

195\_ TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ\_

\_NİSAN 2013 - 7.50 TL (KDV DAHİL)  
2013 - 04 - ISSN 1301-2134

# LEVEL

# WATCH DOGS™

GTA'YI TAHTINDAN EDEBİLECEK Mİ?



# exper

Exper, Windows 8'i önerir.

## Bazı şeyler görüldüğü gibidir.

Yeni UltraNote Serisi  
İnce, hafif ve şık...



twitter.com/ExperBilgisayar facebook.com/experbilgisayar exper.com.tr 0216 645 85 85

Ultrabook, Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon ve Xeon Inside, Intel Corporation'ın Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markalarıdır.

Güzel, hızlı ve akıcı  Windows 8







## YILIN EN İYİ AYI

Nereden başlasam, bilmiyorum; Mart ayı gerçekten de çok karışık oyun piyasası adına. Özellikle de son günleri... Haliyle sürekli olarak sayfa planını değiştirmek zorunda kaldık. (Şefik'i de hırpalamış olduk biraz. :) Neyse ki sonuç mükemmele yakın oldu. Bakalım, neler var dergide bu ay?

Öncelikle kapak konumuz, Ubisoft'un yeni title'ı Watch Dogs. Uzun zamandır kapağa taşımak istediğimiz oyun, birçok yönüyle GTA'yı andırıyor ancak görünen o ki uzun yıllar sonra GTA'nın karşısına gerçek bir rakip çıkacak. Dahası, oyunun, GTA'yı tahtından indirmesi olası. Oyunla ilgili her şey; hiçbir yerde yayımlanmamış ekran görüntüleri, özel röportaj ve fazlası, bu ay Türkiye'nin en çok satan oyun dergisinde, LEVEL'da.

Bu sırada Battlefield 4'ü atlamadık; dergiyi baskıya hazırlarken elimize geçen son bilgileri ve görselleri sizle paylaştık. Umarım keyifle okursunuz.

Devam... Favori oyunlarımdan Bioshock'un son versiyonunu, Infinite'i detaylıca inceledik. Açıkçası ilk oyundan sonra ikinci oyun hayal kırıklığına uğratmıştı beni ama son oyun, kelimenin tam anlamıyla "farklı". Gökyüzünde geçen bir FPS'miz oldu sonunda, hayırlı olsun!

Ve God of War... Kült oyununun son versiyonu hakkında her şey, LEVEL'da.

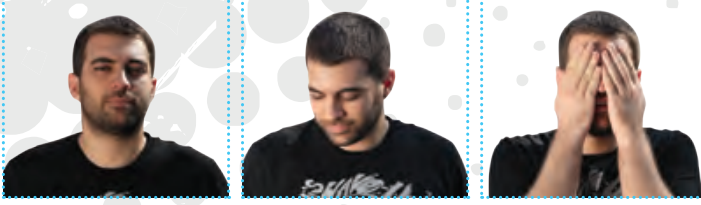
Gelecek ay görüşmek üzere...

**Fırat Akyıldız**  
**Yayın Yönetmeni**  
[firat@level.com.tr](mailto:firat@level.com.tr)  
[twitter.com/whiskeyinthejar](https://twitter.com/whiskeyinthejar)



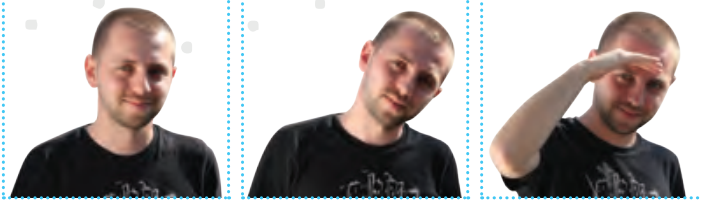
■ BioShock Infinite, Gears of War: Judgment, God of War: Ascension, SimCity, StarCraft II: Heart of the Swarm ve Tomb Raider... Bu takvimin altından nasıl kalkılır?

## Şefik Akkoç



■ Her zaman derim; oyuncu dediğin tercih yapmalı. Yahu Gears of War ile SimCity bir mi? BioShock ile StarCraft bir mi? Biraz seçici olun arkadaş! Hepsini oynayacağım diye kasmayın, bir ya da iki tanesini seçin, oynayın. Hepsini birden oynadınız diye madalya takmayacaklar, emin olun.

## Emre Öztınaz



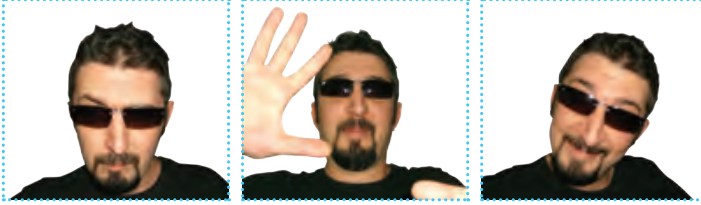
■ Prison Break misali vücudumun her yerini dövmeyle kapladım sırf bu oyun takvimi için. Her bir oyunun oynanması gereken zaman, mekân ve platform bilgileri bu dövmelelerde gizli.

## Ertuğrul Süngü



■ Tuna sümük olur, ben garip Zerg sesleri çıkarırım (Harika sesleri var bu arada.), Ayça yaşadığı zorlukları Twitter'dan amansızca paylaşır, Şefik de derginin son üç günü yağmur gibi gelen Word sayfaları sonucunda yoga yapar!

## Ertekin Bayındır



■ Cidden ağır bir takvim... StarCraft II: Heart of the Swarm zaten yeterince korkutucuyken, "Gel bana, gel bana!" diyen bir Lara Croft var orada. Aslında God of War: Ascension takvimin tamamını alaşağı edebilirdi ama o demodan sonra ağlamama-lyım. BioShock Infinite de sırtıyor kenardan. Çok ağır bir takvim, çok...

## Ayça Zaman



■ Ben Lara ile ilgileniyorum, Şefik de Simcity ile beni ödüllendirdikten sonra geri kalanını uzun vadede gözden geçireceğim. Neyse, dergi elinizde olduğuna göre biz oynadık, sıra sizde. Saldırın!

NİSAN 2013, SAYI 195

### YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

### İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

### YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

### YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

### EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

### YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

### GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

### KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Kenan Durmaz kenandem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@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

Murat Karşoğlu mkars@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

### MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

### YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

### REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

### LEVEL Reklam Satış Müdürlüğü

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürlüğü: Nusret Kırmılioğlu

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

### Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

### REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık

Biltur Basım Yayın ve Hizmet A.Ş.

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

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH 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.





# BIO SHOCK INFINITE

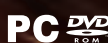
TÜM ZAMANLARIN  
EN YÜKSEK NOT ORTALAMASINA SAHİP FSP  
OYUNUNUN YARATICILARINDAN\*

26 MART

BIO SHOCK INFINITE .COM



PlayStation  
Network



18  
www.pegi.info

\*Based on metacritic average rankings across available platforms.

© 2002-2013, Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Irrational Games. BioShock, BioShock Infinite, BioShock Infinite: Industrial Revolution, Irrational Games, 2K Games and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "B", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.







## Watch Dogs Sayfa 28

Chicago'da tüm cep telefonlarına, banka hesaplarına, trafik ışıklarına ve çok daha fazlasına hükmeden bir adamın hikâyesini dinlemek ister misiniz?

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

### 18 Big Boss

- 20 Haber

### DOSYA KONUSU

- 28 Watch Dogs

### İLK BAKIŞ

- 36 Brothers:  
A Tale of Two Sons
- 38 Assassin's Creed IV:  
Black Flag
- 40 Battlefield 4
- 42 The Witcher 3: Wild Hunt
- 44 Resident Evil:  
Revelations HD
- 45 Beyond: Two Souls
- 46 Payday 2

### 48 Role Playing Günlükleri

### İNCELEME

- 52 BioShock Infinite
- 56 Gears of War: Judgment
- 60 God of War: Ascension
- 64 SimCity
- 68 StarCraft II:  
Heart of the Swarm
- 72 Tomb Raider
- 76 The Showdown Effect
- 77 March of the Eagles
- 78 The Walking Dead:  
Survival Instinct
- 79 Resident Evil 6
- 80 Sniper: Ghost Warrior 2



## SCII: Heart of the Swarm Sayfa 68

2010 yılı itibariyle strateji severleri hâkimiyeti altına alan oyun, müthiş senaryo modu ve zengin multiplayer seçenekleri ile yoluna devam ediyor.

- 81 Battlefield 3: End Game
- 82 The Banner Saga: Factions
- 83 The Sims 3: University Life
- 84 Trials Evolution: Gold Edition
- 85 Sly Cooper: Thieves in Time
- 86 Darkstalkers Resurrection
- 87 Impire
- 88 BIT.TRIP Presents... Runner2
- 89 Highborn
- 90 Persona 4 Golden
- 91 Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3
- 92 A Valley Without Wind 2

- 92 Oozi: Earth Adventure
- 93 Drop a Beat, Giuseppe!
- 93 Dungeon Blocks
- 93 Stranger Than Fiction
- 93 Trigonometry Wars 3 Redux: The Revengeoning

### 94 Rocko@Psikiyatr

- 97 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 196



## LEVEL DVD 195

### DEMOLAR

- Asetto Corsa
- Eleusis
- Sword of the Stars: The Pit
- zX

### FULL OYUNLAR

- Dead Cyborg: Episode 1
- Dead Cyborg: Episode 2
- Melodisle
- Trigonometry Wars 3 Redux: The Revengeoning
- Vexellium

### VİDEOLAR

- Assassin's Creed IV: Black Flag
- Beyond: Two Souls
- BioShock Infinite
- Borderlands 2
- Call of Juarez: Gunslinger
- Dead or Alive 5 +
- Deadfall Adventures
- Deadpool
- Dragon's Dogma: Dark Arisen
- FFXIV: A Realm Reborn
- God of War: Ascension
- Injustice: Gods Among Us
- Killer is Dead
- Metal Gear Sunrising
- Murdered: Soul Suspect
- Payday 2
- PlayStation 4 Oyunları
- Remember Me
- Rocko's Gamer Channel
- Rocksmith
- StarCraft II: Heart of the Swarm
- The Last of Us
- Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist
- Unreal Engine 4
- Warface
- Watch Dogs

### EKSTRALAR

- Injustice: Gods Among Us (Wallpaper Paketi)
- Killzone: Shadow Fall (Wallpaper Paketi)
- SimCity (Wallpaper Paketi)
- StarCraft II: Heart of the Swarm (Wallpaper Paketi)



# POSTA

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

Dokunulmazlık kalkarsa atın: [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)

## OYUNLARIN EFENDİSİ

Merhaba "Cevaplar İmparatoru Tuna Abi", "Parantezlerin Lordu Şefik Abi" ve sayın LEVEL çalışanları. Derginizi 177. sayıdan beri takip ediyorum. O sayıda 20 TL değerinde APB: Reloaded için Premium Account verdiğinizi hiç unutmadım. Sayenizde oyunda millete hava attım. Neyse, uzatmadan sorularına geçeyim.

**Söyle bakalım Yusuf; imparator ile lort arasında ne gibi farklar vardır ve lordun "lort" olarak yazılıyor olmasına şaşırдың mı? (Ben şaşırıyorum hala.) İmparator olduğuma göre lordum Şefik'e de ben komuta ediyorum demektir, doğru cevap buydu. Gelelim Premium sorularının, Gold cevaplarına.**

1. İlk sorum doğal olarak PS4 hakkında. Doğruyu söylemek gerekirse bence şu ana kadar çıkan tüm PlayStation konsollarının arasındaki tek fark oyunlar ve ben PlayStation'ların hepsini belki değiştirmiş, yenilikler eklenmiştir diye aldım ama görebildiğim tek fark konsola çıkan oyunlar oldu. Bu yüzden tekrar yanılıya girmek için sence PS4 çıkınca alayım mı, yoksa PS3'le devam mı edeyim?

**Bu ayki köşemde de bahsettiğim üzere PS4, şimdiye kadarki konsol çıkışları arasında en az heyecan verici olan oldu benim için. Bu bağlamda da sana bir süre daha PS3'ünle takılmayı söyleyebilirim. Şöyle PS3'ün asla güzel**

**gösteremeyeceği, ağzımızın suyunu akıtacak bir görseelliğe sahip bir oyun çıkana dek... (Ben daha PS3'ün bile tadını çıkaramadım, PS4'e hiç bulaşamam! - Şefik)**

2. Bana şöyle güzel, kullanımı rahat, her türlü oyunu sorunsuz çalıştıran bir dizüstü bilgisayar önerir misin? (MSI GT60 haricinde.)

**Öyle bir dizüstü bilgisayar MSI'da yoksa ASUS'ta var. ASUS G74 serisinin üyelerine bir göz atabilirsin, bu sırada babanla da aranı iyi tut derim.**

3. Bu sorum merakla beklenen Assassin's Creed IV: Black Flag hakkında. Söylendiğine göre Assassin's Creed IV: Black Flag'de Edward Kenway'i oynayacağız ve oyunun büyük bir kısmı denizde geçecek. Oyunun büyük bir kısmının denizde geçmesi bence çok sıkıcı çünkü Assassin's Creed III'te veya daha önceki oyunlarda tırmanmak gerçekten çok zevkliydi ve eğer oyunun büyük kısmı denizde geçerse uzun bir süre gemide boş boş dolanmak bence Assassin's Creed kitlesini etkiler. Siz ne düşünüyorsunuz?

**Sorunu, "oyunun büyük kısmı denizde geçerse" parantezine alınca birkaç kelime kalıyor geriye, buna ne dersin? Cevabını bir gemi yolculuğunda, bir parşömene yaz ve bir şişeye koyup denize at. Sonra o şişe boş boş batsın, asla bulunamasın. Şunu net bir şekilde söyleyebilirim ki Yusuf, Assassin's Creed IV: Black Flag zerre ilgimi çekmedi. Korsan muhabbeti çok zorlama olmuş**

**bana sorarsan. (Serinin suyunun çıktığı andır bana göre de bu hamle. - Şefik)**

4. Bir önceki mektupta Ahmet Abi'nin baba olduğunu söylemişsin. Bu durumda bir daha asla inceleme ya da dergiyle ilgili herhangi bir şey yapmayacak mı? Ayrıca Ayça Abla neden bir gidip bir geliyor. Bu konuya açıklık getir misin lütfen?

**Ahmet Abi'niz en son kontrol ettiğimiz Avusturya'da emlak işine girmişti. Bu durumda dergiye bir şey yapacağını düşünmüyorum. Bu bir. İkincisi de Ayça Abla'n tam donanımlı bir kadın olduğu için elbette ki git geller yaşıyor kafasında. Valla zor onunla mücadele etmek ama sanırım sen buna değil, dergiye niye gelip gittiğini soruyorsun, değil mi? Dediğim gibi kadın, ne yapacağı belli olmuyor! (Bu ay da iki gelip gitti, sonra da yüzünü görmedik vallahi. - Şefik)**

5. Sizce Dead Space 3 mü alayım, yoksa Crisis 3 mü? Ya da hiçbirini almayı PS4'ü mü bekleyeyim? **Dead Space 3'ü alma bence çünkü garip, türünü bulamamış bir oyun olmuş. Crisis 3 de teknoloji demosu gibi bir şey. PS4 de öyle hemen alınmay hak edecek gibi durmuyor. Bu durumda sen o parayı bana veriyorsun, ben de kendime ne alıyorum, bir bakayım. Evet, listemde hiçbir şey kalmamış, o para doğruca banka hesabıma gidiyor! (Bana verin, ben bulurum alacak bir**





## şeyler! - Şefik

6. Şu an kapalı beta testlerinde olan Marvel Heroes'un grafikleri bana göre pek güzel değil ve ayrıca DC Online Universe'teki gibi kendi kahramanımızı yapamamamız yüzünden milletin DC Universe Online'ı terk edip Marvel Heroes'a geçmeleri için pek sebep bulamıyorum. Sence yine de bir şans vereyim mi, yoksa DC Universe Online'a devam mı edeyim?

**Ne kadar bol zamanın var, bilmiyorum (Bana versene bir kısmını?) ama eğer çok zamanın yoksa (Tamam, geri veriyorum bir kısmını.) tek bir oyunda ısrarcı olup o oyunun keyfini çıkarmaya çalışmak, oyunun iyicene içine girmek bence daha mantıklı.**

7. Bu sorum kısa ve öz. LEVEL dergisini çıkarmak aklınıza nasıl geldi?

## Nisan ayını ben de seviyorum artık çünkü gelecek yıl, tam bu zamanlar Japonya'ya gitmek üzere hazırlıklar yapıyordum. Ne güzeldi yahu. Yine gideceğim, bırak!

**Bir gün, Survivor'da biz olsak ne yaparız diye konuşuyoruz Fırat'la ve Şefik'le, birden Fırat demez mi, "Bence çok sıkılırdık, düşünsene oynayacak oyun, okuyacak dergi yok." Oradan da dergi çıkaralım dedik. (That escalated quickly.) Nasıl hikâye? (Her gün balık yer, gül gibi geçinip giderdik ya, fena olmazdı sanki. - Şefik)**

Sorularımı yanıtlarsanız çok mutlu, yanıtlar ve yayımlarsanız mega mutlu olurum. İstanbul'dan sevgiler...

Yusuf Aydın GENCER

## BİR YIL SONRA...

"Merhaba Tuna Abi" diyerek başlamıştım bundan tam bir sene önce ve siz de yayımlamıştınız mektubumu. Yine aynı şekilde başlamak istiyorum. Merhaba Tuna Abi, nasıl gidiyor? Umarım iyisindir. Fazla uzatmadan sorulara geçeyim.

**Demek bir yıl önce de buradaydın. Buna inanamamızı beklemiyorsun, değil mi Alpere- Aha, hatırladım seni! Hoş geldin ya, nasılsın? Bak Survivor'da ünlüler gönüllülere karşı savaşıyor ama ben o ünlülerin %80'ini tanımıyorum. Sen tanıyorsan, bana anlatsana kimmiş onlar, neciymiş? (Biz Survivor'a katılan ünlülere "ünsüz ünlüler" diyorsunuz magazinciler olarak ama bunun dil bilgisindeki karşılığını henüz bulamadık. - Şefik)**

1. Tuna Abi, Crysis 3'ü aldım, oyun güzel fakat bana biraz kısa gibi geldi. Sence de öyle mi?

**Crysis 3 değil kısa olan, insanların zaman algısı. (Vay be!) Kısa hakikaten oyun ama zaten daha uzun olmasını gerektirecek pek bir durum da yok bana sorsan. O teknolojiyle şöyle daha sağlam bir oyun yapılsaydı, Crysis 3 dünyayı ele geçirirdi!**

2. Abi bildiğin gibi PS4 tanıtıldı. Sence nasıl? Gamepad üstünde yapılan yenilikler hoşuna gitti mi?

**PS4 için şimdilik olumlu konuşamayacağım.**

**Yeni bir grafik kartı çıkmış kadar ilgileniyorum şu sıralar. Lütfen daha sonra tekrar deneyiniz. (Gamepad'ı ben pek beğenmedim açıkçası. - Şefik)**

3. The Last of Us sence Türkçe olur mu? İhtimal var mı?

**Olabilir. Bak God of War da Türkçe olmuş, pek de şık olmuş. Hiddetliler!**

4. Abi LMFAO dinliyor musun? Sence nasıllar?

**Onun açılımı Laughing My Funny Ace Off değil**

**mi? Değil, evet ama biliyorsun, RTÜK falan... Ben dinlemiyorum, çok pop geliyor bana kendileri. Ben Lady Gaga dinliyorum çünkü hiç pop değil! (Ben The Horrors dinliyorum bir aydır, hiç pop değil ama çoğacıyıp arkadaş! - Şefik)**

5. Call of Duty: Black Ops II'yi oynadım. Gerçekten çok hoşuma gitti ama bir yanım Medal of Honor: Warfighter'ı da al diyor. Ne yapayım?

**O diğer yanın bizim dergideki incelemeyi okumamış sanıyorum ki. Medal of Honor: Warfighter hiçbir surette alınmaması gereken bir oyun. EA, Medal of Honor serisinde iyi çuvalladı valla, nasıl becerdiler acaba... (Sakın bulaşma! Battlefield 3 oynadın mı? - Şefik)**

6. Abi bir PS3 sahibiyim ve tam bir Uncharted fanatığıyım. Hepsini ezici zorlukta bitirdim ve hala doyamadım. Uncharted 4'den haber var mı?

**Uncharted 4'ten haber yok, olsa da o oyun PS4'e çıkar ancak. Güzel de olabilir bak! Yalnız Uncharted serisinin de bir yenilenmeye gitmesi gerekiyor; sadece yenilenmiş grafiklerle bir yere varamaz! Sadece!**

7. Ve son sorum: Ne zamandır telefon almayı düşünüyordum ve kararsız kaldım. Sence iPhone 4S mi, yoksa 5 mi?

**Galaxy S4'e ne dersin? Ben iPhone'dan anlamıyorum. Emre anlıyor. N'aber Emre? (Ben iki yıldır iPhone 4 kullanıyorum ve arayüzden sıkıldım mesela, şimdi LG Nexus 4'e geçmeyi planlıyorum. - Şefik)**

Geçen sene cevaplamıştın, bu sene de cevaplayacağını umuyorum. Bundan sonra her Nisan sana yazı yazacağım çünkü Nisan ayını çok seviyorum ve 18'i benim doğum günüm. Her doğum günümde de yayımlayarak bana doğum günü hediyesi yapabilirsin. Kendine iyi bak, iyi günler.

**Nisan ayını ben de seviyorum artık çünkü gelecek yıl, tam bu zamanlar Japonya'ya gitmek üzere hazırlıklar yapıyordum. Ne güzeldi yahu. Yine gideceğim, bırak! (Doğum gününü de kutlarım elbette.) (Giderken beni de al Tunaaa! - Şefik)** Alpere ÖZCAN

## LEVEL FORUMUNDAN, POSTAYA

Merhaba Tuna Abi ve Şefik Abi. Ben sizi Metro: Last Light kapaklı derginizden beri takip ediyorum. O sayıyı sırf Point Blank kodu verdiğiniz için almıştım ve sonra hep almaya başladım. Bu arada 13 yaşındayım, yani küçük bir okuruzum. Fazla uzatmadan sorularıma geçeyim.

**Dergimizi sırf kod için alanları kınıyor, kod için alıp dergiyi okumaya başlayanları ise sevgiyle kucaklıyorum. Bu demektir ki iyi iş yapıyoruz da okudukça keyif alıyorsunuz.**

1. Ben büyük bir Crysis hayranıyım ama serinin son oyunun grafiklerinin yüksek sistem gerektirdiğini ve hikâyesinin vasat olduğunu duydum, onun için almadım. Sen bu konuda ne düşünüyorsun Tuna Abi? Yani almalı mıyım?

**Demek böyle bir duyum aldın? Bunları geçen sayıda ben söylemiş olmayayım sakın, Crysis 3 incelemesinde? Bence paran çoksa al, yoksa çok da elzem değil. (Elzem nasıl olursa zaten?)**

2. Tuna Abi benim Dell Inspiron 1545 dizüstü bilgisayarım var. Sence bu dizüstü bilgisayar beni ne kadar götürür?

**Beni bir veri tabanı olarak görmeniz hoşuma gidiyor elbette ki zaman zaman ama şunu da bilmelisin ki Survivor'da üç tane parça süreklili dönüp duruyor: Suavemente, La Vida Es Un Carnaval ve Chan Chan. Bak mesela bunları sorsan, cevabı hemen almıştın ama ben o modeli tanımıyorum. Adı güzel geliyor ama... Bence idare eder.**

3. Bir de benim tek bir hayalim var, o da sizin derginizde editör olmak. Nasıl olunuyor ki? Millet soruyor "Büyünce ne olacaksın?" diye, ben de "LEVEL dergisinde editör olacağım." diyorum, bana gülüyorlar. **Niye gülüyorlar yahu? Yaptığımız işi komik mi buluyorsunuz ey gülenler?! Komik değil ama gerçekten eğlenceli bir iş yapıyoruz. Düşünsenize, tüm gün oyun oynama, sonra böyle çayını, kahveni alıp bilgisayarın başına kurul, yaz, çiz, oh. Fonda da Ricky Martin'den Alle Alle çalıyor! (Survivor'da çalıyor en azından.) Bence gülmesinler, kim bilir belki bir gün aramıza katılırsın. (Editörlük için yıllar gerekiyor ama serbest yazarlık başvurusu için şu adresi kullanabilirsin: www.surveymonkey.com/s/Z32QHRV - Şefik)**

4. Ben çok büyük bir League of Legends oyuncusuyum. Ne zaman League of Legends'in kodunu vereceksiniz? Bir de orada olanların favori kahramanları kimler?

**League of Legends kodu ne zaman veririz, onu ancak Şefik söyleyebilir. Favori kahramanının ismini de o söyler. Şefik the Magnificent! (Vallahi planlarımız arasında şu sıralar League of Legends kodu vermek yok. Oyunu da hiç oynamadım ben ama Emre'nin ki Fiddlesticks ve Teemo. - Şefik)**

5. Ben de herkes gibi bir Grand Theft Auto hayranıyım. Yeni oyunun PC'ye çıkmayacağı söyleniyor. Doğru mu Tuna Abi?

**Öyle bir durum var ama elbette ki oyun PC'ye çıkacak; er ya da geç...**

Sorularım bu kadardı, cevaplıyorsanız çok sevinirim, yayımlarsanız mutluluktan uçarım. Andaç SUNGUR

## BRACE YOURSELVES, YGS'CİLER!

Üç buçuk yıldır daimi takipçisi olduğum derginizin, her zaman bir tebessümle okuduğum bölümüne selam olsun! Benim de sizlere farklı alanlarda birkaç sorum olacak.

**Ben Matematik alanını sevmiyorum, oradan sorma. Fizikten de sorma. Kimya desen, ancak deney tüpü derim. Biyolojim de kötüydü benim.**

**Yuh yani. Ne kötü bir öğrenciymişim... (Bir de bana sor... - Şefik)**

1. Yeni nesil konsolların özelliklerinin tanıtıldığı şu dönemde bile konsollar kısa bir süre içinde PC'lerden geri kalmayacak mı? (Evet, PC sempati-zanlılığı yaptım.)

**Bravo, doğru konuştun. Ne var ki teknolojik ilerlemede bir yavaşlama söz konusu. Dolayısıyla, tam donanımlı yeni nesil konsollar bayağı uzun süre idare edecektir diye düşünüyoruz. (Konsollar hiçbir zaman "maksimum" bir PC ile baş edemez ama fiyat / performans olarak da konsolların açık ara bir üstünlüğü olduğunu söylemek gerek. - Şefik)**

2. An itibarıyla Assassin's Creed IV: Black Flag'ın sinematığını izledim. Hoş, güzel fakat seriye hiçbir yenilik getirmeyecek bence. Siz ne düşünüyorsunuz?

**Senle iyi anlaşıyoruz Berkay! Ben de aynısını düşünüyorum ve bu yüzden de Assassin's Creed**



► **IV: Black Flag, "en az umurunda olan oyunlar" arasında hoş bir yer ediniyor kendisine.**

3. 200 ila 300 TL arasında bana bir oyuncu kulaklığı önerebilir misiniz? Genelde League of Legends, Battlefield 3, APB: Reloaded oynuyorum. (Şefik Abi, APB: Reloaded geri dönsün.)

**Şefik, APB: Reloaded'a geri dön. Tamam mı? Bunu bağladık. Bir de kulaklık bakalım. Razer'dan bir şeyler alsan? Başka gelmedi aklıma. (Koss süper marka bu arada; acayip iyi bas veriyor.) (Şubat sayımızda incelediğimiz ve Battlefield 3 temalı Razer BlackShark da pek güzel. - Şefik)**

4. Bizim topraklarımızda, yani Zonguldak'ta çekilen Kelebeğin Rüyası'nı izleyen var mı ofiste? Yorumlarınız neler?

**İnanır mısın, senin bu sorunu okurken Beyaz Show'a tüm ekip konuk oldu, ben de onlara bakıyordum?! Ben filmi izledim; kötü bir film değil ama bana hitap etmedi. Öyle kafayı yiyip duvarlara şiir yazmalar falan, Varlık dergisi, film bir odak noktasının olmaması, bana uymadı. Bir**

## Upgrade'den nasıl 800 TL kârla çıkabildin acaba? Ben de aynısını yaptım, 500 TL içeri girdim.

**de o şahane Zonguldak manzarası eşliğinde çalan Amerikan müzikleri neydi, lütfen yani... (Ben de pek bir merak ettim ama gidemedim hala. - Şefik)**

5. Bir soru değil, bir iyi dilek aslında. Siz bu yazıları okurken biz 24 Mart'ta YGS ile cebelleşiyor olacağız. Buradan bütün "YGSİANS"a başarılar diliyorum. May the force be with you guys!

**Benim zamanımda YGS falan yoktu ama galiba zor bir yarışmış. (Yarışma sanıyor.) Umarım birinci olursun bu yıl Berkay; tüm iyi dileklerimiz senin için. (Konuyu hiç anlamamış.)**

Berkay SEZER

## BİR GUITAR HERO VARDI...

Merhaba Tuna Abi ve tüm LEVEL dergisi yazarları! Sizi 120. sayınızdan beri okuyorum. Uzatmadan sorulara geçeyim.

**120. sayı az oldu İlhami. Hadi ışığın seninle olsun! Yok, öyle değil... Işıklar sana yol gösterebilir!**

**Değil. Hah; yıldızın parlasın! Bye.**

1. Ben büyük bir Guitar Hero hayranıyım, hayranıydım. Tabii ki yeni oyun çıkmayacağını 193. sayınızda, "Müziğin Sesini Aç" adlı yazınızda gördüm. Sizce yeni Guitar Hero oyunu çıksa (Çıkamaz ama düşünün.) eskisi kadar tutar mı?

**Gitmemişsin? Tamam, sorun yok. Guitar Hero hala neşeyle oynanabilecek bir oyun aslına bakarsan ama yeni oyun çıkması gerçekten imkânsız gibi. Yepyeni bir şeyler olmalı artık müzik oyunlarında ama o esans nedir, bilmiyorum; zaten bilsem burada olmazdım. (Bandfuse: Rock Legends diye bir deneme var, yakında çıkacak, ona bir şans ver istersen. - Şefik)**

2. Ben adventure oyunlarını da seviyorum. (Tomb Raider, Uncharted gibi...) Bana bu tarz oyunlar önerebilir misiniz? PC için olursa sevinirim.

**En son Tomb Raider çıktı... Onu söylemişsin. Dur bakayım ne var... Max Payne 3'e ne dersin? Bol aksiyon!**

3. Sizce Crisis free-to-play bir oyun olsa bu kadar tutar mıydı?

**Crisis'in free-to-play olmuş hali "Warface" adıyla geliyor gibi zaten. Tutup tutmayacağını da zaman gösterecek. (Warface pek bir kaliteli yalnız. - Şefik)**

4. Geçen sayıda Jadde için verdiğiniz promosyon

kodu gibi, Steam için de bir oyun anahtarı verebilir misiniz? Valve ile işbirliğine girecek misiniz yani?

**Valve bizim amcaoğlunun şirketi. Eski adı "Vale" idi, dedik saçma oldu, Valve olarak düzelttiler... Böyle deyince inandırıcı olmuyor tabii ki ama... Neyse. Steam kodu vermemiz biraz zor ne yalan söyleyeyim. Amcaoğlulara aramız pek iyi değil.**

**Şefik YouTube'da "Rocko's Gamer Channel" adında bir oluşum açınca, amcaoğlu bize küstü. Neymiş, Steam oyunlarına pek yer vermiyormuşuz. Bak ya?! Bak! (Adresini de vereyim, tam olsun: www.YouTube.com/RockoTR - Şefik)**

5. PC'mi yeni upgrade ettirdim. Upgrade ettirdiğim bütçeden 800 TL arttı. Bu 800 TL ile PS3 alıp yanına da Uncharted 3: Drake's Deception mi almalıyım, yoksa PS Vita alıp sokakta da oyun keyfime mi bakmalıyım?

**Upgrade'den nasıl 800 TL kârla çıkabildin acaba? Ben de aynısını yaptım, 500 TL içeri girdim. PS4'ün açıklanmasıyla birlikte PS Vita da biraz daha önem kazandı zira PS4 ile çok daha etkileşimli çalışacak kendisi. Ne var ki halen şöyle sağlam bir oyuna ev sahipliği yapmış değil.**

**Bence o parayı PS4 için sakla.**

Sorularımı cevaplarsanız ve

yayımlarsanız çok sevinirim. Görüşmek üzere...

İlhami BERKAY

## SELAM OLSUN TUNA ABİ!

Merhabalar Tuna Abi ve Parantezlerin Hokage'si Şefik Abi. Ben 14 yaşındayım ve derginizi 160. sayıdan beri takip ediyorum. Sorularıma geçeyim bari... Geçeyim, değil mi?

**Neden herkes aynı kalıpla sorulara geçiyor? Ben olsam şöyle yazardım bak: "Merhaba Tuna Abi. Nasılsın? Sanki kendi kendine konuşuyor gibi değil misin? Kendine mektup yazmalar falan... Bir doktora mı görünsen? Sana mı soracağım lan?! Kendinle kavga ediyorsun Tuna, istersen sorulara geç... Bana ne yapacağımı söyleyemezsin!" Neymiş, ben mektup yazmamalıyım.**

1. İlk sorum; benim bir PSP'm var fakat oyun da pek fazla oynamıyorum, elimde kaldı. Satsam mı ki, ne dersin?

**Bence satabiliyorsan ivedilikle sat ve kurtul. PSP'nin devri çoktan geçti.**

2. Nurettin Abi'ye ne oldu, nerelerde yahu?

**Nurettin Abi'niz Marmaris'te yeni sezonun açılmasıyla birlikte güneşin, kumun ve başka neşeli kavramların tadını çıkarıyor gibi geldi bana.**

3. PS4 açıldı, fiyatı da az çok belli oldu. Sizce yeni Xbox, PS4'ü geçecek gibi duruyor mu?

**Yeni Xbox'ın teknik özellikleri PS4'e yakın. Bakalım Microsoft, bizi şaşırtacak bir şeyler sunacak mı...**

4. Bu sorum Naruto ile ilgili. Acaba hala Naruto'nun mangasını takip ediyor musun? Eğer ediyorsan son olanlar konusunda ne düşünüyorsun? Malum, Hoka-geler falan döndü?

**Ben Naruto'nun mangasını hiç takip etmedim. Animeyi bayağı takip ettim ama onda da bir noktada kalmıştım ki bu ay Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 imdadıma yetişti, kaldığım yerden beni interaktif bir şekilde olaya yeniden dâhil etti. Çok mesudum!**

5. Oyun festivalleri falan oluyor Türkiye'de; hiç

Ankara'da olmuyor mu yahu?

**Ankara'da bir ara oyun turnuvalarında söz sahibi oluyorduk, artık o da kalmadı. Seni İstanbul'a davet etmek durumundayız Ahmet.**

6. Son bir şey soracağım. Hep merak etmişimdir; sizin

oyunları kim alıyor, yani kaynağınız kim?

**Oyunları şu Survivor'daki ünlülerden biri alıyor. (Taktim, değil mi?) Panama'dan buraya birkaç haftada geliyor oyunlar şişe içerisinde. (Deniz yolu güvenli!) Kaynağımız o yani... Favorim Hilmicem! (O nasıl isim ki Word bile altını çizdi.)**

Sorularım bu kadardı. Klasik "yok cevaplarsanız mutlu olurum, uçarım" falan yazmayacağım. Hadi görüşürüz LEVEL ailesi; Ankara'ya gelerseniz çaya bekliyorum.

**Çay kurtarmaz, yanına cupcake de isteriz.**

**Tunalı'da süper bir yer açıldı, oradan alırsan lüt-fen... Nutella'ısı acayip iyi!**

Ahmet Nerit ÖZDEN

## O, BU, ŞU

Sevgili LEVEL ekibi, benim adım Abdullah ve sizi bayağıdır takip ediyorum, size bayılıyorum! Uzatmadan sorularıma geçeyim.

**Bize bayılıyorsun derken? Sevmek tamam da bayılmak? "Dikkat! LEVEL bayılmaya yol açabilir." İşte bir şahane daha espiyle, bu son mektupta... (Mor ve Ötesi'nin "Son Mektup" diye şarkısı mı vardı?)**

1. PS4 çıktığı zaman PS3'e oyunlar çıkmaya devam eder mi?

**Edecek, hem de bu defa bayağı uzun bir süre edecek gibi duruyor.**

2. Watch Dogs çıkana kadar buna benzer oyunlar önerebilir misin?

**Watch Dogs'a en yakın oyun, hiç çıkmamış bir oyun olmalı. Aklıma en yakın Heavy Rain geliyor atmosfer olarak. Remember Me çıkıyor, o da biraz benzeyebilir.**

3. League of Legends için neden promosyon kodu vermiyorsunuz? Bir ara verdiğinizde başlamıştım fakat şimdi de vermenizi bekliyorum.

**Veremiyoruz çünkü tüm kodları kendimiz kullanıyoruz! Özellikle Emre yok mu... Yedi bitirdi tüm kodları!**

4. Ben Crisis'in bütün oyunlarını oynadım fakat Crisis 3'te farklı şeyler bekliyordum. (Crisis ile Crisis 2'nin birleşimi sonucunu beklemezdim.) Crisis 4 çıkar mı?

**Crisis 3'le birlikte seri sonlanıyordu diye bir şey hatırlıyorum ama emin de olamadım bir an. Yeni bir Crisis çıkabilir ve hatta yeni nesil konsollar için bir Crytek oyunu mutlaka çıkacaktır ama o oyun Crisis mi olur, bu cümle biter mi, bilmiyorum...**

5. Bende Assassin's Creed III vardı fakat aldığıma bin pişman oldum, keşke almasaydım... Assassin's Creed gibi başka oyunlar var mı, varsa neler?

**O kadar mı sevmedin? Bak Assassin's IV: Black Flag çıkıyor, korsanlar falan var içinde! Olmadı tamam. Tomb Raider'a ne dersin? Ayça o kadar çok sevdi ki Lara gibi çığlıklar atarak dolaşılıyor Kadıköy'de. Deli herhalde...**

6. Keşke Trump Towers'a gelebilseydim... Bize çok uzak ama bir kere olsun sizi görmek isterdim. Siz nerede oturuyorsunuz? (Biraz meraklıyım bu konulara.)

**Evmizi öğrenmek sana ne kazandıracak? (Direkt gelirmişsin.) Geleceksen bari yanında Survivor'ın eski bölümlerini getir de böyle bir hafta aralıksız izleyip hayattan soğuyalım! Ben şu Tepebaşı'nda, şu şey sokağını kesen dik caddenin orada bir bak-kal var ya ünlü, oradayım işte. Bazen de burada.**

**Ayça deliye ben zirdeliyim! (Galiba...)**

Sorularım bu kadar. Cevaplarsanız çok sevinirim.

Hoşça kalın. (Bu arada 30 Mart doğum günüm.)

**Bir doğum günü kutlaması da Abdullah'a gidiyor. Görüşürüz sevgili Abdullah 123AC!**

Abdullah 123AC (Soyadını yazmazsan, böyle olur!)



# LEVEL ONLINE

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

[www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)

Her gün güncelleniyor



# Takvim Nisan

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
1	2 • Defiance (PC PS3 360)	3	4	5 • Arcania: The Complete Tale (PS3 360) • Ninja Gaiden 3: Razor's Edge (PS3 360) • Painkiller: Hell & Damnation (PS3 360) • Sang-Froid: Tales of Werewolves (PC)	6	7
8 Dishonored: The Knife of Dunwall	9	10 • Age of Wushu (PC) • ShootMania Storm (PC)	11 Age of Wushu	12 Ninja Gaiden 3: Razor's Edge	13	14
15	16 • Dishonored: The Knife of Dunwall (PC 360)	17 • Dishonored: The Knife of Dunwall (PS3)	18	19 • Injustice: Gods Among Us (PS3 360) • StarDrive (PC)	20 Injustice: Gods Among Us	21
22	23 • Don't Starve (PC) • Wargame: Airland Battle (PC)	24	25	26 • Dead Island: Riptide (PC PS3 360) • Dragon's Dogma: Dark Arisen (PS3 360) • Star Trek (PC PS3 360)	27	28
29	30	1	2	3 Dead Island: Riptide	4	5



# TÜRKİYE'NİN EN KAPSAMLI EĞİTİM SERİSİ DEVAM EDİYOR

SADECE VİDEO İZLEYEREK EN POPÜLER SOSYAL AĞLARI NASIL KULLANACAĞINIZI TÜM DETAYLARIYLA ÖĞRENİN

8 GB DVD 04/2013 TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ WWW.CHIP.COM.TR

## CHIP

AYLIK YAYINDIR • ISSN:1308-9419 • 112415 • YIL:18 • NISAN 2013 • 7,00 TL

**BU AY: 106 BAŞLIK ALTINDA 5,5 SAATTEN FAZLA HD VİDEO DERS**  
**SOSYAL AĞLARA HÜKMEDİN**

MAYIS'DA: Popüler yazılımları kolayca kullanın | HAZİRAN'DA: 2 Web tasarımı eğitimi birden

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

**BU ARASTIRMA BAŞKA YERDE YOK!**  
**Marka kandırmacası!**  
Satın almadan mutlaka okuyun: En pahalısı da en ucuzu da aynı bileşenlere sahip

Android iOS WP8  
**TEST Akıllı telefonlar**

iPhone 5'in ilk 5'e giremediği testte en yeni 13 telefon yarışıyor

**İnternetteki sansür kabusu!**  
Engellenen içeriklere, kim neye göre karar veriyor?

**DEV SSD REHBERİ**  
En hızlı, en ucuz, en büyük, en ekonomik disk seçenekleri

**KİŞİSEL BULUTLAR**  
Kendinize ait bir bulut sistemi kurmak için en ekonomik yol!

**DOSYA: ULTRABOOK**  
10 sf: Yeni nesil ikisi bir arada Ultrabook'lar hakkında herşey

**ATÖLYE: NASIL YAPILIR?**

- PS ANLIK FOTOĞRAFLARDAKİ HATALARI DÜZELTİN
- CA DAHA GÜÇLÜ BİR KOMUT SATIRI İSTER MİSİNİZ?
- TELEFONUNUZA KABLOSUZ ŞARJ ÖZELLİĞİ KATIN

FARKLI KATEGORİLERDE ONLARCA İPUCU



**CHIP** Nisan sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için:  
[www.eMecmua.com](http://www.eMecmua.com)





# SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



## Saints Row IV

Platform: PC, PS3, Xbox 360  
Çıkış Tarihi: 23 Ağustos 2013

Grand Theft Auto benzeri oyunların en sınır tanımaz örneği Saints Row serisi, üçüncü oyunla yakaladığı ivmeyi devam ettirmek için geri dönüyor; hem de bu kez çitayı daha da yukarıya taşıyarak. Zaten yeterince absürt olan Saints Row dünyası, işin içine bir de uzaylılar girerse ne hale gelir sizce?



## Max: The Curse of Brotherhood

Platform: Xbox 360  
Çıkış tarihi: 2013'ün ikinci çeyreği

Platform türündeki Max and the Magic Marker'ı oynadınız mı? PC'de var, PS3'te var, Wii'de var, DS'te var, iOS'ta var... Bir an önce oynayın çünkü devam oyunu geliyor. Sihirli kalemiyle macerasına devam edecek olan Max, bu kez sadece Xbox 360 sahiplerine ve Xbox LIVE üzerinden sunulacak.







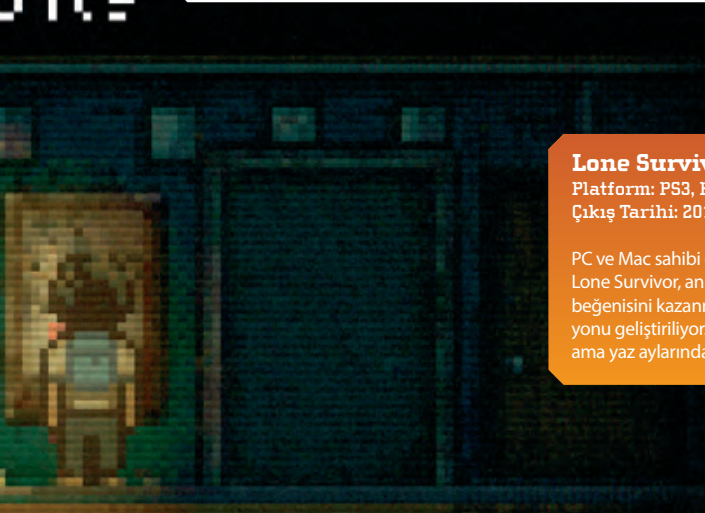
### Call of Juarez: Gunslinger

Platform: PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 2013

Bir kez daha Vahşi Batı'ya gidiyoruz! Call of Juarez serisinin yeni oyunu Gunslinger'da kanyonlardaki tuzaklar, düello- lar, bu karede görebileceğiniz üzere altın madeni savaşları ve daha birçok Vahşi Batı ögesi çıkacak karşımıza. Ha, bir de Billy the Kid ve Jesse James olacak!

it?

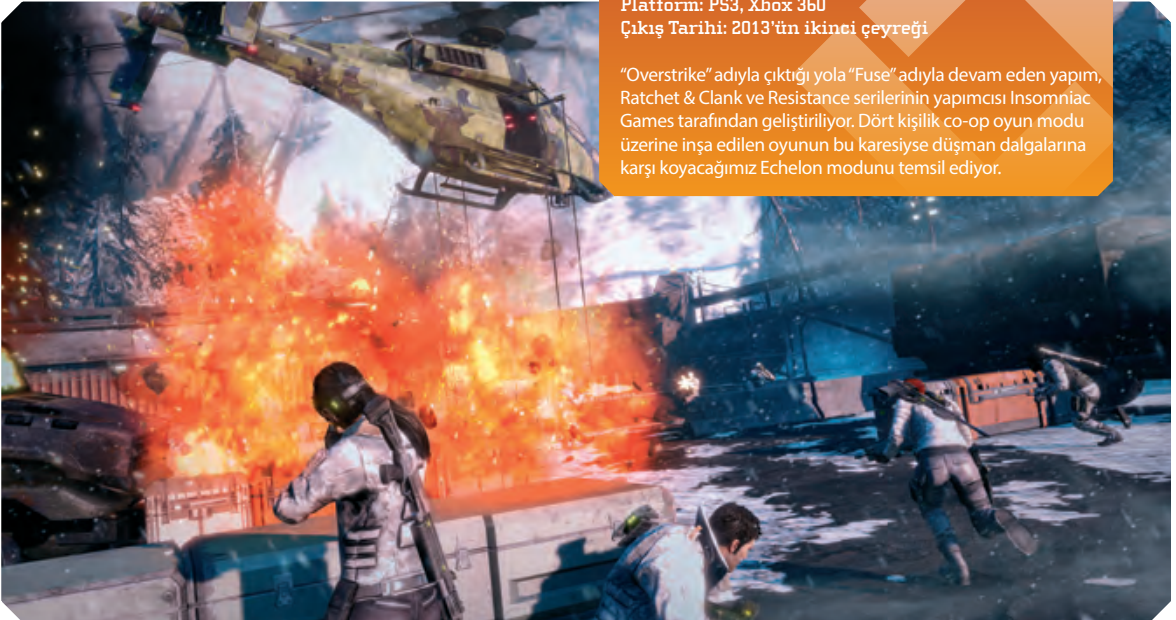


### Lone Survivor

Platform: PS3, PS Vita

Çıkış Tarihi: 2013'ün üçüncü çeyreği

PC ve Mac sahibi oyuncuların yaklaşık bir yıl önce tanıştığı Lone Survivor, anlaşılan Sony'nin de dikkati çekmiş ve beğenisini kazanmış olacak ki oyunun PS3 ve PS Vita versiyonu geliştiriliyor. Oyun için henüz net bir tarih belirlenmedi ama yaz aylarında PlayStation Store'u yoklamakta fayda var.



### Fuse

Platform: PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 2013'ün ikinci çeyreği

"Overstrike" adıyla çıktığı yola "Fuse" adıyla devam eden yapım, Ratchet & Clank ve Resistance serilerinin yapımcısı Insomniac Games tarafından geliştiriliyor. Dört kişilik co-op oyun modu üzerine inşa edilen oyunun bu karesiyse düşman dalgalarına karşı koyacağımız Echelon modunu temsil ediyor.





# LEVEL FIFA LİĞİ

Ay 4

Oyun **FIFA 13**

Platform **Xbox 360**

Bu yıl kabuk deęiřtiren ve artık LEVEL FIFA Ligi olarak yoluna devam eden LEVEL Ligi, kısa süre içerisinde yeniden isim deęiřimine uğrayabilir. İsim adayları arasından ön plana çıkarsa Fırat'tan Eziyet Ligi! FIFA 13'ün oynandıęı iki haftada da kupayı alan Fırat, bizi hem LEVEL Ligi'nden, hem de FIFA 13'ten soęutmaya devam ediyor ama biz de pes etmeyip bu güce karşı koymaya çalışıyoruz. İki aydır bunu başaramamış olabiliriz ama bu ay yine denedik ve...





1



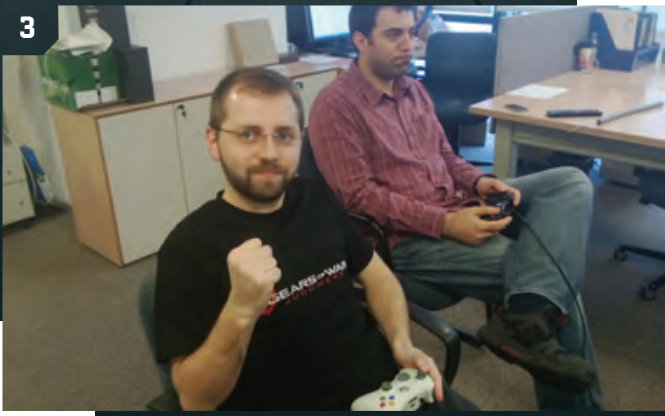
Sıradan bir LEVEL FIFA Ligi açılışı, yine ilk maç benimle Fırat arasında ve ilginçtir ki bu ay ofiste ilk defa FIFA 13 oynanacaktı. Bu süreçte Manchester City'nin kötü gidişatı, benim değişmeyen takımımın dezavantaja neden olmasını sağlasa da yine de ilk yarıyı 1 - 0 önde kapatmak morallendirdi beni. Ne var ki takımın düşen değerleri ve değişen taktiği, oyunun devamında beni bir hayli zorladı ve Fırat maçı çevirmeyi bildi: 1 - 3

2



Beni bir kez daha geçen ve üç puanla yola başlayan Fırat... (Bu ilk cümle her ay aynı mı oluyor?) İlk maçını kazanarak kupa yolunda önemli bir adım atan Fırat, yine yaklaşık bir aydır ayağına top değmeyen Emre'yi aldı karşısına ve maça bir hayli hızlı başladı. Henüz ilk yarıda 3 - 0 gibi bir skorun ortaya çıkması, Emre'nin direncini kırmadı ve erken de bir gol geldi ama kazanan 4 - 1 ile yine Fırat oldu.

3



LEVEL FIFA Ligi'nin ilk haftasında olduğu gibi, bu hafta da Fırat'ın şampiyonluğunu erkenden ilan etmesi, Emre ile aramızdaki maçın formaliteye dönüşmesine neden oldu. Bu motivasyonsuzlukla başladığımız maçta ilk golü bulan Emre, sonrasında farkı arttırdı, ben de Agüero'nun golüyle biraz olsun umutlandım ama maçın kalanı karşılıklı pozisyonlarla geçilirken bir türlü gol bulamadım ve maçı 1 - 2 kaybettim.

LEVEL FIFA Ligi'ne dönüştürdüğümüz LEVEL Ligi'nin üçüncü haftasının galibi, hem beni, hem de Emre'yi farklı geçerek bir kez daha Fırat oldu. LEVEL FIFA Ligi'nin ilk haftası gibi bol gollü geçen haftada teselli galibiyetini ise Emre aldı ve üç haftalık serüvendeki ilk galibiyetini almış oldu. Üç ayın toplamında oluşan puan durumuysa görüntüdeki gibi ve görüldüğü üzere dibe vurdum...

4

	O	G	B	M	AG	YG	P	A
FIRAT	6	5	1	0	18	4	16	14
EMRE	6	1	2	3	8	12	5	-4
ŞEFİK	6	1	1	4	6	16	4	-10

### Puan Durumu

İSİM	MAÇ	KUPA
🏆 Fırat	4	3
Şefik	4	1
Emre	4	0
Ayça	0	0
Ertuğrul	0	0

🏆 = Ayın galibi



TUNA SENTUNA

# BIG BOSS

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

**ÇIK DIŞARI,  
ÇIK ÇABUK!**



## LİSE GÜNLÜKLERİ

- Hocam durun! Yukarıda gördüm, oyunun ismi bu olamaz!
- Söyle bakalım, lisede kime âşıktın? Yan sıradaki kıza, değil mi?
- Ön sıradaki daha hoştu...
- Peki, onunla nasıl iletişime geçtin? SMS mi attın? Yoksa not yazıp mı uzattın? Peki, o buna karşılık ne dedi? Sonra konuşmaya başladınız mı? Başka biri de mi ondan hoşlanıyormuş yoksa? Hatta en yakın arkadaşın mıymış o?! Söyle çocuğum, çekinme!
- Bilgisayar programcısı olduğumu hatırlatır, esenlikler dilerim patron.
- İşte bu! Demek ki senin, tüm bu olayların dijital haline ihtiyacın var! Bak ben araştırdım, Japonya'da çok meşhur bu tip oyunlar. Sadece yazılar falan çıkıyor ve insanlarla ilişkiye giriyorsun!
- Böyle anlatınca apayrı bir edepsizlik söz konusu oldu...
- İlişki dediysem, muhabbet evladım! İçin, her yerin fesat! Şimdi sen hemen oraya bir liseli genç koy.
- Kız, erkek?
- Kızlı erkekli karışık olsun. Birkaç tane koy.
- Koydum, duruyorlar.
- Şimdi biz oyundaki en çekingen, en ezik karakter olacağız. Böyle utangaç, en köşede oturan, en çekingen...
- Onu söylediniz.
- En utangaç, en içine kapanık, en kendine güvensiz...
- Durmayacaksınız, değil mi? Ben ağlayana dek konuşacaksınız...
- Ha? Pardon. Evet... Şimdi bu çocuk, elbette ki sınıfın en güzel, en alımlı, en çekici, en...
- Bu sizdeki bir sorun mu? Eş anlamlı kelimeleri sıralama bozukluğu!
- Geçmişini deşer, seni rencide ederim evladım! Bizim çocuğu koydun değil mi? O kıza mesaj atsin telefon-dan ve desin ki-
- "Merhaba, bu oyun çok sıkıcı, sen de fark ettin mi?"
- Hayır! Diyecek ki, "Selam, çok güzelsin bebeğim."
- Sonra da kendini camdan aşağı bıraksın çünkü böylesine denyo bir yaklaşıma cevap gelmiş olamaz dünya tarihinde.
- İddialı konuşun. Değiştiriyorum o zaman; desin ki, "Selam, teneffüste buluşalım mı kaloriferde?"

## ÇOCUĞUM! AHLAKSIZLIKTA SINIR TANIMIYORSUN! AMA BU HOŞUMA GİTTİ.

- Biz bir kız öğrenci miydik? Kalorifer kız öğrencilerin kontrolündedir patron her zaman, orada buluşulmaz.
- Pekâlâ. "Selam, teneffüste BİR YERLERDE buluşalım mı?" desin?
- Sesiniz yükseldi. Buluşsunlar tamam. Ben hemen bir koridor koyayım oraya, ucunda da kimsenin uğramadığı bir resim sınıfı olsun.
- Güzel! Bazen kafan çalışıyor! Tamam, dedik öyle, kız da kabul etti. Şimdi sahne o sınıfta ama içeride birileri var. Bizim çocuk onları dışarı çıkarmaya çalışacak. Kapıyı açsın ve-
- Bir de ne görsün! Resim hocasıyla fizik hocası kırıştırıyor!!!
- Çocuğum! Ahlaksızlıkta sınır tanımıyorsun! Ama bu hoşuma gitti. Tamam, kırıştıran hocaları koy oraya.
- Hocam?
- 18+ olduk değil mi? Sadece resim hocası koy, fizik hocasıyla ilişkileri gizli olsun, onu da yan görev olarak keşfettiririz!
- Resim hocasını, fizikçileeee, gizli gizliiii...
- Aaa kâğıda yazıyor. Evladım onu aklında tut; sen programlamaya devam et!
- Sız söyledüğünüz saniyede kod yazıyor olduğumu sanmanız ne kadar da naif bir düşünce.
- Deddiğini anlamadım. Neyse, şimdi o odaya girdiler, çocuk kıza açılacak ama resim hocası bir türlü çıkmak bilmiyor, bilmediği gibi çocukların önüne kâğıt koyuyor, resim çizin diyor. Bizim çocuk-
- Resimciyi de ayartsın, hep beraber-
- Dur! Oğlum iyice kafayı yedin ulan, deli! Resimci işim var desin, çıksın hemen! Hemen çıksın!
- Çıktı patron, "Delete" tuşuna bastım.
- Oh, neyse... Şimdi bizim çocuk, NAİF bir halde duygularını açmak isteyecek ve bu sırada da oyuncunun önüne seçenekler sunacağız. Birinci seçenekte, "Şey, ben... Yılsonu balosuna benimle gitmek ister misin diye soracaktım..." olsun.
- "Prom" diyorsunuz yani. Bizim Çankırı Eldivan Lisesi'nde de vardır eminim böyle balolar!
- Hiç duymadım bile ağzından çıkanları. İkinci seçenekte de şu olsun; "Nasıl, birlikte yemek yiyelim mi?"
- Yemek için kıza resim sınıfına davet etmesi...
- Üçüncü seçenekte de, "Saçların o kadar güzel ki, en iyi ışık alan bu sınıfta ne kadar güzel olduklarını görmek istedim..."
- Desin ve en hızlı rezil edilen oyun firmaları arasındaki yerimizi, en iddialı şekilde alalım.
- Son seçenekte de şu olsun, "Ben bir oyun programcısıydım ama patronum aniden işime son verdi, tazminatımı da yatırmadı. Çok üzgün ve mutsuzum..."
- Hepsini yaptım patron, kızlar erkekler, resim, fizik, kimya, tarih hocası ve daha fazlasını hep ekledim. Oyun sabaha masanızda!



# HEARTHSTONE

## HEROES OF WARCRAFT™

### PAX East 2013'te Blizzard rüzgârı

Bedava kart oyunu, **Hearthstone: Heroes of Warcraft** ile tanışın

**E**mre haber verdi; "40 dakika sonra PAX East başlıyor, izle." dedi. Dedim ne tanıtılacak ya, ben olayı tamamiyle atlamışım! "Yeni Blizzard oyunu..." dedi tüm sakinliğiyle. Sonra tahminler yürüttük, Diablo ile ilgili bir şeyler mi acaba dedik, Blizzard All-Stars lafları geçti ama bunu beklemiyorduk. Toplamda 15 kişilik ekiple, Blizzard bir CCG, yani Collectible Card Game (Kart oyunu işte!) üzerinde çalışıyor-muş meğer ve oyunun tanıtımı için de PAX East 2013'ü uygun bulmuş. Zaten daha sağlam bir oyun için kendi, özel şovlarını kullanıyordu; bunu beklemeliydik...

Hearthstone: Heroes of Warcraft,

özünde Warcraft temalı, dijital bir kart oyunu. PC, Mac ve iPad için hazırlığı sürdürülen oyunun bu yıl içerisinde yayımlanması bekleniyor zira tanıtımda gösterilen versiyonu zaten neredeyse bitmiş bir ürün gibiydi.

Oyun elbette ki tamamiyle bedava olacak, bu devirde bu tarz bir oyunu parayla satmak hiç mantıklı olmazdı. Kaldı ki içeriğinde "toplanabilir kartlar" barındıran bir oyunun çok sağlam bir mikroekonomisi de var: Kartları parayla satmak. Durum şöyle ki beş kart içeren "booster" paketleri 1\$'dan satılacak ve oyuncular dilerlerse para yatıracaklar hemen kart arşivlerini geliştirecekler, dilerlerse de 300 kartlık koleksiyonlarını oyunu oynayarak toplamaya çalışacaklar. Elbette ki oynayarak toplamak uzun zaman alacak ve 1\$ da para değil; çoğu insanın oyuna para yatıracığından eminiz.

Eğer hâlihazırda bir Magic: The Gathering oyuncusuyuz, Hearthstone'daki terimleri ve oyunun nasıl bir heyecan barındırdığını hemen anlamış olacaksınız.

MtG konusuyla hiç ilgisi olmayan oyuncular içinse burada eğlenceli çok konu var ve Blizzard da yeni oyuncuların oyuna hemen alışmaları için elinden geleni yapmış, karmaşıklıktan uzak durmuş.

#### Tanıdık yüzler

Tamamıyla Warcraft evrenindeki yaratıkları, isimleri, büyüleri ve mekânları kullanan oyun, 30 kartlık bir deste yaratmanızı isteyerek sizi oyuna davet ediyor. Bu desteyi yaparken ya her kartı, sahip olduğunuz kartlar içerisinde seçiyor, ya birkaç kart seçip desteyi yapay zekânın tamamlamasını istiyor, ya önceden tasarlanmış destelerden (Pre-constructed) seçiyor ya da destenin tamamıyla rastgele oluşturulmasını öneriyorsunuz, ortaya da saçma sapan bir deste çıkıyor.

Desteyi tamamladık, karşımıza da birini oturttuk. Oyun nasıl oynanacak? MtG'de land'ler söz konusu kartları açabilmek için ve çektiğiniz kartlarda land sayısı azsa turlar geçtikçe iki land'e mahkûm olursanız da genellikle yenilirsiniz. Hearthstone'da böyle bir durum olmaması için bir mana point sistemi düşünülmüş. İlk turda bir, ikinci turda iki, üçüncü turda üç mana şeklinde ilerleyen bu sistem sayesinde mana sayınız hep belli ve her zaman karşıdaki oyuncuyla eşit miktarda. "Bir önceki turda mana kullanmayayım, ikinci tura manam kalsın." gibi bir durum da söz konusu değil; her turdaki mana miktarı hep aynı. Bu, oyundaki stratejiyi öldürür mü, onu şu an için bilemiyoruz lakin oynanışı kolaylaştırdığı da bir gerçek.

Eğer önceden tasarlanmış bir deste seçtiyseniz, bunların Warcraft'taki kahramanlara göre şekillendiğini fark edeceksiniz. Mesela sinsi saldırılarıyla ünlü Blood Elf Valeera Sanguinar, destesinde birçok düşmanı şaşırtacak saldırıyla gelecek. (Zehirler de cabası...) Çektiğiniz veya elinizde olan kartın ne kadar mana istediği üzerinde yazacak ve turlarımızı buna göre şekillendireceğiz.

Oyunda yine aynen MtG'de olduğu yaratıklar,





büyüer, instant saldırılar ve counter'lar bulunacak, düşmanınızın saldırılarını bertaraf etmek için de hep şansız olacak. Amacımız elbette ki karşıdaki oyuncunun sağlık puanını sıfıra düşürüp onu yenmek.

### İhanet!

MtG'de bazı kartlar, bazı yaratıkların oluşmasını da sağlar, bunlar için oyuna bozuk para, lastik, kâğıt parçası veya yakında ne varsa onları koyarız. Hearthstone dijital bir oyun olduğu için bu şekilde özellikleri bulunan kartların yarattığı ufak kartlar oyunda tam teşekküllü birer kart olarak yer bulacak. Üstelik bazı üst seviye kartların yarattığı kartlar, sizin aleyhinize olan kartlar da oyuna sokabilecek. Örneğin, bir Demon rakibe saldıracağına size saldırabilecek ve bu yüzden oyunu kaybetme

riskiniz bile olacak.

Booster satın alma olayı da gerçekten tam bir fanatik işi. MtG oynayanınız varsa o booster'ları almak, yavaşça açmak, kartlara tek tek bakmak bir ritüeldir. Hearthstone'da da önce aldığımız booster'ın paketini yırtacağız, ardından içinden çıkan kartlar arkaları dönük bir şekilde önünüze açılacak ve değerli olanlar da hafif hafif parlayacak. Hangi karta önce bakacağınız size kalmış...

