

192 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

OCAK 2015 - 7.50 TL (KDV DAHİL) / 2015 - 01 - ISSN 1301-9134

FAVORİ



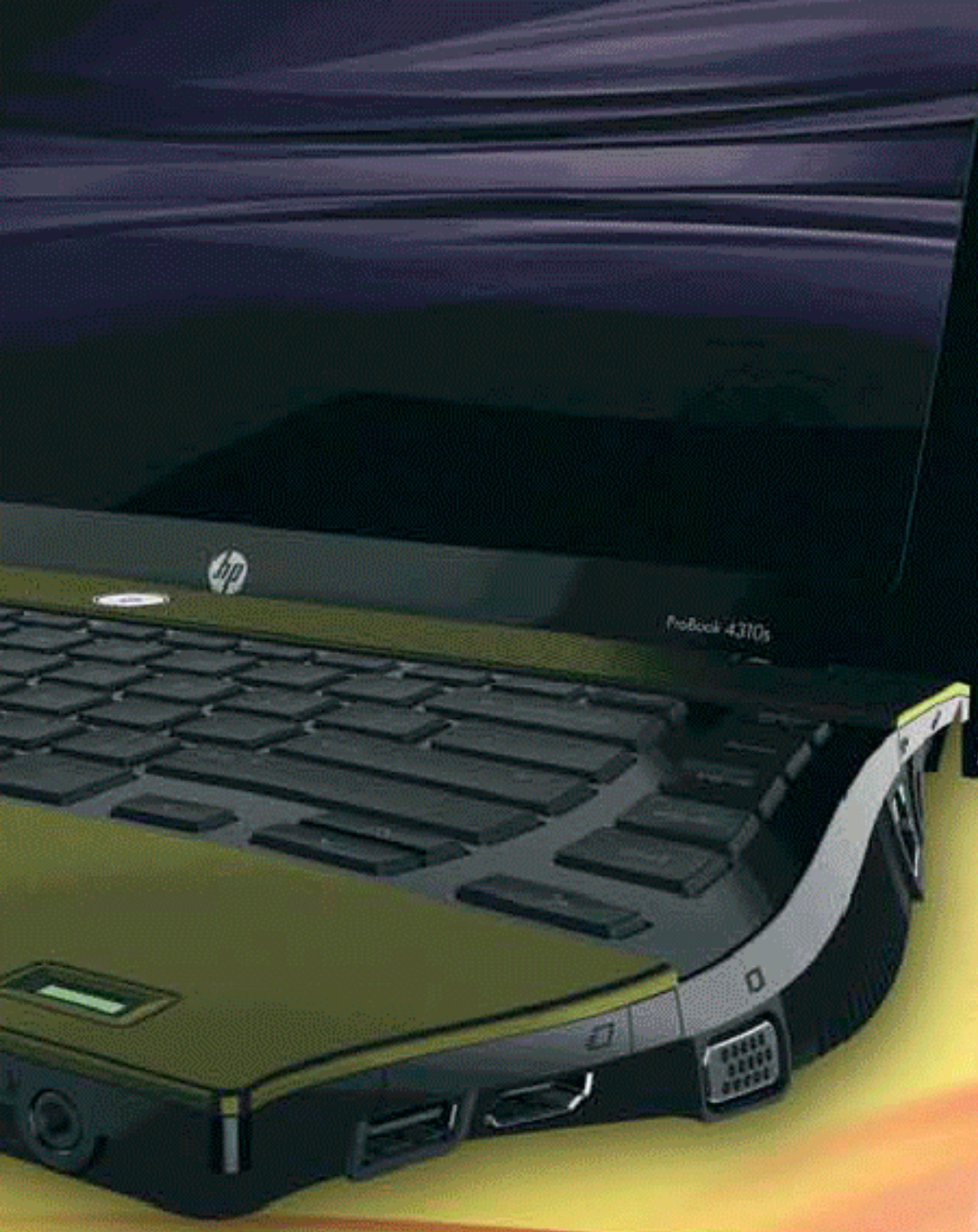
MAVİ GÖKYÜZÜ, KIRMIZI SAVAŞ

BIO SHOCK
INFINITE

bütün kabloları

FIRLATIP ATIN...

fascia



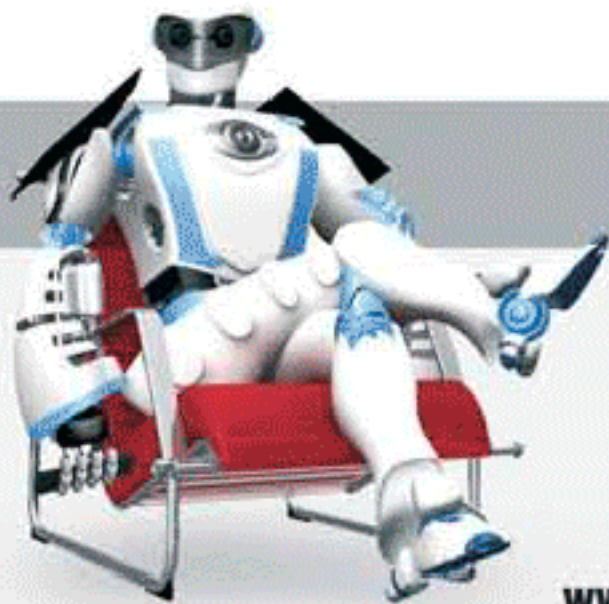
IWM-221RM

Renkli Wireless Nano Mouse

Kesintisiz 2.4 GHz 'lik Frekansı mükemmel ! Nano vericisi ,yuvası ile kablo ve kaybolma derdine son verip, 1600 DPI optik çözünürlüğe ulaşır. 10 mt mesafeye kadar çalışıp yaşam alanınızda özgürlüğünüzü kısıtlamaz . 1 yıla kadar sorunsuz kullanımlı pil hediyeledir . Zevkinize uygun 6 farklı renk seçeneği, ergonomik dizaynı sizi yormaz. Yazılım gerektirmediği gibi USB portuna takar takmaz çalışmaya başlar. Fascia serisi ile konforun ve rahatlığın keyfine varın..



1 yıla kadar pil ömrü !



www.incatech.net

inca[®]
Always the Best Quality



HOUSTON, WE DON'T HAVE A PROBLEM

Geçen ayın olayı "21 Aralık sendromu"ydü herhalde. Şu kıyamet mevzusu... Maya Takvimi'ni görmezden gelenler bile 21 Aralık'ı bahane edip işlerini ertelediler. Ne olur, ne olmaz diye... Bu arada bol bol "Aralık sayısı, çıkarttığınız son sayı mıydı?" ve "LEVEL, kıyametten sonra çıkacak mı?" gibi "geyiklere" maruz kaldık ama gördüğünüz üzere, hayattayız. Şaka yok, panik yok!

Gelelim, "8x forward"la geride bıraktığımız 2012 yılına... Oyun dünyası adına hareketli bir yıld 2012 ama açıkçası, oyun çeşitliliğinden pek memnun kaldığım söylenemez; beklentilerim havada kaldı. Ne var ki yılın sonlarına doğru çıkan Far Cry 3 tam bir son dakika golüydü adıma. Oyun mekaniğiyle, senaryosuyla ve hikâye anlatımıyla beni tavlamaı başardı Far Cry 3. Her yıl olduğu gibi, uzatmalı sevgilimiz FIFA 13 de bizle beraberdi elbette ki. Peki gerisi? Gerisi Yılın Oyunları 2012 konusunda...

Tüm 2012 karmaşası bir yana, bir de BioShock Infinite konusu var; ilk iki versiyonuyla çığır açan BioShock'un son versiyonuyla ilgili her türlü bilgiyi ve ekran görüntüsünü dosya konumuzda bulacaksınız.

Gelecek ay görüşmek üzere...

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

Not: Point Blank promo kodlarını Online Oyun'un üçüncü sayfasında bulabilirsiniz.

■ Kıyameti atlattık ve yeni yıla girdik de ne oldu? Bu yıl için özel planların var mı ki seviyorsun?

Tuna Şentuna



■ Bir kere soruda agresyon var. O yüzden olumlu cevap vermemiz engelleniyor. Hem özel planım da var? Mesela şey yapacağım... Sekiz litrelik makine alıp onda tüm çamaşırlarımı yıkarken makinenin karşısına geçip olan biteni izleyeceğim! Bence çok özel!

Cem Şancı



■ Bu yıl önemli çünkü yedi yıldır üzerinde çalıştığım "Yalnızlık Doktorası"nı artık bu yıl yayınlamaya kararlıyım. Ayrıca bu yıl umarım, Master of Orion'ın ve Distant Worlds'ün tahtına oturacak yeni bir 4X oyunu gelecek: StarDrive. Heyecanla bekliyoruz.

Emre Öztınaz



■ Yeni Legendary Item'lar, yeni Paragon Level'lar beni bekliyor bu yıl da. İlk hedefim 43 Paragon Level olan Barbarian'ımı 100 yapmak.

Ertuğrul Süngü



■ Vallahi film akşamı düzenlediğimiz ve Magic oynadığımız güzide bir kafemiz kapandı, işimiz bitti, olaysız dağıldık gibi oldu; mutsuzuz yani, 130 kişilik ekip ortada kaldı, olmadı... Yılbaşı akşamı çok çılgındı ama böyle ortamlar falan ne biçim... Plan yok aslında ama kitap çıkarabilirim, yaşanabilir böyle bir şey. Bir de yüksek lisansa inanmayı hedefliyorum ki sorunsuz şekilde bitsin.

Ayça Zaman



■ Kendimi sakatlamayacağım bir yıl olsun istiyorum. Bir de Valve'den içinde "3" rakamı geçen bir oyun duysam iyi olacak.

OCAK 2013, SAYI 192

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Murat Karslıoğlu mkars@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Ferit Özkaşıkçı

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmıoğlu

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

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık

Biltur Basım Yayın ve Hizmet A.Ş.

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

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

CIFF üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

EĞİTİM SERİSİ DEVAM EDİYOR!

Her ihtiyaca uygun 25 muhteşem Actionscript uygulamasını videoları izleyerek öğrenin. Kendi uygulamalarınızı geliştirmek için kullanın!

8 GB DVD 01/2013 TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ WWW.CHIP.COM.TR

CHIP

AYLIK YAYINDIR • ISSN:1300-9419 • 112415 • YIL:17 • OCAK 2013 • 7.00 TL

HERKESE **ACTIONSRIPT 3** PROFESYONEL UYGULAMALAR EĞİTİMİ

En iyi Windows 8 uygulamaları

Windows Store'un Sizin için seçtik!

Yeni sisteminizin olmazsa olmaz yazılımları ► Windows 7, Vista & XP için uygulama dükkanları

Donanımlara ideal ayarlar

Standart ayarları değiştirin, %80 fazla performans alın!

TEK BİLGİSAYARI ÜÇ FARKLI AMAÇ İÇİN KULLANIN

Kurmadan çalışan yazılımlar

Popüler yazılımları USB bellekten çalışır hale dönüştürün

ATÖLYE: NASIL YAPILIR

- ESKİ TARAYICINIZI SİSTEMLE BARIŞTIRIN
- YAZILIMLARIN FARKLI SİSTEM ALTERNATİFLERİNİ KULLANIN
- TILT SHIFT EFEKTİNİ KENDİNİZ OLUŞTURUN

FARKLI KATEGORİLERDE ONLARCA İPUCU

Test: 30 devasa SSD
250GB sınıfında en hızlı SSD belli oldu!

Telefonunuz tehlikede!
Güvenlik yazılımları yeterli koruma sağlıyor mu?

