıklarınızı bir kenara bırakmalısınız. Kaşınan işaret parmağınızı hala tetiğin üzerinde tutabilirsiniz. Fakat kullanacağınız her silahın bir de ikincil özelliği olacağı için bu noktada elinizi çabuk tutsanız iyi olacak. Dokunmatik ekran üzerindeki hızlı dokunuşlarınız, silahların ikincil özelliklerini kullanmanızı sağlayacak. Ayrıca düşmanın işini sessizce bitirmek için kullanacağınız yakın dövüş opsiyonuna da yine dokunmatik ekran üzerinden ulaşacaksınız. Oyuna yeni eklenen silahlar da var. Özellikle Chain Gun, çıkardığı son derece sinir bozucu sese karşın kullanılması son derece

keyifli ve efektif bir silaha benziyor.

Bu küçük cihazdaki grafiklerin, ilk iki oyundaki grafiklerle yarıştığını ve hatta daha iyi olduğunu görmek gerçekten korkutucu. Resistance serisi her zaman görsel kalitesiyle fark yaratmıştır. Uzun bir süre de PS Vita'nın en göze hoş gelen oyunlarından biri olacağına eminim. (Sanırım PS Vita, grafik kalitesi açısından gerçekten de cebinizde taşıyabileceğiniz bir PlayStation 3 olacak.)

Nihilistic Software, oyunun yapımcılığını üstlenen firma ama daha önceki oyun denemeleri pek de parlak değil. 2000 yılında PC için çıkan ve hakkı bir türlü teslim edilmemiş Vampire: The Masquerade - Redemption haricinde dişe dokunur bir oyunu yok. Fakat her şeye rağmen Resistance: Burning Skies, oldukça başarılı bir serinin yeni oyunu ve gerekli özen gösterildiği takdirde kesinlikle oynanması gereken bir yapımdır.

2009 yılında Resistance: Retribution ile PSP'leri şenlendiren Sony, serinin el konsollarında da son derece başarılı olabileceğini kanıtlamıştı. Son halka Burning Skies ile de aynı oranda başarılı bir iş çıkarmaları son derece olası. Umarız karşımıza, Resistance'in adına yararlı bir oyun çıkar. ■ **Çaylak M**





Yapım NetherRealm Studios Dağıtım Warner Bros Interactive Tür Dövüş
Platform PSV Çıkış Tarihi 2012 Web www.mortalkombat.com

Mortal Kombat

Parmak dövüşü

PS Vita'nın çıkışı bazı kesimler tarafından halen önemsenmese de kendisi düşündüğümüzden de hızlı bir şekilde yol kat ediyor. Uncharted: Golden Abyss ile başlayan PS Vita furusu, bir diğer büyük isim olan Mortal Kombat'a yakın bir zamanda ev sahipliği yapacak.

Peki PS Vita ile Mortal Kombat oynamanın diğer platformlarda oynamaktan farkı ne? Öncelikle şunu belirtmek isterim ki PS Vita için üretilecek bütün oyunlarda dokunmatik ekranın ön planda olması kaçınılmaz bir gerçek ve evet, PS Vita için üretilecek olan Mortal Kombat da bu durumdan nasibini alacak. Bu yeni oyunla halihazırda bulunan oyun modlarının yanı sıra yeni ve farklı modlar da oyuna eklenecek.

Ana hikaye, diğer oyuncularla kapışma, mini oyunlar ve Challenge Tower bizi bekleyen Mortal Kombat seçenekleri arasında yer alıyor. NetherRealm'ın yaptığı açıklamaya göreyse yeni Mortal Kombat, serinin daha önceki oyunlarından daha uzun oynanış süresine sahip olacak ve bu durumda Challenge Tower'ın altı saatlik oyun deneyimi sunacak olmasının payı büyük. İlk Mortal Kombat oyunundan bu yana hep görmeye alıştığımız "Test Your..." şeklindeki mini oyunlar da etrafa serpiştirilecek.

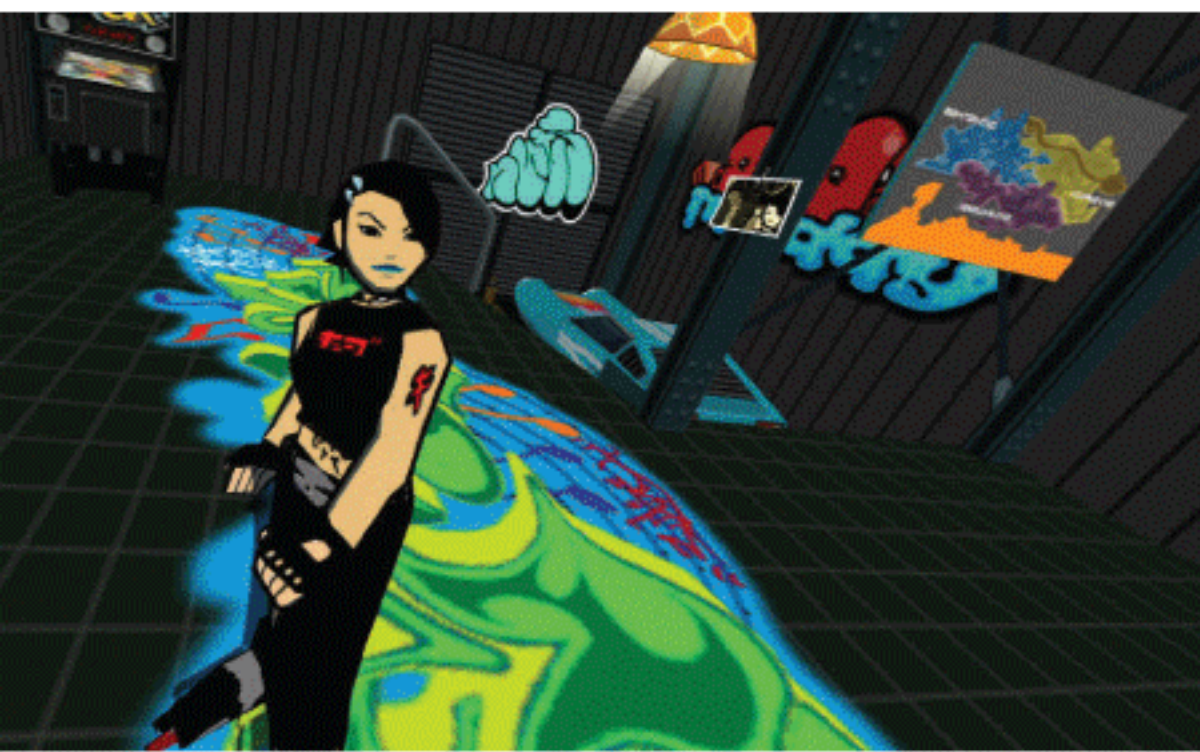
Geleneksel Mortal Kombat dövüş sisteminde çok büyük bir değişiklik yapmaktansa PS Vita'nın dokunmatik ekranı üzerine yoğunlaşan yapımcılar, ilk olarak Fatality olarak adlandırdığımız bitirici hareketleri bu ekran

sayesinde hem daha kolay, hem de daha gerçekçi bir hale getirmeyi istiyorlar. Hemen akabindeyse yeni nesil konsollardaki "X-Ray Move" olayı PS Vita versiyonuna da eklenecek. Bir nevi tetikleme sistemiyle çalışacak X-Ray Move, ekranda dolan özel barımıza dokunduğumuz anda devreye girecek ve karakterimize ait olan kombatları, karşımıza çıkan tuşlara basarak yapmamıza imkan tanıyacak. PS Vita'ya özel olarak tasarlanan Challenge Tower ise normal versiyona ek olarak 150'den fazla yeni görevi beğenimize sunacak.

Tüm bunlara ek olarak içerisinde onlarca farklı oyun modu barındıracak olan Mortal Kombat'ın PS Vita versiyonu, bu ufak cihazın değerini bir hayli arttıracığa benziyor. ■ Ertuğrul Süngü

Tansiyon Ölçer

NORMAL



Yapım Smilebit Dağıtım Sega Tür Aksiyon

Platform PC, PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi 2012 Web www.sega.com

Jet Set Radio HD

Geçmişten gelen bir dost

Eski oyuncuların ya da eski oyunları merak edip araştıranlardansanız, Jet Set Radio ismini kesinlikle

duymuşsunuzdur. Sega'nın, efsane cihazı Dreamcast için bundan 12 yıl kadar önce ürettiği oyun, birçokları için unutulmazlar arasında yer alır. Üç farklı Tokyo bölgesinde oynadığımız oyunda, müzikle iç içe giriyor, sağa sola grafiti yaparak kendimize eğlence çıkarıyorduk. Tabii ki bütün bunları patenlerimizin üzerinde gerçekleştiriyorduk.

Ufak bir çete kurarak başladığımız oyunda bulunan grafiti yapma özelliği gerçekten çok dikkat çekiciydi, bir de kurduğumuz çeteye düşman çetelerin üstesinden gelmeye çalışmak için içine girince gerçekten farklı bir deneyim sunuyordu Jet Set Radio. İşte artık bu oyunu, HD kalitesiyle bir kez daha oyun severlerin

beğenisine sunmaya hazırlanıyor Sega. Oyunda yine o bildiğimiz işlere bulaşıp bolca grafiti yapacak, kuracağımız çeteye rakiplerimizi alt etmeye çalışacağız. Tüm bunları daha önce görülmemiş, farklı ve fantastik bir Tokyo içerisinde yapacak olmamızsa cabası. Cel-shaded grafiklerle benzenmiş olacak oyunda, istersek etrafa grafiti yapabilecek ve dilediğimiz takdirde kendimize özel grafitiler hazırlayabileceğiz.

Oyunda bulunacak olan özelliklerin en başında hız ve çeviklik yer alacak zira hem görevlerimizi yapmaya çalışacak, hem de polisten kaçmak zorunda kalacağız. Şimdilik 10 farklı karakteri kontrol edeceğimiz söylenen oyunda her karakterin kendine has özellik ve stilleri olacak. Geçmişten gelen bu efsanevi oyunu yeniden tadabilecek olmamızsa gerçekten muazzam bir hediye... ■ Ertuğrul Süngü

Tansiyon Ölçer

NORMAL



Her şey ülkem adına!



Yapım Firaxis Dağıtım 2K Games Tür Strateji Platform PC

Çıkış Tarihi 2012'nin ikinci çeyreği Web www.civilization5.com

Civilization V: Gods & Kings

Tarih yazma sanatı

Oyun yapımcıları için istikrar önemli bir unsur. Ancak bunu sağlamak da bir o kadar zordur. Yapımcıların büyük başarılar kazanmış ve bunların sonucu olarak dünyaca tanınmalarına sebep olan ilk oyunlarının ardından aynı başarıyı devam oyunlarıyla sürdürmek de öyle her yiğitin harcı değildir. Zaten şurada uzun yıllardır ekranları süsleyen oyun serilerini görmek artık çok kolay gözüküyor. Bunun aksini gösteren az sayıdaki örneklerden biri olan Firaxis ve tabii ki de strateji ustası Sid Meier'in Civilization serisi 20 yıllık geçmişiyle her defasında takipçilerini heyecanlandırmayı biliyor.

2010'da çıkan serinin son oyunu Civilization V'in üzerinden iki sene geçti. Sid Meier, oyunculardan uzun süredir ayrı kaldığını düşünmüş olmalı ki yeni bir ek paketle bizlere yeniden "Merhaba!" diyecek. Sadece kuru bir merhabayla da bırakmayıp onlarca saatlik oynanış süresini beraber getiriyor bu ek paket. Civilization V: Gods & Kings adındaki paket, aralarında Bizans, Kartaca, Hollanda, Kelt ve Maya bulunan dokuz yeni uygarlık ve bununla beraber dokuz yeni tarihi bina, üç yeni senaryo, onlarca yeni ünite ve teknoloji içerecek. Yeni ırklar beraberinde yeni lider kadrolarını da getiriyor. William I. (Hollanda), Boudicca (Kelt) ve Pacal the Great (Maya) gibi ünlü isimler emrinize amade olacak. Üç yeni senaryonun olacağını söylemiştik. Bunlardan birisiyle Roma'nın çöküşüne tanık olurken, diğeriyle Orta Çağ'ın karışık dönemlerine konuk olacağız. Son senaryo da İngiliz kraliçesi Viktorya'yı ziyaret edeceğiz.

Bütün bu yeni ırklar ve üniteler, klasik bir ek paket görüntüsü veriyor Gods & Heroes'a. Fakat bunların yanında bir ilk olma özelliği taşıyan, din ile "espionage" adı verilen casusluk seçenekleri oyuna dahil olacak. Civilization V'te oyundan kaldırılan din unsuru yerine daha çok diplomasi üzerinde durulmuştu. Din, beraberinde "faith" adı verilen yeni bir kaynak getirecek. Bu kaynak, seçtiğiniz uygarlığa bağlı olarak harabeler keşfederek veya tarihi binalar kurarak kazanılacak. Bununla mensubu olduğunuz dine özgü mabetler kurarak çeşitli özellikleri açabileceksiniz. Mesela "God of the Sea" özelliği ile deniz üzerindeki üretiminiz belli bir yüzde dilimi artış gösterecek. Dinin oyunda, özellikle ilk çağlarda çok önemli bir

unsur olarak öne çıkacağı söyleniyor. Oyunun ilk dönemlerden Rönesans'a kadar diplomasiyi temel taşı din üzerine kurulu olacak, Rönesans'tan sonra dinin önemi yavaş yavaş azalmaya başlayacak. Casusluk sayesinde en büyük rakibinizin teknolojilerini çalmaktan tutun, seçimlere hile karıştırmaya ya da keşif görevlerine çıkmaktan, rakibinizin saldıracağı ülkeyi önceden uyararak yeni bir dost edinmeye kadar türlü aksiyon bulunuyor. Her başardıkları görev sonunda seviye atlayacak olan casuslarınız, yakalanırlarsa bir savaş ilanı ile karşı karşıya kalmanız kaçınılmaz olacak. Ayrıca sizin tarafınızdan yakalanan düşman casuslarından rakip uygarlık hakkında türlü bilgi elde etmek mümkün.

Son olarak da savaş sisteminde ve yapay zekada iyileştirmelere gidileceği söyleniyor. Hatırlarsanız bir önceki oyunda bazı köklü değişiklikler yapılmıştı, özellikle de savaşlar konusunda. 2012'nin ikinci çeyreğinde çıkacağı tahmin edilen Civilization V: Gods & Kings'in, türün tutkunlarının hoşuna gidecek bir oyun olacağı muhakkak. O yüzden bize düşen görev biraz daha beklemek olacak zira Civilization hayranlarını uykusuz geceler bekliyor. **Çaylak M**



Ertuğrul Sängü

ROL

PLAYING

GÜNLÜKLERİ

Piyasaya çıktığı günden beri onun hakkında konuşup duruyorum, duruyoruz, duruyorlar... Evet, bu ay RPG Günlüklerine taşımak istediğim isim Star Wars: The Old Republic. Fakat benim bu ay üzerine değineceğim konu direk olarak oyun olmayacak zira ben oyun çıkmadan çok önceleri kendisini, bu fenomenin romanlarına ve çizgi romanlarına kaptırılmış bir kimseyim. Baktım oyun gerçekten harika, PvE desen koşuyor, PvP desen daha önce görülmemiş bir eğlence nehri içerisinde akıyor, ben de bir yandan bu oyuna vakit harcayan RPG Günlükleri okuyucularıma, bir yandan da konuya daha hakim olmak isteyen diğer oyun severler için bir dizi çizgi roman önermeye kadar verdim. Hem belli mi olur, belki düşündüğünüzden de güzeldir Star Wars evreni; belki de gördükleriniz daha bir hiçtir?

İlk önce konu çizgi roman olduğu zaman, sadece filmlerle sınırlı kalınmadığına değinmek isterim. Star Wars o kadar büyük bir evren ve üzerinden o kadar çok para yenebilecek bir isim ki bunun Lucas başta olmak üzere akli birazcık çalışan bütün insancıklar farkında ama işte işin güzel kısmı da bence burada; bile bile lades!

Star Wars The Old Republic "Threat of Peace"

Bu seri SW: TOR piyasaya çıkmadan birkaç ay önce başladı. "Threat of Peace" isimli üç fasiküllük set, gerçekten okur için oyun öncesi bir tanışma tadında yazılmış. Aslında ben böyle giriş ve tanıtım



temelli serileri pek sevmem ama oyuna başlayacağımı düşündükçe geldiğim o gaz sayesinde sarıldım kendisine. Tıpkı oyunda bulunan bir hikayeye sahip olan Threat of Peace, Yavin Savaşından önce (Before Battle of Yavin kalıbı olarak bilinir ve şu şekilde kısaltılır: BBY) 25.000 ile 1.000 yıl öncesindeki bir dönemde geçiyor. Master Dar'Nala'nın yakalanması üzerine iyice çığırından çıkan olaylar zincirine, Jedi Şövalyesi olan Satele Shan'ın da dahil olması işleri bir hayli kızıştırıyor...

Star Wars The Old Republic "The Lost Suns"

İlk üç sayılık fasikül ve piyasaya yoklamasının ardından bir anda ikinci bir seri ile karşı karşıya kalan bendeniz, yeni serisinin beş fasikül olacağını görünce işlerin ne kadar ciddileşeceğini de farkına varmış oldum. The Lost Suns adı altında çıkan seri, Threat of Peace ile dolaylı yoldan bağlı. Fakat seri de en çok dikkat çeken durum, karakterlerin giydikleri birçok eşyanın SW: TOR'da kullanılan eşyaların neredeyse aynısı olması bence, zira oyun içerisindeki eşyaları ilk kez bu eserle görebildik diyebilirim. (Türkçesi: SW: TOR'a özel olarak tasarlanmış bazı zırh setleri ve görünüşlerin ilk kez kullanılması.) Bu seferki kahramanımızsa Theron Shan isimindeki bir ajan, yegane amacıysa Jedi Ustası Ngani Zho'ya ulaşmak.

Star Wars Agent of The Empire

Genişletilmiş evrenimizde zamanı birazcık daha ileriye alıyor Agent of the Empire ve Yavin Savaşından önceki 1.000 yıllık bölümün bir kısmında vuku buluyor. Siz dergiyi aldığınızda bu serinin sadece üçüncü fasikülü çıkmış olacak; yani seri yeni. Şimdilik beş fasikül olarak gözüküyor olsa da ana karakterimiz olan Jahan Cross, SW: TOR'un belki de en çok beğenilen sınıflarından bir tanesi olan "Imperial Agent" olarak çıkıyor karşımıza. Çok farklı ve net tavırları olan Cross, hem eğlenceli, hem de işini yapmak için elinden geleni yapıyor. Bu çizgi roman Dark Horse Comics'in uzun zamandır yaratamadığı kaliteli baş kahraman konusunda da büyük bir hamle yapacağına benziyor.

Star Wars Jedi, The Dark Side

İşte size beş sayıdan oluşan bir diğer fasikül serisi; The Dark Side. Adıyla da bir hayli müsemmalı bir eser bence. Yavin savaşından ortalama 53 yıl kadar önce geçen olayların merkezinde (Ben atmadım yılı, öyle yazıyor kapak içinde.) yakinen tanıdığımız Qui-Gon ve asi öğrencisi Xanatos bulunuyor. Aslında bu hikaye de tipik

bir Anakin senaryosu ama inanin filmlerdekenden çok daha derin bir duygu seli bulunuyor bu çizgi romanda. Yalnız olmak ve yalnız kalmak gibi fikirleri çok iyi vermiş bir eser. Asıl dikkat edilmesi gerekense bu resimleri kimin çizdiği, adı: Mahmud Asrar. Kendisinin kim olduğunu da birazcık merak edip siz bulun. Kalkın artık sıranın üzerinden, uyumayın!

Star Wars Crimson Empire

Benim için sanıyorum en önemli çizgi roman serilerinden bir tanesi Crimson Empire. Geçtiğimiz ay piyasaya çıkan Crimson Empire, Empire lost isimli altı fasiküllük seri ile birlikte ana hikaye üçüncü kısmına geçmiş durumda. "ABY", yani Yavin Savaşından sonrasını konu alan hikaye, aynı zamanda Yeni Cumhuriyet Döneminin de hemen başlangıcında olan olaylar için harika bir kaynak. Hikaye, "Palpatin"ın ölümünden sonra toparlanmaya çalışan imparatorluk birliklerini konu alıyor ve kahramanımız Kir Kanos, bir anda ortaya çıkıyor. Kendisi benim Star Wars evrenin en çok sevdiğim modeli olan, Rolay Guard, Palpatin'ın ölümünden önceki en yakın korumalarından bir tanesi... Anlayacağınız yeni dünya düzeninde imparatora sağdık kalan bir Royal Guard'ın hikayesi bu ve gerçekten harika bir eser. İlk iki seri çoktan cilt olarak piyasaya çıktı bile, üçüncü kısım da dört ay sonra ciltlenmiş olacak.

Star Wars Knight Errant

Obi - Wan Kenobi'nin Anakin Skywalker ile tanışmasından bin yıl kadar önce geçen bir hikaye Knight Errant. Yani filmlerden bin yıl öncesinde bulunan The Old Republic döneminde geçen bir diğer eser kendisi. Çizgi romanın bence en can alıcı noktası, sürekli Sith'lerle Jedi'ların savaşlarından ibaret zannedilen Star Wars evreninde, aslında Sith'lerin kendi aralarında ne kadar büyük çekişmeler yaşadıklarına da değiniyor olması. Jedi ustası Vannar Treece ile başlayan hikayemiz, bir gezegenin direnişi ve devamında ona katılanların nelere kadir olabileceklerini anlatıyor. Genel olarak Star Wars evrenine yabancıysanız, bu seri sizin için iyi bir başlangıç olacaktır.

Star Wars Legacy: War

Birçok Legacy serisi yazıldı ve çizildi günümüze kadar ama inanin hiç-

birisi beni "War" serisi kadar etkileyemedi. Legacy serileri genel olarak Yavin savaşından sonrasını konu alır; Luke Skywalker'ın dağılan Jedi topluluğunu yeniden kurmasının ardından cereyan eden olaylarda, hep sith tarafından bakıyorken buluruz kendimizi. Darth Krayth ve Darth Wyyrlök gibi çok güçlü sith'lerin bulunduğu çizgi romanda, en çok dikkat çeken karakter Cede Skywalker karakteridir. Tam olarak kim olduğu ve ne yaptığınıysa okuyup öğrenmek size kalıyor; bu kadar net bir isim hakkında da "spoiler" vermeyeyim istiyorum.

Star Wars: Dark Times

Seviyorum bu seriyi; hem de sadece "The Rise of the Empire" yani Yavin savaşından 19 yıl öncesini konu alıyor olmasından dolayı değil, aynı zamanda fazlasıyla sürükleyici ve bir o kadar da ilginç karakterlere sahip olmasından dolayı seviyorum. Darth Vader'ın da bazen gözüktüğü seri de, Dass Jennir isimli bir jedi şövalyesinin izinden ilerliyoruz. Farklı ırkların, farklı davranışlarını çok net bir şekilde sergileyen eser, aynı zamanda masa üstünde Star Wars oynamak isteyen FRP'çiler için de biçilmiş kaftan zira daha önce "olmaz" denilen birçok farklı temayı "oldurmuş" kendi içerisinde. Tam Türkçesi, zaten alternatif olan Star Wars evrenine, bir alternatif daha getirmiş.



İşte böyle sevgili Star Wars hayranları ve yakın zamanda hayranı olacak olanlar. Ben direk olarak kendi elimdeki kaynaklardan, yani severek takip ettiğim serilerden yola çıkarak tavsiyelerde bulundum ama daha okunması gereken onlarca farklı Star Wars serisi bulunuyor. Ben internet üzerinden okumaya karşı olduğum ve seriye çok büyük bir ilgim olduğu için her cildini ya da fasikülünü kütüphaneme yerleştirmeye çalışıyorum ama sizin böyle bir derdiniz yoksa emin olun bütün seriler internette mevcut. Eğer SW: TOR oynamaya başlayacaksınız, konu ile alakalı yazdığım seriler sizin için iyi bir başlangıç olacaktır ama direk olarak filmlerden önce konuya hakim olmak isteyenlerdenseniz de "A New Hope" isimli seri ile Star Wars'a merhaba diyebilirsiniz. Benden şimdilik bu kadar, bakalım önümüzdeki aya ne gibi konu ve konuklarla karşınıza çıkacağız. www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne dinledim

Corvus Corax'ı bildin mi sevgili okur? Bilemediysen çok şey kaçtı demektir. Kendileri 1989 yılında Almanya'da kurulmuş olan bir grup. Medieval, yani orta çağ temalı müziğe gönül vermiş durumdalar ama ürettikleri müzikler birazcık da günümüzün o sert Alman sesini içerisinde barındırıyor. Şu ana kadar toplamda 20 adet albüm çıkaran grup, neredeyse

her yıl bir albüme imza atmış. Üç adet single ve dört adet farklı canlı konser DVD'si de cabası. Grubun en iyi yaptığı şey ise eski eserleri toplayıp, bir araya getirmek. Ne çeşit melodisi bulunduğu tam olarak bilinmeyen bazı eserler ise tamamen kendi yorumlarından oluşuyor. Müziklerinde en çok kullanılan cihaz ise gayda.



Ne okudum

Serinin ikinci cildi yeni çıktı ve üçüncüyü şimdiden heyecanla bekliyorum... Invasion serisi, Return of the Jedi isimli filmde birkaç yıl sonrasını konu alıyor ve Luke Skywalker'ın Jedi'ların ne şartlarda bir araya toplamaya çalıştığını anlatıyor. Skywalker'ın, romanları okuyanların da bileceği gibi nasıl bir sona hazırlandığına dair çok hummalı bir çalışma

yapılmış bence. Değişen tavırları, kullandığı gücün büyüklüğü ve bazı davranışları, kendisinin nasıl bir ruh halinde olduğunu çok iyi vermiş. Bütün bunların yanında güce denge getirme fikrinin de uzun zaman sonra ancak bu eserde görüldüğüne şahit oldum. Bakalım seriye eklenecek olan üçüncü cilt ile neler değişecek.



WORLD
WARCRAFT

MISTS of PANDARIA™

BLIZZARD'IN
TAM KALBINDEN

Yapım **Blizzard Entertainment**
Dağıtım **Activision Blizzard**
Tür **MMORPG**
Platform **PC, Mac**
Çıkış Tarihi **Belli Değil**
Web **www.worldofwarcraft.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



World of Warcraft'ın dördüncü eklenti paketi olan Mists of Pandaria (MoP) ile oyuncular, "egzotik" olarak tanımlayabileceğimiz yepyeni bir kıtaya tanışıyorlar. Alliance ve Horde orduları sınır tanımaksızın savaşlarını dört bir bucağa taşımış ve ortalığı kan gölüne çevirmiş durumda. Ortalık barut kokusundan geçilmez bir haldeyken, güneydeki okyanusun açıklarında esrarengiz güçler tarafından korunan gizemli ülke Pandaria aniden ortaya çıkıyor. Huzurun ve sükunetin hüküm sürdüğü Pandaria'nın, keşfiyle birlikte global çatışmaların merkezi haline dönüşeceğini tahmin etmek için müneccim olmaya gerek yok. Cataclysm'in yakıcı ve yıkıcı darbesinden sonra, kaynak bakımından zengin olan Pandaria'nın bakir toprakları Deathwing'in darmaduman ettiği Azeroth'un kurtuluşu için bir anahtar olabilir mi? Yoksa Pandaria'daki savaş, sonun başlangıcını mı hazırlayacak? BlizzCon'dan beri MoP hakkında en ufak bir bilgi sızdırmayan Blizzard, bizi deplasmana çağırıp bombaları bir bir patlattı.

Geçtiğimiz gamescom fuarında Blizzard bizim yanımıza, yani Avrupa'ya gelmişti ve Blizzard yöneticileriyle tek tek sohbet edip Diablo III'ü, StarCraft II'yi, World of Warcraft'ın geleceğini enine boyuna masaya yatırmıştık. Bu kez Blizzard bizi kendi evine, tabiri caizse "base"ine çağırdı. "Gelin gelin, size hem kana kana Mists of Pandaria oynatacağız, hem de BlizzCon'dan sonra eklenti paketinde yaptığımız değişiklikleri de anlatacağız." dediklerinde 30.000 kilometrelik yol gözümüzde küçüldü, küçüldü ve 30 kilometrecik oldu. Bunun üzerine hem iadeyi ziyaret maksadıyla, hem de davete icabet anlamında Avrupa'dan kalkıp Kaliforniya / Irvine'a doğru yollara düştük. Az gittik, uz gittik, dere tepe düz gittik derken Atlantik Okyanusu'nu aşip Pasifik kıyılarına demir attık. E3 fuarı dahil sayısız kez oyun oynamak için Los Angeles'a gittim ama bu kez Türkiye'den sadece LEVEL'in katılabildiği etkinlikte Blizzard'ın özel konuğu

olarak Kaliforniya'da bulunuyordum. Blizzard'ın kampüsüne girdiğimizde bizi hemen girişteki dillere destan Orc heykeli karşıladı. Blizzard'ın müzesini gezip kazandığı düzinelerce ödülleri inceledikten sonra MoP'un basın sunumu başladı.

Panda dostu Blizzard

WoW'a sevimli pandaları ekleme fikrinin kimilerine şaka gibi geldiği aşikar. Pandaların oyuna nasıl geldiğinin perde arkasını yapımcılar bize tüm samimiyetleriyle anlattılar ve olay yıllar önce cidden de bir şakayla başlamış. Blizzard'daki elemanlardan biri, 1 Nisan şakası olarak "Warcraft III'e panda koyalım." demiş ve sonra bu fikir öylesine tutulmuş ki adamlar Warcraft III'e pandayı kalıcı olarak eklemişler. Yapımcılar WoW'a panda ekleyeceklerini açıkladıklarındaysa hayranlarından "Neden panda? Neden şimdi? Şaka mı bu? Pandalar hantaldır! Pandalar aptaldır!" gibisinden tepkiler aldıklarını dürüstçe söylediler. Ama Cataclysm'deki kaosla birlikte yükselen tansiyonu düşürmek ve oyunculara biraz nefes aldirmek için oyuncuları huzur dolu ormanlara sürüklemeyi uygun görmüşler. Mamafih Pandaria'nın da huzuru savaşın buraya taşınmasıyla bozuluyor ve negatif enerjiden beslenen Sha, tehlikeli olan negatif bir forma dönüşebiliyor. Pandaria'ya has karanlık bir enerji olan Sha; korku, şiddet ve nefret gibi kötülüklerin fiziksel manifesto olarak ortaya çıkıyor.

Blizzard, son BlizzCon'dan bu yana MoP'a Krasang Wilds ve Dread Wastes adında iki adet zone ekleyerek Pandaria kıtasının haritasını genişletmiş. Pandaria'daki zone'lara level 85 ve üzeri karakterler girerken level 1 olan yeni oyuncular, yüzen dev bir kaplumbağa olan başlangıç zone'u Wandering Isle'dan başlıyorlar maceraya. Nesiller öncesinde Liu Lang adındaki Pandaren, bu kaplumbağanın sırtında yolculuk etmeye başlamış ve kaplumbağa büyüdükçe Liu Lang'ın dünyayı keşfetme arzusu da büyümüş... MoP ile birlikte maksimum level 90'a yükseltilirken biraz marjinal



■ Dişi Pandaren'ler ilk defa gittiğimiz lansmanda dünyaya tanıtıldı.

bir kararla yeni Pandaren ırkı ve Monk sınıfı oyuna eklenmiş. Yapımcılar MoP'la birlikte WoW'a "Challenge" adında yepyeni bir zindan modu getiriyor. Beş kişiyle zamana karşı yarışıp prestijli ödüller kazanabileceğimiz challenge modu dışında, yeni eklenti paketinde benim Pokemon dövuştürmeye benzettiğim "Pet Battle" adında evcil hayvan dövuştürme atraksiyonu yer alıyor. Ayrıca MoP'la birlikte getirilen yeni talent sisteminde oyuncular, kendi oyun stillerine göre karakterlerini tornadan geçirebilecekler. Şimdiye kadar sır gibi saklanan dişi pandalar da ilk defa Blizzard kampüsüne çağrılan biz basın mensuplarına tanıtıldı.

MoP'un hikayesi oyuncuları farklı bir şekilde çevreleyip içine çekiyor. 12.000 yıl önce Pandaria kıtası, Mogu adındaki Warlord'lar tarafından yönetiliyordu. Geçmişte kalan o karanlık dönemlerde köle olan Pandaren Monk'larının silah taşımalarına izin verilmezdi. Monk'lar da kendilerini yetiştirerek, yumruklarını ve ayaklarını silah gibi kullanmaya başladı. Pozitif enerji olan Chi ile dövuş stilini birleştiren Monk'lar, Mogu'ları sancılı bir evrim sürecinden sonra alaşağı edip kendi imparatorluğunu ilan etmeyi başardı... MoP'u klasik eklenti paketlerinden ayıran en belirgin özelliklerinden birisi, Lich King'de olduğu gibi tahmin edilebilir ve lineer bir oyun akışı izlememesi. Lich King'de buzlarla kaplı bir yerlere tırmanacağınızı ve eninde sonunda Lich King'le kapışacağınızı veya Cataclysm'in bir yerlerinde Deathwing'le boğuşacağınızı, daha oyunu oynamadan kestirmeniz mümkündü ama MoP'ta bizleri nelerin beklediği esrarengiz bir sır perdesinin arkasında saklı. Elbette ki Alliance ve Horde ordularının çılgın gibi Pandaria'ya saldıracağını ve taş üstünde taş, omuz üstünde baş bırakmayarak çatışmaların ortasında kalan yerlileri kendi saflarına çekmeye çalışacakları mutlak. Ama senaryonun ne yönde gelişip serpileceğini oyuncular kendileri tecrübe edecekler. Oyunu oynadıkça "Pandaria ülkesi neden açıldı? Neden buradaki mistik maceranın içine doğru çekiliyoruz? Şimdiye kadar Pandaria niçin gizliydi?" gibi

sorular cevap bulacak ve kötü adamın nasıl "kötü adam" haline dövuştüğüne oyuncular kendi gözleriyle tanık olacaklar. Eklenti paketindeki senaryoyu bitirdikten sonra MoP, oyuna eklenecek yamalarla birlikte vites büyütürken hikayeleri farklı yerlere taşımaya devam edecek. Örneğin MoP için planlanan son yama Orgrimmar'da geçecek, Alliance ve Horde orduları tek tek ya da birlikte Orgrimmar'a geldikten sonra Garrosh'u indirip onun Warchief hükümdarlığını sona erdirmeye çalışacak. Boss savaşları bu kez farklı işlenmiş, spesifik bölüm boss'ları oyunda ilerledikçe yavaş yavaş kendi oluşmaya başlıyor.

Bildiklerinizi unutun

Sağda solda bulabileceğiniz çeviri yazılardan farklı olarak, MoP'u Blizzard'da oynarken edindiğim yalın izlenimleri sizlere aktarmak istiyorum. MoP'u dünya oyun basınından 40 kadar meslektaşım ile birlikte oynadık. Oyunu denediğimizde karakterlerin hepsi level 85'ti. Ben de hazır level 85 olan karakterleri elime geçirmişken Death Knight, Druid, Hunter, Warlock, Monk (Oyundaki pandamız buydu.), Paladin, Priest, Rogue ve Warrior ile sıradan teker teker oynadım. İlk başta kendi adımları



verdiğim Death Knight karakteriyle Jade Forest bölümünde oyuna başladım. Jade Forest'ın ambiyansı inanılmaz olmuş. Akan şelaleler, yerde kimildayan bitkiler, hareketli çiçekler vesaire harika görünüyor. Yıllanmış su efekti, ağaçlardaki donuk yansımalar ve şelalenin kırılan akış yolu ise dünyanın en iyisi olmasa da orman ambiyansını kuş civıltılarıyla birlikte güzelce tamamlıyor. Karakterlerin animasyonları ve etraftaki bitkilerin her bir detayı şahane görünüyor ve utanmasam "Ormanı Uncharted'daki kadar iyi tasarlamışlar." diyeceğim ama utanıyorum tabii ki. Blizzard'daki programcılar hem üst düzey sistem kullanan oyuncuları tatmin edecek, hem de sistemi yıllanmış WoW hayranlarını dışlamayacak şekilde performans sergileyen sıra dışı kodlar yazarak, WoW gibi olmaya çalışan diğer MMORPG'lere bir kez daha programcılık dersi vermişler... Death Knight ile ortalıkta biraz dolaştıktan sonra oyundan çıkıp Monk'u seçtim. Death Knight gibi istisnalar dışında Monk'lar da diğer sınıflar gibi serüvenlerine level 1'den başlıyor ama benim oynadığım Monk yine level 85 olan bir karakterdi. Monk sınıfıyla oynarken fark ettiğim ilk şey, Pandaren'lerin diğer karakterlere göre daha hantal görünmesi oldu. (Eh, ne de olsa ayı sonuçta.) Hantal görünen Pandaren'ler iş dövüşmeye gelinceyse Street Fighter'daki Ryu ve Ken gibi havada dönerek uçan tekme atabiliyor. Havada dönerken Pandaren'imize yavaşça yön verebiliyoruz, hatta Chi puanı biriktirmek için koca koca aylar hızlanarak adeta Bruce Lee kesiliyor... Oyunda Monk'umla bir yere giderken saatlerce oyalanmamak için hemen Red Gryphon ve Raven Lord bineklerimden birine atladım. Pandaren olarak yaptığım ilk görev, 12 Hozen Ravangers (maymun) öldürmek oldu. 12 maymunu cehenneme gönderdikten sonra altı adet ateş söndürdüm. Zaten tüm karakterler aynı görevlerle oyuna başladığı için sınıflar arası bir farklılık yok. Birkaç görevden sonra beş adet Quilshotter Steak bulmam gerekti. Bunun için etrafta dolaşıp bulduğumuz kokarcaları (?) öldürerek tepesindeki dikenleri aldım. Yalnız her kokarcanın tepesinde diken yok, dikenli olan beş tanede bir çıkıyor ancak ve dolayısıyla hepsini bir araya getirmek zaman alabiliyor. Yine yaptığım görevler arasında Wayward Landing'teki Grayson Early'ye dönüp kayıp üç eşyayı aramak ve Shade Master Kıryn'e ulaşmak için Rivett Clutchopop'u, Sergeant Gorrok'u, Shokia'yı kurtarmak gibi değişik aksiyonlar vardı. Bu esnada görev yapısında veyahut oyun dengesinde herhangi bir sapma tespit etmedim. Genel olarak görevler bildiğimiz, alıştığımız ve yapmayı sevdiğimiz şekliyle önümüze konmuş.

Monk'ların dövüş animasyonları, geçtiğimiz BlizzCon'dan bu yana epey modifiye edilmiş. Manuel dövüş sisteminden vazgeçilip yine otomatik sisteme geçilmiş. Artık sahip olduğunuz orb'ları kullanarak yerine göre Street Fighter'daki gibi ikili veya üçlü kombolarla

■ 10.000 yıl önce Pandaria'dan ayrılan Shen-zin Su isimli dev kaplumbağamız. Sırtında taşıdığı alan ise Wandering Isle bölgesi. Üstelik gittikçe büyüyor!



Pandaria haritası

Jade Forest: Maymuna benzeyen Hozen ve balığa benzeyen Jinyu sürüleriyle cebelleştirdiğim egzotik orman. Avatar filminde yerlilerin huzurlu ormanını andıran bu mekanın akıbeti ne olur, orası tam bir muamma.

Valley of the Four Winds: Yeşilin her tonunu görebileceğimiz bu mekan, aynı zamanda Pandaren'lerin tarım alanı. Ziyaretçiler buraya geldiklerinde efsanevi Stormstout Brewery'yi bulacaklar.

Kun-Lai Summit: Karlı dağlardan oluşan bu mekandaki Shado-Pan'lar Pandaria'nın en karanlık sırlarını muhafaza ediyor.

Townlong Steppes: Bu mekanda Pandaria'nın ormanlarını ve ovalarını dışarıdaki kokuşmuş boş araziden ayıran devasa bir duvar bulunuyor. Oyunda gördüğümüz Great Pandaren Wall, Çin Seddi'nden esinlenilmiş gibi duruyor.

Krasarang Wilds: Pandaria'nın güney kıyısını oluşturan bu mekanda kıymetli taşların gizlendiği bir sürü tehlikeli ada mevcut.

Dread Wastes: Sha of Fear tarafından istila edilen bu mekan, Mantid'lerin anavatanı. Oyuncular korkunç boşluk ve bataklıklarla dolu bu zone'da Mantid kraliçesini bulup kötülüğün kaynağını kurutmaya çalışacaklar.

Vale of Eternal Blossoms: Pandaria'nın ortasında konumlanan bu arazi, Titan'ların zamanına geri dönük gizli bir güce ev sahipliği yapıyor. Mekanın kalbinde kurulmuş olan şehir, oyuncuların gurbetteki ikinci evi olacak. Maksimum level'a gelmiş oyunculara burayı her gün gerçekleşen saldırılara karşı korumakla yükümlü olacak.





Pandaria'daki faction'lar

Shado-Pan: En cesur ve en disiplinli Pandaren savaşçılardır. Shado-Pan'lar, son Pandaren imparatoru tarafından negatif Sha enerjisine karşı bir nevi gardiyanlık etmekle görevlendirilmiştir.

August Celestials: Pandaren topraklarını her daim korumuş ve kollamış olan Yu'lon, Xuen, Chi Ji ve Niuzao adında dört güçlü spirit'ten oluşuyor.

Golden Lotus: Pandaria'nın merkezi Vale of Eternal Blossoms'da konuşlanan Golden Lotus, Titan'lar zamanından beri büyük güç içeren bu bölgeyi korumakla görevli Pandaren rahiplerinden ve savaşçılarından oluşuyor. Golden Lotus üyeleri, özellikle küçük yaşlarda August Celestials tarafından seçiliyor.

Klaxxi: Bunlar Mantid kültürünün koruyucularıdır ve kendi Mantid kraliçelerinin yok edilmesi gerektiğine karar verdiklerinden özel silah ve zırh almak için Klaxxi'lerin güvenini kazanmakta fayda var.

Order of the Cloud Serpent: Zandalari savaşları esnasında bulunan uçan savaşçılardır. Güvenlerini kazandıklarında size Cloud Serpent'i nasıl sadık bir binek olarak yetiştirebileceğinizin sırlarını açıklayabilirler.

Lorewalkers: Bu sakin ve huzur dolu grup, Pandaren tarihini ve kültürünü korumakla görevlidir. Oyuncular dünyanın dört bir yanından tarihi artifact'ler toplayarak Lorewalker'larla ahabap olabilir.

Artisans: Brewmaster, Tiller ve Anglers adındaki üç topluluktan oluşur. Brewmaster gibi kaşifler güçlerini yaymak için dünyayı dolaşırken, Tillers ve Anglers gibi topluluklar basit çiftçilerden ve balıkçılardan oluşuyor. Pandaria'daki medeni yaşamın bel kemiğini oluşturan bu topluluklara yardım etmek size büyük ödüller olarak geri dönecek.

dövüşebiliyoruz; hatta bazı bitirici vuruşlar insana Mortal Kombat'ı hatırlatıyor. Pandaren'lerimiz bira fıçılarının üzerine çıkıp fıçıyı ayaklarının altında yuvarlayarak hareket edebiliyor. Monk olan Pandaren'in spellbook'una baktığımdaysa Blackout Kick, Clobber, Crackling Jade Lightning, Detox, Disable, Expel Harm, Fortifying Ale, Grapple Weapon, Healing Sphere, Legacy of the Emperor, Meditation, Paralysis, Provoke, Quaking Palm, Resuscitate, Roll, Spear Hand, Spinning Crane Kick, Tiger Palm ve Touch of Death spell'lerini gördüm. Daha fazla spell için level 90 olmamız gerekiyor ve önümüzde daha alınacak dört spell görünüyor. Ayrıca level 90 olduğumuzda bulacağımız bir yumurtanın içinden çıkan uçan ejderhayı kendimiz yetiştirebiliyoruz. Level 90 olmanın bir artısı da bir uçan ejderhaya sahip olmamız. Bunların dışında Jade Forest'ta FarmVille oyunlarındaki gibi verimli topraklara meyveler, sebzeler ekip kendi yiyeceğimizi kendimiz yetiştirebiliyoruz; hatta bundan da öteye gidip yetiştirdiklerimizi Farmers Market'a taşımak suretiyle sosyalleşebiliyoruz. MoP'taki bahçe ekip biçme olayını gördüğünüz zaman FarmVille'in ne kadar yavan kaldığını göreceksiniz. Kah hobi amaçlı, kah ticari amaçlı olarak MoP'ta epey bir toprakla haşır neşir olacağımızı şimdiden söyleyebilirim.

Ejdere binen pandalar aşkına...

Malum, doğada pandalar birbirinin kopyası olduğu için MoP'ta da karakterlerin birbirine benzeyeceğinden endişe ediyordum ama sağ olsun tasarımcı arkadaşlar, yakut taşları olan asalardan tutun da Pandaren'lerimizin omuzlarındaki dikenli zırh ve sırtlarındaki envai çeşit pelerine varana dek en ince ayrıntıyı bile düşündüğü için Pandaren'lerin şu aşamada birbirine benzeme sorunu yok. Yumruk yumruğa dövüş sanatları konusunda uzmanlaşmış olan Monk sınıfı, oyuncuların seçimine göre tank (Brewmaster), damage dealer (Windwalker) veya healer (Mistweaver) olarak geliştirilebiliyor. Üstelik geçmişte kalan karmaşık talent tree'ler yerine artık yepyeni bir talent sistemi var. Oyunculara karakterlerini daha çok kişiselleştirme olanağı tanımak için Cataclysm'deki talent sistemi yeniden tasarlanmış. Artık MoP'ta özelliklerimiz, talent seçimlerimizden tamamen bağımsız olacak. Misal level 10'a geldiğimizde Discipline, holy veya Shadow özelliklerinden birini seçip rolünüzü ve oynayış stilinizi belirleyebiliyorsunuz ama ileride level atladıkça daha çok özellik elde edebileceksiniz. Bunun dışında oyuncular her 15 level'da bir (15, 30, 45, 60, 75, 90) çok güçlü üç talent'tan birini seçebilecekler. Yani oyunda size üç tane talent veriliyor ve siz de üçünden bir tanesini alıyorsunuz. Bu sayede oyuncular eskisi gibi tek bir talent ağacına bağımlı kalmaksızın daha özgür bir yapıya kavuşuyorlar. Misal Warrior'ınız level 15 olduğu zaman Juggernaut (Charge yeteneğinin cooldown süresini azaltır.), Double Time (Charge yeteneğini cooldown'dan etkilenmeksizin iki defa kullanabilir-



siniz.) ya da Warbringer (Charge yeteneğini kullandığın zaman düşmanı knockback yaparak stun'lar.) talent'larından birini seçerek karakterinizi özgürce şekillendirebiliyorsunuz.

WoW'a Cataclysm ile gelen Worgen ve Goblin ırkları dışında her ırk Monk'ların yolundan gidebiliyor. Enerjilerini oluşturmak için tekme tokat kombinasyonları gibi temel dövüş hareketleri olan Monk'lar, sonradan açılan özel bitirici hareketler ya da heal'lar sayesinde ketum düşmanlarının karşısında kelimenin tam manasıyla gövde gösterisi yapabiliyor. Buna rağmen Pandaren'ler, Wandering Isle'daki görevleri boyunca tarafsız kalıyor, Kalimdor ve Eastern Kingdoms'a varmadan önce hem Alliance, hem de Horde tarafında yer alan karakterlerle tanışıyor. Monk'ları hangi taraf ikna etmekte daha başarılı olursa o yöne eğilim ihtimali güçleniyor. Monk'larımız level 1 ve 10 arası Wandering Isle'da bulunduktan

Alliance'a sempati duyan Pandaren lideri Aysa Cloudsinger ve Horde'a sempati duyan Pandaren lideri Ji Firepaw oyunculara eşlik ederek Alliance ve Horde arasında bir seçim yapılmasını kolaylaştırmaya çalışıyor

sonra Alliance'a sempati duyan Pandaren lideri Aysa Cloudsinger ve Horde'a sempati duyan Pandaren lideri Ji Firepaw oyunculara eşlik ederek Alliance ve Horde arasında bir seçim yapılmasını kolaylaştırmaya çalışıyor. Oyuncular nereye katılacaklarını seçme konusunda alabildiğine özgür bırakılmış. Öyle ki oyuncu isterse iki tarafa da katılmamakta özgür ama taraf belirlemeyen Pandaren'lerin oyunda tek tabanca takılmasına nadiren rastlarız diye düşünüyorum. Pandaren'ler şu an itibarıyla Shaman, Mage, Hunter, Priest, Rogue, Warrior ve tabii ki Monk sınıflarından birini seçebiliyor ama Death Knight, Druid, Paladin ya da Warlock olamıyor. Saatlerce Jade Forest'ta PvE oynadıktan sonra bir - iki meslektaşın kanına



girip PvP düello teklif ettim. Portekizliler ve Ruslar teklifime sıcak baktı derken kendimi tek başına Krasarang Wilds'ta dolaşırken buldum. Bineğimin üstünde koca sahilde, yengeçlerin arasında koşturup durdum. (Devekuşuna binen panda da acayip komik görünüyor. Altındaki binek kendinden küçük. Yani cidden bineğe acıdım, imkan olsa bineği pandanın üzerine bindirip Nasrettin Hoca misali olayı tersine çevirecektim de Pandaren'lere karizmayı çizdirmemek için böyle bir şey yaptırmazlar tabii ki.)