Common kart adındaki sıradan kartlardan elbette ki çok fazla olacak elinizde zaman geçtikçe. Gerçek hayatta bu kartlar ya elinizde kalır ya da birçoğunu vererek ancak birkaç uncommon veya bir tane rare kart alırsınız. Burada ise kullanmadığınız common kartlarınızı dust'a dönüştürebilecek ve bu dust puanlarını daha iyi kartlar almak için kullanabileceksiniz. Üstelik bunu yaparken de yine

booster paketi açarken yaratılan atmosfer ekrana gelecek, kartlar uçacak, ses efektleri ve müziklerle bu sıkıcı aktiviteler eğlenceli bir hale getirilecek.

Oyundaki animasyon kalitesi de gerçekten çok yüksek bir seviyede. Her yaratık WoW'daki seslerine sahip ve ekranda sürekli bir dinamizm söz konusu. Büyüer, efektler, seslendirmeler... Hatta kendi sahanızda bulunan yapıları kontrol ederek rakibinize işaretler gönderebileceksiniz. (Mancınıkla taş atmak gibi...)

Draft maçlarının (Rastgele oluşturulan destelerle yapılan maçlar.) da olacağı Hearthstone, Blizzard'ın çok daha önemli bir oyun açılışına karşılaştığı düşünülürse biraz dalgayla karşılandı maalesef ama bu, Hearthstone'un kolayca oynanan, eğlenceli bir oyun olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Bakalım Blizzard, oyunu ne zaman oyuncularla buluşturacak... ■

## Magic: The Gathering



Hearthstone çıkana kadar oyalanabileceğiniz ve büyük ihtimale bağımlısı olup daha sonra Hearthstone'un yüzüne pek bakmak istemeyeceğiniz oyun heyecanının adı Magic: The Gathering'den başkası değil. Kısaca "Magic" olarak adlandırılan bu kart oyunu, 1993 yılında Wizards of the Coast firması tarafından tanıtıldı ve o vakitten sonra da firmanın en sağlam oyunu olarak unvanını korumaya devam etti. Benim Urza's Legacy'de bıraktığım ve Ice Age dönemlerini hatırladığım Magic, FRP kafelerde oynanabildiği gibi, internet üzerinden de oynanabiliyor ama oyunun kartlarını elinizde tutmaya alıştıysanız, dijital kısmına pek de ısınmıyorsunuz. Magic: The Gathering: Duels of the Planeswalkers, her yıl yenilenen kart arşiviyle PC'de, konsollar ve mobil platformda oynanabileceğiniz bir oyun. Kart oyunları ilginizi çekiyorsa, mutlaka göz atın.







## Oyunların içinde olmak

Oculus Rift ile Matrix'e adım adım...

**O**yunlardaki gerçekçilik artsa da sürekli bir eksiklik var ve o da tam olarak oyunun içindeymiş hissiyatının oluşmaması. Japonya'da online bir mech oyunu oynamıştım. Direkt bir kabine giriyordunuz ve 180 derecelik açıya uzayan ekranlar sayesinde gerçekten bir mech'i kontrol ediyormuş gibi hissediyordunuz. Böyle bir düzeneği evde kurmak zaten zor ve hiçbir oyunun böyle bir düzene uyumluluğu da yok.

Geçtiğimiz yıl bir Kickstarter projesi olarak başlayan ve amaçladığı 250.000\$'lık başışı, 2.500.000\$'a tamamlayan Oculus Rift, sanal gerçeklik projesi, tam olarak oyunların içerisinde olmamızı ön görüyor ve bunu her oyuncunun satın alabileceği bir donanımla başarmaya çalışıyor. Cihazın yapımçı kitleri ancak geçtiğimiz ay yapımçılara dağıtılmaya başlandı fakat bundan önce, cihaz ilk defa tanıtıma çıktığında o kadar ilgi çekti ki EA ve Valve gibi firmalar çoktan oyunlarını bu cihaza nasıl uyarlayabileceklerini düşünmeye başladı.

Kafamıza taktığımız ve ekran istemeden, görüntüyü direkt olarak gözlerimizin önüne getiren Oculus Rift'in sıradan 40 derecelik monitör aç-

sından çok öte, 110 derecelik bir alanı gözlemleyebilmemize olanak tanınması bekleniyor. Böylece kafamızı nereye çevirirsek, orayı gözlerimizin önüne getirebileceğiz ve bunu yaparken de gecikme süresi fark edilmeyecek kadar az olacak.

Cihazın prototip versiyonunu deneyen insanların birçoğu başta alete uyum sağlamakta güçlük çekmiş durumda. Çoğunda baş ağrısı ve baş dönmesi oluşmuş ama ikinci denemelerinde görüntüye alışmış ve cihazın gerçekten çok etkileyici bir oyun deneyimi yaşattığı konusunda hem fikir olmuş.

Oculus Rift'in tüm denemeleri, cihaz tasarlandığı andan itibaren Doom 3 üzerinde yapıyor. Doom 3'ün bu sayede bambaşka bir oyuna dönüştüğünü belirten tasarımcı, Doom 3: BFG Edition'ın Oculus Rift desteğiyle geleceğini açıklamıştı fakat geçtiğimiz günlerde bunun yetişmediğini belirtti ve başış yapanlara çeşitli

ödülleri dağıtılacağını açıkladı.

EA şu sıralar Battlefield 4 ve Dragon Age III'te kullanılan Frostbite 2 motorunu Oculus Rift'le uyumlu hale getirmeye çalışıyor. Özellikle Battlefield 4'ü Oculus Rift'in sağlayacağı gerçeklikte oynamak çok heyecan verici olacaktır.

Online mech oyunu Hawken da çoktan Oculus Rift desteğini aldı ve bu şekilde piyasaya sürüldü.

Valve'in Team Fortress 2'si de deneysel bir sanal gerçeklik modunun denemelerinde ve bu mod da direkt olarak Oculus Rift için oluşturulmuş durumda.

Son olarak Kung Fu Superstar'ın ve Strike Suit Zero'nun da Oculus Rift desteğine sahip olduğunu belirtelim.

Cihazın ne kadar bir ücretle satışa sunulacağı henüz belli değil ama herkesin sahip olabileceği bir fiyattan satışa sunulması bekleniyor. Gözleri çok az yoracağı söylenen alet, bakalım vaat ettiklerini yerine getirebilecek mi... ■





## canlandırılar FESTİVALİ

# Canlandırılar Festivali

Nelson Shin pek yakında karşınızda

**C**anlandırılar Derneği tarafından ve Puruli Kültür Sanat işbirliğiyle düzenlenecek Canlandırılar Festivali, 24 - 28 Nisan 2013 tarihleri arasında İstanbul'da, 16 - 19 Mayıs 2013 tarihleri arasında ise Ankara'da programını canlandırma severlerin beğenisine sunacak. Film gösterimlerinin, konuşmaların, sektör buluşmalarının, atölye çalışmasının ve bir panelin gerçekleşeceği festivalin renkli bir de konuğu var...

### Işın kılıcının yaratıcısı festivalde

Her yıl canlandırma sinemasının bir ustasına odaklanarak bu sinemacıyı ağırlayacak Canlandırılar Festivali'nin ilk konuğu, Star Wars serisindeki "ışın kılıcı"nın yaratıcısı, The Transformers: The Movie ve Empress Chung filmlerinin yönetmeni, The Simpsons Movie'nin yapımcısı Nelson Shin. Hafızalarımıza kazınmış pek çok çizgi film karakterine hayat veren Shin; The Simpsons, Taz-Mania, Tiny Toons, Animaniacs, G.I. Joe gibi televizyon dizilerinin yapımcısı AKOM Productions'ın kurucusu ve CEO'su. Canlandırılar Festivali'nin konuğu olarak 24 - 28 Nisan tarihleri arasında İstanbul'da olacak canlandırma gurusu, bağımsız canlandırma yapımcıları ve canlandırma

stüdyoları ile Reklamcılar Derneği'nde gerçekleşecek ProDay'de bir araya gelecek. Shin, yerli stüdyolarla tanıştıktan sonra onlarla kendi iş deneyimlerini paylaşacak. Nelson Shin'in konuşmasının ardından yerli katılımcılarla Türk Canlandırma Dizileri'nin uluslararası başarı kazanması için yapılabilecekler üzerine bir panel düzenlenecek.

### 80 kuşağı çocukları sinemaya!

Shin'in yönetmeni olduğu, The Transformers: More than Meets the Eye sloganıyla belleklerimizde yer eden The Transformers: The Movie ile yine Shin'in yönetmeni ve yapımcısı olduğu Empress Chung isimli bağımsız uzun metraj animasyon filmi ve Shin'in kariyerinin ilk yıllarında canlandırıcı olarak çalıştığı Pembe Panter Kısaları'ndan çok özel bir seçki festival sırasında sinemaseverlerle buluşacak.

Animasyon gurusu Shin'in festival için özel olarak derlediği iki seçki de seyircilerin ilgisini bekliyor olacak. 52 ülkeden canlandırma sanatçılarının üye olduğu uluslararası canlandırma ağı ASIFA (Association Internationale du Film d'Animation) tarafından hazırlanan ASIFA'nın En İyileri içinden Shin'in en çok beğendiği 16 film ve Shin'in son iki yılda yapılmış

Güney Kore filmleri arasından seçtiği canlandırma yapımlarının yer aldığı ASIFA Kore Seçkisi de festivalde izlenebilecek.

### Programda başka neler var?

Ulusal ve uluslararası festivallerde 30'dan fazla ödül toplayan Canlandırılar Yetenek Kampı Filmleri, Türkiye'de canlandırma tarihine toplu bir bakış niteliği taşıyan Türkiye Canlandırma Tarihi'nden başlıkları altında pek çok canlandırma film de festival programında yer alıyor.

Festival gösterimleri İstanbul'da İstanbul Modern Müzesi'nde, Ankara'da ise Kore Kültür Merkezi'nde gerçekleşecek. ProDay dışındaki tüm etkinlikler ve film gösterimleri ücretsiz olacak.

Program ve etkinlikler hakkında ayrıntılı bilgiye festivalin web sitesinden ([www.canlandırılar.com](http://www.canlandırılar.com)) ulaşılabilir, Facebook ve Twitter hesaplarından duyuruları takip edebilirsiniz. ■







## Karşı takımın hikâyesi

Resident Evil 6, Left 4 Dead 2 ile buluşuyor

**C**apcom'a elindeki oyunun karakterlerini, onların oyunundakilerden biriyle buluşturmak istediğini söyle, hemen bu fikre sıcak bakar. Eminim ki piyasa kaygısı olmasa çok daha fazla "crossover" proje gerçekleştirdi ama şu haliyle bile yeterince iyi iş çıkarıyor diyebiliriz.

Capcom'un bir başka lisansla buluşmasının son örneği, Left 4 Dead 2'nin karakterlerinin RE6'da, RE6'nın karakterlerinin de Left 4 Dead 2'de görülecek olmasını planlayan, ücretsiz DLC. RE6'nın yeni piyasaya sürülen PC versiyonuna gelen bu DLC, yine PC'ye özel olan mod The Mercenaries: No Mercy'de kullanılacak. Left 4 Dead 2'nin kahramanları Coach'un, Nick'in, Ellis'in ve Rochelle'in RE6'nın yaratıklarına karşı mücadelesinde rol alacağız ve bu karakterlerin her birinin, kendine has hareketlerle donatılmış olmasından ötürü de mutluluk duyacağız zira No Mercy modu, çok zorlu

bir mücadele içeriyor. L4D2'deki kahramanlardan öte, iki tane sevimsiz yaratık da RE6'ya transfer oluyor. Baş belası Witch ve yakınında asla durmamanız gereken Mini Tank, RE6'nın sevimsiz yaratıklar arşivinde kendilerine yer buluyor.

RE6'dan L4D2'ye transfer olan yaratıklarsa Le-potitsa, Napad ve Ogroman fakat bunların oyunda nasıl yer edeceğine, ne gibi özelliklere sahip olacağına dair bir bilgi verilmedi.

Kendi silahlarına da sahip olacak olan L4D2 kahramanlarının Mercenaries mücadelesi, yayımlanan videoda hiç de iç açıcı gözüküyordu maalesef. Hayır, görüntüler çok kaliteli ama başarılı olmak için çok dikkatli olmak gerektiği de ortada.

5 Nisan günü ücretsiz olarak yayımlanacak olan DLC, RE6'ya yepyeni bir boyut getirmeyecek belki ama iyi bir dokunuş olduğu da inkâr edilemez. ■



## Önce dene

Early Access ile Steam oyunlarını önceden deneme imkânı

**S**team Greenlight ile hiç duymadığımız kaliteli oyunlara ulaşmamızı sağlayan Valve, Early Access ile çitayı bir ileri seviyeye taşıyor ve bize yapım aşamasında olan oyunları deneme olanağı sunuyor.

Bu olay nasıl işliyor, anlatalım. Düşünün ki siz bir oyun tasarlıyorsunuz. Tek başınıza olur, bir ekiple olur. Bu oyunun duyulması için Steam Greenlight'tan desteği de aldınız ve oyununuz artık Steam'de ama yapım aşaması da tamamlanmamış. Belki oyunculara önceden oyununuzu göstermek, belki de oyuncu yorumlarına çok önem verdiğiniz için oyununuzu Early Access'e açıyorsunuz ve böylece oyuncular oyununuzu deneyip size geri dönüş yapıyor, birbirleriyle konuşarak oyununuzu eleştiriyorlar. Ekran görüntüleri almak, öneriler sunmak oyuncuların işi, bunları dikkate almak da yapımcıların.

Early Access'in büyük oyunlarda karşımıza çıkacağını hiç düşünmüyorum, zaten belki büyük yapımlar için böyle bir durum söz konusu bile değildir. Bağımsız yapımlar için düşünülmüş bir sistem ve nasıl işlediğini de zaman içinde göreceğiz.

Bu sistemi kullanan şu an için 12 tane oyun var: 1... 2... 3... KICK IT! (Drop That Beat Like an Ugly Baby), Arma 3, Drunken Robot Pornography, Gear Up, Gnomoria, Kenshi, Kerbal Space Program, Kinetic Void, Patterns, Prison Architect, StarForge, Under the Ocean. Bu yapımlar arasında Arma 3 hemen dikkat çekiyor ve sanıyorum ki oyunlar karmaşıklıkça, dışarıdan gözlerin yorumuna daha çok ihtiyaç duyuyor.

Siz de oyunların yapım sürecinde desteğiniz olsun istiyorsanız, bahsi geçen oyunlara göz atabilir veya ilginizi çeken oyunların Early Access desteğine açık olup olmadığını ara ara kontrol edebilirsiniz. ■







## Varyemez Amca geri dönüyor!

Capcom, **Duck Tales**'ı yeniden canlandırma kararı aldı

**1** 990 yılında Nintendo Entertainment System (İlk Nintendo konsolu.) için hazırlanan ve benim de Game Boy'da oynayıp çok sevdiğim, haberi görüp fragmanı izleyince de nostalji rüzgârına kapılmama neden olan Duck Tales, yenilenerek ve ek özelliklerle güzelleştirilerek konsollara gelmeye hazırlanıyor.

"Mighty Switch Force" adlı oyunun yapımcısı Way-Forward, oyunun yapımından sorumlu ve görüldüğü kadarıyla da gayet iyi bir iş çıkarmışa benziyor. Tam adı "Duck Tales Remastered" olarak belirlenmiş olan oyunda, ülkemizde Varyemez Amca olarak bildiğimiz

Scrooge McDuck'ı kontrol edeceğiz. Tamamıyla iki boyutlu bir ortamda, eski oynanışa sadık kalınarak hazırlanan oyun, Varyemez Amca'nın bastonunu ön plana çıkaracak. Varyemez Amca bastonuyla çeşitli nesnelere vurarak onları düşmanlarına yollayacak veya daha da çok kullanacağınız bir özelliklikle bastonunu bir "pogo stick" gibi kullanarak zıplayacak. Düşmanlarınızı ortadan kaldırmak için ya nesnelere onlara vuracaksınız ya da bastonunuzla zıplarken üstlerine ineceksiniz. Bastonla zıplamak, daha da yükseğe zıplamak anlamına geldiği için bu özelliği çeşitli sandıklara ulaşmak veya gizli yerleri keşfetmek

için de kullanacağız.

Tam anlamıyla eski tür bir platform oyunu olmuşa benziyor Duck Tales Remastered. Görsellik tamamıyla yenilenmiş ve buna ek olarak başarınızı takip edebileceğiniz bir müze bölümü de oyuna eklenmiş. Bir tutorial bölümüyle de oyuncuları oyuna ısıtmak amaç edilmiş, hoş olmuş. Yenilenmiş müzikleriyle de dikkat çeken Duck Tales; PlayStation Store'dan, Xbox LIVE'dan ve Wii U'nun eShop'ından satışa sunulacak ve bu yaz aylarında piyasada olacak. Sizi bilmem ama ben tüm oyunu bir çırpıda oynayacağıma inanıyorum... ■

## Vampir olmak zor zanaat

Karanlığın vücut bulmuş hali, **Dark**'ta bizlerle...

**O**yun fikri bulmak günümüzde iyiden iyiye zorlaştı. Artık işin içine mobil platformlar da girdi, iyisiyle, kötüsüyle herkes oyun yapıyor, yepyeni fikirler ortaya koyuyor. AAA, yani en yüksek kalitede oyunlarla baş etmek isteyenlerinse gerçekten çok iyi fikirler ortaya koyması gerekiyor.

Yapımcı Realmforge Studios, belki bir AAA yapımı olarak bitiremeyecek projeyi ama Dark, özellikle vampirlerle buluşmak isteyen oyuncuları tatmin edecek gibi gözüküyor. Eski bir özel hareketçi olan Eric Bane, garip olaylar sonucunda bir vampire dönüşüyor ve bunun nasıl başına geldiğini anlamak üzere bir maceraya çıkıyor.

Her anlamda, her zaman karanlık bir oyun olacak olan Dark, yeşilin ve mavinin en koyu tonlarının baskın olduğu ve sürekli geceyi yaşadığımız bir atmosfere sahip. Eric bir vampir olduğu için vampirlerin güçlerini kullanabiliyor elbette ki ama sanmayın ki sıradan insanlara göre çok üstünsünüz. Oyunda

ilginç bir tasarıma gidilmiş ve sadece tek bir sağlık puanına sahipsiniz, yani yetenekleriniz için ayrı bir bar yok. Özel bir hareket yapmak istediğinizde bunu sağlığınızdandan harcayarak yapıyorsunuz. Ne kadar çok hareket, o kadar bitkin bir Eric... Shadow Leap, Eric'in en temel vampir hareketlerinden bir tanesi. Eric bu sayede mouse'u götürdüğünüz yere hızla ilerliyor. Eğer bunu art arda yaparsanız, sağlık puanından yiyorsunuz. Soğumayı beklerseniz ise herhangi bir azalma olmuyor. Bunun düşmanları

tek harekette öldürdüğünüz versiyonu, Shadow Kill direkt olarak sağlık puanınızı yiyor.

Sağlık puanı toplamak için bir yolunuz var, o da düşmanlarınızı ısıtıp yavaşça öldürmek. Hızla öldürdüğünüz düşmanlardansa maalesef kan ememiyorsunuz.

Gizliliğin esas olduğu ve oyunun bir kısmında nedense dev örümceklerle de dövüştüğümüz Dark'ın Haziran ayında PC, PS3 ve Xbox 360 için piyasada olması bekleniyor. ■





## Son Dakika!

- WipEout oyunlarının yaratıcısı Sony Studio Liverpool kapatıldı. Aniden gelişen ve stüdyonun hiç beklemediği bu gelişmeyle birlikte her PlayStation'ın çıkışında bulunan yeni bir WipEout'u, PS4 için göremeyeceğimiz de ortaya çıktı.

- NVIDIA, "Face Works" adındaki yeni teknolojiyle, geleceğin oyunlarında yüz ifadelerinin nasıl olabileceğini gösterdi. Yayınlanan videoyu mutlaka internette izleyin.

- İsmi The Unfinished Swan ile duyuran Giant Sparrow, yeni bir oyun üzerinde çalıştığını açıkladı. Oyun hakkında pek az bilgi mevcut lakin oyunun yine sanat kısmı ağır bir yapımla açıklanıyor.

- Kinect'ten 200 kat daha hassas olan Leap Motion kamerasıyla oynanan yepyeni bir müzik/ritim oyunu olan Dropchord, Double Fine tarafından açıklandı. Oyun PC, Mac ve iOS için hazırlanıyor.

- Katamarı Damacy'nin arkasındaki isimden yeni bir oyun geliyor: Tenya Wanya Teens. Oyun elbette ki komik ve eğlenceli olacak ama bundan ötesi, oyunu oynamak için 16 tuşlu bir gamepad'e ihtiyaç duyacaksınız. (Oyunla birlikte satılacağı söyleniyor.)

- Bir Kickstarter projesi olarak başlayan Carmageddon: Reincarnation'ın PS4 ve yeni Xbox için de hazırlanmakta olduğu açıklandı.

- Yeni Xbox'ın, oyunları sabit diskten çalıştıracığı ve diskten yükleme yapıldıktan sonra optik diskin artık bir işe yaramayacağı belirtiliyor. Bakalım bu ayın sonunda yapılacak açıklamada bu iddia doğru çıkacak mı...

- Geçen yılın en eğlenceli mobil oyunlarından biri olan Draw Something'in devam oyunu geliyor.

- Enteresan dövüş oyunu Persona 4 Arena'nın Avrupa çıkış tarihi sonunda açıklandı: 10 Mayıs 2013!

- PS Vita'ya yepyeni bir Assassin's Creed oyunu geldiği düşünülüyor. Sızan görsellerden anladığımız üzere oyunun tam adı Assassin's Creed: Rising Phoenix. Ubisoft konu hakkında bir açıklama yapar diye umut ediyoruz.

- Crytek, Free Radical Design'in ünlü oyunu Timesplitters'in multiplayer modlarından ve challenge'larından oluşan HD bir Timesplitters oyunu, Timesplitters Rewind için yeşil ışık yaktı.

- Spec Ops: The Line'in yapımcısı Yager, yeni FPS'i için Unreal Engine 4'ün kullanıldığını ve oyunun yeni nesil konsollar için tasarlandığını belirtti.



## Dövüşmek yok, vahşet yok

Gizem, entrika ve muamma:

### The Vanishing of Ethan Carter

**B**ulletstorm'u veya Painkiller'ı oynayanlar mutlaka bu oyunların arkasındaki yaratıcı ismi, Adrian Chmielarz'ı tanıyor ve ismini telaffuz etmekte de asla güçlük çekmiyorlardır. (Gülüşmeler...) Sevgili Adrian tek başına bir oyun çıkarma peşinde şu sıralar ama oyunu, bir aksiyon oyunundan çok farklı bir noktada zira içeriğinde hiçbir şekilde savaş bulunmuyor. "Dear Esther'ı alın, içeriğine oynanış, cinayet ve cesetler koyun." diyerek oyunun nasıl olacağını tanımlıyor. Bir FPS olarak tasarlanan

oyunda amacımız garip olayları çözmek, ipuçlarını toplamak ve gerilim atmosferini sonuna kadar hissedebilmek. Bu haberi okurken de şunu düşünmüştüm; madem bu kadar atmosferi hissettirmek istiyor Adrian, neden Oculus Rift desteği de eklem- Derken Adrian'ın da Oculus desteğini oyuna eklemek istediğini öğrendim haberin devamında. Ne kadar da öngörülmüştüm! Gelecek yıl sadece PC için piyasada olması beklenen oyun, bakalım bize amaçlanan atmosferi hissettirebilecek mi... ■

## Borderlands 2'ye yeni isim

Krieg the Psycho ile tanışın!

**N**e kadar uzun ömürlü bir oyun olduğunu bir kez daha gösteriyor Borderlands 2 ve yeni karakter sınıfıyla oyunu baştan oynamanız için bir sebep yaratıyor. PAX East 2013'te açıklanan yeni karakterimiz Krieg, elinde dinamitler de bulunan bir balta taşıyan, kocaman bir psikopat! Yakın dövüşte usta olan Krieg'in yetenek ağacı Bloodlust, Mania ve Hellborn olarak üçe ayrılıyor. Sürekli hasar vermeye yönelik olan Bloodlust, düşmanlarınızı art arda katletmenizi istiyor ve bunu yaparken de sizi cephaneye ödüllendiriyor; böylece hiç durmadan esip gidiyorsunuz. Mania ise bunun tam tersi; ne kadar çok hasar alırsanız, o kadar iyi. (Tank görevi görmek için ideal.) Element saldırılarına yönelik yetenek ağacımız da Hellborn. Buradaki bir özellik, Krieg'in ateş aldığı anda daha iyi hasar vermesini sağlıyor örneğin. Season Pass'e dâhil olmayan Krieg'in ne zaman satışa sunulacağı da belli değil ama konu ilginizi çektiyse, 10\$'ı kenara ayırmanızı öneririm. ■







## Uygarılıkta sanatın izleri...

**Brave New World** ile Civilization V daha da genişliyor

**G**ods & Kings genişleme paketine daha el sürememişken, Brave New World açıklandı, iyi mi... 12 Temmuz'da PC ve Mac için indirilmeyi bekliyor olacak Brave New World ve içeriğinde bir ton yenilik barındırarak.

Yeni dokuz tane uygarlık, beraberinde yeni üniteleriyle birlikte geliyor. Yepyeni liderler de Brave New World de yer alacak; Polonya'nın Casimir III'ü gibi... (O kim acaba?)

Yeni Uluslararası Ticaret Yolları, sekiz adet dünya harikası (Parthenon, Broadway ve Floransa'nın ünlü yapıtı Uffizi.) ve iki yeni senaryo da DLC'nin içeriğinde olacak. Eyaletler arasındaki savaşı konu eden Amerikan İç Savaşı'nda Union veya Confederate taraflarından birini seçebilecek ve tarih dersine çıkmışçasına olaylara dâhil olacağız. Ayrıca Afrika'nın altının üstüne gelmesine neden olan olayların konu edildiği Scrambe of Africa da ilgi çekici bir senaryo olacağına benziyor.

Yeni bir kazanma şekli, Culture Victory de

oyuna ekleniyor. Artık Great Artist'ler, Writer'lar ve Musician'lar ile başyapıtlar hazırlayabileceğiz. Diğer uygarlıkları ne kadar çok etkilersek, ne kadar çok iz bırakırsak, bu konuda o kadar ilerleyeceğiz ve eğer diğer uygarlıklar üzerinde en çok etkisi olan ilk uygarlık olmayı başarırırsak da oyunu kazanacağız.

Bir de World Congress konusu var ki inanın neye yaradığını, oyuna nasıl bir ek olacağını pek anlayamadım. Diplomatik Kazanma yolunda bir etkisi olacağı söyleniyor lakin tam olarak nasıl bir etkisi olacağından bahsedilmiyor. Bu konuda hakkında da detaylar verildikçe, sizinle paylaşacağız.

Civilization V'in başında yeterli miktarda vakit geçiren ve daha fazlasını arayanlar için büyük nimet olan Brave New World, benim gibi zaman sıkıntısı olan oyuncular içinse bir yük maalesef zira oyuna saatler boyu sürecek yenilikler getiriyor. (İyi bir şey mi dedim, kötü mü, belli değil.)

Bu arada XCOM'daki ünitelerin de oyuna, bu ekleniyle birlikte geçiş yapacağı bilgisini de vereyim... ■



## O bir kuş, o bir uçak...

O Saints Row IV'ün kahramanı, Amerikan Başkanı!

**T**HQ'nun iflasından sonra, sürekli bu dağıtımçıyla çalışan Volition da açıkta kaldı. THQ'nun son ana kadar umut dolu bir firma olduğunu ve iflastan da kurtulacağını sandığını söyleyen Volition, THQ olmadan da işlerine devam edebileceğini bildirdiğini belirtti çünkü ellerindeki oyuna güveniyor. Saints Row: The Third'den hemen sonra yapımına başlanan dördüncü oyun için de Deep Silver devreye girdi ve Saints Row IV, üçüncü oyuna nazaran çok daha sakin bir yapım süreciyle birlikte tamamlanmaya yaklaştı.

23 Ağustos'ta piyasada olması beklenen oyun, üç Saints Row oyunu arasında kuşkusuz ki en garip noktada çünkü bu defa işler tam anlamıyla çığırırdan çıkıyor. Artık çeteler arası mücadele söz konusu değil zira Amerikan Başkanı bizzat Saints Row'un başına geçmiş durumda ve uğraşması gereken çok daha büyük bir tehlike var ortada: Uzaylılar! "Zen" adındaki bu uzaylı ırkı dünyayı işgal etmek üzere harekete geçmiş durumda ve onlara karşı durabilmek için

Amerikan Başkanı bizzat devreye giriyor. Uzaylıların silahlarına ulaşan başkan, diğer oyunlardakinin aksine, bu defa tüm silahları istediği gibi modifiye edebiliyor. Düşmanların kafalarını büyütüp patlatan bir silah mı istersiniz, yoksa dubstep ritimleriyle bas yayan ve düşmanların kemiklerini titreten bir silah mı?

Silahlar yetmiyormuş gibi başkan, birçok süper güce de kavuşuyor. Süper hızda hareket ederek düşmanlarıyla arasındaki mesafeyi kapatıyor, süper zıplama gücüyle binaların tepesinden fırlayıp Prototype misali havada süzülebiliyor. İsteddiği nesneyi veya canlıyı kaldırıp atabilmesini sağlayan telepatik güçlerinin yanında, düşmanlarını dondurup tuzla buz edebilmesini sağlayan bir güce de sahip oluyor kahramanımız.

Birçok aracı da kontrol etme olanağı bulacağımız Saints Row IV'ün çıkışı Grand Theft Auto V ile çok yakın fakat Volition, çok farklı bir oyun yaptıklarının farkında olacak ki çıkış tarihlerinin yakınlığından endişe duymuyor. ■





Yapım **Ubisoft Montreal**  
Dağıtım **Ubisoft**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox 720, Wii U**  
Çıkış Tarihi **2013'ün son çeyreği**  
Web **watchdogs.ubi.com**

# WATCH DOGS™

## KARIŞTIRMİYORUM, ARAŞTIRIYORUM...

**T**ürkiye'nin kalbi... Ankara. İnsanlar değişmemiş gibi gözüküyor ama artık herkes bir şekilde yayın yapıyor. Ve bunu fark ettiğinizde, görmezden gelemezsiniz...

Yer, Kızılay. Herkesten akıllı telefonla istediğim kişinin telefon konuşmasını dinleyebilirim... Bir kadın, saçları sarı, dip boyası geveli aylar olmuş. Yanımdan geçiyor telefonu kulağında ve konuşmasına kulak kabartıyorum. "Kız Allah canını almasın, öyle mi dedin çocuğa?" diyor. Karşı taraftan gelen yorumu dinliyorum sanki kendi telefonumla konuşuyormuşum gibi. "He valla öyle dedim, apıştı kaldı gi!" diye cevap veriyor.

Herkes yayın yapıyor, herkes birbirine bağlı...

Bir başkası hakkında bilgi alıyorum. "HaY-IAZzz2013" kod isimli bir genç. İşsiz. Geçmişine bakıyorum, lise terk. Rap seviyor, Türkçe rap favorisi. Bir de Soner adında bir sanatçının hayranı; soyadını okuyamıyorum. Mesajlarına göz atıyorum ve büyük bir "kanka" muhabbetinin içine düşüyorum.

Herkes mesajlaşıyor, herkes paylaşıyor...

Bir başka kadının profiline göz atıyorum; gerçek yaşam profiline... Büyük ihtimalle şiddet göreceği söyleniyor. Kadını takibe başlıyorum; başına gelecek olan olayın önlemini almak için... Mesafemi koruyarak takip ediyorum. İlk önce bir çorapçıya giriyorum, ardından bir başka giysi mağazasına. Oradan çıkıyor ve benim adım atmamın mümkün olmadığı bir başka mağazaya giriyorum. İçeri girmeye çalışıyorum, kalitesiz parfüm kokuları ve pazardaymışçasına kıyafetleri saçan kadınların arasında daha fazla duramıyorum ve dışarıda beklemeye başlıyorum. Bir bekliyorum, iki bekliyorum. Kadın çıkmıyor. Tam vazgeçecekken, dışarı adım atıyor. Biraz peşinden gitmemişken geriye dönüyor ve çantasıyla bana saldırıyor. Vuruyor, vuruyor ve anlıyorum ki az önce analizini yaptığım kişi o kadın değil, kendimmişim...

Ve anlıyorum.

Burada olmayacak bu iş diyor ve uçağa binip A.B.D.'nin yolunu tutuyorum. Ben Aiden Pearce. Sizi gerçek macera için Chicago'ya davet ediyorum.

### BAĞLANTINI KOPARMA

Aiden Pearce, kafayı kameralarla ve "izlenme" konusuyla bozmuş bir adam. Ailesini de her an gözlem altında tutuyor Pearce zira geçmişte olan bazı olaylar onu buna itmiş, bu olayların ne olduğu da bize bildirilmemiş, olsun. Maalesef Pearce'nin ailesi bir kez daha tehlikeyle burun buruna geliyor ve kahramanımız, gözetleme sistemlerinde uzman olan adamımız, maskeli bir süper kahraman rolüne geçiyor ve tüm şehri silahı haline getiriyor.

Senaryo hakkında bilgimiz sınırlı. Pearce nasıl olaylara bulaşacak, neyin peşinde koşacak, düşmanları kim olacak, bunlar halen belirsizliğini koruyor. Zaten Ubisoft'un amaçladığı da senaryonun yanında oyuncuların Chicago'nun altını üstünü dilediklerince getirmesi.

Buradaki aksiyonu Grand Theft Auto'dakiyle karıştırmamak lazım. Biz, sürekli izlenmekte olan bir şehirdeki, normal bir insanın rolünü üstleniyoruz. Evet, belki bir maske takıyoruz ama bir roketatar alıp bununla araçları, insanları havaya uçurmaya çalışmayacağız; bunu yaparsak direkt olarak sonuçlarına da katlanmamız





## LEVEL ÖZEL

Ekran  
Görüntüsü

gerekecek.

Oyundaki her türlü aşırı davranışımız kameralarca görüntülediği için bir sonraki gün haberlerde boy göstermemiz de kaçınılmaz olacak. "Maskeli haydut yine iş başında!" gibi başlıklarla, tüm yaptıklarımız kamuoyuna sergilenecek. Her hareketimizle daha fazla tanıyacağız, her hareketimizle güvenlik güçlerinin daha fazla dikkatini çekeceğiz.

Tüm bunlar oyundaki "Reputation" sisteminin bir parçası. Yalnız buradaki durum biraz daha farklı... Özellikle fantezi RPG'lerde kötüsünüz, kötü tarafa kayarsınız; iyisünüz, iyi tarafa. Burada durum biraz daha karmaşık... Evet, insanlara davranışınız kötü olabilir ama bu, polisin sizi gördüğü yerde yere indirmesine veya çevrenizin sizden nefret edip inFamous'taki gibi üzerinize taş atmasına yol açmayacak. Davranışlarınızın sonucu, size daha farklı bir şekilde yansıtacak...

### SOKAKTA NELER OLUYOR?

Örnek bir senaryoda neler olduğuna bir bakalım. Adamımız bir bara giriyor, burada kimlerle iletişime geçebileceğini, kimlerin sisteme bağlı olduğunu, kafalarının üzerindeki birer sembole görüyor. Bu insanların en gizli sırlarını öğrenmek ve haklarında bilgi edinmek için sadece bir tuşa basmamız yetiyor. Birisi fikir mi çalıyor, bir virüs mü taşıyor, hapisneden mi çıkmış, bunların hepsini onlara fark ettirmeden öğrenebiliyoruz. Dilersek telefonlarını "hack"leyerek konuşmalarına kulak misafiri oluyor ve haklarında ve ne yapmaktada olduklarına dair çok daha fazla bilgiye ulaşıyoruz.

Senaryoda kahramanımız bir adamla konuştuktan sonra, aldığı ismi barda aramaya başlıyor ve insanların telefonlarını bir bir gezerken, istediği isme ulaşıyor. Konuşmada isminin geçtiğini anlamasıyla güvenlik güçlerinin yavaşça

kahramanımıza gelmeye başlaması bir oluyor ve Pearce, bir güvenlik görevlisini yere yıkarak bardan dışarı çıkıyor.

Bir başka senaryoda bir kadının potansiyel bir kurban olduğunu öğreniyoruz. Bunu nasıl öğrendiğimiz kısmını bilmiyorum ama "Psycho Pass" adlı animede de böyle bir durum olduğunu varsayarsak, bu tip şeylerin olabildiği sonucuna varırız.

Kahramanımız kurban olmaya meyilli kadının peşine takılıyor ve çok kısa bir süre sonra kadın, bir adamın saldırısına uğruyor. "Dur, ne yapıyorsun?" demeye kalmadan adam kaçmaya başlıyor, Pearce da peşinden gidiyor.

Anlayacağınız oyunda istediğimiz kişinin özel hayatını işgal edebileceğiz. Burada da aslında devletlere bir gönderme var zira devlet de zaten istediği telefonu dinleme yetkisini kendinde bulabiliyor. Pearce da elindeki gücü kullanarak bu sistemi lehine çeviriyor.

### KIRMIZI MI? BİR DAHA BAK!

Telefonları dinlemek, insanlar hakkında bilgi toplamak bir iş. Bir diğer konu da elektronik aletleri kırarak istediğimiz kıvama getirmek.

Diyelim ki hızla bir yerden uzaklaşmalısınız ve önünüzde tren rayları var. Polisler yetişt, yetişecek. Maalesef en yakındaki duraktan da kilometrelerce uzaktasınız. Hayatınızı kurtarmak için yapmanız gereken, sesini duyduğunuz o treni yakalamak. Peki, bunu nasıl yapacaksınız? Elbette ki telefonunuzla trenin sistemini altüst edeceksiniz ve trenin önünüzden geçerken fren yapmasını sağlayacaksınız. Yavaşlayan trene bindiğiniz gibi sistemi serbest bıraktıktan sonrası da keyifli bir tren yolculuğundan başkası değil. Polisler arkanızdan bakarken, siz dilediğiniz yerde inebilmenin özgürlüğüyle seyahatinizi sürdüreceksiniz.

Peki, bir yerde olay çıkardınız, polis arabası da bulunduğunuz bölgeye yaklaşıyor. Bir bak





▣ Trenin üzerine atlamak kolay da orada durmaya çalışmak, pek kolay olmasa gerek.



## BAĞLANTI NOKTALARI

Her şeyin birbirine bağlı olduğu bir dünya düşünün... Her türlü cihaz, her türlü elektronik alet bir beyne sahip ve onlara ulaşmak, yetenekli dimağların elinde çocuk oyuncağı...

Biz de telefonumuzla oyunda birçok cihaza bağlanıp onları gönlümüzce kontrol edebileceğiz. Telefon dinlemek zaten oyundaki temel hareketlerimizden bir tanesi olacak. Bunun dışında, görselde de gördüğünüz gibi birçok farklı cihazla etkileşime geçebiliyorsunuz. Bir bölgede iletişime ara vermek için "Jam Communications" seçeneğini seçiyor ve ardından insanların bir anda hatlar kopunca nasıl afalladığını görebiliyoruz. "Bridges" seçeneği, şehirdeki köprüleri yasal olmayan yollardan indirmeye veya kaldırmaya yarıyor. Trafik ışıkları açmak, tıkmak veya trafiğin tam bir kaosa dönüşmesi için "Traffic Lights" seçeneğini seçiyor, iyiden iyiye bilgisayarların kontrolüne giren arabaların sistemlerini bozmak içinse "Vehicles" seçeneğinden yararlanıyoruz. Benzer bir şekilde aydınlatmalara fazla elektrik yüklemesi yapmak ve trenlerin ilerleyişini değiştirmek de bizim elimizde olacak. Oyunda serbest dolaşım halindeyken bu seçenekleri elbette ki kullanabileceğiz ama bu özelliklerimizi kullanacağımız asıl yer, görevlerde karşımıza çıkacak. Düşmanlarımızdan kurtulmak için en akıllıca yöntemi kullanmak, bizim hayal gücümüzle sınırlı olacak.



tınız ki yerde, bizde pek olmayan, yerin içine girip çıkan bariyer sistemi var. (İngiltere'de otobüs yollarında bulunuyor bunlardan.) Polis bulunduğunuz yere yaklaşırken sisteme ufak bir dokunuş ve bariyerler for! Eh, polis arabası da zamanında duramayacak ve bariyerlere bindirip olduğu yerde kalacak.

Yerde bariyer yok ama polislere kaza yaptırmak istiyorsunuz. Araçlarının sistemleriyle oynamak için çok uzaktalar üstelik! Böyle bir durumda da trafiğe el atmak en akıllıca çözümlerden bir tanesi olabilir. Hele ki bir şakıysanız, dört bir yandan akan arabaların birbirini trafik ışıklarında beklemesinin saçma olduğunu onlara vurgulayabilir ve trafik ışıklarını bozarak bir anda kaosun hüküm sürmesini sağlayabilirsiniz.

Watch Dogs'da gözünüz sürekli çevredeki sistemlerde olacak. Acaba hangi yolu kullanırsanız bir işin içerisinden kolayca çıkabilirsiniz, hangi sistemi bozarsanız olaylar lehinize gelişebilir, bunların sürekli hesabını yapmanız gerekecek. GTA'daki gibi silahları kuşanıp ortalığı yıkmak bu oyunda mümkün değil anlayacağınız.

## DÖVÜŞMEK BENİM İŞİM

Dexter'i izliyor musunuz? Orada hiç de belli etmeden herkesi teke tek dövüşte alt edilebilir bir karakter olan Dexter, bir an Pearce'ı hatırlattı bana. Pearce da baktığınızda sıradan bir adam gibi gözüküyor ama iş dövüşmeye geldiğinde, karşısında pek az kişi durabiliyor.

Yanlıı düşünmeyin, Pearce gizli bir süper kahraman değil. Hiçbir şekilde süper güçleri de yok ama dövüşmeyi de iyi biliyor.

Senaryodaki bar sahnesinin çıkışında, sözde



iyi dövüşmesi gereken fedaiyi birkaç hamlede rahatlıkla yere seriyor. Ardından da büyük bir çatışmaya giriyor. Burada da oyundaki siper mekaniğine ve ateşli silahların nasıl kullanıldığına şahit oluyoruz.

Pearce bir aracın arkasına saklanıp buradan ateş edebiliyor, o klasik. Bir aracın arkasından, kaputtan kayıp düşmanın suratına bir tane tekme patlatmasıysa bu oyundaki "yumuşak" hareketlerden bir tanesi...

Kahramanımızın ateşli silahları kullanırken yavaş çekime geçmesi gibi bir durum da söz konusu ve buna oyunda "focus" ismi verilmiş. Focus, Pearce'ın çevreyi çok hızlı analiz edebilmesini ve bu sırada zamanın yavaşlamasını öngörüyor ve bize bir avantaj sağlıyor. Bu güç elbette ki sınırsız değil ve akıllıca kullanılması gerekiyor.

Bir parkour'cu kadar olmasın, kahramanımızın atletik yetenekleri de hiç fena değil. Yapılan açıklamalara göre Pearce binalara tırmanıp Chicago'yu dilediği zaman yüksek yerlerden de tecrübe edebilecektir. Belki bir Ezio veya inFamous'un kahramanı gibi bu işi hızlı bir şekilde yapamayacak ama tırmanacak mı, tırmanacak.

Özellikle birilerini takip ederken Pearce'ın çok daha atletik hareketler yaptığını göreceğiz. Önüne çıkan düzlemlerin üzerinde kayacak, tellerin üzerinden rahatlıkla atlayacak ve duvarlarda koşup hız alarak daha yüksek yerlerden, daha kolaylıkla geçebilecektir. Oyunun araştırma ve teknolojiyi kırıp bükme kısmının yanında aksiyon kısmı da çok hareketli olacağına benziyor; Ubisoft bu konuda da detayları boş geçmemiş.





■ GTA stili araba çalıp kullanmak da Watch Dogs'da mümkün olacak.



## ŞİMDİ VE SONRASI

Eğer oyunun videolarını izlediyseniz, grafiksel açıdan da çok iyi bir iş çıkarmakta olduğunu fark etmişsinizdir. Uzunca bir süredir yapım aşamasında olan oyun PS3 ve Xbox 360 gibi konsollarla uyumlu olarak tasarlanarak yola koyuldu elbette ki ama bir noktada yapımcıların eline yeni nesil konsolların yapımçı kitleri de ulaştı ve oyun, yeni nesil platformlar için de geliştirilmeye başlandı.

PS4'ün açıklanmasıyla birlikte Watch Dogs'un da bu sistem için geliştiriliyor olduğu haberini geçtiğimiz ay bu sayfalarda vermiştik. Şunu bilmeniz ki böylesine büyük detaylara sahip bir oyun, yeni nesil konsollarda ve güçlü PC'lerde çok başka bir boyutta olacak, çok daha gerçekçi bir tecrübe sunacak. Bundan emin olabilirsiniz. Ani hava değişimleri, rüzgârın yerdeki gazeteleri uçurması, güneş ışığının gerçekçi yansımaları yol açması ve dahası, yeni nesil sistemlerde çok daha iyi görünecek kuşkusuz ki.

Oyunun bir de multiplayer kısmı var ama bu

konu tam anlamıyla bir sır perdesi. "Herkes ve her şey, birbirine bağlı." sloganıyla çıkan oyunun multiplayer kısmında da herkesin şehrin bir parçası olacağı söyleniyor. Zaten son yayımlanan videoda, tren üzerinde ilerleyen kahramanımızı güvenlik kamerasından izleyen bir başka oyuncuya dikkat çekiliyor. Oyuncular Chicago'da ne yapacaklar, herkes birbirinin telefonunu dinlemeye çalışırsa ne olacak, herkes senaryonun bir parçasını mı oluşturacak, bunların cevabını yakın zamanda almayı bekliyoruz.

Son derece heyecan verici bir oyun olan Watch Dogs için Ayça, "Aman Assassin's Creed'in teknolojik olanı." gibi bir yorum yaptı çok şıg bir şekilde. Onu o an rencide etmedim çünkü buraya sakladım diyeceklerimi. Assassin's Creed şu oyunun birazı olsaydı, çoktan klasik olurdu ey Ayça! (İddialı konuştum, inşallah batmam ilerde.)

LEVEL ekibi olarak Watch Dogs'u sabırsızlıkla beklediğimizi bir kez daha bildirir, sizi de aramızda görmeyi dileriz. ■ Tuna Şentuna



## EAGLE EYE

Watch Dogs açıklandığından itibaren, "Bu oyun bir şeyleri andırıyor ama neyi..." diye düşünüp durdum. Önce aklım oyunlara gitti, sonra filmleri araştırmaya başladım. Filmi de ne konu olarak çıkarabildim, ne de görüntü. En sonunda "surveillance themed movies" aramasını yaparak sonuca ulaştım ve Shia LaBeouf'un başrolünü üstlendiği Eagle Eye'ya ulaştım.

Bu filmi izlemiş de olabilir, adını duymamış da olabilirsiniz. Film maalesef çok iyi değildi ama bazı güzel fikirleri de içeriğinde barındırıyordu. Özellikle filmin başlangıcı tam olarak Watch Dogs'un amaçladığı temayı barındırıyor. Filmin kahramanına bir kadın telefonda yardım ediyor ve bu sırada şehirdeki birçok sisteme müdahale ederek kahramanımızı yönlendiriyor. Filmin bir kısmında sonra dev bir yapay zekânın, başkanlık işlemede devreye girerek düzeni sürdürmesinin amaçlandığı ortaya çıkıyor ve aksiyon da tavan yapıyordu. (Diye hatırlıyorum.)

Bu filmin peşinden fellik fellik koşmayın ama bir yerlerden bulursanız da izleyin; Watch Dogs'a aşinalığınız artsın.







DOMINIC GUAY



JONATHAN MORIN



# BİZ SORDUK, YAPIMCILAR CEVAPLADI!

## WATCH DOGS EKİBİYLE ÖZEL BİR RÖPORTAJ

**Tuna Şentuna: Her şeyden önce şunu sormak gerekiyor: Oyunun adını nasıl belirlediniz?**

**Jonathan Morin:** İsim direkt olarak korumaya, gözetlemeye ve izlemeye gönderme yapıyor. Hem karakterin abartılı koruma içgüdüleri söz konusu, hem de her şeyin birbirine bağlı olma konusu. Sondaki çoğul eki veren "S" harfi de önemli zira herkesin izlediğini veya izlendiğini belirtiyor; hatta önemli online ayrıntıları da isimde gizli ama bunları şu an için açık edemeyeceğiz.

**TŞ: Oyun üzerinde ne kadar bir sürede çalışıyorsunuz?**

**Dominic Guay:** Watch Dogs yaklaşık dört yıldır üretim sürecinde. İyi bir "yeni isimli" oyun üretmek için iki şeye ihtiyacınız var: Yetenekli bir ekip ve zaman. Biz de her ikisine sahip olacak kadar şanslıydık...

**TŞ: Oyunun temel konsepti nedir?**

**JM:** Oyun birkaç konsept üzerinde şekilleniyor aslında; karakterin düzene karşı sergilediği

kahramanlık, oyunun ciddiyeti ve her şeyin birbirine olağanüstü bir şekilde bağlı olması, oyunun arkasındaki üç önemli kavram. Etkileşimin yüksek olduğu bir oyun yaratmak istediğimiz için otoriteye karşı çıkan ve kendi kurallarını koyan bir kahraman, bu iş için biçilmiş kaftan oldu. Kanunlara istediği gibi karşı koyabildiği için yapabileceklerinin de sınırı yok kahramanımızın. Oyundaki ciddiyet de herkesin hayatına girip onlar hakkında bilgi toplamaktan geçiyor. Bir insanın hayatının gözler önüne serilmesi çok ciddi bir durum ve o insanların içinde buldukları duruma ortak olmak, komediye hiç uymuyor. Ve son olarak, her şeyin çok üst düzey bir seviyede birbirine bağlı olması, belki de bu oyunun en önemli teması. Hem tek kişilik senaryoda, hem de online oyunda bu konu çok önemli. Tüm oyun, herkesin birbirini, istediği şekilde izleyebilmesi konusu üzerine inşa edildi.

**TŞ: Oyunu diğer aynı türdeki oyunlardan farklı kılan en güçlü noktası nedir?**

**JM:** Watch Dogs, istediğinizi yapabildiğiniz bir

dünyayla nasıl etkileşime geçeceğinizin kuralını baştan yazıyor. Bir oyunda ilk defa, bir şehir sizin silahınız oluyor ve bu şehir hiç beklemediğiniz türde bir dinamizm sunuyor. Öncelikle oyunun tüm altyapısına ulaşabileceksiniz: Trafik ışıkları, köprüler, iletişim kanalları, trenler ve fazlası... Bunları kullanmak oyunda bir dalga etkisi yaratacak ve sizinle birlikte şehirdeki birçok insanın hayatını etkileyecek. İkincisi, oyundaki tüm mobil cihazlara ulaşabileceksiniz. Bu masaüstü bir bilgisayar da olabilir, bir dizüstü bilgisayar da... İnsanların mahremiyetini altüst etmek sizi birçok farklı oynanış tecrübesine itecek. Çoğu oyunda oyuncular bazı göstergelerle aksiyonun nerede olacağına yönlendirilirler; bu oyunda ise aksiyon, siz bir şeyler keşfettiğiniz bulduğunuz yerde ortaya çıkacak. Bu sistem bize oyuncuya sunmak üzere birçok farklı yöntem sağlıyor ve bu sayede sürprizlerle dolu bir dünya yaratma şansını yakalamış oluyoruz.

**TŞ: Oyun hangi şehirde geçiyor ve neden bu şehri tercih ettiniz?**

**JM:** Oyun Chicago'da geçiyor ve bildiğiniz üzere, Chicago dünyadaki en büyük şehirlerden bir tanesi. Şehrin günümüzdeki algısı, modern yaşamı içerisinde barındıran ama aynı zamanda işlemeyen bazı sistemleri ve suçu da vurgulayan bir şehir olması... Zenginlik ve yüksek seviyede bir kültür de Chicago'da, yoksulluk ve vahşet de... İşte tüm bunlar Chicago'yu bizim oyunumuz için çok uygun bir hale getiriyor. Bunun ötesinde Chicago, "her şey birbirine bağlı" temasına da son derece uygun bir şehir. 2006 yılında "Operation Virtual Shield" sistemi Chicago'da devreye girdi ve dünyada en fazla güvenlik kamerasının, yaklaşık 10.000 tanesinin tek bir merkeze gönderi yapmasını sağladı. Bu gözetleme programı da Watch Dogs'un arka planındaki konuya büyük bir uygunluk teşkil ediyor.

**TŞ: Bize biraz "kulak kabartma" fikri ve bu fikrin oynanışı nasıl etkileyeceği konusunda**





LEVEL  
ÖZEL  
Ekran  
Görüntüsü



Bu kesinlikle bir süper kahraman oyunu değil, bundan emin olabilirsiniz. Otoriteye karşı gelen kahraman konseptini grinin tonlarında düşündük ve iyi veya kötüye net bir tanım yapmadık.

#### TŞ: Oyunun senaryosunu tamamlamak ne kadar sürecek?

**DG:** Şu anda ana senaryo hakkında detay veremiyoruz ama Watch Dogs için iddialı hedeflerimiz var. Oyunculara eğlenceli birçok görev sunuyoruz ve istedikleri gibi gezip keşfe-debilecekleri dev bir Chicago şehri de oyunda bulunuyor. Çatışından, ara sokaklarına kadar arşınlayabileceğiniz bu şehirde uzunca zaman geçireceğinizden emin olabilirsiniz.

#### TŞ: PC ve yeni nesil konsol versiyonları arasında ne gibi farklar olacak?

**JM:** Son yayımladığımız demo, sağlam bir sisteme sahip olan bir PC'den gösterildi ve bu performansın birebir olarak PS4'te de görülebileceğinden emin olabilirsiniz. (PC, PS4 sistemine uyarlanmıştır.)

**DG:** Oyunun PC ve şu anki konsol sistemleri hakkında daha fazla bilgiyi, daha sonra vereceğiz ama hangi sistem olursa olsun, oyunun çok iyi bir tecrübe sunacağını garanti ediyoruz.

#### TŞ: Multiplayer kısmında ilginç fikirler göreceğiz mi?

**JM:** Eğer oyunda yalnız olacağınızı düşünmüyorsanız, bir kez daha düşünün çünkü Watch Dogs'da herkes ve her şey büyük bir ağı ile birbirine bağlı. Hala multiplayer ve online modlar hakkında birçok planımız var ve bunları sizlerle paylaşmak için sabırsızlanıyoruz. (Deyip şu an için bir şey paylaşmıyoruz.)

#### TŞ: Oyunu tasarlarken uzmanlardan yardım aldınız mı?

**Thomas Geffroyd:** Hack ve güvenlik toplulukları, bilgi paylaşımı yapmak için sabırsızdı zaten. Watch Dogs ekibi de onlardan birçok bilgi aldı ve kıyamet senaryoları üzerinde de büyük bir araştırma yaptı. Oyunun yapımında ilerlerken ve her şey artık kodlara dökülmeye başladığında, uzmanlara ihtiyacımız daha da arttı ve bu sayede de konusunda uzman birçok isimle ve firmayla iletişime geçtik. Bunlar hakkında daha



fazla bilgiyi de ilerleyen zamanlarda sizinle paylaşacağız.

#### TŞ: Watch Dogs için DLC planlarınız neler?

**DG:** Maalessif şu an bu konuda bilgi veremiyoruz.

#### TŞ: Ve son olarak bize bu röportajı okuyan oyuncuların heyecanlandırarak, senaryodaki en "spoiler"sız, en şaşkınlık verici anı anlatabilir misiniz?

**DG:** Bizim umudumuz aslında en akılda kalıcı anları oyunda, oyuncuların yaratması. Bu şu an, biz oyunu denerken ortaya çıkıyor ve gerçekten inanılmaz durumlarla karşılaşılıyor. Size anlatayım...

Düşünün ki bir rakibinizi geçen yılki E3'teki demodaki gibi indirmeniz gerekiyor. Oyuncu bir plan yapıyor; belki yapay zekâ rakibini güvenlik kameralarıyla takip edip onu, en beklenmedik anda indirecek, belki de trafik ışıklarını kontrol ederek düşmanın kaza yapmasını sağlayacak ve onu yakalayacak... Belki de telefonuna izinsiz giriş yaparak onu bir noktaya yönlendirecek ve silahıyla vurup kaçacak. Planınızı devreye soktuğunuzdaysa belki sokaktaki bir adam silahınızı görecektir ve polise haber verecek, polis işine karışacak. Veya bir sürücü sizi silahınızla görünce panikleyecek ve yolundan şaşıp bir gaz istasyonuna dalacak, istasyon havaya uçacak. Belki de düşmanın karşı koyacak veya yardım çağırarak... Herkesin başına, her türlü alternatif senaryo gelebilecek. Kısacası "senaryo söylüyor" diye bir olay gerçekleştiremeyecek; oyun sizin, yani oyuncuların planlarına karşı tepki verdiği için olaylar gelişecek...

#### TŞ: Röportaj için teşekkür ediyoruz.

**JM, DG, TG:** Biz de teşekkür ederiz, tüm LEVEL okurlarına selamlar!

#### Bilgi verebilir misiniz?

**DG:** Eğer bu soruyu PS4 sunumunda, Pearce'nin iki kişinin arasındaki konuşmaya kulak kabartması konusuyla ilgili soruyorsanız, bu direkt olarak herkesin ve her şeyin nasıl birbirine bağlı olduğunu göstermeye çalıştığımızın işaretidir. Size bu gösterdiğimiz bir demo değildi; bu, oyuncunun şehirde dolaşırken rastgele ve meraklı yüzünden yakaladığı bir durumdu. Hepsi oyuncunun seçiminin sonucunda oldu; önceden planlanmış bir senaryo yoktu ortada. (Aslında "İnsanların telefonlarını dinlemekle nasıl bir oynanış olacak?" diye sormak istemiştik, bu cevabı aldık.)

#### TŞ: Bize oyunun kahramanı ve yaşadıkları hakkında neler söyleyebilirsiniz?

**JM:** Aiden Pearce, ailesine karşı -kendini nedenleri yüzünden- aşırı bir koruma ile yaklaşan bir insan. Ama bu takıntısını tüm şehri gözetlemek olarak belirleyince, kendi yaşadığı dramı, çevresindeki herkese yaymaya başlıyor ve kafası biraz karışıyor. Bu tablo da oyuncuların üzerlerine kendilerinin senaryoyu çizmeleri için hazırlandı.

#### TŞ: Aksiyon mu, yoksa macera kısmı mı daha ağır basıyor oyunda?

**JM:** Watch Dogs, içeriğinde gerilim öğelerinin de olduğu bir aksiyon / macera oyunu. Oyundaki dünyayı nasıl gözetlemek istediğinize, mücadelelere nasıl girdiğinize bağlı olarak oyunun ritmi ve tonu da değişiklik gösterecek.





POPULAR SCIENCE NİSAN SAYISINDA

## İŞIKTAN HIZLI GİTMEK İMKANSIZ OLMaktan ÇIKIYOR MU?

- ▶ Kusursuz bir bilmece: Sicim Kuramı.
- ▶ Devasa ağır yük roketi.
- ▶ Kişisel denizaltınızla deniz dipleri sizi bekliyor.
- ▶ Bu uyduda Dünya'dan 3 kat fazla su var.
- ▶ Higgs parçacığı bulundu peki sırada ne var?
- ▶ 3B yazıcıdan çıkan gece elbisesi.



NİSAN SAYISINI  
KAÇIRMAYIN!



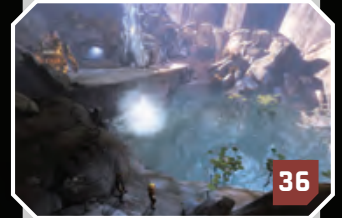


# İlk Bakış

Şimdi sıra korsanlarda!

**U** zayan serilerin yavaş yavaş kabak tadı vermeye başladığı bir gerçek. Her ne kadar bu duruma istisna örnekler olsa da Assassin's Creed ve benzeri örneklerde kabak tadını almak mümkün. Tapınak şövalyeleri ve suikastçılar derken, şimdi de işin içine korsanlar dünyası dâhil oldu ve kimi

oyuncular duruma tepki gösterip seriyi yerden yere vurdular. Yine de sadık ve kalabalık bir hayran kitlesi olan Assassin's Creed'in yeni oyununa büyük talep olacağı bir gerçek. İlerleyen sayfalarda sizi yeni nesle göz kırpan ilk oyunlardan The Witcher 3: Wild Hunt ve son anda içeriğe dâhil ettiğimiz Battlefield 4 gibi önemli yapımlar da bekliyor.



36

## Brothers

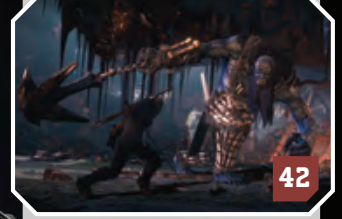
Starbreeze Studios imzasıyla renkli mi renkli bir macera



40

## Battlefield 4

Battlefield 3'e veda ederken, Battlefield 4'ün detaylarını görüp mutlu olduk



42

## The Witcher 3: Wild Hunt

Yeni nesle göz kırpan ilk oyunlardan The Witcher 3'ü mercek altına aldık

## 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 IV

Serinin yolu bu kez açık denizlere düşecek, biz de yolu takip edeceğiz

38





Tansiyon Ölçer

NORMAL

**Yapım** Starbreeze Studios **Dağıtım** 505 Games **Tür** Adventure **Platform** PC, PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 2013'ün ikinci çeyreği **Web** www.brothersthegame.com

## Brothers: A Tale of Two Sons

İki elin sesi...

**N**i no Kuni'nin bir kısmında, bir dizi teste tabi tutuluyorduk. Burada arkadaşlığı anlatan bir bulmaca vardı ve arkadaşımızla birlikte bir yol üzerinde ilerlememiz gerekiyordu. Bunu yaparken PS3 gamepad'inin sağ ve sol analog tuşlarını, ayrı ayrı karakterleri kontrol etmek için kullanıyorduk. Birisini sağa götürürken, birisini sola itiyor, bazen ikisini aynı yönde ilerletmeye çalışıyor ve nihayetinde çıkışa ulaşıyorduk. Brothers'ı da bu anlattığım durumun bir oyuna dönüşmüş hali olarak düşünebilirsiniz işte. İki kardeş, tek bir yol. Bolca duygusallık, az aksiyon. Bunlar size hitap ediyorsa buyurun Brothers'ın nasıl bir oyun olacağına, bolca görselle birlikte göz atalım. ■ **Tuna Şentuna**



**1** Ormanlar, ağaçlar, güneşiği ve uzunca bir yol. İki kardeş, oyun boyunca birbirinden ayrılmayacak ve onları birçok engeli aşmak üzere kontrol edeceğiz. Kardeşlerin bir dakika bile birbirlerinden ayrılmamaları, birçok farklı bulmacayı çözmekte de işimize yarayacak.



**2** Sol taraftaki düşmanı görüyor musunuz? İki kardeşin ona karşı fiziksel hiçbir gücü yok. Onlar ya düşmanı kandırarak ya da hiç gözükmeden yanından geçip gitmeye çalışacaklar. Düşmanlarınızla burun buruna geldiğinizde ne olacağıysa bir muamma.



**3** Tabii ki her gördüğünüz yaratık düşmanınız olacak da değil. Oyunda bolca NPC bulunacak ve kardeşlerin bu karakterlere karşı tepkileri de farklı olacak. Bir tanesi bir NPC ile konuşmaya çalışırken, diğeri ona bir tekme atıp kaçabilecek. Edepsizler!

**4** Kardeşlerin bu yolculuğa çıkmalarındaki amaçları da hasta babalarının hastalığına bir çare bulmak... Adamın ne gibi bir hastalığı var ve bu hastalığın şifası nerede yer alıyor, bunları bilmiyoruz lakin oyun boyunca duygusal bir hava eseceğini öğrenmiş bulunuyoruz.

**5** İki kardeş sürekli birbirlerine yardım edecek. Bu örnekte bir kardeş, diğerrinin merdivene yetişmesini sağlıyor. Bir başka örnekte de iki kardeşin bir köpeği sürekli çağırarak birbirlerine fırsat yaratmaları söz konusuydu mesela.

