

180 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

OCAK 2012 - 7.50 TL (KDV DİŞİN)
2012 - 01 - ISSN 1301-2134

LEVEL

STAR WARS

THE
OLD REPUBLIC



Fuarlar artık cebinizde

Fuarın Merkezinde Olun.



İstanbul'u dünya fuarcılığının başkenti yapma amacıyla yola çıkan ve Türkiye'nin en büyük fuar alanlarına sahip olan İFM, yeni mobil uygulamasıyla Türkiye'de bir ilke imza atarak fuarları cebinize getiriyor.

www.ifm.com.tr



alternatifmedya





YENİ YIL

Yeni yıldan kimi para bekler, kimi sağlık, kimi aşk... Bu "popüler" dilekler gerçekleşmez çoğu zaman ama kimse dilemekten ve beklemekten vazgeçmez.

Bu anlamda en şanslı taraf, oyuncular olsa gerek; tuttuğumuz dilekler er ya da geç gerçekleşir ve istediğimize kavuşuruz. Zaman zaman sonu beklediğimiz gibi olmasa da... "Artık önümüzdeki maçlara bakacağız." der, yola devam ederiz.

2012'ye de benzer dileklerle başlıyoruz. Beklediğimiz ve bel bağladığımız birçok oyun var ufukta: BioShock Infinite, Diablo III, GTA V, Borderlands 2, Far Cry 3, Halo 4, Hitman: Absolution, Max Payne 3, Tomb Raider, Syndicate ve fazlası...

Noel Baba'dan beklentimiz, bu oyunları en kısa süre içinde bize sağlaması. Yeni yılda olması şart değil; yıl ortasında da olur.

Ama biliyor musunuz, bence en güzeli, beklemek.

Boşuna "Kavuşamazsan aşk olur" dememiş şair...

Herkese iyi yıllar!

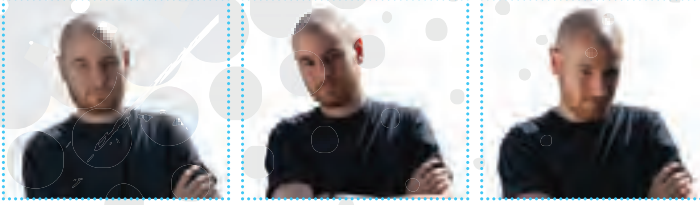
Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr

Notlar

- Geçen ay Tuna Şentuna'nın köşe yazısında kullandığımız görselin sahibi DreamlessXPassion'a teşekkürlerimizi sunarız. (dreamlessxp passion.deviantart.com)
- Bu ay verdiğimiz tam sürümler için gerekli olan seri numaraları aşağıdadır. Harflerin karşılık geldiği oyunlar şöyle:
- A) American Conquest
- B) American Conquest: Fight Back
- C) Cossacks: Back to War
- D) Cossacks II: Battle for Europe
- E) Cossacks II: Napoleonic Wars

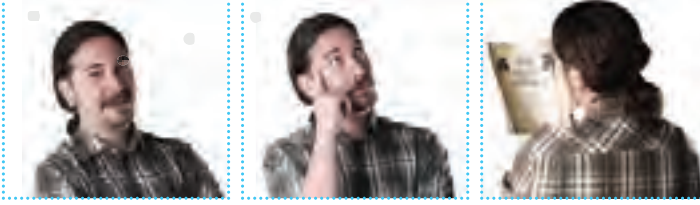
■ Başına gelen en komik ve en harika olay neydi?

Fırat Akyıldız



■ En komik değilse bile komik bir olay: Uzun yıllar önce IRC'de chat yaparken hattan düşmem ve tekrar bağlanmaya çalıştığımda kendi nick'imle giremediğimi görüp, hatta aslı kalan kendime mesaj atarak "Nick'im çaldın" diye saydırmam... En harika olay: Burada söyleyemem.

Ertuğrul Süngü



■ En komik ve en harika bir arada mı? Yoksa bir komik bir de harika mı? Bence en komik olanı, hayatımın komik olarak geçen dönemlerini hatırlamayacak kadar küçük olmam, en harikasıyla bunları hatırlamaya gerek duymayacak kadar ruh hastası olmam.

Recep Baltaş



■ Başıma gelen en komik olay geçen gün gittiğim Cem Yılmaz'ın Fundamentals gösterisiydi. Daha komik ne olabilir ki? En harika olay ise... Öyle bir olay yok...

Eray Ant



■ Başıma gelen en komik olay; altı yaşındayken arkadaşlar beni uyandırdı, uyku sersemliğiyle alelacele donla evden sokağa fırlamıştım. Rezil olmuşum ama bunu anlatabilecek özgüven mevcut çok şükür. En harika olaysa kendi kazandığım parayla kendime Full HDTV almamdır. Gurur verici bir durum alın teriyle bir şey sahibi olmak.

Ömür İklim Demir



■ Gerçekten aklıma gelmiyor. Sanırım hayatı komik ve harika bulmuyorum. Duygusuzluğuma verelim ya da ne bileyim. "Bir fıkrayı anlatsana." denildiğinde aklıma fıkraya gelmez ya... Öyle bir durum.

OCAK 2012, SAYI 180

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Çenk Durmazel cenkdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Meriç Erbay Bozkurt merbay@level.com.tr

Murat Karşoğlu mkars@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasöğlü

REKLAM

Grup Başkanı: Vicky Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmıoğlu

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

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

Esenyurt / İstanbul

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

Durma,

tanımadığın biriyle
gol sevinci yaşa!



Sürprizlerimizi merak ediyorsan;
durma, telefonuna
QR code reader indir ve bu kodu kullan!

Life is short. Stay awake for it.®



The Last of Us Sayfa 60

Uncharted serisiyle gönüllerde taht kuran ve PlayStation 3'ün popülaritesine ciddi anlamda katkı sağlayan Naughty Dog'dan bir başyapıt daha geliyor gibi.

- 3 Editörden
- 4 LEVEL Tayfası
- 8 Posta
- 11 Takvim
- 12 Split Screen
- 14 LEVEL Ligi
- 16 Haber
- 26 Doktorlar**
- DOSYA KONUSU**
- 28 2011'in En İyi Oyunları
- İLK BAKIŞ**
- 46 Kingdom of Amalur: Reckoning

- 48 FIFA Street
- 49 Minecraft (Xbox Live Arcade)
- 50 Spec Ops: The Line
- 52 I Am Alive
- 53 UFC Undisputed 3
- 54 Blizzard DOTA
- 55 Dota 2
- 56 Project Cars
- 57 Retro City Rampage
- 58 DiRT Showdown
- 59 Command & Conquer: Generals 2
- 60 The Last of Us
- 63 Tekken Tag Tournament 2
- 64 The Sims 3: Showtime

- 65 Microsoft Flight

66 Role Playing Günlükleri

İNCELEME

- 70 Halo: Combat Evolved Anniversary
- 71 FlatOut 3: Chaos & Destruction
- 71 Real Warfare 2: Northern Crusades
- 72 Trine 2
- 73 To the Moon
- 74 Star Wars: The Old Republic



Star Wars: The Old Republic

Sayfa 74

Star Wars hayranları için Star Wars Galaxies'in kapıları kapanmış olabilir ama artık Star Wars: The Old Republic var. Peki yerini doldurabiliyor mu? Ertuğrul?

- 84 Generator Rex: Agent of Providence
- 84 Rabbids: Alive & Kicking
- 85 Cave Story+
- 85 Joe Danger: Special Edition
- 86 Cities XL 2012
- 87 Jurassic Park: The Game
- 88 Serious Sam 3: BFE
- 89 RACE Injection
- 90 X3: Albion Prelude
- 91 Egress
- 91 Hyper Princess Pitch
- 91 Super Puzzle Platformer

- 91 Trail
- 92 Rocko@Psikiyat**
- 97 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 181

LEVEL DVD 180

DEMOLAR

Elementary My Dear Majesty
Mountain Crime: Requital
Panzer Corps: Wehrmacht
The Island: Castaway 2
Vampires vs. Zombies

FULL OYUNLAR

Egress
Hyper Princess Pitch
Marble Arena 2
Super Puzzle Platformer
Trail

VIDEOLAR

Alan Wake's American Nightmare
Battlefield 3: Back to Karkand
BioShock Infinite
Command & Conquer: Generals 2
Darksiders II
Dead Island - Bloodbath Arena
Diablo III
Escape Plan
Final Fantasy XIII-2
Fortnite
Grand Theft Auto V
Hitman: Absolution
Infinity Blade 2
LittleBigPlanet
Mass Effect 3
Metal Gear Rising: Revengeance
PlayStation Vita
Resistance 3 - Brutality Pack
Star Wars: The Old Republic
Syndicate
The Amazing Spider-Man
The Darkness II
The Last of Us
Tom Clancy's Rainbow Six: Patriots
Tony Hawk's Pro Skater HD
Transformers: Fall of Cybertron
Uncharted: Golden Abyss
X3: Albion Prelude

POSTA

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

Karanlık taraftaysanız atın: inbox@level.com.tr



KAÇAN SAYILARA DUR DEYİN!

Selam Tuna Abi ve LEVEL ahalisi! Derginizi uzun süredir takip ediyorum ve beğenerek okuyorum. Sizi fazla sıklamadan sorularına geçeyim.

1. Derginizin tüm sayılarını kaçırmadan almaya çalışıyorum ama insanlık hali işte, kaçırdığım sayılar da oluyor. Acaba bu sayıları tekrar bir yerden temin etmek mümkün mü?

Mümkün. Sahafıları bilir misin? Eski kitaplar, dergiler, kağıt kokusu... Güzel ortamlardır. Ya da daha güzeli, okur hizmetlerini ara, sana yardımcı olsunlar.

2. Assassin's Creed: Revelations'ı almaya düşünüyorum ama verdiğim paraya değer mi, bilmiyorum. Sizce almalı mıyım yoksa bana önerebileceğiniz -Assassin's Creed tarzı- bir oyun var mı?

Eğer tek bir oyun alacak paran varsa ki bayağı zengin yapar bu seni zira en son bir PS3 oyununun 230TL'den satıldığını gördüm, bence bir iş kur. Kuramıyor musun? O zaman Batman: Arkham City al.

3. The Elder Scrolls V: Skyrim'i aldım. Sizce oyunu oynamadan önce Morrowind'e ve Oblivion'a göz atmalı mıyım?

Hiç gerek yok. Direkt olarak başla oyuna, sosyal hayata da veda et, gitsin.

4. Bu ay sonunda PS3 veya Xbox 360 almaya düşünüyorum fakat arkadaşlarım bu konsolların birkaç seneye modası geçer diyor. Sizce almalı mıyım? Almalıysam hangisini önerirsiniz?

Yeni nesil konsolların adı geçmeye başladı fakat onların piyasayı ele geçirmesine rahat üç - dört yıl var. Bence PS3 veya Xbox 360 alınabilir, hiç düşünmeden. Hangisi olacağına sen karar ver, ben karışmam.

5. Bilgisayarında bu aralar garip bir sorun var. Crysis 2, Battlefield 3 gibi oyunları rahatlıkla oynayabiliyorum rağmen daha önce hiç sorun yaşamadığım Prototype, Dead Space 2, FIFA 11 gibi oyunları "donma sorunu" yüzünden oynamıyorum. Bana yardım eder misiniz?

Gerçekten ilginç bir sorunmuş bu. Acaba ekran kartının beta sürücülerini mi yükledin? Onlar böyle bir probleme yol açar mı ki? Düpedüz atıyor muyum acaba? Recep yetiş!

Sorularım daha bitmez ama sizin değerli zamanınızı almak istemem. Sorularımı yanıtlarsanız inanın çok mutlu olurum. Yayımlarsanız da

sevinçten bir ay kendime gelemem.

Oğuz KIZILASLAN

AÇMAYIN, DEDELER

Merhabalar Tuna Abi. Sana birkaç sorum olacaktı ancak inbox@level.com.tr'ye üç tane posta attım ve bir geri dönüş alamadım, ben de bu şekilde ulaşmaya çalıştım.

Güvercinin ayağına seloteyle iliştiirdiğin mektubun bana ulaştı sevgili Doruk. Akıllı güvercinmiş, besleyip sana geri yolladık. Bir dahaki sefere maillerime bakacağım, söz.

1. Battlefield 3'ü aldım, MW3'ü almadım senin tavsiyene uyarak. Şimdi de The Elder Scrolls V: Skyrim almaya planlıyorum. Sence MW3'ü mü almalıyım, yoksa Skyrim'i mi?

Bence bir kilo pırlaza al da evine iki gıdım katkıda bulun! Annem demişti böyle yıllar önce, bak hala hatırlıyormuşum. Bence sen MW3 alma artık çünkü BF3'ü almışsın. PES almışken, FIFA alır mı insan? Onun gibi bir şey bu. Skyrim ise candır, güzelliğidir, yepyeni bir hayattır...

2. Evimde bir PS3 var ancak ben Xbox 360'ın konusunu daha rahat kullanılır buluyordum. Ne var ki

online oynamak için para vermemiz gerektiğini duyduğumuzu vazgeçtim; acaba yanlış bir duyuma kurban gitmiş olabilir miyim?

Yok gayet doğru. Parayı veriyorsun ama düdüğü de çalılıyorsun. Xbox Live ortamı pek güzel, verdiğin paraya değiyor.

3. PS Vita alsam sence benim için yararlı olur mu? Çünkü evdeki PS3 kardeşimin ve annem de şiddet içerikli davranışlarına izin vermediği için PS3'ü istediğim zaman kullanamıyorum. Birikmiş bir param da var, Xbox 360 alsam daha mı çok işime yarar?

Doruk, PS Vita diye başladın, Xbox 360'la çıktın konudan. Nasıl oldu o iş yahu? Bence sen tüm bunlardan uzaklaşp önce bir kafanı topla, ardından bakarız ne istediğine. İşin aslı şu ki GameX'te PS Vita'yı deneme şansım oldu, özellikleri çok iyi olmasına rağmen, tepsi gibi bir hali de yok değil. Tabii ki tasarıma takılacak kadar şımarık bir ülke değiliz, o yüzden PS Vita çok iyi bir seçim olacaktır.

4. Ben yaklaşık iki aydır LoL (League of Legends) oynuyorum. Bir promo kodu yapma düşüncemiz var mı diye merak ediyorum.

Olabilir. Olmayabilir de. "Olmaya da bilir" diyecektim ama onun tam yazılışından hala emin değilim.

5. Ben hem RPG gibi envanterimi kullanabildiğim, hem de tüfek ve benzeri silahlarla oynanan bir oyun arıyorum. Acaba bu konuda bir önerin var mı?

Var var. Askerlik diyoruz ona... Dungeon Siege öyle bir oyunda fakat üçüncü oyunda bu durum devam etti mi, bilmiyorum. Bir yandan büyüler yapıp bir yandan makineli tüfekle goblin tarıyorduk. Saçma günlerdi... (Askerlik güzeldi be, herkes gitmeli bence. - Şefik)

Parayı veriyorsun ama düdüğü de çalılıyorsun. Xbox Live ortamı pek güzel, verdiğin paraya değiyor

6. World of Warcraft oynamak istiyor fakat bu oyuna ilgili hiçbir şey bilmiyorum. Bana oyunu anlatabilir misin?

Bu soru iki şeyi ifade ediyor. Birincisi elbette ki senin uzaydan gelen dost bir canlı olduğunu, ikincisi de WoW'un popülaritesini yitirdiğini. Eskiden olsa böyle bir soru sormana imkan bile olmazdı zira kafanı her çevirdiğin yerde WoW'la ilgili bir şeyler görürdün. WoW kısaca bağımlılık yapma potansiyeli yüksek bir online RPG oyunu. Bir dolu ırk, bir dolu sınıf, onlarca hektar alan, binlerce eşya, düşman, zindan... Kopup gidiyorsun.

7. Acaba neden Mac platformuna bu kadar az oyun çıkıyor?

Çünkü Mac, PC kadar tercih edilen bir cihaz olmadı hiçbir zaman. İleride bir gün Microsoft artık Windows işletim sistemi gibi bir şey üretmekten vazgeçerse belki Mac de bir dünya standardı olur. (Yıl 3025.) (Olmaz öyle şey, hayal kurmayın. - Şefik)

8. Acaba bana önerebileceğin güzel bir film / kitap var mı?

Güzel film olarak Paul'ü öneriyorum, güzel kitap olarak da Işık Tanrısı.

Saygılar, hep oyunla kal, o oyunu da sandıktan içeri atma.

Bu son sözün bayağı duygusal bir hava yarattı bende, şaşırmadım değil. Görüşürüz Doruk, kendine iyi bakasın.

Doruk BÖBÜR

FUARDAKİ GENÇ

Saygılar Tuna Abi. (Güzin Abla gibi.) Seksenine de gelsen sen Tuna Abi olarak anılacakmış, Tuna Amca olamayacakmış tahminimce. Bir idolsün artık. Girişim biraz ağır gibi oldu sanki ama merhabadan öte olsun istedim Tuna Abi. Ben şu GameX'deki "Aydın yedisinde mail at." dediğin gencim. Geç kaldım farkındayım, derslerden vakit bulamadık ki be Tuna Abi. Öncelikle şunu belirteyim keşke daha uzun süre muhabbet edebilseydik, gerçekten çok sıcak bir muhabbetiniz vardı, bunu tekrarlamak isterim doğrusu. Benim sorulardan çok önerilerim olacak, sizin de düşüncelerime yorumlarınıza beklerim.

Yıllardan 2011, aylardan Aralık, günlerden Çarşamba. 7 Aralık günü tam 7:30'da uyandım Atahan ve 23:59'a kadar ekranın önünde, posta kutusunun başında bekledim, bekledim, bekledim... O mail gelmedi! Her neyse, affedici bir kişiliğim var ve sıcak da bir insanım. O vesileyle sorularına eğiliyorum. (Yine yersiz sert oldu, aslında espriliyim şu an.)

1. Oyun incelemelerinde verdiğiniz puanlar onluk sisteme göre değil de 100'lük sisteme göre olma imkanı var mı? Tamam 8,5'i 85 gibi de algılayabiliriz ama 85,67 biçiminde daha ayrıntılı ve güzel olur diye düşünüyorum. Yada bunlar tamamen benim küsurat takıntım dan kaynaklanıyor, o kısmı çözemedim.

85,67 mi... Biz burada 8'in yanına ne yazsak diye düşünürüz, sen yanına bir sayı daha mı istiyorsun? Oh mon dieu! (Aman diyeyim! - Şefik) Atahan böyle bir pazarlandırma örneğini evrende bulursan, söz biz de yapacağız! (En fazla 8.00, 8.25, 8.50, 8.75 şeklinde puan verenini gördüm ben. - Şefik)

2. Yine puanlamayla ilgili önerim var. Puanlama kısmını biraz daha genişletilebilir. Örneğin grafik, hikaye / konu, müzikler, oynanabilirlik... Aklıma sadece bunlar geldi, illa ki bunların olması şart değil ama

hani şöyle üç - beş puan türü daha olsa fena olmaz. **Bu konuda haklısın aslında ki bir dönem bunu yapıyorduk. Bu isteğini not ettim; LEVEL yenilediğinde, belki de yaparız bunu.**

3. 177. sayıdaki Günah Keçisi Oyunlar adlı yazı gerçekten mükemmeldi. Sayın Ertuğrul Süngü'ye benim için iletirsen sevinirim sevgili Tuna Abi. Ayrıca Cem Şancı'nın yazılarına çok beğenmekteyim, dergiye ayrı bir hava katıyor.

Ertuğrul' u fuarda gördün, değil mi? Keşke orada söyleseydin, mutlu olurdu ama mutlu olduğunu da asla belli etmezdi! Cem Şancı'ya da iletiyorum övgülerini. (Ya ben! - Şefik)

4. Çocukluğum Taso'larla, Pokemon'la geçti. Eşek kadar oldum, Pokemon'ı İngilizce olarak tekrar başladım. Bende problem yok değil mi Tuna Abi? Pokemon demişken... Ya çok sinirliyim, gerginim, şöyle adam gibi aktörlerin oynadığı, bilgisayar animasyonlarıyla daha gerçekçi hale getirilmiş bir Pokemon filmi yapılmadı! Bak kaç sene oldu, yok! Adam gibi bir PC oyunu da çıkmadı.

Durum şu ki Pokemon bir Uzak Doğu klasiği ve orada halen inanılmaz büyük bir hayran kitlesine sahip. Nintendo'nun türlü cihazlarına sürekli oyunları çıkmakta fakat dediğin formatta bir oyun çıkması için Pokemon olgusunun Batı'da da çok rağbet görmesi lazım. Görmüyor değil lakin istenilen ölçüde de değil...

5. Bir Star Wars fanatığı olarak şunu sormak istiyorum:

rum: Battlefront 3 hakkında bir bilginiz var mı Tuna Abi? Ya da Jedi Knight: Jedi Academy'den sonra yeni bir Jedi Knight oyunu görebilecek miyiz?

Ne bir Battlefront, ne bir Jedi Knight haberi düştü şu diyara... Onun yerine The Old Republic oynamaya ne dersin? Ben oynamayı planlıyorum ama bir adada. Geniş bant internete sahip bir adada, yalnız kalacağım ve sadece bu oyunu oynayacağım. Diablo III gelecek, onu da oynayacağım. 12 saat biri, 10 saat diğeri, iki saat de uyku. Nasıl plan?

6. Ve son olarak Tuna Abi, yarış oyunları oynamıyorum ve de sevmiyorum. RPG'den de pek hoşlandığım söylenemez. RPG oynamayarak çok şey kaçırmış olur muyum, yoksa hemen başla mı dersin. Başlarsam önerin hangisi olur?

RPG oyunlarını hiç denemediysem ve önyargıya sahıpsen çok şey kaçırıyor olabilirsin. Şayet ki deneyip beğenmediysen yapacak pek bir şey yok. Ne var ki RPG'ler, çoğu oyun türünden çok farklı bir noktada ve seni atmosferiyle, kurgusuyla, oynanışıyla esir edebilir, unutamayacağın bir oyun deneyimi yaşatabilir. (Reklam sektörüne adım atmama çok ama çok az kaldı.)

7. ASUS N61JQ-92V Core i7, 4GB RAM, ATI Mobility Radeon HD 5730 ekran kartlı bir notebook'um var ancak sabit disk 5400 RPM. 7200 ya da daha yüksek dönüş hızı olan bir sabit disk alsam, performansına kadar etkisi olur?

Hiçbir etkisi olmaz, şayet ki SSD disklere bulaşmazsan. Onların veri hızı bir acayip. Saniyede 500MB gibi rakamlar...

Yanıtların için şimdiden teşekkürler Tuna Abi. Mailimi yayımlamasan bile yayımlamış gibi cevaplaştırdın sevinirim. Her şey gönlünüzce olsun LEVEL ailesi. Atahan BÖLÜK

BUHARLAŞAN DERGİLER

Merhaba LEVEL-i Hümayun üyeleri ve sevgili Tuna Abi. Derginizi 162. sayısından beri takip ediyorum ve okuyorum. (Aynı şey değil mi?) Neyse geçelim sorularıma. Bu soruların hepsini profesyonel bir ekip (Kısaca ben.) hazırladı.

Bu girişin kırtıçtır kısmında, düzeltmeleri Şefik'in yaptığın bahsetmiştim ama şunu bil ki düzeltmeleri ben yapıyorum! Şefik eğer benim es geçtiğim bir yer varsa orada devreye giriyor. O yüzden, lütfen... (Ne kaçırdım? - Şefik)

1. LEVEL'i her ay alıyorum ancak son sayılarınız okuldan geri gelmiyor! Canım sıkıldığı için okula götürüyorum dergilerimi, çantama koyduğum halde eve gelmiyor. Sence dergilerimi "dergi cüceleri" mi, yoksa sınıf arkadaşlarım mı çalıyor?

"Bu dergi kendini son zil çaldığında imha edecektir." damgalı dergilerimiz olmadığımıza göre cevabım... Şimdi arkadaşlarına hırsız demek istemiyorum. Belki birinin cebine falan sıkışmıştır, kitabının arasında kalmıştır, hemen öyle ithamlarda bulunmayalım, değil mi? (Yakalandım! Ay boyunca okullarda, sıra aralarında gezip dergileri topluyor, sonra el altından yeniden satıyordum! Teslim oluyorum! - Şefik)

2. Yılın oyunu sıralaması yapacağınızı biliyorum, bu sebeple ben de yapayım dedim: 1) Uncharted 3 2) Skyrim 3) Batman: Arkham City 4) Minecraft. Bana göre böyle olmalı.

Oldu, iyi günler. (Ne diyeyim ki şimdi, soru da yok ortada.) Yok, yok, güzel olmuş listen. Ben olsam o Minecraft'ı oradan alıp 100. sıraya koyardım fakat o tamamıyla benimle ilgili bir durum. (Seni piksellerine ayırırım Tuna! - Şefik)

3. Oyun dünyasına ilk olarak 2002 yılında PS2 ile atıldım, o günden bu güne bozulmadı ve hala oynamaya devam ediyorum. İlk oyunum Mario idi. Hala Mario'yu çok severim ve merak ettiğim şey Super Mario Galaxy 3 çıkar mı? (Soruyu nerden bağladım...)

Soruyu nereden bağladığından çok, Mario'ları PS2'de nasıl oynamayı başardığın benim ilgimi çekti. Ya bir mucizeyle karşı karşıyayız ya da senin temiz hava alman için çok güzel bir vakit. Dergi cüceleri falan derken, PS2'de Mario... Bilemiyorum Orkun, bilemiyorum...

4. Ben tam bir Mount & Blade hastasıyım Tuna Abi. Yeni bir Mount & Blade oyunu çıkacak mı, böyle bir haberiniz var mı?

Bu konuyla ilgili bir haber almadık, alınca haber sayfalarında direkt görürsün zaten.

5. Geçen ay arkadaşlarla internet kafeye gittik. Orada bir çocukla Wolfteam oynadık. (Şu sıralar en adaletsiz ve en popüler online oyun.) Çocuk aşırı bağımlı ve sinir hastası çıktı, üst üste çocuğa "HS" çakınca çocuk sinir krizine girdi, ağlamaya başladı ve klavye ile mouse'u kırdı! Sence böyle olmamak için ne yapmalıyız?

Wolfteam'in nasıl bir çılgınlık olduğunu GameX'te de bizzat gördüm. Gerçekten konu kopmuş gitmiş. O heyecanlı arkadaş gibi olmamak için hiçbir şeyin fazla ciddiye alınmaması gerektiğini kendinize her gün öğütüyorsunuz, gerisi de kendi kendine geliyor.

6. Babam bana bulunduğum şehirde birinci olursam ki daha önce iki kere ikinci ve üçüncü oldum, bana PSP alacağını söyledi ve tabii ki ben de çakallık yapıp paramı da üstüne koyarak PS3 almak istediğimi söyledim. Yanlış mı söylemişim, yoksa Xbox 360 mı aldırılmıydım? (Gizli Xbox 360 & PS3 sorusu.)

PSP'yi geç, o devir bitti. PS Vita olabilir. Şubat'ta Türkiye'de ve fiyatı da öyle abuk sabuk olmayacak. O yüzden PS Vita, evet. (Gizli soruya, böyle cevap.)

7. Birçok gazete, dergi ve benzeri mecralarda oyunların sağlığı bozduğu, çocukları bağımlı yaptığını, notlarını düşürdüğü gibi şeyler gördüm ve bence hepsi yalan. Ben beş sene devlet okulunda okudum ve şimdi koleje gidiyorum ve tüm okuldaki en iyi İngilizce bende. Bunun tek nedeniye oyunlar! Üç yaşından beri oyun oynayıp İngilizce'yi geliştirdim, daha yedi yaşındayken A1 seviyesinde İngilizce biliyordum ama oyunlar sadece İngilizce'yi mi geliştirdi? Hayır! En başta sosyal bilgiler, sonra fen olmak üzere, bu derslerde de iyi olmamın sebebi Mount & Blade ve Civilization gibi oyunlar. Bence oyunların zararından çok yararı var. Sen bu konuda ne düşünüyorsun Tuna Abi? Sence oyunlar zararlı mı yararlı mı?

En iyi İngilizce sende ama en iyi Türkçe de başkasında Orkun, n'aber? Yolladığın e-postayı düzeltirken parmaklarım dolama oldu. Demek ki neymiş, oyunlar Türkçe öğretmiyormuş. Fakat sana katılıyorum dediğin konuda. Oyun oynamayı abartmadığın sürece, her türlü faydası var. İşin ucu kaçtığına ise zarara dönüşüyor. (Oyunların zararlı olduğu konusunda ısrar edenlerin bir odaya, hatta aynı odaya kapatılmasını öneriyorum. - Şefik) Sorularım bu kadar. Yayınlarsanız çok mutlu olurum Tuna Abi. Yayınlarsanız okulda ayrı bir havam olacak ve Posta bölümünü daha bir neşe ve mutlulukla okuyacağım. (Dikkat et de kapmasınlar dergiyi yine! - Şefik) Orkun EKİNCİ

ÇOK GEÇ GÖNDERİLEN POSTA

Tuna Abi, öncelikle merhabalarımı iletmek isterim. Uzun bir zamandır (Sanırım 70'li sayılarınızdan birinde başladım, hatta kapağında Commandos 3 vardı.)

LEVEL'i takip ediyorum ve hala bir mail yazamamanın utancı içindeyim. Uzun süredir takip ettiğimden bazen hepimizi tanıyor gibi oluyorum; hem gidenleri, hem gelenleri, hem de kalanları. Neyse ben sorularına geçeyim de sonra laf lafı açar nasıl olsa...

Hoş geldin Borabay. Borabay... İlginç bir isim daha. Geçen de ne gördüm isimler sözlüğünde; Çav diye isim var. Hem de ünlü demekmiş. Koy çocuğa o ismi, sal İtalya'ya, görsün gününü. Pes!

1. Geçenlerde Xbox 360 üzerinden Modern Warfare 3 oynama fırsatı bulmuştum ama oynarken bir şey fark ettim. Oyunun ilk Modern Warfare'dan hemen hemen hiçbir farkı yok! Hep aynı oyunu piyasaya sürmüşler gibi hissettirdi bana ve Metacritic gibi siteler de bu fikrimi kanıtlar nitelikte materyaller içeriyor. Acaba aranızda MW3 oynayanlar da böyle hissediyor mu?

Ben oynuyorum misal MW3 ve dediğin gibi düşünüyorum. Bundan rahatsız mıyım? Hayır. Neden diyeceksin; bu olay iyiden iyiye futbola döndü aslında bakarsan. Futbol maçı var misal, bir de FPS maçı var. Şimdi sen gelip "Offf, PES'te de FIFA'da da kaç yıldır top kovalayıp kaleye gol atıyorsunuz" diyor musun? İşte FPS'ler de iyiden iyiye bir "müsbaka"ya dönüştü. Nasıl futbol oynamaktan sıkılmıyorsa insanlar, aynı tipte FPS maçları yapmakta da sıkılmıyor. (Galiba ben sıkıldım... - Şefik)

2. Aralık ayına gelmek üzere olduğumuzdan sormakta sakınca görmüyorum: Sana göre ve diğerlerine göre 2011'in en iyi oyunu nedir Tuna Abi?

Bence Batman. Diğerlerine göre de okeyden girip Minecraft'tan çıkabiliyor. (Bence Uncharted 3: Drake's Deception ama Minecraft'a da ayrı bir pencere açarım bak. - Şefik)

3. Hala etrafta "PES mi? FIFA mı?" tartışması yapıyor mu, yapıyorsa içine bir mide bulantısı geliyor mu? (Bunu Firat Abi'ye sormak lazım aslında ama neyse...) **Yok o tartışmanın galibi belli oldu, herkes sustu. Galibi tahmin edemiyorsan, sana bir ipucu. PES değil.**

4. Yeni Devil May Cry, yani DmC, seni biraz endişelendiriyor mu, yoksa umutlu musun Tuna Abi?

Çok endişe duymuyorum zira ilk DMC hariç, diğer DMC oyunlarının hiçbirisi klasik olabilecek nitelikte değildi. Dolayısıyla bu oyun da ne kadar kötü olabilir, seriyi ne kadar geriye götürebilir, değil mi?

5. PC oyunculuğu ölmedi mi sizce? Kanımca öldüğünden sorasım geldi de...

Ölmedi ve kolay kolay da ölmez, sana öyle diyeyim. (Asla. - Şefik)

6. Ben MMO'lardan pek hazzetmeyen biri olsam da Star Wars: The Old Republic beni inanılmaz heyecanlandırdı, hatta tutarsa sosyal hayata ben de tamamen veda edebilirim. Sizce oyunun tutma olasılığı nedir? (Bilene danışmak lazım değil mi?)

Aynı heyecanı ben de paylaşıyorum! Bence aylık ödemeye sahip son iyi oyunlardan biri olacak The Old Republic. Oyunun nasıl bir şey olduğunu merak ediyorsan, incelemeyi oku, DVD'den videoları izle, duvar kağıtlarını bas, duvarına as.

7. LEVEL'in internet sitesi gayet güzel bir oluşum, bu yüzden geç de olsa tebriklerimi iletelim diyorum. Ama sanırım tasarımımda GameSpot'tan kopya çekmişsiniz. Yine de güzel bir web sitesi.

GameSpot'tan kopya çektiniz derken? Yani her beyaz - gri - siyah - turuncu bütünlüğü olan site GameSpot'tan kopya mı çekmiş oluyor? Bizim site Joomla ile yapıldı, GameSpot'tan ne kadar kopya çekebiliriz ki...

8. Son olarak, serbest yazar ihtiyacınız var mı? Umarım vardır çünkü ben küçükken (8'li yaşlar), LEVEL'da yazı

yazıp sizlerle vakit geçirmek istedim. Şu an 20 yaşındayım ve "Türkiye'nin şartları" falan filandan dolayı bu hayalim azıcık söndü ama hala serbest yazarlık şansım varsa bunu değerlendirmek isterim. Malum, sizin ve pek çok internet sitesinin sayesinde hatırı sayılır derecede oyun bilgim var ve Word de kullanabiliyorum yani. Var mı hala şansım?

"Falan" sözcüğünü daha az kullanırsan, sana bir şans verebiliriz zira yazında Ctrl + F ile sonsuz sayıda "falan" buldum. Son dönemlerde çıkan iyi bir oyunun incelemesini yazıp Şefik'e veya Ahmet'e atarsan, değerlendirmeye alacaklardır. (Ben şu 8'li yaşlara takıldım. 8, 18, 28, 38 diye gidiyor sanırım. - Şefik)

Sorularım bu kadar. Yayınlarsanız bu sadık takipçinizi memnun edersiniz. Şimdiden teşekkürler Tuna Abi. Tüm sevgi ve saygılarımla... Borabay KADİRDAĞ

WOW'A BAŞLAMAK

Merhaba Tuna Abi. Benim adım Efe, derginizi uzun zamandır takip ediyorum. Uzun zamandır sana mail göndermek istiyordum ama gönderemedim. Kismet bugüneymiş. Neyse uzatmadan sorularıma geçiyorum.

1. Ben tam bir Lord of the Rings fanatığıyım. Sence Lord of the Rings Online'a mı başlayayım, yoksa War in the North'u mu tavsiye edersin?

Şefik LotRo, LotRo diye sayılıyor, bir bildiği vardır herhalde. War in the North biraz sıradan bir oyun oldu, çok üstünde durulmadı.

2. Ben hep WoW'a başlamak istiyordum ama derslerden ve sınavlardan fırsat bulamadığım için başlayamadım. Sanırım oyunu oynamak için önce abone olmamız gerekiyor, Bana aboneliğin nasıl yapıldığını söylersen çok sevinirim. Bir de aboneliğimiz yoksa yine de oyunu oynayabiliyor muyuz?

Blizzard hoş bir şey yaptı ve oyunu 20. seviyeye kadar bedava oynamasına izin verdi. Battle.net'ten bedavaya üyelik oluştur, oyunu indir, 20. seviyeye kadar oyna. Beğenirse parasını ödeyip devamını getirirsin.

3. LotR:WitN, Yüzüklerin Efendisi'nin son oyunu mu, yoksa başka bir oyunu daha çıkacak mı?

Çıkabilir. Çıkarması için bir neden göremiyorum. (Böyle yapacaklarsa çıkmasın bence. - Şefik)

4. Açıkçası daha önce Gears of War oynamadım. Hikayeyi anlamak için hepsini tek tek mi oynamalıyım? Eğer hikayeyi anlamam gerekmiyorsa bana hangisini önerirsin?

Hepsini tek tek değil de hepsini aynı anda oynayabilirsin? Olmaz mı? Olmaz. Hikaye devamlılığı elbette ki söz konusu fakat o kadar da elzem değil. Üçüncü oyunu alsan bile yeterince keyif alırsın.

5. Benim bazı arkadaşlarım -bana göre saçma bir şeyde- iddiaya girdiler. İddia şöyle: Kratos ve Ezio kavga ederse hangisi kazanır? Bence cevap Kratos (Hem de açık ara farkla). Ama Ezio diyen arkadaşlarım da var. Sence hangisi kazanır Tuna Abi?

Elbette ki ben kazanırım çünkü bu tartışma devam ederken herkese saldırırım, "Başka işiniz yok mu olm?" derim. Cevabım Kratos, Ezio gitsin emekliliğini bir kasaba evinde geçirsün artık. (Ezio'nun hiç şansı yok. - Şefik)

6. Son olarak bana tavsiye edebileceğin güzel bir strateji ve RPG oyunu var mı?

Strateji olarak StarCraft II (Şaşırın mı?), RPG olarak da Skyrim. (Buna çok şaşırdığına eminim.)

Sorularım bu kadar, oyunucamın sıklamışımıdır Tuna Abi. Sorularımı cevaplayıp dergide yayınlarsanız çok ama çok mutlu olurum. Tüm LEVEL çalışanlarına selamlar. Efe ÖCAL

Takvim Ocak

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
2	3 • NFL Blitz (PS3 360)			6	7	8
9	10 • Deadliest Warrior: Ancient Combat (PS3 360)			13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
	24 • The Sims 3: Master Suite Stuff (PC Mac) • Silent Hill HD Collection (PS3 360)			27	28	29
Final Fantasy XIII-2	31 • Final Fantasy XIII-2 (PS3 360) • NeverDead (PS3 360) • Soulcalibur V (PS3 360)	1	2	3	4	5

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri

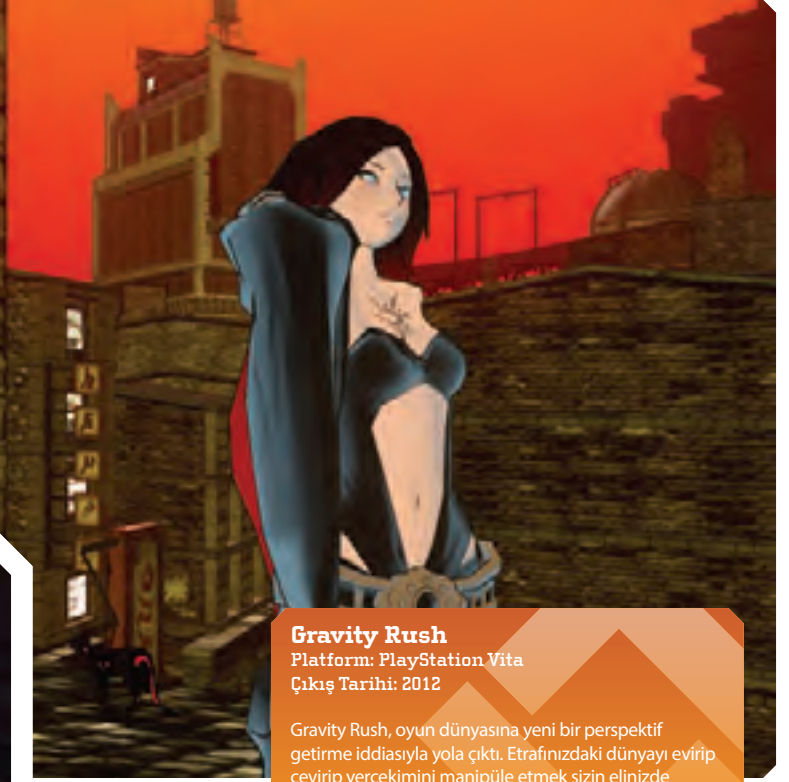
**LittleBigPlanet**Platform: PlayStation Vita
Çıkış tarihi: Belli Değil

PlayStation 3'ün en eğlenceli platform oyunu LittleBigPlanet, PlayStation Vita'nın ön ve arka dokunmatik kontrolleriyle gövde gösterisi yapmaya hazırlanıyor. Konsolda bulunan entegre kamera sayesinde, çevrenizde gördüğünüz ilginç objelerin resmini çekip kolayca oyuna eklemek mümkün olacak.

**Escape Plan**Platform: PlayStation Vita
Çıkış tarihi: 22 Şubat 2012

Siyah beyaz görselliğiyle dikkat çeken Escape Plan, PlayStation Vita'nın çıkış oyunlarından biri olarak karşımıza çıkacak. Escape Plan'de Lil'i ve Laarg'ı karanlık labirentlerden ve tuzaklardan kurtarmak için caba göstereceğiz.





Gravity Rush

Platform: PlayStation Vita
Çıkış Tarihi: 2012

Gravity Rush, oyun dünyasına yeni bir perspektif getirme iddiasıyla yola çıktı. Etrafınızdaki dünyayı evirip çevirip yerçekimini manipüle etmek sizin elinizde olacak. PlayStation Vita'nın harekete duyarlı kontrolleri sayesinde eğlenceli bir oyun mekaniği bizi bekliyor.



Ruin

Platform: PlayStation Vita
Çıkış Tarihi: Belli Değil

RPG türündeki Ruin'de PlayStation 3 ve PlayStation Vita arasında geçişler yapmak mümkün olacak. Farklı sınıflardan karakterler seçip arkadaşlarınızla her an, her yerde ve online olarak oynayabileceğiniz oyun, RPG hayranlarının yeni bağımlılığı haline gelebilir.



Uncharted: Golden Abyss

Platform: PlayStation Vita
Çıkış tarihi: 22 Şubat 2012

Naughty Dog bizi bir kez daha Nathan Drake'in öncülüğünde maceradan maceraya sürüklemeye hazırlanıyor. Bu kez 400 yıllık gizemli İspanyol tapınaklarına gideceğiz. Üstelik yanımızda eski dostumuz Jason Dante ve Marisa Chase bulunacak.



LEVEL LİGİ

Ay 1

Oyun **Joe Danger**

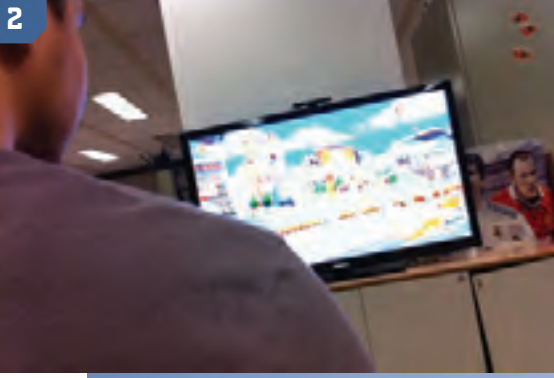
Platform **PlayStation 3**

Herkesin yeni yılını en içten dileklerle kutlarım, LEVEL Ligi takipçilerine heyecan dolu bir sezonun başladığını müjdelirim. Geçen yıl kazandığım kupa (Yok öyle bir şey, kimse kupa falan vermedi vallahi!) artık geride kaldı, puanlar sıfırlandı ve yeni bir sezon başladı. 2012'ye süratli bir giriş yapalım diye düşünerek oynanacak oyun konusunda Joe Danger'a karar verdim. Aslında oyunun Special Edition'ı Xbox Live üzerinden henüz yayınlandı ama oyun madem önce PlayStation Network'te yayınlandı, o zaman PlayStation 3'ün hakkını verelim ve gamepad'leri kaptığımız gibi parkurda saman balyası üstünde saman balyası bırakmayalım!



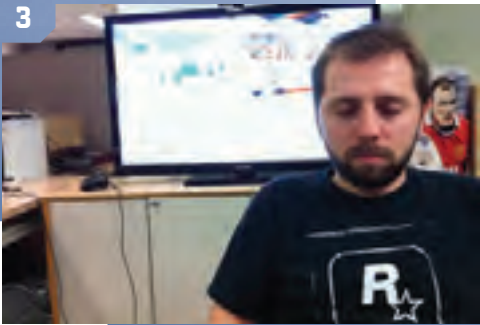
1

İlk olarak kısaca oyuna değineyim. PlayStation Network üzerinden yayınlanan ve satın alınabilen Joe Danger, türün en popüler örneği Trials'a fazlasıyla benziyor. İncelemesini 85. sayfada bulabileceğiniz oyunda Joe Danger adlı motosiklet sürücüsünü kontrol ediyor ve binlerce seyirci önünde, birbirinden etkileyici hareketler yaparak maksimum puanı elde etmeye, aynı zamanda kupaları kazanmaya çalışıyoruz.



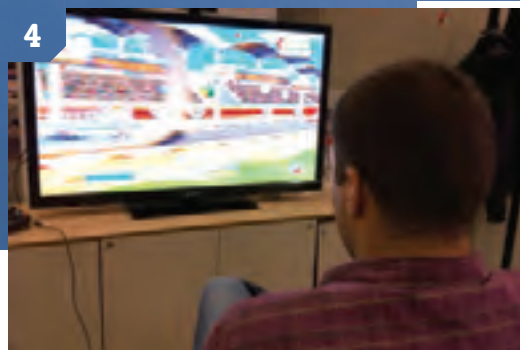
2

Motosikletin tepesine ilk olarak Ahmet oturdu. Antrenman turları, oyuna alışma süreci, nasıl puan kazanıldığının öğrenilmesi derken üç hakkını sırasıyla kullanmaya başladı. İlk hakkında gayet başarılı bir performans çizen Ahmet, 1.017.450 puan elde etti. İkinci hakkında yere düşerek 0 puan aldı ama moralini bozmadı, daha temkinli gittiği üçüncü hakkında 748.000 puan alarak sırasını savdı. Ya sıradakiler?



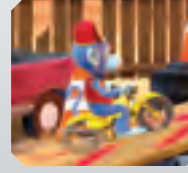
3

Çekilen kura sonucu ikinci sırayı Emre aldı ve oyunu çabucak kavrayıp haklarını kullanmaya başladı. Testlerde 10.000.000'u dahi geçememiş olmamız, birincilik için ne civarda bir puanın yeteceğini işaret ediyordu bir nebze ama Emre ilk hakkında öyle bir kombo dizisi yaptı ki bitiş çizgisini geçtiğinde aldığı 20.228.800 puana ağızımız açık bakakaldık. İkinci hakkında Ahmet gibi 0 çeken Emre, son hakkındaysa 5.567.400 puan topladı.



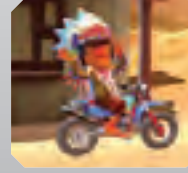
4

Oyuncular



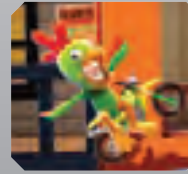
Ahmet

Favori Karakter: **Chuckles**
Favori Hareket: **King Kong**
Boost Kullanımı: **Az**
Bahis Oranı: **5.00**



Emre

Favori Karakter: **Geronim-Joe**
Favori Hareket: **Apache**
Boost Kullanımı: **Çok**
Bahis Oranı: **2.00**



Şefik

Favori Karakter: **Chicken Joe**
Favori Hareket: **Magnum**
Boost Kullanımı: **Orta**
Bahis Oranı: **2.50**

Ayın Galibi

EMRE'DEN CIR

10 PUAN

2012 sezonunun ilk 10 puanını, motosiklet üstadı, ünlü şair, yılların edebiyatçısı, piyanist şantör Emre Öztınaz kaptı. Hayırlı olsun...

Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM	MAÇ	BAŞARI
Emre	10	10	1	10.00
Şefik	8	8	1	8.00
Ahmet	6	6	1	6.00
Ayça	0	0	0	0.00
Fırat	0	0	0	0.00

Ve geçen sezonun şampiyonu olarak, unvanını kaptırmama baskısıyla sezona giren ama kura şansıyla son sırada yarışan bendeniz. Antrenman turlarında 7.000.000 civarı bir puan elde etmişim ama Emre'nin 20.228.800'ünü görünce moralim bozuldu tabii ki ve ilk hakkımda yere çakıldım. Sonraki iki hakkımda -ne kadar çaba sarf edersem edeyim- ancak 9.809.050 ve 4.512.900 puan toplayabildim.

Her yer oyun, herkes oyuncu

Türkiye'nin en eğlenceli fuarı **GameX** sona erdi

2007 yılında başlayan GameX macerası, dört yıl sonra aynı hızda ve hatta tamamıyla ayrı bir fuar olarak devam ediyor. Geçtiğimiz ay yine Lütfi Kırdar Uluslararası Kongre ve Sergi Sarayı'nda gerçekleşen ve LEVEL'in basın sponsoru olduğu bu fuar, önceki fuarlara göre birtakım önemli farklılıklar barındırıyordu.

Eğer önceki fuarları ziyaret etme şansına kavuştusanız, hatırlarsınız ki GameX, COMPEX'in içerisinde bir bölümdü. Kongre merkezinin alt katında yer alan fuar, tüm kata yayılmaktaydı fakat biraz arka planda da kalmıyor değildi. Gerçekleşen son GameX'teyse tüm giriş katı GameX'e ayrılmış durumdaydı. Evet, aynı yurtdışındaki oyun fuarları gibi, sadece oyunlara ayrılmış bir fuar!

Fuarın bir diğer dikkat çeken yönü de elbette ki fuarın tamamıyla oyuna ayrılmasından ötürü, fuara ilgi gösteren birçok oyun firmasıydı. Türkiye'de faaliyet gösteren birçok online oyun firması oyunlarıyla fuara teşrif etti ve herkesi oyuna ve etkinliğe boğmayı başardı.

Girişte sizi karşılayan ve fuara Wolfteam çığgınlığıyla damgasını vuran Joygame, bir dakika bile hız kesmeden etkinliklerine devam etti. Yarışmalar, şovlar, hediyelik eşya dağıtımları (Tabak, çanak değil; oyun posterleri, malzemeleri.) derken Joygame'in standı ziyaretçi patlaması yaşadı. Dergimizin sarı, kısa saçlı yazarı Ayça'nın da bolca zaman geçirdiği Joygame, fuarın en eğlenceli firmalarından biri olmayı başardı.

Fuarın ana sponsoru Sobee Studios, İstanbul: Kiyamet Vakti'ne ayrılmış özel bölümüyle ziyaretçilerin uğrak noktası oldu. Ayrıca futbol hayranları için I Can Football, daha çok küçük oyuncuların tercih ettiği Süper Can yine Sobee Studios'un büyük standında tecrübe edilebilecek oyunlar arasındaydı.

Point Blank turnuvalarıyla dikkat çeken Nfinity Games de fuarın önemli oyun firmaları arasındaydı. Point Blank heyecanı da bir dakika bile sönmek bilmedi. Turnuva saatini kaçıran oyuncuların gerçek anlamda bir koşuşturmacaya tutulmasına neden olan Point

Blank etkinlikleri, LEVEL standından bakıldığında hayli ilginç manzaralar gözlemlenmesini sağladı.

LEVEL da oradaydı

CHIP ile beraber paylaştığımız LEVEL standı da renkli görüntülere ev sahipliği yaptı. Bu görüntüler bendenizin, Fırat'ın, Şefik'in, Ertuğrul'un ve Ayça'nın standı gelmesinden hemen sonra gerçekleşti. Bin yıldır fotoğraflarımızla dergide yer almamızdan ötürü bizi hemen tanıdınız, bu anlamda da çok mutlu olduk. Bizi tanıyan okurlarımız, standta bizi gördüklerinde mutlaka durup bir - iki satır sohbet etmeyi ihmal etmediler. Bir ara, farklı gruplar halinde gelen LEVEL okurları devasa bir gruba bile dönüştü, fotoğraflar çekilmeden, dergilere imza alınmadan da o grup dağılmadı. LEVEL standı her anlamda keyifli bir ortam sunmayı başarmıştı...

Bir sonraki seneye kadar...

Rönesans Fuarçılık tarafından bu yıl 36. kez düzenlenen GameX 2011 Uluslararası Dijital Eğlence ve Oyun Fuarı, dört günlük ziyaretçi akınının sonunda herkesin yüzünde bir gülümseme bıraktı.

Türkiye'nin ilk ve tek dijital eğlence ve oyun fuarı olma özelliğini taşıyan fuarda Sobee Studios, TTNNet, Playstore, TTÇocuk, Ti-vibu, Avea, Teknosa, Toshiba, Sony, Dell, Alienware, Nintendo, Joy Game ve Nfinity Games, Game Bridger, BuddiePay, GamePlus, Anybots gibi dünyanın önde gelen markaları da yeni ürünlerini ve teknolojik gelişmelerini sergileme fırsatı buldu.

GameX'i 2012 yılında, yine aynı formatta, daha da büyük bir eğlenceyle görene kadar, GameX 2011'i hatırlamaya devam edeceğiz... ■

Denemeden, almayın



Sony de fuaradaydı. Hem yeni tabletlerini tanıttılar, hem PS3'te bolca dans oyunu oynattılar, hem de Sony'nin merakla beklenen el konsolu PS Vita'yı denememize olanak tanıdılar. Maalesef sadece bir tane PS Vita bulunmaktaydı. Maalesef diyorum zira bu cihazı denemek isteyen o kadar çok oyuncu vardı ki standın önündeki kuyruk bir türlü azalmak bilmedi.

LEVEL olarak, ben Tuna Şentuna ve sevgili patronumuz Fırat Akyıldız, PS Vita'yı deneme şansını yakalayabildik. Fırat'ın cihazla ilgili ilk yorumu, cihazın boyutları hakkındaydı. Bize alet biraz büyük ve biraz "plastik" geldi fakat bunun yerini Uncharted'ın görsel kalitesi aldı ve Fırat, "Eh, abi bu PS3 olmuştur?" diyerek cihazın amaçladığı kaliteyi tasdiklemiş oldu. Uncharted dışında bir oyun denememiş olsak da cihazı kısa deneme sürecimiz sonunda, genel anlamda beğenmiş olduk.





Oyun yapımcılarının dikkatine...

Global Game Jam 2012 başlıyor!

Her yıl düzenli olarak gerçekleştirilen ve amatör oyun yapımcılarının takım ruhu içinde ortak projeler ortaya çıkarmalarına vesile olan Global Game Jam, bu yıl da LEVEL'in medya sponsorluğunda ve ODTÜ Teknokent ile METUTECH-ATOM tarafından düzenlenecek. 27 - 29 Ocak tarihlerindeki Global Game Jam 2012, dünyanın pek çok farklı ülkesinde, şehrinde düzenleniyor (Burada 30'dan fazla ülkeden 100'ün üzerinde şehirden bahsediyoruz.) ve bağımsız oyun yapımcılarının oluşturduğu minik gruplar, 48 saat boyunca sıfırdan bir proje için kafa patlatıyor, bu projeyi hayata geçiriyor ve kimileri 48 saat sonunda dereceye girerek ödüllendiriliyor.

2009 yılından beri bir ayağı ülkemizde bulunan GGJ'de amaç, katılımcıların bu iki gün içinde pratik zekalarını kullanmaları, eğlenmeleri ve hiç tanımadıkları kişilerle takım olup yaratıcılıklarını konuşturmaları. Oyunları oluşturan tüm öğelere,

yani müzik, programlama, görsel tasarım, senaryo ve benzeri tüm disiplinlere açık olan yarışmanın sömestr tatiline denk gelmesi sayesinde yüzlerce başvuru yapılması bekleniyor. Başvurular arasından seçilecek 100 kişiye GGJ 2012'de boy gösterecek. Bu şanslı 100 kişiye sponsor desteği sağlanırken yazılım, donanım ve her türlü ekstra ihtiyaçları da karşılanacak. Ortaya çıkan projeleri değerlendirecek jüriyse farklı sektörlerde dahil uzmanlardan ve sponsor şirket yetkililerinden oluşacak.

Geçen yılki Global Game Jam 2011, dünya çapında 44 ülkede, 170 noktada ve 6.500'ün üzerinde katılımcıyla gerçekleştirildi. 48 saat süren maratona Türkiye'den 62 kişi dahil olurken 18'i ülkemizden olmak üzere toplam 1.500 oyun, ülke jürilerinin beğenisine sunuldu. Siz de bu etkileyici rakamların bir parçası olmak istiyorsanız, www.ggjturkey.org adresine giderek başvuruda bulunabilir ve yeteneklerinizi konuşturabilirsiniz. Son başvuru tarihinin 16 Ocak olduğunu da belirtelim. ■



Dante'yi özledik, değil mi?

0 zaman gelin size biraz Devil May Cry'dan bahsedelim...

Bu oyunla ilgili şüpheleriniz olması doğal; seri yeniden başlatılıyor ve karakterimiz artık ne beyaz saçlı, ne de eskisi kadar sert gözüküyor. Bana sorarsanız, bunların hiçbir önemi yok zira DmC, yine beğenilecek...

Son gelen bilgilere ve oyun içi videolarına göre, DmC önceki oyunlara bir hayli benzer bir oynanış içerecek lakin anladığım kadarıyla artık bir düşmanı öldürmek için daha çok uğraşacağız, bu uğraşımız arasına -eğer yeterince oyuna hakimsek- başka bir düşmanın girmesine de izin vermeyebileceğiz. Gördüğüm örnekte Dante bir düşmanı kesmeye başlıyor, onu havaya fırlatıyor, burada yine uzunca bir süre tırpan darbeleriyle onu canından bezdiriyor, düşmanı yere düşmeye yeltenirken tırpanın zinciriyle onu tekrar yukarı çekiyor, daha da yükseğe

fırlatıyor, yanında beliriyor, vuruyor, vuruyor... Sıkıldım. Kombo diye bir şey varsa o da DmC'dedir arkadaşlar. Ne var ki ben komboları bu kadar uzatmayacağım çünkü içim sıkılır, bırakırım o oyunu orada.

Anlayacağımız tek bir düşmanla uzunca bir münakaşaya girebileceğiz. Bunun dışında Dante, tırpanının zincir aparatını boşlukları geçmek için de kullanabilecek. Bu imkanı kullanmanın mümkün olmadığı noktalarda da çift zıplamak yerine, zıpladıktan sonra ileri doğru atılarak, yine boşluklara meydan okuyacak. (Ölürse de sanıyorum ki hemen düştüğü noktadan oyuna yeniden giriş yapar.)

Çok ilginç mekanların oyunda yer alacağını da gözlemlerimle gördüğüm DmC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor; çıkış tarihiyse belirsizliğini koruyor. ■



Baltalar elimizde, uzun ip belimizde...

Far Cry 3'te ormanlar kralı biz mi olacağız, Vaas mı?

“ Delilik nedir? Sana anlatabayım... Deliliğin ne olduğunu bir kez bana, birisi anlatmak istedi. Anlattı, anlattı ve anlattı. Canım sıkıldı, onu vurdum. Suratında öyle bir ifade vardı ki... Bu ifadeyi hiçbir zaman unutamadım. Onda gördüm, "Bam!", vurdum. Bir diğerinde gördüm, "Kapow!", beynini patlattım. Bu böyle sürüp gitti ve sonun... Hey! Senin bu bakışların?! Onları beğenmedim. Yo yo yo, bu bakışları kesinlikle beğenmedim. Nedir, benimle ilgili bir sorunun mu var? Evet? Evet?! Ah, sen de diğerlerinden birisin ve şimdi, ölümü hak ettin..." diyor

Savaşın seyri



Koskoca ormanda, kafamız estiğince hareket edeceğiz ve bu özgürlük kafada şu soruların oluşmasına neden olabiliyor: Senaryoya dair sahnelerin oyundaki yeri ne derece önemli olacak? Ubisoft hikayeden kopmayalım, sadece birilerini amaçsızca öldürdüğümüzü düşünmeyelim diye, beklemediğimiz anda bizi şaşırtmayı hedefliyor. Örneğin amacımız bir helikopter bulmak. Bu helikoptere nasıl ulaştığımız bizi ilgilendiriyor ve o helikopteri kurtuluş biletiğimiz olarak hayal ediyoruz. İşte tam o anda bir roketatar mermisiyle helikopterimiz yerle bir oluyor. Bunun gibi birçok sahnenin oyunda yer alacağı, Ubisoft'tan gelen açıklamalar arasında.