50
TAM SÜRÜM
OYUN
HEDİYE

DVD Ocak 2013

CHIP 50 INDIE GAMES 2013

EĞLENCE GARANTİLİ DAMA ÖNCE DYNAMADİĞİNİZ 50 TAM SÜRÜM OYUN

ACTIONSRIPT 3 PROFESYONEL UYGULAMALAR

TAM SÜRÜM
ASHAMPOO
WINOPTIMIZER 2013
ABELSSOFT SECUSTAR

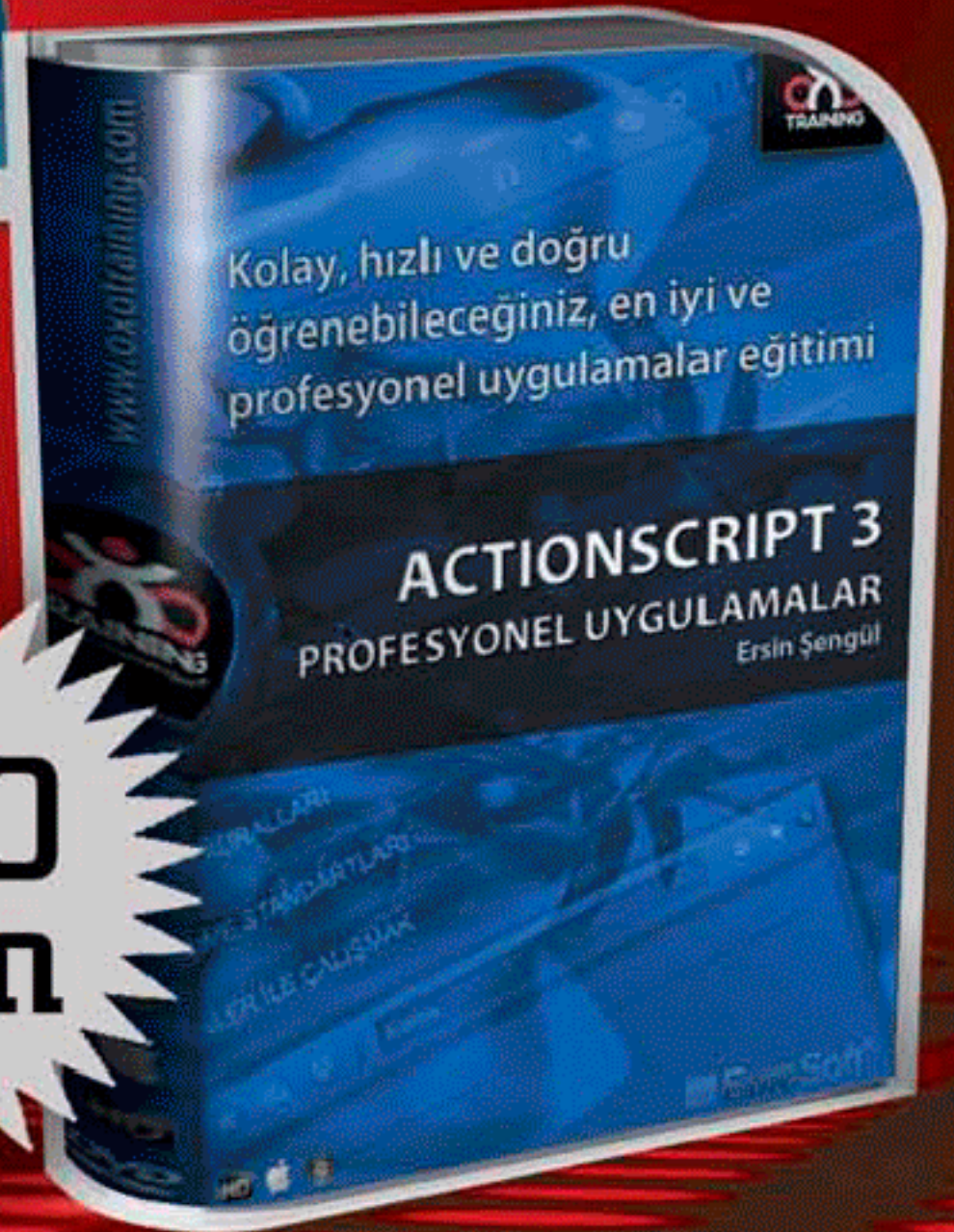
3 SÜPER DEMO OYUN
GIANA SISTERS: TWISTED DREAMS
EURO TRUCK SIMULATOR 2
IRON SKY: INVASION

DB

2 tam sürüm yazılım



VIDEO
eğitim



CHIP OCAK sayısındaki hediyeleri **KAÇIRMAYIN!**

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com





Yılın Oyunları 2012 Sayfa 28

Koca bir oyun yılını daha geride bıraktık ve LEVEL ahali olarak yaptığımız demokratik oylamalar sonucunda yılın oyunlarını belirledik!

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

18 Big Boss

- 20 Haber

DOSYA KONUSU

- 28 Yılın Oyunları 2012
- 50 BioShock Infinite
- 88 Dövüş Oyunları

İLK BAKIŞ

- 44 Dark Souls II
- 46 Metal Gear Rising: Revengeance (Test)
- 47 God of War: Ascension (Test)
- 48 Strike Suit Zero
- 49 Scrolls

58 Role Playing Günlükleri

İNCELEME

- 62 Assassin's Creed III
- 64 Wonderbook: Book of Spells
- 66 Guardians of Middle-earth
- 68 Ace of Spades

- 69 Family Guy: Back to the Multiverse
- 70 LEGO The Lord of the Rings
- 71 Epic Mickey 2: The Power of Two
- 72 Baldur's Gate: Enhanced Edition
- 73 Chivalry: Medieval Warfare
- 74 Nike+ Kinect Training
- 75 Scribblenauts Unlimited
- 76 Battlefield 3: Aftermath
- 77 Rise of the Guardians
- 78 Air Conflicts: Pacific Carriers
- 79 Natural Selection 2



BioShock Infinite Sayfa 50
İlk iki oyunuyla akıllara kazınan seri, bu kez oyuncularını gökyüzündeki Columbia'ya götürececek ve nefeslerimizi kesecek. Değil mi Tuna?



LEVEL DVD 192

DEMOLAR

Giana Sisters: Twisted Dreams
Into the Dark
Planets under Attack
Primordia
Transcripted

FULL OYUNLAR

Gray
Maldita Castilla
The Dame in Black Case
Three Body Problem

VİDEOLAR

Aliens: Colonial Marines
Army of Two: The Devil's Cartel
BlazBlue: Chrono Phantasma
Borderlands 2
Castlevania:
Lords of Shadow 2
Company of Heroes 2
Crysis 3
Dark Souls II
Dead Space 3
DmC (Devil May Cry)
Final Fantasy XIV: A Realm Reborn
Gears of War: Judgment
God of War: Ascension
Just Dance 4
Metro: Last Light
Metal Gear Rising: Revengeance
Rise of the Triad
The Last of Us
Tomb Raider
Uncharted: Fight For Fortune

EKSTRALAR

Assassin's Creed III
(WP Paketi)
Call of Duty: Black Ops II
(WP Paketi)
Far Cry 3 (WP Paketi)
Gears of War: Judgment
(WP Paketi)
Metal Gear Rising:
Revengeance (WP Paketi)
Star Citizen (WP Paketi)
Tomb Raider (WP Paketi)

- 80 PlayStation All-Stars
Battle Royale
- 81 Sonic & All-Stars
Racing Transformed
- 82 Iron Sky: Invasion
- 83 Modern Combat 4:
Zero Hour
- 84 Stealth Bastard Deluxe
- 84 When Vikings Attack!
- 85 Street Fighter X Mega Man
- 85 Super Monkey Ball:
Banana Splitz
- 86 Curiosity
- 86 Zone of the Enders
HD Collection

- 87 Maldita Castilla
- 87 Scuba
- 87 Spike: A Love Story Too
- 87 Three Body Problem
- 94 Rocko@Psikiyat**
- 97 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 193

POSTA

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

Kavga çıkarsa atın: inbox@level.com.tr



AH ŞU SORULAR!

Selamlar olsun size Mr. Pink ve parantezlerin adamı Mr. Orange. N'aber, iyi olduğunuzu umarak sorulara geçiyorum.

Vay eski okur! Bu detayları hatırladığına göre, bizi hem eski zamanlardan (M.Ö. 1300'ler.) beri takip ediyor olmalısın, hem de dikkatlisin. (Renkleri biliyorsun misal.) Hoş geldin, geç otur bakalım.

1. League of Legends oynuyorum, oynuyorum, sonra ara veriyor, biraz sonra oyuna tekrar başlıyorum. Sence durdurmalı mıyım bu deliliği?

Kilit kelimeyi vermişsin arada: Ara vermek. Ara verdikten sonra istediğini yapabilirsin bana soracak olursan zira o aralarda çamaşır yıkamak, lavaboyu ovmak, Einstein'ın çeşitli teoremlerini düşünmek ve matematikte x'in neden durup durup limit y'ye

giderken olay çıkardığına anlam vermeye çalışmak gibi aktivitelere girebilirsin. O yüzden sorun yok.

2. Xbox 360'ın Türkiye'ye gelmediği için ayıp ettiğini düşünerek makinemi korsan almıştım, kahroldum sonradan. Sence elimdekini satıp orijinalini mi almalıyım?

Xbox 360'ın korsan versiyonu ancak onu modifiye ettiğinde ortaya çıkan bir durumdur. (Cümle çok hatalı.) Eğer ki çeşitli yasal olmayan güncellemeler yapmadıysan makinene, yenisini almaya gerek yok. Diğer türlü Xbox LIVE'dan "ban"i yersin maazallah!

3. Bana öyle bir anime söyle ki Tuna Abi, Naruto kadar heyecanlanalım, Bleach'deki kılıçları görelim, sonra da çıkalım bu dünyadan ve "Gomugomuno" yapalım. (Eğer bu soruyu cevaplarsan, seni gerçek-

ten tebrik ediyorum.)

Söylüyorum, hazır ol: Samurai Champloo! Dediklerinin hepsi var gibi geldi bana. (Beni nasıl tebrik edeceksin, bekliyorum!)

4. Havalarda da soğudu sanki. Bu havada battaniyeyle oyun oynamak daha bir eğlenceli oluyor, değil mi?

Battaniyeyle ne gibi oyunlar oynuyorsun mesela? Battaniye altında çadır içindeymişçesine eğlenmek, arkadaşlarını battaniyeye sarıp onları yerde yuvarlamak, battaniyeyi birinin üstüne atıp onu dövüp kaçmak gibi şeyler mi? Hiç anlamadım... (Ev soğuksa evet, ev sıcaksa hayır! - Şefik)

5. The Elder Scrolls Online hakkında ne düşünüyorsun?

Online bir oyun olacağı ve herkesin eşini dostunu

bırakıp bu oyunun başında ömrünü çürüteceği gibi gerçekler geliyor aklıma ilk aşamada, ikinci aşamada ise çilekli şarlot. (Güzel tatlı.) Eğer sorularımı cevaplarsanız sevinirim, yayımlarsanız arkadaşlarıma hava atarım! Kendine iyi bak. **Ben de hava atmam istiyorum arkadaşlarıma! Benim arkadaşlarıma da göster dergiyi! (Ben havaya atmam istiyorum seni Tuna! - Şefik)**
Fettah BAŞDEMİR

BİR LİSELİ OYUNCU...

Merhaba Tuna Abi ve bütün LEVEL çalışanları. (Ve Şefik Abi.) Nasılsınız, iyisiniz herhalde? Ben de iyiyim. (Kendim sordum, kendim cevapladım) Neyse, ben uzatmadan sorularıma geçeyim...

Şefik seni LEVEL çalışanlarından ötede bir yere koymuş Demir; ne düşünüyorsun bu konuda? (Beni sizler var ettiniz, sağ olun, var olun... - Şefik)

1. Benim PlayStation 3'üm 40 GB'lık. Sence yeni bir PS3 almalı mıyım, yoksa PS4'ü mü bekleyeyim? **500 GB kapasiteli PS3'lerin satışta olduğu şu günlerde, 40 GB gerçekten pek zavallı kaldı. Ne var ki sürekli demolar, oyunlar indirmiyorsan PS3'üne, yenisini almaya gerek yok. Dediğim gibi bir durum vuku bulsaydı zaten, sabit diskinde yer kalmayacağı için sen çoktan başka yollara başvurmuş olurdun. (Nasıl yollar?)**

2. PS3'üme Borderlands 2, Call of Duty: Black Ops II, Assassin's Creed III alacağım. Sen de bu listeye bir - iki oyun ekleyebilir misin?

Bence onlar yeter. Paranı tutup Mart'ta çıkacak olan God of War: Ascension'ı almanı tavsiye ediyorum.

Parantez Papazı Şefik mi? Gerçekten kahkaha atarak güldüm buna! N'aber papaz Şefik?

3. Sence PS Vita tutmadı mı? Ben almayı düşünüyorum ama çevremdekiler onun yerine 3DS al diyorlar. Sence ne yapayım?

PS Vita'nın tutup tutmadığını bir türlü anlayamadım. Daha önce de dediğim gibi, çok şahane alet ama maalesef doğru düzgün oyun sayısı pek az. Misal Call of Duty: Black Ops Declassified'dan çok umutluydum ama karşıma ne çıktı sonra...

4. Sizin ofiste daha çok PS3 mü oynanıyor, yoksa Xbox 360 mı? Bir de PS3 oynayanların hesap ismini verebilir misin? Arkadaş olarak ekleyeceğim de...

Ofiste daha çok çiftetelli oynanıyor. Biz bıraktık video oyunlarını, yeter. Canımız mı sıkılıyor? Hop, Kadifeden Kesesi. Biraz eğlenmek mi istiyoruz? Gelsin, A Be Kaynana. (Romana geçiyoruz ivedilikle tabii.) Dolayısıyla hesap isimlerimiz de yok. Var olanlar buraya söyler. (Buraya söylemek...) (RockoTUR - Şefik)

Sorularım bu kadar. Cevaplarsanız çok, yayımlarsanız daha çok sevinirim. Hem yazılılarımız da başlıyor ya, moral olur. Hepinize bol oyunlu günler! **Yazılılarının olduğu şu günlerde, acaba oyunlarla ilgilenmek yerine, ailelerimizin hep bize söylediği şeyi yapıp sıcak çikolata içerken, battaniye altında (Fettah?) ders mi çalışmalısın? Bunları yap ki hemen uykun gelsin, hiçbir şekilde elinde kalem tutama!**

Demir ÖNCEL

MERHABA MİLLET!

Merhaba Tuna Abi. Ben Ahmet. 12 yaşındayım. Bu ilk mesajım. Derginizi kısa zamandır takip ediyorum.

Geçenlerde oyun dergileri arıyordum, PCnet dergisini gördüm. Herhalde bu oyun dergisidir diye aldım ama değilmiş. Fakat içinde reklamınızı gördüm. Hemen diğer gün gittim ve aldım, üç aydır da sizi takip ediyorum. Neyse, sorularıma geçeyim...

1. Assassin's Creed III'ü oynadın mı? Ya da daha doğrusu bitirdin mi? Sonuna ne diyorsun? Sence bir oyun daha gelir mi? Bence birkaç "spin-off" daha yaparlar ama IV gelmez.

Hayır, oynamadım, hayır, bitirmedim ve hayır, bu yaşta gidip de "spin-off" kelimesini nasıl bildiğini pek anlayamayacağım. Ondan sonra diyorlar, oyunlar hiçbir şey öğretmiyor, hep zaman kaybı! Oyun oynamayan 2.000 tane 12 yaşındaki öğrenciye sorun, bakın bakalım kaç spin-off kelimesini biliyor! (Hepsini ABD'den veya İngiltere'den seçmezseniz sevinirim.)