**6** Oyundaki görsellik kuşkusuz ki bayağı sağlam; hele ki böyle manzaralar göreceksak ilacı unutup dağda bayırda kaybolabiliriz gibi bile geliyor.

**7** Oyunun iki kısımdan oluşacağı aşikâr. Boş boş dolaştığımız ve bir bulmacaya kadar süren, NPC'lerle konuşabildiğimiz kısımlar ve bulmaca kısımları. Bulmacaların da bazılarında zamanlama esas olacak, bazılarındaysa zamanı daha rahat kullanabileceğiz.

**8** Çoğunlukla yeryüzünde geçecek olan oyunun yeraltı bölümlerinin daha zor ve can sıkıcı olacağını düşünmekteyim. Bol bulmaca içerikli ve duygusallığı yüksek bir oyun arıyorsanız, Brothers'dan gözünüzü ayırmayın...



Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

**Yapım** Ubisoft **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Aksiyon / Adventure **Platform** PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox 720, Wii U  
**Çıkış Tarihi** 1 Kasım 2013 **Web** www.assassinscreed.com

## Assassin's Creed IV: Black Flag

Suikastçılar tarafından eğitilmiş bir korsan...

**D**aha Assassin's Creed III'ün tadı damağımızdayken Black Flag'in sızıntıları gelmeye başlamıştı. Serinin hayranları tarafından da erken bulunan bu sızıntılar, deniz savaşlarına ağırlık veren indirilebilir bir içerik olarak düşünülmüştü. Devamındaysa yanıldığımızı, aslında Black Flag'in serinin yeni oyunu olduğunu gördük. Ubisoft'un da resmi açıklamasından sonra "Assassin's Creed IV: Black Flag" olarak karşımıza çıkan yapımın ana karakteri Edward Kenway, üçüncü oyundaki Connor Kenway'in dedesi, doğal olarak da Haytham Kenway'in babası. Edward da tıpkı torunu Connor gibi bir suikastçıdır ama suikastçı olmayı kendisinin seçtiğini söylenemez. Haytham'ın bir tapınak şövalyesi olduğunu göz önünde bulundursak, Kenway Ailesi'nin aile mesleğinin, tapınak şövalyeleri ile suikastçılar arasındaki mücadelede yer almak olduğunu düşünebiliriz. Haytham ve Connor'ı üçüncü oyundan yeterince tanıyoruz ama kim bu Edward Kenway? Kendisi İngiliz bir babayla Gal bir annenin çocuğu, kısacası doğma büyüme Britanyalı, yani soyları henüz Amerika'ya ayak basmamış. Edward, başarısız bir evliliğin ardından korsan olma hayaliyle dönemin ünlü korsanlarından Benjamin Hornigold'un gemisiyle, 1713 yılındaki Utrecht Antlaşması'ndan altı ay kadar önce Jamaika'ya gidiyor. Fransa ile olan savaşın sona ermesiyle korsanlarına ihtiyacı kalmayan İngiliz Donanması'nın korsanlara karşı olan tutumu, Edward'ı bir seçim yapmaya zorluyor. Hâlihazırda iki yıllık denizcilik tecrübesi olan gözü pek Edward da 1715 yılında korsan sancağını göndere çekiyor. Sıcak savaşın ardından tapınak şövalyelerinin ve suikastçıların sahne almasıyla denizler yeniden karışıyor. Tapınak şövalyeleri -her zaman olduğu gibi- büyük güçlerin peşinden hareket ediyor ve kendilerini Karayipler'de buluyorlar. Tabii ki suikastçılar da boş durmuyor ve korsan cumhuriyetini kendi saflarına katıyorlar. Korsan sancağını göndere çeken Edward'ın bu sefer başka seçeneği bulunmuyor ve istemeyerek de olsa suikastçılara katılıyor. Edward'la ilgili bilgilerin devamını oyunda kendiniz tecrübe etmeniz adına sözü Ubisoft'a bırakıyorum.

Ubisoft da Black Flag'e dair endişelerimizi hissetmiş olacak ki açıklamalarına başlıyor. İlk olarak oyunu iki yıldır geliştirmekte olduğunu, kısacası Assassin's Creed III'teki deniz savaşları tuttuğu için değil de planları doğrultusunda yeni oyunun çıkarılacağını söylüyor. Korsanların oyuna etkisini merak eden oyuncular içinse olabildiğince korsan klişelerinden uzak duracaklarını, popüler kültürün aksine kimsenin kalasta yürümeyeceğini, korsan kancası kullanmayacağını ve hatta omuzda dolaşan papağanların dahi olmayacağı müjdeliyor. Bununla da yetinmeyen Ubisoft, bu sefer daha cesur olacaklarını, gerçekçi yapıda bir hikâye anlatacaklarını ve bu hikâyenin çocuklar için olmayacağını söylüyor. Kendi seçimleri doğrultusunda değil de zorunluluktan suikastçı olan Edward'ı ve diğer korsanları düşünürsek oyundaki ka-







rakterleri siyah / beyaz olarak ayırmakta bir hayli zorlanacağız. Grilerin de olduğu bir oyunda vaat ettikleri gibi bir senaryoyla karşımıza çıkabilirlerse Far Cry 3'ün başarısını bile geçebilir Ubisoft. Jamaika, Küba ve Bahamalar hattında geçen oyunda korsancılık çok büyük yer tutacak olmasına karşın, yapılan açıklamalara göre denizdeki oynanış süresi tüm oyunun %40'ı kadar olacak. Denizdeki oynanış; gemileri yağmalayacağımız, sualtına dalacağımız ve deniz canlılarını, çoğunlukla da balinaları avlayacağımız görevlerden oluşacak. Bununla birlikte karaya çıktığımız zaman karşılaştığımız görevlerdeki mekânlara da tekdüzellikten uzak, farklı mekânlara olacak. Üçüncü oyunun bir hayli eleştirilen oynanış ve dövüş mekaniklerinin yeni oyunda yer almayacağı ve Ubisoft'un yeni bir oynanış mekânîği üzerinde çalıştığı da gelen açıklamalar arasında yer alıyor. Bu yeni oynanış mekânîğinin gizliliğe dayanacak olması, serinin adına yakışır bir hareket olmakla birlikte geç kalınmış bir hamle olarak göze çarpıyor. Korsan olmanın, suikastçı olmaktan daha çok sürprizlere hazır olmayı gerektirdiğine (!) inanan yapımcılar; gizlilik, saklanma, takip ve keşif gibi özelliklerin

üzerinde durulduğunu söylüyorlar. Ayrıca bu oyunla birlikte seriyeye yeni bir yön vereceklerini söyleyen ekip, Desmond'ın ana karakter olarak değilse bile bizlerle birlikte olacağını söylüyor. Edward, Desmond'ın büyük büyük atasıyken ve Edward'ın etrafında dönecek bir hikâye olacakken Animus'a Desmond'dan başka birinin bağlanacak olması ihtimali kafa karıştırıyor. Bu ihtimal "Acaba vaat ettikleri gibi, senaryonun günümüzde geçen bölümlerinin altından da kalkabilecekler mi?" sorusunu akıllara getiriyor. Bu arada günümüzdeki bölümlerin yine Abstergo Entertainment'in etrafında döneceği de söyleyeyim.

Yeteri kadar açıklamanın ardından artık videoya bir göz atalım. Kaptan Blackbeard'ın, korsanların Edward hakkındaki merakını gidermeye çalıştığı konuşmasıyla başlıyor video. Konuşma ilerledikçe kaptanın Edward hakkındaki düşüncelerini de öğreniyoruz. Denizlerdeki en büyük tehlikenin artık kendisi değil de Edward olduğunu söyleyen Blackbeard, ihtişamından bir şey kaybetmiş değil ancak üstünlüğünü kabul ettiği birisi hakkında bir korsan olarak fazlasıyla kibar konuşuyor. Blackbeard'dan Edward'a geçerse, bir suikastçıya göre öldürmek için oldukça donanımlı olduğu görülüyor. Blackbeard'ın Edward için "yıkım ve kaosla beslenen, gözü dünmüş bir köpek" tanımının da bir suikastçıdan çok korsana yakışır olduğunu fark etmişsinizdir; hatta Edward'ın üzerinde dört tane çakmaklı tabanca taşıdığını görünce "Bu nasıl bir suikastçı?" diyebilirsiniz. Dahası da var! Edward bir suikastçı için fazla gürültülü olan bu silahlarının yanında iki tane de eğimli kılıç taşıyor. Gizliliğe dair herhangi bir içerik barındırmayan aksiyon dolu videonun sonunda nihayet Edward'ın suikastçı yanını da görme şansımız oluyor ve suikastçıların mirası Hidden Blade'i kullanıyor. Tabii ki suikastçı olduğu süre içerisinde Hidden Blade ile yetinmemesini umuyoruz. Bu arada diğer bütün ana



karakterlerin özel bir silaha sahip olduğunu (Ezio'nun Hook Blade'i, Connor'un Tomahawk'ı...) düşünürsek Edward'ın ekipmanlarına en azından bir silah daha eklenecek diyebiliriz. Sızdırılan karakter tanıtım videosunda Edward'ın kapüşonundaki bir eksiklik de merak uyandırıyor. Daha önceki karakterlerimizin; Altair'in, Ezio'nun ve Connor'ın kapüşonlarındaki kartal gagasının Edward'ın kapüşonunda olmadığını görebiliyoruz. Ubisoft'un böyle önemli bir detayı unutmuyacağını düşündüğümüzden anlatacakları hikâyeye olan merakımız artıyor. Ayrıca kartal gagasının olmayışının, kartalla bağdaştırılan iki önemli yeteneği (Eagle Vision ve Leap of Faith) nasıl etkileyeceğini, metrelerce yükseklikten saman balyalarına ne için atlayacağımızı merak etmiyor değiliz.

Oyunun piyasaya çıkışında her platform için farklı özellikler barındıracağı da dikkatimizi çekiyor. PS3 versiyonun diğer versiyonlardan farklı olarak saatlik ek bir oynanış içeriği, PS4 versiyonunun fizik motorunun ve grafiklerinin daha iyi olacağı, PS4 gamepad'inin dokunmatik yüzeyinin de dâhil edildiği farklı bir kontrol şemasının kullanılacağı, PC kullanıcılarına daha iyi optimize edilmiş bir oyun sunulacağı gelen bilgiler arasında. Bu arada oyunun yeni nesil konsollarda sürekli internet bağlantısı isteyebileceği senaryo modunun, "çevrimiçi tek kişilik oyuncu modu"na dönüşebileceği şekilde kuvvetli söylentiler var.

Bizlere bir suikastçı oyunundan daha fazlasını sunan, alternatif bir tarihi yaşamamıza yardımcı olan ve bunları yaparken de bilimkurgudan fazlasıyla beslenen serinin bu oyununda, yapımcıların vaatlerini yerine getirerek bizleri çok farklı dünyalara ve gerçekçi bir şekilde götürebilecek olmaları ihtimalini heyecan verici buluyorum. Ubisoft'un bu sefer yaptığı açıklamalar ve yayınladığı videolar doğrultusunda, üçüncü oyundan daha sağlam bir yapıyı sunduğu taktirde seriyeye küsmüş hayranlarını yeniden kazanacağını ve yeni hayranlar edineceğini söyleyebilirim. En iyisi korsan şapkalarımızı tozlu sandıklarından çıkarıp Kaptan Edward'ı beklemeye koyulalım. Hadi o zaman hip hip, hooray! ■ **Çaylak**



## Dünya Çapında Hazırlık...

Assassin's Creed IV: Black Flag'ın üzerinde tam tamına 1.000 Ubisoft çalışanın çalıştığı, oyunu sekiz farklı stüdyonun (Ubisoft Montréal, Ubisoft Singapore, Ubisoft Sofia, Ubisoft Québec, Ubisoft Anney, Ubisoft Bucharest, Ubisoft Kiev, Ubisoft Montpellier) eş zamanlı olarak geliştirdiği açıklandı.



Videosu  
**LEVEL**  
**ONLINE** da  
www.level.com.tr



### Battlelog

Battlefield 3'ü PC'de oynayan oyuncular, ellerinin altındaki Battlelog'u durmaksızın kullandılar, sömürdüler, EA DICE'in planları arasında, konsol sahiplerinin de rahatça ve sıkça kullanabileceği, yeni bir versiyon geliştirmek var.

Yapım EA DICE Dağıtım Electronic Arts Tür FPS Platform PC, PS3, Xbox 360  
Çıkış Tarihi 2013'ün son çeyreği Web www.battlefield.com/battlefield-4

## Battlefield 4

Bir savaş bitiyor, bir yenisi başlıyor

**S**on yıllarda FPS türüne damgasını vuran iki oyundan biri, Raptr kayıtlarına göre en uzun süre oynadığım oyun olan Battlefield 3'ün miadı yavaş yavaş doluyor. Aslında oyun eskimedi, güncelliğini kaybetmedi, oyuncu sayısında azalma olmadı, hala deliler gibi oynanıyor, geçen aya kadar -son ek paketi End Game'in yayımlanmasıyla beraber- halen içerik desteği sağlandı ama artık EA DICE'in, asıl işi olan Battlefield 4'e ağırlık vermesi gerekiyor. Geçen ay yayımlanan ve bu ay dergide incelememin yer aldığı End Game, adının da ifade ettiği üzere Battlefield 3 için bir son aslında. Aylardır takip ettiğim ek paket takvimi artık sona erdi ve bundan böyle Battlefield 3 için en ufak bir içerik yayımlanmasını beklemiyorum. Neden mi? Çünkü EA DICE, artık tüm işgücünü Battlefield 4'e aktardı ve sabırsızlıkla beklenen açıklamayı 26 Mart akşamı, San Francisco'da oyun basınına hitaben gerçekleştirdi. Bu açıklamalarda neler mi vardı? Şöyle...

Öncelikle Battlefield serisinin son yıllarında sık sık telaffuz ettiğimiz, ikinci versiyonuyla da Battlefield 3'ün temelini oluşturan Frostbite motoru, Battlefield 4'te yeni versiyonuyla karşımıza çıkacak. Zaten oldukça başarılı olan ve göz kamaştırıcı Frostbite 2'nin daha da gelişmiş haliyle bizlere neler sunabileceğini tahmin edersiniz. Yayımlanan ve bu sayfalarda dikkatlice bakabileceğiniz ilk ekran görüntüleri, Frostbite 3'ün neler yapabileceğine dair kanıtlar içeriyor. Yine de sabit karelerden fazlasını aktarmak gerekirse Frostbite 3, özellikle bu motorun en güçlü özelliği olan "yıkım" konusunda ciddi geliştirmelere sahip. Battlefield: Bad Company 2'de fazlasıyla yıkıma tanıklık eden bizler, ne yazık ki

aynı performansı Battlefield 3'te görememiştik. Tabii ki bu, Frostbite 2'nin yapabileceğinin sınırlı olmasından değil, yapımcıların tercihlerinden ileri gelen bir durumdu ama oyuncuların beklentilerine kayıtsız kalmayan EA DICE, Battlefield 4'te bizi yine yıkıma doyuracak.

Frostbite 3 eşliğinde bizi yine senaryo modu ve Battlefield serisinin asıl kozu multiplayer seçenekleri karşılayacak. Açıkçası Battlefield serisinin, son oyuna kadar senaryo modu açısından herhangi bir şey ifade ettiğini söyleyemem ama Battlefield 3'ün senaryo modunu hem beğenmiş, hem de oynarken çok eğlenmişim. Battlefield 4'te çitayı yükseltmek, artık senaryo moduyla da söz sahibi olmak istiyor yapımcılar. Bunun için yapılacak söylenenlerin başında öncelikle teknik detaylar geliyor. İlk olarak içerisinde bulunacağımız çevreyi olabildiğince büyük tasarlıyorlar. Multiplayer modunun temel ve parlayan detaylarının desteğini alacak ve devasa haritalarda ilerleyeceğimiz senaryoda birçok araç hizmetimizde olacak. Tabii ki kimileriniz, silah arkadaşlarımızdan ziyade kendi karakterinize odaklanmak, onunla duygusal bir bağ kurmak isteyebilir ve yapımcılar da bu konuya büyük önem vererek ana karakter üzerinde ciddi çalışmalar içerisindedir. Sadece "karakter" üzerinde değil, görsellik olarak da ciddi gelişmeler var. Yüz animasyonlarının, kaplamaların ve vücut animasyonlarının Battlefield 3'e göre çok daha gerçekçi olduğu görülüyor. Yapımcıların hedefleri arasında duygularımıza, hislerimizde daha çok hitap eden bir oyun geliştirme amacı

Tansiyon Ölçer

**ÇOK YÜKSEK**





var. Senaryo modu boyunca savaşın insani boyutlarını düşünmemizi, strese girmemizi, tehlikeyi hissetmemizi, karakterlerle bir bağ kurmamızı istediklerini söylüyor EA DICE'in başkanı Patrick Söderlund. Biz böyle tekliflere her zaman açığız, her zaman daha fazlasını tecrübe etmek istiyoruz ve bu durumda görev yapıcılara düşüyoruz. Bu saydıklarım örnekler oluştursana...

Yayımlanan 17 dakikalık oynanış videosundaki görev, Azerbaycan'ın Bakü şehrinde geçiyor ama oyunun genelini Çin'de geçeceği söyleniyor. Esas oğlanın, yani kontrol ettiğimiz karakterin adı Recker ve yanımızda silah arkadaşlarımız var. Görüntüleri izlediğim ilk andan itibaren, Frostbite motorunun geliştirilmiş olduğu fark ettim. Özellikle kaplamalar, ışıklandırmalar ve karakter detayları geliştirilmiş, her şey oldukça güzel gözüküyor ama yine de sonraki nesle geçiş yapıldığını söyleyemem. İlk görevimiz, "safe house"a ulaşmak ama kapalı kapılar ardında bizi nelerin beklediğini bilmediğimiz, terk edilmiş bir binanın içinde ilerliyoruz. Battlefield 3'ü hatırlatan bu girişten sonra önce ekip arkadaşlarımızı buluyor, sonra bir diğerini düşmana yakalanmadan kurtarmaya çalışıyoruz. Bu noktada yüz yüze geldiğimiz ekip arkadaşlarımız, oyunun yüz animasyonları konusundaki gelişimini gözle önüne seriyor. İfadeler, içerisinde bulunan durumun yarattığı ruh halini çok iyi yansıtıyor.

Ekip toplandığında yeni görevimiz bize iletiyor: Fabrikanın bacasına çıkın! Bu amaçla ilerlerken oldukça uzak bir görüş açısına sahip olduğumuz sahneler çıkıyor karşımıza ve Frostbite 3'ün neler sunabileceği bir kez daha ortaya çıkıyor. Düşmanla burun buruna geliyor, siper alıyor, etrafın nasıl da yıkılabildiğini görüyor, bu yıkılabilir çevreyi kullanarak taktik geliştiriyor ve en nihayetinde fabrikaya ulaşıyoruz. Dikkatimi çeken ve Battlefield 4'ün en önemli yeniliklerinden biri olduğunu düşündüğüm şeyse takım arkadaşlarımıza komut verebiliyor olmamız. Örneğin, düşmana arkadan sızmak için tüm ekibe "baştırma ateşi" emri verebiliyoruz. Tam bu noktada, taktiksel hamleler yapılırken bir detay daha göze çarpıyor. Sağ üstte yer alan ikonlar ve bildirimler. İkonlar online arkadaşlarımızın sayısını ve başarımları simgeliyor, bildirimlerse bizi o an oynadığımız sahnelere özel mücadelelere davet ediyor. Örneğin, bir arkadaşımız "Dog Tag Hunter" başlığında liderliği ele geçirebiliyor ya da oynanan bölümdeki skoruyla bizi geçebiliyor.

Fabrikaya ulaştıktan sonra yapmamız gereken tek şey, çatıya çıkmak ve bizi almak için gelen helikoptere binmek ama bu sahnede işler yolunda gitmiyor, ortalık birbirine giriyor ve Frostbite 3'ün yetenekleri bir kez daha gözler önüne seriliyor. Düşman helikopterinin yaptığı saldırıyla yıkım başlıyor ve bir oraya, bir buraya yuvarlanıp en sonunda kendimizi yola düşmüş halde buluyoruz. Bu noktada ekran görüntüsünde de görebileceğiniz, ayağı sıkışan ekip arkadaşımızı kurtarmak için bir miktar acımasızlaşıyor ve sonrasında sivil halktan yardım için gelen birinin cipine binip yollara düşüyoruz. Yol boyunca bizi yine aynı helikopter takip ediyor, manevralarla korunmaya çalışıyor ve en sonunda Grenade Launcher ile



helikopterden kurtuluyor muyuz? İşte bu, videonun sonu -ya da başı- anlamına geliyor. Kelimelere döktüğüm ama yayımlandığı tarih itibarıyla normal olarak LEVEL DVD'ye yetişmeyen bu nefes videoyu LEVEL Online'da bulabilirsiniz.

Yılsonuna doğru PC, PS3 ve Xbox 360 için piyasaya sürülmesi planlanıyor Battlefield 4'ün. Yeni nesil konsollar konusundaysa resmi bir açıklama ya da doğrulama yapılmadı. Oyunun fiziksel kopyası için ön sipariş verenlerin, Premium Expansion Pack'e ücretsiz ulaşacakları söyleniyor. Origin üzerinden Standart Edition'ı alanlar da aynı pakete ücretsiz ulaşabilecekler. Yine Origin üzerinden Digital Deluxe'ı alanlara ekstradan betaya katılma hakkına ve oyun içi ekstra içeriğe sahip olacaklar. Multiplayer modlarının kusursuz olacağına dair inancım tam çünkü işin içinde EA DICE var, senaryo modu için de beklentim büyük. Öte yandan Battlefield 3'te tam bir hayal kırıklığı olan coop modunun yeni oyunda yer almayacağı, tamamen senaryo ve multiplayer modlarına odaklanıldığı açıklandı ki doğru karar. Senaryo modundaki ilerleyişimizse -örneklerini verdiğimiz detaylar paralelinde- sosyal bir yarışa dönüşeceği söyleniyor ve burada akıllara Autolog geliyor. Özellikle senaryo modu bazlı kapışmalar, oyunun tekrar oynanabilirliğine katkı sağlayacaktır. E o zaman Battlefield 4 için geri sayım başlasın artık!

■ Şefik Akkoç



■ Frostbite 3 sayesinde fazlasıyla yıkıma şahit olacağız.



## PS4

PS4'ün geliştirme kitine büyük firmalarla birlikte sahip olan CD Projekt, oyunu PS4'e uyarlıyor oldukları için de çok mutlu olduklarını belirtiyor. Oyunun konsol versiyonu, PC versiyonundan farklı bir arayüze sahip olacak ve PS4 versiyonu yeni DualShock'ın yeni özelliklerinden de faydalanacak.

Yapım CD Projekt Dağıtım Belli Değil Tür Aksiyon / Adventure Platform PC, PS4, Xbox 720  
Çıkış Tarihi 2014 Web www.thewitcher.com

# The Witcher 3: Wild Hunt

Efsanede son adım



“Şu an şirketimizde 150 kişi çalışıyor.” diyor CD Projekt'ten Badowski ve ekliyor: “Bir halı saha maçı yapmaya çalışıyoruz, Şampiyonlar Ligi'ne dönüyor olay...”

Tabii ki bu 150 kişinin tamamı, geçtiğimiz aylarda açıklanan The Witcher 3 projesinde çalışıyor. En büyük kısmı The Witcher 3'te, orası tamam ama geriye kalanlar da iki gruba ayrılmış durumda: Halı saha maçı-na çıkacak olanlar ve futboldan hoşlanmayanlar.

## Değil tabii ki.

Diğer iki gruptan bir tanesi Cyberpunk 2077'ye gömülmüş durumda ama Badowski bu grubun henüz küçük bir grup olduğunu söylüyor ve ekliyor: “Maçla ilgili bir şey söylemeyeceğim.” Son grup ise CD Projekt'in oyun motoru REDEngine 3 üzerinde çalışıyor. Badowski, 150 kişilik ekibin yakın bir zamanda 200'e ulaşacağını belirtiyor ve sözlerini şu cümleyle bitiriyor: “İşte o zaman maç konusunda büyük sı%&...”

## Bir uçtan bir uca, kuş uçuşuyla...

The Witcher serisinin son üyesi olması planlanan The Witcher 3, yine Geralt'ı başrole oturtuyor. Geralt yeni oyunda, devasa bir alanda at koşturacak. Evet, Geralt ata binebilecek ve hatta bir at bulduğunda bunu ehlileştirilebilecek. Atla ulaşamadığı yerlere teknelerle gidebilecek, tekne sahibi de olabilecek Geralt. Şanslı bir adam olduğu her halinden belli olan Geralt, aynı zamanda artık eskisi kadar odunsu hareket etmeyecek, daha hızlı ve esnek hareketler yapabilecek, oryantal olacak.

Skyrim evreninden %20'lik oranda daha büyük bir bölgede çıkacağız maceraya. Maceramız bizi Skellige'in rüzgârlar tarafından aşındırılmış coğrafyasından alacak, bir liman başkenti olan Novigrad'a götürecektir ve oradan da savaşın izlerini taşıyan No Man's Land'e sürükleyecek. CD Projekt hummalı bir şekilde bu devasa alanda hiçbir yüklem zamanı olmaması için çalışıyor. Siz ilerlerken önünüzdeki yolların arka planda yüklenmesini sağlamaya çalışıyorlar ve bunu başaracaklarından da eminler. Ancak çok detaylı iç mekânlarda bir yüklem süresinin bulunabileceği söyleniyor ama o kadar kusur

İşte başımıza hiç bela olmayacağı her halinden belli olan, sevimli bir düşman...

kadı kızında da olur. Neden? Çünkü kadı kızları da insan...

## Yavaş çekimde yaratık avı

Oyunun devasa alanında tam 50 saatlik bir senaryo süresi söz konusu. Üstelik CD Projekt bir kum havuzu yaratıp içerisine ruhsuz görevler doldurmaktan çok uzak bir atmosfer üzerinde çalışıyor. Evet, oyunda istediğimiz yere gidebileceğiz ama bu senaryonun da çok sağlam olacağı gerçeğini değiştirmiyor. En azından Badowski kardeş böyle diyor.

50 saatlik senaryo görevlerinin yanında, bir 50 saati de yan görevlere harcayacağımız söyleniyor ve oyunda, birbirine benzemeyen birçok yan görevin olacağı belirtiliyor. Hatta senaryoyu unutup yan görevleri yapmak üzere The Witcher evreninde kaybolup gideceğimiz iddia ediliyor.

Burada çok önemli bir detay daha var ki o da benim Gothic damarına kan gitmesini sağladı. Gothic'te tecrübe ettiğim çok önemli bir özellik, yaratıkların seviye atlamaması durumu The Witcher 3'te de söz konusu. Bu da demek oluyor ki oyunun başında, 60. seviye bir yaratığın bulunduğu bir alana -eğer yolunu bulursanız- gidebileceksiniz. Ha, dayacağı yersiniz, orası ayrı ama bu özgürlük gerçekten çok heyecan verici. (Gothic'te ormanın diplerine sırf daha korkunç yaratıklarla karşılaşmamak için gidemeyişimi ve o adrenalini ve heyecanı (İkisi de aynı kelime oldu.) çok iyi hatırlıyorum.) Hatta yapımcılar diyor ki seviye atladıktan sonra, düşük seviye yaratıkların olduğu alanlara gelirken düşmanlarımızın bize teslim olduğunu veya bizden kaçtığını da görebileceğiz. (Bu da Ni no Kuni'de vardı en son.)

Elbette ki oynanışla ilgili detaylar da ayyuka çıktı. Geralt'ın daha atik olması ve sağa sola zıplayıp tırmanabilmesi konusu dikkat çekici. Bununla birlikte, aynen Far Cry 3'teki gibi bolca yaratık peşinde koşacağımızı da ö-



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK



rendik zira Geralt, yaratıkların postlarını ve dişlerini toplayabilecek. Burada sistem şu şekilde işleyecek; Geralt görevler dışında yaratık avladığında tecrübe puanı kazanamayacak. Ne var ki topladığı postlar ve dişler ile kendine eşya yapmazsa bunları satarak sağlam paralar kazanabilecek.

Oyundaki ekonomi sistemi de enteresan. CD Proje'ten gelen açıklamaya göre kasabaların, kentlerin kendi ekonomisi olacak ve satıştaki ürünlerin fiyatları da farklılık gösterecek. Mesela elinizde 100 tane ayı postu var. (Çok cesursunuz.) Bunları A kentine götürüyorsunuz, size 100 altın veriyor satıcı. "Yok yea?" deyip B kentine gidiyorsunuz. "Kaça olur 100 post?" diye soruyorsunuz, "120 altın veririm." diyor bonkör satıcı. "Haddordan..." deyip orayı da terk ediyor ve bir başka kente doğru giderken soyulup 12 yerimizden bıçaklanıp öldürülüyor. B kentinden ayrılmayacaktık Geralt; iyi halt ettik!

### Kaç seviye daha tırmanacağız?!

Oynanıştaki çok önemli bir detayı az daha atlıyordum. Fallout'taki V.A.T.S. sistemini hatırlar mısınız? Yavaş çekimde düşmanların orasına burasına hedef alıp sonra onları en hassas noktalarından vurarak öldürebilme özelliği... (Çok vahşi oldu.) The Witcher 3'te de benzer bir sistem söz konusu olacak ama bu, Geralt'ın sahip olduğu bir yetenek olarak oyunda yer alacak. Düşmanlarının zayıflıklarını görebilecek olan Geralt, yine bu yetenek sayesinde postunun, dişinin peşinde olduğu yaratıkları da izleyebilecek.

Ekranla belirtilen tuşlara zamanında basma olayı, QTE'ler de The Witcher 3'le birlikte tarihe karışıyor. Onun yerine oyuncunun yeteneklerini daha fazla konuşturabileceği bir dövüş sistemi

oyuna ekleniyor; hatta yapımcılar, eğer oyuncunun yeterli sabrı varsa ileri seviye bir yaratığı ufak ufak vuruşlarla, uzunca bir sürede yere yığabileceğini vurguluyor.

Toplamda 60. seviyeye kadar yükselebilecek olan Geralt, hiçbir şekilde NPC'leri öldüremeyecek ama onları soymaya çalışabilecek. Bunu fark eden halk da onu polise ispiyonlayıp başına bela sarabilecek. Ne olurdu iki kuruş verseniz!

50 saatlik senaryoyu üç farklı sonla tamamlayabileceğimiz ve bunu yaparken de dünyayı 36 farklı şekilde değiştirebileceğimiz de belirtilenler arasında. Farklı sonları görebilmek için oyunu tekrar tekrar oynayabilecekler olduğunu düşününce de bu oyuna vereceğiniz paraya değeceği gerçeği ortaya çıkıyor.

The Witcher 2'deki gibi hainlik yapmayacak olan ve sağlam bir "tutorial" kısmına sahip olacağı belirtilen The Witcher 3'te iki tane yeni mini oyun da yer alıyor; bir tanesi bir kart oyunu, diğeri de balta atma.

Tüm bu şahane özellikleri, DirectX 11 desteğiyle gelecek olan muhteşem grafikleri ve muhtemelen iyi olacak senaryosu ile The Witcher 3: Wild Hunt, 2014'ün en iyi RPG'lerinden biri olacak gibi duruyor. Sabırsızlığımız yasal olarak başlamıştır!

### ■ Tuna Şentuna



■ İşiklandırmalar ve detaylar gerçekten dikkat çekici. Üstelik daha DirectX 11 dokunuşu bu görsellerde yer alıyorken!



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





**Yapım** Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Aksiyon / Adventure **Platform** PC, PS3, Xbox 360, Wii U  
**Çıkış Tarihi** 24 Mayıs 2013 **Web** www.residentevil.com/revelations

## Resident Evil: Revelations HD

Virüsten virüse maceralar!

Tansiyon Ölçer

NORMAL

**H**ayatta kalma ve korku öğeleriyle serinin köklerine geri dönecek Resident Evil: Revelations HD. Peki, nedir bu "HD" takısı diye soracak olursanız, Nintendo'nun 3DS'ine çıkmış aynı isimli oyunun yüksek çözünürlüklü kaplamalarla günümüz konsollarına ve bilgisayarlarına olan ziyaretinin sembolüdür. 3DS sürümünden ve oyunun hikâyesinden bihaber okurlarımız için hikâyeye bir göz atalım. "Veltro" isimli terörist grup, mutantlarını denemek amacıyla Terragrıgia şehrini seçiyor ve mutant ordusuyla saldırıya başlıyor. Çok kısa bir sürede düşen şehir, yetkilileri endişelendiriyor ve Raccoon City'deki gibi toplu imha kararı alınıyor. Bu sefer termonükleer bomba yerine, uydulardaki dev güneş panelinin yardımıyla güneş enerjisi kullanılıyor ve bütün şehir saniyeler içerisinde küle dönüşüyor. Aradan geçen birkaç yılın sonunda, Terragrıgia şehrinin kalıntılarında hayatta kalan mutantları incelemek için Jill Valentine ve yeni ekip arkadaşı Parker Luciani bölgeye gönderiliyor. Jill, ölü yaratıklardan birinde T-Virus'a benzeyen ancak deniz canlıları tabanlı genler kullanan yeni bir virüs keşfediyor. Bir kötü haber de Chris Redfield'dan geliyor, daha doğrusu gelemiyor. Chris ve yeni ekip arkadaşı Jessica Sherawat, gerçekleştirdikleri bir araştırma sırasında kayboluyorlar. Araştırmalar sonunda kaybolan ekibin "Queen Zenobia" isimli bir gemide olduğu düşünülüyor ve Jill ile Parker yola çıkıyor. Queen Zenobia, Jill'in keşfettiği virüsün etkisinde kalmış sulara seyahat ettiğinden olsa gerek, pek hoş ev sahipleri barındırmıyor. Oyunun büyük bir çoğunluğunun bu gemide geçecek olması; dar koridorlar, kapalı mekânlar, karanlık bir atmosfer ve daha çok korku demek Resident Evil'a yakıştığı gibi... 3DS'in en iyi oyunlarından biri kabul

### Önce Bitir!

Capcom, 3DS versiyonundaki Raid modunu oynayabilmemiz için önce 10 saatlik senaryoyu bitirmemiz gerektiğini söylemişti ve biz de kuzu kuzu bitirmiştik. HD sürüm için aksi bir açıklama gelmediğini düşünürsek doğruca senaryo başına geçeceğiz.

edilen ve birçok insanın bu el konsoluyla tanışmasına vesile olan oyun, bizlere sadece yüksek çözünürlüklü kaplamalarıyla da gelmeyecek. Zaten beğenilen grafiklerin daha da iyileştirilmesi, mekân tasarımlarının yeniden düzenlenmesi ve ses efektlerinin yenilenmesi dışında Infernal zorluk seviyesiyle de bizleri korkutmak için bir adım daha atacak Capcom. Infernal'da mermi sayımız kısıtlı olacak ve -bu da yetmezmiş gibi- yaratıkların sayısı artacak. 3DS'teki oyunu düşündüğümüzde, daha az mermiyle daha çok yaratık öldürebilmek adına eski oyunlardakine benzer bir uğraşa girip daha isabetli atışlar yapmaya çalışıyorduk. Şimdiyse Infernal seviyesiyle daha da az mermiyle daha da çok yaratık öldürmemiz gerekecek gibi görünüyor. Yaratıkların ve eşyaların yerlerinin de değişecek olması, oyunu ezberden oynamamızı engelleyeceği için oyun bu sefer bizlere özlediğimiz eski korkuyu hisssettirecek.

Korkunun paylaştıkça azaldığının farkına varan Capcom, bu sefer senaryo kısmı için co-op oynanışı sunmuyor. Onun yerine senaryo kısmından bağımsız, "Raid" isimli bir co-op seçeneğiyle oyuncuların yaratıklara karşı birlikte direnmeye çalıştığı bir mod bizleri bekliyor. Raid modunda 3DS'te bulunmayan eski bir dost (!) da bizleri bekliyor: Hunk. Bu soğuk, sessiz ve sadece işini yapan askeri sadece Raid modunda kullanabileceğiz. Bu kadar güzel haberden sonra, yayınlanan videolardaki birkaç ufak soruna gelirse, yaratık animasyonlarının çok kısıtlı olması, özellikle ölen her yaratığın puding kıvamında yere yığılması göze hoş gelmiyor. Ayrıca vuruş hissiyatının biraz zayıf olduğunu, özellikle yaratıkların puding kıvamına geçtiği anlarda görünen hazırlanmış sahnelerin vuruş hissiyatını tamamen yok ettiğini söyleyebiliriz. Bir el konsolunun küçücük ekranında hoş karşılanabilen bu eksiklikler, büyük ekranlarda eğreti durabilir ama eski Resident Evil'in tadını aldığınızda bunların üstünde durmayacağınızı düşünüyorum. Kısacası, Resident Evil serisine aşınaysanız ya da biraz korkmak istiyorsanız, Resident Evil: Revelations HD sizin için doğru seçim olacaktır. ■ **Çaylak**







**Yapım** Quantic Dream **Dağıtım** Sony **Tür** Aksiyon / Adventure  
**Platform** PS3 **Çıkış Tarihi** Ekim 2013 **Web** www.beyondps3.com

## Beyond: Two Souls

Tek bedene bağlı iki ruh...



**P**S4'ün duyurusuyla bütün dikkatleri üzerine çeken Sony, PS3'ün de son bombalarını patlatmaya hazırlanıyor. Heavy Rain'i oynamış oyuncular bilirler ki video oyunları da bir sanattır, sinema filmleri gibi saygı duyulmayı hak eder ve sadece çocuklar için değil, vaktini güzel bir hikâyle değerlendirmek isteyen herkes içindir. Beyond: Two Souls işte bize bunları öğreten Quantic Dream'in ellerinden çıkacak. E3 2012'de videosu ilk yayımlandığı andan itibaren sıkı bir hayran kitlesi tarafından takip edilen oyunun, bizlere daha önce yaşadıklarımızdan çok daha farklı bir deneyim sunacağı söyleniyor. Oyun, "Jodie Holmes" adındaki küçük bir kız çocuğunun hayatının 15 yıllık bir bölümünü bize anlatacak. Jodie'yi diğer küçük kız çocuklarından ayırsa "Aiden" adında, ruhani bir varlığın doğumundan itibaren Jodie'nin yanında bulunması. David Cage'in, oyunun yönetmeninin, "Keşke oyunla ilgili hiçbir şey göstermesem, simsiyah bir kapak koysam, oyunla ilgili hiçbir şey bilmeseniz, her şeyi oynarken öğrenseniz." sözünün ardından, Aiden ile Jodie'nin ilişkisini öğrenmek için oyunun çıkışını beklememiz gerekecek. İlk olarak E3 2012'deki videoyu bir hatırlayalım. Jodie, sessiz bir şekilde, polis karakolunda bir teğmenin ofisinde oturuyor. Teğmen de elinde bir kupa kahveyle Jodie ile konuşmaya çalışıyor ama Jodie o kadar sessiz, o kadar tepkisiz duruyor ki teğmen en sonunda Jodie'ye dilini konuşup konuşamadığını soruyor. Niye mi yazıyorum bunları? Çünkü bu sahnede yazdıklarımızdan daha fazlası var. Teğmenin gözlerinden, önünde oturan Jodie'ye yardım etmek istediğini, aynı şekilde Jodie'nin gözlerinden de teğmene söyleyecek bir şeyinin olmadığını anlayabiliyorsunuz. Üstelik mimiklerle de desteklenen bu duyguları o kadar yoğun bir şekilde hissediyorsunuz ki ortamdaki sessizlik sizi bile geriyor. Aiden da bu sessizlikten gerildiğini, masadaki kupayı duvara fırlatarak gösteriyor. Teğmenin daha önce masalardan duvarlara kendi başına uçan kupalara alışık olmadığını, dolayısıyla şaşıracağını tahmin edebilirsiniz. Tahmin edemeyeceğiniz kısım ise teğmenin şaşkınlığını ve tereddüdünü bizlere bu kadar net bir şekilde sunan Quantic Dream'in teknolojisi. Çoğu oyundakinin aksine "hareket yakalama" teknolojisini yerine "performans yakalama" teknolojisini kullanıyor Quantic Dream. Bu teknolojiye oyundaki karakterlere hayat veren aktörlerin sesi, mimikleri ve vücut hareketleri oyuna birlikte aktarılıyor, böylece film tadındaki görüntülere kavuşuyoruz. Yayımlanan ikinci videodaya bir başka Hollywood aktörü Willem Dafoe ile Ellen Page'i bir arada görme fırsatımız oluyor. Jodie, Aiden'la olan başını Doktor Nathan Dawkins'e (Willem Dafoe) anlatırken görsel

şölenin devam ettiğini görüyoruz. Sinematik anlatımın -Heavy Rain'deki gibi- bu oyunda da önemli bir yer tuttuğu ama bu sefer kontrolün daha çok bizim ellerimize bırakılacağı söyleniyor. Ayrıca bu oyunda aksiyonun da hat safhada olduğu söylenenler arasında. Öfkesini Jodie'nin peşindekilere kusan Aiden ve peşindekilere kaçan Jodie, oyunda yöneteceğimiz karakterler olacaklar. Oyun bu ikili arasındaki geçiş kararını zaman zaman bize bıraksa da ne zaman Aiden'la, ne zaman Jodie'yle oynayacağımıza büyük ölçüde karar verecek. Jodie'nin yapabileceklerinin elbette bir sınırı var ama Aiden ruhani bir varlık olduğu için istediğini yapmakta özgür; nesnelere içinden geçebilir, nesnelere etkileşime girebilir ve hatta insanları kontrol edebilir. Jodie'nin peşindeki polislerin, SWAT ekiplerinin ekipmanları düşünüldüğünde Aiden'in onlardan birini kontrol etmesinin ne kadar tehlikeli olabileceğini videolarda görebiliyoruz. Ayrıca oyun içi videolarda gördüğümüz kadarıyla "quick time event"lerin aksiyon sahnelerine iyi bir şekilde yedirildiğini, heyecanı baltalamayan bir yapıda olduğunu söyleyebiliriz. Oyunun her oyuncuya aynı tecrübe yaşatmak yerine kararlarımızı doğrultusunda şekilleneceği, aksiyon sahnelerindeki başarı ya da başarısızlığımızın, takip ettiğimiz senaryoyu etkileyeceği söyleniyor. David Cage olabildiğince az şey paylaşmak isterken, daha fazlasını paylaşmak yerine PS3 sahibiyse kesinlikle kaçırmamanız, değilseniz de PS3 sahibi bir arkadaşınıza misafir olmanız gerektiğini söyleyerek son noktayı koyuyorum.

■ **Çaylak**

### Üç Film Bir Arada!

Jodie Holmes'a -performans yakalama teknolojisiyle- Inception'dan da tanıdığımız ünlü aktris Ellen Page hayat veriyor. Diyaloglarını ezberleyerek seslendiren Ellen Page'in, bu oyunda en azından üç filmlik repliğe sahip olduğu söyleniyor.

■ **Jodie'nin nasıl bir yaşam sürdüğüne hep beraber tanık olacağız.**







**Yapım** Overkill Software **Dağıtım** 505 Games **Tür** FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 2013'ün üçüncü çeyreği **Web** www.overkillsoftware.com

## Payday 2

Eller havaya, bu bir soygundur!

Tansiyon Ölçer

**NORMAL**



**Ş**imdi yerinden yavaşça kalkın, özenle hazırladığınız "sabırsızlıkla beklediğim oyunlar" listesini alın (Nerede mi bu liste? En son nereye koyduysanız oradadır!) ve birinci sırasına hiç düşünmeden Payday 2'yi yazın; çünkü yapıcılığını Overkill Software'in ve dağıtıcılığını 505 Games'in üstlendiği, aksiyonun tavan yaptığı FPS türündeki oyun, 2013'ün üçüncü çeyreğinde Steam, PlayStation Store, Xbox LIVE üzerinden indirilebilir bir yapım olarak karşımıza çıkacak.

### İlk soygun

Payday 2'ye geçmeden önce, ilk oyun olan Payday: The Heist'i kısaca bir hatırlayalım. Sony Online Entertainment etiketiyle satışa sunulan ilk oyun, 2011 yılında PC ve PS3 platformlarında piyasaya çıkmıştı ve FPS türü bir soygun simülasyonu. Piyasadaki alışılmış oyunların aksine, bu sefer kötülerin düşmanı bir kahraman değil, kötü adamların ta kendisiydik. "Soygun" teması üzerine kurulu Payday: The Heist'in bu soygunları daha heyecanlı, daha eğlenceli hale getiren en önemli özelliği ise co-op temelli oynanıyordu. Arkadaşlarınızla online olarak bir araya gelip kuracağınız maksimum dört kişilik bir ekiple, soygun için bir bankaya dalıp "Eller havaya, bu bir soygundur!" ya da "Al bunu, al, al, al, al!" (Bu replik sanki olmadı.) diye bağırabiliyor, biriniz güvenlik kameralarını hallederken, bir diğeriniz görevlileri etkisiz hale getirebiliyor, bir yandan sizi durdurmak isteyen polislerin icabına bakarken, diğer yandan kasayı patlatıp paraları topluyor ve en sonunda senaryonun işleyişi içerisinde olay yerinden uzaklaşılabiliyordunuz. Nasıl ama? Etkileyici, değil mi? Aynı aksiyon, aynı heyecan Payday 2'de kaldığı yerden devam edecek. Tabii ki bazı farklılıklarla...

### Planlı, programlı çalışmak

Payday 2'nin en önemli özelliği, "uzmanlık" kavramı üzerine kurulmuş olması. Oyunda, uzmanlıkları birbirinden farklı dört sınıf mevcut ve bu sınıflar Mastermind, Enforcer, Technician ve Ghost olarak adlandırılıyor. Mastermind'in işleri halletmek için başvurduğu yol rüşvet! Enforcer, ekibin silah uzmanı. Technician, kasaları havaya uçurma konusunda uzman. Ghost ise güvenlik kameralarını ve alarmları etkisiz hale getirebiliyor. Seçeceğimiz sınıfa göre, silahlarımızı ve karakterimizin yeteneklerini geliştirip tam anlamıyla işinin ustası bir soyguncu olabileceğiz.

Hal böyle olunca, yapılacak soygun öncesi, en ince ayrıntısına kadar düşünülmüş bir plan yapmak gerekiyor. Örneğin, güvenlik kameralarının ve alarmların başınıza iş açmasını istemiyorsanız, ekiple mutlaka bir Ghost olmalı. Kasaları açma konusunda sıkıntı yaşamamak için patlayıcı ustası bir Technician ile çalışmalısınız. Peki, Technician bulunmayan bir ekilde kasaları nasıl açacağız? Elbette ki Mastermind'in rüşvet vererek satın aldığı bir görevlinin bize sağlayacağı anahtarla. Kısacası Payday 2, "sen kameraları vur, ben kasayı hallederim" havasından çıkıp "herkes bildiği işi yapsın" havasına bürünmüş bir oyun.

Oyundaki diğer bir yenilik, görevlerin artık bir harita üzerinde görünecek olması. İstedığımız görevi, istediğimiz zaman yapmak bizim elimizde. Dikkat etmemiz gereken nokta ise bir görevin diğer bir görevi etkiliyor olması. Yeni oyunda, görev sırasında işimizi kolaylaştırmak için satın alabileceğimiz içerikler de mevcut. Örneğin, mücevher dükkânının güvenlik kameralarının haritası ya da alarmları etkisiz hale getirebilmek için ufak jammer'lar gibi... Payday 2, bir önceki oyuna göre, işbirliğinin çok daha fazla öne çıktığı, çok daha kapsamlı, çok daha detaylı bir oyun olacak gibi gözüküyor. Bakalım Payday 2, Payday: The Heist'in başarısını yakalayabilecek mi? Sabırsızlıkla bekliyoruz. ■ **Çaylak**



■ Sivillere zarar vermeye dikkat et!





20 POSTER



ORIJİN'DEN HEDİYE  
50 JUSTIN BIEBER  
TİŞÖRTÜ / KANTASI



BÜYÜK POSTER

# blue JEAN

NİSAN 2013 SAYI 04 112548 FİYATI € 5,00



BON JOVI  
EBANCI



## ONE DIRECTION 2 POSTER

UNUTULMAZ İNCİLERİ İÇERİDE

5 yakışıklının da bugüne kadar verdikleri tüm röportajlardan derlediğimiz en dikkat çekici detayları bu ay Blue Jean'de.



ALTIN KİTAPLAR DAN  
20 ARKA SOKAKLAR  
KİTABI HEDİYE!

PARAMORE

GELECEĞE DÖNÜYÖRLER

Pop punk'in çığır akibinde yeni dönem, yeni albümle geliyor. Ayrıntılar Blue Jean'de.



ERDEM TATAR'IN ANALİZLERİYLE

## FALLOUT BOY

KRISTEN STEWART

"YOLDA" VİZYONDA

Arzu Dalyan, başarılı oyuncunun yeni film projesi ve aklı hayatındaki son durumu inceledi. Pop Up'ta



Michael Jackson  
IMMORTAL'I İZLEDİK!



JUSTIN TIMBERLAKE  
GERİ DÖNÜŞÜN  
PERDE ARKASI  
Yeni albümüyle 7 yıllık özlemi dinlerdi. Blue Jean'de



QUEEN  
WE WILL  
ROCK YOU

HER AY 3 DERGI

BLUE JEAN HEADBANG POP UP

KİM ÖZEL

DE Dijital Dergi Aboneliği için:  
[www.eMecmua.com](http://www.eMecmua.com)





Ertagrul Sängi

ROLE

PLAYING

ÇÜNLÜKLERİ

**M**erhaba en çok FRP oynayan, fantastik kitap okuyan, Warhammer bidilayan ve Magic ile yoğrulan okur. Ne yaptın? Nasıl geçti koskoca bir ay? Bak, bahar geldi çattı! Ardı ardına etkinlik de bir anda resmen sıralandı. Bir yanda KONTAKT 3, bir yanda KUNVENTION ve pek tabii ki yılların eskitemediği METUCON... Yıllar geçse ve katılan yüzlerin büyük bir çoğunluğu değişse de hızını hiç kesmeyen METUCON, bu yıl yine gidilmeyi bekleyen en önemli etkinliklerden bir tanesi ve işte yine senenin o anı geldi çattı.

ODTÜ Bilim Kurgu ve Fantezi Topluluğu tarafından 17 senedir aralıksız olarak düzenlenen METUCON Bilim Kurgu ve Fantezi Şenliği, misafirlerini 20 ve 21 Nisan 2013 tarihlerinde, harika bir şekilde ağırlamaya hazırlanıyor. Bu seneki tema, bilimkurgu edebiyatında önemli bir yere sahip olan, fantezi edebiyatında da yer yer kendini önemli bir öge olarak bulmuş

### METUCON GM'liği nedir?

METUCON GM'liği ilk defa geçen yıl önerilmiş bir unvan. ODTÜ BKFT ekibi, kendi bünyesinde çıkan oyun yöneticilerini denetlemeyi sıklaştıranın yanı sıra METUCON'da açılacak oyunları önceden hazırlamalarını sağlamak ve METUCON'dan en az bir hafta önce deneme yapmak yoluyla ODTÜ BKFT bünyesi dışından METUCON oyun yöneticilerine de "METUCON GM'i" unvanını edinme fırsatı sunarak oyundan alınan keyfi arttırmayı amaçlıyor. Bu unvan istendiği takdirde alınabilirken, unvanı almak isteyen oyun yöneticilerinin METUCON oyunlarında belirli kriterleri sağlamaları bekleniyor. Bu unvana sahip olmak isteyenler, METUCON'un internet sitesinden şartları öğrenebilir ve METUCON GM'liğine kolaylıkla başvurabilirler.

"yapay zekâ", masaüstü ve canlandırılmalı rol yapma oyunları için seçilmiş. İnternet sitesindeki tarih ve tema duyurusunda, oyunlarını bu tema üzerine yazmak isteyen insanlar için yapay zekâyı ilk kez ciddi olarak tanımlayan ve bilgisayar biliminin babalarından biri olan Alan Turing, önemli bir matematikçi olan Kurt Gödel ve "yapay zekâ etikçisi" diyebileceğimiz Mary Shelley gibi önemli insanlardan alıntılarla fikir verici bir yazı yazılmış. METUCON'da, oyun yöneticilerinden bu tema etrafında çalışmalarını istense de zorunluluk yok.

Bildiğiniz gibi METUCON'daki temel etkinlik -her zamanki gibi- masaüstü ve canlandırılmalı rol yapma oyunları olacak ve bu sene de METUCON, rol yapma oyunlarına gönül vermiş insanlara hayal gücünün kapılarını sonuna kadar aralayacak gibi gözüküyor. Her sistemden ve kurgudan oyunların oynatılmasıyla yine yıl içinde yapılan en büyük rol yapma oyunları etkinliği sıfatını koruyacaklar gibi görünüyor. Oyun yöneticilerinin oyunlarını kaydetmek için METUCON'dan iki hafta öncesine kadar vakitleri olacak, sonrasındaysa oyuncular tercihlerini, aldıkları biletlerle METUCON'un internet sitesinden yapabilecekler. Eşit ve adil dağılım adına kullanılan yöntem sayesinde yine herkes istediği oyuna girebilecek ve oyun yöneticileri istedikleri kadar oyuncuya sahip olacak. Unutmayın, ilk sıraya yazdığınız tercihi yerleşmeniz büyük bir olasılık olsa da yapacağınız beş tercih arasına istemediğiniz bir oyunu yazmamaya çalışın. Çünkü ilk tercihiniz aynı anda pek çok insanın da ilk tercihiyse işiniz şansa kalıyor.

METUCON için herkes iki tarihe bakar: 19 Mayıs ve 23 Nisan. Bu sene bu tarihlerin hafta sonu ile birleşmiyor olması ve bu sebepten etkinliğin iki gün olması katılımcılarını üzmüş olabilir ama üzülmeyin! Bu durum, METUCON'un boş olacağı anlamına gelmiyor. Yine pek çok oyunla dolu dolu olacak olan alan, herkesin damağında hoş bir tat bırakacaktır.

Gün içinde, panayır alanında gerek geçen sene eklenmiş,





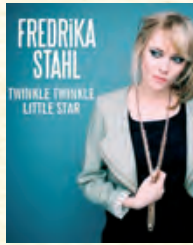
gerek uzun zamandır yapılan etkinlikler olacak. Sürpriz yarışmalar söz konusu ve birçok ödülün dağıtılacağına dair haberler var. Kutu oyunları için önemli bir alan ayrılıyor ve kutu oyunu severlerin bir araya gelmeleri, oyun oynamaları, bilgi ve oyun paylaşımları yönünde güzel bir ortam olacak. Üstelik Türkiye’de belki birkaç kişide olan kutu ve kart oyunlarını oynama fırsatını, o kişiler METUCON’a katılmayı planladığından -ve bir kısmı kesinleştiğinden- bulabilirsiniz. Ayrıca yine masaüstü savaş ve strateji oyunlarına da önemli bir yer ayrılıyor. METUCON alanında bir zamanlar Dungeons & Dragons battleground’unun olduğu alanda, TüSOT işbirliğiyle Warhammer 40.000 turnuvası düzenlenecek. Bir yandan METUCON’un simgesel aktivitelerinden biri bu sene düzenlenmese de genelde boş kalan alan, ordularıyla çarpışan insanlarla cıvı cıvı olacak. İlk defa geçen sene eklenen

ve genelde katılımcılar tarafından beğenilen bilgisayar oyunu tanıtımları da gerçekleştirilecek. Katılımcılar stant alanında bilgisayar oyunlarını deneme ve çeşitli oyun içi hediyeler kazanma şansı elde edecekler. Etkinlik alanında bulacağınız bir diğer fırsat da gözünüzü diktığınız ama pahalı olduğunu düşündüğünüz çizgi romanları, fantezi ve bilimkurgu kitaplarını indirimle alabileceğiniz olacaktır.

Masaüstü ve canlandırılabilir rol yapma oyunu oynamayacak bile olsanız, METUCON’un hala size sunduğu şeyler var ve bunların sayısı etkinlik tarihi yaklaştıkça artacak gibi görünüyor. Gün içinde etkinlik alanında olan veya olacak her şeyden bahsetmek zaten burada mümkün değil.

Peki ya tüm etkinlikler gün içinde mi olacak? Görünüşe göre hayır. Bir gelenek olarak sondan bir önceki günün akşamı, yani bu sene ilk güne denk gelen gün, kostümlü parti de eğlenceli olacağı benziyor. Çayyolu’nda düzenlenecek olan kostümlü parti, METUCON’un ilk günü bittikten sonra aynı ilgi alanına sahip insanlara gün içinde gerek oynadıkları oyunlardan, gerek şenlik alanının karmaşasından fırsat bulamadıkları sosyalleşme ve eğlenme ortamını sunmayı amaçlıyor. Ancak kostümlü partinin içeriği muhabbet etmenin ve eğlenmenin yanı sıra kendi içinde de dolu dolu. En açık ve ilk akla gelen örnek, kostüm yarışmasında oylamayla seçilecek en iyi kostüme sahip kadın ve erkek katılımcılara sürpriz ödüller verilecek olması.

Özetlemek gerekirse bu sene METUCON, her sene yaptığı ve artık adıyla özdeşleşmiş etkinliklerin yanı sıra bu etkinliklere bağlı olan etkinliklerle de büyüme amaçlıyor. Sadık katılımcılarının beğeneceği şekilde hala odağın büyük bir kısmının masaüstü ve canlandırılabilir rol yapma oyunlarında olmasının yanı sıra genç katılımcılara yönelik olarak hem rol yapma oyunlarını tanıtmak, hem de onların ilgi alanlarına hitap etmek adına geleneklerine yeni değerler katıyor. Bu alana ilgi duyan insanların birbirleriyle tanışmaları ve rol yapma oyunlarının tanıtımları adına büyük işler yapmayı amaçlayan METUCON, bu sene de beklentilerimizi fazlasıyla karşılayacak gibi görünüyor. Benim etkinlikte boy göstermemse şimdilik tam bir sır, tam bir muamma ama elimden geldiğince katılmaya çalışacağımı şimdiden belirtmek isterim. Bakalım bu yıl ki METUCON macerası ne şekilde gerçekleşecek. Şimdiden bol bol yeni insanla tanışmanız ve yepyeni dünyaları kucaklamanız dileklerimizle... [www.twitter.com/ErtugrulSungu](http://www.twitter.com/ErtugrulSungu)



## Ne dinledim

**Fredrika Stahl**  
**Twinkle Twinkle Little Star**  
Vallahi böyle insanlar olduğunu gördükçe seviniyorum, ne yalan söyleyeyim. 2006 yılında, "A Fraction of You" isimli albümüyle ortalığı kasıp kavurmuş bir sanatçı kendisi. A.B.D.’de fazlasıyla tanınan caz pianisti Tom McClung ile çalıştığı

albümünün hemen ardından çıkardığı ikinci albümünde de İsveçli gitarist Andreas Oberg ile çalışması, yaptığı müziğin bir kat daha kaliteli olmasına önyak olmuştu. 1984 doğumlu olan sanatçının yaptığı müziğin genelinde jazz ve popüler müzik esintileri görmek mümkün. Şu ana kadar toplam üç adet albümü yayınladı ve ilgilenenler için değinmekte fayda var ki kendisi 25 Nisan’da İstanbul sınırları içerisinde bir konser verecek.



## Ne okudum

**İstanbul’da Yaşama Sanatı**  
**Haluk Dursun**

Adından kendisini ele veriyor kitap aslında ama tam da kelimesi kelimesine değil. Şüphesiz ki İstanbul, bu dünyanın en özel iki - üç şehriden bir tanesi ve onu yaşamak, en az onun içerisinde bulunmak kadar zor. Bu sene kendisinden ders aldığım Topkapı Sarayı Müdürü sayın Doç.

Dr. Haluk Dursun’un kendi kaleminden kâğıda dökülen eser, İstanbul’u çok daha farklı bir şekilde gözler önüne seriyor. "Farklı" derken yanlış anlaşılmasın; onun gözünden, yaşadıklarıyla pekişen bir İstanbul bu. Kitabı biraz daldığınızdaysa daha önce dikkatinizi çekmemiş ama hep orada duran birçok binayı, çeşmeyi, kasrı ya da anıtı göreceksiniz. Eğer gerçek İstanbul’u merak edenlerdenseniz, bu kitap size çok şey vaat ediyor demektir.



# PCnet Nisan sayısı dopdolu



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

29  
SAYFA  
**NASIL YAPILIR?**  
Bilgisayar kullanımınızı kolaylaştıracak adım adım rehberler

## DVD'DE BU AY

### ADOBE FIREWORKS CS6 ÖĞRENİYORUM

- Video araçları
- Oyun demoları
- openSUSE 12.3



İster Instagram bağımlısı olun ister bu inanılmaz fotoğraf paylaşım uygulamasını hiç duymamış olun, her durumda uygulamayı en iyi şekilde kullanabilmenizin yollarını anlatıyoruz.

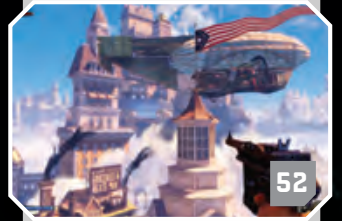


# İnceleme

Oyun oynamaya zaman kalmadı!

**D**erginin ilk sayfalarını okuyanlar, LEVEL Tayfası için sorduğumuz soruyu görmüşlerdir: "BioShock Infinite, Gears of War: Judgment, God of War: Ascension, SimCity, StarCraft II: Heart of the Swarm ve Tomb Raider... Bu takvimin altından nasıl kalkılır?" Bu soruyu bir de size sorsak nasıl cevap verirsiniz? Biz oyunları kardeş kardeş paylaştık mesela

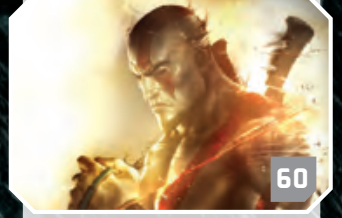
ama siz tek başınıza ne yapacaksınız? BioShock ile gökyüzüne uçabilir, Gears of War ve God of War ile serileri -belki de son kez- ziyaret edebilir, SimCity ile şehir planlamaclığı alanında kendinizi geliştirebilir ya da Lara Croft ile yepyeni bir maceraya atılabilirsiniz. En iyisi önce bizim izlenimlerimize bir göz atın, kararınızı ona göre verin.



52

## BioShock

Sualtini geride bıraktık, gökyüzüne yol aldık ve pek memnun kaldık



60

## God of War

Yolun sonunu gören bizler, bu kez Kratos'un geçmişine yolculuk ettik



64

## SimCity

Yıllar sonra yeniden yol döşedik, ev yaptık, vergi topladık, mutlu olduk

## Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşığılıyorsak 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.

# Tomb Raider

Lara Croft'un tel tel uçan saçları eşliğinde, soluksüz bir maceraya atıldık

72





Yapım Irrational Games  
Dağıtım 2K Games  
Tür FPS  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [www.bioshockinfinite.com](http://www.bioshockinfinite.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Bundan iyi poster olur  
bana sorarsanız.



## Dinle, İzle, Öğren

Etrafı araştırırken zaman zaman "Voxophone" adındaki kayıt cihazlarına rastlayacaksınız. Bunlar size oyunun arka planı hakkında bilgi veren kayıtlardan oluşuyor. Ayrıca Columbia hakkında bilgi veren Kinetoscope'lar da bulunmayı bekliyor. Bunların tümünü bulursanız da çeşitli achievement'leri açmış oluyorsunuz.

# BioShock Infinite

Yazı mı, tura mı? Sadece farklı bakış açıları...

**C**olumbia'da sıradan bir gün, kuşkusuz ki bulunduğumuz şehirlerdekinden biraz daha farklı. Örneğin, ezilme tehlikesi yok çünkü havada araba olmaz, biliyorsunuz. Buna mukabil esen bir rüzgâr, severek aldığınız kedinizi veya severek doğurduğunuz çocuğunuzu alıp götürülebilir zira şurada Kartalkaya'ya çıkıyoruz, iki rüzgâr esiyor, ne telesiyej kalıyor, ne bir şey...