Vaas ve ayaklarımızın bağlı olduğu beton bloğu kayalıklardan aşağı yuvarlıyor. Blok betonun peşinden biz de yuvarlanıyoruz ve soğuk sular, soğuk suların dibindeki kader arkadaşlarımızı, nasıl bir neşe, anlatamam! Buradan nasıl kurtulacağız, ne edeceğimiz derken de macera başlıyor, ormandaki kaplan biz ve fotoğraf makinemiz oluyoruz.

Far Cry mükemmel bir oyunken, işin içinden Crytek çekilip yerine Ubisoft gelince, Far Cry ismi de az önceki hikayenin kahramanı gibi sulara yuvarlanmıştı; Far Cry 2 maalesef bekleneni verememişti. Ubisoft akıllıca davranıyor bu defa ve seriyi ilk seferki heyecana döndürüyor. Afrika'da veya politik bir mücadeledede değiliz, aksine balta girmemiş ormanlarda, psikolojik bir savaşta.

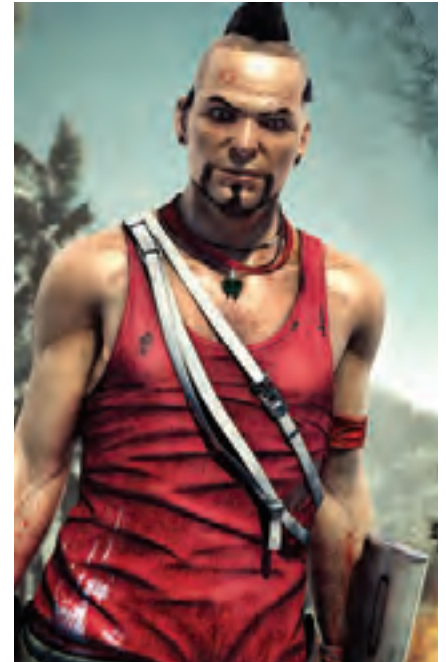
Gemimiz battı, kız arkadaşımızı da kaybettik ve bir adaya düştük. Adada bulunanları sayalım, ağaç, mango, Avustralya Çöl Kumrusu, yılan, kutu içecek, adam, silah... Evet, adada yalnız değiliz, hatta başımız derde bile girebilmiş ki birkaç dakika geçmiyor ve çıplak ellerimizle bir nöbetçiyi yere yıkıyoruz. Ne öğrendik? Gizlilik oyunda esasmış.

Biraz ilerliyor ve bir bıçak buluyor, daha kalabalık bir grupla karşı karşıya geliyoruz. İki tanesi çok yakında olduğu için bir tanesinin böğrüne bıçağı saplayıp bu bıçağı keskin nişancılığımızla diğer düşmanımıza atıyor ve onu da haklıyoruz. Ne öğrenmiş olduk? Bazı durumlarda sinematik hareketler yapabileceğiz.

Bu iki düşmanı hallettikten sonra bir AK-47'yi kapıyor ve sanki hayatımız boyunca bu silahı kullanmışçasına, aşağıdaki düşmanlarımıza ateş etmeye başlıyoruz. Bakıyoruz ki durum kızışıyor, hop suya atıyoruz ve tam o anda silahımız kayboluyor, yerine iki elimizle suları açıyoruz. Ne zaman ki ayağımız kıyıya değiyor, hop silah geri geliyor. Peki şimdi ne öğrendik? Silahlar suya girince mistik bir şekilde ortadan kaybolan ve ayaklar yere bastığında tekrar elimizde yoktan varolan cihazlardır.

Aksiyon tam ayarında olacak oyunda, orası net ve buna iki önemli konu daha ekleniyor. (Üçüncüsü de şu aşağıdaki kutuda.) Özgürlük parça parça oyunda hissedilecek. Yani bir anda devasa bir alanda kaybolmamıza izin verilmeyecek. İkinci olay da fotoğraf makinemizin oyunda "bir şeylere" yarayacak olması. Dead Rising'deki gibi bir fotoğraf çekme durumu olacak ama bunun oyuna nasıl etki edeceğini henüz bilmiyoruz.

2012'nin herhangi bir zamanı piyasada olacak oyun için ne denli heyecanlıyız, orası tartışılır lakin bu defa Ubisoft kötü bir oyun yapacak gibi durmuyor. ■





Herkes onu konuşuyor

Rappelz online oyunlar arasında hala lider!

Rappelz'ı hala tanımayan var mı acaba? Tanımayanlar için özetliyorum: Rappelz son derece popüler, son derece

eğlenceli ve son derece bedava bir MMORPG'dir, candır, sevmeyenler cezalandırılacaktır! (Latife Sultan derler bana Muhteşem Yüzyıl'da.) Gala Networks Europe Ltd.'nin Avrupa'da gPotato oyun portalı altında yayımladığı bu ücretsiz rol yapma oyunu, dünyada 5.000.000'dan fazla oyuncunun karanlık ve tahrip olmuş, fantastik bir dünyada maceraya atılmasına ve savaşmasına olanak tanıyor. Rappelz'da dikkat çeken özellikler arasında derin karakter kişiselleştirme, taktiksel yaratık terbiyesi / eğitimi ve kapsamlı PvP & PvE oynanış şekilleri dikkat çekiyor. Ve tüm bu nedenlerden ötürü de insanlar, bu oyunu konuşuyor. Bakın oyuncular neden Rappelz'ı tercih ediyor...

Ecitah (Bayan): Oyuna iki yıl önce katıldım. Sürekli oynamama rağmen yenilikleri, etkinlikleri ve kodları nerdeyse hiç kaçırmadım. Bir gün oynadığım farklı bir oyunun forumunda bir üyenin Rappelz'ı tanıttığını gördüm. Tıkladığım adreste kırmızı bir peri kızı vardı, bayıldım kıyafetine. "Kesinlikle bu oyunu görmeliyim." dedim. Oyuna başladım, alıştım, bağlandım ve diğer arkadaşlarımı da Rappelz'a davet ettim. O gün

bugündür oyundayız. Nedenine gelince; kaliteli, tasarımı süper, Türkçe ve çok kapsamlı bir oyun olması.

Wodgaredbul (Bay, 30): Rappelz'ı Türk sunucusu açıldığından beri oynuyorum. Rappelz'a başlamadan önce pek bir online oyun deneyimim olmamıştı. Birkaç oyun oynamıştım ama oyunlar hilelere ve sahtekarlıklara çok açık oyunlardı, yani sizin aylarca uğraşıp geldiğiniz seviyeye, hile kullanarak iki - üç haftada gelebiliyorlar. Bir gün internette Rappelz'ın reklamını gördüm, denemek istedim. Detaylı bir araştırma yaptım ve kesinlikle hile kullanılmadığını gördüm. Ayrıca gerçekten ABD sunucularında GM'lerin oyun içindeki düzeni çok iyi sağladıklarını gördüm. Bu yüzden Rappelz'ı tercih ettim.

Minerva (Bayan): Rappelz'ı 2009'un Aralık ayından beri oynuyorum. Bir sabah değişik bir müzik sesiyle gözlerimi açtım, ev arkadaşımın odasına gittim ve o zamana kadar hiçbir MMORPG ile tanışmamış olan ben, etkileyici bir manzarada yaratığın üstünde koşan bir karakter gördüm. Merakla dakikalarca hiçbir şey sormadan izledim büyülenmiş gibi. Aynı akşam vakit kaybetmeden oyunu indirdim ve Rappelz ile tanıştım. Sürekli gelişen ve yenilenen oyun yapısı, oyun karakterleri, yaratık sistemi ve oluşan güzel arkadaşlık ortamı sayesinde başka oyunlar da denememe rağmen benim için Rappelz'ın yerini

doldurabilecek başka bir oyun olmadığını geçen iki sene boyunca anladım.

Keon (Bay, 27): Ağustos 2009'dan beri Rappelz ailesinin bir üyesiyim. Rappelz çok detaylı ve çok yönlü bir oyun. Objektif GM yönetimi, oyun kontrol konsolunun kullanışlı oluşu ve oynanabilirliğin rahat olması, karakterinizi ırkınızın verdiği avantajlar doğrultusunda mesleğinize göre istediğiniz orantıda ofansif ve defansif olarak ayarlayabilmeniz tamamen size bağlı olması, gelişmiş pet sistemi ve seçtiğiniz pet'in aynı zamanda savaş ve zindanlarda sizi kötülüklerden koruyan en iyi ortağınız olması, önemsiz gibi gözükse de oyunu oynayan oyuncuların yaş ortalamasının belirli bir seviyenin üstünde olması ve yeni insanlarla tanıştığınız bu ortamda sağlam dostluklar ve yeni ilişkiler kurulabilmesi.

[KT] Doggo (Bay, 25): Oyuna sanırım Türkiye sunucuları açıldıktan bir buçuk ay sonra başladım. İlk defa bir online oynamak istiyordum; araştırma yaptığımda bulduğum oyunlar ya saçma geliyordu ya da adaletsizlik, hırsızlık gibi duyular alıyor ve vazgeçiyordum. Rappelz'a ev arkadaşım vasıtasıyla başladım; ona da kız arkadaşı önermişti, biraz da onlara imrendim. GM'lerin adaleti ve en önemlisi dolandırma, hırsızlık gibi konulara tolerans gösterilmemesi, hoşuma gidip başlamış olma nedenleridir. ■





Dünyadaki herkes rakibin!

Ultimate Marvel vs. Capcom 3 PS Vita'da bir başka...

PSP sahibi olmadan önce şunu hayal etmişim: "Eğer bu aletin Wi-Fi özelliği varsa o zaman oyunları istediğim yerde, online olarak oynayabilirim!". Bu olmadı.

PSP bu iş için çok güçsüz kaldı, oyunlara Wi-Fi desteği pek az eklendi ve zaten PSP satışlarda da bu eksikliğini göstermiş oldu ama mesela geçen yıl Kore'deydim ya -hani Wi-Fi atmosfer tabakasıyla kaplı ülke- işte o sıra elimin altında bir PS Vita olsaydı, şahane ağ sayesinde parkta otururken bile dünyanın herhangi yerindeki bir oyuncuyla kapışabilirdim. Bunu Türkiye'de de kısmen yapabileceğimizi düşünüyorum, o yüzden umutluyum.

15 Şubat 2012 tarihinde piyasada olacak olan UMVsC3'ün, konsol versiyonundan farklı özelliklere sahip olacağı açıklandı geçtiğimiz günlerde. Konsoldaki 50 karakteri aynen oyunda göreceğimiz gerçeği bir yana, daha yeni yayımlanan oyun modu DLC'si, Heroes & Heralds da direkt olarak oyunun içine entegre

edilmiş olacak.

Konsolda bulunmayan bir özellik, replay'leri yeniden izleme ve irdeleme olanağıyla bir maçta ne tip hareketler yaptık, bunları hangi tuşlara basarak yaptık, hatalarımız neler, rahatlıkla görebileceğiz. Çok beğendiğimiz replay'leri kayıtlı etmek de yine bizim elimizde olacak.

Oyunun tam anlamıyla Wi-Fi üzerinden online maçlara izin verecek olması muhteşem bir haber, nazar değmesin diye o konuya çok değinmiyorum ama bu özelliğin yanında yine PS Vita'ya özel "arka panel" komutlarının bulunduğu da bilmeniz gerek. Örneğin arka panelde parmağınızı ileri - geri iterek karakterinizi yürütebilecek, aşağı - yukarı hareketleriyle karakterinizin çömelip zıplamasını sağlayacaksınız.

PS3'teki UMVsC3 ile arasında DLC değiş tokuşu yapabilecek olan oyunu tüm dövüş fanatikleri takip etmeli. Bakalım Tekken, PS Vita'da ne şekilde boy gösterecek... ■

Korkuyu yanında taşımak...

Önce kitapları oku, sonra **Call of Cthulhu: The Wasted Land** ile hikayeye karış

Aman her şey önce iPhone'a çıksın, ne olur! Değil mi Fırat? Emre? Ben zavallı burada, almışım Android'li telefonu...

Neyse ki The Wasted Land, Android'de de gelecekmış fakat önce Apple'cılar yararlanıyor. Peh!

Konuya gelecek olursak, Birinci Dünya Savaşı'na dönmemiz gerekir. Bu savaşta cephesini seçen askerler, görürler ki aslında dünyada, insanlardan daha büyük bir kötülük varlığını sürdürüyor. İnsanlığın kendisinden bile eski olan bu düşmanın, ölümsüzlerden oluşan ordusuyla tüm insanlığı yok etmek için hazırlandığını anlıyor bir grup asker ve hemen, ellerindeki uyduruk tüfeklerle duruma müdahale ediyor. Düşünün ki başarılı olacaklar... Şimdi yani, böyle fosforlu turkuvaz renginde, ölüden az farklı bir "şey" bana doğru gelse o silahı kullanabilir miyim? Kullan-sam işe yarar mı? The Wasted Land'de yarıyor.

Call of Cthulhu'nun masaüstü RPG'sinden

esinlenerek hazırlanan oyun, dört kişilik bir ekiple, kötülüğe karşı savaşaçağımız sağlam bir RPG olarak düşünülmekte. Karakterlerimizin birçok özelliğiyle yakından ilgilenebileceğimiz bir oyun olarak tasarlanıyor ama mobil bir oyuna uygun olarak da fazla karmaşık kontrollere sahip olmayacak.

Grafiksel açıdan rekor düzeyde bir görsellik hakim değil oyuna. Yine de her şeyin tamamıyla üç

boyutlu olması, bu oyuna yakışan bir tarz olmuş. (Kuşbakışı görüntüden, eski Uzakdoğu RPG'leri gibi olsaydı, hiç güzel durmazdı.)

Bu ayın sonunda iPhone ve iPad için piyasada olması beklenen oyunun Android, PC ve konsol versiyonları da yapım aşamasında. Ne var ki çıkış tarihleri konusunda yapımcı Red Wasp Design herhangi bir açıklama yapmaktan kaçınıyor. ■



Amazon Kindle Fire Türkiye'de

Piyasaları yıkan Android tablet

Amazon'un büyük beğeni toplayan tableti Kindle Fire, Türkiye'ye de geldi. Kindle Fire'in teknoloji dünyasında gündeme oturmasında kuşkusuz, cihazın sadece 413 gram ağırlığa çok fazla özellik sığdırıyor olmasının rolü büyük. 16.000.000 renk destekleyen, 1024 x 600 ekran çözünürlüğüne sahip yedi inç dokunmatik ekranlı cihaz, Android işletim sisteminin yanı sıra Amazon tarafından geliştirilen Silk internet tarayıcısına sahip. Dahili 8 GB kapasitesi ve sekiz saatlik pil ömrüyle HizliAl.com raflarında yerini alan cihaz, üstün teknolojinin yanı sıra kolay kullanımı ve şık tasarımıyla da iddialı. ■

Tony Hawk'la yeniden...

İndirilebilir kaykay heyecanı, yakında konsollarda

Tony Hawk's Pro Skater oyunlarının bir başarı grafiğini çizmemiz gerekirse aynı oyundaki rampalar gibi, zirveden aşağı doğru inen, yere çakılmamıza engel olacak bir eğime sahip olan rampalardan birini çizmemiz yeterli olurdu sanıyorum ki. Sürekli düşüşe geçen oyun en sonunda tahtını EA'nın Skate'ine bıraktı ve tarihin tozlu sayfalarında kaldı. Bir Activision yetkilisinin kafasını çalıştırması sonucu, Tony Hawk hayranlarının sevinç çığlıklarıyla karşılayacağı bir oyun hazırlık aşamasına girdi, THPS yazmak için hepimize gün doğdu.

Tony Hawk's Pro Skater HD adıyla, PlayStation Network ve Xbox Live üzerinden indirilebilecek olan yapım, HD grafik kalitesine sahip bir Tony Hawk oyunu. İlk iki THPS oyununu alın, içindeki en güzel bölümleri sıralayın, o güzel oynanışı ekleyin ve HD grafikleri de üstüne yapıştırın; işte size yemeyip de yanında yatılması gereken bir oyun...

İlk iki oyundaki ünlü "iki dakikalık görevler", C-O-M-B-O harflerini toplamayı, yüksek skor denemelerini ve tüm klasik THPS öğelerini içerecek olan kaykay klasiği adayı, dönüp dönüp oynayabileceğiniz ve sürekli geliştirilmeye müsait oyun yapısıyla kesinlikle tercih edilecektir.

Oyunda ilk iki oyundaki müziklerin maalesef bulunamayacağını ama neredeyse aynı atmosferi yaşatacak seçimler yapılacağını da vurguluyor Activision ve ekliyor: "Bu oyun hasta olacaksınız!" Pardon. Bunu ben söylemişim...

Unutmadan, oyunu uyduruk kaykay cihazları veya hareket algılayan aletler ile değil, babalar gibi gamepad'le oynayacağız! ■

Hangi gezegen, hangi yıl?

Pid bu soruların cevabını verecek ama sadece becerikli olanlara...

Şekilli iki boyutlu oyunlar gibisi yok bana sorarsanız. Modeller üç boyutlu, oynanış iki boyutta... Bence çok şık. Bu tarzda sayısız oyun oynayabilirim, size garantisini veriyorum.

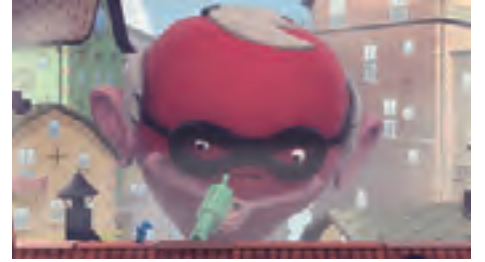
2012'nin üçüncü çeyreğine daha çok var ve oyun aslında bir o kadar da bitmiş gibi duruyor fakat Pid, bu kadar zaman beklemeye değeceğini sinyallerini de vermiyor değil. Öncelikle çok kaliteli bir görselliği var. Modeller çok iyi, efektler ve atmosfer harika. Üstelik bu renkli bir oyun; Limbo gibi monokrom renk tonlarını kullanıp kolaya kaçmamışlar. (Neden satıyor?) Ayrıca oyun çok eğlenceli duruyor, keşke mobil cihazlar için de böyle oyunlar geliştirilse demekten kendimi alamıyorum.

Senaryo açısından çok bir numara olacak gibi gözüküyor oyunda. İlginç bir gezegene bir şekilde varmış, kafası karışık bir arkadaşı kontrol ediyoruz

ve oyun boyunca da sanıyorum ki geri dönmek için mücadele veriyoruz.

"Stratejik düşünme, bulmaca zekası ve hızlı refleksler" birer gereksinim olarak sunulmuş oyunda ve oyun içi videolardan da bunların gerçekten oyunun gereksinimleri olduğunu anlayabiliyoruz. Bir platformdan diğerine zıplamakta zorluk yok belki ama o platform ulaşamayacağınız bir yerdeseyse? Belki bazı cisimleri kullanmanız gerekecek, belki de özel silahınızla kendinize geçici bir süre yer çekimiyle oynama hakkı tanıyacaksınız... Yer çekimiyle oynama olayı oyun boyunca kullanacağınız bir özellik ama düşündüğünüzün aksine, tüm oyunu büyük bir bulmaca arenasına çevirmiyor.

İki kişi ortaklaşa da oynanabilecek olan Pid'in PC, PS3 ve Xbox 360 için dijital olarak satışa sunulacağı açıklandı. Steam, PSN ve XBL üzerinden yayınlanacak desem, yeri olacakmış meğerse... ■



Samsung'tan Full HD 3D LED monitör

Yepyeni bir 3D monitör

Samsung tüketicileri gerçek hayata benzer üç boyutlu efektleri ve benzersiz tasarımı ile etkileyecek Full HD özellikli 3D LED Monitörü S27A950D pazara sunduğunu duyurdu. Samsung pazara yeni sunduğu Full HD özellikli 3D efektler sunan monitöründe aktif 3D teknolojisini kullandı. Yeni monitör kullanıcıların iki kat daha canlı renklere sahip görüntülerin keyfini çıkarması için sınırsız izleme açısı sunuyor. Samsung'un kendi geliştirdiği 3D teknolojisi "3D

Hyper Real Engine" monitörün içinde yer alıyor ve izleyicilerin en üstün 3D görüntü kalitesinin keyfini çıkarmalarına olanak sağlayarak onlara optimal renk, hareket ve kontrast oranı sunuyor. HDMI ve ekran portu kullanıcıların doğrudan 3D Blu-ray oynatıcı, oyun konsolu, gibi cihazları monitörlerine bağlamalarına olanak tanıyor. S27A950D'nin 120Hz'lik giriş ve çıkışları aksiyon dolu oyun ve filmleri titreşimsiz ve hiçbir görüntü bozukluğu olmadan izlemeyi mümkün kılıyor. ■



Amerikan rüyasının ardından...

Alan Wake's American Nightmare karşınızda!

PS3'e özel oyunların her biri güneş gibi parlarken, Xbox 360'a özel oyunların pek azı adından bahsettirebiliyor maalesef. Bunun nedenleri bizi şu an ilgilendirmiyor ama Alan Wake'i yıllarca bekleyip ardından gelen oyunu çok beğenememek biraz üzücüydü. Remedy Entertainment bu nedenle oyunun devamını getirmekte zorlandı ve uzunca bir süre bekletti bizi. Herkes "Alan Wake 2" ismini beklerken de yeni bir Alan Wake oyununun Xbox Live'dan satışa çıkacağı söylentileriyle sarsıldı. Demek ki küçük bir oyun olacaktı, demek ki "tam" bir oyun olmayacaktı yeni Alan Wake. Onlar tartışadururken de Remedy, Spike VGA'da Alan Wake's American Nightmare'ı tanıttı, sesler kesildi.

Yeni oyunun en büyük özelliği, daha fazla düşman çeşidi, daha fazla silah ve daha fazla mekan ile birlikte, aksiyona daha fazla yöneliyor olması. Çevreyi araştırmaya, karanlıkta ilerleme-

ye son; artık asıl olay savaşmak!

Night Springs adlı televizyon programının içerisindeki bir bölümdeyiz bu defa. Yani paranormal olayların gerçeğin ta kendisi olduğu bir gerçekliğin içinde... Mr. Scratch adındaki seri katil, eşimiz Alice'i gözüne kestirmiş durumda ve onu durdurmak da bizim görevimiz. Bu oyunun senaryo kısmıydı; bundan daha eğlenceli olan Arcade modunun adı da Fight till Dawn. Bu modda amacımız güneş doğana kadar farklı tipteki yaratıklarla, içerisinde Uzi, çivi silahı, işaret fişegi gibi isimler bulunan silahları kullanarak mücadele etmek. Bir nevi skor mücadelesi olan bu modda, bir arkadaşımız da bize yardımcı olacaktır diye düşünüyoruz.

2012'nin ikinci çeyreğinde Xbox Live'dan satışa çıkacak olan oyunun yanında, 2012'nin ilk çeyreğinde piyasada olması beklenen Alan Wake'in PC versiyonu eşlik ediyor. Bence ikisi de kaçmaz... ■

Hep birlikte, suçlulara karşı

Max Payne 3'ün multiplayer detayları açıklandı

Senaryo kısmı ağır basacak olan Max Payne 3'ün multiplayer kısmı da dikkat çekeceğe benziyor. Nasıl mı? Rockstar Games ilginç bir deneme yaparak Gang Wars adındaki multiplayer moduna bir şekilde senaryo öğeleri eklemeyi başarmış durumda.

Şöyle örneklendiriyor Rockstar Games: Örnek bir oyunda, bir antlaşma ters gidiyor ve iki takım arasında olaylar kopuyor. Bir grup, uyuşturucu dolu çantaları toplamaya çalışırken, diğer grup da onları durdurmaya uğraşiyor. Buraya kadar her şey normal. İkinci tursa bir önceki turda ne olduysa onun üstüne kurulu. Burada da bir varyasyon olabiliyor ve bir takım, diğer takımın en başarılı oyuncusunu yakalamak üzerine görevlendirilebiliyor veya çantaları toplaması gereken takımı durduran takım, bir anda diğer takımın çantalarını vermemek için savaşa başlıyor. (Anlamak için üç kez okuyun, dördüncüde sayfayı yırtıp atın.)

Burada da durmuyor oyundaki görev çeşitliliği. Bir sonraki turda yine, önceki turun etkileri görülebiliyor. Kazanılan bölgelerin bombalardan arındırılması gerekebiliyor, bir yerlere tuzak kurmak icap ediyor vesaire.

Bir dizi görev, bir takım gerçek oyuncularla çıktığınızı düşünün. Bence güzel bir tarz, iyi bir seçim. Bu modda başarılı oldukça tecrübe puanı kazanıyor ve Burst adında özelliklere kavuşuyorsunuz. Max Payne'in ünlü "yavaş çekim" hareketi veya Sneaky adındaki, "karşı takım gibi gözükme" özelliğini açmak, sizin elinizde; hatta Paranoia adındaki özellik, karşı takımın kendi arkadaşlarını düşman gibi görmesini sağlamak bile mümkün.

Max Payne 3'ün çıkışına sadece üç ay kaldı. Eski Max Payne oyunlarının atmosferini yakalayabilecek miyiz, multiplayer'da ne kadar eğleneceğiz, artık bunları görmemiz için sadece biraz daha dişimizi sıkmamız gerekli. ■



Logitech'ten Türkçe oyun klavyesi

Işıklar kapandığında da oynamak için

Logitech, en çok tercih edilen oyun klavyesi Logitech Gaming Keyboard G105'in Türkçe versiyonunu piyasaya sundu. Logitech Gaming Keyboard G105, iki farklı parlaklık düzeyinde ayarlanabilen veya tamamen kapatılabilen yeşil LED arka plan ışığı sayesinde askeri stilde gece görüşü sağlıyor. Böylece karanlıkta da oyun oynamak mümkün oluyor. Altı adet programlanabilir G tuşu, tuş başına üç makro özelliğiyle Logitech Gaming Keyboard G105'e her oyun için tek tuşa basma, karmaşık makrolar veya LUA komut dosyaları da dahil olmak üzere 18 ayrı işlev yapılandırabilirsiniz. İsterseniz Logitech Gaming yazılımını yükleyerek anında yeni makrolar oluşturabilirsiniz. ■

Zombilere hasret kalmamak adına...

Dead Rising 3 bir şehir dolusu zombi vaat ediyor

Nereden çıktığı belli olmayan, nasıl sızdığını hiç anlamadığım haberlere bayılıyorum. Mesela Dead Rising 3'ün yapım aşamasında olduğundan haberiniz var mıydı? Capcom'a sorsanız, "Nan da?" der, arkasını döner. Oysa ki kaynağı belirsiz bir habere göre Dead Rising 3 gayet hazırlık aşamasında ve Frank West'i de kendi haline bırakmış durumda.

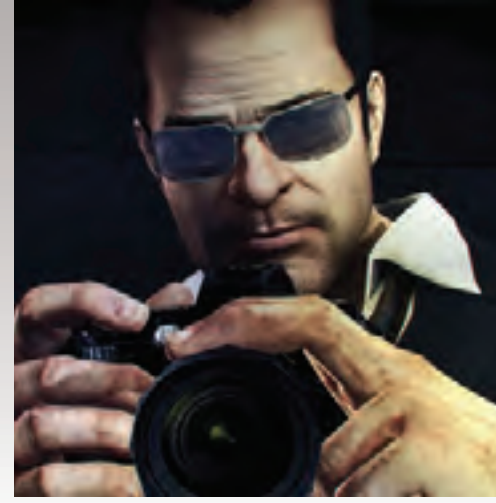
Bu defa kahramanımızın adı Rick. Olaylar Kaliforniya'da geçiyor ve değişmeyen şey yine zombilerin varlığı. Rick, annesiz babasız büyümüş bir araba tamircisi. Kaliforniya'da Los Perdidos adındaki hayal ürünü şehirden, diğer sağ kalanlarla birlikte çıkmak istiyor. Araba tamircisi olduğu için de bir uçağı tamir edebileceğine inanıyor sevgili Rick. Oysa ki okul okusaydı, bildirdi ki uçak ve araba bambaşka icatlar...

Los Perdidos'tan apar topar kaçma sebepleri şehrin karantinaya alınmış olması ve içindeki "sorunun" çözü-

mesi için de devletin dev bir bombayla şehri tamamıyla ortadan kaldırmak istemesi.

Şehirde kurallar da tamamıyla ortadan kalkmış durumda. Örneğin Red adındaki diğer bir karakter, tamamı "has-talık" insanlardan oluşan bir yeraltı çetesinin önderliğini yapıyor. Kız arkadaşı Annie, zombilere sempati duyuyor ve bu gruptaki en sakat insanlardan biri de önünde yol düzeltme çalışmalarında kullanılan silindirlerden bulunan bir motosiklete sahip.

Siliconera'nın yayımladığı iddia edilen bu bilgiler, Dead Rising'in Facebook sayfasındaki yeni bir haberle örtüşüyor aslında zira o haberde, Frank West'in yeni bir maceraya çıkmaya hazırlandığını izleri bulunmakta. Belki de Frank'in macerası bir mini oyundur ve Dead Rising 3 gerçekten de bu haberde anlatılanları içeren bir oyun olarak hazırlanmaktadır. Bakalım ilerleyen günlerde Capcom'dan bir açıklama gelecek mi? ■



Aman yere inmeyin!

Uçmak için uzağa gitmenize gerek yok; SSX size yeter

“Oyun çok karanlık olacak, dağlarda nefes almak için bile uğraşmanız gerekecek, ince kar olduğunda çığ tehlikesi boy gösterecek.” diye diye oyundan korkar hale gelmemizi sağladı sevgili EA. Oysa ki eski oyunlardan sadece bir nebze ciddi bir oyunmuş SSX...

SSX'in standart oynanışında dikkat çeken en yeni ve önemli konu, uzunca bir süre havada kalabilme-miz olacak. Tamam, eskiden de bunu yapabiliyorduk

fakat artık daha çok varyasyon mümkün. Bir kez havaya sıçradıktan sonra, çeşitli hareketleri yan yana dizip kombo çarpanımızı artırmanın yanında, eğer bu kombonun devamını bir "rail", yani üzerinde kayabildiğimiz borulara denk getirirsek, kombuyu katlayarak devam ettirebileceğiz. Evet, bu da eskiden mümkündür lakin o rail'in üzerinde kaç tane hareket yapabiliyorduk? Şimdi board'la kendi çevremizde dönmekten tutun da board'un üzerinde amuda kalkmaya kadar çeşit çeşit hareket yapabileceğiz. Rail'in üzerinde, kombomuzu bu şekilde devam ettirirken, bir başka rail'a atlamak ve hatta arada yeterli yük-sekliği yakalayıp bizi görüntüleyen helikoptere bir selam çakmak da skorumuzun inanılmaz bir noktaya ulaşmasına olanak tanıyacak. Hele ki Tricky barımız olduysa ve o çok özel hareketleri de yapabiliyorsak...

Bu kadar tantana içinde elbette ki hata yapmak mümkün ama Prince of Persia'nın hayat kurtaran özelliklerinden biri, zamanı geriye alma özelliğini SSX'te de kullanarak hatamızı geri alabileceğiz. Sadece tek bir tuşa yanlış basmaktan

ötürü nasıl gül gibi komboya veda etmişik onca sene... İşte o günler, artık tam anlamıyla geride kalıyor.

Bir üzücü haber geldi geçtiğimiz ay SSX'le ilgili ve o da oyunun iki hafta kadar ertelenmiş olması. Bu ertelemeyle birlikte oyun 28 Şubat'ta piyasada olacak ki biz dergi çalışanları o oyunu bir sonraki aya yetiştirebilmek için ne yapacağımızı şaşıralım! ■



Philips HMP500/12 medya oynatıcı

Bilgisayardan televizyona

Philips HMP5000/12 ortam oynatıcısıyla zengin multimedya içeriğini zahmetsizce keşfedebileceksiniz. İnternet veya PC kitaplığınızdan yüksek kaliteli videoların, müziğin ve fotoğrafların keyfini doğrudan TV'nizde çıkarmanız mümkün. Üstelik dosya dönüştürmeye gerek kalmadan. Kablosuz internet erişimini de destekleyen HMP5000/12, ayrıca ev ağına göz atmak için DLNA özelliğine de sahip. USB portu ve SD bellek kartı girişleri de bulunan cihaz, sabit disklere de bağlanarak buradaki içeriği oynatabiliyor. HD onaylı DivX Plus özelliği (MKV dosya ortamı içinde yüksek kaliteli AAC ses çıkışına sahip H.264 HD video) oynatımının yanı sıra, 1080p çözünürlüğe kadar olan önceki DivX video sürümlerini de destekliyor. ■



Minecraft'ın ardından...

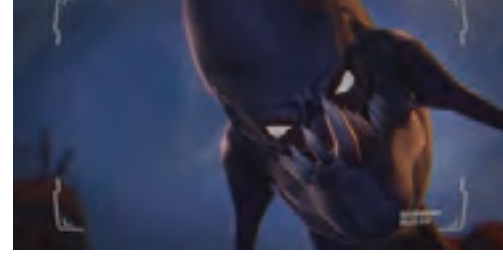
Epic Games inşaata işçi arıyor

Epic Games'in oyun skalası ve hayal gücü bir hayli geniş. Mesela BioWare, takıldı RPG'lere, oradan gidiyor. Onların da akıllarında başka türlere yönelmek var ama bir işte iyiyisen, çok da açılmamalısan bana sorarsanız.

Epic Games de ufku geniş tutmayı seven firmalardan olduğunu bir kez daha Spike VGA'da kanıtladı. Fortnite adında bir oyunun tanıtımını yaptı, kimse neyle karşı karşıya olduğunu anlayamadı. Oyunun içerisinde zombiler vardı ama oyun bir yandan komik animasyon filmlerine benzeyen bir görsellik içeriyordu. Daha sonradan öğrendik ki zombiler her zamanki gibi kötü lakin onlarla olan mücadelemiz, "ciddi" zombi yapımlarından biraz daha farklı bir yönde olacaktır.

Fortnite'da amacımız zombilere karşı koymak. Bu net. Bunu nasıl yapacağımızla tamamiyle bize bırakılıyor; oyundaki özgürlük derecesi, Minecraft'takini aratmayacak derecede gelişkin. Epic Games zaten oyunda Minecraft'tan esintiler olduğunu gizlemiyor. Ne var ki Minecraft'la birebir örtüşen bir oynanış da olmayacak. Minecraft'ta her şeyi yapmak, her şeyi üretmek mümkün. Fortnite'taysa zombileri durdurmak için kendi hayal gücümüze uygun yapılar üreteceğiz. Yani bir mimar olarak, zombilerin hakkından en iyi ben geleceğim!

Oyunun ne zaman, hangi platformlar için çıkacağı konusunda konuşmak için daha çok erken. Tahminimce PC, PS3, Xbox 360 üçlüsü tercih edilecektir yine. Yıl olarak da 2013'ü ön görüyorum. İmza, Rezzan Kiraz. ■



Raiden geliyor!

Mortal Kombat'a aklı gidenlere selam olsun

Bu yılki Spike VGA bayağı bereketli geçti. Adını bile duymadığımız oyunların yanında, daha önce karşımıza çıkmış olanların da yeni bilgilerine kavuştuk. İşte bu oyunlardan bir tanesi de Pac-Man oldu.

Olmadı, olmadı, gelin buraya... Konumuz Raiden. Raiden'dan da öte, Metal Gear Rising: Revengeance. Fark ettiyseniz oyundaki ilk değişiklik isimde olmuş durumda. Size bahsetmediğim için henüz fark edemediğiniz diğer değişim de oyunun yapımcısında.

Şahsen yapımcı koltuğundaki ismi görünce bayağı bir mutlu oldum. Dergideki tek Bayonetta hayranı olarak, PlatinumGames'e elbette ki sempati beslemekteydim ve Revengeance'ın da onların elinden çıkacağını öğrenmek, resmen iştahımı kabarttı.

Yapımcının değişmesinden ötürü, oyundaki aksiyon miktarı da artmış durumda. gamescom'da "Oyunda kimseyi öldürmeden oyunu bitirebilirsiniz." söylemleri bence geride kaldı çünkü saf bir aksiyon oyununa dönüşmüş olan bir oyunda, kimi nasıl öldürmüyelim...

Düşmanlarımızı, cisimleri, araçları parçalara bölme işi yine oyunun önemli özelliklerinden biri olarak kalmış durumda lakin bu işi sanki biraz "kozmetik" olarak uygulayacağız gibi duruyor. Bu kesme biçme işlemi, komboların bir parçası olmuş durumda ve zaten o düşmanı parçalara ayırmamak, başka şekilde öldürmemiz gerekecek.

Bayonetta'daki ve Vanquish'teki büyük düşman konsepti, Metal Gear Rising'e de geliyor. Raiden tonlarca ağırlıktaki robotların koluna, kafasına tırmanıyor ve kılıcıyla -tam anime stili- onları ikiye ayırabiliyor.

PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmakta olan oyunun ne zaman çıkacağı maalesef netlik kazanmadı. Eğer anlattıklarım sizin de iştahınızda bir artmaya yol açtıysa buyurun LEVEL DVD'den Spike VGA fragmanına... ■



Dokunmatik PC ve TV

Asus ET2700

Dünyanın ilk Windows tabanlı 27 inç çözünürlüğe sahip "Hepsi Bir Arada" bilgisayarı olan ASUS ET2700, 10 parmak kapasitif dokunmatik ekranıyla geliyor. İster PC, ister TV olarak kullanın, oyunun ve multimedyanın keyfine dokunun. 1920 x 1080 ekran çözünürlüğüne sahip 27 inç arkadan aydınlatmalı LED ve 10 parmak dokunmatik ekrana sahip hepsi bir arada bilgisayar ET2700 hem yatay, hem de dikey görüş açısı 178 dereceye ulaşıyor. Bu sayede salonda TV olarak da rahatlıkla kullanılabilir. SonicMaster teknolojisinin sahip olduğu özellikler sayesinde ET2700, eşsiz ses berraklığını yanında getiriyor. Sahip olduğu bütünlük DTS Surround Sensation Ultra PC ses teknolojisi, sesi en gerçekçi haliyle üç boyutlu olarak hissetme imkanı sağlıyor. Diğer hepsi bir arada bilgisayarlar da bulunmayan subwooferları ise sese farklı bir boyut ile anlam katıyor. ■



Jackie yalnız değil

Dört kişilik multiplayer heyecanı
The Darkness II'de!

Bahsettiğim klasik, herkesin birbirine amaçsızca saldırdığı bir multiplayer modu değil ve farkındayım, konuya bodoslama daldım.

Bilmeyenler için özet geçeyim: The Darkness II, 10 Şubat 2012 günü, sabahın erken saatlerinde ülkemiz dışındaki birçok ülkede satışta olacak olan, muhtemelen de çok başarılı bir profil çizecek olan bir FPS. Bu haberimizdeyse oyunu, tek kişilik senaryo-yu anlatmayacağım, onu zaten geçtiğimiz aylarda yapmıştık. Bu sefer bizi ilgilendiren, oyundaki multiplayer modlarından Vendetta.

Sıradan bir multiplayer heyecanı değil Vendetta çünkü üstünde ince ince düşünülmüş. Oyunun ana kahramanı Jackie Estacado kadar detaylı birer hikayesi bulunan, tüm detaylarıyla uğraşmış dört tane karakteri seçerek co-op, yani anlaşmalı bir oyun maratonuna çıkıyoruz. Görevlerimiz var ve karakterlerin kendine has özellikleriyle, birbirleriyle olan yardımlaşmalarıyla bu görevlerin üstesinden gelmemiz lazım.

Jimmy Wilson bir İskoçyalı ve elindeki baltasıyla hem yakın dövüşte düşmanlarının ciğerini sökebiliyor, hem de uzaktaki düşmanlarına baltasını atıp onu bir bumerang gibi eline geri döndürüyor. Jimmy, oyundaki

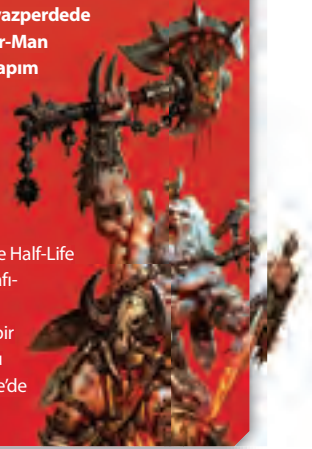
tankımız. Shoshanna, İsrail'li bir asker. Son derece güçlü bir pompalı tüfeğe sahip olmasıyla düşmanlarına korkulu rüyalar göldürebiliyor. Inugami, favori karakterim olacağına benziyor zira elindeki katana hiç de fena gözüküyor. Ve Diablo III'ün Witch Doctor'ının Darkness'taki yansıması JP Dumond, Voodoo ile ilgilendiğinden ötürü elindeki kuru kafalı asayla düşmanlarını yerlerinden kaldırıyor, ikiye bölüyor ve türlü türlü vahşete imza atıyor. Karakterlerin tüm bu özel silahlarının Darkness gücüyle dolu olduğundan bahsetmemede gerek yok sanırım...

Vendetta modunda, her öldürdüğünüz düşman, onları öldürüş şeklinize göre size tecrübe puanı sağlıyor. Bu puanlarla karakterlerinizi geliştiriyor ve ellerindeki silahları daha da güçlü hale getirebiliyorsunuz. Yeterli puanı sağladıktan sonra, her karaktere bir "süper hareket" de ekleniyor ve özellikle kalabalık ortamlarda üstünlüğünüz çok daha kolay elinize alabiliyorsunuz.

Multiplayer modlarıyla da dikkatleri üstüne çekmeyi başaran The Darkness II, uzun süredir beklediğimiz farklı FPS'lerden biri olma yolunda emin adımlarla ilerliyor ve sadece bir ay sonra, kapımızda olacak. Heyecanlıyız, sabırsızlığımızı gizleyemiyoruz! ■

Son Dakika!

- PS Vita Japonya'da piyasaya çıktı ve pilinin 3DS'e göre bir saat daha fazla dayandığı belgelendi.
- Peki PS Vita'nın en popüler iki oyunu hangileri oldu dersiniz? Bir tanesi çok net. Uncharted: Golden Abyss fakat diğeri bence tam bir sürpriz: Everybody's Golf. Kim tahmin edebilirdi ki...
- Devil May Cry HD Collection'ın çıkış tarihini merak edenlere gelsin: 3 Nisan 2012.
- Paris'teki ünlü Louvre Müzesi'ndeki rehber cihazlar, yerlerini 3DS'lere bıraktı. Tam 5.000 tane 3DS satın alan müze, bu cihazlara kendi özel programlarını yükleyerek ziyaretçilere yollarını bulmalarını sağlayacak.
- Rico Rodriguez'in "The Scorpion" adıyla bilindiği Just Cause: Scorpion Rising adındaki film, filmin adından da anladığınız üzere Just Cause adlı oyunun filminden başkası değil.
- Eğer Final Fantasy Type-0'yu PS Vita'da oynarsanız (UMD pasaport programıyla bu mümkün oluyor), ikinci analog stick ile kamerayı kontrol ederek oyuna çok daha iyi hakim olabileceksiniz.
- Mart 2012'de yeni bir Hard Reset oyunu, daha doğrusu Hard Reset'in genişletilmiş versiyonu piyasada olacak. Oyunda beş yeni bölüm, dört yeni düşman, ekstradan bir boss dövüşü ve daha iyi bir görsel kalite bulunacağı açıklandı.
- Şu an telefonumda yüklü olan Plants vs. Zombies, PS Vita'nın çıkış oyunlarından biri olacak.
- Hideo Kojima, Zone of the Enders 3'ü yapmak istediğini fakat ekibinde yeterli sayıda adam olmadığını açıkladı. Yeni çalışanlar almaya ne dersin Kojima-sama?
- 24 Ocak 2012. Play.com'a göre bu tarih, Diablo III'ün çıkış tarihi. Sizce doğru olabilir mi?
- 2012'nin yaz aylarında beyazperdede olması beklenen yeni Spider-Man filmiyle birlikte, oyunu da yapım aşamasında. The Amazing Spider-Man, Beenox tarafından hazırlanıyor. Oyunun fragmanının LEVEL DVD'sinden izlemeyi ihmal etmeyin.
- Bir Valve çalışanının, üzerinde Half-Life 3 tişörtüyle dolaşırken fotoğrafının çekilmesi, oyunun yapım aşamasında olup olmadığını bir kez daha gündeme getirdi. Bu tişört ya gerçek ya da Fikirtepe'de bir atölyede üretilmiş olmalı.



Archos'un geniş ekran tableti

Archos 80 G9

Avrupa'nın en büyük tablet PC üreticisi olan Archos'un adından sıkça söz ettiren ürünü Archos 80 G9, sahip olduğu üstün özelliklerini yanı sıra şık tasarımı ile de dikkat çekiyor. Android 3.2 Honeycomb işletim sistemine sahip Archos 80 G9, mobil olmanın rahatlığını üstün performansla birleştiriyor. Archos 80 G9, 4:3 görüntü formatı, 1024x768 çözünürlük ve sekiz inçlik ekran boyutuyla rahat taşınabilme ve kolay kullanım imkanı

sağlıyor. Sahip olduğu OMAP4 ARM CORTEX™ çift çekirdekli A9 işlemcisi sayesinde diğer güncel işlemcilere oranla tabletlerde uygulamaları daha hızlı çalıştırabiliyor. Archos tarafından geliştirilen ve opsiyonlu olarak sunulan Archos G9 3G USB aparatı, 3G bağlantısı isteyenlere özel, patentli bir çözüm sunuyor. 8 GB flaş depolama alanı, mikro SD kart yuvası ve HDMI çıkışı Archos 80 G9'un sahip olduğu özelliklerinden birkaçını oluşturuyor. ■



DOKTORLAR

ÇENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ

Fotoğraf: Adem Başaran

ÇENK

ERDEM

HASTA: YİĞİT

DEAR INVALUABLE DOCTORS OF LEVEL,

DO YOU AGREE OR DISAGREE WITH THE FOLLOWING STATEMENT?
"LIFE IS A FIRST PERSON MULTI-MASSIVE ONLINE ROLE PLAYING
GAME WITH SOME SHOOTING ELEMENTS."

AND ALWAYS HAVE A "NAYZ" DAY.

PS: MR. CENK FTW!

- LIFE IS A GOLF GAME WITH MANY S HOLES IN IT.
- HEY PUT THE GUN DOWN MAN PUT THE GUN DOWN.

HASTA: SEMİH ŞAHİN

BEN PSP 3000 SAHİBİYİM. ÇİPİNİ KIRDIRSAM BİR SÜRÜ OYUN YÜKLERİM VE BİR YILLIK GARANTİSİ BOZULUR. SİZCE ÇİPİNİ KIRDIRSAM MI?

- BİZCE ÇİPİNİ KIRDIR, EKRANINI DEL, BUTONLARINI DA KOPART.
- GARANTİSİ BOZULMUŞKEN TAM BOZULSUN.
- SONRA DA İÇİNİ AÇIP YAK O TRANSİSTÖRLERİ FİLAN.
- İYİ EĞLENCELER.

HASTA: BERK BOLAT

ANNEM LEVEL ALMAMA KARŞI. OYUNLARA DA KARŞI. GEÇEN YIL EVE ALTI ZAYIPLA GELİNCE LEVEL ALMAMI TOPTAN YAŞAKLADI. (BENİM ALTI ZAYIPLIMIN SORUMLUSU OYUNLARMIŞ.) NE YAPMALIYIM? İYİSİ Mİ SİZ BANA ÜÇ YILLIK BEDAVA ÜYELİK GÖNDERİN. BEN DE EL ALTINDAN OKUYAYIM. NASIL PİKİR?

- FOTOĞRAF DERGİSİ ALMAYA BAŞLA BAKALIM ZAYIPLAR DEVAM EDECEK Mİ.
- EĞER EDERLERSE "ANNE BAK, SORUN OYUNLARDA DEĞİLMİŞ." DERSİN.
- O DA OYUNLAR YERİNE FOTOĞRAFLARA KARŞI BİR İNSAN OLUR.
- AYRICA HER ZAMAN OPİSİMİZE GELİP DERGİYİ O RAHAT ORTAMDA BEDAVAYA OKUYABİLİRSİN.

HASTA: TOLGA TİMUR

DÜN AKŞAM SİZE POSTA GÖNDERMİŞTİM AMA ADIMI YAZMAYI UNUTMUŞUM. BENİM ADIM TOLGA, SOYADIM TİMUR

- BİZ DE DÜN SANA ADIMIZI YAZMIŞTIK AMA CEVAP YAZMAYI UNUTMUŞUZ.
- CEVABIN "MAVİ".
- ÜSTELİK KOYU MAVİ.
- İYİ ŞANSLAR TOLGA.



2011'in

EN İYİ OYUNLARI

LEVEL'in dev jürisi toplandı, olay çıkması ihtimaline karşı kapalı zarf usulü oylama yapıldı ve ödüller sahiplerini buldu...

JÜRİ

Ahmet Özdemir
Ayça Zaman
Cem Şancı

Emre Öztınaz
Ertekin Bayındır
Ertuğrul Süngü

Fırat Akyıldız
Meriç Erbay Bozkurt
Ömür İklim Demir

Ömür Topaç
Şefik Akkoç
Tuna Şentuna



EN İYİ DÖVÜŞ OYUNU

1.Mortal Kombat

2011'de çıkan bütün dövüş oyunlarının tadına bakmışımdır. Dövüş oyunları en sevdiğim oyun türü sonuçta. 40 yıl bir RPG oyunu oynamasam aramam ama haftada bir Tekken 6'da birini pataklamasam sinirlerim bozulur. 2011'in başında çıkan Fight Night Champion son derece iyi bir boks oyunuydu. Bir boksörün yaşadığı zorluklarla dolu öykü, ringlerdeki kanlı mücadeleyle son derece iyi birbirine örülmesine

rağmen FNC yılın dövüş oyunu olmaktan uzaktı. WWE '12 büyük hayran kitlesine rağmen tarzı itibarıyla biraz hedefi iskaladıysa da The King of Fighter XIII çok başarılıydı. Lakin Mortal Kombat sonunda yıllardır yapamadığını yapmayı başardı ve tüm otoriteler tarafından yılın en iyi dövüş oyunu seçilmeyi başardı. Yıllardır özlediğimiz karakterler huzurumuza çıktı ve kana susamış oyuncuları vahşete doyurdu. **Ahmet**

2.Super Street Fighter IV: AE

Dövüş oyunu denildiğinde önemli olan sunulan karakterlerin arasındaki dengedir. Mortal Kombat hiçbir zaman bunu amaçlamadı, sadece harala gürelenen, vahşetin ön planda olduğu, şık bir oyun oldu. İşin eğlence kısmını seçenler Mortal Kombat'a gitsin, yeteneklerini gerçekten sergilemek isteyenlerse buraya gelsin. **Tuna**



EN İYİ YARIŞ OYUNU

1.Forza Motorsport 4

“Zaten başka kim olacaktı ki?” diye sorarak başlamak istiyorum... Gerçekten yarış oyunlarında son dönemde yaşanan rekabet ortamına çok iyi bir giriş yapmıştı Forza Motorsport. Serinin piyasaya çıkan üçüncü oyunu aslında her şeyi belli ediyordu ama bu son oyunla birlikte gerçekten yarış simülasyonu konusunda dünya olarak ne kadar ileriye gidebileceğimizi bir kez daha göstermiş oldu. İçerisinde bulundurduğu yüzlerce otomobilden tutun da yarışlar esnasında

kullanıcıya hissettirdiği o gerçek sürüş hissini inanın başka bir oyun daha önce bu kadar iyi veremedi. Otomobiller üzerinde yapılabilecek modifikasyonlara bir hayli gerçekçi ve fazla idi. Bir de bütün bu gelişmiş özelliğe Kinect gibi harika bir kontrol cihazının eşlik etmesi, oyunun kalitesini bir adım daha ileriye taşımaya yetti de arttı bile. Peki siz hala bu oyunu oynamadınız mı? Otomobil kullanmıyorsanız bile birazdan gidip ehliyet başvurunuzla sebep olabilir, aman dikkat! **Ertuğrul**



2.DiRT 3

Uzun zamandır bir yarış oyununu bu kadar sevmemiştim. En büyük nedeni de şüphesiz ki DiRT 3'te bulunan Gymkhana modu. Ken Block'un videolarında gördüklerimizi yapabileme fırsatı geçmişti elimde bir kere. Yanına müthiş grafikleri, gerçekçi sürüş hissiyatı ve birbirinden eğlenceli multiplayer modları eklenince DiRT 3 benim için 2011'in en iyi yarış oyunu olarak hafızama kazındı. **Emre**



EN İYİ AKSİYON / ADVENTURE OYUNU

1. Uncharted 3: Drake's Deception

Sonunda Nathan Drake ve Uncharted şaheseri hakkında bir şeyler karalama fırsatı bana da düştü. Fazla söze gerek yok aslında; Uncharted 3: Drake's Deception dururken başka bir oyunu yılın en iyi aksiyon / adventure oyunu olarak seçmek gerçekten anlamsız olurdu. Hani belki Batman: Arkham City olurdu bu unvana layık bir diğer oyun ama burun farkıyla da olsa Nathan Drake bir adım daha öne çıkıyor ister istemez.

Bir oyunda hikaye nasıl yazılır, nasıl kurgulanır? Bu hikayeye cuk oturacak karakterler nasıl seçilir ve tüm bunlar nasıl bir görsel kaliteyle sunulur? Bir oyun -bunca zengin içerik yetmezmiş gibi- nasıl soluksuz bir serüven haline getirilir, sizi saatlerce başında tutar ve kusursuz bir macera filmi tadı verir? Bütün bu soruların cevabını, hem de tamamını kapsıyor Uncharted 3: Drake's Deception. Oyunun multiplayer tarafına bile dokunmanıza gerek yok. Sadece senaryosunu defalarca oynayabilirsiniz ve eminim bundan hiçbir oyun tutkunu şikayet etmez, edemez.

Zaten tam anlamıyla başarılı olan bu eşî bulunmaz şaheserin bu kez Türk oyun müptelaları için ayrı bir anlamı oldu. Oyun kusursuz bir dublaj kalitesiyle Türkçe olarak çıktı piyasaya. Bu konuda çaba gösteren diğer örnekler yavaş adımlarla bizi kendine doğru çekmeye çalışırken Uncharted 3:

Drake Deception, yine çitayı en yüksek noktaya çıkarıp bıraktı. Ailesiyle birlikte evinin salonunda oyun oynayanlar oldu bu sayede. O televizyonlar o saatlerde sadece vicık vicık Türk dizilerini ağırlarken, Nathan Drake'in maceraları sıradanlığı ortadan kaldırdı. Abartmıyorum, bunlar gerçekten yakın çevremde olan şeylerdi ve mutlu bir tebessümle şahit oldum ben bu sahnelere. Nathan Drake'in samimiyetini bize aşılacak kadar kaliteli ve kusursuzdu çünkü gösterilen çabanın sonucu.

Uncharted 3: Drake's Deception'a ait tüm detayları okudunuz zaten bu sayfalarda. O yüzden olayın derinlerine girmeye bu sefer pek lüzum görmüyorum. Bu şaheseri bizim gözümüzde 2011 yılının en iyi aksiyon / adventure oyunu yapan çok fazla kriter var ama tekrar altını çizmek gerekirse oyunun kusursuz dublaj kalitesi, bu konudan muzdarip olan biz Türk oyun severler için kesinlikle pastanın en büyük payı olarak öne çıkıyor. O muhteşem hikayeyi, kurguyu ve günümüz aksiyon filmlerine taş çıkaran akıcılığı için içine katınca fazla söze gerek kalmıyor. Naughty Dog çok yaşasın ve diğer tüm oyun firmalarına örnek olsun. Oyunların giderek ticari kaygılara kurban gitmeye başladığı şu zamanda ısrarla sanatçı ruhunu koruyan insanların olması gerçekten mutluluk verici. **Ertekin**

2. Batman: Arkham City

Bu oyunun neden ikinci olduğunu bana söyleyebilecek olan var mı? Uncharted 3 nasıl olur da birinci olur?! Demokrasi bazen işe yarayıyor.

Batman benim için yılın en iyi aksiyon oyunu olmayı geçin, yılın oyunu bile olabilir. Uzun süredir bir oyunu oynarken bu kadar çok eğlenmemiştim. Sırf Riddler'in bilmeceleri için verilen uğraş bile oyunun ne kadar "tam", ne kadar detaylı olduğunu bir göstergesi bence.

Batman: Arkham City, bir önceki oyunu o kadar ileri taşıyor ki hem atmosfer olarak, hem de oynanıştaki çeşitlilikle oyuna bağlanıyorsunuz. Oysa ki Uncharted 3, devam eden bir serideki, yeni bir maceradan ötesi değil bana sorarsanız. Kötü bir oyun mu? Asla değil ama Batman'in getirdiği yeniliği, çeşitliliği sağlamıyor.

Catwoman'la oynamamıza izin vererek, oyunun başka karakterlerle nasıl farklı tecrübe edilebileceğini de gösteren Arkham City, Arkham World ile kaldığı yerden devam edecek gibi gözükmemekte. İşte o zaman dünyanın en iyi oyunuyla tanışacağız! **Tuna**





EN İYİ STRATEJİ OYUNU

1. Shogun 2: Total War

Yılın strateji oyununu seçerken açıkçası çok da fazla zorlanmadık. Shogun 2: Total War, oylamada açık ara birinci seçildi. Esasında buna pek de şaşırmamak lazım zira Shogun 2: Total War'un adam akıllı bir rakibi de yoktu karşısında. Warhammer 40.000: Dawn of War II - Retribution iyiydi ama Shogun 2 kadar taze değildi. Age of Empires Online'ı çok sevdi ama Shogun 2'yi karşısına koyduğumuzda birçok strateji sever için kuşkusuz ki zayıf kaldı. Heroes of Might & Magic VI deseniz herkese ve her kesime hitap etmeyi başaramayan ve kabuğunda yaşamayı seven bir oyun. Halbuki Shogun 2, oyuncuya gerçekten savaştığını ve savaşı yönettiğini hissettirmeyi başaran bir oyun oldu. 16. Yüzyıl Japonya'sında, ninjalar, katana askerleri ve okçular ile geleneksel savaş konseptini esas alan Shogun 2, taktiksel savaşları ve doyurucu stratejik oynanışı devasa multiplayer desteğiyle birleşince ortaya başından ayrılmayacağımız lezzette bir strateji oyunu çıkmıştı. Üstelik konsept olarak hem sıra tabanlı, hem de gerçek zamanlı strateji tutkunlarının ağızlarına birer parmak bal sürmeyi de ihmal etmemişti. Shogun 2'de savaşı hem tepeden yönetmek, hem de alana inip yaşamak mümkündü ama her şeyden önemlisi Shogun 2,

oyuncuya kelimenin tam manasıyla rakibi ezme hazzı tattırıyordu. Savaş haritasına sadece okçuları, atları, mızrakları ve süvarileri değil; beyninizi, ruhunuzu, stratejinizi, zekanızı ve taktiğinizi koyuyordunuz. Bunun sonucunda kazandığınızı görmenin hazzı tarif edilemez, rakibinize göstere göstere "Ben senden daha iyiyim!" demenin tadı paha biçilemez. Shogun 2'deki en kilitleme noktalarından biri de deniz ticareti ve deniz savaşları idi. Kale savaşlarında belli bir üstünlük sağlamak her zaman yeterli olmuyordu. Kendi sıklıkta bir çok sıra tabanlı ya da gerçek zamanlı strateji oyununa kıyasla Shogun 2'de derinlemesine deniz savaşlarına tanık olduk. Shogun 2 bize savaşmak için sadece küçük bir alan değil, koca bir dünya sundu. Üstelik görsel detaylar zaman zaman oyuncuya sanatsal değer taşıyan bir tabloda yer alan üniteleri yönetiyormuş hissi veriyordu. Kendinizi bu oyuna kaptırdıktan sonra kolay kolay tadından vazgeçmek mümkün olmuyor zira yapımcı Creative Assembly de peş peşe çıkardığı DLC'lerle oyunu sürekli taze tutmasını bildi. Shogun 2, bazı strateji oyunları gibi sadece zeki olan oyunculara hitap etmekle kalmadı, her kesimden oyuncuyu düzeyine göre oyuna bağlamayı becererek yılın strateji oyunu olmayı hak etti. **Ahmet**

2. Heroes of Might & Magic VI

Heroes of Might & Magic VI (HoMM6), uzunca bir süre serinin sevenleri başta olmak üzere, oyun camiasını heyecanla bekleten oyunlardan bir tanesiydi. Serinin üçüncü oyununun gölgesinde kalan devam oyunları ardından bir anda inanılmaz bir gelişmeyle resmen harika bir oyun olarak karşımıza çıkan HoMM6, ikinciliği ne kadar hak ediyor, düşündürücü. Her ne kadar Shogun 2: Total War birçok yenilik getirmiş ve harika bir dönemi detaylı bir şekilde yansıtmış olsa da özellikle bilgisayarın yapay zekası konusunda büyük sorunlara sahip bir oyun. Bu normal bir oyuncu için çok göze batan bir durum değil ama deli gibi Total War serisi oynuyorsanız ki bu "hard"da oynuyorsunuz demektir, yapay zekanın ve oyunun makro - mikro yönetiminin, Medieval II: Total War'un ne kadar gerisinde kaldığını net bir şekilde görebilirsiniz. Ayrıca HoMM6'daki yenilenmiş sıra tabanlı inisiyatif kullanımı gibi harika bir özellik de gerçekten göz ardı edilemeyecek yeniliklerden. Baştan aşağıya yenilenen Heroes serisinin son oyunu, kesinlikle birinciliği hak ediyordu. **Ertuğrul**





EN İYİ MÜZİK / RİTİM OYUNU

1. Child of Eden

Bu sene ne bir Rock Band, ne de bir Gitar Hero oyunu gördük; zaten bu isimlerde bir oyun çıksaydı da büyük ihtimalle bir "şarkı paketi"nden ötesi olamayacaktı. Dolayısıyla seçiminizi dans ve diğer ritim oyunları arasında yapmamız gerekti. Dans oyunları elbette ki eğlenceli, elbette ki sosyal ortamlarda herkesin dans eden birer kütüğe benzemesine yol açarak çok eğlendiriyor ama bunların hiçbiri, Child of Eden'in artistik, renkli ve farklı dünyasının önüne geçmeyi

başaramadı.