2. Xbox 360'ın lansmanı yapıldı. Para biriktiriyorum, Türkçe versiyonunu alacağım. Sence parama değer mi?

Paran mesela Suudi Arabistan Riyadı ise farklı, Uganda Şilingi ise farklı... Neye göre değip değmeyeceğini anlamam için bana elindeki paranın tüm seri numaralarını vermelisin. Ben de o seri numaralarıyla hiçbir şey yapamayayım... Olmadı, hain planlarım işe yaramadı! Xbox 360 almalısın ama onu soruyorsan eğer. (Evet, onu soruyor Tuna. - Tuna) (Tuna?! - Şefik)

3. Ve tabii ki de en çok konuşulan soruyu soruyorum. PS3 vs. Xbox 360? Sence hangisi ve neden? **Ahmet? Bu soruyu sorduğundan emin misin gerçekten? Sana şunu söyleyeyim ki dostum...**

"Dostum" diyorum çünkü bu konuda mutabakata varacağımıza inanıyorum, böylesine bir soruya

verecek tek bir yanıtım var: 42. (Oh, ne zamandır yapmıyordum bu espriyi!)

Yayımlarsanız çok mutlu olurum, o sayı benim en iyi sayım olur.

En iyi sayın bizden sana armağan. Hadi şimdi koş çimlerde sevgili Ahmet Emir Çimen!

Ahmet Emir ÇİMEN

NE YAPSAM ACABA...

Merhaba Tuna Abi ve parantez papazı Şefik Abi. Benim adım Ata, bu dergiyi 131. sayısından beri takip ediyorum ve çok seviyorum. Bütçemi nasıl hesaplamam gerektiğini, ne alırsam ne kazanırım ya da ne kaybederim, bunların hepsini bu dergi sayesinde öğrenebiliyorum. Neyse, biraz uzun oldu sanırım, o yüzden sorularıma başlayayım, başlıyorum, başladım.

Parantez Papazı Şefik mi? Gerçekten kahkaha atarak güldüm buna! N'aber papaz Şefik? (Sizi sormalı Başpiskopos Tuna. - Şefik)

1. Assassin's Creed serisinin büyük bir takipçisiyim. (Sadece Assassin's Creed: Revelations'ı oynamama rağmen.) Assassin's Creed III almalı mıyım, yoksa almamalı mıyım? Ha bir de tam grafiklerde oynamak istiyorum oyunu ve PC'min o kadar iyi olduğunu sanmıyorum, ne yapmalıyım?

Serinin tek bir oyununu oynayarak nasıl takipçi olunabiliyor? Bana bunu açıklaman için sana birkaç saniye süre tanıyorum. 1, 2, 3. Evet? Acaba sıkı bir takipçi derken, sıkı bir fanatik mi demek istedin? (Nasıl uzatıyorum değil mi?) Assassin's Creed III'ü almalısın elbette ki, bu bir soru bile değil. Ama tam grafiklerde oynamak için "tam gra-

fik" destekleyen bir ekran kartına sahip olmalısın. Tam grafik. Ne demek acaba... Keşke bilgisayarının özelliklerini yazsaydın be Ata.

2. Bu tam olarak bir soru değil. Sizin iş yaptığınız yer, yani LEVEL kampı... Oranın nerede olduğunu söyler misiniz? Size ev yapımı mantı getiririm, isterseniz de baklava, hiç fark etmez. Belki oyun da alırım ha?

LEVEL kampı elbette ki Morrowind'in yakınlarındaki Solstheim Adası'nda. Yeni Dragonborn eklentisiyle birlikte oraya taşındık. Gelmek istiyorsan DLC'yi indirmen gerekiyor... Yalnız orada mantı mı yazmışsın?! Mantı diyorsan açık adresimi vereyim, hem iş, hem ev, sen istediğin zaman gelebilirsin! (Trump Towers'da olduğumuz derginin başında yazıyordu oysaki...)

3. Benim bir kardeşim var, kardeşim "admin" şifresi koymuş PC'me. cmd'yi açıp yapmaya çalışıyorum ama olmuyor, ne yapmalıyım, söyler misin?

Amacın o şifreyi kaldırmak mı yoksa command panel'de siyah ekrana bir şeyler tuşlamak mı? Şifreyi kaldırmak istiyorsan Kullanıcı Hesapları kısmına gitmeli ya da kardeşini köşeye çekip "Hacı böyle olmuyor, bu ev ikimize dar..." demelisin. Bunu yaparken bıyık bırakmaya özen göster, bir de sesini çok kalın kullan. (Ne dedim?)

4. Zamanında derginiz plastik içindeydi, neden şimdi karton içinde, neden, nedeen?! Açamıyorum kartonluyu! Bir de S2: Son Silah promo kodunu kullanamıyorum, daha doğrusu nereye yazacağım?

Çünkü plastik doğayı mahvediyor, yılda binlerce canlı türünün yok olmasına, birtakım kuşların boyunlarında altılı bira paketi ambalajıyla garip fotoğraflar vermesine yol açıyor da ondan! Karton ise ne kadar güzel; hem doğal, hem de ağaçların bir kesilmesini sağlıyor. Ağaçları kim sever, değil mi? Ayrıca S2: Son Silah promo kodu sorusunu oraya nasıl sıkıştırdın yahu?! O kodu oyunun web sayfasında, üye girişi yaptıktan sonra Hediye Kod kısmına girip yazacaksınız. (Sen bunu yapana kadar kod geçerliliğini yitirmiş olacak yalnız...)

5. PS3 ve PC var bende. PS3'ün görüntü kalitesi berbat, PC'ler daha iyi ama benim bilgisayarım için tam tersi çünkü eski ve sistemi kötü. Bilgisayarım laptop olduğu için sistemini değiştiremiyorum; yeni bilgisayar almak için ne kadar para biriktirmem lazım? (İyi bir bilgisayar olsun, yeter.) **PS3'ün görüntü kalitesi berbat değil, bu bir. İkinci si acaba sen o PS3'ü gidip tüplü televizyona falan mı bağladın? Üçüncüsü PS3'ten ne istiyorsun?! İyi bir PC sana 2.500 - 3.000TL arasında bir meblağa patlar. (PS3'ün çok iyi bir PC seviyesinde değil tabii ki ama berbat da değil. - Şefik)**

Sorularım bu kadardı. Yayımlarsanız sevinirim. Cevaplarsanız havalara uçarım! Bu arada doğum günüm Ocak'ta; hediye olarak da düşünebilirsiniz. Doğum günün kutlu olsun sevgili Ata. Demek 13 oldun. Pardon o Ahmet'ti. Sen kaç yaşında oldun? Bize o sayıda mum yolla ama diplerinde de pasta olsun birer tane. Böylece karşılıklı hediyeleşmiş oluruz, falan, hayat çok acayip...

Ata PASINLI

PS VITA?

Merhaba Tuna abi ve LEVEL tayfası. Adım Barış, derginizi 150. sayıdan beri takip ediyorum (Kapağında keltoş Max Payne vardı ve ne yalan söyleyeyim, biraz Fırat Abi'ye benzettim.) ve derginizi her ay büyük bir zevkle okuyorum. Yaptığınız işte

► harikasıdır, böyle devam edin. (İltifatım kalmadı, sorularına geçiyorum.)

Biri Şefik'e papaz der, diğeri Fırat'a kel... Ah siz LEVEL okurları yok musunuz, ilahi... (Bana bir isim takarsanız, hepimize savaş açarım!)

1. Sıkı bir FPS hastasıyım ve PlayStation'ıma yeni bir FPS oyunu almayı düşünüyorum. Sorun şu ki Battlefield 3'üm var ve bir senedir bu oyunu oynuyorum ve artık BF3 oynamaktan sıkılmaya başladım. (Eklenti paketleri de doyurmuyor.) Medal of Honor: Warfighter'a baktım, grafiklerinin harika ama senaryosunun ve multiplayer modlarının kötü olduğunu okudum. Call of Duty: Black Ops II'yi inceledim, arkadaşlarım çok güzel bir oyun olduğunu söylediler ama ben Call of Duty hayranı biri olmadığım için Black Ops II almayı düşünmüyorum. Kişisel görüşümse bu oyunun grafiklerinin yenilenmesi gerektiği yönünde çünkü grafikleri rezalet. Borderlands 2 de dikkatimi çekmedi değil ama kararsızım... Crisis 3'e ne dersin?

Evet, Call of Duty'nin grafiksel kalitesi biraz geride kaldı gerçekten ama bu, Call of Duty oyunlarına karşı önyargılı olmanı gerektirmez bana soracak olursan. Ne kadar ciddi olduğum da dikkatinden kaçmasın lütfen. Ve bu bağlamda sana Borderlands 2'yi kesinlikle oynamanı öneriyor, Crisis 3'ten de gözünü ayırmamanı temenni ediyorum. (Dishonored'ı da al, BioShock Infinite'i de listene ekle!)

2. Yukarıda bahsettiğim gibi bir FPS manyağıyım ve PS Vita almayı düşünüyorum. Geçtiğimiz ay PS Vita'ya Call of Duty: Black Ops Declassified çıktı. Oyunun oynanış görüntülerine baktım ve rezalet bir yapım olduğu kanısına vardım. Öte yandan da PS

Yeni bir League of Legends oyuncusu olarak nasıl oldu da hemen yetersiz buldun haritaları? Bir dolu da var oysaki...

Vita'ya yeni bir Killzone oyunu geleceğini duydum. Bu oyun hakkında bir bilginiz var mı?

Declassified çok kötü gerçekten. Asla almamalısın. Onun yerine annen yemek yaparken bir yandan ona yardım edebilirsin; hem de PS Vita ile. Şöyle ki PS Vita'yı hamuru düzleştirmek için kullanabiliyorsun. Hem dokunmatik arka panelin de hoşuna gidiyor bu. Dokunulmayı seven bir panel kendisi. Konu saptı, bir dakika... Killzone demişsin. Killzone hakkında yeni bilgi yok elimizde ama söylenenlere göre, "başka hiçbir platformda olmayan" özelliklere sahip olacakmış. (Hamura tepki veriyor olabilir mi?) (Vitaa Las Vegas! - Şefik)

3. Bu sene için en çok beklediğim yapım God of War: Ascension ve bu oyun hakkındaki görüşlerini almadan önce bana bir PS3 oyunu önermeni isteyeceğim Tuna Abi.

God of War: Ascension bence de... Aaa, düşüncelerimi istemiyormuşsun henüz! Sana PS3 oyunu öneriyim: Journey. Bütün ödülleri kaptı götürdü VGA 10'da. (Yılın Oyunu The Walking Dead mi?! - Şefik)

4. Şimdi God of War: Ascension hakkındaki görüşlerini söyleyebilirsin.

Hah, izin çıktı. Bence de çok kötü bir oyun olacak! Nasıl, şaşırdın değil mi?! Zaten şaka yapıyorum. Ben de merak ediyorum oyunu ama Sony sanki oyunun multiplayer'ına önem verip tek kişilik kısmını biraz kel bırakacakmış gibi de gelmiyor değil...

5. Şefik Abi Medal of Honor: Warfighter'dan çok büyük şeyler bekliyordu ve sanırım oyunu kendisi de test ettikten sonra bir hayal kırıklığı yaşadı.

Hmmm, Şefik Abi? (Bu soru - cevap sadece Şefik Abi ile benim aramda olsun, bu nedenle Şefik Abi'nin parantezden konuşmasına gerek kalmayın.) (Tamam. - Tuna) (Bu konuda yorum yapmak istemiyorum. Sorumluluk tamamen bana ait ve istifamı vermenin en iyi karar olacağını düşünüyorum. - Şefik)

Sorularım bu kadardı, sorularına derginizde yer verirsiniz çok sevinirim. Bütün LEVEL Tayfası'na selamlar, sağlıklı kalın.

Görüşürüz Sayın Kaynak, kendinize dikkat ediniz. Barış KAYNAK

BİR LİSELİ OYUNCU DAHA

Selam, Tunalar'ın (Kesme işareti doğru yerden yaaa...) Tunası, ugh! Oturan boğanın sana bir mesajı var; duman çok koyu, zor okuyorum: Ey Tuna! Bu Arda Köroğlu adlı kişi ve de şahsiyet-i mahlukat-ı varlığını mesajını oku ve yayımla (yınız n'oolur)!

Ugh sana da ayıboğan Arda! Geç otur, tütsü içelim. (O neyse artık...) (Küçükken futbol takımındaki lakabımın Uçan Manda olduğunu söylemiş miydin? Sanırım içimdeki yerli ruhunu o yaştan fark ettiler. - Şefik)

1. Siz incelediğiniz oyunları dergide nasıl bir sırayla yayımlıyorsunuz?

Sempatiklik derecelerine göre yapıyoruz o işi.

Mesela bir oyunun isminde P, Ç, T, K gibi çok fazla sert sessiz varsa onları hemen sona atıyoruz! Sonra bakıyoruz böyle sevimli tipler, bir şeyler varsa oyunun içinde, onları başlara koymaya çalışıyoruz. Call of Duty falan gibi "ağır abiler" zaten kendi sıralarını kendileri belirliyor. (Hörmetler.)

2. Gelmiş geçmiş tüm zamanlarda oynadığın en iyi oyun? (Bir tane söyle.)
Final Fantasy VII! (Anket gibi değil mi bu olay?)

3. Gelmiş geçmiş tüm zamanlarda oynadığın en dandik oyun? (Bir tane olmasın.)

Duke Nukem Forever, 007 Legends, Amy. (Çok heyecanlıyım bu anket işine!)

4. Okuduğun en iyi kitap?

Dune serisi. (Ünlü mü olacağım?)

5. En sevdiğin film?

Matrix. (Aynı magazin dergilerindeki gibi!)

6. Şu anda galiba, dergi yazarlığı hayatının en salakça sorusuyla karşılaşacaksın: Kız arkadaşın var mı veya yenge aday?