Yeryüzünün büyük bir kısmı denizlerle çevrili, biliyorsunuz. Plaja gitmek de her Türk'ün yazları gerçekleştirdiği bir eylem. Columbia nedir, havada uçan (Yerde uçan varmışçasına bir tanım.) bir şehir. Havada su olur mu? Normalde olmaz ama Columbia'da olur! İsterseniz burada plaja bile gidersiniz çizgili mayolarınızı giyip. Ne var ki çok açılmanız gerekir çünkü sular, şelale misali aşağı, akmaktadır; hatta ters bir rüzgâr estiğinde kıyıda, "Baba, babacığım..." diye ilginizi çekmeye çalışan küçük kızınızın bir anda sonsuzluğa uçtuğuna şahit olabilirsiniz. Her şeyden önce güvenlik sevgili Comstock, o nasıl plaj öyle?!

Peki, başka ne var... "Skyline" adındaki hatlar elbette! Uçan şehrin adalarını birbirine bağlayan bu çelik hatlar, aslında gondol ve teleferik gibi aletleri taşımak için yapılmış ama sonra bir dahi demiş ki, "Ben böyle böyle bir alet yaptım, bununla hatlara asılıp kaymak da çok eğlenceli!" Aferin. Ya elin kaysa, ya koluna kramp girse, ya şiddetli bir rüzgâr esse, ya dalgınlığın tutsa, inceğin yeri unutsan? İniş meselesi zaten apayrı bir konu... Çoğu hat bir konteyner ile sonlanıyor ve son hız giderken durmak için buraya çarpıyorsunuz. Evet, saatte 50 km hızla çelik - ahşap karışımı bir katı cisme çarpmak... Hadi çarpmadın, atladın... O hızla, yere indiğinde 10 tane takla atsan yine atamazsın çarpmanın şiddetini. Hatları jimnastikçiler, break dansçılar veya kendine güvenen yağız arkadaşlarımızdan başkası kullanmayacak sanırım, he mi Comstock?

Ondan sonra Vox Populi neden Comstock'a karşı? Sen önce şehri düzgün bir kur, bir şehir havadaysa ne gibi tehlikeleri de beraberinde getirir, bunu bir ölçü tart, ondan

sonra peşimize adam tak. Anlaştık mı, Comstock... (Kızım sana söylüyorum, gelinim sen anla prensibi.)

## Efsane

Adamımız DeWitt, Elizabeth'i bulmak için Columbia'ya ışınlanıyor ve olaylar geliyor. Bu kısmı uzatmaya niyetim yok zira konuyu artık duymayanınız kalmadı diye düşünüyorum. DeWitt'in Elizabeth'e ulaşması hiç de kolay olmuyor üstelik; oyunun başında birkaç saati tek başınıza geçiriyorsunuz. Elizabeth'e ulaştıktan sonra da oynanışta irili ufaklı değişiklikler oluyor ve her şey daha da renkli bir hale geliyor.

Kahramanımızın ilk defa Columbia'ya adım atışında ise gerçek bir görsel şölen yaşanıyor, bu kısmı es geçmek istemiyorum. Eden Square'e ilk defa adım attığımda yaklaşık 10 tane ekran görüntüsü aldım sanırım çünkü her şey o kadar güzel gözüküyordu ki o anları kaçırmak istemedim. Bundan sonra da her döndüğüm köşede, her detayda bir görüntü daha alarak oynanışa kendimce yeni bir boyut daha getirdim: Turist modu!

BioShock Infinite, görselliği çok ama çok yüksek bir oyun. Bu ne demek, hemen açıklayayım. Eğer oyunlardaki görselliğe önem veriyorsanız, bu oyunu çok seveceksiniz, bu bir. İkincisi de oyunu konsollarda oynarsanız, hem grafiksel açıdan düşük detaylarla karşılaşacaksınız, hem de oynanışta bazı tutukluklar hissedeceksiniz. (Büyük güçlerinde geçiş yapmak için menüye girmeniz gerekiyor...) Üçüncüsü de bu oyunu PC'de kesinlikle Ultra ayarlarda oynamanızı tavsiye

## Alternatif

BioShock 2  
Dishonored  
Far Cry 3





ediyorum. DirectX 11 desteği içeren bu kalitede her şey o kadar güzel gözüküyor ki... Yine de Crysis 3'teki fantastik detayları göremedim ama oyun her anlamda gerçekten inanılmaz gözüküyor. Rahatlıkla sanat eseri diyebilirim, hiç çekinmem. Bu görsel şölene oynanıştaki mükemmellik de eklenince ortaya bir klasik çıkıyor; bunu da söyleyeyim ki oyunu beğenip beğenmediğimi öğrenmek için son paragrafa kadar eziyet çekmeyin.

### Mavi gökyüzü kana bulandığında...

Elizabeth'i buluyoruz, yanımızda, kendini koruyarak bize sürekli eşlik ediyor. Ona emir vermek mümkün değil, hep kafasına göre takılıyor ve asla ölmüyor. Böylece biz kendi işimize bakıyoruz, o da kendi işine.

Önceki BioShock'ı oynayanlar içinse burada çok fazla tanıdık konu var. İlk iki BioShock denizin altındaydı ve çok farklıydı. Ne var ki bu oyun tamamıyla masmavi gökyüzünün ortasında geçmesine rağmen, hemen ilk oyunların atmosferini veriyor. Oyun 1912'de geçtiği için yine müzikler, kıyafetler, tasarımlar bize eski oyunları hatırlatıyor. Birkaç düşmanla karşılaştıktan sonra da zaten her şey iyicene tanıdık hale geliyor çünkü karakterlerin hareketleri, önceki oyunlara çok benziyor.

Karakterimiz DeWitt, önceki oyunlardaki gibi bir elinde

silah, diğer elinde de büyü gücü taşıyor. Eskiden Plasmid'ler vardı, yeni oyunda bunlar Vigor olarak isim değiştirmiş. Vigor'ların iki farklı kullanımı bulunuyor: Bir tanesi direkt saldırı, diğeri de tuzak. Düşmanlarımız genellikle bodoslama üzerimize ilerlediği için onlara tuzak kurmak da çok kolay oluyor lakin yine de savaşın o heyecanında tuzak kurmaya çalışmak biraz daha zor.

İlk Vigor'umuz Possession olarak karşımıza çıkıyor. Makineleri belirli bir süre bizim tarafımıza çeken bu gücü geliştirdiğimizde insanların da arkadaşlarına karşı dönmesini sağlıyoruz ve büyü'nün etkisinden çıktıklarında da -eğer hala hayattalarsa- intihar ediyorlar. "Devil's Kiss" adındaki Vigor, düşmanlarımızı patlayan ateş saldırısı yapmamızı sağlıyor, Shock Jockey elektrik saçarak düşmanlarımızı sersemletiyor. Bucking Bronco düşmanlarımızı havaya kaldırıp bir ▶





#### Star Wars'daki Storm Trooper'lar kadar aciz bu polisler de...

► süre etkisiz hale getirmemizi sağlıyor ve bu Vigor'un bayağı kullanışlı olduğunu söyleyebilirim. Charge'i düşmanlarımıza yaklaşmak ve onlara Sky Hook ile saldırmak için kullanıyoruz lakin bu gücü kullanmayı kafaya koyarsanız, bütün Infusion iksirlerini Shield'a yatırmaya özen gösterin. İlk iki oyundaki düşmana bela olan sineklerin yerini de bu oyunda kargalar alıyor. Bir grup kargayı salıyorsunuz ve onlar düşmanı meşgul ederken, siz de onları silahınızla tarıyorsunuz. Önceki oyunlarda bu güç çok daha etkiliydi ama bu oyunda etkisi azaltılmış, iş silahlara düşmüş. Return to Sender, adından da anlaşılacağı üzere, gelen kurşunları yakalamaya ve güçlendirmesini yaparsanız onları düşmana geri püskürtmeye odaklı bir güç. Son olarak da "Undertow" adındaki Vigor, düşmanlarınızı su gücüyle yanınıza çekmeye veya geri püskürtmeye yarıyor.

Tüm Vigor'ları "Vigor Vending Machine" adındaki makinelerde güçlendirmek mümkün lakin gücü aldığınız gibi güçlendirmesi makineye düşmemiş olabiliyor.

Vigor'lar destek pozisyonundaki güçlerimiz, asıl görev genellikle silahların. Oyuna basit bir tabancayla başlıyor, daha sonra hemen makinelili tüfeğe geçiyoruz. Pompalı tüfek ve Carbine ile ilerleyen

► Oyunun başlarında kendi işine gücüne bakan halk, ilerleyen bölümlerde tamamıyla ortadan kayboluyor.



envanterimiz; roketatarlar, bomba atarlar, mitralyözler, gelişmiş makineli ve daha güçlü tabancalarla geliyor. Şahsen Carbine'i çok kullandım, çok sevdim. Oyunda sadece iki tane silah taşımamıza izin verildiği için de ikinci silaha sürekli duruma göre değişikliğe gittim. Handyman veya Motorized Patriot gibi düşmanlara karşı ağır silahları kullandım, Repeater veya Crank Gun gibi silahlarıysa gruplarla karşılaştığımda tercih ettim. Tetikçi tüfeğine nedense pek el sürmedim zira Carbine'le metrelerce ötedeki düşmanı vurmak pek kolay geldi. Pompalı tüfeğe kesinlikle iyi bir silah ama ikinci silah kısmında sürekli başka silahlar tercih ettiğim için kendisiyle pek yakınlaşamadım, mesafeli bir ilişkimiz oldu.

Vigor'lar gibi silahların da yükseltilmesi mümkün ve bunların hepsi "Silver Eagle" adındaki paralarla oluyor. Para oyunda çok önemli ve çok zor bulunuyor. Daha doğrusu kolay bulunuyor ama miktarı az. Para bulmak için gerçekten iyi araştırma yapmanız lazım. Eğer görevinize dümdüz ilerleyip sağa sola hiç bakmazsanız, beş parasız kalıp sürüm sürüm sürürsünüz zira yükseltmeler dışında, cephane ve sağlık için gereken paketler de parayla satılıyor. Sırf para bulacağım diye oyunun gidişatına çok ters bir oynayıp da gerçekleştiriyorsunuz aslında. Şöyle ki misal Elizabeth kaçırılıyor, kız ciyak ciyak bağırırken ben onun peşinden gideceğime boruların arkasına, kutuların altına bakıp durdum. Birileri bana ateş ediyor, ben cesedin üstünü arıyorum. Aç gözlülük böyle bir şey olsa gerek...

#### Soldaki hatta anneniz ilerliyor

Öyle araçlara binmeler, önceden kurgulanmış sahnelerde rol almalar bu oyunun konusu değil. Burada biraz özgürüz,

## Merhaba; konuşan cüceyim ben!

Belki de bir insan savaşırken, dövüşürken böyle enteresan pozisyonlara giriyordur ama bunu kendisi görmediği için ne hale geldiğini bilmiyordur. Bakın BioShock Infinite'teki bir düşman, ne şekillere girdi şerefsiz!



#### Bükülürüm!

Notre Dame'in kamburu mu dersiniz, Gollum mu dersiniz, bilmiyorum... Ateş ettikçe bu şekle girdi arkadaşım. Ben vuramadım, o eğildi, ben vuramadım, o kamburlaştı. Zavallı dostum benim...



#### Roman oynarım!

Kafadaki eğilim hemen hangi dansi icra ettiğini gösteriyor arkadaşımın. Sanki Vahşi Batı'dayız da ayaklarına, "Oyna, oyna!" diye kurşun sıkıyorum, o da Türk komedi filmi gibi bizim havaları oynuyor. Ben vuramadım, o belini kıvrırdı, ben vuramadım o oynadı.



#### Neo'dur benim adım!

Matrix'te sandı kendini, attı beli geriye, indi de indi aşağı. Bir de yaklaşmamış mı yakınım kadar? Ben vuramadıkça şımaran, ben vuramadıkça abartan can dostum maalesef bir kafa vuruşuyla indi aşağı ama vahşet sevmediğimizden o kareyi yayımlamıyoruz.



## Elizabeth'ten yardım eli

Sanırım oyunun ön inceleme-sinde belirtmiştik, Elizabeth sürekli yanımızda ve hep bize yardım etmek için fırsat kolluyor. Elizabeth'ten gelen yardım elini çok ekstra bir durum olarak düşünmüştüm lakin oyunda çok önemli zamanlarda hayatımı kurtarınca, onun "her güçlü erkeğin arkasında bir kadın vardır"daki kadın olduğunu anladım.



Elizabeth size cephane, sağlık paketi ve Vigor güçlerimiz için gereken Salt'ı sağlıyor. Bunu nasıl yapıyor? Mesela sağlığımızın yarısını kaybettik, arkadan bir ses geliyor. "Hey, şu sağlık paketini al, ölüyorsun!" Dönüp "F" tuşuna basıyor ve Elizabeth'ten gelen paketi kullanıyoruz. Aynı şeyi Salt ve cephane için de yapıyoruz ve buna ek olarak, rastgele miktarlarda para da sağlıyor bize Elizabeth. Bazen bir Silver Eagle veriyor, bazen 100! Elizabeth size para teklif ettiğinde sakın kaçırmayın.

Yetenekli kızımızın bir başka özelliği de kilitleri açabilmek. Oyunda birçok yerde kilitli kapılar karşımıza çıkıyor ve bulduğunuz lockpick'ler sayesinde bunları Elizabeth'e açtırabiliyoruz. Bazen saç tokasıyla da görevlerin gerektirdiği kapıları da açıyor kerata.

Önemli eşyaların yanından geçerken, "Booker, bak burada bir lockpick var" gibi cümleler de kuruyor Elizabeth. Bazen siz o eşyayı çoktan görmüş oluyorsunuz, bazen de onun sayesinde buluyorsunuz.

Elizabeth'in en önemli yeteneklerinden bir tanesi, zaman yırtıklarını bulabilmesi de özellikle önemli dövüşler öncesinde çok işe yarıyor. Yoktan taretler var etmek, silah kutuları oluşturmak, sağlık paketleri bulunan kasalar getirmek hep Elizabeth'in bize sağladığı güzellikler arasında. İyi ki varsın Elizabeth!

biraz değiliz. Şu anlamda özgürüz; bir alanda nasıl hareket edeceğimize, bir noktaya gitmemiz istendiğinde oraya gitmeden önce neler yapabileceğimize, nereleri araştırabileceğimize kendimiz karar veriyoruz. Ancak o noktaya ilerleme şeklimiz ve oyunun seyrini değiştirme olanağımız kesinlikle yok. Kısacası oyun bayağı düz ama bu düzlüğün içerisinde gördüğümüz mekânlar ve yaşadığımız tecrübe, özgürlüğün elimizde olmaması hissini tamamiyle bertaraf ediyor.

Araç kullanımı yok dedik lakin "Skyline" adındaki hatlarda, "Sky Hook" adındaki aletle ilerlemek çok keyifli. Adeta lunapark keyfi yaşıyoruz ve bu sırada düşmanlarımıza ateş etmek, bize yerden ateş edenlerin üzerine binmek de serbest oluyor. Hele ki hatlar arasında geçiş yapabilmemizin keyfi çok ayrı. Dilerdim ki buradaki kurgu çok daha acayip olsaydı ve hattan hatta atlamak animelerdeki gibi saçma bir noktaya ulaşırdı. Evet, bunu gerçekten isterdim...

Oyunda hiçbir sıkıntı yok sayılır ama yapay zekâyla ilgili şüphelerim var. Motorized Patriot veya Handyman gayet akıllı; özellikle Handyman gördüğünüzde hemen elinizdeki en güçlü silahları ortaya çıkarın lakin sıradan düşmanlarımızda bir aval aval bakma durumu oluşuyor ve bunu çok nedensiz yapıyorlar. Gayet zehirli siperleri kullanırken bir anda dışarı çıkıp, biraz ilerleyip orada öylece duran o kadar çok adam gördüm ki... Bunlar tam anlamıyla birer hedef tahtası oluyor ve tek hamlede de vuruluyor.

BioShock Infinite'in en önemli yeniliklerinden biri de Gear'lar ki az daha bu konuyu unutuyordum! Bunlar genellikle kilitli kapıların ardında veya karanlık köşelerde oluyor ve bunlardan dört tanesini üstümüze giyebiliyoruz. Kafamıza bir şapka, üstümüze bir giysi, pantolon ve ayakkabıdan oluşan setin her bir parçası bize farklı özellikler kazandırıyor. Bir tanesi düşmanlardan belirli bir oranda Salt düşmesini sağlıyor, bir başkası Skyline'dan atladığımızda düşmanların sersemlemesine neden olabiliyor. Bu Gear'ları bulduğumuzda, denemeden önce üstümüzdekiyle karşılaştırma yapmamıza da izin veriliyor ki ekstra bir işlem yapmadan, hemen yeni kıyafetimizi üstümüze giyebilelim.



Zırh, sağlık ve Salt barlarımızı güçlendirmenin yolu da Infusion'lardan geçiyor. Bunlar da yine çok zor bulunuyor ve bu iksiri bulduğumuzda, hangi alanda harcayacağımız soruluyor. Burada da size tavsiyem zırh ve Salt'a yüklenmeniz. Özellikle zırh kısmı çok önemli zira ilerleyen bölümlerde, güçlü düşmanlarınız çoğalıyor.

■ O mucize çocuk kim ola ki?

### Bir daha, zor...

Size ne yalan söyleyeyim, oyunda ciddi bir eksiklik kesinlikle göremedim. Bırakın ciddiye, bir eksiklik gördüm dersem bile yalan olur. Oyun resmen yağ gibi akıyor ve inanılmaz güzellikteki grafikler de buna eşlik ediyor. Belki grafik tekniği çok iyi değil, Unreal Engine yaşını belli ediyor ama iyi tasarımın ne kadar önemli olduğunu da gösteriyor oyun. Uzun süredir böylesine renkli ve hoş gözüken grafikler görmemiştim, uzunca bir süre de göreceğimi sanmıyorum.

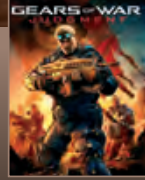
Herhangi bir multiplayer kısmı olmamasına rağmen buna ihtiyaç duyduğunu da düşünmediğim BioShock Infinite, tek kelimeyle beklentileri karşılayan, mükemmel bir oyun olmuş. Güçlü bilgisayarları olanlar hiç düşünmeden almalı, diğer oyuncular da bu oyundan tam anlamıyla randıman alabilmek için upgrade'i göz önünde bulundurmaları. Çok keyif aldım, daha fazla oyunu nasıl öveceğimi bilemiyorum! ■ Tuna Şentuna

## BioShock Infinite

+ İnanılmaz görsellik, atmosfer, oynanış ve dahası  
- Yapay zekâ bazen çuvallıyor

9,3





Yapım **Epic Games**  
Dağıtım **Microsoft**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **Xbox 360**  
Web [gearsofwar.xbox.com](http://gearsofwar.xbox.com)  
Türkiye Dağıtıcısı **Microsoft**

## Giderek Büyüyecek

Multiplayer diye bu kadar tutturduk ama ilk bakışta oyunda sadece dört farklı mod olması canınızı sıkabilir ki sıkmasın! Judgment'a gelecek yeni DLC ile multiplayer bölümlere üç adet yeni mod eklenecek.

# Gears of War: Judgment



## Geçmişten önemli bir kesit

**H**er iyi serinin, iyi de ilerleyen bir senaryo akışı vardır; o ya da bu şekilde kullanıcıyı kendine bağlar ve olaylar her yeni oyunda biraz daha gelişir. Gelişir ama çoğu zaman da akıllarda envaiçeşit soru kalır. Eğer bir oyun, akıllarda soru bırakacak, daha doğrusu oyuncu kitlesinin kendini bu kadar sorgulamasına yetecek kadar kaliteliyse o zaman geçmişe yolculuk yapmadan çözüme ulaşmak zordur. Gears of War: Judgment ile karşımıza çıkan senaryo akışı da işte tıpkı böyle bir durumda. Üç oyunluk seriye tam bir giriş niteliği taşıyan yapımda kimi tanıdık yüzler göreceğimiz gibi, aynı zamanda birçok yeni simayla tanışacağız... Aslında "tanışmak" ne kadar doğru bir söylem, ondan da emin değilim zira her bir karakterle tek tek oynadığımızı düşünürsek, "tanışmaktan çok daha fazlası" diyebiliriz zannımca.

### Locust'a karşı...

Birazcık hikâyeye bakalım ki zaten biliyorsunuz, eğer bir hikâye varsa direkt orada bitirim! Efendim, seriyi oynayan - oynamayan herkesin duyduğu bir Locust durumu var; kendileri baş düşmanımız ve Judgment ile birlikte dört oyundur bizlerle birlikte olmalarından gurur duyuyoruz. Oyunsu Locust-gillerin "Sera" isimli gezegenimizi ele geçirmeye çalıştıkları karanlık bir dönemde geçiyor. "Emergency Day" olarak bilinen güne yaklaşıldığının farkında olan Sera halkı da ufaktan ufaktan tahliye ediliyor. İşte tüm bu kaosu ortasında Damon Braid ve üç arkadaşı ile oluşturulan Kilo Squad sayesinde oyuna dâhil oluyoruz. Tek yapmamız gerekense saldırmayı

durdurmak, Sera insanlarını korumak ve tüm bunları yaparken de en doğru kararın bizim kararımız olduğunu düşünmek... Hah, işte aslında oyun da tam olarak burada başlıyor ama öyle görünüyör ki biz zaten gereken kararları verilmiş, yapacaklarımızı çoktan yapmışız. Nereden mi anladım? E oyunun başında eli kelepçelenmiş şekilde mahkemeye çıkan takımımızın durumundan tabii ki de! Yaşananların tamamen gizliliğini koruduğu ve oyuncu olarak neler olduğuna anlam veremediğimiz giriş, bence çok güzel bir başlangıç. Çıktığımız mahkemede sırayla ifade veren karakterlerimiz, bir yandan yaşananları anlatırlarken, biz de bir yandan olayları deneyim ederek ilerliyoruz. Anlayacağınız geçmişte yaşayarak ilerleme konsepti söz konusu ki sır perdesini aralamak için bitirdiğimiz her bölüm, bize neler yaşandığını biraz daha açıklıyor.

Tek kişilik senaryo moduna girdiğimiz anda ilk göze çarpan yenilikler hızla değişim isterim. Öncelikle son zamanlarda görmekte zorlandığım grafik kalitesi, Judgment ile gerçekten kendini fark ettiriyor. Nasıl olmuş, ben de anlamadım ama ziyadesizle pürüzsüz çizgiler söz konusu. Daha da önemlisi, efektler muazzam ölçüde geliştirilmiş ki verilebilecek en net örnek, alev konusunda yapılanlar olacaktır. Uzaktan da, yakından da harika gözüktüğü gibi, artık sadece görünüşle sınırlı değil ve değiştiğimiz anda karakterimizi yakabilecek kadar oyuna dâhil edilmiş. (Biraz geç mi kaldı ne?) Bu duruma bazı fiziksel çevre detayları eklenmiş. Misal, etrafta bulunan "ufak" parçalar etrafa saçılabilir ama çöp kutusu gibi daha ebatlı parçaların odun gibi duruyor olması can sıkıcı olmuş. Karakter animasyonlarında inanılmaz bir değişim yok keza silahların görünüş ve sesleri bile aynı bırakılmış. Öyle bir atmosfer yaratılmış ki belki de bu zamana kadar çıkan GeoW'lar arasındaki en

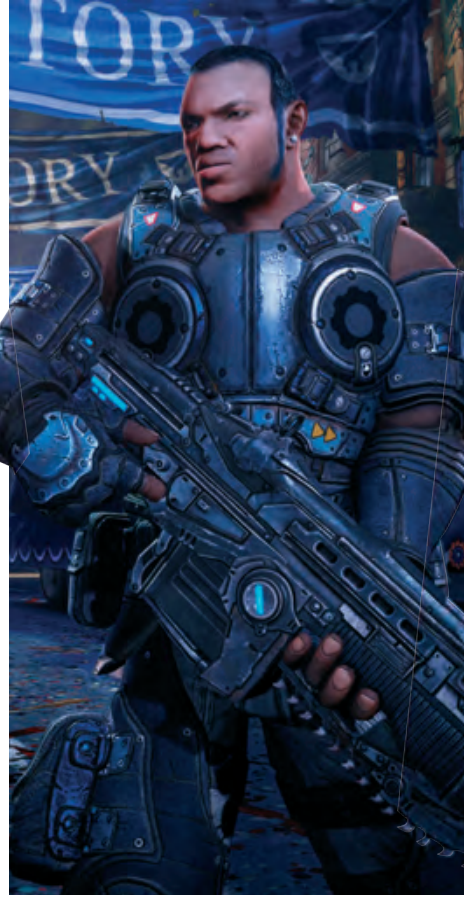




iyisi olabilir Judgment. Bir kere eski oyunlardan alıştığımız çok belirgin savaş alanlarından kaçınılmaya çalışılmış. Hatırlarsanız eskiden bir savaşa gireceksen, direkt olarak "cover" sisteminin maksimumunda kullanılabileceği, sıra sıra engeller olurdu. İşte bu durum, %100 oranında olmasa da Judgment ile giderilmiş. Tabii ki yine saklanmamız için belirgin yerler bulunuyor ama bölüm tasarımları o kadar iyi yapılmış ki ne insan anında nerede olduğunu kavrayabiliyor, ne de görüntü gözü batıyor. Siper alma sistemi, GeoW serisinin kalbidir. Her oyunda biraz daha gelişen sistem, Judgment'da daha ileriye gidememiş ki zaten daha ne yapacaklardı, bilmiyorum. Tek bir tuşla saklanabilen karakterimiz, özellikle mevziden mevziye geçerken kullanıcıya hiçbir sorun yaratmıyor ve genelde istediğimiz noktaya doğru hareket edebiliyoruz. Mevzi arkasından nişan alarak ya da almayarak, rastgele ateş etme opsiyonlarımız aynen korunmuş. Haricinde Judgment ile karakterimizin, düşmanlardan takla atmak suretiyle kaçması gerçekten büyük önem taşıyor. Eskiye oranla daha fazla sayıda düşman birimi yakın savaşa girmek niyetinde ve bazıları iki vuruşta bizi alaşağı edebiliyor. Düşmanlarımızı ortadan kaldırmaktan sorumlu olan silahlarımızı da yine tanıdık, bildik. Aynı anda iki farklı silahı kullanabiliyoruz ve evet, halen sağdan soldan silah almamız, oyun sonuna kadar envaifçe silahı kullanarak ilerlememiz mümkün.

### Daha zorlu için

Judgment oynamaya başladığınızda, tek kişilik senaryo modunda bir farklılık olduğuna şahit olacaksınız. Başlangıçta sanki gizli bir nokta bulmuşuz gibi gözüküyor GeoW logosu, aslında Judgment ile birlikte gelen yepyeni bir özelliğe işaret ediyor. Logoya bastığımız anda birazdan oynayacağımız senaryonun çok daha farklı ve çok daha zor bir modeli ortaya çıkıyor. Kabul edersek bölümü "Declassified Mission" kategorisinde oynuyoruz. Bu tarzdaki bölümler bence oyuna büyük bir tat katmış. Normalde "koş koş koş, saklan, ateş et, arada bomba at ki daha çok ölsünler" mantığını az da olsa ortadan kaldırabilen bu zorlaştırılmış bölümler, düşmanların daha güçlü ve kalabalık olmasıyla alakalı değil. Misal, bir bölümde diyor ki "etrafta çok sis vardır, o yüzden düşmanları görmekte zorlanırsınız", akabindeyse harika bir sis animasyonu dâhilinde, bir anda gözümüzün önünde beliren düşmanlara karşı savaşırken bulunuyoruz kendimizi.



Bir diğer bölümde beş dakikadan önce tüm düşmanları yok etmemiz gerekiyor, yoksa içinde bulunduğumuz yeri gaz kaplıyor ve biz de yok oluyoruz. Bir başkasında sadece belirli silahları kullanmamıza izin veriliyor ve görevi kabul eder etmez karakterimizin üzerindeki silahlar, bahsi geçen silahlarla yer değiştiriyor. Yani demem o ki Declassified Mission'lar, Judgment'in her şeyi! Aklınıza böyle zorlukları neden üstlenmeniz gerektiği sorusu geliyordur eminim ki ve neden başarısızlık sonucu koca bir bölümü baştan oynama riskine girmek isteyeceğinizi merak ediyorsunuzdur... İlk olarak Judgment

Judgment'taki her bir bölüm en fazla 15 dakika sürüyor ve hal böyle olunca da Declassified Mission'ları yapmak hiç de zor olmuyor; daha doğrusu bir defa deneyip öldükten sonra bir 15 dakikayı daha harcamak adama pek koymuyor

ile oyuna eklenen bir diğer yenilikten bahsedeyim: Yıldız ve ödül sistemi. Oynadığımız tüm bölümlerde, ekranın sağ üstünde üç büyük yıldız işareti mevcut. Bu üç yıldız aynı zamanda bir bölümde alabileceğimiz en fazla üç yıldız olduğunun da belirtisi ve üç yıldız kazanabilmek için oyun boyunca yaptığımız hamleler en ince detayına kadar hesaplanıyor. Ribbon, Gib Kill, Execution, Headshot, Kill ve hatta ne kadar süre siperde kaldığımızın bile hesaplandığı koca bir liste sonucunda kaç yıldızlık performans gösterdiğimiz ortaya çıkıyor. Bu arada oyunda her düşüşümüz (Yani parçalanıp ölmeden, takım arkadaşlarımız tarafından kaldırılabilir hale geldiğimiz durumlar.) kendi başına eksi anlamına geliyorken, yerde süründüğümüz süre içinde de yıldız barının yavaş yavaş azaldığını gözlemliyoruz. Kazanılan yıldızlaraysa karakterimizi geliştirebilecek, kendisine farklı silah kaplamalar alabilecek ve temel olarak onun seviye atlamasına yardımcı olabileceğiz. İşte oyunun >

■ Kilo Squad'ın en önemli üyelerinden Augustus Cole...







❑ **Düşmanları uzak tutmak için öncelikle tel örgüler döşemek lazım.**



► merkezinde yer alan yıldızları toplamanın en iyi yolu da Declassified Mission'ları tamamlamak zira oyunu bu modda tamamladığımız anda bir buçuk yıldızdan fazlasını anında cebe indiriyoruz. Declassified Mission'ları yapmamızın ikinci sebebiyse bölümlerin gereğinden fazla kısa olması. Eminim birçok oyuncu bu durumdan şikâyetçi olacaktır ama evet, Judgment'taki her bir bölüm en fazla 15 dakika sürüyor ve hal böyle olunca da Declassified Mission'ları yapmak hiç de zor olmuyor; daha doğrusu bir defa deneyip öldükten sonra bir 15 dakikayı daha harcamak adama pek koymuyor.

#### Birden çok kişi için

Judgment ne yazık ki az önce anlattığım yeniliklerden daha çok, birazdan okuyacağınız multiplayer seçenekleri için üretildi dersem çok da abartmış olmam. Malum, tek kişilik senaryoyu herkesin seveceğine emin değilim ama sanıyorum multiplayer kısmı büyük ölçüde dikkat çekecektir. Multiplayer denildiği zaman Judgment'da konu Versus Mode olarak gündeme geliyor. Bilinen tüm karşı karşıya takım mücadeleleri 5v5 olarak karşımıza çıkıyor. Pek tabii ki konu multiplayer olunca akla ilk olarak sınıflar gelmeli. Judgment'ın ilk duyurulduğundan, oynanabilir videosu çıkıncaya kadar büyük merak oluşturan sınıflar Engineer, Soldier, Scout ve Medic olarak karşımıza çıkıyor. Tüm bu sınıfların sadece multiplayer'a özel olduğunu belirtmek lazım. Engineer ile başlıyorum sınıfları tanıtmaya. Geriye kalan üç sınıfa kıyasla çift silah kullanamayan ve elinde sadece tek silaha gezen sınıf, bunun acısını orta yere tam bir savunma mekanizması koyabilmesine imkân sunan Deploy Sentry özelliğiyle alıyor. Elinde bulunan

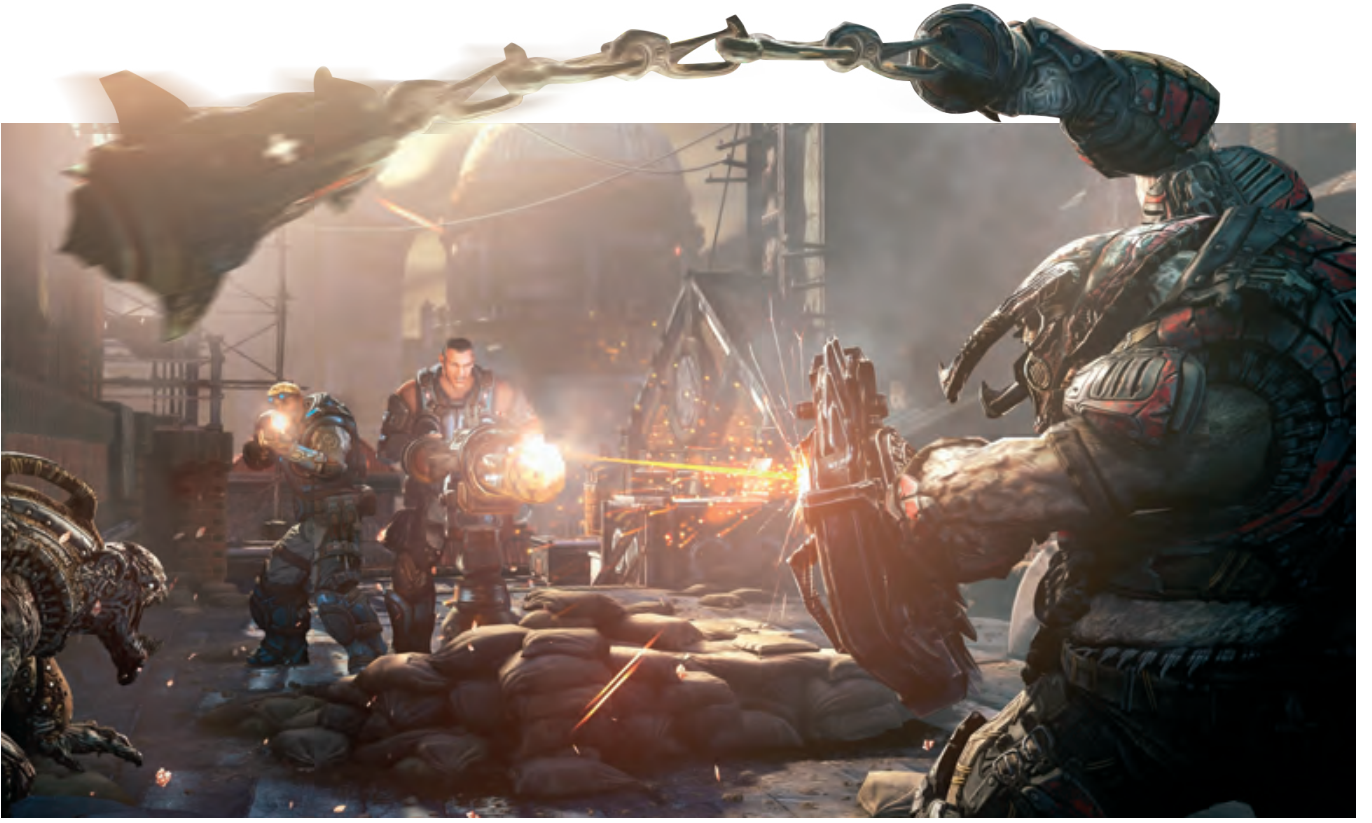
❑ **Judgment'ta sunulan atmosfer ziyadesiyle karanlık ve bir o kadar da çekici.**



"Gnasher" isimli silah, kendini korumaya yetiyor ama onun en büyük özelliği Repair Tool ve bu sayede alet edevatı tamir edebiliyor. Hele düşmanların geçmesini imkânsız hale getiren demir çitleri tamir edebiliyor olması, birçok modda onu çok önemli bir noktaya getiriyor. Soldier, tek kişilik senaryoyu multiplayer'a taşıyor. Elinde bulunan Lancer ve Booshka ile ölüm saçabildiği gibi, sahip olduğu Throw Ammo özelliğiyle de orta yere mühimmat kutusu atarak tüm takıma mermi takviyesi sağlayabiliyor. Toplamda yedi saniye boyunca mermi üreten kutu, özellikle OverRun modunun vazgeçilmezi. Gelelim en ilginç ve kullanılması en zor sınıf olan Scout'a. Kendisi "Markza" isimli keskin nişancı tüfeğinin yanı sıra Snub Pistol'a sahip; bildik bir keskin nişancı kombosu anlayacağınız. Fakat onu takım için çok önemli yapan, "Throw Beacon" isimli bir özelliği bulunuyor. Bomba şeklinde atılan Beacon, atıldığı bölgedeki tüm düşman ünitelerini her noktadan görülebilen kırmızı renkle işaretliyor; daha da önemlisi, işaret altındaki düşman birimlerinin normalden çok daha fazla zarar almaları. Son olarak Climb özelliğiyle karşımıza çıkıyor Scout ve haritanın bazı yerlerinde, sadece bu sınıfa özel olarak duran tırmanma işaretleri vasıtasıyla normalde çıkılamayan yerlere tırmanabiliyor. Son olarak Medic'i tanıyalım. Kendisi Lancer ile iyi bir atış gücüne sahip. Sawed-off Shotgun'u, yakın mesafeden birçok düşmanını tek seferde yok edebiliyor. Özel yeteneğiyse Stim-Gas Grenade. Attığı noktadaki müttefiklerinin sağlığını doldurabildiği gibi, ölenleri de anında kaldıracak olması ve multiplayer'da yok edilmesi gereken ilk sınıf olma özelliğini de beraberinde getiriyor. (Hep peşinden koşuyorlar vallahi.) Bu arada yineliyorum, tıpkı tek kişilik senaryo modunda olduğu gibi, ayağa kaldırılacak oyuncunun tek parça olması lazım. Bombayla parçalarına ayrıldıysa pek tabii ki "heal" bir işe yaramıyor.

Artık multiplayer'ın kapısını aralayabiliriz, değil mi? İlk olarak OverRun'dan bahsedeyim. Her ne kadar Judgment ile oyuna eklenen yeni bir modmuş gibi gözükse de özünde Gears of War 3'teki Beast Mode'a bir hayli benziyor. 5v5 olarak oynadığımız oyunda bir taraf COG askerlerini, diğer taraf da Locust birimlerini seçiyor. Toplamda iki Emergence Hole ve bir adet Hammer of Dawn söz konusu. Eğer COG isek bunları korumaya, Locust isek yok etmeye çalışıyoruz. Her koruma kısmı içinse toplamda 5 dakika 30 saniyelik bir süremiz oluyor. Eğer ilk hedef yok edilirse otomatik olarak ikinci kısma geçiyoruz. İkinci seçenek Free-For-All kısmında -sizin de tahmin edebileceğiniz gibi- herkes kendinden sorumlu. Bu modu oynayabildiğimiz haritalar arasındaysa Gondola, Library, Rig ve Streets gibi büyük yerler söz konusu. Aslında her bir harita o kadar büyük ki 10 kişiden az bulunduğu zaman bitmek bilmeyebiliyor çünkü herkes kendi âleminde takılıyor ya da o kadar alakasız oyuncular birbirini öldürüyor ki bir kişinin maksimum kill sayısını bulması bir saat alabiliyor. Execution'da oyunun başında verilen süre bitmeden, rakip takımın oyuncularını ortadan kaldırmamız gerekiyor ama

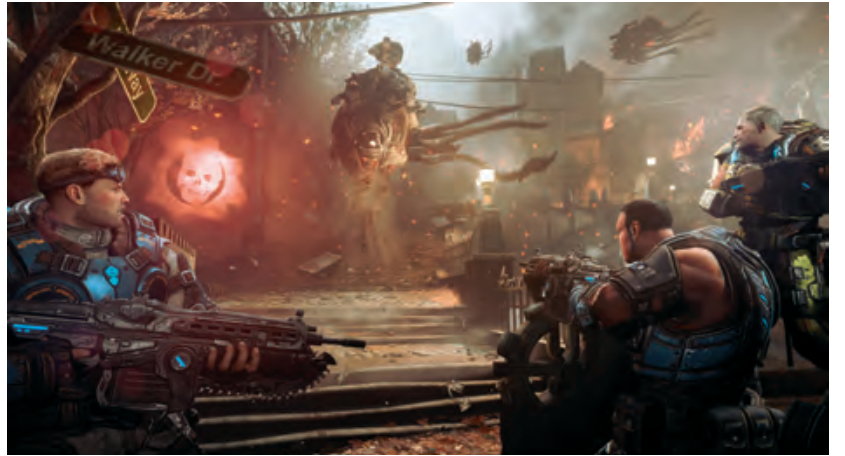




öyle ateş ederek değil, bilhassa "execute" ederek. Düşman birimlerine yaptığımız saldırılar, ölmeleri yerine yaralanmalarına yol açıyor ve işte tam bu noktada devreye girerek execute işlemini gerçekleştiriyoruz. Dominion moduna bakalım olursak, belirli bir noktayı ele geçirerek puan kazanma mantığını görüyoruz. Yine 5v5 mantığını temel alan moda, bölge kazanmak suretiyle 250 puana ulaşan ilk takım oyunu kazanıyor. Daire şeklinde gözükene bölgeleri tek başına ele geçirmek 10 saniye kadar sürüyorken, eğer nokta düşman kontrolündeyseniz bu süre biraz daha uzuyor. Her bir daireye üç saniyede bir takım puanı kazanmamızı sağlıyor. Son olarak Team Deathmatch'ten bahsedelim ve olaysız dağılım... Artık söylememe gerek yok sanıyorum; bu oyun modu da 5v5 sistemiyle karşımıza çıkıyor. Free-For-All'daki haritaların aynısını üzerinde koşuşturduğumuz moda, ilk olarak 50 düşman öldüren takım oyunu kazanıyor. Açıkçası Free-For-All'dan çok daha başarılı ve keyifli olduğunu söylemeliyim. Artık giren oyuncuların kalitesinden midir, takım ruhundan mıdır, bilmem ama bu moda bakmadan geçmeyin derim. Tüm multiplayer modlar içinse şu an toplam sekiz adet harita bulunuyor ama yeni DLC'lerle ortaya çıkacağı iddia edilen birçok yeni harita da söz konusu. Survival modundan da bahsetmeden geçmeyelim. Tamamen OverRun'in aynısı ama bu sefer üzerimize gelen 10 dalga Locust'a karşı koymaya çalışıyoruz ki bu da bambaşka bir deneyim. Casual, Normal, Hardcore ve Insane zorluk seviyeleri ise arkadaşlarla oynanabilecek, çok eğlenceli ve bir o kadar da zorlayıcı co-op deneyimlerine yeşil ışık yakıyor.

### Yeni silahlar

Oyundaki silah çeşitliği, o bilindik GeoW menüsünü aratmıyor. Zaten yıllardır kullandığımız silahların yanında birçok yeni silaha Judgment ile merhaba dedik. Bunlar arasında Beacon Grenade, Booshka Grenade Launcher, Breechshot, Lightmass Missile, Markza Sniper Rifle, Stim-Gas Grenade, Tripwire Crossbow gibi kimi sadece multiplayer'da, kimi tek kişilik senaryo modunda bulunan silahlar yer alıyor. Silah kullanımı halen bildiğimiz seviyede ve bir değişiklik yok açıkçası. Düşmanlarımız arasında ekibe yeni eklenen, Rager ve Shabboleth gibi yaratıklar zorlu anlar yaşamamıza sebep oluyor ama oyunun en büyük eksisini yine düşman birimlerimiz oluşturuyor ki GeoW3'te de büyük dert yanmıştım bu konudan. Sorunsa yine aynı; ne adam gibi saklanabiliyor, ne



de ateş edebiliyorlar. Yakınıma kadar elindeki kılıcı sallaya sallaya gelen düşman bile ölmeme son bir darbe kala saldırısını durduruyor! Neden mi? Ben söyleyeyim. Çünkü saldırısı bir kombinasyon düzleminde ve o kombo bittiği zaman en azından iki saniye duruyor ya da sadece koşuyor. Bu arda artık Locust öldürmekten de bıktığımı ifade etmek isterim. Baydı yani, çok net. Bir de bazı saçma boss savaşları var ki gerçekten neden var? Ne güzel akıyoruz zaten senaryoda. Çok zorlama olmuş bence...

Pek tabii ki bu eksiler seriyi ilk oyundan beri deneyim eden birçok oyuncunun gözüne batmıştır. Fakat Judgment kesinlikle GeoW serisine ve ruhuna yakışan bir yapım olmuş. Bir yandan senaryo, bir yandan multiplayer, bir yandan kazanılacak envaiçesit achievement ve açılmayı bekleyen onlarca farklı silah kaplaması... Seriyi daha önce deneyim etmeyenler için belki çok iyi bir başlangıç değil ama en azından üçüncü oyunu oynayanlar için mükemmel bir yapım olmuş. ■ Ertuğrul Süngü

### Gears of War: Judgment

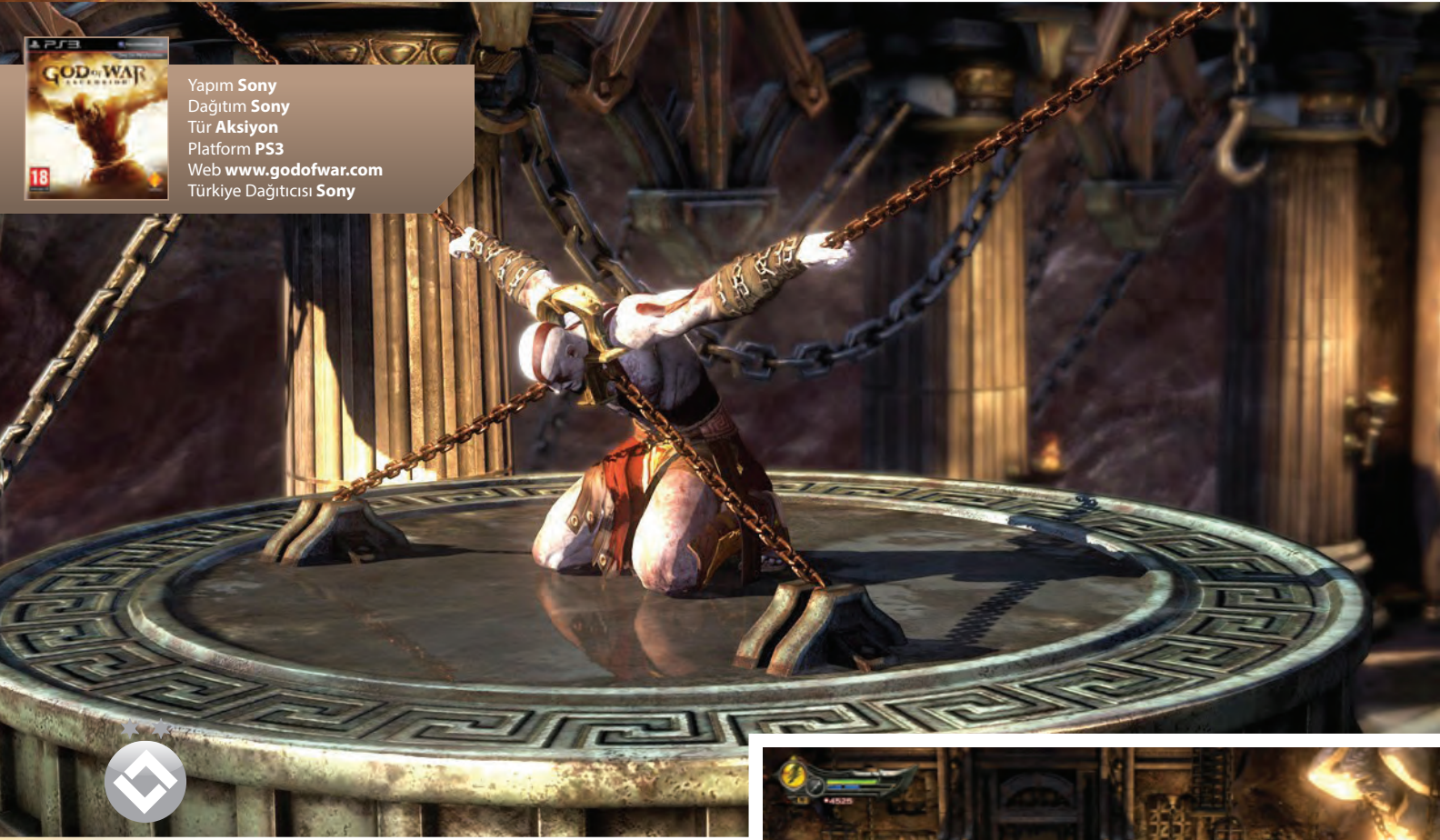
- + Declassified Mission sistemi, akıcı ilerleyen bölümler, kaliteli multiplayer seçenekleri
- Kimilerine kısa gelebilecek bölümler, ilk GeoW deneyimi için kötü bir seçim, yeter artık Locust Swarm!

8,8





Yapım Sony  
Dağıtım Sony  
Tür Aksiyon  
Platform PS3  
Web [www.godofwar.com](http://www.godofwar.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Sony



## God of War: Ascension

Hiddetliler; siniriniz bana sökmez!

**O**rtada tanrı falan da kalmadığına göre, Kratos ne yapacak; geçmişe dönüp geçmişle mücadele edecek elbette ki! Hem de ne mücadele...

Zeus daha yeni yeni dünyayla ilgilenmeye başlıyorken, ortada Fury'ler, yani Hiddetliler varmış meğer. Onları da "Primordials" adındaki varlıkların savaşı ortaya çıkarmış. Süper güçlerle donatılmış olan Hiddetliler, tanrılara bağlılığına ihanet edenlerin peşine düşen, kendi kafalarına göre kurallar koyan varlıklarmış.

İçlerinden bir tanesi, Hecatonchires'in Zeus'a olan kan bağına ihanet ettiğini öğrenince, hemen diğerlerinin yanına koşmuş. Hiddetliler elbette ki o zaman da çok sinirlilermiş. "Hecatonchires..." demiş soluk soluğa bir Hiddetli, "Hecatonchires'i yazmak da, okumak da ne kadar zor, biliyor musunuz?" diye sözlerine devam etmiş. "BİZE BAĞIRMA!" diye cevap vermiş bir Hiddetli ve onun sözlerini bir diğeri takip etmiş: "KÜÇÜK HARFLERLE KONUŞALIM LÜTFEN!". Biri oradan bağırıyor, diğeri buradan, Hiddetliler iyiden iyiye hiddetlenmeye başlamamış mı? "Sen niye bağırдың, ben bağırmadım, sen niye bağırдың, bağırmadım, yeter, üstüme gelme!" derken, Hecatonchires'in konusu bir an kapanıyor gibi olmuş ama Hiddetliler'in en sinsilerinden bir tanesi olan Tisiphone olaya el atmış ve Hecatonchires'in tanrısına ihanet ettiği gerçeğini öğrenmiş.

Hecatonchires, ilk aşamada öylesine bir Yunanlı gibi geliyor kulağa ama aslında kendisi birçok kola sahip bir dev. Yani yolda görseniz, yolunuzu değiştirmek için dua edersiniz. Ne var ki Hiddetliler, hak ve hukuk yolunda ilerleyen, sinirli arkadaşlar oldukları için Hecatonchires'in cüssesine bakmadan onun hesabını hemen dürmüşler. Hecatonchires taşa dönüşmüş ve devasa bir yaratık olduğu

### Her şey Türkçe!

Çoğu Sony oyununda olduğu gibi, God of War: Ascension da Türkçe desteğine sahip. Evet, tüm menülerde, oyundaki altyazılarda ve seslendirmelerde Türkçe desteği bulunuyor. Dublajdaki kalite de kesinlikle çok iyi. Ben oyunu Türkçe oynayıp bitirdim, size de aynıısını tavsiye ediyorum.



için de ibret olarak dünyada bir yerde bırakılmış. Yetmemiş, suçluların cezalandırılacağı bir hapisaneye dönüştürülmüş. Doğal bir taş yapı, daha ne istersiniz ki...

Şimdi bir bakalım, bağlı olduğu tanrıya ihanet eden kim var başka... Düşünün, acele etmeyin. Yerimiz ferah, zamanımız geniş. Evet, bildiniz; sevgili Kratos, Savaş Tanrısı Ares'e ihanet etmedi mi? Tamam, Ares onu oyuna getirmiş olabilir ama kural kuraldır. İşte bu ihanetini öğrenen Hiddetliler ve Kratos'un onlara karşı mücadelesi, Sony lüğatinde God of War: Ascension olarak yer ediyor. Herkese hayırlı uğurlu olsun!

### Epik savaşlar

Kratos elimizde, Hiddetliler önümüzde, yine çıkıyoruz uzuna bir yolculuğa. Hikâye elbette ki son derece heyecanlı bir şekilde başlıyor. Devasa düşmanlarıyla ünlü God of War, Ascension'da da farklı bir yöne sapmış değil. "Megaera" adındaki Hiddetli'nin Hecatonchires'in bazı kollarını canlandırmasıyla birlikte zorlu bir savaşa giriyoruz. Ardından Megaera iyicene deliriyor ve Hecatonchires'e daha da can vererek, devasa yarattığı üzerimize salıyor. Burada yine Kratos'un bilindik saldırılarını ve hareketlerini gözlemliyoruz. Hafif ve ağır saldırılar, kaçış hareketleri, zıplayıp coşmalar birtakım... Daha önce herhangi bir God of War oyununu oynadıysanız, Kratos'u aynen kaldığı yerden alıyor, götürüyorsunuz.





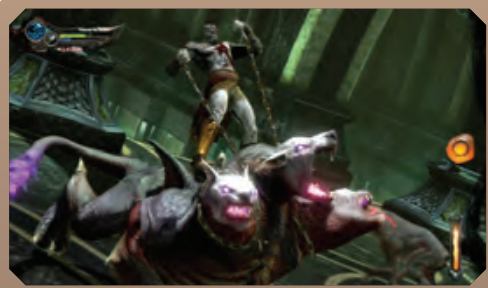
Yeni oyunda Daire tuşunun kullanımında şöyle bir durum var, o da "fiziksel atak" olarak geçiyor. Kratos varsayılan durumda Daire tuşuna bastığınızda, tekme - yumruk düşmanına saldırıyor. Ne var ki artık oyunda silahlar var ve bunların kullanımı, önceki oyunlardan bayağı bir farklı.

Hatırlarsanız eski oyunlarda Kratos, hikâye ilerledikçe düşmanlarının silahlarını kazanıyor ve bunları Blades of Chaos'un yerine kullanabiliyordu. Bu silahları güçlendirilebiliyor ve onları oyun boyunca yanımızda taşıyorduk. Ascension'da ise böyle bir durum söz konusu değil. Blades of Chaos değişmeyen tek silahımız ama bu silaha ek olarak, Daire tuşuyla kullanabildiğimiz birçok farklı silaha sahip oluyoruz.

Silahların hepsi birbirinden farklı şekilde işliyor ve iki çeşit kullanımları var. Örneğin, bir mızrak buluyor ve bu mızrağı Daire tuşuna basarak menzilli bir silah gibi kullanabiliyoruz. Silahı elimizden atmak istediğimizde de ayarlanmış tuşlara basıyor ve mızrağın, düşmanın bulunduğu alana gökten bir yağmur gibi yağmasını sağlıyoruz.

Mızrağın yanında kılıç, balıoz ve kalkan gibi silahlar da bulabiliyoruz. Kalkana "silah" dedim çünkü kalkanı düşmanla-

## Cerberus'un sırtında



Binek hayvanı olarak tabir edilen bazı dostlarımız var dünyamızda. Mesela zürafa bunlardan bir tanesi değil. Aynı şekilde devekuşu veya bir flamingo için de aynısını söyleyemeyiz. Ne var ki bir at, bir rodeo boğası bu kategoriye girebilir. Doğuda develere, Uzak Doğu'da fillere binildiği de göz önünde bulundurulursa Kratos'un bir Cerberus'tan inip bir Elephantour'a binmesi, ardından bir Cyclops'u canından bezdirmesi de garip gelmemeli.

Bu bahsi geçen yaratıklarla oyunda karşılaştığınızda, hemen onlara saldırın, asla beklemeyin. Bir süre sağlam bir şekilde onlara hasar verdikten sonra, kafalarının üzerinde beyaz bir işaret çıktığını göreceksiniz. İşte R1'e basıp onların tepesine binmek için mükemmel bir fırsat! Kratos belirli bir süreliğine bu yaratıkların kontrolüne geçiyor, hafif ve ağır saldırılar olmak üzere, iki farklı saldırı yapabilmelerini sağlıyor. Bu yaratıklar genellikle yanlarında dostlarını da getirdikleri için onların kontrolüne geçtiğinizde ortalıkta hırpalamak için yaratıklar da oluyor.

Üstünde bulunduğunuz yaratıklar sizden sıkıldığında sizi silkeleyip atmak istiyor. Bu sırada analog stick'leri sağa - sola çalkalamanızı isteyen bir sembol geliyor ekrana. Eğer bunu başarıyla yaparsanız, az önce üstünde bulunduğunuz yaratığa biraz daha hasar verip yere sağ salım iniş yapıyorsunuz. Şayet ki bunu başaramazsanız, yaratık sizi yere yapııştırıyor ve saldırıya da açık hale geliyorsunuz.



rı iteklemek, dürtmek için de kullanabiliyoruz. Silahları kombolarımızın arasına sokmak da olası ve silahlar Blades of Chaos ile gayet iyi işliyor. Yine de tüm oyunu bu silahlara elinizi sürmeden de rahatlıkla bitirebileceğinizi belirteyim.

Peki, ünlü silahlar yok, sadece bıçaklarımız var, heyecan bunun neresinde? Dört farklı element; ateş, su, elektrik ve karanlık (Nasil elementler?), Blades of Chaos'umuza ekstra güç sağlayan özellikleri oluşturuyor. İlk önce Ares'in Ateşi'ne sahip oluyoruz. Saldırılarımızda ateş gücünü ekleyen bu özellik sayesinde etrafımızdaki düşmanları havaya uçurabileceğimiz bir büyü gücüne de kavuşuyoruz. Poseidon'un Buzu da saldırılarımıza su gücünü ekliyor ve büyü olarak da düşmanlarımızı yavaşlatan bir büyüye sahip oluyoruz. Saldırılarımızda elektrik gücü ekleyen Zeus'un Yıldırımı'nın yanında favorim Hades'in Ruhü yer alıyor. Karanlığın güçlerini kullanan bu özellik sayesinde cehennemden gelen kollar çıkarıp düşmanlarımızı yerle bir edebiliyoruz. Bu özelliklerin gerçekten oynanışa büyük bir etkisi var. Tam teşekküllü bir kombo, o an seçili olan güce ait bir saldırıyla sonlanabiliyor ve yeni "Rage" özelliğinin de yine bu güçlerle yakından ilgisi var.

Daha önce de olduğu gibi, düşmanlarımızla savaştıkça veya dayak yedikçe Rage barı doluyor ve belirli bir seviyeye geldikten sonra analog tuşlara basarak seçili olan güce ait özel bir saldırı yapabiliyoruz. Örneğin, Ares'in Ateşi düşmana sayaçlı bir bomba saplıyor veya Hades'in Ruhü düşmanlarımızı kovalayan ruhlar saçıyor etrafa. Hepsi kullanışlı, hepsi leziz! ▶



▶ **Merak etmeyin, bu "küçük" adamla savaşmıyorsunuz.**





“Üzülme Kratos, her erkeğin başına gelebilir bu tip sorunlar...”



### Alternatif

Anarchy Reigns  
Bayonetta  
DmC (Devil May Cry)

#### Zamanı geri al

Silahları ve tanrıların güçlerini geride bıraktık ama bitmedi. Kratos oyun boyunca üç farklı güce daha kavuşuyor ki bunlardan bir tanesi, oynanışı gerçek anlamda etkiliyor.

Orkos'un Yemin Taşı ile başlayalım. Kratos'un bir kopyasını oluşturmaya yarayan bu gücü genellikle bulmacaları çözmek için kullanıyoruz. Eskiden olsa bir kapıyı açmak için çevirdiğimiz o manivelayı bıraktığımızda kapı kapanırdı ve kapıyı açık tutmak için başka bir yol denememiz gerekirdi. Artık yeni gücümüz sayesinde o manivelaya Kratos'un gölgeden bir kopyasını koyabiliyor ve kapıdan rahatça geçiyoruz.

Doğruluğun Gözleri de Hiddetliler'in büyüyle kapatıldığı yerleri açmaya yarıyor ama bu gücü ancak oyunun sonlarında kullanma şansına ulaşıyoruz.

Uroborus'un Tılsım'ı ise Ascension'ın en büyük özelliklerinden bir tanesi. Daha önce videolarda nasıl kullanıldığını gördüğümüz bu alet sayesinde birçok bulmacayı çözmemiz gerekiyor. Tılsım bazı nesnelere ya iyileştiriyor ya da nesnelere bozulmalarını sağlıyor.

Bir zincirin kopmasını mı istiyorsunuz? Onu eskitin. Yıkık bir köprü yüzünden geçemiyor musunuz? Köprüyü eski haline getirmek, Tılsım ile mümkün. Bu işlemi yaparken bazen iyileştirme veya bozma işlemi yarı yolda durdurabiliyorsunuz. Böyle bir durum söz konusuysa mutlaka o yarı yolda yapılması gereken bir iş var demektir...

#### Çoklu heyecan!

Her ne kadar oyuncular tarafından pek beğenilmemiş olsa da God of War serisinde bir ilk olan multiplayer bana eğlenceli geldi.

Toplamda dört farklı oyun modu bulunuyor: Team Favor of the Gods, Match of Champions, Capture the Flag ve Trial of the Gods. Favori modlarım Favor of the Gods ve Trial of the Gods oldu, nedenlerini söyleyeyim.

Favor of the Gods'da amaç, takım olarak en çok puanı toplamak. Bunu ya sandıkları açarak yapıyoruz, ya rakip takımı pataklayarak, ya da bulunduğumuz bölümdeki görevleri yaparak. İçinde bulunduğunuz takım iyi olduğunda her şey gerçekten çok daha eğlenceli oluyor ve bu mod, karakterinizi geliştirmek için birçok achievement'a ulaşmanızı da sağlıyor. Trial of the Gods'da da bir arkadaşınızla yapay zekâ yaratıklara karşı savaşıyorsunuz ve burada da takım arkadaşınız iyi oynuyorsa dalga dalga gelen düşmanlara karşı iyi bir savunma çıkarabiliyor ve yine çok eğleniyorsunuz.

Capture the Flag, klasik bayrak çalma oynanışı sunuyor, Match of

## Kratos'u ve bulunduğu evreni ne kadar tanıyorsunuz?

### 1. Kratos tam olarak kimdir?

- A) Savaş Tanrısı Ares'in dokuzuncu göbekten amca-oğlu.
- B) Savaş Tanrısı Ares'in üvey oğlu.
- C) Savaş Tanrısı Ares'in Çorlu'dan pazarlıkla satın aldığı bir çeşit hali.
- D) Savaş Tanrısı Ares'in süt kardeşi.
- E) Savaş Tanrısı Ares'in zincirlerinden kurtulup tanrılara savaşı açan, kudretli bir savaşı!

### 2. Kratos'un sahip olduğu bıçaklar, nereye bağlıdır?

- A) Çorum'un Balumsultan köyüne!
- B) Kalbine. Bir erkeğin kalbine giden yoldur sahip olduğu bıçakları...
- C) Beyninin sol lobuna. Hep olay çıkaran lob, sol lobdur.
- D) Göbek deliğine! (Lombelico del mondo şıkkı.)
- E) Kollarına? Bu kadar net...

### 3. Kratos hangi mitolojinin bir üyesidir?

- A) Ölü Ozanlar Derneği'nin bir üyesidir!
- B) Hint Mitolojisi? Desem olmaz. Viking Mitolojisi? De diyemiyorum. O zaman Mehter Marşıyla gelip İzmir Marşıyla gidiyorum!
- C) Mitoloji uydurmudur, üyesi olunamaz.
- D) Abonman gibi bir üyelik mi? Soru net değil.
- E) Elbette ki Yunan Mitolojisi. Çok saçmasınız. He-piniz.

### 4. Kratos boş vakitlerini neyle geçirir?

- A) Karbon kâğıdıyla!
- B) Üst şıktaki arkadaşın saçma heyecanı beni sıkıyor.
- C) Boş vakitlerinde kırmızı toplar toplar, yeşilleri ve mavileri de toplamaya çalışır.
- D) Altılı ganyan oynayarak elbette ki.
- E) Haha, tabii ki ipek çarşafar üzerinde, üstlerinde birer parça elbiseyle oturan hoş hanımlarla...