Elektronik müzik eşliğinde, ekrandaki cisimleri vurmaya odaklı bir oynanış sunmasıyla sadece birkaç saniyede kendinizi oyuna kaptırmış olarak bulabilmenizden öte, oyunun Move'a ve Kinect'e tam destek vermesi de Child of Eden'in başarısında büyük bir etken. Standart gamepad desteği de sunan oyunun kısa olması bile onunun 2011'in en iyi müzik oyunu olmasını engelleyemedi. Q Entertainment'ı bir kez daha kutluyoruz! **Tuna**

2. Rocksmith

Oyun piyasasının mazisinde Guitar Hero gibi bir seri olmasaydı, Rocksmith şu anda bu listenin açık ara birincisi olacaktı. Gitar Hero fanatiklerinin bir tek şikayeti vardı, o da çaldıkları şarkıları oyuncak gibi bir gitarla eşlik etmek zorunda kalmaları. Bu talebe cevap verdi Rocksmith ve gerçek bir gitarla şarkı çalabilme şansını tanıdı müzik müptelası olan oyun severlere. Ama Child of Eden'in marjinal yapısı karşısında maalesef bu senenin en iyi ikinci müzik / ritim oyunu olarak girebildi listeye. **Ertekin**

EN İYİ BAĞIMSIZ OYUN

1. Minecraft



Bu tercihte itirazı olan var mı? Tuna? Ömür? Ayça? Kendinize gelin! Bu yıl piyasaya sürülmüş en iyi bağımsız oyun tabii ki Minecraft! Koca koca piksellerin oluşturduğu bir görselliğe rağmen bir oyun nasıl tutar, nasıl popüler olur, nasıl fenomen haline gelir, bakın ve öğrenin. Her şey grafik mi? Değil. Her şey komplike oynanış sistemleri mi? Değil. Önce yaratıcı olacaksınız, önce farklı bir şeyler yapmayı düşüneceksin,

ondan sonra projeni ortaya koyacaksın ve daha tam sürümünü bile yayınlamadan 4.000.000'dan fazla satacaksın. Minecraft'ın hem bize, hem de oyun yapımcısı olma hayaliyle yanıp tutuşanlara büyük bir ders verdiğini düşünüyör ve küp toplamaya dönüyoruz. Daha yapacak çok şey, kazılacak çok yer, dövüşülecek çok düşman var. Tutmayın beni! **Şefik**

2. Terraria

Birinci zaten dünya tarafından özenerek seçildi, ikinci de onun iki boyutlusu. Evet, size söylüyorum Minecraft fanatikleri: Eğer üçüncü boyuttan sıkılırsanız, aynı keyfi daha kapsamlı görev ve eşya anlayışıyla Terraria'da yaşayabilirsiniz. Eşya yaratma, yeri delip sonsuzluğa doğru özgürce dolaşma ve bir şeyler inşa etme konuları size çekici geliyorsa Terraria'yı mutlaka deneyin. **Tuna**





EN İYİ SHOOTER OYUNU

1. Battlefield 3

O fisteki oylamada rekor bir katılımı en çok oyu olan Battlefield 3, en iddialı rakibi Modern Warfare'ı da tahtından indirmeyi başardı.

Bir Modern Warfare 3 oyuncusu olarak yazıyorum bu satırları üstelik. Modern Warfare 3 gerçekten iyi bir oyun, hala çok eğlenceli lakin Battlefield 3 zoru başarıp halihazırda herkesin tercihi olan bir oyunun üstesinden gelmeyi başardı. Hepsisi de kaliteyi ön planda tutan birçok ögenin bir araya gelmesiyle meydana geldi.

Battlefield 3'ün en iyi FPS olmasında kuşkusuz en büyük etken, oyunun genel anlamda her şeyi çok iyi bir şekilde ve üstüne bir şeyler koyarak getirmiş olması. Daha önce yapmadığımız, tecrübe etmediğimiz işlerle uğraştığımızı söyleyemem ama her şey o kadar yerli yerinde, o kadar kaliteli ki Battlefield 3'e bir kez adım attıktan sonra beğenmeden içinden çıkmak kesinlikle mümkün olmuyor.

Grafiksel anlamda Frostbite 2 motorunun neler başarabildiğini bize gösteren Battlefield 3, elbette ki multiplayer kısmında parladı. Tek kişilik senaryo iyiydi, hoştu, eksikleri de yok değildi ama iyi ve kötü taraflarını zaten multiplayer kısmı gölgede bırakmaya yetiyordu.

Multiplayer, Battlefield 3'ün en büyük silahı. Zaten multiplayer kısmında bu kadar iyi olmasaydı, bu sayfalarda yeri bile olmazdı. Sunucularında onlarca oyuncuyu ağırlayan oyun, belki MW kadar hızlı olmadı, olamıyor ve olmak da istemiyor.

Bu, oyunun seyirinin yavaş ilerleyip insanların sıkılmasına yol açmaktan çok biraz daha stratejik yaklaşabilmesine, savaşın ne olduğunu hissedebilmesine yol açarak oyuncuların maçlardan kolay kolay kopamamasına neden oldu ve olmaya devam ediyor. Özellikle "hardcore" fanatiklerin başarılarını takip etmelerini kolaylaştıran Battlelog sistemi, oyuncuların profillerini internet tarayıcısı üzerinden görüntülemesine ve diğer oyuncuları izlemesine izin vermesiyle de büyük popülarite kazandı.

Sınıf seçenekleri, tonlarca açılmayı ve kullanılmayı bekleyen silah, araçların Rush ve Conquest gibi oyun modlarındaki kullanışlı halleri, sunucuların oyuncularla tıklım tıklım olması ve hileye başvurulmayan oyunlar sayesinde Battlefield 3, bu yılın en iyi shooter'ı oluyor, uzunca bir süre de tahtından inmeyecek gibi gözüküyor. Ve unutmayın, Battlefield 3'ün eğlenceli dünyasına girmek için hiç de geç kalmadınız. **Tuna**

2. Call of Duty: Modern Warfare 3

Arkadaşım! Bundan önceki oyun ne? O ilk sıradaki? Eveeet, Battlefield 3. Neler yaptık Battlefield 3'te? Uçak kullandık. İşte Modern Warfare 3'ün ikinci olmasının sebebi budur bana göre. Her ne kadar senaryosu Battlefield 3'e bin basıyor olsa da yine piyadeyi canlandırmaktan başka bir şey yapamadığımız için ikinci oldu. Onun dışında hiçbir kusuru yoktur buncağızın, uçağı da uçurmayiverin canım! Takılmışız bir Makarov'un peşine, gidiyoruz. Oradan, yukarıdan hava desteği filan geliyor, ooo çok güzel. Black Ops kadar kötü de değil ama uçak uçuramadık. İşte bu yüzdendir ki koskoca bir senaryo gitti göz göre göre, daha ne diyeyim? **Meriç**





EN İYİ PLATFORM OYUNU

1. Rayman Origins

Bu yıl çıkan hemen hemen bütün platform oyunlarını bizzat oynadım, hatta henüz çıkmayanları da fuarlarda test etme şansını buldum. Skylanders: Spyro's Adventure'ı dibine kadar oynadım, bitirdim ve bence yılın platform oyunu aday adayı bile olamayacak bir düzeyde kendisi. Umutla beklediğim platform oyunları arasında LittleBigPlanet 2 beni biraz hayal kırıklığına uğrattı zira

LittleBigPlanet 2, ilk oyunun yarattığı heyecanı ve etkiyi yakalayamadı ama Rayman Origins dediğiniz zaman akan sular durur. Yılın sonlarına doğru yetişmesine rağmen tartışmasız yılın en eğlenceli, en matrak, en iyi platform oyunu Rayman Origins'tir. Bu oyunu kadın erkek ayırt etmeksizin herhangi birine 30 dakika boyunca oynatın ve bir daha elinden bırakmadığına tanıklık edin. **Ahmet**

2. LittleBigPlanet 2

Media Molecule'ün hayatımıza kattığı Sackboy ve Sackgirl karakterlerinin dünyasını öyle çok sevmiştik ki ilk oyun ile ikinci oyunun bu listeye girmeme gibi bir ihtimali zaten yoktu. Hayalimizdeki bölümü yaratabildiğimiz, diğer oyuncular tarafından tasarlanan milyonlarca bölümüyle başında çokça vakit geçirdik, pek sevdi. **Ayça**



EN İYİ BAĞIMSIZ OYUN

1. Bejeweled Blitz Live

Arkadaşım! Şimdi niye birinci oldu bu Bejeweled? Çünkü bu oyun puzzle oyunlarının kralıdır, hasıdır, adeta The Sims'idir. Pek çok puzzle oyunu vardır tabii ki böyle kafa dağıtmanıza yardımcı olan, oynarken hiçbir şey düşünmediğiniz, terapi bazlı oyunlardır bunlar. Bence Bejeweled'in birinci olma sebeplerinden biri de insanı hep daha iyi skorlar almaya zorlamasıdır. Diğer puzzle oyunları da yapıyor bunu ama Bejeweled insanoğlunun ve özellikle

bayanların parlak taşlara olan merakını körüklediğinden birinci olmuştur ve her zaman da birinci sırada kalmaya devam edecektir, evet! Ben oynuyorum, bunu itiraf ediyorum, seviyorum parlak taşları, ne yapayım? En son Facebook eklentisini de çıkardıktan sonra zaten bu oyunun sırtı yere gelmez ki görüldüğü gibi de gelmemiştir ve 2011 yılının en iyi puzzle oyunudur; darısı 2012'nin başına. **Meriç**

2. Catherine

Bir anda ortaya çıkan oyunlardan bir tanesi olan Catherine, ilk olarak güzel kızları ve harika anime çizimleri olan demolarıyla kullanıcıların dikkatini çekti. Oyunun içerisine girdiğimizde karşılaştığımız o ilginç cel-shaded grafik motoru, oyun yapısını harika kılmayı başaran en önemli özelliklerden bir tanesi belki de. Hızlı oyun yapısı ve ardı arkası kesilmeyen eğlenceli diyaloglarıyla bu yıl çıkmış en iyi puzzle oyunlardan bir tanesi, bana göre birincisi! **Ertuğrul**



EN İYİ RPG OYUNU

1.The Elder Scrolls V: Skyrim

The Elder Scrolls V: Skyrim, 2010'un Aralık ayında duyurulduğundan beri tüm oyun severler, 11.11.11 tarihini bekliyordu. Gerçekten de oyunculara verdiği sözleri tutmasıyla ünlü Bethesda, bu kadar büyük bir oyunu ertelemeyen, "ya durun, yetiştirmedik" diye nazlanmadan, tam da söylediği gün piyasaya çıkardığında herkes heyecan içindeydi ki bu heyecanın boş olmadığını da ilk andan itibaren fark ettim. Skyrim, 17 yıllık Elder Scrolls serüvenine yeni bir soluk getirmekle kalmadı, oyun dünyasındaki RPG algısını de kocaman bir adım ileriye götürdü. Bir elimizle büyü yapabilirken diğer elimizle silah kullanabiliyoruz, ejderhalara özgü büyüleri nefesimizi geliştirebiliyoruz, oyun için hazırlanmış çok etkileyici ve çok geniş bir senaryonun içine dalıp aynı zamanda Skyrim haritasında serbestçe, görünmez duvarlar olmadan gezip tozabildiğimiz bu oyun, Deus Ex veya Rage gibi artarda gelen dev hayal kırıklıklarından sonra ilaç gibi oldu. Ancak Skyrim'in başarısını, önceki başarısız oyunların yarattığı hayal kırıklığına bağlamak büyük haksızlık olur. Bir RPG olarak Skyrim, "role playing" konseptinin hakkını sonuna kadar verdi. Elinizde bir ok ve yay, geniş

bozkırlarda geyik avlamaya çıkabildiğiniz ve geyik avlarken eğilip, saklanıp, ses çıkarmadan hareket edip gerçek bir avcı gibi davranmak zorunda olduğunuz oyun, rol yapma kavramının sadece bir "geyik" olmadığını, oyuncuyu oyunun içine sokabilen rol yapma oyunlarının da olabileceğini gösterdi bize. Ayrıca oyunun müthiş grafik, ses, müzik, sunum özellikleri de onu tam anlamıyla bir sanat eseri yapıyordu. Haliyle eğer rakipleri akıllanıp da Skyrim'den bir ders çıkarmazsa daha çok uzun yıllar boyunca Elder Scrolls serisinden daha iyi bir RPG göremeyeceğimize eminim. Bence onca zaman büyük bir gürlüğe çıkan Deus Ex, Skyrim'in yanında çocuk oyuncuğu olarak kaldı. Yakında gelecek Mass Effect 3 ise aynı Deus Ex gibi, konsollar için kasten sterilize edilmiş atmosferi ve içeriğiyle yine atıştırmalık minik bir sandviç gibi olacak. Her bir zindanı saatlerce sürebilen ama bu süreçte oyuncuyu bir an bile sıkmayan, sürükleyici olması için her detayının üzerinde ince ince düşünüldüğünü hissettiren Skyrim, sadece 2011'in değil, tüm zamanların en iyi RPG oyunu ödülünü bile alır. Dersiniz, sınavınız falan varken buna sakın bulaşmayın, başından kalkamazsınız. **Cem**

2.The Witcher 2: Assassins of Kings

CD Projekt'in geliştirdiği, el emeği, göz nuru The Witcher 2: Assassins of Kings'in gelişini ben, Geralt'ın gelişi olarak kutladım. Hikayesi, yansıttığı dönemin özelliklerine göre tasarlanmış grafiklerinin başarısı, oynanabilirliği ve çapkın ötesi Geralt'ıyla akıllarda yer eden ilk oyundan sonra The Witcher 2, çıktığı dönemde RPG ihtiyacını tam anlamıyla karşılayarak devam oyunuyla başarısını sürdürdü. Yani tabii ki Oblivion'dan sonra deli gibi beklenen ve çıktığında da piyasayı kasıp kavuracak Skyrim söz konusuysen birinci olmasını beklemek pek olmazdı. Skyrim gelene kadar The Witcher 2 ile "+18" dünyalarda eğlence ama itiraf edelim, ikisi de gönüllerin şampiyonu. **Ayça**



ANDROID'İN YILDIZLARI

Grand Prix Story
Majesty: Fantasy Kingdom Sim
Turkey Blast: Reloaded



EN İYİ SPOR OYUNU

1.FIFA 12

Geçenlerde Şefik'le -yine- FIFA oynuyorduk. Maç ortada giderken, oyundan kaynaklanan bir - iki gol yedi ve söylenmeye, oyuna sövmeye başladı. Dedim "Şefik, sakin ol, elinden bir kaza çıkacak." Sonra, elini omzuma atıp dedi ki: "Abi" dedi, "O kadar söyleniyoruz, gelecek yıl yine alıp yine bir yıl boyunca oynayacağız." "Vay be" dedim, "Gel bir sarılayım sana."

Maçtan sonra şapkamı (DYO) önüme alıp Şefik'in söylediklerini düşündüm. Haklıydı; FIFA'yı öyle ya da böyle oynayacaktık. Evet, kusursuz değil; evet, hataları var; evet, bazen çıldırıyor ama bu oyunu oynuyoruz ve oynamaya devam edeceğiz. Peki ama neden? **ÇÜNKÜ BU OYUNU SEVİYORUZ!** (Caps Lock'lu seviyoruz, o derece!)

Demem o ki bu bir sevdadır... Futbolla doğan, futbolla büyüyen ve futbolla yaşayan bir ülkenin evlatları olarak bizler, bu oyunu oynamak zorundayız. Bu, kaderimizde var. Haliyle "oyun

şöyle, oyun böyle" demeye gerek yok. "Yok abi, sen yine de iki kelam et FIFA 12'yi neden yılın oyunu seçtiğine dair." dersiniz sizi kıracak halim yok, oturur yazarım.

İtiraf edelim, eskiden oyunda defansı tam anlamıyla kontrol edemedik; adamlar istemediğimiz zaman, istemediğimiz hamleler yapardı ve takım açıklar verirdi. İşte "Tactical Defence" bu sorunu kökünden çözdü. Hücumda en çok dikkatimi çeken şeyse her şütün gol olmaması; eskiden karşı karşıya her pozisyon gol olurken (R2'ye teşekkürler.), artık birçok pozisyon kaçıyor çünkü FIFA 12'de karşı karşıya gol atmamak, yetenek gerektiriyor.

Online taraftaki değişiklikleri de göz ardı etmemek gerek; yeni lig sistemi ve bekleme süresinin sıfıra inmesi, önemli değişiklikler.

Fazla söze gerek yok çünkü FIFA oynamamız için bir nedene ihtiyacımız yok. Biz onu seviyoruz ve eminim ki o da bizi seviyor. **Fırat**

2.NBA 2K12

Tamam, dünyanın en popüler sporu futbol ve ülkemizde de durum aynı. Hem anlaması, hem oynaması, hem de izlemesi daha kolay belki ama konu oyunlara gelince, fazlasıyla iyi bir not vermeme rağmen FIFA 12'yi bir kenara atıyorum. NBA 2K12'nin oynanmayan bir sezon için (En azından geçen ayın sonuna kadar.) bu kadar başarılı bir oyun olarak karşımıza çıkması, hem de içerdiği sayısız yenilikle tavan yapması göz ardı edilemez. Geçen yıl Michael Jordan ile renklenen oyun, bu yıl daha fazla efsaneye ev sahipliği yaptı. Oyunun değişen set hücumu sistemi, maçların daha gerçekçi ve daha çeşitli geçmesine vesile oldu. Hala tam olarak hizmete girmese de NBA2K servisi, oyuncular arasında sosyal bir bağ oluşturdu. Günbegün yapılan güncellemelerse oyunu her an taze tuttu. Hal böyleyken ve FIFA 12'ye rağmen yılın oyunu NBA 2K12'dir, o kadar. **Şefik**

EN İYİ PC OYUNU

1. Battlefield 3

Benim haberim olmadan bir nesil yetişti ve yetişmeye de devam edecek. Bu nesil, bilgisayarlara hiç dokunmadan oyun oynayabilen bir nesil... Mesela bakıyorum, daha anne diyemeyen bir ufaklık, babasının iPad'inde bir şeyler yapıyor, iPhone'unda sayfaları rahatlıkla geçiyor, Kinect'in karşısında cihazın onu algılamasını bekliyor. Şimdi benim o yaştaki halime bakalım; elimdeki uzaktan kumanda nasıl o televizyonu çalıştırdı diye şaşırıyorum.

Yeni neslin en küçük üyeleri değil, daha büyük üyeleri de "konsol" fırtınasıyla, sanki bu cihazlar dünya varolduğundan beri oradalmış gibi tanıştılar. Belki evde bir tane uyduruktan dizüstü bilgisayar vardı ve yanında bir tane de konsol. Eh, o adam da ne yaptı, FPS oynamayı konsolda öğrendi.

Bense mouse icat olduğunda oradaydım! Gözlerim atmaca keskinliğinde, elim bir mouse'u kavrayacak en iyi pozisyonda, FPS'lerin altını üstüne getirdim. FPS demek, mouse demektir; mouse demek, hassasiyetin göbek adıdır. İşte bu yüzden ki hala FPS türü PC'de oynanır diye savunurum, bu yüzden ki EA, Battlefield 3'ün tasarım makinesi olarak PC'yi seçmiş ve PC'cilere multiplayer kısmında çok önemli iki adet hediye sağlamıştır.

Güçlü makinelere sahip olan oyuncular, ilk

hediye ne olduğunu hemen anlamışlardır. Evet, grafiklerden bahsediyorum. O parıl parıl parıldayan güneş ışığını, duman efektlerini, kırkıllardan yoksun modelleri, parça efektlerini en iyi PC oyuncuların tecrübe etti ve inanın ki PC'de en güzel oyunlardan bir tanesidir Battlefield 3.

Bir diğer hediye de multiplayer alanında PC'cilerin oldu. Konsollarda 32 kişiyi sınırlı kalan multiplayer maçları, PC'lerde 64 kişinin tek bir oyunda buluşabilmesini sağlamakta. 64 kişilik oyunların kaosun göbek adı olduğunu söyleyebilirim ama bazen savaşlar o kadar gerçekçi bir hal alıyor ki, "iyi ki oyun ağzına kadar dolu." diyorsunuz.

Konsol sahibi olmayan oyuncular, mecburen oyunu PC için satın almak zorunda kalmaktalar ve makineleri yeterince iyi değilse BF3 onlara sırt da çevirmiyor. En yüksek ayarlarla kıyaslayınca elbette ki grafikler biraz geri kalıyor ama düşük ayarlarda bile oyunun tadını çıkartmak sonuna kadar mümkün.

Ezeli rakibi Modern Warfare 3'ü PC alanında da geride bırakan Battlefield 3, DICE'a ve EA'ye bir kez daha teşekkür etmemize neden oluyor. İyi ki bu denli özenli bir çalışma yaptılar da asker temalı FPS'lere yeni bir soluk geldi. Battlefield 4'e kadar hangi oyunda olacağını biliyorsunuz... Sizi de aramızda görmekten onur duyuyoruz. **Tuna**

2. The Witcher 2: Assassins of Kings

Seni seviyorum Geralt! (Eşim duymasın, öhöm!) Ola ola ikinci olmuş bu oyun da, hiç olacak şey mi? İlk oyundan katbekat daha güzel grafiklere sahip ve bir o kadar da sürükleyici senaryosu olan bu güzelim RPG neden ikinci oldu? Koskoca bir bataklık canavarıyla savaştık, hayalet askerlerin arasında, savaş meydanından geçerken, acaba varabileceğimiz nokta daha ne kadar uzakta diye strese girdik. Düşman askerlerinin kampına sızdık, belki ilk denememizde sızamadık ama bu, 10 kere daha denememize engel olmadı, hiç şöyle demedik: "Bu ne yaaa! Geçemiyorum ben burayı sıkıldım!" Çünkü merak ettik Geralt'ın bu koca dünya üzerindeki rolünün nasıl devam edeceğini, merak ettik Geralt'ın ne zaman evlenip çoluğa çocuğa karışacağını ve merak ettik o kılıç hareketlerini nasıl oldu da oyunun içine yerleştirdiklerini... Film değil miydi bu izlediğimiz? Bence The Witcher 2'nin ikinci en iyi PC oyunu seçilmesinin tek sebebi, senaryosunun çabucak bitmesidir. Başka bir sebep düşünmüyorum, bir Geralt fanatığı olarak. Birinci oyunun Battlefield 3 olduğunu düşünürsek aslında en birincinin Geralt olduğunu kabul etmek zorunda kalacağız saygıdeğer arkadaşlar. **Meriç**





EN İYİ PLAYSTATION 3 OYUNU

1.Uncharted 3: Drake's Deception

Sony açısından 2011 yılı son derece bereketli geçti diyebiliriz. Ezeli rakibi Microsoft'un Xbox360'ına göre, PS3'e 2011 yılında daha kaliteli özel yapımlar geldi dersek yanlış olmaz herhalde. Bir tek yarış oyunu olarak bu yıl Xbox 360'ın Forza Motorsport 4'üne cevap veremedi PS3 ama geri kalan kullarlarında Xbox360'tan geri kaldığını düşünmüyorum. PlayStation 3 için bu yıl hakikaten birbirinden kaliteli yapımlar peş peşe boy gösterdi. 2011'in başlarında Killzone 3, FPS'nin tanımını yeniden yapmaya çalıştı. Göz alıcı grafikler ve gerçekçi vuruş hissi sayesinde Killzone 3, birçok PS3 sahibinin gönlünde taht kurmayı başardı. FPS olarak yine Resistance 3, Killzone 3'ün gerisinde kalmayacak düzeyde bir ambiyansla oyuncuların karşısına çıktı. Şahane silahlar sunan oyunda halen multiplayer odalar dolup taşıyor. inFamous 2 yine tadına doyamadığımız bir aksiyon oyunu olarak PS3 sahiplerini mest etmeyi başardı. Diğer yandan Sony, God of War: Origins Collection ve The ICO & Shadow of the Colossus Collection gibi eski klasikleri yeniden canlandırma stratejisine başvurdu. Yılın son aylarına doğru Naughty Dog, Uncharted 3: Drake's Deception'ı PS3'e yetiştiremeseydi, LEVEL olarak yılın PS3 oyununu seçmekte epey bir zorlanacaktık herhalde. Birkaç

kafa göz dağılabilir ve birkaç yaralı yoğun bakıma yatabilirdi. Neyse ki Naughty Dog oyunu yetiştirmesini bildi ve Uncharted 3: Drake's Deception'ın yılın PS3 oyunu olması için başta ben ve Tuna olmak üzere hemen hemen tüm LEVEL ahaliyi hemfikir oldu. Esasında Uncharted 3: Drake's Deception sadece yılın en iyi PS3 oyunu değil, aynı zamanda bana göre yılın en iyi oyunu. Gereğini de hemen izah edeyim. Bana göre bir oyunun %51'i grafikler, yani bir oyunun görsel kalitesi beni oyuna ilk çeken etkindir. Bu noktada Uncharted 3: Drake's Deception'ın her pikseli için korkunç bir emek verilmiş ve oyunun grafikleri adeta nakış nakış dokunmuş. Grafikte detay da bence en önemli faktördür. Uncharted 3: Drake's Deception'ın görsel detayını bu yıl sayfalarca anlata anlata bitiremedim, o yüzden halen bu oyunu oynamadıysanız veya görmediyse, vakit kaybetmeden oyunu bir yerlerden bulup oynamanızı öneririm. Uncharted 3'teki multiplayer seçenekler, oyun bittikten sonra sizi hala oyuna karşı sıcak tutmayı başarıyor. Üstelik Sony, Uncharted 3: Drake's Deception'da Türkçe seslendirmeler kullanarak Uncharted serisi için bir ilki gerçekleştirmiş oldu. Şefik, Uncharted 3: Drake's Deception'a özel editör torpili yapıp bu oyunu yılın oyunu mu seçsek, ne yapsak? **Ahmet**

2.Killzone 3

Killzone'u biliyorsunuz. PlayStation 3'e ününü ve karizmasını veren en önemli isimlerden biri, Killzone isimdir ki henüz daha PlayStation 3'ün dedikodularının ortada dolaştığı yıllarda, sinema filmi kalitesinde görüntülerle ortaya çıkan bir açılış ve oynanış videosu ile tüm oyun dünyasını birbirine katmıştı. Ardından gelen itiraflarda, söz konusu videonun oyun içi videoları olduğu ancak rötuşlanarak yayınlanmış bulunduğu itiraf da edilince, büyük bir skandal kopmuştu ancak yine de bu durum, Killzone serisinin başarısını etkilemedi. İşte o serinin yeni oyunu Killzone 3, sadece bir shooter değil, savaş alanının acımasızlığını ve şiddetini, çatışmanın heyecanını, askerlerin adrenalinini en iyi anlatan oyunlardan biri olarak karşımıza çıktı. Rakibi, teknik ve içerik olarak çok daha başarılı olunca, ikincilikle yetinmek zorunda kalsa da Killzone 3 hala gönüllerin birincisi. **Cem**

SONY
make.believe

SEKTÖR ÖZEL ÖDÜLÜ

Türkçe oyunlar konusunda büyük çaba sarf eden, son olarak Uncharted 3: Drake's Deception'ı tamamen Türkçe olarak ve büyük bir keyifle oynamamıza

imkan tanıyan Sony Türkiye'yi bu ödüle layık gördük. Umarız önümüzdeki yıllarda da Türkçe dil desteği konusundaki çalışmalar aynı hızla devam eder.



PSN'İN YILDIZLARI

Limbo
Outland
Plants vs. Zombies



EN İYİ XBOX 360 OYUNU

1. Gears of War 3

Yılın en iyi Xbox 360 oyunu Gears of War 3 seçildi tarafımızdan, e seçilecek tabii ki... Gears of War 3 (GeoW3) tek başına bir oyundan çok daha fazlası. Aslında oyun severler büyük resmi görmeyi her seferinde unutuyorlar. Son yıllarda piyasaya çıkan çok az oyunun senaryosu birbirine bu kadar bağlı ve olaylar bu kadar birlikte ilerliyor. Şöyle bir baktığımızda nereden başladığına her şeyin, son oyunla nereye geldiğini çok daha iyi görebiliyoruz aslında.

GeoW serisi ilk olarak konsollarda adam gibi shooter oynanmasını sağlayan omuz üstü o harika kamerayı geliştirmiş bir oyun, devamındaysa "split screen" olarak adlandırdığımız, iki oyuncunun aynı ekran üzerinden bu oyunu oynayabilmesi var ki ne desem duygularımı anlatmaya yetmez... Üçüncü oyuna spesifik olarak bakacak olursak ilk olarak gözümüze artık harika bir şekilde yerleşmiş olan ve sorunsuz çalışan "cover" sistemi takılıyor. Bütün bu savaş durumuna bir de yeni oyunla birlikte gelen yeni ve farklı silahlar eklenince değmeyin keyfime arkadaş. Adamlar daha ne yapsın?

Her şeyi geçtim, bu multiplayer modlar da nedir? Oyunu bitirdikten sonra etrafa aval aval bakan oyuncular olarak, bir anda karşımızda daha önce hiç görmediğimiz genişlikte ve farklılıkta bir multiplayer

sistem bulduk. "King of the Hill" ile stratejik noktaları elimizde tutma keyfini yaşarken, "Wingman" modunda iki farklı takım olarak birbirimizi yok etmeye çalıştık. Üç oyundur öldürdüğümüz düşmanlarımızla birazcık da olsun empati kumak isteyenler içinse "Beast Mode"u yaratan tasarımcılar benden tam not almayı başardılar.

Benim oyunlarda en çok aradığım özelliklerden bir tanesi olan senaryoya GeoW 3 ile birlikte serinin oyunlarında daha önce hiç olmadığı kadar derin ve kaliteli idi. Daman Baird, Samantha Byrne ve Clayton Carmine gibi yeni karakterlerle içine daldığımız bu karanlık dünya, bir oyuncu olarak olaylara bakışımı değiştirdi. Sadece tek bir karaktere yapışıp kalmamızın resmen engellendiği bir oyun GeoW 3, bu sayede at gözlüklerimiz çıkararak çok daha keyifli bir oyun deneyim edebildik kendisiyle. Temponun hiç düşmediği bir oyun olan GeoW 3, bu ödülü fazlasıyla hak ediyor. "Bir sağa koş, bir sola koş; eyvah mermim bitti, şimdi şuraya takla atarsam her şey yoluna girecek." gibi duyguların içten içte daha çok tekrarlanarak söylendiği belki de tek oyun. Bana sorsalar, bu oyunu yeni konsollar için yapardım ve çok daha farklı grafik optimizasyonları kullanırdım ama yapacak bir şey yok, olanla da idare etmeyi öğrenmek lazım. **Ertuğrul**

2. Forza Motorsport 4

Sevgili LEVEL ahalisi ve saz arkadaşlarım Emre ile Şefik, Gears of War 3'ü en iyi Xbox 360 oyunu seçmişler. Seçimlerine saygı duyuyorum, Gears of War 3 cidden sağlam bir aksiyon oyunu ama Forza Motorsport 4'ün sadece en iyi yarış oyunu seçilmesi bana açıkçası yetersiz geldi. Forza Motorsport serisine layık olduğu değer bir türlü verilmiyor gibi geliyor bana. Forza Motorsport 4, bu yıl oynadığım açık ara en iyi yarış ve sürüş simülasyon oyunu. Hastası olduğum Gran Turismo 5'in bile pabucunu dama atmayı başaran bir oyun. Need for Speed: Shift 2 Unleashed'de de bu yıl severek epey bir oynadım ama Need for Speed: The Run tam bir faciaydı. Yarış oyunlarını kıyaslıyor olsam işim daha kolay olurdu ama kendi hassas terazimin bir kefesine Gears of War 3'ü, diğer kefesineyse Forza Motorsport 4'ü koyduğumda yarış oyunlarına olan tutkum biraz daha ağır bastı ve bana göre Forza Motorsport 4 yılın en iyi Xbox 360 oyunu oldu. **Ahmet**



XBOX LIVE
arcade

XBL'İN YILDIZLARI

Bastion
Guardian Heroes
The Fancy Pants Adventures



EN İYİ PSP OYUNU

1. Patapon 3

En yakın rakibi Dissidia 012'den sıyrılmasını sağladığıma çok sevindiğim Patapon 3, emektar PSP'mi elimden bırakmamı engelleyen son PSP oyunu olacak diye düşünüyorum zira Final Fantasy Type-0'ı büyük ihtimalle PS Vita'da oynayacağım.

Son derece basit gibi gözükene bir oyun olmasına rağmen, arkasında dipsiz bir kuyu barındırır Patapon 3. Müzik eşliğinde düşman öldürmekten o kadar ötededir ki oynanış, bir göreve çıkmadan önce hangi Patapon'u, neyle donattığınızın hayati önemi olur.

Patapon 3, bir görevi ilk seferde geçmenizi istemez;

zaten her görevde bolca malzeme toplamanıza izin verilir, bolca da tecrübe puanı alırsınız. Bulduklarınızla o görevi bir daha denersiniz, sonra bir daha... İnanın ki bundan sıkılmazsınız da. Öbür gün iş olduğuna bildiğim halde, yatağın içinde bir bölümü geçmek için tam dokuz sefer o göreve çıktığımı bilirim, öyle düşünün.

Görsel olarak da PSP'nin en orijinal oyunlarından biri olan Patapon 3'ü PS Vita'da da oynamaya devam edeceğimden emin olabilirsiniz. Ta ki dördüncüsü çıkana dek... **Tuna**

2. Angry Birds

iPhone ile aylarca oynadığım, her bir bölümü üç yıldızla bitirme hırsına büründüğüm bir oyun Angry Birds. PSP'ye uyarlandığını duyduğum an aklıma ilk gelen, "Dokunmatik ekran hissiyatını veremez." oldu. Deneme şansı bulduğumdaysa bu fikrim değişti; çünkü aynı eğlenceli oynanış PSP'ye aktarılmıştı. **Emre**



EN ÇOK BEKLENEN OYUN

1. Diablo III

Eğer SWTOR piyasaya çıkmamış olsaydı, hangisi en çok beklenen oyun olurdu, halen merak ediyorum... Fakat ilk oyundan sonra sadece üç yıl beklentilen biz Diablo severler, ikinci oyundan sonra araya tam 12 yıl aldı ve bu geçen yılları artık geri vermek istiyoruz. Bu oyun neden mi en çok beklenen oyun? Çünkü Diablo, hack & slash tarzını resmen yaratan oyun, karanlık dünyası ve bir o kadar da karanlık hikayesi ile en mümin insanı bile içine çekebilene bir oyun. İçerisinde barındırdığı birçok farklı karakterden daha çok, bu

karakterlerin farklı yetenek ağaçları içerisinde onlarca farklı yolda ilerleyebilmesiyle dikkat çeken bir oyun. Oyunun daha da çok beklenmesinin bir diğer sebebise Blizzard tarafından piyasaya çıkarılacak olması ve geçen yıllar içerisinde Blizzard'ın oyunlar üzerinde neler yapılması gerektiğini çok iyi öğrenmesi yatıyor. İkinci oyunda tam anlamıyla randıman alamadığımız online seçeneklerse onu başımızın tacı yapmaya yetiyor; yeter ki çık Diablo III ama bize SWTOR oynamak için birazcık daha zaman tanı, ne olur! **Ertuğrul**

2. Grand Theft Auto V

Diablo III zaten her yıl en çok beklenen oyun seçilip duruyor. Kendi türünün yaratıcısı olan GTA'nın son halkası GTA V, yine Rockstar'ın tornasından cillo gibi bir oyun olarak çıkacağı için açıklaması beni Diablo III'ten daha fazla heyecanlandırıyor. Hem Diablo III'ü gamescom'da oynayarak neye benzediğini görmüş oldum ama GTA V'ı henüz oynama fırsatı bulamadım. **Ahmet**



YILIN OYUNU

1. The Elder Scrolls V: Skyrim

İtiraf edeyim, oyun dünyasında bunca yıl boyunca ki yaşamımın son 30 senesinden bahsediyorum, yılın oyunu seçimlerine defalarca şahit oldum ama hiçbir oyunun "yılın oyunu" sıfatını tam anlamıyla beğendiğimi görmedim. Hemen hemen bütün "yılın oyunları" bakış açısına göre, başka bir oyunla yer değiştirebilirdi. Dolayısıyla hiçbir yılın oyunu, kişisel olarak benim kalbimde o tahtı tam anlamıyla hak eden bir oyun değildi ama sayıca çok fazla oyun üretse de fikir ve teknoloji olarak kısır bir oyun dünyasında, birbirinden farksız sıkıcı, sığ oyunlar arasında yılın oyunu tacını o alsın ne olur, bu alsın ne olur diye bakardım. Beni bu umutsuzluğa iten şartları size biraz açıklamaya çalışayım. Call of Duty'yi veya Medal of Honor serisini hepimiz biliyoruz. 10 yıl önceki, İkinci Dünya Savaşı temalı, Saving Private Ryan filmi çakması ilk Medal of Honor'dan beri bu iki oyun serisi her oyunuyla oyun severleri büyüledi ama dikkat edin, ne kadar ağzımızı açık bıraksa da bu oyunlar eninde sonunda dümdüz ilerleyen, oyuncular için sundukları kolayca tüketilebilen, çok sınırlı shooter'lar oldular. Oynarken çok eğlendik, doğru ama hayallerimizdeki mükemmel oyuna hiç yaklaşamadılar. Şimdiye uzun zamandır ilk defa yılın oyunu tacına gerçekten hakkının verildiğini

hissediyorum. The Elder Scrolls V: Skyrim, bir oyunun ve oyun yapımcısının, oyuncuya gösterdiği saygının ve sunabileceği zengin oyun imkanlarının mükemmel bir örneği olarak karşımızda dururken, "yılın oyunu" sıfatını da sonuna kadar hak ediyor. İşin ilginç, bu fikri sadece LEVEL'in değil, tüm dünyanın paylaşıyor ve Skyrim'e tüm dünyadan ödül üstüne ödül, övgü üstüne övgü yağıyor olması. Tartışmasız ve rakipsiz bir şekilde tüm dünyada yılın oyunu kabulünü gören Skyrim, çok ustalıkla yazılmış derin senaryosu, aynı ustalıkla tasarlanmış oyun yapısı, yine aynı ustalıkla hazırlanmış görsel sunumu ve ses - müzik alt yapısı ile her oyuncunun mutlaka tecrübe etmesi gereken bir oyun deneyimi sunuyor. Yapımcısının 2006'da da rakipsiz kalarak yılın oyunu seçilen The Elder Scrolls IV: Oblivion'dan sonra yeni oyunu yayınlamak için neden altı yıl beklediğini de Skyrim sayesinde anlıyoruz zira Skyrim, Oblivion'daki şikayet edilen tüm zayıf noktaların giderildiği, Elder Scrolls dünyasının mükemmelleştirildiği bir oyun olmuş. Skyrim olmasa Oblivion bile hala piyasadaki oyunları alt edip yılın oyunu seçilebilecek güçte bir yapımcı, bir de bunun çok daha geliştirilip mükemmelleştirilmiş hali olan Skyrim'i bir düşünmeye çalışın. Rakipleri bu tokadın şokunu uzun yıllar atlatamayacak. **Cem**

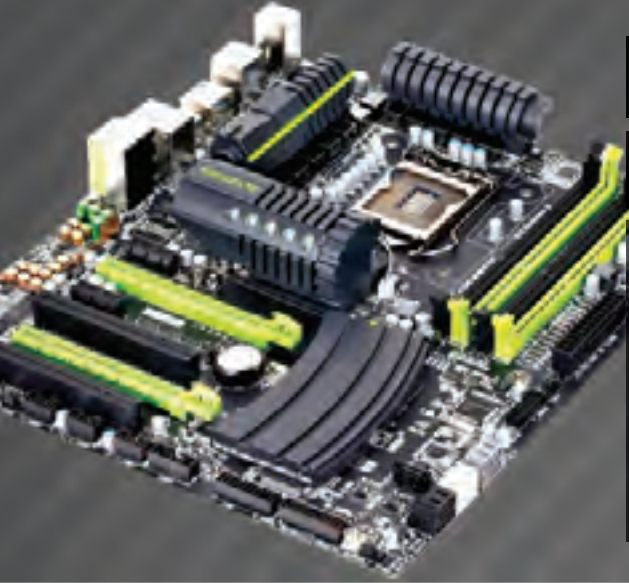
2. Uncharted 3: Drake's Deception

Belki şaşıracaksınız ama hala kendime ait bir PlayStation 3'üm yok ve tüm PlayStation 3 oyunlarını ofiste oynamaya devam ediyorum ama ilk defa PlayStation 3 almaya bu kadar çok yaklaştım. Yıl boyunca, hatta yıllar boyunca ne oyunlar geldi, geçti ama hiçbirini beni bu kadar gaza getiremedi. İlk oyununu oynayışımı dün gibi hatırladığım Uncharted, üçüncü oyunda tavan yaptı bana göre. Görselliğini, o inanılmaz atmosfere sahip çöl sahnesini, yakın dövüş mekaniğini, senaryosunu, Pargalı İbrahim Paşa'nın can verdiği Nathan'ı... Daha sayayım mı? Bence bu kadarı yeter de artar ama sadece dergide değil, tüm dünyada ortalığı kasıp kavuran, oyuncuları ekran başına kilitleyen The Elder Scrolls V: Skyrim'in varlığı yüzünden tahta oturamadı bu oyun. Olsun, dışarı The Last of Us'un başına artık. **Şefik**



iOS'UN YILDIZLARI

Grand Theft Auto III
Infinity Blade II
Tiny Wings



YILIN ANAKARTI

Gigabyte G1.Sniper2

Gigabyte'in oyunculara yönelik çıkardığı G1 serisine ait anakartı G1 Sniper2, Intel'in ikinci nesil Core ailesi Sandy Bridge işlemcilerini destekleyen bir anakart. Fakat geçtiğimiz günlerde gelen haberler, bu anakartların Ivy Bridge işlemcileri de desteklediğini ortaya çıkardı. Yani G1 Sniper2 ve diğer birçok LGA1155 soketli anakart, doğrudan Ivy bridge işlemcileri çalıştıracak. Tabii ki bunun için ufak bir BIOS güncellemesi şart. G1.Sniper2'yi yılın ürünü yapan ise kartın hem en son teknolojilere ev sahipliği yapması,

hem de oyuncular için büyük önem taşıyan kaliteli bir Creative ses kartı ve Killer NIC E2100 ağ yongasını beraberinde getirmesi. Çift ekran kartı ile SLI veya CrossFireX desteği sunması da bu tür oyuncu anakartlarının olmazsa olmaz özellikleri arasında. Son olarak BIOS yerine EFI yönetim arabirimine sahip olan anakartın ince ayarlarını da fare ile yapabildiğini belirtelim. Bu sistem aynı zamanda anakartın açılış süresini de az da olsa kısaltıyor. **Recep**

YILIN DİZÜSTÜ BİLGİSAYARI

MSI GT-683

Call of Duty: Black Ops, Mafia II, StarCraft 2, Battlefield: Bad Company 2 ve Need for Speed: Shift gibi oyunları Full HD çözünürlükte gayet akıcı bir biçimde oynatabilen GT-683, oyun performansından dolayı yılın ürünü seçilmedi. Onu birinci yapan, hem SSD hem de sabit disk ile birlikte gelecek performans ve kapasiteyi bir arada sunmasının yanında sadece 3.4 kilo ağırlığında olması. NVIDIA'nın en son nesil GT500 serisinden GTX 560M ekran kartını da arkasına alan GT683, GTX460M

ekran kartlı GT680'e göre %13 daha fazla performans sunuyor. Güç tüketimi konusunda ise değişen bir şey yok. Zira gayet iyi optimize edilmiş olan GTX560M yongası, Watt başına daha yüksek performans sunan bir GPU. Tüm bunlar ürünün Turbo özelliği, oyun dışında sessiz çalışması ve üç saatten fazla kullanım sunan dokuz hücreli piliyle birleştiğinde GT-683 tartışmasız yılın oyuncu dizüstü bilgisayarı oluyor. **Recep**



YILIN EKРАН KARTI

Asus GTX 580 DirectCU II

Çift GPU'lu ekran kartların yatırım yapmanın hem maddi açıdan hem de güç tüketimi açısından pek de olumlu olmadığı sıklıkla belirtiyoruz. Yine bu kartların fiyatlarına göre sundukları performans da beklentileri karşılamaktan uzak. Bu bağlamda oyunlarda en yüksek performansı isteyen oyunculara tavsiyemiz tek GPU'lu en üst modeller oluyor. Asus'un GTX 580 DirectCU II ekran kartı da NVIDIA'nın en hızlı GPU'su GTX 580'i barındırıyor. 2560 x 1600 çözünürlükte çalıştırdığımız Battlefield: Bad

Company 2, 4 x Anti Aliasing açık konumda saniyede 50 kareden fazla görüntü sunabiliyor. Call of Juarez 2: Bound in Blood ile devam ettiğimiz testte ise benzer ayarları kullanılarak bu defa 100 FPS değerini görmüştük. Tüm bu sonuçlar ve kartın mükemmel yakın soğutma sistemi, GTX 580 DirectCU II'yi yılın ekran kartı seçmemizi sağlıyor. Öte yandan AMD 7000 serisinin piyasaya çıkmasıyla birlikte dengeler çok değişti. 2012'de de LEVEL'i takip etmeye devam edin. **Recep**



YILIN KASASI

Thermaltake Level 10 GT

Geçtiğimiz yıl Thermaltake ve BMW güçlerini birleştirmiş, BMW'nin Amerika tasarım takımı, kasa ve soğutma konusunda uzman olan Thermaltake ile birlikte Level 10'u kullanıcıların beğenisine sunmuştu. Bu yıl da Level 10 tasarımını farklı bir boyuta taşıyan Thermaltake, daha güncel teknolojileri destekleyen ve yine üst düzey oyuncular ile çoklu ortam eğlence fanatikleri hedefleyen Level 10 GT'yi gün yüzüne çıkarmıştı ve LEVEL olarak bu kasayı sizler için incelemiştik. Fiyatı yüksek olmasına karşın USB 3.0 desteği,

beş adet sabit disk yuvası ile NAS cihazlarına benzer tasarımı ve başarılı kasa içi soğutma sistemiyle LEVEL 10 GT beğenimizi kazanmıştı. Yine su soğutma desteği ve özellikle de rakiplerinden ayrılan tasarımı, LEVEL 10 GT'yi yılın kasa yapmada büyük rol oynadı. Kablo yönetimi, kilit mekanizması ve günümüz uzun ekran kartlarını takmanıza izin veren geniş tasarımı da LEVEL 10 GT'nin dikkat çeken özellikleri arasındaydı. Bakalım Thermaltake'in 2012 bombası ne olacak. **Recep**

YILIN MOUSE'U

Microsoft SideWinder

SideWinder'ın bizi en çok cezbeden yanı avucunuzun içini dolduran tasarımıydı. Bu tasarımı her iki tarafta yer alan yumuşak kauçuk ile güçleştiren Microsoft, fareyi etkili bir biçimde kavramanızı sağlıyordu. Ürünün üzerindeki düğmelere baktığımızda standart sağ tık, sol tık ve metal scroll tuşunun yanında iki adet yan tuş ve üstte de bir adet hızlı başlat tuşu dikkatimizi çekiyordu. Tüm bu tuşların işlevlerini Microsoft'un nerdeyse bütün fareleriyle uyumlu IntelliPoint yazılımı ile belirlemek ise çok kolayımıza gelmişti.

Bu işlev tuşlarının haricinde üründe üç tuş daha yer alıyordu ve bu tuşlar ile farenin DPI, yani inç başına nokta tarama ayarını belirliyordunuz. Örneğin strateji oyunları oynarken fareyi hızlı hareket ettirmeniz gerekiyor, bu durumda DPI ayarını yükseltiyorsunuz. FPS oyunlarında ise mümkün olduğunca iyi nişan almanız gerektiği için DPI ayarını düşürüyorsunuz. Sonuç olarak SideWinder, ihtiyaçlara göre kişiselleştirilebilmesi ve Microsoft'un yazılımsal desteğiyle yılın ürünü olmayı hak etti. **Recep**



YILIN MONİTÖRÜ

Philips Blade 224CL2

LED aydınlatmalı yeni nesil monitörler birbirini kovalıyor. Philips'in Blade serisinden 224CL2 modeli de bunlardan biri. Oyuncuların 19" ve 24" arasında monitörleri tercih ettiklerini daha önce de dile getirmiş ve 224CL2'nin de bu bağlamda 21.5" boyutuyla ideal bir görüş alanı sunduğunu dile getirmiştik. Bu ideal boyutu Full HD çözünürlük ile birleştiren ürünün tepki süresi de iki milisaniye olunca

oyuncular için 2011'in en iyi tercihlerinden biri haline gelmişti. LED aydınlatmanın avantajlarından kontrast oranıyla da yararlanan Philips, 20.000.000:1 dinamik kontrast oranıyla fotoğraf ve videolarda da gayet başarılı bir performans sergiliyordu. Tüm bunlar HDMI portuyla da birleşince Blade 224CL2 yılın ürünleri listesine girmeye hak kazandı. **Recep**



GLOBAL GAME JAM TÜRKİYE

27-29 OCAK 2012

YER: Ahmet Taner Kışlalı Spor Salonu, Ankara

TÜM DÜNYA İLE AYNI ANDA OYUN GELİŞTİRMEYE HAZIR MISIN?



BİR
METUTECH-ATOM
ETKİNLİĞİ!

UYKUSUZ
48 SAAT İÇİN
BAŞVURULAR
BAŞLADI!

SON BAŞVURU:

16 OCAK 2012

BAŞVURU VE DETAYLAR İÇİN:

www.ggjturkey.org



İlk Bakış

Yeni yılda, yeni tat arayışları

Kuşkusuz ki 2012'nin en çok beklenen oyunlarından birisi, belki de birincisi Diablo III. Blizzard bizi Diablo III için bekletedsun Electronic Arts strateji tutkunları için Command & Conquer: Generals 2'yi hazırladığını açıkladı. EA, Westwood'un elinden Command & Conquer serisini aldıktan sonra oyuncuların karşısına Generals ile çıkmış ve eski oyuncuların ağzında mayhoş bir tat bırakmıştı ama bu kez Frostbite 2 motoruyla hazırlanan Generals 2 sağlam bir dönüş yapacağı benziyor. The Last of Us ise Uncharted serisine imza atan Naught Dog'ın tomasından çıkacak güzide yapımlardan biri olarak daha şimdiden dikkatleri üzerine çekmeyi başarıyor.



52

I Am Alive

E3 2008'de Ubisoft tarafından duyurulan oyun, "Yıkılmadım, buradayım!" diye haykırıyor.



59

C&C: Generals 2

"Welcome back commander!" diyen yumuşak kadın sesini özlemiştik!



65

Microsoft Flight

Simülasyonların piri ekranlarımıza geri dönmeye hazırlanıyor.

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

The Last of Us

Uncharted serisinin yapımcılarından yeni bir bomba geliyor.

60



Tansiyon Ölçer

NORMAL

Yapım Big Huge Games **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** RPG **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi Şubat 2012 **Web** reckoning.amalur.com

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Unutulmuş Diyarlar...

Dragon Age'i bitirdiniz, bir kenara koydunuz. Skyrim'e başladınız, oyunda kaybolup gittiniz ve daha yeni yeni dış dünyayla iletişime geçiyorsunuz. RPG heyecanı elbette ki bu kadar çabuk bitemez; sizin daha fazlasına ihtiyacınız var. Gerçek dünyayla işiniz yok, onu şimdilik bir kenara bırakın. Gelin sizi Amalur'a götürelim. Unutulmuş Diyarlar'ın ünlü yazarlarından R.A. Salvatore'nin kalemine teslim edelim. O yazsın, siz onun eserindeki kelimeler olun... Her ne kadar sessiz sedasız hazırlanıyor olsa da Kingdoms of Amalur: Reckoning (KoA), iyi bir oyun olacağının sinyallerini veriyor. Haydi EA, yüzümüzü karar çıkarma! **■ Tuna Şentuna**

İlk bakışta görüntüler sizi Fable'in topraklarına bırakmış gibi duruyor fakat KoA o kadar da renkli, neşeli bir hikayeye sahip değil. Daha karanlık bir oyun olacak KoA ve hikayesi de R.A. Salvatore'nin işbirliğiyle hazırlanıyor. Oynanışı beğenmezsek, en azından hikayeye yoğunlaşabileceğiz.



1



2



Grafiksel açıdan oyunun eksikliği yok, fazlası bile var. Modeller ve detaylar şu anda bile gayet iyi seviyede. Oyunun final versiyonunda da gayet hoş gözükeceğini şimdiden tahmin edebiliyoruz. Özellikle görsel efektler, animeleri aratmayacak kadar göz kamaştırıcı.

3

Fantastik bir dünyada, bir şeyler uğruna savaşıyoruz yine. Ne uğruna olduğunu tam bilmesek de oyunun ana senaryosunun 20 saatlik bir oynanış sunacağı açıklanmış durumda. Yan görevlerle birlikte bu, 50 saate kadar varıyor.



4



Küçük ama hızlı yaratıklar, büyük, yavaş ama dayanıklı yaratıklar... RPG'lerdeki klasiklerin tümü, KoA'da da karşımıza çıkacağı benziyor. Hem yaratabileceğimiz karakterler, hem de oyun içerisinde karşılaştığımız düşmanlar, bir yerlerde mutlaka gördüğümüz yüzler olacak.

5



Oyunun en güzel özelliklerinden biri, klasik RPG sınıflarını birbiriyle karıştırabilmemiz ve yetenek puanlarımızı çok uğraşmadan, başka özelliklere yatırıp bir anda farklı bir sınıfa geçebilmemiz. Rogue sınıfını seviyorsunuz, aynı zamanda yerden iskelet de kaldırmak istiyorsunuz; bir Rogue-Necromancer yaratmak hiç de zor değil!

6



Bir bakışta standart bir MMORPG gibi görünüyor oyun fakat savaş sistemi konusunda içimizi ferah tutmamızı söylüyor EA. Savaş sisteminin detayları henüz belli olmasa da yeteneklerimizi konuşturabileceğimiz bir sistem üzerine kurulu olacağı açıklanmış durumda.

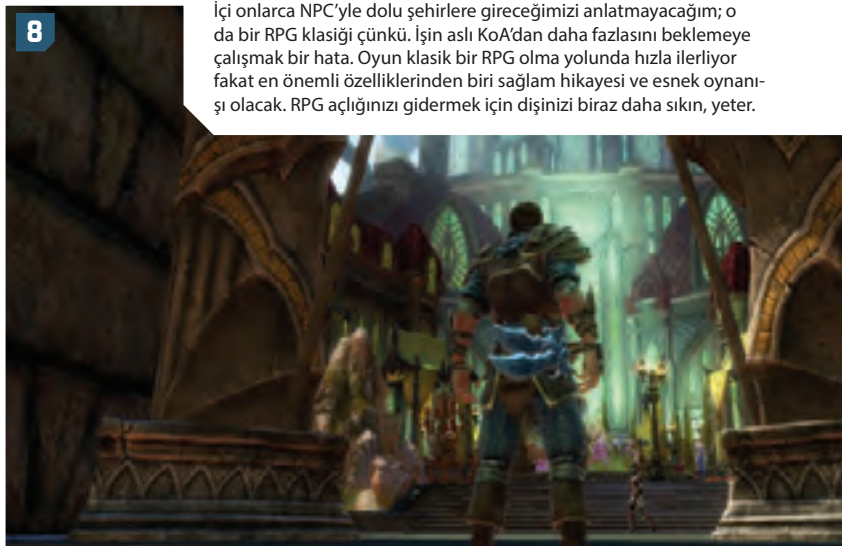
7

Elbette ki oyunun büyük bir kısmında savaşlar etkin olacak fakat eşya toplama, bunları parçalayıp birer silah yaratma, Gothic'teki gibi çevreden birçok bitki toplayıp bunları iksire dönüştürme gibi bir ton işle de uğraşmamız gerekecek; 50 saatlik oyun süresi olacak size 100 saat!



8

İçerisinde NPC'yle dolu şehirlere gireceğimizi anlatmayacağım; o da bir RPG klasiği çünkü. İşin aslı KoA'dan daha fazlasını beklemeye çalışmak bir hata. Oyun klasik bir RPG olma yolunda hızla ilerliyor fakat en önemli özelliklerinden biri sağlam hikayesi ve esnek oynanışı olacak. RPG açlığını gidermek için dişinizi biraz daha sıkın, yeter.





Yapım EA Sports **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Spor **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2012'nin ilk çeyreği **Web** www.ea.com/soccer/fifa-street

FIFA Street

Mahalle arasına dönme vakti

Ayırım yaptığımı düşünebilirsiniz ama öncelikli olarak erkeklerle, çocukluk yıllarını geride bırakmış yetişkinlere seslenmek istiyorum. Sokak aralarında top peşinde koştuğunuz, paldır küldür yere yuvarlandığınız, dizlerinizi asfalta sürtüp kanlar içinde kaldığınız ama bunu umursamayıp maça devam ettiğiniz, dizinizdeki kana yapışan toz toprakla eve döndüğünüz ve en nihayetinde annenizden azar işittiğiniz günleri hatırlıyor musunuz? Ben gayet net hatırlıyorum; hele ki yere ilk ciddi kapaklanışımı asla unutmam. Ha bir de otomobillerin altına kaçan topları alma süreci vardır ki... Yıllar önce bir numaralı oyun alanımızdı ara sokaklar ama yıllar ilerledikçe, halı sahalara çoğaldıkça futbol tutkunları buralara rağbet gösterir oldular. İlk olarak 2005 yılında karşımıza çıkan FIFA Street serisiyse -her ne kadar isminde "sokak" kelimesini taşısa da- toprak, beton ve benzeri zeminlere sahip futbol sahalılarında ağırladı bizi. Olsun, yine aynı kuralsızlık, yine aynı amatör ruh vardı oyunda. 2006 yılında Cristiano Ronaldo, 2008 yılındaysa Ronaldinho & Gattuso & Crouch üçlüsüyle bizi selamlayan serinin dirilme zamanıysa geldi de geçiyor!

Geçen yılın Ağustos ayında gerçekleştirilen gamescom 2011 kapsamında duyurulan FIFA Street, serinin dördüncü oyunu olarak ve yüksek ihtimalle içinde bulunduğumuz kış aylarında piyasada olacak. Son yıllarda FIFA serisinin yükselişe geçmesiyle kitlesini ciddi anlamda arttıran ve

Messi

Kimilerinin fazlasıyla gaza gelip "uzaylı" olarak tanımladığı Messi, yıllar süren Pro Evolution Soccer mahkumiyetinden kurtulur kurtulmaz FIFA'nın yolunu tuttu ve EA Sports ile anlaşarak FIFA Street'in tanıtım yüzü oldu. Oyunda da boy gösterecek olan Messi, Ronaldo ile birlikte oyuncuların favori tercihi olacak.