Oyunu oynarken dikkatimi çeken bir başka detay, insanların bazuka kadar büyük tüfekler kullanması oldu. Eklentideki Pandaren'ler çok detaylı görünürken NPC olarak etrafta çarpışan insanlar fazla basit kalmış. Eminim ki Blizzard, eklenti paketini kutulamadan önce Shipwreched Cannoneer adıyla ortalıkta dolaşan insanları elden geçirecek biraz hizaya getirir. Panda olarak insanların kullandığı dev güllerini kullanmaya çalıştıysam da beceremedim. (Boşuna dememişler "at binenin, kılıç kuşanan" diye.)

Pandam benim!

MoP'ta insanlar ve Pandaren'ler dost, maymunlar ikimize de saldırıyor, Pandaren'ler kendi etrafında dönüp maymunları savurabiliyor, maymunlar Pandaren'lerin kafasına çıkıyor... Böyle sıralayınca ormanda hayvanlar çıldırıp birbirine saldırmış gibi geliyor kulağa ve MoP'un bende bıraktığı ilk izlenim de bu yönde olmuştu. İlk başta bir istila var gibi görünmüyor ve Pandaria'daki ilk saldırılar küçük gruplar şeklinde oluyor ama ileride burada korkunç şeyler olacağını içten içe sezebiliyor insan. Azeroth'tan bir milenyum boyunca izole halde kalan Pandaria'daki diğer yeni ırklar; maymun

şeklindeki saldırgan ve aceleci Hozen, hem karada, hem de suda yaşayan Jinyu, ejderhaya benzeyen akıllı Cloud Serpent, kertenkeleye benzeyen tehlikeli Saurok, batıl inançlı minnacık Grummler, kırmızı gözlü şeytani tavşan Virmen ve gaddar yırtıcı Yaungol sürülerinden oluşuyor. Bunların dışında bir de Mantid adında akıllı ve üst düzeyde evrim geçirmiş olan haşere türünde yaratıklar var.

Pandaria'da hapis olmuş Yaungol'lar, Pandaria'nın en zor ve en soğuk coğrafyası olan Kun-Lai Summit'te zor koşullarda yaşıyor. Kun-Lai Summit, aynı zamanda WoW'daki en yüksek dağa ev sahipliği yapıyor... Pandaria haritası biraz İsviçre'nin suda yüzen ada versiyonunu andırıyor. Kun-Lai Summit en kuzeyde, batıda Townlong Steppes, ortada Vale of Eternal Blossoms, doğuda Jade Forest, güneybatıda Dread Wastes, hemen yanında Valley of the Four Winds ve güneybatıda Krasarang Wilds yer alıyor. Haritanın farklı yerlerine gittiğimizde kırmızı gözlü, koca kafalı ve beyaz tavşanlar olarak Virmen'ler karşımıza çıkıyor. Gerçekten çok şeytani görünen bu tavşanların bazılarında dev çekiçler var. Çekiçlerini düşürdüklerinde, çekici kendimiz için alabiliyoruz. Virmen tavşanlarının en iyi becerdiği şey üremek olduğundan dehşet hızlı çoğalıp bir anda baş belası haline dönüşüyorlar. MoP'daki en büyük Virmen, aynı zamanda bir boss olan Hoptallus. Devasa bir tavşan olan Hoptallus, etrafında dönüp ağızla bizi yemeye çalışırcasına saldırılar düzenliyor ve ağızından ateş kusabiliyor. Hoptallus'u öldürmek hiç kolay değil. Çok yüksek level bir Monk olsak bile etrafta sürekli çoğalan Virmen'lerin dikkatimizi dağıtmasının etkisiyle Hoptallus bize kök söktürüyor.

MoP'ta ilgi çekici yerlerden biri de ihtişamıyla oyuncuları büyüleyen Mogu Shan sarayı. Golden Lotus'lar tarafından korunan



sarayın içinde dev altın heykeller var. Golden Lotus'lar çok güçlü savunmacılar olmasına rağmen Mogu'lar her gün saldıracağı için Golden Lotus'ların direnci günbegün düşecektir. Great Pandaren Wall'un ardında bir yerlerde, 14.000 yıllık tarihini okuyabileceğiniz devasa bir kütüphane bulunuyor. Kütüphaneye gelerek binlerce yıllık Pandaria tarihini okuyup bilgilenebiliyoruz. Okumayı sevenler için MoP'ta, derin hikaye köklü bir tarihle desteklenerek sunuluyor...

MoP'ta Scholomance adındaki zindanı yeniden görüyoruz. En son Scholomance'e girdiğimizden bu yana zindanlarda hem görsel, hem de işlevsel olarak büyük değişiklikler olmuş. Artık duvarlarda biz hareket ettikçe yüzünü bize çevirip bakan heykeller var. Bu zindandaki ilk boss ise dişi bir cadı. Zindan üzerinde en sevilmeyen iskeletle dolu odalar modifiye edilip daha eğlenceli hale getirilmiş. Sadece iskeletleri dövüp geçmiyoruz; challenge modunu tenzih ederek söylüyorum, zindanlarda yapacak artık çok daha farklı şeyler var. Misal tepede Dark Master Gambling var. Aynı zindanda bir sürü mumun olduğu, patates şeklinde çok büyük yaratıklar var. İlerlediğimizde sınıfa benzer bir yere geliyoruz. Duvarlarda çocukların resimleri var. Odanın tepesi, kırmızı dumanların ahenkle dans ettiği bir şekilde dizayn edilmiş.



Betadan izlenimler

Geçen ay başlayan betaya katılmış biri olarak ilk izlenimlerimi aktarayım. Öncelikle yaptığım ilk şey Pandaren Monk açmak olacaktı ki karakter yaratma ekranının tamamen yenilendiğini fark ettim. Solda yüz şekilleri ve saç modelleri gibi başlıklar, sağdaysa seçilen başlığa göre seçenekler mevcut. Artık karakterimizi çok daha rahat oluşturabiliyoruz.

Pandaren'lerin başlangıç bölgesi olan The Wandering Isle'dan bahsedeyim biraz. Burası Shen-zin Su isimli koca bir kaplumbağanın sırtı! Evet, yanlış duymadınız. 10.000 yıl önce Pandaria'dan ayrılan ve okyanusta yüzen bu koca kaplumbağayı haritada göremiyorsunuz çünkü sürekli yer değiştiriyor. Bölge hakkında daha fazla spoiler vermeden kısaca Monk sınıfının detaylarına geçeyim.

Monk, level 10'dan itibaren tank, healer ya da dps olabiliyor. Benim gibi yıllarca dps oynamaktan sıkılmış ve dönem dönem "Tank ya da healer mı olsam acaba?" diyen biriyse Monk oldukça cazip gelecektir. Monk'lar enerji ve Chi kullanan bir sınıf ve kombo yaparak saldırabiliyorsunuz. Bu oynanış sisteminin oyuna değişik bir hava getireceğini düşünüyorum.

Son olarak şunları söyleyebilirim ki yeni görev çeşitliliği, yepyeni bir sınıf, yeni bölgeler ve yeni battleground'lar ile oyuncularını bir süre daha oyalayacaktır WoW. - Emre



• Tavşanların ağızlarındaki bombaları görür görmez aklıma hemen Gnomeregan geldi. Az mı çektirdi patlayan bombalar bize...



Scholomance zindanına daha önce girdiyse, bu kez bu zindanı tanıyamayacaksınız; o kadar değiştirmişler zindanları.

Maksimum level'a gelen oyunculara yeni bir arena ve farklı türde PvP yapmayı sağlayacak olan iki yeni battleground sunulacak. Battleground'da herkesin elde etmek için çabaladığı artifact bulunuyor. Bu artifact'i ele geçiren taraf diğerini büyük üstünlük sağlayabiliyor. Fakat her gülün diken olduğu gibi artifact'in de bir laneti var. Artifact, sahibine zaman geçtikçe zarar veriyor ve dolayısıyla artifact'i elinizde sonsuza dek tutamıyorsunuz... Silvershard madenlerine indiğimizdeyse burada bir sürü yoldan ilerleyebiliyorsunuz. Rayların üzerinde maden araçları var. Bunlar tam ortada konumlanmış durumda ve maden araçlarına diğer takımdan önce ulaşmayı başarırsanız puanları sizin takımınıza topluyor. Tamamen karanlık bir maden olarak tasarlanan Silvershard'da, doğru zamanlamayla rayların yönünü değiştirerek maden aracını farklı yerlere yönlendirerek diğer takıma üstünlük sağlamak da mümkün.

Değişime hazır olun

MoP'ta tüm görevleri yapıp level 90'a eriştiğinizde dinamik birer hikayesi olan günlük görevler verilecek ve grup tabanlı senaryolar oynanabilecek. PvE şeklinde oynanacak olan senaryolar için -sohbet odalarında saatlerce birilerini aramaya gerek kalmadan- üç kişilik küçük gruplarla hemen oyuna dalabileceğiz. 25 kişiye kadar destek veren senaryolarda misal Pandaren Brewmaster'a lightning storm geliştirmekte yardımcı olduktan sonra en yakın tapınağa kadar eşlik edeceğiz. 10 ila 30 dakika arası süren senaryolar için oyuncuların çabucak bir grup bulmasına olanak tanıyan Scenario Finder eklenmesi planlanıyor. Scenario Finder, tıpkı Raid Finder ve Dungeon Finder gibi çalışacak. Level 90 karakterler için ayrıca normal ve Heroic modu olan, altısı yeni ve üçü Scholomance ile Scarlet Monastery gibi klasik olmak üzere dokuz zindan getirilecek. Altı yeni zindan için challenge modu açılacak. MoP'ta yer alan her raid'in üç farklı zorluk seviyesi olacak: Normal (10 - 25 oyuncu), Heroic (10 - 25 oyuncu), Raid Finder (25 oyuncu).

İlk olarak BlizzCon'da gösterilen pet savaşları için WoW içinde mini bir oyun oluşturulmuş. Level 90'a ulaştığımızda kendi pet'imizi yakalayabiliyoruz. Pet'imiz geliştikçe level atlayıp güçleniyor ve yeni yetenekler kazanıyor. Pet savaşları sıra tabanlı dövüş sistemini esas alıyor. Oyuncular pet'lerinin yanı sıra başında dururken pet'ler sırayla kapışıyor ve en nihayetinde biri kaybediyor. Bu kısımlar biraz Pokemon savaşlarını anımsatmıyor değil ya da Magic the Gathering: Battlegrounds oyununa

daha çok benziyor. Tek fark, orada oyuncular da birbirleriyle savaşıyorlardı. Burada oyuncular Pokemon eğitmeni gibi pet'lerinin başında bekliyorlar. Misal oyunda Fluffy adındaki tavşanı ve Chuck adındaki timsahı kapıştırebiliyoruz. İkisinin de üçer yeteneği var. Pet savaşları eğlence için yapıldığından bu savaşlar esnasında oyuncular birbirleriyle konuşamıyor, sadece yapay zekanın yaptıklarını eğlence olsun diye izleyebiliyorlar. "Benim hayvanım seninkini döver!" türü diyaloglar olmaması için yapımcılar bu noktada bir kısıtlamaya gitmeyi uygun görmüş. Yine level 90 karakterler, zindan challenge'larını belli bir sürede başarabilirse prestijli ödüller kazanabiliyor. Burada konsept olarak zaman baskısı yaratan bir oynanış planlanmış. Bir challenge'ı kabul ettiğinizde zindanı belli bir sürede temizlemeniz gerekiyor. Başardığımızda Bronze, Silver ve Gold gibi ödüller alabiliyoruz. Tüm challenge'ları tamamladığınızda bir unvan ve ödül kazanacaksınız. Misal challenge'ların hepsini Gold ödülle tamamladığınızda uçan bir binek kazanacaksınız. PvE için sunucularda leaderboard'lar ve istatistikler olacak. Hardcore oyuncular burada en iyi zaman gibi özelliklerini görüp kendilerini diğer oyuncularla kıyaslayabilecekler. Challenge modu için her sınıfın eşsiz armor setleri olacak ki bu WoW'a ilk defa konulan bir özellik. Her armor'ın kendine has özellikleri olacak. Bu armor setleri hem size eşsiz özellikler katacak, hem de diğer oyunculardan çok farklı görünmenizi sağlayacak. Beş oyunculu zindanlar için tasarlanan challenge moduysa koordinasyon becerisini ve yeteneklerini test etmek isteyen oyuncular için tasarlanmış. Burada oyuncular, mevcut bir beş oyunculu challenge'ı en kısa sürede en iyi şekilde tamamlamaya çalışıyorlar.

Son olarak Pandaria'da ilk başta uçmamıza izin verilmeyeceğini söyleyelim. Yapımcılar bizi bu kez yere yakın tutmakta kararlı gibi görünüyorlar; çünkü bin bir emekle ekledikleri içeriğin üzerinden uçup geçmemizi istemiyorlar. Blizzard kampüsünde doya doya MoP oynayıp biraz ara verince, bulunduğum yerde birilerinin Titan adlı proje için kod yazmakta olduğunu hatırladım. Titan'ı bulmak üzere kampüsün ücra köşelerine doğru kısa bir tura çıktığımdaysa FBI ajanı olsam bile beni Titan projesinin yapıldığı yere sokmayacaklarını idrak edip Blizzard kampüsünden olay çıkarmadan ayrıldım. ■ Ahmet Özdemir



RÖPORTAJ

Blizzard'ın kalbinde, efsane isim Tom Chilton ve oyuna ruh katan sanat yönetmeni Chris Robinson ile LEVEL'a özel bir röportaj gerçekleştirdik ve hep birlikte Mists of Pandaria'daki sır perdesini aralamaya çalıştık.

Ahmet Özdemir: Merhaba Tom, tekrar görüştüğümüze çok memnun oldum. Aşağıda güzel bir sunum yaptınız ama aklıma takılan birkaç soru oldu. MoP'ta bahçelere meyve ve sebze ekip bunları "Farmers Market" a taşıyarak sosyalleşebileceğimizi gördük. Bu özelliği oyuna eklerken biraz olsun FarmVille'den etkilendiniz mi?

Tom Chilton: Hehe, ofiste o tip oyunları oynayan bir sürü insanın olması bunda kesinlikle bir parça rol oynadığını söyleyebilirim. Asıl ilginç olan, olayın bundan çok daha gerilere gitmesi. Ekibimizde ta Nintendo GameCube dönemlerinden kalma Animal Crossing oyununu oynayanlar var.

AÖ: Farmers Market'ta asıl amaç oyuncuların birbiriyle sosyalleşmesi mi?

TC: Farmers Market, Tiller topluluğu tarafından yapılıyor. MoP'ta bir sürü farklı şey yapabiliyorsunuz. Bunlardan biri de kendi çiftliğinizi kurup kendi yiyeceklerinizi yetiştirmek. Biz burada daha çok oynanış derinliğini arttırmaya çalıştık.

AÖ: Burada bize ilk defa dişi pandaları gösterdiniz. Dişi pandalarla bir araya gelip aileler kurabilecek miyiz? Gelecekte bebek pandalarımız olabilir mi?

TC: İlk başta olmayacak ama geleceğe dönük olarak bir bakmamız lazım. Başka ırklarda da dişilerimiz var ama henüz üreme işine girişme olanağımız olmadı. Aslında güzel fikir çocuklarınızın olması ve sizin onların etrafta dolaşmasına eşlik etmeniz...

AÖ: MoP'ta daha çok üç kişilik gruplar halinde 15 dakikalık kısa oyunlar mı öne çıkıyor?

TC: Senaryolar için kesinlikle böyle. Senaryolar oyunculara 10 - 15 dakikalık kısa içerik sunacak. Elbette ki daha uzun süren oyunlar da olacak. Arkadaşlarınızla gruplaşarak ya da başkalarıyla eşleşerek kısa oyunlar oynayabilirsiniz.

AÖ: Oynadığım kadarıyla Pandaria son derece huzurlu bir yer ama Alliance ve Horde'lar tarafından yıkılacağı da kesin. Peki bizler tam olarak kaçınıcı level'dan sonra tarafımızı seçebileceğiz?

TC: Level 10 civarında bir taraf belirleyeceksiniz; hem Alliance, hem de Horde olmanız mümkün olmayacak. Başlangıç yeri olan kaplumbağanın üzerinden inebilmek için bir taraf seçmeniz gerekiyor ve sonradan taraf değiştiremiyorsunuz.

AÖ: BlizzCon'dan bu yana oyuna iki yeni zone eklemişsiniz. İleride yeni zone'lar eklemeyi planlıyor musunuz?

TC: Yeni zone yok... Yani aslında Pandaria'nın kuzeybatısındaki büyük bir ada yapmakla uğraşıyoruz ve bu adayı MoP için çıkaracağımız 5.1 yamasında kullanacağız.

AÖ: Eklediğiniz Monk sınıfı, hero sınıfı mı olacak ve Monk'lar Death Knight gibi level 55'ten başlayabilecek mi?

TC: Hayır. Monk, hero sınıfı olmayacak ve teknik olarak level 1'den başlayacak. Tüm Pandaren'lerin aynı oyun sürecinden geçebilmesi için Monk'lara özel bir başlangıç level'ı belirlemedik.

AÖ: MoP'a Challenge modunu koymanızdaki amaç, oyuncuların birbirlerinden farklı görünebilmeleri için oyuna daha çok zaman harcamaları mı?

TC: Kesinlikle! Ama tüm Challenge setlerini toplamanın ne kadar zaman alacağını kestirmek güç. Buradaki düşüncemiz, Challenge'ların oyuna yeniden oynama potansiyeli getirmesi. Tüm Challenge setlerini bitirseniz de gözünüze güzel görünen armor'u almak için Challenge'ların hepsini Gold olarak bitirmek isteyebilirsiniz. Kaldı ki bu armor'u ya da diğer eşyaları almak zorunda değilsiniz.

AÖ: Peki Pandaren'lerin üzerinde tier item'ları nasıl kullanacağız ve bize biraz daha transmogrification hakkında bilgi verir misiniz?

TC: Bütün tier item'lar Pandaren üzerinde çalışacak. Kask dışında bütün parçalar Pandaren'in üzerine otomatik olarak uyacak. Bir tek kasklar Pandaren'in kafasına uymadığı için biraz komplike olacak.

AÖ: WoW'a ileride daha çok sınıf ve daha fazla hayvan eklemeyi düşünüyor musunuz? Pandaren'ler Warcraft III'ten geldiğine göre gelecekteki yeni ırklara dair ipucu için Warcraft III'e mi dönüp bakmalıyız?

TC: Bu, oyuncularımızın nelerle oynamak istediğine bağlı olarak değişebilir. Oyunculardan timsahlarla oynamak istediklerine dair pek geri dönüş gelmiyor. Havalı bir şeyler bulduğumuzda elbette ki değerlendirebiliriz; hatta oyuna "Naga" koymayı bile düşündük.

AÖ: Burada Pandaria için Virmen, Saurok, Jinyu, Hozen, Yaungol ve sayamadığım kadar çok NPC ırkı gördük. Yeni eklenti paketinde toplamda kaç tane ırk olacak?

TC: Sınıf olarak sadece Monk var ama söylediklerinin yanı sıra çok sayıda ırk olacak. Oyunda görmediğin Mantid ve Sha da yer alacak. Mantid'ler oyundaki çok belirgin ırklardan birisi. Ve tabii ki Sha var, onu da görmedin henüz.

Etkinlik
Galerisi
LEVEL
ONLINE'da
www.level.com.tr



AÖ: Evet, Sha'yı göstermediniz ama Sha bir tür enerji olarak karşımıza çıkmayacak mı?

TC: Evet ama Sha yaratığa dönüşebiliyor. Farklı farklı Sha yaratıkları var. Küçük ve büyük Sha'lar var. Bazıları çok ür-kütücü! Sha'nın siyah beyaz bir teni var, negatif filmler gibi parlak cildi olanlar da var!

AÖ: BlizzCon'da Pandaren'lerin, WoW'daki otomatik atağı olmayan ilk ırk olacağını söylemişsiniz. Bugün MoP'u oynadığımda gördüm ki Pandaren'lerin yine otomatik atakları var. Fikrinizi değiştirmenizin nedeni nedir?

TC: Yalan söyledik size hehe! Otomatik atağı çıkarıp denedik ama işler umduğumuz gibi olmadı. Otomatik atak olmadan serbestçe bir saldırı denediğimizde problemlerle karşılaştık. Karakterimizin bazen ortada boş boş durması bize doğru gelmedi, biz de bunu kaldırdık.

AÖ: Bize MoP'ta tıpkı Street Fighter'daki gibi ikili ve üçlü kombolar yapabileceğimizi gösterdiniz. Bu kararınız WoW için biraz tuhaf ve riskli olmadı mı?

TC: Bu hareketlerin Monk için gayet akıcı olduğu düşün-cesindeyim. Bu konuda çalışmalarımız devam ediyor. Hala memnun olmadığımız hareketler var.

AÖ: Bize bugün gördüğümüz pet combat sisteminden biraz daha bahsedebilir misiniz?

TC: Tabii ki. Küçük bir pet'imiz olacak ve onu dünyanın diğer yerlerindeki pet'lerle dövüştürebileceğiz. NPC'lerle sadece eğlencesine üçe üç grup dövüşleri yapabileceğiz.

AÖ: Pandaren ırkının binekleri belli oldu mu?

TC: Henüz belli olmadı, son detaylar üzerinde çalışıyoruz. Çok yakında bu konuda bizden bir şeyler duyarsınız.

AÖ: Eskiden WoW'da world boss'ları yer alırdı. World boss'ları geri getirmeyi düşünüyor musunuz?

TC: Evet, iki farklı world boss olacak. Bunları yenmek için gruplaşmanız gerekecek. Malum world boss'lara "Raid Finder" sayesinde ulaşmanız mümkün değil, bunun için diğer oyuncularla bir araya gelip sosyalleşmeniz gerekecek.

AÖ: Raid instance'lara ulaşabilmek için Onxyia's Lair görev zinciri gibi ön görevleri oyuna geri getirecek misiniz?

TC: Aslında biz zindanlardan ve raid'lerden geçmek gibi

görev zincirleri hazırlayabiliriz. Onxyia's Cloak gibi şeyler ileri-de eklememiz mümkün ama emin olmak için biraz bekleyip görmemiz gerekecek.

AÖ: Türkçe yerelleştirme için halen çalışmalarınız devam ediyor mu?

TC: Şu anda bunun ne aşamada olduğundan tam olarak emin değilim.

AÖ: Pekala bu size son sorum olsun: Warcraft IV'ü yapmayı planlıyor musunuz?

TC: Şu an için böyle bir planımız yok. Bunu StarCraft II'yi ve Warcraft III'ü geliştiren ekibin yapması olası. Belki olabilir.

AÖ: Sizinle tekrar konuşmak gerçekten çok güzeldi. Şimdi de Chris Robinson'a dönelim ve hemen sorulara geçelim. Oyuna custom dans hareketleri getirmek üzereydiniz, hala getirmeyi düşünüyor musunuz?

Chris Robinson: Evet, hala düşünüyoruz. Bu custom dans hareketlerinin çoğu hazır zaten.

AÖ: WoW zaman zaman oyuncu kaybetmeye devam ediyor. Bu konuda ne yapıyorsunuz? Mobil oyuncu kitlesini çekmek için planlarınız var mı?

CR: Biz herkesin fikrine önem veriyoruz. MoP ile oyuncu sayısında ani bir yükseliş olacaktır. Mobil platformlara yönelme konusunda şu an için bir şey diyemeyeceğim.

AÖ: MMO dünyasında birçok oyun WoW'dan esinleniyor. WoW'u yaparken sizin esinlendiğiniz oyunlar oldu mu? Misal yeni eklenti paketindeki kung fu yapan Pandaren'ler bana Kung Fu Panda filmlerini anımsatıyor...

CB: Sanırım bu karşılaştırılmanın yapılması kaçınılmaz bir şey. WoW'u tasarlarken hiçbir oyuna bakmadık. Eklenti paketindeki pandalara Kung Fu Panda çekilmeden çok önce Warcraft III'te fiziksel olarak vardı ama biz MoP'u tasarlarken ekip olarak popüler kültür filmlerine baktık. Big Trouble in Little China filmini izledik, kung fu animasyonlarına ve çevresel detaylara dikkat etmek için takım halinde bir sürü harika Bruce Lee filmi seyrettik ama işte "aha şundan ilham aldık" diyebileceğim bir şey yok.

AÖ: LEVEL'a özel röportajınız için teşekkürler, bizim ofise de bekleriz.

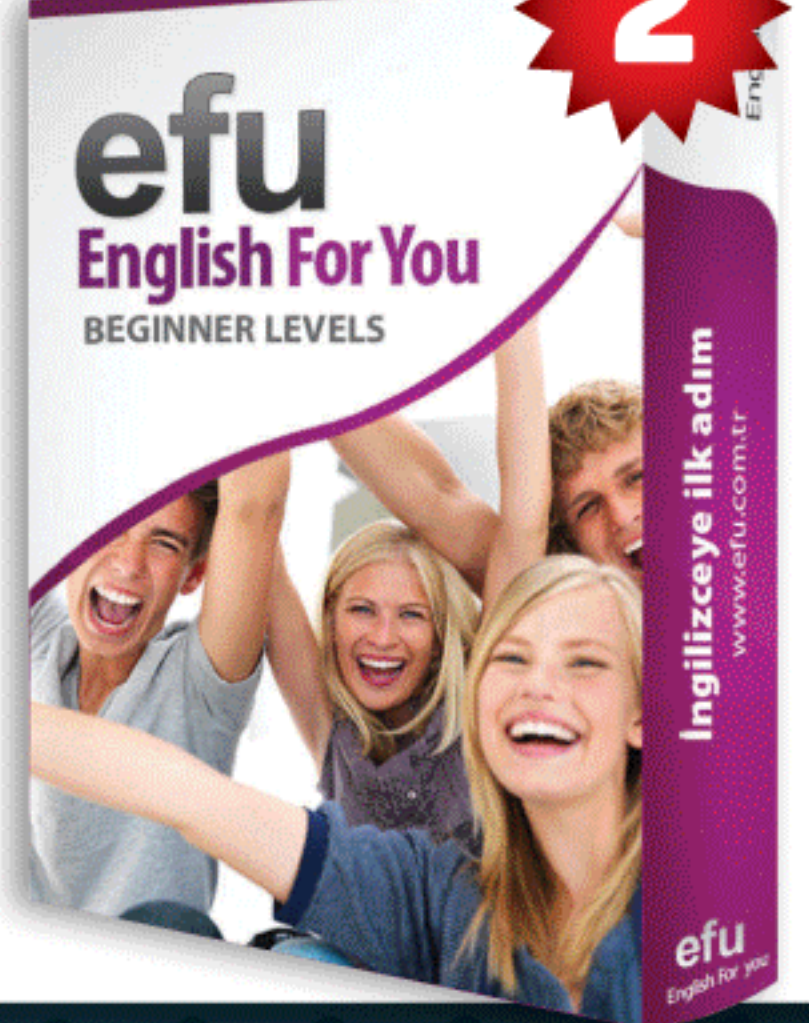
PCnet'le 5 harika hediye



18 bilgi deposu e-kitap hediye

İNGİLİZCE ÖĞRENİN

30 saatlik başlangıç düzeyi eğitim setinin **2. bölümü** ve çalışma kitabı **PCnet'le hediye!**



İngilizceye ilk adım
www.efu.com.tr

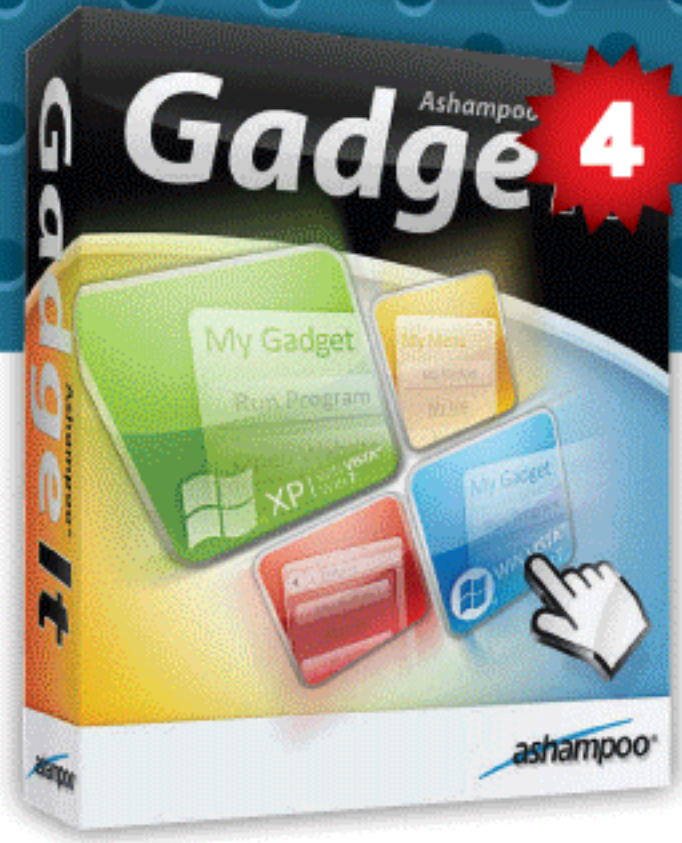
efu
English for you



PowerDirector 8 Deluxe

Tam sürüm

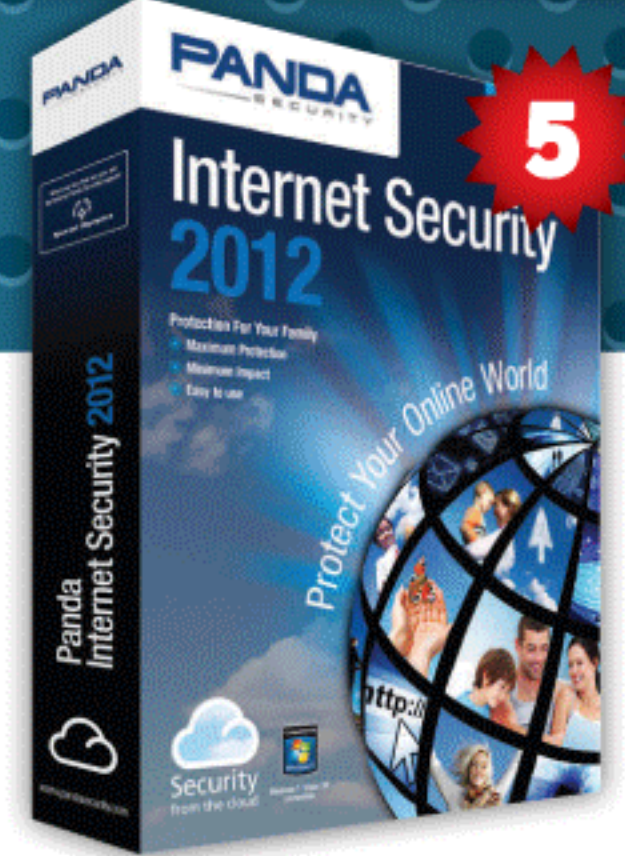
Videolarınızı düzenleyin,
filmlerinizi kurgulayın



Ashampoo Gadget It

Tam sürüm

Bağımsız masaüstü uygulamaları
ve tarayıcı menüleri oluşturun



Panda Internet Security

3 aylık

Virüslere, çevrimiçi sahtekârlıklara ve
siber suçlulara karşı korunun



PCnet bu ay keşfedilmemiş **25 süper yazılımı** gün yüzüne çıkarıyor, çevresel ses sunan **kulaklıkları test ediyor**, süper bilgisayar dünyasına dalıyor, **pahalı PC'lerin** ciddi bir fark yaratıp yaratmadığını araştırıyor, **Facebook Zaman Tüneli**'ni masaya yatırıyor. En yeni ürün, **yazılım ve web sitesi** incelemeleri de PCnet'te!

www.pcnet.com.tr

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

İnceleme

Şimdi değilse ne zaman?

Hep oynamak için kendimize söz veririz, hatta bu konuda kesin kararlar alırız. Bu bazen her hafta başında, bazen de her ay başında olagelen bir şeydir. Oynanacak oyunlar listenize eklediğiniz fakat bir türlü oynamadığınız oyunlar birikmeye mi başladı? O halde şimdi şeytanın

baçağını kırma zamanı. Artık oynama vakti geldi. Artık Mass Effect 3 geldi. Şimdi oynamayacaksak ne zaman oynayacağız? Mass Effect 3 ve Twisted Metal gibi oyunlar kenara atılıp sonra oynamayı beklemez. Küserler size sonra...



64

Silent Hill: Downpour

Hayatımızın korkusunu yaşamayı beklerken Murphy ile Silent Hill'de kaybolduk.



74

Street Fighter X Tekken

Sonunda hayaller gerçek oldu! "King mi döver, Ken mi döver?" gibi sorular cevap buldu.



82

Twisted Metal

Calypso ile Sweet Tooth kafa kafaya gelirse...

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.

Mass Effect 3

Komutan Shephard yönetiminde Reaper'ların canına okuyacağız!

68

Yapım Vatra
Dağıtım Konami
Tür Aksiyon / Adventure
Platform PS3, Xbox360
Web www.konami.com/games/sh
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Silent Hill: Downpour

Damla damla korkuya boğulmak...

Kabusların gerçekten ayırt edilemediği Silent Hill'e bir kez daha adım atıyoruz. Bu kez bizi sisli, puslu bir hava yerine yağmurlu bir hava karşılıyor. Tedirgin edici atmosfer, ürkütücü bir yağmurla inceden inceye oyuncuların bilinçaltına işleniyor. Kader mahkumu olan Murphy Pendleton, otobüsle başka bir hapisaneye nakledilirken aniden yol bitiyor ve bam! "Silent Hill: Downpour" yazısı ekrana geliyor. Dakika bir, falso bir. Silent Hill oyunlarına böyle mi girilir? Bu kısım olmamış. Eskiden sanat eseri statüsünde kendine yer edinmiş bir seriye böylesine ucuz bir giriş yakışıyor mu?

Oyuna başlamadan önce birbirinden bağımsız olarak üç farklı oyun ve üç farklı puzzle zorluğu belirliyoruz. Silent Hill kasabasına bir mil kala kaza geçiren otobüsten kurtulan Murphy, kendisinden başka sağ kalan bir polis memuruna yardım edip etmeme noktasındaki bir karar vererek oyuna başlıyor. Oynanış olarak bazen belli bir raya girmişçesine koşmadan ve geriye bakmadan ilerlemeniz gerekiyor. Bazen bir odadan başka bir odaya geçtiğinizde kamera açısı, odanın dip köşesinden geniş açılı bir mercekle tüm odayı gösterecek şekilde konumlanıyor. Bu tip odalarda kamera açısını değiştirerek etrafa bakınmanız mümkün değil. Bazen de kendinizi sonsuza dek yukarıya çıkan merdivenlerin olduğu karanlık koridorlarda kapana kısılmış gibi hissediyorsunuz. Murphy, ağaç kütüğünü köprü olarak kullanıp karşıya geçerken veya tahtadan köprü koptuğunda dengesini manuel olarak korumaya çalışıyorsunuz. Yalnız bazı ucu açık yerlere gitmeye kalktığınızda karakteriniz 10 yıl önceki oyunlarda olduğu gibi durduğu yerde yürüyor.

Silent Hill serisinde ilk defa karakterimizi ve etraftaki her şeyi yutmaya çalışan kırmızı bir kara delik gördüm. Bu kızıl "kara delik" Murphy'yi kovalayıp içine çekmeye çalışıyor. Koştukça uzayan klostrofobik koridorlar bu lanet ışını daha da ölümcül kılıyor. Önüne çıkan kafeslenmiş ucubeleri devirerek kara deliği oyalarken, labirent şeklinde tasarlanmış koridorlardan bir çıkış yolu arıyorsunuz. Oyun mekaniği olarak her şey biraz ağır çekim ilerliyor. Elimize geçirdiğimiz İngiliz anahtarı, tırmık, sopa, çöp, tava, şişe gibi hemen hemen her şeyi silah olarak kullanabiliyor ve ucubelerin kafasına atabiliyoruz. Ellerimizle kendimizi koruyabiliyor, gerekirse sadece çıplak elle bile hilkat garibelerini pataklatabiliyoruz. Ucubeler, bizim fırlattığımız bıçağı yerden alıp bize geri saldırebiliyor. Dövüş mekanizması böyle söyleyince kulağa hoş gelse de dövüş esnasındaki kontroller tam manasıyla facia. Çektiğiniz bıçağı ya da salladığınız satırı hedefe

tutturamıyorsunuz, ucubeler aranızdaki açığı sapıtabiliyor. Buna rağmen Downpour'da hoşuma giden noktalardan biri, Silent Hill: Homecoming'de kaldırılan "yerdeki ucubeyi ezerek öldürme" olayının geri gelmiş olması. Yine de ucubelerin ölünce yattıkları yerden buharlaşarak kaybolmaları hoş görünmüyor.

Silent Hill'i Silent Hill yapan, tekerlekli sandalye gibi imgelerin etrafa serpiştirilmesi bizim için bir jest gibi olmuş. Downpour'un en kaymaklı yerlerinden biriyse cebimizdeki bozuk parayı müzik kutusuna atarak ilk Silent Hill'in müziğini dinlediğimiz kısım. Akira Yamaoka'nın Silent Hill'den ayrıldığı, hemen müziklerin farklı bir tarza kaymasından kendini belli ediyor. Silent Hill serisinin ruhunu oluşturan tedirgin edici ses ve müziklerden eser kalmamış. Bir tek Murphy'yi seslendiren David Boyd Konrad fena iş çıkarmamış. Müziklerse Daniel Licht tarafından bestelenmiş ve dinazor oyuncuların Akira Yamaoka'yı muhalefetiyle kaçınılmaz olmuş. Giriş müziği bile metal türüne yakın bir eser seçilmiş! Görsel yönden Sezar'ın hakkı Sezar'a! Downpour'daki çevre detayları son derece başarılı. Yerdeki suyun dalga hareketi, yaprakların suyun üzerinde gidip gelmesi, ağaç dallarının salınımı, etraftaki sisin atmosfere kattığı gizemli hava, çevrenin paslı ve pis hale dönüşme animasyonları takdire şayan.

Bulmaca yelpazesi, tablo döndürerek kocaman odaların yönünü çevirmek suretiyle çıkış yolunu bulma gibi bulmacalardan başlayıp elektrikli su ısıtıcısıyla camdaki buharı gidererek beş haneli basamaktan oluşan kasa şifresini ele geçirme gibi "old school" bulmacalara kadar gidiyor. Bunlar dışında oyunu bitirmek için zaruri olmayan yan görevler ilk defa Downpour ile seriye eklenmiş. Şayet ilk üç Silent Hill'i sevdiyseniz bu oyunun tadını da seversiniz. ■ Ahmet Özdemir

Silent Hill: Downpour

- + Sıkı bulmacalar, ürpertici ambiyans, ilk oyunlara imgesel göndermeler, Silent Hill kıvamını tutturmuş bir oyun konsepti
- Oyuncu bazı yerlerde gereksiz kısıtlanmış, dövüş mekanizması facia, oyunda ciddi framerate sorunları var

7,4



Alternatif

Dead Island
Dead Rising 2: Off the Record
Resident Evil: ORC





Yapım Sega
Dağıtım Sega
Tür Aksiyon
Platform PS3
Web sega.com/games/yakuza-dead-souls
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Yakuza: Dead Souls

Her yapım, zombilerin tadına bakacaktır

Heyt! Nasılsınız, n'apıyorsunuz? Zombiler yine geldi, gördünüz mü? The Walking Dead de sezon sonuna ulaştı zaten. Maalesef birileri söylediği için dizinin son bölümünde neler olduğunu öğrendim ama yine de izleyeceğim. (Oysa ki elimde üç bölüm kalmıştı zaten.) Zombilere tatil verilince tabii orada, onlar da kalkıp Yakuza oyununa gelmiş. Hahaha! Nasıl espri? Harikayım ya... Ama gerçekten dört oyundur süren Yakuza macerasına zombilerin dahil olması, o kadar eğreti duran bir durum ki tam anlamıyla zombilerin popüleritesinden yararlanılmaya çalışılmış bana sorarsanız. Yakuza, Batılı halka pek çekici gelmeyen bir oyun olduğu için oyunun içine zombiler boca edilince her şey çözülecek sanmışlar, olmamış. Tam tersine, tadı kötü bir çorbaya dönüşmüş oyun. Hani her şey iyi giderken, garip bir baharat atarsınız ya içine. O baharat gider, tüm güzel tadı bir anda ortadan kaldırır. Çorba yaptınız mı hiç arkadaşlar? Önce onu mu sorsaydım. Bakın anlatayım. Örneğin mercimek çorbası. Önce mercimeği fırına veriyoruz. Bir dakika. Bir saniye... Böyle değildi bu.

La Petite Fille De La Mer

Tokyo sokaklarında gerçekçi bir biçimde dolaşmamızı ve Japon kültürüne şöyle bir göz gezdirmemizi sağlayan Yakuza, yeni oyunumuzun en başlarında da bu geleneği sürdürmekte. Çeşitli mekanları ziyaret etmek, bazı +18 mekanlara gitmek, birkaç atari oyununa göz atmak yine mümkün fakat çok geçmiyor ki tüm şehri zombiler ve garip yaratıklar basıyor, şehir karantina altına alınıyor. Bu noktadan sonra da o alışıldık Yakuza gidiyor, yerine garip bir oyun geliyor.

Oyuna "garip" deyip duruyorum çünkü Kazuma'nın Tokyo'yu sokak sokak gezip yumruklarını konuşarak ilerlemesine alışmışken, kontrol edeceğimiz dört karakterin türlü türlü ateşli silahlarla zombi avına çıkması, insanın bir süre gördüklerine inanamamasına yol açıyor. Her şeyi hazmettikten sonraysa asıl sorunla karşılaşıyorsunuz. Yakuza, ateşli silahların önderliğinde ilerleyen bir oyun olmadığından ve yapımcılar bu tarzı değiştirmeyip herkesin eline



bir silah vererek aynı performansı yakalayabileceklerini düşündüğünden oynanış patlıyor. Tüm karakterler son derece kötü bir şekilde ateş ediyor, yürürken dönmek için dakikalar harcıyor, zombiler tarafından köşeye sıkıştırılınca da oldukları yere ılık ılık...

Maalesef oyunun büyük bir bölümünü kaplayan ateşli silahlarla zombileri öldürme kısmı işlemiyor. Zaten Uzak Doğu firmalarının sıkıntısı da burada bana kalırsa. Yıllar öncesinin iyi olan oynanışının hala iyi olduğunu düşünüyor ve Batılı yeni örneklerle asla bakmadan kendi bildiklerini okuyorlar. Uzak Doğu oyunlarının artık aynı şeyleri tekrarlıyor olmasının nedeni de bu.

Onun yerine başarılı bir aksiyon oyununu örnek al, oyunu aynen ona benzet, yine şu elimizdeki tutuk oyundan daha iyisi ortaya çıkar. (Phil Fish de ne güzel dedi. - Şefik)

Bitmeyen eğlence!

Şahane (!) oynanışa ek olarak oyunun grafiklerinin de artık sınıfta kalmakta olduğundan bahsedeyim ve Yakuza konusunu artık kapayayım. (Dead Souls'dan sonra başka Yakuza oyunu göremeyeceğiz.) Grafikler maalesef çağın gerisinde kalmış durumda çünkü detay eksikliği, birçok mekanda kendini gösteriyor. Ayrıca ekranda fazla aksiyon olduğunda oyun bir yavaşlama eğilimine giriyor ki bu, sizin nişan alma hassasiyetinizi de etkiliyor.

Sadece konusuyla kurtaran bir oyun olmuş Dead Souls. Ninja Gaiden 3 de konusu olmayan bir oyundu. Acaba bu iki oyunu birleştirek... Zombi kesen ninjalar! Bence mükemmel.

■ Tuna Şentuna

Alternatif

Binary Domain
Resident Evil 5
Yakuza 4

Yakuza: Dead Souls

+ Konu ve karakterler iyi
- Ateş etmek hiç bu kadar zevksiz olmamıştı

5,8

Zamanı Geri Al

Prince of Persia: Sands of Time'in en önemli oyun mekaniklerinden bir tanesi, SSX'te de boy gösteriyor. Rewind adındaki bu özellik sayesinde, hatalarımızı geri alabiliyoruz. Eksi puana veya zaman kaybına yol açan bu özellik, özellikle Survive-It kısmında tüm bölümü baştan oynamamızın önüne geçebiliyor.

SSX



Board mevsimini biraz daha uzatıyoruz

Kiş aylarında, dağlarda üç tip insan görülür. Kaymaya gelmiş olanlar, kaymaya gelenlerin yanında onlara eşlik edenler ve orada çalışanlar. Kaymaya gelenler de üçe ayrılır. Kayakçılar, snowboard'cular, ne yapacağına henüz karar verememiş olanlar. Board'cuların da üçe ayrılması kaçınılmazdır. Ayakta durmakta zorluk çeken ve donuna doldurmuş gibi bir duruşla kaymaya çalışan yeni başlayanlar, topuk frenini öğrenip tüm dağı kazıyarak inen ve sadece birkaç kez düşünce büyük başarı elde ettiklerini düşünenler (Haklılar da.) ve slalomu çözüp artık farklı arayışlara girmiş olan, dağdan gerçek anlamda keyif alanlar.

Bu üç sınıfın dışında (İnsanları sınıflandırmayın dedim size kaç kez!) benim görmeye pek muvaffak olamadığım, "o rampadan atlayıp bir salto atayım, şu rampadan uçup burguyu gömeyim" diyen SSX insanları da var diye düşünüyorum. Onların var olduğuna inanıyorum yoksa SSX nereden ilham alsın, değil mi?

Bol hareket, berekettir

Snowboard yapanlar bilir, en ufak bir zıplama hadisesi bile düşmeyle sonuçlanabilir. SSX ise böyle bir oyun değil. Burada metrelerce yükseğe atlamak, havada 10 farklı salto atmak, ardından bir rayın üstüne inip hiçbir şey olmamış gibi kaymaya devam etmek, normal karşılanan hareketler.

SSX, önceki dört oyunda olduğu gibi hala abartılı bir oyun ama oyunun zevki de burada zaten. Bir pist boyunca, yapabilecekleriniz o kadar fazla ki her oynayışınızda farklı kombinasyonlar, farklı yollar deneme şansınız oluyor ve oyunun esnek yapısı sayesinde, her şey büyük bir acıcılıkta ilerliyor.

Önceki SSX oyunlarını oynayanlara geliyor sıradaki laflarım. Çok özledik değil mi oğlum SSX'i ya?! Benim gerçekten burnumda tütüyordu. Yalnız o kadar uzun zamandır oynamamışım ki herhangi bir SSX oyununu, bu yeni SSX beni darmaduman etti. Abartmıyorum, ilk 10 puan mücadelesinde hep sonlara düştüm, her yarışta sonuncu geldim. Tam her şeyi bırakıp bir sahil kasabasında kendime kulübe almak üzere yola çıkıyordum ki oyuna alıştım ve 10 milyon puanlık skollara ulaşarak kendime güvenimi arttırdım.

SSX aslında hala bildiğiniz SSX. Farklı karakterler, farklı pistler ve



Mağaralar da oyunda bolca görülen, alternatif yollar arasında.



Yapım EA Canada
Dağıtım Electronic Arts
Tür Spor
Platform PS3, Xbox 360
Web www.ea.com/ssx



İmkansız hareketler



■ Havada kolbastı

"Allah'ım sana geliyorum!" adlı bu hareketi gerçek hayatta yapmayı aklınızdan bile geçirmeyin. Havada board'u ayağınızdan çıkarmak imkansızdır çünkü. O board ayağınıza özellikle sıkı sıkı bağlanıyor ki adam gibi hareket edebilelim, en ufak yalpalamada bileğimiz kırılmasın. Dolayısıyla siz siz olun, şov yapacağım derken dağın maskarası olmayın...



■ Süpermen!

Tek ayağının board'da olmamasını göz ardı ediyorum, bir ihtimal bağlamayı unutmuşsundur sevgili Bob Marley. Lakin o kadar yüksekten atlamak... Nereye ineceğinizi bilmelisiniz arkadaşlar. Çoğunlukla rampaların inişleri ezilmiş kardan oluştuğu için buraya kafa üstü inmek, pek de hoş sonuçlar doğurmayacaktır.



■ Yerden yüksek

Kartalkaya'da snowpark var, orada da birtakım "kutu"lar. Bunlar çelik kaplama ve o kar, onları nasıl garip bir kayganlığa getiriyor, biliyor musunuz? Sanki yağın üstünde kaymaya çalışıyormuşsunuz gibi bir durum oluşuyor. Dolayısıyla, yerden bu kadar yüksekte, bu kadar ince bir rayın üstünde durmak mı? Mission Impossible!

birkaç farklı özellik dışında temelde her şey aynı. (Bunu güzel bir şey olarak söyledim.) Hareketleri yapmak için ya sağ analog stick'i kullanıyorsunuz ya da eski tipteki gibi tuşları. Sağ analog stick daha iyi işliyor ve hareketleri birbirine bağlamak çok daha kolay oluyor; aklınızda olsun. Dokuz farklı dağda birçok farklı mücadeleye giriyoruz ve senaryoya göre, eski bir SSX üyesi tüm bu dağlarda SSX ekibinden çok daha önce, daha iyi skorlara ulaşabileceğini beyan etmiş. Zoe adındaki bayan da SSX ekibini yeniden toplamak üzere harekete geçiyor ve büyük mücadele başlıyor.