Var var. Adı da Dilara. (İlişkimizin boyutları, ne zamandır birlikte olduğumuz gibi sorular gelecek mi? Yaşasın!)

7. Son olarak ben Ayça Abla'ya aşık oldum, çok tatlı o ya... Bir de Far Cry 3 incelemesini iki defa okudum, yine de doyamadım, daha sık oyun incelesin! I kiss you Ayça ♥.

Anket bitti ha? Konu Ayça'ya geldi. Ayça geçen bir gün merdivenden inerken, 9'dan 8'e değil de, 9'dan 2'ye inmek suretiyle kafatasını zedeledi. Röntgendir, ışın terapisi, sosyal güvenliktir, o tarz tedavilere maruz kaldı ardından. Kendisine geçmiş olsun dilekelerimizi iletiyoruz buradan. Senin aşk dolu sözlerin de ona iyi gelecektir kuşkusuz. (Sevgi arsızı Ayça!) (İstemeye ne zaman geliyorsunuz Arda? - Şefik)

Sanırım bu kadar soru yeterli, gerisi de gelir inşallah. Zaman bulunca yine yazarım. Sonra yine yazarım, daha da yazarım, elim ağrıyaya başlayınca bırakır, ertesi gün yine yazarım! Aslında İngilizce yazacaktım ama çok "booring" olacağı için yazmadım. Hem

İngilizce yazsaydım belki "English öğretmenim" bana artı verirdi, notlarımı yükseltirdi ama olsun... Bununla da idare ederim artık. Bu mail'i dergide yayımlarsanız "a lot" sevinirim. Dergi şahane, gerisi bahane. Bye!

We kiss you too Arda. Later, alligator! (Wow!)

Arda KÖROĞLU

TUNA ABİ BİR KERE DE OKU!

Merhaba Tuna Abi ve Şefik Abi. Hayat nasıl gidiyor? Neyse abi, uzatmadan sorulara geçeyim.

Hayat nasıl gitsin be Tarık... Sürekli bir koşturmaca, bir böyle para kazanma hırsı, bir kapitalizm, bir holdingler, bir "ben ne yapıyorum"culuk... Ne kadar çabalarsan çabala Tarık, kazanan yine hayat oluyor, sen değil... (Bunalımın 50 tonu adlı kitabımdan.)

1. Abi ben yeni bir League of Legends oyuncusuyum ama haritaları yetersiz buluyorum. Bununla ilgili yama ne zaman gelir?

Yeni bir League of Legends oyuncusu olarak nasıl oldu da hemen yetersiz buldun haritaları? Bir dolu da var oysaki... Yeni yamayla ilgili elimde bir bilgi yok, masada veya bilgisayarımdaki klasörlerde de yok. Demek ki yok. Yok Tarık! (Sinirle baş etmenin 50 rengi isimli bir kitap da yazacağım.)

2. Ben Steam kullanıcıyım, yaklaşık altı - yedi aydır kullanıyorum ve feci şekilde oyunlara para yatırdım, hala hesabımda kredi olmasına rağmen mağaza çalışmıyor. Yaklaşık iki - üç haftadır yenileme bekliyorum, gelecekte söyleyin abi.

Bu konuyu soran ilk kişinin ama çok kişinin bu dertten mustarip olduğunu düşünüyorum. Sanırım DNS ayarlarını değiştirdin, değil mi? (Evet, ben de değiştirdim, Google DNS kullanınca açılmıyordu birkaç aydır ama dün denedim, düzeldi Tuna Abi. - Şefik) O zaman Windows\System32\drivers\etc klasöründeki hosts dosyasını Notepad ile açıp en alta şu satırları eklemelisin. Ekleyip dosyayı kaydettikten sonra da bilgisayarını bir kapatıp aç.

87.248.217.254 cdn.steamcommunity.com

87.248.217.254 media.steampowered.com

87.248.217.254 cdn.store.steampowered.com

87.248.217.254 cdn.steampowered.com

87.248.217.254 cloud.steampowered.com

87.248.217.254 cloud-2.steampowered.com

3. Abi ben Gamist 2013'e gelmek istiyorum. Fuarla ilgili biraz bilgi verir misiniz? (Ha, bir de unutmadan... Bileti nereden alacağım abi?)

Gamist 2013 ile ilgili detaylı bilgi www.gamist.net adresinde mevcut...

4. Bu sorum sana Şefik Abi. Medal of Honor: Warfighter alırsam değer mi, yoksa Call of Duty: Black Ops II alırsam daha mı iyi olur?

Bir dakika, bir dakika... Tamam, oyunla o ilgileniyordu en başından beri ama oyunun dandik olacağını öngören ve oyunu inceleyen de benim! Bana soracaksınız soruları, saksı değilim, hiç olmadım, olmayacağım! Buyur Şefik... (Tuna gerekeni söyledi geçen ay ama bir de ben tekrar edeyim: Medal of Honor: Warfighter alma! - Şefik)

Neyse abiler, sorular bu kadar. Yayımlarsanız sevinirim, yayımlamazsınız da her ay yollarım! Size iyi çalışmalar, Gamist'te görüşmek üzere!

Yayımladık, paniğe mahal yok. Sakın bir daha bize e-posta yollama! Latife tabii ki, her zaman bekleriz e-postalarını. Gamist'te sana imzalı tişörtümü hediye edeceğim. (Megalomanım elbette ki.)

Tarık YILMAZ

17 POSTER + 3 TAKVİM

ONE DIRECTION
LINKIN PARK • MANGA

20 KİŞİYE
KATY PERRY
+ BATMAN
DVD'Sİ

blue jean

OCAK
2013
SAYI 01
112568
FİYATI
5,00

Justin'i tahtından
edebilecek mi?

**CODY
SIMPSON**

Demi Lovato

Ateşin ortasında

**ALICIA
KEYS**

2 Subat'ta İstanbul'da

SLASH

MYLES KENNEDY
AND THE CONSPIRATORS

BJ KAPAĞINDA!

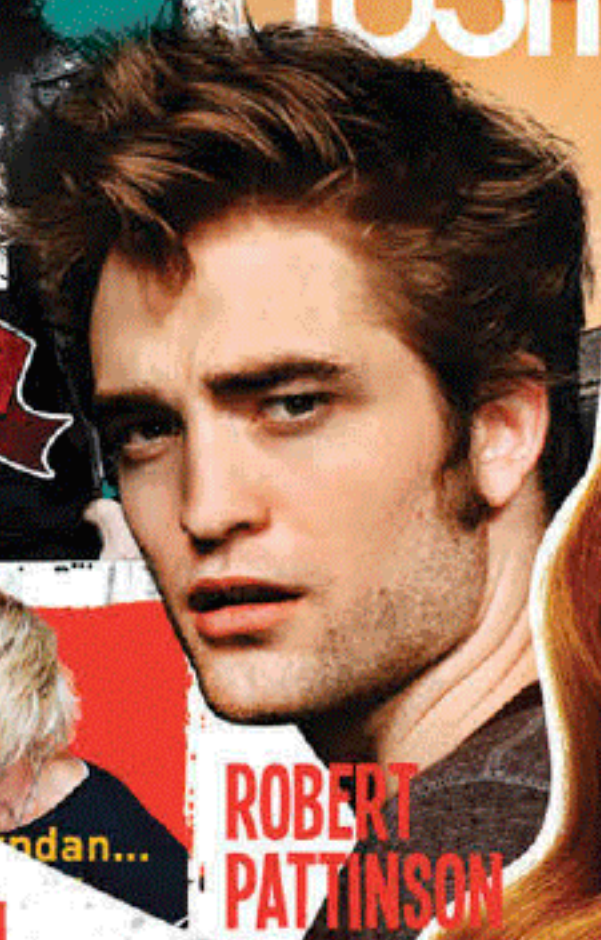
JUSTIN BIEBER

10
JUSTIN
CANTASI
HEDİYE!



Unutulmaz incileriyle

REMYMONTE



**ROBERT
PATTINSON**



**BLUE JEAN
HER AY 3 DERGI**



/bluejeanmagazine



/bluejeandergi



Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com



TAKVİM Ocak

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.	
31	1	2	3	 <p>NBA 2K13</p>		6	
7	 <p>Ninja Gaiden 3: Razor's Edge</p>			11	<ul style="list-style-type: none"> • Anarchy Reigns (PS3 360) • NBA 2K13 (WiiU) • Ninja Gaiden 3: Razor's Edge (WiiU) 		
 <p>Sniper: Ghost Warrior 2</p>		15	16	17	18	19	20
		<ul style="list-style-type: none"> • DmC (PS3 360) • Sniper: Ghost Warrior 2 (PC PS3 360) 			<ul style="list-style-type: none"> • Sing Party (WiiU) 		
		22	24	25	27		
		<ul style="list-style-type: none"> • Painkiller: Hell & Damnation (PC 360) • Sly Cooper: Thieves in Time (PS3 PSV) • The Book of Unwritten Tales: Critter Chronicles (PC) • The Sims 3: 70s, 80s & 90s Stuff Pack (PC) 	<ul style="list-style-type: none"> • Strike Suit Zero (PC) 	<ul style="list-style-type: none"> • Agricultural Simulator 2013 (PC) • DmC (PC) • Marvel Avengers: Battle For Earth (WiiU) • Ni No Kuni: Wrath of the White Witch (PS3) 			
28	 <p>The Sims 3: 70s, 80s & 90s Stuff Pack</p>			1	2	3	

PCnet bu ay dopdolu



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

SÜPER FIRSAT!
5 YILLIK PCNET ARŞİVİ
60 PDF dergiden oluşan dev arşiv okurlarımıza hediye

DVD'DE BU AY

İLERİ DÜZEY
DREAMWEAVER CS6
GÖRSEL EĞİTİMİ

- 3 aylık Norton 360
- WinOptimizer 2013
- Dijital fotoğraf araçları



SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Aliens: Colonial Marines

Platform: PC, PS3, Xbox 360, WiiU
Çıkış Tarihi: 15 Şubat 2013

Uzaylılara karşı savaş vereceğimiz oyun için geri sayımda sona yaklaşıyoruz. Tek kişilik modun yanı sıra dört kişilik co-op modu da içerek olan oyun boyunca ilerlerken, karanlığın hâkim olduğu her noktaya korkuyla yaklaşacağımız garanti ediliyor yapımcılar tarafından.



LEGO City: Undercover

Platform: WiiU, 3DS
Çıkış tarihi: 2013

Nintendo WiiU'nun en dikkat çekici projelerinden biri olan LEGO City: Undercover'da Chase McCain adlı gizli bir dedektifi kontrol edeceğiz. Tahmin edileceği üzere suçluları kovalaması gereken McCain'in macerası boyunca Grand Theft Auto serisinden izler bulmak mümkün olacak.



Dead Space 3

Platform: PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 8 Şubat 2013

Uzayın derinliklerindeki gerilim dolu maceramıza devam edeceğimiz üçüncü oyun, bu kez bize farklı bir oynanış deneyimi sunacak: Sesli komut. Kinect sayesinde "Find partner", "Fire stasis" ve "Attack enemy" gibi söylemlerde bulunarak oynanışa farklı bir boyut getirebileceğiz.



The Last of Us

Platform: PS3
Çıkış Tarihi: 7 Mayıs 2013

Uncharted serisinin yapımcısı Naughty Dog tarafından geliştirilen, yayınlanan ilk videosundan itibaren heyecan yaratan ve sabırsızlıkla beklenen oyunun geçen ay duyurulan üçüncü resmi karakteri Tess, ana karakterlerden Joel'in partneri olarak lanse edildi ve sağ tarafta boy göstermekte.



Crysis 3

Platform: PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 21 Şubat 2013

Cevat Yerli'nin mevcut konsolların yetersizliği konusundaki şikâyetleri devam ederken, Crytek'in Crysis 3 üzerindeki çalışmalarında sona gelmek üzere. New York'u sınırlandıran devasa Nanodome içinde Prophet'in farklı uçlara sahip oklarla neler yapabileceğini hep beraber göreceğiz.





LEVEL LİGİ

Ay 1

Oyun **Air Conflicts: Pacific Carriers**
Platform **Xbox 360**

LEVEL Ligi'nin 2012 sezonunu geride bıraktık, kıyametin kopmaması üzerine 2013 sezonu için çalışmalara başladık ama bu kısa sürede ne oyun seçebildik, ne de seçtiğimiz oyunu beğendik. Başarısız ve aceleye gelen bir arama sürecinden sonra LEVEL Ligi'nin yeni sezonunun ilk mücadelesinde oynanacak oyun Air Conflicts: Pacific Carriers oldu. Peki, ligde neler oldu dersiniz?

Air Conflicts: Pacific Carriers



Yapım: Games Farm
Dağıtım: bitComposer Games
Tür: Simülasyon
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Web: www.airconflicts.net/home

Aralık ayının ilk haftasında piyasaya sürülen Air Conflicts: Pacific Carriers, yaklaşık bir buçuk yılın ardından seriyi devam ettirerek uçak kullanmayı seven oyuncuların yüzlerini güldürdü. Bir önceki oyun olan Air Conflicts: Secret Wars'u da geliştiren Games Farm'ın ürünü olan yapım, görsel açıdan çok fazla şey vaat etmese de rahat kontrolleriyle ön plana çıkıyor. İkinci Dünya Savaşı temalı senaryo modunda birçok görev yer alırken, multiplayer modları sayesinde oynama süresinin uzaması mümkün kılınmış. Hem kara, hem de hava kuvvetlerine karşı mücadele edebileceğiniz Air Conflicts: Pacific Carriers'in incelemesini 78. sayfada bulabilirsiniz.