▼ Bu yıldızların ara sokaklarda ne işi var?!



❖ Manchester derbisi sokağa taşı!



Tansiyon Ölçer

NORMAL

piyasanın en iyi futbol oyununu geliştiren EA Sports, bir de "sokak" temasına el atıyor ve bizi şov yapmaya davet ediyor. Yeni oyunun seriyeye getireceği en büyük yenilikse "gerçekçilik" olacak. FIFA Street oyunlarında artistik / akrobatik hareketler sergileyerek hücum etmeye, gol atmaya alıştık ama bunun dozajı çoğu zaman sınırları aştı, gerçekçilikten uzaktı. Şimdiyse FIFA serisinin motorunu için içine dahil eden yapımcılar, oyuncuların hareketlerinden tutun da top ve birbirleri ile olan etkileşimine kadar her şeyi gerçekçi bir temele oturtuyorlar. Sakin ola ki bu gerçekçilik temeli yüzünden sokak aralarında oynanan normal bir FIFA oyunuyla karşı karşıya kalacağınızı sanmayın. Tabii ki yine sayısız cambazlığa imza atacak, rakibimizi dumura uğratacak ve hiç beklenmedik anlarda ağırları sarsacağız ama her futbolcu kendi yeteneği çapında, gerçek hayattakine paralel seviyede özel performans sergileyebilecek.

FIFA Street'i farklı kılan akrobasi olayını -aynen FIFA'da olduğu gibi- sağ stick ile devreye sokacağız. FIFA serisini takip edenler, L2/LT tuşuna basılı tutup sağ stick sayesinde birçok farklı özel hareket yapıldığını, bir de R2/RT tuşunu olaya dahil edip top sektirilebildiğini bilirler. FIFA Street'in kontrol mekanizması da bundan pek farklı olmayacak ve L2/LT ile sabit, R2/RT ileyse koşar durumdayken özel hareketler yapabileceğiz. Doğru kombinasyonlarla oluşturulacak hareketler sayesinde rakipleri alt etmek mümkün olacak ama bunu ne için yapacağız? Tabii ki oyunun farklı modlarında zafere ulaşmak için. Klasik "üçü üç" modda üçer kişilik iki takım karşı karşıya gelecek, rakibin küçük boyuttaki kalesine gol atmaya çalışacak. Son yıllarda yükselişe geçen ve futbol adı verilen beşe beş modu da oyunda yer alacak. Benim en çok ilğimi çeken modsa Last Man Standing ve bu modda, her golden sonra golü atan takımın bir oyuncusu sahadan çıkacak, sahada futbolcusu kalmayan takımsa maçı kazanacak. Kulağa tuhaf geliyor ama eminim ki fazlasıyla zorlayıcı ve eğlenceli bir seçenek olacak.

30'u aşkın mekanda, gerçek futbol yıldızlarının yer alacağı, online seçeneklere sahip olacak ve kendi takımımızı yaratıp arkadaşlarımızı takımımıza dahil edebileceğimiz oyunun sadece yeni nesil konsollar için geliştiriliyor olması PC sahiplerini üzebilir ama en baştan beri konsollar için hazırlanan bir serinin bu kez de PC'ye gelmemesine şaşırılmaması gerek. O halde herkes şimdiden yara bantlarını hazırlasın ve top sektirerek antrenmanlara başlasın.

■ Şefik Akkoç

SIMSTR



Dördüncü eklenti paketi Showtime!

Daha hayvan dostlarımızın heyecanını hazmedemeden, yepyeni bir heyecanın haberiyle daha karşı karşıyayız. The Sims 3: Showtime adlı paketle Sim'lerimiz, şöhret kapılarından girerek ünlü olabilecek. Tıpkı gerçek hayat-taki gibi, yeteneğini göstererek kendi reklamını yapan Sim'lerimiz; sihirbaz, akrobat, şarkıcı ya da DJ olma şansını yakalayacak. Bu eklentinin getireceği en sıra dışı yenilikse SimPort adı altındaki sistem sayesinde Sim'lerinizi arkadaşlarınızın oyununa gönderebilecek ve oyun içi durumunuzu Facebook'taki "Duvar" benzeri kişisel alanlarınızda yayabilecek olmanız.

Eklenti 2012 yılının Mart ayında piyasaya süreceğini duyuran EA, sadece ön sipariş verenlere özel bir fırsatla bu eklentinin en can alıcı öznesini de içeriğinde barındırıyor olacak. Ayrıntılı bilgi için "SimsTR Forum / The Sims Dünyasından Haberler" altındaki "Showtime" başlığını inceleyebilirsiniz.



Yeni materyallerle Master Suite Stuff

24 Ocak 2012 çıkışlı bu mini paketle gelecekte olan materyaller, gözlerinizden ruhunuza doğru işleyecek bir yapıya sahip. Romantik eşya ve özel iç çamaşırlarından, pırlı pırlı banyolarına, gül yapraklarından, mumlara, Sim'lerinizin ruhunu dinlendirecek görseleğe sahip özel tasarımlarla, Sim evlerine yeni dizaynlar getirebilirsiniz.



SimsTR ekibinden yılbaşı sürprizi!

Ekibimizden The Sims ve SimsTR sevenlere yılbaşı temalı bir paket daha! Sitemizin 11. ve forumumuzun da sekizinci yaşını, bu yılbaşıyla birlikte kutlayalım dedik ve tasarımcılarımızın birbirinden renkli çalışmalarıyla dolu, yılbaşına özel bir paket hazırladık. SimsTR kadrosundaki her bir elin emeğinin olduğu bu paket, The Sims 3 serisi için hazırlandı ve indirmek için SimsTR ana sayfasındaki yönlendirme haberini inceleyebilirsiniz.



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım Mojang Dağıtım Microsoft Tür Aksiyon / RPG Platform Xbox 360
Çıkış Tarihi 2012'nin ilk çeyreği Web www.minecraft.net

Minecraft

Pikselli dünya konsola geliyor

Minecraft'ı duymayanınız var mı, bilmiyorum ama bilmeyenler için hemen özet geçeyim: PC'de ortaya çıkan Minecraft, eski Commodore 64 oyunlarını anımsatan piksel piksel görseleğe sahip, iri küp blokları toplayıp birleştirdiğiniz, bu şekilde yeni yer şekilleri oluşturduğunuz, kazı yaptığınız ve düşmanlarla boğuştuğunuz ilginç bir aksiyon / RPG olarak hafızalarımıza kazandı. Elbette ki yaratıcı fikirlere açık olduğu için oyuncular da oyun dünyası içinde pek çok cin fikri uygulamaya fırsat buluyorlar. Mesela geçen yıl, bir video oyun yapımcısı genç, kız arkadaşına evlenme teklifi yapmak için Minecraft'ı kullanmıştı, hararetili bir çalışma sonrasında Minecraft dünyasında, üstünde "Benimle evlenir misin?" yazan bir inşaata girişmişti ve sonra bunun videosunu da YouTube'a koymuştu. Kız, çocuğun evlenme teklifini kabul etti mi, bilmiyorum ama benim aklıma ABD'de basketbol maçının arasında, kız arkadaşını sahaya çıkarıp herkesin ortasında diz çökerek yüzük çıkaran ve evlenme teklif eden saftirik adam gelmişti. Bu erkek milletinin, herkesin gözü önünde gösteriş yapıp evlilik teklif etme takıntısına hastayım arkadaşım!

Neyse, işte Minecraft da hayatımıza daha çok sevgililerine evlenme teklif etmek, özür dilemek, barışmak isteyen saftirik oğlanların kullandığı bir oyun olarak girmişti ancak neyse ki gerçek potansiyeli çabuk fark edildi ve bugün 4.000.000'dan fazla satıldı, önemli bir oyun olarak hayatımızda yer almaya başladı.

Minecraft'ın pikselli görüntüsüne rağmen bu kadar sevilmesini, oyunun içerdiği eğlence faktörüne bağlamak zorundayız zira sürprizlerle dolu ve zekice hazırlanmış bir platform oyunu olarak da tanımlayabileceğimiz Minecraft'ta sıkılmamanız için her şey düşünülmüş. Oyunda gündüz saatleri boyunca inşaat ve kazı işleriyle uğraşıyorsunuz. Bu sayede hem kendinize evler inşa ediyorsunuz ve arazinizi koruma altına alıyorsunuz, hem de madencilik yaparak değerli taşlar elde ediyorsunuz veya yeraltında gömülü gizli hazinelere ulaşabiliyorsunuz. Gece olduğundaysa etrafta dolaşan tehlikeli canavarlardan saklanmak için ya evi-

nize çekiliyor ya da yeraltında madencilik devam ediyorsunuz ki isteyenler bu süreyi evde araç gereç üretmek veya dışarı çıkıp canavarlarla dövüşmek için de kullanabiliyorlar. Yani sıkılmamanız için oyun sizi sürekli olarak heyecan dolu bir döngüye sokuyor.

Ayrıca oyun sadece eski usul grafik motoru kullanmakla da kalmıyor, yine eski nesil, o güzel envanter sistemini de kullanıyor. Her ne kadar pek çok MMORPG'de hala eski usul envanter penceresi kullansa da yapımcılar envanterleri alıcılı bulucalı yapmak için taklalar atıyorlar. Üstelik Bethesda'nın bile oyunlarını konsollarda rahat oynansın diye liste şeklindeki envanterler kullandığı bir dünyada Minecraft, bildiğimiz o kutu kutu envanter pencerelerinin içinde neyiz var, neyiz yok, olduğu gibi sıralıyor. Küçük bir mouse hareketiyle istediğimiz ürünü hızla seçip kullanmaya başlıyoruz. İçinde yüzlerce, binlerce objenin yer aldığı oyunlarda bundan daha iyi bir sistem yok, emin olun. Konsolcular imleci rahat hareket ettiremeyecekleri için geliştirilmiş liste şeklindeki envanterlerde obje sayısı arttıkça büyük bir kabusu dönüşüyor. Yüzlerce objenin olduğu listede aşağı yukarı git gel, git gel... Kabus gibi. Ancak neyse ki Minecraft'ın yapımcıları, Bethesda'nın hatasına düşmemiş ve oyunu konsol için geliştirmelerine rağmen matris envanter sisteminden vazgeçmemişler. Umarım bu tercih, diğer konsol ve PC geliştiricilerine de güzel bir örnek olur.

Oyun satışı sunulduğunda, Xbox 360 oyuncularının uzun süre başından kalkamayacağını düşünüyorum zira 80'lerde ortaya çıkan ve her eline alanı esir eden renkli bulmaca küpleri gibi, Minecraft da dijital küplerle, küp üstüne küp koyarak bir dünya yaratma şansı sunuyor ki henüz buluşup da kendini kurtarabildiğini göremedik. ■ Cem Şancı





Tansiyon Ölçer

NORMAL

Yaklaşma!

En az Gears of War kadar büyük bir siper kullanımı içeren oyunda, yakın dövüş kısmında da birtakım farklı hareketler görülüyor. Bir düşmanın arkasından yaklaşırsak farklı, onu bir köşede yakalarsak farklı ve hatta bir engelin arkasındaysak ve düşman tam önümüzdeyse farklı hareketler yapabileceğiz. Bu oyunda yakın dövüş, sizin işleri kolay halletmeniz için oraya konmuş bir indirimli bilet.

Yapım Yager Development **Dağıtım** 2K Games **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2012'nin ilk çeyreği **Web** www.specopstheline.com

Spec Ops: The Line

Kum fırtınasında iki kurşun

Dubai'ye gittiniz mi? Gerçekten fantastik bir şehir. Aslına bakarsanız o bölgedeki birçok şehir bir acayip fakat Dubai, tam anlamıyla bir bilimkurgu ürünü gibi duruyor.

Burj Khalifa'nın (Burç Halife) yüksek bir noktasına çıkıp aşağı baktığınızda, sadece iki tane renk görüyorsunuz: Kahverengi ve gri. Kumların üzerindeki birçok bina... Hepsi aslında orada olmaması gerekiyor gibi duruyor ama oradalar; hem de dünyanın birçok şehrinde bulamayacağınız tarzda ve teknolojide binalar. Bir anlamda Las Vegas da böyle bir şehir lakin orada insanlar için tasarlanmış öğeler görülüyor, Dubai ise adeta prensin oyun alanı.

Hayatınızın bir bölümünde mutlaka bu şehri görün derim ama şimdilik öyle bir olanağınız yoksa bu şehrin yerle bir olmuş halini Spec Ops: The Line ile tecrübe edebileceğinizi söyleyebilirim. Kum fırtınaları Dubai'yi yerinden sökmüş ve kıyamet sonrası görüntüler kalmış geriye. Biz de bir turist olarak, burada... O zaman bu oyunun adı I Am Alive olurdu ama bizim elimizde tam üç tane asker olduğu için durum biraz farklı.

Emir, komuta zinciri

Daha önceki ilk bakışımızda, oyunda Captain Martin Walker adında bir askeri kontrol edeceğimizden bahsetmiştik. Şimdi bu askerin yanına, iki asker daha ekliyoruz. Etti üç. Oyun boyunca üç kişiyi kontrol edeceğiz ama Martin Walker'ın dışındaki karakterlerin her türlü özelliği bizi ilgilendirmeyecek. Onlar oyun boyunca başımız

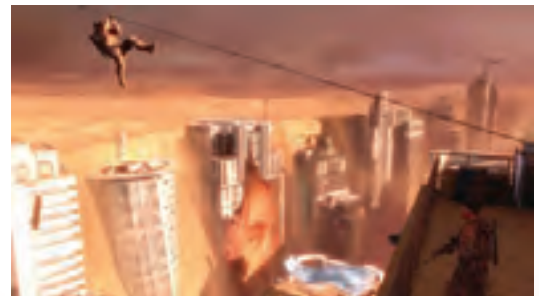
sıkıştığında orada olacak, onlarla çok ilgilenmek istemediğimizde kendileri başlarının çaresine bakacak.

Adamlarımıza beklemelemleri, saldırımlarını söyleyebileceğimiz gibi bombalarını kullanmalarını, düşmanın ateşini bastırmalarını da bildirebileceğiz. Bunları yapmak da sadece tek bir tuşla olacak, öyle aksiyonu bölüp komut verme işleriyle uğraşmayacağız. Yalnız burada da dikkatli olmamız gerekecek. Adamlarımızı düşmanların arasına atarsak ve ölürlerse oyun bizim için de bitmiş olacak.

Peki arkadaşlarımızla birlikte neyin peşindeyiz? Altı ay önce kaybolan ve öldüğü düşünülen Colonel Konrad'ın yaşadığına dair ipuçları bulunuyor ve biz de bu ipuçlarını değerlendirmek için Dubai'ye varıyoruz. Öğreniyoruz ki Colonel Konrad, ortada olmadığı süre içerisinde tahmin edemeyeceğimiz şeyler yapmış.

Hikayeni sen seç

Yapımcılar ilginç bir konuya değiniyor ama ben bunu nasıl





■ **Aydınlatma direklerine asılmış adamlar? Burada neler dönüyor acaba...**

başaracaklarını pek anlamadım. Oyunun çizgiselliğini bölebileceğimiz, kendi seçimlerimizi yapabileceğimiz söylemekte. Sadece siper alıp ateş ettiğimiz bir oyunda, neyin seçimini yapacağımız pek netlik kazanmış değil.

Gelen açıklamalara göre ahlaki değerler ve savaşın kuralları ile ilgili birtakım seçimler yapabileceğimizi anlıyoruz fakat bir düşmanı vurup sürünmesini izlemek veya onu bir kurşunla daha direkt olarak öldürmek bir seçimse bunun oyuna pek fazla etki edeceğini düşünmüyorum.

Senaryoya dair değil belki ama oynanışta seçimler yapacağımız aşikar. Bir düşmanı öldürmek için yanına mı koşacaksınız, uzaktan ateş mi edeceksiniz, askerlerinizi onun üzerine mi yollayacaksınız, yoksa yakındaki ince kumun etkisini gösterip onu içeri çekmesini mi sağlayacaksınız? Sıradan FPS'lerin ve aksiyon oyunlarının aksine, yıkılmış bir Dubai seçiminde yapımçıların aslında düşündüğü bazı şeyler var. Çevreyi kullanmak, bunlardan en önemlisi. Tutması gereken yüzeyi yerinde tutamayıp yamulan bir kirşin üzerinden yürüyüp mü yaklaşacaksınız düşmanlarınıza, yoksa kum girdabı yaratıp herkes içine yuvarlanırken bir yere tutunup mu ateş edeceksiniz? Oyun bu anlamda bize birtakım seçenekler sunacak ve yapay zekanın programlanmasında yapımçılar bir hayli uğraş verdikleri için siperin arkasından ateş edip durmak, bir sonuç vermeyecek. Bu tip bir durumda düşmanların, "Eehh, yeter!" deyip size doğru koşacağı ve bıçaklarıyla veya diğer yakın dövüş silahlarıyla (Balta?) saldıracağı belirtiliyor.

Silahlar demişken... Bu oyunda öyle çok artistik, çok farklı silahlar göremeyeceğimiz aşikar. Makineli tüfekler ana silahımız olacak ve sadece iki tane silahı yanımızda taşıyabileceğiz. Bir makineli tüfek, bir de pompalı tüfek, hiç de fena bir seçim olmaz. Peki önünüze bir alev püskürtücü çıkarsa? Bu silahın oyunun içerisinde kullanılmasını gördüm ve size şunu söyleyebilirim ki onu es geçmek istemeyeceksiniz.

Bazı bölümler, sizi bazı spesifik silahlar kullanmaya da zorlayacak. Örneğin bir bölümde düşmanlarınıza kesinlikle görünmemeniz gerekecek ve susturuculu silahlarınızdan şaşamayacaksınız. Bir başka bölümde size bir pusu kurulacak ve onlarca düşmana karşı mücadele etmeniz gerekecek. Burada da en ağırından bir makineli tüfeğe sahip olmalısınız bana sorarsanız.

Bir taretin arkasından düşmanlarınıza saydıracığımız bölümler de olacak, bir helikopterin içinde trenlerin arasında düşman kovalayacağımız bölümlerde... Yapımçılar her bölümün bir öncekinden farklı olması için çaba sarf ettiklerini söylüyor ve oyuncuların hiçbir şekilde "aynı şeyi yapıyor" olduklarını düşünmemelerini istiyorlar.

Spec Ops: The Line'in grafiksel anlamda da iyi iş başarmakta olduğunu söyleyebiliriz. Özellikle mermilerin değdiği yerde iz bırakması (Camların kırılması, nesnelere kırılması.) her tarafı camlarla kaplı binalarda hoş görüntülere yol açıyor. Bunun yanında ışıklandırmaların da son derece gerçekçi olduğunu belirtmek gerek. Bir detay da karakterlerimizde görülüyor. Yapımçılar, oyunun bazı başka oyunlar gibi zaman atlamaları, karakter değişimleri yapmayacağını belirtiyor. Bu da karakterleri daha yakından tanıyacağımızı, onları benimseyeceğimizi ve oyunun başındaki hallerinin, oyunda ilerledikçe değişim göstereceği anlamına geliyor. Kıyafetlerinin yavaş yavaş eskimesinden, diyaloglardaki sıkıntılı tavra kadar birçok alanda karakterlerin değişimine şahit olacağız.

Birçok anlamda diğer aksiyon oyunlarından farklı olacak gibi durmuyor Spec Ops: The Line. Buna karşın yıkılmış Dubai ve "kum" konseptleriyle adından bahsettirebilir. Beklemekte yarar var... ■ **Tuna Şentuna**





❑ "Zaten ortalık toz duman, bir de senle mi uğraşacağız ulan!"



Yapım Ubisoft **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Aksiyon **Platform** PS3, Xbox360
Çıkış Tarihi 2012'nin ilk çeyreği **Web** www.iamalivegame.com

I Am Alive

Yaşasın, felaket oldu! Hadi birbirimizi keselim!

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Ubisoft'un yıllar önce duyurduğu oyun, bir felaket sonrasında, insanoğlu yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalmışken o dünyada yaşama savaşı veren bir arkadaşımızın öyküsünü anlatıyor. Aslında oyunun geçmişi biraz sorunlu. İlk duyurulduğunda Fallout kıvamında bir RPG olacağı anlaşılan oyun, bir süre sonra Ubisoft tarafından yapımcının elinden alınıp Ubisoft'un Çin yapımcıların teslim edildi; hatta oyunun sıfırdan, yeniden inşa edileceği açıklandı. İşte yeni oyunun ilk görüntüleri de ortaya çıktığında anlaşıldı ki biz Fallout kıvamında bir RPG beklerken Ubisoft meğer Assassin's Creed tarzında bir aksiyon oyunu hazırlamış. Konsolcuların müthiş satın alma gücü sayesinde, artık atlamalı, zıplamalı, yüksek binaların tepelerinden sarkmalı oyunlardan başka tür bulamayacağımız bir döneme girdiğimizi resmen ilan edebilirim.

Büyük bir şehirde, kendi halinde yaşarken dev bir depremler tüm şehrin ve dünyanın yıkıldığını, zehirli kimyasal atıkların tüm dünyayı kapladığı, insanoğlunun yok olma tehlikesi yaşadığı bir gezegene gözlerimizi açıyoruz. Önce kaybolan minik yavrumuzu buluyor, ona şefkatle sarılıyoruz ve bir gün önce kravatlı bir gökdelen ofisi çalışırken,

bir gün sonra -tipik bir Hollywood klişesi olarak- felaket geçiren dünyada minik yavrusu için her şeyi göze alan savaştı bir babaya dönüşüyoruz. Ardından da hasta olan, aç kalan, güçsüz düşen minik yavrucağımızın ihtiyaçlarını karşılamak için kendimizi yıkılmış şehre vuruyoruz. Yıkık gökdelenlere tırmanıyor, kalıntılar arasında ilaç, su, yemek, silah vesaire arıyoruz. Bu sırada hayatta kalmış başka insanların, kıt kaynaklar için bizi öldürmek istemesi gerçeğiyle yüzleşiyor ve minik yavrucağımızın bizsiz yaşayamayacağını bildiğimiz için var gücümüzle bu pis insancıklarla savaşıyoruz. Kısacası embesil Hollywood klişelerinin hepsini birebir yaşıyoruz.

Oyunun en heyecan verici noktası, koca bir şehri keşfetmek için sağa sola tırmanmak ve bu sırada binaların içindeki kaynakları toplayarak "loot" hissini sonuna kadar yaşamak. (Cem için loot olsun, taştan olsun. - Şefik) Gerçi şimdi fikir hoşumuza gidiyor olsa da -oyun dünyasında yapımcılar tarafından kandırılmaya alışmış bir oyun sever olarak- oyun karşımıza çıktığında neyle karşılaşacağımızı tahmin ediyorum. Her görevde çizgisel bir rota üzerinde karşımıza çıkan engelleri geçmek için atlayıp zıplayacağımız, yeterince güçlü atlayamadığımız için tutunamayıp düşünce yeniden yeniden atlayıp zıplayacağımız

haritalarda, büyük bölümü sadece görüntüden ibaret olan dev binaların sağına soluna yerleştirilmiş bir - iki göstermelik odaya girip çıkacağız ve o dev binaların çoğu, açılmayan kapılarla kilitlemiş olacak. Çizgisel haritada ilerlerken karşımıza da bir - iki düşman çıkacak, onlarla savaşaacağız, üstlerinden düşen objeleri alarak yavrucağımızın yanına dönüp yeni bir şey istediği için açılacak diğer göreve gideceğiz.

Evet, oyun hakkında böyle bir bilgi yok ama konsollar için hazırlanan bir oyundan daha fazlasını bekleyemeyiz. (Öyle deme Cem! - Şefik) Yine de Assassin's Creed'deki gibi atlayıp zıplamayı seven arkadaşlarımızın mutlu olacağını tahmin ediyorum. Yani tabii ki insanların beğenilerini küçümsemek benim harcam değil; atlayın, zıplayın mutlu olun. Yüce Rabb'imden hepinize daha çok atlamalı zıplamalı oyun dilerim.

Yazının sonuna gelmişken bir de anımı anlatmak isterim. Geçen yıl ABD'de eski bir kız arkadaşımı ziyarete gittim. Kız FBI'in SWAT timinde görevli bir hanım kızımdı. Neyse, gittim bunun yanına, suratı bir karış. "Cenfir'ciğim ne oldu, nen var?" dedim. "Sorma Author..." dedi. "FBI'nin başına yeni geçen adam geldi ama arkadaş Counter-Strike hayranıymış. Bütün çatışma kurallarını değiştirdi. Artık düşmanla çatışırken hoplaya zıplaya üstlerine koşmamız ve son anda da bıçağımızı çekip o makineli tüfekli teröristleri bıçakla keserek saf dışı etmemiz gerekiyormuş. Eğer böyle yapmazsak, işten atılacaktık." deyince ben de çayımın bir yudum aldım ve sakince, "Atlamalı zıplamalı yaşamı küçümsemeye Cenfir! Dünya artık atlamalı zıplamalı bir dünya. Bu gerçekle yüzleş!" dedim. Hayat çok acayip. ■ **Cem Şancı**





Yerde yatan birinden böyle bir tekme yemek moral bozucu olsa gerek.



Yapım YUKE'S Dağıtım THQ Tür Dövüş **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 14 Şubat 2012 **Web** www.ufcundisputed.com

UFC Undisputed 3

Kafa göz dalmaca...

Sokakta birbirinize kafa göz dalarsanız, bunun adına "kavga" derler ki tamamen yasadışıdır, çirkindir, öğrenç bir profil çizersiniz insanların gözünde. Aynı olayı ringe taşıdığınızdaysa adı "spor" olur ve tamamen yasal- dır, rahat olun. Kimse ringde birbirini hırpalayan iki adama "Durun, etmeyin, yazıktır, günahıtır!" demez. Aksine, olayın atmosferi artsın diye çaba sarf edilir ve bu kimseye garip gelmez, her şey gayet normal- dir, olması gerektiği gibidir. Evet, garip yaratıklarız insanlar olarak. Zevklerimiz değer yargılarımıza baskın çıkarsa olayın rengi bir anda değişir ki genel- de fark etsek de, etmesek de bu mutlu son hiç de-ğiş- mez...diyerek ve asıl konudan yavaş yavaş uzaklaşarak saatlerce devam edebilirim zıvalamaya. Aslında anlat- maya çalıştığım şey, konumuzun dışında olan bir şey değil: UFC Undisputed 3.

Dövüş oyunlarının "fantastik" tarafındayım ben ki bunu her yeri geldiğinde söylerim. Benim için şöyle ok- kalı bir Hadouken fırlatmadan olmaz o iş. Tabii ki oyun- larda gerçekçilik peşinde koşanların da sayısı az değil. THQ'nun 2009 yılında başlattığı seri de bu kesime hitap ediyor. Serinin bu üçüncü oyunuyla gelen yeniliklerden biri oynanış mekaniklerine ait. Meraklıları bilir, UFC Undisputed'ı oynamak her babayığidin harcı değildir. Kontrolleri zordur ki gerçek bir UFC hayranı değilseniz ve sabır sınırlarınız geniş değilse "Eeeh!" demeniz işten bile değildir. THQ bu durumu üçüncü oyunda gerçekten fark etmiş olsa gerek, amatör kesim için daha basit bir oynanış şekli geliştirmiş. Tabii ki profesyonel tayfa için her şey yine tüm gerçekçiliğini koruyor. Onlar yine oylardan en fazla zevk alan tarafta yer alacaklar.

Serinin bu yeni üyesinin getireceği belki de en büyük yenilik, UFC kurallarının biraz daha genişlediği, (Hatta esnediği diyebi- liriz.) dünyanın en iyi MMA dövüşçülerinin bir araya getirildiği ve sekiz kenarlı değil, klasik dört kenarlı bir ringde sahne- lenen Pride Fighting Championship olacak. Bilmeyenler için Pride Mode'u biraz daha açalım. Bu modda rakibiniz yerdeyken de Allah ne verdiyse dalabiliyorsunuz ki bu durum normal koşullarda UFC kurallarının dışında. Aynı şekilde dövüşlerin süresi normal UFC kural- larına göre daha uzun. 10 dakikalık ilk rauntta

Tansiyon Ölçer

NORMAL

"ölmez" de sağ kalırsanız beşer dakikalık iki raunt daha ekleniyor süreye. Bu ve bunun gibi kendine has birçok kuralı var Pride Mode'un ve su- nuculuk, daha doğrusu spikerlik görevini de iki MMA efsanesi olan Bas Rutten ve Stephen Quadros yapıyor. Tüm bu detayların UFC Undisputed 3'te birebir yer alacağını özellikle belirtmem gerek yok sanırım. Bob Sapp, Kevin Randleman, Mark Coleman, Mirko "Cro Cop" Filipovic, Urjah Faber ve Dominick Cruz gibi isimlerin de dövüşçü kadrosunun sadece birkaç önemli detayı olacağını da altını çizmek lazım.

UFC'nin "Submission" kavramına aşına mısınız, bilmiyorum ama yeni oyunda bu olay da şeklen değişmiş olarak karşınıza çıkacak. Mesela rakibinizi yere yapıstırıp kolunu kapana aldığınız zaman sekiz köşeli bir şekil belirecek ekranda. Submission'a maruz kalan oyuncu, kapandan kurtulmak için bu şeklin etrafındaki kırmızı çubuğu hareket ettirecek, diğer oyuncu da Submission'ı sür- dürmek adına mavi bir noktayla bu kırmızı çubuğu yakalamaya çalışacak.

Şeklin ortasında yer alan çubukta hangi renk daha baskınsa mücadeleyi o kazanmış olacak. Anlaşılması zor bir görüntü çizdim şu anda ama bizzat şahit olduğunuzda olayın gerçekten çok basit ve bir o kadar da eğlenceli olduğunu göreceksiniz, merak etmeyin; hatta bence Las Vegas'ta düzenlenen ve basına açık gösteride sahnelenen videoyu mutlaka izleyin ve tüm detayları bir de kendi gözlemlerinizle görün. Oyuna dair tüm detaylar açık ve net bir şekilde sergile- niyor o videoda.

UFC Undisputed 3, 14 Şubat 2012'de piyasaya çı- kmış olacak. Bu tarihi baz alarak Sevgililer Günü'nü bence için için hiç karıştırmayın zira tuhaf (!) sahneler canlanıyor gözümün önünde ama her sene size hediye bulmakta zorlanan bir sevgiliniz varsa şan- sınızı biraz zorlayabilirsiniz. Eh, madem bahsi geçti, şimdiden kutlayay- m: Sevgililer Günü'nüz mübarek olsun! ■ **Ertekin Bayındır**

Kan!

Bu tarz gösterilerde kan önemli bir faktördür. UFC Undisputed 3'te de kan gö- receksiniz tabii ki ama gövdeyi götürece- derecede değil. Belki bir miktar kaşınız açılacak ve yerde damla damla kan lekeleri oluşacak, hepsi bu kadar.





Yapım Blizzard Entertainment **Dağıtım** Activision Blizzard **Tür** Strateji
Platform PC **Çıkış Tarihi** 2012 **Web** www.battle.net/sc2

Blizzard DOTA

StarCraft II için DOTA!

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Warcraft III'ün Defense of the Ancients senaryosundan esinlenen DOTA oyunları büyük bir çığlına dönüşürken ve multiplayer oyuncuları DOTA türü oyunlarda kendilerini kaybederken, Warcraft serisinin yaratıcısı Blizzard da bu fenomeni diğer oyunlarına uyarlamaz mı? İşte ilk duyduğumda bir bilimkurgu evreni için de DOTA hazırlandığını düşünüp heyecanlanmama neden olan Blizzard DOTA, aslında Blizzard'ın StarCraft II oyunu için hazırladığı bir yapım.

DOTA'nın ne olduğunu tam bilmeyenler için kısa bir özet geçeyim. Defense of the Ancients anlamına gelen DOTA, aslında Warcraft III'ün aynı isimli oyun senaryosundan alıyor ismini. Asıl oyunun modifiye edilmiş bu yeni halinde oyuncular, yönettikleri kahramanlar ve kullanabildikleri yüzlerce obje ile kendilerine bir ordu kurup düşman ordusunu yok etmeye

çalışıyor ve tabii ki düşman kestikçe bol bol loot ediyorlar. Ancak Blizzard, StarCraft II için geliştirdiği DOTA'da oynanışı biraz farklılaştırmış, yeni bir stil geliştirmiş. Öncelikle söylemem gerek ki oyun, StarCraft II beklemeyin. Karşımızda yine kılıçlar, oklar ve büyüler ile oynanan bir fantezi dünyası var. Tek avantajınız, oyunu StarCraft II motoruyla oynuyor olmanız. Tabii ki Blizzard'ın bu oyuna özel eklemelerinin de tadını çıkarabiliyorsunuz.

Blizzard DOTA'da düşman üssüne kafanıza göre dalıp hemen çatışmaya giremiyorsunuz. Üsler, güçlü savunma kuleleriyle korunuyor. Bu yüzden öncelikle kuleleri saf dışı bırakmanız gerekiyor. Uzaktan bombardıman yapabilen üniteleriniz ile güçlü yakın dövüş birimlerinizin saldırılarını koordine etmeniz burada önemli. Ayrıca alışıldık DOTA türünden farklı olarak Blizzard DOTA'da, iki düşman üssü arasındaki ormanlık alanı temizleyerek puan kazanmaya çalıştığınız küçük kamplar yerine Warhammer 40.000: Dawn of War oyunlarından alışık olduğumuz güç istasyonları bulunuyor. Buradaki direnişi kırıp düşmanı temizleyerek istasyonu ele geçirdiğinizde, o istasyondaki kaynak veya güç sizin oluyor. Düşmanla karşılaşmadan önce kullanmak isteyeceğiniz bir avantaj bu ve saldırı stratejinizi de kökünden değiştirebilir.

Oyunda düşman yaratıkları öldürdükçe, kahramanınız tecrübe ve altın, bu vesileyle de sınıf atlayarak yeni yetenekler kazanabiliyor. Ayrıca altın sayesinde de kahramanınızı güçlendirecek obje ve geliştirmeler satın alabiliyorsunuz ki bu özellik de oyuncuları saldırgan oynamaya teşvik eden bir faktör. Fakat Blizzard,

kahramanların ve objelerin sayısını, diğer DOTA oyunlarına göre daha az tutmuş. Bunun nedenini de oyuncuların aklını karıştırmak istememek olarak açıklıyor. Kahramanlar dört ana kategoriye ayrılıyor: Yüksek zirhıyla ön cephede savaşış ağır hasara dayanabilen "tank" tipi kahramanlar... "Zarar verici" tip kahramanlar, yine ön cephede düşmana ağır ve hızlı zarar verirken takım arkadaşlarının desteğine ve korumasına ihtiyaç duyuyor çünkü zirhları hafif... "Destekleyici" kahramanlar, diğer birimleri iyileştiriyor, düşmanı donduruyor ve farklı hokus pokuslarla takımına uzak bir köşeden yardımcı oluyor ve "kuşatma" tipi kahramanlar da uzak bir noktadan düşmanın üzerine ölüm yağdırıyor.

Aslında Blizzard'ın StarCraft II için gerçek anlamda ve StarCraft evreninde geçen bir DOTA hazırlaması çok sık bir hareket olurdu ama DOTA oyuncularının kılıçlı, büyüü fantastik ambiyansı sevdiğini ve makineli tüfekli bir DOTA'yı kabullenmeyeceğini düşünmüş olacaklar ki atmosferi büyük oranda fantastiğe bağlamışlar; hatta o kadar çok bağlamışlar ki oyun Warhammer evrenini çok fazla animatmaya başlamış. Bir sabah sersem kafayla uykulu uykulu bu yazıyı kontrol etmeye çalışırken, kendimi bir an oyunu Blizzard'ın değil de Relic'in yaptığını düşünürken ve yazıyı o şekilde revize etmeye çalışırken buldum. Sonra da gittim, bi' çay içtim, kafamı topladım.

DOTA manyakları için denemeye değer bir çalışma olacağını öngörmek için müneccim olmaya gerek yok. Arkasında da Blizzard olunca mutlaka ilgi görecektir. Yapımcıların söylediklerine göre sistem, rakip seçerken kuvvetleri orantılı rakipleri eşleştirecek, yani almış başını gitmiş, sınıf üstüne sınıf atladıktan sonra sadist bir içgüdüyle yeni oyuncuları kesmek için fırsat kollayan psikopat ergenler hayal kırıklığına uğrayacak ama Blizzard, oyununun gerçekten tüm oyuncuların keyif alacağı bir yapım olmasını istiyor. Fakat tabii ki genç DOTA oyuncuları, Blizzard'ın alışılmış DOTA sistemini değiştirmeye çalışmasına çok kızgın ve oyuna nefret kusuyorlar. Haliyle oyun çıktığında ya çok sevecek ya da çok nefret edecek. **■ Cem Şancı**





Yapım Valve Software **Dağıtım** Valve Software **Tür** Strateji
Platform PC **Çıkış Tarihi** 2012'nin ilk çeyreği **Web** www.dota2.com

Dota 2

DOTA kendi kimliğini buluyor

DOTA, online dünyada küçük bir fenomen. Onun ismini henüz duymadıysanız, kısaca anlatalım. DOTA aslında, Counter-Strike, Day of Defeat, Team Fortress gibi online bir oyun. Warcraft III'ün Defense of the Ancients haritasından ismini alan DOTA, kısa sürede bir harita isminden öteye gidip bir tür haline aldı. Onu, alışıldık tür tanımlamalarıyla anlatma çabalarıysa boşa çıktı.

DOTA, aslında ne tam olarak bir gerçek zamanlı strateji (RTS), ne de bir RPG; RTS kamerasıyla oynadığımız, birimlerimizi RTS mantığıyla kontrol edip savaştırdığımız bir oyun türü ama asıl amacınız, -bir RPG'de olduğu gibi- kahramanınızı geliştirip güçlendirmek. Ayrıca RTS'lerden farklı olarak pek çok "loot" ile oyununuzu zenginleştirdiğiniz DOTA türünü, bir aksiyon / RPG / RTS olarak da tanımlayabiliriz ama yine de tam tanımlayamamış olabiliriz. Sosyal medya kezzanitorlarının profil sayfalarına yazdığı o çok gıcık olduğum, "Ben anlatılamam, yaşadırım!" klişesi aslında tam da bu oyuna cuk diye oturan bir tanımlama. Hakikaten DOTA'yı onu oynamadan bilemez-

siniz, anlayamazsınız. Anlatılmaz yaşanır! (Bu klişeyi de kullandın ya... - Şefik)

İşte o anlatılmaz oyunu anlatmaya çalıştığımız bu maceramızda asıl konumuz, Valve'in oyunun ikincisini geliştirevi olması. Steam üzerinden dağıtılacak oyunun beta testleri sürmekte ve Valve, oyuna her hafta yeni eklemeler yaparak, yeni kahramanlar ve yeni objeler katarak oyunu zenginleştirmeye devam ediyor ki dünyanın en çok oynanan multiplayer oyunlarının arasında yer alan DOTA'yı sevenler, tüm bu haberleri büyük bir ilgiyle takip ediyorlar. Elbette ki heyecanlanıyorlar da.

Valve, yeni DOTA hakkında fazla sır vermiyor. Herkesi heyecanlandıran yeni kahraman tanımları dışında bir de etkileyici bir çizgi roman serisi var ki tüm bunları takip eden oyuncular büyük bir heyecanla Dota 2'yi bekliyorlar. Ancak Dota 2 çoktandır oynanıyor. Valve düzenli olarak yeni davetiyeler göndererek oyuncuları teste çağırıyor ya da belli dönemlerde turnuvalar düzenleyerek oyun hakkındaki beklentileri sıcak tutuyor. İngilizce'niz varsa

ve çizgi romanları takip etmek isterseniz, şu adresi kullanabilirsiniz: www.bit.ly/ui5FtS

Dota 2'de, orijinal DOTA'daki oyun sisteminden çok farklı bir yapı karşımıza çıkmayacak. Valve, zaten çok sevilen ve tutmuş bir sistemi değiştirmek konusunda Blizzard kadar cesur değil zira yine LEVEL'in bu sayısında okuyacağınız gibi, Blizzard da kendi DOTA oyununu çıkarıyor ancak oyun sistemini bir hayli değiştirdiği anlaşılıyor.

Dota 2, oyun sisteminden öte elbette ki zengin içeriğinden alacak gücünü. Yani yüzlerce farklı nesne ve kahraman ile her oyuncu kendi oyun stili ve stratejisini geliştirebiliyor olacak. Zaten her fırsatta söylerim, içinde bol loot bulunan oyun, güzel oyundur. Dota 2'de, Valve'in güçlü desteği sayesinde sık sık yenilenen içerikler, güncelleştirmeler, yeni kahramanlar, yeni objeler göreceğiz ve bu da oyunu daha sık oynanabilir hale getirecek. DOTA için internette yapılan yorumların, "sınıfta bırakan, kız arkadaş terk ettiren, işten kovdurtan oyun" olarak şekillendiğini hatırlarsanız, Valve'in tam bir intihar makinesi geliştirdiğini de düşünebiliriz. Bir ağabeyiniz olarak bu oyuna bulaşacaklara, kesinlikle planlı, programlı, dikkatli davranmaları gerektiğini de hatırlatmak istiyorum. Bir numaralı oyuncu disiplini etiğimizi unutmayın: "Oyunların karşısından en heyecanlı anında pat diye kalkıp, oyunu unutup hayata devam ediyor olmalısınız." Yoksa oyun bağımlıysınız demektir ve DOTA türü oyunlar, insanları kolayca bağımlı yapabilir, unutmayın. **■ Cem Şancı**





Yaratıcılık

Daha önce birçok yarış oyununda onlarca otomobil tasarımında imzanız olmuştur ama her seferinde otomobilinizin sadece görüntüsünü değiştirebilmişsinizdir. Project Cars, otomobilinizin iç dizaynını bile değiştirebilmenize imkan tanıyacak. İddialardan biri de bu...

Yapım Slightly Mad Studios Dağıtım Slightly Mad Studios Tür Yarış Platform PC Çıkış Tarihi Belli Değil Web www.wmdportal.com

Project Cars

Yarış simülasyonu tasarlamak isteyen?

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Piyasayı şöyle bir kolağan ederseniz, yeterince ve hatta fazlasıyla yarış oyunu olduğunu görürsünüz.

Onlarca Need for Speed, simülasyon devleri Forza Motorsport 4, Gran Turismo 5 ve F1 2011, ralli tutkunlarına hitap eden DiRT, WRC serileri ve listeyi şişirecek onlarca başlık daha... Son zamanlarda yarış oyunlarının ciddi bir ivmeyle simülasyon kulvarına kayması da ayrı bir gerçek. Yakın bir zamanda ciddi anlamda ehliyet istenecek bu tarz oyunları oynamak için. Liste bu derece kabarıkken ve teknolojik detaylar günden güne oyunları bir kademe daha gerçekçiliğe taşıırken, yapımcı firmalar da yenilik yaratma konusunda zorlanıyorlar haliyle. Bu anlamda en cesur örnek olarak Need for Speed: The Run gösterilebilir belki ama bazen cesaret hezimetle sonuçlanabiliyor maalesef. Peki yarış oyunlarında şimdiye kadar gördüğünüz birçok detayı tek bir oyunda birleştiren bir projeye sıcak bakar mıydınız?

Project Cars, yarış simülasyonu tayfasının bilinen başlıkları

Yarış oyunlarında şimdiye kadar gördüğünüz birçok detayı tek bir oyunda birleştiren bir projeye sıcak bakar mıydınız?

arasında yer alan Shift serisinin yapımcısı Slightly Mad Studios tarafından pişiriliyor ve şimdiden söylemek gerekirse 2013'ten önce sofraya gelecek gibi değil; hatta oyun şu an alfa aşamasına bile varmış değil ama Slightly Mad Studios tarafından şimdiden çarpıcı detaylar duyurulmaya başladı bile ki u anlamda ilginç bir detay sunuyor takipçilerine. WMD, yani uzun haliyle "Slightly Mad's World of Mass Development" adlı bir platformun çatısı altında, yarış simülasyonu fanatiklerine açıkça ne istediklerini soruyor.



Project Cars'ta görmek istediğiniz otomobil modellerinden tutun da diğer teknik detaylara kadar dilediğiniz her şeyi talep edebiliyorsunuz bu platformda. Aslında tüm oyun firmaları yapar bunu ama WMD, henüz alfa aşamasına bile gelmemiş olan bir oyun hakkında talepte bulunmak gibi önemli bir detay içeriyor. Eğer şu ana kadar hiçbir yarış simülasyonundan tam anlamıyla haz almadıysanız ve "Şunu yapamadılar gitti!" şeklinde içinizde öbek öbek toplanan birikimi değerlendirmek istiyorsanız, hiç beklemeden www.wmdportal.com adresini ziyaret edin. Oyun piyasaya çıktığı zaman içeriğinde yer alan önemli bir detayda imzanızın olması gurur verici olmaz mıydı?

Dikkatime takılan önemli bir diğer detay da oyunun kariyer moduna ait. Şimdiye kadar yapılmış tüm klasik kariyer modlarını bir kenara koymayı planlıyor yapıcılar. Yani yarışlara katılarak tecrübe puanı toplamak ve bu şekilde kariyer basamaklarını tırmanmak yerine daha çarpıcı, kendinizi ruhen ve bedenen gerçek bir yarış pilotu gibi hissedeceğiniz bir yapı üzerinde çalışılıyor. Bu konuya ait detaylar şimdilik sır perdesi arkasında ki WMD üzerinden sunacağınız fikirler de yer alacak bu oluşumun içinde. En temelden, yani Kart Racing yarışlarıyla başlayacaksınız kariyerinize ve bir noktadan sonra tarzınızı ortaya koymak adına seçim yapacaksınız. GT, Le Mans, Open-Wheel, Rally, Touring Cars ve bunlar haricinde birçok tarz yer alacak listede. Görünen haliyle bu kaba liste bile oyunun ne kadar geniş bir içeriğe sahip olacağını anlatmaya yetiyor olsa gerek. Eh, bu aşamadan sonra "Yarış oyunlarında şimdiye kadar gördüğünüz birçok detayı birleştiren bir proje..." derken ne demek istediğim daha net bir şekilde anlaşılıyordur herhalde.

Project Cars'ın hangi platformlar için piyasaya sürüleceği konusunda henüz net bir bilgi yok. Şu an için sadece PC düşünüyor ama ilerleyen tarihlerde konsol tayfası için müjdeli bir haberin patlak vermesi muhtemel. Bu arada teknik detaylar arasında oyunun detaylı bir gündüz - gece yapısı içereceği de yer alıyor. Bu yapıya dahil olarak hava koşulları da önemli bir ayrıntı olarak gösteriliyor. Shift serisinin görsel yanını temel alıyor yapımcılar ve oyunun hem grafik, hem de fizik detaylarını yine bu temel yapı üzerine kuruyorlar. Ayrıca oyuncularına kendi otomobil ve pist tasarımlarını yaratma imkanı sunuyor ve bunu da "cloud-based" adını verdikleri, oldukça geniş ve detaylı bir online platformun çatısı altında toplamayı hedefliyorlar. Gördüğümüz gibi alfa aşamasına doğru oldukça iddialı bir şekilde yol alıyor Project Cars ve bu yolculuğa sizi de davet ediyor. Büyük ihtimalle önümüzdeki yılların en çarpıcı yarış simülasyonu başlıkları arasında olacak ki bu başarıda sizin de payınızın olması mümkün.

■ Ertekin Bayındır



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım Vblank Entertainment **Dağıtım** Vblank Entertainment **Tür** Aksiyon / Adventure
Platform Xbox 360 **Çıkış Tarihi** Belli Değil **Web** www.retrocityrampage.com

Retro City Rampage

8-bitlik, dev eğlence

Şu an ismini vermek istemediğim bir Türk oyun yapım firması, çok iddialı bir oyuna başlamıştı zamanında. Birakin Türkiye'yi, yurtdışında bile listelerde olacağını söylüyorlardı. Ne var ki oyunun yapım süresi uzadı da uzadı ve tahminimce şirket, bir yerlerden para kazanamayınca bu projeye daha fazla devam edemedi ve varolan haliyle, proje iptal edildi.

Brian Provinciano'nun oyunu, Retro City Rampage'in aynı kaderi paylaşması zor. Neden zor, çünkü Brian bu oyunu aslında NES, yani Nintendo Entertainment System için hazırlamak istediğinden, sadece 8 bit kalitesinde bir görsellik içeriyor. Oynanış da Grand Theft Auto'dan geliyor. Türlü türlü oyuna göndermeler yapan bir ton da görev koyarsanız bu oyuna, çıkış tarihi 2020 olsa bile o oyun, eskimez...

Minecraft'çılara gelsin

Ben bu oyunu sever miyim, orası şüpheli ama çizgi gibi büyüyen Minecraft fanatikleri, eminim ki bu oyuna da pas verecektir; sonuçta grafikler, sizin umurunuzda değil.

Grafik arayanlarsa bu oyunda aradıklarını asla bulamayacaktır çünkü grafikler, eski görünümde olmasının yanında, pek fazla artistik yön de taşıyor. Bazen deneysel oyunlar görüyorum. Bakıyorsunuz çok eski ama biraz efektle o grafiklerin günümüzde hazırlandığını anlıyorsunuz. Retro City Rampage'deyse gerçek anlamda "eski zamanlar" söz konusu.

Brian Provinciano oyunu tasarlarken ilk Grand Theft Auto'dan esinlendiğini kesinlikle gizlemiyor; hatta bunu açıkça dile getiriyor. Retro City Rampage, içi görevlerle dolu, kocaman bir şehirde geçiyor.

Bu şehirde ne yapıyorsunuz? En basitinden, her şey! Sokaktaki vatandaşa satışın, araba çalın, insanların evlerine girin, gezin, eğlenin. Tabii ki bu eğlencenin de bir sınırı var; bir şeyler başlamadan da nereye kadar gidilebilir...

GTA'dan farklı olarak, bu oyunda A noktasından bir başka noktaya bir araçla varıp arada da birtakım insanları silahlarınızla halletmeye çalışmıyorsunuz. Brian bu konuda bayağı yoğun bir çalışma gerçekleştirerek oyuna tonla farklı görev ekliyor. (Oyunun 2003 yılından beri yapım aşamasında olduğunu düşünürseniz, aklına yeni bir şeyler geldiğiççe oyuna eklediğini düşünmek de yanlış değil.) Üstelik bu görevlerin birçoğunda, tanıdığınız isimlere, oyunlara, kahramanlara göndermeler var.

Örneğin bir bölümde Major Lee Solid'le karşılaşılır ve ondan aldığınız görevi, son derece sessiz bir şekilde tamamlamaya uğraşıyorsunuz. Karakterinizin görünüşünü değiştirmek için bir berber dükkanına uğruyor ve size Ninja Kaplumbağalar'dan Shredder'in hizmet ettiğini görüyorsunuz.

Karakterizin çeşitli görevler neticesinde, farklı güçler de kazanabiliyor. Kanalizasyonlarda geçen bir görevi tamamladıktan sonra, radyoaktif bir tesisatçı tarafından ısırıldığınız için düşmanlarınızın üstüne basıp onları öldürebilme gücünü kazanıyorsunuz. (Bu göndermeyi anlamayan?)

İşin güzel tarafı, görevlerin hiçbirini birer mini oyun havasında değil. Hepsi bulunduğunuz şehirdeki mekanlara uyarlanmış, hepsi oyunun içinde.

Atari oyunu

Görevleri bir bir yapmak elbette ki eğlenceli olacaktır fakat arada bir, farklı şeyler de yapmak isteyeceksiniz. GTA türü her türlü oyunda bulunur, burada neden istemeyelim? Brian bu konuda da içimizi rahatlatıyor ve çeşitli arcade makineleri sayesinde, popüler birçok bağımsız oyununun 8-bitlik versiyonlarını oyun içerisinde deneyebileceğimizi söylüyor.

Ne dağıtımcısı, ne de çıkış tarihi belli olan bu ilginç oyunu özellikle bağımsız oyunlardan hoşlananlar beğenecektir. Grafik meraklılarıysa peşime takılsın; sizinle başka oyunlara göz atacağız...

■ Tuna Şentuna



GTA kitabına ne dersiniz?

Hayranı olduğumuz, tüm gelişmelerini yakından takip ettiğimiz Grand Theft Auto'nun kitabı olsa ne dersiniz? Eminiz kitap alışkanlığı olmayan birçok kişi bile sırf GTA kitabı çıktığı için kitap okumaya başlayabilir. Bize bu güzel haber, ünlü yazar David Kushner'dan geliyor. Aynı zamanda "türk milliyetçiliği" ile ilgili bir kitap yazan ve Türkleri de yakından tanıyan ünlü yazar, "Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto" adlı bir kitap yazıyor. Efsanevi serinin çıkışından bu yana olan hikayesinden, Hot Coffee moduna kadar birçok detayı içinde bulunduracak olan kitap, 3 Nisan 2012 tarihinde raflardaki yerini alacak. Ayrıca söylenenlere göre GTA V, bu kitap çıktıktan hemen sonra, yani 2012'nin ilkbahar aylarında piyasada olacak. Tabii ki bu sadece bir söylenti. Kitapta olacak ayrıntılar ve gizli bilgiler bizleri heyecanlandırmıyor değil. Görüşüne göre uzun yıllar yolunu gözledikten sonra bizler için Grand Theft Auto yılı olacak 2012.



GTA III artık mobil!

Bundan tam 10 yıl önce çıkışını gerçekleştirip oyun dünyasında yepyeni bir akımın öncüsü olan GTA serisinin efsane üyesi Grand Theft Auto III artık ceplerde! 15 Aralık'ta Apple iOS ve Android mobil platformlarına çıkan oyun, 4.99\$'dan satılıyor. Efsaneyi yeniden yaşamak ve özgür dünyaya mobil platformda devam etmek istiyorsanız, GTA III'ü kaçırmayın. Desteklenen platformlar şöyle: iPad 1, iPad 2, iPhone 4, iPhone 4S, iPod Touch 4th Generation, HTC Rezound, LG Optimus 2x, Motorola Atrix 4G, Motorola Droid X2, Motorola Photon 4G, Samsung Galaxy R, T-Mobile G2x, Acer Iconia, Asus Eee Pad Transformer, Dell Streak 7, LG Optimus Pad, Motorola Xoom, Samsung Galaxy Tab 8.9, Samsung Galaxy Tab 10.1, Sony Tablet S, Toshiba Thrive



Hediye yağmuruna devam!

Aral Game'in katkılarıyla bugüne kadar Grand Theft Auto IV'ten, L.A. Noire'in PS3 versiyonuna kadar birçok oyun dağıtan ekibimiz, RockstarTurk.com'un açılış şerefine yeni ödülleri dağıtmaya devam ediyor! L.A. Noire'in PC versiyonunda, Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City'ye kadar birçok ödül siz ziyaretçilerimize ücretsiz olarak dağıtılıyor. Yarışmalarımızı kaçırmayın, bizleri takipte kalın!

Ve işte bir King of the Ring final sahnesi...



Hoonigan

Yazımda "Hoonigan" deyip geçmişim ama biraz açmak lazım bu terimi. Otomobilini manyak gibi kullananlara ait bir terim "hoon". Bunların oluşturduğu topluluğa da "Hoonigan" deniyor. Bunun yasal hali de Gymkhana oluyor. (Bilmem anlatabildim mi...)

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

DiRT Showdown

DiRT olsun, bizden olsun...

insanları tam anlamıyla mutlu etmenin mümkün olmadığını düşünüyorum. Zevkler ve renkler için içine girince herkes aynı şeyden aynı tatmini alıyor doğal olarak. Mesela DiRT 2 şahane bir oyunken büyük bir kesim, oyunun simülasyon altyapısını terk etmiş olmasından yakınıyordu. Akabinde DiRT 3 piyasaya çıktı ki köküne kadar simülasyon öğeleriyle doluydu ve hatta Gymkhana gibi sıra dışı bir eğlence faktörü de vardı işin içinde. Ne var ki bu sefer de DiRT 2'yi beğenenler cazırdamaya başladı. Bu tarz durumlarda oyun firmaları sapıtır genelde. Her söylene dinlemenin ve dikkate almanın hazin sonuçları olur çoğu zaman ve şimdiye kadar oyun piyasasında şahit olduğum bu tarz senaryoların final sahneleri hep aynı olmuştur çok şükür. DiRT serisinin yeni üyesi DiRT Showdown da aynı senaryodan nasibini alacak gibi görünüyor benim gözüme ama işin içinde Codemasters olduğu için erkenden atıp tutmak da doğru olmaz diye düşünüyorum bir yandan.

Hemen altını çizmemiz gereken bir konu var ki o da şu: DiRT Showdown, DiRT 4 öncesinde yeşillik olsun diye düşünülmüş bir ara oyun olacak. Az önce bahsettiğim DiRT 2 ve DiRT 3 tayfasının topunu birden memnun etmek adına piyasaya sürülen bir oyun olacak. Yani bu anlamda hem arcade, hem de simülasyon yanlıları mutlu olacak. (İnşallah!) Bu karışıma ek olarak yeni bir mod daha olacak oyunda ki olayın kilit noktası aslında burası. Otomobilleri birbirine tokuşturarak kırıp dökmekten haz alan kesim de olaya dahil ediliyor (Oyunun başlığında yer alan "Showdown" kelimesinin anlatmaya çalıştığı şey bu.) ve böylece ne oldum delisi bir yarış oyunu çıkıyor ortaya. Codemasters'ın birbirinden bağımsız bunca şeyi bir araya nasıl getireceğini gerçekten çok merak ediyorum.

Oyunda yer alacak modlara göz atalım biraz. Hoonigan başlığı altında üç yarış tipi bulunacak. Smash Hunters modunda önümüze çıkan nesnelere kırarak ilerleyeceğiz. İkinci seçenek olan Trick Rush'ın olayı "stunt" gösterileri (Türkçe'sini çıkaramadım, idare edin.) sergilemekten ibaret. Son seçenek olan Head 2 Head'deyse rakibimizle kafa kafa yarışacağız. Bu tarz aksiyonlarla işim olmaz dersiniz, Lap Attack, Eliminator ve Domination gibi tanıdık seçenekler de yine kadroda olacak. Olay kırıp dökmeye geldiğindeyse Demolition devreye girecek. Rampage, diğer tüm araçların alayına dalmak üzerine kurulu bir mod. Hard Target, madalyonun diğer yüzü ve tüm araçların alayından kaçacaksınız

Tansiyon Ölçer

NORMAL

bu sefer. King of the Ring modundaysa olan çıkırından çıkıyor, pistteki tüm araçlar tek bir hedef noktaya doğru son sürat ilerliyor ve bammml!

DiRT serisi boyunca gördüğünüz lisanslı ve fantastik otomobil modellerini bu oyunda da göreceksiniz ve tabii ki yeni modellerle de karşılaşacaksınız. Yarışlarda iri yarı, SUV tarzı otomobillerin yanı sıra tipik ralli modelleri, (Ken Block'un Fiesta'sı mesela.) Demolition için de daha güçlü ve yapılı modeller bulunacak listede. DiRT Showdown ile birlikte oyunun sürüş hissiyatında da değişiklikler olacağı söyleniyor. DiRT 2'nin esnek sürüş hissiyatı ve DiRT 3'ün gerçekçi yapısı arasında bir şey olacak gibi görünüyor. (Diyorum ya, tuhaf bir karışım söz konusu.) Tüm bunlara ek olarak yine DiRT 2'de ve DiRT 3'te tozunu attırdığımız tüm pistlerle tekrar karşılaşacağız ama bu sefer listede Colorado, Londra, San Francisco, Yokohama ve Michigan gibi memleketler de yer alacak.

Evet... Kaba haliyle bu şekilde olacak DiRT Showdown ve muhtemelen 2012'nin sonlarına doğru piyasadaki yerini almış olur. Tekrar altını kazımak gerekirse DiRT serisine ara sıcak olarak katılacak bu yeni başlığın seriyi yalpalayacak bir oyun olma ihtimali biraz rahatsız edici ama dediğim gibi, işin içinde Codemasters etiketi var. Hem şu Demolition başlığı altında yer alan modlar da eğlenceli olabilir; özellikle sekiz oyuncuya kadar çıkabilen multiplayer altyapısıyla birlikte... Her zaman olduğu gibi kendi gözlerimizle görmeden son kararı veremeyeceğiz. En azından DiRT 4 projesi ayyuka çıkana kadar ortamı sıcak tutar. Bunu da iyimsen bir bakış açısı olarak tabiiirsiniz bir kenarda. **Ertekin Bayındır**





Yapım BioWare **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Strateji **Platform** Belli Değil
Çıkış Tarihi 2013 **Web** www.commandandconquer.com

Command & Conquer: Generals 2

Welcome back Commander!