### 5. Kratos'un savaştığı, üç kafalı yaratığın adı nedir?

- A) Allah'ım sana geliyorum!
- B) Cenabı Rabbül Âlemin, beni de al yanına!
- C) Bildiğim tüm duaları okusam, kafa sayısı ikiye düşer mi?
- D) Çin malı bir köpek olabilir.
- E) Bu sayfalardaki bir kutuda cevabı yazıyor, dikkatli olmak lazım biraz sadece...

Gördüğünüz üzere doğru cevapları E şikkını seslendiren ukala arkadaşımız verdi. Siz siz olun, öyle olmayın. Itici, gıcık bir tip! Bir sonraki testimizde görüşmek üzere...







Kayarak ilerlediğimiz bu bölümler gerçekten çok gereksiz olmuş.

Champions da Deathmatch mücadelesi. İkisinde de çok farklı bir durum yok.

Multiplayer'da başarılı olmanın en önemli sırrı, seviye atlamak. Evet, ne kadar yetenekli olursanız olun, eğer karakteriniz güçlü değilse sizden birkaç seviye yüksek bir oyuncu sizi ezabiliyor. Karakterinizi geliştirmek için de bolca multiplayer maçlara çıkmalısınız. Her maçın sonucunda tecrübe puanları alıyor ve bunun sonucunda da karakterinize yetenek puanları kazandırılıyorsunuz. Bununla birlikte üzerinizde bulunan silahlar ve ekipmanlar da seviye atlayabiliyor. Yetenek puanı, eşya almak veya büyülerinizi geliştirmekte kullanılıyor. Daha iyi silahlar veya zırhlar almak içinse belirtilen achievement'lara ulaşmanız lazım. Oyunu uzunca bir süre oynadıktan sonra, fark etmeden birçok achievement'ı gerçekleştirmiş olduğunuzu görüyorsunuz. Yani burada da sır, oyunu bolca oynamakta yatıyor.

Multiplayer eğlenceli, sürükleyici lakin sunucularda oyuncular pek azdı ben oynadığımda ve bir maça girmek için uzunca süre beklemeniz gerekebiliyordu. Maça başladıktan sonra yaşanan kopmalar da sizi oyundan soğutmaya yetiyor aslına bakarsanız. Hele ki sıkışık zamanda, "Bir oyun oynayıp çıkarım." demenize imkân olmuyor.

Rüzgâr gibi anlattım konuyu ama yerim bitmek

üzere, onu fark ettim. Oyun konusunda son bir sözüm daha var ki o da görselliğin tavan yapmış olması. Herhalde PS3'ün en iyi gözüken oyunlarından bir tanesi God of War: Ascension ve bazı görüntülerden oluşan bir video hazırlasanız, bu oyunu PS4 oyunu diye bile yutturabilirsiniz.

Her ne kadar önceki oyunların sürükleyici senaryosuna sahip olmasa da PS3'te oynayabileceğiniz en eğlenceli oyunlardan bir tanesi olmayı başarmış God of War: Ascension. Oyun kısa sayılmaz, kaldı ki bitirdikten sonra, bulduğunuz özel eşyalarla oyunu New Game+ modunda, farklı zorluk seviyelerinde oynayabiliyorsunuz. Olmadı, zaten multiplayer var.

Oynadığım kaçınıcı God of War bu, bilmiyorum ama hala eğlendiğime göre, Sony bu işi biliyor demektir. Well played Sony, well played... (Oyun Türkçe olunca, ben de jest yapayım dedim.)

■ Tuna Şentuna

### God of War: Ascension

+ Oyun hala eğlenceli, multiplayer modu güzel bir ek olmuş, grafikler göz kamaştırıyor

- Oynanış daha kolay, senaryo çok renkli değil, multiplayer'daki teknik sıkıntılar can sıkıyor

8,9





## DRM

Açıkçası benim pek dert etmediğim ama belli bir kesimin ortalığı yangın yerine çevirdiği, sürekli internete bağlı kalmayı gerektiren, DRM kaynaklı bir giriş yaptı oyun piyasasına SimCity. Oyunun aktif edildiği ilk bir hafta boyunca kimi oyuncular oyuna giremedi, kimi oyunculara yaptıkları şehirlerin yok olmasına isyan ettiler. Şimdiyse her yer sütliman.

## SimCity

Halktan en az üç çocuk istiyorum!

**Y**ıl 1989, yani bundan neredeyse 14 yıl önce, adamın biri, sevgi ve saygı çerçevesinde dile getirmek gerekirse Will Wright çıkıyor ortaya, "Ben bir oyun yapacağım, bu oyunda herkes kendi şehri kuracak, yönetecek, şehrin problemleriyle uğraşacak, dertlere derman olacak ve tüm bunları yaparken çok eğlenecek." diyor ve SimCity'yi çıkarıyor oyuncuların karşısına... Şöyle bir geriye dönüp bakıldığında, 14 yıl öncesinin oyun piyasası için oldukça riskli sayılabilecek bir hamle değil mi bu? Bence öyle ama Will Wright, her zaman farklıyı yaratan, fark yaratan bir adam oldu. SimCity, SimEarth, SimAnt, The Sims ve Spore. Ha, bugün karşımda duran ve büyük zevk alarak oynadığım SimCity'nin yapımcı koltuğunda oturuyor mu kendisi? Hayır. Peki, bu oyundan haberdar mı? Tabii ki; hatta oyunu piyasaya çıkmadan önce oynadı, görüşlerini de tüm oyunculara ve yapımcı ekibe aktardı. Artık bu girizgâhı sona erdirmenin zamanı geldi mi? Çoktan! O halde ne duruyorum...

## "Köyümüzde yol yok!"

Türkiye'nin dört bir yanında yolu dahi olmayan yerleşim alanları mevcut ama SimCity'de bu mümkün değil çünkü her şey yollar üzerinden ilerliyor ve yerleşim de buna dâhil. Önce SimCity'yi açıyor, sunuculara bağlanıyor, sonra da bir oyun başlatıyorsunuz. Bu oyunu özel (Private) de yapabilirsiniz, halka açık (Public) da. Bir seçim yaptınız diyelim, ardından bölgenin (Region) ne kadar büyük olacağını ve kaç şehre (City) ev sahipliği yapacağını seçiyorsunuz. Seçenekler arasında üç şehirlik bölgeler de var, 15 şehirlik bölgelerde. Bu aşamada herhangi bir şehre basarak, o şehrin doğal kaynaklar açısından (Coal - Kömür, Ore - Maden, Oil - Petrol, Water - Su, Wind - Rüzgar) zengin olup olmadığını görmek mümkün. Bu neden önemli? Çünkü şehriniz geliştikçe kömür, petrol ve benzeri kaynaklara ihtiyaç duyacak noktaya geliyorsunuz ve bu

ihtiyaçları karşılamak için doğal kaynak rezervini bilmek gerek. Ha, diyelim şehirde bu tip kaynaklar yok. Dert mi? Değil. Yeni SimCity'nin ön plandaki özelliklerinden biri, şehirlerarası kaynak ve ihtiyaç transferi. Bölgedeki bir şehir petrol zengini, diğer bir şehir petrol fakiri olabilir ve siz iki şehir arasında kaynak aktarımı yaparak ihtiyacı karşılayabilirsiniz. Bu aktarım sadece doğal kaynaklarla da sınırlı değil, hizmetler de paylaşılabilir durumda. Hizmet paylaşımı başlığının altında itfaiye, polis ve ambulans gibi temel başlıkların yanı sıra çöp toplama gibi pislik ilgili yer alıyor. Sonra...

Dönüyorum başa. Bölge seçtiniz, şehir seçtiniz ve ilk yapacağınız şey, şehre giren anayolu uzatmak. "Köyümüzde yol yok!" söyleminin SimCity'de geçersiz olmasının sebebi, her şeyin yollar üzerinden aktarılıyor olması ve haliyle yol yapmanın zorunluluk haline gelmesi. Örneğin, artık eskisi gibi su borusu ya da elektrik hattı döşemiyorsunuz şehre. Siz bir yol çektikten sonra, alılgılagelen Residential, Commercial ve Industrial alanlarını sadece yol kenarlarına kurabiliyorsunuz. Sonraki aşamada bu alanların su, elektrik ve kanalizasyon gibi ihtiyaçları ortaya çıkıyor ama bunun için -temel binaları kurmak dışında- ekstra bir çaba sarf etmeniz gerekmiyor çünkü tüm hatlar, yolların altından otomatik olarak çekiliyor. Bu tercih büyük kolaylık yaratmış ve çok hoşuma gitti. Zaten birçok sorunla boğuşmamız muhtemelken, bir de su borusu ya da elektrik hattıyla mı uğraşacaktık?

## Denge önemli

Yeni SimCity'ye özgü bir konu değil bu, SimCity serisinin doğasında var denge. "Residential" dediğimiz alanlarda evler, "Commercial" dediğimiz alanlarda işyerleri, "Industrial" dediğimiz alanlarda fabrikalar bitiveriyor. (İpucu: Bir şehre sıfırdan başlarken, rüzgârın yönünü mutlaka



Yapım Maxis  
Dağıtım Electronic Arts  
Tür Simülasyon  
Platform PC  
Web [www.simcity.com](http://www.simcity.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral



kontrol edin ki sonrasında hava kirliliği şikâyetleriyle başınız ağrmasın. Evleri rüzgârın geldiği tarafa, fabrikaları da gittiği tarafa yapın, böylece hava dolaşımı sayesinde yerleşim alanları tertemiz kalsın! İnsanlara ev yaptınız, şehir dolmaya başladı ama nasıl para kazanacaklar? Hemen endüstri / fabrika / sanayi alanları belirlemeniz gerekiyor. Bu iki bölgenin arasına da işyeri doldurduğunuzda şehir temelini atmış oluyorsunuz. Bundan sonrasıya teferruat ve detay aslında... Halk önce temel ihtiyaçların karşılanmasını istiyor, su ve elektrik gibi. Kısa süre sonra atık su artıyor, bu sorunu çözmeniz gerekiyor. (İpucu: Temiz suyun geldiği yer ile atık suyun gittiği yer ikiye bölünür ki sular birbirine karışmasın, kirliliği de azaltır.) Bunları da çözdükten sonra eğitim, güvenlik, ulaşım derken oyun alıyor başını, gidiyor, siz de "sorun çözme" odaklı bir süreç giriyorsunuz.

### Şehri özel kılın!

Yeni SimCity'de bölgelere sadece şehir kurmakla kalmıyor, şehirlerin arasındaki belli alanlara (Great Work Site) da dev yapılar kuruyoruz. Bu yapılar arasında Arcology, Solar Farm, Space Center ve benzeri seçenekler var ve her biri o kadar pahalı ki oyuna başladığınız ilk saatlerde, hatta günlerde hiç bulaşmayın derim. (Zaten bulaşamazsınız çünkü tanesi 1.000.000 Simoleon değerinde!) Ne işe yaradıklarını merak mı ettiniz? Örneğin, Solar Farm kurarak hem ucuz, hem de çevre dostu bir enerji kaynağına sahip oluyorsunuz. Örneğin, Space Center kurarak eğitimi ve turizmi destekleyebilirsiniz. Birkaç örnek daha var ama onları da kendiniz keşfedin, uygulayın, sonuçlarını görün.

"Turizm" demişken, şehir kurma sürecindeki bir diğer önemli detaydan bahsedeyim. Temel adımları attıktan sonra yavaş yavaş şehre ruh katmanız, değer katmanız gerekiyor ve bu noktada "City Specialization" başlığı devreye giriyor. SimCity serisinde bir ilk olarak City Specialization, şehrinizi



belli bir konuya yoğunlaştırmanızı sağlıyor. Seçenekler arasında Culture (Kültür), Drilling (Sondaj), Electronics (Elektronik), Gambling (Kumar), Mining (Madencilik) ve Trading (Ticaret) yer alıyor ki parantez içleri sayesinde bir fikir edindiniz sanıyorum. Benim ilk tercihim Gambling oldu örneğin. Neden mi? Çünkü kestirmeden şehre turist çekeyim, gelir elde edeyim istedim ama başarabildim mi? Hayır. Neden? Çünkü şehir ulaşım kanallarını doğru düzgün yapılandırmadım, şehri de pek çekici hale getiremedim, haliyle turistlerin tercih edeceği bir şehir olmadı, sırf kumar oynayacağım diye de çok az sayıda turist geldi ve sonuçta sürekli olarak zarar eden, ölü bir yatırımım oldu, ben de kapattım dükkânı. Ha, tutsa da trafik yoğunluğu ve suç artışı gibi geri dönüşleri olacaktı, bu kez de onunla uğraşacaktım ama tutsaydı be! (İpucu: Vazgeçtiğiniz, umudu kestiğiniz binaları yıkmayın, kapatın; böylece parayı tamamen toprağa gömmemiş olursunuz.)

### Detaylar

Bazı ufak detaylar var ki başta sizi endişeye sürükleyebilir ama ▶





- Şehre iyice züm yapıp olan biteni izlemek acayip keyifli.



## Alternatif

Cities in Motion  
Cities XL 2012  
Tropic 4

- şakin olun, SimCity'de her şeyin bir çözümü var. Diyelim daracak, tek geliş - tek gidiş bir yol yaptınız ama bu yolun çevresinin büyüme potansiyeli var, trafik artacak, yolu büyütme isterken evleri yıkacağım korkusuna kapılacaksınız. Korkmayın, geliştirin! Oyunun en eğlenceli ve tasarım odaklı uzvu vardı olan yol yapma aracı, size bu konuda yardımcı oluyor ve "Road Upgrade" seçeneğini hizmetinize sunuyor. Oyuna başlarken yapacağınız az şeritli yollar, yerleşimi de direkt olarak etkiliyor. Yol ne kadar zayıfsa çevresindeki yerleşim o kadar zayıf kalıyor ama yolu geliştirdiğinizde, yerleşim de otomatik olarak güçleniyor. Kısacası, Low Density yollara Low Density yapılar, High Density yollara High Density yapılar dikiliyor.

SimCity'de yolları geliştirmenin dışında, binaları da geliştirebiliyoruz ki ben pek sevdim bunu. Bu sayede ihtiyaca göre harcama yapabiliyor ve gereksiz yere çuvaldar dolusu parayı çöpe atmıyoruz. Oyunun henüz başındayız, az sayıda yerleşim alanı var ve güvenlik gerekiyor. Dev bir polis istasyonu kurmaya gerek var mı? Yok. İlk olarak düz, sade bir polis istasyonu kuruyorsunuz. Oyun devam ediyor, şehir geliyor, büyüyor, nüfus artıyor ve suç da artıyor. Bu durumda ne yapacaksınız? Yeni bir polis istasyonu? Gerek yok. Gidin o polis istasyonuna, basın "Edit" seçeneğine ve binaya yeni ek binalar ya da polis arabası park alanı ekleyin; böylece hem bina ve nezarethane, hem de olaylara müdahale edebilme kapasitesi artıyor.

## Önce düşünün

SimCity'de bir şehri planlarken ve bazı kararlar alırken oyunu çok fazla bilmeniz, daha doğrusu oyuna özgü bir şeyler öğrenmeniz gerekmiyor her zaman. Basit düşünün, gerçek hayatta olup biteni bir gözünüzün önüne getirin, televizyonda görüp öğrendiklerinizi dikkate alın. Nedir mesela? Şehir için önem arz eden bir binayı diktiğinizde, o binanın çevresi değerlendirilir, şehrin o noktası artık değerlidir ve buna paralel olarak talep artar, yaşam kalitesi artar, gelir artar; bu kadar basit. Evlerle dolu bir bölgeye parklar yapmak da yaşam kalitesini ve bölgenin değerini arttıran temel hamlelerden biri. Bu ve benzer çözümleri düşünerek bulabileceğiniz kolay. Çalıştığınız saksıyı!

## İstanbul trafiğini gölgede bırakalım

SimCity oyunlarını oynarken dikkat edilmesi gereken başlıca konulardan biri kirlilik, diğeri de trafiktir. Kirlilikten kurtulmanın ilk ipucunu başta vermiştim, şimdi de trafik konusuna eğileyim. Öncelikle oyunun trafik konusunda ciddi bir teknik sorunu vardı ve bunu son bölümde anlatacağım. Olayın temeline indiğimizde bizi farklı başlıklar karşılıyor. Yol yaptık, şehir büyüdü, yolları genişlettik ama hala trafik var. Ne yapacağız? Tabii ki toplu taşımaya yönelmek gerek. Zaten trafik sorunu baş gösterdikten sonra şikâyetler artacak, evlerden yükselen baloncuklardan birine bastığımızda da sizden toplu taşımaya yönelmeniz istenecek. İlk olarak bir otobüs terminali yaparak işe koyulabilirsiniz ama sadece terminal açmak yetmiyor, durakları da düzgün bir şekilde yerleştirmelisiniz. Anlamsız bir rotada ve karmaşık bir şekilde dizilen duraklar, trafiğin daha da kötüye gitmesine yol açar ve insanlar işe geç kalırlar, işsiz kalırlar, parasız kalırlar, şehir terk ederler. Otobüsü hallettik, yine olmuyor. Bu kez ne yapacağız? Tramvaya başvuracağız. Bu aşamada da dikkatli davranmalı ve düzgün bir hat kurmalısınız, devamında da durakları mantıklı şekilde yerleştirmelisiniz. Yamalanan yapay zekâ sayesinde toplu taşımaya tıkr tıkr işleyecek, siz de şehrin diğer derterleriyle ilgilenebileceksiniz. Ulaşım araçları arasında tren, vapur ve uçak gibi alternatifler de var ama bunlar daha çok şehirlerarası ulaşım hizmet ettiğinden trafığe çare olamıyor.

## Felaket üstüne felaket!

Yıllardır SimCity oynarım ve şehir kurmaktan büyük



- Her şey iyi, güzel ama şu trafik...







■ Emre'nin dev kuleleri, benim cılız şehrimi gölgede bırakıyor.

zevk alırım ama bir grup oyuncu da vardır ki kurduğu şehir yakıp yıkmaktan deli gibi zevk alan. Ben özene bezene şehir yapıyorum, tek bir binaya bile kıyamıyorum zaman zaman, bu arkadaşlar her türlü zulmü yapıyorlar şehirlerine. Yeni SimCity'de bu tip oyuncular da düşünülmüş ve oyuna bilinen felaketlerin yanı sıra ilginç seçenekler eklenmiş. Bu felaketleri kendiniz uygulamaya sokabilirsiniz ama sürprizlere de hazırlıklı olun. Kurduğunuz şehri, diktiniz gökdelenleri ve bir anda alarm sesleri! Ne oluyor? Gökten meteor yağıyor, o güzelim binalar bir bir yok oluyor, üstelik ayakta kalan binalarda da yangın çıkıyor. Alternatif bir hikâyede deprem oluyor, binaları -Türkiye'deki gibi- güvenilir (!) insanlar inşa etmediyse yıkımlar gerçekleşiyor, binalar yerle bir oluyor, nüfus azalıyor, ekonomi çöküyor. Felaketleri istediğiniz zaman hareket geçirmek içinse her bir seçeneği açabilmenin gerektirdiği bazı görevleri tamamlamanız gerekiyor. Gelelim en tuhaf felakete: Zombiler! Evet, zombi olayı SimCity'ye de bulaşmış durumda ve eğer şehrinize düzgün bakmazsanız, çeşitli bölgelerde zombi saldırılarının, hatta zombi istilalarının gerçekleştiğini göreceksiniz. Diyelim ki ekonomi sallantıda, bazı insanlar geçim sıkıntısı çekiyor ve şehri terk ediyorlar, bu durumda da ortaya terk edilmiş binalar çıkıyor. Bu binaları göz ardı edip ortadan kaldırmazsanız, zombiler bunları mesken tutuyor ve geceleri ortaya çıkıp halkı tedirgin ediyorlar. Halk ne yapıyor? Tabii ki silahına sarılıp karşılık veriyor ve çatışma sesleri tüm şehirde yankılanıyor. İzlemesi eğlenceli ama çözümlenmesi gereken bir dert...

### Sorun ne peki?

Şimdi siz beni beklemediniz tabii ki, ay boyunca baktınız internetteki incelemelere, notlara, gördünüz düşük puanları, bu oyundan bir şey olmaz diye düşünüp salladınız SimCity'yi; doğru mu? Doğru. Peki, neden benim puanım böyle yüksek? Aslında bunun iki nedeni var; hem oyunu çok beğendim, hem de incelemeyi birçok yama yayınladıktan ve önemli sorun çözüldükten sonra yazmaya başladım. Bu süreçte neler mi oldu? İlk olarak şu kıyametin koparıldığı bağlantı ve sunucu sorunlarını dert etmedim, oyuna ve Maxis'e zaman tanıdım, onlar da gerekeni yapıp öylesine büyük bir çalışma yaptılar ki oyunun sunucu kapasitesi, oyunun çıktığı güne kıyasla altı kat arttı. Artık "Sunucu bulamıyorum, bilsam

da bağlanamıyorum!" gibi şikâyetler tarih oldu. Üstelik sunucu durumunu, oyunu ve hatta Origin'i dahi açmadan kontrol edebileceğimiz bir sayfa da hazırlandı. ([www.simcity.com/en\\_US/server-status](http://www.simcity.com/en_US/server-status)) Devam ediyorum. Başka ne sorunlar vardı? Belki de oyunun en kritik problemi, notların da bu kadar düşük olmasının ortak nedeni, trafikte yaşanan anlamsız ve yapay zekâ kaynaklı tıkanıklıktı. Özellikle polis, itfaiye ve hastane binalarından çıkan araçların olay yerine itikâl etmesi konusunda yaşanan problemler, şehrin kalitesini düşürmenin yanı sıra oyuncuların da sınırlarını bozdu. İki blok ötede yangın var, deli gibi trafik var ama alternatif yollar da var, buna rağmen itfaiyenin trafiğin yoğun olduğu yoldan ilerleme inadı insanı deli edebiliyordu. Daha da kötüsü, bir itfaiye binasının önünde trafik varsa itfaiye yola bile çıkamıyordu. Maxis yine çözüm sürecini hızlandırdı ve yayınlanan yamalardan biriyle bu ve benzeri sorunları ortadan kaldırdı.

Oyunun piyasaya çıkışıyla beraber gelen sorunlar, günler ve haftalar ilerledikçe çözüldü ama hala tek tük problemler mevcut, bunu pas geçemem. Bir de önceki oyunlarda büyük şehirler kurmaya alıştık, şimdi Multi-City var önümüzde ama yine de tek bir şehri geliştirirken insan kendini sınırlanmış hissediyor, daha fazla alana yayılmak istiyor, bu mümkün olmuyor. Oyunu geliştiren ekibin başındaki Ocean Quigley, şehirlerin daha fazla büyümesiyle beraber performans sorunları olabileceğini ama yine de ileride şehir boyutlarının büyüme ihtimali olduğunu söyledi. Peki, bekleriz. Bir de önceki oyunlardan kırılan bazı detaylar var ve ilk aklıma gelen örnek metro. Ben şehre metro ağı kurmak istiyorum ki trafiği de rahatlatır bu ama maalesef SimCity'de metro yok. Tüm bunların dışındaysa oyun müthiş eğlenceli, müthiş renkli ve müthiş detaylı bana sorarsanız. Özellikle böylesi bir simülasyonda "detay" başlığı çok önemli. Oyunun öyle bir raporlama sistemi var ki kendimi kaybediyorum çoğu zaman. Şehirle ilgili tüm detaylar, sorunlar ve diğer her şey o kadar başarılı bir görsellikle ve grafikler yardımıyla gösteriliyor ki dakikalarca bunları incelemek, sonuçlara varmak ve oyunun gidişatı konusunda kararlar almak mümkün. (İpucu: Benim gibi renklerle problemi olan biriyse, oyunun menüsündeki farklı filtre seçeneklerini kullanarak rahat nefes alabilirsiniz. Bu filtreler sadece bizim gibiler için değil, oyunun bambaşka bir havaya bürünmesi için hazırlanmış tabii ki.) Tüm bunları göz önüne alınca da oyuna hayranlığımı gizleyemiyorum ve noktayı koyuyorum. Ha, bu arada, herkesi "Europe East 3" sunucusuna bekliyorum. Emre burada, ben buradayım, Ayça da burada, Tuna da gelecekti ama... ■ Şefik Akkoç

### SimCity

- + Kavraması kolay oynanış, başarılı ve izlemesi keyifli görsellik, Multi-City olayı
- İsteğe bağlı kayıt (Save) seçeneği yok ve bu bazen pahalıya mal olabiliyor, önceki oyunlara göre şehirler pek küçük

8,6



Yapım **Blizzard Entertainment**  
Dağıtım **Activision Blizzard**  
Tür **Strateji**  
Platform **PC, Mac**  
Web **www.starcraft2.com**  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



## StarCraft II: Heart of the Swarm

Beyin ve kalbin buluştuğu nokta

**B**azı oyunlar kesinlikle türünün lideridir ve onunla başa çıkmak, imkânsız başarmaya çalışmak demektir. StarCraft da tam olarak böyle bir yapım. Bunu daha önce de yazdım, şimdi de yazıyorum ve öyle görünüyor ki benden sonra gelecek -en az- bir nesil daha yazacak... İlk oyunuyla strateji öğelerini "mükemmel" bir şekilde birbiri ardına dizen seri, aradan geçen uzun yılların ardından 2010'da tekrar karşımıza çıkmıştı. Birçoğunuzun bildiği üzere üç oyundan oluşan StarCraft II, ikinci parçası olan "Heart of the Swarm" isimli genişleme paketiyle iki buçuk yıl aradan sonra karşımıza çıkmaya karar vermiş durumda. Tamamen Zerg temasının hâkim olduğu Heart of the Swarm, pek tabii ki Wings of Liberty'de kalan hikâyenin devamını da beraberinde getiriyor. Eski StarCraft oyuncularını ve Heart of the Swarm'ü merak edenler için direkt olarak söylemekte fayda görüyorum ki bu üçleme, senaryo yönünden harika bir gidişata sahip ve bu gidişatı oyun içindeki farklı

bölüm tasarımlarıyla inanılmaz ölçüde oyuncuya yansıtmayı başarıyor. Şimdi isterseniz StarCraft dünyasının kapılarını sizler için ardına kadar aralayayım...

Birazdan okuyacağınız yazı, baştan aşağıya "spoiler" içermektedir, önceden söylemekte fayda var. Sonra taşlarla, sopalarla gelmeyin. Yine de olayların kimi detaylarını da vermektan kaçınacağım ki oyunu oynamadan bilgi almak isteyenlerin bile şaşıracağı noktalar kalsın... Efendim, Wings of Liberty'de en sevdiğimiz Ghost ünitesi olan Sarah Kerrigan'ın, Terran İmparatoru olan Arcturus Mengsk tarafından uğradığı ihanetin ardından Zerg'lerin eline düşmesine ve Jim Raynor'ın Kerrigan'ı kurtarmak için içine girdiği mücadeleye tanıklık etmiştik. Heart of the Swarm ileyse Zerg'lerden kurtarılmış olan Kerrigan'ın tamamen insan formuyla karşılaşyoruz. Pek tabii ki %100 insana dönüşmüş olmadığı için ilk olarak üzerinde bazı testler yapılıyor ki aslında burası oyunun başladığı noktayı oluşturuyor. Bir nevi "tutorial" şeklinde ilerleyen bina yapma ve basit saldırılar sillesii, bir yandan da Kerrigan'ın karakterini yansıtıyor. Oyuna biraz zaman harcadıktan sonraysa Raynor ile yollara düşüyoruz ama çok geçmeden Mengsk'in birlikleri bölgeye saldırıyor ve koşuşturma esnasında Kerrigan'ı bir araca binmeye ikna ediyor Raynor. Kerrigan ise Raynor'ın bu

saldırdan kurtulamadığını öğreniyor fakat hisleri, onun hayatta olduğuna emin olmasını sağlıyor ve zaten en başından beri Mengsk'ten almak istediği intikam katbekat artıyor... Kerrigan ile yaşadığımız bu deneyimler, bizi oyun içinde yavaş yavaş Zerg'lere yaklaşıyor zira Terran'lar ve başta imparatorun oğlu Valerian Mengsk, Kerrigan'ın Zerg'ler üzerindeki etkisini kullanmak istiyor. Bir yandan da amaç Raynor'ın peşine düşmek olduğundan kimse ses çıkarmıyor. Kerrigan ise (Bak atlıyorum bir kısmını.) sonunda Zerg'lerin yanına geri dönüyor ki döndüğü yer "Leviathan" isimli devasa gemi. Her ne kadar hala Queen of Blades olarak tanınıyor olsa da bize oyun boyu eşlik edecek olan birçok Zerg, ondan %100 emin olamıyor ve bu sefer de oyun içinde olabildiğince Zerg'ü kontrol altına almamıza yardımcı olacak görevler yapmaya başlıyoruz. Hedefse baba Mengsk'in kellesi! Fakat yapmamız gereken ilk şey, Raynor'a ulaşmak zira artık onun tutsak edildiğini biliyor ve ebatlarını umursamadan her türlü Terran gemisine saldırmaya başlıyoruz. Sonuç mu? Eh, Raynor ile yüz yüze geldikten sonra olanları da siz görün...

### Senaryo'dan göreve

Heart of the Swarm, tıpkı Wings of Liberty'de olduğu gibi ziyadesiyle derin bir senaryo aklışına sahip;



### Alternatif

**StarCraft II: Wings of Liberty**  
**Warcraft III: Frozen Throne**  
**Warhammer 40.000: Dawn of War**



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

hatta bence Blizzard oyunu çok geciktirdiğinin farkında ve en iyisini yapmak için elinden geleni yapmış. Senaryo akışı tek kelimeyle mükemmel ve olacakları bir noktada tahmin edememek harika! Karşımıza çıkan haritalarsa nasıl desem, gerçekten birazdan izleyeceğimiz video için hazırlanmış gibi. Olayların gelişimi ve yaptığımız görevler mükemmel bir paralellik gösteriyor. Hazır konu açılmışken, biraz görevlerden bahsetmek istiyorum. Heart of the Swarm'da karşımıza çıkan görevler, ilk başta biraz oyunu tanıtıcı, akabinde o bilindik StarCraft oyun yapısını tek kişilik senaryoya ekleyen cinsten. Fakat bir noktadan sonra sanki bir RPG oynuyormuş gibi hissetmemeye imkân tanıyan görevler de oyuna eklenmiş. İşte burada anladım ki Heart of the Swarm, sadece "üs yap, ünite üret, saldır" mantığından çok daha farklı bir senaryo kurgusuna sahip. Haritalar birbirinden farklı yedi gezegen üzerinde değişiklik gösteriyor. Tıpkı Wings of Liberty'de olduğu gibi, birbirinden farklı görevler yapmamız isteniyor ama bu seferki senaryo akışı çok ama çok daha derin. Misal, Zerg'lerin nereden geldiğini merak ediyorsanız, çok geçmeden öğreneceksiniz zira Zerur gezegeninde başlayan ilk evrimleşmenin nelere kadar olduğunu birinci elden öğrenip "The Ancient One" isimli ilk Zerg'ü uyandıracaksınız. Anlatmaya çalıştığım ve

Blizzard'ın bizlere gösterdiği esas nokta, ilerleyen ana senaryo içinde karşımıza çıkan Zerg temasının ne kadar derin olduğu aslında. Oyuncu olarak tüm bu bilgileri yaşayarak öğrenmek ve Kerrigan'ın hislerine bir nevi tercüman olmak da cabası... Her bölüm aslında senaryodan da bir parça barındırıyor ama bölümlerde yapmamız gerekenler tek bir şeyle sınırlı değil. Bunun da bir sebebi var: 70. seviye olan, "Kerrigan" isimli karakter! Evet, Heart of the Swarm ile Kerrigan oyuna inanılmaz boyutlarda dâhil olmuş durumda ve yine evet, yalan söylemedim, 70 seviyelik ilerleme barı bulunuyor. Kerrigan'ın detaylarına geçmeden önce, senaryoda karşımıza çıkan ikincil görevleri yapmamız gerektiğinin altını en koyu keçeli kalemle çiziyorum. Aksi halde çok fazla ilerleyemeyen, enteresan bir Kerrigan sahibi olursunuz. Ana görev haricinde, bölüme başladıktan kısa bir süre sonra açılıyor yan görevler ve başlangıçta bizden "Zerg Biomass" ya da benzeri farklı parçalar bulmamız istiyor. Pek tabii ki zamanla farklı farklı ve bir o kadar da eğlenceli istekler de geliyor. Özellikle başlangıçta istenen ikincil görevleri yapmak çok kolay ve bu yüzden size tavsiyem, hiçbirini kaçırmamanız. Birden fazla objenin bulunduğu toplama görevleri şeklindeki ikincil görevler esnasında, toplanan her parçanın direkt olarak Kerrigan'a bir seviye veriyor olduğunu

da söyleyeyim ki iyice peşlerinden koşun. Kendinden bu kadar çok bahsettiğimiz Kerrigan'a gelelim birazcık da. (Spoiler patlıyor.)

Raynor'ı bulmak için yollara düşen Kerrigan, başlangıçta insan formundan ödün vermiyor ve her 10 seviyede, karakter menüsünde bulunan iki özellikten birini seçmek üzere yeni yeteneklere kavuşuyor. Nitekim kendi isteğiyle girdiği kozalaklardan çıktığı andan itibaren yeniden Queen of Blades'e dönüşüyor ve bu dönüşüm, karakterimize gerçek zamanlı olarak yansıyor. Nasıl mı? Her yeni seviye sırasına seçilebilir bir yetenek daha ekleyerek. Normalde bulunmayan Leaping Strike, Psionic Shift, Automated Extractors, Mend, Vespene Efficiency, Ability Efficiency ve Drop-Pods gibi özellikler, hâlihazırda bulunan yetenekler yerine seçilebiliyor. Toplam 70 seviye ve 21 farklı yetenek ile gerçekten benzersiz bir karakter yaratılabilmek mükemmel bir duygu. Fakat bence en önemlisi, seçtiğimiz yeteneklerin bize yapışıp kalmaması ve herhangi bir bölüme başlamadan önce dilediğimizce yeniden ayarlanabilmesi. Her oyuncunun kendine göre yaratabileceği Kerrigan'ı benimim ki Heart of the Swarm keyfine keyif katacaktır... Kerrigan'ın oyundaki gücüne muazzam. Oyunun başından, sonuna kadar bir defa bile öldüğünü görmediğim kraliçem, gerçekten o kadar güçlü ki bir noktadan sonra ▶





► sırf tank olsun diye en önden onu gönderdim; hatta bir - iki kere ilgilenmeyi unutmama rağmen her şeyi yok etmeyi bildi. Bu arada bir yan bilgi: Bölüm içinde öldüğü zaman kaybedilen senaryo modunda değilseniz merak etmeyin, en yakın Hatchery'den yeniden doğuyor.

Bölmelere başlamadan önce ilgili galaksinin arka planı önünde durduğumuz menümüzde bizleri Mission, Evolution Pit, Kerrigan ve Archives olmak üzere dört sekme karşılıyor. Bunlardan Kerrigan kısmını az önce anlatmış bulundum. Archives, önemli

da Hunter Strain modeline dönüştürme opsiyonunu alıyoruz. Splitter, Baneling tarafından üretilen Spawn'ların, patladıktan sonra iki adet daha, ufak ama daha az zarar veren Spawn üretmesine imkân tanıyorken, Hunter ile üretilen Spawn'lar hem belirli engelleri istedikleri gibi aşabiliyor, hem de düşmanlarına belirli bir mesafeden zıplamak suretiyle zarar veriyor. Anlayacağınız Evolution Pit görevleri geldikçe yapılmak zorunda ve hangi model üzerinde seçime gideceğimize karar vermeden önce çok iyi düşünmemiz gerekiyor. Nitekim ilk oyuna

karışmasın, dilediğiniz yeteneği seçtikten sonra "Back" demeniz yeterli olacaktır.)

**Tek başına değil, tüm dünyaya karşı!**  
"StarCraft" denildiği zaman akla ilk gelen şeyin multiplayer olması lazım; bakmayın siz senaryonun bu kadar iyi olduğuna. Evet, ilk StarCraft oyununda ve oyunun eklentisinde muazzam bir senaryo söz konusuydu ama biz onu her zaman mükemmelin ötesindeki multiplayer kabiliyetleriyle andık. StarCraft II ise pek tabii ki ilk oyunda kurulan muhteşemliğin gölgesinde kalmamak için olabildiğince mevcut sistem üzerine inşa edildi. Aktif oyuncuların en çok merak ettiği nokta, üç bölüm halinde yayımlanacak oyunun multiplayer kısmındaki dengenin ne şekilde kurulacağı yönündeydi. Öyle görünüyor ki Blizzard yine kontrolü elinden bırakmamış ve bambaşka yeniliklerle, denge sorunu yaşanmayan, farklı bir multiplayer deneyimini Heart of the Swarm ile beğenimize sunmuş... Oyunun ilk beta kullanıcılarından biri olarak sizlere deneyimlerimi aylar önce aktarmıştım, akabinde Heart of the Swarm'un resmi çıkış tarihine kadar binlerce oyuncu da multiplayer seçeneklerini deneme şansı yakaladılar ki bu kitle az çok neden bahsedeceğimi biliyor. Heart of the Swarm ile üç adet Protoss, iki adet Terran ve iki adet Zerg ünitesi bizlere merhaba demiş bulunuyor ve her ünite Wings of Liberty'den hatırladığımız birçok taktığı %70 oranında ortadan kaldırmayı başardı. Her ne kadar söyleyiş tarzım olumsuz gibi gözükse de bu, tek kelimeyle muazzam bir değişim. Protoss fanı olan bir bünye olarak, ilk olarak Protoss'tan bahsedeyim. Karşımıza çıkan ilk ünite Oracle. Time Warp, Revelation ve Pulsar Beam gibi özelliklere sahip ünite, tamamen rakibe zor anlar yaşatmamız için yaratılmış. Hemen ardından gelen Tempest, farklı tasarısının yanı sıra uzun mesafelerden düşman birimlerine yaptığı saldırılar sayesinde multiplayer kısmında büyük ölçüde değişik stratejiler uygulanmasına sebep olmakta.

## Lonca

Hâlihazırda bildiğimiz "chat" sistemi de değişikliklerden nasibini almış. Bu durumun değişmesindeki en büyük etken, Clan ve Group mantığı. Clan, yani lonca sistemi, sadece bu kanalda olan konuşmaları görmemize imkân tanıyorken, aynı zamanda üyeler için de özel bir konuşma bölümü sunuyor. Group, yani direkt chat kanalıyla özel ya da genel olarak kullanılabiliyor. Loncalar 50 kişilik limite sahipken, Group kısmı binlerce insanı bir araya getirebiliyor.

## Hellion olarak sevdiğimiz, bildiğimiz aracın, değişime uğrayıp iki ayağı olan Âdemoğluna dönüşmesi üzerine var olan ünite, normalden çok daha fazla sağlığa sahip ama bir o kadar da yavaş

olayları ve istersek videoları izleyebildiğimiz kısım. Mission -adından da anlaşılabilirliği üzere- bizleri direkt olarak görevlere yolluyor. Burada dikkat edilmesi gereken esas noktaysa Evolution Pit. Tıpkı Wings of Liberty'de bulunan Armory mantığını içeren kısım, ünitelerimizin gelişmesine imkân tanıyor fakat bu sefer para karşılığında değil, yapılan görevler sayesinde bir gelişme söz konusu... Belirli görevleri geçtikçe açılan Evolution Pit görevleri, "Abathur" isimli danışmanımız eşliğinde ilerliyor. Bazı gezegenlerde bulunan, enteresan türlerin "essance"lerini ele geçirmek suretiyle o bölüm için bahsi geçen ünitemize iki farklı özellikten birini alabiliyoruz. Bu "evolve", yani gelişme sürecine bir örnek vereyim: Oyunun ortalarına doğru açılan Baneling Evolution'da ünitemizi ya Splitter Strain ya

nazaran, özelliklerimizi sadece video izlemekle kalmayıp oynayarak deneyim edebildiğimiz için seçim yapmak bir o kadar kolay. Bu arada -sizlerin de bildiği üzere- neredeyse her yeni bölüm, yeni bir üniteyi daha saflarımıza katmak anlamına geliyor; en azından yıllardır değişmeyen geleneklerden biridir bu ve değişmediğini görmek beni sevindirdi. Yine de siz siz olun, bir üniteye kavuştuktan sonra yine Evolution Pit'e girmeyi unutmayın! Çünkü her ünitenin kendine ait, seçilmeyi bekleyen üç farklı özelliği bulunuyor. Herhangi bir görev yapmaya gerek kalmadan, sadece istediğimiz özelliğe tıklamak suretiyle elde ettiğimiz spesifik bonuslar, tıpkı Kerrigan'da olduğu gibi, her yeni bölüme başlamadan önde değiştirilebiliyor. (Bu arada özelliği seçince "Ok" gibi bir tuş bulunmuyor; kafanız





Birbirinden farklı yeteneklerle istersek daha çok ekonomi ve destek modeli bir karakter yaratabiliyorken, istersek de direkt olarak Kerrigan'ı mükemmel bir savaşçı haline getirebiliyoruz.

Kerrigan'ın atladığı seviyeleri buradan net bir şekilde görmek mümkün. Özellikle oyunun sonlarına doğru sahip olduğu Damage değerine iyi bakın.

Wings of Liberty'den bildiğimiz ve beta aşamasında da test ettiğim bir diğer üniteye Mothership Core. Tam anlamıyla destek ünitesi olan bu yeni birim, özellikle kalkınma aşamasındaki saldırılarda büyük avantaj sağlamamıza vesile oluyor. "Mass Recall" isimli yeteneği sayesinde kendini ve yakın çevresindeki üniteleri, hedeflenen Nexus'un yanına ışınlayabiliyor olması ziyadesiyle etkili. Time Warp ile belirli bir alandaki düşman ünitelerinin hareket kabiliyetini %50 oranında azaltması, Protoss oyuncusuna büyük avantaj sağlıyor. Adından da anlaşılacağı gibi, gerekli binalar yapıldığı takdirde direkt olarak Mothership'e upgrade olabiliyor. Geçelim Terran ünitelerine... Bolca reklamını gördüğümüz Hellbat'i gerçek anlamda karşımıza görmek çok keyifli. Hellion olarak sevdiğimiz, bildiğimiz aracın, değişime uğrayıp iki ayağı olan Âdemoğluna dönüşmesi üzerine var olan ünite, normalden çok daha fazla sağ-

lığa sahip ama bir o kadar da yavaş. Özellikle Light Armor sahibi ünitelerin de korkulu rüyası olduğuna değinmek lazım. İkinci Terran ünitemiz Widow Mine. Aslen onu ilk oyundan çok iyi tanıyoruz ama artık o apayrı bir ünite. Yeraltına gömülüp düşmanlarına yaptığı 125 hasar puanına sahip saldırılarıyla büyük bir tehlike oluşturuyor. Zerg kısmındaysa bilinen oyun modeline büyük ölçüde değişiklik katan ve gözle görülür şekilde stratejileri değiştiren "Viper" isimli uçarça dikkat çekiyor. Sahip olduğu Abduct özelliğiyle dilediği üniteyi (Dost ya da düşman, fark etmiyor.) bulunduğu noktaya çekebiliyor. Böylece o bilindik Terran Siege Tank savunması bir anda altüst oluyor ki dost ünitelerle de çok farklı mikrolar yaparak düşmanlarımıza beklenmedik saldırılarda bulunabiliyoruz. Blinding Cloud yeteneği, 14 saniyelğine düşman birimlerinin menzilli saldırılarını yakın dövüş mesafesine indiriyor. Anlayacağız, tek başına korkulması ve farklı bir birim. Swarm Host ise hem senaryo modu, hem de multiplayer için önemli ünitelerden. Yere gömülme suretiyle 15 saniye huyatta kalabilen iki adet Locust üretiyor. Beş tanesinin bir noktada olduğunu düşünün, sürekli üretilen 10 adet ünite! Savunma başta olmak üzere, düzgün kontrol edilebildiği sürece harika bir saldırı aracı aynı zamanda. Uzun lafın kısıyası, Heart of the Swarm ile çok daha farklı multiplayer maçlar yapmak işten bile değil. Yeni eklenen ünitelerin oyuna katkısı muazzam ve özellikle senaryo modunda da kendileriyle oynayabiliyor olmak gerçekten harika.

Normalde bu kadar güzel yorumdan sonra eksileri ardı ardına sıralarım ama gerçekten bu kadar ince

elenip sık dokunmuş bir yapıma eksi bulmak çok zor. Yine de yaşadığım bazı sorunları da paylaşmak isterim. İlk olarak canımı çok sıkan özelliklerden biri, senaryoda Drone'un emir verdiğim noktaya gitmek için normalde var olmayan ve tamamen düşman birimleriyle dolu bir yerden geçmeye çalışması oldu. Ben ne diyorum, o ne yapıyor! İkincisi konu ki bu gerçekten gözüme batmaktan öteye gitti, Kerrigan'ın yaralandığı demonun ve iyileşmek için içinde bulunduğu havuzdan yaptığı konuşmanın ardından menü ekranında belirmesi ve oyun içi konuşmaları sanki az önce havuza yatan o değilmiş gibi yapması oldu.

Genel olarak oyuna bakmak gerekirse ki gerekiyor, onun için buradayız, tıpkı Wings of Liberty'de olduğu gibi tüm muhteşemliğini korumayı başarmış bir yapıdır. Heart of the Swarm ile derin bir senaryonun içine daldım ki nasıl çıkabildiğime şaşırdım. Daha da önemlisi, öyle bir yer de bitti ki üçüncü oyun için yıllarca beklemek istemiyorum! Heart of the Swarm, Kerrigan'ın oyuna dâhil olmasından tutun da birbirinden farklı görevleriyle en strateji sevmeyen oyuncuya bile hitap edebilecek, efsane yapımlar arasında yerini almış durumda.

■ Ertuğrul Süngü

### SCII: Heart of the Swarm

- + Mükemmel ilerleyen senaryo, birbirinden farklı görevler, Kerrigan'ın kendi ve eklenen yeni üniteler
- Bazı mantık hataları

9,2





# Tomb Raider

Yeni mezun arkeologdan hayatta kalma dersleri...



“ Nereden başlasam, nasıl anlatsam...” kalıbı belki de ilk kez anlatacağım bir şeyde bu kadar anlamlı geliyor kulağıma.

Öyle uzun, karmaşık, değişken ve sancı dolu bir büyüme öyküsü ki aslında bu, gerçekten de nereden başlasam, nasıl anlatsam diye 10 kez düşündüm yazının başına oturduğumdan beri. En son Lara'ya ve bu oyuna dair bir şey yazdığım tarihe baktım, LEVEL'in Ocak 2011 sayıysımı, iki yıl geçmiş üzerinden, düşünün işte. Şimdiye kadarki dokuz oyunluk bir geçmişi bu oyunla birleştirdiğimde gözümün önünden akıp gideni anlatmaya başlasam bitmez.

Bundan 10 - 15 yıl önce Lara ile tanıştığım da miniciktim. O bir oyun kahramanı belki ama bunu o yaşlardaki bir insana biraz zor tarif edersiniz tahmin edebildiğiniz gibi. Bizim durumumuz -daha önce de dediğim gibi- nereden baksanız beraber büyüme hikâyesi. Lara o yıllarımın olmazsa olmazıydı çünkü. Bazen çok sevdim onu, bazen hiç özlemedim bile. Yine de bu oyunun konusu açıldığında beri emin olduğum bir şey vardı: O, beni o yıllarıma ışınlayacaktı ve ben ona bu ilk yolculuğunda destek olacaktım. Kaçınılmazdı yani kavuşmamız...

Sonra kavuştuk işte. Bu noktada size biraz ondan bahsetmem gerek. Zengin ailesinin dediklerine başkaldırmış ve kendi isteğini direktmiş, Cambridge Üniversitesi'nde okumayı reddedip daha az saygın bir üniversitede arkeoloji okumuş, taze mezun kendisi. Olur da Crystal Dynamics, Lara'nın çocukluğuna inip başka bir oyun yaratmazsa şayet, gördüğümüz göreceğimiz en genç halini bu. Lara'nın sonraki hayatında nasıl maceracı, nasıl kafasına koyduğunu yapan bir karakter olduğunu az çok biliyorsunuzdur, ben de hep sorgulamıştım geçmişimiz yıllar içinde.

Ailen İngiltere'nin en saygın ailelerinden, taşınan gereken "Croft" soyadının ağırlığı var, istesen istediğini yaparsın, bunun üzerine bir de çok güzelsin, fazlasıyla güzelsin hem de; yahu ne için var taşla, toprakla, kötü adamlarla, mezarlarla?! Bu oyunda ilk kez gerçekten tatmin edici cevaplarını buldum sorularımın. Başından geçecekler şahit olacağımız bu hikâye, diğer maceralarının temeli ve inanın diğerleri bunun yanında çerez kıvamında. Madem mezun ettik kendisini, Lara da yola çıkmaya hazır, kendisini kulağa süper gelen bir projenin içinde buluyor. Birkaç arkadaşı ve eski Royal Marine kaptanı, çok büyük adam Conrad Roth eşliğinde bir araştırma için yola koyuluyorlar, Japonya'ya doğru açılıyorlar, gemileri de çok şık, "Endurance" isimli bir arama kurtarma gemisi. Kaybolan tarihi kalıntıları aramaya gidiyorlar sözde, bana sorsan toplu halde cehenneme tek yön bile alıyorlar ya neyse... Üzerinden çok geçmeden, havanın karardığı vakitlerde fırtına çıkıyor ve Endurance alabora. Diğerleri ne halde, aklıma bile gelmiyor, gözümün önünde acılar içinde ve baş aşağı sallanan bir Lara var. Beklediğimden çok daha sert öğelerle dolu başladı oyun, bir de şimdiye kadar gördüğüm en gerçekçi Lara olduğundan beni biraz fazla çarpıyor bu başlangıç. Böyle başladık sevgili okur, gerisi tam bir hayatta kalma hikâyesi, yani benim en sevdiğimden...

## Masum bir Lara

Yapımcılar Lara'nın üzerindeki imaj değişikliğini çok güzel açıklamışlardı ama şimdiye kadarki iri göğüslü, erkeklerin aklını başından alan o çekici kadının yerine ağzı yüzü kan içinde, savunmasız bir kadın görünce hayal kırıklığına uğrama endişemiz gerçekten boşaymış. Lara'nın orası burası o kadar umurumda değil ki... Yine çok güzel, orası ayrı fakat Lara bu kez gerçekten bir "süper kahraman" gibi değil. Kahramanları bu kadar güçsüz görmeye de alışık değiliz oyun dünyasında. Bu kez aciz, yardım isteyen, çektiği acıyı ve endişesini bakışlarından okuyabildiğimiz birisi var ekranda. Oyunu oynamasanız da kapayıp gitseniz bile orada onun yardıma ihtiyacı olduğunu düşünüp vicdan azabına kapılırsınız. Devam ediyorum tabii ki ve önce Lara'yı iki ayağının üzerine indirmem gerek yardım edebilmem için ve zaten biraz daha baş aşağı sallanırsa kafasına oturan kandan moron seviyesinde devam edeceğiz oyuna. Kendisini güç bela dike pozisyona getirdikten sonra nerede olduğumuzu idrak etmeye çalışıyorum. Yamatai Adası'yımsı burası, İkinci Dünya Savaşı'nda Japonların bir nevi sığınağı. Bununla beraber tarih içinde tarih denilen, adada denk geldikçe şahit olduğumuz bir de Uzak Doğu tarihi var. Lara ve ekibi aslında Kraliçe Himiko'nun gizeminin peşinde. Bu karmaşada adanın gizemi falan kalmıyor,

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



Yapım Crystal Dynamics  
Dağıtım Square Enix  
Tür Aksiyon / Adventure  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web www.tombraider.com  
Türkiye Dağıtıcısı Tıglon





kendisini hayatta tutmaya odaklanıyor bizimkisi. Yamatai Adası, Far Cry 3'ün Rook Adaları gibi biraz, ormanlık kısımları nereden baksan Assassin's Creed III'ün havasını da hatırlatıyor. Fakat o "biraz daha bakayım da manzaranın keyfini çıkarayım" huzuru bu oyunda çok nadir yerlerde göze çarpıyor. Dünyanın en güzel adası olabilirdi, eğer ki şartlar normal olsaydı... Ama Lara'nın da güzelliğine pek odaklanamadığımız gibi, adanın o boğucu gerginliğinde gerekeni yapmak durumundayız. Adanın farklı bölümleri var elbette ki, terk edilmiş İkinci Dünya Savaşı binaları, güneşin prensesinin manasız kalıntıları, orman içinde yolumuzu kaybettiğimizde karşımıza çıkan Japon uçağı kanatları, yeraltı geçitleri, uçurumlar... Güneşi görebilmek için bulduğum ferah bir yükseklikte bile güneşin huzurunu vermiyor bu oyun. Yağmur bulutları, rüzgâr, sağımdan solumdan saldıran kurtlar ile kafamı dinleyecek iki saniyem bile yok. Lara'yı nereye götürmem konusunda düşünürken, Assassin's Creed serisinde "Eagle Vision" olarak bilinen sistemin aynısını burada da götürüyorum, bu kez "Survival Instinct" olarak adlandırılmış. Tek bir tuşla etkileşime geçebileceğim bu sistemle duvarları, binaları, gitmemiz gereken yönü fark ediyorum. Nasıl



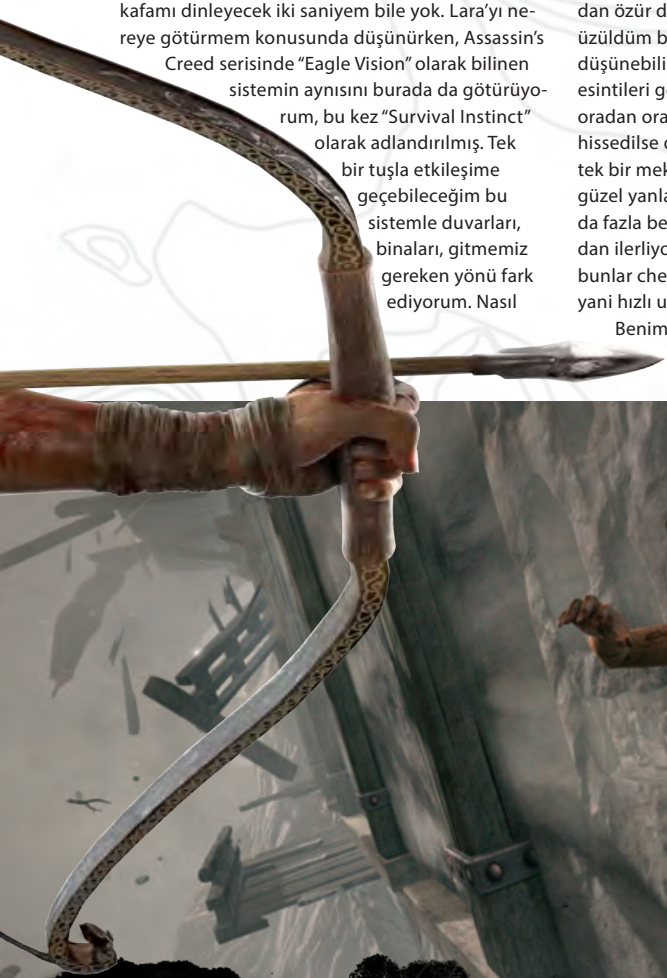
gidiyoruz, bir sorun ama! Tek bir silahı bile yok Lara'nın. İlk yayını ve okunu alması bile iç kaldıran cinsten. Ölü bir adamın üstünden gayri ihtiyari çekip alıyor, biraz daha gidiyoruz. Bu hayatta kalma hikâyelerindeki acemi kardeşlerimizin ev sevdiğim olayı, ilk silahlarını kullandıkları andan sonra söyledikleri. Far Cry 3'te de silah tutmayı bilmeyen kahramanımızdan sonra, hayatı boyunca can yakmış olan Lara bebeğimiz bu işe nasıl başlamış, deli gibi merak ediyordum. Karşımda, öldürdüğü hayvandan özür dileyen, mahcup bir insan görünce çok üzülüm ben. Çok fazla benzetmelerden gittiğimi düşünebilirsiniz fakat bu oyundaki Uncharted esintileri görmezden gelinemez cidden. Nathan'ın oradan oraya hızlı yer değişimi bu oyunda çokça hissedilse de Lara bunu gittikçe tanıdık olduğumuz tek bir mekânda gerçekleştiriyor. Bir sürü oyunun güzel yanları bir potada eritilmiş gibi, hiçbirine çok da fazla benzemeden, hiçbirinden çok kötü olmadan ilerliyor. İlerledikçe kamp alanları görüyoruz, bunlar checkpoint noktaları oluyor. "Fast travel", yani hızlı ulaşım seçeneği de mümkün kılınmış.

Benim çok da fazla ihtiyacım olmadı ama bu seçeneği kullandığımda unuttuğum

şeyleri topladım, daha önce geçtiğim yerlere farklı gözlerle baktım, nispeten daha sakin bir yolculuk süresi geçirdim.

### İlk tecrübeler

Lara'nın önceki oyunlara kıyasla çok daha az silah; yayı, tüfek, tabanca ve pompalı tüfek dâhil olmak üzere toplamda dört seçeneği var. Bunları da kazanmıyor, çekip alıyor bileğinin gücüyle. Bu silahlarla birilerini öldürdüğükçe, "headshot" yaptıkça ve etraftaki otları ve hayvanları kestikçe tecrübe puanı kazanıyor. Yaptığı şeye göre oranları değişiyor bu kazancın ama tecrübe oyununun nadir elde edilen bir şey olduğunu düşünmeyin. Oyun XP konusunda bonkör, bunu da kamp noktalarında harcıyoruz. XP'ler yeteneklerimizi geliştirmek için harcanıyor. "Skill Points" başlığı altında üç bölüm var ve ilki Survivor, yani hayatta kalma geliştirmeleri için harcanıyor. Lara eğer bu puanları Survivor seçeneği altında harcamak isterse daha iyi tırmanmayı, daha fazla içgüdülerine güvenmeyi, attığı okları düşmandan geri almayı öğreniyor. Bir diğer yetenek Hunter, yani avcılık. Mermi kapasitesi, mermi taşıma limiti, silah, tüfek ve pompalı gelişimi burada yer alıyor. Sonun-



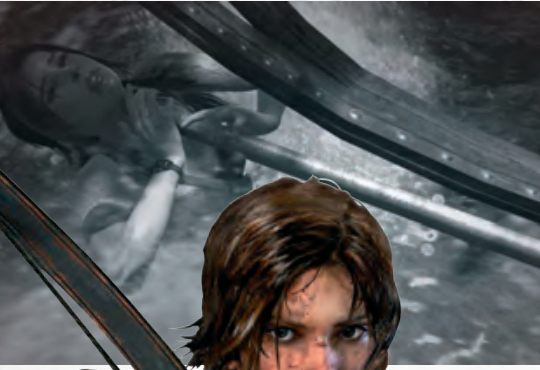
### Alternatif

Assassin's Creed III  
Far Cry 3  
Uncharted 3: Drake's Deception





■ Lara'yı istemeden öldürdüğümüz sahneler kesinlikle şiddet öğeleri barındırıyor. Adımlarınızı atmadan önce iki kez düşünün ve Lara'yı yükseklerden öyle düşürün!



cusu seçenекse Brawler, yani dayanıklılık sınırlarını geliştiriyor. Acıya dayanıklılık, sakinma, balta kullanma, yakın dövüşte alet edevat kullanabilme gibi yetenekler kazanmak istiyorsanız Brawler'a yönelmenizi öneriyorum. Kamplarda gelişimi sağlanan diğer bir şey de oyunun ikinci para birimi gibi sayılabilecek Salvage, yani hurda puanları. Bunları haritada gizli saklı yerlerde ve gözünüzün önündeki kutular içinde bulabilirsiniz. Salvage birikimleri tamamen silah gelişimleri için kullanılıyor. Elimizdeki silahların vuruş oranını arttırmak, hızını geliştirmek için belli hurda miktarları var ve hangi silaha daha çok alıştıysak onu geliştiriyoruz. Bazı silahları buradan geliştirmek mümkün değil ki bunlar ana dört silahımızdan da biri değil aslında. Mesela yayımızın ve okumuzun bir üst gelişimi yanan ok. Duvarlara tırmanmamız için gereken çekicimsi bir malzememiz var ve adadakileri toplu halde patlatmak ve bazı kapıları açmak için el bombası şart. Bunlar haritadaki bazı bölgelerde açılan hazinelerin içinden parça parça çıkıyor. Yanan ok ile sallanan hurda kutularını indirebilir, adamları tutuşturabiliriz. Son bir yıl içindeki ok ve yay modasına dâhil olan oyunlar içinde en çok yay kullandığım oyun da Tomb Raider oldu, belirtmeden geçemeyeceğim. Silah kullanımı gayet dengeli, zorluk sınırı yüksek değil. Yapılan gelişimlerle de daha iyi

olduğu hissediyorsunuz. Mermi ve ok stoğu adanın her köşesinde var, nadiren cephane konusunda sıkıntı çekiyorsunuz, iki metre yürüseniz sağda solda bulursunuz zaten.

Lara kendini hayatta tutup donanımını sağladıktan sonra ekip arkadaşlarını aramaya başlıyor, bu yolculuk içinde adadaki Kraliçe Himiko'nun geri geldiğine inanan düşmanlara karşı kafa tutuyor, bir yandan da artık gizemi çözmeye çalışıyor. Harita içinde hikâyeyi çözmesi için dokümanlar, GPS'ler, kalıntılar, hazineler ve mektuplar karşısına çıkıyor. Mezar bölgeleri de var ki Lara ve mezarlı bir oyun düşünülmezdi. Lara'nın mezarlardan nefret ettiğini de öğreniyoruz aslında. Yılların mezar avcısı meğer; hayat şartları işte. Oyun boyunca daracık tünellerden geçiyor, ona sorsanız radyo dalgası için, bana sorsanız güneşi görmek için metrelerce yükseğe tırmanıyor, paraşüt kullanıyor, becermezse kafamı çevirmek istediğim kadar acı içinde ölüyor. Çevreyle etkileşimin en güzel yanlarından biri, haritanın bir sınır koymaması. Gerçekten bu





Ulaşım için üzerinde yürümeyen ağaçlar, tırmanmamız gereken duvarlar ve çıkmamız gereken merdivenler bulunuyor.

Lara'nın uzak mesafelere ulaşımını bu salıncaklarla sağlıyoruz.

Asla enerjisi bitmeyen bu telsiz, diğerleriyle iletişim kurabildiğimiz tek teknolojik cihazımız.

kez bütün ada benim, istediğim sürece her yere gidebilirim ve beni engelleyen tek bir yapay duvar bile yok. Yazının başlarında saydığım örneklerden Tomb Raider'ı ayıran en önemli özelliklerden biri bu. Grafik ve multiplayer gibi özelliklere geçmeden oyunun biraz da bana olumsuz gelen yanına bakmak gerekirse Lara'nın sürüneceğine mi, yürüyeceğine mi, koşacağına mı benim karar veremem büyük dert. Oyun tamamen bunun hâkimiyetinde, kamera açılarıyla beraber resmen "script"ler devreye giriyor ve Lara'nın hareketlerini kontrol edemiyorum. Bu bana daha çok sinematiki, manzarayı ve etrafta uçan parçaları izleme imkânı veriyor. Sizin için olumlu sayılır mı, bilemem ama ben o aralarda kararı kendim vermek isterdim.

Grafikler ve kamera açıları için negatif bir şeyler söylemem çok manasız, kamera açılarından neredeyse hiç rahatsızlık çekmedim ve grafikler için birazcık yüksek bir sistem gerektiğini söylemem gerek; oyunun başlangıcında NVIDIA sistemlerde çok fazla sorun yaşandı, AMD'si olanlar da az biraz dert yandı. Lara bildiğimiz örgüsüyle devam etseydi de o atkuyruğundaki her tel saç detayı keşke bu kadar kasmaydı... Şaka bir yana, her iklim şartından, sis, gölge ve manzara detayından, cilt dokularına kadar her şey başarıyla kotarılmış. Senaryonun güzelliğiyle birleşince hikâye modunun tek başına bile oyunu çok güzel kıldığını söyleyebiliriz.