1



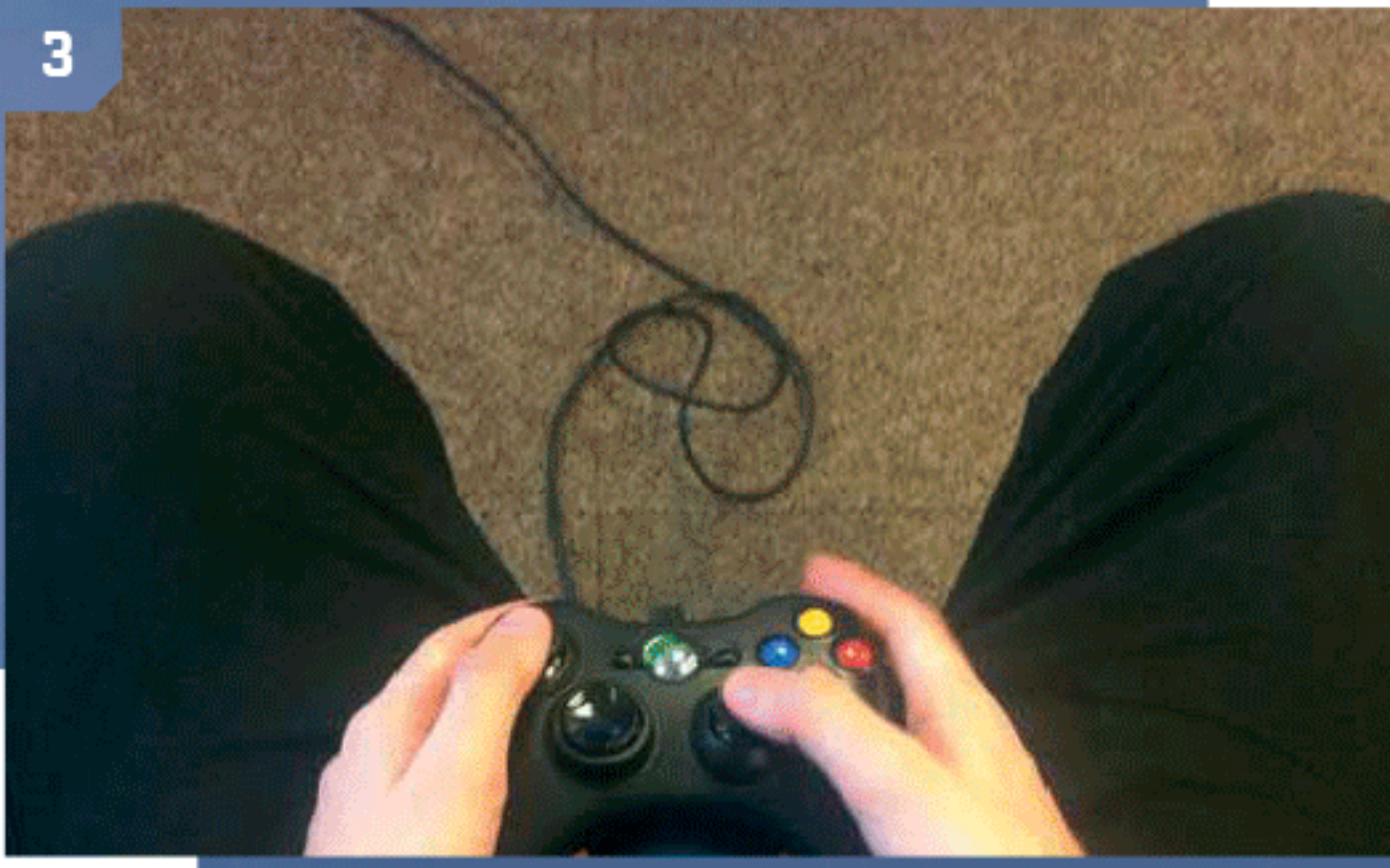
Açıkçası oyunu LEVEL Ligi'ne dâhil etmeyi önceden planlasaydık, oyunu ofisten çıkarmazdık ama olan oldu ve LEVEL Ligi'nin düzenleneceği sıralarda ofiste olmayan oyunun tam sürümüne yerine demo sürümünden bir çözüm üretelim dedik. Nasıl bir format düzenleneceğini düşünürken oyun bir anda cevabı veriverdi: En kısa sürede herhangi bir uçağı vurup indiren kazanır! Bakın bakalım "uç tecrübesizler" neler yaşadılar...

2



Xbox 360 gamepad'ini ilk olarak Fırat'a teslim ettik ve kendisi "Bula bula bu oyunu mu buldun be arkadaş!" söylemleri arasında televizyonun karşısına geçti. Oyunda uçağı kaldırmak çok kolay, kontroller nispeten rahat, hedefe kilitleme olayı da benzer oyunlara göre daha toleranslı. Böyle bir ortamda düşman birliklerinin olduğu adaya varan Fırat, havalanan uçaklardan ilkinin 2:46,0 gibi bir sürede indirmeyi başardı.

3



Fırat'ın ardından o daracık pilot koltuğuna geçen isim Emre oldu. Bu tip oyunlarda her birimiz gibi tecrübesiz olan Emre, adaya ulaşmakta ve düşmanları dürtmekte pek gecikmedi ama uçaklara hedef alma süreci başladığında aksilikler Emre'nin peşini bırakmadı. Çok kısa sürede hedefi tutturmaya başladığı bir uçağın bir anda bulutların arasında kaybolmasıyla zaman kaybı yaşayan Emre, ancak ve ancak 2:34,3'te düşmanı indirebildi.

4



Geçen yılın şampiyonu olarak görevimi yine layıkıyla yerine getiremedim ve oynanacak oyunu hem kendim, hem de son anda seçtim. Bu şartlarda yine asılsız iddiaların hedefi olsam da ben de bir uçuş simülasyonu takipçisi değildim sonuçta. Ne var ki kısa sürede düşmanı dürttüm ve havalanan ilk uçağın peşinde düşüp elimi tetiğe yapıştırdım. Kısa bir kovalama sürecinden sonra düşmanı düşürmem içinse 1:21,4'lük süre yeterli oldu.

Puan Durumu

İSİM	MAÇ	KUPA
Şefik	1	1
Emre	1	0
Fırat	1	0
Ayça	0	0
Ertuğrul	0	0

🏆 = Ayın galibi

TUNA SENTUNA

BIG BOSS

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

**ÇIK DIŞARI,
ÇIK ÇABUK!**



DÖVÜŞ KULÜBÜ

- Kalk, tut elini yukarıda.
- Neden patron?
- Tut dedim.
- Şöyle?
- Daha yüksek.
- Bu nasıl?
- Daha yüksek!
- Kafamın üstüne kadar kaldırdım.
- Oha... Ama dur, ben oraya vururum tekmeyle!
- Tekme mi?! Yok hocam, o kadar da değil...
- Hocam mı?
- Mevzu canımsa, hocam da olur, arkadaşım da, yeğenim de...
- Anladım. O zaman sen şöyle otur, tekmeyle de unutam... Diyorum ki seninle şu içinde bulunduğumuz günler içerisinde, mükemmel bir dövüş oyunu yapalım.
- Aklınızda ne tür bir şey var?
- Şöyle iki ila üç boyutlu gibi...
- Evet...
- Yani oyuncu oyunu iki boyutlu sansın ama dövüşün ortasında onu şaşırtalım ve-
- Rakip dövüşçü arka plandaki sandalyeyi bir koşu kapıp diğerinin kafasına geçirsin?
- Çocuğum! Öyle yapmayacağız elbette ki ama çeşitli nüanslarla, hareketlerdeki detaylarla, ince hesaplarla ikinci boyutun yanında, üçüncü boyutun nimetlerinden yararlanılabileceğini de göstereceğiz.
- Halen bir anlam göremedim bunda şahsen.
- Peki, şuna ne dersin? Oyun ne iki boyutlu, ne de üç boyutlu olsun. Tüm dünyayı şaşırtıp oyunu dört boyutlu yapalım!
- Dört derken...
- Şimdi nedir, iki boyutta X eksenini vardır. Üçüncü boyutta Y eksenini eklenir ve dördüncü boyutta da elbette ki Z eksenini kullanacağız!

BİRİSİ DİĞERİNE TOKAT PATLATSIN, ÖTEKİ SARI SAÇLI ÇIYAN, KIZIL SAÇLI DEDİKODUCUNUN SAÇINI ÇEKİSİN

- Eksenlerle ilgili bilgi birikiminizi nasıl takdir edeceğimi bilemedim.
- Şimdi sen koy oraya iki tane dövüşçü. Bir tanesi kadın olsun. Üstünde de mini etek olsun ki oyuncular sürekli bu kız havaya zıpladığında eteği açılacak mı diye heyecanlansın!
- Kitlemizi belirlediniz bile patron.
- Nedir dövüş oyunlarında amaç, bir oyuncunun diğer oyuncuyu rencide etmesi.
- Yenmesi değil midir?
- Hayır. O yüzden oyunlara "taunt" adında dalga geçen hareketler konur, o yüzden süper kombolar vardır, o yüzden dövüş bittikten sonra bile vurmaya devam edebilirsiniz. Kimse gözünün yaşına bakmaz. "Tuşlara bakabilir miyim?" diye izin istersin, gelip vururlar. Hep vururlar. Hiç durmadan, acımadan...
- Patron? İsterseniz şuraya uzanın, ben sizi dinleyeyim.
- Ne uzanması lan?! Bayan mı sandın beni? Sen koy oraya birkaç dövüşçü daha, takım maçı yapacağız.
- Kimin kime vuracağı belli olmaz ki o zaman?
- Olmasın! Herkes birbirine girsin. Birisi diğerine tokat patlatsın, öteki sarı saçlı çıyan, kızıl saçlı dedikoducunun saçını çeksın, laf dalaşı olsun! Farklılığı bu şekilde yaratalım!
- Tabii ki yumruklar, tekmeleler çok "alışıldık" geldi size.
- İki ay önce ben tırnak içinde konuştum diye bir torba laf ettin, şimdi yaptığına bak. Sen koydun mu karakterleri? Diyorum ki bu laf dalaşı sırasında, çeşitli tuş kombinasyonlarıyla Z ekseninden oyunculara sürprizler yapalım. Mesela burada bir sistem oluştururuz, oyuncu doğru kombinasyonu girdiğinde telefon edip onu kutlarız. İşte dördüncü boyut!
- Ya telefonu açmazlarsa?
- O zaman evlerine adam yollarız! İşte usta dövüşçüler tutarız, evlere gidip o hareketi yapar, geri gelir.
- Bence beni deniyorsunuz patron; beynimin hangi noktada iflas edeceğini görmek istiyorsunuz.
- Muay Chun diye bir dövüş stili varmış mesela. Onu yapan bir adam bulalım. Sonra Wing Thai de iyiymiş diye duydum. Bir de böyle dans mı, dövüş mü, ne olduğu belli olmayan, sadece zencilerin icra ettiği Kopezyo mu ne, öyle bir şey daha varmış. Onun için de birini kiralarız. Belki bir güreşçi, Jiu Jit-neydi... Jui Jatsu muydu? İşte onun ustası bir adam... Sonra bir tane de karateci tutarız. Yetenek yarışmaları var ya, oradan bir tane kapıp gelirsin sen. Hatta bak ne buldum! Bu karateci kapının önünde kiremit kırar, çok eğlenceli olur! Değil mi çocuğum? Evladım! Kulağın kanyor sanki...

Başka bir ülke, bir başka hayat

Çağrı Çankaya geziyor, gezdiği yerde izini bırakıyor

Onu belki fark etmeden tanımış bile olabilirsiniz; bir sosyal paylaşım sitesinde, bir adamın ülke ülke gezdiğini ve bu sırada tasarım yaparak geçimini sağladığını anlatan, ofislerinde her gün bilgisayar başında oturanlara, "Ben niye yapmıyorum?" sorusunu sordurtan bir videoyla belki karşılaşmışsınızdır. İşte o videonun, daha doğrusu Designer on the Road'un kahramanı ve hatta bizzat kendisi, Çağrı Çankaya. Biz de onu yakaladık ve ona birkaç soru sorduk.

Bize biraz kendinden bahseder misin?

1984 doğumluyum. 5 yaşında SEGA Master System ile oyun dünyasına girdim. Bölümlerimiz farklı olsa da babam, amcam, kuzenlerim ve ben hepimiz Güzel Sanatlar Fakültesi'nden mezunuz. Haliyle küçüklükten beri çizim yaparak bir şeyler tasarlayarak büyüdüm diyebilirim. Dünya'nın birçok farklı noktasında reklam ajansları ve oyun geliştirme şirketleri için sanat yönetmenliği yaptım. Hala da yapıyorum...

"Designer on the Road" projesi nereden aklına geldi, nasıl bir proje bu?

İstanbul'da çalışırken hayatımdan ve yaptığım işten çok sıkılmaya başlamıştım. Mutlu değildim ve beni



ne mutlu eder diye düşündüm. Tasarım yapmayı seviyordum ama bu şekilde değildi. Daha önce çeşitli workshop'lar ya da stajlar için yurtdışına gitmiştim. Düşündüm ki o zamanlar çok mutluydum. Hem farklı kültürleri tanıyor, bambaşka arkadaşlıklar kuruyor, hem de onlarla tasarım yapıyordum. Bunu daha büyük bir şekilde hayata geçirmek istedim. Tasarımla dünya turu fikri böyle ortaya çıktı. Gerçi fikir aklımda bir sene boyunca bekledi ve hiçbir şey yapmadım çünkü bu fikir benim için bile fazla uçtu başlarda. Sonra dedim ki kaybedecek bir şey yok ki... Ne bir şeyimi satacağım, ne bir para birikimim var. Olmazsa dönüp çalışmaya devam edecektim. İş bıraktım ve "Designer on the Road" için çalışmalarına başladım. Başta kimse bana inanmadı. Ailem, arkadaşlarım, ünlü tasarımcılar, hatta doktorum bile bunu başaramayacağımı, bunun imkânsız olduğunu söylüyorlardı.