Bir zamanlar Westwood'un gururla sunduğu Command & Conquer serisi, Electronic Arts'ın seriyeye el atmasıyla birlikte başkalaşım geçirmek zorunda kalmıştı. Westwood Studios, ilk C&C oyunundan Red Alert 2'ye kadar başarılı çizgisini hep korumasını bilmişti ve kemik oyuncu kitlesini elinde tutmayı başarmıştı. Benim gibi ilk oyundan beri C&C serisini takip eden oyuncular için StarCraft'mış, Age of Empires'miş, hep vız geldi, tırıs geçti ama EA'nın ilk Generals oyununu bilgisayarımın taktığım günü dün gibi hatırlarım. Westwood'un bize sunduğu, gerçek aktörlerin rol aldığı, Tanya'lı, Yuri'li videoların yerinde yeller esmiş, onun yerine Başkan Bush'un sinekkaydı tıraşı yapılmış dudaklarını izlemeye mahkum edilmiştik. Oyunda ne Ruslar kalmıştı, ne de ABD karşısında ciddi tehlike oluşturabilecek bir ülke. Generals ile birlikte güçler dengesi bir biçimde üçe bölünmüştü. Üretime dayalı olarak şahlanan ekonomisi ve battal boy tanklarıyla dik kat çeken Çin, tek küresel güç kalan ABD karşısında dikildiyse de eski C&C oyuncuları Generals'ı bir türlü beğenemedi; hatta ilk Generals oyununda Türkiye ve Diyarbakır oyunun bir kısmında geçiyordu. Tek tek işçilerin ya da dozerlerin inşa ettiği binalar fazla hantal kalmıştı. Tamam, belki daha gerçekçiydi ama C&C oyuncularının benimsemiği alışıl gelmiş "Harvester ile maden toplama, hızlıca kendi üssünü kur, ordu üret, saldır" konsepti bozulmuştu ve oyun hantallaşmıştı. Bu nedenle Generals, eski C&C oyunları kadar tutmadı. Akabinde seri, C&C3: Tiberium Wars ve Kane's Wrath ile biraz toparlamaya başladı derken C&C: Red Alert 3 ile

tekrar düşüşe geçti ve C&C 4: Tiberian Twilight ile iyice dibe vurdu.

Peki Generals 2 ile C&C serisi eski prestijli günlerine geri dönmeyi başarabilecek mi? Bir diğer deyişle kendi itibarını kurtarmayı başarabilecek mi? Öncelikle şunu söyleyerek başlayalım: Binalar yerin dibinden pat diye mantar gibi çıkmayacak! Tıpkı ilk Generals oyununda olduğu gibi, binalar etrafı çevrelenip kepçe / dozer tarzı inşaat makineleriyle ağır ağır inşa edilecek. Bu da demek oluyor ki bizi yine hantal bir kurulum süreci bekliyor. Kendi üssümüzü oluşturan binaları inşa etmek yine fazla zamanımızı alacak ve dikkatimizi savaştan daha çok inşaat bitti mi diye kontrol etmeye harcayacağız gibi görünüyor. Generals 2'de tıpkı ilk oyunda olduğu gibi üç farklı ırk yer alacak. Zaman olarak da oyun yakın bir dönemde geçecek. Politikacı ve diplomatların terör karşısında sessiz kaldığı bir statükoda generaller konuşmaya başlayacak. Oyunun senaryo modunda global teröre karşı farklı perspektiflerden mücadele edeceğiz. Battlefield 3'ten aşına olduğumuz Frostbite 2 motoru, Generals 2'de gerçekçiliği tavan yaptıracak şekilde dinamik fizik ve canlı bir çevre sunuyor. BioWare, aklındakini tam olarak oyuna yansıtmayı becerbilirse bizi Generals 2'de yepyeni "cooperative" ve "competitive" multiplayer modlar bekliyor olacak. Arkadaşlarınızla isterseniz düşmana karşı birlikte taktiksel saldırı yapabilir, isterseniz de stratejinizi birbirinizi yok etmek için kullanabilirsiniz. Generals 2'de ilk oyundan aşına olduğumuz, GLA'nın "Technical" adlı, üstü açık kamyoneti, Paladin ve Crusader tankları, insan

kontrollü Quad Cannon adlı ağır vasıta, Apache'leri andıran helikopterler, hızlı hareket eden Humvee cipler gibi ünitelere rastlayacağız ve bugüne kadar seride hep arazi aracı ve tank üreten War Factory ve asker yetiştiren Barrack birimleri bulunacak. Lakin para kaynağını nereden sağlayacağımız henüz netleşmedi. İlk Generals'daki gibi helikopterlerle, kamyonlarla ya da işçilerle paket mi toplarız, yoksa Harvester gibi bir üniteyle maden mi toplarız, orası halen meçhul. EA ve BioWare, oyun çıktığında Generals 2'yi DLC'lerle destekleyip diri tutacağını sözünü şimdiden verdi bile; hatta Command & Conquer: Tiberium Alliances adında ücretsiz bir online oyun da duyuruldu ama EA, ağzıyla kuş tutsa Westwood zamanlarından kalan C&C oyuncularının gönlünü almayı başaramaz. Westwood'un ahını alan EA, bakalım Generals 2 ile serinin belini doğrultmayı başarabilecek mi? Zira eski C&C oyuncuları, EA'nın Westwood'u yutmasını halen kabullenebilmiş değiller.

■ Ahmet Özdemir



Yapım Naughty Dog **Dağıtım** Sony **Tür** Aksiyon / Adventure
Platform PS3 **Çıkış Tarihi** 2013 **Web** www.lastofus.com

The Last of Us

Katil mantar, sevgi ve dostluğa karşı

Bir kez istediği ortamı bulduktan sonra, Cordyceps mantarı ev sahibinin bünyesine yavaş yavaş yayılmaya başlar. Bunda o kadar başarılıdır ki kendi çıkarlarının optimum seviyede sağlandığından emin olmadan önce de varlığını ev sahibine asla hissettirmez.

Önce hayati olmayan bölgelere, organlara bulaşır ve ancak ondan sonra ölüm vuruşunu yapacak organlara saldırır. Fakat bunu yapmadan önce de ev sahibini, kendi yaşamını sürdürebileceği bir noktaya götürme emrini verir. Ev sahibi ölümüne doğru ilerler ve altın vuruş gerçekleşir, ev sahibinin yeni kiracısı, Cordyceps olur...

Hain bir mantar olmasına rağmen insanlar tarafından tedavi amacıyla da kullanılmakta bu mantar. The Last of Us'ta ise dünyanın tedavisi olarak işliyor: İnsanlığı ortadan kaldır, dünyayı kendi düzenine geri döndür.

Büyük bir sır

Mobil cihazların yaygınlaşmasıyla birlikte, sır gibi saklanan ürünlerin sağda solda unutulması da git gide yakınlaşıyor. The Last of Us'tan daha da haberimiz olmayacağı aslında fakat oyunun sanat yönetmeni ve yazarı Neil Druckmann, iPad'ini bir uçakta unutunca işin rengi değişti zira bu iPad'de, sır gibi saklanan oyunun fragmanı bulunmaktaydı. Neil Druckmann ve ekibi bir karar verdi ve oyunu, düşündüklerinden daha önce bir tarihte açıklamaya karar verdi. "Naughty Dog'un adı duyulmamış oyununun görüntüleri sızdı!" şeklinde bir haber göreceklere, bunu kendi elleriyle yapmak istediler.

LEVEL DVD'sinde de izleyebileceğiniz fragmandan anladığımız üzere, yer yer Uncharted'a benzeyen, yer yer de bu oyunla hiçbir ilgisi olmayan, daha çok bir "zombi hikayesi"ni andıran bir oyunla karşı karşıyayız.

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK



Ne var ki "zombi hikayesi" demeden önce iki kez düşünmemiz gerekiyor çünkü yapımcılar bu konuda biraz hassas. "The Last of Us kesinlikle bir zombi oyunu değil!" diye haykırıyorlar ve bir bildikleri vardır diye, biz de konuyu daha fazla uzatmıyoruz; zombi hikayesi değil diyorlarsa, değildir...

Yazının girişinde bahsettiğim sinsi mantar, orijinal haliyle sadece börtü böceğe bulaşan bir mantar. Naughty Dog demiş ki, "Bu mantar insanlara da bulaşsa, ne olur?" Çok güzel demiş ve bu sayede insanlık ortadan kalkmış. Adeta bir zombi istilası (Pardon Naughty Dog.) olmuşçasına, büyük şehirlerin hepsi ortadan kalkmış, medeniyete dair hiçbir şey kalmamış. Mantardan -henüz- etkilenmeyen bir azınlık ve mantarın kontrolünde, çiçek kafalı bir ton "yaratık", dünyanın nüfusunu oluşturmakta. Durum vahameti ortada ve biz de elbette ki bu karmaşanın içindeki süper güç değiliz. Hatta henüz kimi kontrol edeceğimizi bile tam anlamıyla bilmiyoruz.

Fragmanda iki tane karakter görüyoruz. Orta yaşlı bir adam ve küçük bir kız. Şefik küçük kızın Ellen Page'in aynı olduğunu söylüyor, ona hak vermeden geçemiyoruz. Orta yaşlı adamsa, kimseye benzemiyor, onunla ilgili özel bir durum yok.

Troy Baker tarafından canlandırılan Joel, kahraman olmaya hiç meraklı olmayan, sadece hayatta kalmaya çalışan bir adam. Ashley Johnson'ın canlandığı Ellie ise, 14 yaşında ve dünyanın içi dışına çıkmadan önce neler olduğunu hatırlamayan bir kızcağız. Hikaye bu iki karakter etrafında dönecek, onların ilişkileri ön plana çıkacak ve bir şeyleri vurmaktan öte, bu hayatta kalma mücadelesinde kahramanların karakterlerini incelerken bulacağımız kendimizi.

Naughty Dog inatla üstüne basıyor ve diyor ki, "Bu bir zombi istilası oyunu değil. Hatta bunun bir istilayla bile ilgisi yok. Fragmanda size yaratıkları gösterdik çünkü o işi aradan çıkartmak istedik. Evet, mantarların kontrolündeki o insanlar oyunda var ama oyunun odaklandığı nokta kesinlikle onlar değil; konu, Joel ve Ellie."

Bu durum bana biraz ICO'yu hatırlattı. Hatta The Last

I Am Legend



Oyunun fragmanının sonlarına doğru, ikilinin buldukları binadan dışarı çıktıklarını görüyoruz ve bu manzara, I Am Legend'da gördüğümüz New York manzarasından pek az farklı.

Eğer I Am Legend'i izlediyseniz, hatırlarsınız ki Will ağabeyimiz dünyayı ele geçiren bir virüs neticesinde hayatta kalmayı başaran tek insandır. (En azından öyle düşünülmektedir.) Tek dostu bir köpektir ve bu virüs maalesef geceleri harekete geçen, mutasyona uğramış birçok insan bırakmıştır geride. Artık tek başına kaldığına inanan Robert Neville, kah yaratıklarla boğuşur, kah tek başına yaşamın nasıl bir şey olduğunu her gün daha çok hisseder.

The Last of Us'ta da bu filmde büyük izler gördüğümüze inanıyorum. Tabii kadro biraz daha geniş olacaktır; daha çok karakter sahneye girip çıkacaktır ama işin özünde, I Am Legend'da nasıl New York'un ortasında ağaçlar, yeşillikler ve hatta geyikler görülüyorsa, burada da ikili kapıdan çıktığında, aynı manzarayı görmekteyiz...



■ Tedirgin ruh hali, yüzünden okunan Ellie...

Guardian'dan bile izler bulunabilir. Bu iki oyunda da karşılaştığınız engellerden çok, kahramanların birbirleriyle olan ilişkisi ön plandaydı ve The Last of Us'ta da, hem oynanışta, hem de hikayede bu durumu yoğun bir şekilde hissedeceğiz.

Seçenekler

Ne tip engellerle karşılaşacağımız konusunda ağzını kapalı tutan Naughty Dog, bu engellerin üstesinden gelme şeklinizi oyunu şekillendireceğini söylüyor. Heavy Rain kadar radikal seçimler yapacağımız veya sonuçlarının o denli önemli olacağı anlamına gelmiyor bu fakat kendi seçimlerimizi yapabileceğimiz konusunda gündemde.

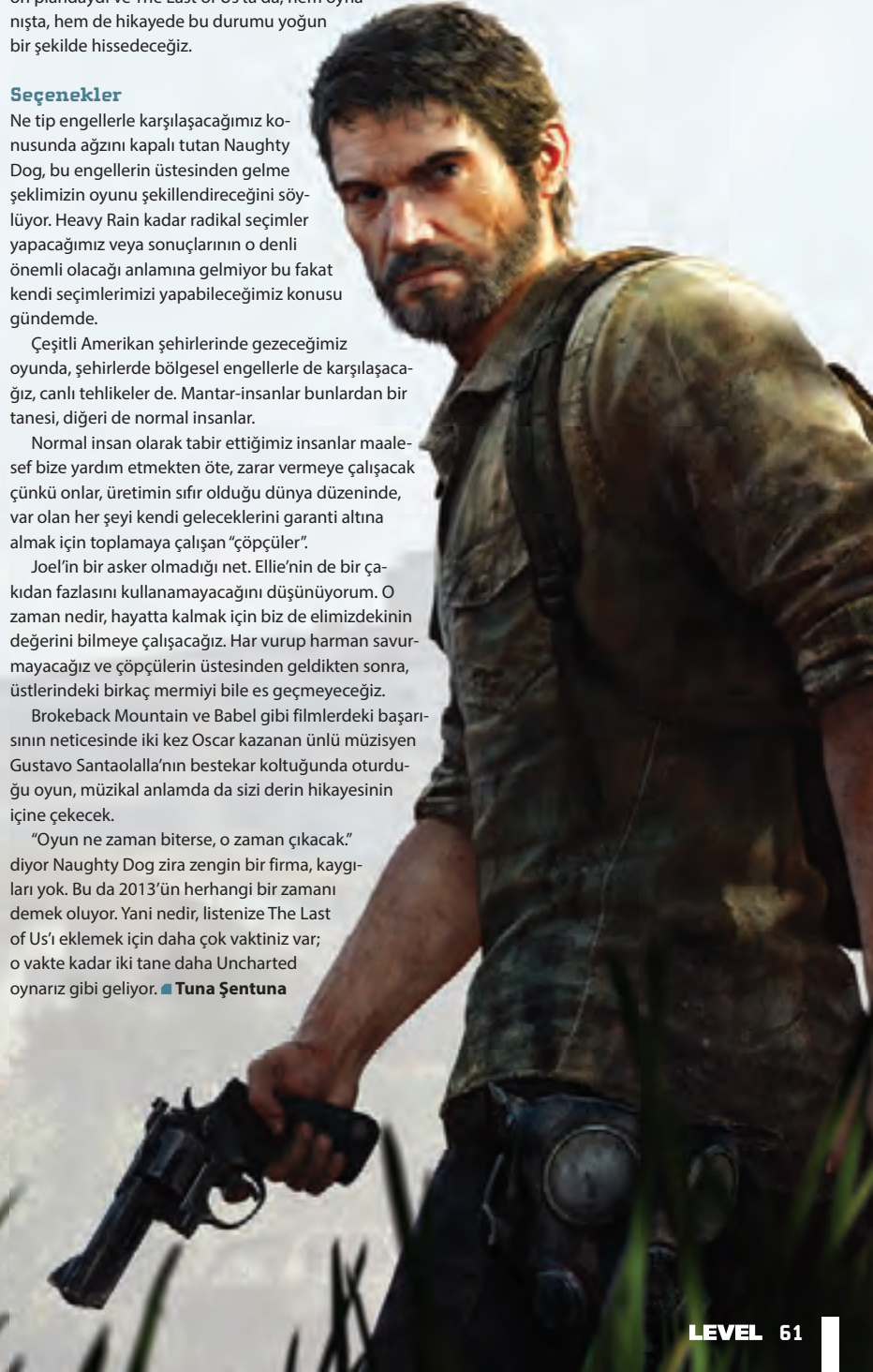
Çeşitli Amerikan şehirlerinde gezeceğimiz oyunda, şehirlerde bölgesel engellerle karşılaşacağız, canlı tehlikeler de. Mantar-insanlar bunlardan bir tanesi, diğeri de normal insanlar.

Normal insan olarak tabir ettiğimiz insanlar maalesef bize yardım etmekten öte, zarar vermeye çalışacak çünkü onlar, üretimin sıfır olduğu dünya düzeninde, var olan her şeyi kendi geleceklerini garanti altına almak için toplamaya çalışan "çöpçüler".

Joel'in bir asker olmadığı net. Ellie'nin de bir çakıdan fazlasını kullanamayacağını düşünüyorum. O zaman nedir, hayatta kalmak için biz de elimizdekini değerini bilmeye çalışacağız. Har vurup harman savurmayacağız ve çöpçülerin üstesinden geldikten sonra, üstlerindeki birkaç mermiyi bile es geçmeyeceğiz.

Brokeback Mountain ve Babel gibi filmlerdeki başarısının neticesinde iki kez Oscar kazanan ünlü müzisyen Gustavo Santaolalla'nın bestekar koltuğunda oturduğu oyun, müzikal anlamda da sizi derin hikayesinin içine çekecek.

"Oyun ne zaman biterse, o zaman çıkacak." diyor Naughty Dog zira zengin bir firma, kaygıları yok. Bu da 2013'ün herhangi bir zamanı demek oluyor. Yani nedir, listenize The Last of Us'ı eklemek için daha çok vaktiniz var; o vakte kadar iki tane daha Uncharted oynanız gibi geliyor. ■ Tuna Şentuna



blue JEAN

Ocak sayısı
bayilerde



20
Poster



**KATY PERRY MUSE RIHANNA TWILIGHT LADY GAGA MACHINE HEAD
MADONNA MAROON 5 ONE DIRECTION OPETH BRUNO MARS
BELLA THORNE CHILDREN OF BODOM ED WESTWICK ENRIQUE
IGLESIAS GIPSY JESSIE J. SUPER JUNIOR SUPERNATURAL**

Her ay
3 dergi





Yoshimitsu, Bryan'a karşı psikopata bağlarsa...



Yapım Namco Bandai **Dağıtım** Namco Bandai **Tür** Dövüş **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2012'nin dördüncü çeyreği **Web** www.tekken-official.jp/tag2ac

Tekken Tag Tournament 2

Bir elin nesi, iki elin sesi!

Ş u oyunu sırf Ahmet'le oynayabileyim diye PS3 versiyonunu alacağım; oyunun 2012'nin sonunda çıkacak olmasına aldırmadan. (Kim öle, kim kala sorunsalı.) Neden? Çünkü Tekken veyahut herhangi başka bir dövüş oyununu bilgisayara karşı oynamak, bir, bilemedin iki hafta oyalar. Ondan sonra yapay zeka yavan gelir, hep aynı stratejiyle karşındakini yenebilmek sıkıntı yaratır. Oysa ki dünyada ne çok oyuncu var ve hepsi nasıl da birbirinden farklı oynuyor... Bekle Ahmet, sadece bir yıl daha bekle, sonra seninle görüşeceğiz! (Bekliyorum Tuna, en güvendiğin adamının kellesini ödek bedeninden ayırmak için bekliyorum. - Ahmet)

44'ü bir arada

Tekken 5'teki ve Tekken 6'daki tüm karakterleri düşünün. Şimdi tek tek isimlerini soracağım, bilemeyenlerin LEVEL aboneliklerinin de iptal ettirilmesini sağlayacağım! (Deliymişim misal...)

Kimler yok ki Tekken Tag Tournament 2'de... (TTT2 daha kolay söyleniyor, tavsiye ederim.) TTT'deki Jun Kazama ve Ogre bile burada. Lars, Lei, Heihachi, Kazuya, Devil Jin, Normal Jin, Asuka, Eddy Gordo, Panda, Raven, Roger Jr... Saymakla bitmez. "Acaba benim sevdiğim karakter oyunda olacak mı?" demeyin, herkes burada!

PS2'nin çıkış oyunlarından biri olan TTT'yi oynadıysanız ve şu sıralar hala Tekken 6'da savaşmaya devam ediyorsanız, TTT2'ye kesinlikle hiçbir yabancıklık çekmeyeceksiniz. Önceki TTT oyununda olduğu gibi, burada da iki tane karakter seçiyor ve maç sırasında istediğimiz gibi aralarında geçiş yapabiliyoruz. Karakterler sırtlarını dönüp koşarak arenadan çıkıyor ve koşarak içeri giriyor. Çıkarken sorun yok ama karakterler giri yaparken, aşırı kısa bir süre de olsa açık viriyor ve rakibiniz de bunu değerlendirmeyi biliyor.

Marvel vs. Capcom 3'ün ve türevlerinin aksine, burada eğer bir karakteriniz nakavt olursa diğer karakter oyuna girmiyor, direkt olarak maç sonlanıyor. Bu da büyük bir stratejik mücadele demek aslına bakarsanız. Hem gözünüz

o an kontrol ettiğiniz karakterde olmalı, hem de dışarıda olan karakterin enerjisinde; eğer dışarıdaki karakterinizin enerjisi daha fazlaysa hemen onu oyuna dahil etmelisiniz. Burada bir durum daha var ve o da Tekken 6'daki "Rage" özelliğini yerini farklı bir şeye bırakmış olması. Hatırlarsanız Tekken 6'da, karakterinizin enerjisi belirli bir seviyenin altına düştüğünde Rage moduna geçiyordu ve vuruşları daha güçlü oluyordu. TTT2'de, kontrol ettiğiniz karakter dayak yedikçe, dışarıdaki ikinci karakteriniz hiddetleniyor ve bir noktada enerji barı yanıp sönmeye başlıyor. Şayet ki bu karakteri oyuna çağırırsanız, daha güçlü vuruşlar yapabiliyorsunuz.

Serbest düşüş

TTT2'ye özel olarak artık ikinci karakteri oyuna çağırıp "double grab" hareketi yapabileceksiniz. İki kişi, bir kişiyi evirip çevirip atıyor anlayacağınız. Bu hareketi yapmak biraz güç fakat etkileri gayet güzel. Tabii ki rakibiniz bu hareketten, normal tutma hareketlerinden kurtulduğu gibi kurtulmayı da ihmal etmiyor becerikliyse.

Tekken 6'da yere yapıştırdığımızda yerin kırılması ve neticesinde bir alt kata inme durumumuzda da bir farklılık söz konusu. Yer yine kırılıyor ama bu defa duvarlar da parçalanabiliyor ve daha da fenası, duvardan uçan siz olursanız, karşı tarafın dışarıda bekleyen karakteri, sizi indirdiğiniz yerde hazır ve nazır şekilde bekliyor. Bu da komboya devam etmek ve daha fazla hasar almak demek...

Grafiksel anlamda oyunda herhangi bir değişiklik görebildiğimi söyleyemem. Zaten şu anki haliyle, Tekken 6 son derece yeterli bir oyun ve bence üç boyutlu dövüş oyunlarındaki radikal grafiksel değişimi ancak yeni nesil konsollarda görebileceğiz.

Dövüş oyunlarına hayran kitlenin şu an arcade makinelerinde tecrübe edebileceği oyunun evlerimize girmesine daha çok var ama bu oyunu beklemeye kesinlikle değer. **■ Tuna Şentuna**

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Tekken Hybrid

TTT2'yi bir Arcade makinesinde deneme şansınız yoksa Tekken Hybrid adlı PS3'e özel Blu-ray disk satın alarak oyunun deneme sürümünü evinize getirebilirsiniz. Tekken Hybrid'in içinde Tekken: Blood Vengeance adındaki animasyon film, TTT'nin HD versiyonu ve TTT2'nin dört karakter seçeneği sunan bir demo versiyonu bulunuyor. Seçebileceğiniz karakterler Alisa, Devil Jin, Devil Kazuya ve Ling Xiaoyu.



Yapım The Sims Studio **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Simülasyon **Platform** PC
Çıkış Tarihi Mart 2012 **Web** www.thesims.com/en_gb/the-sims-showtime

The Sims 3: Showtime

Sahnede parıldama zamanı!

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Eveet, bakalım önümüzdeki Mart ayında piyasaya çıkacak olan yeni eklenti paketinde neler var. Bir önceki eklenti paketi olan Pets ile evimizi hayvanlara açmış ve kedi, köpek, hatta at sahibi olmuşuk. Bu yeni duruma alışmaya çalışır ve bir miktar da olsa evcil hayvan bakımına kendimizi kaptırmışken seriye yeni bir eklenti paketi geleceği haberi bizi sarstı ve kendimize getirdi.

Çoğu The Sims hayranının bu yeni eklenti paketine yorumu, "E zaten Late Night ile Ambitions vardı, buna ne gerek var ki? The Sims 4 nerede kaldı?" gibi sızlanmalar şeklinde olsa da eminim bu eklenti paketi de diğerleri gibi ilgi çekecek ve The Sims 3'ün şanını sürdürmeyi başaracaktır. "Hard diskim şişti, şişti, patlayacak bu eklentiler yüzünden!" diyenlerdenseniz, bu yeni paketin küçük bir yer işgal edeceğini bildirmek sanırım iç rahatlatıcı olacaktır bir nebze.

Efendim, bu yeni eklenti paketinde, her eklenti paketinde olduğu gibi pek çok yeniliğin getirileceği vurgulanıyor. Bunlardan en önemlisi artık Sim'imizin sahne hayatının da, yani bir şarkıcı, bir illüzyonist, bir akrobat ve hatta bir DJ olabileceği. Ben şahsen sihirbazlık işini deneyebilirim diyorum, o eğlenceli olacağı benziyor. Öte yandan oyuna bir miktar sosyal paylaşım özellikleri de eklenmiş ki SimPort özelliğini kullanarak oyuncular diğer arkadaşlarının Sim karakterini izlemek üzere kendi Sim'lerini onların sahneye çıktığı yerlere

gönderebilecekler. Sim'ler gösteri dünyasında kazandıği "başarı" puanlarıyla gerçek anlamda dünyaca ünlü birer Sim olabilecekler. Ayrıca oyun içine yerleştirilmiş olan sosyal medya araçları sayesinde oyuncuların Sim'lerinin duvarlarına yorum ve mesaj gönderebilmek, sohbet edebilmek, durum güncellemeleri yapabilmek de mümkün olacak. Sim'inizin gösterisini sergileyeceği alanı sizin kurmanız mümkün ve bu alanı ne kadar iyi kurarsanız, bu durum Sim'inizin gösterisinin başarısını da o derece etkiler hale geliyor. Bu da Sim'inizin gösteri dünyasında seçmiş olduğu kariyerde ilerlemesini oldukça etkileyen etkenlerden biri. Sahnedenizi koca bir stadyum olarak da inşa edebilirsiniz, bir gece kulübü olarak da, tercih size kalmış. Ve tabii ki bir The Sims klasiği olarak mutlaka eklenti paketleriyle gelen yeni sosyalleşme seçenekleri ve yeni mobilyalar ile görünüş seçenekleri, yeni NPC'ler olarak da korumalarınız ve menajerleriniz olaya çeşni katacak durumda.

Şahsen EA'ın biraz kolaya kaçtığını ben de fark etmiş olsam da bu dünya üzerindeki milyonlarca Sims severin bu eklenti paketini de es geçmeden, çıkar çıkmaz alacağını düşünüyorum. "Adamlar imparatorluğu çoktan kurmuş arkadaş, bize ancak çene yormak kalır!" diyerek Sim'inizin gösteri dünyasındaki kariyerinde size şimdiden başarılar diliyor ve huzurlarınızdan ayrılıyorum.

■ Meriç Erbay Bozkurt





Yapım Microsoft **Dağıtım** Microsoft **Tür** Simülasyon **Platform** PC
Çıkış Tarihi Belli Değil **Web** www.microsoft.com/games/flight

Microsoft Flight

Uçuşa hazır olun!



Simülasyon evreni eskiden böyle garip değildi halbuki. Artık tarla simülasyonundan sokak temizleme simülasyonlarına kadar uzanan enteresan ve geniş bir dünya oluverdi. Trenler, gemiler, tırlar, hatta insan sürme simülasyonu The Sims bile bu türün adını yukarılara taşıdı. Yıllarca bildiğimiz gibi olan, her seferinde bizi daha yukarılara uçuran, oyuna eklentiler katmamıza yarayan ve çokça geliştirilebilir olan bir oyun vardı, iyi hatırlayın. 28 yıl önce Microsoft Flight Simulator'ın hayata geldiği bir dünyadan bahsediyorum. İlk halinden bu yana, simülasyon adını aslında tek başına elinde gururla tutan bir oyun kendisi. Yıllar içinde de resmen oyun bile diyemeyeceğimiz kadar büyüdü ve uçuş eğitimlerinde bile adı geçer oldu. Microsoft Flight Simulator X (FSX) ile kendi adına uçuş simülasyonunu son raddeye taşıdı, öyle ki eklentileriyle, özel uçaklarıyla, birebir hazırlanmış kokpit görüntüleriyle ve nerede uçmak istiyorsanız gerçek dünyayla eş zamanlı olarak hava koşullarında uçabileceğiniz bir alt yapıya sahipti.

Önceki Flight Simulator'ların altyapısından sorumlu ACES firmasının da kapanmasıyla, Microsoft Studios, Microsoft Flight adı altında yepyeni bir simülasyon deneyimi hazırlamaya karar verdi. Yani Microsoft Flight Simulator'la kıyas yapmak ne kadar mantıklı düşer; tartışmaya açık, ikisinin de adı Microsoft'a ait. E3'te de Microsoft Flight'tan bahsedilse de, yine de ortaya sunulan bilgiler çok da fazla değil. Elimizdeki kapalı beta notlarına ve resmi açıklamalara baktığımızda, Microsoft'un bize, "Şimdiye kadar sunduklarımızın çok fazlası olacak!" dediğini görüyoruz. En çok bahsi geçen detay grafikler. Kapalı Beta notları ışıkların oldukça başarılı olduğunu, gökyüzü detaylarının neredeyse gerçek gibi görüldüğünü fakat yeryüzü detaylarında anti aliasing sıkıntıları olduğunu belirtiyor. Yeni DirectX'in de katkılarıyla gölgelendirmelerin ve sis detaylarının göz kamaştıracağı söyleniyor. Oyun sonuçta kapalı betada, durum böyleyse değişme ihtimali de var haliyle. Uçakların ve kokpit özelliklerinin de FSX'te olduğu gibi bütün detaylarının olacağı da belli. Oyun ne kadar kullanıcı dostu olacak, FSX'teki gibi geniş müdahalelere izin verecek mi, bunu da kısa zaman içinde öğreneceğiz gibi görünüyor.

Malum Microsoft kaptanken, oyun içinde geçen Games

For Windows - Live özelliğinden bahsetmemek olmaz. Live hesaplarıyla multiplayer moduna giriş yaparak oynanabilecek ve daha da güzel bir haber veriyorum; oyuncuların alışveriş ve eklenti bulması konusunda yardımcı olabilecek bir marketin de kurulacağı kesinleşti. Henüz tam kesinleşme de, E3 notlarında oyunun görev mantığının da olacağı kulaktan kulağa dolaşıyordu, eğer böyle olursa Microsoft Flight FSX'in görevlerinin yerini alır mı, daha ciddi bir campaign kıvamına mı gelir, bu da büyük bir soru işareti hala.

Simülasyon özellikle de uçuş simülasyonu severler için çok önemli ve güzel bir haber bu oyunun yakında çıkacak olması. "Oyun bölge bölge mi olacak?" sorusuna da net bir cevap veremiyoruz maalesef, açık dünya olursa tadından yenmez fakat, bir ihtimal Microsoft Flight: Tahiti, Microsoft Flight: London görürsek de oyunun geleceğinde şaşırma-yalım diye belirtiyorum. Yine de bu oyunu her ne kadar Microsoft Game Studios yapıyor olsa da, kendisini büyük bir sınav bekliyor, burası gayet net. Bize de de son kez Microsoft Flight Simulator'lara "Hoşça kal!" demek düşüyor, "Merhaba!" demek için hazırlandığımız Microsoft Flight ise kendinden beklenileni acaba verebilecek mi? ■ **Ayça Zaman**

■ **Hiç bulaşmasak daha mı iyi olacak?**



Ertağral Sängä

ROL PLAYING GÜNLÜKLERİ

Yıllardır FRP diyorum, Warhammer diyorum, Magic the Gathering diyorum... Konu ile alakalı herkesin ensesine yapıyorum, gerekirse sözleri ağızlarından tutup çekiyorum; kısacası olan biteni fazlasıyla yakinen takip ediyorum. Çünkü ben de bütün bu çılgınlığın içerisindeyim... Fakat her yıl yapılan üniversite "convention"larının yanında, Sihir Kafe kapandıktan sonra bu işle ilgilenen hemen herkes en az bir kere, "Abi toplanıp bir şeyler yapmak lazım." dedi, dedik, dedim... Bize tüm bu işlerle uğraşmayı öğreten jenerasyonun artık yitip gittiği bir dönemde sürekli bir araya gelmek istedik, lakin olmadı. Umudumuzu yitirmedik, bir kez daha denedik olamadı, olamadı... 2011 yılıysa bütün bu denemelerimizin meyvesini alacağımız yılmış meğerse biz de bilmiyorduk. Son bir topplaşma ve toplanmayla bütün zincirlerimizi kırmayı başardık ve onlarca kişi bir araya gelerek bir topluluk meydana getirdik; KONTAKT...

KONTAKT ismi aslen Türkiye Alt Kültür Topluluğu olarak isimlendirdiğimiz grubumuzun bir etkinliği olarak ortaya çıktı. İlk başlarda sadece fısıltı olarak düşünülen bu etkinlik, ilk toplantısında yeterince ilgi çekmeyi başardı. Aslında etkinliğimizi siz Rol Playing Günlükleri severlere en temel şekilde yazdığımız tanıtım yazısı üzerinden aktarmak istiyorum, böylece aklınızda çok daha net bir bilgi kalacağı gibi, ben de bazı isimleri unutarak yapacağım gaffardan kurtulmuş olurum.

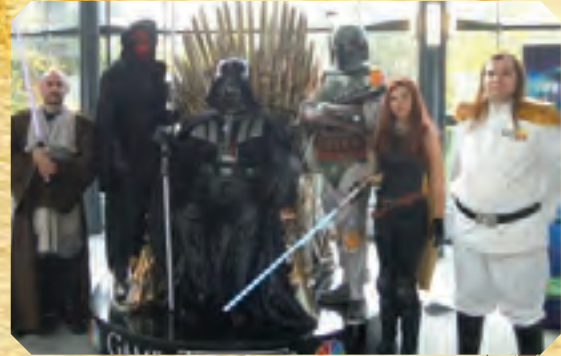
"Türkiye Alt Kültür Topluluğu üniversite öğrencileri, mezunları ve kültür etkinliklerini takip edenler tarafından oluşturulan bir topluluktur. Amacı Türkiye'de yeşeren alt kültür etkinliklerini daha büyük çaplı olarak gerçekleştirmek, yaş ve tecrübe limiti olmaksızın herkese tanıtmaktır. Fantastik edebiyat, bilim kurgu edebiyatı gibi alt kültür olan ve son yıllarda gün yüzüne çıkarak geniş kitleler tarafından tanınmaya başlayan kültürü anlatmak değil, doğrudan etkinlik alanında sergilemektedir.

Yıllardır etkinlik düzenleyen ancak küçük gruplarla kısıtlı kalan üniversiteler, FRP gibi masaüstü oyun kulüpleri bu oluşum için bir araya gelmiştir. Sonuçta İstanbul Teknik, İstanbul, Yıldız

Teknik, Yeditepe ve Koç üniversitelerinin kulüplerinin, öğrencilerinin ve mezunlarının; Kocaeli RP Topluluğu'nun; sekiz yıldır bu alanda çalışmalar yürüten FRPNET ve iki yıldır her ay buluşmalar düzenleyen Wizards of İstanbul üyelerinin; bireysel çaba gösteren, fanzin hazırlayan, internette yayın yapan kişilerin birlikte hareket etmesiyle şekil almıştır.

İstanbul'da olmamalarına rağmen Ankara, Eskişehir ve İzmir'deki üniversitelerin kulüpleri de bu oluşuma destek vermişlerdir."

Gelelim etkinliğimize... Etkinlik yani KONTAKT için seçilen yer İTÜ Maslak kampüsünde bulunan eski kütüphane oldu. Geçen haftalarca gergin bekleyişin ardından mekanı bize vereceklerini öğrendiğimizdeyse gerçekten çok sevindik. Tamam, mekanı almıştık ama daha yapacak yüzlerce iş vardı; gereken masa sayısından tutun da katılımcılar için hazırlanacak alanlara, haber verilecek onlarca firma ve ardi arkası kesilmeyen elektrik işleri bizleri bekliyordu. Fakat ekibin büyüklüğü, bütün bu dertlerin altından kolayca kalkmamıza olanak tanıdı. Kapı açılış saatini 11:00 olarak ayarlamıştık, malum daha erken insan gelmez diye düşündük ama o da ne? İnsanlar saat 09:30 itibarıyla kapıda kuyruk olmaya başlamışlardı bile. İçerideki yapılan son düzenlemelerden sonra açılan kapılar, her yaştan ve her cinsten insanı daha önce görmedikleri bir





dünyayı kendilerine sundu.

1,500 metrekairelik alanı ilk başta karşısında gören kafası karışık potansiyel ekip ilk başta bir afalladılar ama sonrasında kendilerine geldiler. Etkinlik alanının girişi birçok farklı firmaya ayrılmıştı; her türlü oyun malzemesi ve çizgi romanı temin etmenin mümkün olduğu bir giriş vardı anlayacağınız. Hemen arka tarafta duran LED TV'lerdeyse oyun çılgınlığı gün boyu devam etti, her türlü oyunu beraberce oynama fırsatı yakalayan katılımcılar kendilerinden geçti. Kendilerinin hemen yanında bulunan İstanbul Board Game Enthusiasts ise kutulu masaüstü oyunlarıyla etkinlik alanına gelenlerin fazlasıyla dikkatini çekti; hatta bu dikkat o kadar fazlaydı ki bir ara kendilerine ayrılan kısımda oturacak yer yoktu. Biraz daha arka kısımlara baktığımızdaysa Warhammer masaları ve envai çeşit Warhammer modelinin etrafı çevrelediğini görmeniz işten bile değildi. Her ne kadar maç yapma fırsatımız olmasa da herkese açık olarak açılan uzunca bir masada bolca boya yaptık; daha doğrusu merak edenlere boyanın nasıl yapılacağı ve Warhammer konusunda elimizden geldiğince bilgi verdik. Böyle güzel bir hobiye artan ilginin giderek büyüdüğünü görmekse beni bir hayli sevindirdi... Gelelim işin Magic the Gathering kısmına; efendim, sekiz kişilik "M12 sealed" Magic turnuvası bir anda ortamda bulunan rekabet duygusunun tavana vurmasına sebep oldu. Açılan booster'lar, kısa zamanda yapılması gereken desteler ve zeka dolu oyunlar etkinlik alanındaki birçok insanın bu maçları izlemesi için başlı başına yeterli bir sebepti.

Malum alan büyüktü ve her adımda karşınıza bir şeyler çıkması ihtimali bulunuyordu... Ve bir iki adım daha attığımızda etrafı tamamen kapalı bir mekanda özene bezene hazırlanmış o güzelim LARP oyunları ile karşılaşılırdınız... Bütün oyuncuların karakterlerinin kıyafetlerine uygun bir şekilde giyindiği canlı rol yapma oyunları, olabildiğince sessizlik ve sükunet içerisinde gerçekleştirildi.

Ve gelelim işin diğer tarafına... Yani etkinlik alanının büyük bir kısmını kaplayan Cosplay furçasının bulunduğu kısma. Kısım demek aslında birazcık yanlış zira onlar her yerdeydi, evet, Türkiye'nin ilk manga dergisi için açılmış bir stant ve benzeri birçok cihaz bu bölümde bulunuyordu ama cosplay'çiler her yerdeydi. Üzerlerine giydikleri envai çeşit kıyafet ile KONTAKT' a adlarını altın harflerle yazdırmayı başardılar. Anime karakterlerinden tutun da tanınmış birçok oyunun karakterlerine kadar uzayan bir liste bulunuyordu. En kötüsü bile gerçekten görmeğe değer olan kostümler, etkinlik alanındaki herkesin dikkatini çekmeyi başardı.

Üst katta bulunan 26 masalık FRP etkinliğiye, gerçekten insanların günümüzde masaüstü rol yapma oyunlarına olan ilgisini ortaya koymaya yetti. Mekana hakim olan yüksek ses, arada bir üst kattan gelen kahkahalar ve gaza gelmiş oyuncular tarafından bozuluyordu. Tabii ki bütün bunların yanına bir de bir cihaz vardı ki etkinlik alanında bütün KONTAKT etkinliğine adını yazdırdı. Game of Thrones isimli dizinin o meşhur tahti sevgili okur! İçeri girenlerin ister istemez dikkatini çeken bu devasa taht, bütün bir etkinlik alanını üzerinde taşıdı resmen. Kendisiyle fotoğraf çekirmek isteyenler sıraya girdi, fotoğraf çeken makinelerin şarjı bitti. Bir de bütün bunlara orijinal kostümleriyle Star Wars ekibi eklenince...

Eh bu saatten sonra ne diyeceğimin bir önemi yok değil mi sevgili okur? Onlarca insan, yüzlerce saatini verdi bu etkinlik için. Türkiye'de böyle bir etkinliğin yapılabileceğini gösterdi; gerçekten tek yürek, tek bilek oldu ve "olmaz" deneni başardı... Bendeniz ise her ne kadar sadece ilk iki toplantıya katılabiliş olsam da böyle bir etkinliğin parçası olmaktan dolayı gurur duyuyorum. Daha nice KONTAKT'lara...

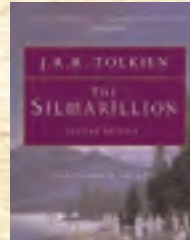
■ www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne dinledim

Bu nasıl bir sestir, bu nasıl bir gitardır, bu nasıl bir enerjidir... Hazır iyice eskilerden gidiyorken aklıma gelen önemli gruplardan bir tanesi olan AC&DC'yi tavsiye etmek istedim. Özellikle günümüzdeki "power metal" riflerinin arkasına sığınan birçok gruptan sonra kendilerini dinlemek inanın bambaşka bir duygu. 1973 yılında Sydney'de kurulan

grupur, rock and roll'un tam o heavy metal'e geçiş dönemini birebir yaşamış bir gruptur. Vokallere alışmak günümüz dinleyicisi için her ne kadar başlangıçta zor olsa da, "Highway to Hell", "Back in Black" ve "T.N.T" gibi albümlerini dinledikten sonra siz de bana hak vereceksiniz. Size tavsiyem halen AC&DC hakkında bir şey bilmiyorsanız, bir anda önce kendilerinin konser görüntülerine ulaşmanız; o zaman beni daha iyi anlayacaksınız.

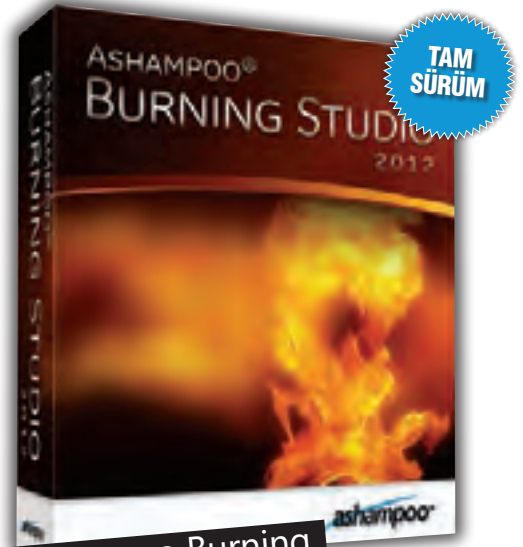


Ne okudum

Ben bu kitabı hayatımın belirli dönemlerinde okurum, yani senede en az bir kere okuyorum diyelim genel olarak. Neden mi? Çünkü yaratılmış olan Orta Dünya'yı ve daha da ötesi J.R.R. Tolkien'in nereden başlayıp, nereye vermek istediğini daha iyi anlamak istiyorum. Orta Dünya birçoklarının algısının ötesinde bir kavram ve eğer siz de hayal gücünün geldiği bu farklı nokta hakkında daha çok bilgi edinmek istiyorsanız bu kitabı kesinlikle okumalısınız. Orta Dünya'nın nasıl oluştuğundan tutun da dünya üzerinde yaşayan ırkların ve kendilerin soy ağaçlarının dahi bulunduğu bu eşiz eser, harika bir mitolojiyi içerisinde barındırıyor. Edebiyatla yakından ilgilenenlereyse fazlasıyla, aşırı derecede, inanılmaz bir boyutta tavsiye ediyorum.

PCnet Ocak sayısıyla

Son 5 yılın PCnet arşivi ve tam sürüm disk yazma yazılımı hediye!



Ashampoo Burning Studio 2012



İnceleme

Uzak diyarlarda

Star Wars hayranlarının sabırsızlıkla beklediği Star Wars: The Old Republic sonunda sevenleriyle buluştu. Star Wars: Knights of the Old Republic'ten bu yana sessizliğini koruyan BioWare, sonunda hayranlarının yüzünü güldürmeyi bildi. Hatırlarsanız Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords'un yapımını BioWare değil, Obsidian Entertainment üstlenmişti.

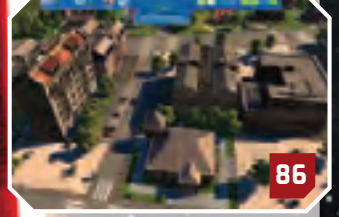
Yeni yıla adım attığımız şu günlerde bizi Halo evreninde kızıyan yeni bir savaş bekliyor. Xbox 360'ın vazgeçilmez demirbaşlarından Halo serisi, Halo: Combat Evolved Anniversary ile yoluna devam ediyor. Jurassic Park ise bizi dinazorların dünyasına geri çağırıyor. Son dönemde atağa geçen Kinect oyunlarına Rabbits: Alive & Kicking eklendi. Bakın bakalım bu ayki Kinect oyunu damak tadınıza uygun bir şeye benziyor mu.



70

Halo Combat Evolved Anniversary

Aynı savaşı yeniden başlatmak için geçerli bir sebep gerek.



86

Cities XL 2012

Şehir simülasyonu aşerener için bir umut olabilir mi?



88

Serious Sam 3: BFE

Mizahi shooter oyunu bıraktığı yerden devam ediyor yolculuğuna.

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak oyunun 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.

Star Wars: The Old Republic

Darth Vader'dan binlerce yıl öncesine gidip geçmişle yüzleşmeye hazır mısınız?

74

Yapım **343 Studios**
Dağıtım **Microsoft**
Tür **FPS**
Platform **Xbox 360**
Web www.xbox.com/halo



Eski - Yeni

Yapımcılar oyuna her türlü özelliği eklemek adına, hoş bir dokunuş da yapmayı ihmal etmemiş. Oyunun istediğiniz kısmında, 10 yıl öncenin grafiklerine geçiş yapabiliyorsunuz. Bunun gerçekleştirmesi için çok kısa bir süre bekliyorsunuz fakat 10 yılda nasıl bir grafiksel gelişme olduğunu da anlamamız için güzel fırsat çıkıyor.

Halo: Combat Evolved Anniversary

Zaman makinesinde 10 yıl

Xbox piyasaya çıktığında, ne yalan söyleyeyim, hiç ilgimi çekmemişti. Elimde kapı gibi PS2 vardı ve oyunlarına yetişeyim derken zaten maraton yarışısına dönmüştüm, bir başka konsola hiçbir şekilde ihtiyacım yoktu. Zaten Microsoft da Xbox ile istediği başarıyı elde edemedi ama bu konsolu, bir deneme cihazı olarak kullanmaktan da geri kalmadı. 10 yıl önce, Halo adındaki o "konsol FPS'ini" bu sistem için tasarladı ve Halo, inanılmaz bir başarıya imza atarak online olarak oynanan (O dönemde konsollarda online oyun oynamak diye bir şeye pek rastlanmıyordu.) en iyi oyunlardan bir tanesi, belki de en iyisi oldu. FPS'lerin geleceğinin konsollarda devam edeceği, o zamanlarda, Halo ile belirlenmişti...

"Böylesine büyük bir yapıyı, günümüzün HD teknolojisiyle oynamak ister miydiniz?" sorusuna büyük bir çoğunluk, "Evet!" demiş olacak ki Halo: Combat Evolved Anniversary ile eski oyunu, yeni grafiklerle tekrar evlerimizde konuk oldu.

Covenant mı? O da kim?!

Xbox zamanında Halo'yu kaçırmışsınızdır, Türkiye'de yaşadığınız için Halo'yla tanışmamışsınızdır (Bu oyun sanıyorum sadece ABD'de ünlü.), o yüzden size oyunda neler olduğundan kısaca bahsedeyim.

Master Chief, bir süper asker, "cryogenic" uykusundan uyanıyor ve bakıyor ki insanlık tehlike altında. Covenant adındaki bir uzaylı ırk, insanlığı her yerde tehdit ediyor ve Master Chief de soluğu Halo'da, nereden geldiği belli olmayan uzay istasyonunda alıyor. Bu uzay istasyonunda da koruması gereken bir yapay zeka var: Cortana. Cortana'nın bilgi dağıtıcısı hayli geniş ve ondan Halo'nun neden var olduğunu öğrenebileceğini düşünüyor Master Chief. Bu şekilde de koridorlarda koşuşturacağız büyük macera başlamış oluyor.

Tabii ki sonuçta 10 yıllık oyun, grafiklerini ne kadar yenilenen de oynanış halen aynı. Zaten Microsoft da oynanışın

hiçbir kısmına dokunmamış ki keşke dokunsaymış. (Gerçi o zaman da başka bir oyun olurmuş bildiğimiz Halo.)

Yeni FPS'ler şahane diye demiyorum ama Halo da pek can sıkıcı bir oynanışa sahipmiş yahu. Koş koş koş, koridorlarda ateş et, dışarı çık ateş et, koridora yine gir, koş, koş, koş ve nihayetinde kaybol! Halo kadar labirentimsi ortamlar süren bir tek oyun hatırlıyorum, o da 7th Guest'in mahzenlerindeki labirent! (7th Guest'i hatırlıyorsanız, en az 28 yaşındasınızdır.)

Sen söyle, o yapısın

Tek kişilik oyunda anlatılacak pek fazla bir şey yok, oyun aynı oyun. Yalnız Kinect desteği ilginç bir özellik olarak oyunda yer almış. Kinect'in "ses" özelliğini kullanıyor oyun ve sizin söyledüğünüz bazı kelimelerin algılanmasını sağlıyor. "Grenade!" diye bağıriyorsunuz, karakteriniz bombayı fırlatıyor. "Reload!" diyorsunuz, Master Chief şarjör değiştiriyor. Kelimeleri çok güzel seçiyor Kinect ama uygulamakta biraz geç kalıyor maalesef ve çatışmanın ortasında böylesine bir gecikme, hayatınıza mal olabiliyor.

Gelelim multiplayer'a. Halo: Reach'in multiplayer sistemi kullanılmış bu kısımda ve sadece yedi tane harita var. Bu haritalar Halo'dan ve Halo 2'den özenerek seçilmiş, bir nevi "best of" ve pek de tatmin edici değil. Daha çok harita olsaydı, hiç de fena olmazdı bana sorarsanız. Kısacası oyunun multiplayer kısmı, Halo: Reach için hazırlanan bir paketten farklı olmamış.

Halo'yu hiçbir zaman Türk oyuncularına hitap eden bir oyun olarak görmedim. Bunu kendim veya dergideki diğer arkadaşlar adına söylemiyorum; bana gelen e-postalar, sizle yaptığım konuşmalardan da Halo oynayan pek az kişi gördüm. Dolayısıyla bu oyunu almak için gerçekten çok sağlam bir Halo fanatığı olmalısınız, yoksa eskimiş oynanış ve birkaç ekstra harita sunan multiplayer kısmıyla, pek de tercih edilecek bir oyun değil. **Tuna Şentuna**

Halo: Combat Evolved Anniversary

+ Halo'yu HD grafik kalitesiyle yaşamak için iyi bir fırsat sunuyor

- Eski Halo'nun aslında oynanışta pek de iyi olmadığını gösteriyor, multiplayer kısmı tatmin edici değil

7,3

Alternatif

Battlefield 3
Call of Duty: Modern Warfare 3
Halo: Reach



Yapım **Team 6 Studios**
Dağıtım **Strategy First**
Tür **Yarış**
Platform **PC**
Web flatout3.team6-games.com

FlatOut 3: Chaos & Destruction

Kaos kısmı doğru

Geçen gün Şefik'le konuşuyoruz, FlatOut 3 lafi geçti. "Yazsana incelemesini." falan diyor; dedim, "Ben onu habere yazacaktım, ne incelemesi?" Meğerse oyunun açıklanmasıyla çıkış tarihi arasında toplamda 16 dakika varmış ve oyun çıkıvermiş! Ağzım açık bakarken oyunu Steam'den indirmişim bile. Fakat keşke, indirmez olaymışım...

Hala Burnout tadında bir oyun peşinde olduğumdan mıdır, bilmiyorum, FlatOut 3'e birkaç saniye sempatiyle yaklaştım ama o bu sempatiyi ezdi, geçti.

Uzun süredir bu denli uyduruk bir oyun oynamamıştım arkadaşlar, FlatOut 3 çok iyi geldi bunun üstüne. Ne grafikler grafik, ne oynanış bir şey

benziyor. Yine de hemen sinirlenmeyelim, oyuna biraz göz gezdirelim.

45'e yakın araç var oyunda. Bu önemli bir rakam ve bu araçlar arasında buldozeri de var, arabası da, pikabı da. Peki bu araç sayısı oyuna nasıl etki ediyor? Neredeyse hiçbir şekilde! Nedeni basit; tüm araçlar birbirine benziyor ve hepsini kontrol etmek o kadar zor ki çoğu elinizden kaçıp gidiyor. Pistlere sanki zeytinyağı terapisi uygulanmış, olmuş hepsi birer buz pisti!

Pist sayısı da 60'a yakın. Ne hoş, ne güzel. Peki pistler birbirine benziyor mu? Yok canım, hiç olur mu öyle şey?!

Oyun modlarına girmek isterdim ama girmiyorum zira hepsi zevksiz, hepsi asabiyet kaynağı.

Çoğunda "bas gaza, virajı iyi al, rakiplerine bulaşman gerekmiyorsa hiç bulaşma ve maçı kazan" formülünü uygulayarak başarılı olabiliyorsunuz.

Boş sunucularda multiplayer oyun avcılığı yapacağınıza, alın Need for Speed: The Run'ı, paşa paşa yarış keyfini yaşayın. Şu haliyle FlatOut 3, yaratıcılıktan ve detaydan son derece uzak, zevksiz bir oyundan başkası değil. **Tuna Şentuna**

FlatOut 3: Chaos & Destruction

+ Düşük konfigürasyonlarda bile iyi performans veriyor
- Oynanış ve grafikler çağın çok gerisinde, her şey aceleye gelmiş gibi duruyor

3,3

Real Warfare 2: Northern Crusade

Gerçekten mi?

Birinci Real Warfare ve ardından gelen, 1242 yılını anlatan görev paketinden sonra Real Warfare serisinin ikinci oyunu da karşımızda. Oyunu çok kısaca anlatmak gerekirse "bulanık Total War" olarak tanımlayabiliriz. Yani oyun, -Total War serisinde olduğu gibi- dev orduların meydan savaşlarını yönetmenizi sağlıyor. Ancak Total War'dan farklı olarak ekranda çok güçlü bir flu efekti var. Ayrıca Ukraynalı yapımcıların geliştirdiği oyun aslında sadece Total War'dan etkilenmemiş. Mount & Blade serisinden de ilham almış görünüyor zira Total War'da yapmadığınız ticareti bu oyunda yapabiliyorsunuz. Yani ordularınızla Avrupa'yı fethetmeye çalışırken bir yandan da haritayı kaplayan şehirlerde ve kasabalarda üretilen ticari ürünleri oradan oraya taşıyıp satarak ticari kazanç da elde

edebiliyorsunuz.

Oyun, 1242 görev paketindeki faciadan sonra hiç beklemediğim kadar iyi kotarılmış. Askerlerin detaylı istatistikleri ve puanlandırmaları veya çatışma sırasında hangi açıdan saldırdıklarının bile dikkate alınması, Real Warfare 2'nin savaşlarını daha gerçekçi kılmış. Yapay zekada hala küçük sorunlar yaşandığı görülse de yapay zeka sorununu tam anlamıyla çözebilmiş bir oyunu piyasada bulmanın zaten mümkün olmadığını da hatırlamak lazım.

Total War gibi piyasada çok güçlü bir örneği bulunan oyunların, genellikle o büyük markanın yarattığı ilgiden faydalanıp tokatlayabildikleri kadar para tokatlamaya çalışan uyduruk yapımlar olmasına alıştığımızdan olsa gerek, Real Warfare 2'nin güzel bir oyun olabileceğine pek ihtimal vermiyordum ancak Ukraynalı yapımcılar, seslerine, grafiklerine, sunumuna özel bir önem verdikleri oyunlarının arkasında durup onu geliştirmek için her şeyi yapıyor gibi görünüyorlar. Birkaç seneye kadar Real Warfare serisinin de Total War karşısında, Battlefield ve Call of Duty ikilisi gibi rakip olarak yükseldiğini görebiliriz. Strateji severlerin gönül rahatlığıyla alıp oynayabilecekleri bir oyun olmuş. **Cem Şancı**

Real Warfare 2: Northern Crusade

+ Tarihi ambiyans, güzel grafikler, dokunaklı öykü
- Flu efekti biraz daha abartılırsa puan kırma sebebi olacak

7,2

Yapım **Unicorn Games**
Dağıtım **1C Publishing**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web www.real-warfare.com





Trine 2



Yine mi ya!

Zaman ne kadar hızlı geçiyor yahu. İlk oyunu oynayışımı dün gibi hatırlıyorum; o birbiriyle alakasız üç karakterin zorlu mücadelesine eşlik edişimi, o fantastik dünyada attığım ilk adımları, Frozenbyte'in adını ilk duyuşumu ve oyunu bitirdikten sonraki rahatlamamı... Aradan iki buçuk yıl geçmiş, ben olup biten her şeyi unutmuşum, derdi, tasayı geride bırakmışım ama yapımcılar rahat durmamış, muhteşem üçlüyü yeniden bir araya toplamışlar. Oldu mu şimdi?! Kim uğraşacak aynı sorunlarla, düşmanlarla, kim getirecek oyunun sonunu da rahat bir nefes alacak bir daha? Ben. Peki.

Trine 2, ilk oyundaki uyumlu (!) üçlüyü, yani Amadeus'u, Pontius'u ve Zoya'yı yeniden bir araya topluyor. Geçmişti unutup kendi yaşamlarını sürdürmeye başlayan kahramanlar, karşılarında bir anda beliren Trine yüzünden önce irkiliyor, sonra da başlarına geleceği tahmin ederek yola koyuluyorlar. İlk oyunu oynamayanlar ve karakterleri tanımayanlar için kısaca not düşeyim: Amadeus, sıradan ve sadece basit birkaç yeteneğe sahip bir büyücü. Pontius, yemek yemekten harap olup göbek yapmış bir şövalye. Zoya ise çatıdan çatıya, duvardan duvara atlayan bir hırsız. (Evet, kahramanlarımızdan biri hırsız!) Her biri farklı yeteneklere sahip bu üçlüyü bir araya getirmek ve kendi yaşama amaçlarını bir kenara bırakıp ortak payede buluşturmaksa bizim görevimiz.

Trine 2'ye başlar başlamaz görselliğe hayran kaldım. Oyun aslında soldan sağa doğru ilerlediğimiz ve hem engelleri aştığımız, hem de düşmanlarla çarpıştığımız bir platform oyunu temelinde ama görsellik öylesine başarılı

hazırlamış, o iki boyutlu oyun yapısı öylesine etkileyici bir üç boyutlu görsellikle süslenmiş ki oyunun başlarında durup durup ya da birkaç adım ata ata manzarayı, boyut kazandırılmış arka plandaki değişimleri izleyip durdum. Bir miktar yol aldığımdaysa hem karakterlerin kendilerine has özelliklerini denemek, hem de düşmanlarla burun buruna kalmak vesilesiyle oyunun asıl amacına dönüş yaptım. Bu serüvende ihtiyacımız olanlara platformları aşmak, düşmanları alt etmek ve etrafa yayılmış her türlü parıltıyı toplamak. Tüm bunlar için kullanmamız gereken şeyse karakterlerin kendilerine has yetenekleri. Amadeus ile ilk başlarda bir kutu yaratabiliyor, ağır objeleri hareket ettirebiliyor ve zamanla farklı platformlar oluşturabiliyoruz. Pontius'un pek bir yeteneği yok ve tamamen kaba kuvvetini, kılıcını, kalkanını ve balyozunu kullanarak başlıyor ekibe katkı sağlamaya. Zoya ise hırsızlığın gereklerinden birini, her yere ulaşabilme yeteneğini kullanıyor ve kancalı ipini tutturabildiği her yere ulaşabiliyor, düşmanlara karşysa okunu kullanıyor.