Himalayalar, Sibiryaya, Patagonya, Alaska... Hangi buzul çağından kalma dağı isterseniz, burada. Tüm dağlar oyunun başında açık olmuyor, dağlardaki "Deadly Descent" kısmını çözdükten sonra diğer dağlara ulaşım açılıyor. Her dağda birkaç farklı tipte mücadeleye giriyoruz. Race-It, Trick-It ve Survive-It adındaki üç farklı mücadele, üç farklı oynanışı da beraberinde getiriyor. Race-It, adından da anlaşılacağı üzere, bitiş çizgisine en önce varmamızı istiyor. Dolayısıyla bir rampadan fırladıktan sonra havada zaman kaybetmemeye özen göstermek gerekebiliyor. Eh, hız katan "Boost" özelliği de ancak artistik hareketler yaparak kazanılıyor. Peki o zaman ne yapmalı? Race-It'te amacınız, artistik hareketlerin suyunu çıkarmadan, sadece yeterli boost sağlayacak kadar yapmak ve özellikle rayları (Rail deniyor yabancı dilde.) bolca kullanıp dümdüz ilerlemeye çalışmak.

Bana göre oyundaki en eğlenceli kısım Trick-It. Rakiplerinize karşı bir skor mücadelesine giriyorsunuz ve

rakipleriniz de hiç yabana atılacak gibi değil. Bir rampadan atladıktan sonra bolca hareket yapmak çözüm değil. Size bol puan kazanmanın sırrını açıklıyorum, iyi dinleyin. Kombolarınızı hemen ekranın altında "Massive" yazacak kadar çok hareketten oluşturun. Yani bir rampadan atlayın ve bol bol hareket yapın. Tricky sözcüklerini duyduğunuzda ve ekranın altında bu kelime mavi mavi yanıp sönmeye başladıktan sonra, hareketleriniz daha çok puan getirecek demektir. Şimdiki amacımız bu yazıyı turuncu renge dönüştürmek. Bunun için de yine bolca hareket yapıyor, fırsatımız olursa rayların da üstünden geçiyoruz. Tricky artık turuncuysa şov zamanı. Artık tüm hareketleriniz daha çok puan getirecek lakin bu hareketleri hep birbirine bağlamak lazım. Yani rampadan atladıktan sonra yere indiğimizde, orada bir ray yoksa o raya kadar Kare veya Daire (Xbox 360 için X veya B) tuşlarından birine basarak kombuyu devam ettirmeliyiz. Ardından bir ray yakalayıp onun sonunda yeniden atlamak ve yeni kombolar denemek lazım; yoksa 10 - 20 milyon arası skorlara ulaşmak mümkün değil...

■ Dokuz farklı ölüm

Bir ara oyunun adında "Deadly Descents" eki de vardı, sonra ortadan kalktı. Bu "Ölümcül İnişler" oyunun Survive-It mücadelesini konu alıyor. Her dağda, bolca yarışa ve skor yarışmasına girdikten sonra, o dağdan ayrılmak için bir hayatta kalma mücadelesine giriyoruz ve bunlar her dağda farklılık gösteriyor. Örneğin ilk mücadelemiz "Ağaçlar". Bu mücadeleye özel olarak yarışmacımızın koruyucu bir kıyafet giymesi gerekiyor ve dağın zirvesinden aşağı inene kadar da ağaçlara çarpmamaya özen gösteriyoruz. Ağaçlarla temas, zırhımızdan götürüyor ve zırh yok olduktan sonra sağlık puanımız azalmaya başlıyor. O da sıfıra ulaşırsa mücadeleye en baştan başlamamız gerekiyor. Oksijensizliğe, buzlanmaya karşı gelmeye çalıştığımız bölümlerin yanında, oyundaki en eğlenceli Survive-It

bölümü kesinlikle Wingsuit'leri kullandığımız ve uçan sincaplara dönüştüğümüz mücadele. Sadece belirli bir süre kullanabildiğimiz bu kostümler sayesinde havada süzülebiliyor ve geniş açıklıkları geçebiliyoruz lakin bu bölümde zamanlama da çok önemli.

Fark ettiğiniz üzere, oyunda geniş bir ekipman kullanımı söz konusu. Zırhlar, buz tutan çapalar, wingsuit'ler... Bu özel ekipmanların yanında, tüm karakterlerimizin özelliklerini çeşitli kıyafetler ve board'lar ile de geliştirebiliyoruz. Dağlardaki mücadelelerden kazandığımız paralarla yeni board'lar ve kıyafetler almak mümkün oluyor. Misal artistik hareket mücadelesine girerken, Trick kısmına artı puan veren bir board seçmek önemli lakin bu board'u yarışta kullanmanın pek de bir anlamı yok. Para kazanmak pek zor olmadığı için ekipman almaktan da kaçınmayın.

Bu son paragrafta oyunun online kısmına değinmeyi planladım. RiderNet adındaki sistem sayesinde PSN üzerinden skorlarınızı, başarılarınızı paylaşabiliyorsunuz. Standart bir online oyun sistemi burada yok; yani bir lobi de insanları bekleyip onlarla yarışmıyoruz. Herkes evinde yarışıyor, skorlarını yüklüyor ve siz de onların puanlarını geçmeye çalışıyorsunuz. Sıra beklemekten iyidir... Zaten oyunun tek kişilik kısmı o kadar güçlü ki online ortamlara hiç uğramayabilirsiniz bile.

Çok güzel bir oyun olmuş SSX ve snowboard kavramına uzak olan kişiler için bile gayet eğlenceli.

■ Tuna Şentuna

SSX

+ Esnek oynanış. Birçok farklı ve yaratıcılıkla dolu pist. Karakterlerimizi ekipmanlarla geliştirebilme imkanı
- Bir hata yüzünden tüm bölümü en baştan oynamak gerekebiliyor ve bu çok sık oluyor

9,1





Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Tür RPG
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.masseffect.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



MASS EFFECT 3

UZAYIN DERİNLİKLERİNDEKİ SON SAVAŞ

Serinin ilk oyununa hazırlıksız yakalanmıştım; sanıyorum çok takip etmediğimdendi ya da BioWare'in artık adam gibi RPG oyunu yapacağına olan inancım çoktan yitip gitmişti, tam olarak hatırlamıyorum... Mass Effect ile ilk karşılaştığım anda gerçekten ben ve benim gibi RPG sevenlerin hala hayatta olduğunu, hatta oyun firmalarında çalışmalarını sürdürdüğünü görmüştüm, en azından aklıma ilk gelen düşünce bu olmuştu. Zamanla eskiyen ortaçağ temalı oyunları geride bırakmak istemişti BioWare ve tamamen bilimkurguya yönelmişti Mass Effect ile. İlk oyunun ardından gelen Mass Effect 2 ise bir ayrı güzeldi benim için. İlk oyunda bulunan senaryo örgüsü daha da gelişmişti, kendisini oyuna kaptırmak isteyen oyuncuları fazla uğraştırmamak için envanter sistemi kaldırılmıştı. Zaten ikinci oyunun gelişinden ve ilk oyuna göre yapılan değişikliklerden belliydi üçüncü oyunda nasıl bir yapıyla karşılaşacağımız ama beklediğimden çok daha farklı değişiklikler gördüm. İşte bir üçlemenin son oyunu ve aklımda kalanlar...

Senaryo akıyor

Mass Effect 3'te (ME3) yine kendimizi Commander Shepard karakteriyle baş başa buluyoruz. Zaten seriyi takip edenler bunu biliyorlar ama bilmeyenlere de bir

şeyler anlatalım, değil mi? Oyunun geneli senaryo üzerinden gittiği için sizleri bu kısımın çok boğmak istemiyorum; aksi halde fazlasıyla şey anlatmış olurum. Genel olarak olaylara şöyle bir bakmak gerekirse ikinci oyunda karşımıza çıkan ve "Reaper" denen mekanik zimbirtıların yeniden dönüşüne şahit oluyoruz. Bu arkadaşlar kafayı Samanyolu galaksisiyle bozmuş durumda. Direkt olarak galakside bulunan organik yaşam formlarını yok etmek isteyen bu agresif arkadaşlarla başlıyor oyunumuz. Dünya gezegeni de ilk saldırılardan birine maruz kalıyor ve biz de birkaç eski dostla farklı bir yola çıkıyoruz. Temel olarak görevimiz bir hayli basit: Dünyayı ve galaksiyi bu pis Reaper'lardan kurtarmak. Bunun için yapmamız gerekenlerin en başındaysa birbirine düşman ırklar arasındaki bağlantıyı kurmak geliyor.

Oyunun temelinde, kuracağımız ittifaklar esnasında ne gibi bir tavır takındığımızın büyük önemi var zira tıpkı ikinci oyundaki gibi ünümüz ve şöhretimiz sayesinde oyunun ne yöne doğru gideceğini belirleyebiliyoruz. Oyunda karşımıza ilk çıkan sorunlardan biri; Krogan'lar, Salarian'lar ve Turian'lar arasındaki düşmanlık ve bu düşmanlığı bir şekilde ortadan kaldırma zorunda oluşumuz. Bu durum, hemen akabinde gelen Geth'ler ve Quarian'lar için de geçerli ama durun, önce birazcık oyunun içine girelim,

yoksa ben de ME3 gibi senaryo anlatımına geçmeye başlayacağım...

Üniformaları giyerken

Daha önce görmediğimiz, farklı bir karakter yaratma menüsü değil karşımıza çıkan ama onu asıl mükemmelleştiren, sonucunda elde ettiğimiz karakterimiz. Nasıl mı? Buyurun sizinle bir karakter yaratalım... Dedik ki yeni oyuna başla. Karşımıza ilk çıkan seçenek erkek mi, yoksa bayan mı bir karakteri kontrol edeceğimiz. Hemen ardından daha önce görülmemiş bir soruyla karşılaşıyoruz: Oyunu ne şekilde oynayacağız? Burada üç adet seçenek bulunuyor. İlki Action, yani oyun içerisinde diyaloglar kısa tutulduğu gibi bazıları cevapsız bile geçilebiliyor ve bu sayede ▶



Kanala Exports

Sniper Rifle Concentration Mod	4000
SMG Magazine Upgrade II	4000
Sniper Rifle Enhanced Scope II	4000
Blood Dragon Armor	50000
Illium Skald Fish	1000
Thessian Sunfish	1000
Koi Fish	1000
Striped Dartfish	1000
Belan Jellyfish	1000

Cost: 50000 Credits: 29750



Blood Dragon Armor

Power Recharge Speed +10%
Power Damage +30%
Shields +20%

Originally created for Earth's Urban Combat Championship league, this set of armor has undergone as much or more field testing than those of modern militaries. It uses a unique, proprietary power cell that costs as much as a

İşte aranan zırh! Hem teknolojik, hem de ejderhalı!



▼ Bugün masaya çok farklı bir konuyu yatırmayı düşünüyoruz. (ÖSS sınavı gibiyimdir!)



basın derim. (Dedim işte; ne demek derim?!)

Gelelim BioWare'in tarzını konuştuğu yere... Şimdi, ME serisinin en büyük özelliklerinden biri, kendi senaryomuzu yaratabiliyor olmamız. İlk oyundan beri kullandığımız karakterimizi istediğimiz taktirde direkt olarak üçüncü oyuna ekleyebiliyoruz ve ME3 bizim için kaldığımız yerden devam ediyor. Eğer böyle bir karakterimiz yoksa yaratacağımız yeni karakterin bambaşka olmasını istemiş BioWare ve bize üç aşamalı bir hayat özeti çıkarmış. Önce belirlememiz gereken bir geçmişimiz var ve üç adet seçenek karşımıza çıkıyor bu noktada. Eğer Spacer'ı seçersek ebeveynleri askeri kuvvetlerde görev alan, çocukluğunu uzay istasyonlarında geçirmiş ve sonuç olarak ailesinin ayak izlerini takip ederek günümüzde asker olmuş bir hikayemiz oluyor. Colonist olarak kendimizi Attican Traverse'de bulunan Mindoir bölgesinde yaşamış, buraya 16 yaşında Mindoir'lerin gezegenimize yaptığı bir saldırı sonucunda düşmüş buluyoruz. Earthborn seçeneği ise bizi dünyada yaşamış ve sokaklarda serserilik yapan bir karakter haline dönüştürüyor, 18 yaşımızda askeri kuvvetlere katılarak farklı bir yol çizmiş oluyoruz.

Bundan sonraki aşamada geçmişimizde ne tarzda davranışlar göstermişiz, ne gibi olaylarda yer almışınız, bunu belirliyoruz. Sole Survivor, bizi geçmişte bir çatışmanın ortasında kalmış, birçok insanın görmeye bile tahammül edemeyeceği zorlukları yaşamış ve tek başımıza hayatta kalabilmiş bir karakter yapıyorken War Hero, katıldığımız bir savaş esnasında

kendi hayatımızı, birliğimizdeki silah arkadaşlarımızı kurtarmak için tehlikeye attığımızı belirtiyor, kahramanlığımızsa halen dilden dile dolaşıyor. Son olarak Ruthless, askeri kariyeri boyunca sadece göreve odaklanan bir kişi haline getiriyor bizi ve acımasızlığımız yüzünden herkesin bizden çekinmesine sebep oluyor. Karakter yaratımının bittiğini zannettiniz, değil mi? Haha! Durun, asıl önemli detaylardan birine geldi sıra. "Sizi ve duygularınızı en iyi açıklayabilecek tek bir savaş kaybınızı belirleyin." seçeneği ilk bakışta işaretlenmesi en zor seçimlerden bir tanesi bence. Ya Kaidan Alenko'yu ya da Ashley Williams'ı bir savaş esnasında geride bıraktığımızı işaretlememiz gerekiyor ama ben bu iki afacanı da çok seviyorum. O yüzden üçüncü seçenek olan Numerous, yani "sayısız insan geride bıraktım" seçeneğine gittim. Spesifik bir isim bildirilmemesi halen bana ilginç geliyor ve işte o ana geldik! Artık karakterimiz hazır ve oyuna girebiliriz. Eğer beni buraya kadar takip edebildiyeniz buyurun, oyuna akıyoruz!

Yıllar sonrasında

Oyun hemen şu şekilde açılıyor: Yıl 2157, insanoğlu evrende yalnız olmadığını öğrendi. Bundan 30 yıl sonraysa galaksinin içinde birçok farklı, huzur dolu yer buldu. Nitekim bu mükemmel gibi gözükken gelecek, Reaper'lar tarafından bertaraf edildi. Galakside bulunan bütün canlı organizmaları her 50.000 yılda bir yok etmek için geri dönen bu makineler yüzünden gezegenlerin liderleri ne yapacaklarını şaşırılmış durumdalar... Ve işte tam bu noktada biz devreye giriyoruz, gerisi zaten çok uzun bir film.

► fazlasıyla aksiyon sahnesi içeren görüntülerle karşılaşırız. Hemen ardından gelen seçenek Role Playing ki benim düşünmeden tıkladığım seçenek bu. Role Playing sayesinde o bildiğimiz klasik BioWare RPG'si tadında oyun oynayabiliyoruz ve bu seçenek için basitçe "klasik ME oynanışı" diyebiliriz. Son seçimimizse Story ve bu seçenek sayesinde işimiz gücümüz hikaye oluyor ama zannetmeyin ki sadece konuşuyor hiç aksiyon görmüyoruz... Böyle bir seçimin kullanıcıya sunulması açıkçası beni hem şaşırttı, hem de mutlu etti; çünkü bu sayede birçok farklı oyuncu da ME serisiyle tanışabileceği gibi, aynı zamanda RPG türüne de o ya da bu şekilde başlamış olacak. (Evet, biz RPG'cilere türü sevdirecek bu şekilde yapımlar lazım.) Bu aşamadan sonra karakterimize bir adet isim vermemiz gerekiyor ama soy isim konusunda çok fazla bir seçim şansımız yok. Hemen ardından gelen görünüm ayarlama kısmıysa o bildiğimiz RPG havasını yaşıyor bize. Yaşlılık durumu, yüz hatları, kafa yapısı, göz, ağız, burun, saç ve dudak gibi sekiz farklı nokta üzerinde birçok müdahalede bulunarak çok farklı bir karakter elde edebiliyoruz. Eh, artık karakter bir şeye benzemeye başladı. Peki tam olarak neci bu adam? İşte şimdi sınıf seçmenin vakti geldi. Nitekim bu isimlerin hepsini biliyorsunuz: Soldier, Infiltrator, Vanguard, Sentinel, Adept ve Engineer seçilmeyi bekleyen sınıfları oluşturuyor. Her sınıfın kendine has güçleri ve farklı bir oyun yapısı bulunuyor. Pek tabii ki Soldier sınıfıyla oynamak diğerlerine göre fazlasıyla rahat. Eğer bu türe yabancıysanız ve ne yapacağınızı tam olarak bilmiyorsanız, hemen Soldier seçeneğine



Alternatif

Fallout: New Vegas
Gears of War 3
The Elder Scrolls V: Skyrim





"Shift" tuşuna bastığımızda donan ekran, aynı zamanda sol üstte bulunan yeteneklerimizin yerlerini de değiştirmemize olanak tanıyor. Sekiz adet boşluksa ME3 oynamak için fazlasıyla yeterli miktarda kısa yola imkan tanıyor.

Oyunda birçok düşman var ama önemli olan detay zırhlı mı, kalkanlı mı, normal mi oldukları; çünkü kendilerini en kısa yoldan öldürmenin yolu, kullandıkları korumayı delebilecek mermi ya da güç kullanmaktan geçiyor.

Ekranın tam ortasında bulunan bu minik menü gerçekten her şeye kadir. Mavi ile zırhımız, kırmızı kutular ile sağlığımız gösteriliyor. İki yancımız ve kullandıkları aktif yetenekler ise hemen burnumuzun dibinde.

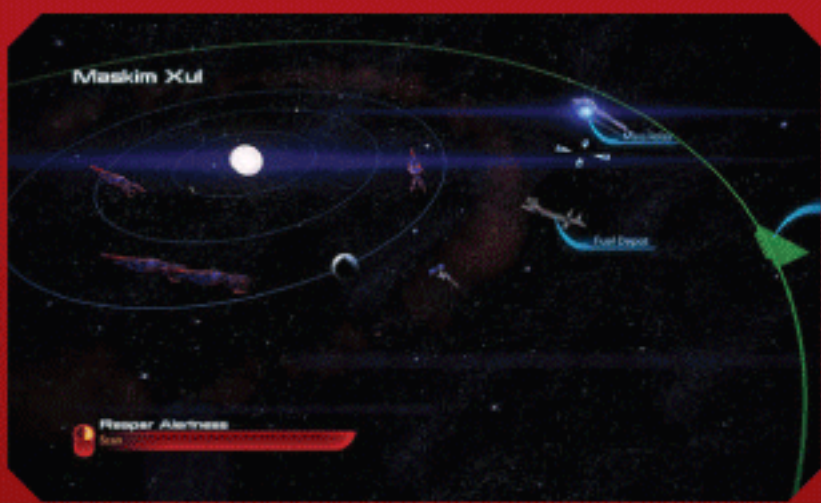
Evet sevgili okur, film dedim zira ME3, ikinci oyunda başladığı devrim niteliğindeki oyun yapısını (Daha önce de defalarca belirttim; Wing Commander'da bulunan sistemin artık gerçek insanla değil, animasyon grafiklerle günümüzde tekrardan uyarlanması.) üçüncü oyunda en üst noktaya çıkarmış. Senaryo tıpkı bir film kıvamında ve biz de bu filme dahil oluyoruz. Karşımıza çıkan her konuşma, aynı zamanda oyunu

bambaşka bir yöne çekiyor. Zaten ME3'ün bence en önemli özelliği, tamamen kendimize özel bir senaryo yaratabiliyor olmamız. Bu kadar çok farklılığın yer alabilmesindeki en önemli noktaysa hiç şüphesiz ki oyunda bulunan karakterler ve onlarla olan etkileşimimiz; hatta ve hatta kendi verdiğimiz kararların bu karakterlerle olan alakası. Birçok NPC mevcut ME3'te. Bunlardan birçoğu eski oyunlardan tanıdık yüzler. Misal Garrus ve Liara yine bizlerle birlikte. (Deli doktorumuz da cabası!) Nitekim her karakterle farklı bir etkileşim içerisindeyiz ve senaryo gereği -yazımın hemen başında da bahsettiğim- farklı ırklarla olan etkileşimimiz boyunca verdiğimiz kararlar büyük değişimlere yol açıyor. "Kaş yaparken göz çıkarmak" deşimi bu oyun için özel olarak söylenmiş olabilir. Herkese yaranmak fazlasıyla zor ama senaryoyu iyi takip ederseniz, zararın dönüldüğü yerdeki kari çok erken görebiliyorsunuz, benden söylemesi. NPC'lerimiz bizden düzenli olarak isteklerde bulunuyor, bu istekler bazen uzak bir yerden mesajla, bazen de gemimiz içerisinde yüz yüze dile getiriliyor. Her birinin farklı kaygıları da bulunuyor. Bir yandan istekleri yerine getirmek, diğer yandan kendilerine moral vermek gerçekten kendimi bir lider gibi hissetmemeye sebep oldu. Karşıma çıkan yüzlerce sorununa kaçına ne kadar mantıklı cevap verdim, ben de bilmiyorum. Yine de unutulmaması gereken bir gerçek var ki o da tıpkı eski oyunlarda olduğu gibi verdiğimiz kararlardan dolayı NPC'lerimizi bir anda kaybedebiliyor olma ihtimalimiz. Sırf Paragon, yani ters bir karakter oynayacağım diye bir anda çok sevdiğimiz bir yol arkadaşımızı kaybedebiliyoruz. Anlayacağınız NPC'ler bu filmin yardımcı oyuncularını, bizse başrol oyuncusuyuz.

Savaş alanı

ME savaşları genel geçer oyuncu için birazcık farklıdır; çünkü hem RPG, hem de FPS türlerini bünyesinde barındırır. Dikkat edilmesi gereken ilk unsur, oyunun "Shift" tuşuyla dondurulabiliyor ve o anda takım arkadaşlarımıza farklı komutlar verebiliyor olmamız; tıpkı klasik BioWare RPG'si tadında yani. İndiğimiz gezegenlerde toplamda üç kişi oluyoruz. Takım arkadaşlarımızı kontrol ederken "Q" sol resimdeki, "E" ise sağ resimdeki NPC için ana komutu oluşturuyor. NPC'lerimize verdiğimiz bu emir sayesinde direkt olarak istediğimiz noktada savaşa dahil olmalarını sağlıyoruz. Karakterimizin atlattığı her seviye için aldığı yetenek puanlarını dikkatli bir şekilde harcamamız gerekiyor. ME3 ile karakter geliştirme menüsü de birazcık değişmiş ki bu değişiklik olabildiğince açıklayıcı olmaya çalıştığını gösteriyor oyunun. Nasıl mı? Artık altı aşamalı olan her yetenek, kendi içinde de farklı iki dala ayrılıyor. İlk üçü aynı ama kalan üçü farklı dalda yeteneklerimizin... Bu sayede ana yetenektan gelen bonusun tek bir yönüne yüklenebiliyoruz. Örnek vermek gerekirse Soldier olarak kullandığım Fitness özelliğim ilk üç aşamasında biraz yakın dövüş gücü, biraz da yaşam puanı veriyor. Fakat ikinci üçlüye geçtiğimde karşıma çıkan ikili seçenekler arasındakilerden bir tanesi, fazlasıyla yakın dövüş gücü veriyorken diğeri bolca kalkan ve yaşam puanı artışı veriyordu. Kısacası artık halihazırda varolan bir yetenek içerisinde de bir yönde uzmanlaşabilmek söz konusu. Dönüyorum savaşın içerisinde: ME3'ün en temel savaş dinamiklerinden biri cover, yani siper almaktır. Üçüncü oyunda bu sistem üzerinde bolca çalışılmış olacak ki karakterimi bir noktadan diğerine saklanır halde geçirirken hiçbir sorun yaşamadım. ▶

Uzayda



İkinci oyunda bulunan "gezegende kaynak arama" mantığı bir hayli değişmiş. Artık içine girdiğimiz sistemde sonar dalgaları yayarak bir gariplik olup olmadığını anlıyoruz. Fakat bu sonar dalgaları aynı zamanda Reaper'larında dikkatini çekiyor ve genelde biz gerekli bir materyal bulduğumuz anda, içinde bulunduğumuz sisteme dört bir yandan saldırıyorlar. Bu noktada keşfettiğimiz bölgeden alacaklarımızı hızlı bir şekilde alıp aynı hızla topluklamamız gerekiyor, aksi halde bir Reaper, Normandy'ye deştiği anda ölmüş sayılıyoruz. Kendilerinden kaçmaksa birazcık zor. Bize göre daha hızlı olan Reaper gemilerinden ancak ve ancak kaçacağımız yeri doğru hesapladığımızda kurtulabiliyoruz. Her gezegeni 10 saat tek tek tarama mantığından bizi kurtaran yapımcılara da ayrıca teşekkürü bir borç biliyorum.



► Aynı şekilde sığındığım bir noktadan her seferinde çok rahat nişan alabildim. Bunu düşmanın yaptığını görmekse ayrı bir keyif benim için. Malum, tenekeye ateş etmek istemiyoruz. Takım arkadaşlarımız da bu konuda gerçekten iyiler; çok az yerde ortada durup ateş ettiklerine şahit oldum ve genelde kendilerini korumayı biliyorlar, hatta bir keresinde ben can derdinde duvardan duvara kaçıyorken bütün düşmanları temizlediler. (Ellerine sağlık vallahi.) Saklanmanın en büyük özelliği ise şüphesiz ki yok olan kalkanımızın kendini yeniden doldurabileceği özelliğe sahip olması ve bu sayede yaşam puanımız dibe vursa bile hala ölmüyor, hatta bölümü bu şekilde bitirebiliyoruz.

Ne lazımdı?

Savaşın olduğu yerde silahlar eksik olur mu? Bir kısmı yine bildiğimiz silahlar ama yeni oyunla birlikte görülmeyi bekleyen birçok silah da bulunuyor. Bu durum zırhlar için de geçerli. Bulduğumuz ya da aldığımız silahları beş kademedeki upgrade edebiliyoruz. Bu upgrade olanağı tüm silahlarımız için geçerli ve geldikleri son halleri genelde fazlasıyla yeterli oluyor. Pek tabii ki olanaklarımız sadece bu



upgrade seçenekleriyle sınırlı değil. Tıpkı silahlar gibi etrafta bulunabilen ya da satın alınabilen parçalarla çok daha güçlü ve değişik silahlara ulaşabiliyoruz. Silahımızın atış gücünü, sabitlemesini, yakınlaştırma özelliğini, "yakın dövüş" gücünü ve mermi kapasitesini ayarlayabiliyoruz. Nitekim bütün bu harcamaları yaptıktan sonra bir anda bulduğumuz bir üst model silah, genelde üzülmemize sebep oluyor zira bütün yatırımlar bir kenara atılıyor. Zırhımız içinse durum bundan birazcık farklı. Eğer ana zırh setimiz üzerinde oynama yapacaksak, gönül rahatlığıyla farklı parçalar kullanabiliyoruz; çünkü bu parçalar üzerimize yapışmıyor, dilediğimiz gibi göğüs zırhı için önce "a" parçasını, bir başka savaşa giderken de "b" parçasını kullanabiliyoruz.

Bu kadar savaştan konuştuktan sonra oyunun bir diğer kısmı olan multiplayer'a geçebiliriz. Bu menüde kendimiz yeni bir oyun kurabiliyoruz ve buraya ait bir adet karakter yaratabiliyoruz. Pek tabii ki halihazırda varolan bir oyuna dahil de olmak seçeneklerimiz arasında. Kuracağımız haritaları takım, bölge, düşman ve meydan okuma maçları seçeneklerine göre ayarlıyoruz. Yarattığımız karakterimizin tıpkı tek kişilik oyunda olduğu gibi sınıfını seçiyor, sonrasında kendisine birinci seviye yeteneğini ilave ediyoruz. Başlangıç için görünüşüne özel bir renk kombinasyonu da tutturduktan sonra sınıfımızla ilgili temel silahları en basit hallerinden alarak oyuna başlayabiliyoruz. Yarattığımız ya da seçeceğimiz her

karakter üç farklı özellikte karşımıza çıkıyor. (Warp, Overload ve Tech Armor kullanan Turian gibi.) Oyunlar dört kişilik co-op modu şeklinde oynanıyor, yani başka oyunculara karşı oynayamıyoruz. Üzerimize gelen dalga dalga düşmana karşı koymak gerçekten eğlenceli... Fakat ME3 bu konuda da sıradan olmakla yetinmemiş, demek istediğim tek yaptığımız şey sürekli üzerimize gelen dalga dalga düşmanı yok etmek değil. Bir - iki dalga yok ettikten sonra farklı görevlerle karşılaşabiliyoruz. Bunlardan ilki bilgi upload etmek. Bunun için içerisinde bulunduğumuz haritada işaretlenen bölgede beklememiz gerekiyor. Ne kadar çok oyuncu bir arada durursa işlem o kadar hızlı ilerliyor. Bu arada üzerimize çöken düşmanın haddi hesabı olmuyor. Yine bir - iki dalga düşman yok ettikten sonra farklı bir görev daha çıkıyor: Etraftaki bütün cihazları kullanılabilir hale getir! Şimdi saldırı sırası bize geçiyor ve haritada işaretlenen noktadaki makinelere ulaşmaya çalışıyoruz. Bu arada toplam beş dakikamız olduğu gerçeğini de sizinle paylaşmak istiyorum. Öldüğümüz anda diğer bir takım arkadaşımız bizi kaldırabiliyor. Tamamladığımız her maç sonucundaysa belirli bir yetenek puanı alıyor ve tıpkı tek kişilik oyunda olduğu gibi karakterimizi geliştirebiliyoruz. Zaten her şey bu noktadan sonra başlıyor ve bir yandan karakter geliştirip bir yandan da içerisi birbirinden farklı görevlerle dolu multiplayer modunun keyfine varabiliyoruz. Son olarak kazandığımız multiplayer maçlardan edindiğimiz kredilerle





Gemimizi tanıyalım

ME serisi Shepard karakteriyle tanındığı kadar başına birçok zeval gelen efsanevi gemisi Normandy ile de nam salmış durumda. Her oyunda birazcık daha gelişen ve farklılaşan gemimiz yine emrimize amade; hatta seride ilk kez Normandy oyuna dahil oluyor ve etrafa bombalar saçıyor... Peki yeni oyunla birlikte gemimiz nasıl bir hal aldı?



■ Captain's Cabin

Burası bizim köşkümüz, yani kaptan köşkü. Modellemesi ME2'dekine fazlasıyla benziyor. İçerisinde kendimize ait yatağımız ve tuvaletimiz bulunuyor. Bunun haricinde Personal Terminal sayesinde savaş alanına inecek olan ekibimizi buradan da seçebiliyor ya da basitçe kendilerine yakından bakabiliyoruz. İkinci önemli yer, yine etraftan toplayabileceğimiz balıklara ait olan Fish Tank. Armor Locker ise görev giderken giyeceğimiz zırhımızı dizayn etmemize olanak tanıyor.



■ Combat Information Center

Sanıyorum ME3'ün kalbi burası zira bütün görevlere buradan gidiyoruz. Önümüzde bulunan galaksi haritası yardımıyla nerede, hangi görev var, net bir şekilde görülebiliyoruz. Bunun haricinde senaryoda büyük bir yeri olan Admiral Hackett ile de düzenli olarak buradan görüşme yapıyoruz. Wreav'i ve Primarch Victus'u genelde bu civarlarda görmek işten bile değil. Hal böyle olunca birçok önemli konuşma burada vuku bulmuş oluyor.



■ Crew Deck

Gelelim tayfalarımızın mekanına. Gerçekten burada yok yok... Ekibimize katılan neredeyse herkesi burada bulmak mümkün. Birçok karakterin kendisine ait olan odaları olduğu gibi, Mordin gibi spesifik karakterler de kendi alanlarında bulunuyorlar. Mordin zaten Medical bölgesinden adımını dışarı atmıyor, Liara ise kendi kabininde sürekli araştırma peşinde. Bunun haricinde Main Battery bölümünde Garrus karşımıza çıkıyor. Senaryo ve olayların gelişimine göre bazı misafirlerimiz gelirken, bazıları da kayboluyorlar.



■ Engineering

Belki de en az olayın vuku bulunduğu alan Engineering, hatta oyuna ilk başladığınızda neden olduğunu bile merak edeceksiniz ama olaylar geliştikçe kullanılabilir bir hal alacak. ME2'yi hatırlatmak isterim, oyunun sonunda neler neler oluyordu o aşağı katlarda. Zaten burası boş olsa bile, bu kadar büyük ve şaşalı bir gemi için böyle bir bölümün yapılmış olması bile güzel bir detay olurdu ki bundan fazlası söz konusu. Siz şimdilik orayı içerisinde Sub-deck Stairwell, Starboard Cargo ve Port Cargo barındıran bir bölüm olarak bilin.



■ Shuttle Bay

Burada karşımıza iki karakter çıkıyor. Birisi ekibimize yeni katılan James, diğeri ise Lieutenant Cortez. İkisi de aramızda bolca konuşma geçen karakterlerden zira her birinin farklı dertleri var. Bu katta bolca vakit geçirmemize sebep olan Armory de bulunuyor. Bir anlamda gemimizin içerisine saklanmış ufak bir atölye burası. Silahlarımızı upgrade edebilmemiz için bir masa ve tıpkı kaptan köşkünde olduğu gibi zırhımızı tasarlayabileceğimiz bir Armor Locker bu katta bizleri bekliyor.

iki farklı kutu satın alabiliyoruz. Bunlardan ilki Recruit Pack ve içerisinden beş adet farklı eşya çıkıyor, bunlar genelde temel eşyalar oluyor. Veteran Pack ise 20.000 kredi karşılığında satın alınan ve içerisinden yüksek ihtimalle kaliteli eşyalar çıkan bir kutu. Unutmadan belirtmek istediğim bir diğer nokta da daha önce ME serisinde hiçbir şekilde oynama imkanımız olmayan Turian, Asari ve Salarian ırklarını multiplayer modda kontrol edebiliyor olmamız.

İlla da eksi gerekiyorsa

Oyunun birçok harika yönünün yanında tabii ki bazı sorunları da bulunuyor. Bunların en başında gelen, en azından beni en çok rahatsız eden, yapmak üzere olduğumuz her görev için karşımıza limitsiz sayıda

düşman çıkması. Yaptığım denemeler sonucunda anladım ki biz bir yerden başka bir yere aynı görev içerisinde farklı işler için bile hareket etsek, otomatik olarak düşman üniteleri yağmaya başlıyor. İşin daha da kötüsü, belirli bir sayıda düşman ünitesi yok etmeden bu spawn'ı durduramıyor olmamız. Eğer ana görevlerden bir tanesini yapmaya çalışıyorsak, kesinlikle bir adet çok güçlü düşman ünitesiyle karşılaşmamız da bir diğer rahatsız edici durum. Bu kadar harika işlenen senaryoya 100 yıllık bölüm sonu canavarı tadında düşman koyulması ve bunun her önemli görevde tekrarlanması benim canımı sıkı doğrusu. Oyunda bulunan diyalog sisteminde de bazı açıklar var. Eğer konuşma uzamayacaksa direkt olarak iki tane şık çıkıyor karşımıza. Zaten hangisinin olumlu, hangisinin olumsuz olduğu çok net. (Daha doğrusu hangisinin Paragon ya da Renegade olduğu demek daha doğru olur.) Eğer üçüncü bir şık varsa ki bu genelde sol tarafta bulunuyor, sadece konu hakkında bilgi almamız sağlanıyor. Bu şıkla süregelen konuşma bittiğinde, yine ilk baştaki iki şıktan bir tanesini seçmek zorunda kalıyoruz. Son olarak da oyunun fazla kolay olması dikkat çekici bir özellik. Bu durum iyi ya da kötü olarak yorumlanabilir ama ben birazcık daha oyuncuyu zorlayan savaşlar olmasını

isterdim. Misal silahların ısınması ya da merminin bitmesi detayları... Belki de daha zorlu düşmanlar bile olabilirdi.

Sonuç olarak söyleyecek tek söz, ME3'ün harika bir oyun olduğu. İçerisine girdiği senaryodan bir an bile çıkmak istemiyor insan, sürekli devam etmek istiyor. Demiştim ya "film gibi oyun" diye, akıp giden senaryo oyuncuya çok net şekilde aktarılmış; yani içerisine bırakıldığım bu sanal evrenden bir an bile çıkmak istemedim. Neler olduğunu, verdiğimiz kararların ne gibi sonuçlar doğurduğunu görmek istiyoruz. ME3 uzun zamandır beklenen bir RPG ve -hep dediğim gibi- günümüzde yok olmaya yüz tutmuş olan RPG türünü kendi tarzıyla bir kez daha oyuncuların gözüne sokarcasına gösteriyor BioWare.

■ Ertuğrul Süngü

Mass Effect 3

- + Muhteşem senaryo işleyişi, oyuncuyu peşinden sürüklemesi, esnek oyun yapısı ve farklı oyun tecrübeleri
- Aşırı kolay oyun yapısı, bu kadar uzayla alakalı olup halen adam gibi uzay savaşı yapılmamış olması

9,5

Ken ve Ryu'yu aynı takımda kullanmak artık hayal değil.



Yapım Capcom / Namco
Dağıtım Capcom
Tür Dövüş
Platform PC, PS3, Xbox 360, PS Vita
Web www.capcom.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Street Fighter X Tekken



Sonunda muradımıza erdik!

Öncelikle şunu söylemek istiyorum ki artık rahatım. Aylar süren bekleyiş sona erdi. İlkisi de bu oyunun ismini sürekli "Strit faytır iks tekken" diye okuyordum; meğer oradaki X, Cross olarak okunuyormuş; utanç duydum. Üçüncüsü oyun pek güzel olmuş, Capcom'u ve Namco Bandai'yi tebrik ederim her şekilde. O derece ki ofislerine bile gidebilirim her an. (Bunu yapabileceğimi biliyor musunuz?)

Deneyimlerim neticesinde şunu söyleyebilirim ki bu oyun, herhangi bir oyunun yerine geçebilecek bir oyun değil. Yani elinizde halihazırda SFIV, Ultimate Marvel Vs. Capcom 3, Tekken 6 gibi oyunlar varsa bile bu oyunu alabilirsiniz. SFXT bu oyunlardan farklı bir yerde duruyor çünkü. Ben daha üç boyutlu bir oyun istediğimde Tekken 6'yı açabilirim, daha taktiksel bir oyun için SFIV'ün online kısmına uğrarım, tam anlamıyla bir kaosa adım atmak içinse UMC3'le oyalanabilirim. SFXT ise tam anlamıyla bu üç oyunun karışımına ihtiyaç duyduğumda oynayabileceğim bir oyun. Yer yer taktik, biraz kaos, biraz Tekken... Yine iştahım kabardı, bir sonraki paragrafa kadar bir-iki el oynamazsam, rahat edemeyeceğim.

Kimler gelmiş, kimler...

Capcom tarafından bir ton tanıdık yüz karşılıyor bizi. Ryu, Ken, Sagat, Chun-Li, Guile, Dhalsim gibi klasik karakterlerin yanında, Hugo, Poison, Rolento, Juri gibi biraz daha arka planda duran karakterler de oyunda kendilerine birer yer edinmiş. Tekken kısmında ise Heihachi, Kazuya, Jin, Paul, Law gibi klasikler ve Tekken 5 ve 6'da tanıştığımız Bob, Lili, Raven gibi nispeten yeni karakterler bulunuyor.

Tek tek her karakteri denedim, hepsinin oynanışına göz attım. Gördüm ki çoğuyla başarılı olmak için o karakterler üzerinde çalışmak gerekiyor. Hemen Jin'i anlatayım size. Jin'in bu oyuna özel enerji topu atma hareketi dışındaki çoğu hareketini yapmak için o ünlü ileri atılma hareketini yapmak gerekiyor. Yön tuşlarından ileriye basıp ardından çok kısa bir süre bekliyor ve ardından aşağı ve aşağı-ileri yapıyoruz. Bu sayede Jin, ileri doğru bir hamle yapıyor. İşte bundan sonraki harekete karar vermek, sizin işiniz. Farklı yumruklar ve tekmeler, farklı hareketler yapmanıza olanak tanıyor. Karşıdaki rakibinizin durumuna göre bir saldırı seçmeye çalışmak ve bunun zamanlamasını yapmak, hep sizin maharetinize bakıyor. Jin ile "sallayarak" oyun oynamanıza imkan yok anlayacağınız. Gelelim Hwoarang'e. Tekme ustası

karacterin uzun menzilli herhangi bir hareketi yok. Onunla yakın dövüşe girmeniz lazım ve o da Jin gibi, tek ayağını havada bekleterek farklı hareketlere çıkabiliyor. Çinli kızımız Xiaoyu'nun ilginç bir dövüş stili var. Çok hızlı olması sayesinde seri hareketler yapabiliyor ve aynı Tekken'deki gibi, onu sırtı rakibine dönükken de kullanabiliyorsunuz. Sırtı dönükken daha da agresif hareketler yapabilen Xiaoyu da yakın dövüşte iyi. Tekme ustası Law'un yumruklarıyla da burada gayet iyi bir iş çıkarttığını görüyoruz ve aynı şekilde Steve'in nasıl Balrog'dan çok daha iyi bir boksör olduğunu da anlıyoruz. Steve'in geriye çekilme hareketleri ve yumruk komboları, burada da etkin. King ve Marduk, iki ağır siklet dövüşçü, biraz zor kontrol ediliyor ne yalan söyleyeyim. Onlarla çok zaman geçirmek istemedim. (Koskoca King'e üvey evlat muamelesi yapmışsın Tuna, bir de gelip buraya yazmışsın. King'i dışlamayalım lütfen, lütfen diyorum bak! -Ahmet). Bu oyuna uygun olacağını düşündüğüm iki

Herkes, burada!

Oyundaki tüm karakterlerin tam listesini merak ediyorsanız, daha fazla uzağa gitmenize gerek yok.

Street Fighter

Ryu	Vega	Ibuki
Ken	Balrog	Poison
Chun-Li	M. Bison	Hugo
Guile	Dhalsim	Rufus
Sagat	Cammy	Juri
Zangief	Rolento	Akuma

Tekken

Kazuya	Hwoarang	Steve
Heihachi	Xiaoyu	Bob
Jin	Kuma	Yoshimitsu
Nina	Asuka	Raven
Law	King	Ogre
Julia	Marduk	

Misafir karakterler

Mega Man	Toro (PS3)	Cole (PS3)
Pac-Man	Kuro (PS3)	

İndirilebilir karakterler

Sakura (SF)	Elena (SF)	Bryan (Tekken)
Blanka (SF)	Dudley (SF)	Jack-X (Tekken)
Guy (SF)	Lars (Tekken)	Christie (Tekken)
Cody (SF)	Alisa (Tekken)	Lei (Tekken)



karakter, Raven ve Yoshimitsu ile tam olarak beklediğim performanstaydı. Raven'ın hem uzun menzilli saldırıları var, hem de yakın dövüğe uygun hareketler yapabiliyor. Yoshimitsu da aynı şekilde, Street Fighter tarafından bir karaktermiş gibi davranıyor. İşin özetini, Tekken tarafındaki dövüşçüler çok daha taktiksel davranıyor ve çoğu da yakın dövüşte iyi. Nasıl Sagat, Ken, Ryu, Guile gibi karakterlerle düşmanımıza hiç yaklaşmadan dövüşü götürebiliyorsak, Tekken karakteriyle de yakın dövüşte rüzgar gibi esebiliyoruz.

Yardım çağırısı

Oynanıştaki farklılıklara, özelliklere gelelim. İşin içinde iki karakterin olması, birçok farklı oynanış mekaniğinin oyuna dahil olmasını sağlamış. Her şey iki karakteri de etkin bir biçimde kullanmak üzerine yoğunlaşıyor. Sene-lerin oyunu Tekken Tag Tournament'ı hatırlarsınız. Orada karakterleri değişimli kullanmanın çok bir artışı yoktu. Sadece sağlığı azalanı yolluyorduk ki maçı kaybetmeyelim. Burada ise iki karakteri birbirleriyle etkileşimli olarak kullanmanın çok büyük bir önemi var. Sadece bu iş için bir özel hareket bile düşünülmüş. Fakat önce, SFIV'ten neler gelmiş, onlara bir göz atalım.

Her karakterin kendine has özel hareketleri olduğunu sadece "Dövüş oyunu nedir ki abi?" diyenler için söylüyorum. Zaten bu türe adım atanlar için geniş bir tutorial kısmı da oyunda bulunuyor. Özel hareketlerin "Ex" halleri, aynı SFIV'teki gibi tek saldırı tuşu yerine, çift saldırı tuşu kullanılarak gerçekleştiriliyor. Bu hareket de Cross Gauge adı verilen "süper barı"ndan bir birim yiyor. Bu şekilde, yaptığınız özel hareketin biraz daha fazla hasar veren bir versiyonunu uygulamış oluyorsunuz.

Her karakterin sahip olduğu süper hareket de bu oyunda yer edinmiş. Yine SFIV'teki süper hareketlere benzer olarak gerçekleştirilen Super Art'lar, rakibinize bolca hasar vermek için iyi bir yöntem. En basitinden, Orta Yumruk ve Orta Tekme tuşlarına basarak, karakterler arasında geçiş yapıyoruz. Maalesef içeri giren karakter son derece saldırıya açık bir şekilde bırakıyor kendini ortama ve genellikle de karşıdan bir tane yumruğu yiyor. O yüzden karakter değişiminde karşı tarafın da ne konumda olduğunu göz önünde bulundurmakta, fayda var. İki karakter arasında geçiş yapmanın şekilli haliyse, Cross Rush hareketiyle gerçekleşiyor. Bu hareket aslında biraz SFIV'ün Focus saldırısına benziyor; gerçekleştirmesi biraz zaman alıyor ama sonucu çok iyi. Yüksek Yumruk ve Yüksek Tekme tuşlarına aynı anda basılarak yapılan hareketin sonucunda, kontrol ettiğiniz karakter rakibi havaya fırlatıyor ve sahneden çıkıyor. Ekip arkadaşı oyuna girdiği gibi havadaki karaktere bir saldırı yapma şansı yakalıyor lakin bunu yapmak için çok hızlı olması gerekiyor; hava-



daki rakibin yere inmesi için çok az bir zaman var. Cross Rush hareketi, çeşitli kombolara da bağlanabiliyor ve en etkin biçimde kullanıma yöntemi de bu. Diğer türlü - aynı Focus saldırıları gibi - hareketin gelişi çok kolay kestirilebiliyor ve rakip genellikle bu saldırıya karşı gardını alıyor. İki karakterin maça dahil olmasını sağlayan üç tane de güzel olanak bulunmakta. Bunlardan bir tanesi, kombolar sırasında Cross Switch yapmak ve kombonun ortasında diğer karakterle komboya devam etmek. Cross Assault, yine süper barımızdan yiyen ve iki karakterin de oyuna girmesini sağlayan bir hareket. Bunu gerçekleştirdiğinizde, siz yine o an kullanmakta olduğunuz karakteri kontrol ediyorsunuz fakat ekip arkadaşınız da savaşa katılarak, yapay zekanın kontrolünde rakibinize bir süre saldırıyor ve sonra çekip gidiyor. SFIV'ün Ultra Combo'sunun adı ise burada Cross Arts olarak görülüyor. Her iki karakterle birlikte yapılan süper hareketler, süper barın tamamını kullanıyor. SFXT'ye gelen son yeni özelliğin adı da Pandora modu. Karakterlerinizden bir tanesinin sağlık seviyesi %25'in altına düşerse, pandora moduna geçebiliyor ve 10 saniyelik süreye, sınırsız süper barına sahip oluyorsunuz. Bu sırada diğer karakteriniz tamamıyla oyundan çıkmış oluyor ve 10 saniye içerisinde rakibinizi yenemezseniz, maçı kaybediyorsunuz. Çok riskli bir özellik olmasına rağmen, iyi kullanıldığında maçın seyri bir anda değişebiliyor. Özellikle karşı tarafın da sağlık puanı azsa, maçı kazanmak için büyük bir şans kazanmış oluyorsunuz.

Görev verin, yapayım

Jin'in yanar dönerli bir haliyle dövüşüyoruz ve en son da Tekken'in ünlü Boss'larından Ogre karşımıza çıkıyor. Ogre bence Tekken tarihindeki en uyduruk karakterlerden bir tanesi ve maalesef SFXT'te de pek farklı bir şekle bürünememiş.

Arcade modunu birkaç kez tamamladıktan sonra, gözlerimiz başka modlara kayıyor ve burada da bizi Mission'lar karşılıyor. Toplamda 20 adet farklı görev, farklı kazanma şartlarıyla birlikte son derece zor bir mücadele getiriyor bize. İşin güzel kısmı, bu görevleri dilediğimiz sırada yapabiliyoruz; bir görevde takılıp kalmak gibi bir durum yok. Görevler çok çeşitli ve yapay zekanın seviyesi, direkt olarak Hard zorluk seviyesinde geliyor. Sadece özel saldırıları kullanarak rakibi yenmeye çalışma, 15 vuruşluk bir kombo yapma, önünüze gelen tüm rakipleri yenme gibi birçok farklı görev, sizi farklı oynanış şekilleriyle düşmanlarınızı alt etmenize yönlendiriyor.

İşimizi tek kişilik oyunlarla bitirdikten sonra da online ortamlara giriyoruz. Zaten bu oyunu alıyorsanız, ya sürekli eve çağırabileceğiniz arkadaşlarınız olmalı, ya da oyunu XBL veya PSN üzerinden oynamak istemelisiniz; yoksa bir süre sonra oyun sıkıcı bir hal alacaktır.