Nasıl bir rota izliyorsun, bu macera ne kadar daha devam edecek?

Yola çıkmadan önce şirketleri internetten bulup onlarla yazışıyorum. Projemi anlatıyorum ve isteklerimi belirtiyorum. Kabul ederlerse hazırladığım rotaya ekleyip yola çıkıyorum. O rotada bulunan ülkeleri tamamladıktan sonra dönüp tekrar bir rota hazırlıyorum ve bir ay içinde tekrar yola çıkıyorum. Şu an üçüncü rotamdayım. Şirketleri önceden bulma gerekliliği parasız olmamdan kaynaklanıyor. Sonuçta cebinizde beş kuruş olmadan bir ülkeye gidip ajanslarda iş arayamazsınız. Ne kadar devam edeceğiyle ilgili kesin bir tarih yok. Ne zaman "Bir dünya turu yaptım." diyebilirim ve artık yerleşik hayata geçmek istersem o zaman sanırım. Şu sıra çeşitli şirketlerden kalıcı teklifler alıyorum. Onun dışında kendi yapmak istediğim projeler de var. Ne olacağını zaman gösterecek.

Tasarım veya oyun şirketlerinde seni nasıl karşılıyorlar? İlginç anıların var mı?

Genellikle harika karşılıyorlar. Hızlı bir şekilde ortama adapte olma konusunda kendimi çok geliştirdim. Nereye gidersem gideyim, ikinci gün takımın bir parçası olarak iş üretmeye başlıyorum; sanki orada uzun süredir çalışan biriymiş gibi. Bu da şirketleri çok şaşırtıyor. Onlara verdiğim hizmet konusunda hepsi mutlu oldu. Birçoğu, "gitme, bizimle kal" gibi teklifler sundu ama başladığım işi yarım bırakmak istemiyorum. Teklifleri turun sonunda değerlendireceğim. İlginç anı çok var tabii ki. Bu proje anılardan oluşuyor diyebilirim. Her gün bir diğerinden farklı olunca hayatınız





anılarla dolup taşıyor. Ukrayna, Kiev'de üzerinde çalıştığımız oyun projesi "Cradle" için bir karaktere can verdim mesela. Motion Capture tekniğini kullanarak bir karaktere hareket vermek, mimiklerini benim mimiklerimi kullanarak anime etmek çok güzeldi. Kaç kişi bir oyunda karakter olabilir ki? Benim için harika bir deneyim oldu.

Bu süreçte hiç oyunlarla ilgilenmeye vaktin oldu mu? Oynadığın oyunlar var mı?

Yerleşik düzenin en özlediğim tarafı tabii ki koltuğa kurulup deli gibi oyun oynamak. Bunu yaptığım zamanları özleyorum, iple çekiyorum. Muhtemelen eve dönünce bir ay börek yiyip PlayStation oynayacağım. Yeni çıkan birçok büyük yapıyı oynayamadım tabii ki yolda olunca. Blog için videoları, fotoğrafları çek, onları düzenle, iki dilde blog yaz, videoları her yere yükle, yayınla, sosyal medyayı yönet, ajans işlerini yap ve sürekli gezmeye devam et. O kadar yoğunum ki... Belki Türkiye'de işten sıkıldığım za-

manlardan beş kat fazla çalışıyorumdur ama zevk aldığım için sorun olmuyor. Oyun oynayacak vakti sadece bazı ülkelerde bulabildim. Malezya'da bir arkadaşım Valve oyunlarının Güney Asya distribütörüydü, o bana Portal 2 hediye etmişti. Zaten oynamayı iple çektiğim bir yapımdı. Sri Lanka'da boş vaktim çoktu ve onu orada bitirdim. Bir de geçen gün Mac'e emülatör yardımıyla Theme Hospital kurup onu bitirdim. Sonuna gelememiştim çünkü daha önce. Bir Uncharted hayranı olarak şu an en çok The Last of Us'ı bekliyorum. Çıkar çıkmaz bir yolunu bulup oynayacağım.

Kendisine, "Bize vakit ayırdığın için teşekkürler." demeyi unutup alakasız birçok şey sorduğumuz için röportaj da böyle aniden sonlandı, size rol yapacak değiliz. Fakat nasıl olsa bu yazıyı okuyacaksınız Çağrı, o yüzden vakit ayırdığın için teşekkürler demek için geç kaldığımızı düşünmüyorum. İyi yolculuklar, iyi şanslar! ■

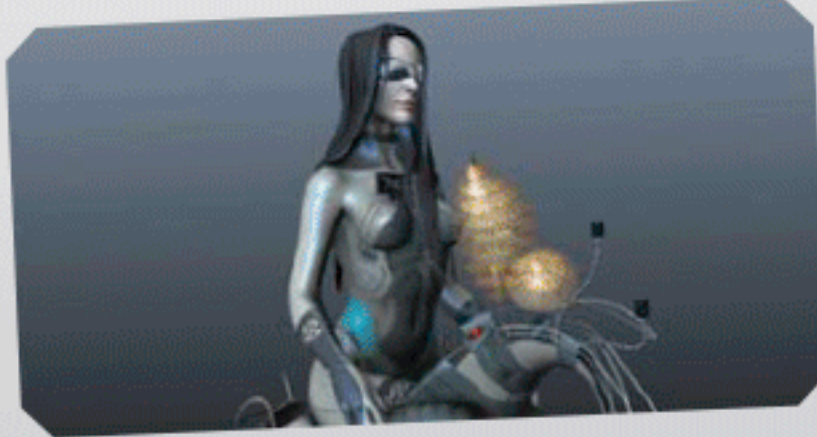


Üç iş, üç emek

Çağrı Çankaya'nın ağzından, yaptığı üç güzel işin detayları.



Gittiğim bazı ajanslarda çok yoğun değilsem oraya bir hediye bırakma adına böyle posterler yapıyorum. Ekibi gururlandırmak, ben gittikten sonra da duvarda bunu görüp beni hatırlamaları için. Bu Güney Kore, Seul'da çalışırken Continuum adlı ajansta çalışan arkadaşlarım için yaptığım bir posterdi.



Ukrayna, Kiev'de bağımsız bir oyun stüdyosunda çalıştım. Üzerinde çalıştığımız oyun FPS türündeydi. Gayet ilginç ve sıra dışı bir oyun... İda o oyundaki karakterlerden biri. Karakter gerçek bir Ukraynalı kızdan modellendi. Modellemesi değil ama kaplaması üzerinde çalıştım. İda dışında kendim de oyunun karakterlerinden biri oldum.



Tayland'daki Digital Zoo adlı dijital reklam ajansında yaptığım bir iş. Ajansın havasını değiştirmek istiyorlardı. Bir gün bana, "Buraya sticker çalışır mısın, bize şöyle havalı bir şeyler yapsan da duvara kaplatsak" dediler. Ben de dedim ki, "Boş verin sticker'ı, direkt duvara çizelim!" Bu fikre bayıldılar ve dört günde, sadece marker kalem kullanarak duvanı tamamladım.



Japonya'nın kalbinden, üçüncü kez...

BlazBlue: Chrono Phantasma ile yeni bir görsel şölen

Ülkemizde en az oynanan dövüş oyunu sanıyorum ki BlazBlue'dur. (Dövüş oyunları oynanıyor mu, ondan da pek emin değilim gerçi ama...) Tamamıyla Japonya'ya özgü bir oyun olduğunu her türlü alanda, her türlü şekilde gösteren BlazBlue, ikinci oyununa geçtiğimiz yıl kavuşmuştur. BlazBlue: Continuum Shift, serinin fanatikleri tarafından beğenildi fakat ülkemize uğramadı.

Serinin üçüncü oyunu Chrono Phantasma, Kasım ayında Japonya'daki arcade makinelerini vurdu bile. Bunun ardından da oyunun sadece PS3'e uyarlanacağı açıklandı. (Xbox 360, ABD'ye ve Avrupa'ya hitap eden bir konsol olduğundan ve BlazBlue son derece Uzak Doğu koktuğundan...)

Yeni oyun, Continuum Shift'in kaldığı yerden devam ediyor ve Continuum Shift'te yer alan tüm eski karakterleri içeriğinde barındırıyor. Ragna the Bloodedge, Jin Kasaragi, Noel Vermillion, Rachel Alucard, Taokaka, Carl Clover, Litchi Faye-Ling, Arakune, Iron Tager, Bang Shishigami, Hakumen, Hazama, Tsubaki Yayoi, Makoto Nananya, Valkenhayn R. Hellsing, Platinum the Trinity ve Relius Clover gibi isimlere ek olarak Nu-13 ve Mu-12 de oyunda yer alacak. Bu karakterlerin yanında dört tane de yeni karakter ekleniyor: Amane Nishiki, Bullet, Azrael ve Izayoi.

Piyasada bence en iyi gözükten dövüş oyunu BlazBlue ve bunu da el çizimi grafiklerine borçlu. Yeni oyunda da bu çizimler daha da geliştiriliyor ve efektlerin üzerinden de bir kez

daha geçiliyor; zaten mükemmele yakın olan grafikler, bu sayede inanılmaz bir hale gelecek.

Eski oyunlardan sadece Moonlight Castle ve Altar bölümlerinin oyuna ekleneceği ve bunun dışındaki tüm bölümlerin yeni bölümler olacağı da açıklananlar arasında.

Oynanışta da elbette ki bazı değişiklikler bulunuyor. Gold Break Burst'ler ve Guard Primer'lar kaldırılmış durumda. Onların yerine Over-Drive ve Crush Trigger geliyor. Over-Drive, zaman içerisinde dolan ve ancak tam olarak dolduğunda kullanılabilen bir özellik. Çalıştırıldığında karaktere beş saniyelik daha güçlü saldırılar yapma imkânı tanıyor. Aynı zamanda karakterlerin kendilerine özel, farklı hareketleri yapmalarına izin veriyor. Eğer sağlığını azsa da bu beş saniyelik izin 15 saniyeye çıkıyor ve oyun zamanı da bu sürede azalmıyor. (Son anda oyunu kurtarmak için bir çaba...)

Crush Trigger ise Gold Break Burst'ün yerine gelen bir özellik. Artık dörde bölünmüş olan Heat barınızın %25'ini harcayarak, bazı hareketlerde rakibin gardını kırma şansı yakalyorsunuz.

Oynanıştaki bu değişikliklerin yanında, hikâyenin takibinde de bir farklılığa gidilmiş. Artık her karakterin kendi hikâyesi yok; onun yerine üç ana hikâyeden bir tanesini takip ediyor ve arada boss'larla savaşıyorsunuz. Üç hikâyenin sonunu birleştirince de nihai final ortaya çıkıyor.

Gelecek yılın herhangi bir zamanı piyasada olması beklenen oyun, büyük ihtimalle BlazBlue serisinin de son oyunu olacak. Bakalım Arc System Works yeni nesil konsollara nasıl bir dövüş oyunuyla gelecek... ■

Yeni karakterler

Amane Nishiki

Biraz "dişi" bir erkek olan ve kimonosuyla dans pistine çıkmışçasına davranan Amane, yaşayan bir kumaş parçasıyla savaşıyor. Sahip olduğu Drive hareketi de bu kumaşı delici bir cisme dönüştürmesini sağlıyor.

Bullet

Küçüklüğünden beri o savaş alanı benim, bu savaş alanı benim, sürekli savaşıyor Bullet. Dişi bir karakter olmasına rağmen çok iyi savaşıyor ve Drive hareketi Lockon ile düşmanlarının üzerine koşup onları bir güzel pataklıyor.

Azrael

Sector Seven'in yakın dövüş uzmanı askeri olan Azrael, inanılmaz güçlü bir adam. Vahşete karşı eğilimi var ve sürekli ölüm kalım savaşlarında boy gösteriyor. "The Terror" adındaki Drive hareketi düşmanlarının zayıf noktalarını göstermesini sağlıyor.

Izayoi

1.60 boyunda, 47 kilo. Tsubaki Yayoi'nin gerçek formu Izayoi, Gundam'daki mecha'ların hareketlerini saldırı biçimleri olarak kullanıyor. Hızlı ve çevik olmasıyla da dikkat çeken Izayoi'yi tercih edenlerin çok olacağını düşünüyorum.





48 saat içerisinde, sayısız oyun

Global Game Jam bu yıl da herkesi oyun yapmaya davet ediyor

Yine 48 saat sürecek, yine herkes ya masasına kıvrılıp uyuyacak ya da uykuyla savaşıyor o oyunu bitirmeye çalışacak. Evet, GGJ etkinliği bu yıl da METUTECH-ATOM tarafından, 25 - 27 Ocak 2013 tarihleri arasında gerçekleştiriliyor. Burada çok önemli bir nüans söz konusu, o da bu tarihlerin yarıyıl tatiline denk gelmesi ve bu yüzden katılımın çok daha fazla olacağını düşünülmesi.

Oyunun kapsamına giren müzik, programlama, görsel tasarım, senaryo ve benzeri tüm ilgili disiplinlere açık olan bu yarışmaya, seçilecek 100 kişi katılma şansı bulacak. Etkinliğin bu sene ODTÜ Kültür Kongre Merkezi fuaye alanında yapılması

planlandığından, ziyaretçi sayısının 1.000'i geçmesi bekleniyor. Yine kendi ekipmanlarına sahip olanlar, bunları kapıp gelecektir fakat bu defa, katılacak kişilere sponsor desteğiyle, yazılım, donanım ve olası diğer ihtiyaçlar sağlanacak. Yarışmanın jürisi, farklı disiplinlerden uzmanlar ve sponsor şirket yetkililerinden oluşacak ve ayrıca, oyun sektöründe rol alan aktörlerin stant açabilmelerinin sağlanmasıyla, yoğun bir katılımı daha eğlenceli ve daha etkileşimli bir GGJ maratonu yaşanması planlanıyor.