Haliyle multiplayer modundan bahsetmek gerekiyor. Başlangıçta bağlantı sorunu yaşadığım için dergiyi basıp multiplayer moduna orada devam etmem gerekti. Multiplayer kısmında Quick

Match, Find Match ve Create Private Match gibi seçenekler mevcut. Multiplayer sekmesinin de kendine göre seviye sistemi var ve başarı kazanıp, karşılaşmalara girip çıktıkça seviye atlıyorsunuz. Burada kazanılanı da yine aynen hikâye kısmındaki gibi yetenek gelişimine harcıyorsunuz. Menüde "loadout" seçeneği var ve bu, hazır ayarlarla mücadelelere çıkmayı sağlıyor; birincil ve ikincil silahlar seçiliyor, patlayıcı belirleniyor, son olarak da yetenekleri seçmek gerekiyor. Başta tek yapmanız gereken, adadaki kötü adamlardan (Solarii) ya da hayatta kalma mücadelesi verenlerden (Survivor) biri mi olacağınıza karar vermek. (Dipnot: Bu karakterler de hikâye modunda açılıyor.) Dört tane modumuz var; Team Deathmatch, Rescue, Cry For Help ve Free For All. Bu oyuna ait eşsiz bir mod yok, bildiğimiz gibi yani hepsi. Oda arayarak, hazır odalardan birine hızla dalarak veya oda kurarak istediğiniz seçeneğe girmeniz tamamen keyfinize kalmış. Multiplayer konusunda belirtmem gereken esas şeyse Trump Towers'ta, Türkiye standartlarının üstünde bir bağlantı hızıyla oynarken bile bağlantı sorunları yaşamam ve dakikalarca mücadeleler için beklemem. Bu can sıkıcı ama zaten multiplayer modlarından da çok bir şey beklemiyordum açıkçası. Buna rağmen seçeneği bol koymuşlar. Siz belki eğlenirsiniz ve uzun süre rütbe kasarsınız, beğenimize kalmış...

#### Lara'ya son sözler...

Yıllar sonra seni aklı başında bir insan evladı olarak değerlendireceğim bir dönemde bu macera

ranla çıkıp gelmen, seninle olan geçmişimi baştan sorgulamam için mükemmel bir fırsattı. 15 yıldan fazladır serüvenlerine nasıl başladığını, aslında neyi sevip sevmediğini, her şeye gençliğinin gazı ve cahil cesaretin ile dalıp yine de sağ çıktığını gördüm. Seni bu oyunla tanıyanlar çok şanslılar fakat benim gibi seni bu oyunla anlayacaklar için de mis gibi bir macera olmuş. Conrad Roth çok haklı: "Sen Croft'sun!" Nasıl olsa barıştık artık, bakalım başka hangi maceralara yelken açacağız... ■ Ayça Zaman

#### Tomb Raider

- + Grafikler, senaryo derinliği, karakterlerin kişilik detayları
- Multiplayer sorunları, yüksek sisteme ihtiyaç duyması

8,5







Yapım Arrowhead Game Studios  
Dağıtım Paradox Interactive  
Tür Aksiyon  
Platform PC, Mac  
Web [www.theshowdowneffect.com](http://www.theshowdowneffect.com)

# The Showdown Effect

## Renklerin içinden

**B**u oyunu oynamayı düşünenlerdenseniz, kendisinin sadece internet üzerinden oynanabildiğini unutmayın isterim.

Herhangi bir şekilde tek kişilik senaryoyla uğraşmayan yapımcı ekip, The Showdown Effect'i -tıpkı Counter-Strike'ta olduğu gibi- sunucu açıp sunucuya dâhil olunan bir şekilde geliştirmiş. Her sunucu en fazla sekiz oyuncuyu kabul ediyor ki bunun en büyük sebeplerinden ilki oyunun hızı, ikincisi haritaların oranı. Şu anda oyunda bulunan dört farklı harita var: Downtown Beatdown, Fishy Business, Battle of the Badits ve Castlemania. Özellikle son haritanın ismindeki göndermeyi, sanıyorum tüm oyun severler anında anlamışlardır. İşte tam da bu tarzda gönderme dolu bir oyun The Showdown Effect. Dört tane de seçilebilir karakter sunuyor oyun bizlere. Kendileri içinse baş, gövde ve ayak olmak üzere üç farklı seçilebilir "skin" kombinasyonu bulunuyor. Daha farklı karakterlere ve eşyalara ulaşmaksa sadece daha fazla The

İşte "beklenmedik kaza" diye ben buna derim. Kim inanırdı merdivenden cüppeli bir adamın seni kocaman bir kılıçla keseceğine?



noktalarda birisi, birbirinden ilginç eşyaları satın alıp birbirinden farklı karakter görünüşleri yaratmak; hatta oyunun en pahalı skin'lerinden biri, Magicka'daki büyücülerimizin birebir kopyası olmaması imkân tanıyor. Pek tabii ki paramızı sadece görünüme harcamıyoruz ve "Weapons" sekmesi altında Pisto, Shotgun, SMG, Thrown, Rifle ve RPG gibi birçok farklı silah satın alınmayı bekliyor. Eh, onların da skin'leri olduğunu söylememe gerek yok sanıyorum...

Gelelim oyunu nasıl oynadığımızı. Gerçekten çok hızlı bir yapım The Showdown Effect ve alışana kadar birazcık yok olacaksınız, garantisini verebilirim. Öncelikle inanılmaz bir özgürlüğümüz olduğunu söyleyeyim. "2.5D" olarak adlandırdığımız platform mantığı içerisinde, birbirini avlamaya dayalı oyun yapısı dâhilinde, duvardan duvara



pendables ile başlamak istiyorum. Bir taraf Poops, diğer taraf Burly Men oluyor, Poops kısmı cüppeli ağabeylerden oluşuyor ve her spawn olduklarında ellerinde rastgele bir silahla oyuna dâhil oluyorlar. Bir tur roket, diğer tur sopa ya da AK-47, kim bilir? Daha da önemlisi, etraftaki hiçbir objeyi kullanamıyorlar. Burly Men tarafıysa normalde oynadığımız karakterlerden oluşuyor ve her türlü objeyi kullanabiliyor. Team Elimination, haritalar üzerinde ilk yok olan takımın kaybetmesiyle sonuçlanıyor. One Men Army, kısa süren ve bu yüzden fazlasıyla rağbet gören bir seçenek. Her tur bir oyuncu "esas oğlan" oluyor ve o hariç hiç kimse etraftaki eşyalara dokunamıyor, aynı sağlık miktarına sahip ama vurduğu adamı öldüren bir karaktere dönüşüyor ve kalanlar da kendisini yok etmeye çalışıyor. Muazzam bir eğlence! Son olarak yine sıkça sunucusu bulunan Showdown'a bakalım. Bu sefer herkesin tek olduğu bir yapıyla karşı karşıyayız. Nitekim buradaki esas durum, bir süre sonra her şeyin durması ve respawn'ının bir anda kapanması. Nihayetindeyse ayakta son kalanın kazandığı bir model... İlginç olduğu kadar, spawn'ların kalktığını belirten uyarıdan sonra bir o kadar da gerilim dolu bir mod.

Siz platform tabanlı oyunları sever misiniz, bilmem ama The Showdown Effect'e bakmadan geçerseniz çok şey kaybedeceğimiz aşikâr. Belki sizi ekrana kilitlemeyecek ama en azından sıkıldığınız anlarda internet üzerinden başkalarıyla oynayabileceğiniz, eğlence dolu bir yapım. ■ **Ertuğrul Süngü**

## The Showdown Effect

+ Saf eğlence, renkli karakterler, hızlı oyun yapısı, birçok farklı skin  
- Az sayıda harita ve oyun modu, adam gibi oynamak için bildiğin çalışmak gerek

7,2

Menzilli saldırıların büyük bir avantajı var, o da mouse'un sağ tuşuna basılı tuttuğumuz zaman karakterimiz sabit kalıyor, harita olabildiğince kayıyor ve çok uzakmesafelere ateş edebiliyoruz

Showdown Effect oynamaya ve oynarken daha çok puan toplamaya dayanıyor. "AC" olarak nitelenen para birimiyle oyunun olabildiğince detayına girebiliyoruz ki bence bu oyundaki en keyifli



## Alternatif

Magicka  
The Cave  
Trine 2

zıplayıp dimdik bir noktayı çıkabildiğimiz gibi, koşarken kaymak suretiyle çok dar yerlerden tek seferde geçebiliyor, yetmezmiş gibi havada ateş edebiliyoruz. "Ateş etmek" dedim ama oyunun iki savaş mantığı bulunuyor ki menzil bunlardan sadece birisi ve aynı zamanda yakın saldırılar yapmak da mümkün. Aslında her türlü saldırı mümkün çünkü sahip olduğumuz iki ana silah dışında haritalarda bulunan envaiçesit eşyayı alıp kullanabiliyor ya da bunları direkt olarak düşmanımızın kafasına doğru fırlatabiliyoruz. Menzilli saldırıların büyük bir avantajı var, o da mouse'un sağ tuşuna basılı tuttuğumuz zaman karakterimiz sabit kalıyor, harita olabildiğince kayıyor ve çok uzak mesafelere ateş edebiliyoruz. Fakat buradaki sorun, düşmanımızın önüne ya da arkasına doğru ateş ettiğimizde hiçbir zarar veremiyor olmamız. Yani sadece nişangâh düşmanın üzerindenken yaptığımız saldırılar bir işe yarıyor. Bu kadar hız ve kargaşa arasında hedefi tutturmak zor olduğu gibi, düşmanın zaten iki saniyede dibimizde bitmesi bir hayli korkutucu... Yakın menzilden kullanılan silahların avantajıysa açık bir şekilde çok daha fazla zarar vermesi.

Tüm bu detayların ardından nasıl oyun modları olduğuna bakalım. Benim en çok eğlendiğim Ex-







Yapım Paradox Development Studio  
Dağıtım Paradox Interactive  
Tür Strateji  
Platform PC  
Web [www.marchoftheeagles.com](http://www.marchoftheeagles.com)



## March of the Eagles

Avrupa'yı dize getirmeyi hayal edenlere

**K**onu "strateji" olduğu zaman bu ay StarCraft II: Heart of the Swarm'dan başka bir şey konuşmamamız gerekiyor aslında; hatta gelecekte bir süre daha kendimizi bu muhteşem oyunun şefkatli kollarına bırakmamız lazım. Seveni, sevmeyeni bir yana ama tek bir gerçek var ki o da StarCraft serisinin uzun yıllar sonra çıkan ikinci oyunu ve yeni eklentisi ile yine gerçek zaman strateji (RTS) türünün en iyisini temsil etmiş olması. Nitekim konumuz her ne kadar strateji olsa da RTS değil, bu yüzden gönül rahatlığı ile March of the Eagles hakkında yazıp çizmek mümkün...

Söze oyunun temelde ne kadar kaliteli olabileceğini belirtmek için tamamen Paradox Development Studio tarafından üretildiğine değinerek başlamakta fayda görüyorum. Europe Universalis III ile Avrupa haritası üzerinde farklı stratejiler yapmamıza imkân tanıyan efsane firma, bu sefer de March of the Eagles ile bizi Avrupa'dan, Rusya'ya kadar ilerleyen bir dünyanın içerisine sürüklüyor. Oyun, bugüne kadar çıkan Paradox Interactive oyunlarına nazaran spesifik bir dönemi ele alıyor: 10 yıl boyunca süren Napolyon Savaşları. Bilmeyenler için ufak bir tanım yapmak faydalı olacaktır zira -yazımın başında da bahsettiğim üzere- March of the Eagles bir RTS değil, tam tersine harita üzerinde sürekli yılların geçtiği bir yapıya sahip. Gerektiği takdirde zamanı yavaşlatmamız pek tabii ki mümkün ve zaten oyunun temelinde bu yatıyor. Doğru zaman gelinceye kadar yavaş bir şekilde ilerlettığımız oyunu istediğimiz zaman hızlandırabiliyor ve gerekirse daha hızlı para kazanabiliyor ya da savaşlara daha hızlı girebiliyoruz. Değinmem gereken bir diğer konu ise March of the Eagles'in türe yabancı oyuncular tarafından bile rahatlıkla oynanabili-

yor olması zira harita üzerinde ilerleyen derin stratejilere ilk kez başlayanlar genelde ya oyundan sıkılır ya da başarısız olurlar. Nitekim March of the Eagles oynarken ikisi de pek mümkün değil. Neden mi? Aslında iki ana neden var. Bunlardan ilki ve aynı zamanda oyunun en büyük eksiği; İngiltere, Fransa, Rusya ve Avusturya gibi ülkelerin gözle görülür bir güce sahip olması. İkinci sebep ise oyun dinamiklerinin fazlasıyla kolay olması. Misal, rahat bir şekilde ekonomi yapılabilmesi ve özellikle kurulan ittifakların genelde kolay kolay bozulmaması.

Pek tabii ki her ülkenin kendisine göre iyi olduğu bir özelliği var. March of the Eagles'ta ise daha önce pek sık görmediğimiz "ülkeye özel" görevler bulunuyor. Bu görevler sayesinde çok büyük avantajlar sağlanabiliyor. Her en kadar ilk başta çok keyifli bir sistem olarak göze

### Fransa'yı kontrol edip Rusya'ya karşı savaşmak ve devasa deniz savaşlarına dâhil olmak March of the Eagles'in en önemli özellikleri arasında

çarpan bir yenilik olsa da bazı ülkelerin diğerlerine göre çok daha kolay görevleri olması, oyunun tüm dengesini bir anda altüst edebiliyor. Ülkelerin birbirleriyle olan etkileşimleri ise bir Paradox Interactive oyunundan beklenen şekilde. Her türlü anlaşma, ticari ya da askerden tutun da birbirinden farklı alışverişler mümkün. Tüm bu anlaşmaların oyuna olan etkisi ise muazzam...

Gelelim tüm bu ekonominin yegâne amacı olan savaşa. Evet, March of the Eagles en nihayetinde tamamen savaş odaklı bir yapım. Tüm savaşlar yine o bildik, harita üzerinde bulunan ve detaylı savaş menüsünde gerçekleşiyor. Yani herhangi bir savaş alını ya da animasyonu görmek mümkün değil ki zaten bu tür oyunlarda hiç olmayan bir durum. (Her seferinde ne olur, ne olmaz diye açıklamak istiyorum.) Savaşlar için yapılabileceklerimiz ise önceden kuracağımız stratejiler. March of the Eagles içerisinde birçok farklı strateji kurmak mümkün. Savaşlardaki en önemli noktaysa generallerimizin kullanabildikleri yetenekler. Kimilerinin inanılmaz saldırı özellikleri bulunuyorken, kimileri de

en zorlayıcı düşmanlara bile karşı koyabilecek savunma yetenekleri ile bezenmiş durumdadılar. Benim en çok beğendiğim özellik ise Manpower kısmı oldu. Bu sekme ile toplamda ne kadar askerimizi kaybettiğimizi ya da ne kadar askerimizin yaralandığını tek seferde görebiliyoruz ve ona göre çok daha rahat stratejiler geliştirebiliyoruz. Manpower, aynı zamanda bir para birimi gibi çalışıyor. Eğer yeterli sayıda Manpower yoksa köprü ya da gemi yapamaz hale geliyoruz. Bir diğer harika özellik ise savaştığımız sürece ki burada savaşları kaybetmek de dâhil, kazandığımız Idea Points. Bu puanlar ülkemizi ve askeri birimlerimizi geliştirmemize imkân tanıyan upgrade'lere harcanıyor. Yalnız kafanız karışmasın, savaş kaybetmenin çok ağır bir yanı da var: War Exhaustion. Eğer ardi ardına savaş kaybederseniz, bir anda zorlu limanları

■ Donanmanın oyun içerisindeki önemi büyük; uzun yapım sürelerinden dolayı ilk olarak kendilerine bir bakın.

bloke etmeye çalışırsak ya da genel olarak bir savaşta başlamaya karar verdiğimiz doğru politika yapmadığımız zaman anında ayaklanma çıkabilir ki bu özelliğin en korkunç getirisi, kara ve deniz birimlerimizin tüm morallerinin düşürmesi...

Fransa'yı kontrol edip Rusya'ya karşı savaşmak ve devasa deniz savaşlarına dâhil olmak March of the Eagles'in en önemli özellikleri arasında. Mükemmel müzikleri şimdiden dillere destan olmalı. En can sıkıcı özelliği ise benim için gereğinden fazla kolay olması ve genelde dengesiz olan yapay zekâ. Haricinde Napolyon döneminde savaşlara girmek ve en fazla 20 saat gibi bir sürede tek kişilik senaryoyu tamamlamak isteyenler için iyi bir seçim olacaktır. ■ **Ertuğrul Süngü**

### March of the Eagles

+ Farklı bir dönem, ülkeler üzerinde iyi çalışılmış, yeni oyuncular için iyi bir seçim  
- Kısa oyun süresi, düşmanların boş yere gaza gelmesi

7,5



### Alternatif

Civilization V: Gods & Kings  
Crusader Kings II  
Darkest Hour: A Hearts of Iron Game





Yapım **Terminal Reality**  
Dağıtım **Activision**  
Tür **FPS**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360**  
Web **thewalkingdeadsurvivalinstinct.com**  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

## The Walking Dead: Survival Instinct

Hiç yakışıyor mu?

“The Walking Dead” ismini artık hepimiz biliyorsunuzdur. Çizgi romanıyla büyük beğeni topladıktan sonra dizi filmi çekilen bu zombi dünyası, zombi kavramını yeniden yarattı. Asıl meselenin zombiler değil, hayatta kalma güdüsü ve insan arzuları olduğunun altını çizen dizi, öyküsündeki zombi detayı nedeniyle pek çok ergen kafalı insan tarafından önceleri küçümsense de önyargı denizinde kıvrana kıvrana yüzen balıklardan farksız bu ekşici tıynetli insanımsıların yorumlarına değer vermeyip öyküye objektif şekilde

yaklaşınlar, bunun aslında bir zombi - korku öyküsü değil, çok farklı ve ilginç bir hayatta kalma macerası olduğunu fark ettiler.

Ancak ne yazık ki çizgi romanda ve dizide anlatılan dünyayı üç boyutlu modern bir oyunda içine girerek yaşamak isteyenler uzun süredir bu heveslerini doyuramadılar. Her ne kadar geçen yılın en iyi oyunu seçilen Telltale Games imzalı The Walking Dead serisi, episode'ları ile heyecanlı bir oyun deneyimi sunmuş olsa da temelde adventure olan ve oyuncuya kısıtlı hareket imkânı tanıyan oyun, The Walking Dead evreninde hayatta kalmak için serbestçe dolaşip yemek ve malzeme ararken insanlarla ve zombilerle savaşmayı uman oyuncular çok da tatmin edemedi.

Bir süredir haberlerini duyduğumuz Survival Instinct ise bu talebi karşılayarak oyuncuları umutlandırıyor. Dizideki okçu kardeşimiz Darly'nin ve psikomanyak şizoid deli abisi Merle'nin, ana gruba katılmadan önceki hayatta kalma savaşını anlatan oyun, önceki The Walking Dead oyunundan farklı olarak üç boyutlu bir shooter olarak karşımıza çıktı.

Fakat şimdi bu zombi oyunu elime gelmişken aklıma ilk Türk zombisi Melahat'ın öyküsü geldi. Onu da anlatmadan geçmek istemiyorum. Altı yaşımdayken bir kız arkadaşım vardı. Bu kız yan sınıfta okuyordu ve kendini zombi zannettiği için sürekli birilerini ısırıyor, insandan başka şey yemiordu. Artık bütün okul kızdın illallah demişti. Doktorlar geliyor, kızı inceliyor, çare bulamıyorlar. Anne babası kız hocalara götürüyor, okutuyor, üfletiyor, çare yok. Her gün okuldan bir - iki çocuk kayboluyor.

Çıkıp arıyoruz, arka bahçede kolu bacağı yenmiş, iç organları falan eksilmiş şekilde çocukları yerlerde yatarken buluyoruz. Birgün bunun yanına gittim, “Melahat'çıgım...” dedim. “...bilim insanları zombiliğe çare bulmuş, artık iyileşebilirsin.” diye müjdeyi verdim. Bu bana boş gözlerle baktı. “Nasıl olacakmış o?” diye sorunca avcumun içine tükürdüğüm gibi 150 metre kare, üç oda bir salon ev gibi avucumla buna Osmanlı tokadını çaktım mı? Çaktım. Kız gitti karşıdaki duvara çarpıtı, geri geldi. Buna gelişine bir tokat daha çarpıtı. Döne döne gitti duvara çarpıtı, döne döne geri geldi. Sonra bi' tokat daha... Bi' tokat daha... Bi' tokat, bi' tokat, bi' tokat daha derken kızçeğiz olduğu yere düşüp bayılıverdi. Hocalar mocalar geldi, çığlıklar, ağıtlar, feryat figan derken bunu hastaneye kaldırdılar.

Üç gün sonra kız hastaneden çıktı, geldi, yanıma oturdu. Cebinden de bi hamburger çıkarıp yemeye başladı. “Ne oldu, zombiliği bıraktın mı?” dedim. “A evet, çıkın burger diye bir şey keşfettim, tadı çok güzelmış, onu yiyorum artık.” dedi. Sonra hoca geldi, derse başladık.

Neyse, söylemek istediğim şey şu: Oyun tam bir hayal kırıklığı. Mouse kullanmak çok zor, animasyonlar ve grafikler özensiz, oyunun teknolojisi eski, oynanış mantıksızca düzenlenmiş ve hatta kayıt özelliği de anlamsızca kısıtlanmış. The Walking Dead gibi büyük bir isimden daha özenli bir oyun çıkmasını bekliyorduk ama maalesef olmamış. Öyküsü için alıp oynamak isteyebilirsiniz, sonuçta Daryl ve Merle'nin öyküsünü anlatıyor ama o kadar. ■ **Cem Şancı**



**Alternatif**

- Left 4 Dead 2
- Resident Evil 6
- The Walking Dead (Season One)

**The Walking Dead: Survival Instinct**

- + The Walking Dead evreninde yeni bir öykü
- Geriye kalan her şey

**3,1**



# Resident Evil 6

Sonunda PC, zombilerine kavuştu

**B**ildiğiniz üzere konsollar çoktan Resident Evil 6'ya kavuştu, PC'ciler ise Mart ayını bekledi. Mart geldi çattı, PC'ye uygun grafiklerle, aynı oyun tekrar gündeme geldi.

Olaya eleştiriyile başlayalım ki o kısım aradan çıksın. Resident Evil, bir "hayatta kalma oyunu" olarak piyasaya çıkan ve dördüncü oyuna kadar bunu sürdüren bir seri oldu. Üçüncü oyun Nemesis'te bu hayatta kalma durumu öylesine tavan yaptı ki çoğu insanın hala korkulu rüyasıdır Nemesis. Dördüncü oyunda aksiyon ön plana çıktı, beşinci oyunda da bu aksiyon devam etti ama oyunun halen müthiş tutuk olması tatlı kaçırıldı. Yeni oyunda aksiyon, yüksek bütçeli bir aksiyon filminden aşağıda değil ama bu, Resident Evil midir şimdi? Nerede tek kurşun bulmak için debelendiğimiz o anlar, nerede yeşil bitkilerin sayısını sürekli kontrol ettiğimiz zamanlar? Hepsi geride kaldı, Resident Evil 6 ile birlikte Resident Evil, bildiğiniz aksiyon oyununa dönüştü. Üstelik "tutarsız" bir aksiyon oyunu...

## Karabasan!

Bu defa C virüsü insanlığı tehdit ediyor ve dört karakterin ayrı yerlerde, ayrı hikâyelerinde söz sahibi oluyoruz. Ada bir yerde bulmacalar çözüyor, Chris makineli tüfeğiyle "askercilik" oynuyor, Leon tabancasıyla ateş edip millete omuz atıyor, Jake de karlı ortamlarda koşup duruyor. (Bu arada Ada'nın hikâyesi en son; "Ada nereden çıktı?" demeyin.)

Beşinci oyunun eleştirilen yönlerinden bir tanesi, "Devir aksiyon devri, yürüyerek ateş edememek ne demek?" konusu, yeni oyunda çözülmüş durumda. Bununla birlikte bir siper mekaniği de oyuna gelmiş, oyun tam olarak Gears of War ile Dead Space karışımı olmuş.

Aslına bakarsanız, her tarafı aksiyon dolu ve 20 saatten fazla süren senaryosuyla, kaliteli bir oyun imajı çiziyor Resi-

dent Evil 6. İşin içine motosiklet ve jet uçağı kullanımı bile eklenmiş. Ne var ki oyundaki tekrar o kadar fazla ki... Daha akıllıca kurgulanabilirdi oyun diye düşünüyorum. Mesela Chris ile görünmez bir yilana karşı dövüştüğümüz o anlar bayağı eğlenceliydi ama bunun hemen sonrasında sıradan zombileri tek tek vurmaya çalışmak ne kadar anlamlı, bunu tartışmak gerek. Bunların yanında oyundaki QTE, yani zamanında ekrandaki tuşa basma olayları da ileri seviyede. Sürekli tetikte olmanız gerekiyor ve checkpoint'lerin kötü yerleşimi yüzünden, eğer ölürseniz saçma sapan yerlerden oyuna geri dönmeniz gerekebiliyor.

Oyunun bir de multiplayer kısmı var ki zaman zaman orada da olaylar çok tatsızlaşabiliyor. Senaryoyu bir arka-

**Resident Evil, bir "hayatta kalma oyunu" olarak piyasaya çıkan ve dördüncü oyuna kadar bunu sürdüren bir seri oldu**

daşınızla birlikte oynamak keyifli, ona lafım yok. Üstelik bu arkadaşınız, eğer oyunu online olarak oynarsanız dilediği an oyuna giriş çıkış yapabiliyor. Bir de Agent Hunt kısmı var ki orada da bir oyuncunun senaryosuna bir düşman olarak giriyor ve onu haklamaya çalışıyorsunuz. Bunu yapmak, kötü oynanış yüzünden bayağı zor ve karşı tarafın çok dikkatsiz olması gerekiyor.

Mercenary modu ise gerçekten keyifli. Belirli bir zaman diliminde düşmanları haklayarak puan kazanmaya çalışmak, bu ay God of War: Ascension'da yaptığım şeyin birebir aynısı olmasıyla birlikte beni bir hayli eğlendirdi.

Grafiksel açıdan da oyun PC'de kesinlikle iyi gözüküyor. Bir Crysis 3 detayı beklemeyin derim ama oyundaki detaylar kesinlikle çok iyi. Aynı şekilde seslendirmeler ve ses efektleri de yerli yerinde, oyuna gayet uygun bir tavırdalar.

Resident Evil 6 kötü bir oyun değil asla ama bir klasik olmasına da imkân yok. Oyunu bir aksiyon oyunu olarak benimerseniz, zevk almanız daha kolay. Geçmişteki Resident Evil oyunlarını unutun ve Resident Evil 6'yı, yepyeni bir "şeymiş" gibi oynayın. ■ **Tuna Şentuna**

## Alternatif

Dead Space 3  
Gears of War 3  
Silent Hill: Homecoming



## Resident Evil 6

- + Uzun senaryo, birkaç unutulmaz an, Mercenary modu
- Eski Resident Evil oyunlarındaki "korku" öğesi ortadan kalkmış, oynanış bazen çok fena tökezliyor

7,7







Yapım **City Interactive**  
Dağıtım **City Interactive**  
Tür **FPS**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360**  
Web **www.sniperghostwarrior.com**  
Türkiye Dağıtıcısı **Tiglon**

Perform a stealth kill...  
Başka söze gerek var mı?



## Sniper: Ghost Warrior 2

Sniping is my business...

**H**ep söylemişimdir; eğer bir asker olsaydım ki aklımın ucundan bile geçmeyen bir meslektir, illa ki uzmanlık alanım nişancılık olurdu. Gizli kalmak karakterimde var bir kere. Kendimi öyle paldır küldür ortaya atmam. Hiçbir olaya bodoslama dalmam. Düşünmeliyim, taktik üretmeliyim, sabrım sınanmalı ve eğer bir canlıyı öldüreceksen, bunun bütün insani duygularımı bastırabilecek bir hazzı olmalı. İşte bu yüzden, elime silah alabildiğim her oyunda aklımda kalan en kalıcı sahneler, dürbünlü tüfeklerin olduğu sahnelerdir. Sniper: Ghost Warrior, belki de aynı hissiyatlara sahip oyunseverler için düşünüldü ama ortaya vasat bir oyundan ötesi çıkmadı maalesef. City Interactive, geçmişteki hatalarını birer birer yontarak ve CryENGINE 3 desteğini de arkasına alarak bu sefer en azından vasatın üzerinde bir oyunla karşımıza çıkmak için hazırlanıyordu ve sonunda Sniper: Ghost Warrior 2 görücüye çıktı.

Oyunun yine öyle ahım şahım bir hikâyesi ve sunum kalitesi yok. Klasik bir savaş senaryosundan fazla bir şey göremedim ben yine ama bu sefer sahnede CryENGINE 3 gibi bir detay olunca işler biraz değişmiş, görsel kalite gerçekten muazzam düzeyde. Eğer sağlam bir PC donanımınız varsa bu kalitenin bütün nimetlerinin tadına varacaksınız ki ortalama bir donanımla bile görsel açıdan pek sıkıntı yaşamazsınız. Sadece şöyle bir sıkıntı var: Çoğu zaman sabit durduğum sahnelerde grafiklerin birbirine girdiğini gördüm ki bunun basit bir yama ile düzeltilebilecek bir hata olduğunu düşünüyorum ama City Interactive'in bu konuda elini çabuk tutması lazım zira katlanılacak bir durum değil. Malum, çoğu zaman sabit durmak zorundasınız çünkü sürekli uzak hedeflere doğru nişan almak durumundasınız. Hoş, bu durum benim ekran kartımla ilgili bir problem de olabilir ama değilse gerçekten çok büyük bir sıkıntı söz konusu. (Siz yine de kartınız için en yeni sürücüyü yüklemeyi unutmayın.)

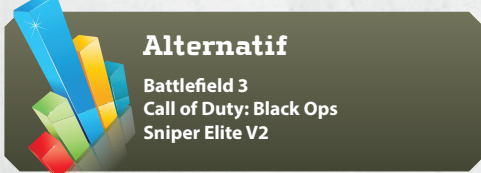
İlk oyundan aldığım özenti hissiyat bu oyunda ortadan kalkmış diyebilirim. Gerçekten usta bir "sniper" kadar heyecanlanmış olduğumu düşünüyorum oyunu oynarken. Düşman kamplarına sinsiye yaklaşmak, uzaktaki hedefleri bir bir indirerek yeri geldiğinde onlara arkalarından sessizce yak-

laşıp tek bıçak darbesiyle sessiz ölümlere şahit olmak hala heyecan verici... Gözüme takılan ince detaylar da var. Mesela yan yana duran iki düşman askerinden birinin dikkatini başka bir yöne çekmek için hemen yakınındaki telsiz kabineye ateş ediyor, aralarındaki mesafe açılınca da sırayla ikisini ortalığı ayağa kaldırmadan işleyiveriyorsunuz.

Tipik "nefes tutma" detayı yine var ki olmasa zaten şimdiye kadar çoktan bağırıp çağırmaya başlamıştım. Hepsinden önemli de özellikle "headshot" atışlarda ortaya çıkan o muhteşem "bullet time" sahneleri... Mermi silahın namlusundan çıkar, düşmanın göz çukuruna doğru ilerler ve siz bütün bu olan biteni ağır çekimde izleme şansına sahip olursunuz; işte ilk oyunun belki de tek dikkat çekici yanı olan bu detay yine bizimle.

Her şey hoş, iyi, güzel ama derlenip toparlanmasına rağmen o en büyük beklentimiz olan yoğun hissiyatı veremedi bana Sniper: Ghost Warrior 2. Aslına bakarsanız, ilk oyun bu kalitede ve ikinci oyun da ilk oyunun bir gömlek üstünde olmalıydı ki şu anda muhteşem bir oyundan bahsediyor olabilirdim size. Az önce de altını çizdiğim gibi, vasatın üzerine çıkabilmiş bir oyun gördüm karşımda. Bunun sebebi de muhtemelen şimdiye kadar çoktan suyu çıkmış olan soğuk savaş konsepti. Hal böyleyken insanın kendini kaybedecek bir oyunla karşılaşması çok zor ve Sniper: Ghost Warrior 2 de bu hissiyatı veremeyecek kadar alt kümede kalmış bir yapım.

Oyunun multiplayer tarafında şu an için sadece Team Deathmatch modu var. İlerleyen günlerde buraya yeni detaylar eklenir mi, bilemiyorum ama bu konseptle sahip bir oyun için hâlihazırda tek moddur belki de Team Deathmatch. Hani gözünüz oyunun multiplayer tarafındaysa mevcut durumu göz önüne almanızda fayda var. Dürbünlü tüfeklerle aranız iyiyse ve piyasayı ele geçirmiş ana başlıklardan sıkılıysanız, Sniper: Ghost Warrior 2'yi denemenizde hiçbir sakınca yok ama dediğim gibi, beklentiniz yüksek düzeyde olmasın zira iç güveyisinden hallice bir oyunla karşılaşacaksınız. **Ertekin Bayındır**



### Alternatif

**Battlefield 3**  
**Call of Duty: Black Ops**  
**Sniper Elite V2**

### Sniper: Ghost Warrior 2

+ CryENGINE 3 ve nimetleri, ilk oyuna nazaran detaylandırılmış oyun yapısı  
- Klasik savaş konsepti, üstünkörü hikâye, grafik problemleri

**7,0**



# Battlefield 3: End Game



Büyük savaşta son perde...

**2** 011 yılının Ekim ayında, yani bundan bir buçuk yıl önce başlayan Battlefield 3 macerasının artık sonuna geldim. Aslında sonuna geldiğim şey macera değil, içerik desteği sadece. Bundan sonra ne yeni paket, ne yeni harita, ne de yeni araç gelecek ama elimde geniş mi geniş bir içerik yelpazesi mevcut. Şu satırları yazdığım sırada duygulandığımı söylersem yalan olmaz vallahi. Bu kadar uzun süredir oynadığım (Aslına bakarsanız, Raptr kayıtlarına göre sadece 152 saat oynamışım.) bir oyunun sonuna yaklaşıyor olmak, ufukta Battlefield 4 olmasına rağmen insanı hüzünlendiriyor. Duygu seline bir son verip End Game'in içeriğine geçmem gerekirse de beni dört yepyeni harita, üç yeni araç ve iki yeni mod karşılıyor.

Premium'un sonu olan End Game'in beni en çok heyecandıran parçası, aslında en bilindik şey olan Capture the Flag. "Yuh artık! Yılların CTF'si mi seni heyecandıran?" dediğini duyar gibiyim ama Battlefield 3'te eksikliği hissedilen bir mod bana göre. Evet, Battlefield'in yapısı ve odağı, diğer multiplayer FPS'lerden çok farklı ama basit bir bayrak kapma savaşının bu yapıya ve odağa çok da ters düşmeyeceği düşüncesindeyim. Hal böyle olunca da End Game çıkar çıkmaz ve o GB'lar dolusu paketi in-

dirir indirmez açtım Server Browser'ı, bastım CTF'ye ve önüme gelen ilk sunucuya girdim. Ha, Battlefield 3'ün savaş meydanlarındaki silah arkadaşım Emre olmadan bunu yapmam mantıklı mıydı? Hayır. Daha ilk denememde, ilk 20 dakikamda sağlam madara oldum. Ne doğru düzgün bir takım, ne de doğru düzgün bir manga üyesi olamadan maçı bitirdim. CTF'de olay şu ki iki takım var, 20 dakika da süre var, karşı takımın bayrağını -yerinde olmak kaydıyla- kendi bayrak noktasına en çok getiren takım maçı alıyor. Buradaki "en çok" ise sunucudan sunucuya değişiyor.

End Game'in oyuna kattığı diğer yeni mod ise Air Superiority ki benim zerre ilgimi çekmedi bu. Neden mi? Çünkü beceremiyorum! Arkadaş, bu kadar mı zor şu uçakları kullanmak! Yok, olmuyor; ne doğru düzgün vurabiliyor, ne de iki dakika hayatta kalabiliyorum. Hele ki ustaların ustası pilotlara denk gelince işin tadı iyice kaçıyor benim için ve hemen Alt + F4 yapıyorum tabii ki, efendi efendi maçın sonunu bekliyorum, yok benim öyle huylarım, en fazla söylenirim ben, sorun Emre'ye. Peki, nedir bu Air Superiority'nin içeriği? Olay basit aslında: Gökyüzünde belli miktarda zeplin var, bunların yanından geçip hâkimiyeti ele almak ve mümkün olduğunca elde tutmak amaç. Bu sırada defalarca it dalaşına girmek kaçınılmaz ve bendeniz de sürekli olarak...

CTF ve Air Superiority için yeni savaş meydanları nasıl peki? Kiasar Railroad, Nebandan Flats, Operation Riverside ve Sabalan Pipeline olmak üzere dört adet harita var End Game'in içeriğinde. Her biri ayrı mevsim koşullarına sahip seçeneklerden Kiasar

Railroad'da ilkbaharı, Nebandan Flats'de yazı, Operation Riverside'da sonbaharı, Sabalan Pipeline'da kışı yaşamak mümkün. Benim gibi akıllı hala Port Valdez'de kalanlar için yeni bir alternatif daha anlamına geliyor Sabalan Pipeline! Haritaların "mevsimler" çatısı altında toplanmasının dışındaki ortak yönse yine End Game'in ön plana çıkardığı motosiklet olayı ve motosiklet kullanımına yönelik yapı. Yeni haritalarda binalar, sokaklar falan yok, açık arazi var, eli gazdan çekmeyecek düzlükler var, uçulacak rampalar var, açık hedef olma riski var! Yeri gelmişken tekrar edeyim; End Game sayesinde artık motosiklete biniliyor ve özellikle CTF'de çok iş görüyor iki teker.

Son olarak End Game'in Lockheed C-130 Hercules vesilesiyle en ilginç getirilerinden biri olan "dropship" olayına değineyim. Armored Kill'deki "gunship" sayesinde hava saldırıları yapıyor, devasa bir uçaktan "spawn" olup hava indirme hareketi gazına geliyordum. Bu kez işin çapı genişlemiş ve elde tüfekten ibaret bir askeri güç olmaktan öte, araçlı bir şekilde uçaktan atılma devri başlamış. İşte böyle bir özelliğin haberiyle satırlarıma son veriyor, Battlefield 4'ün yolunu gözlerken, Battlefield 3'te son turlarımı atıyorum. (Dur daha ya, aylar var yeni oyuna!) **Şefik Akkoç**

## Alternatif

Battlefield 3: Aftermath  
Battlefield 3: Armored Kill  
Battlefield 3: Close Quarters

## Battlefield 3: End Game

+ Yeni haritalar, klasik ve özlem duyulan CTF aksiyonu, tuhaf gelse de motosiklet  
- Bireysel oyuncular CTF'de sabrı zorluyor, uçaklarda zorlananlar için Air Superiority anlam ifade etmiyor

8,8



Bayrağı kaptığınız gibi bir motosiklete atlayın ve arkanıza bile bakmayın!



Yapım EA DICE  
Dağıtım Electronic Arts  
Tür FPS  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [www.battlefield.com](http://www.battlefield.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral





Yapım Stoic  
Dağıtım Stoic  
Tür Strateji  
Platform PC, Mac  
Web www.stoicstudio.com



## The Banner Saga: Factions



Sıra bana geldi mi?

**B**öyle bir soru sorulduğu zaman aklınıza tek bir oyun türü gelmeli: Sıra tabanlı strateji. The Banner Saga: Factions, uzun süredir eksikliğini çektiğimiz türe ilaç gibi geldi. Bir bizim, bir rakibin oynadığı sıra tabanlı strateji mantığının en iyi örneği olarak kabul edilen Heroes of Might & Magic III'ün kimi noktalarda kopyası, kimi noktalardaysa çok daha özgün bir modeli olarak çıktı karşıma. Ne yalan söyleyeyim, oyunu detaylarına girmeden önce iki özellik beni tasarımcı ekip, Disney'in meşhur çizgiyelerinden olan Sleeping Beauty'nin arkasındaki isim olan Eyvind Earle'den o kadar çok esinlenmiş ki zaten oyunu görmez "Disney çizgisi" diyeceksiniz. Tüm bu çizgi dünyası içerisindeki animasyon zenginliği ve renk cümbüşü ise muazzam bir bütün yaratmış.

Şimdi Elflerin ve cücelerin olmadığı, onların yerine Viking Mitolojisi'nin ağır bastığı bu oyuna daha da yaklaşalım. Efendim, oyun izometrik kamera açısına sahip ve -az önce de bahsettiğim gibi- içerisinde sıra tabanlı oynanış prensiplerini barındırıyor. Bu ne demek? Ekranın sol altını yakından takip etmek demek aslında. Burada bir sonraki tur kimin oynayacağı açık bir şekilde gösteriliyor ki genelde stratejileri bu inisiyatif sırasına göre belirlemek, en rahat oynanış yöntemlerinden

birisidir. Her karakter, her turda bir defa yürüyebiliyor ve eğer saldırısı için gerekli mesafeye geldiyse vuruşunu gerçekleştirebiliyor. Eğer yakın zamanda XCOM: Enemy Unknown oynadıysanız, ne demek istediğimi çok daha iyi anlamışsınızdır. Kontrolümüzde birçok farklı sınıf bulunabiliyor ve bunlar arasında en bilindik olanları Raider, Warrior ve Archer olarak karşımıza çıkıyor. Nitekim her sınıf, kazandığımız "renown" puanı ile çok daha farklı ve alternatif sınıflara yükseltilebiliyor. Misal, Raider sınıfına gerekli renown'u harcadığımız takdirde kendisi Trasher olabiliyor. Renown kazanmak içinse bolca savaşa katılmak, kazanmasak bile en azından düşman birimi öldürmüş olmak lazım.

Karakterlerin savaş esnasında kullandıkları birbirinden farklı özellikleri var ve bu özellikler çok iyi kategorize edilmiş. Üzerine tıkladığımız ünitemizin resmi yanında açılan pencerelerden seçmek suretiyle bu özelliklerimizi kullanabiliyoruz. Akabinde büyük önem taşıyan yapılarından birisi Armor. Zaten karakterlerin üzerinde mavi ile belirtilmiş durumda. Sistemse şöyle çalışıyor: İstersek direkt olarak düşmana zarar vermeye çalışıyor, istersek de düşmanın zırhını kırmak suretiyle normalde vereceğimizden çok daha fazla zarar vermeyi hedefliyoruz. Zırhlar genelde tek seferde kırılmadığı için riskli bir durum ama bazen kullanılmak zorunda kalıyoruz. Armor'ın hemen duran Strength hem vuruş gücümüz, hem de sağlığımız anlamı içeriyor. Tıpkı Heroes III'te olduğu gibi, bir ünitenin ne kadar çok sağlığı varsa o kadar çok zarar verebiliyor ve eğer sağlığı biterse oracıkta ölüyor. Yani temelde kimin ilk vurduğunun büyük önemi var. "Willpower" isimli özellik, oyunun kendisine ait bir tasarım ve tüm özelliklerimizi güçlendirmeye yarayan bu yapı, tüm oyun dinamiklerini bir anda altüst edebiliyor. Pek tabii ki savaş içerisinde yeniden dolmayan bu özel güç, "Oraya kadar gelemiz" dediğiniz üniteyi bir anda yanı başımıza ışınlayabiliyor. Aynı zamanda yapılan vuruşları da güç-

lendirdiğini unutmamak lazım. Exertion, kullanabileceğimiz maksimum Willpower'ı işaret ediyorken, Break ise düşmana yapılacak direkt zararı gösteriyor.

Artık karakterlerimizi daha iyi tanıyor ve birazcık piyasa yapmanın vakti geldi dediğimiz andaysa oyunun ana menüsüyle karşılaşacağız. Great Hall, Proving Grounds, Hall of Valor, Mead House ve Marketplace gibi eski Kuzey kasabası görüntüsüyle karşımıza çıkan oyunun çok da iyi bir arayüz sunuyor. En çok kullandığımız bölüme şüphesiz Great Hall. Online olarak yapacağımız maçlar için bize zemin hazırlayan mekânda, Versus aracılığıyla anında bize denk bir rakibi bulup kendisiyle kapışmamıza imkân tanınıyor. Tournament kısmında belirli günlerde ve saatlerde açılan turnuva usulü çarpışmalara katılabiliyoruz. Arkadaşlarıyla oynamak isteyenler de unutulmamış ve kendileri için Challenge kısmı eklenmiş.

Ben çok sevdim bu oyunu ama gördüğüm kadarıyla en büyük problemi uzun süren savaşlar oluşturuyor. Hele bir de internet üzerinden tanımadığımız birisiyle yapılan maçlar saatler sürebiliyor. Pek tabii ki herkes Viking temasını sevmeyecektir ki bu da kimileri için başlıca negatif noktalar arasında yer alabilir ama sıra tabanlı strateji oynamak istiyorsanız, The Banner Saga: Factions'ın kaçırılmaması gereken yapımlardan birisi olduğunu düşünüyorum. ■ Ertuğrul Süngü

### Alternatif

Civilization V: Gods & Kings  
Heroes of Might & Magic VI  
XCOM: Enemy Unknown

### The Banner Saga: Factions

+ Disney'den çıkan çizgiyer, İskandinav Mitolojisi, bolca balta ve daha büyük balta, detaylı oyun yapısı  
- İşin içerisinde para vererek eşya almak varsa ben yokum, ha bir de uzun süren savaşlar

8,0





Yapım The Sims Studio  
Dağıtım Electronic Arts  
Tür Simülasyon  
Platform PC, Mac  
Web thesims.com/the-sims-3-university-life  
Türkiye Dağıtıcısı Aral



■ Başarılı Sim'den, başarısız Sim'e özel ders verilir.

## The Sims 3: University Life

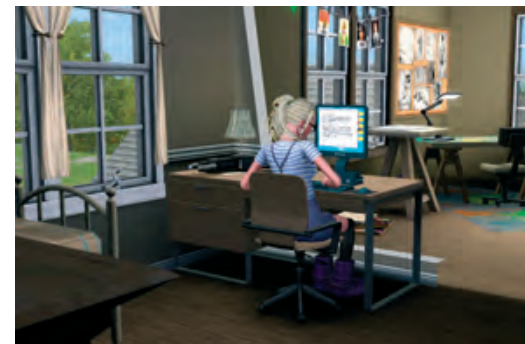
Yuvadan kopma vakti geldi!

**O**h, çok şükür arkadaşlar, çoktandır The Sims 3 başlığı altında yazmıyordum, gözlerim yollarda kalmıştı ki "Seasons" sonrası onu bastırabilecek güçte bir ek paket geldi. Sizden bir nesil öncesi sayılabilecek Ayça, yani ben, buna benzer fakat "Retro" bir ek paketi vakti zamanında, The Sims 2 döneminde bolca oynamıştım, çok eğlenceliydi. Yaşımın verdiği heyecan ve sevdası ile bana öyle gelmiş de olabilir veya The Sims 2 bile beni o dönemler mutlu ediyordu belki; bunu çok kurcalamayacağım. Şefik, yılların değişmeyen geleneğiyle bu ek paketi inceleme görevini de bana verdi madem, ben de sanki Gran Turismo 5'te oyunun yüklenmesini bekliyordum gibi uzun süre sabırla mahalleme giriş yapmayı bekledim. Oyun başlar başlamaz kampüse dalacak değişim sonuçta, mahalledeki gerçek evimden bavulumu alıp öyle gideceğim. Tam o anı yaşarken oyunda şöyle "Pause" tuşuna bir - iki saniye basın ve bakın, o an çok önemli. Üniversiteyi evinizden uzak bir yerde okumaya başlayacağınız ilk gün dediğimi anlayacaksınız. 37,5 derece ateşimin bana verdiği duygusal patlamalara dayanarak, The Sims 3 için de duygusal cümleler sarf ettikten sonra size biraz Sim'lerin üniversite yaşamından bahsedeyim öyleyse.

Bu arkadaşlarımızın yaş aralığı, The Sims yaşına göre "Teen" ve "Adult" arasında, "Young Adult" olarak geçiyor. Üniversite yaşı gelmiş Sim'ler önce cep telefonu ile üniversiteye gitme olayını seçiyor ve ardından bir teste tabi tutuluyor. Buradaki başarılarına göre burs kazanma ihtimalleri bile var. Daha sonra gelen telefonla -sağ üstte- seçecekleri bölümler yazıyor ve neler yok ki! İş, yemek, sanat, spor vesaire... Karakterinizin hayat boyu isteğini de göz önüne alarak ona uygun bir kariyer planlamasına girişin derim. Sonrasında tabii ki taşınma faslı başlıyor. O arada kocaman kampüs manzarası ekranda beliriyor. Evimizi seçmemiz gerekiyordu! Para yetmiyorsa imkânların daha sınırlı ve nüfus daha kalabalık olduğu öğrenci yurtlarını, kirası fazla cebinizi deşmiyorsa bir - iki arkadaşla öğrenci evlerini tercih

edin. Şartlar neyi gerektirirse gerektirsin, yatağınızı ışıretlemeyi unutmayın. Öğrenciliğin başarılı geçmesinin birinci şartı nedir? Çalışmak! Ne kadar da sevimsiz! Belki ben oyunun bütün güzel imkânlarından yararlanacağım, partilere ve sosyal gruplara katılıp çılgınca eğleneceğim? Ben de gerekeni yapıp hemen sosyal gruplara buluştum. Oyunda Jock (Sporcu), Nerd (İnek) ve Rebel (Asi) olmak üzere üç öğrenci grubu var; çizgi roman okurum da bir faydası olur diye Nerd grubuna dâhil ettim kendimi, birbirinden garip arkadaşlarım oldu, sudan korkan bir sevgili yaptım, havuza giremedi falan... Sonra sınavlar yaklaşıyor uyarısı geldi de bolca çalışmaya ve dersleri aksatmamaya başladım. Hemen bir ders çalışma grubu da oluşturdum ve toplu halde kopya hazırlamaya başladık. Siz bunu yapmayın tabii ki; bir yandan üniversitedeki kitap kurdu kulüplerine üye yapın Sim'inizi, bir yandan bolca koşup spor yapan, sağlıklı bir genç yetiştirin. Benim amacım bu oyunda öğrencilik kavramının ne kadar uç noktalara gelebildiğini sorgulamaktı, tatmin oldum yeterince. Bahçemde havai fişekler yaktım, bilim araştırmalarına buluştum, tuhaf tuhaf partiler yapıp okuluma her sabah bisikletle gittim... Kampüsüm de çok güzeldi zaten, kütüphanede araştırmalar olsun, marketten %45 indirimli salatalıklar alabilme olsun, her imkânım vardı yani. Karakter yaratma ekranına da bolca saç, baş, kıyafet eklenmiş, sayı tatminkâr. Aynı şeyi yapı ve eşya kısmı için de söyleyebilirim. Oyunun yapı kısmında, "University Collection" klasörü altında bütün eklenen eşyaları buluyorsunuz.

Ana menüdeki mini değişiklikler canınızı sıcağak türden değil, ufak tefek ve sevimli değişiklikler yapmış The Sims Studio. Grafikler hep aynı, bahsetmeye bile gerek yok ama çok eğlenceli bir ek paket olmuş. Ekran görüntülerinden anlayacağınız üzere, oyundan tam randıman alabilmek için üniversitedeki halimin ayısını yarattım, dönem sonu notuma kadar benzedik birbirimize. Yine de siz benim yaptığım gibi yapmayın, önce derslere asılın, sonra işin sosyalleşme ve eğlence kısmına dalarsınız. Bir süre sonra zaten dakika başı gelen parti davetleri bunalacak. Hadi iyi dersler! ■ **Ayça Zaman**



### Alternatif

The Sims 3: Ambitions  
The Sims 3: Generations  
The Sims 3: Showtime

### The Sims 3: University Life

+ Üniversite konsepti, geniş kampüs  
- Her ek paketle daha fazla uzayan bekleme süreleri

7,8





Yapım RedLynx  
Dağıtım Ubisoft  
Tür Yarış  
Platform PC  
Web [redlynx.com/trials-evolution](http://redlynx.com/trials-evolution)



## Trials Evolution: Gold Edition

Takla atma sırası PC'de!

**T**uhaf bir oyun Trials Evolution. Benim bildiğim oyun kalıplarının dışında olduğu için bana öyle geldi ya da... Harika bir oyun oynadım ama oyunu kurana kadar çektiğim çileyi de bir ben biliyorum. Oyunu Uplay üzerinden indirip kuracaktım, başıma gelmedik kalmadı. Önce Uplay'in kendi eliyle sepetime attığı oyunu onay aşamasına gelince "Sepetin boş!" diyerek yok sayması cidden üzdü beni. Defalarca denemenden sonra oyunu indirebildim neyse ki. Ama bu sefer de karşıma Japonca (veya Çince...) bir kurulum ekranı geldi ki evlere şenlik... Başınıza illa ki gelecek; o yüzden

**İzometrik bir bakış açısıyla, olmadık bir pistte, olmadık bir mücadeleye dalyorsunuz ve işin en güzel yanı, altınızda bir motosiklet var**

hemen çözümü anlatıyorum: Karşınıza çıkan ilk pencerede sekizinci veya dokuzuncu (Unuttuğum şeye bak.) seçeneği seçin ve kuruluma öyle devam edin. Böylece oyunu İngilizce kurmuş olursunuz ve ben de hayır dualarınızı almış olurum.

Trials Evolution'ın Xbox 360 tayfası iyi tanır aslında. Oyunun Gold Edition'ı da PC için piyasaya sürüldü. Oyunun neden 1920 x 1080 ayarına çıkamadığına anlam veremedim ki ara sıra grafiklerin sapıtması da hoşuma gitmedi. Karşımda Trials Evolution duruyordu neyse ki. O ana kadar ortaya çıkan tüm sıkıntılar unutuldu ve gösteri başladı.

Biraz tanıştırayım ben sizi zira şu ana kadar tek platformda olduğu için bazılarınız bu eğlenceyi kaçırmış olabilir. İzometrik bir bakış açısıyla, olmadık bir mücadeleye dalyorsunuz ve işin en güzel yanı, altınızda bir motosiklet var. Oyunun temeli çok basit ama fizik detayları da bir o kadar yaman. Motosikletin gazını veren, öne veya arkaya doğru ivme kazanmasını sağlayan siz olacaksınız ki bu tuhaf yapıya alışana kadar artistlikten çok komik sahneleriniz olacak. "Komik" demişken, değişik

bir espri anlayışı var oyunun. Final çizgisini geçtiğiniz zaman tepenize piyano bile fırlatabiliyor! Ya da bir mayına basıp finali patlayarak yapıyorsunuz falan... Diyorum ya, değişik.

Yarıştığınız her pistin üç madalyası var. Kusursuz bir gösteriyle altın madalyayı kapiyorsunuz. Bronz ve gümüş madalyalar da duruma göre karşınıza çıkacaktır zaten. Bazı bölümleri açabilmemiz için yeterince madalyanız olması lazım, bu yüzden paldır küldür oynayıp geçemiyorsunuz parkurları. İlerleyen aşamalarda ehliyet testleri de çıkıyor karşınıza. Sırasıyla C, B ve A ehliyetlerini teker teker almanız lazım. Bu ehliyetlerin yeni motosiklet seçeneklerini açtığı da aklınızın bir köşesinde bulunsun.

Motosikleti bırakıp kayak takımlarıyla tepeden atlamak üzere olduğumu ilk gördüğümde pek şaşırdım niyeyse. Ne olup bittiğini anlayamadan çakıldım ilk denemede tabii ki ama olay elimde oturunca aldığım keyfi anlatamam size. Hâlihazırda geniş bir achievement listesi de var. Yani PS3'te olsaydı bu oyun, benim trophy oyunlarımdan biri olurdu, eminim. Unutmadan şunu da araya sıkıştırırım: Klavyeyle pek keyif alacağınızı sanmıyorum; varsa güzel bir gamepad'iniz, hiç düşünmeden tercihinizi ondan yana kullanın çünkü o "basınçlı tuş" olayına ihtiyacınız olacak.

Trials Evolution en güzel nerede oynanır, biliyor musunuz? Bence el konsolunda... Hani keşe hazır sıçarımsken, PlayStation tarafına da sıçarsaymış da PS Vita faktörü devreye girebilseymiş. Bu olmayacak bir şey değil tabii ki ama şu an için böyle bir şey söz konusu değil.

Oyunun multiplayer tarafında biraz sıkıntı var sanki. Sürekli bir bağlantı sorunu yaşadım ve sözde Quick Match seçeneğinden sıkılacak kadar bekledim. Oyunu bu platformda oynamak zevkli bir deneyim ama bence asıl olay "single player" tarafında. O achievement'ları tek tek toplamadan içim rahat etmezdi yerinizde olsun. Görüp görebileceğiniz en değişik oyunlardan biri Trials Evolution, hatta diyorum ya, yanında taşımaklık bir oyun. Bu arada oyunun bu Gold Edition'ı, Xbox 360 için çıkmış tüm DLC'leri de içeriyor, yani haddinden fazla zengin bir içerik söz konusu. Ben başka söze gerek duymuyorum. Bu oyun alınır ve oynanır... **Ertekin Bayındır**



**Alternatif**

Elasto Mania  
Joe Danger 2: The Movie  
MotoHerz

**Trials Evolution: Gold Edition**

+ Farklı oynanış yapısı, muazzam fizik detayları, insanı kendine kilitlemesi bilen bir oyun  
- Multiplayer problemleri, ara sıra bozulan grafikler

**9,0**



Yapım **Sanzaru Games**  
Dağıtım **Sony**  
Tür **Platform**  
Platform **PS3, PS Vita**  
Web [slycooper.playstation.com](http://slycooper.playstation.com)  
Türkiye Dağıtıcısı **Sony**



## Sly Cooper: Thieves in Time

Çete sahalara döndü...



**S**ly Cooper ile tanıştığımız günün üzerinden neredeyse 10 sene geçti ve o zamandan beri piyasaya çıkan ilk üç oyunun HD paketini bir kenara koyarsak bu, Sly'in ve çetesinin ilk gerçek PS3 ziyareti. İlk üç oyunu yaratan Sucker Punch Productions bu kez oyunun yapımcı koltuğunda yer almayı bu görevi şimdiye kadar sadece eski oyunları "HD'ye remaster" etme tecrübesi bulunan Sanzaru Games'e teslim ettiğinden beri oyunun güzide konsolumuza nasıl bir dönüş yapacağını merak ediyorduk ki sonuç hiç fena olmamış. Gayet derli toplu, üstelik tamamen Türkçe seslendirilmiş olarak bizlerle buluştu Sly Cooper: Thieves In Time.

Oyun, isteğe göre hikâyeye bir bakış atarak başlatılabildiğinden biz de aynısını yapalım. Üçüncü oyunun ardından Murray, hayatı boyunca hayalini kurduğu gibi Van'ına atlayıp kendini yarış pistlerine vurmuştur ancak olağanüstü sakarlıkları sayesinde orada da pek dikiş tutturamamıştır. Sly, bu esnada ilk oyundan beri kendini tutuklamak için ufak bir ipucu bulmaya çalışan ancak inceden flört de ettiği dedektif Carmelita Fox'u, artık bu işlerden elini eteğini çektiğine inandırıp tavlamaştır ve iyiden iyiye salon erkeği olma yolunda dörtlüye koşturmaktadır. Bentley, kendi halinde çok gizli araştırması-nı sürdürürken, Sly'in ailesinden yadigarı hırsızlık güncesi

Hırsızlık Rakunus'un sayfalarındaki yazıların giderek kaybolmaya başladığını fark eder ve ekibi bir araya toplayıp bu olayın sebebini ortaya çıkarmak için çok gizli icadi zaman makinesini devreye sokar. Tabii ki Bentley'nin, Red Hot Chili Peppers'in Flea'sı rolüne soyunması, bazı şeylerin alıştığımız haline dönmesini sağlamıyor değil. Böylece biricik flörtü dedektif Carmelita Fox'un sahalara döndüğünü anlamasının ardından silahı kapıp Sly'in peşine düşmesiyle, en sevdiğimiz rakunumuz da topukları kuyruğuna çarpa çarpa aile fertlerini zaman içinde bulmak ve neyin ters gittiğini anlamak için geçmişe gidiyor.

Japonya'dan başlayıp Arabistan'a uzanan yolculuğumuz boyunca Sly'in atalarını ziyaret ediyor ve bu kez bölümler boyunca ilerledikçe kazandığımız kostümlerin de yardımıyla tek tek başlarını derkten kurtarıyoruz. Mesela Japonya'da gardiyanlardan çaldığımız üç parça zırhtan oluşan Shogun kostümüyle zıplamak, koşmak gibi şeyler yapamasa da (Sly'in o zırhın içinde nasıl gözüktüğü ve hele hele nasıl yürüdüğü konusuna hiç girmiyorum.) kulelerin bize attığı fireball'ları gelişine vurup geri gönderebiliyor, bizi komutanı sanan (Arada boyumuzdan tüy kapanlar olmuyor değil.) askerleri esas duruşa geçirip sallana sallana iyi korunmuş kapılardan geçebiliyoruz. Bana göre oyuna keyifli bir eklenti yapmış Sanzaru Games açıkçası.

Bu esnada karşılaştığımız karakterlerin bazılarını kontrol edebiliyoruz, ayrıca Sly'in atalarından sushi'nin mucidi, ninja ustası Rioichi, silahşor / banka soyguncusu Tennessee Kid, kırk haramilerin son üyesi Al-Kupar gibi müstesna ve keyifli karakterleri de oldukça beğendiğimi ve oyunun mizah anlayışı olarak o başarılı çizgisini aynen koruduğunu belirtmem gerek. Ayrıca karakterlerin kendi

aralarındaki atışmaları da oldukça keyifli...

Sanzaru Games'in oyunun yapısını ana hatlarıyla tamamen koruduğunu belirtmek lazım. Pek tabii ki PS3'ün eski konsollara göre nimetlerinden de yararlanmış ve öncelikle grafikler gerçekten gözleri okşuyor. Neredeyse Trine 2 kalitesinde arka planlar, son derece oturmuş cel-shaded karakter çizimleri ve tabii ki üç boyut desteği sayesinde oyun yağlıboya tablo kıvamında görsellere sahip. Haritaların eski oyunlara göre üç kat büyümesi sayesinde görevi bitirmek yerine hazine avına çıktığımız zaman oldukça fazla keşfedecek şeyiniz var artık.

Buna rağmen haritaların büyümesi ve PS3'ün malum kapasitesi sebebiyle yüklem süreleri rekor kırmış, gerçi bundan bir rahatsızlık duymak / eksi olarak bahsedebilmek için o deadline'i geçtiğimizi düşünüyorum; elimizdeki konsol artık sınırlarına dayanmış durumda. Ayrıca tıpkı serinin diğer oyunlarında olan problem yine devam ediyor; oyun "bire karşı çok" şeklindeki savaşları da dâhil, belki interaktif film gibi ilerlemesine de önem verilmiş olduğundan çok fazla kolay. Gerçek anlamda zorlanacağınız bir yapıda değil kesinlikle. Ayrıca her zamanki gibi multiplayer desteği yok, yani en azından online anlamında yok. **Çaylak**

### Alternatif

**Epic Mickey 2: The Power of Two**  
**LEGO The Lord of the Rings**  
**Ratchet & Clank: QForce**

### Sly Cooper: Thieves in Time

+ Renkli, göz okşayan ve tablo kalitesinde grafikler, orijinal karakterler, keyifli dýyaloglar, problemsiz ve kolay alřılan kontroller

- Oyun çok kolay, biraz dikkatle "god mode" şeklinde ilerlemek mümkün

8,1



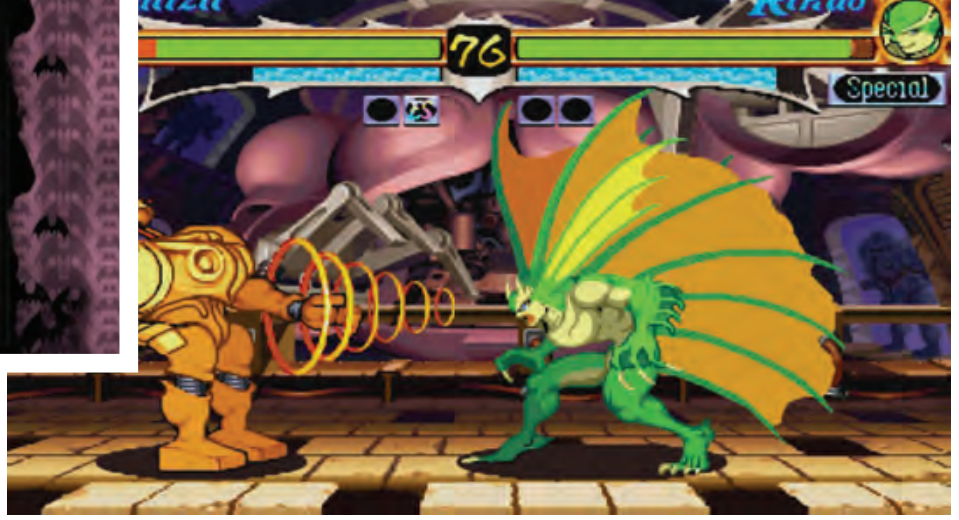
Bazıları Sly'in karizmasını fena halde çizse de iyi kötü bir giysi dolabımız var artık.