Online oyunlarda klasik ikiye iki maçlar yapmanın yanında, çok hoş birkaç özellik de bulunmakta. Bunlardan bir tanesi, hiç tanımadığınız biriyle ekip olarak, yine birbirini tanımayan iki kişilik bir ekibe karşı oynamak. Eğer maça ilk giren karakter sizinki değilse, "Acaba beni ne

zaman çağıracak?" sorusunu sorarak heyecanlı bir bekle-yiş içine giriyorsunuz. Karakter değişimi yapıldığında da kontrol size geçiyor ve yeteneklerinizi hem karşı tarafa, hem de ekip arkadaşınıza kanıtlamaya çalışıyorsunuz. (En azından ben bu heyecandaydım.) Dört oyuncuyu sürekli karşı karşıya getiren Scramble modunun yanında, ekip arkadaşınızla birlikte katılabileceğiniz bir antrenman modu da oyuna eklenmiş.

Pek fazla yenilik getirmese de grafikler hakkında da birkaç cümle söylemek istiyorum. Özellikle Tekken karakterlerinin iki boyutlu bir oyuna bu denli özenle ve orijinaline yakın hazırlanmış olması çok iyi olmuş. Hiçbir karakter, Tekken'deki halinden uzak durmuyor ve onları anında tanıyorsunuz. Seslendirmeler de buna eşlik edince, orijinalerinden farksız karakterler görmüş oluyoruz.

Daha fazla söze gerek yok; aynı SSX gibi bu oyunu da almanız şart. Ancak ve ancak dövüş oyunlarından gerçekten hiç hoşlanmıyorsanız SFXT'den uzak durun fakat aksi bir durumda, bu oyunu kaçırmamanız gerektiğini altını çizerek, tekrar tekrar söyleyebilirim. ■ Tuna Şentuna

Street Fighter X Tekken

+ Tekken karakterleri iki boyutlu oynanışa çok iyi uyarlanmış. Online oyunlar yine çok eğlenceli.

- Tekken karakterleri biraz daha uzun mesafeye yönelik hareketler yapabiliirdi.

9,2



Alternatif

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



Yapım EA Sports
Dağıtım Electronic Arts
Tür Spor
Platform PS3, Xbox 360
Web www.fifastreet.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

FIFA Street

Aman yavrum, dikkat et!

FIFA Street, yıllardır rafta bekleyen bir serinin ilk "yeni nesil" üyesi olarak çıktı piyasaya. FIFA serisinde sağ stick ile nadiren yaptığımız

hareketleri ön plana çıkararak, beni bir top cambazına çeviren bir oyundan fazlası değil belki de. Bir dönem Ronaldinho ile boy gösteren, pazarlanan oyunun yeni yıldızıysa Messi artık. Ben de Messi gibi olmasam da onu canlandırmak için oturdum FIFA Street'in başına.

Sokak futbolu temalı oyun hem tek başıma, hem de online oynayabileceğim farklı modlara sahip. Örneğin beni Rio de Janeiro'dan Amsterdam'a, Tokyo'dan New York'a kadar gezdiren World Tour'dan bahsedeyim kısaca. Önce FIFA 12'de hazırladığım futbolcumu oyuna aktardım, ardından kısıtlı sayıdaki seçenek arasından bir başlangıç ülkesi seçtim ve kendimi bir anda ilk maçımın içinde buldum. Maçtan sonraysa basit bir senaryo hamlesi olarak adım duyuldu ve takımımı yarattım. Takımda kendi oyuncumun yanı sıra arkadaşlarımla futbolcularına da yer verebilmem güzel bir detay.

Oyuna tutorial videolarını izlemeden, paldır küldür girmeyin sakın yoksa oyunu dümdüz oynamış olursunuz, maçlarda kazanacağınız Style puanları da az olur. Bu puanların az olmaması gerekiyor ki kendinizi ve takımınızı geliştirebilirsiniz. Ne kadar çok puan toplarsanız, o kadar çabuk seviye atlarsınız ve bu da sokakların kralı olmanız yolunda size hız kazandırır. Ayrıca World Tour boyunca haritada beliren her etkinliği bitirme derecesine (Bronze, Silver, Gold) göre ekstra ödüller,

ekipmanlar kazanmak mümkün.

FIFA Street'in özel hareket / çalım / top cambazlığı yelpazesi oldukça geniş olduğundan kontroller zaman zaman karmaşık bir hal alıyor ve bu da rekabetçi bünyeleri biraz zorlayabilir ama bu oyuna "Ben golümü atıp maçı kazanayım!" mantığıyla yaklaşmak da olmaz, ayıp. Üstelik bu hareketleri sergilemek için bir sürü mod varken. Şimdi herkes gamepad'ini kapıldığı gibi sağ stick üzerinde ustalaşmaya başlasın, LEVEL takımına yetenekli futbolcu arıyorum!

■ Şefik Akkoç

FIFA Street

- + Sunum, detaylı kariyer modu, farklı oyun modları, futbolun güzellikleri
- Fizik motoru kaynaklı bazı tuhaf durumlar, karmaşık ve öğrenmesi zor bazı hareketler

7,5



Catherine

Aldatırsan, yanarsın



Hayatımda şimdiye kadar, bazı Japon oyunları dışında aldatma temalı oyun oynamamıştım. Savaşır, yarışır, dövüştür diye giden oyun arşivimin içine bir anda ilişkileri konu alan bir oyun girmiş oldu.

Katherine adında, gözlüklü ve uzun saçlı bir sarışınla ilişki yaşayan ve yavaş yavaş evlilik yolunda ilerleyen Vincent, bir gün Catherine ile tanışıyor. Catherine, Katherine'den her anlamda daha çekici. Hem daha güzel, hem daha cilveli, hem de daha... Bu dergiyi okuyanlar... Size söylüyorum evet. Bir



yaş ortalamanızı alıp bana bildirir misiniz? Yazıya ona göre devam edeceğim de... Bekliyorum.

+18

Efendime söyleyeyim, bu oyun maalesef herkese uygun değil. Her kısmında biraz +18 hareketler bulunuyor zira. (Bu lafımdan sonra bu oyunun Türkiye'de satış patlaması yaratacağını düşünmekteyim.) Vincent Catherine'i Catherine ile aldatmaya başlayınca, bir anda olaylar değişiyor. Vincent biraz daha iyi niyetli bir erkek olduğundan, bu aldatma mevzusu onun kafasını meşgul etmeye başlıyor ve nihayetinde, bu konu her gece kabuslarına kadar iniyor.

Vincent bu noktadan sonra iki farklı hayat yaşamaya başlıyor. Gündüzleri uyanıp kendi hayatını yaşamaya başlıyor, akşama doğru barda arkadaşlarıyla buluşuyor, sohbet ediyor, cep telefonu mesajlarına bakıyor, oyunun gidişatını etkileyecek bazı seçimler yapıyor ve geceleri yatağına yattığında kendini kabusların içinde buluyor.

Oyunun gündüz bölümü Japon stili bir adventure oyunu tarzındayken, gece kısmı platform ve bulmaca türlerinin karışımı olarak karşımıza çıkıyor. Vincent her gece, bir boss karşılaşmasına girip



kutuları itip çekerek yolunu açmaya ve nihayetinde çıkışa ulaşmaya çalışıyor. Oyunun bu kısmı gerçekten biraz zor; hele ki kafa yormaya ve bir bölümü tekrar tekrar oynamaya meraklı değilseniz, gerçekten sıkıntılı anlar yaşayabilirsiniz. Ne var ki bu bölümlere biraz alıştıktan sonra, keyif almayı da başarıyorsunuz. Özellikle bir bölümü doğru hamlelerle bitirmek, büyük bir başarı elde etmekle aynı anlamı taşıdığı için kendinizi bir anda zeka küpü olarak da görebiliyorsunuz.

Kabusları konu eden bölümleri arkadaşlarınızla da oynayabildiğinizi ve skorlarınızı internette paylaşabildiğinizi de bildiriyor ve sizi bu enteresan oyuna davet ediyor. Oyunu Türkiye'de bulmanız biraz zor, yaşınızın bu oyun için küçük olması da olası fakat zamanı ve yeri geldiğinde bu oyunu mutlaka denemenizi tavsiye ederim.

■ Tuna Şentuna

Catherine

- + Sunum, konu ve konunun işlenişi çok iyi, çok farklı bir oyun
- Kabus bölümleri zorluk derecesi yüzünden gerçekten kabusu dönüşebiliyor

8,8



Yapım Atlus
Dağıtım Deep Silver
Tür Macera
Platform PS3, Xbox 360
Web www.atlus.com



Yapım Illfonic
Dağıtım THQ
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.nexuiz.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Nexuiz

Bir dakika bile soluklanmadan...

Hemen oyuna gir, istediğin zaman oyundan çık... Perk'lerle, silah seçimleriyle uğraşma. Sunucu seçimi bilgisayara kalsın, harita seçeceğim diye oylama yapma, oyun tipi düşünme... "Bas, oynat" formülü bu oyunda; bu oyunun adı da Nexuiz!

Saatte 30 km

Kutulu bir oyun değil Nexuiz. Onu XBLA'de veya PSN'de bulabilirsiniz. Daha çok büyük bir FPS'nin multiplayer kısmı gibi işliyor oyun ve çok hızlı bir oynanışa sahip.

İlk aşamada bana direkt olarak Unreal Tournament'ı hatırlattı oyun. Grafikselsel tarzı, oynanışı ve harita tasarımları hep bu yöndeydi. Crysis 2'nin kullandığı oyun motoruyla geliştirilmiş olmasıyla da Unreal Tournament'ı geçmişti görsellik. Sonra küçük kız, kalan üç kibritine bakmıştı. Bir tanesini daha yakmak istedi... Neden geçmiş zamanda takılı kaldım? Yeni paragrafa geçerek bu sorunu çözeceğim.

Uzun süredir piyasayı meşgul eden Call of Duty benzerlerinin arasında şöyle bilimkurgu temalı bir FPS göremeyişimizin altında ne yatıyor, bilmiyorum ama Nexuiz bu açığı bir ölçüde kapatıyor. Yüzeysel bir senaryo, bolca silah, bolca "mutator" ve amaçsız eğlence, burada.

Evrende yüzyıllardır bulunan iki uzaylı ırkın savaşı konu ediliyor. Kavussari ve Forsellians adındaki bu iki ırk, savaşmış, savaştıkları sonuca varamamış ve daha da kötüsü, artık evrendeki diğer ırklar onları ciddiye de almamaya başlamış. Onlar da bu savaşı arenalara taşımaya ve sadece seçilmiş savaşçıların katılacağı bir arena mücadelesine döndürmeye karar vermiş. Böylece turnuvanın sonucunda kazanan taraf, savaşın da galibi olarak belirleniyormuş. Sonra kibritçi kız bir kibrit daha yakmış...

Sekize sekiz

Toplamda dokuz haritamız var ve bu haritalarda sekize sekiz veya altıya altı maçlar yapıyoruz. Team Deathmatch ve Capture the Flag, oyunda bulunan yegane iki oyun tarzı. Dokuz harita ve iki oyun modu, bu oyunun tek eksisi. (Onu 18 harita, beş - altı tane oyun tipi yapsalardı, oyuna verdiğim puan da direkt olarak 10 birim artardı.) İşin daha da kötüsü, haritalar oyun tiplerine uygun olarak tasarlandığı için, beğendiğiniz bir haritada farklı bir oyun tipini denemeniz de olası değil.

Maç başladığı an herkes oyuna birer pompalı tüfekle başlıyor. Bu silah yakın mesafede iyi fakat genelde herkes uzaklar-

dan ateş ettiği için hemen yeni bir silah bulmaya uğraşyoruz. Roketatarlar, dürbünlü tüfekler, makineli, bomba atarlar gibi çok da ilginç olmayan dokuz tane silahımız var. Oyunu heyecanlı hale getirense mutator adındaki güçler. Bunları oyun öncesinde ayarlayamadığınız perk'ler olarak düşünebilirsiniz. Killstreak'ler, çaldığınız bayraklar, artarda gelen ölümler size üç farklı mutator seçeneği olarak geri dönebiliyor. Mutator'larla ilgili güzel olan konuya çoğunun çok garip etkilerinin olması. Bazıları kontrolleri tersine çeviriyor, bazıları renkleri ortadan kaldırıyor... Herkesin jetpack'lere sahip olmasını sağlayanlar, favori silahlarınızın bir anda önünüzde belirmesine yol açanlar, düşmanlarınızı bir anda önünüze getirenler... Mutator'lar çok ilginç ve çoğu, herkese etki ettiği için oyunun seyri bir anda değişebiliyor.

Nexuiz'in son derece hızlı bir oyun olmasını sağlayan en büyük etkense haritalar. Haritalar adeta yarış pisti gibi. Platformlar, bizi tepelere fırlatan paneller, WipEout'taki gibi üstünden geçtiğimizde hızımızı arttıran yer panelleri... Rakibin peşinden koşmak, bir yarışa katılmakla eş değer.

Oyun bu kadar hızlı olmasına rağmen, ölmek de pek kolay değil. Hem zırha sahip olmamız, hem de silahların çok büyük hasar vermemesi sayesinde haritada uzun süre hayatta kalabiliyoruz.

Güzel bir deneme Nexuiz lakin kısıtlı harita sayısı ve bitmek tükenmek bilmeyen bekleme süreleri (Oyuna yeterli oyuncu bulmak için beklenen anlar.) oyunun herkes tarafından tercih edilmesini önüyor. Online FPS açlığı içindeyseniz, Nexuiz'e bir şans verebilirsiniz. ■ **Tuna Şentuna**

Quake Mod

Yepyeni bir oyun gibi duran Nexuiz, aslında bir Quake modu. O yüzden ki oyunda "rocket jump" için bir tuş bile bulunuyor. 2008'de 2.4 versiyonuyla birlikte bu mod son buldu ve yeni Nexuiz, bir mod olmaktan çıkarak kendi başına var olan bir oyuna dönüştü.

Nexuiz

- + Çok hızlı ve kolay oynanıyor. Mutator'lar oyunun keyfini artırıyor.
- Harita ve oyun modları çok kısıtlı. Rakip oyuncu bulmak biraz güç.

7,5



Alternatif

Battlefield 3
Call of Duty: Modern Warfare 3
Crysis 2



Flower

Journey gibi müthiş bir oyunu ortaya çıkaran thatgamecompany, daha önce yine deneysel bir proje olan Flower ile karşımıza çıkmıştı. Bir PSN oyunu olması ve çok fazla pazarlanmaması popüler olmasını engellemiş olsa da Journey'den sonra mutlaka denemesi gereken bir oyun.

Journey

Bazen yollar hiç bitmez...



Bu oyun üzerinde uyguladığım strateji hiç benlik değil aslında. Oyun haberlerini her gezdiğimde yeni bir oyundan normalin üstünde bahsediliyorsa o oyunu kurcalardım, neden bu kadar çok adı geçtiğini sorgularım. PSN sömüren bir insan olarak da Journey tam didik didik etmem gereken bir oyundu oynamadan önce. Açtığım ilk makalede ikinci satır olarak "Oynamadıysanız ve niyetiniz varsa ilk defa kendinize bir iyilik yapın ve bu oyunu araştırmayın." diyorlardı. İlk anda bakmadım, oynayacağım güne sakladım her şeyini. Oyun çıktı, ben hala yoğunluktan kurtulup o günü beklerken Journey her yerde adını geçiriyordu. Bu ayın dergi yazısı olarak gelmesiyle de merakım ikiye katlandı ve PlayStation 3'ün başına kuruldu. Yolculuğa böyle başladık Journey ile...

Bordo pelerinimi giymiş halde bomboş bir çölün ortasında buluverdim kendimi. Daha baharın ilk güneşini görmüş olan ve kış uykusuyla dolu bünyem huzur doldu resmen o anda... Kum hisirtirleriyle etrafa bakıyorum, yapabileceğim başka şey yok zaten. Sixaxis ile kafamı çevirip etrafa baktığıma bakmayın hiç; nasıl ki koltukta durup oyuna boş boş bakıyorsam, çölde de etrafıma aynen öylece bakıyorum. Ufak kum tepelerini merakla aşıyorum, etrafımda bana bilgi verecek birini veya bir şeyi bırakın, bir metin bile yok! Kafamı kaldırdığımda ortasından güneş süzülen kocaman bir dağ görüyorum. Siz deyin orası varış noktası, ben diyeyim bu bir işaret! Tam o anda taştan işaretler görüyorum yere çakılı. Yanlarına gidiyorum, ilk işaret geliyor. Kare'ye bas Ayça! Basıyorum, bir şey yanıp sönüyor, taşların üstünde ışıklar var, bir de o tuhaf şekiller... Sonra birisi geliyor, Journey'nin en gizemli yanı olduğunu çok sonraları anlıyorum... Benim gibi biri, çöldeki tek arkadaşım. O da benimle aynı anda, kim bilir dünyanın neresinden oyuna giriş yapıyor. Tek kelime edemiyorum.

Alternatif

Cloud
fLOw
Flower

ruz, şansına en yakın arkadaşımın benden daha deneyimli olduğunu görüyorum. Halılar üzerinden daha yükseğe zıplayıp çöldeki o gizemli uygarlığın tepelerinde X ile uçarak geziyoruz. "Dur, bekle, yavaş git!" demek istiyorum, yapabildiğim tek şey Kare'ye basıp sinyal çakabilmek! Nasıl da anlayışlı! Çölden çıkıp sular altında çekiç kafayla uğraşırken, tek tek su yosunlarından zıplama enerjisi toplamak için uçarken orada bekliyor beni. Arada kızıyor ama bunu Kare'ye basma sıklığından anlıyorum. Pelerinin arkasında bir kuşağım var, zıplama ve havada süzülebilme enerjimi gösteriyormuş meğer onlar. Bitince yere iniyorum, arkadaşım geliyor, Kare'ye basıyor, kuşağım yine parlıyor. Nereye gittiğimizi, neden gittiğimizi bilmeden çöl sıcağı bitiyor, buzlar bizi karşıyor. Pelerimiz, kuşağımız buz tutuyor. Ben kar fırtınasında yuvarlanıyorum, hemen yanıma geliyor. "İyi ki o var!" dediğim anlar... Bir bilinmezliğe giderken hem tedirgin olmak, hem de bir yandan yanınızda biri var diye içinizin rahat olması ne kadar dünyevi duygular aslında, değil mi? Minicik bir oyunun bunu her saniye hissettirmeyi başarmasıysa alkışlanacak cinsten. Grafikleriyle göz kamaştıran dünyası da tam anlamıyla "Hiç bilmediğin bir yerde tek başına kalsan ne yaparsın?" sorusunun cevabı.

Gamepad ile koltuk başında değil, o pelerinin içinde ne yaşıyorsa beraber yaşıyoruz. Garip bir büyü var, kum üzerinde kayıp giderken sanki serinliği hissediyormuşsunuz veya buzdan mağaralardan geçerken donmak üzereymişsiniz gibi... Arkadaşım ortalarda olmadığına yaşadığım telaş, aynı bu dünyadaki gibi. O arasından güneş geçen dağ haritada bir yerde görmek, "Yaşasın, kaybolmadım!" sevincini tam anlamıyla yaşıyor. Bu oyunun içinde alışık olduğumuz aksine silah modellemelerimiz, iksirlerimiz, son model bineklerimiz falan yok, haritamız hiç yok ama yol göstericimiz olan güneş var, karda hayatta kalmanın zorluğu var, çölde dakikalarda şuursuzca dolaşıp serap göreceğimizi ciddi ciddi düşündüğümüz anlar var, dostluk var, onu daha fazla tanımak isteme var, merak var. Hiçbir şey bu dünyadaki gibi değil ama bütün duygular nasılsa işte, hepsi bu dünyaya ait. Bazı oyunların incek durağı yokmuş meğer, şimdiden iyi yolculuklar! ■ **Ayça Zaman**

Journey

+ Eşsiz multiplayer deneyimi, müzikler ve grafikler
- Maksimum üç saat sürmesi eksi olabilir mi acaba?

9,0

J O U R N E Y

Yapım **thatgamecompany**
Dağıtım **Sony**
Tür **Adventure**
Platform **PS3**
Web **thatgamecompany.com**
[/games/journey](http://games/journey)



Yapım **CyberConnect 2**
Dağıtım **Capcom**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web www.capcom.co.jp/asura
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Asura's Wrath

Ağızına bir tane çak gitsin!

Asura's Wrath kalibresindeki oyunların ayrı hastaları var. Dünyalar kadar büyük düşmanlara minnacık boyuyla kafa tutmak kimi oyunculara tarifsiz bir haz verir. Tamam, kabul, gerçekçi değildir ama kimi oyuncular için elinde tüfekte asker peşinde koşmaktan bin kat daha eğlencelidir. Asura's Wrath, söz konusu bilimkurgu ve Asya Mitolojisi olunca bu konuda otorite olduğunu daha oyunun ilk sahnelerinden itibaren sergilemeye başlıyor. Oyuna uzay gemilerinin tepesinden dünyaya doğru atlayarak başlıyor, God of War'dakine benzer tuş hareketleriyle koca koca ahtapotları tutup birbirine çakıyoruz. Oyuna çok etkileyici bir giriş yapıp gerisini koy vermişler sanıyorsanız, "Henüz bir şey görmediniz." diyerek yanıldığınızı belirtmek isterim zira oyunda akıl almaz sahneler var... Asura's Wrath biraz Star Trek, biraz Dragon Ball Z, bir tutam da Devil May Cry karışımı ilginç bir eser. Azıcık Asya Mitolojisi'ne ilginiz varsa kendinizi ilk

dakikalardan itibaren bu oyuna kaptırıp saatlerce elinizden bırakamıyorsunuz. Oyun boyunca göreceğiniz bazı şeyler cidden aklınızda yer ediyor. Boss olarak savaşaçağınız gökdelen boyunda gergedanları, filleri, kaplumbağaları saymıyorum bile. Atılan bir ışın sonucunda dünyanın kocaman bir ağız olduğunu ve sizin de dünyanın ağızına bir tane tokat çaktığınızı canlandırın aklınızda. Sonra sırf göbeği dünyadan büyük olan yarma gibi bir zebellanın parmağıyla bizi dünyaya bastırıp ezmeye çalıştığını hayal edin. Bunlar henüz hafızada resmetmesi kolay olan kısımlardı...

Elem tere fiş, kem gözlere şiş!

Oyunun yarısından fazlasını oluşturan hikayemiz, Asura'nın Vlitra'yı yendikten sonraki gün karısı ve kızının bulunduğu huzurlu yuvasına dönmesiyle başlıyor. Henüz ailesiyle hasret giderememişken imparator Asura'yı huzuruna çağırıyor. Ailesi, Asura için bir madalya verilmesini beklerken Asura gafil avlanıyor ve imparatorun ölümünden sorumlu tutulup hainlikle suçlanıyor. Üzerine çullanan onlarca düşmanı -Neo'nun Matrix'te Ajan Smith'leri savurması gibi- üzerinden fırlatıp etrafa saçan Asura için asıl ıstırap karısı ve kızına yapılanları öğrendiğinde başlıyor... Videoları atlayarak giderseniz oyunu beş saatte bitirebilirsiniz ama oyuna verdiğiniz

paranın yarısını çöpe atmış olursunuz; çünkü oyunun yarısı ve hikayenin tamamı bu videolardan oluşuyor. Videoları atlayarak Asura's Wrath oynamak, televizyon dizilerini sadece özetten takip etmek gibi bir şey olur.

Asura's Wrath'teki öyle bir dünya ki kural yok, intizam yok, güçlü olan güçsüzü dövüyor ama kim güçlü, kim güçsüz anlaşılıyor. Herkes şimşekler çakıyor, ateşler atıyor. Oynanış stiline ve kontrollere bakacak olursak Asura's Wrath'i "oynadığımız" ve "izlediğimiz" bölümler olarak ikiye ayırabiliriz. Oyunu izlediğimiz bölümlerde cidden epik olarak tanımlayabileceğimiz, akılda kalıcı bir melodram izlerken ara sıra ekranımıza şak diye damgalanan Kare, Üçgen, Daire, X ve yön tuşlarından birine basmamız gerekiyor. Oynadığımız bölümlere gelince onu da etrafta koşuşturduğumuz ve tuşları spam'leyerek dövdüğümüz bölümler şeklinde ikiye ayırabiliriz. Oyun boyunca sürekli ama sürekli olarak görsel anlamda uyarılıyor. Gördüğümüz şeyler o kadar inanılmaz ki artık başka bir oyunda ne görürsem göreyim şaşırımam herhalde. Yine de bunun sürekli olması, oyun temposunu yüksek tutsa da oyuncunun motivasyonunu kaybetmesine neden olabiliyor.

Suratına suratına çak çak çak!

Asura's Wrath'teki diyaloglar ilgi çekici ama Dragon Ball'un herhangi bir bölümünde duyabileceğiniz diyalogların düzeyini aşmıyor. Bazı anime tutkunları Asura's Wrath'in hem ABD'de, hem de güzel ülkemizde Japonca seslendirmeli orijinal versiyonunu satın alıp öyle oynuyorlar zira anime stiline sahip Asura's Wrath, anlamasanız bile altyazılı olarak orijinal dilinde daha bir manidar oluyor. Dragon Ball ve Naruto gibi animeleri seviyorsanız, Asura's Wrath'i de seveceğinize inanıyorum. Anime hastasıysanız da bu oyunu kaçırmayın derim ama oyunlarda daha çok gerçekçilik arayanlar Asura'nın gazabına kayıtsız kalabilir. ■ **Ahmet Özdemir**



Alternatif

Devil May Cry 4
God of War III
Ninja Gaiden 3



Asura's Wrath

+ Klişelerden uzak ve epik bir hikaye, akılda kalıcı dövüş sahneleri, anime stili bir anlatım
- Oyun kendini sürekli tekrar ediyor, oyun bazen kendi kendine akıyor izlenimi verebiliyor

7,7



Yapım **Creative Assembly**
Dağıtım **Sega**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web www.totalwar.com/shogun2
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Total War: Shogun 2 Fall of the Samurai

Değişen dünya

Geçtiğimiz ay sizler için test etmiştim bu oyunu ama bilirsiniz, her ne kadar oyun çıkmadan inceleme fırsatım olmuş olsa da yapımcıların oyun piyasaya çıkıncaya kadar ki sürede yapabilecekleri envai çeşit yenilik olabiliyor. Fall of the Samurai'nin ilk incelediğim versiyonuna göre büyük değişimler geçirdiğini söyleyemeyeceğim ama oyunun içeriğinin bir hayli doldurulmuş olduğunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim.

Ben her ihtimale karşı oyunun genel senaryosuna bir kez değinmek istiyorum zira bu oyun için tarih bir hayli önemli... Olaylar Shogun 2'den ortalama 300 yıl kadar sonrasını konu alıyor. Batılı güçlerin Japonya'ya geldiği ve bu ülkenin sonsuza kadar değişmesine sebep olan çok önemli bir dönemle karşı karşıyayız. ABD başta olmak üzere İngiltere ve diğer birçok büyük güç, bu ülkenin ekonomisinde büyük bir rol oynamak istiyor; kendi ekonomi anlayışlarını dayatmak isteyen bu büyük güçler,

kendilerine göre gelişmemiş olan Japonya'ya sanayi ve endüstrileşmeyi getirmek için uğraşılıyor. Geçen zaman içerisinde sadece büyük güçlerin cebini dolduran bu saniyeleşme ve "Batılılaşma", zamanla Japon halkının "yeter" demesine sebep oluyor ve biz de kendimizi olayların içerisinde bir komutan olarak buluveriyoruz.

Amaç

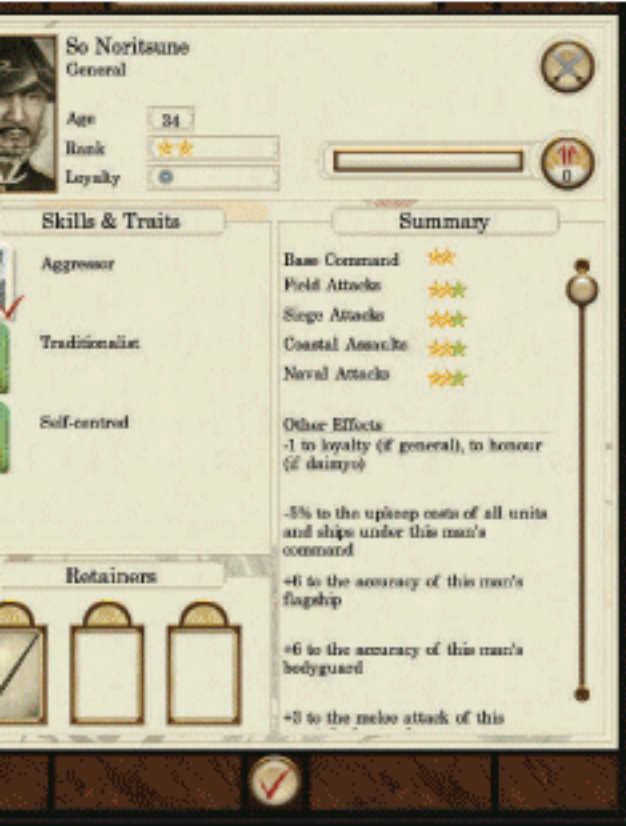
Oyun zaten az önce verdiğim bilginin bir demosuyla başlıyor ki bence özellikle oyunlarla ilgilenen ve tarih bilgisi zayıf olanlar için ziyadesiyle güzel bir giriş ve bilgi birikimi. Devamındaysa karşımıza o bildiğimiz, sevdiğimiz Total War haritası çıkıyor; bir yerinde biz, etrafımızda görülmeyi bekleyen üstü kapalı bir harita ve yapacaklarımız...

Öncelikle gelin, hangi derebeyliklerle oynayabiliyoruz, ona bir bakalım. Geçen ay incelediğim versiyonda sadece "Satsuma" ile oynayabiliyorduk Fall of the Samurai bu durumu son halinde birazcık daha değiştirmiş, geliştirmiş. İlk olarak göze batan şey iki farklı taraf olması: Shogunate ve Imperial. Her taraf altında da üç tane derebeylik bulunuyor ve bu derebeylikler farklı zorluk seviyelerine sahip. Shogunate tarafında Jozei, Aizu ve Napaoka bulunuyorken, Imperial tarafında Satsuma, Tosa ve Choshu yer alıyor. Fall of the Samurai'nin beraberinde getirdiği en büyük yeniliklerden bir tanesi, kendisine özel "clan development" özelliği. Dört ve üzeri turda tamamlama

nan bu genel gelişme özellikleri, kendi arasında da dört seviyeye ayrılıyor. Fakat bu bölüme hükmeden iki ana yol Civil Policy ve Military Technologies olarak bölünmüş durumda. Civil Policy bina yapımını kolaylaştırmakla işe başlıyorken, Military tarafındaki ilk gelişme daha çok okçularımıza yarıyor. Zaten Fall of the Samurai'nin tek başına oynanabilir bir eklenti olmasının en önemli özelliklerinden bir tanesi de bu geliştirmelerin altında yatıyor. Şöyle ki artık değişen bir Japonya'yı kontrol altına almaya çalışıyoruz. Hal böyle olunca Fall of the Samurai'da karşımıza Modernisation isimli bir özellik çıkmış. Önceki versiyonda Modernisation arttıkça halk otomatik olarak mutsuz oluyordu ama harika bir orduya sahip oluyorduk. Şimdiyse bu durum bir hayli değişmiş... Artık top, tüfek aldık diye kimse o kadar kolay sırtını dönmüyor bize; sadece daha dikkatli olmamız gerekiyor. Misal eğer askeri yönden gelişmelere yükleneceksek, halkımızın diğer açılardan mutlu olmasını sağlamamız fazlasıyla iş görüyor. Bu konuda Shinobi isimli ninjamızın büyük yardımları oluyor. Eskiden sadece kule patlatma ya da suikast işleri peşinde koşan ninjamız, artık çok daha farklı işlere yarayabiliyor. Kendisini dost bir şehre soktuğumuzda, eğer istersek hiçbir ücret ödmeden burada bir istihbarat ağı kurulmasına olanak tanıyor. İlk olarak içerisine girdiği şehre çok daha geniş bir görüş alanı sağlayan ninja insan, aynı zamanda kurduğu bu ağ ile valisiz kalan şehirlerdeki tüm güvenliğe ve halk mutluluğuna egemen olabiliyor. Bu yerleşimde kaldığı sürece seviye atlamasıysa cabası...

RPG gibi

Evet, şimdi seviye atlaması dediğim an bir gerilme olmuştur belki ki zaten olmalı da! Fall of the Samurai ile seviye atlayan birçok karakter karşımıza çıkıyor. İlk olarak generallerimizden başlayalım. Kendileri iki ana dalda evrimleşebiliyorlar ve ne tarz bir general istediğinizi oyunun hemen başında belirlemeniz gerçekten büyük önem arz ediyor. Defender ve Aggressor bu iki seçeneği oluşturuyor. İsimlerinden anlaşıldığı gibi bir tanesinde daha çok savunmaya, diğerindeyse saldırıya yatkın bir general modeli söz konusu. Fakat eğer doğru hesapladysam ve ordumuzdaki ünitelerin de zamanla geliştiğini hesaplarsak, Aggressor seçeneği sanki



Gemiden karaya atılan güllerin yarattığı tahribatı sizler için kameraya aldım.



Alternatif

Anno 2070
Crusader Kings II
King Arthur: The Role-Playing Wargame II

Gemiler savaflara büyük etki ettiđi gibi, birçok yerleşim yerine de zarar verebiliyor; bunlardan en önemlisiyse limanlar.

Shinobi'ler, oturdukları yerden iş yapmanın yanı sıra düşman ünite ve generallerine yapabildikleri suikastlarla dikkat çekiyorlar. Seviye atlamamış bir Shinobi'nin suikast gerçekleştirme imkanı %30 civarında oluyor.

Düşman hakkındaki bilgiler, otomatik savaş modu ve istediğimiz takdirde şehirleri kuşatma altına alma seçeneđi....



olduđu dikkat çekiyor, benim sayabildiğim kadarıyla da 10 tane yeni, buharla çalışan gemi söz konusu. Gemilerin Fall of the Samurai'a en büyük etkisiyse yapılan savaflara dışarıdan dahil olabilmeleri. Eğer savafla girdiğimiz bölgenin yakınında bir gemimiz varsa bile ekranımızın hemen sağ tarafında açılan pencerede 173 saniyede bir kullanılan ve 14 tane gülle atmamıza olanak tanıyan kutuyu görebiliyoruz. Hedeflemek biraz zor ama kalabalık düşman bölgesine bir kere atıldı mı gerçekten savaşın gidişatını değiştirebilen bir özellik olmuş. Bu bağlamda atlanılan teknolojik seviyenin sonunda ortaya çıkan Artillery ve ilerleyen seviyelerde karşımıza çıkan Gatling Gun gibi silahlar kara savaşlarının şeklini bir anda değiştirebiliyor.

Buhar olmayalım

Fall of the Samurai'ın bence en kötü yanı, iki farklı taraf olan Shogunate ve Imperial ikilisinin tamamen aynı olması. Aynı yetenek ağacını ve birebir aynı üniteleri kullanıyor olmaları gerçekten komik olmuş. Bunun haricinde deniz savaşlarında bulunan sorunlar halen kabus kıvamında; o kadar ki hepsini geçiştirdim, görmek bile istemedim. Hele o buharlı gemiler ve torpidolar yok mu... Aman diyeyim ya! Multiplayer bölümünde de Fall of the Samurai ile açılmış olan yeni avatar yaratma menüsü bulunuyor. Eklenen devasa teknoloji ağacıysa ufak barutlu silah geliştirmelerinden tutun da bombardıman özelliğine kadar uzayıp gidiyor.

Bütün bu yenilik ve özelliklerin sadece bir eklentiyle piyasaya çıktığını görmekse beni çok



birazcık daha iyi gibi geldi bana. Karakter geliştirme işlemimiz tek bir seçenekle sona ermiyor. Seçtiğimiz özelliklerin yanında bir de Retainer isimli üç slot'luk geliştirme mevcut. Benim komutanıma ilk seviyeye gelen iki farklı Retainer şöyleydi: Fountain Pen ordumuzun her yıl bize mal olduđu giderlerinden %5 indirim yapıyor, Pianoterte generalimizin ordusunda bulunan her üniteye artı bir moral veriyor... Bu gelişme ve geliştirme durumuysa -dediğim gibi- Shinobi ve diğer birçok karakterimiz için de geçerli.

Başlangıçta sanki Shogun 2 oynuyormuşuz gibi bir his geliyor, gerçekten ilginç ama bu hissiyatı ilk bozan şey, oyuna başladığımız anda kıyı şeridimizde demir yığını halinde duran gemimiz oluyor. Fall of the Samurai ile daha önce hiç olmadığı kadar modern bir Total War oyunu oynuyoruz ki tarih olarak da günümüze hiç bu kadar yaklaşılmamıştı. Şöyle bir bakınca oyunda toplam 39 tane yeni kara ünitesi

sevindirdi. Her yanı yenilik dolu ve halihazırda varolan oyuna çok güzel yenilikler eklenmiş. Yazımın başında da dediğim gibi, özellikle oyunun geçtiği tarih dilimi ve bir milletin dış güçler tarafından ne şekilde değiştirildiğinin harika bir şekilde oyuncuya verildiğine inanıyorum. Zaten bu oyun yetmezse tez elden bir Son Samurai izleyin, o zaman her şey daha da netleşecektir. ■ Ertuğrul Süngü

Total War: Shogun 2 Fall of the Samurai

- + Birçok yeni birim ve bina, farklı bir döneme ışık tutuyor olması, teknoloji ve geçmişin harika harmanı
- Deniz savaşlarında bulunan sorunlar, eninde sonunda teknolojiye bağımlı olmak

9,0



Yapım **Eat Sleep Play**
Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS3**
Web www.twistedmetal.com
Türkiye Dağıtıcısı **Sony**



Twisted Metal



0 çatının üzerinden sarkan şey TIR mı?

Palyaçolar sağdan geliyoor! Kaçılın, napalm bombası fırlattılar. Amanın! Tank üzerimize çıkacak. Topla, topla, topla, çatlak kadın üzerimize sürüyor! Çabuk geri manevra yap yoksa Ricochet ön tamponu dağıtacak. Başlayacağım şimdi senin mıkntısına, adam tuttu arabamı ta komşu eyalete fırlattı yahu...

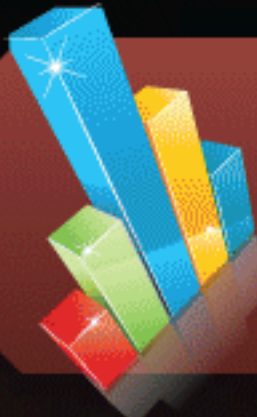
Twisted Metal'daki kaosu anlatmaya bu tümceler yeter mi? Elbette ki yetmez ama bir yerden de anlatmaya başlamak lazım; hatta şu grafik olayından başlayalım da Twisted Metal'ın grafiklerine bakıp burun kıvrımlar eğlenceyi baştan kaçırmayınlar. Tamam, kabul ediyorum, Twisted Metal görsel olarak dünyanın en iyi grafiklerine sahip oyunu değil, hele de üst düzey oyun PC'lerinin şu sıralar bize sunduklarını göz önüne alırsak ama Twisted Metal'da esas olay "tatlı" oynanış mekaniği sayesinde multiplayer oynarken aldığınız zevktir. Grafikler hiçbir zaman Twisted Metal oyunlarında birinci öncelik olmadı. Bu yüzden milenyumdan önce çıkan Twisted Metal'lar daha düne kadar hala oynanıyordu ve bu oyunla birlikte gelen Twisted Metal: Black, online olarak oynanmaya devam ediyor.

Twisted Metal, özüne sağdık kalarak tam olması gerektiği gibi karşımıza çıkıyor. İyi ki bu oyunda Gran Turismo oyunlarındaki gibi soğuk sürüş dinamikleri, gerçekçi fizikler ve cilalı grafikler yok. Araçların her biri, gerçeğinden birebir modellenmiş halinden ziyade çocukken birbirine çarpıştır-

maktan zevk aldığımız imgesel oyuncak arabalara benziyor. Twisted Metal'ın eğlenceli dünyasına gömülüp düşman araçlarını havaya uçurmanın tadını bir aldığınız zaman oyunu elinizden bırakamıyorsunuz. Hele de senaryo modunu bitirmek için yanınızda co-op olarak oynayacağınız birileri varsa. Renkli ve olabildiğince kırılıp dökülebilen devasa mekanlar, dokunduğunuzda fırlayıp uçarak taklalar atan arabalar, anında tepki veren keskin kontroller ve akla ziyan araç dövüşlerinin yaşandığı unutulmaz mücadeleler... Twisted Metal, David Jaffe gibi bir üstadın elinde öylesine güzel pişmiş ki "Sıkıysa yeme de yanında yat." diye tabir ettiğimiz bir kıvama gelmiş.

Your wish is granted Sweet Tooth!
God of War ve Twisted Metal oyunlarının fikir

atası olan David Jaffe, 2007 yılında kurduğu Eat Sleep Play şirketine uzun süredir Twisted Metal'ı geliştirmek için ter döktü. Tam oyun piyasaya çıkacakken bazı sahnelerin aşırı vahşet içerdiği gerekçesiyle sansürlenmek üzere Avrupa'da ertelendi. ABD versiyonu sansürsüz olarak oyuncularla buluşurken sinematikleri bizzat David Jaffe tarafından kaleme alınan bazı sahneler makaslandıktan sonra oyun Avrupa'ya dağıtıldı. Hazır senaryo demişken oyunun konusuna da kısaca değinelim. Bundan önceki Twisted Metal oyunlarında olduğu gibi, Calypso yine arabaların birbiriyle kıyasıya mücadele ettiği bir turnuva düzenliyor. "Kıyasıya" derken, gerçekten arabaların birbirini kıyarak öldürmesini kastediyorum. Calypso, turnuvada birinci gelenin istediği herhangi bir dileği yerine getireceği vaadinde bulunuyor ve hep yaptığı gibi



Alternatif

Burnout Paradise
Death Track: Resurrection
Destruction Derby Arenas



sözünde de duruyor. Senaryo modu üç karakter için farklı hikaye örgüsü izliyor. Sweet Tooth, yıllar önce makasla gözünü çıkararak (Sansürlenmiş sahnelerden biri.) kızın yanına gidip intikam almayı diliyor. Mr. Grimm, motor gösterisi esnasında ölen babasını uyarmak için henüz babasının sağ olduğu zamana geri dönmek istiyor. Trafik kazasında yüzünde yaralar oluşan eski top model Doll Face ise önce yüzündeki maskeden kurtulmak, sonra da tüm spot ışıklarının kendi üzerinde olduğu bir sahnede bulunmak istiyor. Her üç karakterin de dileği yerine geliyor. Yalnız Calypso'nun bundan önce düzenlediği turnuvalarda televizyonda olmak isteyen birini televizyonun içine hapsediğini ve yüzünün yarısı olmayan birinin "herkes gibi olmak" dileğini de herkesin yarım yüzlü olduğu bir dünya yaratarak gerçekleştirdiğini düşünürsek, yeni dileklerin nasıl yerine geleceğini az çok kestirebilirsiniz. Calypso'nun dilekleri yerine getirme tarzı ta ilk oyunlardan beri biraz Wishmaster filmlerini anımsatıyor. Wishmaster filmlerinde demir parmaklıklardan öbür tarafa geçmek isteyen bir

Online Oynama Sorunsalı!

Şu redeem code'lar hakkında iki çift kelam etmenin vakti geldi artık. Redeem code icat oldu, mertlik bozuldu. İlk elden orijinal aldığımız oyunları bile online oynayamaz olduk. PSN hesabı ABD'de olup da oyunu ve dolayısıyla kodu Avrupa'dan alanlar ya da tam tersini yapanlar, oyunlarını online oynamakta sıkıntı çektiler. Güya amaç, ikinci el oyuncuların online oynaması için para ödemesiydi. Peki birinci el alıp da parasını verenler neden sorunlarla boğuşmak zorunda kalıyor? İnternette redeem code'un ve Twisted Metal sunucularının doğru düzgün çalışmadığı yönünde sayfalar dolusu sitem mesajları var. Şayet Twisted Metal'in sansürlü Avrupa versiyonunu aldıysanız, PSN hesabınız da Avrupa'dan alınmış olmalı. Kodunuz çalışmazsa boşuna yeni kod satın almaya çalışmayın; ilkinde çalışmadıysa ikincisinde de çalışmaması muhtemel. Güç bela redeem code'u kabul ettirdiğinizdeyse Twisted Metal'in sorunlu sunucuları yüzünden bir oyuna bağlanmak için saatlerce elinizde gamepad, gözünüz ekranda öylece bakıp kalabilirsiniz. Şanslıysanız redeem code'unuzun ilk seferde çalışması ve şak diye sunuculara bağlanmanız da olası.

mahkum, gerçekten parmaklıkların arasından kemikleri kırılarak zorla geçirildikten sonra yere yığılıyordu ya da ebedi güzellik isteyen bir kadın, plastik mankene dönüştürülüyordu. Calypso da -benzer şekilde- dilek sahiplerinin dediklerini harfiyen yerine getiriyor, sadece tam olarak hayal ettikleri gibi olmuyor. Senaryo modu her üç karakterle turnuvayı birinci bitirdiğiniz takdirde sona eriyor. Oyun sonuna doğru Jaffe bize bir de palyaço temalı tilt oyunu hazırlamayı ihmal etmemiş. Gerçek aktörlerin rol aldığı videolar tam kararında kullanılmış. Ne oyuncuyu sıkacak kadar uzun, ne de hikayeyi basitleştirecek kadar sade ve kısa. Aktörlerin kostümleri, makyajları, diyalogları ve genel oyunculuk becerileri başarılı. Yalnız Calypso'nun sesini değiştirmişler, olmamış. Calypso'yu önceden seslendiren şahsın sesi daha karizmatik ve oturaklıydı.

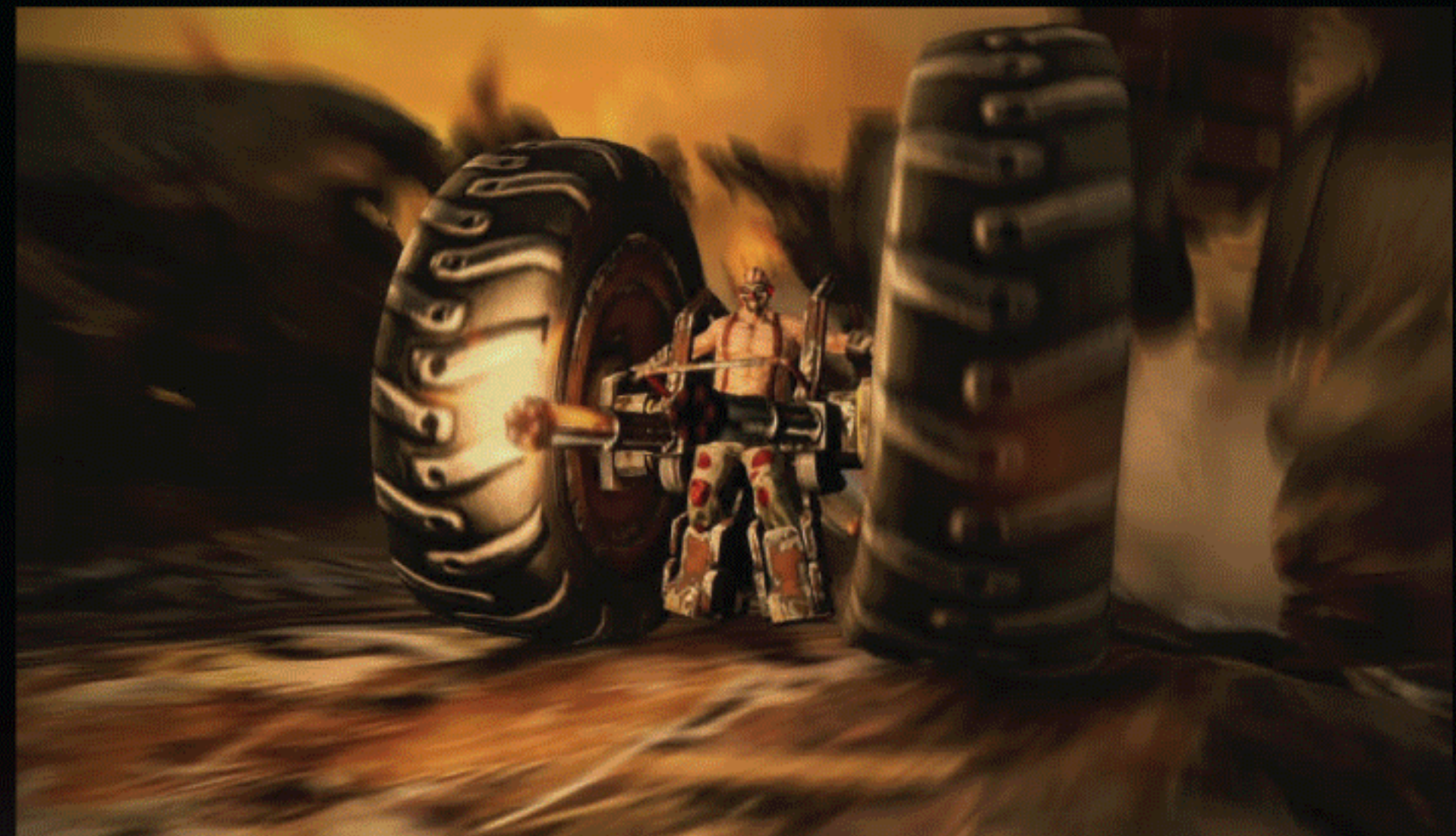
Önündekini geçemiyorsan öldür!