GGJ'de olay şu şekilde işliyordu ve bu sene de kural değişmeyecek: Belirtilen tarihlerde, dünyanın birçok ülkesinde, birçok oyun yapımına meraklı, yetenekli kişi toplanıyor ve birer grup kuruyor. "Sen 3D'ci misin? Tamam, abi biz ikimiz programcıyız, bize gelmek ister

misin; oyun fikrimiz de şu..." diyor birisi, oradan bir başkası da "Ben de geleyim mi, müzikleri yaparım." diyerek ekleniyor ve dört kişilik bir oyun ekibinin temelleri atılıyor. Daha sonra belirtilen saat geldiğinde herkes aynı anda oyun yapımı için bilgisayarların başına oturuyor ve 48 saatlik maraton başlıyor.

30'dan fazla ülkedeki 100'den fazla merkezde aynı anda yapılan bu etkinliğe, her ülke kendi yerel saati ile başlamakta ve her ülkeye farklı bir tema veriliyor. Tema çerçevesinde yapılan oyunların temaya uygunluğu da daha sonra jürinin kararında etkili olur.

www.ggjturkey.org adresinden detaylarına ve katılım koşullarına ulaşabileceğiniz GGJ 2013'e sayılı günler kaldı; siz de yerinizi almak istiyorsanız, elinizi çabuk tutun! ■

Dante'nin izinden...

Vergil's Downfall, DmC'ye yeni bir nefes getirmeye hazırlanıyor

Oyunlar çıkmadan DLC'leri hakkında da bilgi gelmesi artık bir moda haline geldi. Neyse ki bu defa Capcom bir hataya düşüp de DLC'yi oyunun diskinde, daha sonradan parayla açılmak üzere sunmuyor; Vergil's Downfall, yaklaşık 9 Euro'dan satışa çıkacak olan bir DLC olarak geliştiriliyor.

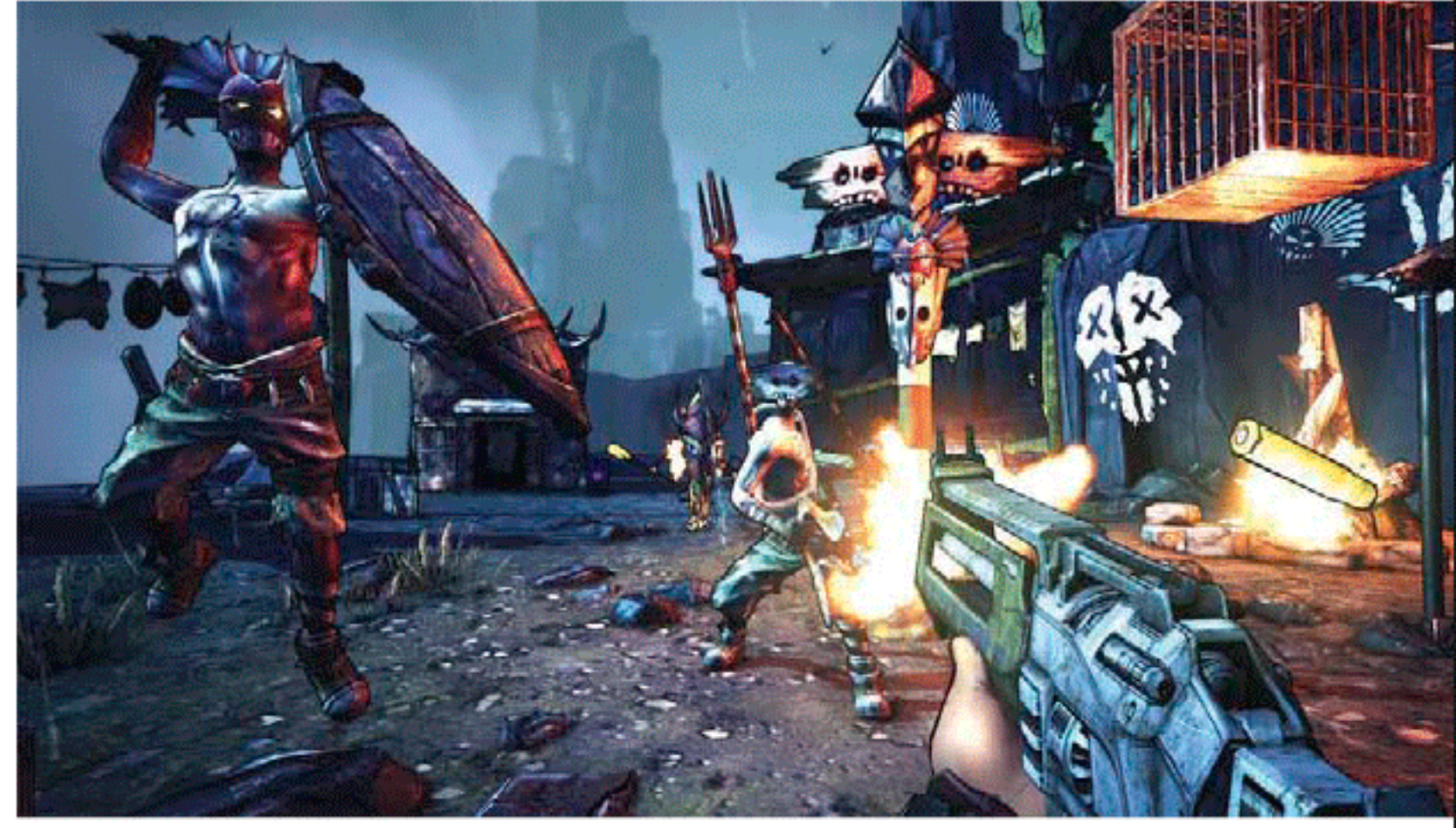
Daha önce sadece Devil May Cry 3: Special Edition'da gizli bir karakter olarak yer almıştı Vergil ve aynı oyunu bir de onun gözlerinden oynamıştık; kendisine ait bir hikâye takip etmeden... Ne var ki Vergil's Downfall saatler süren senaryo modu, tamamıyla kendine has bir dövüş tarzı olan bir karakteri ve açılacak birçok gizliliği beraberinde getiriyor.

Vergil, Dante'den daha farklı bir dövüş stiline sahip ve bunu hemen belli ediyor. Sadece sahip olduğu keskin kılıçla dövuşen Vergil, yaratıklarla savaşırken daha uzun menzilli kılıç kombolarını hızıyla birleştiriyor. Dante'den en farklı olduğu yer de bu zaten; Vergil kısa mesafelerde ışınlanabiliyor. Böylece bir düşmanını yukarı fırlattığında yanında belirebiliyor, bir saldırıdan kaçarken çok daha öteye gidebiliyor veya bir düşmanına yaklaşması saliselerle ölçülüyor. Vergil'in ışınlanma gücünün yanında bir klon savaşçı kullanabilmesi de göze çarpıyor. Kendi dövüş stiline sahip bir ruh oluşturarak bunu kombolarına katabiliyor Vergil ve bu sayede çok daha güçlü saldırılar yapabiliyor.

Dante'den tamamıyla farklı silahlara sahip olacak olan Vergil, Dante'yle de kendi hikâyesi boyunca birkaç kez karşılaşacak. Bir ittifak kurdukları haberini alsak da bu kardeşlerin birbirlerinden pek hoşlanmadığını da hatırlıyoruz...

Vergil's Downfall'un DmC'nin 15 Ocak çıkışlı tarihinden bir süre sonra piyasada olacağı da açıklananlar arasında. ■





Daha uzun, daha zor...

Borderlands 2'nin son DLC'si **Sir Hammerlock's Big Game Hunt**, bu ay piyasada

Yılın En İyi Oyunu ödülüne layık gördüğümüz Borderlands 2'ye, Captain Scarlett and Pirate's Booty'den ve Mr. Torgue's Campaign of Carnage'dan sonra yepyeni bir DLC daha geliyor. DLC'nin çıkış tarihi 15 Ocak

Ekstralar



Borderlands 2'ye üç tane senaryo DLC'si çıktı, bir tane ek karakter sınıfı var. Bunların yanında ne gibi güzellikler söz konusu, hiç dikkat ettiniz mi? Mesela Borderlands 2'nin sitesine uğrayarak Downloads kısmında duvar kâğıtları, videolar, avatar'lar ve telefonunuz için cep telefonu melodileri bulabilirsiniz. (Bunlar da melodi değil, DLC karakterlerinin ünlü sözleri aslında.) Fakat asıl güzellik bu değil. Sanctuary'de ancak Golden Key'ler sayesinde açılabilen ve son derece güçlü silahlar, zırlar sunan o sandık için Facebook'tan ve Twitter'dan, belirli aralıklarla Shift kodları dağıtıyor Gearbox Software. Borderlands'i bu mecralarda takip ederek kodları bedavaya kapabilir ve oyunda çok daha iyi silahlara, kolay yoldan ulaşabilirsiniz.

belirtilmiş durumda ve adı da Sir Hammerlock's Big Game Hunt'tan başkası değil.

Yeni DLC, senaryoya uzunca bir bölüm ekliyor ve diğer DLC'lerden farklı olarak bir hayli zor ve o yüzden de sonuna ulaşmanız zaman alacağı benziyor. Zorlu düşmanların üstesinden gelebilmek için en az 30. seviye olmanız gerektiği belirtiliyor ve bunun nedenlerinden bir tanesi de oyundaki yeni düşmanlarımız.

"Aegrus" adındaki yeni bir bölgede geçecek olan oyunda, aynı Bandit'lere benzeyen ve sizden hiç hoşlanmayan, "Savages" adındaki yerliler bulunacak. Dövmeleri, maskeleri ve enteresan silahları ile dikkat çeken Savages'a Diablo III'ten bir konuk var: Witch Doctor. Tabii ki Diablo III'tekininki aynı değil ama yaptığı işler direkt olarak ona benziyor. Chief, yani şef olarak yer alan bu yeni düşman tipi, emrindeki yerlileri iyileştiriyor, sizi yavaşlatıyor, üstünüzde çeşitli büyüler uyguluyor ve onu yok etmeden, diğer yerlileri alt etmeniz bir hayli zor oluyor. Dolayısıyla ilk önce şefler, ardından geriye kalanlar... Savages'ın dışında Spore'lar var uçan. Onlar da kafanızın üstüne gelip daha küçük Spore'lar bırakıyor ve bunlar da patlayarak canınızı yakıyor. Varkid'leri andıran Scaylions da son yeni düşman tipi.

Düşmanların yanında yeni bir araç da ekleniyor oyuna: Fanboat. Captain Scarlett'taki Sand Skiff'e bir hayli benzeyen bu araç, 360 derecelik alanda istediğiniz yöne hareket edebiliyor ve ateş püskürtücüsüyle toksik silahı sayesinde düşmanlarınıza tatsız anlar yaşıyor.

Peşinden koşmanız gereken biri boss olmak üzere iki tane düşman bulunuyor DLC'de. Bir tanesi Voracidous, diğeri ise Dexidous. Voracidous, bir şefin yardımıyla birlikte geliyor ve dolayısıyla yanında birçok da yardımcı bulunuyor. Voracidous'u öldürmek için öncelikle o şefi temizlemek gerekecek. Dexidous ise Aegrus'un her tarafına dağılmış olan totemleri, Eridium yatırarak kullanılabilir hale getirdiğinizde ortaya çıkacak olan bir düşman. Onu yendiğinizde Hammerlock tipi güçlü silahlara kavuşabileceksiniz. (Hammerlock tipi avcı silahına denk geliyor.)

Borderlands 2'de iyi bir silaha sahip olmak için türlü taklalar atmak normaldir, yapılması gerektir. Yeni DLC'de de o kadar çok ve o kadar iyi silahlar bulunacak ki eski silahlarınızı -ne kadar sevseniz bile- değiştirmek isteyeceksiniz. Üstelik bu silahları bulmak için kendinizi paralamanız da gerekmeyecek; iyi silahlara ulaşmak için DLC'yi, etrafı iyicene arşınlayarak bir kez oynamanız bile yeterli olacak.

Season Pass'e dâhil olan bu DLC'yi ayrıca satın almak isterseniz, yaklaşık 10\$'lık bir ücret ödememiz gerekiyor. Bu miktar, sıkı Borderlands 2 fanatikleri için devede kulak kalıyor elbette ki...



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



Büyük firmadan, üzücü haber

THQ iflasını açıkladı

Zamanında bir EA, bir Ubisoft veya Activision kadar ünlü olan ve birçok oyunun dağıtımında söz sahibi olan THQ, geçtiğimiz ay iflasını açıkladı. Bunu tabii ki küçük ölçekte bir batma olayı olarak düşlemeyin. Yani bir kişinin, "Battım hocam." demesiyle, bir firmanın iflas etmesi arasında büyük bir fark var zira THQ da hiçbir adam çıkarma işlemi olmadan tüm hisselerini ve haklarını Clearlake Capital Group'a devretti. THQ bu isim altında işlemeye devam edecek ve çatısında barındırdığı oyunlardan da sorumlu olacak.

THQ'nun iflasıyla birlikte elbette ki birçok dosya da açığa çıktı ve burada da kapalı kapılar ardında geliştirilmekte olan oyunlar hakkında

bilgiler dışarı sızdı.

Darksiders'in yapımcısı Vigil Games, kod adı "Crawler" olan yeni bir oyun üzerinde çalışıyormuş örneğin. Bunun Darksiders 3 olup olmadığı da hemen söylenti olarak yayılmaya başladı.