Yapım Iron Galaxy Studios  
Dağıtım Capcom  
Tür Dövüş  
Platform PS3, Xbox 360  
Web www.capcom.com



## Farklı Açılar

Eski oyunların tamamı 4:3 oranında hazırlandığı için yeninin oranı 16:9'a uygun düşmeyebiliyor. Darkstalkers'ı sürdürerek 16:9'a uydurmak elbette ki mümkün ama bunu yapmak istemeyenler için 4:3 oranı mevcut, hatta bunun ötesinde bir atari makinesinin ekranına bakıyor-muş gibi gözükken açı da çok dikkat çekiyor.

# Darkstalkers Resurrection

## Karanlığın kahramanları

**M**orrigan, Felicia, Demitri, Donovan... Kafanızda bir şeyler canlandırdı mı? Baby Bonnie Hood, Jedah, Hsien-Ko, Bishamon desem? Hala mı yok? O zaman iki ihtimal var; ya bu oyunu oynayıp "Hmmm, eh işte..." diyecek ya da oyunu hiç sevmeyeceksiniz, başka yolu yok.

### Eskiye, yeni tat

Neredeyse Capcom'un tüm dövüş oyunları bir yenilenme içerisinde girdi ama Darkstalkers'dan bir türlü haber alamadık. Bana sorarsanız, yepyeni bir Darkstalkers oyununun piyasadaki dövüş oyunları arasında hiç şansı yok ve Capcom da benle aynı düşüncedeymiş meğer. Bu yüzden de Night Warriors: Darkstalkers' Revenge'i ve Darkstalkers 3'ü bir pakette toplayıp bir PlayStation Network / Xbox LIVE Arcade oyunu olarak piyasaya sürdüler, hiç de fena olmadı bana sorarsanız.

Maalesef Darkstalkers 3'teki tüm karakterleri barındırmıyor oyun ama yine de gayet iyi bir karakter arşivi var. Grafikler "HD kalitesinde" desem değil, eskisi kadar "eski" de değil; arada bir yerlerde duruyor. Bu yüzden de büyük ihtimalle bu oyunla ilk defa tanışanların hoşuna gitmeyecek, ne yapalım...

Darkstalkers her zaman biraz daha enteresan bir oyun olmuştur ve bu enteresanlık elbette ki devam ediyor. Şöyle ki çoğu dövüş oyununda öyle ya da böyle daha akla yatkın hareketler bulunur. (BlazBlue ve Persona 4 Arena dışında.) Darkstalkers ise fantastik karakterler barındırmasından dolayı hepten acayip hareketleri içeriğinde barındırıyor. Hele ki karakterlerin süper hareketleri, tam anlamıyla fantezi ürünü... Bu da oyunun alışıldık dövüş oyunlarının yanında, farklı bir yerde durmasına neden oluyor; bu yer de çoğu oyuncuya uygun düşmeyebiliyor.

Dövüşlerde bodoslama saldırmak işe yaramıyor, bunu not edin. Sürekli gardda durmak da çözüm değil ve yapay zekânın da bayağı iyi olduğunu belirtiyim. Kombolar sınırlı; bir komboya başlayıp onu sonsuza kadar devam ettirmek söz konusu olmuyor. Daha çok rakibin açığını yakalayıp birkaç tekme tokat patlattıktan sonra savunmaya geçmeye



### Alternatif

Marvel vs. Capcom Origins  
Street Fighter III: 3rd Strike Online Edition  
Street Fighter IV

dayalı bir oynanış söz konusu.

Klasik dövüş modunun yanında, oyunda çok sağlam bir online oyun kısmı da bulunuyor. Ne tür bir maç çıkarmak istediğinizin ayarlarını yaptıktan sonra hızla dövüşlere katılabiliyor ve dövüşlerde de neredeyse hiç gecikmeyle karşılaşmıyorsunuz. Daha da güzeli, oyun son 10 maçınızın kayıtlarını saklıyor ve bunları kendiniz izleyebildiğiniz gibi, diğer oyuncuların beğenmesine de sunabiliyorsunuz. (YouTube'dan yayımlamak da olası.) Başkalarının maçlarını canlı izleme olası ve başka replay'leri detaylı aramayıla filtreleme özellikleri de yine oyunda mevcut bulunuyor. (Tüm bunlar da bana PS4'ün "yeni" olarak tanıtılan özelliklerini hatırlattı.)

Başkalarının replay'lerini izleyerek strateji öğrenmek çok iyi bir yol ama bundan önce karakterlere özel challenge'ları yapmanızı tavsiye ediyorum zira buradaki dersler size gerçekten oyunun nasıl oynandığını iyi bir şekilde öğretiyor.

Açılmayı bekleyen bolca konsept tasarımıyla da donatılmış olan oyun, yeni bir dövüş oyunu arayanlara değil, Darkstalkers heyecanını bir kez daha yaşamak isteyenlere hitap ediyor bana sorarsanız. Bu oyundan önce Street Fighter IV var, Tekken Tag Tournament 2 var, Street Fighter X Tekken var... Var da var anlayacağınız... ■ Tuna Şentuna

### Darkstalkers Resurrection

+ Eski Darkstalkers heyecanı, mükemmel online oyun modu  
- Yeni nesil dövüş oyunları ile kıyaslanınca geride kalıyor

7,8

■ Gözlerdeki ifade dikkat çekiyor.







Yapım **Cyanide Studios**  
Dağıtım **Paradox Interactive**  
Tür **Strateji**  
Platform **PC**  
Web **www.impiregame.com**

## Impire

### Şeytanın ızdırabı

**P**lan yapmak, kayıpları azaltmak içindir. Ekonomi, zaman, iş gücü korumasına yönelik planların dışında düşmanlarımızı yok etmeye yönelik fikirlerimizi de bu kapsama alabiliriz. Oyun dünyasında oyuncunun aklını kullanmasını isteyen türler mevcut olmasının sebebi, günlük yaşantımızda yaptıklarımızı eğlenerek gerçekleştirmek olsa gerek. Bu türlerin içinde belki de en eğlencelisi, zindanları yönettiklerimiz ve kule savunması yaptıklarımız. Böyle olmasının belli başlı sebepleri vardır. İşte Impire, bu özelliklere sahip değil.

Oscar van Fairweather adlı büyücünün dünyayı ele geçirmek gibi bir amacı vardır. Kötü kalpli büyücü, cehennemden Báal-Abaddon adlı şeytani çağırarak amacına ulaşmak ister ve oyunumuz başlar. Bu ikilinin sıkıcı sohbetlerinden sıyrılıp güzel bir zindan yapmak için işe koyuluyoruz. Öncelikle zindanlarımızın nasıl göründüğünden başlayalım.

Impire, doğası gereği izomerik, zum destekli bir kameraya sahip. Bu anlamda oyun boyunca kamera kontrollerinde bir sorunla karşılaşılıyormuş. Ekranınızda gördüklerinizin çözünürlüğüse bu seviyede bir oyun için yeterli ama tasarım açısından olumlu sözler söylemek mümkün değil. Tekrar eden mekânlarda benzer görevleri yaptırın oyunun karakter tasarımları, içi boş bir "güzelliğe" sahip. Karikatürize edilmiş birimler ve ana karakter olsa da oyunun genelinde bunu işleme konusunda sıkıntılarla karşılaşılıyor. Yine de birimleri kazanda pişirerek üretmek fena bir duygu değil. Grafik

konusunu kapatmadan, ara sahnelerde dudak hareketlerinden mahrum ama eli ayağı durmayan animasyonları önümüze koyarak nostalji yaşattığı için Cyanide Studios'a teşekkürlerimi sunuyorum.

Bölümler arası yavan sunumlardan sonra boş bir alanda Báal-Abaddon karakterini yönetiyoruz. Oyunun amacı, bu alana kendi zindanımızı kurup, askerlerimizi üretip hemen yan tarafımızda bulunan mekânlara geçerek görevleri yapmak. Göreve gittiğimiz yerlerin koridor yapısı birbirine çok benzer olduğundan ve bazıları açık havada geçse de temel mantık aynı olduğundan tekrarlar can sıkıcı boyutlara ulaşır. Süreç şöyle işliyor: Mantar odasına işçi yolla, mantar üretimi yap, çeşitliliği az olan birimler üret, takım kur, dünya haritasındaki yerleşimlere takımları yolla, demirci kur, takımların silahlarını ve zırhlarını geliştir, etrafa saldır, tek tük gelen maceracıları öldür ya da yakala, görev için öldürmen gereken düşmana ulaştığın koridorları temizle, ulaştığın düşmanı öldür, tekrar başa dön, yıllar öncesinin ara sahnelerini hatırlatan sunumu izle ve yeni göreve başla... Özetle sadece bunları yapıyorsunuz ama zindan oyunları konu olunca tuzaklardan bahsetmemek olmaz.

Zindanınızı kurdunuz ve tuzaklarınızı yerleştirmeye karar verdiniz. Sorun şu ki elinizdeki tuzak çeşidi çok da fazla değil, sahip olduklarınız ise fazlasıyla klasik. Hadi çeşitlik konusunu göz ardı edelim ama yapay zekâdan yoksun bu oyunda savaşlar (!) kaos şeklinde! Belki ana

karakterimizin amacı dünyaya kargaşa getirmek ama oynanabilirliğin "keşmekeşlik" sıfatını hak ediyor olması kötü bir durum.

### Şeytani güzellikler

Bu oyunun hiç mi güzel tarafı yok? Müzikler için güzel diyebiliriz. Zindan havasını, kötülüğe hizmet ettiğimizi hissediyoruz ama oyun en büyük sorunu olan sıklık burada da karşımıza çıkıyor. Kontrol ettiğimiz karaktere her tıkladığımızda iğneleyici sözler söylemesi ilk etapta güzel ama burada da tekrarlar kısa sürede baş gösteriyor. Olumlu diyebileceğim bir konu da multiplayer desteği; tabii ki oдалarın boş olmasına şaşırıyorum, konuyu kapatıyorum.

Tüm bu olumsuzluklar üstüne oyunun fiyatını eklerseniz, Impire "uzak durulması gerekenler" kategorisine giriyor. Bazen oyunların güzelliklerini bir sayfaya sığdırmak mümkün olmuyor, bazen de bu tip oyunların kötü yanlarını anlatmak. Cyanide Studios çalışanları, kendi yaptıkları oyunu oynuyorlar mı diye merak ediyorum. Eğer oynuyorlarsa beğenmediklerine eminim. **Çaylak**

### Impire

+ Müzikler  
- Çeşitlilik yok, kaos oyunun her yanına işlenmiş, animasyonlar, hikâye, atmosfer

4,7

### Alternatif

Dungeon Keeper 2  
Evil Genius  
Orcs Must Die! 2







Yapım Gaijin Games  
Dağıtım Aksys Games  
Tür Platform / Ritim  
Platform PC, PS3, Xbox 360, PS Vita  
Web www.runner2.com



## BIT.TRIP Presents... Runner2: Future Legend of Rhythm Alien



Efsane tüm hızıyla devam ediyor

**B**IT.TRIP RUNNER'ı bilenler için serinin yeni oyununu şöyle özetleyebiliriz: Eskisinden daha hızlı, daha heyecanlı ve üç boyut ile zenginleştirilmiş grafiklerin altında oyunun retro ruhu canlılığını hâlâ koruyor. Seriyeye yabancı olanlar içinse serinin yeni ve uzunca isimli oyunu eğlenceli dakikalar vaat ediyor. Ritim ve platform öğelerini ustaca bir araya getiren oyunda, platformlar üzerinde engellere takılmadan ilerlemeye çalışırken topladığınız her bir puan, oyunun canlı ve ritmik müziklerine katkıda bulunarak heyecanı körükliyor. Öyle ki zorlu platformlarda hızla koşarken, engellere takılmamaktan çok gitar solosunu tamamlamaya odaklanıyorsunuz.

Oyunun akıcı yapısını destekleyen en önemli

öğelerden biri, oyunun değişken zorluk seviyesi bence. Karşınıza çıkan çukurları, robotları, duvarları ve diğer küçük engelleri atlatırken, zorluk seviyesinin -siz engelleri aştıkça- arttığını hissediyorsunuz. Bir diğer önemli etkense engellerden birine takılmanın sizi bölümün en başına göndermesi... Oyunu zor seviyede oynamayı sevenlere, "checkpoint"leri atlayarak daha fazla puan kazanma fırsatı tanıyan oyun, benim gibi en yüksek puanı alma meraklılarını kesinlikle tatmin ediyor. Ama şunu da söylemeden geçmemiz lazım: Uzun bölümlerin en başına dönmek gerçekten sinir bozucu!

Runner2, oyun içi geliştirmeleriyle türünün diğer örneklerinden farkını ön plana çıkarıyor. Platformlar üzerinde ilerlerken geçtiğiniz her engel ve aldığınız her puan, oyunun müziklerini daha da canlandırıyor. Karakteriniz daha hızlı hareket etmiyor ancak artan momentum ve müziğin ritmi her bölümü katbekat daha heyecanlı kılıyor. Oyun heyecanını gerçek anlamda yaşamak isteyenler için Runner2'nin bu özelliği, oyun sırasında yalnızca görsel ve refleks odaklı değil, aynı zamanda duygu-

sal ve zihinsel dayanıklılığınızı da oyuna katıyor.

Oyunla ilgili olumsuz sayılabilecek belki de tek nokta, oyunun kontrol şekli sanırım. Gamepad ile büyük rahatlıkla oynanabilen oyun, maalesef klavye ile aynı kolaylığı sağlayamıyor. Bu nedenle bilgisayarda oynarken, gamepad'i tercih etmenizi önermek yanlış olmaz. Oyunun canlı grafikleri göz doldururken, ışıkların ve renklerin animasyonlarla buluşması kesinlikle dikkatinizi dağıtmıyor.

Beklenenin fazlasıyla veren Runner2, gerçekten başarılı bir ritim / platform oyunu. İyi vakit geçirmek ve oyun heyecanını doyasıya yaşamak istiyorsanız, hemen edinmenizi şiddetle öneririm.

■ Çaylak

### Alternatif

Joe Danger 2: The Movie  
The Cave  
Trine 2

### Runner2

+ Müzikler ve hareketliliğin uyumu, değişken zorluk seviyesiyle her seviyeden oyunculara hitap etmesi, basit ve göz doldurucu grafikler  
- Klavye ile kontrolde zorluk yaşanması

9,4







Yapım Jet Set Games  
Dağıtım Jet Set Games  
Tür Strateji  
Platform PC, iOS, Android  
Web [www.jetsetgames.net](http://www.jetsetgames.net)  
[/jsg\\_games/highborn](http://jsg_games/highborn)



## Highborn

Bir şövalye ve arkadaşları...

**S**ıra tabanlı strateji oyunları sevenler her yeni oyuna bir sarılırlar. Bazıları yüzümüzü kara çıkarmazken, bazıları hayal kırıklığına sebep olur. Hâlbuki tür içinde dahi her yapımdan beklentilerimizi farklı tutmalıyız. Highborn'u bunların ışığında değerlendirirsek sıra tabanlı strateji oyunu olsa da amaç taktik veya strateji yaptırmak değil, güldürmek!

Oyunun tanımını yaptığımız göre, biraz hikâyeden bahsedelim. Maceramız, ana kahramanımız olan "Archie" adındaki bir şövalyenin, kırlarda gezerken şeytani güçler tarafından ele geçirilen köylerin sorununa el atmasıyla başlıyor. Bir şövalyeden farklı davranmasını beklemek mümkün değil! "Tutorial" bölümü olan ilk bölüme böylece giriş yapıyor ve haritayı kötülüklerden kurtardıktan sonra Archie ve arkadaşları ile bu kötülüğün arkasındaki gücü yok etmeye çalışıyoruz. Hikâye "klişe" madalyasını hak etse de işlenişin güzel atıflarla bezenmesi bu eksikliğini kapatıyor. Zaten oyuna ilk girildiği anda Highborn'un bir şeyler anlatmak gibi bir derdi olmadığı, sadece yapacağı atıflara zemin hazırlamak için bir macera tertiplemediği anlaşılıyor. Tam da burası oyunun en güçlü tarafı; kâh günümüzde kullandığımız eşyalara, kâh popüler kültür öğelerine göndermeler yapılıyor. Belki işleviyici değil ama Orta Çağ atmosferinde ilginç



oluyor. Şahsen böyle bir mizah anlayışını beğenmesem de aksini düşünener olduğumu bildiğim için oyunun olumsuz yönlerinden biri diyemem.

Grafikler komik olma çabasında. Modellemelerde, renk seçimlerinde, birimlerin ölme animasyonlarında net bir şekilde bunu hissedeceksiniz. Oyun alanına izometrik açıdan bakarken gördükleriniz şaheser olmasa da tatmin edici düzeyde ama harita tasarımları basit kalıyor. Bir birime tıklayıp o birimin gidebileceği mesafeyi gördüğünüzde, ilk başlarda küçük gelse de büyüklük konusunda ilerleyen bölümlerde sıkıntı çıkarmıyor haritalar ve hatta bazen fazla büyük geliyor.

Tahmin edeceğimiz gibi, her birimin hareket mesafesi ve saldırı biçimi farklılık gösteriyor. Ana hatlarıyla yakın dövüşe ve menzilli saldırılara sahip bu birimlere uçan birimlerde ekleniyor. Büyücülerin ve okçuların saldırıları en az iki kare uzaktan mümkünken, yakın dövüşlerde birimlerin karşılıklı gelmeleri gerekiyor. Bir de mancınıklar mevcut ve üç birim uzaktan saldırabiliyor. Tabii ki konuyu "healer" birimlere getirmek gerekiyor. Bunlar o kadar kabiliyetli, o kadar becerikli ki sadece birimleri iyileştirmiyor, mancınıkların tamir işlerine de giriyor. Büyük ihtimalle ellerindeki kitapta tıp ve mühendislik bilgileri mevcut...

### Biraz taktiklerden bahsedelim

Oyunu "düşünmeden" oynamak tabii ki mümkün değil ama kapsamlı taktikler yapmadan oyunu bitireceksiniz. Sizi düşünmeye iten bir - iki neden var ve bunlardan biri

de birimlerin saldırı mesafelerine ek olarak ormanda saklanmaları. Kulelerden gelen saldırılara ise taktik için değil, "elim değmişken burayı da eli geçireyim de düşmana yönelsin" diye düşünüyorsunuz.

Büyüler bu tip oyunlarda en kritik saldırıdır. Oyunda önce büyüleri elde etmeniz gerekiyor ve bunu, dikili taşları ele geçirerek yapıyoruz. Her dikili taş, farklı bir büyü çeşidini bütün birimler için açıyor, böylelikle her birim büyü yaptığı için klasik saldırılardan bir farkı kalmıyor. Konu büyü olunca, yapraklarla saldıran büyücünün sesleri kulağımızda çınladı. Bu kadar sinir bozucu olabildiği herhalde!

Tüm bunların ışığında, zaman geçirmek için ideal olmaktan öteye geçemeyen bir oyunla karşı karşıyayız. Sıra tabanlı strateji oyunlarına özlem duyuyorsanız, özleminizi bastırmaktan çok alevlendiriyor. Fakat bu çapta bir firma için umut vaat eden bir yapımdır. Sesler biraz daha kaliteli ve oynayıp biraz daha derin olsaydı, fena yazılmamış diyalogların değeri daha iyi gösterilirdi. Bu haliyle daha çok elinde güzel atıfları olan bir oyundan öteye geçemiyor. Sanki bilgisayar için değil, akıllı telefonlar için yapılmış ki akıllı telefon versiyonları da mevcut, tavsiye edebilirim. **Çaylak**

### Alternatif

Civilization V  
King's Bounty: Crossworlds  
XCOM: Enemy Unknown



### Highborn

+ Diyaloglar, gülümseten animasyonlar  
- Sesler, sığ görevler, oynayıp yapısı

6,1





Yapım **Atlus**  
Dağıtım **NIS Europe**  
Tür **RPG**  
Platform **PS Vita**  
Web [www.atlus.com/p4g](http://www.atlus.com/p4g)



### Ön Şartlar

Oyunun puanına bakıp hemen üzerine atlamayın diye size Persona 4 Golden'ı sevmeniz için nelere sahip olmanız gerektiğini söyleyeyim: Anime veya manga sevgisi, İngilizce, sabır ve zaman. Bunlardan herhangi birine sahip değilseniz, bu oyun sizin oyununuz değil.

## Persona 4 Golden

Beni lütfen bir adaya bırakın...

**B**ildiğiniz gibi anime seviyorum. Bildiğiniz üzere JRPG oynamaktan, kendi hayatımı bile neredeyse aynı şekilde yaşayacak hale geldim. Ve herkesin de bildiği üzere PS Vita'da doğru düzgün, cihazı sürekli yanımızda taşımamıza yol açacak herhangi bir oyun yoktu. Yoktu ama artık durum değişti, artık Persona 4 Golden geldi, artık ne ben benim, ne de lütfen beni arayın sorun. Ben PS Vita'yla uzunca bir süre yalnız kalmak istiyordum; bu süre zarfında da yazıları siz benim yerime yazarsınız, kendinize iyi bakın, öpt, bye.

### Okuldan, zindana...

Kahramanımız, "Inaba" adındaki küçük kasabaya yeni transfer olan bir liseli. Zaten animelerin %60'ında liseli bir genç bir yerlere transfer olur, sonra da başına gelmedik kalmaz. Bizim kahramanımızın başına da aynısı geliyor ve transfer olmasıyla birlikte bir kadın öldürülüyor. Daha sonra öğreniyoruz ki bir seri katil, televizyon ekranları aracılığıyla kurbanlarını bir başka boyuta yolluyor ve orada öldürüyor. Bunu keşfeden kahramanımız ve arkadaşları da Persona güçlerini devreye sokarak çok daha kapsamlı bir olayın içine düşüyor.

Diyeceksiniz ki "Bu oyun zaten PS2'deki Persona 4 değil mi?" Evet, aynı oyun ama birçok eklenti barındırıyor içerisinde. Yenilenmiş HD grafikler, seslendirmeler ve bazı ufak online dokunuşlar (Oyunu daha önceden oynamış olanlara ulaşım yardım talep edebilirsiniz savaşımlarda) oyunu tekrardan oynanabilir yapıyor. Hele ki Persona 4'e hiç dokunmadıysanız, Golden sizi alıyor ve başka bir diyara götürüyor.

Oyunda yapacak o kadar fazla şey var ki... Bir liseli olarak derslere girmeli, sosyal ilişkilerinizi

sağlam tutmalı, okul kulüplerine katılmalı, yarı zamanlı işinizde çalışmalı ve bunun ötesinde, zindanlara inip asıl görevlerinizi yapmalısınız. Zindanlardaki sıra tabanlı savaşlar asıl oyun gibi gözüküyor olabilir ama sıradan bir günün hakkını vererek tamamlamaya çalışmak gerçekten büyük bir zaman alıyor. Gün içerisinde yaptığınız aktiviteler hep Persona'larınızın (Sizin için "savaşan ruhlar" diyelim.) güçlenmesine yarıyor. Hangi Persona'nın hangi sosyal ilişkinizden, hangi aktiviteden güç aldığını zaman içerisinde öğreniyorsunuz. 150'ye yakın Persona bulunuyor oyunda ama bunların güçlü ve önemli olan kısmına ancak Infusion, yani Persona'ları birleştirerek ulaşabiliyorsunuz. Infusion'ı hangi gün yapacağınız da önemli, hangi Persona'ları birleştireceğiniz de... Bu konuda deneme yanılma yöntemini de deneyebilir, internetten yardım da alabilirsiniz.

Oyun sağlam bir uzunluğa sahip. Çok fazla oynamadan oyunu tamamladığınızda 60 saati bulmuş oluyorsunuz. Her şeyi yapayım, her türlü aktivitede yer alayım, herkesle konuşayım dersiniz de bu süre uzuyor. Oyunu bitirdiğinizde, daha güçlü düşmanlarla savaşa geçiyor bir New Game+ modu da aktive oluyor.

Savaş konusu da başlı başına bir olay; sıra tabanlı savaşlarda başarılı olmanın en önemli yolu, düşmanınızın zayıf noktasını bilmek. Buna uygun saldırılar yaparak düşmanlarınıza çok daha büyük hasarlar verebiliyorsunuz. Persona'larınızı geliştirirken de farklı yönlerden saldırılara sahip olmalarına özen göstermeniz gerekiyor. Dövüşürken, tüm karakterlerinizi kullanarak düşmana ağır hasar verebileceğiniz bir an da geliyor ve bunu kullanmaktan sakın kaçınmayın. Herkes bir anda düşmana çullanıyor ve düşmana bayağı ağır hasar verebiliyorsunuz.

PlayStation Store üzerinden satın alabileceğiniz Persona 4 Golden, benim her şeyi bırakıp PS Vita'ya gömülme neden oldu ve uzun süredir böyle bir şeye ihtiyacım vardı. (Naruto ve Ni no Kuni de bir yandan bastırıyor.) Hepinize bu oyunu şiddetle tavsiye etmekten ötesini söyleyemiyorum. **Tuna Şentuna**

❑ **Rush ile ekip çalışması bu demek!**



### Alternatif

**Dungeon Hunter: Alliance**  
**Ragnarok Odyssey**  
**Sumioni: Demon Arts**

### Persona 4 Golden

+ Uzun oyun süresi, yapacak tonla iş, yenilenmiş görüntüler  
- Konudan kopmak çok kolay, yan görevler iyileştirilebilir

9,2



# Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3



Yapım **CyberConnect2**  
Dağıtım **Namco Bandai**  
Tür **Dövüş**  
Platform **PS3, Xbox 360**  
Web **www.cc2.co.jp/en**  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



## Ninja birliği kuruluyor!

**E**n son nerede kaldınız Naruto efsanesinde? Biraz spoiler olacak belki ama Akatsuki, Madara Uchiha'nın önderliğinde "kuyruklu canavarlar"ın peşine düştüğünde ben seriden kopmuştum. Ultimate Ninja Storm 3 de seriyi buradan yakalıyor ve sizi macerada pilot koltuğuna oturtup mükemmel bir görsellik hikâyesinin içine atıyor.

Bir ön hikâyeyle başlıyor oyun ve burada ne olduğunu size söylemek istemiyorum lakin kaliteli bir anime görselliğinde, aksiyon dozajı son derece yüksek bir olayın içine düştüğünüzü bildirmek isterim. Bu hikâyeyi geçtikten sonra da oyun başlıyor ve alıştığımız UNS oynanışı karşımıza çıkıyor.

Üç farklı moddan oluşuyor oyun; ya hikâyeye direkt adım atarak Ultimate Adventure'a çıkıyor, ya Free Battle ile teke tek dövüşlere giriyor ya da oyunun online kısımda rakiplerinize karşı dövüşüyorsunuz ki ortada Tekken Tag Tournament 2 gibi bir gerçek varken, burada dövüşmek isteyeceğinizden emin değilim.

Hikâyeye Naruto ile başlıyor ve kısa bir sürede ilk dövüşümüzü gerçekleştiriyoruz. Herhangi bir "tutorial" bölümü olmadığı için de ne yapacağımızı bilemiyoruz eğer daha önce UNS oyunlarını oynamadıysak veya çok önce oynadığımız için unuttuysak! (Ayıptır oyunu öğretmemek.) Kısaca bu oyunda tek bir tuşla yakın dövüş hareketleri yapıyor, bir tuşla ninja yıldızı atıyor, bir tuşla zıplıyor ve son tuşla da chakra'mızı harekete geçiriyoruz. L2 / LT tuşu da çok önemli bir işe yarıyor, o da dayak yerken bir anda kaybolup düşmanın arkasında belirmek ve avantajı lehimize çevirmek.

Chakra kullanımı çok önemli ama önceki oyunlardaki fantastik Jutsu'ların yerine daha normal bir kullanım söz konusu. Chakra tuşuna bir kez basarak daha normal bir Jutsu, iki kez basarak çok daha güçlü bir Jutsu'yu çalıştırıyoruz ve ardından saldırı tuşuna basıp bunu düşmanla temas ettirirsek, düşmanımıza ağır hasar veriyoruz. Eğer yanımızda bize yardım edebilecek dostlarımız varsa onları da kullanarak bir Team Jutsu gerçekleştirebiliyoruz ama bunu yapabilmek için de "Team" barının dolması gerekiyor. Dostlarımızı tek bir saldırı yapıp çıkması yönünde kullanırsak da bu bardan yiyoruz.

Dövüşler genellikle zamanlamayı iyi tutturmaya dayalı bir oynanışta geçiyor. Elbette ki karakterlerin saldırı şekilleri de önemli ama tek bir tuşla saldırı yapabildiğimiz için farklı bir saldırıyı rakibimize yedirmek gibi bir olasılığımız da yok.

Dövüşlere bir kez alıştıktan sonra, Ultimate Adventure'da

## Legend veya Hero

Oyunun gidişatını etkileyen yepyeni bir sistem yer alıyor oyunda:

Legend ve Hero seçimi. Savaşlardan veya olaylardan önce hangi yola sapaçağımız soruluyor ve kazanacağımız puanlara göre de farklı eşyalara kavuşabiliyoruz.



sürekli dövüşmeyi bekliyorsunuz lakin oyun, animeler kadar uzun anlatımlara ve sahnelere sahip olduğu için pek sık dövüşmüyorsunuz. Burada da anime ve manga severler dışındaki oyuncuların oyundan sıkılabileceği ortaya çıkıyor. Aynı cümleler tekrar tekrar söyleniyor, tek bir muhabbet dakikalarda sürebiliyor ama Naruto'yu öyle ya da böyle tanırıyorsanız, bu sahnelerin tadını çıkarabiliyorsunuz.

Oyundaki karakter sayısı inanılmaz fazla ve bazı karakterlerin farklı versiyonları da oyunda yer alıyor. Her karakteri elbette ki Adventure kısmında kullanamıyor ama hepsinin Jutsu'larını görmek için Free Battle'a uğramadan da duramıyorsunuz.

Her savaşın sonra bolca para, bolca tecrübe puanı ve pek de bol olmayan eşyalar buluyoruz ve farklı çeşitteki Bento'lar, dövüşlerin seyrini değiştirebiliyor. (Özellikle ilerleyen dövüşlerde..)

Animeden bile iyi görselliğiyle dikkat çeken oyun, bir animenin bir oyuna ne kadar iyi bir şekilde uyarlanabileceğinin üçüncü örneği sanırım. Naruto belki Japonya'da eski ününü devam ettiremiyor ama oyuna harcanan çaba o kadar büyük ki Naruto'nun nasıl büyük bir isim olduğu bir kez daha ortaya çıkıyor.

Anime, manga ve Naruto fanatiklerinin çok beğeneceği UNS3'ü Naruto ile tanışmak isteyenlere pek tavsiye etmiyorum, Naruto ile alakası olmayanlara ise hiç önermiyorum. **Tuna Şentuna**

## Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3

+ Mükemmel görsellik, Naruto'nun hikâyesinde rol alabilmek, tonla karakter  
- Bazı kısımlar çok uzatılmış, dövüşler iyice kolaylaşmış

8,7

## Alternatif

Naruto Shippuden: UNSG  
Ni no Kuni: Wrath of the White Witch  
One Piece: Pirate Warriors

Rasengan, versiyon 3!







Yapım Arcen Games  
Dağıtım Arcen Games  
Tür Platform / Strateji  
Platform PC, Mac  
Web [tinyurl.com/d28v2la](http://tinyurl.com/d28v2la)

## A Valley Without Wind 2

Strateji + Adventure + Platform = ?

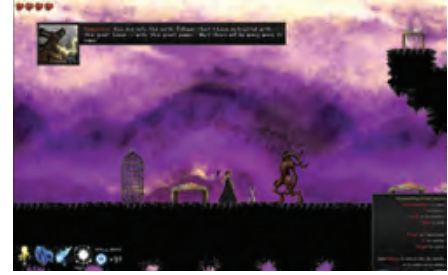
**G**eçen yıl PC ve Mac platformları için piyasaya sürülen A Valley Without Wind'den sonra Arcen Games arayı fazla açmadı ve yine aynı platformlar için ikinci oyunu bizlerle buluşturdu. İlk oyuna belki denk gelmişsinizdir veya ilk kez adını burada duyuyorsunuzdur, çok da önemli değil; oyunumuz sıra tabanlı strateji mantığıyla ilerleyen fakat içinde adventure'dan, platform öğelerine kadar detayları barındıran bir yapım. İki farklı oyun gibi, birinde elementlerden, güçlere, dönem karakterimizle sıra tabanlı bir oyunda "arcade shooter" hızında ilerlerken, diğer taraftan mini bir harita üzerinde tamamen stratejik olarak bize karşı gelen o devasa güce karşı ayakta kalmaya çalışıyoruz. Oyuna ve oyunun mantığına alışmak zorluyor, evet, detayı fazla, onlarca karakter var ve bunların hepsinin farklı güçleri, özellikleri bulunuyor. Oyunun başında bunların dönemlerini, zaman aralıklarını ve karakterlerini seçmemiz mümkün. Rastgele bir karakter almıyoruz neyse ki. Bulduğumuz alanda ilerlemek için büyüler yapmamız gerekiyor diyelim; bunu bile anlamak için oyunun başında tek tek bütün saldırı şekillerini iyice okumuş, birilerinin veya bir şeylerin

üstünde test etmiş olmak gerekiyor ki o arayüzle bu alışma süreci iyice işkence olmaya başlıyor. Bize yardım eden metinlerin fontları ve oyunun tasarımı gerçekten de göz yoruyor ama olur da seversiniz, böyle oyunlar hoşunuza gidiyordur, size güzel bir haber vereyim: Oyunun multiplayer modu var! Stratejik haritanız, karakteriniz, tuhaf tuhaf mekânlarınız sizi bekliyor. **■ Ayça Zaman**

### A Valley Without Wind 2

+ Farklı türlerin birleşimi, detay yoğunluğu, multiplayer seçeneği  
- Görsel tasarım, karmaşık menü, gözü yoran fontlar, kaos

6,0



## Oozi: Earth Adventure

Canım, ne kadar da tatlı!

**O**yun oynayan veya bu dergiyi elinde tutan insanlarla ilgili çok genel bir saptama yapacağım: Hepiniz bir kez bile olsa platform oyunu oynamışsınızdır! Desteksiz saptamamdan sonra size Mario'yu, Sonic'i, Rayman'ı hatırlatıp yine de Oozi'ye sempatik gözlerle bakmanızı isteyeceğim çünkü hem çok şaşşal, hem de bir numarası olmamasına rağmen sevdiriyor kendini işte. 8-bit'ten, 16-bit günlerine taşıyor ister istemez bizi. Hem belki onunla daha önce tanışanlarınız da vardır; Xbox LIVE'in "Indie Games" bölümü vasıtasıyla daha önce de görülmüş ve şu anki PC sürümünde ilk dört bölümü bulabilirsiniz.

Mis gibi bir platform oyunu Oozi'nin dünyası. Geç-

mişteki her oyunu çağırıştırın, ufak detaylarla yüzünüzü güldüren, rengârenk bir oyun var karşınızda. Grafikler iki boyutlu platform kalitesi ne kadar iyileştirilebilirse o kadar iyi işte, zaten bu çok da önemli değil. Oozi'yi tanıyalım biraz. Dediğim gibi şaşşal, salyangozlarla arasının hiç de iyi olmadığı, yıldız fetişli bir arkadaşımız. Arcade, Challenge ve Story modu olan oyunun Story modu tam Mario kıvamında. Salyangoz, yılan gibi türlü türlü hayvanın tepesine zıplama, yıldız toplama, daha çok yıldız toplama ve beş büyük yıldız biriktirme gibi görevler var. Arcade modu açtığınızda belli bir sürede kaç tane yıldız biriktirdiğinizi göreceksiniz. Challenge modu ise sizi birkaç farklı kategoride test ediyor. Ben

Challenge'in hastası oldum; hiç hasar almadan bölümü bitirme ve belli bir noktadan, diğerine kadar yarış gibi sevimli bölümler var.

Çok beklentiniz olmasın, platform özünde ama şeker gibi grafikler ve Oozi ile az da olsa iyi bir vakit geçireceğinizi garanti edebilirim. Platform özleyenler, arşivlerine eklesinler mutlaka! **■ Ayça Zaman**

### Oozi: Earth Adventure

+ Grafikler, şirin tasarım, mod çeşitliliği  
- Herhangi bir platformdan bir adım ötede değil, bazı bölümler uzun

6,4



Yapım Awesome Games Studio  
Dağıtım Awesome Games Studio  
Tür Platform  
Platform PC, Xbox 360  
Web [awesomestudio.com](http://awesomestudio.com)





LEVEL  
DVD'de

## Trigonometry Wars 3 Redux: The Revengeoning

Böyle oyun adı olmaz...

**T**rigonometry Wars, eskili yılların, eski bir oyunuydu ama grafiksel kaliteden pek anlamayan bir arkadaşımız bu oyunun üçüncü versiyonunu yeniden, daha zorlu bir şekilde hazırlamaya karar vermiş, ortaya da bu uzun isimli oyun çıkmış. Bir shoot'em up'tan başkası değil Trigonometry Wars ve grafiksel anlamda bir çaba görülmeden shoot'em up'ların ne kadar zevksiz olabileceğinin de bir kanıtı. İnsan ister

istememez karşısına çıkan boss'un bir büyük dikdörtgen, iki üçgen ve bir kareden fazlası olmasını istiyor ama bu oyunda bu olamıyor... Çabayı takdir ediyorum. Mekanikler çok iyi aslında ama oyuna kesinlikle grafiksel bir giydirmeye yapılmalı zira bu halde oynanacak gibi değil. ■

Tür Shoot'em Up  
Yapım Giest118  
Web Yok

5,0



## Stranger Than Fiction

Kulenin gizemi...

**i**ngilizcenize güvenmiyorsanız, bu yazıyı hemen geçin çünkü olay tamamıyla İngilizce metin tabanlı bir oyun üzerinde dönüyor. Sözde bir başka gezegende, birtakım kalıntılar ve tabletler bulunmuş ve burada da o gezegende yaşayanların geçmişiyle ilgili gizemli bir olay yer alıyor. Bir kuleden bahsediliyor ve bu kulenin nasıl tamamlandığına, tamamlanınca ne olduğuna ışık tutmaya çalışılıyor. Biz de tabletlerdeki dili çözmeye çalışan

bir profesörün rolünü üstleniyoruz. Harflerin yerini değiştirme üzerine kurulu olan oynanış, aslında bizi gizemli bir hikâyeyi çözmeye yönlendirmekten öte değil çünkü bu deşifre işlemi gerçekten çok kolay. Şahsen hikâyeyi merak etmeseydim, oyunu da oynamazdım. Siz de bir deneyin bakalım, kulenin gizemi neymiş, görün... ■

Tür Bulmaca  
Yapım StuStutheBlo  
Web tinyurl.com/c9whg4d

7,2

## Drop a Beat, Giuseppe!

Şaşkın piyanist

**A**deta bir GGJ oyunu gibi duran Drop a Beat, internette oynanan bedava bir Flash oyunu. Çok kötü bir piyanisti kontrol ediyoruz ve kötü çaldığı için de seyirciler ellerinden ne var, ne yoksa ona fırlatıyorlar. Biz de klavyenin sağ tarafındaki tuşlara rastgele basarak sağa, sol tarafındaki tuşlarla da sola ilerleyerek ve Space tuşuyla da piyanonun kapağını açarak bize atılanları geri püskürtüyo-

ruz. Üç kez isabet alma hakkımız var ve amacımız da bolca puan kazanmak. Oyunda bir de gizli olay bulunuyor ki bunu keşfetmek için dikkatli olmanız gerekiyor lakin ben size ipucunu veriyim: Sahnenin sağına hızla çarpın. Bundan sonrasında keşfetmek de size kalmış... ■

Tür Aksiyon  
Yapım Major Bueno  
Web tinyurl.com/bq6jbuw

8,0



## Dungeon Blocks

Hepsine bir yuva lazım!

**T**etris'i düşünün. Şimdi de bloklar oluşturmak yerine, delikler oluşturmayı amaç edindiğinizi hayal edin. Her bölümde de belirli büyüklüklerde ve sayıda delik oluşturmanız gerektiğini de bu düşüncelerinize ekleyin. İşte karşınızda Dungeon Blocks, işte eğlenceli bir internet tarayıcısı oyunu! Fantastik bir boyut da katılarak hazırlanan oyunun her bölümünde, bir zindanda yaşayabilecek fantastik yaratıklar

için yuvalar oluşturmaya çalışıyoruz. Baştaki bölümler elbette ki çok kolay; birer tane kareden oluşan boşluklar yetiyor ama ilerleyen bölümlerde, sınırlı sayıda düşen bloklarla büyük delikler yaratmaya çalışmak bayağı zorluyor. Oyunu deneyin ve ejderhaya nasıl yuva yapacağınızı bana da anlatın. ■

Tür Bulmaca  
Yapım Fraser  
Web tinyurl.com/blngva

8,6





ROCKO @

PSIKİYATRİ

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR  
GÖRÜYÖRUM"





## EASTER EGGZTRAVAGANZA

Vallahi mutfakta çok iyiyimdir doktor, yalanım yok. En basit malzemelerden bile öyle şeyler çıkarırım ki ortaya, vallahi parmaklarını yersin. Bak geçen gün ne yaptım... Önce aldım üç tane yumurtayı, kırıp boşalttım büyük bir kaba, başladım çırpmaya, sonra üstüne bir tutam tavş...şan kulağı, azıcık toz şeker, biraz un, biraz pul biber, bir çay kaşığı süt, iki çatal kekik, 500 gram da kimyasal atık; oldu mu sana leziz bir yemek!

## PRO FOOSBALL

Sonra dedim bak yenerim, bak acımam, kralını tanımam, kardeşimsin demem, parçalarını, ezerim ama dinletemedim. İllaki oynayacak, illaki karşıma çıkacak, illaki maymun edip göndereceğim arkadaşları. Dedim peki, gel, geç karşıma, tut ucundan şunların, tut, it, çek, çevir, bece...erebiliyorsan ne âlâ. Becerdi mi? Evet... Nasıl oldu, ben de anlamadım ama bu bir oyna, bir oyna, bir maymun et beni. Çıkışta geldim hemen.

## SNOWBOARD XTREME

Aslında olay basit doktor. Bir kere ayağa kalkıp yere düşmemeyi başardın mı, ondan sonrası su gibi akıp gidiyor. İster yavaş kay, ister hızlı kay, ister zı...ıpla, ister tümsekten geç, düşmen mümkün değil. Dinle beni bak, güven bana, ne diyorum sana. Ben de bu yollardan geçtim ama ne kolum kırıldı, ne bacağım. Ha, birkaç kez kafa üstü çakıldım, evet ama bak, turp gibiyim. Var mı bir şeyim, de bana hele onu sen.

## WRC POWERSLIDE

Bunlar daha önce de gelmişlerdi bana, demişlerdi yarışacak bir yer lazım bize, pist gibi bir şey ama bulamıyoruz. Dedim dilediğiniz gibi yarışın, edin ama lütfen ortalağı ayağa kaldırmayın, toz duman etmeyin etrafı, sonra bana kızarlarsın; dinletemedim. Sonra ne oldu? Bunlar gittiler abuk sabuk yerlere, başladılar tur atmaya, ne izleyen oldu, ne izleten. Aferin çocuklar.

## ŞİKAYETLER

- Easter Eggztravaganza
- Pro Foosball
- Snowboard Xtreme
- WRC Powerslide

Not: Daha önce bana getirdiği yemeklerde neler vardı acaba?!



# LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

75 TL

## ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum  Yenileme

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

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

**Abonelik Bedelini**  Havale ile gönderiyorum  Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz  Advantage  Axxess  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 2013 tarihine kadar geçerlidir.

### Ödeme bilgileri

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

**\*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)**  
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com





# Donanım

Yılın kulaklığı!

**B**u ay test ettiğimiz ürünler arasında öyle bir kulaklık var ki hem tasarımı, hem de teknik özellikleri ile sizi sizden alacak. Ünlü ürün tasarımcısı Philippe Starck imzasıyla satışa sunulan Parrot Zik, ülkemizde ismi nedeniyle bir hayli sohbet konusu olsa da

büyüleyici özelliklere sahip. Kablo yok, müziğin aktarımı ayrı bir konu, tuş yok, müziğin kontrolü ayrı bir konu... Ürünün detaylı incelemesini ilerleyen sayfalarda bulacaksınız. Kulaklığa gelmeden önce size bir tablet, bir de dizüstü bilgisayar tanıtalım dedik.



98

## Everest Everpad

Fiyatına göre oldukça güçlü, oldukça becerikli



99

## Toshiba Satellite

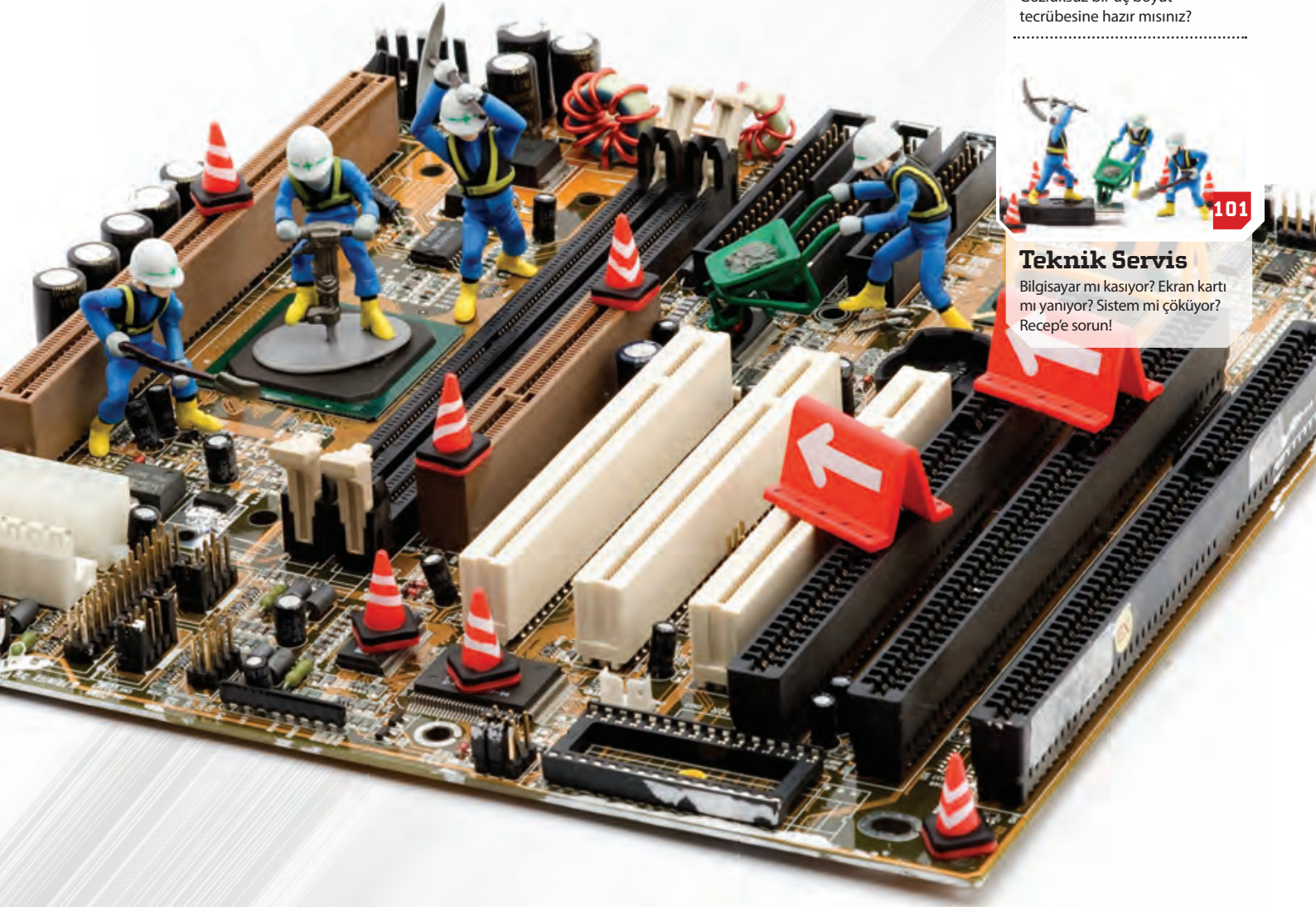
Gözlüksüz bir üç boyut tecrübesine hazır mısınız?



101

## Teknik Servis

Bilgisayar mı kasiyor? Ekran kartı mı yaniyor? Sistem mi çöküyor? Recipe'ye sorun!



## 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





## Everest Everpad DC-1100



Daha ucuza yüksek kaliteye sahip olun

**T**abletler, son dönemlerin yıldızı parlayan ürünleri arasında ilk sıralarda bulunuyor. Piyasaya bakıldığında gerçekten de onlarca farklı markanın ve yüzlerce farklı modelin bulunduğu dikkatlerden kaçmıyor. Seçilebilecek ürünlerin sayıca fazla olması elbette ki son kullanıcılar için iyi bir rekabet ortamı ve cazip fiyatlar doğuruyor. Durumun eksi bir noktası da kullanıcıların kafasını karıştırma şeklinde yorumlanabilir. Detaylı şekilde ele alacağımız Everest Everpad DC-1100'ün öne çıkan ilk özelliği, diğer tüm Everest ürünlerinde olduğu gibi bütçe dostu fiyatı. Uygun fiyatına oldukça zengin özellikleri sığdırmayı başaran Everest Everpad DC-1100'ü tanıdıktan sonra siz de bir tane edinmeye niyetlenebilirsiniz. Gerek fiyat, gerekse karşılığında sunulanlar açısından değerlendirildiğinde Everest Everpad DC-1100'ün avantajlı olduğu kolayca ortaya çıkmayı başarıyor.

10.1 inç büyüklüğünde bir ekrana sahip olan Everest Everpad DC-1100'de 1024x600 piksel çözünürlük oluşturulabiliyor. 1.6 GHz hızındaki çift çekirdekli işlemci sayesinde multimedia

uygulamalarının üstesinden hiç zorlanmadan gelen tabletteki bellek miktarı ise 1GB. Uygulamaların depolanması için ayrı bir 8GB'lık dâhili depolama birimine yer veriliyor. Dilerseniz hafıza kartı kullanılarak hafızaya 32GB'lık katkı yapabilmek mümkün. Tablette Google'ın geliştirmiş olduğu Android 4.1 işletim sistemi sunuluyor. 600.000'i aşan uygulama sayısı ile en geçerli platformlardan biri olan Google Android sayesinde çok daha kullanışlı bir tablet olmayı başaran Everest Everpad DC-1100'in multimedia yönü de oldukça güçlü. USB dönüştürücüsü sayesinde tam boy bir USB arabirimi kazanan Everest Everpad DC-1100'e taşınabilir disk, USB bellek ve dijital fotoğraf makinesi gibi cihazların doğrudan bağlanması mümkün. USB arabirimini operatörlerin kullanıcılara sunmuş olduğu 3G modemlerle de kullanma şansınız var. Ofis uygulamalarıyla size iş yaşantınızda da büyük kolaylık sağlamayı hedefleyen Everest Everpad DC-1100'de çift kamera bulunuyor. 0.3MP çözünürlükteki ön kamera, görüntülü görüşmelere anlam kazandırırken, 2.0MP çözünürlükteki arka kamera da sosyal ortamlarda paylaşılacak düzeyde fotoğrafları başa-

rılı bir şekilde yakalayabiliyor. Kamera yönünün biraz standartların altında kaldığını söylemek gerekli... 9mm'lik gövdesine kablosuz ağ ve Bluetooth gibi teknolojileri de sığdırmayı başaran Everest Everpad DC-1100, 6000mAh kapasitede bir bataryadan güç alıyor. Tabletin uygun fiyatlı olmasına karşın kullanıcılarına sunduğu avantajlardan biri de HDMI görüntü çıkışı.

Everest Everpad DC-1100, iddialı bir tablet. Tasarım ve teknik yönden beklentilere cevap vermeyi başarıyor. Güçlü donanımı sayesinde, aynı fiyat aralığındaki birçok rakibine kıyasla daha uzun süreli bir çözüm olacak gibi görünüyor. Güncel işletim sistemi ve ek uygulamaların da etkisi ile Everest Everpad DC-1100'den sonra kullandığınız taşınabilir bilgisayarını kenara bırakma ihtimaliniz yükseliyor. ■

**İthalat:** Segment

**Web:** [www.segment.com.tr](http://www.segment.com.tr)

**Artı:** Fiyat çerçevesinde sunulanlar, güçlü donanım

**Eksi:** Kamera kalitesi biraz düşük

**Puan:** 8/10





## Toshiba Satellite P855-32F



Üstün performans, tatminkar multimedya desteği

**E**ğer yeni bir taşınabilir bilgisayar satın almanız gerektiğini düşünüyorsanız, yüksek olasılıkla nasıl bir bilgisayar almanız gerektiğini çok iyi biliyorsunuzdur. Bildiğiniz gibi, taşınabilir bilgisayarların performansı, içinde bulundukları donanımlarla doğrudan alakadar. Fark yaratan noktalar ise tasarım ve multimedya yönleri. Sıradan görümlü bir bilgisayar, çantasından çıkardığınızda kalbinizin daha hızlı atmasını sağlamayacaktır. Benzer şekilde ses sistemi vasatın altında olan ve görüntü kalitesi olarak da zayıf kalan bir bilgisayarda günümüzün etkileyici multimedya içeriklerinden keyif alma şansınız yok. Toshiba

Satellite P855-32F ise aslında tam istediğiniz taşınabilir bilgisayar olabilir. Donanımsal bileşenleri güçlü, etkileyici bir tasarıma sahip ve multimedya deneyimi adına büyük bir iddiaya sahip. Onu biraz daha iyi anlayabilmeniz için yakından tanımanız gerekli.

Toshiba Satellite P855-32F, Intel'in üçüncü nesil Core i7 3630QM işlemcisinden güç alıyor. 2.4 GHz saat hızına sahip olan dört çekirdekli işlemcinin turbo frekansı ise 3.4 GHz gibi üstün bir değerde. Çok etkileyici bir deneyim için bilgisayarda 16GB kapasitede sistem belleğine yer verilmiş durumda. Tercih edilen sabit disk de 1TB kapasitede ve 8GB'lık özel bir NAND bellek içeriyor. Böylece 64-bit olan Microsoft Windows 8'in marifetlerinden en hızlı şekilde faydalanılabiliyor. Bilgisayarda tercih edilen ekran, 15.6 inç büyüklüğünde ve 1920x1080 piksel çözünürlüğe sahip. Gözüksüz üç boyutlu teknolojisine sahip olan ekranda üç boyutlu mod aktif hale getirildiğinde, çözünürlük 1366x768 piksel seviyesine gerilese de ortaya oldukça etkileyici görüntüler çıkıyor. Üç boyutlu video ve oyunları yüksek kalitede çalıştırmak adına Toshiba Satellite P855-32F'de oldukça güçlü bir grafik kartına yer verilmiş. NVIDIA'nın GeForce GT 640M model grafik kartı son derece başarılı ve kendisine ait 2GB kapasitede bellek içeriyor. Gerektiğinde

sistem belleğinden paylaşımda da bulunabiliyor. Bluetooth 4.0, 802.11n, çoklu bellek kartı okuyucu, HD (1280x800) web kamera, aydınlatmalı tuşlar, çift USB 3.0 arabirim gibi önemli özellikler de Toshiba Satellite P855-32F'deki yerini almış durumda. Ses sistemi ise usta markalardan biri olan harman/kardon. Böylece bilgisayar multimedya deneyimini bir üst basamağa taşıyor.

Bilgisayarı tasarım açısından da beğenimizi kazandığını söylemeliyiz. Monitör kapağının arkası ve gövde, özel dokulu bir alüminyum malzemeden üretilmiş, serinlik sağladığı gibi bilgisayarın görünümünü de daha çekici kılıyor. Tuşlar her zamanki konforunda ve touchpad de yeterli büyüklükte. Toshiba Satellite P855-32F'in en önemli avantajı, söylediğimiz gibi kullanıcılara gözüksüz bir üç boyut deneyimi yaşatması. Gerçekten de birçok rakibi karşısında oldukça sıra dışı olduğunu söylemeliyiz. ■



**İthalat:** TNB  
**Web:** www.toshibatr.com  
**Artı:** Gözüksüz üç boyut avantajı, güçlü donanım  
**Eksi:** Dokunmatik ekran desteği yok  
**Puan:** 9/10





## Parrot Zik

Philippe Starck imzasıyla...



**T**aşınabilir cihazların popülerliği günden güne yükseldiği için kulaklık konusu da şu sıralar bir hayli gündemde. Hemen her cihazın kutusundan bir kulaklık çıkıyor ancak kaliteli ürünlerin, kullanıcıları çok daha farklı bir dünyaya sürüklediği gün gibi ortada. Deneyimli üreticilerden biri olan Parrot'un ürün yelpazesine son olarak kazandırdığı Zik de oldukça başarılı bir model. Dünyaca ünlü tasarımcılardan biri olan Philippe Starck'ın imzasını taşıyan kulaklığın sıra dışı olduğunu daha ilk anda anlayabilmeniz mümkün. Kulaklık 3.5mm'lik bağlantısıyla akla gelebilecek neredeyse tüm cihazlarla kullanılabilirliği gibi, Bluetooth ve NFC bağlantısı ile akıllı telefonlar ve tabletlerle de eşleşme sağlayabiliyor. Aktif gürültü engelleme, dokunmatik kontrol, kullanım algılayıcı ve ekolayzır kontrolü gibi detaylı özellikler sunan Parrot Zik, gerçekten de denenmesi gerekli olan bir kulaklık.

325 gram ağırlığa sahip olan kulaklığın dış mekânlarda da kullanılabilmesi mümkün. Metal malzemelerle sağlamlaştırılmış olan gövde gerçekten de başarılı. Mikrofon, sürücü kabinlerinin içine

gömülü olduğu için standart bir müzik kulaklığı ile tasarımsal bir fark bulunmuyor. Sürücülerin biraz olması gerekenden büyük olduğunu söyleyebiliriz ancak nedeni aktif gürültü engelleme teknolojisinin kullanılıyor oluşu. Dâhili dört farklı mikrofonla kapsamlı bir gürültü analizi yapan kulaklık, dış gürültüleri 25dB'e kadar azaltabiliyor. Biraz evvel de söylediğimiz gibi, kulaklığın 3.5mm'lik kablosuyla kullanılmasının dışında Bluetooth ve NFC bağlantı avantajları da var. Bluetooth 2.1 desteği, kaliteli bir müzik deneyimi adına yeterli. NFC kullanımı için de kulaklığın sol sürücüsünü telefonunuzla veya tabletinizle temas ettirmeniz yeterli. 800mAh kapasitede dâhili bir bataryaya sahip olan Parrot Zik, gürültü engelleme özelliği aktifken 18 saat bekleme yapabiliyor. Kullanım süresi ise altı saat ve yeterli sayılabilir.

Parrot Zik, dokunmatik olarak kullanılabilen bir kulaklık. Parmağınızı gövde üzerinde yukarı - aşağı hareket ettirerek ses seviyesini ayarlayabilirsiniz. Sağa - sola hareket ettirerek parça değişimi de yapılabiliyor ancak parça değişimi için Bluetooth veya NFC bağlantısının olması gerekli. Kullanım

algılayıcıya sahip olan kulaklık, kafadan çıkarıldığı anda çalan müziği durduruyor veya sesi tamamen kesiyor. Takıldığı andaysa çalan parça kaldığı yerden devam ediyor. Böylece müzik zevkiniz hiçbir zaman bölünmüyor. Telefonlarla yapılacak eşleşmeyle görüşmelerinizi de kolaylıkla gerçekleştirebileceğinizin altını çizelim. Parrot Zik'te dijital ses işlemcisi (DSP) de bulunuyor. Böylece Apple iOS ve Google Android destekli cihazlarınıza kuracağınız Parrot Audio Suite uygulamasıyla "Parrot Concert Hall" özelliğini aktif hale getirerek müzik ziyafetini katlayabilirsiniz. Uygulama sayesinde ekolayzır ayarlarını değiştirebilir, hatta kalan batarya seviyesini kontrol edebilirsiniz. Kulaklığın yazılım güncellemesi de telefon üzerinden gerçekleştirebiliyor. ■

**İthalat:** Gatio

**Web:** www.kulaklik.com

**Artı:** Benzersiz özellikler, NFC teknolojisi, rahat ve sağlıklı odaklı tasarım

**Eksi:** Hak etse de biraz pahalı

**Puan:** 10/10





# Teknik Servis

Dizüstü bilgisayarların da ekran kartı değişir! Son zamanlarda en çok sorulan sorulardan birisi şu: Dizüstü bilgisayarımın ekran kartını değiştirebilir miyim? Piyasadaki dizüstü bilgisayarların %90'ının ekran kartı anakarta gömülü, yani anakartın bir parçası ama bozulduğunda var olan GPU sökülüp yerine yenisi takılabiliyor.

**S:** Intel Core i7-3720QM 2.6 - 3.6 GHz işlemci, 16GB RAM, NVIDIA GTX680M (4GB) ekran kartı, 140GB SSD, 500GB 7200RPM sabit disk ve Windows 7 64-bit işletim sistemi olan MSI GT60 dizüstü bilgisayarım var. Günümüzün PC oyunları artık fazla ekran kartı hafızası istiyor. Mesela Far Cry 3'te, benim dizüstü bilgisayarımda fps'de düşüşler yaşıyor. Oyunda MSAA özelliğini açtığımda resmen oyun oynanmıyor. Dizüstü bilgisayardaki ekran kartı ve PC ekran kartlarının arasında devasa fark var performans açısından ama neden her oyun illaki takılarak çalışıyor şu dizüstü bilgisayarlarda. Call of Duty'de olsun, Battlefield 3'te ya da adventure oyunu The Walking Dead'de oyunlar ara ara takılıyor. Dizüstü bilgisayarda en güzel performansı nasıl alırım ya da sistemim mi yetersiz? Oyunu "smooth" bir şekilde çalıştırmayı bir başaramadım. Ekran kartı güncellemelerini yapıyorum, onun dışında başka kritik neler var? Anlamadığım olay, ekran kartım iyi, 4GB da belleği var ama oyunlarda illaki problem yaşıyorum. Elbette ki oynuyorum, çalışıyor ama insan tam performansta istiyor güzel bir dizüstü bilgisayar almışken. Bana önerebileceğin NVIDIA ayarları ya da dizüstü bilgisayarda

rımda değiştirmem gerekenleri yazarsan çok ama çok sevinirim. Değercan Değer

**C:** Her oyunun ekran kartına göre en ideal ayarını elde etmek istiyorsan NVIDIA'nın yeni yazılımı GeForce Experience'ı kullanabilirsin. Bu sayede oyun, ekran kartının çalıştırabileceği en ideal ayara göre ayarlanmış olur. Dizüstü bilgisayarlarda oyun oldum olası problemlili olmuştur ama GT60 gibi bir dizüstü bilgisayarda sorun yaşamaman gerek. Oyuna girmeden önce Turbo fanı devreye sok, bu en azından sistemin ısınmasını engelleyecektir. Fps düşüşlerinin en büyük nedeni ısınmadır. Ayrıca işletim sistemini Windows 8 yap. Sonra güç seçeneklerine gir. Ek planlar kısmında "Yüksek Performans" var, bunu seçmen gerek. Dizüstü bilgisayarın yeni olduğu için toz veya termal macun kuruması sorunu olacağını sanmıyorum.