Senaryo moduna Sunsprings / Kaliforniya'da başlıyoruz. Üç araç seçip ikisini garaja atıyoruz. Dövüşürken sağlık durumumuz kötüye gidince hemen radarda İngiliz anahtarı ikonuyla gösterilen garaja gidip aracımızı yenisiyle değiştirebiliyoruz. Hasarlı araç garajda tamir olurken biz de diğer araçlarla

mücadeleye kaldığımız yerden devam ediyoruz. Aracımızın sağlığını iyileştirmek için alternatif olarak etrafa serpiştirilmiş sağlık paketlerini toplayabilir ya da sağlığımızı tamamen doldurmak için ortalıkta dolaşan sağlık TIR'ının üzerinden geçebiliriz. Senaryo modunda genel olarak tüm rakipleri öldürdüğümüzde bölüm atlıyoruz. Ama Calypso

Hasarlı araç garajda tamir olurken biz de diğer araçlarla mücadeleye kaldığımız yerden devam ediyoruz

ilginçlik olsun diye bize tuzaklarla dolu mekanlar ve eksantrik yarışlar hazırlamayı da ihmal etmemiş. Misal New York'taki Times Square Meydanı'ndan esinlenen Metro Square'de bizi Electric Cage Match bekliyor. Bu bölümde gitgide daralan bir elektrik çemberi, hayatı bize tam manasıyla dar ediyor. Elektrik çemberinin dışında belli bir süre kaldıktan sonra sağlığınız azalmaya başlıyor. Elektrik çemberi tüm düşmanlar ölene kadar bir oraya, bir buraya taşındığı için yolda birkaç kez telef olmadan bölümü geçmek zor. Önceki Twisted Metal oyunlarında olmayan, trafikte seyreden diğer silahsız araçlar ve yolda yürüyen yayalar genelde önümüze dolanıp bize ayak bağı teşkil etse de güzel düşünülmüş detaylar. Yayaları ezip geçebiliyor, diğer araçları itip





Yürü be Sweet Tooth kim tutar seni!



Iron Maiden



Twisted Metal'deki rölatif olarak en çetin boss Iron Maiden hazretleri! Iron Maiden'i öldüren biri, oyun sonundaki Sweet Tooth'un kafasını çerez diye yer geçer. Iron Maiden'i öldürmek için kırmızı limuzinin içerisindeki takım liderini ayağından kelepçeyle aracımıza bağlayıp sürükleyerek, alev alev yanan kazanın içine atıyoruz. Bu sayede bize verilen roketi Iron Maiden'nin üzerine manuel kontrol ederek hedefliyoruz. Hızını doğru ayarlayamadığımızda ve rokete zarar veren ateşlerden kaçıp Iron Maiden'i vuramadığımızda yeni limuzinler geliyor ve işlemi tekrarlıyoruz. İlk roketi isabet ettirdikten sonra ikincisini kazanmak için takım liderini hareket halindeki kazanın içine atmamız gerekiyor. Roketleri isabet ettirdikten sonra Iron Maiden'in zırhı kalkıyor ama burası kolay kısmı. Esas zor kısım Iron Maiden'in bize alaycı şeyler söyleyerek bir oraya, bir buraya gitmesi. Üstelik etrafında yeşil çizgilerle örülmüş bir çember var. Çemberin dışında 40 saniye kalırsanız ölüyorsunuz. Iron Maiden'in ne yöne gideceğini ezberlemeye çalışmak işe yaramıyor zira yapay zeka beklenmedik manevralar yapıp canınızı yakabiliyor.

► kakabiliyoruz. Sonuçta onlar için mermi harcamaya değmez ama keyfimiz isterse onları da füzeyle havaya uçurabiliyoruz.

İlginç oyun stillerinden biri de Diablo Pass'de yarışarak savaşmamız gereken Desert Twisted Race olarak karşımıza çıkıyor. Bu bölümde Calypso efendi her araca bomba yerleştirmiş. Bitiş çizgisine ilk varan, paçayı sıyırıp diğer araçları havaya uçuruyor. Yarışarak savaştığınız bölümlerde hızlı bir araç seçerek en önde gitseniz, arkanızdakiler size füze yağıyor ve hemen ölüyorsunuz. Dayanıklı ağır bir araç seçerseniz de hızlı araçları geçip birinci olmak çok zor oluyor. En iyisi Death Warrant gibi ortalama bir araç seçip yolu ezberleyene kadar bölümü tekrarlamak. Sonuçta önünüzde giden araçları geçemiyorsanız füzeyle boğarak öldürebilirsiniz. Twisted Metal'da bitiş çizgisine giden her yol mubah. İleride bu tip yarışlar, tüm checkpoint'lerden geçtikten sonra hareketli



TIR'in üzerine çıkma şekline dönüştüğünden daha eğlenceli bir hal alıyor ama tüm güzergahı iyice ezberlemeden birinci gelmek zor, dolayısıyla 15 dakika süren bir yarış dört denemede geçseniz yine bir saatinize mal oluyor. Neyse ki ilk seferde çat diye geçebileceğiniz bölümler de var. Mesela Juggernaut adındaki TIR'larla kapıştığınız bölümlerde, etrafta dolaşıp aracınızı iyice silahlarla donattıktan sonra Juggernaut'ların birine kene gibi yapışıp öldürene kadar peşini bırakmamanız gerekiyor. Aksi takdirde her 90 -ya da zorluk derecesine göre 60- saniyede bir yeni bir düşman peyda ediyor, bu sefer onlarla da boğuşmaya başlıyorsunuz. Juggernaut'u öldürünce iş bitiyor mu? İh İh! Ortaya peyda olan diğer 10 tane ya da kaç tane düşman varsa onları da teker teker öldürmeniz gerekiyor. Twisted Metal'da ilk denemede kolayca geçebileceğiniz sekiz tekerli Big Foot'ların yanı sıra ilk seferde kesinlikle geçemeyeceğiniz Iron Maiden gibi boss savaşları yer alıyor. (Iron Maiden'i ilk denemede geçecek oyuncuyu alınının tam ortasından öpmek lazım.)

Blood on asphalt

Kontroller eski oyunlara göre pek değişmemiş; PS3'teki birçok yarış oyununda nispeten yumuşak olan R2 / L2 tuşları gaz / fren olarak kullanılırken, geleneksel kontrollerini korumaya gayret etmiş Twisted Metal. Kare ile gaza basmaktan sağ başparmağım kullanılamaz hale geldi. İlk Twisted Metal'larda da Kare tuşuna basarken aynı parmak helak olurdu. L1 ve R1 tuşlarına aynı anda basınca kara araçları zıplıyor ki bu olay Twisted Metal serisi için yeni bir şey. Olduğunuz yerde dönerken X'e

basılı tutarsanız ani dönüşler yapabiliyoruz. Drift atmaktan farklı olarak olduğunuz yerde dönmeyi sağlayan bu özelliği oyun size zaman içinde iyice öğretiyor. L1 ile silah değiştirirken aracın sağ, solu, bagajı ya da üstü açılıyor ve seçtiğiniz silah mekanik bir "viuvvv" sesi eşliğinde ortaya çıkıyor. (Tıpkı Knight Rider dizisindeki K.I.T.T.'in çıkardığı ses gibi.) PS2'den beri görmediğimiz Twisted Metal'da bu tip detaylar gerçekten göz okşayıcı olmuş. Lunapark kısmında korku evi gibi olan mekanda resimlerin inip kalkması da güzel düşünülmüş bir detay. Sinema salonuna dalıp koltukları darmaduman ettiğimiz mekanı çok beğendim. İçeriye yarım düzine silahlı araç girince seyirciler kalkıp kaçışmaya başlıyorlar. Buz pateni pistindeyse araçlarımız dengede durmadan kayıyor. Marketteki sebzeleri, meyveleri dağıtabiliyoruz. Direkler, ağaçlar, evler, binalar yıkılıyor. Hangi direğin önceden yıkılacağını kestiremediğimizden bazen zıncı diye bir direğe çakılıp kalabiliyoruz. Her biri birer ölüm makinesi olan araçlar suyun içine düşünce kısmen yüzebiliyor. Bu bağlamda oyunun fizikleri ve dinamikleri çok sağlam olmuş. Oyun mekaniklerinde beni rahatsız eden olursa manuel nişan alma özelliğinin olmaması. Bazen ekran çok karışıyor ve istediğiniz araca nişan alamıyorsunuz. Diyelim ki Kamikaze, iyice folloş olmuş bir roket daha yese öbür dünyayı boylayacak. Siz son füzenizi gönderiyorsunuz ama öne atılan iki - üç araçtan ancak birine denk geliyor. Bazen ekranda öylesine bir kaos hakim oluyor ki kimin, kime, ne yaptığını anlamak imkansızlaşıyor. Kim vuruyor, kim füzeyi yiyor, belli değil. İşte tam böyle anlarda otomatik hedef kitleme olayı sizin aleyhinize çalışıyor. Ayrıca eskiden buz atarak

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



durdurduğunuz araçları şimdi motorunu bozmak suretiyle bir müddet yerinde durdurabiliyorsunuz. Rakipler sizi dondurduğunda tuşları spam'leyerek motoru çalıştırmaya çabalyorsunuz. Sağ yön tuşuyla aracınıza güzel bir kalkan çekebiliyorsunuz. Sola yön tuşuna basarak bagajdan mayın çıkarabiliyorsunuz. "Special" silahınıza gelip Üçgen'e basınca alternatif Special silahınız geliyor. Silah demişken sınırsız kullanabileceğimiz Mounted Gun, Sub Machine Gun, Shotgun, Rocket ve Magnum Reveolver adında silahlarınız var. İki dışındaki tüm silahları bölümleri bitirdikçe kazanıyor ve yeni bir bölüme başlarken sadece birini seçip bölüm boyunca aynı silahı kullanıyorsunuz. Bir tek Mega Gun'ı aldığınızda cephanesi bitene kadar saydığım silahların yerine kullanabiliyorsunuz. Sınırsız silahlarınızın yanı sıra etraftan toplayabileceğiniz Homing, Power, Fire, Napalm, Sniper gibi silahları stoklamanız düşman öldürmek için çok elzem. Tıpkı eski Twisted Metal'lardaki gibi Homing hedefe kilitlenebilen, mor renkte bir güdümlü füze. Fire her zaman hedefi vuramayan, orta şekerli bir füze. Power dümdüz giden ama hedefi bulduğunda sağlam hasar veren bir füze. Silah olarak dokunduğunda patlayan uzaktan kumandalı oyuncak arabamız bile var. Şimdiye kadar her Twisted Metal oyununda olduğu gibi araçların sınırlı sayıda ama zamanla kendiliğinden dolan Special silahı var. Mesela eskiden Auger adında bir inşaat makinesi vardı, burnunun ucundaki vidaya taktığı aracı döndüre döndüre haşat ederdi. Benzer şekilde bu oyundaki Road Boat, önündeki dev mıknaatısıyla

dikkat çekiyor. Hareket halinde bir araç tam sağlık paketine gidecekken, Special silahıyla onu alıp 100 metre ilerideki lavların içine fırlattıktan sonra sağlık paketini kendi kapabiliyor. Ya da yarışta önde gidene kendine çekip viyadükten aşağıya fırlattıktan sonra birinciliği keyifle göğüsleyebiliyor. Bir dondurma aracı olan Sweet Tooth ise Transformers araçları gibi zaman zaman ayağa kalıp insansı bir robot şeklinde etrafta koşabiliyor. Daha evvel hiçbir Twisted Metal oyununda bulunmayan Talon adındaki helikopter, kuşkusuz ki en çok dikkat çeken araç. Üç boyutlu GTA'lardaki helikopterler gibi kontrol edilen Talon, uçma avantajına rağmen son derece dayanıksız olduğundan benim favorilerim arasına girmeyi başaramadı. Ana Special olarak birinci bakış açısıyla etrafa mermi yağdırabiliyoruz, alternatif Special silahsa dost ve düşman araçlarını mıknaat yardımıyla yukarıya çekip bırakabiliyor ki bu özellik oyunun sonunda işimizi epey kolaylaştırıyor. Bunların dışında şaha kalkan tank, motosiklet, çöp aracı ve polis aracı gibi -eski oyunlardan aşına olduğumuz- seçenekler mevcut. Her aracın cüssesine ve işlevine göre sürüş dinamikleri ve manevra kabiliyeti farklı. Twisted Metal'da esas odak noktası dövüşmek olduğundan sürüş hissiyatı biraz basit kaçabilir. Araçlar her an oradan oraya uçmaya hazır hassas bir fizik yapısında tasarlanmış ama oyundaki yapay zekanın -özellikle zorluk seviyesini yükselttiğinizde- size kök söktüreceğini garanti edebilirim.

Bebelere balon!

Oyunu ilk kez %100 bitirdikten sonra benim açtığım araçlar şöyleydi: Death Warrant, Outlaw, Road Boat, Roadkill, Kamikaze, Meat Wagon, Vermin, Shadow, Darkside, Crimsun Fury, Reaper, Sweet Tooth, Junkyard Dog. Toplamda beş sıra şeklinde ayrı ayrı bitirebileceğiniz oyunda Warthog ve Axel gibi eski dostları açmak için bölümleri belli bir sürenin altında veya multiplayer co-op olarak bitirmek gibi gitgide zorlaşan işler başarmalısınız. İki kişilik senaryo moduna en baştan başlıyor, tek kişilik modda geldiğimiz yerden devam edemi-

yoruz. LAN dışında oyunu ekranı bölerek iki, üç veya dört kişi eşzamanlı olarak aynı ekrandan oynayabiliyoruz. Twisted Metal'ın şu sıralar sorunlu olan sunucularına bağlanacak kadar sabrederseniz, Quick Online Action seçeneğinde Free For All Games, Team Games ve Objective Games modları sizleri bekliyor. Free For All Games modunda takım tabanlı olmayan Death Match, Last Man Standing ve Hunted gibi bölümler mevcut. Team Games'te aynı modların takım halinde oynanan versiyonları var. Objective Games'teki Nuke modundaydı iki takım kapışıyor, her iki takım eşit sayıda saldırı ve savunma yapıyor. Burada amaç, düşmanın takım liderini ele geçirip roketle düşman heykelini yerle bir etmek. Saldırı yaparken karşı takımın liderini diri diri ateşe atıp manuel kontrol ettiğimiz bir roket elde ediyoruz. Rokete hız ayarı verip diğer takımımız saldırılarından kaçırarak rakibin heykeline isabet ettirmeye çalışıyoruz. Savunma yapan taraf ise takım liderini korumaya ve heykeli hedef alan roketi etkisiz hale getirmeye çalışıyor. Destruction Derby'nin çok gelişmiş versiyonu olan Twisted Metal, kara mizah konseptli senaryosu ve dilediğiniz gibi ayarlayabileceğiniz metal ve rock müzikleri ile multiplayer oyunlarda rakiplerinizi konserve kutusuna çevirirken sizi mest edecek bir aksiyon oyun. PS3 sahipleri 10 yılda bir gelen bu eğlenceyi kaçırmamasın derim. ■ Ahmet Özdemir

Twisted Metal

+ Müzikler, şu sıralar sunucu sıkıntısının yaşandığı ama eğlenceli multiplayer modlar, aynı ekranda dört kişiyle kapışabilme keyfi
- Otomatik hedefe kilitlenme özelliği sinir bozucu olabiliyor, bölümlerin yüklenmesi çok yavaş

9,0





Yapım **Remedy Entertainment**
Dağıtım **Microsoft**
Tür **Aksiyon / Adventure**
Platform **PC, Xbox 360**
Web **www.alanwake.com**



Alan Wake

Korkunun karanlık yüzü...



Konsollara dikey geçiş yaptım yapalı PC ile aram oyun anlamında nanay oldu. Belli başlı birkaç oyun haricinde PC'ye oyun kurmaya yeltenmiyorum bile. Zaten özellikle şu son dönemlerde iyiden iyiye devşirme yaptılar PC platformunu. En yeni başlıkları, tadı tuzu kaçtıktan sonra PC platformunda görmek sürpriz olmamaya başladı. Bu başlıkların çoğu da zaten konsollardan doğru düzgün port edilmemeleri sonucu heba olup gitti. PC'nin en büyük kozu, sürekli yenilenen grafik kartlarının getirdiği avantajdan fazlası değil. Bu da konsollarda göremeyeceğiniz bir görsel kaliteye karşılık geliyor. Ha, bir de port edilen oyuna ait o zamana kadar eklenmiş ne varsa (DLC gibi.) paket halinde alırsınız oyunun PC versiyonunda. Koskoca bir Alan Wake fırtınası geldi ve geçti Xbox 360 kulvarından. Uzun zaman önce Resident Evil ve Silent Hill serilerinin damarlarımızda bıraktığı adrenalini tazelemek için gelmişti. Ve çıktı çıkacak derken sonunda PC kulvarında yerini aldı Alan Wake; az önce bahsini ettiğim tüm PC avantajlarıyla beraber...

Alan Wake'e Xbox 360'ta şöyle bir göz atma şansım olmuştu ve oldukça etkilenmişim. Oyunun grafik tarzı ve kalitesi bir yana dursun, verdiği o rahatsız edici korku hissiyatı tam da aradığım gibiydi. Ancak Xbox 360'ın evimde kısa süreli misafir olmasından dolayı

pek senli benli olamamıştık kendisiyle. Yalan yok, Alan Wake'in PC'ye çıkmasını yana yana beklemedim; çünkü konsollar için dizayn edilmiş her oyunun PC platformunda ne hale düştüğünü biliyordum. Ancak şunu net olarak söyleyebilirim ki oyunun PC'deki grafik performansı Xbox 360'a ciddi bir fark atmış. Bu kalite için oldukça sağlam bir PC donanımına ihtiyacınız var tabii ki ama merak etmeyin, kaliteyi düşürseniz bile o muhteşem atmosferden mahrum kalmayacaksınız.

Alan Wake'e ait iki indirilebilir içerik paketi, The Signal ve The Writer oyunun PC versiyonuna eklenmiş olarak geliyor ki bu da oyunu PC platformunda tercih etmek için geçerli bir sebep olsa gerek. (Tabii ki oyunu Xbox 360'ta yalayıp yutmuş olanlar için önemli bir haber değil bu.) Şunu da hatırlatmam lazım: Şu ana kadar çıkmış olan tüm yamaları da ihmal etmemenizde yarar var zira oyunun yamasız hali katlanılacak gibi değil. En son yayınlanan yamayla canınızı sıkabilecek tüm kusurlar giderilmiş durumda. Bunlara ilaveten sağlam bir gamepad de bulursanız (Mouse ve klavye ikilisi de diğer bir tercih tabii ki.) gerçek yaşantınıza bir süreliğine ara vermek için başka bir bahane aramazsınız.

Oyunun içeriği hakkında bu sayfalarda bir ordu yazı okumuşsunuzdur muhtemelen ama hala konuya yabancı olanlar vardır eminim. O halde son paragrafları Alan Wake'in muhteşem dünyasına ayıralım. Oyuna ismini veren kahramanımız bir yazar, daha doğrusu bir korku romanı yazarı. Gün geliyor ve Alan Wake, her yazarın korkulu rüyası olan "tıkanma" sorunuyla yüz yüze geliyor. İki yıl boyunca bu soruna çözüm bulamayan Alan, sonunda ilham perilerinin izini sürmek

Blur efektleri muhteşem; tabii ki donanımınız yeterliyse...



için eşi Alice'i de yanına alarak soluğu Bright Falls adlı huzur dolu kasabada alıyor. Alan, hayatının en büyük kabusuyla yine burada burun buruna geliyor ve kendi elleriyle yazdığı ancak hatırlayamadığı son eserinin başrol karakteri oluveriyor.

Alan Wake maceranızdaki en büyük kozunuzun ışık olduğunu unutmayın zira düşmanınız karanlığın ta kendisi. Oyunu sıra dışı yapan en önemli unsur da bu detay zaten. Bu sayede önünüze çıkan her şeye sadece ateş ederken bir yerden sonra sıkılma ihtimaliniz ortadan kalkmış oluyor. Oyunun size vereceği gerilimi maksimum düzeye çıkarmak için bol sesli ve karanlık bir ortam yaratmayı da ihmal etmeyin. Bu çerçevede inanılmaz bir serüven yaşayacağınızı bizzat garanti ediyorum. Sağlam PC donanımına sahip olanları da kıskanmak lazım; çünkü onlar bu keyfi Xbox 360'ta yaşayanlardan daha fazla zevk alacaklar. Alan Wake'in en büyük kabusu sizi bekliyor ve her ne kadar öyle olduğunuzu düşünseniz de buna hazır değilsiniz. İnanmıyorsanız deneyin ve kendi gözlerinizle görün...

■ **Ertekin Bayındır**

Alan Wake

- + Muhteşem görsel kalite, sıra dışı oyun dinamikleri, korkunç atmosfer, indirilebilir içerik paketleri
- Yüksek sistem gereksinimleri, yama gerektiren hatalar

8,5

I Am Alive

Yaşam, ölümü arattığında

Bir gün bir uyanıyorsunuz, karşı komşunun olması gereken yerde bir ağaç duruyor, ağacın kökü de ağızınıza giriyor. Hemen içeri odaya koşuyorsunuz, odanın yerinde başıboş bir damperli kamyon sizi karşılıyor. Kamyonun kapısını açıyorsunuz, anneniz "Yavrıım..." diye sesleniyor size...

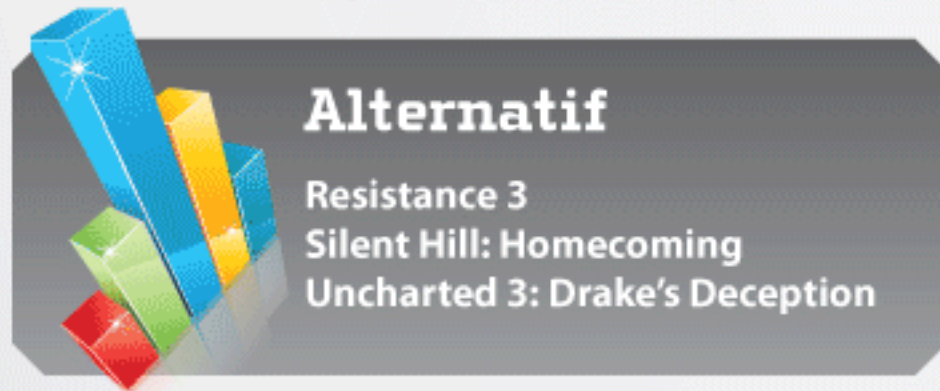
Felaket kötü şey arkadaşlar, kimsenin başına gelmesini temenni ediyorum. Ne var ki bu oyunda felaketin babası bizi bulmuş durumda. "Event" diyorlar olan şeye ve olan olay, 2012 adlı filmdekilerden sadece bir ölçü daha az. Dünya yerle bir olmuş, artarda gerçekleşen depremler ve şehirleri yutan kum fırtınaları, dünyayı yaşanmaz bir hale getirmiş. Yürüyen Ölüler'in zombisiz ve daha yıkık halini düşünün. Herhangi bir üretim yok, herkes yıkıntılar arasında ne bulursa onlardan faydalanmaya çalışıyor. Her 10 kişiden sekizi hayatını kaybetmiş, kalanlar da geçen bir yılda ya eşkıyaya dönüşmüş ya da her şeyden korkan bir canlıya. Haventon da yıkımın en şiddetli olduğu yerlerden bir tanesi ve kahramanımızın burada bir işi var...

Herkes nerede?!

Haventon küçük bir bölge lakin buna rağmen, depremler burayı da harabeye dönüştürmeyi başarmış. Kahramanımız, olaylar olduğu sırada evinden uzakta olduğu için uzunca bir süre eşinden ve çocuğundan haber alamıyor. Bu nedenle de bir an önce Haventon'a dönüp onları bulmak istiyor. Döndüğündeyse... Bu kısımları oynayarak görüyorsunuz ama oyunun çok başı olduğu için söylememde sakınca yok; evine döndüğünde karısının 18 parçaya ayrıldığını... Değil değil. Eve dönüyor, bir bakıyor ki bir mektup. "Biz kalktık gittik buradan." yazmış eşi, kısaca. (Resistance 3'te de böyle bir şeyler olmuyor muydu?) Her ne kadar mektup bir yıl önce yazılmış olsa da sağlıklarının iyi olduğu düşüncesiyle rahat bir nefes alıyor kahramanımız ve macerasına devam ediyor.

Macera gerçekten büyük bir macera. Ortada medeniyet namına hiçbir şey yok ve tam anlamıyla yalnızız. İnsanlar paranoyak olmuş, sizi gördüklerinde yarısı sizden korkuyor, diğer yarısı da üstünüzdeki değerli her türlü cisme açlıkla yaklaşıyor.

Karakterimizin Stamina ve Health şeklinde, biri enerji, diğeri sağlık olarak özetlenebilecek iki tane özelliği var. Koşmak, tırmanmak, bir yerlerde asılı kalmak hep stamina'dan



Alternatif

Resistance 3
Silent Hill: Homecoming
Uncharted 3: Drake's Deception

Delik Deşik Oldu Çocuk...

Yazıda "animasyonlar kötü" demiştim ya, bakın bu nasıl bir görüntüye yol açıyor. Oyunun bir yerinde, küçük bir kıza rastlıyoruz ve onu bir yere bırakmamız gerekiyor. Kızı sırtımıza bağlıyor ve dolaşmaya başlıyoruz. Ne var ki kahramanımız bıçağını sırtından çektiği için geri koyarken de sürekli kızcağıza saplıyor. En az 15 kez öldü o kız, diyeyim.

❑ Kafaları tokuşturarak selamlaşmak, Haventon'da da bir gelenek.

yiyor. Kafamıza odunla vurulması, kurşunlara hedef olmak veya ikinci kattan aşağı yuvarlanmak, kırmızı health barını azaltıyor. Her iki kısmı tazelemek için birtakım eşyalar bulabiliyoruz ama bunlar o kadar az ki oyun boyunca hiçbir şekilde hata yapmamaya ve kimseye bulaşmamaya özen gösteriyoruz.

Oynanışta üç bölüm var: Avare avare dolaşmak ve çevreyi araştırmak, bir yerlere tırmanmak ve çatışmaya girmek. Tırmanma kısmı tam anlamıyla Uncharted'ı hatırlıyor ama onun kötü bir kopyasını; kahramanımız gitmesi gereken yere gidemiyor ve kısıtlı stamina'sıyla saçma sapan hareketler yaparak bizi delirtiyor. Çatışmalarda da Hint kumaşından az farklı kurşunlarımızı tabancamıza iteleyerek ateş edebiliyor veya oyunun hemen başında bulduğumuz büyük bıçakla düşmanlarımıza döner muamelesi yapıyoruz.

İşin kötü kısmı, bu iki silahı da kullanmanın hiçbir zevki yok. Bazı yerlerde, elinde ateşli silah olmayan düşmanlarımızı, silahı onlara doğrultarak korkutabiliyor ve hatta onları yükseklerde aşağı da atabiliyoruz lakin bu eylem de tatmin edici bir keyif sunmuyor.

Oynanışın yeterince iyi olmaması yetmiyormuş gibi grafikler de o kadar yıllık çalışmayı kesinlikle yansıtmıyor. Yapımcılar bayağı bir yan gelip yatmış olacak ki ne karakter animasyonları, ne de çevredeki detaylar bir şeye benziyor. Birçok kaplama o kadar üstün körü yapılmış ki... Kaplama demeye bin şahit ister.

Pek uzun olmayan ve bizi yıllardır bekleten I Am Alive, 1200 MP değerinde (Xbox 360'da oynadım.) ve bence bunu hak etmiyor. Bekleyin, fiyatı yarı yarıya azaldığında, canınız hayatta kalma mücadelesi çekerse satın alırsınız.

■ Tuna Şentuna

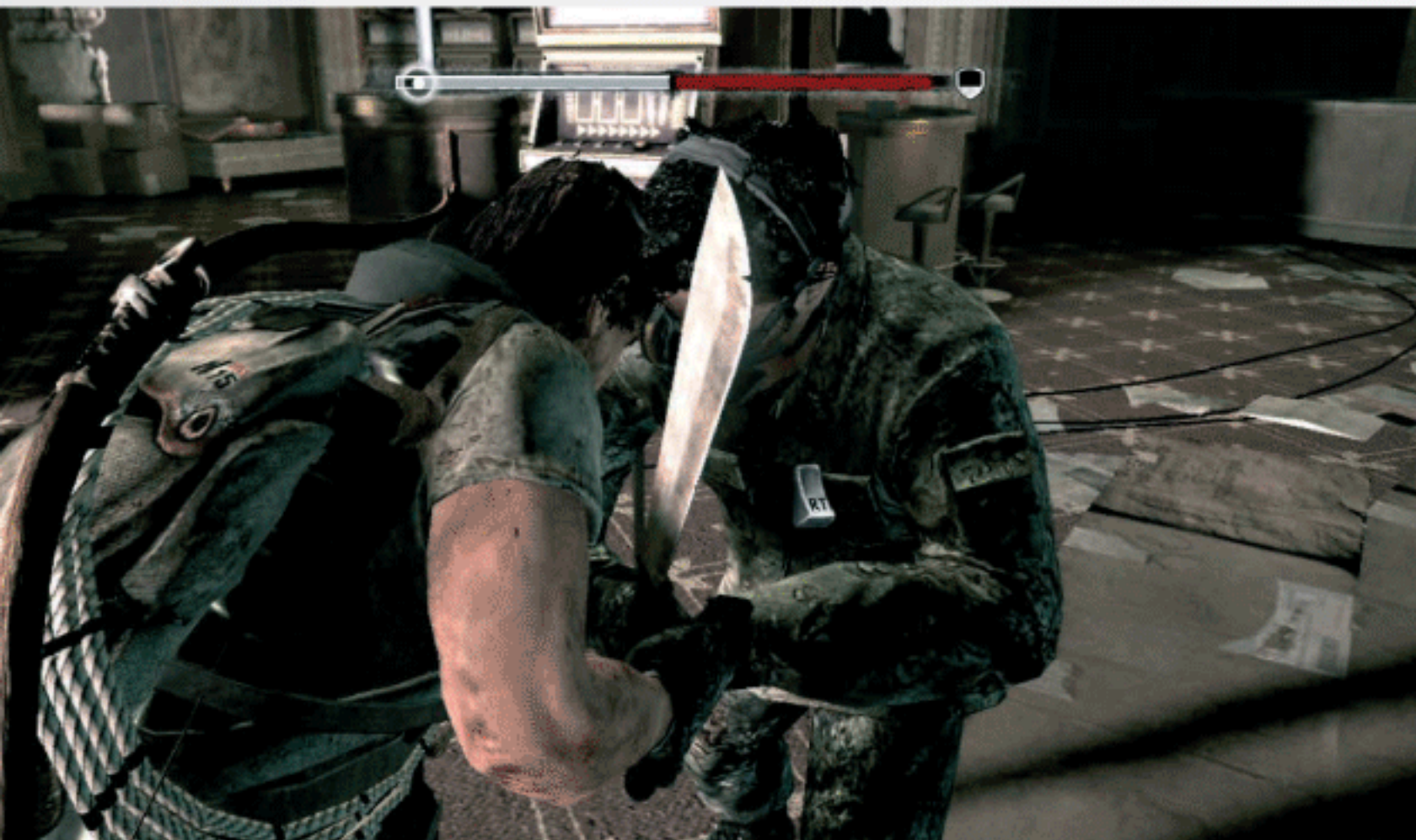
I Am Alive

+ Yalnızlık hissi iyi verilmiş, bazı orijinal fikirler var
- Tırmanma mekaniği çok kötü, grafikler yetersiz, oyun genel olarak biraz sıkıcı

6,0



Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Tür Aksiyon / Macera
Platform Xbox 360
Web iamalive-game.ubi.com
Türkiye Dağıtıcısı Tiglon





Yapım **Team Ninja**
Dağıtım **Tecco Koei**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web teamninja-studio.com/ng3

Ninja Gaiden 3

Sana neler olmuş Ryu...

“ Evrenin en zor oyunlarından biri olan Ninja Gaiden, artık zor bir oyun değil.” dedi yazar ve kahvesinden bir yudum aldı. Kahve içmediğini hatırlayıp ağzındaki ekrana püskürttü ve bembeyaz Word ekranı, Ryu'nun düşmanlarını ortadan ikiye ayırdığında ekrana sıçrayan kan gibi bir örtüyle kaplandı.

Yazar oyundan beklediği performansı alamayıp sadece oyunun görselliğinden etkilenmişti. Kahvesinden bir yudum daha aldı. “Bu ne @#\$%!” diyerek, bu defa kahveyi, perdeyle bir bütün haline getirdi. Perde, artık kirletilmişti...

Ve sonra fark etti ki aynı kahveye tekrar tekrar elinin gitmesi gibi, bu oyuna da bir şekilde bağlanmıştı. Oyunu beğenmemişti ama oynamak istiyordu. Ve kahvesinden bir yudum daha aldı. Bir yudum daha, bir yudum daha... Ninja Gaiden 3, artık onun gizli eğlencesiydi.

Keselim, ilerleyelim

Bu oyun şu nedenle iyi değil, ortadaki konunun anlatımı... Yok. Konu anlatımı yok. Gerçekten evlere şenlik bir anlatım söz konusu. Öyle ki Ryu'nun kolunun bir hastalık yüzünden alev alev yandığını anlıyoruz ve bir hafta ömrünün kaldığı söyleniyor ve sonra bir anda bir ton yarattığı, askeri, omzunda füze taşıyan, dinozordan bozma bir mech'i doğramaya başlıyoruz. Her iki dövüş sahnesinin arasında, iki tane konuşma. Ama boş konuşma! Bir de seslendirme var ki oyunda... Bir şekilde oyunun Japonca seslendirmesini bulursanız, emin olun çok daha fazla keyif alırsınız zira seslendirmeler çok amatörce yapılmış.

Oynanışta ise hem müthiş bir basitlik, hem de bağımlılık yapan bir taraf var. Ben zaten ortaya



Nerede Bu İnsanlar?

LEVEL DVD'sinde birkaç ay önce fragmanını yayımladığımız Ninja Gaiden 3 multiplayer bölümü, maalesef kafa üstü yere çakılmış durumda. Kısıtlı olanaklar sunan Deathmatch'ler o kadar zevksiz ki oyunlara giren olmadığı için savaşacak adam bulamıyorsunuz. Çorak topraklar adeta...



Alternatif

Asura's Wrath
Bayonetta
Devil May Cry 4

çıkışmış olan tüm Dynasty Warriors oyunlarının başında da saatlerimi harcayabildiğim için vuruş hissiyatı iyi olan herhangi bir oyunda, uzunca bir süre adam pataklayabiliyorum. Ninja Gaiden da size daha fazla artistik hareket yapabildiğiniz bir Dynasty Warriors olmuş. Bir alana giriyor, 50 tane adamı son derece şekilli hareketlerle öldürüyor ve bir sonraki alana geçiyorsunuz. Bu böyle sürüp gidiyor, gidiyor ve bir boss savaşıyla karşılaşıyorsunuz. Boss'ların saldırı şekillerini görmek ve buna göre davranmak lazım ki hiçbir boss da sizi şaşırtacak bir şeyler yapmıyor. Bazılarında “tuşlara zamanında basma” bölümleri ekrana geliyor ama bunlarda da herhangi bir zorluk yok.

Ryu'nun düşmanlarına hızla saldırabilmesini sağlayan bir gücü ve ekrandaki her şeyi temizleyen bir ejderha büyüsü yapma yeteneği bulunuyor. Bunları da hesaba katınca, Ryu bir ölüm makinesine dönüşüyor ve onu kullanarak düşmanlara üstünlük sağlamanın da garip bir çekiciliği ortaya çıkıyor. Hiçbir düşman çeşidi Ryu'ya rakip olabilecek gibi değil. Önceki oyunlarda, en sıradan düşman bile Ryu'nun ağzına ağzına vururdu. Burada bırakın bunu yapmayı, gelip bir fiske bile vurmadan ölüyorlar.

Tüm bu şenlik olurken de kamera, bir köşede oturup çayını içiyor. Artistik bir dokunuş olarak, Ryu'nun düşmanlarına yaptığı son hamlede kamera yakına sokulmuş ki detaylar gözüksün. Bu iyi, hoş fakat artarda düşmanları kesmeye başlayınca, kamera bir içeri, bir dışarı... 80'lerin pop kliplerine dönüşüyor olay. Bundan daha da kötüsü, kamera zaman zaman gerçekten nereye gideceğini bilemiyor ve saçma sapan bir yeri gösteriyor. Sonra aslında orada olmaması gerektiğini anlayıp olay yerine dönmeye çalışıyor ama iş isten geçmiş oluyor.

İyisiyle, kötüsüyle, herkesi doğrayarak oyunun sonuna gelmeyi rahatlıkla başardığımız, bazı insanların alıp çok eğleneceği, serinin önceki oyunlarına hayran kalanların ise “çöp” olarak nitelendireceği, bir Ninja Gaiden incelemesinin daha sonuna geldik. Yerinizde olsam bu oyuna para vermez ve Devil May Cry'ı beklerdim. Zaten de öyle yaptım... ■ **Tuna Şentuna**

Ninja Gaiden 3

+ Grafikler ve Ryu'nun şekilli hareketleri çok iyi
- Senaryo yok, oynanış haddinden basit, multiplayer kısmı hüsran

6,1

FIFA Football

Tam doksana!

Geçen ay başlayan PS Vita serüveninin en iddialı ve en konsolun teknolojisine odaklı oyunlarından biri olarak ofisimize uğrayan FIFA Football, daha önce karşımıza çıkmamış olan yenilikler ve beklenenin üzerinde bir görsel kalite ile "ofisteki FIFA stresi"ni "evdeki FIFA sefası"na çeviriverdi.

Konsolun çıkış oyunlarından biri olan FIFA Football, PC'ye taşınması uzun zaman alan FIFA maç motorunu kolaylıkla PS Vita'ya taşımış gözüküyor. Hem maç, hem de grafik motorunun tüm nimetlerinden yararlanan FIFA Football, görsel olarak oldukça güçlü bir oyun olmuş. Işıkları, gölgeler, animasyonlar, kısacası her şey şahane. Ne var ki beni FIFA 12 girişiyi karşılayan oyun, isminde "12" rakamının olmamasının sebebini kısa sürede ortaya çıkardı. Be a Pro: Goalkeeper, Be a Pro: Player, Tournament, Career ve Friends Leagues olmak üzere bilinen birçok modu içeren FIFA Football, FIFA 12'nin seriye getirdiği oyun içi yeniliklere sahip değil ne yazık ki.

Neydi bunlar? İlk olarak defansta kontrolü tamamen oyuncuya bırakan Tactical Defending seçeneği. Bu seçenek olmadığından top kapma sistemi FIFA 11'deki birinci ve ikinci adam presine dönüş yapıyor. FIFA 12'de varolan ve küçük adımlarla top sürebildi-

ğimiz Precision Dribbling özelliği de FIFA Football'da yok. Oyunun üçüncü noksanıysa yine FIFA 12'nin getirdiği Player Impact Engine. Hal böyle olunca fiziksel temaslarda FIFA 11 yapısıyla karşı karşıya kalıyoruz. Bu eksiklerin yerini doldurmak için sunulan yeniliklerin başındaysa PS Vita'nın dokunmatik arka panelinin kale görevi görmesi geliyor. Alışması zor olsa da bu sistem, arka paneli bir kale gibi düşünüp istediğimiz yere şut atabilmemizi sağlıyor. (PS Vita'yı tutmayı zorlaştıran bu özelliği kapamak mümkün.) Bir diğer ilginç özellikse opsiyonel "dokunarak pas atma" sistemi ki bu sayede ekranda istediğiniz takım arkadaşınıza dokunup topu ona aktarabiliyorsunuz.

FIFA 12'nin getirdiği yenilikler yok ve FIFA 11'e ait, geride bıraktığımız için sevindiğimiz bazı sistemlere geri dönüş niteliği taşısa da PS Vita teknolojisini olabildiğinde kullanan FIFA Football, an itibarıyla konsolun hem tek, hem de gayet başarılı futbol oyunu olarak hazır bekliyor. ■ Şefik Akkoç

FIFA Football

- + Başarılı görsellik, eğlenceli oynanış, dokunmatik kontrol seçenekleri
- FIFA 12'nin yeniliklerini içermemesi

7,5

Yapım EA Sports
Dağıtım Electronic Arts
Tür Spor
Platform PSV
Web ea.com/uk/football/fifa-football
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Yapım PopCap Games
Dağıtım PopCap Games
Tür Strateji
Platform PSV
Web plantsvszombies.com

Plants vs. Zombies

Bahçeye çit mi örsek artık?

Her şey bu oyunla başlamış olabilir mi? İki, hatta üç farklı "şeyi" karşı karşıya getiren oyunların en popülerleri Plants vs. Zombies olabilir mi? Kesinlikle! Benim gibi "tower defense" oyunlarından hiç hazzetmeyenleri bile başına toplamayı başaran oyun, renkli görselliği ve eğlenceli içeriğiyle bir anda herkesin sevgilisi haline geldi. İlk olarak 2009 yılında PC ve Mac sahiplerinin karşısına çıkan oyun, ilerleyen dönemde iOS sahibi platformları, Nintendo konsollarını, PlayStation 3'ü, Xbox 360'ı, Android işletim sistemine sahip cihazları, Windows Phone 7'yi ve en sonunda da PS Vita'yı portföyüne kattı. Nedir bu oyunu bu kadar popüler, bu kadar yaygın, bu kadar oynanabilir ve bu kadar kabul edilebilir kılan?

Cevap veriyorum: Bir, oynanış, iki, tasarım. Bilmeyen azınlık için hatırlatmak isterim ki Plants vs. Zombies, korumasız arka bahçesinden akın akın zombilerin geldiği evin sahibini bitkilerle korumaya çalıştığımız bir oyun. Standart bir zombiyle başlayan bu akınlar, zaman içerisinde daha güçlü, daha komik ve daha fazla sayıda zombiyle güçleniyor, biz de yine daha güçlü bitkilerle istilaya dur demek için çaba sarf ediyoruz. Oyunun uzun soluklu Adventure modu boyunca bunu yapmak, büyük bir mücadelenin içine dahil olmamızı sağlıyor. Her bölümde

güneş ışınlarını toplayarak biriktirdiğimiz enerjimizi bitki dikmek için kullanıyoruz. Başta gayet kolay yürüyen işler, daha güçlü zombilere karşı koyabilecek daha güçlü bitkilerin masrafı artınca zorlaşmaya başlıyor ve ilk beyin kaybımızla tanışıyoruz. Adventure modu dışındaysa Survival ve Puzzle modları ile mini oyunlar içeriği zenginleştiriyor.

Oyunu herhangi bir kontrol cihazından ziyade dokunmatik ekranda oynamak çok daha rahat. Bir diğer kontrol detayısıya düşen güneş ışığı enerjilerini ve paraları toplamak için PS Vita'yı sallamak ama zaten parmaklarımız sürekli olarak ekrandayken buna gerek kalmıyor. Bu iki detay dışındaysa oyunu PS Vita'ya özel kılan hiçbir yenilik yok ama oyunu henüz oynamamış olanlar için PS Vita'nın bu oyuna en uygun platform olduğunu söylemem de pek yanlış olmaz. Eğer PS Vita'nız varsa PS Store'da 21.49TL'ye satılan oyunu sakın kaçırmayın derim.

■ Şefik Akkoç

Plants vs. Zombies

- + Bilinen eğlenceli oynanış, bilinen renkli içerik
- PS Vita'ya özel "ekstra" bir yenilik ve içerik olmaması

9,0



Michael Jackson: The Experience HD

Who's Bad?

Beat It şarkısında, Kızılay'ın göbeğinde hiç tanımadığım, bir dolu insanla birlikte dans etmiş biri olarak (Michael Jackson'ı anma günlerinin Ankara ayağıydı.) Michael Jackson'a bir sempati olduğunu çıkarabiliriz. Bu vesileyle de MJ'nin konsollar için üretilen ve Kinect, PS Move gibi aletlerle oynanabilen oyunlarının da anında peşine düşmüşümdür. Oyunun PS Vita için hazırlanmasını da göz ardı etmedim elbette ki ve onun da peşine düştüm! Bir şekilde Sony'nin yeni el konsolunda da MJ'i hissetmeliydim. Onu kontrol etmeliydim, ona dokunmalıydim, ben o olmalıydım! Sadece abartıyorum; dansını izlesem de yeter.

Az hareketle büyük danslar

"Bir el konsolunda, nasıl olacak da MJ'i dans ettireceğiz?" sorusunu ben de sordum, o yüzden çekinmenize gerek yok. Bunu çok kolay bir şekilde yapıyoruz. Öncelikle MJ'in ünlü şarkılarından bir tanesini seçiyoruz ve ardından

oyun başlıyor. Ekranda gözükken yönlendirmelere uyarak, parmaklarımızla bu şekilleri ekrana çizmek, MJ'in dans etmesini sağlıyor. Sağa doğru bir ok mu gördük? Ekrana sağa giden bir çizik atıyoruz. Sola giden bir ok? Aynısını sola yapalım. Dairesel bir hareket belirdi. Ekrana istediğimiz boyutta bir daire çizmek, olayı bitirir. Hep şekil mi çiziyoruz peki? Hayır. Bazen de ritme uygun olarak ekrana basit dokunuşlar yapmamız gerekebiliyor.

Mantık aslında güzel ve PS Vita'nın dokunmatik ekranı, çizdiğimiz şekilleri çok iyi algılıyor. Lakin ben deli miyim de ekranı parmaklayarak MJ'i dans ettireyim? Animasyonlar güzel olmasına güzel, çizdiğimiz şekillere biraz benzeyen dans hareketlerini ekranda görmek de mümkün ama bir Kinect, bir PS Move ile MJ dansları yapmak varken, ekrana dokunup durmak... Bu bana maalesef hiç mantıklı gelmedi. Yani direkt olarak oyunun mantığında bir gariplik var. Misal yılların oyunu Amplitude'da, tuşlara basarak bir parçayı çalmaya çalışıyorduk ama bunu yaparken keyif alıyorduk. Burada o keyfi de bulamadım, eğlenceyi de bulamadım, MJ'i de bulamadım... **Tuna Şentuna**

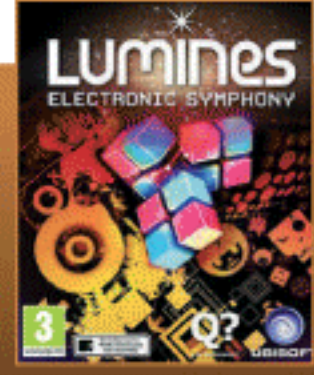
Michael Jackson: The Experience HD

- + En iyi MJ parçaları derlenmiş, animasyonlar hiç de fena değil
- Ekranda parmak gezdirerek MJ'i dans ettirmek biraz anlamsız, oyundaki modlar yetersiz

6,0



Yapım **Ubisoft**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Müzik**
Platform **PS3, Xbox 360, PSP, PSV, iPhone**
Web **www.ubi.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Tiglon**



Yapım **Q Entertainment**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Bulmaca**
Platform **PSV**
Web **www.ubi.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Tiglon**



Lumines: Electronic Symphony

Müzikle mükemmel uyum

En son yıllar yıllar önce PSP'de oynamıştık Lumines'i. Kimilerimiz Tetris kopyası deyip geçti, kimilerimizse halen bu oyunu emektar PSP'lerinde oynamakta. Lakin artık PSP'leri lafa kaldırmayalım. Devir PS Vita devri ve PS Vita'nın en iyi oyunlarından biri de nihayet piyasada. Bahsettiğim oyun Lumines: Electronic Symphony'den başkası değil...

Çevir, düşür, yok et

Tetris mantığında oynanan bir bulmaca oyunundan başkası değil Lumines ama arka planda o kadar güzel müzikler çalıyor ve oyun bu müziğe o kadar güzel ayak uyduruyor ki oyunu PS Vita'nın şarjı bitene kadar oynamak kaçınılmaz oluyor. Müziklerin yanında, oyunun grafiksel kalitesi de çok iyi. HD grafikler sayesinde artık her şey daha net, daha renkli gözüküyor. 43 farklı blok çeşidi var örneğin. Eskisinin iki katı neredeyse. Her biri birbirinden farklı renklere ve görünüme sahip olan blokların bazıları göz yorsa da aralarında beğenemediklerim olduğunu söyleyemem.

Yeni eklentilerimiz de yok değil. Öncelikle oyunu dokunmatik ekrandan yönetmek mümkün ama bunu pek tavsiye etmeyeceğim; oyun standart tuşlarla da gayet rahat oynanabiliyor. Bir diğer yenilik, oynanışta. Yeni bir özelliğimiz var ve bu da sağda solda yalnız kalmış blokları kurtaran, "Karıştır" kareciği. Bu kareyi blokların arasında indirdiğinizde, varolan tüm bloklar

rastgele karışıyor ve bazen, hiçbir zaman kullanamayacağınızı düşündüğünüz bloklar bir araya gelerek kendiliğinden yok oluyor. Bu özelliğin yanında işleri kolaylaştıran bir başka özellik de avatar'lar olarak oyunda yer alıyor. Birçok farklı avatar bulunmakta ve arka panele hızlı hızlı dokunarak veya büyük kombolar yaparak onları oyun içerisinde kullanılabilir hale getirebiliyoruz. Skorumuzu arttırmaya, zaman kazanmaya veya blokları daha kolay ortadan kaldırmaya yönelik avatar'larla oyun bir ölçüde kolaylaşıyor.