Karakterlerin yeteneklerini ve oyunun yapısını bir araya getirip oynanıştan bahsetmek gerekirse az önce söylediğim gibi, iki boyutlu bir platform oyunu mantığı üzerine kurulu Trine 2 ve karakterlerin yetenekleri de işin içine dahil olunca fazlasıyla eğlenceli bir oynanış ortaya çıkıyor. Oyun boyunca aynı anda tek bir karakteri kontrol edebilmemize rağmen istediğimiz an karakterler arasında geçiş yapabiliyoruz. Objeleri hareket ettirebilmek, onların yerlerini değiştirebilmek, iple sarkabilmek ve benzeri aksiyonlarda oyunun yerçekimi detayı ön plana çıkıyor. Oldukça rahat kontrollere sahip oyunda yerçekimine her an dikkat etmelisiniz ve çözüm yolu ararken sürekli olarak yerçekimine yoğunlaşmalısınız.



Alternatif

Outland
Rayman Origins
The Fancy Pants Adventures

Alın size ipucu: Tepede duran bir iksiri alabilmek için oraya kadar tırmanmanıza gerek var mı? Alın bir objeyi, kaldırın, iksiri ittirin ve o aşağıya gelsin, bu kadar basit! Üstelik sadece iksir değil, yetenek puanı da toplamalısınız ki bu sayede karakterlere yeni yetenekler kazandırmak mümkün oluyor.

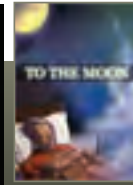
Oyunun senaryo modunu oynarken çok rahat edecek, bir an olsun sinirlenmeyeceksiniz. Aslında zaman zaman sağa sola sıkışıp sinirlenebilirsiniz ama oyunun her an, her yerde kayıt etmeye izin vermesi, sinirinizin bozulduğu her noktada oyunu kaydedip kapatmanıza imkan tanıyor. Öte yandan ilk oyundan farklı olarak Trine 2'nin online ve lokal multiplayer desteği bulunuyor, bu sayede üç arkadaş bir araya gelip daha çabuk yol alabiliyoruz. Şu ana kadar saydığım tüm detaylara ulaşmanın bedeliyse sadece 14.99\$ ki bu parayı ödemek için Steam'e, GamersGate'e, Direct2Drive'a, PlayStation Network'e, Xbox Live'a ya da Mac App Store'a uğramanız yeterli. Bence fazlasıyla değer. **Şefik Akkoç**

Trine 2

+ Eğlenceli oynanış, renkli ve büyüleyici görsellik, düşük fiyat
- Nadiren de olsa sağa sola sıkışılması, sıradan hikaye

9,0

Yapım **Frozenbyte**
Dağıtım **Frozenbyte**
Tür **Aksiyon / Puzzle / Platform**
Platform **PC, PS3, Xbox 360, Mac**
Web **www.trine2.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Tiglon**



Yapım Freebird Games
Dağıtım Freebird Games
Tür Adventure
Platform PC
Web freebirdgames.com/to_the_moon



To the Moon

Fly me to the moon...



Bugün sabah 6:30'da yattım, sonra 9:30'da kalkıp işimin başına döndüm tekrar.

Çevirim vardı bir tane, dün bütün gece onun başındaydım. Üç saatlik uyku ve bu kafa yorgunluğu ile hemen sızırıverim diyordum kendi kendime ama bu oyun beni uyandırdı. Ben şahsen grafik manyağıyım. Evet, bunu itiraf ediyorum, 3D dedin mi akan sular durur bende ama bunun yanında o eski iki boyutlu oyunların bazılarında ben de vazgeçemiyorum. Bu grafikten yoksun oyunları sevmemin ve bir türlü vazgeçemememini nedeniye hikayelerinin derinliği, o küçücük haritada anlatılan dram, komedi, hayaller, zaferler, çaresizlikler... To the Moon'u ilk oynadığımda işte

benler geldi aklıma. Yine o hayallerin içine dalmıştım işte, bit bit pikselleri fark etmeden.

To the Moon, iki bilim adamının görevlerini yerine getirmek için geldikleri evin önünde ufak bir sincaba çarpmamak için bir ağaca çarpmalarıyla başlıyor. Bilim adamlarımız Dr. Neil Watts'ın ve Dr. Eva Rosalene'in göreviyse oldukça ilginç. Ölmekte olan yaşlı bir adamın, yani Johnny'nin son arzusunun gerçekleştirilmek. Yaşlı adamın son arzusuysa Ay'a gitmek. İmkansız gibi görünen

Karakterler arasında hazırlanan diyaloglar son derece etkili, öyle ki sizi sahnenin içine çekiyor ve sanki yaşananların hepsi gözünüzün önünde gerçekleşiyor

bu dileği yerine getirmek Watts ve Rosalene için hiç de zor görünmüyor; çünkü onların geliştirmiş oldukları bir cihaz sayesinde yaşlı adamın dileğini gerçekleştirebilmek için ilginç bir yöntemler var. Johnny'nin geçmişteki hafıza kırıntıları içerisinde dolanıp onun hayatına ilişkin bilgiler toplamak ve dileğini gerçekleştirmek için geçmişte yaptığı şeyleri değiştirmek. Bir nevi geçmişe yolculuk benzeri bir durum yani. Düşünsenize, geçmişte yaptığımız bazı anıları yeniden yaşama fırsatınız olsaydı nasıl kararlar verirdiniz?

Hem ürkütücü, hem de ilgi çekici olan bu sorunun cevabını bulmak için ilerliyoruz oyunda piksel piksel. Eva'nın ve Neil'in birbirleriyle sürekli atışmaları ve oyun içerisine yerleştirilmiş akıllıca espriler olaya renk katıyor. Bir taraftan ilerlerken Johnny'nin geçmişinde, diğer taraftan yavaş yavaş bir dramın perdesini aralamaya başlıyoruz. Karakterler arasında hazırlanan diyaloglar son derece etkili, öyle ki sizi sahnenin içine çekiyor ve sanki yaşananların hepsi gözünüzün önünde gerçekleşiyor. Oyunda çözülmesi gereken ama oldukça kolay olan bulmacalar var; kapalı bölümleri aydınlatıp resmi ortaya çıkarmak şeklinde bu bulmacalar.

To the Moon, 16-bit oyunlar gibi görüldüğünden o piksellerin içinden farklı nesneyi seçebilecek gözlemlere de ihtiyaç var. Gerçi bu zombiye benzer yorgun gözlerle seçebildiğime göre bende de iyi göz varmış yani.

Neyse, Johnny gizemli bir adam, her yer pikseli ama müzik şahane, tam da "neydi o gençlik günlerim" dedirten bir havaya sahip ama pikselleri görüp hafife almayın, bir bakmışsınız karakterler arasındaki diyaloglarda kendinizi kaybetmişsiniz.

Belki oradan atlayan canavarlar, buradan zıplayan piyade birlikleri filan yok bu oyunda ama inanılmaz bir senaryo ve anlatım derinliği var. Benim gibi grafik delisi birini bile uzun bir süre başında tutabilmiş olması, onun diğer point & click tarzı macera oyunlarından ayrılmasını sağlıyor. Kendi sitesinden bedava bir saatlik bir süre için indirebileceğiniz oyun sizi sararsa o zaman uygun bir fiyatla oyunun tamamına sahip olmanız da mümkün. Hem öyle yok süper ekran kartıymış, yok konsoluymuş, onlara da ihtiyacınız yok. Bırakın şimdilik onları bir kenara, kaybolun bakalım sır verir ser vermez yaşlı amca Johnny'nin geçmişinde, öğrenin neler saklıymış o deniz fenerinde...

■ Meriç Erbay Bozkurt

To the Moon

- + İnanılmaz derecede derin ve güzel anlatılmış bir senaryo, karakterler arasındaki diyaloglar, sürekli "Acaba şimdi ne olacak?" duygusu içerisinde ilerlemek
- Gelişmiş grafik tutkunlarına zayıf gelebilecek görsellik

9,0



Alternatif

The Binding of Isaac
The Book of Unwritten Tales
The Curse of Monkey Island





Yarı Görünmez Harita

Bunu da gördüm ya artık ölsem de gam yemem... Yıllardır "bir haritaya bak, bir oyuna bak" sorununa kökünden çözüm getirmiş SWTOR. Normalde tamamen ekranı kaplayan haritamız, koşmaya başladığımız zaman hafif silik bir hal alıyor, bu sayede hem görevlerimizi hartadan takip ediyor, hem de kafamızı mob'lara çarpmadan rahat bir şekilde ilerleyebiliyoruz.

Star Wars: The Old Republic



Bundan çok uzun zaman önce...

Uzun zamandır şu oyun hakkında bir şeyler karalamak için bekliyordum, daha doğrusu karaladım karalayacağımı ama kendi gözlerimle görüp keyfine varıncaya kadar oynadıktan sonra bir şeyler yazmaktan bahsediyorum sevgili okur... Star Wars demek istiyorum. Daha ne diyeyim aslında... Tek başına bir fenomen, bir efsane; halen üretilen çizgi roman ve kitaplarıyla sonu hiçbir zaman gelmeyecek bir evren. İlk kez 1977 yılında beyazperdede görücüye çıkan film, aradan geçen onlarca seneden sonra bile halen kalitesini koruyor. 1999 yılında çekilen yeni üç filmlik seri her ne kadar beni ve benim gibi Star Wars aşıklarını fazlasıyla kızdırmış olsa da yeni jenerasyonun da böyle bir fenomeni öğrenmesini sağladı. Star Wars olmasaydı acaba ne olurdu, gerçekten merak ediyorum. 1990 ve sonrasındaki diziler olsun, filmler olsun, neredeyse hepsi bu filme bir atıfta bulundu, 2000'lerde çekilen filmlerin büyük bir çoğunluğu Star Wars'tan bir alıntı kullandı. Star Wars olmasa komedi filmlerinin bir kısmı eksik kalırdı. Herkes Darth Vader olup etrafta gezdi, eline sopa alanlar ağızlarıyla ışın kılıcı sesi çıkarmaya başladı. Anlayacağınız Star Wars, ait olduğumuz gezegenin en önemli başyapıtlarından bir tanesi ve olmaya da devam edecek...

Film cephesini bir kenara bırakıp oyun kısmına geç-

sek, serinin ne kadar da çok ve farklı formatta oyununu olduğunu çok net bir şekilde görebiliriz. 1990 sonlarında fazlasıyla sevilen uzay simülasyonlarından tutun da TPS olarak oynadığımız Jedi Knight serisine kadar uzanan bir yelpazeden bahsediyorum. Aradan geçen zaman içerisinde LucasArts'ın ilk oyununu BioWare, ikinci oyununuysa Obsidian Entertainment gibi efsanevi firmalarla anlaşarak ürettiği Knight of the Old Republic isimli iki oyunluk seri, aslında her şeyin habercisiydi. Bir anda karşımızda bulduğumuz o büyük Star Wars dünyasının içerisinde tamamen rol yaparak, karakterimizi geliştirerek, isteklerimize göre oyunu şekillendirebilmek harika bir duyguydu...

Karşılaşmalar

İlk açıklama yapıldığından birkaç saat sonra "KotOR Online" ismini duymuş olan ekibe mensubum ve duyduğum karşısında o kadar heyecanlanmışım ki size anlatamam. Aradan geçen günlerden sonra LucasArts'ın BioWare ile anlaşığı haberiye etrafta zil takip oynamama sebep olmuştu, bunu da belirtmek isterim. Aradan geçen uzunca bir zaman sonundaysa hem oyunu ismi Star Wars: The Old Republic (SWTOR) olarak değişti, hem de -inanın- kimsenin düşünemeyeceği güzellikte bir oyun çıktı karşımıza. Şimdi gelin, sizi bu büyük dünyanın derinliklerine götüreyim, nerede ne var, elimden geldiğince anlatmaya çalışayım.

İlk önce bu dünyaya yeni olanları aydınlatarak sözlerime başlamak istiyorum. Biliyorsunuz, toplamda altı adet film bulunuyor ama bizim bu filmlerle hiçbir alakamız yok ve olmayacak da... Yani etrafta bir Yoda ya da Darth Vader görmeyi ummayın. (Bi' uğrasalardı be. - Şefik) Olaylar iyi kötü Star Wars: Knights of the Old Republic serisinden 300 yıl sonrasında, Star Wars filmlerindense kabaca 3.500 yıl öncesinde geçiyor. Star Wars ile daha yakından ilgilenenler için "Yavin Savaşı"ndan çok öncelerini anlatıyor." diyerek de araya bir bilgi sıkıştırmak isterim. Senaryonun geneline bakacak olursak oyun, Sith Empire'in geri dönüşünü ve Galactic Republic ile soğuk savaş halindeki bir barış döneminin hemen sonrasını konu alıyor. Bütün bu yenedünya düzeni içerisinde gerçekleşecek olaylarysa bizzat izleyerek, oynayarak görüyoruz, her şeyin başlangıcına kısaca tanıklık ettikten sonra bir anda kendimizi olayların tam ortasında buluyoruz.

Buluyoruz ama ilk önce bir seçim yapmamız lazım. Evet, oyunun ilk giriş demosu bitir bitmez kocaman iki adet ışıklı tabelayla karşılaşıyoruz: Light Side mı, yoksa Dark Side mı ▶





Yapım **BioWare**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **MMORPG**
Platform **PC**
Web www.swtor.com



ANALİZ



En alt kısımda bulunan bölüm direkt olarak yancımıza ait ama istediğimiz taktirde kendisinin barını, ortada bulunan ana bara taşıyabiliyor, böylece kendisiyle daha hızlı bir etkileşim sağlamış oluyoruz.

Oyun içerisinde bulunan bazı görevler ziyadesiyle kolayken, arada bir de olsa karşımıza çıkan görevler bir parti olmadan yapılacak gibi değil. Bu görevler zaten "Heroic +2" ve üzeri rakamlarla gösteriliyor.

Karakterimizin görünüşü düzenli olarak değişebiliyor, her zırhın fazlasıyla farklı görünüşü mevcut. Kullandığı yetenekleri esnasındaysa bambaşka hal ve hareketlerde bulunuyor.

▶ olacaksınız? Eh, benim için çok zorlayıcı bir soru değil ama eminim bu seçimi yapmak birçok oyuncu için bir hayli zor olacak, özellikle de konsept hakkında fazla bilgisi olmayanlar için.

Gelelim karakter yaratma menüsüne... İlk olarak Star Wars dünyasına özel olarak yaratılmış olan ırklardan hangisini oynayacağımızı seçmemiz gerekiyor, seçenekler arasındaysa Chiss, Cyborg, Human, Miraluka, Mirialan, Rattataki, Sith Pureblood, Twi'lek ve Zabrak bulunuyor. Bunlar arasından sadece Human ve Zabrak, istediği sınıflardan birini seçebiliyorlarken, diğer ırklar bazı sınıfları seçemiyor. Erkek mi, yoksa dişi mi olacağımız sorusuna vereceğimiz cevabın hemen ardından artık sınıfımızı seçebilir hale geliyoruz. İşte size harika bir evrenin içerisine serpiştirilmiş ve filmlerden de yakinen tanıdığımız sekiz farklı sınıf seçeneği... Light Side için mevcut olan sınıflar Jedi Consular, Jedi Knight, Smuggler, Trooper iken Dark Side için Bounty Hunter, Imperial Agent, Sith Inquisitor ve Sith Warrior bulunuyor. Sınıfları okuduğunuz anda bile bir kıvrışma olması lazım sevgili okur, olmuyorsa bir sorun var demektir!

İPUCU

Öldükleri zaman mob'ların içlerinde eşya olup olmadığı ışıklarla belirtiliyor. Şayet ışık yeşilse orta karar bir "loot" var demektir ama sarıysa görev eşyası var, onu sakın kaçıрма demektir.



Alternatif

Aion
Mass Effect 2
World of Warcraft: Cataclysm

Son olarak karakterimizin görünüşünü belirlememiz gerekiyor. İlk bakışta bana çok detaylı bir karakter tasarlama imkanımız yokmuş gibi gelse de her karaktere özel zıynet ve benzeri eşyalarla birlikte kendi tarzımızı fazlasıyla yaratabildiğimize inanmış bulunuyorum. Burada gördüğüm tek eksik, neden hala karakter tasarımlarının özgür bırakılmıyor oluşu. Bir EverQuest II'deki ya da Aion'daki gibi gönlümce uzatıp kısaltabilmek istiyorum arkadaş ben karakterim!

Başlangıç

Efendim, ben oyunu birazcık daha Dark Side tarafından anlatacağım sana sevgili okur, bunu en baştan belirtmek isterim; daha doğrusu tam bir Dark Side olduğum için vereceğim örneklerde herhangi bir Light Side ismi görmeyi beklemeyin ve evet, bu kadar da tarafım ben! Efendim, SWTOR'a girdiğimiz andan itibaren bambaşka bir oyuna başladığımızın sinyalleri her yanımızı kaplıyor. Böyle hissetmemizdeki en büyük sebep, her karakterin kendisine ait bir hikaye akışı olması. Misal (Bakın Dark Side olacak.) Sith Warrior ve Sith Inquisitor olarak oyuna başlarsak, Korriban isimli Sith gezegeninde bulunuyoruz kendimizi, Imperial Agent ve Bounty Hunter açtığımızdaysa olaylar Hutta isimli gezegende cereyan etmeye başlıyor. Bu durum Light Side için de geçerli zaten ve oyunun bir tarafında net bir ayırım varsa diğer tarafında da mevcut. Herhangi bir MMORPG'ye göre olayların çok daha fazla RPG havasında ilerlemesi gerçekten ürpertiyor insanı başlarda. Warrior olarak indiğimiz gezegende tam bir savaşçı olarak karşılanıyorken, Inqui-



isitor olarak başladığımız senaryoda az önce ele geçirilmiş bir gezegenden kurtarılmış ve Güç'ü (Force) olduğu düşünülen bir köleyi canlandırıyoruz. Hemen oyunun RPG olarak karşımıza çıkan en önemli özelliği olan diyaloglara değinmek istiyorum sevgili okur. Diyaloglar istenildiği takdirde geçilebiliyor ama inanın, her karakterinin farklı sesi ve davranışı olan bir oyunda bütün diyalogları dinlemek isteyeceksiniz. (Diyalogları geçip hikayeyi anlamak istemeyecelere bu oyunu yasaklıyorum! - Şefik) Bu esnada karşımıza çıkan diyalog menüsü, BioWare oyunlarını oynayanların hiç de yabancılık çekmeyecekleri, üçten seçmeli bir menü. Verilen cevapların oyun üzerindeki etkisiye gerçekten çok gerçekçi. Evet, bazı görevlerde NPC'ler, ters bir şey söyledikten sonra yine söylemek zorunda oldukları cümlelere dönüyorlar ama yine de düzenli olarak konuşabilmek gerçekten harika bir özellik. Hele bir de görev almak için üzerine tıkladıktan sonra yazarları okumadan geçip sadece göreve odaklı bir oyun serisinden sonra, "Kimmış, neredeymiş, neden gidiyorum ben oraya?" gibi soruların hepsinin cevaplandığı SWTOR, gerçek bir sohbet ortamındaymış gibi hissetmemi sağladı.

O zaman gelin, hazır başlamışken diyalog olayını birazcık daha genişletelim ve sadece SWTOR'a özel olan "Social Point"lerden bahsedelim. Dedğim gibi, bu oyun tam bir RPG ve bütün görevlerde konuşuyor, işlerimizi konuşarak sonuca bağlıyoruz. Peki ya bir parti içerisindeysem? O zaman ne olacak? Bu soru belki de en çok merak edilenlerden bir tanesiydi ve artık cevabı biliyorum. İlk olarak bir parti içerisindeyseniz, sizinle aynı görevi yapmış olan kişilerden bir tanesi NPC ile konuşmaya başladığında karşımızda bir menü beliriyor, buradan bu diyaloga katılıp katılmayacağımız soruluyor. İstersek katılmamayı seçip kaderimizi istediğimiz şekilde yönlendirebiliyoruz ama böyle yaparsak, alacağımız onlarca Social Point'e de elveda demiş oluyoruz. Eğer konuşmaya katılırsak, ekranın sol altında bulunan karakter resimlerinin yanında, seçtiğimiz cevap için atılan zar rakamı çıkıyor ve rakamı yüksek olanı seçtiği konuşma seçiliyor. Kazanılan her cevap, +4 Social Point

Öldükten sonra

Malum, MMO oynuyoruz ve bir yerde ölmemiz gerekiyor. Peki öldükten sonra ne oluyor? Eğer konu SWTOR ise öyle saatlerce bizi kaldıracak bir karakter beklememiz gerek kalmıyor. Ya en yakın sağlık merkezinde ya da ufak bir robot sayesinde istediğimiz anda kalkabiliyoruz. Herhangi bir parti insanı da bu görevi yerine getirebildiği gibi, kalktıktan sonra dikkat çekmememiz için bir süreliğine görünmez olarak kalıyoruz.

olduğu gibi kaybettiğimizde bile en az +1 Social Point kazanabiliyoruz. Bu arada yapılan konuşmalara hologram aracılığıyla uzaktan da katılabiliyoruz; tek bir görev vermek için beş kişinin de NPC'ye koşmasına gerek kalmamış durumda. Son olarak Social Point'in de kendi içerisinde seviyesi olduğuna değinmek istiyorum zira oyundaki bazı eşyalar, Social Point I ya da Social Point II gibi seviyeler istiyor.

Hazır konu açılmışken, bu tarzdaki diğer puanlamalar olan Light Side ve Dark Side puanlarından da bahsedeyim. İlk olarak hangi tarafta olduğunuzun bir önemi olmaksızın, Light Side ya da Dark Side puanı kazanabiliyoruz. Evet, seçtiğimiz taraf doğrultusunda yaptığımız görevlerin birçoğu, alakalı tarafın puanını veriyor ama her konuşma içerisinde de olaylara yaklaşımımızla Light Side ya da Dark Side puanı alabiliyoruz. Tıpkı Social Point'te olduğu gibi, burada da tarafların kendi içinde bir, iki ve üç gibi seviyeleri söz konusu. Topladığımız puanlar sayesinde Imperial Fleet'de bulunan Vendor'lardan Side seviyemize uygun silah ve zırhlar alabiliyoruz ki inanın, harika cihazlar mevcut.

Yancılar ve Karakter

Kendi karakterimize dönmeden hemen önce, gelelim oyun piyasaya çıkmadan önce durmadan gözümüze sokulan Companion, yani yancılarımıza. ("Yancı" demeyi seviyorum ben.) (Bana mı dedin?! - Şefik) Her sınıfın ihtiyacı doğrultusunda bir yancı düşünülmüş sevgili okur; Imperial Agent gibi menzilli silah kullanan bir sınıf için yakın dövüşçü bir Sith ve Inquisitor için Agro'yu sürekli üzerinde tutabilecek bir canavar. Yancılar genelde farklı yollardan bize katılan kimseler ve genel olarak senaryonun gidişatı esnasında yanımızda bitiveriyorlar. Arabirimimizin sol altında açılan bir pencereden onları rahatça yönetebildiğimiz gibi, aynı zamanda kendilerine her türlü kaporta cila işlemini de yapabiliyoruz. Sadece kendi karakterimizin değil, yancılarımızın da ne çeşit zırh ve silahlarla süslenebileceğine karar verebiliyor olmamız gerçekten oyunu gözümde bir adım daha ileriye götürdü. Kendilerinin birçok konuda düşünceleri bulunuyor ve yapılan konuşmalar esnasında fazlasıyla söze karışıyorlar. Bu noktada bize çok şey düşüyor zira onları incitmeden adam gibi bir cevap vermek her şeyden önemli; çünkü bize olan bir Affection'ları mevcut ve verdiğimiz önemli cevapların büyük bir çoğunluğunda artı ya da eksi Affection kazanıyorlar. 10.000 puan sonra ikinci seviyeye geçebilen Affection seviyesi için bir seferde en fazla 40

▲ PvP alanlarının korkulu rüyasıyım! O kuleyi ele geçireceğim diye yaşanan korkuya bakın! Olsa gözüme sprey de sıcakcaklar!

İPUCU

Advance Class'ınızı iyi düşünüp seçin, gerekirse internet üzerinden ayrıca bir arama yapın zira Advance Class ile her şey değiştiği gibi, farklı Talent kombinasyonlarıyla hem normalde olmayan yetenekler açılabilir, hem de bambaşka bir oyun yapısıyla karşı karşıya kalabiliyoruz.

SITH EMPIRE

Bounty Hunter

Başlangıç Gezegeni: Nal Hutta

Irklar: Chiss, Cyborg, Human, Rattataki, Zabrak

Yancılar: Blizz, Gault Rennow, Mako, Skadge, Torian Caldera

Gelişmiş Sınıflar: Mercenary, Powertech

Sith Warrior

Başlangıç Gezegeni: Korriban

Irklar: Cyborg, Human, Sith Pureblood, Zabrak

Yancılar: Broommark, Jaesa Willsaam, Malavi Quinn, Pierce, Vette

Gelişmiş Sınıflar: Juggernaut, Marauder



Sith Inquisitor

Başlangıç Gezegeni: Korriban

Irklar: Human, Rattataki, Sith Pureblood, Twi'lek, Zabrak

Yancılar: Andronikus Rebel, Ashara Zavros, Khem Val, Xalek

Gelişmiş Sınıflar: Assassin, Sorcerer

Imperial Agent

Başlangıç Gezegeni: Nal Hutta

Irklar: Chiss, Cyborg, Human, Rattataki, Zabrak

Yancılar: Eckard Lokin, Kaliyo Djannis, Raina Temple, Scorpio, Vector Hyllis

Gelişmiş Sınıflar: Operative, Sniper

GALACTIC REPUBLIC

Trooper

Başlangıç Gezegeni: Ord Mantell

Irklar: Cyborg, Human, Mirialan, Zabrak

Yancılar: Aric Jorgan, Elara Dorne, M1-4X, Tanno Vik, Yuun

Gelişmiş Sınıflar: Commando, Vanguard

Jedi Consular

Başlangıç Gezegeni: Tython

Irklar: Human, Miraluka, Mirialan, Twi'lek, Zabrak

Yancılar: Felix Iresso, Nadia Grell, Qyzen Fess, Theran Cedrex, Zenith

Gelişmiş Sınıflar: Sage, Shadow



Jedi Knight

Başlangıç Gezegeni: Tython

Irklar: Human, Miraluka, Mirialan, Twi'lek, Zabrak

Yancılar: Doc, Fidelin Rusk, Kira Carsen, Scourge, T7-O1

Gelişmiş Sınıflar: Guardian, Sentinel

Smuggler

Başlangıç Gezegeni: Ord Mantell

Irklar: Cyborg, Human, Mirialan, Twi'lek, Zabrak

Yancılar: Akaavi Spar, Bowdaar, Corso Riggs, Guss Tuno, Risha

Gelişmiş Sınıflar: Gunslinger, Scoundrel



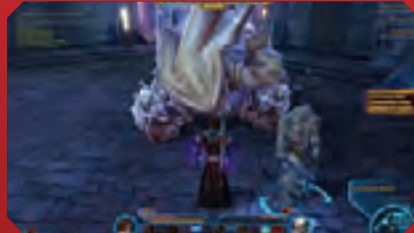
İPUCU

Light Side puanlarda mı, yoksa Dark Side puanlarda mı işinize yarayacak eşya var, önceden bakın ve henüz zamanınız varken oyun içinde bolca yer alan diyalogların sonuçlarını gereken yöne doğru çekerek doğru tarafın puanını kazanın.

► puan kazanıp kaybedebiliyorken, en az bir puan kazanıp kaybedebiliyor. Kısacası konuştuğumuza fazlasıyla dikkat etmemiz gerekiyor. Oyunun ilk ortalama 20. seviyesine kadar tek bir yarıncıyla geleceğinizi de belirtmek isterim; kendisine iyi bakın ya da bırakın ölsün, tek bir hamlenizle gittiği yerden geri çağırabiliyorsunuz.

Garip bir şekilde oyundaki ana karakterimizden çok bahsedesim gelmedi, galiba etrafımızda olan olayların büyüklüğü ve çokluğu yüzünden kendimi görmez, göremez oldum. Madem öyle, birazcık yakın çekime ve detaylara geçeyim. Öncelikle SWTOR'un tek kelimeyle harika bir arabirime sahip olduğunu söyleyerek başlayayım söze. Az önce belirttiğim üzere, sol alt tarafta yarıncımızın paneli, tam orta alt bizim yetenek kutula-

Onlar da önemli



Yarıncılarımız bu oyunda büyük önem taşıyor, bunu siz de kendilerine sahip olduktan sonra anlayacaksınız. Nitekim onlarla anlaşmak sandığınızdan daha zor zira hepsinin istekleri farklı... İlk olarak onlarla arada konuşmamız gerekiyor ve fikirleri hakkında verdiğimiz cevaplar direkt olarak Affection kazanmamızı ya da kaybetmemizi sağlıyor. Size tavsiyem, her şeyden önce yarıncınız hakkındaki codex'i okumanız. Burada kendisinin nasıl bir karakteristiği olduğu, nelerden hoşlanıp hoşlanmadığı en ince detayına kadar anlatılıyor. Biz de çıkacağımız görevi önceden iyi kötü hesaplayarak yapacaklarımızı sevecek bir yarıncı alıyoruz yanımıza ki boşuna Dark Side ya da Light Side puanı almak için Affection puanımızı düşürmeyelim. Yine de dikkatli olun, BioWare bu tarz durumlarda arada kalınmaması için yarıncıların daha çok onur ve erdem gibi yetilere göre bize yaklaşmasını ya da uzaklaşmasını sağlamış. (Her şeyi düşün BioWare, olur mu?)



rimız ve sağlığını, sağ tarafta mini haritamız, sol üst tarafta görevlerimiz, hemen orta üst kısımda oyunda bulunan bütün menülerin kısayolları ve son olarak sağ üst tarafta konuşma paneli bulunuyor. Karakterimizin sağlık barının hemen orta aşağıda olması bence çok güzel bir seçim olmuş, böylelikle kullanacak doğru yeteneği ararken bir yandan istemese de kalan canımıza takılıyor gözlerimiz ve çok daha hızlı önemler almamıza olanak tanıyor.

SWTOR'daki sınıflarsa birbirlerinden ziyadesiyle ayrılmış durumdadır. Evet, herkesin yaptığı iyi tek bir iş var ama bir sınıf menzilli atışlarda güçlü diye yakın dövüşte aval aval bakmıyor. Zaten her şey 10. seviyede başlıyor; çünkü seviyemiz 10'a ulaştığında karakterimizin ana rolünü, prestij sınıfını, oyundaki karşılığıyla Advanced Class'ını seçeriz. Bu seçim esnasında dikkat etmemiz gereken en önemli nokta, Heal / Damage cinsi mi, yoksa Tank / Damage cinsi bir sınıf mı oynayacağımız olmalı. Unutmadan eklemekte fayda var ki kullanacağımız silah cinsleri bile bu seçim esnasında belirleniyor. Ve artık üç farklı Talent ağacıyla karşı karşıyayız. Artık seçtiğimiz Advance Class doğrultusunda bize sunulan yollardan bir tanesi üzerine uzmanlaşacak ve bambaşka bir karakterin temellerini atacağız. Anlayacağınız birçok farklı kombinasyonla Talent dağıtmak mümkün ama ilerleyen seviyelerde bu durum büyük bir ihtimalle bir ana, bir de yan Talent ağacı konseptine gidecek gibi gözüküyor.

Karakterimizin üzerindeki eşyalara birazcık daha yakından bakalım olursak, karşımızda üç farklı zırh modeli ve envai çeşit silah olduğunu görebiliriz. Zırhlar hafif, orta ve ağır olarak üçe bölünmüş ve sadece belirli sınıflar, belirli cinsteki zırhları kullanabiliyor. Silahlar arasındaysa en çok öne çıkanlar tabii ki ışın kılıçları, tüfekler ve tabancalar. Fakat karakterimiz hangi cins silahı ya da zırhı kullanırsa kullansın, SWTOR ile birlikte tasarlanmış olan ve parçaları değiştirilebilen eşyalar sayesinde dengeler bir anda altüst olabiliyor. Enchantment mantığı gibi çalışan sistemde, turuncu olan eşyaların içlerinde bulunan parçalar değiştirilerek karakterimize çok daha farklı ve fazla



Uzay gemisi



Ben ilk başta şaka yapıyorlar zannetmiştim ama gerçekmiş. Gerçekten de SWTOR'da bir adet uzay gemisi alabilmek mümkün. Bu alımı her sınıf farklı bir şekilde yapıyor ve bütün sınıflar, sahip oldukları görevleri üzerinden bu cihazlara ulaşabiliyor.

Gemimizin içerisinde bulunan harita sayesinde galaksinin herhangi bir yerine gidebiliyoruz. İlk olarak harita üzerinden seçtiğimiz bölgeler, kendi içlerinde bölünüyor. Bu arada

hangi bölgenin, hangi seviyeler arası için uygun olduğunun yazılmış olması oyuncuya büyük bir rahatlık sağlamış. Gemimizi sınıfımıza ait olan bir yere otomatik olarak park edebildiğimiz gibi, haritadan bakınca da hangi hangar girişini kullanacağımız açık bir şekilde gözüküyor. Kendisini envai çeşit parçayla geliştirebildiğimiz bu güzel cihazla aynı zamanda uzay savaşlarına da katılabiliyoruz. Ve evet, bu da gerçekmiş! Son olarak hangi sınıfın ne çeşit bir gemiye bindiğine de değinmek isterim: Bounty Hunter'lar D5-Mantis Patrol Craft, Sith Inquisitor ve Sith Warrior'lar Fury, Smuggler'lar XS Freighter, Trooper'lar BT-7 Thunderclap ve son olarak Imperial Agent'lar X-70B Phantom cinsi uzay gemisi kullanıyor.

bonus sağlanabiliyor.

Oyun içerisinde olan diğer farklı ve güzel özelliklerden bir tanesi ise her sınıfın kendisine ait hikaye akışı olması. Bize yeşil olarak gözüken kapılardan girdiğimiz anda kendi senaryomuz dahil oluyoruz ve bu esnada yanımızda bir parti varsa bile onlar bu göreve dahil olamıyor, herhangi bir şekilde konuşmalara karışamıyorlar. İşin güzel yanı, bize yardım etmeye gelebilmeleri ve başkası görev yapıyorken tıpkı bir film gibi o karakterin senaryo gidişatını izleyebilmemiz olmuş. Böylece hiç bilmediğimiz bir sınıf ve olay hakkında bir anda bilgi sahibi olabiliyoruz. Bütün bu geçişler arasında hiç yüklem ekranı olmadığını da belirtmek isterim, yani gideceğimiz yer ister sınıf görevi olsun, ister zindan olsun, hiç fark etmez, sadece koşmaya devam etmemiz yetiyor. Böylece oyunda inanılmaz bir süreklilik sağlanıyor ki oyuncu nerede olduğunu fark etmeden olaylar gelişiyor.

Görevler ve hız

Gelelim görevlere... Ta yazımın başında bahsettiğim gibi her şey konuşarak başlıyor ve her şeyi konuşarak bitiriyoruz. Aldığımız görevler arasında tabii ki birçok "buna vur, buna fiske at", efendime söyleyeyim, "bundan 12,01 tane topla" gibi abuk sabuk görevler bulunuyor ama bütün bunların yanında bir de Old Republic senaryosuna bağlı birçok olayla da karşılaşırız ki bir anda bu bildik görevleri unutup gidiyoruz. BioWare'ı bu konuda gerçekten tebrik etmek istiyorum zira Star Wars evreninin içerisindeki epik hikayeleri sürekli görevlerle bağlamış ve bu sayede biz o büyük göreve odaklanırken, aradaki toplama görevlerini yapmak hiç koymuyor. "Spoil, eğil!" Düşünsenize, hiç tanımadığınız bir Sith Lord'unun öğrencisi için yok etmeye gittiğiniz bir ekip sayesinde eski oyunlardan tanıdığımız Darth Reaven'in maskesini bulabiliyoruz ki buradaki göndermenin haddi hesabı yok. Bütün bunların dışında SWTOR, birçok MMO'da bulunan görev kalabalığından da kaçınmış. Bir bölgede en fazla iki - üç adet görev aldıktan sonra yolda karşımıza çıkan karakterlerden yeni

görevler edinebiliyoruz; hatta bazı görevler sadece haritada yeterince yakınına gittiğimizde görülebildiği gibi, bazı görevler bonus olarak kendiliğinden açılıyor. Son olarak bazı görevlerin bulunduğumuz yerde bitmesine hasta oldum. Yani her görevi gerisin geriye dönüp teslim etmemiz gerekmediği gibi, genelde hep yolumuzun üstünde oluyor. Bazı görevlerse gerçekten sıra dışı sevgili okur. Oyun tam bir TPS olmasına rağmen bazı görevlerde kutuların üzerine çıkıp yukarıda bir yerdeki eşyayı almamız gerekebiliyor, yani hiçbir şey bıraktığımız gibi değil. Yetmezmiş gibi yaptığımız bazı görevler, onları tamamlama şeklimize göre bize diğer oyunculara da gösterebileceğimiz bir unvan verebiliyor.

Görevlerden bahsetmişken nasıl yolculuk yapacağımıza da değinelim... Başlangıçta her yere koşuyoruz (LOTRO'da bir tanecik at alana kadar ne koşmuştuk arkadaş... - Şefik) ama elimizdeki sihirli küre sayesinde her 30 dakikada bir kez, ışınlanma noktalarını açtığımız bölgelere "hop" diye gidebiliyoruz. (O noktaları açmayı sakın unutmayın, vallahi çok üzülürsünüz.) Bunun dışında tabii ki MMO'ların vazgeçilmezi, dolmuş stili Speeder'larımız da SWTOR'da kendilerine yer edinmişler. Yine her bölgedeki uçuş noktalarını açmamız gerekiyor ve bu sayede normalden çok daha hızlı seyahat edebiliyoruz. Bunlar haricinde her sınıfa 15. seviyede gelen hızlı koşma yeteneği seçenekleri de bizi mutlu eden seyahat araçlarından. Tabii ki hiçbirisi 25. seviyeye geldiğimizde aldığımız aracımızdan daha iyi olamaz ama yanımızda yeterli para olmasına dikkat etmemiz gerekiyor.

Meslekler ve yaklaşan cisim

Crew Skill olarak adlandırılan meslekler, benim şu ana kadar gördüğüm MMO'lar arasında sanıyorum en iyisi. Genel hatlarıyla üçe bölünüş olan meslekler Gathering Skills, Crafting Skills ve Mission Skills olarak karşımıza çıkıyor. Kendi aralarında da bölünen yeteneklere şöyle birazcık daha yakından bakmamız gerekiyor; çünkü alan etkileri gerçekten çok büyük. Gathering kısmına bakacak olursak gözüme ilk olarak Archaeology çarpıyor; kendisi sayesinde birçok özel kristale ve eski eşyaya ulaşabiliyor ki etrafta bolca kristal olduğunu bizzat gördüm. İkinci yetenek, bazı eşyalarda ve bitkilerde bulunan genetik materyali toplamamıza yarayan Bioanalysis'in ardından Scavenging geliyor ki kendisi sayesinde arta kalmış metal ve teknolojik cihaz parçalarını toplayabiliyoruz. Almadığım andan itibaren beni çok düşündüren son toplama yeteneğimiz ise Slicing. Bu yetenek sayesinde birçok güvenlik bilgisayarını ve kapalı kutuyu açabiliyoruz. Özellikle 10. seviyeden sonra bolca kapalı kutu bulunduğumuzu unutmamak lazım ama yine de seçmediğime şimdilik mutluyum gibi düşününce. Craft yetenekleri kısmındaysa işler birazcık daha bilindik. Armormech ile zırh, Armstech ile silah, Artifice ile buldu-

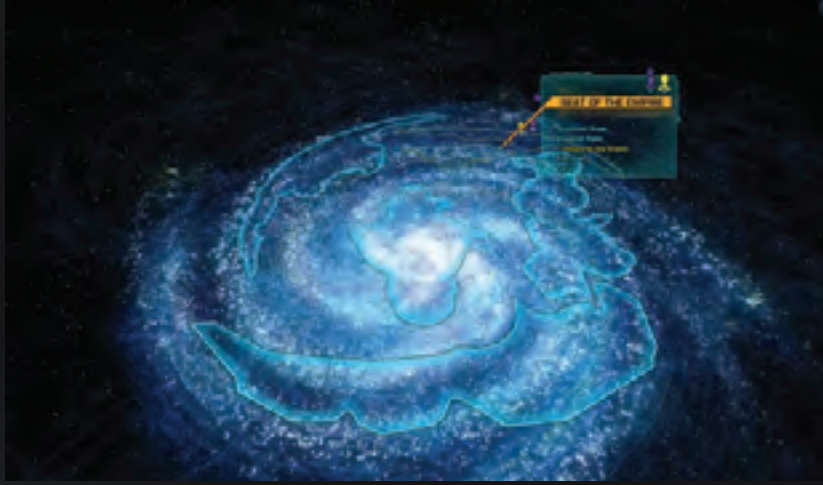
İPUCU

Yancılarımız hakkında her türlü bilgiyi alın. Kendileri olaylara Light Side ya da Dark Side olarak bakıyorlar. Her birinin menünüzde bulunan "codex" kısmında kişilikleri belirtilmiş durumda. Nasıl bir konuşmadan ve davranıştan hoşlandıklarını öğrenin, kaybedilen Affection puanları zor toplanıyor. Bu durumu hızlandırmak içinse kendilerine hediye alın.



İPUCU

Kendimize alacağımız o güzel araçlar bizleri 25. seviyede bekliyor ama seviyemizin tutması inanın çok bir anlam ifade etmiyor. Bu araçları kullanabilmek için ödenmesi gereken para tam tamına 40.000 kredi, üzerine ayrıca vereceğimiz cihaz parasını söylemiyorum bile. (Daha bunun vergisi var. - Şefik) Fakat bu seviyeden sonra yapılan görevlerden gayet yeterli paralar kazanıldığını da belirteyim. Yine de siz hazırlıklı olun, ticarete yönelerek bu rakamı rahatlıkla çıkarabilirsiniz.



► muz artifact'ler üzerinde çalışma, Biochem ile kimyasal maddelerle bir nevi enchant işlemi yapıyor, Synthweaving ile de çok daha hafif ve bir o kadar da sağlam zırhları üretebiliyoruz. Mission yetenekleriyle SWTOR'un MMO camiasına resmen bir armağanı. Bu yetenekleri kullanırken, istediğimiz görevi seçiyor ve parası ne ise verip yancımızı başlangıçta üç ile altı dakika arasında süren görevlere yollayabiliyoruz. Kendisi bu süre içinde tabii ki bize yardım edemiyor ama beraberinde birçok önemli kaynak ve veri taşıyor. Diplomacy ile birçok görüşme ve anlaşma yapabiliyor, Investigation ile birçok farklı parça ve bilgi elde edebiliyor, Treasure Hunting ile direkt olarak çok pahalı ve para eden eşyalara ulaşabiliyor, son olarak Underworld Trading ile halihazırda bulunmayan yasadışı mallara ulaşabiliyor.

Şimdi bütün bunları okuduğunuz zaman kafanız karışmış olabilir ama merak etmeyin, oyun içerisinde hangi yeteneğin hangisiyle çalıştığı açık bir şekilde belirtilmiş. Bu arada toplamda üç adet Crew Skill öğrenebiliyoruz ve şimdilik bunlardan sadece bir tanesi craft yeteneği olabiliyor. Bu böyle ne kadar devam eder, artık onu bekleyip göreceğiz.

Kalk gidelim be saraylı

Benim gibi PvP'den hiç haz etmeyen, MMORPG'leri resmen MMOFPS'ye çevirdiğini düşündüğüm oyun yapısına



Commendation



Yazması da, söylemesi de zor olan Commendation, oyunda çok büyük bir öneme sahip. Yaptığımız her görevden sonra birçok farklı kazançımız oluyor. Side puanı, yetenek puanı ve birçok farklı eşya... İşte görev tamamlayıp da bize hangi ödülü

istediğimiz sorulduğunda, karakterimizi gerçekten çok güçlendirecek bir cihaz yoksa ve yanında Commendation varsa direkt olarak onu alıyoruz zira bu cihazları bozan birçok farklı NPC bulunuyor. Her şehrin ayrı bir Commendation ödülü olduğu gibi, her şehre özel bir NPC'de bulunuyor. Kendileri karşılığında aldığımız eşyalar gerçekten çok kaliteli ve genelde birçok iç parçası değiştirilebilir turuncu zırh ya da silaha buradan çok hızlı bir şekilde kavuşabiliyoruz. Tabii ki kazandığımız PvP'ler sonucunda elde ettiğimiz Warzone Commendation'ları da unutmamak lazım... Onlar da tıpkı diğerleri gibi kendi NPC'lerinde bozdurularak silaha ya da zırha çevrilebiliyorlar.

resmen bir sinek gibi yapıştırdı SWTOR. Arkadaş, diyordum ki "Tamam, Star Wars seviyorum ama gidip de PvP yapmam." ama yaptım, yapıyorum ve yapacağım da! Nihahaha! Bütün bu delirmenin sebebi gerçekten çok kaliteli bir PvP modu bulunması. Diğer MMO'larda gördüğünüz dokuz seviye üzerine vuramama gibi anlamsız bir şey burada yok. Eğer bir Bounty Hunter olarak yeterli "aim skill"iniz varsa düşmanınız sizden kaç seviye üstün olursa olsun ona vurabiliyorsunuz. Tabii ki seviyesi yüksek olan bir düşmanın daha yüksek zırhı ve canı vardır ama o adamın peşinden giderek onu öldürme ihtimalimin bulunması ve adamın da bunun bilincinde olması bu oyuna olan saygımı göklere çıkardı. Umarım bütün MMO camiası gözlerini açar da artık "dodge" ve "miss" gibi yazılar görmek yerine düşük seviyelerdeyken bile az da olsa bir şansımız olduğunu bilmek istediğimizi, bunun çok farklı bir tat verdiğini görür ki SWTOR görmüş. (Yine de bükemeyeceğin bileğe sarmak akıllıca değil. - Şefik)

PvP maçlarına girmek için yapacağımız en güzel hareket, haritamızın hemen sağ altında bulunan yuvarlağa basarak ya kendimiz ya da içerisinde bulunduğumuz parti için sıra almak. Oyunun ön sipariş döneminden bugüne kadar her dört dakikada bir sıra geldiğini görmek de çok güzeldi; hatta bir yerden sonra sıradan çıkmak zorunda kaldım hep. Neyse, gelelim beni bu kadar eğlendiren PvP haritalarına.

Alderaan isimli haritada iki taraf da kendi uzay gemisinde başlıyor. Bindiğimiz Speeder'larla savaş alanına otomatik olarak indirildikten sonra etrafta bulunan üç farklı noktayı ele geçirmeye çalışıyoruz. Hiza olarak yan yana duran bu üç nokta arasında bir anda gidilemeyecek kadar da mesafe bulunuyor. Her nokta bir adet dev lazer topunu kontrol ediyor ve kontrol edilen noktadaki lazer topu rakibin gemi-

İPUCU

Eşya çantamız kendi kendine büyü- yebiliyor, oyuna başladığımızda "5.000 kredi ver, çantan genişlesin" diyor ama dikkat, toplamda açılan alan sadece bir sıra, yani 10 hane. Bir sonraki seviye içinse 20.000 kredi gerekiyor.



❑ **Bunu söylemem lazım:
Unlimited poweeerr!!!**



sine ateş etmeye başlıyor. Malum, toplamda gemisinin gücü / sağlığı ilk olarak biten oyunu kaybediyor... İkinci PvP alanımızın ismiyse Voidstar ve nedense en az bu harita denk geliyor ama umuyorum ki bu sorunlara da bir çözüm bulacaklar. Efendim, bu haritada hem saldıran, hem de savunan tarafı oynuyoruz. Belirli bir süre içerisinde rakibimizi egale edip, üç ana kapıyı patlatıp bir noktayı ele geçirmemiz gerekiyor. Sonrasındaysa burayı belirli bir süreliğine elimizde tutarak kazanabiliyoruz. Bunun hemen ardından roller değişiyor ve ilk başta saldıran tarafsak, bir kez de savunan tarafı oynuyoruz... Ve işte benim favori oyunum: Huttball! Aslına bakacak olursanız Amerikan futbolundan çok da farklı bir oyun değil, sadece daha ışın kılıçlı ve elektrikli. Temel olarak ortada bulunan topu rakip tarafın çizgisinin ardına geçirmeye çalışıyoruz. Topu alan kişi belirli bir oranda yavaşlıyor, bu yüzden geride kalanların onu koruması gerekiyor. Gidilecek yollarsa tıpkı Harry Potter'da bulunan merdivenler gibi yön değiştiriyor ve bazı noktalarda belirli aralıklarla üzerinden geçmek isteyen kömür edecek ateşler çıkarıyor. Fakat SWTOR'da bütün bu zorluklar için de bir şey düşünülmüş: Pas! Evet sevgili okur, baktın zor durumdasın, at topu en yakın Sith'e, o da içeriye doğru koşan Imperial Agent'a attı mı say! Böyle yazıyı okurken ne kadar eğlenceli gözüküyor, bilmiyorum ama oynarken inanılmaz keyifli...

Hatalar

Kimseyi kayırmam bu diyarda, o yüzden SWTOR da öyle kolay kurtulamayacak elimden. Oyun içerisindeki en büyük sorunlardan bir tanesi, göreve giden yancılardan bazen geri döndüklerinde etrafta gözüküyor olmaları. Yani resmen konuşma esnasında sesi geliyor, kamera onu çekiyor ama o da ne? Boşluk! E kim konuştu az önce? Sonra Star Wars evrenine özel lisansları ve sesleri olan yaratıkların konuşma sesleri, İngilizce altyazıya göre fazlasıyla az kalmış. Diyebilirsiniz ki sen biliyor musun Twi'lekçe? (Ben derdimi anlatacak kadar biliyorum Allah'a şükür. - Şefik) Hayır ama demek istediğim, ses bitiyor, animasyonlar devam ediyor ve dört satır yazı geliyor! En azından filmlerden bildiğimiz Yoda çevirisi kadarıyla her kelime için bir ses çıkarıyorlar. SWTOR haritası şu ana kadar gördüklerim arasında en iyilerden, özellikle görevlerin tam olarak nerede, yukarıda mı, aşağıda mı, başka gezegende mi olduğu bize net bir şekilde iletiyor. Lakin bazen oyuna girip haritayı açtığımda karşımda koca bir boşlukla karşılaşmak inanın hiç hoşuma gitmedi. Öyle de bir yerde kalmışım ki şimdi nereye gideceğim? Düzelmeleri için haritanın dışına çıkıp bir sonraki haritaya geçerek olayları resetlemekten başka çaremizin olmaması ayrı bir güzel (!) doğrusu. Son olarak bu harika seslendirmeye gölge düşüren bir

sonuna değinmek istiyorum: Bolca konuşma yaptıktan sonra fark ettim ki bir noktadan sonra karakterim aynı cevapları vermeye başladı. Evet, bu arada bir oluyor ama yine de fazlasıyla kulak tırmalayıcı.

Evet sevgili okurlar, uzunca bir süre beklenen bir oyunun daha sonuna geldik. Aslında sonuna gelmedik, sadece yazısı bitti, yoksa biz oyun severler için yeni bir dünya kapılarını araladı. SWTOR, her şeyiyle en ince ayrıntısına kadar düşünülmüş bir oyun. İçerisinde yapacak o kadar çok şey var ki insan ne yapacağını şaşıyor. Bu arada "WoW'a çok benzemiş," diyen arkadaşlara da o cümlelerin doğrusunun "EverQuest'e çok benzemiş," olduğunu da hatırlatmak isterim. Umarım SWTOR başka oyunlarla kıyaslanmaya çalışılarak heba edilmez ve değeri bilinir. Yeni efsaneye hoş geldiniz... "Choose your side." ■ **Ertuğrul Süngü**

Star Wars: The Old Republic

+ Detaylı oyun yapısı, crew sistemi, Advanced Class'lar ve oyuna kattıkları farklı oyun yapıları (Bir kere uzay gemin oluyör, yuh!)

- Yamayla düzelecek bolca hata, geleneksel MMO yapısını sürdürüyor olması

9,5





Generator Rex: Agent of Providence

Elne koluna hakim ol çocuk!

Generator Rex, el ve ayak uzuvlarını şekilden şekle sokarak çeşitli silahlara dönüştürme yeteneğine sahip genç bir ergen olarak Cartoon Network'te, çizgi film formatında karşımıza çıktı. Günümüzün karmaşık çizgi filmlerine bakıldığında Generator Rex nispeten izlenebilir çizgi filmler arasında. Fakat çok da oynanabilir bir oyun uyarlamasıyla karşı karşıya değiliz maalesef. Esasında Generator Rex, son derece eğlenceli bir şekilde başlıyor. Tıpkı Saints Row: The Third'de olduğu gibi gökyüzünden aşağıya doğru süzülerek aşağıya düşerken denizanası yumrukluyoruz. Aşağıda bizi boss tanımına uyan dev yaratık bekliyor ve bizim yolumuza taş koyuyor, yani değişik mutant'larla cebelleşirken önümüze kayalar fırlatıyor. Gözleri omuz veya bacaklarında olan kurbağa kafalı mutant'lar, lağım faresi kafalı kurtlar, kaslı golem'ler gibi düşmanlarla cebelleşiyoruz. Silah olarak uzuvlarımızı balyoz şeklinde dev yumruklara, füzeatara, daha yükseğe sıçramamıza yarayan güçlü bacaklara, dev bir kılıca dönüştürebiliyoruz. Çekiç şeklinde kollarla vuruş yaparken rahatsız edici bir yavaşlama hareketi devreye giriyor.

Generator Rex'te dengesiz bir dövüş mekaniği var. Yaratıklar üstünüze atıldığında karşı saldırıyla onları durdurabiliyoruz ama hemen akabinde bir

şey olmamış gibi saldırmaya devam edebiliyorlar. Çevrenizin dörtte üçünü saran yaratıklar bazen efendi efendi sırayla, bazen de şuarsuzca bam güm dalabiliyor. Lazım olduğunda füzeatar bir türlü hedefe kilitlenmeyi başaramıyor. Oyunun en büyük handikaplarından biri de kamera açılarını manuel olarak değiştiremiyor oluşumuz ve bu da oyuncuya adeta bir ray üzerinde gitmek zorunda olduğu hissi uyandırıyor. Üç başlı boss'la dövüşürken bu sahnelerin bayağı bayağı God of War'un karbon kopyası olduğunu görüyorsunuz. Kafasına tırmanma çabaları vesaire, elinin altından kurtulma çabaları vesaire, olduğu gibi God of War mekanizmasından taklit. Generator Rex'in geneline baktığımızda oyunun kontrolleri çok takoz, grafikleri PS2 seviyesinde ve oyunu bitirene kadar dayanabilerseniz tekrar oynamak için bir neden bulmak güç. **Ahmet Özdemir**

Generator Rex: Agent of Providence

+ İlginç yaratık tasarımları, diyaloglar anlamsız olsa da seslendirmeler fena değil

- Kontroller ve oyun mekaniği tam bir facia, kamera açıları oyuncuyu kısıtlıyor, grafikler milenyum öncesinden, kendini tekrar eden lineer oyun akışı

4,4



Yapım **Virtuos**
Dağıtım **Activision**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web www.generator-rex.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Yapım **Ubisoft**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon**
Platform **Xbox 360**
Web rabbids-thegame.ubi.com
Türkiye Dağıtıcısı **Tiglon**

Rabbids: Alive & Kicking

Çoğalmayan tavşan istiyoruz!

Rayman oyunlarından tanıdığımız pörtlek gözlü tavşanlar, bu kez düzinelerce mini oyun içeren bir parti paketi olarak huzurlarımızda. Önceki oyunlardan bildiğiniz üzere geçmişte dünyayı, ayı ve televizyonları istila etmişti bu tavşanlar ve bu kez sıra sizin evinize geldi. Oyunun hikayesini kısaca özetlemek gerekirse tavşanlar hızlı üremenin bir yolunu araştırıyor, insanların bir dişi ve bir erkek olarak birleştiğinde çoğaldığını fark ediyor ve bir tavşan ile bir inek birleştiğinde tavşan popülasyonunun tavan yapacağı sonucuna varıyorlar. Gerçekten de öyle oluyor. Bir tavşanla bir ineği birleştirdiklerinde pörtlek gözlü tavşanlar tıpkı patlamış mısır makinesinde mısırların patlayarak çoğalmasına benzer biçimde patır patır çoğalmaya başlıyorlar. Ne ormanlara sığıyorlar, ne de şehirlere. Sonunda evlerimizin içine kadar giriyorlar. İnekle tavşanın üreme katsayısı arttıran bir espri anlayışı size komik geldiyse oyun boyunca bol bol gülebiliyorsunuz ama mizah çizgisi bu seviyede olan oyunun hemen hemen hiçbir esprisi bana komik gelmedi. Bir sürü mini oyun barındıran parti oyunları seçeneğinden de pek azını eğlenceli buldum. Bazı mini oyunlar en az iki kişi birlikte oynamak zorunda. Misal iki kişinin beraber testere tutup tavşanların içinde bulunduğu kutuları kesmesi gerekebilir. Oyun listesinde yer alan Life's a Beach, Salmon Rush Day, Rabbids-in-the-Hole, Flaming Balls of Fire ve Rabbizilla gibi oyunlar benim damağımdaya mayhoş bir tat bıraktı. Oynadıklarım arasında en kötüsüyse havada sanal gitar çalarak renkleri tutturmaya çalıştığımız Guitar Zero'ydu.

Tavşanlar baktığı zaman saklanmamız gereken oynansa fazla basit kalmış. 16 kişiye kadar destek veren oyunda Kinect ile ilk defa dört kişi aynı anda oynayabiliyor ama

maalesef bu olay istenen randımanı vermiyor zira iki kişi oynarken bile bazen Kinect, karakterlerden birinin elini ya da kolunu düzgün algılamakta zorluk çekiyor ve ortaya abuk sabuk hareketler yapan tipler çıkabiliyor. Bence bu oyun komik veya eğlenceli olmaktan uzak. İlk parti oyunu arıyorsanız, Carnival Island sizi daha çok eğlendirecektir.

Ahmet Özdemir

Rabbids: Alive & Kicking

+ Parti oyunu kıvamına topluca oynandığında keyif veriyor

- Bir sürü mini oyun var ama hepsini toplasanız bir adam akıllı oyun etmiyor, birden fazla oyuncu olduğunda Kinect yer yer sapıtabiliyor

4,9



Cave Story+

Ah o eski günler...

Şimdi bu oyun PC'de falan olmaz, Wii'de de olmaz çünkü bu oyun, oturarak oynanmaz. Nerede oynayacaksın misal, Xperia Play'de oynar. iPhone'cular üstüne çullanmasın, ekranın üstüne basarak karakteri yönlendirmek bence oyun zevkini mahvediyor. Bu oyunu mobil oynamak lazım çünkü buna çok müsait.

Yıllar önce Pixel kod adlı Daisuke Amaya'nın kendi çabalarıyla ürettiği Cave Story, önce WiiWare'a, şimdi de Steam ve Mac App Store üzerinden bilgisayar oyuncularına satışa sunuldu. Tabii ki bu aynı oyun değildi; sonuna bir artı şareti eklendi, HD grafikler devreye girdi ve Cave Story+ ortaya çıktı.