**S:** Benim 180 TL bütçem var ve ekran kartı ile bellek (RAM) almak istiyorum. Bilgisayarımın özellikleri şöyle: Intel Core 2 Duo 2.66 GHz, 300 Watt güç kaynağı, anakart ASUS ama modeli aklımda değil şu an. Önceki

ekran kartım GT9500 idi, yanlışlıkla kırdım. Belleği de bir arkadaşşıma hediye verdim, DDR2 2GB Kingston idi. Şimdi abi bana 180 TL bütçeyle önerebileceğin ekran kartı (DirectX 11) ve bellek (4GB) var mı? Asım Ekiz  
**C:** 4GB DDR2 bellek zaten 180 TL. Bu durumda ekran kartı alacak paran kalmıyor. Yani bir seçim yapman gerek. 180 TL'lik ekran kartından da fazla bir performans beklememek gerek açıkçası. Ekran kartı tavsiyem 200 TL verip HD 7750 alman olacaktır. Bunun altındaki ekran kartlarından oyunlarda pek bir performans bekleme.

**S:** Anakartım GIGABYTE G41MT-S2PT, 4GB RAM, Windows 7 32-bit işletim sistemi, Pentium Dual-Core 3.33 GHz işlemcim var. Ve geliyorum felakete: NVIDIA GeForce GT 220! 1GB diye aldığım ekran kartının giriş seviye ekran kartı olduğunu öğrenmem uzun sürmedi. Lanet ekran kartıyla hiçbir oyunu oynayamıyorum! Ben de AMD HD 6850 almaya karar verdim ki her oyunu 1080p ultra da açabileyim. Bütçem buna yetiyor. Sıra sorularımda: HD 6850 ile iyi bir seçim yapmış mıyım? 64-bit işletim sisteminin, performansı birazcık ▶



► arttırdığını biliyorum fakat anti virüs yüklenmediğini duydum ve kararsız kaldım. Sizce 64-bit'e geçmeli miyim? D-Smart internete geçtim, sizce iyi mi? Ben kartı alıp montajı kendim yapacağım. Termal macun sürmeyince performans %10'dan fazla düşüyor mu? Enes Özbay

**C: HD 6850 güzel bir kart ama artık miadını doldurdu. Bu saatten sonra alacaksan HD 7850 almanı tavsiye ederim. NVIDIA tarafında da GTX 660 veya 660 Ti'a yönelebilirsin. 64-bit işletim sistemine anti virüs yüklenmediğini hangi bakkal söyledi, bilmiyorum, öyle bir şey yok. 64-bit, virüslere karşı daha güvenli ve en güncel güvenlik yazılımları da 64-bit ile uyumlu. 32-bit devri bitti artık. 64-bit'te de en iyisi Windows 8 64-bit. D-Smart Net, TTNET'in altyapısını kullanıyor ama D-Smart'ın dijital yayını birlikte hem interneti, hem de dijital yayını birden sunduğu paketler güzel. Bunun dışında TTNET ile pek fark yok diyebilirim. Sıfır alınan karta termal macun sürmeye gerek yok. Kart zaten soğutması ve her şeyi ile geliyor. Sökersen garanti dışı bırakabilirsiniz.**

**S:** Yeni bir dizüstü bilgisayar almayı düşünüyorum ve aklımda Monster'ın Q63P150EM03 15.6" modeli var. Bu fiyata özellikleri nasıl acaba? Kampanya dâhilinde en geç 17 Aralık'a kadar sipariş versem biraz daha kârlı çıkacağım. Daha iyi bir model öneriniz varsa da hayır demem. Süleyman Yasir Kula

**C: Monster'ın farklı kasa ve üretim modelleri var. Benim tavsiyem, alacaksan MSI'nın Barebone kasalarını kullanan modellerinden alman. Compal veya Clevo pek tavsiye etmiyorum zira BIOS güncellemesi en çok MSI modellerine geliyor. Bir de teslim tarihleri gecikebiliyor, bunu da hesaba katmanda fayda var.**

**S:** Benim bilgisayarım Call of Duty: Modern Warfare 2, Team Fortress 2 gibi oyunları bir - iki saat aralıksız oynayınca çok ısınıyor ve aniden kapanıyor. Bilgisayarımın özellikleriyse şöyle: Intel Core i3 2.40 GHz, 2GB

## DDR4, 2014 gibi piyasada olacak. Bu sene ilk olarak sunucu sistemlerine girecek. 2014'te de son kullanıcıya, yani bizlere ulaşacak

RAM, Windows 7 Ultimate 32-bit, ATI Mobility Radeon HD 4650, 1750 MB bellek. Bilgisayarımı komple değiştirmem mi gerekiyor, yoksa sadece anakartın veya başka bir şeyin mi değiştirilmesi mi gerekiyor? Bu arada özellikle yaz aylarında ve sıcak havalarda daha çok oluyor. Hasan Şahin Teker

**C: Aynı ekran kartına sahip Samsung R522 dizüstü bilgisayarını ben kullanıyordum ve yaklaşık iki yıl sonra aynı sorunu ben de yaşamaya başlamıştım. Çözüm, kasayı açıp tozları temizleme ve termal macunu yenilemekten geçiyor. Geçen zamanda çok fazla toz biriktiği için ekran kartı ısınıyor. Kart ısınınca da bir süre sonra termal macun kuruyabiliyor. Bir de şöyle bir gerçek var ki HD 4650'nin DirectX 11 desteği yok ve kart miadını doldurdu. MXM slot'u kullandığı için değiştirme ihtimalin olabilir ama genelde dizüstü bilgisayarını komple değiştirmek en iyi çözümdür.**

**S:** Lenovo IdeaPad Z570 markalı bir dizüstü bilgisayarım var. Özellikleri: Intel Core i5-2410M CPU @ 2.30GHz, 4GB DDR3 1333 MHz RAM, ekran kartı ise paylaşımlı Intel HD Graphics Family ve NVIDIA GeForce GT520M. Bu bilgisayar bana ne kadar dayanır? (Aslında daha yeni, Kasım 2011'de almıştım.) Far Cry 3, Assassin's

Creed III gibi oyunları Medium ayarlarda oynayabiliyorum ama bana yetersiz geliyor. Oyunları Very High'da oynamak istiyorum. Eğer fps'yi arttıracak bir program varsa lütfen söyle ve sence bu bilgisayarın özellikleri nasıl? Yunus Emre Akyol

**C: Fps artırmak için en iyi program güncel sürücüdür. Bunun dışında overclock yapabilirsin ama bu sistemde pek tavsiye etmem. Isınma sorunlarına yol açar. 520M ile yapabileceklerin sınırlı. Bu bir oyun bilgisayarı değil sonuçta. Very High istiyorsan en az GTX 660M ekran kartlı modellere yönelmelisin.**

**S:** Bir sistem toplayacağım. Ekran kartı AMD 7850, işlemci AMD FX-6300 olsa yeterli gelir mi? Bir de Windows 8 ile Windows 8 Pro arasında ne fark var? Arada 120 TL fiyat farkı var, buna değer mi? Genellikle oyun oynamak için kullanacağım bilgisayarı. Akın Donma

**C: FX-6300, Piledriver serisi yeni bir işlemci, tavsiye ederim. HD 7850 de oyunlarda gayet iyi performans sunacak bir ekran kartı. İşletim sistemi olarak da düz Windows 8 kurabilirsin, Pro sürümü şart değil.**

**S:** DDR4 RAM'ler ve anakartlar ne zaman piyasada olacak? Yiğit Sarpkan

**C: DDR4, 2014 gibi piyasada olacak. Bu sene ilk olarak sunucu sistemlerine girecek. 2014'te de son kullanıcıya, yani bizlere ulaşacak.**

**S:** Sistemim şöyle: Intel Core i5 2500K CPU, GIGABYTE Z68AP-D3 Anakart, 8GB RAM, 2GB AMD Radeon HD 7850 ekran kartı, 700W PSU. FIFA 13 oynarken bir süre sonra kasmaya başlıyor, aynı şey Batman: Arkham City'de de oldu. Ne yapmalıyım? Mertcan Zengince

**C: İlk olarak Windows 8 64-bit kur. Sonra FIFA 13'ü güncelle. Oyuna altından fazla yama çıktı. Tabii ki orijinal kullananlar hiçbir zaman güncellemelerle uğraşmak zorunda değiller. Son olarak ekran kartı sürücüsünü de 13.2 sürümüne güncelle.**

**S:** PC toplamayı düşünüyorum ve 1750 TL'ye şöyle bir sistem toplattım: Intel Core i5-3470 3.20 Ghz 6MB ön bellek HD 2500 VGA işlemci (işlemcide HD ne arıyor, anlamadım), ASUS

P8B75-M B75 1155, Kingston 8GB DDR3 1333 MHz RAM, Seagate 1 TB 7200 RPM 64 MB sabit disk, ASUS TAK21 450W siyah - gümüş kasa, Zotac GTX650 AMP 128-bit 25b DDR5 ekran kartı ve Philips 20" 206V3LSB2 1600x900 monitör. Bu sistem oyunlarda tam performans almamı sağlar mı? Özellikle Battlefield 3'ü Full ayarlarda ve yeni nesil oyunları kasmadan oynayabilir miyim? Ayrıca topladığım yer bana ATI 256-bit ekran kartının hem daha ucuz, hem daha iyi olduğunu söyledi. Lütfen sistemimdeki eksikleri söyleyip en kısa zamanda bana söyleyebilir misin? Onur ÇEVİK

**C: Çok dengesiz bir sistem olmuş; işlemci güçlü, ekran kartı güçsüz. Öte yandan anakart, işletmele için tasarlanmış B75 yonga setli bir anakart. Monitör desen Full HD değil. Olmamış yani. Bu paraya AMD bir sistem toplarsan daha dengeli olacaktır.**

**S:** Bilgisayarımı bir yıl önce aldım. Dell Inspiron N5110 modeli. i7 2670QM işlemci, 1GB GT525M ekran kartı, 8GB RAM, Windows 7 Home Premium 64-bit ve altından Thermaltake Massive 23 LX soğutucu var. Geçen sene Ocak ayının sonunda aldım. Battlefield 3'ü Full ayarlarda hiç donmadan sonuna kadar oynadım, herhangi bir kapanma ve parazitlenme yoktu. Ayrıca o zaman fanı almıştım. Aradan bir sene geçti, Prototipe

2'de kasmaya başladı. Isınma sorunu olabilir diye düşünüp fan aldım. Sorun biraz çözülmüş gibi oldu ama az kasmalarla oyunu bitirdim. Bugüne herhangi bir oyunu açıyorum, 20 dakika sonra otomatik kapanıyor. Sorunumun ısınmadan kaynaklandığını düşünüyorum. İşlemcinin 95 dereceye ulaştığını gördüm. Şimdiye kadar hiçbir temizlik yapılmadı. Dizüstü bilgisayarın garantisi bir yıl var, ne yapmalıyım? Ahmet Karaçalı

**C: Garantisi varsa ilk iş garantiye göndermek olacaktır. Tozları temizleyip termal macunu yenilemelerini özellikle not düşün. Kendiniz açarsanız, ürün büyük ihtimalle garanti dışı kalacaktır.**

**S:** Dizüstü oyun bilgisayarı alacağım. Sence 4GB NVIDIA GTX680M ile 1.5GB GTX675M arasında ne kadar performans farkı var? Söylediğin gibi hafıza önemsiz, peki hiç kasmadan oynayabilmem için GTX675 de yeterli mi? Bengialp Akseki

**C: 1.5GB RAM miktarından, 4GB RAM miktarına göre bir ölçeklendirme yapacak olursak aradaki 2.5GB'ın GTX680M'e hiçbir şey kazandırmadığını söyleyebiliriz. Yani illaki GTX 680M almak zorunda değilsin. GTX 675M de gayet iyi bir performans sunuyor.**

**S:** Masaüstü bilgisayarımı dört yıl önce almıştım ve biraz eskidi. Bu sefer bileşenleri değiştirmek ya da yeni bir kasa toplamak yerine dizüstü bilgisayar almayı düşünüyorum. Almak istediğim PC, beni yine dört - beş yıl idare edecek, yeni çıkan oyunları üst seviyelerde oynamamı sağlayacak ve cebimi de çok yakmayacak. Bazı yerlerden aldığım bilgilere göre, isteklerim doğrultusunda kaliteli bir PC'yi 4.000 TL'den aşağı bulamazmışım. Aşağısındakilerin iki yıllık ömrü var şeklinde dedikodular duydum. Ayrıca bazı modellerde harici ekran kartı olmadığını ve bunun PC ömrünü kısalttığını duydum. Biraz araştırdıktan sonra Monster Q63W150ERQ03 benim için uygun gibi göründü. Şu an için de güzel bir indirim var ama bu söylenenler benim aklıma karıştırdı. İlgilediğim PC modelini sen nasıl yorumlarsın? Alınması benim açımdan uygun olur mu, yoksa daha yukarı ve pahalı modellere mi bakmam gerek? Doğukan

**C: GT650M ekran kartı var baktığın cihazda ki bu senin gibi çekirdek bir oyuncu için bence yetersiz. En az GTX660M ekran kartlı, tercihen GTX680M ekran kartlı modellere yönelmelisin. Tavsiyem MSI GT60 olacaktır zira 15.6 inç boyutta GTX 680 ile şu an piyasadaki en yüksek performanslı oyun dizüstü bilgisayarlardan birisi.**

**S:** Windows 8 diyorsun, sebebini de açıkladın ama tam olarak anlayamadım. Oyun performansı açısından Windows 7 ile pek bir farkı yok. Yüklemeye biraz çekiniyorum aşıkçası. Nedenini açıklarsan sevinirim. Bengialp Akseki

**C: İlk olarak Windows 8, piyasadaki en güncel ve en güvenli işletim sistemi. Windows 7 kurduğun zaman 1 GB'tan fazla güncelleştirme ve Service Pack 1 ile uğraşmak zorundasın. Oysaki Windows 8, şu anda Windows 7'nin bütün güncelleştirmelerini barındırıyor bünyesinde. Ayrıca Windows 7'nin sahip olduğu güvenlik açıklarını da barındırmıyor. Sonrasında Windows 8 ile gelmiş geçmiş en kullanışlı Başlat menüsü geliyor. Bu Başlat menüsünde bir programı açmak için alt menülerle boğuşmak zorunda değilsin. Menüü açar açmaz bütün her şey karşında. Üstelik programlarını ve oyunlarını kategorilere ayırıp bu kategorilere isim verebiliyorsun. Ayrıca bu ekranı kişiselleştirip görsel zevkine uygun hale getirebiliyorsun. Oyun konusuna**



gelince: Windows 8, kurulum esnasında en güncel sürücülerini kurup sisteminden tam performans almanı sağlıyor. USB 3.0 sürücüsünden, ekran kartı sürücüsüne kadar en güncel sürücülerini kuruyor. Bu da donanımlarından tam performans almanı sağlıyor. Şimdi senin aklında tek soru var: Oyunlarla uyumlu mu? Çok basit bir biçimde Windows 8, 1997 yılında çıkan Fallout'u bile çalıştırıyor. Bugüne kadar bana kimse "Windows 8'de şu oyunu çalıştıramadım." ile gelemedi, gelenler de korsan sürüm kullandıklarını ki ben onları bile çözdüm. Yeniliklere açık olun. DirectX 11'i mecbur kılan

**Crytek'e saygılar.**

**S:** Toshiba Satellite C855-15F dizüstü bilgisayarını almayı düşünüyorum. Fiyatı bütçeme tam uygun düşüyor. 1.400 TL altı dizüstü bilgisayarlarla ilgileniyorum. Oyun ağırlıklı alacağım için ekran kartının HD7610M olması bu isteklerim için uygun mudur? Son iki rakamının "6" olması tatmin edici bir seviyede oyun oynayacağımı düşündürüyor. Öte yandan amatör olarak müzikle de ilgileniyorum. Bu dizüstü bilgisayarın ses kartı konusunda da bilgi verebilir misiniz? Yani müzik ve oyun kullanımları için uygun düşer mi diye

soracaktım. Rifat Ferman

**C: 1.400 TL altı bütçe için iyi bir bilgisayar ama AMD maalesef ekran kartı isimlendirmesi konusunda son zamanlarda iyi bir tablo çizmiyor. HD7610M, NVIDIA tarafında GT525M'e eşit ve bu iki kartın da oyun performansı pek de iç açıcı değil. Eğer alabiliyorsan GT635M ekran kartlı bir ürün al ya da tercihen GTX660M ekran kartlı ürünlere yönel. ■**

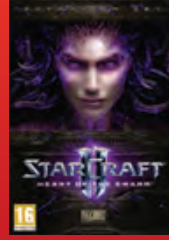
Sorularınız için donanim@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

## Sistem Gereksinimleri



### BioShock Infinite

İşletim Sistemi: Windows Vista SP2  
İşlemci: Intel Core 2 Duo 2.4 GHz / AMD Athlon X2 2.7 GHz  
Bellek: 2 GB  
Sabit Disk: 20 GB  
Ekran Kartı: AMD Radeon HD 3870 / NVIDIA GeForce 8800 GT



### StarCraft II: Heart of the Swarm

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7 / Windows 8  
İşlemci: Intel Pentium D / AMD Athlon X2  
Bellek: 1.5 GB  
Sabit Disk: 20 GB  
Ekran Kartı: AMD Radeon X800 XT / NVIDIA GeForce 7600 GT



### Resident Evil 6

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7 / Windows 8  
İşlemci: Intel Core 2 Duo 2.4 GHz / AMD Athlon X2 2.8 GHz  
Bellek: 2 GB  
Sabit Disk: 16 GB  
Ekran Kartı: NVIDIA GeForce 8800 GTS



### Tomb Raider

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Windows Vista / Windows 7 / Windows 8  
İşlemci: Intel Core 2 Duo 1.86 GHz / AMD Athlon X2 2.1 GHz  
Bellek: 1 GB  
Sabit Disk: 12 GB  
Ekran Kartı: AMD Radeon HD 2600 XT / NVIDIA GeForce 8600

## SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	Cooler Master Elite RC-430 500 watt	Cooler Master Elite RC-430 500 watt	Cooler Master HAF RC-912 750 watt
ANAKART	GIGABYTE GA-970A-D3	ASRock Z77 Pro 3	MSI Z77A-GD55
İŞLEMCI	AMD Phenom II X4 965	Intel Core i5 3570K	Intel Core i7 3770K
İŞLEMCI FANI	AMD (Stok Fan)	Thermalright HR-02 Macho	Thermalright Silver Arrow
BELLEK	G.SKILL Value DDR3-1333 4GB (2x2GB)	G.SKILL Ripjaws F3-12800CL9D 8 GB DDR3	G.SKILL Ripjaws F3-12800CL9D 8 GB DDR3
EKRAN KARTI	AMD Radeon HD 6870	AMD Radeon HD 7870	AMD Radeon HD 7970
SABİT DİSK	Crucial CT128M45SD2 128 GB	Crucial CT256M45SD2 256 GB	Crucial CT256M45SD2 256 GB
OPTİK SÜRÜCÜ	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı
FİYAT	620\$ + KDV	1060\$ + KDV	1515\$ + KDV





## Batman: Arkham City

Rocksteady Studios zoru başardı ve "en iyi"yi "daha iyi" yapmayı başardı. Batman hayranı olsanız da, olmasanız da bu oyunun atmosferine hayran olmamak çok zor.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Rocksteady  
**Dağıtım** Warner Bros  
**Çıkış Tarihi** 2011



## Battlefield 3

Zamanının ötesinde görsel detaylarla oyuncuları cezbeden Battlefield 3, oynayan herkese unutulmaz bir savaş deneyimi yaşatıyor. EA DICE'a Frostbite 2 motoru için ne kadar teşekkür etssek azdır.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** EA DICE  
**Dağıtım** Electronic Arts  
**Çıkış Tarihi** 2011



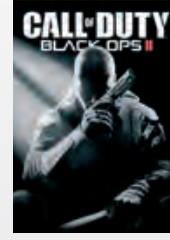
## Borderlands 2

Atmosfer, adrenalin, RPG, FPS, testosteron, östrojen... Hem de hepsi bir arada! Borderlands 2, RPG'yi belirli bir zümreye ait olmaktan çıkarıp FPS severlere de bahşetmeyi başaran harikulade bir yapım.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Gearbox Software  
**Dağıtım** 2K Games  
**Çıkış Tarihi** 2012



## Call of Duty: Black Ops II

Artık fabrikasyona geçtiğini düşündüğümüz Call of Duty serisi bizi şaşırttı ve Black Ops II ile hala yapabilecekleri olduğunu gösterdi.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Treyarch  
**Dağıtım** Activision  
**Çıkış Tarihi** 2012



## Civilization V

Diplomasiye, teknolojiye, savaşa ve uzay çağına uzanan bir strateji sunan Sid Meier'in bağımlılık yapan Civilization V'nde tarihi şekillendirmiş dünya liderleriyle kapışmak benzersiz bir deneyim.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Firaxis Games  
**Dağıtım** 2K Games  
**Çıkış Tarihi** 2010



## God of War III

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boşa çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Sony  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2010



## LittleBigPlanet 2

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Media Molecule  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2011



## Mass Effect 3

BioWare'in bilimkurgu temalı enfes RPG oyununda kumutan Shepard dillere destan hikayesini başka bir boyuta taşıyor.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** BioWare  
**Dağıtım** Electronic Arts  
**Çıkış Tarihi** 2012



## Max Payne 3

Rockstar Studios'un şaheseri Max Payne 3, eli silah tutabilen herkesin gönlünde taht kurmuş durumda. Max Payne 3'ün multiplayer modları da oyunu uzun süre taze tutmayı sağlayacak kalibrede.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Rockstar Studios  
**Dağıtım** Rockstar Games  
**Çıkış Tarihi** 2012



## Ni no Kuni

Dünyası, görseelliği ve oynanışı ile bizi kendine hayran bırakan Ni no Kuni: Wrath of the White Witch, bugüne kadar PlayStation 3'e çıkmış en iyi yapımlardan biri.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Level-5  
**Dağıtım** Namco Bandai  
**Çıkış Tarihi** 2013

### MART 2013

Akaneiro: Demon Hunters	70
Aliens: Colonial Marines	50
Antichamber	90
Crisis 3	79
Dead Space 3	71
<b>Dokuro</b>	<b>90</b>
Dungeonland	82
Fist of the North Star: Ken's Rage 2	44
Forge	71

Hitman HD Trilogy	80
In a Window	60
Knytt Underground	77
Lyssandra and the Amplegores	71
Metal Gear Rising: Revengeance	82
Omerta: City of Gangsters	68
Prism Panic	83
Proteus	76
Retrovirus	68
Skulls of the Shogun	78

<b>The Elder Scrolls V: Skyrim - Dragonborn</b>	<b>90</b>
<b>The Plan</b>	<b>90</b>

### ŞUBAT 2013

Agricultural Simulator 2013	84
AirBuccaneers	69
Anarchy Reigns	68
Black Sword Knight	65
Chaos on Deponia	80
DmC (Devil May Cry)	75





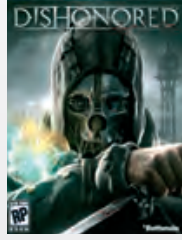
### Diablo III

Dillere destan zorluk seviyesi yüzünden yapımcıların bile bitirmekte zorlandığı Diablo III, hayranlarını uzun yıllar mutlu edecek bir eser olarak tarih sayfalarına adını altın harflerle yazdırmayı başardı.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Blizzard  
**Dağıtım** Activision & Blizzard  
**Çıkış Tarihi** 2012



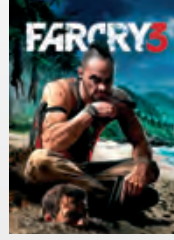
### Dishonored

Bethesda'nın tornasından çıkan Dishonored, özellikle RPG severlere unutulmaz bir oyun deneyimi sunarken özellikle oyun mekanikleriyle Deus Ex: Human Revolution'ın yapamadığını yapmayı başarıyor.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Arkane  
**Dağıtım** Bethesda  
**Çıkış Tarihi** 2012



### Far Cry 3

Bizi tropikal bir ortamdan alıp Afrika'nın uçsuz bucaksız çöllere götüren Far Cry serisi, yeni oyunu Far Cry 3 ile kafalarımıza "allak bullak" etmeyi başardı.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Ubisoft  
**Dağıtım** Ubisoft  
**Çıkış Tarihi** 2012



### Forza Horizon

Seriye alışlagelen düzenlenmiş bambaşka bir yapıya, festival coşkusu taşıyan Forza Horizon sayesinde Xbox 360'ta yarış keyfi durmaksızın devam ediyor.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Playground, Turn 10  
**Dağıtım** Microsoft  
**Çıkış Tarihi** 2012



### Gears of War 3

Gears of War 2'nin pabucunu dama atabilecek yegane oyun, yine bir Gears of War olabilir ve böyle oldu. Testereleği yağlayın ve savaşa hazırlanın.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Epic Games  
**Dağıtım** Microsoft  
**Çıkış Tarihi** 2011



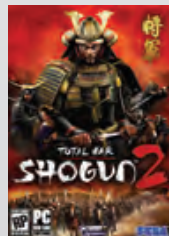
### Portal 2

Oyunculara yaratıcı bir oynanış sunan yeni bir şaheser... Kafa patlatan bulmacaları arkadaşlarınızla birlikte oynarken bildiğiniz gerçekleri gözden geçirme ihtiyacı hissedeceksiniz.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Valve  
**Dağıtım** Valve  
**Çıkış Tarihi** 2011



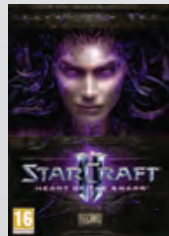
### Shogun 2: Total War

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



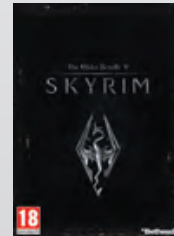
### StarCraft II

Ana oyun gibi, ek paketi de mükemmel bir senaryo moduyla karşımıza çıktı. Heart of the Swarm, multiplayer modunu da başarıyla geliştirdi.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Blizzard  
**Dağıtım** Activision Blizzard  
**Çıkış Tarihi** 2013



### The Elder Scrolls V: Skyrim

Atmosferiyle oyuncuları içine çeken ve adeta hapseden Skyrim, tadına doyum olmaz bir oyun olarak "en iyi RPG" unvanını bileğinin hakkıyla almayı başarıyor.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Bethesda  
**Dağıtım** Bethesda  
**Çıkış Tarihi** 2011



### Uncharted 3: Drake's Deception

Hollywood filmlerini kısılandıran Türkçe dublajlı senaryosuyla Nathan Drake bu kez taş üstünde taş bırakmıyor.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Naughty Dog  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2011

Forza Horizon - Rally	75
Kinect Party	86
Miasmata	78
<b>Ni no Kuni: Wrath of the White Witch</b>	<b>93</b>
Painkiller: Hell & Damnation	40
Primordia	82
Strike Suit Zero	74
<b>Telepaint</b>	<b>94</b>
The Book of Unwritten Tales: TCC	65
The Cave	81

<b>OCAK 2013</b>	
Air Conflicts: Pacific Carriers	67
Assassin's Creed III (PC)	80
Baldur's Gate: Enhanced Edition	85
Battlefield 3: Aftermath	85
Chivalry: Medieval Warfare	79
Curiosity - What's Inside the Cube?	70
Family Guy: Back to the Multiverse	74
Guardians of Middle-earth	70
LEGO The Lord of the Rings	78

Modern Combat 4: Zero Hour	80
Natural Selection 2	80
Nike+ Kinect Training	74
PlayStation All-Stars Battle Royale	72
Scribblenauts Unlimited	70
Sonic & All-Stars Racing Transformed	78
Stealth Bastard Deluxe	82
Super Monkey Ball: Banana Splitz	75
When Vikings Attack!	75
Zone of the Enders HD Collection	71





## www.oyuncularkulubu.com

Dövüş oyunları sevenlerin favori mekânı!

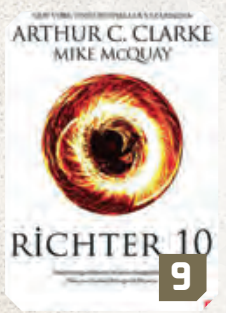
**T**ürkiye'de dövüş oyunlarını e-spor dallarından biri yapma konusunda canla başla çalışan Oyuncular Kulübü, aslında Kadıköy'de bir mekân. Yurtdışında düzenlenen devasa ölçekli dövüş oyunu turnuvalarının benzerlerinin ülkemizde de düzenlenmesine yardımcı olmaya çalışan kuruluş, ülke çapında bileğine güvenen veya profesyonel oyuncu olmak isteyen oyuncuları bünyesinde toplamak istiyor. Siz de Street Fighter'da, Mortal Kombat'ta, Tekken'de veya The King of Fighters'da kendinize güveniyor veya bu oyunlarda kendinizi geliştirmek istiyorsanız, www.oyuncularkulubu.com adresinden üye olup Türkiye'deki dövüş oyunu kitlesinin gelişimine katkıda bulunabilirsiniz. Ayrıca özel maçlar, turnuvalar ve alıştırmaya seansları da kulübün etkinlikleri arasında. Tütün örneklerini seviyorsanız, takip etmeniz yarar var. ■ **Ayça Zaman**

## Richter 10

Arthur C. Clarke & Mike McQuay

**B**irkaç sene önce kaybettiğimiz Arthur C. Clarke, malumunuz 2001: A Space Odyssey gibi kült eserler yaratmış, sadece bilim-kurgu türünün babası olmakla kalmamış, üstelik "space race" olarak adlandırılan dönemde uydular ile çift taraflı haberleşmenin icadına da bizzat katkıda bulunmuş bir kişilik. Son yıllarında yayınlanan ve Mike McQuay ile beraber yazdığı Richter 10 da tek kelimeyle

yazarın son dönem başarılarından birisi. Daha çocuk yaşlarında yaşadığı bir depremde tüm ailesini kaybeden Lewis Crane, bu trajediden kendisine miras kalan öfke sebebiyle tüm hayatını depremlerin önceden tam olarak saptanabilmesini sağlayan teorisine adanmıştır. Bu sıralarda yaşanan 8.5 şiddetindeki bir felaketi tahmin edebilmesine rağmen, çok daha kötüsünün yolda olduğundan emindir. ■ **Ayça Zaman**



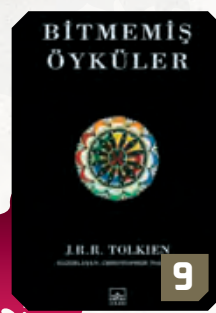
## Bitmemiş Öyküler

J.R.R. Tolkien

**U**zun süredir ha geldi, ha gelecek, ha yönetmen değişti, ha esas oğlan Peter Jackson yeniden direksiyona geçti derken J.R.R. Tolkien bir kez daha gündeme oturdu geçtiğimiz aylarda vizyona giren The Hobbit sayesinde. İlk kez 1980 yılında basımı yapılan Bitmemiş Öyküler ise Tolkien'in hayattayken tamamlamadığı ancak oğlu Christopher Tolkien tarafından derlenmiş, 755 sayfalık bir eser.

Birinci Çağ ile Yürek Savaşı'nın sonu arasındaki zaman dilimini konu alan kitap, dört ayrı bölümde 14 öyküden oluşmakta. J.R.R. Tolkien severlerin ve yeni başlayacak olanların kesinlikle kaçırmamaları gereken bir seri, kütüphanenizde eksik olsun istemezsiniz. İthaki Yayınları'ndan çıkan Bitmemiş Öyküler, çoktan raflarda kendini göstermeye başladı bile. İyi okumalar!

**Ayça Zaman**



## Etkinlikler



### Mark Knopfler

27 Nisan

Dire Straits'ın efsane gitaristi ve rock müziğin en önemli seslerinden biri olan Mark Knopfler, yeni solo albümü Privateering'in tanıtımı için sekiz kişilik orkestrasıyla İstanbul'da olacak. Beş yıl sonra tekrardan ülkemize teşrif edecek Knopfler'in yer alacağı bu büyük etkinliği kaçırmayın!

### Ayın diğer etkinlikleri

- 6 Nisan:** FM Belfast / Babylon, İstanbul
- 7 Nisan:** Swans / Salon İKSV, İstanbul
- 12 Nisan:** Guy Gerber / Babylon, İstanbul
- 20 Nisan:** Ramona Falls / Roxy, İstanbul
- 24 Nisan:** The Gaslamp Killer / Babylon, İstanbul
- 27 Nisan:** Mark Knopfler / Ataköy Atletizm Arena, İstanbul
- 27 Nisan:** Shantel / Babylon, İstanbul



## Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...



## Altın

10 puana karşılık gelen ödül



## Gümüş

9 puana karşılık gelen ödül



## Bronz

8 puana karşılık gelen ödül



## Dimmu Borgir

### Abrahadabra

**T**rash dışında, Gothic'tir, senfoniktir, Power'dir, Black, Death... Tüm bu türdeki metal müziğin bende klasik müzik etkisi var. Mesela uyurken metal dinleyebilirim, dinlemek için de dinleyebilirim, gaza gelmek için de. Bin yıldır bu türü dinlediğim için bu kıvama geldim sanırım ve şu an arka planda çalan Abrahadabra albümünden Gateways de beni öyle bir ruh haline sokuyor ki hem enerji doluyor, hem rahatlıyor, hem de mutlu oluyorum! Mutlu oluyorum çünkü albüm, Dimmu Borgir'in tarihindeki en iyi albüm. Nokta. Arkasına orkestra desteğini baskın bir şekilde alan Dimmu Borgir, bu albümde hiçbir parçayı boş geçmemiş. Orkestranın etkisi o kadar büyük ki albümde iki parçanın "orchestral version" adında, sadece müzikal kısmı bile yer alıyor. Hangi parçayı ön plana çıkaracağımı da bilemedim ne yalan söyleyeyim. "Gateways" ve "Dimmu Borgir" adlı parçalar zaten birer klasik. The Demiurge Molecule o kadar güzel başlıyor ki... Sonra Renewal; zaten gaz bir şarkıdır. Albümün kaydı da inanılmaz... Abrahadabra'yı nasıl öveceğimi bilemiyorum. ■ Tuna Şentuna



## Old Man's Child

### In Defiance of Existence

**İ**yicene geriye gittik, 10 yıl önce-sinin albümünü size tanıtıyorum ama bana sorarsanız Old Man's Child, bu albümden sonra fena çuvalladı ve bu albümse yine klasikler arasında olması gereken bir albüm. Old Man's Child, aslında Dimmu Borgir'in da şu anki bir elemanı olan Galder'in tek kişilik eseri. Adam tam anlamıyla bir müzikal dahi olduğu için her albümde ekibine birilerini topluyor, albümü yapıyor ve sonra Dimmu Borgir'daki işine geri dönüyor. Bu yüzdendir ki In Defiance of Existence'ta da yine yüksek bir kalite, sağlam bir orkestra kullanımı görüyoruz. (Az bir kullanım ama çok kararında.) Albümde nasıl sağlam melodiler olduğunu hemen anlamak için Black Seeds on Virgin ve Sacrifice of Vengeance şarkılarını dinlemenizi öneririm. Daha sonra eminim ki tüm albümü dinlemek isteyeceksiniz ve favorileriniz arasına koyacaksınız. ■ Tuna Şentuna



## Can Bonomo

Mevcut ve yeni projeler üzerine...

**E**le avuca sığmaz, yenilikçi, özgün bir müzisyen... Güler yüzlü, dinamik, sıradan olmayan, genç bir adam... Söz yazar, yazdığı bu sözlerin üzerine bina ettiği şarkıları, kendine has bir dans, coşku ve aşk ile ve alabildiğine özgür dillendiren bir meczup... Karşınızda Can Bonomo... Keyifle okumalar, okuyucu...

**Doruk Akyıldız: Söleşimizin başlangıç malzemesi, son stüdyo kaydın Aşkta ve Gariplikten olsun istiyorum. Albümdeki şarkıların hemen tümünün sözlerinin ve müziklerinin, ilk albümde olduğu gibi yine sana ait olduğunu görüyoruz. Söz konusu albümü Can Bonomo,**

**bu sayfanın okuyucusuna / okuyucularına nasıl anlatır? İlk albümün olan Meczup ile son albümün olan Aşkta ve Gariplikten'i birbirinden ayıran büyük farklılıklar söz konusu mu?**

**Can Bonomo:** Aşkta ve Gariplikten albümü, Meczup albümüne göre deyim yerindeyse daha sivri dişli bir albüm oldu. Meczup'ta yapmaya cesaret edemediğimiz birçok manevrayı Aşkta ve Gariplikten'de yaptık. Örneğin, söz konusu albümde bir Nazım Hikmet şiiri okumayı, çağdaş bir türkü söylemeyi, Min El-aşk ve Min El-garaib gibi bir parçayı hard rock formunda yorumlamayı tercih ettim. Albümde bir parça dışında sözler ve müzikler bana ait, o parça da Sadri Alışık anı-

sına yaptığımız bir cover. Albümdeki düzenlemeler Can Saban'a ait, albüm kayıtlarını ise The FatLab'de yaptık.

### Can Bonomo'nun Kitapları

- Flu'es (Küçük İskender)
- Göğe Bakma Durağı (Turgut Uyar)
- Piç (Hakan Günday)
- Something Wicked This Way Comes (Ray Bradbury)
- Yort Savul (Ece Ayhan)



## Can Bonomo'nun Oyunları

- Diablo
- Magic: The Gathering Online
- Ultima Online
- World of Warcraft
- Worms

**DA:** Birinci albümünün bu kadar yaygın bir etkisi olacağını öngörmüş müydün? Yoksa "Benim için de Meccup'un etki alanın bu denli geniş olması sürpriz oldu." diyor musun?

**CB:** Bahsettiğin etki alanı bağlamında ulaşmaya çalıştığım bir istatistik hedef yoktu. Biz müzik yapmak istiyorduk, durum hala da öyle. Müziğimizi nerede ya da kime yapacağımız, süreç içinde doğal olarak ortaya çıktı. Şu anda bulunduğumuz yerden memnunuz. Yavaş yavaş büyüyen, güzel bir kitlemiz oldu. Paylaşmak her zaman güzel...

**DA:** İkinci albümün kaydı için stüdyoya girmeden hemen önce ya da kayıtlar esnasında, birinci albümün başarısını ya da niteliksel anlamda gücünü, özgünlüğünü, samimiye-tini ikinci albüme taşıyamama gibi bir kaygı yaşadın mı? Kişisel kanaatime göre bir önceki cümlede dem vurduğum bu durum, popüler müzik piyasasında var olan birçok müzisyenin motivasyonunu olumlu veya -çoğu kez olduğu gibi- olumsuz yönde etkiliyor. Bu konuda neler söylemek istersin?

**CB:** İkinci albüm, bir müzisyenin en önemli albümü oluyor bence. İnsanlar, tek atımlık mermi olup olmadığınızın buradan yola çıkarak karar veriyorlar.

Biz alternatif bir iş yapıyoruz, dolayısıyla da popülerite kaygımız yok.

**DA:** İlk albümüne adını veren şarkının liriklerinde "Yalanların ardından gitmek bu kadar mı kolay, yabanların bahçesinden geçme meccup, bu seni sen yapar" veya "En ileri durma meccup, seni de üzerler, kimileri var ki meccup, derini yüzerler" gibi güçlü ancak pek de hedefi belli olmayan cümleler göze batıyor. Kimdir bahçesinden geçmememiz gereken "yabanlar" ya da derimizi yüzecek olan "kimileri"? Söz sende...

**CB:** Yazdığım bazı sözler imgeler üzerine kurulu. Hangi perspektiften bakılıp nasıl algılanması gerektiğinin bir tarifini veremem. Bu sözlerde herkes kendinden parçalar bulabilir. Her şarkının bir hikâyesi var. Belli bir narasyona oturtmayı gerekli bulmuyorum bu hikâyeleri. Tanım yerindeyse eğer, "dada" (Anlamı olmayan fakat harmonik yapıyla uyumlu lirikler.) sözler de yazıyorum.

**DA:** Dürüstlük ve adalet gibi asil kavramlar senin için ne gibi anlamlar ifade ediyor? Sen şövalye ruhlu bir adam mısın?

**CB:** Bilmiyorum... İç dünyamı kurcalamayı sevmiyorum. Bunu yapmak beni çok yoruyor. İyi kalpli bir insanım ve şimdilik çocuk ruhluym. Dürüstlikle ilgili ahkâm kesmekse ne kadar dürüst bir tavır olabilir ki...

**DA:** Türkiye'nin en özgün müzisyenlerinden biri olduğun ve senin müziğinin bu kente (İstanbul) çok yakıştığı kanaatindeyim. Sen de benimle aynı fikirde misin?

**CB:** Yorumun için teşekkür ederim. Biz Türkiye'de müziğin "bak, bir de böyle bir şey var"ıyız. Ustalarımızın izinden gidip kendimizi geliştirmeye, yaptığımız işi bir

yerlere getirmeye çalışıyoruz. İstanbul'a da yakışırız; güzele ne yakışmaz.

**DA:** Oyunculuk kariyerinde durum nedir, ufukta yeni bir proje var mı?

**CB:** Benim oyunculuk kariyer bazı olmadı hiçbir zaman. Üniversite yıllarımda birkaç deneyimim oldu sadece. Gelecekte kendi yazdığım bir şeyleri oynarım belki ama ancak uzak bir gelecekte...

**DA:** 2013 yılına dair projeksiyonlarını öğrenerek sorularımı nihayete erdirmek istiyorum...

**CB:** Bu yılın sonlarına doğru, belki de daha sonra bir şiir kitabı çıkarmayı düşünüyorum. Çok konser var bu ara, gelin bu konserlere, güzel oluyorlar. Yazdığım şiirlerin bir kısmını canbonomo.tumblr.com adresinde bulabilirsiniz.

**DA:** Can, benim sorularım bitti. Ancak röportajın bu bölümünde sana birtakım kelimeler vereceğim ve sen de bu kelimelerin senin için ne gibi anlamlar ifade ettiğini / çağıştırdığını bir ya da birkaç kelimeyle söyleyeceksin. Başlıyorum:

**DA:** Aşk.

**CB:** Savaş.

**DA:** Uyku.

**CB:** Mola.

**DA:** Zaman.

**CB:** Ölüm.

**DA:** Menemen.

**CB:** Dedem.

**DA:** Futbol.

**CB:** Bilemedim.

**DA:** Baba.

**CB:** Dost.

**DA:** Koşmak.

**CB:** Boş durmak.

**DA:** Gariplik.

**CB:** Aşk.

**DA:** Meccup.

**CB:** Meccup.

**DA:** Heyecan.

**CB:** Lazım.

**DA:** Kar.

**CB:** Eldiven.

**DA:** Jean.

**CB:** Hiç giymediğim bir şey.

**DA:** LEVEL.

**CB:** Keyif.





## Saishuu

**O**fiste ekrana bak, evde ekrana bak, cep telefonunda ekrana bak, sonunda kâğıdın ne demek olduğunu unuttur hale geldik ve bu ay ben de kendimi çizgi romanlara adadım. Yedi yaşımdan beri çizgi romanlarla haşır neşir olan bir insan olarak bu tutkudan bir türlü vazgeçemedim ve sağ olsun birkaç tane firma, güzel işleri Türkçe yayımlayarak bizleri mutlu ediyor.

Marvel'ın birçok yayını piyasaya sürülmekte zaten. The Avengers, X-Men, Spider-Man... Bazen Marvel ilginç işlere de imza atıyor ve bunlardan bir tanesi de Oz Büyücüsü

olarak karşımıza çıktı. Aslında bir çocuk masalı olarak nitelendirilebilecek Oz Büyücüsü'nün çizimleri o kadar çok hoşuma gitti ki çocuktur falan düşünmeden direkt aldım, okudum. Yine bir masal olarak nitelendirilebilecek Tılsım (Yabancı Ülkede Amulet.) da üçüncü kitabıyla birlikte serinin devam ettiği müjdesini verdi. Ve 2005 yılında yayımlanan ama ülkemize geçtiğimiz yıllarda gelen Samuray da bu ayın üçüncü çizgi romanını oluşturuyor. Hepinizi okumaya ve çizrelerin, senaristlerin yeteneğine hayran kalmaya davet ediyorum...

■ Tuna Şentuna



## Çizgi Roman

### Samuray

**İ**nce çizgiler, ince hatlar, iyi renklendirme, detaylar ve güzel bir ciltle sunulan, üç albümlük bir maraton... Samuray, Yapı Kredi Yayınları'ndan çıkan bir çizgi roman ve aslında tek tek yayımlanan albümleri bir üçleme olarak içeriğinde barındırıyor. Samuray'ın ikinci cildi de çıktı, üçüncü de çıktıktan sonra seri sonlanıyor.

Takeo, yetenekli bir samuray ama kimseye bir bağlılığı da yok. Eğitim gördüğü manastırdan çıkıyor bir gün ve peşine -ona yardımcı olan- şişman arkadaşı da takılıyor. Yolları onları bir köye getiriyor, burada da bir halkadan, bir parayı çıkarmanızı isteyen bir bulmacayı şıp diye çözen bir kızla karşılaşılıyorlar, kızın da bir anda başı belaya giriyor. İmparatoru yerinden etmek isteyen Akuma ve bir ordu adamı, Takeo ile bir grup olan kızın peşine düşüyor. Amaçları da 13. Yalvaç'ın Hazinesi'nin çözümüne ulaşmak...

Daha fazla konuyu anlatmam demek, her şeyi ortaya dökmek olacak; bu nedenle konu kısmını burada kesiyorum. Çizgi romanın anlatımı çok iyi, hiçbir zaman sıkıcı detaylar veya boşluklarla canınızı sıkıyor. Konu akıp gidiyor ve her albüm de heyecanlı bir yerde kesiliyor; aynen dizilerde olduğu gibi, bir sonraki kısımda ne olacağını merak eder halde buluyorsunuz kendinizi.

Çizimlerine de hayran kaldığım Samuray, bana Okko'nun çiziminin ellerinden çıkmış gibi geldi. Sonra baktım ki aynı kişi değiller ve hatta Samuray'ın çizimleri çok daha ince detaylarla süslü, dedim evet... Size tavsiyem, hemen piyasadaki iki albümü de alın ve doyasıya okuyun. Verdiğiniz paraya değeceğine emin olabilirsiniz... ■

## Çizgi Roman

### Oz Büyücüsü

**B**iri diyor ki "Kafam samanla dolu, beyin istiyorum.", bir diğeri diyor "Tenekeden bir adam oldum, kalbimi kaybettim." Bir aslan kükrüyor ama kükremesi hep korkusundanmış meğer ve o da cesaret istiyor. Evine dönüş yolunu arayan Dorothy'nin, bir korkuluğun, bir tenekede adamın ve bir aslanın eğlenceli hikâyesini elbette ki hepiniz biliyorsunuz ama bunu bir de Marvel farkıyla okumak istemez miydiniz? Kitapçada elime alıp sadece sayfalarına bakarak hayran kaldığım Oz Büyücüsü elbette ki bir yetişkin çizgi romanı olmadığını hemen belli ediyor ama okuması yine de keyifli. Şu yaşında hoşuma gitti, öyle diyeyim. Olmadı, küçük kuzenimize alırsınız? Arada siz de göz atarsınız? Neden zorluyorum, bilmiyorum. Bu arada bu çizgi romanları internet üzerinden, malum birkaç siteden daha indirimli alabileceğinizi de hatırlatayım. ■



## Çizgi Roman

### Tılsım

**J**aponya'dan çıkıp gelen Tılsım da Oz Büyücüsü'nden hallice bir çizgi roman. Bana sorsanız "masal" derim ama belki ondan biraz daha fazlası da olabilir. Bir seri olarak yayımlanan Tılsım'ın üçüncü kitabı çıktı ama bir önceki kitapla arasında o kadar uzun bir yayımlanma süresi var ki "Dördüncü kitabı kim bilir ne zaman göreceğiz..." dedirtiyor.

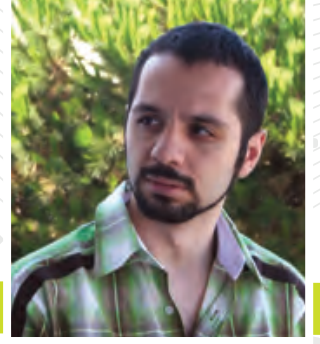


Çizgi romanda küçük bir kızın dedesinden kalan bir taşı bulması ve bu taşın onu gizemli bir dünyaya götürmesi konu ediliyor. Kız ilk önce bu dünyadan kurtulmak için çaballıyor ama daha sonradan olaylar gelişiyor, taşın çok daha büyük bir görevi işaret ettiğini anlıyor. Bu yolculuğunda ona bir tilki, tavşandan bozma pembe bir yaratık ve bir robot eşlik ediyor, hikâye ilerledikçe grup büyüyor. Okuması keyifli bir çizgi roman Tılsım, bence bir kitapçada sayfalarına bir göz atın, beğenme olasılığınız yüksek. ■









# Gelecek nesil?

**G**eçtiğimiz ay PlayStation 4 büyük bir gösteriyle açıklandı, konsol gizemini korudu ve PS4 bir gamepad olarak tanıtıldı. Konsolun tasarımı mı bitmedi, Sony'nin E3 için başka planları mı vardı, rakipleri konsollarını göstermeden o da eteğindeki tamamını ortaya dökmek istemedi mi, bilinmez ama PS4'ü %90 oranında tanımış olduk. Uzunca bir süredir beklemekte olduğumuz "yeni nesil" in de bize neler vaat ettiğini gördük, rahata erdik.

Yıllardır konsollarla iç içe olan bir insan olarak sizi şöyle bir geçmişe götürüyem. SEGA Master System zamanlarına kadar gitmeyeceğiz, PlayStation'a bakacağız. PS, çoğu insanın ilk konsolu olmuştur kuşkusuz ve grafiksel yetenekleriyle olsun, oyunlarıyla olsun, herkesin favorileri arasındadır. Benim de öyleydi ki SEGA müthiş bir atılım yaparak Dreamcast'i tanıttı. Cihaz grafiksel anlamda zaten çok büyük bir yenilik getiriyordu konsol dünyasına ve buna ek olarak içeriğindeki modemi ve enteresan gamepad'yle de dikkat çekiyordu. Dreamcast'le birlikte PS2 de tanıtıldı ve PS ile bu konsollar

arasındaki sıçrama anında fark edildi. PS2 doludizgin giderken tanıtılan PS3 de oyuncuların salyalarının akmasına neden oldu. Hatırlarsınız belki, bir Killzone videosu vardı ki izleye izleye eskitmiştim.

Dreamcast'i ilk defa televizyona bağlayıp Sonic Adventure'ı açtığım anı hatırlarım. Resmen afallamıştım. Xbox 360 ile de aynı şeyi yaşamıştım. Cameo vardı ilk oyunlarından; aynı anda onlarca düşmana karşı savaşabilmek çok acayip bir duyguydu. PS3'teki Heavenly Sword... Kim Noriko'nun o hareketlerini ve görselliğini unutabilir...

Peki ya PS4? Onun tanıtımında neler dikkat çekti? Görsellik sizce damgasını vurabildi mi? Şimdiki nesil konsolların sahip olduğu çözünürlükteki grafikler, PC'lerin çoktan ulaştığı grafik kalitesine ulaşmıştı ancak. Online oyun özellikleri, oyunları oynarken kaydedebilme, çok daha kolay paylaşım yapma ve bunun gibi detaylar... PS4 gamepad'i belki yetenekli olacak ama Wii U'nun gamepad'i birkaç adım önde ilerliyor bile.

İşin doğrusu şu ki PS4, benim gözümde şu an için tam anlamıyla bir PS3.5. Güçlendirilmiş,

biraz sağı solu toparlanmış bir PS3'ten nasıl bir farkı var, inanmıyorum. Bir önceki PlayStation'ın üzerinden yedi yıl geçmiş, elbette ki daha iyi ve daha detaylı grafikleri gösterecek güce sahip olacak. Tabii ki sosyal medyayla daha içli dışlı olunacak. Elbette ki Sony, PS3'teki hatalarını görüp daha kolay oyun hazırlanacak bir mimariye geçecek... Bunlar zaten olması gerekenlerdi; peki, ya ağızımızı açık bırakacak, "İşte budur, bunu merak ediyorum!" dedirtecek ne sunuyor?

Fark etmişsinizdir, şimdiki nesil konsollar için hazırlanmakta olan ama yeni nesil konsollarda da göreceğimiz bazı oyunlar açıklandı bile. Burada da şunu seziyorum: "Al, bu oyun senin oyunu orta grafik ayarlarında oynaman için, bu da en yüksek grafik ayarlarında oynaman için..." Birinde kaplamalar düşük çözünürlükte, diğerinde yüksek. Biri daha hızlı açılıyor, diğeri biraz daha yavaş. Birinde oyununu oynarken kaydedebiliyorsun, diğerinde böyle bir olanak yok.

Maalesef PS4 beni şu haliyle etkilemedi. Bakalım Microsoft bize bu ay içerisinde ne gösterecek? Umuyorum ki orada biz oyuncuları heyecanlandıracak, farklı bir oyun deneyimi yaşamamızı sağlayacak yenilikler olacaktır... ■







Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Rocko'nun Modern Yaşamı

## Amatör ruhunu kaybeden kim aslında?

**G**eçtiğimiz ay oyun dünyasını en çok meşgul eden konulardan biri, SimCity'nin yayımlandığı / satışa sunulduğu ilk günlerde yaşanan ve DRM merkezli kriz oldu. SimCity için sürekli olarak internete bağlı kalınmasını zorunlu kılan bir DRM sistemi kullanan Electronic Arts, sunucu sorunları nedeniyle oyunu oynamayan oyuncuların yoğun tepkileri ve hatta nefretleriyle yüz yüze geldi. Bu süreçte tanıklık eden ben de, sakın ve tepkisiz kalan grubun içerisinde yer alıp olan biteni takip ettim. İlerleyen günlerde, ay sonuna doğru PCGamesN'den Tim Edwards'ın şahane bir makalesi yayınlandı (www.pcgamesn.com/open-letter-next-boss-ea) ve bu makale -her ne kadar sadece SimCity'den yola çıkılarak hazırlanmış izlenimi verse de- EA'nin genel politikasına, dünden bugüne geçirdiği değişime ve gelen son noktaya dair tepkiler, göndermeler ve tespitler içeriyordu. Yazıyı okuyup bitirdikten sonra yüksek oranda haklılık payı olduğu sonucuna varsam da sadece EA'nin değil, yıllar içerisinde oyuncuların da değiştiğini düşündüm.

Tim Edwards'ın yazısı boyunca eleştirdiği asıl konu, EA'nin amatör ruhtan uzaklaşıp tamamen bir ticarethaneye dönüşmesi. Bu süreçte firmanın oyuncularla iletişimini nasıl azalttığına, yapılan oyunlardaki yaratıcılık payının ne kadar azaldığına dair tespitler var ve sonuç olarak oyuncuların da EA'den nefret etme noktasına gelmelerine dair sonuçlara varılmış. Ne var ki madalyonun diğer yüzüne de bakılması gerektiğini düşünüyorum; yani oyunculara... Kendimi ve benim gibileri bir kenara ayırdığımda, oyuncu kitlesinin önemli bir kısmının artık "oyuncu" değil, birer "müşteri" olduğunu düşünüyorum. Yıllar önce, yani EA'nin amatör ruh ile hareket ettiği belirtilen yıllarda oyuncular da bir başkaları, daha bir masumlardı belki de. Bir oyun alındığında, ilk falsoda yerden yere vurulmazdı, firmaya tepki gösterilmezdi, çözüm aranırdı. Belki de falso oyunda değildi, oyunculuydu ve bunun araştırmasına girilirdi. Ha, falso oyundaysa da gülüp geçilirdi. Bugünse oyuncuların tek dertleri var ve o da verdikleri paraların karşılığını almak... Bahsettiğim kitleden hiç kimse, oyunlara "oyun"

olarak bakmıyor artık; parasını ödediği hizmetin karşılığını almaktan başka bir şeyi dert etmiyor. Bir oyuna para mı verildi? Oyun o paranın hakkını verecek, vermezse de her türlü lafı yiyecek. Güncel örnek olan SimCity için oyuncuların tepkileri "Paramızı geri verin!" şeklinde cereyan etti sıklıkla. DRM'in neden olduğu sorunun ortadan kalkması da değildi istenen, sadece paraydı sanki. Yaşanan sıkıntıları çözmek için -aralarında Battlefield 3, Dead Space 3 ve Mass Effect 3 gibi oyunların yer aldığı listeden- bir adet hediye oyun bile teklif edildi oyunculara ama varsa yoksa para talep edildi, imza kampanyaları başlatıldı. Şimdi soruyorum size: Günümüzde paragöz olan sadece oyun firmaları mı, yoksa oyuncular da mı? Oluşan zararı telafi etmek isteyen firmalar mı daha para düşkününü sadece, yoksa verdiği maksimum 60 Dolar'ı geri alabilmek için durmaksızın bağırıp çağıran oyuncular da mı? Ne zamandır oyunlara verilen paranın peşine düşer oldu oyuncular? İşte bu ve benzeri sorulardır bana bu başlığı attıran: Amatör ruhunu kaybeden kim aslında? Sadece firmalar mı? Hayır... ■ [www.twitter.com/fisek](http://www.twitter.com/fisek)



Yazıda bahsettiğim makale, istifa eden resimdeki EA CEO'su John Riccitiello'nun yerine geçecek isme bir mektup aslında...





# Müzik

**B**ir defasında kitaplardan bahsetmiştim, bir diğer seferinde de kitap okumaktan, bunun ne kadar önemli olduğundan ve kişisel gelişimi ne kadar ilerlettiğinden. Geçen ay da "yazmak" konusuna değindim. Özellikle oyun dergisi yazarlığı üzerinden yaptığım anlatımım, öyle görünüyör ki birçoklarının ilgisini çekmeyi başarmış ki bu bir hayli sevindirici. Ben de düşündüm ne karolasam bu ay köşeme diye ve bir süredir yeniden içerisine daldığım müzik geldi aklıma...

Müzik derken, aslında hem genel, hem de özel müzik dinleme durumlarına değinmek isterim. Bildiğiniz üzere, özellikle genç yaşlarda başlar müziğe olan ilgi. Bendeniz piyano çalarak başladığım serüvene, yaş 15'e geldiğinde davul ile devam ettim. Pek tabii ki bu geçişe etki eden birçok farklı durum bulunuyordu. Sizlerin de tahmin edebileceği gibi, en önemlisi klasik müzikten, daha sert müziklere geçmem olacaktı.

Death Metal, Trash Metal ve özellikle Post Punk kültürü her yanımı sarmıştı, saydığım tarzdaki gruplarda davul çalan insanların peşinden koştuğum. Zaman içerisindeyse birçoğunu izleme fırsatım oldu sahnede; ne büyük keyiftir yıllarca kasetten dinlediğin adamları bir anda karşında görmek, anlatamam. Biletler piyasaya çıktığı anda koşarak almak, konser esnasında olabildiğince en öne ilerlemek ve konser alanında arkadaşlarıyla delirmek... Hala konserleri mümkün olduğunca kaçırmamaya çalışan bendeniz, az önce saydığım müzik türleriyle birlikte Orta Çağ Avrupa ve Rönesans müziklerine kaptırdım kendimi. İlk başta tıpkı yakın çevrem gibi, ben de "Ne alaka?" dedim ama aslında bu durum benim hayatımın her yanında bulunuyordu. Düşünsenize, bir yandan oyun, bir yandan teknoloji yazarlığı ve editörlüğü yapıp diğer yandan da tarih çalışıyorum. Umarım böyle daha açıklayıcı olmuştur...

Efendim, gel zaman git zaman artan müzik

merakım, başta Amerikan Edebiyatı'nın altında yatan Blues öğelerine, oradan da Jazz kültürüne resmen ışınlandı. Fakat arada klasik müzik kalmıştı ki lise sona kadar yaşadığım Antalya'da hiçbir opera ve klasik müzik konserini kaçırmazdım. Cam Piramit havzası, ikinci evim gibiydi ama hızla geçen zaman ve daha da önemlisi kapatılan İstanbul AKM binası, beni bu özel müzikten uzaklaştırdı. Nitekim hep aklımda olan ama bir türlü fırsat bulamadığım Kadıköy Süreyya Operası'nda aldım soluğu yaklaşık iki ay önce... Daha kapısının girişinde bambaşka bir dünya karşıladı beni. O ne güzel kıyafet, ne güzel Türkçe, ne güzel bir tarz! Gerçekten eski İstanbul'u gördüm bir an karşımda. Hep hikâyesi anlatılan "Eskiden Beyoğlu'na şapkasız çıkılmazmış." gibi bir durum değil bahsettiğim, modern zamanda kaybolmaya yüz tutmuş "İstanbul insanı"nı gördüm uzun zaman sonra. Süreyya Operası ise tüm ihtişamıyla karşıladı bizi. Ta 1927 yılında yapılmış, Anadolu yakasının ilk opera binası olan Süreyya, tıpkı ilk yapıldığı haliyle duruyordu karşımda. Geniş bir avlu, birinci kata bağlanan sağ ve sol merdivenler ve üçüncü kat. İçerinin süslemeleri muazzam, açıklanamayacak bir huzuru yolluyordu insanın üzerine. Her yanı localarla kaplı olan mekân hemen düşündürüyordu insanı, "Acaba 50 sene önce bu localarda kimler oturdu?" diye... Şimdiyse konser üzerine konser var bu güzide mekânda. Bir zamanlar sadece sinema olarak kullanılan Süreyya, 2007 yılından beri bizlere dünyanın en önemli sanatçılarına sunuyor. Fakat bu efsane isimler, öyle görünüyör ki bir Metallica, Madonna ya da benzeri müzik yıldızları kadar değer görmüyorlar, en azından bilet fiyatları bunu söylüyor... Beyoğlu'nda bir barda sahne alan herhangi bir gruba bile giriş ücreti 25 ila 50 TL verdiğimiz günümüz İstanbul şartlarında, son gittiğim arp konserine sadece 7.50 TL vermiş olmak inanın o kadar gücüm gitti ki anlatamam...

Bu satırları neden mi yazıyorum? Çünkü vakti olan herkesin -en azından bir defa- şehrinin içerisinde bulunan opera binasına, yoksa bile gelen eserleri dinlemek üzere belediyenin ya da özel bir işletmelerin sahip olduğu salonlara gitmesini şiddetle istiyorum da ondan... Hiç olmazsa müzik aletleriyle inanılmazı gerçekleştiren efsane insanlara sadece saygımızdan bile ayda bir defa kendilerini oturup dinlemek gerektiğine inanıyorum. Unutmayın, o çok sevdiğimiz film müzikleri bu insanlar olmasaydı hiçbir zaman gerçek olamazdı. ■





# INJUSTICE: GODS AMONG US

Batman mi, Superman mi? Bu sorunun cevabını almamıza çok az kaldı...

**LEVEL 196**

1 MAYIS'TA PİYASADA!



*İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.*



Bir tablet Pc'de performans  
ne kadar olabilir ki diyen herkes için

**TITİZLİKLE ÜRETİLDİ**



**A S T R O 10.1**  
brilliant biography of expertise



Dual Core  
1.6 Ghz



Wifi 802.11  
b/g/n



3G  
Support



Bluetooth  
Function



Pure IPS  
Touchscreen



HD  
Resolution



Dual Cam  
Included



Face Unlock  
Security

design by  
**Turkey**





**TÜM ZAMANLARIN  
EN ÇOK SATAN  
KESKİN NİŞANCI  
OYUNU**

**SNIPER GHOST  
WARRIOR'IN  
DEVAMI KARŞINIZDA!**



**SNIPER 2**  
GHOST WARRIOR

**ŞİMDİ SATIŞTA!**



Sniper: Ghost Warrior 2 © 2013 City Interactive S.A., all rights reserved. Published and developed by City Interactive S.A., a trademark of City Interactive S.A. Portions of this software are included under license © 2004-2013 Crytek GmbH. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. ©2013 Valve Corporation. Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. The NVIDIA logo and the "The Way It's Meant To Be Played" logo are registered trademarks of NVIDIA Corporation. Copyright © 1997-2013 NVIDIA Corporation. All rights reserved. NVIDIA Corporation, 2701 San Tomas Expressway Santa Clara, CA 95050, USA. CI GAMES is a brand of City Interactive S.A.