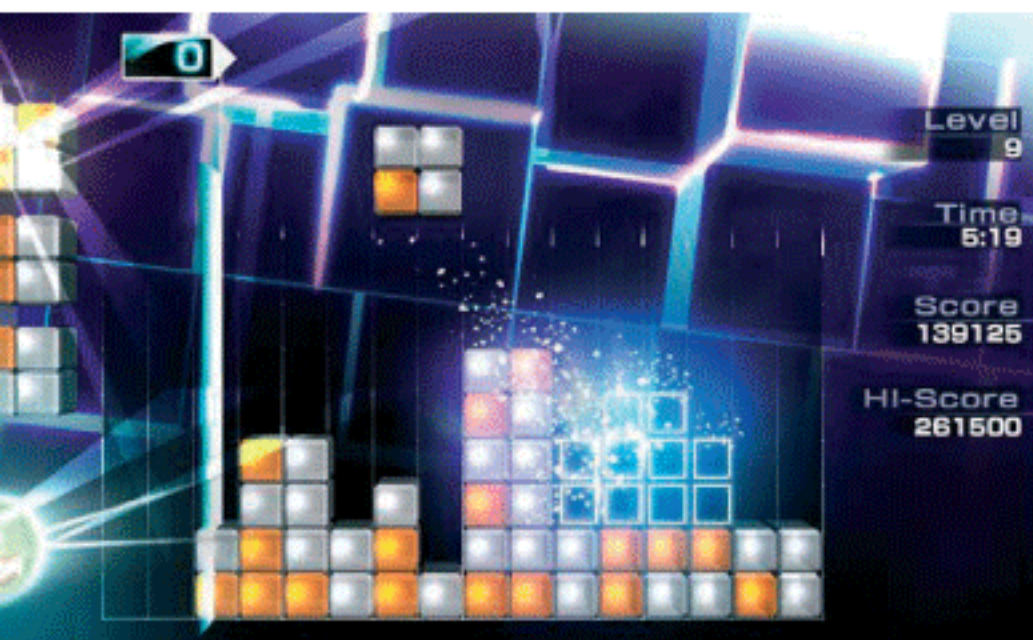
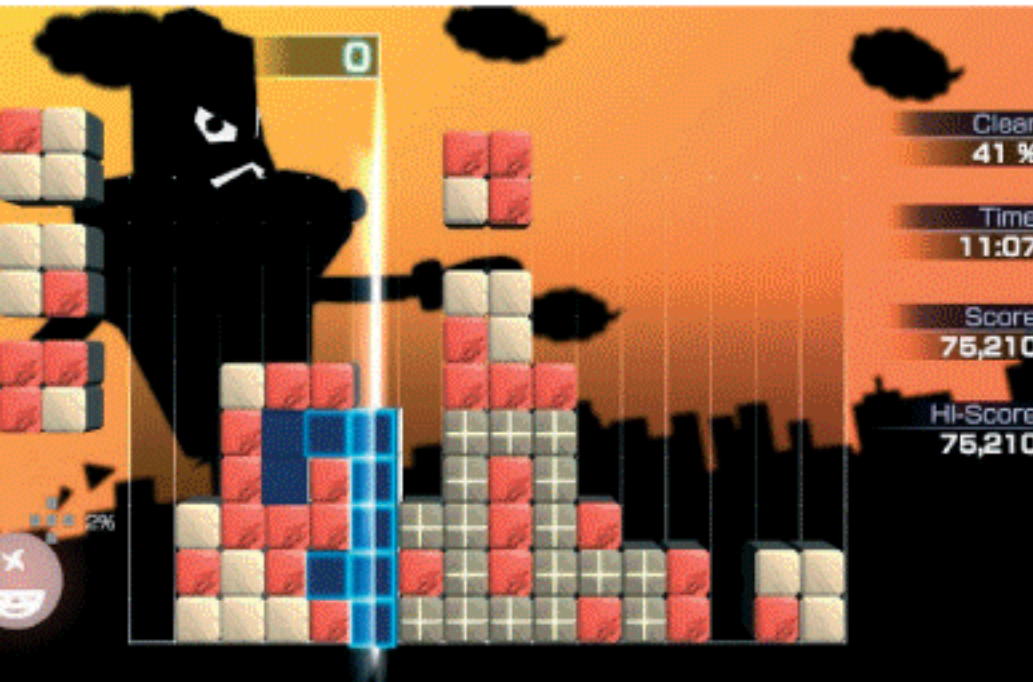
Voyage, oyunun ana modu ve burada ekran bloklarla dolana kadar oynayabiliyorsunuz. Master Mode'da istenilen şartları yerine getirmeye çalışıyor, Trials'da da zamana karşı bir skor mücadelesine giriyoruz. Oyundaki puanlarınızı PSN üzerinden paylaşmak serbest lakin online oyun sadece Ad-Hoc, yani iki PS Vita'yı yan yana getirdiğinizde mümkün oluyor.

Yılların eskitemediği Lumines, PS Vita'da da yine mükemmel. Elektronik müzikten de hoşlanıyorsanız, kaçırmayın derim. **Tuna Şentuna**

Lumines: Electronic Symphony

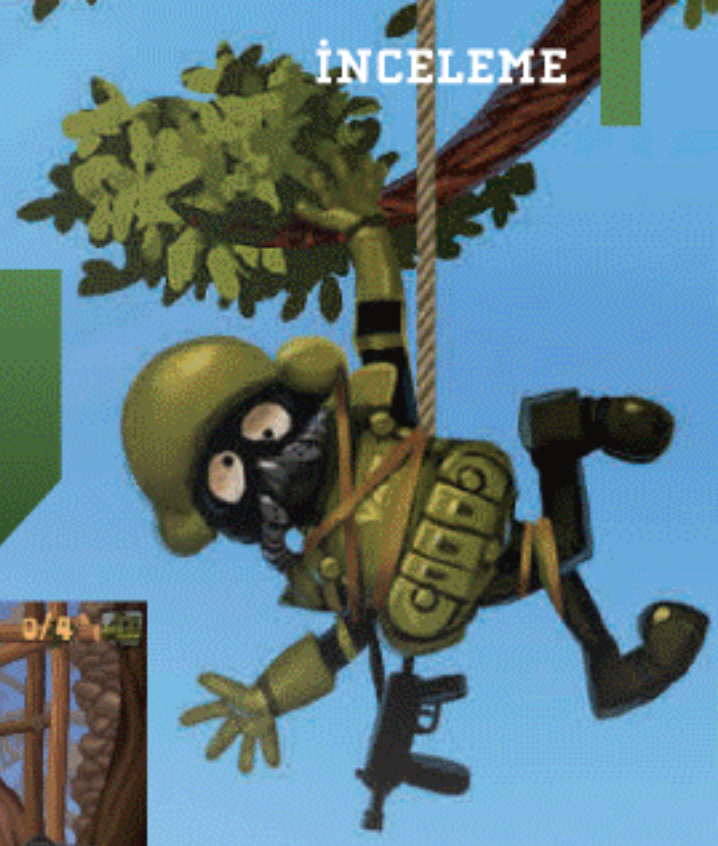
- + Eski ve eğlenceli oynanış, müzikler çok iyi, yeni özellikler oyuna çok iyi oturmuş
- Bazı renk paletleri gözü yoruyor, online oyun seçenekleri de olabilmemiş

8,8





Yapım **Bloober Team**
Dağıtım **Kemco**
Tür **Puzzle**
Platform **PSV**
Web www.a-men-game.com



A-Men

Beş kardeş

PS Vita'nın piyasaya sürüldüğü anda çok güçlü bir oyun yelpazesine sahip olduğunu söyleyemem ama bu yepyeni platform için ilginç, ilgi çekici yapımların geliştirildiği gerçeğini de göz ardı edemem. Buna en iyi örneklerden biri, Polonyalı yapımcı Bloober Team'in geliştirdiği A-Men. A-Men, yılların eskitemediği, unutturamadığı Lemmings'i bir miktar andırır da kendine has özelliklere de sahip.

Oyunda farklı özellik ve yetenekler sahip beş askeri kontrol ediyor ve insan görünümüne robotlara karşı üstün gelmeye çalışıyoruz. Oyundaki farklı bölümler boyunca karşımıza gelen askeri kadromuz, farklı yeteneklere sahip olmaları nedeniyle farklı etkileşim seçeneklerine sahip. Örneğin oyuna başladığımız anda karşımıza çıkan standart askerimiz tüfek kullanabiliyor, el bombası atabiliyor ve istediğimiz

yerde TNT yerleştirmemizi sağlıyor: Ordunun bir sonraki mensubuysa platform kurabiliyor ve bazı noktaları kazarak bize kaçış ve geçiş yolları açabiliyor. Aynı anda emrimize verilen askerleri bir araya getirmek ve ortaklaşa hareket ettirmek için L ve R tuşlarıyla askerler arası geçiş yapabiliyoruz.

Düşmanları alt etmek için hem silah ve ekipmanları, hem de çevre detaylarını kullanmak gerekiyor. Askerleri yönlendirmek, sağa sola götürmek, hoplayıp zıplamak güzel ancak aksiyonlara girme aşamasında oyunun ciddi bir sorunu var. Şöyle ki yapay zekası düşük olarak üretilen düşman robotlar, çizgisel hareket etmeye programlanmış durumda ve bu da insan olan askerlerimizin işini kolaylaştırıyor ancak acele etmemiz gereken anlarda aksiyon tuşları birbirine giriyor, kimi zaman yanında durduğunuz bir objeyi kullanmadan telef oluyoruz. Yapmanız gerekeni bilmenize rağmen yapamamak,

hem de doğru yerde bulunmanıza rağmen böylesi bir teknik detaya takılmak sizi delirtirbilir.

Oyunu sadece tuşlara basarak oynayabileceğiniz gibi, hazır birçok teknolojiye sahip bir cihaz almışken dokunmatik ekranın nimetlerinden de faydalanabiliyorsunuz. Dokunmatik ekran sayesinde istediğiniz kadar zum yapabilir, silah seçebilir ve haritanın farklı noktalarına göz atabilirsiniz. Yine de klasik kontrolleri tercih etmenizi öneririm. ■ Şefik Akkoç

A-Men

- + Eğlenceli oyun yapısı, saksıyı çalıştırmaya yönelik ve zorlayıcı bulmacalar
- İşleri zorlaştıran kontrol şeması, oynanışı aksatan yazılımsal problemler

6,0

Rayman Origins

Renk sende, ahenk sende...

PS Vita çıktı, aldık, dokunduk, arkasına baktık. Sonra ne oynadık? Hemen bir Uncharted, ardından biraz WipEout 2048, belki biraz Lumines... İtiraf edelim, Rayman'e bakmak hemen aklımıza gelmedi. Rayman'i ismen tanısak da hiçbir oyununu tam olarak bilmeyiz çünkü. Bazı oyunları iyi gibidir, bazıları ortalamadır, çoğunun da yanına yaklaşmak istemeyiz. İşte önyargılar, bizi hedefimizden uzaklaştırır. Oysa ki Rayman Origins, ne kadar da güzel bir oyunmuş yahu! Nasıl oynayacağımı şaşırdım, PS Vita'yı yanımdan gerçek anlamda hiç ayırmadım. Evet, o seramiklerle kaplı bölgeye bile taşımış olabilirim...

Kolu bacağı ayrı oynar onun

Aslında onunla daha önce tanıştık fakat PS Vita'nın ekranı, nedense Rayman Origins'e daha çok yararı gibi gözüküyor. Oynanıştan çok, grafikleri dikkat çekiyor çünkü oyunun. El çizimi gibi görünen (Öyle de aslında.), rengarenk grafikler gerçek anlamda göz kamaştırıcı. Siz zaten bu oyunu kendinize düşünün ama evde bir küçük kardeşiniz varsa o da gözlerini bu oyundan alamayacaktır.

Dünyalara ayrılmış oyunda, dünyalar da bölümlere ayrılmış ve her bölüm de bir başka heyecan sunuyor. Bir dünyayı sonlandırdığınızda, Rayman ve ekibindeki herkes yepyeni bir güce kavuşuyor ve bu da size, daha önce dolaştığınız bir bölümün

farklı bölgelerine ulaşabilme imkanı sunuyor.

Her bölümde amacımız, çıkışa kadar sağ kalabilmek ve bolca puan toplamak. Bölüm bittiğinde de bu puanlar (Bunlar aslında puan değil de onları ne olarak tasvir edeceğimi bilemedim.) toplanarak ne kadar başarılı olduğunuzu belirtiyor.

Hızla koşarak kaçan bir sandığı yakalamaya çalıştığınız enteresan bölümlerin yanında, genel olarak tüm bölümlerde akıllıca düşünülmüş bir tasarım bulunmakta. Etrafa serpiştirilmiş, pataklanabilir düşmanlarla birlikte doğal engeller, ortaya oynanması çok zevkli bölümlerin ortaya çıkmasını sağlamış.

Oyunla ilgili tek eksik, konsol versiyonlarında bulunan iki - dört kişilik anlaşmalı oyun tipinin tamamıyla iptal edilmiş olması. Oyunu bitirdikten sonra geri dönmemizi sağlayan yegane özelliğin oyunda bulunmaması, biraz can sıkıcı.

Diyeceğim odur ki PS Vita sahibiyse, bu oyunu almazlık etmeyin. Verdiğiniz parayı sonuna kadar hak ediyor. ■ Tuna Şentuna

Rayman Origins

- + Mükemmel grafikler, eğlenceli oynanış, farklı karakterlerle oynamaya imkanı
- Multiplayer oyunun kısmının oyunda bulunmaması

8,9



Yapım **Ubisoft**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Platform**
Platform **PC, PS3, Xbox 360, PSV**
Web www.raymanorigins.com



Sims'te müziğe devam...

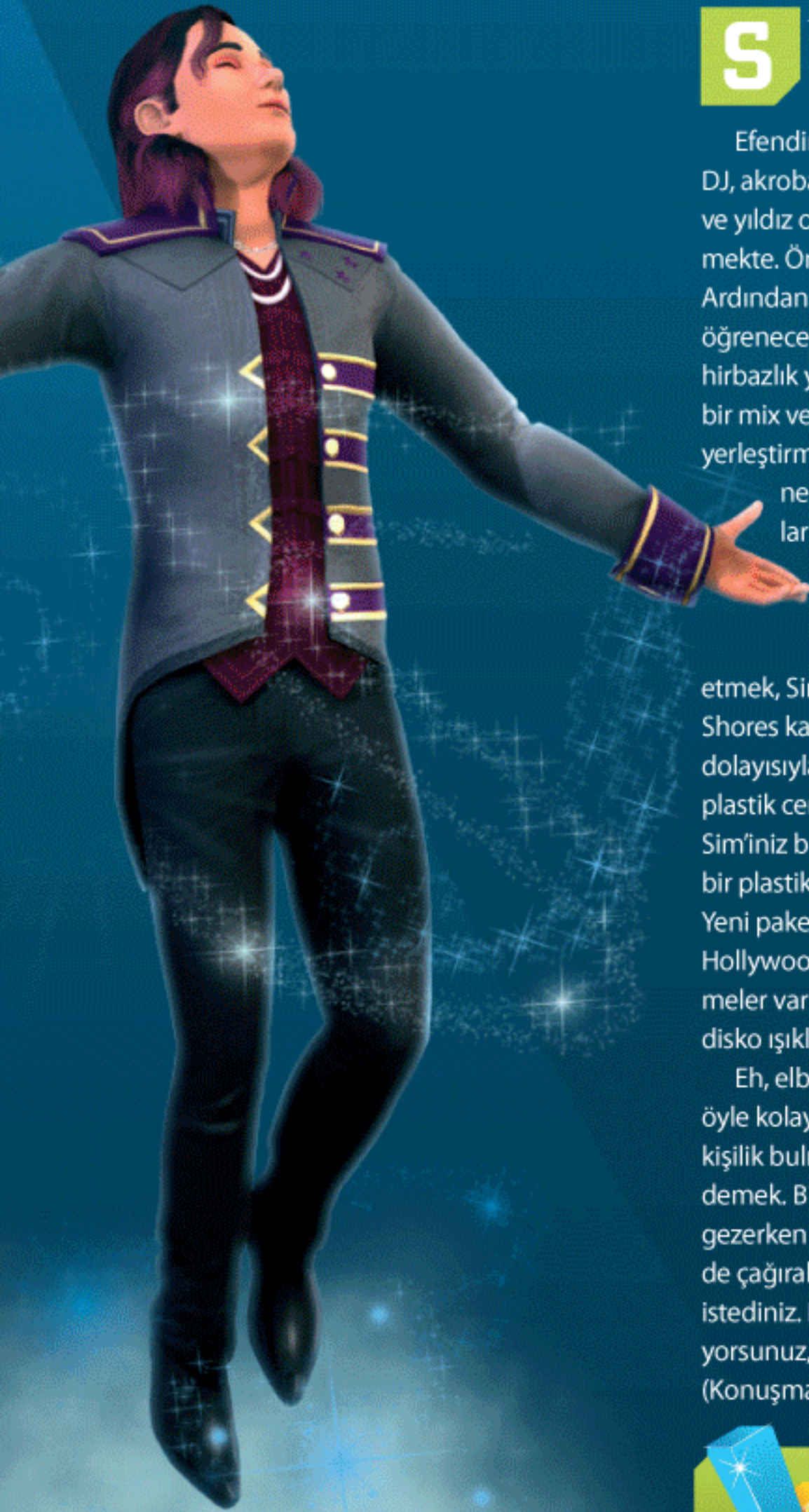


Yapım The Sims Studio
Dağıtım Electronic Arts
Tür Simülasyon
Platform PC
Web www.thesims.com/showtime
Türkiye Dağıtıcısı Aral

The Sims 3: Showtime



Açılın, sahne benim! Sanatçığım ben!



Starlight Shores kasabasına hoş geldiniz! Burası yıldız olma hayalleri kuran her Sim'in durağı, evi, habitatu.

Efendim, Sim'imizin amacı ünlü olmak; diva, rock star, DJ, akrobat, sihirbaz olmak. Tabii ki bu o kadar kolay değil ve yıldız olmayı kafaya koyan Sim'imizi zorlu bir yol beklemekte. Öncelikle bunu bir kariyer olarak kendisine seçmeli. Ardından başlayacak kendini geliştirmeye, gitar çalmayı öğrenecek, gidecek karaoke barlarda şarkı söyleyecek, sihirbazlık yeteneklerini geliştirecek, DJ olmak için kendince bir mix ve tarz yaratacak; hatta ve hatta sahnedeki ışıkları yerleştirmek, ışıklar ne zaman açılıp kapanacak, nereden nereye dönecek, ne renk yanacak, bu tür ayarlamaları yapmak zorunda kalabilir Sim'imiz. Daha önceki genişleme paketlerinde olduğu gibi, zaman zaman Sim'imizin yeteneklerini geliştirebileceği fırsatlar çıkıyor karşısına. Bu fırsatları kabul etmek, Sim'inizin kariyerinde önemli rol oynuyor. Starlight Shores kasabası, Hollywood'dan esinlenerek yaratılmış ve dolayısıyla artık Sim'inizin dış görünüşünü değiştirmek için plastik cerrahiye başvurması mümkün. Şaka yapmıyorum, Sim'iniz burnunu mu düzelttirmek istiyor, gidiyor efendim bir plastik cerraha, hemen değiştiriyor görüntüsünü. Yeni paketle gelen saç tarzları, kıyafetler ve takılar tam bir Hollywood yıldızına yakışır şekilde. Mobilyalarda da eklemeler var elbette; sahne ışıkları, DJ kabinleri, yanar döner disko ışıkları gibi sahne malzemeleri mevcut.

Eh, elbette ki "Ben artık oldum!" deyip sahneye çıkmak öyle kolay değil. Öncelikle bir "proprietör", yani müteşebbis kişilik bulmalısınız. Bu kişi sizin sahne ışıklarına girişiniz demek. Bir nevi menajerlik yapan bu Sim'leri sokakta gezerken bulabileceğiniz gibi, "Call Proprietör" seçeneğiyle de çağırabiliyorsunuz. Diyelim ki Sim'inizin şarkıcı olmasını istediniz. Proprietör ile irtibata geçip bu dileğinizi bildiriyorsunuz, bu istek konuşma seçenekleri arasında çıkıyor. (Konuşma seçenekleri arasında "DJ olasım var," "Sihirbaz

olmak istiyorum." Gibi seçenekler de mevcut.) O da kabul ediyor bu isteğinizi, sonra ufak ufak başlıyorsunuz müzik kariyerinize. Önceleri küçük küçük moral verme şarkıları söyleyerek "freelance" şarkıcı şeklinde geziyorsunuz kasabada. Gün içinde pek çok Sim'e, örneğin başarılı şekilde spor salonunda saatlerini geçirdiği için hayattan sıkılmış bir Sim'e "bak hayat ne güzel, şarkı söylüyorum, neşelen" diye gösteri yapmak için geziniyorsunuz işte. Bunları küçümsemeyin! Bunlar Sim'inizin şarkıcılık kariyerinde küçük ama önemli adımlar. Kariyerde ilerledikçe katıldığınız "gig"ler değişiyor, yavaş yavaş kendi çapınızda ünlü bir kişilik haline geliyor Sim'iniz. Son safhaysa elbette ki süper starlık! Paparazzisi, hayranı, vampiri peşinize düşüyor tüm bu süreç içerisinde.

Sahneye çıkan Sim'leri izleyen diğer Sim'ler performansı beğenmezse sahneye lahanaya kadar çeşitli şeyler fırlatabiliyorlar. (Alkışlanmanın yanında yuhalanmak da mümkün.) Dolayısıyla çok dikkatli adımlar atıp "Ben oldum, haydi sahneye!" dememek lazım hemen.

Bu paket özellikle online kullanımı, sosyalleşmeyi ön plana çıkarmış durumda. Oyun menüsü açıldığında, internete bağlanmak için bir seçenek çıkıyor karşımıza ve bu da Sim'imizin online ortamda da ünlü olabileceğini, başarılarımızı diğer The Sims oyuncularına ile paylaşabileceğimizi gösteriyor. SimPort adı verilen bu yeni özellik, Sim'inizin arkadaşlarınızın Sim'lerinin bulunduğu kasabalara gidip oralarda da sahneye çıkmasını sağlıyor. SimPort'u açmanız bazı özel kostümleri, özel background'ları açmanızı sağlıyor ama "Benim işim olmaz ya SimPort filan, ben tek başıma oynarım." dersiniz o da mümkün. Şart değil yani SimPort'u açmanız, keyfinize göre takılın.

Sim'lerimizin The Sims 3 ile evlerinden dışarı çıkabileceklerini ilk duyduğumda olayın buralara kadar geleceğini, evden dışarı atılan adımın dünyayı gezmekten tutun da süper yıldız olmaya kadar varacağını hiç düşünmemiştim ama artık hem Sim'lerimizin, hem de bir nevi kendimizin hayalleri birer birer gerçekleşiyor. Bundan sonrası ne olur bilmiyorum vallahi, astronot olup uzaya çıkacak bu Sim'ler herhalde. (The Sims 4: Bir Uzay Macerası mesela... Yok artık!) ■ **Meriç Erbay Bozkurt**

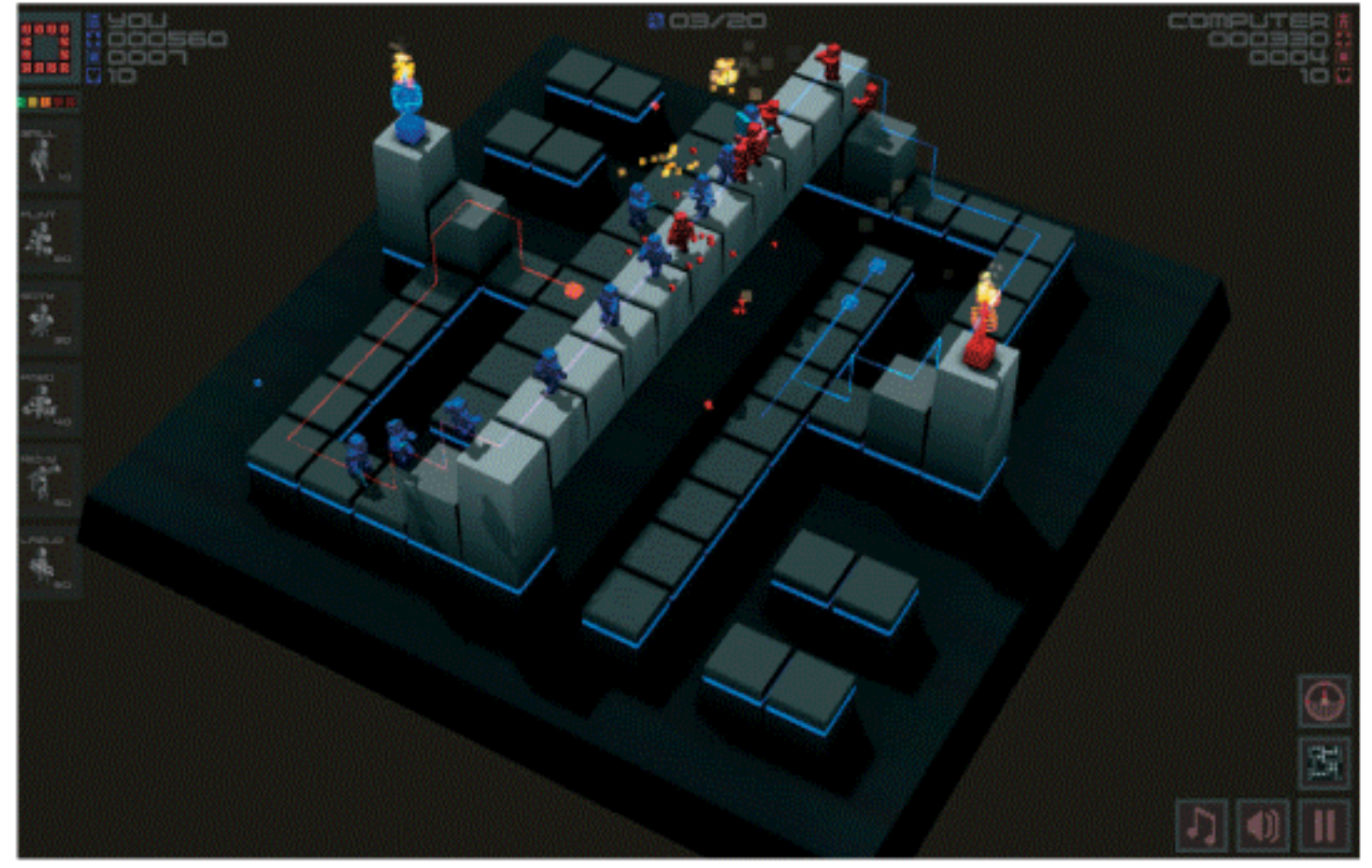
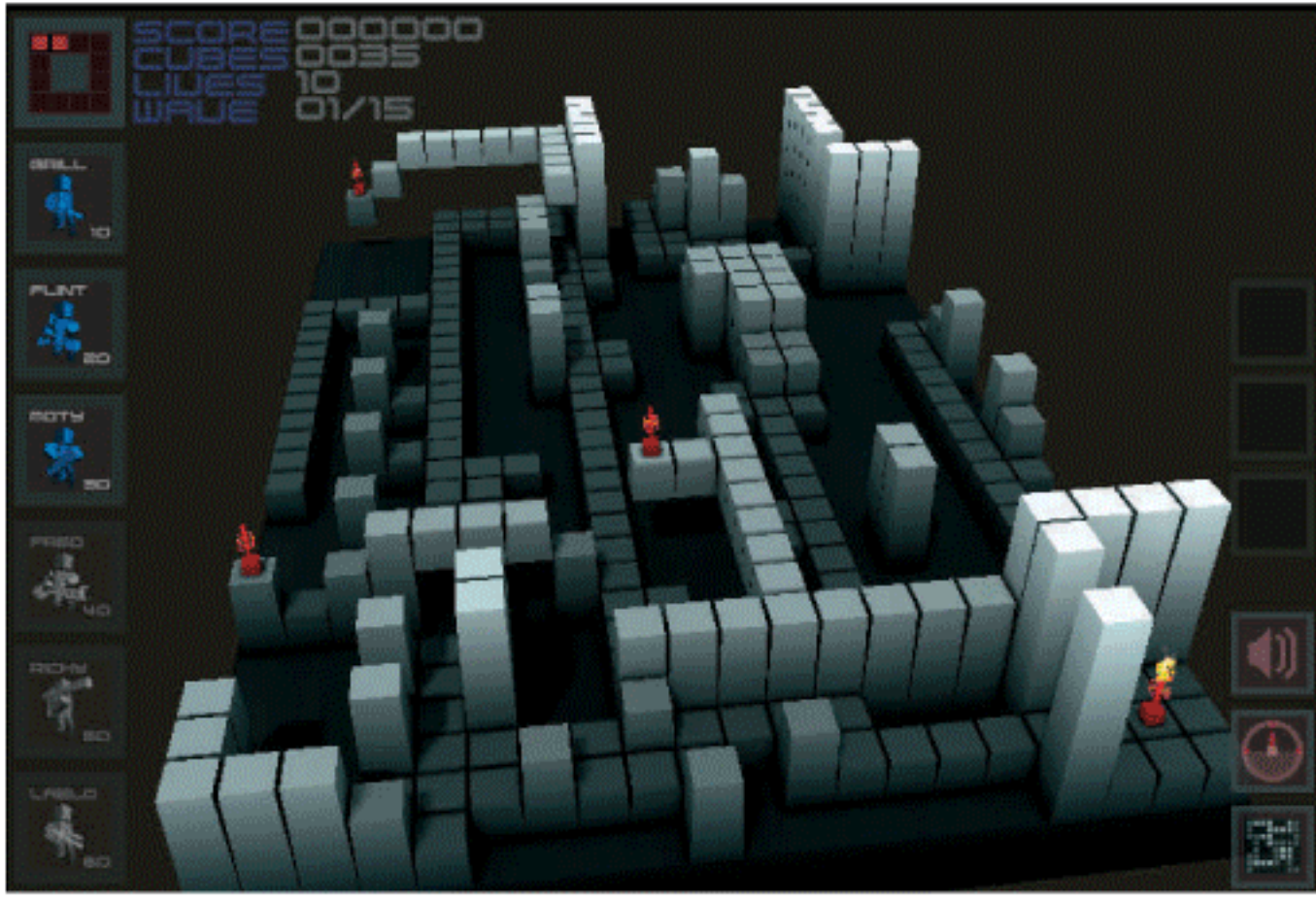
Alternatif

The Sims 3
The Sims 3: Ambitions
The Sims 3: Pets

The Sims 3: Showtime

+ Süper star olma imkanı, yeni ortamlar, yeni eşyalar, yeni kıyafetler, yeni saçlar
- Ambitions ile de getirilebilir bu meslekler, kar amacı seziyorum

9,0



Cubemen

Nedir bu kırmızı ile mavinin alıp veremediği?

Bu ay bir oyun daha inceledim ve onda da yine bir tarafta kırmızılar, bir tarafta maviler vardı. Cubemen, standart renkleri benimsemiş olsa da eğlenceli sayılabilecek bir oyun. Tür olarak biraz gerçek zamanlı strateji, biraz tower defense.

Karelere bölünmüş haritalar düşünün. Bu karelerin bazılarını yükseltin, bazı karelerin yerlerinde boşluklar olsun. Karşı tarafa kırmızıları koyun, siz de maviler olun. İki farklı oyun tipinde, amacınız ya karşı tarafa kendi adamlarınızı yollamak ya da kendi üssünüzü savunmak. Bunu yapmak için de sekiz farklı türde adam üretiyoruz. Kimisi silahıyla basit toplar atıyor, kimisi havan topu attığını düşünerek daha güçlü bir

top atıyor, bir diğeri güdümlü füze rolü yapan başka toplar atıyor... Herkes top atıyor burada çünkü grafiksel tarz bu şekilde. Yarattığımız adamlar kübik, ortam kübik... Mermiler de yuvarlak. Haydi iyi oyunlar.

Olaydaki strateji şu şekilde: Her öldürdüğünüz rakip asker size küp puanı olarak geri dönüyor. Daha güçlü askerler, daha çok puan demek ve bu da daha çok asker üretebileceğiniz anlamına geliyor. Hangi adamı ne zaman ürettiğiniz ve haritada nerede konumlandığınız çok önemli. Kişisel tavsiyem, birkaç tane alev püskürten adam yaptıktan sonra hemen güdümlü füze için para biriktirmeye başlamak ve bunu da askerlerinizi iyileştiren şifacı ile tamamlamak. Bunları tamamladıktan sonra istediğiniz askeri

yaratarak ordunuzu güçlendirebilirsiniz. Tabii ki bu formül her haritada işlemez. Ayrıca yükseltelerin bol olduğu haritalarda askerlerinizi hemen tepelere yerleştirmeyin ki düşmanlarınız sizi keklik gibi avlasın.

İlk bir saati son derece eğlenceli olan oyunu eğer online ortamda, gerçek oyunculara karşı oynamayacaksanız, kısa sürede oyundan sıkılabilirsiniz. Bunu göz önünde bulundurarak seçiminizi yapın, kırmızılarla mavilerin savaşında hangi rengi seçeceğinizi de şimdiden düşünmeye başlayın. ■

Tür **Strateji**
Yapım **3 Sprockets**
Web **cubementd.com**

7,4

Swindler



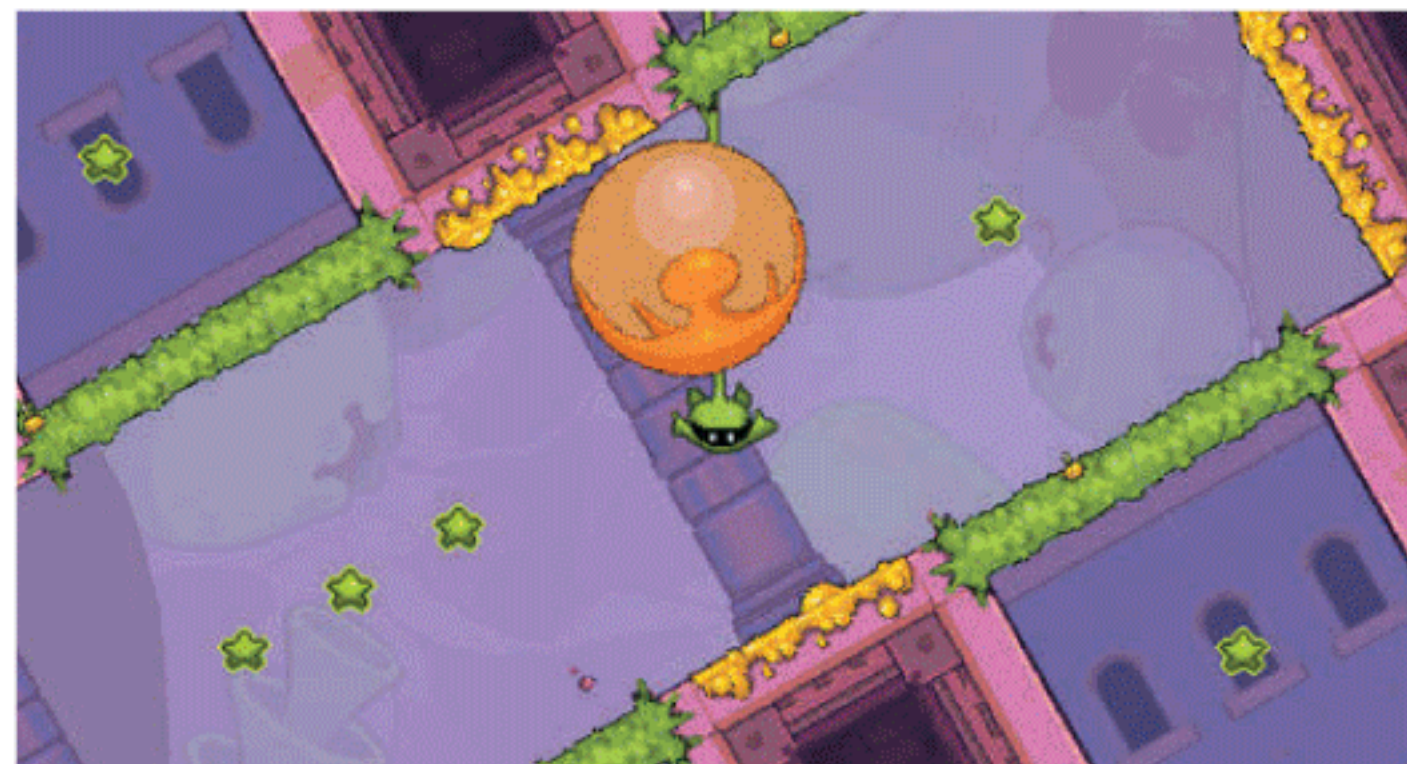
Yapışkan, yeşil ve hırsız

Flash desteği sunan her türlü cihazda tecrübe edebileceğiniz Swindler'da Swindler adındaki garip yaratığı hazine sandığına ulaştırmak. Swindler'ın çok önemli bir özelliği var ki o da bir ipe tutunuyormuş gibi kendini aşağılara bırakabilmesi. Limitsiz bir uzama kapasitesine sahip bu uzvu (Yanlış anlaşılma olmasın şu an lütfen.) ile kocaman bir bölümde kendini istediği yöne götürebilen Swindler, bunu ekranı döndürme-nizle birlikte yapabiliyor. Yani bir

yandan onu aşağı yukarı çekiyor, bir yandan da ekranı döndürüyor. Momentuma göre ileri geri salınan Swindler, ilk bölümlerde herhangi bir engelle karşılaşsa da sadece birkaç bölüm sonra ona zarar verebilecek birçok engel yoluna çıkıyor. Peki siz onu bu mücadeleden sağ olarak kurtarabilecek ve hazineye ulaştırabilecek misiniz? Haydi bakalım, herkes bilgisayar başına! (Tuna Şentuna TRT Çocuk ekranlarından bildiriyor.) ■

Tür **Bulmaca**
Yapım **Nitrome**
Web **tinyurl.com/swndlr**

8,8



Hyperspace Invaders



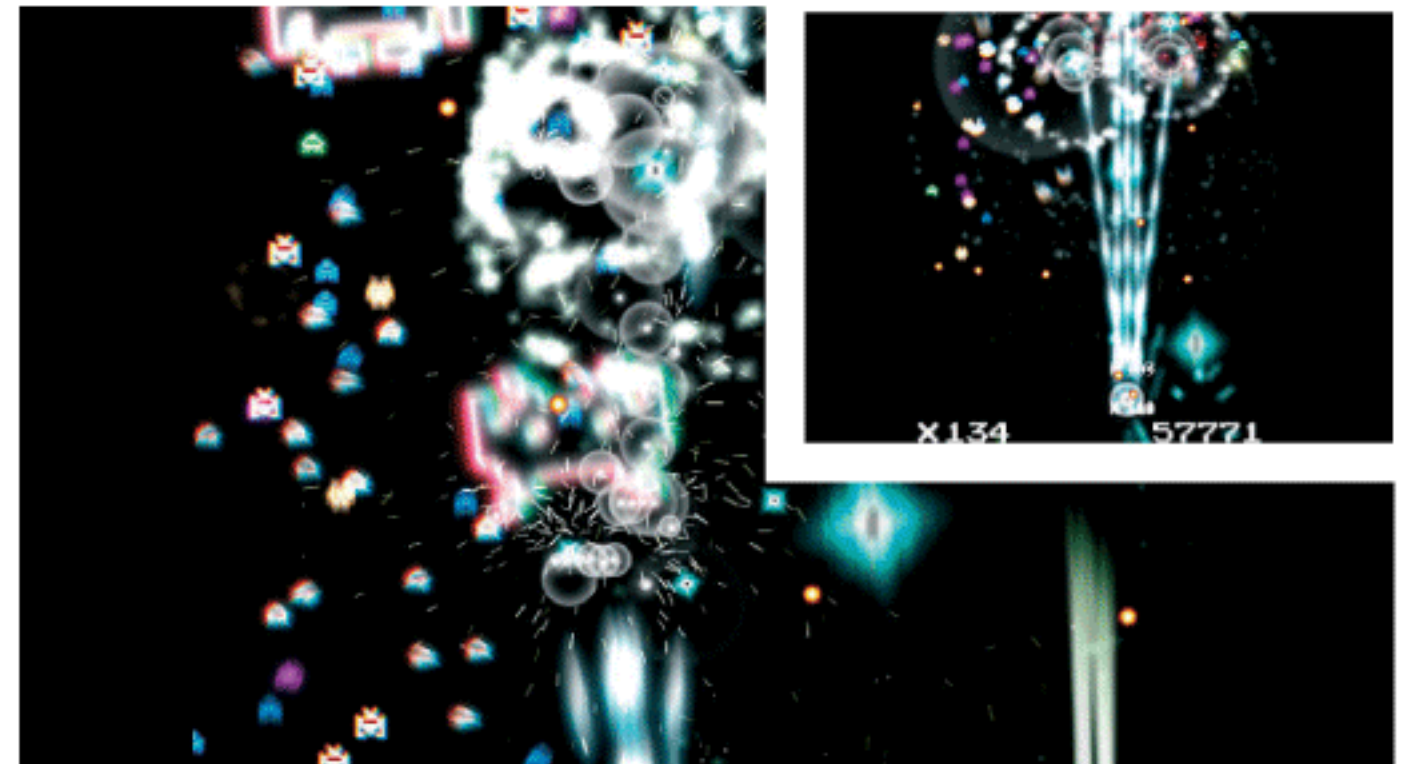
Flight of the Bumblebee eşliğinde...

Su kadar yıldır bağımsız oyun tanıtıyorum ve bu sayede de şu sonuca vardım ki bu oyunlardan %74.2'si shoot'em up. Arada da işte Hyperspace Invaders gibi hoş oyunlar ortaya çıkıyor da onları buraya taşıyoruz. Diğerlerinden çok farkı yok aslına bakarsanız Hyperspace Invaders'ın. Grafiksel olarak efektler patlatılmış, arkaya Nikolai Rimsky Korsakov'un ünlü ve mükemmel eseri Flight of the Bumblebee'nin remix'i koyulmuş, tonlarca düşman gelmiş, "N'aber abi; biz sana saldırmak zorundayız." demişler, "Hadi lan

oradan!" deyip onları vurmuşuz... Böyle bir oyun yani. Nasıl? Beğendiniz mi? Demosunu LEVEL DVD'ye koyduk bakın. Oyunun iyi olduğuna inanmıyorsanız, kendiniz deneyin. Space Invaders'ın daha etkili bir halini de içeren Hyperspace Invaders'ı şahsen beğendim. Ortam biraz kaos ama gözlerinizi ekrandan asla ayırmadan oynarsanız, başarılı olabiliyorsunuz; gözlük masraflarınızı da dergimiz karşılıyor. Haha! Şakaydı. Bakmasaydınız o kadar canım... ■

Tür **Shoot'em Up**
Yapım **Entity MediaLab**
Web **hi.entity.be**

8,5



ROBKO@

PSİKİYATR

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ DUNLAR
GÖRÜYÖRUM"



101 PINBALL WORLD

Karabasan nedir, bilir misin doktor? Yatağında yatıyorsundur, gözlerin açıktır ama hareket edemezsin, konuşamazsın, ses bile çıkaramazsın. Bir şey seni bağlamıştır yatağa, tutar öyle, çaresiz kalırsın. Belki, şanslıysan ayak parmaklarını oyn...natırsın, vurursun o şeye, seni tutan o şeye... Vuramazsan ne mi olur? Öyle kalırsın, hiç kalkamazsın, devam eder karabasan, bitmez, kurtulamazsın, bağıramazsın, çok korkarsın doktor!

CAKE NINJA

Tatlıyı çok severim, dayanamam, yerim. Sütlaç, puding, ekler pasta, muzlu pasta, ıslak pasta, kakaolu pasta, kakaolu kek... Say say bitmez yani. Ama derler ki zararlı, çok yeme, çok yersen kilo alırsın, şişman olursun, şeker has...stası olursun, sonra hiç yiyemezsin; hatta laf dinlemezsen, yemeye devam edersen kara bir ninja gelir, seni de keser, kekini de derler ama ben korkmam, yerim, yemeye devam ederim. Sen de yer misin?

DEEP BLACK: RELOADED

Ben sudan korkmam yalandan korktuğum kadar. Yüzmeyi çabuk öğrendim, hemen yüzdüm ben doktor. Daha küçüktüm, ko...olluk bile takmadım, direkt yüzdüm ve hemen dalmayı öğrendim, derinlere dalmayı, hem de tüpsüz, havasız, susuz. Derinlere gittim, gittim, yine gittim, garip garip şeyler gördüm, yaratıkları, robotlar, ışıklar, şeyler... Nasıl anlatsam... Garip, tuhaf, tehlikeli şeyler. Sonra çıktım sudan, bir daha da girmedim.

TOUCHDOWN FEVER

Her şey o kadar basitti ki... Yan yana dizi- liyorsun, ip gibi, çakı gibi, sırayı bozmadan. Sonra... Sonra biri bağırmaya başlıyor, sırtımızdaki sayıları okumaya başlıyor, bizi göreve çağırıyor... Herkes sakın, put gibi dururken ne oluyorsa top hare...ekete geçtikten sonra oluyor ve herkes bir anda birbirine girmeye başlıyor. İşte o an ne yapacağımı bilemedim, bir türlü de öğrenemedim, sonra kovuldum ama iyi oldu.

ŞİKAYETLER

- 101 Pinball World
- Cake Ninja
- Deep Black: Reloaded
- Touchdown Fever

Not: Suda eriyen Aspirin iyi gelebilir.

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

75 TL

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

Visa

Master Card

Kart No:

Son Kullanma Tarihi:

Güvenlik No:

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı

teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

75 TL

Bu form 30 Nisan 2011 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.

*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

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

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

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com



Donanım

Mobile rağbet artıyor

Gün geçmiyor ki iPad'e yeni bir rakip çıkmayın. İnsanlar artık evlerine veyahut ofislerine hapis olmadan işlerini halletmek istiyorlar. İhtiyaçların talebi, taleplerin de arzı doğurduğunu göz

önüne alırsak her gün yeni bir tablet ya da akıllı telefon çıkmasına şaşmamak gerekiyor. Tablet piyasası özellikle de yeni iPad'in çitayı yükseltmesiyle iyice kızışacak gibi görünüyor.



98

Asus Eee Pad: Transformer Prime

Kah netbook, kah tablet...



99

Samsung Galaxy Tab 7.0 Plus

Göründüğü kadar büyük değil, sanıldığı kadar küçük değil. Bilin bakalım bu nedir?



101

Teknik Servis

Sorunuz mu var? Atın bize, gitsin kafanızdan.

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

Asus Eee Pad Transformer Prime



Tablet mi, yoksa netbook mu?

A sus Eee Pad Transformer Prime, tabletler arasında karşılaşılabileceğiniz belki de en ilginç ürün. İsteğe bağlı olarak klavyesi ile birlikte satın alınabilen üründe günümüzün teknolojisinin imkanları sonuna kadar kullanılmış durumda. 8.3 mm'lik gövde kalınlığı ile zarafet konusunda rakiplerine taş çıkartan Asus Eee Pad Transformer Prime, IPS bir ekrana sahip. Böylece tüm açılardan kusursuz bir görüntü elde ediliyor.