Tam anlamıyla eski tip bir platform oyunuyla karşı karşıyayız. Yalnız yapımcının çabalarıyla oyunun senaryosu küçümsenemeyecek derecede iyi olmuş. Hikayeden geriye kalan kısımda da klasik bir oynanış bulunmakta: Zıpla, platformlara atla, farklı silahlarla çeşit çeşit düşmanı vur, devam et... Oyunu sıradan bir platform oyunundan uzaklaştıran ve eğlenceli hale getiren bir - iki unsur da yok değil. Örneğin farklı silahlara sahip olmanız ve onları güçlendirebilirsiniz. Seçtiğiniz silahla yaratıklar öldürdükçe tecrübe puanı kazandıran çeşitli sarı nesnelere dökülüyor. Onları toplayarak o anki silahınızın seviyesini arttırabiliyorsunuz. Toplamda üç seviye geliyor bir silah fakat yaralandıkça hem enerjiniz azalıyor, hem de silahınızın seviyesi yavaş yavaş düşüyor.

Bir diğer eğlenceli unsur, Cave Story+'a özel Wind Fortress adındaki bölüm ve o bölümde bolca kullandığımız jetpack'imiz. Jetpack resmen oyuna farklı bir oynanış getiriyor. Platformlar arasında geçmek, yükseklerle çıkmak için kısıtlı bir zaman kullanabildiğiniz jetpack'inize güvenmek durumunda kalıyorsunuz ve tek yanlış hareketinizde, elveda dünya...

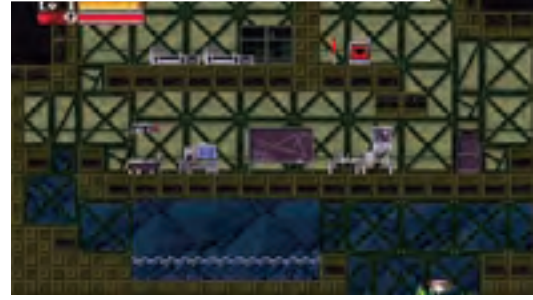
Anladığım kadarıyla bu oyunun gerçekten fanatikleri var ve ne hikmetse Cave Story+'a kadar, bu oyunun adını bile duymamıştım. Mesela eski Cave Story'cilerin, yeni versiyondaki çevirinin, eskisinden farklı olmasından rahatsız olmuş. "Derdiniz mi yok?" diye sorarım ben bu esnada ama dediğim gibi, fanatiklere bulaşmak tehlikenin göbek adı.

Bu oyunu mobil ortamda görmek isterdim, belki bir gün olur ama şu halide de iyi bir oyun olmadığını söyleyemem. Bağımsız oyunlara ilgi duyuyorsanız, bir bakın derim. ■ **Tuna Şentuna**

Cave Story+

+ Eskisine sadık oynanış, farklı silahlar, güzel senaryo, dört farklı son
- HD grafikler oyunun yeterince "yeni" gözükmesine yetmemiş, oyun biraz fazla zor

8,1



Joe Danger: Special Edition

Eski bir motorcunun eğlenceli öyküsü

P53 sahiplerinin tam bir yıl önce oynadığı Joe Danger, nihayet Xbox 360 sahiplerine de sunuldu; üstelik "Special Edition" takısıyla.

Peki şu an şaşkın mısınız? Çünkü az önce hiç yapmadığım bir şey yapıp direkt olarak oyunla ilgili konuşmaya başladım, hem de çok standart bir tavırla! Bana yakıştı mı? Belki de...

Joe Danger'a geri dönecek olursak, oyunun bir adet motosikletçinin yeniden şan ve şöret sahibi olma yolunda ilerlemesinin konu edildiğini görürüz.

Joe Danger, geçirdiği bir kaza sonucu pistlerden uzak kalmış ve onun yeniden maharetlerini gösterebilmesi için ona yardım etmemiz gerekli.

Bölmelere ayrılmış oyun yapısı ve sizi uzunca bir süre oyalayabilecek bir kariyer moduyla oyuna adım atabilirsiniz. Eğer oyunu PS3'te zaten oynadıysanız, Special Edition'a özel Lab moduna direkt geçiş yapabilirsiniz. Bu mod, kariyer moduna göre çok daha enteresan ve daha zor (Bence kesinlikle daha eğlenceli.) bölümler içeriyor.

Bir yerden Trials'a, bir yerden de eskilerin Motocross Madness'ına benzetilebilecek olan oyunda, tek bir çizgi üzerinde ilerleyip Joe'nun çeşitli yıldızları toplamasını, belirtilen görevleri yapmasını sağlıyoruz. Her bölümde birtakım görevlerimiz oluyor fakat bunların hepsini tek seferde yapmak zorunda değiliz. Örneğin hem bölümü belirli bir zamanda bitirmeye çalışıp hem de "DANGER" kelimesinin harflerini toplamak zor olduğu için bu görevlerden birini, bir sonraki sefere bırakabilirsiniz.

Trials'a göre çok daha kolay olan oyun bence biraz da küçük yaştaki oyuncular düşünülerek hazırlanmış. Az önce çıktığım Modern Warfare 3 maçından sonra bu oyun beni pek kesmedi anlayacağınız. Oyun hem kolay, hem biraz yavaş, hem de aşırı renkli. Bunlarla ilgili bir sıkıntım yok, belki sizin de yoktur fakat dediğim gibi, küçük oyuncular biraz ön planda tutulmuş gibi geldi bana.

Aynı Xbox 360 üzerinden oyunu iki kişi de tecrübe edebileceğiniz Joe Danger'ın çok kolay anlaşılabilir bir "kendi bölümünü, kendin yarat" modu da bulunmaktadır. Bunların hepsi bir araya geldiğinde de XBLA'den alınabilecek kaliteli bir oyun çıkıyor. ■ **Tuna Şentuna**

Joe Danger: Special Edition

+ Kolay ve çok çabuk alışılan oynanış, renkli ve şeker gibi grafikler
- Hardcore oyuncular için kolay ve basit bir oyun

8,1



Yapım Hello Games
Dağıtım Microsoft
Tür Yarış
Platform Xbox 360
Web www.hellogames.org





Şehirde olup biteni yakından izleyebilmek büyük keyif.

Cities XL 2012

Yıllar geçse de Cities XL hep aynı...

Yıllar önce SimCity 2000'den aldığım o keyfi unutamıyorum arkadaşlar; bütün bir yazı resmen başında geçirmiştım, saatlerce envai çeşit köyler, kasabalar, yollar yapmaktan oyunun rehberini çıkaracak hale gelmişim. Yıllar geçti gitti, her çıkan şehir simülasyonunun ve strateji oyununun başına hevesli bir "mayor" gibi oturan Ayça'nın SimCity'den sonra en çok vaktini alan oyunsu Cities XL oldu. 2009'dan bu yana resmen yıllık bir seri haline gelen Cities XL'i diğer şehir simülasyonu denemeleri arasından sıyrın birçok özellik vardı tabii ki. Bir kere bir zımla yoldaki amcanın saç teline (Tamam, abarttım!) kadar yaklaşıyorduk, bina modellemeleri, vasıflı, vasıfsız işçi muhabbeti, yönetim sırasında her adımı 10 yıl sonrasını düşünerek atmanız gibi manyak eden detay artıları vardı. SimCity 2000'den aldığım keyfin beş katını falan, bir de üstüne insan içine zum yaparak, girip dolaşarak bu oyundan aldığımı rahatlıkla belirtebiliriz kısacası.

Sonra Cities XL 2011 geldi, grafikler daha da parlardı, daha fazla bina ve daha fazla haritayla bir süre yine başından ayrılmadım. Millet akvaryumdaki balıkları saatlerce izleyip rahatlıyor ya, bunlar da böyle

oldu benim için. Cities XL serisi bir şehir stratejisinin olması gerektiği gibiydi, yormuyordu, paniklettirmiyordu, "fast-paced" şehir yapma örneklerinden farklıydı. Cities XL 2011 ile ilk oyuna göre çok daha fazla harita geldi, bina modellemeleri de bir o kadar çeşitliydi.

Gelenek devam ediyor neticede, Focus Home Interactive bu yılın son ayında Cities XL 2012'yi piyasaya sürdü ve ben de "Acaba neler değişmiş?" diyerek başına oturdum. Yani oyunun büyük anlamda bir değişikliğe uğramasını beklemiyordum zaten; online mantığı tamamen ortadan kalkmış, vakti zamanında üyelik ödediğimiz o sistem gitmiş, tam bir SimCity tadında, tek kişilik modlu, "sandbox"lı, kafa karıştırmayan bir oyun olmuş ama ortada bir ince ayar var ki Cities XL 2011'e sahip bünyeler oyunu tam bir genişleme paketi fiyatına, yani 14.99\$ ödeyerek alırken diğerleri oyuna tek başına 39.99\$ sahip oluyorlar.

Oyuna ilk baktığınızda hiç şaşırıyorsunuz; çünkü gerçekten Cities XL 2011'in aynısı! "Hadi canım!" falan demeyin, açın bakın. Zorlasalar eklenti paketi bile olabilirmiş, o derece ama yapımcıların neden her yıl birbirinden azıcık farklı oyunları piyasa sürdüklerini sorgulayacak değiliz, bunlar da böyle. Yeniliklerden bahsedelim... Dünya üzerinde seçtiğimiz bir yerden veya filtre seçeneğiyle 30'un üstünde haritayla başlayabiliyoruz. Bazı yerler turist çekerken diğerleri kaynak veya toprak açısında cazip ediyor. İstedığınız özellikte bir yeri seçtikten sonra -oyunun yabancıysa değilseniz, tutorial'ı da es geçerek- nelerin değiştiğini görmeye başlayabiliriz. Bina modelleri 1.000'in üzerinde, nadiren aynı binalara denk geldim

ve Cities XL'in en güzel yanlarından biri de bu bence, hep aynı sokakta yürüyormuşsunuz hissinen veren aynı binalar pek yok. MMO eksikliğini takas kısmında çekiyorsunuz, o kadar kaynak var ve haliyle önceki oyundan insanlarla takasa alışınca sanki ekip biçmenin önemi yokmuş gibi geliyor. Unskilled'ları, Skilled'ları, Executive'leri ve Elite'leri huzur içinde yaşatmak için elimizden geleni yaptığınız şehrimizde, halkın arasına karışınca Cities XL 2012'nin farkı ortaya çıkıyor. Grafikler diğer oyunlara göre çok yumuşak, renkler uyumlu, animasyonlar çok çeşitli. Millet bahçelerde yaymış gazete okuyor, kırmızı ışıkta beklerken dans ediyor. Gölgeler, ışıklar ve zum özelliklerinin farkını 2011'i oynadıktan sonra çok daha iyi anlıyorsunuz. Grafikler bu kez tatmin edici, sürekli en yüksek zümde sokakta gezerken bulacaksınız kendinizi. Achievement olayı da bol keseden, ne yaparsanız başlarda turuncu turuncu achievement'lar ekranı dolduruyor, bunları açtıkça yeni binalar da sizleri bekliyor.

Belki de eskilerini de çok sevdiğim için Cities XL 2012'yi sevmiş olabilirim; çünkü aralarındaki fark gerçekten de çok az. Şehir stratejisi ve simülasyonu bünyeye -bu grafiklerle- güzel zaman geçiriyor, bundan eminim. Zum ayarınızı detaylara ayarlamayı unutmayın, sokakta hayat var! **Ayça Zaman**

Alternatif

SimCity Societies
The Settlers 7: Paths to a Kingdom
Tycoon City: New York

Cities XL 2012

+ Yenilenmiş grafikler, yeni harita özellikleri

- Cities XL 2011'den neredeyse hiçbir farkının olmaması, online mod eksikliği

6,8

Yapım Focus Home Interactive
Dağıtım Focus Home Interactive
Tür Simülasyon
Platform PC
Web www.citiesxl.com



Yapım Telltale Games
Dağıtım Telltale Games
Tür Adventure
Platform PC, PS3, Xbox 360, Mac, iPad 2
Web telltalegames.com/jurassicpark



Jurassic Park: The Game

Koskoca dinazorları maymun ettiler

Jurassic Park serisi filmleri hepizin biliyorsunuz. "Jurassic Park" deyince artık aklımıza neyin geldiğini de hepimiz biliyoruz.

Herhangi bir amaçla, tarih öncesinden kalma vahşi dinazorların arasına giren bir grup insanın bu dinazorların saldırısına uğraması ve onlardan kaçıp kurtulması üzerine kurulu bu film serisi benim için -Jaws serisinden sonra- sağlıklı bir beyni inflak ettirebilecek en tehlikeli kimyasal silahlardan biridir.

Hikaye hep aynıdır. Bir grup bilim insanı ve asker, içinde dinazorların bulunduğu bir adaya giderler. Orada dinazorların bulunduğunu da bilmekteler ama nedense kendilerine çok güvenirlir. İlk olarak işemek için gruptan ayrılan bir figuran, aniden ortaya çıkan minicik dinazorların testere gibi dişleri arasında parçalanır. Sonra daha büyükleri de gelir ve bütün grubu tek tek yer. Kahramanlarımızın çok azı adadan kurtulur. Geriye baktıklarında, içinde o vahşi hayvanları saklayan ve bir sonraki bölümde kim bilir hangi amaçla oraya gidecek geri zekalıları bekleyen bir ada görürüz. Sahne son bulur. Perde kararır, ışıklar açılır, seyirci salondan çıkar ve tamamen bu kurgu üzerine kurulu, ne olacağı başından belli bir sürü film çekilir. Bir sürü oyun da yapılır. İşte Jurassic Park: The Game de o oyunlardan biri. Aslında oyun ilk filmin hemen sonrasını konu alıyor. "İlk Jurassic Park filminin üzerinden 10 yıldan fazla zaman geçmişken neden ilk filmin oyunu yine yapıyor?" diye soracak olanlar için cevap hazır: Arkadan gelen yeni nesil için.

Aslında oyunun yapımcısı Telltale Games, son dönemde eski ve ünlü oyunların ve filmlerin yeni oyunlarını yayınlamasıyla tanınıyor, bu girişimi de oyunları point & click adventure oyunlarına çevirerek gerçekleştiriyor. Dolayısıyla oyunları, aslında adventure oyunlarını sevenlere hitap eden Telltale, Jurassic Park'taysa farklı bir tarz denemiş, bir tür

interaktif film yaratmış. Oyun boyunca karşınıza seçenekler çıkarıyor ve verdiğiniz kararlarla oyun ilerliyor, siz de oturup gelişmeleri seyrederiyorsunuz. Aksiyon sahneleriye şu gezegene milyonlarca yıl hakim olmuş koskoca dinazorları maymun edecek türden. Elinizde sopalarla falan koca dinazorlara vuruyorsunuz, onların da canı acıyor, sizi yemiyorlar. Sanırsınız ki kuduz sokak köpeği dövüyorsunuz. Dinazor bu arkadaşım!

Aslında oyunun yapımcısı, bildiğiniz adventure oyunu yapımcısı, uzmanlaştıkları alan bu; atta önümüzdeki günlerde sevilen televizyon dizisi The Walking Dead'in oyununu da yapacaklar. Ancak adventure ismini duyunca irkilen ben, bir de bu adventure oyunlarına "interactive movie" (interaktif film) kulbu taktıklarından beri dünyadan soğudum, hatta güzelim Knight of the Old Republic ve Mass Effect serisini de ucundan kıyısından bu interaktif film / adventure oyunu sunuya bandırdıkların görüldüğünde iyice panik olmuştum ama neyse ki çok abartmadılar. Fakat kişisel görüşüm, interaktif film ve adventure türünün, bilgisayar oyun dünyasının kanseri olduğu yönündedir. Kimse alınıp darılmasın ama bu oyunları aslında aksiyon veya strateji ya da RPG, hatta yarış veya spor oyunlarını oynayacak enerjisi veya zamanı olmayan insanlar için yaptıklarını düşünüyorum. Mesela bizim Cenk Tarhan vardır; CHIP Online'in yönetmeni olan bu arkadaşımız, 40 yaşını devirmiş mazbut bir aile babası olarak,

geçen gün bana ne dese beğenirsiniz: "Author, bi adventure oyunu gelse de oynasak! Hiç adventure yok piyasada!" Şimdi bu adam da haklı. İşten güçten, ailesiyle ilgilenmek için harcadığı zamandan nasıl vakit ayırsın da Skyrim oynasın? Nasıl enerji harcasın da S.T.A.L.K.E.R. oynasın? Nasıl aklını verip de Fallout: New Vegas'a girişsin? O da haklı. Haksız demiyorum. Point & click adventure'lara veriyor kendini, zar zor bulunduğu boş vakitlerinde eğleniyor, keyfine bakıyor.

Neyse ki bu kitle oyun oynamak için az vakte ve çok sınırlı motivasyona sahip olduğu için büyük oyun firmaları bu türe bulaşmıyor ve biz de heyecanlı aksiyon oyunları, Skyrim gibi eşsiz RPG'ler oynayabiliyoruz ama şimdi yanlış da anlaşılacak istemem dostlar. Adventure sevene, türün manyağına elbette ki saygım sonsuz da güzelim aksiyon oyunlarının, RPG'lerin içinde de adventure tekniklerine rastlayınca tüylerim diken diken oluyor. KOTOR serisi bu anlamda efsane olmasına rağmen, yazık edilmiş bir oyundur. O menü sistemi filan, o mouse'u sağda solda dolaştırıp etkileşime girecek nesne arama faciası falan... Uuu, hatırladıkça titriyorum. Kapatalım bu konuyu. Sonuçta ben de 37 yaşında bir adamım, hatırladıkça tansiyonum çıkıyor.

Asıl konumuza dönmek gerekirse Jurassic Park: The Game'i sevdiğim Cenk Tarhan'a tavsiye ediyorum. Bu oyunu mutlaka oyna Cenk, seveceksin.

■ Cem Şancı

Jurassic Park: The Game

+ Adventure oyunu arayıp bulamayan Cenk Tarhan arkadaşımız çok sevinecek
- Sopyla T-rex mi dövülür arkadaşım?
Animasyonlar acemi, grafik motoru eski

4,9



Alternatif

Jurassic Park: Operation Genesis
Jurassic Park III: Danger Zone!
Turok



Serious Sam 3: BFE

Kot pantolon ve beyaz tişört ile uzaylı kesmek

ilk Serious Sam'dan 10 sene sonra denk gelmiş ve LEVEL sayfalarında onun hakkında bir - iki kelam etme fırsatı bulmuşken söylemeden geçemeyeceğim bir itirafa karşınızdayım dostlar: Ben bu adamı hiç sevedim. Aynı zamanda Duke Nukem'i da sevedim. Nedenine gelirsek, biraz kafanız karışabilir ama uzaylı kardeşlerimize karşı şiddet kullanılmasını doğru bulmuyorum. Bunların sadece bir oyun olduğunu

düşünebilirsiniz ama nasıl ki The Elder Scrolls oyununda sokaklarda dolaşan küçük çocukları kesip doğramaya kalkışan oyuncular kamuoyunda infiale neden oluyorsa oyunlarda uzaylı kardeşlerimizi öldürmek de benim sinirimi bozuyor. Bu oyunların, insanlarımızın bilinçaltılarında uzaylılara karşı şiddeti masumlaştırıldığını düşünüyorum. Yani düşünün, bizim eşimiz, çocuğumuz, kardeşimiz uçağa binip yabancı bir gezegene gitse de orada ağzında puroyla saygısız bir şaklabanın teki "Aman da uzaylılar gelmiş!" deyip sevdiğimiz insanlara bazukayla ateş etse hoşunuza gider mi?

Neyse, olayı sulandırmak istemiyorum ama uzaylılara karşı şiddet kullanılması beni çok üzüyor. İşte Duke Nukem ekolünden gelen Serious Sam de oyun dünyasındaki varlığından hicap duyduğum bir utanç kaynağıdır. Konu yok, senaryo yok, diyalog yok. Eline silahı alıp karşısına çıkan bütün uzaylıları öldür.

Aslında anlatacak fazla bir şey de yok. Bölüm aralarındaki birkaç satır diyalogu da ciddiye almayın. Oyun, Serious Sam serisinin ilk oyunu olan First Encounter'ın öncesinde gelişen olayları "anlatıyor" ama aslında anlatılan bir şey yok. Alıştığımız eski FPS'lerde olduğu şekilde "dümdüz" ilerleyen



Alternatif

Duke Nukem Forever
Rage
Serious Sam HD: Gold Edition

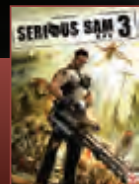
bir shooter ile karşı karşıyayız. Fakat Hırvat yapımcılar bu kez fotoğraf kalitesinde gerçekçi bir grafik motoru kullanmışlar. Bu sayede oyun atmosferi çok daha gerçekçi görünüyor. Fotoğraf kalitesine yakın oyun haritaları ve uzaylılar ile karşılaşılıyor. Oyundaki "eğlenceli" detaylardan biri ise bu kez yalnız olmanız. Yani tek kişilik bir ordu gibi değil de uzaylıların istila ettiği şehirlerde bu uzaylı kardeşlerimize karşı doldurulmuş, galeyana getirilmiş, kandırılmış halk kitlelerinin de uzaylı kardeşlerimize saldırdıkları bir oyun oynuyoruz. Haliyle bu detay da oyundaki yalnızlık hissinin yenilmesini sağlamış. Ayrıca oyun boyunca çok kan aktığını da belirtiyim. Yabancıların deyimiyle "gore", yani kan ve ceset parçalarının ekranın her yerinde uçtuğu, kıpkırmızı bir oyunla karşılaşmayı bekleyin. Elbette ki akan kan kimin, tahmin ediyorsunuzdur. Yine uzaylı kardeşlerimizin kanı! Zombi kesmekte sakınca görmüyorum ama uzaylı kesmek çok çirkin. Lütfen duyarlı olalım.

Ayrıca söylemeden geçemeyeceğim ki bence oyunun en komik yanı, yüzlerce dev uzay gemisiyle dünyanın yörüngesine girip gezegeni işgal eden zotriyonlarca uzaylıyı, kot pantolonlu ve beyaz tişörtlü, çenesi düşük bir şaklabanla yeniyor olması. Yani koca ABD onca komando yetiştiriyor, Delta Force'u, Navy SEAL'si, CIA operatörleri, cartı curtu, binlerce özel eğitilmiş, zırhlı ve donanımlı komandosu dururken ABD başkanı dünyanın kaderini kot pantolon ve beyaz tişört ile savaş giden ciddiyetsiz tekine kilitliyor. Zaten oyun da mizahi bir shooter olma iddiasıyla ortaya çıktığı için hedefini tutturduğunu söyleyebiliriz. **■ Cem Şancı**

Serious Sam 3: BFE

- + Fotogerçekçi yeni grafik motoru oyunu daha çekici kılmış, çatışmaya yardımcı olan silah arkadaşlarıyla yalnızlık hissi yenilmiş
- Konusuz, senaryosuz oyun mu kaldı arkadaşım? Uzaylı kardeşlerimize karşı şiddet uygulamak çok ayıp

6,9



Yapım **Croteam**
Dağıtım **Devolver Digital**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC**
Web www.serioussam.com



Yapım SimBin
Dağıtım Namco Bandai
Tür Yarış
Platform PC
Web simbin.se/games/race-injection
Türkiye Dağıtıcısı Aral



RACE Injection

Simülasyonlaştırdıklarımızdan misiniz?

Bazen -özellikle piyasayı geriden takip eden oyunlarla karşılaştığımda- bir oyunda grafik kalitesinin ne denli önemli olabileceğini yeniden soruyorum kendime ve aynı cevapla karşılaşıyorum her seferinde. Bir oyun eğer gerçekten eğlenceliyse grafik kalitesini bir anda görmezden gelebilirsiniz ama tonlarca gigabyte'a sığacak kadar kaliteli bir görselliğe sahip olan, buna rağmen eğlence ve zevk anlamında zerre kadar içerik sahibi olmayan bir oyun, ağızla kuş tutsa bile yaranamaz size. Bu iki kutup arasında yüzlerce kriter sıkıştırılabilir tabii ki ama görsellik ve eğlence arasındaki temel fark budur benim için. Her iki faktör bir oyuna başarılı bir şekilde yansıtıldıysa ortaya şaheserler çıkar ki örnekleri saymaya başlamayalım şimdi isterseniz. Konuyu bu noktadan sonra RACE Injection'a nasıl bağlayacağımı bilemedim şimdi ama "RACE Injection, piyasada sadece ismiyle varolan birçok yarış oyununa taş çıkarabilecek nitelikte bir oyun." diyerek mevzuu toparlayabileceğimi düşünüyorum.

RACE Injection, şimdiye kadar RACE 07 başlığıyla ve Namco Bandai etiketiyle piyasada olan bir serinin son üyesi. Özellikle yarış simülasyonu hastalarına hitap eden önemli bir seriden bahsediyoruz yani. Benim böyle bir hastalığım olmadığı için tamamen bihaber olduğum bir seri aynı zamanda. Neyse ki bu yeni oyunda beni ve benim gibileri de düşündürmüşler ve simülasyon altyapısını kısarak olayı "arcade" tadına taşımışlar. Aslında bunu yapıyorlar ama böyle bir oyunu bu şekilde oynamak da ne derece doğru, bilemiyorum; çünkü bir otomobilin teknik detaylarını kistğiniz andan itibaren bir yarış simülasyonunu resmen harcamış oluyorsunuz. Sonuç olarak ben de bir güzel harcamış oldum RACE Injection'ı tabii ki ve beklentilerim vardı böyle bir serinin karşısına çıkarken ama benim için bir yarış oyununda olması gerekenleri bulamayınca yavaş yavaş soğudum olaydan.

İçerik bakımından oldukça zengin bir oyun RACE Injection ki zaten oyuna adım atmaz direkt olarak

fark edeceksiniz bu zenginliği. Serinin eski üyelerinde yer alan otomobillerden ziyade 23 yeni otomobil modeli mevcut kadroda. Araçların yer aldığı sınıflarsa Formula RaceRoom, GT Power, Retro, STCC ve WTCC olarak ayrılıyor birbirinden. Yine eski kadroya dahil olan dokuz yeni pist var oyunda ve tüm bu seçenekleri kombine ederek kendinize yeni şampiyonalar oluşturmanız mümkün. Hal böyle olunca dut yemiş bülbül gibi kalıyorsunuz ilk adımlarınızda. Derken oyunun bir orasını, bir burasını kurcalarken buluyorsunuz kendinizi ve bu karmaşa içinde otomobillerin sürüş hissiyatının ne kadar kusursuz olduğunu fark etmeniz de zor olmuyor.

Evet, harika bir sürüş hissiyatı var oyunda. Aslında tam olarak "gerçekçi" demem daha doğru olur. Oynadığım hiçbir yarış oyununda keskin virajlara girerken bu kadar dikkatli olduğumu hatırlamıyorum. Zaten küçük bir dikkat kaybı, koca bir yarış sonucunu olarak bitirmenize yetiyor. Bu da yarışacağınız her piste bodoslama dalmak yerine efendi gibi önce pratik yapmak, sonra sıralama turuna girmek ve son aşamada yarışa katılmak zorunda bırakıyor sizi. Oyunun her köşesindeki tüm seçenekleri değiştirmek size kalmış olduğu için bir yarış kaç tur oynayacağınız, hava koşullarının ne olacağı, yarışta kaç tane otomobilin yer alacağı ve otomobilinizle ilgili tüm teknik detaylar size bırakılıyor. Yani yağmurlu bir havada, her biri beş turdan oluşan ve 23 kişilik kadroya sahip bir seçenikle psikopata bağlamanız bile olası. Hele bir de otomobilinizin tüm otomatik ayarları kapalıysa...

Bu zengin içeriğe ve kusursuz sürüş hissiyatına rağmen eksikleri çok RACE Injection'ın. Mesela şöyle sağlam bir kariyer modu olsa tadından yenmezdi ve en azından ortalamanın üzerinde olan bir görsel kalite de hiç fena olmazdı ama maalessif oldukça düşük bir kalite söz konusu bu anlamda. Sadece otomobil ve pist seçerek yarışmak bir yerden sonra sıkıntı verebiliyor. Şampiyonalara katılarak bu durumu kurtarabilirsiniz belki; hatta sizin için bir yarış oyununda sadece yarışmak önemli olabilir ama bu şekilde nereye kadar idare edebilirsiniz, bilemiyorum. Nihayetinde tercih size kalıyor tabii ki.

■ **Ertekin Bayındır**

Önce Sola, Sonra Sağa...

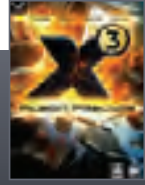
Şu virajlara gelmeden önce çıkan ikazlar vardır ya hani, RACE Injection'da bu ikazlar o kadar basit ve bazen yanıltıcı kullanılmış ki... Resmen durmanıza ramak kalacak kadar yavaşlamanız gereken bir viraja doğru son sürat ilerlerken son anda "Prt!" diye kırmızı bir ikaz görüyor ve kendinizi bir anda pistin dışında buluyorsunuz.

Alternatif
Forza Motorsport 4
Gran Turismo 5
Need for Speed: Shift 2 Unleashed

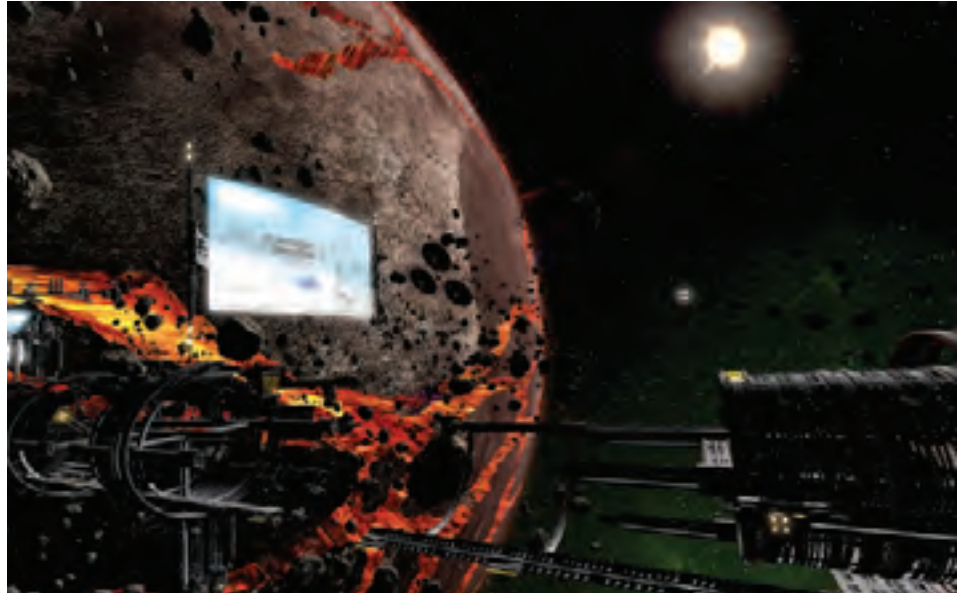
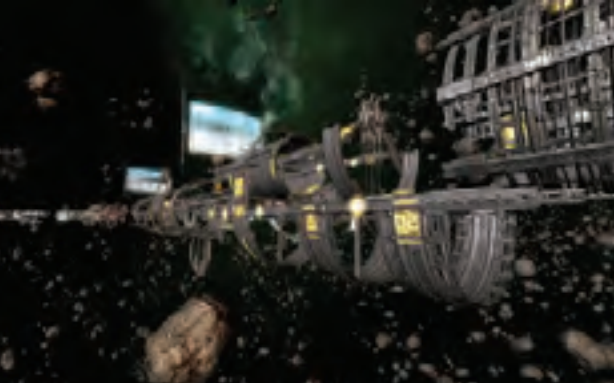
RACE Injection

+ Zengin içerik, zengin teknik detaylar, muhteşem sürüş hissiyatı
- Kariyer modu eksik, düşük kalite grafikler

7,0



Yapım **Egosoft**
Dağıtım **Egosoft**
Tür **Simülasyon**
Platform **PC**
Web www.egosoft.com



X3: Albion Prelude

Yeniden doğum sancısı

X serisini mutlaka duymuş olmalısınız. "Yok ben duymadım abi." diyenleriniz velilerine haber versinler, hepsiyle tek tek konuşmak istiyorum! X serisini anlatmak için en kısa tanım, "uzayda ticaret ve savaş simülasyonu" olabilir. Ancak 1999'da başlayan serüveniyle bu oyun, bu kadar kısa tanımlamayacak kadar "büyük" bir yapım. Serinin her yeni oyunuyla beraber büyüyen X evreni, 1999'da ilk kez karşımıza çıktığında dev uzay istasyonları, kendi kendine yaşayan, ticaret yapan, savaşan bir evren sunuyordu. 2005'te serinin üçüncü oyunu X3 piyasaya çıktığında, kendi kendine yaşayan evrene hayat veren yapay zekanın, bizzat kafayı uzayda koloniler kurmaya takmış NASA mühendislerinin eseri olduğu detayı da çok konuşulmuştu. Yedi yıl öncesinin embesil oyunları arasında olağanüstü grafik kalitesiyle, etkileyici bir uzay manzarasının karşısında durup önünüzde kendi kendine yaşayan, istasyonlara girip çıkan, ticaret yapan, devriye gezen uzay gemilerini, o canlı evreni seyrederek kendinizden geçebilirsiniz.

İşte şimdi o oyun evreninde, yani Alman yapımcı Egosoft'un 13 yıldan uzun zamandır üzerinde titizlikle uğraştığı X serisinde, heyecan verici gelişmeler oluyor. Yapımcı, 2012 başında yayınlayacağı dördüncü X oyunuyla evrende çok büyük bir genişleme ve değişiklikler olacağını, artık sektörden sektöre atlamak için kullanılan "jumpgate"ler yerine, oyundaki şirketlerin yeni geliştirdiği bir teknoloji olan hiper otoyolların kullanılacağını, bu sayede güneş sisteminin yakın çevresinde dönüp duran X evreninin, galaksinin çok uzak noktalarındaki çok gizemli noktalara kadar uzanacağını, oyuna yeni dinamiklerin katılacağını açıkladı ve elbette ki büyük heyecan yarattı; hatta bu yeni oyunun X evreninin yeniden doğuşu olacağını, bu yüzden de adının X Rebirth olacağını duyurdu.

Serinin elimizdeki en yeni üyesi Albion Prelude ile X3 evrenine yeni gemiler, yeni donanımlar, yeni silahlar,

yeni düşmanlar ve yeni konseptler eklenmiş. Oyun "sandbox" türünde olduğu için aslında, eski oyunu modernize edilmiş yeni grafik motoru ve yepyeni bir içerik ile yeni bir öyküyle oynuyormuşsunuz gibi düşünebilirsiniz. Oyuna eklenen borsa sistemiyle artık kurduğunuz şirketlerin hisse değerlerini takip edip, başka şirketlerin hisselerini alıp paranıza para katarken mal varlığınızı korumak için de sık sık uzayda göreve çıkmak, korsanlarla savaşmak, evrende sürüp giden büyük savaşta da rol almak zorunda kalacaksınız. Artık her sektör ağzına kadar savaş filolarıyla dolu ve sektörlerde güvenlik had safhada. Sırf bu canlılığı seyretmek, yapay zekanın mükemmel işleyişine tanık olmak, o yaşayan evreni hissetmek bile olağanüstü bir deneyim. Bir de uzay geminizin içinden kendi küçük imparatorluğunuzu kurup yönetebileceğinizi, uzay istasyonları ve fabrikalar kurup, savaş gemileri satın alıp kendi filolarınızı kurabileceğinizi düşünün.

Albion Prelude'un önemli bir noktası da bize gelecek oyun hakkında ipuçları vermesi. X serisinin zayıf olduğu tek nokta, insan animasyonlarıydı. Bazı noktalarda karşımıza çıkan sinematiklerde kullanılan insan modelleri, dönemin kalitesinden çok altında kalıyordu. Ancak yapımcı da bu oyunun sinematik seyretmek için değil, uzayda yaşam simülasyonu oynamak için alınacağını

bildiğinden olsa gerek, konuyu dert etmiyordu. Lakin özellikle X3'ten sonra yakaladıkları satış başarısıyla sırtlarını sağlama alınca, bir görev paketinde bile grafik motorunda geliştirmeye gitmiş olduklarını görmek, 2012 başında gelecek yeni X Rebirth oyunu hakkındaki beklentilerimizi yükseltti.

Eğer X serisini daha önce oynamamışsanız, çok şey kaybediyorsunuz demektir. Bu "zor", çok detaylı ama sürükleyici seriyeye başlamak için Albion Prelude iyi bir seçenek olabilir ya da zaten X serisi fanatigiyseniz veya bilimkurgu sever bir insan evladıysanız, benim tavsiyeme bile ihtiyacınız yok, farkındayım. Yalnız rica ediyorum, bilimkurgu sevdiğimiz aramızda kalsın. Kızlar duyunca ürküyor ve kaçıyorlar. ■ **Cem Şancı**

- Bilimkurgu hakkında ne düşünüyorsun Begüm?
- Ay bilimkurgu ne be! Ciyuv ciyuv ciyuv ateş eden salak salak şeyler! Ay!

X3: Albion Prelude

+ Yapay zeka, geliştirilmiş grafikler, dev oyun evreni

- Zayıf tutorial, çok zor

8,2



Alternatif

Evochron Mercenary
Project Freedom
Tachyon: The Fringe



Super Puzzle Platformer

Tetris'in içinde bir uzaylı

Tetris hala oynanır, türevleri de oynanır. Türevlerinin içine aksiyon öğeleri buluşursa da o oyuna önce garipsenerek bakılır, ardından denenir ve çok beğenilir. En azından ben böyle hissettim geçen ay...

Çok basit bir oyun SPP ve kendi internet sitesinden de oynanabiliyor. Pelerinli, elinde lazer silahı tutan bir yaratık olarak amacımız puan toplamak. Bunun için de düşen blokları vuruyoruz. Her bloğu vurmak iyi değil; aynı renktekilerin birbirine değmesini bekleyin önce, ardından ateş

edin. Bloklar patlayınca tepeden paralar dökülüyor ve onları toplayarak da silahımızı güçlendirebiliyoruz. Bizi ne öldürüyor peki? Üstünde durduğumuz ve dilediğimiz gibi patlatabildiğimiz blokların altında kocaman dikenler var. Yanlış bir hareketimizde o dikenlere değerse şayet, oyun direkt olarak sonlanıyor. Sadece bir skor mücadelesi SPP. Değişik görevler, bölümler, bloklar beklemeyin. Vurun hepsini, gitsin... ■

Tür Aksiyon
Yapım Andrew Morrish
Web andrewmorrish.net

8,1



Egress

Bir uzay macerası

Krams Design'ın kurucusu, çizim yeteneği olan bir arkadaşımız. Tablolar yapmak, dergilerde karikatürler çizmek yerine de oyun yapmayı seçmiş ve Egress çıkmış ortaya. Tamamıyla el çizimlerinden oluşan bir macera oyunu Egress. Hem de uzayda geçen bir macera oyunu. Hem de bilimkurgu! Bir uzay aracını tamir etmek için uğraşırken, siyah ve gri bir yaratığın saldırısı sonucu, bilinmeyen bir gezegende yanan bir astronotun macerası konu ediliyor ve evet, o şanssız astronotun kontrolünde biz varız.

Tür Adventure
Yapım Krams Design
Web www.kramdesign.com

8,4

Hyper Princess Pitch

Robot Noel Baba'ya hayır!

Operation: Carnage'ı hatırlar mısınız? Evet mi? Yalan söylemeyin, bu oyunu hatırlamadınız; çünkü ben bile hatırlamıyorum ki 120 yaşındayım artık. (Görüntüdeki yaşım en fazla 20.) Her neyse, HPP, Operation: Carnage'in bir remake'i. "Remake" nedir? Bir oyunu günümüze uyarlıyorsunuz, olur size yeni ama eskiye bağlı kalan bir oyun. Buradaki durumda değişen o kadar az şey var ki... Grafiklere hiç dokunulmamış mesela; o zamanlardaki tarz neyse, o aynen

geri gelmiş. Amacımız mekanik Noel Baba'nın ve mekanik Elf'lerinin dünyayı ele geçirmesini önlemek. Tuğla atma, gökkuşağı silahı kullanma, buz silahıyla saldırma gibi yetenekleri olan bir karakterimiz var ve labirentten az farklı ortamlarda, bolca düşmanla savaşıyor ve dünyayı kurtarmaya çalışıyoruz. Aynen SPP tadında bir oyun; ateş et, puan topla, ilerleyebildiğin kadar ilerle. Daha fazlasını da beklemiyordunuz herhalde, değil mi? ■

Tür Aksiyon
Yapım Daniel Remar
Web remar.se/daniel/pitch.php

7,3

Trail

Herkes yaşarken bir iz bırakır geride

Oyunun yapımcısı küçükken, insanların yaşarken geride bir iz bıraktığını ve öldüklerinde bu izi başa doğru takip ederek sonsuz huzura kavuştuğuna inanmış. Sonra bakmış işler hiç de öyle değil, demiş bu düşünceleri unutacağıma, bir oyuna çevireyim. El çizimi grafiklerden oluşan, iki boyutlu bir platform oyunundan başka bir şey değil gibi gözükse de oynanışta da ilginç bir konu var. Çoğu oyunda bir bölümde başımıza gelen şey, burada oyunun tümüne etki ediyor. Sürekli enerjimiz azalmakta! Hem engelleri aşılıyor ve ilerlemeye çalışıyor,

Tür Platform
Yapım Bit By Bit Games
Web bitbybitgames.co.uk/trail.php

8,5



ROCKO @

PSİKIYATRİ

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRÜM"



HEAVY FIRE: AFGHANİSTAN

Ben oraya gitmem, hayır hayır, oraya adımımı atmam ben. Orada savaş var, silah var, silah sesleri var, Amerikan ask...ke...kerleri var, masum ya da yok yok, masum olmayan siviller var, ateş ediyorlar birbirlerine, öldürüyorlar birbirlerini ama bitmiyor, savaş devam ediyor. Gidip ne yapayım oraya ben, hiç turistik değil ki, ne diye gideyim. Ben Ortadoğu'ya gideceği, daha güzel oralar, sessiz, sakin. Hem tedavime de orada devam ederim.

NATIONAL GEOGRAPHIC CHALLENGE!

Sen beni sadece burada uzanan, boş boş tavana bakan biri mi san...an...nıyorsun? Ben hep kitap okurum, belgesel kanalları izlerim, dünyanın dört bir yanına gitmemiş olsam da her yer hakkında az çok fikrim vardır. Mesela develerin kutuplarda yaşadığını, penguenlerin başlarını yerin altına soktuklarını, ekvatorda yıl boyunca ortalama sıcaklığın sıfır derecenin altında olduğunu biliyor muydun? Sor, söyleyeyim.

REAL STEEL

Yapmayın, vurmayın, vurmayın birbirinize, acıyacak, canınız acıyacak, yapmayın! Doktor, bir şey söyle, yapmasınlar birbirlerine, vurmasınlar, çok ses çıkıyor hem, rahatsız oluyorum, kulaklarım acıyor! Dan, dun, bu nasıl bir ses bu nasıl bir gürültü, durdur onları doktor, durdur! Çek ellerinden o kumandaları, yapmasınlar, birbirine kırdırmasınlar o robotları, oynayacağım ben onlarla doktor! Hey, sana diyorum be adam!

VOLTRON: DEFENDER OF THE UNIVERSE

Elim ayağım tutuyor Allah'a şükür, sağ ol doktor. Efendim? Başım mı? Başım da ağrı-mıyor, iyiyim ben, vallahi. Karnımda bir ağrı var sanki ama geçer, merak etme. O kazayı nasıl atlattığımı, sonrasında nasıl hayatta kaldığımı hat...hat...tırlamıyorum ama iyiyim. Kazadan sonra bayılmışım, tam hatırlamıyodoktor geldi, iki dakikada halletti sağ olsun, iyiyim şimdi ben, iyiyim.

ŞİKAYETLER

- Heavy Fire: Afghanistan
- National Geographic Challenge!
- Real Steel
- Voltron: Defender of the Universe

Not: Beyninde mantar oluşması var, kuru tutması şart.

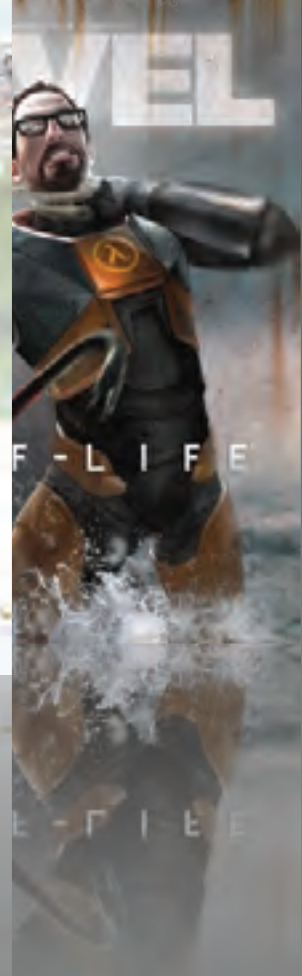
YILBAŞI ÖZEL İNDİRİMİ

LEVEL'A ABONE OLUN

KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İLE

~~90 TL~~ YERİNE

55^{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

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa

Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik

55 TL

Bu form 31 Ocak 2012 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



heygirl



Mega boy



NEON
Sticker
EN SEVDİĞİN ÜNLÜLER

50



ÇIKARTI YAPIŞTIR RENKLENDİR

Mega boy



+22 Poster



Ocak sayısını kaçıрма!

Donanım

Donanım dünyasından son gelişmeler

2 012 yılına girdiğimiz şu günlerde yepyeni donanımlarla karşı karşıyayız. Elektronik ürünler satan dev teknoloji mağaza zincirleri, peş peşe yeni ürünler ve yeni modeller sunmaya devam ediyor. Peki yeni yılda oyuncuların esas ihtiyacı olan bileşenler hangileri? Sisteminiz geçen yıl Batman: Arkham

City, The Elder Scrolls V: Skyrim, Battlefield 3, Call of Duty: Modern Warfare 3 oynamaya yetmiş olabilir ama bu yıl da idare edecek mi? Upgrade yapmaya karar verdiğinizde size ve bütçenize uygun, en verimli anakart ya da ekran kartı hangisi? Recep Baltaş bizi aydınlatmaya devam ediyor.



98

MSI Wind Top AE2410

Kasa derdi olmayan, çok kullanışlı ve aynı zamanda şık bir PC.



99

Asus Maximus IV Gene-Z

Ufak bir kasayla harikalar yaratan bir sistem kurmak isteyenlere...



101

Teknik Servis

Recep Baltaş, donanım derdinize derman olmaya devam ediyor.



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



MSI Wind Top AE2410

Kasasız masaüstü keyfi

Dizüstü bilgisayar satışlarının masaüstü bilgisayarları çoktan geride bıraktığını biliyoruz. Bunun nedeni kullanıcıların artık daha sade ve daha basit ürünler istemesi ve tek bir cihaz ile bütün işlemlerini halledebilmek istemesi. Tabletler de aslında bunun bir yansıması. Dizüstü bilgisayardan devşirme, kasası ayrı, ekranı ayrı olan ilk tabletler de bu yüzden rağbet görmedi. Zaten ağırlıkları dolayısı ile elde taşınmaları da imkansızdı.

Benzer bir geçişi bugün masaüstü bilgisayarlarda görüyoruz. Dizüstü bilgisayarları masaüstü alternatifi olarak kullanmak zor. Ekranın alt seviyede kalması, dizüstü bilgisayarın ince yapısı yüzünden yüksek performanslı bileşenlere yer verememesi, performanslı olanların da çok pahalı olması dolayısı ile All-in-One PC'ler şu sıralar revaçta. Tabii ki bunun bir başka nedeni de kullanıcıların artık kasalarla uğraşmak istememesi. Benzer durumu PC oyuncularının yıllardır bitmek tükenmek bilmeyen daha performanslı parçalara para yatırma derdini bir kenara bırakıp konsollara geçmeye başlamalarında görüyoruz. Kısacası kullanıcılar artık doğrudan çalışmaya hazır ve basit bilgisayarları tercih ediyorlar. Sağ tıklama özelliği bile olmayan ve sürekli basitliği ön plana çıkaran Apple'in bu denli popüler olmasına şaşmamalı.

İşte MSI'nın All-in-One PC'si de kasayı ortan kaldıran, kablolu klavye faresi ile birlikte gelen ve tüm bunlara şık tasarımını ekleyen bir bilgisayar. Öncelikle üründe ikinci nesil Sandy Bridge işlemci yer alıyor ki bu da

performans konusundaki şüpheleri ortadan kaldırıyor. Yine 4 GB DDR3 RAM'ler de günümüz uygulamaları için fazlasıyla yeterli. Böyle bir PC ile mutlaka oyun oynamak isteyeceksiniz. Burada da NVIDIA'nın GT 540M ekran kartı evreye giriyor. Tabii ki bunun yerine AMD HD 6000 serisi bir kart daha düşük güç tüketimi ile beğenimizi kazanırdı fakat GT 540M de gayet iyi bir performans sunarak piyasadaki bütün oyunları çoğunlukla orta ayarlarda çalıştırmaya izin veriyor. Çoklu ortam konusunda ise en ufak bir sıkıntı bile yok zira kart NVIDIA'nın en son video çözme motoru Prue Video HD'nin dördüncü jenerasyonunu destekliyor ve donanımsal H.264 desteği sunuyor.

23.6" ekran boyutuna sahip olan AE2410, çözünürlük konusunda da Full HD ile beğenimizi kazanıyor. Çoklu dokunmatik desteği ise ürünün standart masaüstü bilgisayarlardan ayıran en büyük özelliği. Wind Top AE2410, şık tasarımı ile de dikkat çeken bir ürün. Şeffaf akrilik arka ayağı ürüne bambaşka bir hava katarken klavye ve faresinin de kablolu olması takdire şayan. Yine ürünün çoklu ortam özelliklerini çok daha rahat kullanabilmeniz için beraberinde gelen Windows Media Center klavyesi de AE2410'u tamamlar nitelikte. Tüm bunlara ek olarak AE2410'u çevreleyen şeffaf akrilik de ürünün şıklığına şıklık katıyor.

LCD ekran, yüksek performanslı bileşenler ve 2 x 5 Watt THX TruStudio Pro teknoloji hoparlörlere ev sahipliği yapan AE2410'un en yüksek ekran parlaklığında dahi ortalama 70 Watt güç tüketmesi gerçekten de çok başarılı. Tabii ki buradaki en büyük rol sistemde yer alan 2410M işlemci. 32nm üretim teknolojisi ile üretilen bu işlemci en fazla 35 Watt güç tüketiyor. Aslında burada MSI'nın AMD'nin Fusion işlemcilerini kullanması daha mantıklı bir seçim olurdu zira böylece harici bir ekran kartına da gerek kalmazdı. Bu gibi bir durumda komple güç tüketimi 50 Watt seviyesine kadar inebilirdi. Üstelik

sistemin çoklu ortam özellikleri ve oyun performansında da en ufak bir kayıp olmazdı. Umarız MSI sesimizi duyup AE2410'un Fusion işlemcili bir modelini de piyasaya sürer.

All-in-One PC'lerdeki en büyük handikap, parçaların değiştirilememesi. Bu bağlamda alacağınız PC'nin halihazırda en son teknolojilerle donatılmış olması şart. AE2410 da bu bağlamda USB 3.0, 802.11n ve Gigabit Ethernet'i bir arada sunuyor. Bunlara ek olarak altı çeşit kartı destekleyen bir kart okuyucu, 3.5" SATA disk desteği ve tepsili Super Multi DVD yazıcı da AE2410'da göze çarpan diğer özellikler. Görüntülü sohbet için 1.3 Megapikselli bir kamera da unutulmamış. Son olarak ürünle birlikte Windows 7 Home Premium 64 bit geldiğini de belirtmekte fayda var. ■

TEKNİK ÖZELLİKLER

İşlemci	Intel Core i5 2410M (2.3GHz)
Bellek	4 GB DDR3
Ekran:	23.6" Full HD
Sabit disk	1 TB 3.5" SATA
Kablolu	802.11bgn
Ekran kartı	NVIDIA GeForce GT540M

MSI Wind Top AE2410



- +Düşük güç tüketimi
- +Az yer kaplama
- +Full HD çözünürlük
- Yasadışı oyun performansı

Fiyat: 1200 \$ + KDV

İthalat: MSI

Web: tr.msi.com

Puan: 7/10

AOC i2353Fh

Gözleriniz kamaşacak

AOC i2353FH ilk bakışta tasarımı ile dikkat çeken bir monitör. Sadece 9.2mm kalınlığında olan i2353FH, fırçalanmış alüminyum yüzeyi ile de adeta zarafet saçıyor.

LED arka aydınlatmalı monitörde herhangi bir buton yer almıyor. Bunun yerine dokunmatik tuşlar kullanılmış. Her ne kadar dokunmatik tuşlar butonlar kadar iyi tepki vermese de tasarım konusunda ürünün bütünlüğünü bozmadıkları için beğenimizi kazanıyorlar. Monitörün ayağı da tasarımını bütünlüğüyle uyum içinde fakat burada işlevselliğinden biraz uzaklaştığını görüyoruz. Zira bu ayak ürünü sağa sola çevirmeniz için gerekli sisteme sahip değil. Monitörü çevirmek istediğinizde bunu ayakla

birlikte yapmanız gerekiyor.

Söz konusu görüntü kalitesi olduğunda i2353FH, kayda değer bir performans sergiliyor. Parlama ve yansımalarından uzak olan ekran 1920 x 1080 çözünürlük ve 1,000:1 kontrast oranı ile gayet keskin görüntüler sunuyor. 5 ms tepki süresi ise hareketli nesnelere için başarılı sayılabilecek bir hız sağlıyor. IPS panel kullanan monitörü rakiplerinden ayıran ise 178 derecelik açığa kadar görülebilir olması.

İki adet HDMI portu ile gelen monitörde hala VGA'dan kopmayanlar için de bir port mevcut. Ara teknoloji olan DVI ise pas geçilmiş. Fakat HDMI çıkışı yoksa da dert etmeyin. DVI'dan HDMI'ya dönüştürücü kablo çözümleri mevcut. ■

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ

Panel	23" LED IPS 178/178
Çözünürlük	1920x1080 Full HD, 16.7M Renk
Kontrast	50.000.000:1
Parlaklık	250cd/m2
Arabirim	D-Sub, 2xHDMI
Tepki süresi	5ms (GtG)

Fiyat: Belli Değil
İthalat: Logosoft
Web: www.logosoft.com.tr
Puan: 6/10



Asus Maximus IV Gene-Z



Oyun Canavarı

Republic of Gamers, yani oyuncular cumhuriyeti konsepti ile üst düzey oyunculara hedefleyen Asus'un Test Merkezimize konuk olan yeni anakartı Maximus IV Gene-Z, ilk bakışta Micro-ATX yapısı ile dikkat çekiyor. Bu tür performans anakartlarını genelde ATX, hatta bazen Extended-ATX biçiminde görüyoruz. Fakat Asus Micro-ATX yapısını tercih ederek aslında bir bakıma LAN partilerine gidecek kullanıcıları da hedefliyor dersek yanlış olmaz. Zira Gene-Z ile oyuncu kasası dengisinde aklı gelen devasa kasa görüntüsünü yok edebilmek mümkün. Daha önce incelemiş olduğumuz Thermaltake'in Lanbox Lite kasası ile harikalar yaratacağına inandığımız Gene-Z, Micro-ATX boyutlarına rağmen çift ekran kartlı konfigürasyonlar dahi oluşturmanıza imkan tanıyor.

Gene-Z'e biraz daha yakından baktığımızda Z68 yonga setine sahip olduğunu görüyoruz. Z68 ile Intel işlemcilerdeki dahili grafik işlemcisini kullanabiliyorsunuz. Fakat DirectX 11 desteği bile olmayan bu GPU'yu Gene-Z gibi bir anakartta kullanmanın pek bir anlamı yok. Z68'in bir başka özelliği de Intel Smart Response teknolojisine destek vermesi. 60 GB kapasiteli bir SSD ve yüksek kapasiteli bir sabit disk ile melez bir sistem oluşturmanıza izin veren bu teknoloji ile hem performans hem de kapasiteyi bir arada edinebiliyorsunuz. Gene-Z'in grafik kartı desteğine

bakacak olursak hem SLI hem de CrossFireX desteği olduğunu görüyoruz. Bu iki sistemin yanında son zamanların popüler teknolojisi LucidLogix Virtu teknolojisi de unutulmamış. Böylece sistemindeki tam yükte 200 Watt güç çeken ekran kartını sürekli kullanmak zorunda kalmıyor ve gerekmediği durumlarda video izlemek gibi ufak tefek işlerinizi dahili GPU'ya yönlendirebiliyorsunuz.

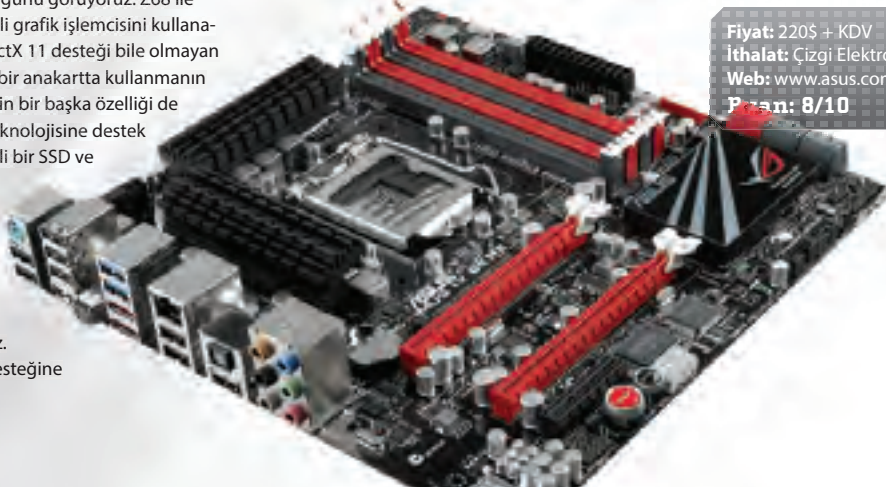
Gene-Z'te hepimizin bildiği arabirimler ve teknolojiler dışında Asus'a özgü bazı teknolojiler mevcut. Bizim en çok dikkatimizi çekenler arasında BIOS Print yer alıyor. Çoğu oyuncu bırakın BIOS ayarlarını, FPS değerinin ne olduğunu bilmekten uzak. Bu bağlamda BIOS konusunda daha tecrübeli birleri veya Asus topluluğundaki kullanıcılar BIOS ayarlarını bu özellik ile paylaşabiliyorlar. Böylece kullanıcılar örneğin AHCI arabiriminin performansından yararlanabilecekken farkında olmadan IDE

TEKNİK ÖZELLİKLER

Soket	LGA 1155 Core i3/i5/i7
Bellek	4 x DIMM, Maks. 32GB, DDR3 2200(O.C.)
Grafik	CrossFireX, SLI, LucidLogix Virtu
Depolama	2 x SATA 6Gb/s, 4 x SATA 3Gb/s, RAID 0, 1, 5, 10, ISRT
Ses	Creative SupremeFX X-Fi 2 8 Kanal
USB	4 x USB 3.0, 12 x USB 2.0

seçeneğini kullanmamış oluyorlar. Gene-Z'te dikkat çeken bir başka özellik ise SupremeFX X-Fi 2 ses yongası. Oyuncular için olmazsa olmazlar arasında yer alan ses, Maximus IV Gene-Z ile tam teşekküllü olarak sunuluyor. Fakat yine de daha önce Gigabyte G1.Sniper 2 incelemesinde belirttiğimiz üzere bu ses kartlarını anakartınızı yenilerken sökmemeniz büyük bir eksi. Bunun yerine firmalar ya hiç ses kartı vermemeli ya da ses kartlarını eskisi gibi harici kart olarak vermeliler. ■

Fiyat: 220\$ + KDV
İthalat: Çizgi Elektronik
Web: www.asus.com.tr
Puan: 8/10



G.Skill F3-12800CL6D-4GBXH



Sıcak RAM'ler

Satın alacağınız bellek modüllerinin anakartınızın mimarisini ile uyumlu olması büyük önem taşıyor. Zira uyumsuz bellek modülleri sistemin kararsız çalışmasından mavi ekranlara kadar giden uzun sorunlar silsilesinin başlangıcı olabiliyor. İkinci jenerasyon Core mimarisini işlemcilerin altın çağını yaşadığı şu günlerde G.Skill'in F3-12800CL6D-4GBXH bellekleri de bu mimari için tasarlanmış yüksek performanslı bir kit.

Öncelikle 1600 MHz hızında çalışan kitlerin en çok dikkat çeken özelliği CL6 gibi inanılmaz düşük gecikme süreleri. Piyasadaki en yakın rakibi 1600 MHz'de CL7 erişim hızı sunarken CL6 ile G.Skill F3-12800CL6D-4GBXH, ülkemizde satılan en hızlı 1600 MHz bellek kiti olma unvanına sahip. Bu düşük gecikme süresini esnetip bellekleri farklı frekanslarda çalıştırmak da mümkün. Normal şartlar altında bellekleri daha yüksek frekanslarda çalıştırmak için fazladan voltaja gereksinim var.