Ürüne güç sağlayan mimari ise dört çekirdekli işlemci içeren NVIDIA Tegra 3. Asus Eee Pad Transformer Prime'ı sıra dışı kılan klavye eklentisi sadece yazı yazmayı kolaylaştırıyor. Ürüne batarya dopingi de yapan klavye

ile beraber çalışma süresi 18 saate, bekleme süresi ise 50 güne uzuyor. Klavyenin üzerinde bir touchpad'in yer aldığını da belirtelim. Multimedya açısından günümüzün en iyi tabletleri arasında bulunan Asus Eee Pad Transformer Prime, 8.0 MP çözünürlükteki kamerası ile 1080p standardına uygun videolar çekebiliyor. Micro SD kart yuvası da göze çarpan detaylardan. ■

İthalat: Asus
Web: www.asus.com.tr
Artı: Zarif tasarım
Eksi: Yüksek fiyat
Puan: 9/10



Nokia Asha 303



Dokunmatik ekran ve QWERY klavye

K ırmızı ve gri renklerde tercih edilebilen Nokia Asha 303, tamamen eğlence ve internet odaklı tasarlanmış bir telefon. 2,6 inç büyüklüğünde ve kapasitif dokunma teknolojisini destekleyen bir ekrana sahip olan Nokia Asha 303'te, özellikle sunulan QWERTY klavye sayesinde SMS, e-posta veya internet tabanlı anlık mesajlaşma uygulamaları oldukça kolay bir şekilde kullanılabilir. 3.5G şebeke desteğinin yanı sıra kablosuz ağ adaptörü de bulunduran üründe, gözümüze çarpan tek eksi kameranın 3,2 MP gibi düşük bir çözünürlüğe sahip olması. 1 GHz hızında

görev yapan işlemcisi ile uygulamalarda ve işletim sistemi kullanımında üstün bir performans sergileyen Nokia Asha 303'te müzik performansı da oldukça tatminkar. Ek olarak RDS destekli FM radyo üzerinden de müzik dinleyebilmek mümkün. Symbian S40 işletim sistemi sayesinde kişiselleştirme konusunda yeterli imkanları sunan Nokia Asha 303'te Micro SD kart kullanarak hafızayı 32 GB'a kadar yükseltebilmek mümkün. ■

İthalat: Nokia
Web: www.nokia.com.tr
Artı: Kolay SMS ve e-posta gönderimi
Eksi: Nispeten küçük kapasitif ekran
Puan: 8/10



Corsair TX650M



Kusursuz gücü hissedin

C orsair TX650M, firmanın üst seviye kullanıcılara hitap eden "Enthusiast" ailesinde konumlanıyor. Günümüzdeki birçok sistem için yeterli düzeyde güç çıkışı sunan üründe modüler kablo yapısı da dikkat çekici detaylardan. Özellikle sonradan bağlanacak olan sürücü güç kablolarının yuvarlak yerine yassı yapıda sunulmuş olması daha derli toplu bir kasaya sahip olmayı kolaylaştıran bir unsur. Corsair TX650M'in kalitesi "80 Plus Bronze" sertifikası ile onaylanmış. Yüzde 50 yük seviyesinde verimlilik değeri yüzde 86'ya kadar ulaşırken, hiçbir koşulda yüzde 83'ün altına inmiyor. Öte yandan ses seviyesi de yüzde 50 yük

seviyesi aşılmadığı sürece 20 dB sınırının üzerine çıkmıyor. Soğutma ihtiyacını 140 mm çapında bir fan ile sağlayan Corsair TX650M oldukça başarılı bir ürün. Günümüzün tek grafik kartı içeren ve üst seviye birçok sistemi için yeterli. +12V kanalından sağlanan 54A'lık akımın birçok grafik kartı için yeterli seviyede olduğunu söylemeliyiz. ■

İthalat: Dijital Trend, VektronW
Web: www.digitaltrend.com.tr, www.veptron.com.tr
Artı: Yeterli düzeyde güç çıkışı, modüler kablo
Eksi: Fiyat
Puan: 9/10



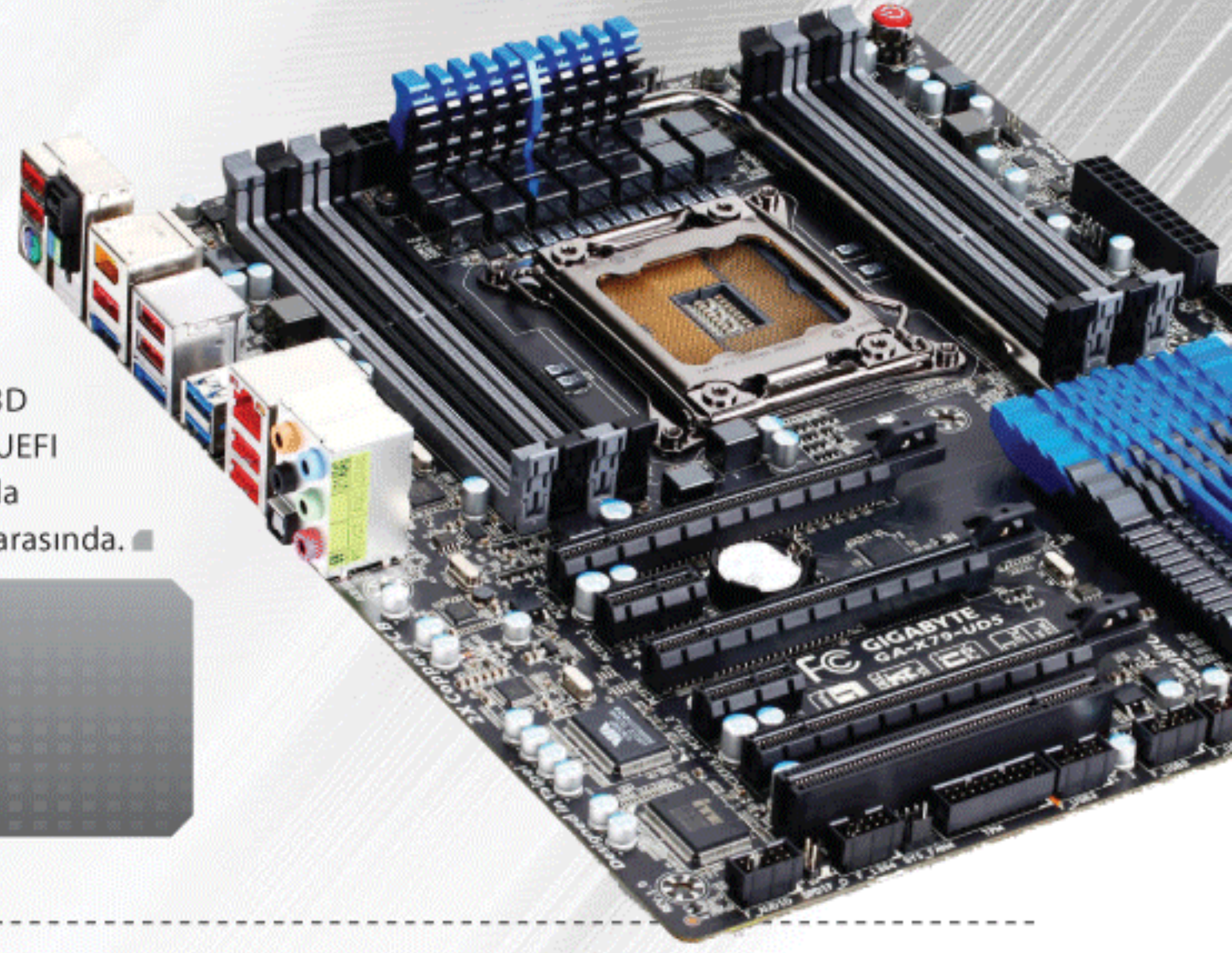
GIGABYTE X79-UD5

Farkı ayrıntılarda gizli

Intel'in LGA 2011 standardına uygun Core i7 işlemcileri için seçilebilecek en iyi anakartlardan biri olan GIGABYTE X79-UD5, performans, fiyat ve özelliklerin tümünden geçer not alan bir ürün. Zengin bir kutu içeriğiyle kullanıcılara sunulan anakartın kablosuz ağ ve Bluetooth 4.0 teknolojilerini destekleyen bir kartın dışında, kasadaki ön panel 3.5 inç yuvaya uygun USB 3.0 uzatması ile beraber gelmesi oldukça dikkat çekici. Çift Flesco FL1009 yongası ile kullanıcılara toplam dört adet USB 3.0 arabirimi sunan anakartın, arka panelindeki fark yaratan detayları ise overclock, BIOS değiştirme ve BIOS sıfırlama tuşları. Dört kanal DDR3 bellek erişimine destek

sunan GIGABYTE X79-UD5, özellikle yeni nesil ekran kartlarından sonra önem kazanan PCI Express 3.0 destekli grafik kartı arabirimlerini de bünyesinde barındırıyor. Patentli 3D Power dijital kontrol yongaları ve UEFI standardındaki çift BIOS yongası da anakartın kendine özgü detayları arasında. ■

İthalat: GIGABYTE
Web: www.gigabyte.com.tr
Artı: Uygun fiyat
Eksi: -
Puan: 9/10



Samsung Galaxy Tab 7.0 Plus

Avuç içine sığan büyük yetenek

Tablet savaşındaki iddialı markalardan biri olan Samsung, Galaxy Tab 7.0 Plus modelinde kullanıcılara oldukça taşınabilir bir çözüm sunuyor. 7.0 inç büyüklüğündeki ekranı nedeniyle küçük olan ve tek elde kolaylıkla kullanılabilen ürüne, Google'ın Android 3.2 işletim sistemi hayat veriyor. 345 gramlık ağırlığı ile çantanızda ince bir kitaptan daha az yer kaplayan Samsung Galaxy Tab 7.0 Plus, küçük boyutlarına karşın teknolojide sınır tanımıyor. Yer verilen 16 GB kapasitedeki dahili hafızaya, Micro SD bellek kartları ile 32 GB'a kadar eklemeye yapılıyor. Sunulan 3G desteği de en önemli detayların arasında. Eğer hareket

halindeyken sürekli olarak internet bağlantısına ihtiyaç duyan biriyseniz, ürünün elinizden düşmeyeceği kuvvetli bir ihtimal. Tek bir ele sığan tasarımı sayesinde kulaklık takmadan telefon olarak da kolaylıkla kullanılabilen Samsung Galaxy Tab 7.0 Plus'da, görüntülü konuşma ve 720p çözünürlükte video kaydı da dikkat çeken detaylar arasında. ■

İthalat: Samsung
Web: www.samsung.com.tr
Artı: Küçük boyut
Eksi: Yeni iPad'de bulunan 4G yok
Puan: 9/10

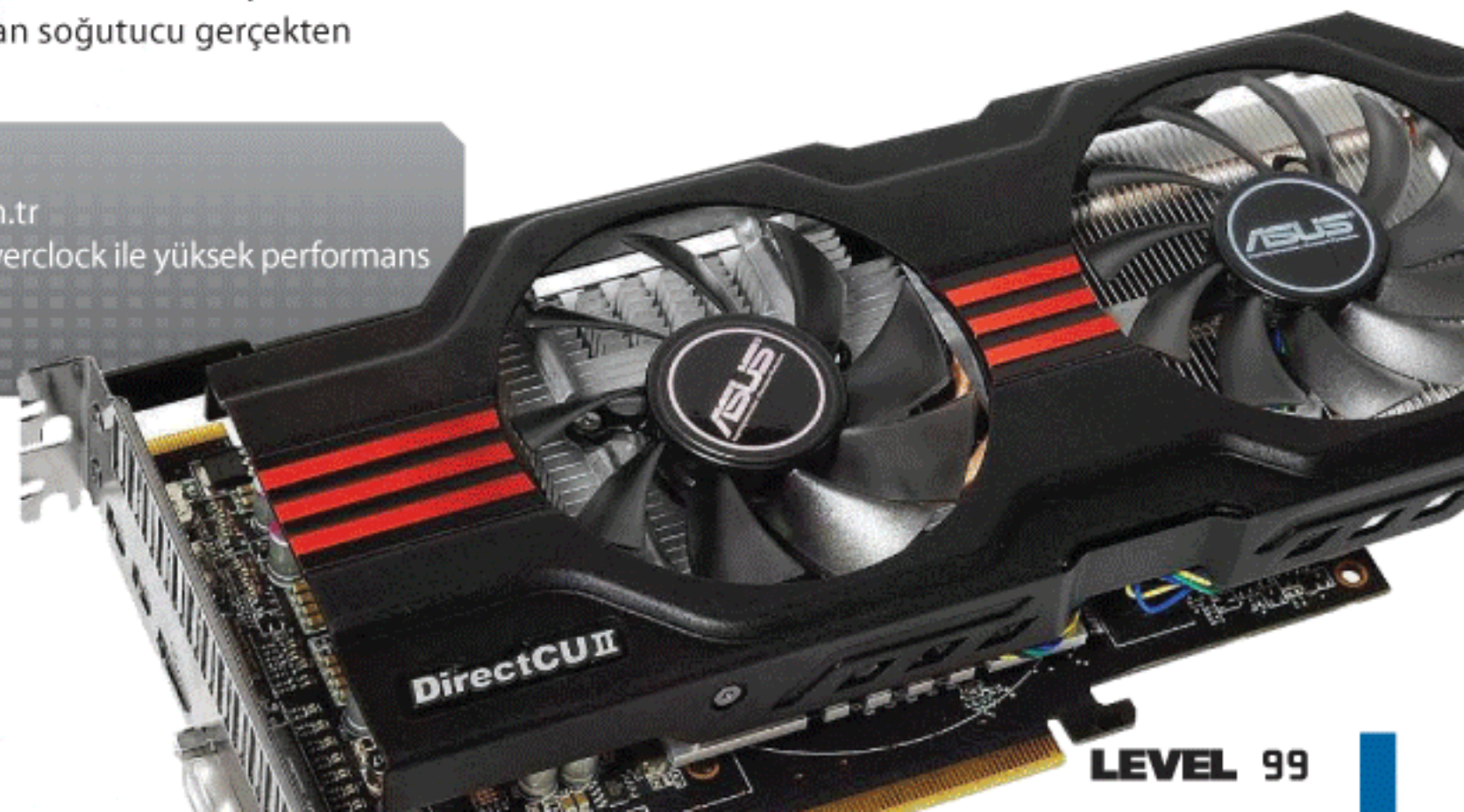
Asus Radeon HD7850 DirectCUII TOP

Fırtına önceki sessizlik

Asus'un üstün grafik yeteneği ile sessizliği bir araya getirdiği Radeon HD7850 DirectCUII TOP modeli, bilgisayarında yüksek çözünürlükte oyun oynamayı seven birçok kullanıcı için önem taşıyor. PCI Express 3.0 arabirimine sahip olan ve üzerinde 2 GB kapasitede bellek bulunduran kartta fabrika çıkışlı olarak overclock uygulanmış ve benzer modellerden çok daha yüksek bir performans elde ediliyor. Kartın tahmin edilebileceği gibi overclock ile performansı daha da yükseltilebiliyor, çünkü referans modellerin aksine tercih edilmiş olan DirectCUII soğutucu görevini çok daha iyi bir şekilde yerine getiriyor. Normal şartlarda 19,8 cm baskı devre uzunluğunda olan Asus Radeon HD7850 DirectCUII

TOP'un uzunluğu oldukça sessiz çalışan soğutucu ile beraber 26 cm'ye yaklaşıyor. Çift fanlı olan ve bakır boruları sayesinde türünün en iyi örneklerinden biri olan soğutucu gerçekten başarılı. ■

İthalat: Asus
Web: www.asus.com.tr
Artı: Fabrika çıkışlı overclock ile yüksek performans
Eksi: -
Puan: 9/10



Asus UX21E-KX004V

Şık tasarımlı yeni nesil dizüstü

Asus'un şık olduğu kadar ince tasarımıyla da bilinen yeni nesil ultrabook cihazlarından Zenbook UX21E, bilgisayarını yanından ayırmak istemeyen kullanıcılar için benzersiz bir ürün denilebilir.

Cihazın en büyük eksikliklerinden biri Gigabit LAN girişinin üzerinde bulunmaması. Bu durumda ethernet bağlantısıyla internete girebilmeniz ya da ağ bağlantısını yine bu yolla kurmanız mümkün olmuyor. Cihazın ince olması için bu girişten feragat edilmiş. Onun dışında 1.1 kg ağırlığı olan ve Intel'in 1.60 GHz hızındaki Core i5-2467M işlemcisini kullanan cihazın 11.6 inç'lik bir ekranı var ve 1366x768 piksel ekran çözünürlüğüne

ulaşabiliyor. 4 GB'lık dahili belleğinin yanında 128 GB'lık SSD hafızası bulunan Zenbook'un bu modelinde bir adet USB 3.0 yuvası yer alırken, bir adet de USB 2.0 yuvası bulunuyor. Sadece iki USB portu olması sebebiyle de cihaz bizden eksi puan alıyor haliyle.

İnce ve hafif laptop arayanlardansanız Asus'un ortalama 1 kg ağırlığındaki bu ürününe şans verebilirsiniz. ■

İthalat: Asus Türkiye
Web: www.asus.com.tr
Artı: Şık tasarım
Eksi: Sadece iki tane USB portu
Puan: 7/10



Seagate Momentus XT



SSD ve sabit disk bir arada

Seagate'in Momentus XT serisi, sabit disklerin depolama ve SSD'lerin hızlı erişim özelliklerini bir araya getiren özel ürünleri kapsıyor. Yenilenen ve daha fazla hız kazanan yeni Momentus XT serisinde en çok dikkat çeken model ise SATA 6.0 Gbps arabirimine sahip olan ve 750 GB depolama alanı sunan ST750LX003. Geliştirilen Adaptive Memory teknolojisi sayesinde kullanım alışkanlıklarınız sabit disk tarafından öğreniliyor ve gövde içerisinde bulunan 8 GB'lık SSD'ye -önceki nesilde 4 GB idi- programların ve

sizin en sık kullandığı dosyalar yerleştiriliyor. Zamanla SSD'nin içeriği yeni program ve dosyalarınıza göre yeniden derlenebiliyor. Sık erişilen verilerde öncelikle SSD kullanılıyor. 7200 devir motorlu bir sabit diske kıyasla hissedilir bir performans artışı sağlayan ürün SSD'lerin yüksek fiyatından ve kapasite sorunlarından yakınanlar için birebir. ■

İthalat: Seagate Türkiye
Web: www.seagate.com/www/tr-tr
Artı: Yüksek performans
Eksi: -
Puan: 9/10



Intel Core i7 3960X



Extreme

i7 3960X ile tanışın

Intel Core i7 3960X Extreme, firmanın LGA 2011 yapısındaki ikinci nesil Sandy Bridge E işlemcileri arasındaki en performanslı model. 3,30 GHz saat hızına ve fiziksel altı çekirdeğe sahip olan işlemcide 2,27 milyar transistör bulunuyor ve 15 MB gibi yüksek bir miktarda L3 önbellek görev yapıyor. Yeni nesil işlemcilerle beraber gelen dört kanal 1600 MHz bellek kontrolünü destekleyen Intel Core i7 3960X Extreme'de belirtilen en yüksek güç tüketimi 130 Watt seviyesinde. 3,30 GHz'lik saat hızının uygulama gereksinimlerine göre 3,90 GHz'e kadar

otomatik olarak ayarlanabildiğinin de altını çizmek gerekiyor. Çarpan kilidi olmayan Intel Core i7 3960X Extreme diğer tüm Extreme işlemciler gibi oldukça yüksek fiyatlı. Ancak kullanıcılar için daha ekonomik fiyatlı olan Core i7 3930K ve Core i7 3820 seçenekleri de cazip durmuyor değil. ■

İthalat: Intel
Web: www.intel.com.tr
Artı: Otomatik ayarlanan güçlü işlemci
Eksi: Yüksek fiyat
Puan: 8/10





Teknik Servis

Bundan yaklaşık 10 yıl önce bir işletim istemi çıktı piyasaya. Adı Windows XP idi. Experience, yani deneyim kelimesindeki X ve P harflerinden esinlenmişti adı. İlk çıktığında epey sorunlu olan bu sistem için önce Service Pack 1, sonrasında da Service Pack 2 çıktı. Ardı arkası gelemeyen hatalar ve açıklardan dolayı son olarak bu işletim sistemi için SP3 çıktı. Fakat artık bu işletim sistemi güncelliğini yitirdi ve yeni teknolojilere destek vermiyor.

S: Öncelikle PC'min özellikleri şöyle: AMD Athlon X2 220 2.80 GHz 32 Bit işlemci, RAM 4 GB ve ekran kartım ise NVIDIA 9500 GT. Bu bilgisayarı alalı iki ay oldu ve Battlefield 3, Batman: Arkham City ve önümüzdeki yıllarda ki çıkan oyunları en iyi grafikte oynamam için bu PC'de neleri değiştirmemi tavsiye edersin? Birkaç seçenek verersen mutlu olurum. Bütçe olarak ise düşük bir bütçeye sahibim. Şunu da ilave etmek istiyorum ekran kartı alırken nelere dikkat etmeliyiz? En önemli ögesi Bit mi yoksa dediğin gibi soldan ikinci rakam gibi performans ve nesline bakmam mı? Bu konuda beni aydınlatırsan iyi olur. Ali Sabri Sır

C: 9500 GT maalesef eski ve artık düşük kalan bir ekran kartı. Öncelikle kart altı nesil eski ve zamanının orta sınıf kartlarından biri. Yani şu anda artık bahsettiğin güncel oyunları rahatlıkla oynatabilmesi mümkün değil. Bütçen tam olarak ne kadar, bunu belirtmemişsin ama tavsiyem en azından bir 6850 alman yönünde. Eğer ekran kartları hakkında pek bilgi yoksa kendine güncel bir seri seç ve bunlar arasında soldan ikinci rakamı en yüksek olanı almaya çalış. Örneğin AMD tarafından en güncel seri 7000 serisi. Bu bağlamda 7850 veya 7970 en üst seviye kartlar. NVIDIA tarafında ise en son GTX600

serisi çıktı ve en üst seviye kart GTX680. Yine ekran kartında her zaman dediğim gibi ucuz kartlarda bellek miktarı, kullanıcıyı kandırmak amacı ile kullanılır. Bit daha önemlidir.

S: Bilgisayarım biraz eski bir bilgisayar, özellikleri ise şöyle: Intel Pentium 4 3.00 GHz, Intel D915GRO, 3 GB DDR2 RAM, NVIDIA 9500 GT 1GB 128 Bit, Windows 7. 2005 yılında almıştım ve günümüze göre baya geri kalmış, biliyorum fakat bu yaz yeni bir bilgisayar toplatacağım. Ama yazı kadar idare etmesini istiyorum gene de. Sorunum şu: bilgisayarım çok kasiyor. Yeni çıkan NBA 2K12 ve LA Noire oyunlarını ▶

► tavsiye edilen gereksinimlerine sahip fakat Low ayarlarda bile 6-7 saniyelik donmalar gerçekleşiyor. Bu hemen hemen her oyunda böyle. Bilgisayarı gereksiz dosyaları sildim, virüs taramaları yaptım, sürücülerini güncelledim, kasanın tozunu aldım, fakat ne yaptıysam hala istediğim ya da olması gereken performansa sahip olamıyorum. İnternetteki hemen hemen her tavsiyeyi denedim fakat işe yaramadı. Son kez bir de size sorayım dedim. Ozan Girit

C: Sevgili Ozan, 2005 yılında satın aldığın bilgisayar ile 2011 yılında çıkan LA Noire'i oynatabildiğin bir dünya maalesef henüz keşfedilmedi. NASA çok uğraşiyor, galaksiyi her gün tarıyorlar, ama böyle bir dünya genelde en yakın 300 ışık yılı uzakta çıkıyor. Bu yüzden sana tavsiyem ya başka gezegenlere doğru yol al, ya da artık yakında yosun tutmaya başlayacak olan bilgisayarını emekliye ayır. Başka birisine sorsaydın belki sana işine yaramayacak bir ton tavsiyede daha bulunabilirdi ama 10 yıllık tecrübeye dayanarak şunu diyorum: imkânsız.

S: Recep Abi Call Of Duty: Modern Warfare 3'ü istemeyerek te olsa bir oyun satan bir dükkândan aldım.4 DVD'den oluşuyor oyun. Dosyaları belirli bir klasörde toplayıp yükleme yapmamı söyledi dükkândaki adam. 4.DVD'yi takıp açtığımda içerisindeki bir dosyayı klasöre kopyalayamıyorum. Karşıma şöyle bir hata çıkıyor "Veri hatası (döngüsel artıklık denetimi)" DVD de mi bir sorun var, yoksa benim bilgisayarımda mı? Cenk Gürbüz

C: Döngüsel artıklık denetimi, optik sürücü DVD'den veri okuyamadığında kaşınıza çıkan bir hatadır. Bakkal amca hem korsan oyun satıyor, hem de üstüne bozuk oyun satıyor. Aral varken, Steam varken, tasvip etmediğimiz hareketler bunlar.

S: Bilgisayar kasasında iki tane monitör kablosu girişi var. Birinde VGA yazıyor birinde bir şey yazmıyor. Hangisine takmalıyım? Sedat Dedeoğlu

C: VGA kablosu görüntüyü analog aktarmaktadır. Bu bağlamda sinyal kaybı meydana gelebiliyor. VGA girişinin yanında genelde DVI girişi mevcuttur. Tavsiyem DVI girişini kullanman yönünde.

S: Şimdi benim yaklaşık 4 yıllık bir masaüstü PC'm var. Ben de yeni PC alacağım ve toplamak istiyorum kendim. Fakat şöyle bir sorum var. Şuanki kasam Antec marka. Modelinden emin değilim fakat dahili güç kaynağının üzerinde 400W yazıyor. Öncelikle bakkal marka Power Supply konusunda beni bilgilendirmiştin. Antec hakkında ne düşünüyorsun? Üzerindeki gerçek değeri veriyor mu güç kaynakları? Bu kasaya yeni bir PC toplamak istiyorum. AMD Phenom II X6 1075T, Sapphire ATI HD6850, G.Skill Trident 6 GB(3x2) 2000 MHz. Anakart konusunda hiç bilgim yok. Bu donanıma uygun bir anakart önerebilir misin? Ayrıca bu donanım artı ekran kartı için 500W üstü bir PSU lazım sanırım? PSU konusunda da bir model önerebilirsen çok mutlu olurum. Ömer Gündüz

C: Antec kaliteli bir markadır fakat dört yıl önceki teknoloji ile bugünkü teknoloji arasında epey bir fark mevcut. Bu bağlamda güç kaynağını değiştirmen yararına olacaktır. Tavsiyem piyasadaki 80 Plus sertifikalı ürünlerden alman yönünde. Özellikle Corsair'in AX serisine bakabilirsin. Anakart olarak tavsiyem ise AMD 970 yonga setine sahip

anakartlardır. ASUS M5A97 veya MSI 970A-G45'e göz atmanda fayda var. Bu anakartlar şu an piyasada olan Bulldozer işlemcileri de desteklemekte.

S: Benim sistemim Intel Core i5 2400 3.10 GHz, Pegatron 2AB6, 4 GB DDR3 RAM ve Nvidia Geforce 405. Sorunum ekran kartında. Şu anki oyunları en düşük ayarlarda bile kasabiliyor. Sisteme MSI GT430 ekran kartını takmak istiyorum. Anakartla uyumlu mudur? Nasıl bir performans alırım? Gencay ÖTÜNÇ

C: Geforce 405, harici bir ekran kartı olduğu için anakartındaki PCI Express yuvasına takılı olmalı. Bu da demek oluyor ki bu kartı söküp başka ekran kartı takabilirsin. Bunu söylemedeki sebep, bazı marka bilgisayarlarda PCI Express portunun olmaması. MSI GT430 pek fark yaratmayacaktır. Tavsiyem en azından bir GTS 450 ekran kartı takman yönünde.

S: 2012 de iyi bir bilgisayar toplamak istiyorum fakat ekran kartı en kararsız kaldığım parça. Şu an siz üst düzey ekran kartı seçseniz hangi model olurdu? Özellikle ATI mi yoksa NVIDIA mı çok merak ediyorum. Bir de işlemci önererseniz süper olur. Intel mi AMD mi hangi modeli? Muhammed Sanaç

C: NVIDIA tarafında tavsiyem GTX680. Mükemmel bir ekran kartı ve inanılmaz yeni özelliklerle birlikte geliyor. Çok daha az güç tüketiyor ve buna karşın AMD 7000 serisini de ezip geçiyor adeta. AMD tarafında ise tavsiyem HD 7970 olacaktır. Rekabetten dolayı fiyatı düşeceği için kesinlikle göz önünde bulundurulması gereken kartlar. İşlemci olarak tavsiyem Nisan ayını bekleyip Ivy Bridge işlemcileri tercih etmen.

S:Bilgisayarımda işlemcinin yetersiz olduğunu düşünüyorum. Sistemim: 4 GB DDR2 800 MHz RAM, Powercolor Radeon HD 5570 2 GB, Intel Core 2 Duo işlemci, anakartımın modelini bilmiyorum. Ben şimdi işlemci olarak ya i5 ya da i3 alacağım ama fiyatlara bakmak için girdiğim zaman 1155 Soket,1156 Soket gibi şeyler gördüm, bunlar önemli mi? Yani benim anakarta uyumsuz olması gibi bir durum var mı? Alperen Bakırcı

C: 1155 ve 1156, işlemci üzerindeki pin sayısını temsil ediyor. İnternette anakartını öğrenebileceğin yüzlerce yazılım var. CPU-Z ve AIDA64 bunlara sadece birer örnek. Doğru soket yapısına uygun bir işlemci almazsan o işlemci hiçbir işine yaramaz maalesef.

S: Benim Acer 5745G Windows 7 Ultimate 64 Bit PC'im var. GT330M ve onboard olarak Intel ekran kartım var. Batman veya Need for Speed: Run oyununu açmak için ekran kartını güncellemeniz gerekiyor diyor. Fakat NVIDIA sitesinden sürücülerini indirdim, yükleyemedim. Uygun sürücü bulunamadı hatası veriyor. PC'ye format attım. İlk olarak ekran kartını yüklemeyi denedim yine olmadı. Aygıt yöneticisinden kaldırdım yükledim, yine olmadı. Sinan Akay

C: Bilgisayarında iki ekran kartı var ve bu da NVIDIA Optimus teknolojisine sahip olduğunu gösteriyor. Optimus, açıkçası vadettiği kadar da yüksek pil ömrü getirmeyen, üstüne üstlük kullanıcıların başına bela olan bir teknolojiden başka bir şey değil. Bazı oyunlarda devreye girmemesi, oyundan çıkınca devre dışı kalmaması, harici ekran kartının kapatılmaması ve bunların üstüne sürücülerin de inatla NVIDIA tarafından sağlanmaması hem kullanıcıları hem de üreticilere-

ri çileden çıkarmış durumda. Şimdi ekran kartına ait sürücüyü sadece Acer'ın destek sayfasından indirebilirsin. Aksi takdirde başka kaynaklardaki sürücülerle boşuna vaktini harcama. Ancak ve ancak laptopvideo2go.com'a da bir göz atabilirsin uygun sürücü için.

S: Benim sistem; Pentium 4 3.20 GHz işlemci, Foxconn G31MXP anakart, 3 GB DDR2 RAM, 1 GB ATI Radeon HD 4670 ekran kartı, 160 GB HDD, Windows XP Home Edition SP2, Xilence 400W PSU. Ekran kartı, PSU ve RAM'i geçen yaz aldıktan sonra RAM 1.256 MB idi. Bir slotta 1 GB, bir slotta 512 MB MB olmasına rağmen PC 256 MB olarak görüyordu. Ben de artık 1.256 MB yetersiz geliyor dedim ve RAM'i 3 GB a çıkarttım. 512 MB'lığı çıkarıp yerine yeni aldığım 2 GB'lığı taktım. Yeni aldığım RAM öbürüyle hızları ve CL'leri ve markaları aynı RAM aldım. Mağazadaki satıcı bana aynı olması gerek dedi CL ve hızları. Yoksa işlemez dedi. Sonra anakarta taktığımda oyunlarda hiç bir gelişme göremedim. Mesela NBA2K12'yi en son ayarda oynarken biraz kasma oluyordu, o gider diye düşündüm, ama hiç etkisi olmadı. Tek NBA2K12 ve oyunlar olmasın, normal olarak hiç bir etki sağlamadı. 1 GB'lığı çıkarıp 2 GB'lığı tek takayım dedim, sonuç aynı. Acaba bir yerde mi yanlışlık yaptım? Bir de yeni işlemci almayı düşünüyorum bu sömestrde. Hakan Avcular

C: Ben Pentium 4 sistemlere yatırım yapmayın dedim dedim dinlemediniz. Bak ne oldu şimdi? Şaka bir yana, öncelikle o RAM'leri satın almadan önce oyunu oynarken Alt-Tab yapıp, Görev Yöneticisini açıp RAM kullanımına baktın mı? Ben diyeyim, bakmadın. Eğer baksaydın, kasanın nedeninin RAM'ler değil, işlemcin olduğunu anlardın. Sisteminin mimarisi o kadar eski ki, yonga seti en büyük darboğazı oluşturuyor. Yani bu demek oluyor ki o sistemi komple değiştirmelisin. RAM veya işlemciyi değiştirerek herhangi bir performans artışı elde edemezsin.

S: İster ekran kartı olsun, ister RAM, ister işlemci; bunları bilgisayarına yeni takacağım. Mesela ekran kartı, kendi ekran kartımı çıkarıp yenisini takıp da düğmeye basıp PC'yi çalıştırmam yeter mi? Mevres Ses

C: Öncelikle eski ekran kartını sökmeden önce ekran kartı sürücüsünü sil. Sonra eski kartının sök ve yenisini monte et. Yeni ekran kartında güç kablosu girişi varsa güç bağlantılarını yap. Son olarak yeni ekran kartına ait güncel sürücüyü AMD / NVIDIA web sitesinden indir ve kur. Bilgisayarı yeniden başlat.

S: PC'de bazı sistemler oyunu kaldıramaz bunu hepimiz biliyoruz. Ama PlayStation 3 sonuçta sırf oyun için geliştirilmiş, en ucuz PlayStation 600 TL. Benim demek istediğim her PlayStation 3 her oyunu donmadan oynatır mı? Metro 2033 dahil. Ve PlayStation 3'lerde neden fiyat farkı var? O fiyat farkı oyun performansı yüzünden mi değişmekte? Ömer Gündüz

C: Bütün PS3'ler aynı donanımı kullanır. Altı çekirdekli CELL işlemci ve RSX ekran kartı. Bu yüzden PS3'te kasma gibi bir durum söz konusu olmaz. Fiyat farkı, FAT, SLIM kasa ve sabit disk kapasitesine göre değişir. ■

Sorularınız için donanim@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

En Saçma Donanım Soruları

S: Laptopumun özellikleri: İşlemci Core 2 Duo CPU T6500 2.10 GHz, 4GB RAM (Kullanılabilir 3GB), NVIDIA GeForce G105M. Bu bilgisayarla yazın beş oyun oynadım ve hiç kasmamıştı. Şimdi ise iki oyun var NBA 2K12 ve Skyrim. Battlefield 3'ü yüklemem aşırı kasar mı? Gelecekte çıkacak olan oyunlarda bir problem yaşar mıyım? NVIDIA'nın 280.26 sürümünü yüklersem kasma sorunu kalkar diyorlar fakat gerekli sistem gereksinimi bulunamadı sorunu çıkıyor. Ayrıca bilgisayar ekranımın alt tarafında 1 cm'lik boşluk oluştu. Bilgisayar o 1cm boşluğu tanımıyor. Ne yaparsam düzelir?

C: GeForce G105M, soldan ikinci rakamı "0" olan bir ekran kartı. Umarım bu sana birçok şey ifade ediyordur. Bu ekran kartı ile Skyrim oynamaya kalkarsan geliştiriciler bunu oyuna hakaret sayabilirler. Keza Battlefield 3 de öyle. Performans kazanmak için NVIDIA'nın en son versiyon sürücüsünü yükleyebilirsin. Sürücüyü yüklemeye sorun yaşarsan laptopvideo2go.com sitesinden yararlanabilirsin. Ekranın altında oluşan çizgi ise korkarım panelle ilgili bir ölü pikseller grubuna işaret ediyor olabilir. Cihazının garantisi devam ediyorsa garantiye yollamanı tavsiye ederim.



Sistem Gereksinimleri



Alan Wake

İşletim Sistemi: Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli Intel 2.0 GHz / AMD Athlon X2 2.8 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 8 GB
Ekran Kartı: 512 MB, DirectX 10



Mass Effect 3

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Windows Vista SP1 / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli Intel 1.8 GHz / AMD Athlon X2 1.8 GHz
Bellek: 1 GB (XP) / 2 GB (Vista & 7)
Sabit Disk: 15 GB
Ekran Kartı: 256 MB ATI Radeon X1800 / 256 MB NVIDIA GeForce 7900



The Sims 3: Showtime

İşletim Sistemi: Windows XP SP2 / Windows Vista SP1 / Windows 7
İşlemci: Intel 2.0 GHz (XP) / Intel 2.4 GHz (Vista & 7) / AMD Athlon X2 2.0 GHz
Bellek: 1 GB (XP) / 1.5 GB (Vista & 7)
Sabit Disk: 3.5 GB
Ekran Kartı: 128 MB, Shader Model 2.0



Total War: Shogun 2 - Fall of the Samurai

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli Intel 2.0 GHz / AMD Athlon X2 2.0 GHz
Bellek: 1 GB (XP) / 2 GB (Vista & 7)
Sabit Disk: 20 GB
Ekran Kartı: 256 MB, Shader Model 3.0, DirectX 9.0c

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart/ Mini ITX	500 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı ATX	750 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı Tower ATX
ANAKART	AMD Hudson-M1 FCH Tabanlı Anakart	Intel H67 / AMD 75 PCIe 2.1 / USB 3.0	Intel Z68 / AMD 990 Yonga Seti (SATA 3.0 / USB 3.0)
İŞLEMCI	AMD Fusion E-350	Intel Core i3 / AMD Fusion APU	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom II X6 - Bulldozer FX 8000
BELLEK	2 GB DDR3 1066 MHz	4 GB DDR3 1066/ 1333 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1866 2x2048 MB DDR3 Dual Channel
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 6310 (DirectX 11)	Radeon HD 6750 /HD 6770 / GeForce GTX 550	AMD HD 7970 / - GeForce GTX 580
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	1 TB 7200 RPM	2 TB + 64 GB SSD ile Intel Smart Response
OPTİK SÜRÜCÜ	Slim DVD-RW SATA (Çift Katman)	Super Multi DVD-RW SATA (Çift Katman)	DVD-RW / Blu-ray Combo SATA
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-5	Hybrid veya DVB-5 HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Home Basic SP1	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit SP1	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit SP1
FİYAT	500 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar



Batman: Arkham City

Rocksteady Studios zoru başardı ve "en iyi"yi "daha iyi" yapmayı başardı. Batman hayranı olsanız da, olmasanız da bu oyunun atmosferine hayran olmamak çok zor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rocksteady
Dağıtım Warner Bros
Çıkış Tarihi 2011



Battlefield 3

Zamanının ötesinde görsel detaylarla oyuncuları cezbeden Battlefield 3, oynayan herkese unutulmaz bir savaş deneyimi yaşıyor. EA DICE'a Frostbite 2 motoru için ne kadar teşekkür etsek azdır.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2011



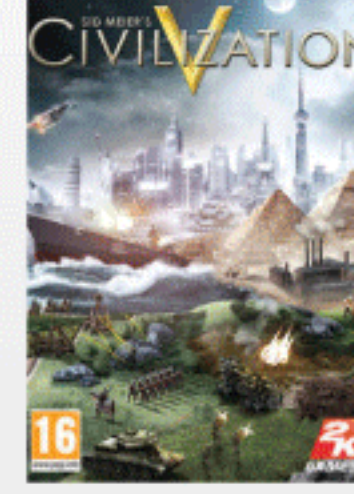
Call of Duty: Modern Warfare 3

Rakiplerine parmak ısırtan etkileyici bir sunumla gelen oyun hem senaryosu, hem de Elite desteği ile serinin hayranlarını mest etmeye devam ediyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2011



Civilization V

Diplomasiye, teknolojiye, savaşa ve uzay çağına uzanan bir strateji sunan Sid Meier'in bağımlılık yapan Civilization V'inde tarihi şekillendirmiş dünya liderleriyle kapışmak benzersiz bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Fireaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010



Crysis 2

Yerli Kardeşler'den, göz dolduran teknik detaylarla bezenmiş bir şaheser! Nanosuit 2.0'ı giyip "tablo" gibi grafiklerle New York'un yerle bir olmuş halini altüst etmek paha biçilmez bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Crytek
Dağıtım EA Games
Çıkış Tarihi 2011



Killzone 3

PS3'ün Halo'ya cevabı Killzone 3, Türkçe seslendirmeleri, Sharp Shooter ve üç boyut desteği ile takdirimizi kazandı. Bir tek orijinallik noktasında sıkıntı yaşayan oyunda düşmanın gözünü oymak benzersiz bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Guerilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



LittleBigPlanet 2

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



Mass Effect 3

BioWare'in bilimkurgu temalı enfes RPG oyununda komutan Shepard dillere destan hikayesini başka bir boyuta taşıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2012



Portal 2

Oyunculara yaratıcı bir oynanış sunan yeni bir şaheser... Kafa patlatan bulmacaları arkadaşınızla birlikte oynarken bildiğiniz gerçekleri gözden geçirme ihtiyacı hissedeceksiniz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Valve
Dağıtım Valve
Çıkış Tarihi 2011



Red Dead Redemption

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rockstar
Dağıtım Rockstar
Çıkış Tarihi 2010

MART 2012

Alan Wake's American Nightmare	79
Co-Op	78
Crusader Kings II	81
Gotham City Impostors	70
Grand Slam Tennis 2	76
Jagged Alliance: Back in Action	69
King Arthur: The Role-Playing Wargame II	80
Kingdoms of Amalur: Reckoning	78
ModNation Racers: Road Trip	66

NeverDead	65
Oil Rush	60
Panda vs. Ninjas	80
Resident Evil: Operation Raccoon City	71
Scoregasm	92
Shank 2	81
Soulcalibur V	83
Super Samurai Sweeper	91
Syndicate	77
The Darkness II	79

Ultimate Marvel vs. Capcom 3	84
Uncharted: Golden Abyss	85
Vermintest	81

ŞUBAT 2012

All Zombies Must Die!	72
Choplifter HD	75
Dustforce	75
Final Fantasy XIII-2	80
Frontline Commando	88



FIFA 12

Futbol oyunu dediğin böyle olur! Geliştirilen fizik ve çarpışma motoru sayesinde tüm yıl elimizden düşüremeyeceğimiz nur topu gibi bir oyunumuz oldu.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım EA
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2011



Forza Motorsport 4

Sürüş dinamikleri ve oyun mekanikleri bakımından bütün yarış oyunlarına toz yutturmayı başaran Forza Motorsport 4, grafikleriyle de göz dolduruyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



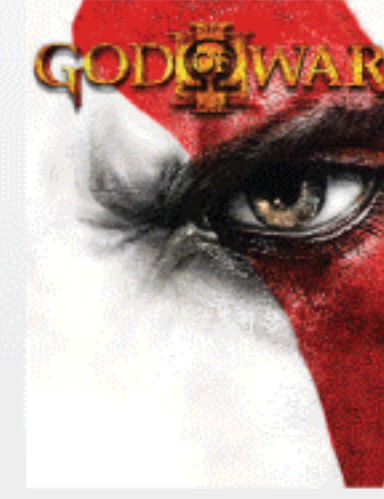
Gears of War 3

Gears of War 2'nin pabucunu dama atabilecek yegane oyun, yine bir Gears of War olabilir ve öyle de oldu. Testereleri yağlayın ve savaşa hazırlanın.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



God of War III

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boşa çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Halo: Reach

Engin Halo evrenine daha karanlık bir hikaye getiren Bungie imzalı Halo: Reach'te Spartan askerlerinin yeni bir Halo efsanesine imza attığına tanık oluyoruz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Bungie
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2010



Shogun 2: Total War

Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi 2011



StarCraft II

Yıllarca süren bekleyiştikten sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2010



Star Wars: The Old Republic

Star Wars hayranlarını zevkten dört köşe yapan SWTOR, bir MMO'nun nasıl olması gerektiği konusunda ders niteliği taşıyan bir başyapıt.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2011



The Elder Scrolls V: Skyrim

Atmosferiyle oyuncuları içine çeken ve adeta hapseden Skyrim, tadına doyum olmaz bir oyun olarak "en iyi RPG" unvanını bileğinin hakkıyla almayı başarıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2011



Uncharted 3: Drake's Deception

Hollywood filmlerini kıskandıran Türkçe dublajlı senaryosuyla Nathan Drake bu kez taş üstünde taş bırakmıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

Line Runner	82	Trine 2	90	Minecraft	95
ScaryGirl	78	X3: Albion Prelude	82	Need for Speed: The Run	74
Unstoppable Gorg	80			Ratchet & Clank: All 4 One	75
		ARALIK 2011		Rayman Origins	86
OCAK 2012		Anno 2070	80	Rochard	85
Cave Story+	81	Assassin's Creed: Revelations	74	Saints Row: The Third	84
Joe Danger: Special Edition	81	Call of Duty: Modern Warfare 3	89	The Elder Scrolls V: Skyrim	98
Real Warfare 2: Northern Crusades	72	Dungeon Defenders	80	The Lord of the Rings: War in the North	70
Star Wars: The Old Republic	95	L.A. Noire	90	Ultimate Marvel vs. Capcom 3	81
To the Moon	90	LEGO Harry Potter: Years 5-7	77	WWE '12	85

OndaGördüm

karakter'in üzerindeki 'gerçek' tasarımlar

BAŞLANGIÇ YAZAR HAKKINDA BASINDA ONDAGÖRDÜM DIY - KENDİN YAP

ONDA GÖRDÜM

SON dizisi - 11.bölüm kıyafetleri
 Posted on 20 Mart 2012 | [Lease & Comment](#)

BEYMECLUB - #SONDAGORDUM YARIŞMASI İÇİN TIKLAYIN!

Club
 #SONDAGORDUM

VANILYA CLUB'A ÜYE OLMAK İÇİN TIKLAYIN!

SON dizisinin dün akşam (19 Mart) yayımlanan 11. bölümünde Alev'in (Berrak Tüzünataç) yatakokun giydiği beyaz, üzerinde iki bir iz suratı olan t-shirt Milla by Trendyol'dan. Eğer Trendyol kampanyasında götürsen fiyatını ve görselini bu yazma mutlaka ekleyeceğim!

“Karakterler”in üzerindeki “gerçek” tasarımlar!

www.ondagordum.com

Bir dizi seyrediyorsunuz, dizi oyuncularından bir tanesinin çantası dikkatinizi çekti. “Ah işte bu! Tam da sevgilimin bayılacağı türden. Gidip hediye seçmekle uğraşmasam da hemen bunun aynısını alsam...” dediniz ama acaba çanta hangi marka, bilemediniz! Onda Gördüm, işte tam da bu anlarda size yardımcı olmak için var. Dizikolik bir kişinin internet sektöründe varolan kocaman eksikliği fark etmesiyle kurulmuş Onda Gördüm. Kısa zamanda da çok sevilmiş, geniş bir hayran kitlesine ulaşarak cümle aleme kendini izletmiş. Yazar, kendi deyimiyle “görsel duyularını ve araştırmacı ruhunu” kullanarak ortaya çıkarmış bu blogu. Dizi, giyim ve alışveriş seven bir yapınız ya da bu yapıda bir kız arkadaşınız varsa Onda Gördüm’e göz atmadan hediye almayın derim! ■ **Selen Akan**

Onaylanmamış Otobiyografi

Julian Assange

Gizliliğin üstünlük yarattığı bir dünyaya karşı gelen, adaletin özgür bilgi erişimi ile sağlanabileceğini iddia eden bir anti-süper kahraman Julian Assange. Aykırı düşünceler çoğunlukla aykırı geçmişlerde yeşerir. Söz konusu yaşam, kitaplarla kendini eğitmeyi ilke edinmiş, erken yaşlarda adil dünyanın hayalini kurmaya başlamış bir adamın, Assange’in yaşamı. Kitabında ise devletlerin, dev şirketlerin gizliliği kullanarak insanlar üzerinde hakimiyet kurmasını eleştiriyor.



Ve dünya çapında birçok sivilde farkındalık yaratırken ciddi miktarda nefret ve içlerinde, geçmişte kendisini hacker’lık suçundan tutuklamış olan baş komiser Ken Day de dahil olmak üzere bir o kadar da destek ve hayranlık kazandı Julian Assange. ■ **Selen Akan**

Yüzyıllık Yalnızlık

Gabriel Garcia Marquez

Tarihin tekerrürden ibaret olduğunu anlatan yüzyılın kült romanı. Üzerine düşünülmesi 15 - 16 yıl, yazımı neredeyse iki yıl almış Yüzyıllık Yalnızlık’ın. Anlatımında ise kendi hikaye anlatım tarzının temelini borçlu olduğu büyükannesinin duygusuz tavrını ve zengin imge öğelerini kullanmış. Yazar, “insan yalnız doğar, yalnız ölür”den başlayarak insan hayatına dair varolan her topluluğun sonuçta aynı aşamalardan geçerek aynı yalnızlığa, sapmalara tabi olduğuna dair birtakım çıkarımlarını tüm insanlığa genellenebilecek kadar zengin bir karakter topluluğuyla anlatmış. Müthiş bir kurgu, yoğun Marquez detayları ve sembolik anlatımı ile Yüzyıllık Yalnızlık, bir kez okunup rafa kaldırılmaktan ziyade hep başucunuzda, moralsizlik anında size destek olmak üzere bekleyen bir dost gibi varolmak amaçlı yazılmış gibi sanki...



■ **Selen Akan**

Etkinlikler



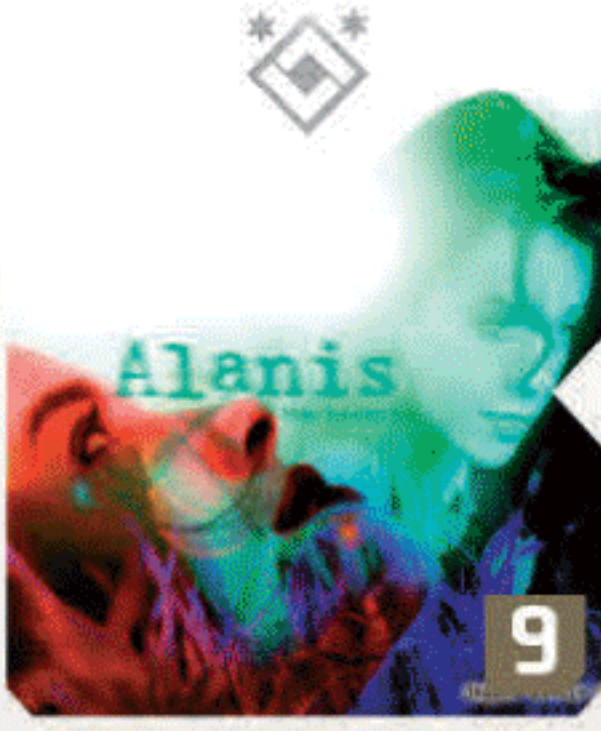
Can Bonomo: Akustik

6 Nisan, Ghetto, İstanbul

Bu yıl Eurovision’da ülkemizi temsil edecek olan Can Bonomo’nun kabına sığmayan enerjisine tanık olmak isteyenler için süper bir konser.