Fakat kitin düşük gecikme süresi ile fazladan voltaj vermeden, sadece gecikme süresini artırarak daha yüksek frekanslara ulaşabilmek mümkün. Bu bağlamda F3-12800CL6D-4GBXH ile 7-9-7-24 1T gecikme sürelerinde 1866 MHz ve 9-10-9-28 1T gecikme sürelerinde de 2133 MHz gibi çok yüksek frekanslara ulaşabilmek mümkün. Hem yüksek frekans, hem de düşük gecikme sürelerini bir arada görmek istediğinizde ise tek yapmanız gereken voltaj musluğunu biraz açmak. 1.65 Volt ile bellekler 7-10-8-27 1T gecikme sürelerinde 2133 MHz'de çalışabiliyorlar. Bu da sistemin belleklere saniyede 25000 MB okuma-yazma hızı ve 35 nanosaniye gibi düşük gecikme sürelerinde ulaşmasını mümkün kılıyor.

Asrock, Asus, Biostar, Gigabyte ve MSI ile test edilmiş olan bellekler aynı zamanda Intel'in XMP standardını da destekliyor. Ömür boyu garantili olan Kit, çift kanal bellek mimarisini temel alıyor. Yine RipjawsX serisi belleklerde görmeye alıştığımız özel soğutma kaplaması da belleklerin serin çalışmasını garanti ediyor. ■

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ

Bellek tipi	DDR3
Uyumlu yonga seti	P67, Z68
Gecikme süresi	6-8-6-24-2N
Kapasite:	4GB (2GB x2)
Hız	DDR3-1600 (PC3 12800)
Voltaj	1.5V

Fiyat: 195\$ + KDV
İthalat: Vektron
Web: www.vektron.com.tr
Puan: 8/10



Inca IL-1023HD



Tepkileri kuvvetli

Yenilikleri takip etme konusunda başarılı bir geçmişi olan Inca, bu ay

Test Merkezi'mize LED arka aydınlatmalı LCD monitörü IL-1023HD ile konuk oldu. Bildiğiniz üzere LED monitörlerin en büyük özellikleri arasında düşük güç tüketimi ve yüksek kontrast oranı yer alıyor. Böylece bir yandan daha az elektrik harcarken öbür yandan da daha iyi bir görüntü kalitesi elde edebiliyorsunuz. IL-1023HD de bu bağlamda sadece 25 Watt güç tüketiyor. Benzer boyutlardaki florasan aydınlatmalı bir LCD ise yaklaşık 40 Watt güç harcıyor. Yine

kontrast konusunda da 5.000.000:1 dinamik kontrast gibi gayet başarılı bir değer görüyoruz.

Sadece teknolojiye değil, tasarım konusunda da önem veren firma, IL-1023HD ile de piyano siyahı dış kaplama kullanmaya devam ediyor. LED teknoloji ile mümkün hale gelen ince panel üretimi sayesinde IL-1023HD, inceliğiyle de dikkat çekiyor. IL-1023HD'yi incelemeye devam ettiğimizde giriş çıkış portlarını

TEKNİK ÖZELLİKLER

Çözünürlük	1920 x 1080 @ 60 Hz
Nokta aralığı	0.2655 (Y) x 0.2655 (D) mm
Kontrast	5.000.000:1
Parlaklık	300cd/m2
Tepki süresi	2 ms GTG
Arabirim	VGA, HDMI
Güç tüketimi	25 Watt
Diğer	Dahili Stereo Hoparlörler

görüyoruz. Monitörün Full HD çözünürlüğü için en uygun arabirim olan HDMI'nin olmasını takdirle karşılıyoruz. Yine de eski sistem kullananlar için VGA arabirimi de unutulmamış. Öte yandan kablounuzu hangi arabirimden bağlarsanız bağlayın, ayarları yapmak istediğinizde Türkçe arabirim kullanacak olmanız çoğu kullanıcı için büyük bir kolaylık sağlıyor. Tüm bunlara ek olarak HDMI arabirimi sayesinde monitöre artık Xbox 360 ve PlayStation 3 gibi oyun konsollarını da bağlayıp HD oyun keyfi yaşayabileceğinizi de belirtelim. ■

Fiyat: 249\$ + KDV
İthalat: Pasifik Bilgisayar
Web: www.incatech.net
Puan: 6/10



Teknik Servis

Hep merak etmişimdir, acaba bugüne kadar kaç soru cevapladık diye. 2007'den beri sizlerin sorularını cevaplayıp sorunlarına çözüm bulmayı amaçlıyorum ama benim için cevaplanan soruların niceliğinden çok niteliği daha önemli. donanim@level.com.tr adresi bugün artık sadece LEVEL okurlarının değil, internetteki herkesin sorularını yolladığı bir adres olmuş durumda. Öyle ki konsol ve yazılımlarla ilgili sorular dahi artık bu adrese yollanıyor. Bu da yaptığımız işin nitelikli olduğunu gösteriyor ki bundan gurur duyuyoruz. LEVEL ile daha nice yıllara diyelim o zaman.

S: Yakın zamanlarda dizüstü bilgisayar almayı düşünüyorum aklımda da iki tane isim var aslında ama çok tereddütte kaldım. Biri Lenovo IdeaPad Y570, diğeri HP Pavilion DV6-6020ET. Bu ikisinden hangisini almalıyım sence? Battlefield 3 de oynamak istiyorum. Hangisinde performans daha yüksek olur veya hangisinde yüksek ayarlarda oynayabilirim? Çağatay Ercan

C: IdeaPad Y570'de GT555M ekran kartı mevcut. Pavilion DV6-6020ET'de ise AMD Radeon HD 6770M var. Bu kartlar, her ne kadar soldan ikinci

rakamları farklı olsa da, neredeyse birebir aynı performansı sunuyorlar. Bu bağlamda seçim bilgisayarların diğer özelliklerine bağlı. Öte yandan her iki PC de oyunları gayet rahat oynatabilecek kapasitede. Tasarım, ağırlık, pil ömrü ve ısınma gibi diğer özelliklere bakıp kararını verebilirsin.

S: Dizüstü PC almayı düşünüyorum ve malum forum siteleri çok fazla atıp tutan insan kaynıyor. Ben de güvenemiyorum, size danışmak istedim. NVIDIA GeForce 525M ve AMD HD5650 Ekran kartları ara-

sında kaldım. Hangisi performans olarak daha iyidir? Mustafa Mizanali

C: İkisi de neredeyse birebir aynı performansı sunuyor. Fakat HD 5650 biraz eskidi. Onun yerine HD 6530M geldi. HD 6530M ekran kartlı bir dizüstü almanı tavsiye ederim. Performans aynı fakat güç tüketimi daha düşük olduğu için bilgisayarının pil ömrü de daha yüksek olacaktır. Ayrıca cihaz daha az ısınacaktır.

S: Sistemimim: Asus Sabertooth P67 anakart, Asus

En Saçma Donanım Soruları

S: Zotac GTX 480 AMP ekran kartı aldım, çift fanlı olanlardan. RAM'ler DDR2 4 GB, işlemcim Intel Core 2 Duo 2,93 GHz. Kartı taktım, iyi güzel çalışıyor ama sorun var. Çok ısınıyor hem de çok. Arkadaşın kasanı aldım, biraz modifiye, kes parçala yaptık, alanı genişledi. Bir de eski kasanın fanını da taktık, yine sıcak. Çay koy demle yani. Yarım saat oynamadan ısınıyor, kapatıyorum. Ben oyun oynamayı seven insan, yarım saatte kasaı kapatıyorum. İşlemcim yetmiyor dersin şu an değiştiremem. Bütçe yok, kartla aldım daha 10 ay ödeyeceğim. Anlayacağın sıkıntı var. Sorum şu: benim kasa neden ısınıyor? Sıkıntı

işlemcide mi, anakartta mı, RAM'lerde mi?

C: Bütçeni aşmışsın.10 ay taksitle ekran kartı almışsın. Ama kartı almadan önce ya hiç kimseye sormamışsın ya da sorduğun herkes NVIDIA fanboy'u imiş. GTX 480 ekran kartı daha çıktığı ilk gün biz bu kartların çok ısındığını söylemiştik. Sen boş yere suçlu başka yerde arıyorsun. Suç sende ve aldığın ekran kartında. Şimdi git ekran kartını sat ve ya GTX 560 Ti ya da HD 6950 al. Ve lütfen bundan sonra alacağın bileşenleri aldıktan sonra değil, almada önce sor.

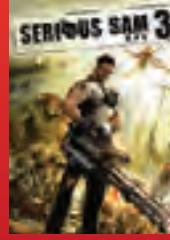


Sistem Gereksinimleri



Cities XL 2012

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Windows Vista SP1 / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli Intel 2.0 GHz / Çift Çekirdekli AMD 2.0 GHz
Bellek: 1 GB (XP) / 2 GB (Vista & 7)
Sabit Disk: 9 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD 3850 / NVIDIA GeForce 8800



Serious Sam 3: BFE

İşletim Sistemi: Windows XP SP2 / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli Intel 2.0 GHz / Çift Çekirdekli AMD 2.0 GHz
Bellek: 1 GB
Sabit Disk: 4 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD 2600, HD 3600, X1800, X1900 / NVIDIA GeForce 7800, 7900, 8600



Star Wars: The Old Republic

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli Intel 2.0 GHz / Çift Çekirdekli AMD Athlon64 X2 4000
Bellek: 1.5 GB (XP) / 2 GB (Vista & 7)
Sabit Disk: 30 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon X1800 / NVIDIA GeForce 7800



Trine 2

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli Intel 2.0 GHz / Çift Çekirdekli AMD 2.0 GHz
Bellek: 1 GB
Sabit Disk: 1.5 GB
Ekran Kartı: DirectX 9.0 Uyumlu, Shader Model 3.0, Destekli 256 MB

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart/ Mini ITX	500 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı ATX	750 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı Tower ATX
ANAKART	AMD Hudson-M1 FCH Tabanlı Anakart	Intel H67 / AMD 75 PCIe 2.1 / USB 3.0	Intel Z68 / AMD 990 Yonga Seti (SATA 3.0 / USB 3.0)
İŞLEMÇİ	AMD Fusion E-350	Intel Core i3 / AMD Fusion APU	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom II X6 -Bulldozer FX 8000
BELLEK	2 GB DDR3 1066 MHz	4 GB DDR3 1066/ 1333 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1600 2x2048 MB DDR3 Dual Channel
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 6310 (DirectX 11)	Radeon HD 6750 /HD 6770 / GeForce GTX 550	AMD HD 7970 / - GeForce GTX 570 - 580
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	1 TB 7200 RPM	2 TB + 64 GB SSD ile Intel Smart Response
OPTİK SÜRÜCÜ	Slim DVD-RW SATA (Çift Katman)	Super Multi DVD-RW SATA (Çift Katman)	DVD-RW / Blu-ray Combo SATA
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-5	Hybrid veya DVB-5 HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Home Basic SP1	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit SP1	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit SP1
FİYAT	500 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

PC 360 PS3 MOBİL TOP 20



Batman: Arkham City

Rocksteady Studios zoru başarıyla 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 etsek azdır.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2011



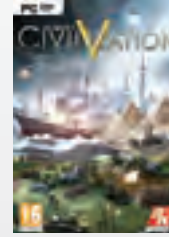
Call of Duty: Modern Warfare 3

Rakiplerine parmak ısırtan etkileyici bir sunumla gelen oyun hem senaryosu, hem de Elite desteği ile serinin hayranlarını mest etmeye devam ediyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2011



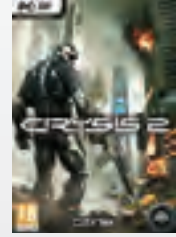
Civilization V

Diplomasiye, teknolojiye, savaşa ve uzay çağına uzanan bir strateji sunan Sid Meier'in bağımlılık yapan Civilization V'inde tarihi şekillendirmiş dünya liderleriyle kapışmak benzersiz bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Fireaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010



Crysis 2

Yerli Kardeşler'den, göz dolduran teknik detaylarla bezenmiş bir şeheser! Nanosuit 2.0'ı giyip "tablo" gibi grafiklerle New York'un yerle bir olmuş halini altüst etmek paha biçilmez bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Crytek
Dağıtım EA Games
Çıkış Tarihi 2011



Killzone 3

PS3'ün Halo'ya cevabı Killzone 3, Türkçe seslendirmeleri, Sharp Shooter ve üç boyut desteği ile takdirimizi kazandı. Bir tek orijinallik noktasında sıkıntı yaşayan oyunda düşmanın gözünü oymak benzersiz bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Guerilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



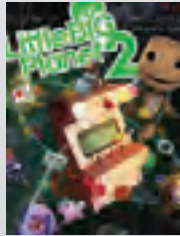
L.A. Noire

Herkesin bir şeyler gizlediği L.A. Noire'da ipuçlarını birleştirip şüphelileri sorgulayarak gerçek bir dedektif rolüne bürünüyoruz. Yüz mimiklerinin bu kadar önem taşıdığı bir başka oyun çıkmadı henüz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Team Bondi
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2011



LittleBigPlanet 2

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



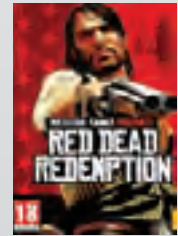
Portal 2

Oyunculara yaratıcı bir oynanış sunan yeni bir şeheser... Kafa patlatan bulmacaları arkadaşlarınızla birlikte oynarken bildiğiniz gerçekleri gözden geçirme ihtiyacı hissedeceksiniz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Valve
Dağıtım Valve
Çıkış Tarihi 2011



Red Dead Redemption

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rockstar
Dağıtım Rockstar
Çıkış Tarihi 2010

ARALIK 2011					
Anno 2070	80	LEGO Harry Potter: Years 5-7	77	Stronghold 3	48
Assassin's Creed: Revelations	74	Medieval Moves: Deadmund's Quest	70	The Adventures of Tintin: The Game	51
Call of Duty: Modern Warfare 3	89	Minecraft	95	The Elder Scrolls V: Skyrim	98
Carnival Island	69	Need for Speed: The Run	74	The Lord of the Rings: War in the North	70
Costume Quest	70	Payday: The Heist	68	Ultimate Marvel vs. Capcom 3	81
Disney Universe	70	Ratchet & Clank: All 4 One	75	WWE '12	85
Dungeon Defenders	80	Rayman Origins	86		
GoldenEye 007: Reloaded	74	Rochard	85	KASIM 2011	
L.A. Noire	90	Saints Row: The Third	84	Ace Combat: Assault Horizon	80
		Skylanders: Spyro's Adventure	77	Batman: Arkham City	96



FIFA 12

Futbol oyunu dediğin böyle olur! Geliştirilen fizik ve çarpışma motoru sayesinde tüm yıl elimizden düşüremeyeceğimiz nur topu gibi bir oyunumuz oldu.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım EA
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2011



Forza Motorsport 4

Sürüş dinamikleri ve oyun mekanikleri bakımından bütün yarış oyunlarına toz yutturmayı başaran Forza Motorsport 4, grafikleriyle de göz dolduruyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



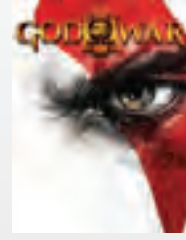
Gears of War 3

Gears of War 2'nin pabucunu dama atabilecek yegane oyun, yine bir Gears of War olabildi ve öyle de oldu. Testereyi yağlayın ve savaşa hazırlanın.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



God of War III

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boşa çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Halo: Reach

Engin Halo evrenine daha karanlık bir hikaye getiren Bungie imzalı Halo: Reach'te Spartan askerlerinin yeni bir Halo efsanesine imza attığına tanık oluyoruz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Bungie
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2010



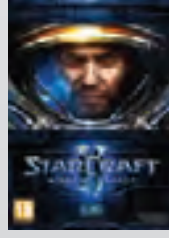
Shogun 2: Total War

Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi 2011



StarCraft II

Yıllarca süren bekleyiştikten sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2010



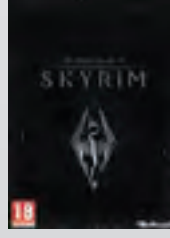
Star Wars: The Old Republic

Star Wars hayranlarını zevkten dört köşe yapan SWTOR, bir MMO'nun nasıl olması gerektiği konusunda ders niteliği taşıyan bir başarıydı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2011



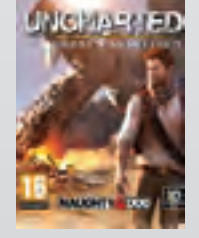
The Elder Scrolls V: Skyrim

Atmosferiyle oyuncuları içine çeken ve adeta hapseden Skyrim, tadına doyum olmaz bir oyun olarak "en iyi RPG" unvanını bileğinin hakkıyla almayı başarıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2011



Uncharted 3: Drake's Deception

Hollywood filmlerini kıskandıran Türkçe dublajlı senaryosuyla Nathan Drake bu kez taş üstünde taş bırakmıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

Battlefield 3	95	Orcs Must Die!	80	F1 2011	80
Crysis	85	Rage	85	FIFA 12	96
Dark Souls	90	The Sims 3: Pets	85	Gears of War 3	90
Dead Rising 2: Off the Record	80	WRC: FIA World Rally Championship 2	85	Pro Evolution Soccer 2012	79
Disciples III: Resurrection	72	Uncharted 3: Drake's Deception	95	Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad	85
Football Manager 2012	90	EKİM 2011		Renegade Ops	85
Forza Motorsport 4	93	Burnout CRASH!	77	Resistance 3	87
Heroes of Might & Magic VI	86	Dead Island	71	The Sims Medieval: Pirates & Nobles	80
NBA 2K12	90	Driver: San Francisco	79	TrackMania 2 Canyon	85
NBA Jam: On Fire Edition	80			Warhammer 40.000: Space Marine	78



Arayıp da Bulamadığınızı Her Şey Burada

www.buldumbuldu.com

“Saatlerce hangi hediyeyi alsam, nerelere gitsem, neden bu ülkede güzel tasarımlı ve kullanışlı şeyleri satan bir yer yok?” sorularıyla boğuşmaktan, sokak sokak gezip hediye aramaktan sıkıldıysanız BulduBuldu sizi mutluluktan havalara uçuracak. Parmak baterilerden, telefon kılıflarına, üzerine istediğinizi yazdırabileceğiniz Oscar heykelciklerinden dev Angry Birds pelüşlerine kadar her şey var. Fiyatlar çok da tuzlu diyebileceğimiz cinsten değil, üstelik çoğu tasarımı da Türkiye’de başka yerlerde pek bulamıyorsunuz. Özellikle de sihir yapma setleri oldukça dikkat çekiyor. Büyük alışveriş merkezlerinde stantlarına denk gelebileceğiniz gibi, site üzerinden de istediğinizi seçip hemen alıyorsunuz, üstüne bir de kapıda nakit ödeyebiliyorsunuz. İyi alışverişler! ■ **Ayça Zaman**

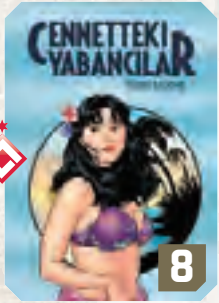
Cennetteki Yabancılar 2 One Piece

Terry Moore

Hatırlarsanız aylar önce Terry Moore’un serinin ilk kitabı olan Cennetteki Yabancılar’ını burada yine tanıtmıştım. Bugüne kadar National Cartoonists Society’nin en iyi çizgi roman ödülünü, Will Eisner Comics Industry’nin en iyi seri hikaye ödülünü ve GLAAD Medya Ödülleri’nin en iyi çizgi roman ödülünü kazanan serinin ilk kitabından sonra merakla

beklenen ikinci kitap da nihayet Türkçeleştirildi. Özellikle kadınların ilgisini çektiği öne sürülen serinin ikinci kitabında, Katchoo’yu kurbandan avcıya dönmüşüken ve eski sevgilisi David ile olan olayların sonucunda Kaliforniya’da gizemli işler peşinde buluyoruz. İlişkilere ve hayata bir de Katchoo’nun gözünden bakın derim; okumadıysanız ilk kitabı da mutlaka edinin. Gerekli şeyler etiketiyle ikisi de raflarda sizleri bekliyor.

■ **Ayça Zaman**



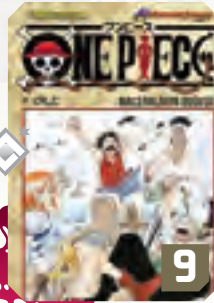
8

One Piece

Eiichi Oda

Luffy’yi bilmeyen kaldı mı? Ülkemizde hayranları her geçen gün artan anime / manga serisi One Piece’in anime olarak 500’ün üstünde bölümü bulunuyor. One Piece aslında korsanlar kralı God Roger’ın ölmeden önce sakladığı hazinenin ta kendisidir. Luffy de bu hazineyi aramaya ve korsan olmaya kendini adanmış afacan parçasıdır. Arkadaşlarıyla maceradan maceraya zıplayan Luffy ve çetesinin mangası, 24 Aralık 1997 yılındaki ilk cildiyle Japonya tarihinin gelmiş geçmiş en çok satan kitabı olma rekorunu elinde tutuyor. Kasım 2011’de 64. cildi yayınlanan serinin Japonya’da toplam 250.000.000’den fazla sattığı biliniyor. Durum böyle olunca da mangaların Türkçeleştirilmesi farz olmuştu. Eiichi Oda’nın yazıp çizdiği One Piece’in ilk cildi piyasaya çıktı bile!

■ **Ayça Zaman**



9

Etkinlikler



Oi Va Voi

6 - 7 - 8 - 9 Ocak

Balkanlardan getirdikleri ezgileriyle çok sevilen Oi Va Voi, bu yıl yine Babylon’u sallayacak; üstelik dört gün boyunca sahnede olacaklar, mutlaka orada olun!

Ayın diğer etkinlikleri

6 - 7 - 8 - 9 Ocak: Oi Va Voi / Babylon, İstanbul

9 Ocak - 15 Şubat: CM101MMXI/Cem Yılmaz / TIM Maslak Show Center, İstanbul

18 - 19 Ocak: Jane Birkin / Babylon, İstanbul

20 Ocak: The Pains of Being Pure at Heart / Babylon, İstanbul

27 Ocak: Arch Enemy / Refresh the Venue, İstanbul



Ben Harper

Diamonds on the Inside

Bu ay size eşimle birlikte seçimimiz olan bu mükemmel albümü tanıtmak istiyorum. Ben Harper, 1969 doğumlu ve yaptığı müziği soul, funk, alternatif rock, blues, folk rock, gospel, reggae, jam rock, neo folk olarak özetleyebiliriz sanırım. Bu albümü dinlediğinizde tüm bu müzik türleriyle karşılaşacağınız kesin. Öyle gelip geçici pop şarkılarının tersine Ben Harper,

müziğiyle kendisini hemen belli eden, hayata ilginç bakış açısı ve bunu yansıttığı şarkılarıyla mükemmel bir müzisyen. Hemen her şeyin gelip geçici ve tüketilebilir olduğu çağımızda lolipop kıvamındaki müzisyenlerden ve onların ürettiği kesme şeker tadındaki şarkılardan bıktıysanız, Ben Harper'ın 2003 yılında çıkarmış olduğu bu albüm kulaklarınıza ilaç gibi gelecektir. Eşimin sayesinde tanıdığım Grammy ödülü sahibi bu büyük sanatçıyı yine her ay olduğu gibi "şiddetle" tavsiye eder, bırakın kendinizi bu dahinin şarkılarına derim. ■ **Meriç Erbay Bozkurt**



Jamiraquai

Rock Dust Light Star

Bu grubu bilir misiniz siz gençler? Virtual Insanity desem? Lady Gaga'dan falan çok önce sahneyeydi bu adamlar. Solisti Jay Kay, kafasından hiç çıkarmadığı ilginç şapka tasarımlarıyla çılgındı, hep çılgın, yine çılgın. 1992 yılında kurulmuş olan bu İngiliz grubun tarzını caz funk, acid caz, funk neo, nu-disco, blue-eyed soul olarak tanımlıyoruz. Grubu spot ışıkları altında diğerlerinden ayıran en önemli özellik, geçmişin disko çılgınlığı zamanından gelmiş gibi görünseler de dinleyenin kafasını şöyle bir sallayıp "İyiymiş bunlar ya bayağı." dedirten bir yapıda müzik yapıyor olmaları. Bir kere Jay Kay'ın sesini nerede duysanız tanırınız, "Hah, bu Jay Kay ve onun funk sesi." dedirtir adama. Sanki der ki Jay size, biraz sakın ol, hayatı bir dinle, koşuşturup durma, bak dans etmek ne güzel yıldızlar altında, kaldır şu kollarını, biraz hareketlen, ha şöyle. 2010 yılında çıkardıkları bu albümde de yine eski - yeni karışımı bir tarzda selamlıyor bizi Jamiraquai. Bırakın o pop kültürünü bir tarafa, bu ay bu iki albümle kulaklarınız kendine gelsin. ■ **Meriç Erbay Bozkurt**



Röportaj

Müziğin anatomisi

Onun, sözcükleri ve bu sözcüklerinden oluşan cümleleri var; sıradan olmayan, güçlü, samimi... Bu cümleler kimi zaman bir şarkının içinde dinleyenle, kimi zaman da bir kitabın içinde okuyanla buluşuyor, konuşuyor, bakışıyor, sevişiyor... Aydılgel'yle hayat, müzik, edebiyat ve oyunlar üzerine...

Doruk Akyıldız: İlk albümün, 2006 yılında piyasaya çıkan Küçük Şarkı Evreni... Aydılgel, 2006 yılından önce neler yapıyordunuz? İsminin geniş kitlelerce duyulmasından öncesine dönebilir miyiz...

Aydılgel: Müzik denizine hiç vakit kaybetmeden balıklama dalıp sekiz yaşında TRT Ankara Radyosu Çocuk Korusu sınavlarını kazandım. Çok sıkı ve "aşırını" disiplinli bir koro eğitiminin ardından, 14 yaşında çıldırıp "Elektro gitar istiyorum!" diye tutturmamın sonucunda

ilk gitarımı elde ettim ve kendi bestelerimi yapmaya başladım. O arada bir sürü grup kurdum. Üniversiteyi bitirir bitirmez de İstanbul'a kaçtım. Bir yandan yüksek lisansımı tamamladım, bir yandan da Bulimia Sokağı (2002, Remzi Kitabevi) ve Altın Aşk Vuruşu (2004, Everest Yayınları) adlarında iki romanım yayımlandı.

DA: Öyle sanıyorum ki hiç de azımsanmayacak sayıdaki dinleyicinin için, Yalnız Değilsin şarkısının ayrı bir yeri var. Senin ismini, tabiri caizse müzik dinleyicilerine ezberleten şarkı olması nedeniyle Yalnız Değilsin, senin için de ayrıcalıklı bir şarkı mı? Yani sıra bu şarkının yarattığı sürecindeki ruh halini de merak etmiyor değilim.

A: Evet, Yalnız Değilsin'in benim için çok ayrı bir yeri var. İstanbul'a tek başıma geldiğimde son derece yalnız

hissediyordum kendimi. Müzik yapmak için geliştim ama müzik piyasasından tanıdığım tek bir kişi bile yoktu. Nasıl ve nereden başlayacağımı bilemiyordum. Bir gün gitarı elime alıp "Yalnız değilsin Aydılgel..." diye kendi kendime mırıldanmaya başladım. İnsan en iyi dostu ve en azlı düşmanı kendisidir. Ancak o gün aynada bana bakan, dostum Aydılgel'di. Kendimi ve hayallerimi yalnız bırakmayacağıma o gün söz verdim.

DA: Küçük Şarkı Evreni'nin ardından iki albüm daha geliyor; Sobe ve Kilit... Bu iki albüm "kemik Aydılgel dinleyicisi" tarafından çok sevilirken, beraberinde sana yeni dinleyiciler de kazandırıyor. İçinde birçok hit barındıran bu albümlerin, bu kadar yaygın bir etki yarata-

► **cağını, başka bir ifade biçimiyle bu kadar ses getireceğini öngörmüş müydün? Olayların senin için de biraz hızlı geliştiği söylenebilir mi? Bu konuda neler söylemek istersin?**

A: Aslında müzik piyasası değişik işler yapmaya çalışın müzisyenleri "ayıklamak" istiyor. Çünkü farklı olan her şey, piyasanın süre giden dengesini tehlikeye sokuyor. İlk albümüm Küçük Şarkı Evreni, 2006 senesinde çıktığında alternatif müzik kavramı daha yeni yeni oluşuyordu ülkemizde. Birçok grup "alternatif" olarak tanımlanmakla gurur duyarken, ben bu durumu çok ikiye bölümlüyordum. Çünkü bu bir etiketti ve "alternatif" olma başlığı altında gruplar, pop camiasıyla aynı imaj oyunlarına giriyordu... Ben sadece müziğimi yapmak istiyordum ve yapıyorum. Pes etmedikçe de insanlar kendi dünyalarında daha fazla yer açıyorlar bana. Böylece ben de bes-

DA: Ev

A: Anne

DA: Anne

A: Tatlı, tombiş

DA: Nobel

A: Kibir

DA: Aşk

A: Müzik

DA: Hırs

A: Sivri tırnak

DA: Mazoşizm

A: Aşk Notası romanım ve Sade (Romanındaki kadın karakterin adı.)

DA: Yalnızlık

A: En sadık düşman

DA: Kahve

A: Kafein

DA: Erkekler

A: Seçim

DA: Futbol

A: Galatasaray - Fenerbahçe - Beşiktaş

DA: Zaman

A: Paralel evren

DA: Kalabalık

A: Kaçış

DA: LEVEL

A: Atlamak

telerimi daha rahat üretilip daha rahat sunma şansına erişiyorum.

DA: Harikulade bir sese sahip olduğun düşünüyorum. Sen de benimle aynı fikirde misin?

A: Çok teşekkürler. İnsan kendi sesine dışarıdan bakamıyor. Farklı olduğunu söylüyorlar ama ben doğduğumdan beri bu sesle yaşıyorum. Dolayısıyla da sesim, bana gayet normal geliyor. Genlerimde Çerkezlik olduğu için farklı bir gırtlak yapım var sanırım.

DA: Harikulade bir sestem ve itinayla yazılmış sözlerden oluşan, sıradan olmayan şarkılar... Ancak subjektif yargım şu: Bu güzel şarkılara çekilen klipler görsel olarak yeterli kalitede, düşünsel olarak da olması gereken özgünlükte değil. Bu bağlamda neler söylemek istersin?

A: Klip işi çok zor çünkü müzisyen olarak bir noktaya kadar müdahale edebiliyorsunuz. Tek düşüncem şuydu: Yaşam enerjisi yüksek, renkli klipler olsun istedim çünkü ülkemizde ne yazık ki anlamlı ve derin işler ya da rock'a dahil olan işler yaptığınız zaman karamsar, karanlık, hüznü, depresif olmanız prim yapıyor. Oysa yaptığın işin içtenliğini, derinliğini ya da ne kadar rock olduğunu giydiğinin kıyafetin siyah ya da beyaz olması belirlemez. Renkli işlere imza atmak, hafiflik ve yüzeysellik özeleştiriliyor ama bu algıyı değiştirmek lazım. "Karanlık" olmak, derin olmak için yeterli değildir. Tıpkı "renkli" olmanın yüzeyselliğe neden olmayacağı gibi ama tabii ki çok daha güzel ve özgün kliplerim olsun isterdim.

DA: Üçüncü kitabın Aşk Notası, Artemis etiketiyle yayımlandı. Bu kitapta okuyucuları neler bekliyor. Yazdıklarının sıradan bir aşk hikayesinden ibaret olmadığı aşikar.

A: Hiç derine inmeden, üzerinden kayıp geçiyoruz yaşamın. Duygusalıktan, tutkudan korkan, yüzeyselliğe sığınıp sürekli tüketerek yaşayan insanlar olduk. Aşk Notası'ndaki karakterler böyle değil. Duyguların, düş kurmanın, yaratıcılığın sınırlandığı bir toplumda, özgün bir müzik yaratmaya çalışıp sıradanlaşmayı reddeden iki genç müzisyen Sade ve Ozan. Dayatılan yaşam biçimleriyle bir hesaplaşma içindeler. Din, ahlak, örf ve gelenekler ya da kapitalist üretim ilişkileri hayata dair her şeyi belirlemişken, bize nasıl yaşayacağımız, ne okuyacağımız ve neyi seveceğimiz dayatılırken, Sade ve Ozan oyunu kurallarına göre oynamayı reddediyor ama bütün bunlarla savaşırken, biri mazoşizmin pençesine, diğeri de uyuşturucuların ağına takılıyor. Sözün kısası aşk, Sade'yi ve Ozan'ı kurtarabilen bir güç olabilir mi, yoksa aşk da aslında başka bir bağımlılık mı, ikilemi üzerine kurulu bir kitap Aşk Notası.

DA: 1998 yılında yazdığın ilk kitabın olan Kalemin Ucundaki Düşler'den günümüze kadar 13 yıl geçmiş, mazide kalmış. Aşk Notası bu 13 yıla sığdırdığın dördüncü kitap. Bir yazar ve daha olgun bir genç kadın olarak bugünden baktığında, 13 yıl önceki kitabını nasıl değerlendirirsin?

A: İlk kitabım bir öykü kitabıydı. İçinde fantastik hika-



yeler vardı. Daha 14 - 15 yaşlarındaydım yazarken. Dolayısıyla kitabın çok saf, tertemiz ama buram buram hayal gücü kokan bir dili vardı. Kaleminin Ucundaki Düşler'i toplumsal sıkıntılara pek dokunmayan, modern masallar olarak tanımlayabiliriz. Öte yandan romanlarımsa karanlık, sorgulayan, hatta okuyucuyu sarsan bir yönü var. Biraz korkutabilirim, yapay huzurunun bozulmasını istemeyen insanları... Çünkü benim romanlarım, o kötü dizileri izleyip "Oh, bunlar iyi ki başıma gelmedi." diye avunacağınıza, gidip kendi hayatınızla yüzleşin ve beğenmediğiniz şeyleri değiştirin diye bağlıyor.

DA: Müzisyen Aydılgel'in müzik dünyasına dair, "yazar" Aydılgel'in de edebiyat dünyasına dair hayalleri neler? Günümüzden 10 yıl sonra nasıl bir kariyer düşünüyorsun?

A: İstediklerini yapmadıkları için yapamadıklarını ister görünen çok fazla insan var etrafımda. Dolayısıyla düşlerimi minimize etmeye hiç niyetim yok. İster müzikle, ister yazılarla olsun, insanları olumlu anlamda kıskırtmaya, tutkumu bulaştırıp saplandıkları kısırdöngüden çıkmalarını sağlamaya ve onları yaramazlık yapmaya davet etmeye devam edeceğiz. 10 yıl sonra da, yirmi yıl sonra da...

DA: Malum, biz bir oyun dergisiyiz. Kısaca oyunlar hakkında konuşalım. Fanatığı olduğun oyunlar var mı?

A: Ben bu konuda inanılmaz zayıfım. Çocukken babam Atari almıştı. Dobişko oynamayı çok severdim. Daha doğrusu oyunun adı Pac-Man'miş ama ben ona dobişko derdim. Orkestradaki arkadaşlarım çok fazla PES oynuyorlar. Gitaristim Cem ise eski arcade oyunları bilgisayarına indirdi, sürekli onları oynuyor.

Tetsuda

Animelerdeki en temel konu değil midir dostluk, arkadaşlık, zordakine yardım etme... Aynı konu Gossip Girl'de de geçerli. Bir bakıyorsunuz, en yakın arkadaşlar birbirine girmiş, bir bakıyorsunuz, dışardan bir tehlike geldiğinde hemen eski hallerine geri dönüyorlar.

Yardım etmek, bir şeylerin bize yardımcı olması genel bir konu fakat fark ettim ki geçen ay yakın temasta bulunduğum üç yapımda da bir yardım konusu söz konusu. "Kahire"

cephesinden baktığımızda, bir nargile cininin, başı belada olan birtakım insanlara yardım ettiğini görüyoruz. Guilty Crown isimli animede, kahramanımıza yeni sahip olduğu güç ve dünyadaki tüm insanlar bir şekilde yardımcı oluyor ve yine animeden devşirme filmimiz GantZ'da da yaratık peşinde koşan arkadaşlarımız, kostümlerinin yardımıyla bu işin üstesinden geliyor. Bakın bakalım hangisi, sizin damak zevkinize göre... ■ **Tuna Şentuna**



Anime

Guilty Crown

Shu Ouma, yaşlıları ve her türlü animedeki kahramanlar gibi liseye giden bir genç. Okulda dikkat çekmemek için elinden geleni yapıyor ama bir gün, internette çok ünlü olan bir grubun solistiyle, Inori ile burun buruna geliyor. Hayır, aralarında bir şey olmuyor zira Shu hafif salak. (O kız es geçilir mi!) Inori, Shu'nun yardımına ihtiyaç duyuyor ve ona bir "şey" emanet ediyor. Shu emaneti GPS'inde işaretli noktaya götürürken, GHQ adındaki organizasyon (Japonya'nın yeni askeri gücü olmuşlar.) Shu'ya ve cismi teslim etmesi gereken yeraltı grubuna, Undertaker'a savaş açıyor. Daha ne olduğunu anlamadan Shu, vermesi gereken serumdaki gücü kendine açılıyor ve Void Genome, ona bambaşka bir güç sağlıyor. Shu artık 18 yaşın altındaki herkesin vücudunda gizli olan bir silahı veya nesneyi çıkarıp kullanabilen bir insana dönüştü! Nasıl? Enteresan, evet...

Yıllardan 2039 olduğundan ötürü teknoloji biraz ilerlemiş. Mecha'lar, garip silahlar kol geziyor. GHQ adlı polis kuvvetinin artık neredeyse yönetimde olmasının nedeni de Lost Christmas adındaki olay neticesinde, "Kıyamet Virüsü"nü insanlığı tehdit etmesi. GHQ da bu virüsü kontrol altına alabildiğinden, Japonya tamamıyla GHQ'nun kontrolüne geçmiş durumda kalıyor. Undertaker ise bundan hiç memnun değil GHQ'nun adaletsiz adalet mekanizmasından hiç hoşnut değil ve elindeki tüm güçle, sürekli GHQ'yu tehdit ediyor. Void Genome gücüyle de Shu, tam bu savaşın ortasında kalıyor.

Kaç bölüm süreceği en son hala belli olmayan anime, tahminimce 13. bölümüne ulaşmış olmalı şu an. Görşelliği ve konusuyla da hiç fena değil. Şu sıralar listenizde bir isim yoksa o isim rahatlıkla Guilty Crown olabilir. ■

Çizgi roman

Kahire

Klasik eserlerin çizgi romanlara dönüştürülmesine çok sıcak bakmıyorum aslına bakarsanız. O klasikleri kitap olarak okumak çok daha iyi bence zira çizgi romana dönüştüklerinde, araya görsellik girmesine rağmen o atmosfer kayboluyor.

Kahire'yi de bu çizgi romanlardan bir tanesi sandım fakat kitapçıda sayfalarını şöyle bir karıştırınca anladım ki olayın düşündüğümle uzaktan yakından alakası yok.

İsminden anlaşılacağı üzere Kahire, Mısır'da geçiyor. Mısır'daki protesto gösterileriyle veya Mısır'ın şu anki durumuyla hiçbir ilgisi yok konunun. Tamamıyla fantastik bir hikaye söz konusu ve kahramanların yardımına da mistik bir cin koşuyor.

Bir polisiye gibi başlıyor hikaye. Kahire'nin en tehlikeli isimlerinden bir tanesi, bir nargilenin peşine düşüyor. Nargileyi elinde tutan adamsa nargileyi maalesef birkaç

dakika önce, bir turiste satmış. Ne oluyor, yeraltı çetesi turistın peşine düşüyor. Her şey bitti derken de nargileyle neden ilgilenildiği ortaya çıkıyor zira içinde mistik güçlere sahip bir cin var!

Konu bu yöne saptıktan sonra uçan halılar, duvarlarında yürünebilen mekanlar, büyüler, ne ararsanız konuya dahil oluyor ve o noktadan sonra, gördüklerimize kesinlikle şaşırılmıyorsunuz.

Herhangi bir renklendirmesi olmayan çizgi roman, saman kağıda baskısıyla da benden tam puan aldı. Bence çizgi roman dediğin, böyle sunulur. ■



Film

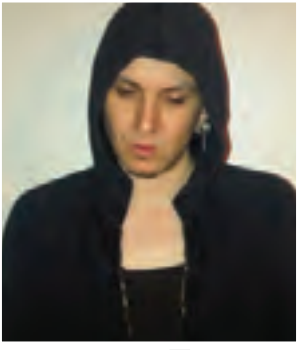
GantZ

Ölüm bir son mu? GantZ'ın senaristine göre değil. Ne oluyor, birileri birtakım kazalar veya olaylar sonucunda ölüyor ve bir odada uyanıyorlar. Odadan çıkış yok ve kocaman, siyah bir top da bu odada, bir şekilde ölmüş insanlarla birlikte duruyor. Kimse ne olduğunu anlamadan orada dururken, top bir anda açılıyor ve içi malzeme dolu olan çekmecelerini sergiliyor. Kıyafetleri giymek önemli çünkü az sonra çıkılacak görevde, zırhı olmayana eklemek yok. Seçimler yapıldıktan, silahlar kuşandıktan sonra görev belirleniyor: Dünyada yaşayan garip bir yaratığı yok etmek. Bu yaratığı yok eden puanları da beraberinde götürüyor ve yeterli puana ulaşırsa bazı seçimler yapma hakkına kavuşuyor. Örneğin ölen birini canlandırmak veya yaşadıklarının tümü hafızasından silinerek, ölmeden önceki yaşantısına geri dönmek...

Bir oyun gibi duyuluyor, değil mi? Ben direkt olarak öyle algıladım fakat bir Japon ürünü olduğu için filmin drama yönü de bir hayli etkin. Görev sonunda ölenlere üzülenler, ağlayanlar, neden bu görevleri yapacaklarını anlayamayanlar...

Ödürülmesi gereken yaratıkların da her biri, birbirinden ilginç. Neler olduklarını söylemek istemiyorum, işin tadı kaçmasın. Ve eğer filmi beğenirseniz, filmin devamı GantZ: A Perfect Answer da bu yıl yayına girdi. Animeler için kaçırılmaması gereken bir yapım. ■





Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Bir Delinin Hatıra Defteri

Viva Bertolucci

The Last Emperor sadece bir film değil aynı zamanda bir sanat eseridir...

Daha 10'lu yaşlarımı tüketmeye başlamamışken, bir başka anlatım biçimiyle de yaşam henüz veletten öte değilken tanıştım, Çin hükümdarı Pu Yi'nin dünyasıyla. 1988 yılıydı... O yıllarda insanlık, ne VCD ne de DVD teknolojisiyle tanışmamıştı. Beta ve VHS formatında kasetler ve bu kasetleri kiralayan video dükkanları vardı. İşte benim, 1987 yılında Bernardo Bertolucci'nin sinema literatürüne dolayısıyla sinemaseverlere -belki de tüm insanlığa- hediye ettiği The Last Emperor'la olan ilişkim de böyle başlamıştı; video dükkanından kiralanan bir beta kasetle...

Filmi ilk kez izleyişimin üzerinden yaklaşık olarak çeyrek asır geçmesine, filmi her yıl en az bir kez izleme geleneğime karşın, dünya sinema tarihinde özel bir yeri olan bu uzun metrajı her izleyişimde, Pu Yi'yle ilk tanışmamızdaki heyecanımı hatırlarım, o heyecanın aynısını yaşarım. Dokuz Oscar ödüllü bu klasik bizlere, daha önceki paragraflarda söz ettiğim

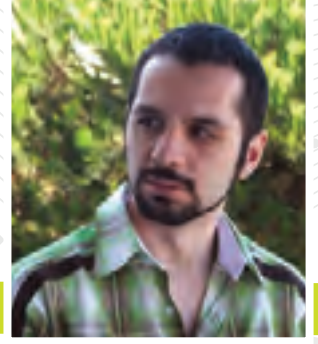
gibi, üç yaşında tahta çıkan Çin İmparatoru Pu Yi'nin hikayesini anlatıyor. Bertolucci, sahip olduğu yetkiler dolayısıyla bir "yarı tanrı" sayılabilecek imparatorun trajedisini filmleştiren, bir ülkenin yaşadığı siyasal, sosyal, düşünsel değişimi ve dönüşümü ustalıkla hikayelemeyi de ihmal etmiyor. Sinematografisi, kostümleri, senaryosu, müzikleri, film Edit'i, yönetmeni Amerikan Sinema Akademisi tarafından ödüllendirilen The Last Emperor'un oyuncu performanslarında da, kusursuzluğun yakalandığını görüyoruz. Bu bağlamda ve tam da yazının bu noktasında, Peter O'Toole'a dolayısıyla da onun hayat verdiği karakter olan Reginald Johnston'a ayrı bir parantez açmanın zaruri olduğu kanısındayım. O'Toole, asil performansıyla beyaz perdenin unutulmaz karakterleri antolojisine Reginald Johnston'u sokarken, filmin zaten oldukça derin ve bol katmanlı olan dünyasına da yeni bir boyut daha eklemeyi başarıyor.

Batı medeniyetinin ve entelektüel kesiminin, filmin dünyasındaki simgesi olan Reginald Johnston (nam-ı diğer R. J.) karakterinin, konservatif bir

dünyada yetişmiş olan Pu Yi'nin düşünce dünyasına etki edişini öylesine ustalıkla anlatıyor ve resimliyor ki Bertolucci, izleyicide sadece bu iki karakterin diyalogları üzerine ayrı bir film çekilebilir hissiyatı hasıl oluyor. Öte yandan, The Last Emperor'u salt olarak bir imparatorun trajik yaşam öyküsü olarak nitelemek, filme ve yönetmenine büyük haksızlık olur. Film, -özellikle ikinci yarısında- Çin'in o yıllardaki konjonktürel durumunu, ülkenin reform sürecindeki sancılarını analiz edebilmek için, bir bakıma kaynakça olmayı da başarıyor. Filmde binlerce figüranın rol aldığı, filmin 156 dakikalık sinema ve 210 dakikalık "yönetmen kurgusu" versiyonlarının olduğu gibi anekdotları, bu paragrafta vermeyi uygun görüyorum. Son tahlilde söyleyeceğim / yazacağım şudur: The Last Emperor'u halen izlemediyseviz kaybettiğiniz çok şey var demektir. ■

Not: Bu yazı tüm büyük yönetmenlere saygı duruşu niteliği taşımaktadır. Tarkovskye, Fellini'ye, Kubrick'e, Forman'a ve daha nicelerine...





Onları Tanıyalım

Geçtiğimiz yıllarda sürekli bir GameX aktivitesi içinde olduğumuzu görmüşsünüzdür. Masalarını bile kendimizin taşıdığı GameX'lerden, sadece o masalara oturmak için gittiğimiz GameX'lere kadar türlü türlü fuarda bulunduk LEVEL ekibi olarak.

Hiçbir aktiviteye katılmam ama geleneksel olarak bu fuara mutlaka uğrarım.

Bu yıl da oradaydım, Fırat da oradaydı, Şefik de, Ayça da, Ertuğrul da... Emre ve Ahmet yoktu çünkü tahminimce Emre evde Diablo III'ü bekliyordu, Ahmet ise evli bir kişi olduğu için hafta sonu keyfi yapıyordu; onu kınayamam.

Bu kadar sene içerisinde gördüm ki fuarda LEVEL ekibi olarak hepimizdeki tavır biraz farklı.

Öncelikle Fırat'a değinmeliyim diye düşünüyorum zira kendisi Big Boss kıvamında. Fırat bu yıl fuara GTA'dan bir karakter olarak girdi; kafasında sweatshirt'ünün kapüşonu, deri ceket, kot pantolon, artistik bir yürüyüş. Kapüşonunu indirdiğinde anladık ki bildiğiniz Fırat... Durun, durun. Asıl bu ay Fırat'a geldiğimi haber vermedim ve o fuar alanındayken, arkasından sinsiye yaklaştım ve omzuna dokunup beni görünce nasıl şoke olacağını gözlemledim. Gerçekten de şaşırdı ki Fırat'ın bir şeylere şaşırdığını zor görürsünüz!

Her neyse, Fırat fuarlarda patron kişiliğini, okur-

larla olan samimi yüzüyle birleştirip "hibrit" bir varlığa dönüşür. Bir bakarsınız, bir standta, bizim varlığının farkında bile olmadığımız birisiyle iş konuşuyor, arkanızı bir dönersiniz, sizin hiç görmediğiniz bir okurla gülüp eğleniyor...

Fırat fuarlarda her yerdedir, hatta o kadar aktif bir profil sergiler ki bir noktada bizi de kaybeder ve "Neredesiniz?" diye mesaj atar. Yerinizi belirtirsiniz ama oraya gelene kadar mutlaka bir iş görüşmesine daha takılır ve size asla ulaşamaz.

Fırat'a mukabil Şefik sabittir. Sabit konuma fuarı gezmeden geçmez ama... Önce her yeri görmek ister, detaylı bir tur atar. "Gel LEVEL standında duralım." diye teklif götürürsünüz, "E sol arka cenahı hiç gezmedik ki?!" cevabıyla, fuarda görülmedik yer bırakmama isteğini dile getirir.

Ve durur.

Tabii ki derginin demirbaşlarından Şefik ve okurlar onu mutlaka görür ve muhabbet için yaklaşır. İşin ilginç tarafı bu noktadan sonra onun nasıl davrandığını gözlemleyen olmadı. Okurlarla konuşup konuşmadığından bile emin değilim şimdi düşününce...

Dergimizin dışı oluşumlarından Ayça, sarı saçlarıyla, yüzlerce insan arasından kolayca bulunabilmektedir ve bu onu beş kez aradıysak, beşinde de elimizle koymuş gibi bulmamızı sağlamıştır.

Kah Joygame standında, kah LEVEL standında, bu son fuarda Ayça da Fırat kadar mobil bir yapı sergiledi. Önceki fuarlarda ise yerinde durmayan bir kişilik olarak akıllarımızda yer etti. "Şuraya gidelim Tuna. Biraz da şuraya mı gitsek? Sıkıldım galiba Tuna." sözleriyle, fuarda basılmadık yer bırakmamıştı, çok iyi hatırlıyorum.

Ve Ertuğrul... Sizlerle herhalde en iyi kaynaşan kişi Ertuğrul'dur. Zaten adamın büyük bir fan kitlesi mevcut. Dergi dışında, FRP, Magic, Warhammer etkinlik, Cosplay kimlikleriyle de bolca kişiyle kaynaşmış ve onlar da Ertuğrul'u asla görmezden gelmiyor. Uzun saçları ve ekose ceketle fuarın en çok dikkat çeken insanlarından biri olmayı her zaman başarmış olan Ertuğrul, en son gerçekleşen GameX'te de fotoğraf karelerinin aranan isimlerinden biri oldu.

Beni soracak olursanız... Eh, onu da başkaları anlatsın; hep kendini anlat, anlat, olmuyor. Yeni yılda hepinize başarı, sağlık gibi şeyler diliyor ve... Gerisi size kalmış. Görüşmek üzere... ■





Cem Şancı cem@level.com.tr

Author

Author'u Kapatsak mı Artık?

internette beni takip eden okurlarım için 15 senedir kaleme aldığım sanal kahraman veya anti kahraman Author'ı çoğunuz biliyorsunuzdur. Seveninin çok sevdiği, sevmeyenin de ölümüne nefret ettiği Author arkadaşımıza 15 yılına yakışan bir roman hazırlamak için 2009'dan beri çalışıyordum. Nihayet dört - beş ay önce de "Author: 12 Dilber" isimli o romanı kitapçılarda, okuruyla buluşturduğumu duymuşsunuzdur. Bu köşeden de duyurusunu yapmıştım. Hayatla dalga geçen, yaşamı zevk alarak yaşamayı amaçlayan, alaycı, umursamaz, mizah seven bir karakter olarak Author, 15 yıl boyunca on binlerce okura ulaştıktan sonra, 12 Dilber romanıyla da güzel bir final yaptı diye düşünüyorum.

Haliyle son birkaç aydır, başka romanlara, başka projelere zaman ayırmak durumunda kalınca, okurdan, "Bize Author yaz! Bırak diğer işleri, sadece Author yaz!" tepkileri almaya başladım. Lakin şöyle bir sorun var: Bu şikayetleri dile getiren arkadaşlara soruyorum, "Author'ın kitapçılarda 500 sayfa kalınlığında kocaman bir romanı var, içinde çok heyecanlı, çok sürükleyici Author maceraları var. Onu alıp okudunuz mu?" Cevaba bak şimdi, bak, iyi bak: "Hayır!"

Kahkaha mı atayım yoksa oturup ağlayayım mı, bilemiyorum. 15 yıldır her sabah onlara keyifli metinler ulaştırıyım diye uğraştığım okurun tavrı bu: "Ben kitaplara tek kuruş para vermem. Bana bedava yaz gönder!"

Dolayısıyla bir süredir Author'a gıcık olmaya başladım kankalar. Yani onu sevenlerin kafa yapısı buysa yani yazarların yemeyen, içmeyen, ödenecek faturaları olmayan, sadece okurları için köle gibi yazıp duran makineler olduğunu düşünen bencil insanlar Author'ı seviyorsa benim Author'ı sevmem mümkün olmayacak. Dolayısıyla bir süredir Author'ı kapatmayı düşünüyorum ki gelin bu ay bu işi yapalım ve Author ismini LEVEL'deki köşemden de silelim.

Zaten yıllar geçtikçe, yabancı medyada, yabancı romanlarda, ABD televizyonlarında çok sevilen dizi filmlerde Author'ı birebir andıran karakterler bulunduğunu görüp Author'ın sadece bu topluma ters düşüğünü, buranın insanın sevmediği bir kurgu olduğunu da kabullendim. Dolayısıyla siz de eminim ki bana, benim kendime sorduğum aynı soruyu soracaksınız: "Abi, insanların sevme-

diği bir karakteri neden inatla yazmaya devam ediyorsun ki?"

Nice Begüm'ü, Selen'i, Merve'yi üzen bu adama artık bir son vermenin zamanı gelmedi mi? Hatta geçen gün, 90'lı yıllarda gazete manşetlerinden inmeyen ünlü top model Merve İldeniz bile beni bulup bu Merve meselesini sorunca, artık tamam dedim. Bu halkın masum kızceğizlerini, bu annesinin kuzusu biricik oğlanceğizleri üzen kötü

adam Author, bu toplumun şirazesıyla daha fazla oynamasın, bu insanları üzmesin. Burada bir son bulsun.

Önümüzdeki ay çiçekli, böcekli, sevgi ve aşk şiirleriyle dolu pastoral bir köşeyle yeniden karşınızda olmayı umut ediyorum. ■





Bayağı Normal Bir Aktivite

Genelde arkadaşlarıyla buluşmayı seven birisiyimdir; hatta genelde hep her yer kalabalık olsun isterim. Bir parti veriyorsam evde, mümkün merteye beş ve katı sayıda insan olması için uğraşırım. Tabii ki az sayıda insanla geçen güzel ve özel muhabbetleri de severim ama dedim ya genelde kalabalık arasında kaybolmayı seven bir insanım, her şeyin kendi kendine geliştiği, adımımı attığım yerde tanıdık simaları görmeyi ve farklı bir muhabbetin içerisinde kaybolmayı...

"Eskiden cep telefonu yoktu." diyeceğim (Bu cümleyi kuracağımı ben bile hesaplamamıştım gerçekten ama bir ara gerçekten yoktu!) ve sanki çok yaşlıymışım gibi gözükeceğim ama hayır, ben tam geçiş dönemini yaşayan bir nesildenim. Eskiden ev telefonundan konuşurduk, telefona yetiştirmeye çalışırdım her çalışında bir hışımla; yetişemediğim zaman üzülürdüm çünkü kimin aradığını bilemezdim. Hatırlıyorum da her Cuma akşamı mahallede bulunan geniş arkadaş gurubumla Cumartesi günü yapacaklarımızı hesaplardık, randevulaşırdık ve o dakika orada olmak için uğraşırdık; gelmeyi saatlerce bekler, gelmediğinde söverdik... Bu bekleyiş esnasında kaçırılan sinema seanslarına yanarken, bir anda yeni fikirler ortaya atılır, ne yapar yapar o

günümüzü harika bir şekilde noktalandık.

Aradan geçen zaman içerisindeyse bir iletişim çılgınlığı yaşandı, cep telefonları ve internet önü kesilemez bir hızla büyüdü. Evet, her ikisi de bize çok büyük bir kolaylık sağlar olmuştur. Cep telefonu sayesinde çok daha hızlı haberleşebiliyor ve boşa istasyon yapmıyorduk. İnternet ise Half-Life demektir, Counter-Strike demektir, Ultima Online demektir; kısacası arkadaşlarla gün içerisinde yapılan envai çeşit aktiviteyi geceleyin eve de taşıyabilmek demektir... Ve bir anda Facebook ile tanıştık; kime sorsam çıktığı anı ve o dönemde nereden, ne şekilde bu siteye kayıt yaptırdığını bile hatırlamıyor. Ne ilginç değil mi? Neyse, kendisi hayatımıza bir sosyal medya paylaşım ağı olarak girdi. İlk başlarda gerçekten keyifli olan bu internet arazi zamanla "sosyal" kelimesini yeniden mercek altına almama neden oldu. Facebook bence harika bir iletişim aracı, eski arkadaşları bulmak, video paylaşmak, grup kurmak ve etkinlik açarak milyonlara ulaşmak... Evet, bütün bunlar yadsınamaz bir "sosyallik" durumu ve gerçeği, hele günümüz çağı için. Fakat görüyorum ki aslında "mIRC" döneminde kalması gereken o ilk sanallik yeniden hayatlarımıza girmiş durumda.

Artık bırakın insanları görmeyi, kendileriyle telefonla bile konuşamıyorum. Seslerini duyamıyorum, sevdiğime bir iki şaka, ayaküstü de olsa iki muhabbet edemiyorum. Neden mi? Çünkü hepsi kendilerini Facebook üzerinden anlatmayı seçiyorlar. Neden mi? Bazıları masa başında geçirdikleri yoğun ve uzun saatleri bahane ediyorlar, bazıları da gayri ihtiyari olduğunu iddia ediyor, nedenler tabii ki bunlarla sınırlı değildir eminim. Demek istediğim, eskiden ara sırada da olsa gördüğümüz insanları, artık hiç göremiyorum çünkü ben onlar için bambaşka bir platformda bir adet resimle varım. Birbirimizi resim olarak gördüğümüz ve piksellerden oluşan harf gruplarıyla iletişimde bulunduğumuz her gün, birbirimizi birazcık daha unutacak, karşı karşıya geldiğimizde neden bahsettiğimizi bilmez hale geleceğiz ya da tam tersi onun ne kadar iyi bir insan olduğunu bir kez daha hatırlayacağız. Fakat bir gerçek var ki bu iş hem asosyal insanlara, kendilerini sosyalmiş gibi gösterme cesareti verdi, hem de Facebook ortamında yeterince sosyal olmayan insanların diğerleri tarafından hızla ezilmesine olanak tanıdı. Umarım arkadaşlıklar ve dostluklar yitip giden mektuplar gibi yok olmaz... ■





FINAL FANTASY XIII-2

Hazırlanın, özlediğimiz yıldızlarla inanılmaz yerlere gidiyoruz!

LEVEL 181

1 ŞUBAT'TA PIYASADA!

İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

YENİ YILIN İLK SAYISINI KAÇIRMAYIN!



A'dan Z'ye VISUAL STUDIO ve 5 MUHTEŞEM TAM SÜRÜM



Dijital Dergi Aboneliği için:

www.eMecmua.com

www.chip.com.tr

OCAK sayısı bayilerde kaçırmayın!



HP, Windows® 7 Professional ürününü önerir.

on numara görüntü



HP 8760w Mobil Çalışma İstasyonu ve NVIDIA® Quadro® 5010M grafikleri. Sabit kurgu uygulamalarıyla çekim formatınız ne olursa olsun, milyarlarca rengi mükemmel netlikte görmenizi ve yüksek kalitede görüntü elde etmenizi sağlar. Profesyoneller için ideal kombinasyonu sunar.

Daha fazla bilgi için; (0 212) 315 49 18
hp.com.tr/workstations



Everybody On