Ayın diğer etkinlikleri

- 1 - 2 Nisan: Onca Yoksulluk Varken / Cüneyt Gökçer Sahnesi, Ankara
- 2 Nisan: Fazıl Say & Patricia Kopatchinskaja / Akingüç Oditoryumu, İstanbul
- 5 Nisan: Münih Oda Orkestrası / İş Sanat Kültür Merkezi, İstanbul
- 5 - 6 - 7 - 11 - 12 - 13 - 14 Nisan: Hilary Kole Quartet / İstanbul Jazz Center, İstanbul
- 6 Nisan: Athena / Bronx, İstanbul
- 6 Nisan: Can Bonomo: Akustik / Ghetto, İstanbul
- 6 Nisan: Shantel DJ Set / Babylon, İstanbul
- 6 - 7 Nisan: Ben Bertold Brecht - Kabare / Şinasi Sahnesi, Ankara
- 7 Nisan: Joaquín Grilo / CRR Konser Salonu, İstanbul
- 9 Nisan: Cem Adrian / Kadıköy Halk Eğitim Merkezi, İstanbul



Alanis Morissette

Jagged Little Pill

Bu albüm 1995'te çıktı. "Amaaaaan, eskimiş bayağı, bu da ne ki." demeyin çünkü gerçekten de müzik dünyasını sarsan bir albümdür. Alanis Morissette değişiktir. Şarkı sözleri, sanki söyleyemediklerinizi çatır çatır söyleyen, kafanızdakileri okuyan bir tarzdadır. Böyle o duygularınızı alır, duvardan duvara çarpar, kendinize itiraf edemediklerinizi ruhunuzun derinliklerinden koparır ve ortaya

öyle bir yerleştirir ki "Hakikaten de öyle hissediyorum, evet ya!" diye kalırsınız oracıkta. Müzik tarzını alternatif rock ve post-grunge olarak nitelendirebiliriz. Kişiliği de bir gariptir Alanis'in ve sanki bu garip kişiliğini yansıtır tüm şarkıları. Öyle çok ahım şahım bir güzelliği de yoktur kadıncağızın ama çok şirindir, çok zekidir ve içinize işleyen harika bir sesi vardır. Jagged Little Pill ise sanatçının tüm çılgınlığının, tüm iç dünyasının dışavurumudur sanki. Belki de bu içtenlik getirmiştir bu albüme bu kadar başarıyı. Tüm dünyada 33.000.000 adet satmış ve Alanis'e Grammy kazandırmış olan albümde öne çıkan şarkılar Ironic, Head Over Feet ve Hand in My Pocket. Dinleyin, içiniz açılın, gönlünüz şenlensin gençler... ■ Meriç Erbay Bozkurt



Norah Jones

Come Away With Me

Yine Grammy ödüllü bir kişilik. Norah Jones, bu albümle başladı müzik kariyerine ve yine bu albümle topladı Grammy'leri. Dünya çapında 20.000.000'un üstünde satmış olan albümün tarzı caz, folk, pop ve country olarak nitelendirilebilir. Jones'un kendine has, sizi alıp götürün bir ses tonu vardır. Yumuşak ve sanki dünyaya dair her şeyi

bitirmiş de şuraya koymuş gibi bir sesi vardır bu sanatçının. Müzik eleştirmenleri tarafından tam not alan bu albüm sayesinde Norah Jones sekiz Grammy almıştır. Albüm şöyle yorgun bir günden sonra eve geldiğinizde dinleyebileceğiniz, evinizi huzurla dolduracak şarkılarla dolu. Daha sonraki yıllarda da oldukça başarılı albümler çıkarmış olan sanatçının bu albümünde dikkat çeken şarkılar Don't Know Why, Feelin' the Same Way ve Come Away With Me. Günlük hayatın galesinden sıkılıp şöyle bir kafa dinlemek istiyorsanız, tavsiye ederim bu albümü. Bunu da dinleyin, içiniz huzur dolsun gençler.

■ Meriç Erbay Bozkurt



Yapım Türkiye **Süre** 105 dk **Yönetmen** Ozan Açıktan **Senaryo** Tolga Çevik, Ozan Açıktan, Levent Pala **Oyuncular** Tolga Çevik, Köksal Engür, Pelin Körmükçü, Toprak Sergen

Sen Kimsin?

Kızınca babamı tanımam!

Komedi Dükkanı ile büyük bir çıkış yakalayan ve bence de inanılmaz zeki ve yaratıcı bir insan olan Tolga Çevik, Komedi Dükkanı'nı tadında bırakıp senaryosunun büyük kısmını kendisinin yazdığı bir film için çalışmaya başladı, ismini de "Sen Kimsin?" olarak belirledi. Tolga Çevik'e göre iki filmlik senaryonun daha şu anda hazır olduğu Sen Kimsin'de Tekin ve emekli trafik polisi İsmail'in dedektiflik macerası anlatılıyor. Sadece basit bir "kayıp kız vakası" olarak başlayan hikaye, iki şaşkın detektifin bir kumpasın içine düşmesiyle komik bir hal alıyor. En azından filmin komik olması amaçlanıyor ama bu yolda biraz tökezliyor.

Tolga Çevik'e saygım sonsuz ve Komedi Dükkanı, DVD seti haline getirilip satılabilecek bir klasik lakin bu film biraz zorlama olmuş. Tolga Çevik spontane esprileri ve anlık tepkileriyle Komedi Dükkanı'nı başarıya taşıdı bana sorarsanız lakin iş senaryoya,

hazır metine gelince durum biraz garip olmuş. Esprilerin gelişi 10km öteden belli oluyor, kelime oyunları kötü esprilere dönüşüyor ve gülmek için kendinizi zorlamaya başlıyorsunuz. Hele ki filmin ilk yarısı bana kalırsa tam bir hüsrana. O kadar rahatsız oldum ki çok sevdiğim bir adamın, komik olmak için kendini zorladığını görmeye dayanamayıp filmi bırakmak istedim. Neyse ki ikinci yarı daha iyiydi ve film ortalama bir seviyeye geldi.

Biraz "skeçlerin birleşimi" gibi duran filmde geçişlerde, diyaloglarda, her şeyde bir eğretlilik var. Senaryo ekibinin aklına bir sürü fikir gelmiş ve hepsini filme koymak için parça parça sahneler hazırlanmış, sonra bunlar anlamlı bir bütün olsun diye zorlanmışlar ve maalesef biz de bu zorlamayı hissetmişiz. Örneğin o motosikletle atlama, elektrik yüklü çelik telleri kesme, ütüyle vurma sahneleri... Hepsi çok havada kalmış.

Filmde olan biten tatmin edici bir seviyede değil lakin filmin devamı gelirse onda belki daha profesyonel bir çalışma görür, "Sen Kimsin?" filmi de klasikler arasına koyarız... ■ Tuna Şentuna





Ahtapotların Dünyası

Eğer bir heavy metal grubusanız ve eğer davul setinizin başında birazdan okuyacağınız yazıdaki isimlerden biri varsa "drum machine" sizin için gereksiz bir icattan ibarettir.

Not: Bu yazı, müzik dünyasının tüm büyük ve ölümsüz davulcularına adanmıştır. John Henry Bonham'a (Bonzo), Cozy Powell'a, Ingo Schwichtenberg'e ve daha nicelerine...

Mike Mangini

Doğum Tarihi 18 Nisan 1963
Doğum Yeri Massachusetts, ABD

Mike, 1963 yılı ilkbahar mevsiminin ortalarında dünyaya geldiğinde hiç kimse onun heavy metal dünyasının en iyi davulcularından biri olacağını bilmiyordu. Ancak, bebek Mike doğum çığlıkları atarken, heavy metal tanrılarının mutlulukla gülümsediklerine dair en ufak bir şüphe duymuyorum.

Mike Mangini, türler arasında ayırım yapılmaksızın, hızı ve tekniği müzikal zekayla birleştirebilen ender davulculardan biri. Bu yüzden belki de bu listede var olan davulcuların en komplikesi olduğu söylenebilir.

Steve Vai ve Mike Keneally gibi virtüözlerle çalışmış, Annihilator ve Extreme gibi gruplarda çalmış olan Mangini, hepimizin bildiği gibi artık efsane grup Dream Theater'la yoluna devam edecek. Grubun eski dinleyicileri belki de haklı olarak muhafazakar bir tavır takınıp Mike Portnoy'un yerini doldurup dolduramayacağını sorguluyor Mangini'nin. Benimse bu izafi konudaki subjektif değerlendirmem şöyle: Mangini, kariyerinde birçok önemli isimle çalışmış olsa da hiçbir zaman Dream Theater kalibresinde bir grupta çalmadı. Böylece bu hamlesiyile, bir yandan kariyerindeki önemli bir noksanı tamamlamış olurken, öte yandan çoktan hak ettiği bir ödülü biraz geç de olsa elde etmiş oldu. Olaya Dream Theater perspektifinden bakıldığında asla bir "kaybediş" söz konusu değil. Heavy metal şarkıları yazmak, o şarkıları çalmak "asil" bir ruh gerektiriyorsa eğer, işte o ruh Mangini'nin ta kendisidir. Bu yüzden sevgili Dream Theater dinleyicilerine naçizane tavsiyem, rahat olmaları ve bu eşsiz davulcunun tekniğine, hızına, gücüne, zekasına güvenmeleri...

Mangini'nin performansını dünya gözüyle ilk seyredişim, günümüzdüden yaklaşık olarak 11 yıl önceye (21 Nisan 2000) denk gelir. Steve Vai'in, Ultra Zone turnesi kapsamında İstanbul'daki Bostancı Gösteri



Merkezi'nde verdiği, hafızamda yer etmiş bu müthiş konserde davul setinin başında Mangini vardı. O yıllarda 20'li yaşlarının başında genç bir adam olduğum için cebimde sadece konser bilet fiyatının tutarı kadar para bulunuyordu. Hal böyle olunca da bu konsere Kadıköy'den yürüyerek gitmişim ve yine konser sonrası yürüyerek eve dönmüştüm. Yaklaşık olarak 20 kilometre demek bu... Steve Vai'in eşsiz performansını anlatmaya gerek yok. Konumuz da zaten bu zat-ı muhterem değil. İşte bu konserde Mangini, davul setine hakimiyeti, hızı ve seyirciyle olan iletişimi ile sadece beni değil, o an orada bulunan binlerce kişiyi kendine hayran bırakmıştı. Herkes onun ataklarını, gücünü, tekniğini ağzı açık izliyordu. Hey gidi günler hey...

Son olarak Mike Mangini'nin Berklee College of Music'te, 2000 - 2010 yılları arasında hocalık yaptığını ve World Fastest Drummer (WFD) gibi saygın organizasyonlarda alınmış sayısız ödülü olduğunu hatırlatmakta fayda görüyorum. ■

Paul Bostaph

Doğum Tarihi 4 Mart 1964
Doğum Yeri Kaliforniya, ABD



Konu başlığı "thrash metal tarihi" ise eğer, bu "güç makinesi" tüm zamanların en iyi iki davulcusundan biridir. Diğer ismi tahmin ettiğini biliyorum okuyucu; merak etme, o da bu listedeki yerini alacak.

Bostaph deyince aklıma "güç ve hızın müthiş dansı" geliyor. Patlayıcı gücü öyle tahmin ediyorum ki birçok meslektaşını kıskanıyordur. Davul pedallarını ölümcül bir hızla kullanan, izleyicide / dinleyicide her baget darbesinde davul setini yıkacakmış hissi uyandıran bir "ahtapot"tur kendisi ve harika bir davul tonuna sahiptir.

Thrash metal tarihinin birçok önemli grubunda çalmış olan Bostaph, şu anda Testament'in kadrosunda yer alıyor. İlk profesyonel kaydını 1988 yılında Forbidden'in Forbidden Evil albümüyle yapan davulcu, daha sonra Testament, Slayer, Exodus, Systematic gibi gruplarda çaldı. Beni en çok şaşırtan ve sevindiren gelişme kısa bir süre de olsa Exodus'ta çalmasıdır. Grubun 2005 tarihli kaydı olan Shovel Headed Kill Machine'de bagetleri Bostaph'ın sallıyor olması, beni heyecanlandırdığı gibi birçok sadık Exodus dinleyicisine de eminim aynı duyguyu yaşattı.

Paul Bostaph'ın kariyerindeki belki de en büyük şanssızlık, çaldığı gruplar dolayısıyla Dave Lombardo'yla kıyaslanmaktan bir türlü kurtulamamasıdır. Ne var ki bilinçli dinleyiciler için bu iki efsanevi heavy metal karakterinin yeri ayrıdır, ayrı olmalıdır.

Bostaph'ın canlı performansını ilk kez izleme fırsatını, Slayer'ın 1 Kasım 1998 tarihli Harbiye Açık hava Tiyatrosu konseriyle yakaladım. (İlgilenenler



için bir anekdot: Bilet fiyatları 6.000.000 TL idi.) Şu anda adını bile hatırlamakta güçlük çektiğim arkadaşarımla, konserin başlangıcından saatler önce mekanın önüne gitmiştik. Sohbetimizin büyük bölümü "Keşke Bostaph'la değil de Lombardo'yla gelselerdi." benzeri cümlelerden oluşuyordu, hatırlıyorum. Oysa ki Bostaph, harika performansı ile hepimizi utandırmıştı. O gece İstanbul semalarını Bostaph yerine Dave Lombardo inletmiş olsa aldığımız zevkte en ufak bir değişiklik olmayacaktı, biliyorum... ■

Lars Ulrich

Doğum Tarihi 26 Aralık 1963
Doğum Yeri Gentofte, Danimarka

Heavy metal dünyasının en popüler grubunun kurucu üyelerinden biri olması, enstrüman hakimiyeti gibi özelliklerinin yanı sıra spekülasyon söylemleri ve tavırları ile de Lars Ulrich, yalnızca heavy metal camiasının değil, tüm müzik dünyasının her daim en çok konuşulan isimlerinden biri olmayı başarmıştır.

Metallica'nın 1996 çıkışlı Load albümüyle birlikte benimsediği heavy metalin köklerinden uzaklaşma anlayışının teorisyeni olarak gördüğüm, dolayısıyla da bu yönüyle her daim eleştirdiğim adı geçen değerli müzik adamı, virtüözitesinin dışında liderlik özelliğiyle de, lansman konusundaki dehasıyla da dikkat çekiyor. 2001 yılında (Yılı yanlış hatırlıyor olabilirim.) yaşanan "Napster vakası"nda, Napster'a karşı açılan cephenin baş aktörle-



rinden biri olması, sayısı hiç de azımsanmayacak bir kitle için onu antipatik yapan bir başka neden olarak göze çarpıyor.

Gelelim Lars'ın müzikle ve enstrümanıya olan ilişkisine. Hikaye odur ki 1973 yılında gittiği bir Deep Purple konserinden çok etkilenir, ertesi gün de bu efsanevi grubun Fireball albümünü alır ve böylece 10 yaşındaki Lars'ın kanına rock'n roll'un o büyüleyici iksiri karışmış olur. Sonra davulla tanışır. Ardından grup kurmak için verdiği bir gazete ilanıyla yolları Hetfield'la kesişir. Bir süre sonra grup kurulur. Gerisi de bilinen hikaye zaten... Grup ilk albümü Kill'em All ile tüm dikkatleri üzerine çeker ve sonrasında piyasaya sürdükleri her albümle etki alanını, dolayısıyla da dinleyici kitlesini biraz daha arttırarak günümüze kadar gelir. Vesaire vesaire...

Lars Ulrich'in bir davulcu olarak öne çıkan en baskın özelliği ne hızı, ne de gücü. Kişisel kanaatime göre Ulrich'in tekniği ve liderlik vasıfları, onu diğer davulculardan ayıran temel özellikleri olarak öne çıkıyor. Aksak ritimler atma konusundaki ustalığı, melodik zekası ve bitmek tükenmek bilmeyen enerjisi ile bu usta davulcu, muhakkak ki bu listedeki yerini almalıydı ve aldı.

Metallica birçok kez Türkiye'ye gelmesine karşın, grubun daha önceki satırlarımda sözü geçen 1996 kaydı Load ve 1998 çıkışlı Reload albümünde benimsediği müzikal anlayış dolayısıyla, kendilerine olan kızgınlığım hiç bitmediği için topluluğun İstanbul konserlerine gitmemeyi tercih ettim. Ta ki Sonisphere İstanbul 2009'a kadar... Sözün kısası Metallica'yı ve Ulrich'in canlı performansını yerinde izlememin geçmişi sadece iki yıllık... Nihayetinde de söyleyebileceğim şudur: Grup da, Ulrich de harika iş çıkardılar. Öyle sanıyorum ki Türkiye'deki heavy metal fanları o geceyi çocuklarına ve torunlarına anlatacakları bir anı olarak görüyorlar ve görmekten de asla vazgeçmeyecekler... ■





Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

Kazananı Olmayan Oyun

Hacker'ın, Yaşını Başını Almış Olanı Makbuldür

Her ne kadar çok sevilen, gözetilen bir film olmamasına karşılık Phil Alden Robinson'ın yönettiği Sneakers, gösterime girmesinin 20. yılında tekrar hatırlanmayı fazlasıyla hak ediyor.

Okuyucu kitlesinin azımsanmayacak bir kısmı 20 yaşın altındaki gençlerden oluşan bir dergide, oyunlara ve bilgisayar cambazlıklarına dair yazı yazmak çoğu kişiye göre beyhude bir çaba olarak görünebilir ama popolarındaki kıllar, kadayfın da ötesine geçip künefe haline gelen Robert Redford, Sidney Poitier, Dan Aykroyd ve David Strathairn gibi oyuncuların dem vurmaları, kafa güzelliğine verdiği önem yüzünden hakkın rahmetine kavuşmuş River Phoenix gibi bir zibidiyi anmak boşuna değil. Farklı zorluk seviyelerinde Call of Duty'nin yeni oyununu bitiren, (Hepsi aynı değil mi?) Pro Evolution Soccer'lar ve FIFA'lar ile yıllarını geçiren (Az oynayın, öz oynayın gençler.) bir nesle bazı iyi filmlerden bahsetmek karmamı düzeltmem için önemli. Ne kadar adam kurtarırsak o kadar iyi.

Bir grup eski ajanın yeni bir kumpas içine çekilmelerinin ve bu kumpastan kurtulmaya çalışmalarının hikayesini anlatan, (Ülkemizin sinema erbapları "Şifreciler" adıyla Türkçeleştirmeyi uygun görmüşlerdi.) Robert Redford'un Martin "Marty" Bishop karakteriyle elebaşını canlandırdığı filmde kötü tarafı Cosmo ile Ben Kingsley oynar. Eski kankalardır bu karakterler. Vakti zamanında çeşitli casusluk işlerine bu laşmışlıkları, kadınlarla bir hayli vakit geçirmişlikleri vardır. "Espionage" dünyasının inekleri olarak hayatlarına devam ederlerken bu dünyanın getirdiği bazı zorluklar / zorlukluklar yüzünden araya nifak tohumları atılmış, Cosmo sırta kadem basmış, yıllar sonra ortaya çıkmıştır.

Sneakers'ın diğer karakterleri de öyle sıradan insanlar değillerdir. İzleme gözetleme ve tetkik etme sistemlerinin kompetanı olan Darren "Mother" Moscow karakteri (Ghostbusters ve The Blues Brothers'dan tanıdığımız ve sevdiğimiz Dan abimiz oynar bu karakteri) ortamın nüktedanıdır. Çeşitli esprilerle kırar geçirir. David Strathairn'in (Hollywood'un en zor soyadlarından biri bu sanırım.) oynadığı karakterse kördür, çevirmeli ağlar erbabıdır, telefon başından kalkmaz, dijital dünyanın beyaz perdeye yansıyan ilk hacker'larından. Sidney Poitier ise işin vitrin tarafında duran Afrika (Daha doğrusu Bahama demek lazım ama onlar da Afrikalı esasen.) asıllı Amerikalı'yı oynar. Laf cambazıdır ve ekibin iki numaralı delikanlısıdır.

Esas oğlanın eski aşkı olarak ise bir sürü filmde ve diziden hatırlayabileceğimiz Mary McDonnell hanımefendi, Liz karakteri ile boy gösterir. Performansı pek öyle ahım şahım

olmasa da Tansu Çiller "stayla" 90'lı yıllar saçları iyi bir nostalji malzemesi olarak görülebilir. İkinci bir geçmişe özlem unsuru olarak tanımlayabileceğimiz River Phoenix ise Carl Arbogast karakteri ile ekibin aksiyon seven, haşarı gencine hayat verir. Bir Hollywood "cast" denklemi içindeki aykırımsı yakışıklı aktördür.

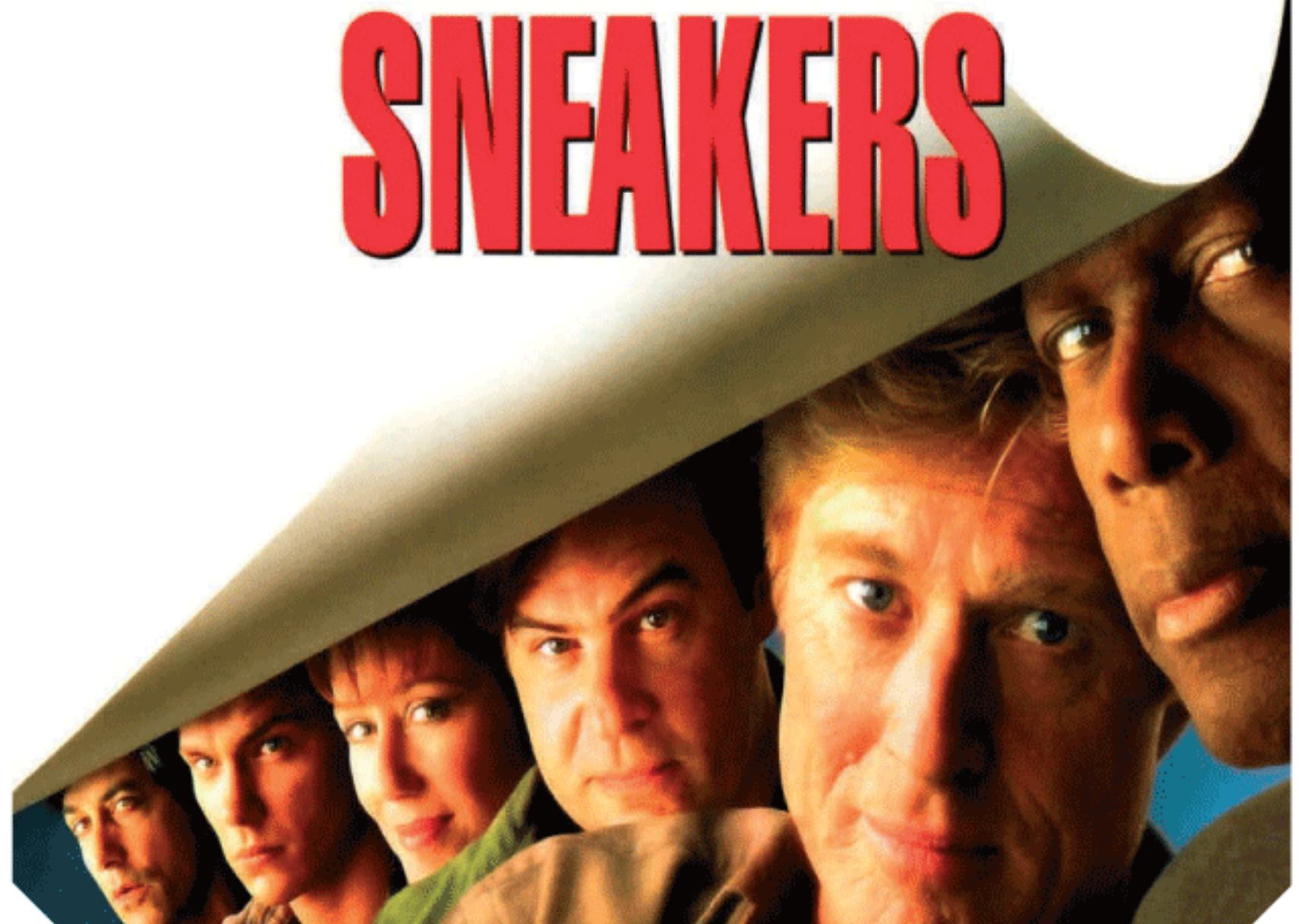
Filmin çekimlerinden bir yıl sonra, Los Angeles'ta bir kaldırımaya yığılarak ölmesi büyük bir talihsizlik olmasına rağmen bu, beklenmeyen bir durum olarak görülmemiştir. Baş güzelliğine önem veren River abinin metabolizması "yeter be kardeşim" deyip su koy verdiği zaman, kanında eroin, kokain, efedrin, diazapem (Biz daha çok roş / roche biliriz bu mereti.), MDMA ve esrar maddesi bulunması, Phoenix'in kafayı kurtarmak için ne kadar çok uğraştığının bir

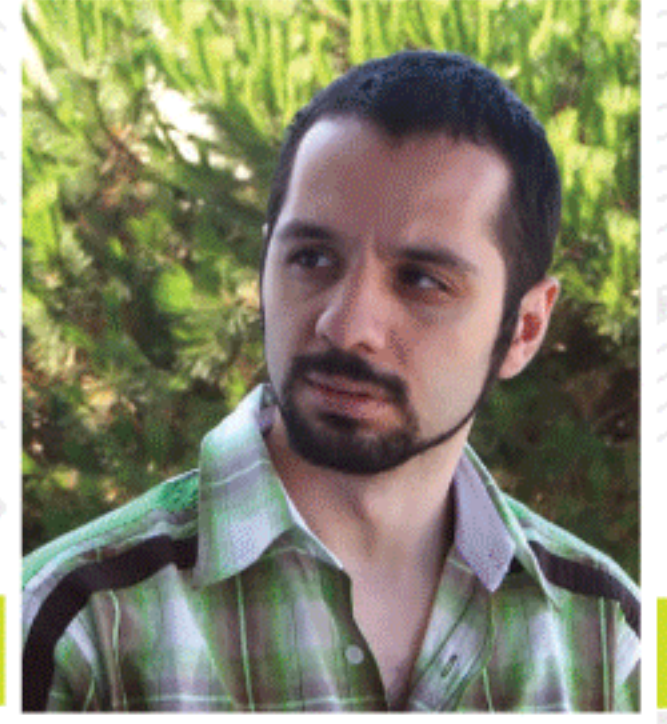
kanıtıydı. R.I.P.

Daha internete ve bilgisayarlara dair pek bir aşamanın kaydedilemediği yıllarda gelecek bilişime verilmesi gereken önemin altını çizen ve yeteri kadar anlaşılmamış / anlaşılammış bir film olan Sneakers, gösterime girişinin 20. yılında daha da anlamlı. Julian Assange'ın WikiLeaks'i ile sallandığımız, Steve Jobs gibi bir adamı iPod, iPhone ve iPad gibi elektronik zimbirtıları icat etmesinden kelli, tanrı katına uğurladığımız bir zamanda, bilginin ve bilgiye erişimin önemini herkes daha iyi fark etmeye başladı. Amerikan hükümetinin yorgan altından SOPA'yı (Stop Online Piracy Act) gösterdiği şu günlerde "şifrecileri" izleyerek bilinçli kalın. Gelecek, çeşitli oyun algoritmalarıyla zamanınızı çalan oyunlarda değil, geçmişte saklı. İyi seyirler. ■

ROBERT REDFORD DAN AYKROYD
BEN KINGSLEY MARY McDONNELL RIVER PHOENIX
SIDNEY POITIER DAVID STRATHARN

SNEAKERS





Pazardan Aldım Bir Tane...

Sürekli geleceği tahmin ediyoruz. "Geleceğin konsolları nasıl olacak?" diye soruyoruz, bize neler sunacağını merak ediyoruz.

XBL ve PSN ile birlikte hızla gelişen "dijital oyun" furyası, PC'de de Steam ve Origin'in önderliğinde ilerlemekte. Bu da bazı insanlarda bir endişeye yol açıyor: Ya kutulu oyunlar tamamıyla ortadan kaybolursa?!

Haydi hep beraber geçmişe gidelim bir kez daha. Türkiye'deyiz, bilgisayarlarımız olsun olsun 386, 486. (486 DX sahiplerine gıptayla bakılan, o enteresan dönem.) Oyun mu almak istiyorsunuz? Uçak biletiniz var mı peki? Soruyorum, zira Türkiye'den oyun alma olasılığınız sıfıra çok yakın. Dönem şöyle bir dönem; boş disket satanlar köşe, bu disketlere oyun çeken bilgisayarlar, daha da köşe. Mekan kirası, bilgisayar ve elektrik masrafları dışında hiçbir harcama yok; her gün "oyun çektirmek" isteyenlerin sayısı, sonsuza denk.

Birkaç disket tutan oyunlardan sonra, CD'lerin ortaya çıkmasıyla birlikte disket sayıları da arttı. 10, 20, 30 derken 70 disketlik oyunlar bile ortalıkta dolaşmaya başlamıştı. "CD çektirmek." diye bir şey de henüz söz konusu olmadığı için çok kısa bir dönem, orijinal CD oyunları piyasaya çıktı. Bunları fiyatlarından

ötürü sadece birkaç kişi alabildi ve ardından, CD kopyalama işi kolaylaştı, her yeri kopya CD'ler sardı.

Kopya CD'lerin bile bir gelişimi var aslına bakarsanız. Bir dönem kopya oyunlar o kadar kaliteli bir hale geldi ve devlet bunlarla baş etmekte o kadar başarısız kaldı ki kopya oyunlara bandrolü basıverdi. 5 TL'ye, orijinalden farksız oyunlar!

Kopya veya orijinal, bu ürünlere sahip olanlar ister istemez, oyunlarıyla bağ kurmaya başladı. Boş CD-DVD kutuları veya internette sebil gibi bulunabilen "oyun kapakları" da hep bu yüzden yaygınlaştı. İnsanların eşyalarıyla bağ kurmasının eminim psikolojide bir yeri vardır ve bunu oyun konusuna bağlayacak olursak, özellikle arşivciliğe yatkın kişiler, büyük bir oyun arşivi oluşturmak için her zaman "elle tutulabilen" bir şeylerin peşinde gitmişlerdir.

Eskilerin, içerisinde sadece bir tane kitapçık bulunan PC ve konsol oyunları kendi içinde de zaman içerisinde evrim geçirdi. Eskiden sadece birkaç tane oyunun özel versiyonları piyasaya çı-

kardı, şimdi ise birçok oyun, "Collector's Edition" etiketiyle, içerisinde birçok ekstra barındırarak satışa sunuluyor. Bu tip oyunların artmasının da en büyük nedeni, aslına bakarsanız dijital yayıncılığın büyük oranda artmış olması. Adam evinde, sadece kredi kartı bilgilerini girerek, internet bağlantı hızına göre birkaç saat içerisinde oyuna kavuşuyor. Dükkan dükkan gezmeye, "Oyun geldi mi?" diye sormaya gerek yok. Eh, herkes de evindeki kitaplığa oyunlarını dizip bunları izlemeyi sevmeyebilir; onlara da bir şeyler sunmak lazım. Bir "Nasıl yapıldı?" DVD'si, bir oyun müzikleri CD'si, yetenekli ellerden çıkmış bir "oyun görselleri kitapçığı", belki bir figür, birkaç bedava DLC, Japonya'daysak oyun karakterlerinden bazılarının takı-tokaları... Bu paketler, dijital oyuncuları bile ele geçirecek türden, cezbedici, süslü pazarlama araçları. Mesela ben paraya para demesem, her oyunu bu şekilde almaya hazırım ve onlara evin bir köşesinde, özel bir yer ayarlamaktan da asla çekinmem.

İnsanların bir şeyleri toplama dürtüsü ortadan kalkmadığı sürece, ne kutulu oyunlar, ne de Collector's Edition'lar kolay kolay piyasadan silinir. PS Vita bunun en yakın örneği; neredeyse her oyununu PSN'den dijital olarak satın alabiliyorsunuz ama o küçücük kartlar, kocaman, hoş kutularıyla mağazalarda satışta... ■





Cem Şancı cem@level.com.tr

Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Mass Effect 3 Yüreğimizi Burktu

Mass Effect serisini yıllardır LEVEL'da takip edip okurlara ulaştıran kişi olarak bu son oyun hakkında da söyleyecek çok lafım varken akli karışan şaşkın Şefik arkadaşımız oyunu Ertuğrul'a verince, benim de üzerimden bir yük kalktı. Yeni romanımı bitirmeye yoğunlaşmışken inceleme yazısı yazma yükünden kurtulmuş oldum ama elbette oyun hakkında okularıma bir iki kelam laf etmeden duramayacağım.

Tarihleri karıştırmıyorsam 2004'te duyurulan ve 2007'de de oynamaya başladığımız Mass Effect serisi hepimizi heyecanlandıran senaryosu ile aslında 40 yıl önce Star Wars'un sinemada yaptığı şeyi video oyun endüstrisinde başardı ve bir üçlemeyi çok büyük bir heyecanla, çok büyük bir kitleye oynattı. Bilimkurgu temalı, hem de RPG türünde çok oyun göremediğimiz şu dünyada, böyle dev bir çalışmaya şahit olduğumuz için tüm bilimkurgucular mutlu olduk ama hem oynanış hem de öykünün sonu itibarıyla, oyuncular BioWare'e biraz sitem ettiler.

Öncelikle, oynanışa kafayı takmış bir adamım zira konsollara yaranmak için BioWare oyunun ruhunu zenginleştirecek pek çok detaydan uzak durdu. 2007'den beri bundan şikayet ediyorum. Inventory sisteminin menü-liste formatına artık laf bile etmiyorum ama bu kadar zengin bir bilimkurgu evreninde, oyuncunun "steril" ortamlarda dolaşmak zorunda kalması beni başından beri rahatsız etti. Yani, örnek olsun diye söylüyorum, Fallout 3'ü gözünüzün önüne getirin. Bir odaya girdiğinizde etkileşeceğiniz onlarca, yüzlerce nesne olabiliyordu. Çoğunu alıp inventory'ye atabiliyorduk. Hatta The Elder's Scroll'da bu hadise iyice abartılmıştı. Binlerce nesne arasında neyi kullanacağımızı bile şaşırıyorduk ama bu zenginlik bize canlı bir dünyanın içinde olduğumuz hissini veriyordu. İşte Mass Effect dünyasında bu hiç olmadı. Aynı Deus Ex: Human Revolution'da da olmadığı gibi... Shepard bir odaya giriyor. Her yerde dolaplar, kutular, konsollar... Ama hiçbirine dokunamıyoruz, açamıyoruz, içinden bir şeyler almıyoruz. Katliam yaparcasına düşman askerlerini, robotlarını kesiyoruz. Üzerlerinden

loot alamıyoruz. Silahlarını, zırhlarını alamıyoruz. Bunlar benim gözümde, bir yapımın değerini düşüren detaylar. Ama bir oyunda tüm bunları yapabildiğinizde de konsol oyuncuları sıkılıyor ve oyunu satın almıyorlar veya konsolların limitleri zorlanıyor ve oyun çalışmayabiliyor. Dolayısıyla, bu konsollar yüzünden "steril oyunlar" oynamaya mecburuz. Hatta mahkumuz. Ama, hadi bunu da kabullendim.

Fakat o koca Mass Effect efsanesinin sonu neydi arkadaşım? Oyun çok güzel. Bugüne kadar yapılmış en güzel Mass Effect. Heyecanın, aksiyonun dozu bir an olsun düşmüyor. Ama Spoiler vermeyeceğim, final sahnesi çok büyük bir hayal kırıklığı ve BioWare artık bu konuda eleştiri yapan oyuncuları forumlardan banlayacak kadar öfkelenmiş durumda. Oyunda, seçtiğiniz yola göre aynı sonun üç farklı rengini görebiliyorsunuz. Eğer oyunu bitirmeden önce biraz multiplayer oynamışsanız, ekstra bir iki sahne daha görme şansınız oluyor. Ama bu kadar. Üstelik, bir yazın adamı olarak, finalde konuyu bağladıkları noktayı da tam bir acemilik olarak değerlendiriyorum.

Çok daha zekice diyaloglarla, çok daha çarpıcı bir senaryo ile oyuna müthiş bir son yazılabilecekken ne yazık ki, hepimizin beş yıldan uzun zamandır heyecanla takip ettiği bu öykü, çok sıradan bir finale yitip gitti.

Yine de henüz oynamamış olanlara çok önemli tavsiyelerim var. Daha oyunun başında, Prothean ekip üyesini açabildiğiniz DLC'yi mutlaka edinin derim. Evet, bunun için EA para istiyor ama oyunun tadı çok değişiyor. Yeni Prothean ekip üyesi Mass Effect öyküsü hakkında çok önemli sırları ortaya çıkarıyor. Üstelik bu yeni üyenin karakteri de çok zengin ve oyuna tat katıyor. Ama oyunu bitirmeye yakın kalkıp DLC'yi alırsanız fazla bir anlamı kalmıyor, zira oyun bitmiş oluyor!

Ama son sözüm de, o Prothean ekip üyesi için ekstra para isteyen EA'ya... Tamam sevdiğimiz bir firmasın. Kaliteli işler de yapıyorsun. Ama yuh artık! Zaten 60 Euro verip aldığımız bu kadar yüksek fiyat segmentindeki oyunun öyküsünü tam anlamayabilmek için bi' de üstüne hala para isteyip DLC indirtiyorsun bize! Etik bir hareket oldu mu bu şimdi sevgili EA? ■





Düнден Kalan Yemek

Son birkaç aydır Star Wars'tan kendimi alamıyorum, daha doğrusu kare bölümüne yazdığım yazılarda bolca Star Wars konulu yazım oldu. Şimdi zannedeceksiniz ki konu değiştiriyorum; hayır, tam tersine üzerine gidiyorum...

Benim gibi Star Wars (SW) hayranları, bu filmi izlemeyenlerle birazcık zor iletişim kurar. Zaten SW hayranları belirli bir frekanstaki insanlardır ama bu frekansı yaratan, izlemeyen insanların düşündüğünün aksine, sadece ışıklı kılıçlar ve oradan oraya zıplayan süper kahraman tadındaki karakterler değildir; SW severler bu seride bundan çok daha fazlasını görürler, izlerler ve en önemlisi yaşarlar. Tabii ki başta Amerika olmak üzere birçok ülkede bu ışık kılıcına olan bağlılık "Fanboy" denen kesimin aslını oluşturuyor, zaten SW adının günümüze kadar gelmesindeki şüphesiz en önemli özellik bu kılıçlar. Bir de olayı gerçekten yakından takip edenler var ki onlar olmasaydı fanboy'lar bugün aramızda olamazlardı. Kim mi bunlar? Bunlar SW serisini yakından takip edip, içerisinde barındırdığı sosyopolitik yapının ve bunun popüler kültüre olan etkilerini anlayan ve bu akımın durmamasını

sağlayan kişiler. İsim ya da cisim vermenin bir alemi yok ama değinmek istediğim nokta, işin farklı ve daha derin bir fanboy'luk noktasında bulunması.

İmparatorluk ve Cumhuriyet olarak ikiye arılan ve binlerce yıldır bu iki fikirden ileriye gidemeyen bir dünyadan bahsediyoruz. Son çizgi romanlarıyla birlikte bilinen tarihi 3.000 yılı geçti; ilk SW filmi çıktığından bu yana tam tamına 35 yıl. Sanıyor musunuz ki geçen bunca yıl içerisinde, hali hazırda olan düzenin üzerine yeni bir taş bilerek koyulmadı?

SW birçoklarına göre, ne yazık ki, halen iyiliğin ve kötülüğün savaşını konu alıyor; oysaki ortada bulunan çok ağır bir post - kolonisel bir durum var. Büyük bir imparatorluğun içerisinde kopan insanların verdiği özgürlük savaşı -ki bu özgürlük her daim tartışmaya açık bir olgu olmuştur- aslında daha çok, büyük bir gücün zamanla kendilerini kültür olarak yok etmesine karşı çıkan insanların verdiği bir savaştır. Zaten filmleri bir yana bırakırsak, günümüzde yazılan birçok SW romanı bu konu üzerine yoğunlaşmaktadır. Fakat kolonileşme

ve koloni sonrası dünyanın ne demek olduğu bilmeyen insanlar, ısrarla etrafa ışık kılıcı sallamaktadır...

Filmleri bir gözünüzün önüne getirin; altıncı film bittiği ve "kötülük" -ki sonsuza kadar tartışabilirim- yenildiği zaman, akabinde ne oldu? Ne olacak? Yazılan kitaplardan önce ben bir şeyler söyleyeyim. Zannediyor musunuz ki böyle bir baskının altından kurtulan Luke Skywalker ve diğer isyancılar laylaylom bir hayat kuracak? Orada birisinin gezegeni yok edildi! Peki, sonuç? Artık evi olmayan bir uzaylı kendisi; imparatorluğu yense ne olacak ki? Bırak imparatorluğu, bilinen bütün kötü güçlere galip gelse ne olacak? Altıncı filmde hemen sonrasını konu alan "The Jedi Academy Trilogy" isimli roman serisinde Luke Skywalker karakteri haybeye Dark Side'a geçmiyor. İşte SW'un işlediği ana fikirlerden bir tanesi de budur ve bunun gibi daha birçok alana çok önemli dokundurmaları vardır. Umarım herkes SW izlerken, onu sadece karakterleri ve de yarattığı fantastik evreni için değil de birazcık da nelerin yansımaları olduğunu merak ederek izler. ■



PROTOTYPE 2

Yapımcımızı öldürme vakti geldi çattı!

LEVEL 184

1 MAYIS'TA PİYASADA!

İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.

Teknoloji Hayattır!

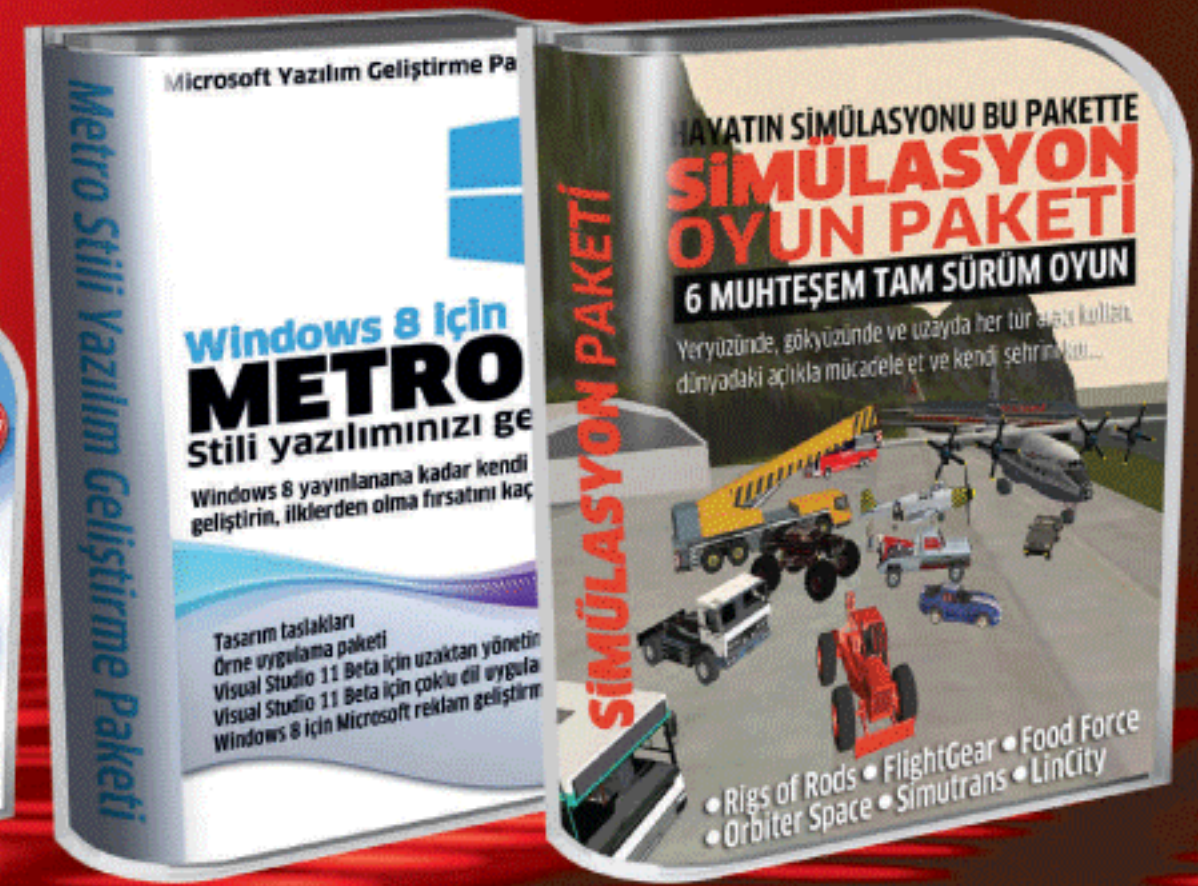
... ve teknoloji neredeyse **CHIP** de işte tam orada, hayatın tam içinde!



HERKESE
Facebook
rehberi kitabı
HEDİYE



8 tam sürüm yazılım ile Metro uygulama geliştirme paketi ve Simülasyon oyun paketi hediye!



CHIP, Nisan sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

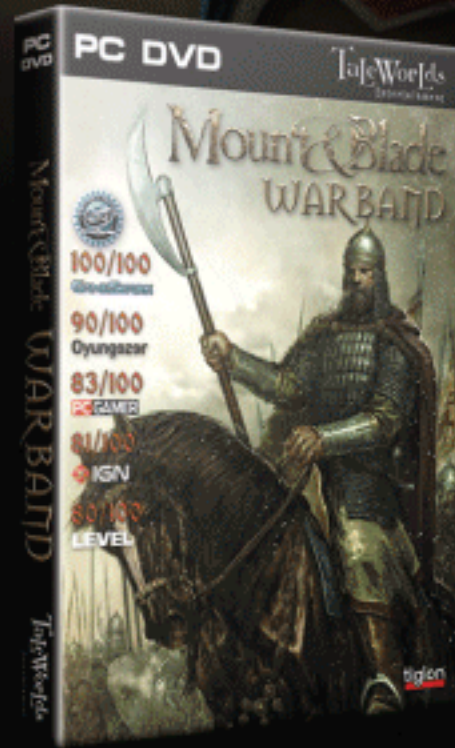
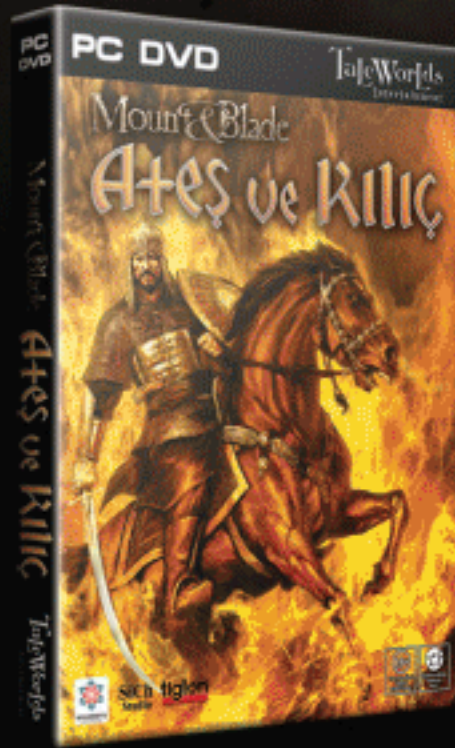
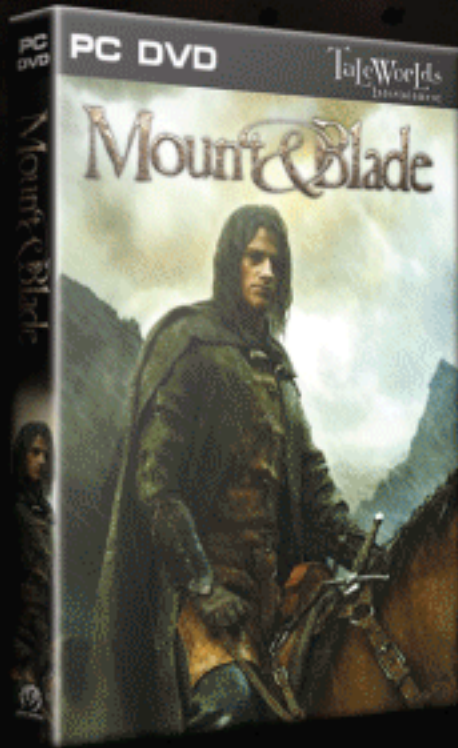
DB
DOĞAN BURCU DERGİ

AVRUPAYI FETHET, EFSANE OL!

Mount&Blade

COLLECTION
KOLLEKSİYON PAKETİ

NAPOLEON
SAVAŞLARI
EKLENTİ PAKETİ İÇERİR.



**NİSAN AYINDA
TÜM SATIŞ
NOKTALARINDA!**

PC GAMER
THE TOP 100 PC
GAMES OF ALL TIME

**Dünyanın gelmiş geçmiş en iyi 100 oyunu arasında
gösterilen Mount&Blade' in kolleksiyon paketi!**

tiglon

Mount&Blade: Ateş ve Kılıç © 2008-2011 TaleWorlds Entertainment - İksisoft Yazılım. Tüm hakkı saklıdır.
Mount&Blade, Mount&Blade: Ateş ve Kılıç, TaleWorlds Entertainment ve İksisoft Yazılım logoları
İksisoft Yazılım'ın T.C. ve bütün ülkelerde tescilli markalarıdır. www.taleworlds.com

TaleWorlds
ENTERTAINMENT