Left 4 Dead'in arkasındaki isim Turtle Rock Studios da "Evolve" adında bir oyun geliştirmekte. Bu oyunun zaten CryENGINE 3 ile hazırlanan bir multiplayer kısmı ağırlıklı aksiyon oyunu olduğunu biliyorduk.

THQ Montreal ise "1666" adında, Assassin's Creed'e benzeyen bir oyunla meşgulmüş lakin oyunun piyasaya çıkma aralığı Mart 2015 ile 2015 sonunu gösterdiği için bu oyundan pek umut yok. Company of Heroes'un yapımcısı Relic Enterta-

inment ise "Atlas" kod adlı bir oyun yapmaktaymış. 2014 yılı içerisinde piyasada olması planlanan Atlas'ın Dawn of War 3 olduğundan şüphelenmemek de elde değil.

Bu yapımların dışında 2013 yılında piyasada olması beklenen Saints Row 4'ün de izlerine rastlandı. Oyun yine Volition tarafından geliştiriliyor. Dosyalarda Warhammer 40.000: Dark Millennium'un izine rastlanmaması da oyunun çoktan rafa kaldırıldığını kanıtlamış oldu.

Saints Row 4'ün yaklaşık 5.000.000 adet satacağının düşünüldüğünü gösteren dosyada, Company of Heroes 2'nin 2.000.000, Homefront 2'nin 4.000.000, Metro: Last Light'in 1.900.000, Evolve'un ve 1666'nın da 4.000.000 adet satması öngörülüyor. ■



Büyük spekülasyon

İsveç'ten yepyeni (!) bir oyun, The Phantom Pain

Moby Dick Studios'u -veya Studio- duyduunuz mu? Daha önce ABD'de çalışan bir oyun yapımcısının, İsveç'te oyun yapmaya meraklı İskandinavlarla birlikte kurduğu, yepyeni bir firma ve ilk oyunları da The Phantom Pain. Üç dakikalık bir fragmanı yayımlanan bu oyun, sadece PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor ve ne zaman çıkacağı da belli değil...

Söylenenler, www.mobydickstudio.se adresinde gösterilenler bu şekilde. Ne var ki öyle ipuçları verilmiş ki arada, bunun sıradan bir oyun olmadığını ve hatta çok ünlü bir serinin son oyunu olduğunu tüm dünya anlamış durumda.

İlk ipucundan başlayalım. Moby Dick'in kurucusunun adı Joakim Mogren. Joakim'in harflerinin yerini değiştirin. Ne oldu? Kojima. Peki, Kojima-san'ın ünlü Metal Gear Solid 5 projesinin kod adı neydi? Project Ogre. Mogren'in içindeki "ogre"u bulmak pek zor değil...

Zaten fragmanı izlediğinizde görüyorsunuz

ki başrolde, bir yandan hayal görüp bir yandan da bulunduğu hastaneden, çatışmadan kurtulmaya çalışan kişi Snake'ten başkasına benzemiyor.

Bir başka ipucu da fragmanın sonunda ve oyunun sitesinin hemen başında gösterilen The Phantom Pain logosunda yatıyor. Logonun üst kısmında bazı harflerin, başka harfler tarafından kesildiğini görüyorsunuz ve bu satıra da Metal Gear Solid V, tam olarak oturuyor.

Bir başka spekülasyon da The Phantom Pain'in yeni MGS oyunu Ground Zeroes ile bağlantılı olduğu yönünde. Kosta Rika'da kıydan biraz uzakta bulunan "Whale Tail" adlı adanın, Moby Dick'in logosuyla olan benzerliği ve Ground Zeroes'un bu bölgede geçiyor olduğu söylentisi, bu şekilde bir spekülasyonun oluşmasına neden oluyor.

Belki de Ground Zeroes direkt olarak MGS V ile bağlantılıdır? Hatta bir "ön oyun" olduğundan bile şüpheleniyoruz artık. Ne olursa olsun, The Phantom Pain'in MGS ile ilgili bir yapım olduğu neredeyse kesinlik kazandı. ■

Son Dakika!

- 007 Legends ile de beklenen başarıyı elde edemeyen Eurocom, sahip olduğu 200 kadar çalışanını işten çıkararak kapılarını kapattı.
- İptal edilen Guitar Hero 7'de mikrofon ve davul desteğinin olmadığı, altı tuşlu bir gitarın söz konusu olduğu belirtildi geçtiğimiz ay. Oyun yapım süresince çok düşük bütçeyle hareket ettiği için de çok kötü bir oyun piyasaya çıkacakmış az daha; iptal edilmesi iyi olmuş.
- Warhammer 40.000 evreninde geçen Space Hulk masaüstü oyunu; PC, Mac ve iOS için sıra tabanlı bir strateji oyununa dönüştürülüyor. Full Control tarafından yapımı üstlenen oyun, gelecek yılın herhangi bir zamanı piyasada olacak.
- Bu ay içerisinde bedava olarak yayımlanması planlanan SFXT Ver. 2013 yaması, oyundaki birçok irili ufaklı soruna çözüm, karakterlere de bir dolu ufak değişiklik getiriyor.
- Blacklight'ın yapımcısı Zombie Studios, Epic'in Unreal Engine 4 motorunu kullanarak "psikolojik bir gerilim oyunu" olarak tabir ettikleri bir yapım üzerinde çalıştıklarını ve oyunun 2013'ün ikinci yarısında piyasada olacağını açıkladı.
- BioShock Infinite'in sonunun "daha önce hiçbir bilgisayar oyununda görmediğiniz türden" olacağını söylüyor oyunun yapımcısı Ken Levine...
- The Last of Us'in kadrosuna, Joel'e kafa tutan bir kadın katılıyor ve adı da Tess.
- Wii U'da uygulamalar arasında geçiş yaparken meydana gelen uzun yükleme sürelerini ortadan kaldıracak bir yama üzerinde çalışıldığı belirtildi.
- İptal edilen Star Wars: Battlefront 3'ün neredeyse %99'unun tamamlanmış olduğunu söyledi projede çalışan eski bir yapımcı ama Free Radical bunu kabul etmeyerek, "En fazla %75'tir o..." diye cevap verdi. Yine iyiymiş yahu?
- The Darkness II'nin yapımcısı Digital Extremes'in yapımcı koltuğunda oturduğu yeni Star Trek oyununun çıkış tarihi 26 Nisan 2013 olarak belirlendi.
- PlatinumGames ile birlikte çalışmaktan son derece memnun kaldıklarını belirten Konami, Metal Gear Rising: Revengeance'in devam oyununu yapmak için sabırsızlandıklarını belirtti.



Son savaş

Battlefield 3 efsanesi, End Game ile sonlanıyor

Aftermath DLC'sinin ardından, Mart ayında DLC olarak sunulması beklenen End Game paketi, Battlefield 3 oyuncularına birçok yenilik sunuyor. Oyunda Apocalypse Now stili bir ortamın söz konusu olacağı söyleniyor. Bu söylentinin dışında, kesinleşen bilgiler arasında oyunda üç yeni aracın olacağı bulunmakta. Bunlardan bir tanesi motokros yarışlarında gördüğümüz motosikletlerden. Bu hızlı motorlar sayesinde savaş alanında rüzgâr gibi eseceğiz. Diğer araçlar ise pek dikkat çekici olmayan, hafif zırhlı savaş araçlarını kapsıyor.

Araçların yanında dört tane de yeni harita ekleniyor oyuna. Bu haritalarda Capture the Flag heyecanı yaşayabileceğimiz de açıklanan başka bir detay. Bahsi geçen araçların yanında takım arkadaşlarınızı güvenli bir

şekilde taşımanıza olanak tanıyan bir "drops-hip" de oyuna ekleniyor.

Beşinci ve son eklenti paketi olan End Game ile birlikte Battlefield 3'ün içerik kısmı tamamlanıyor. Bundan sonra da yapım aşamasında olduğu daha önce de açıklanan Battlefield 4'ü beklemekte sıra... ■



14 saatlik geri sayım

Lightning Returns: FFXIII'ten ilk somut bilgiler

Final Fantasy XIII üçlemesinin sonuncusu, Lightning'i yeniden başrole oturtuyor ve bunu daha önce size bildirmiştik.

Yayımlanan ilk fragmandan edindiğimiz bilgiler doğrultusunda da şunu söyleyebiliriz ki oyun, gayet iyi şekilleniyor.

Diğer FFXIII oyunlarından farklı olarak bu defa iyiden iyiye Lightning etrafında dönecek olan oyun, karakterimizi çeşitli alanlarda, eskiye oranla daha esnek kullanabileceğimizin sinyallerini veriyor. Lightning merdivenlerden tırmanacak, atlayacak, zıplayacak ve gizli alanlar bile keşfedebilecek. Savaşlarda yine ATB

barının kullanımı söz konusu lakin bu defa kolay kullanım için çeşitli hareketleri direkt olarak ekranda görebileceğiz. Dört tane büyü veya saldırı biçimini ekrana yerleştirerek menüler arasında dolaşmak zorunda kalmayacağız.

Bir diğer nokta da Lightning'in artık tek başına daha yetenekli olması. Kıyamete 14 saat kala, kıyameti önlemenin yolunu bulması gerekiyor ve uzun uzun gezip kendisine yoldaşlar arayacak vakti yok gibi.

Gece gündüz değişimlerinin gözle görülebileceği ve zaman konusunun daha da baskın olacağı Lightning Returns, 2013 yılının herhangi bir zamanı PS3 ve Xbox 360 için piyasada olacak. ■





TÜSOT
TÜRKİYE SAVAŞ OYUNLARI TOPLULUĞU



TüSOT'un 2013 planları

Yeni turnuvalar ve oyunlar yolda

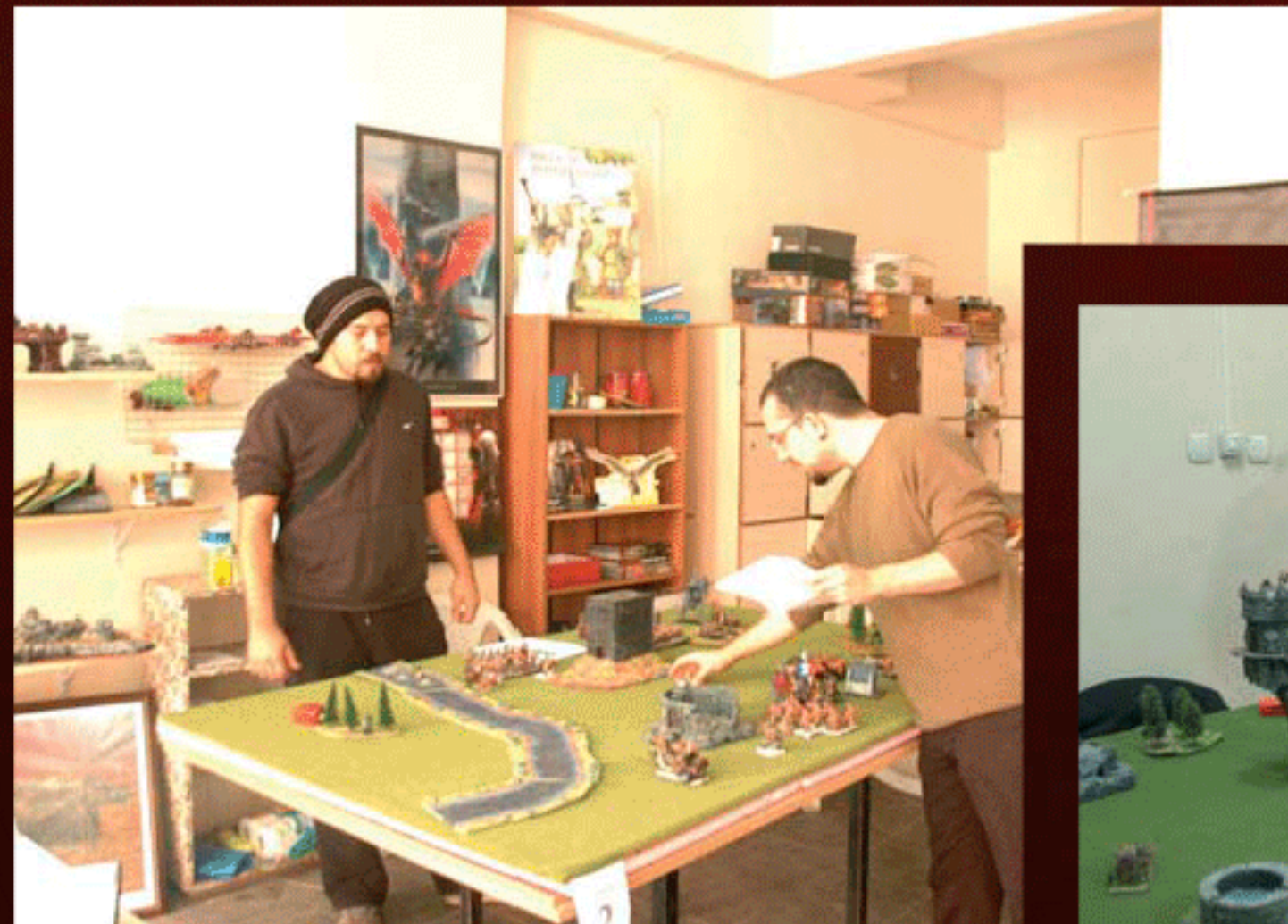
Türkiye Savaş Oyunları Topluluğu, 2012 yılı sona ererken turnuvalara hız kesmeden devam ediyor ve bir yandan da 2013 yılı içinde yeni oyun gruplarının kurulması planlanıyor.

9 Aralık 2012 tarihinde, İstanbul'da ve İzmir'de aynı anda birer turnuva düzenlendi. İzmir'de Kule Sakinleri Rol Yapma ve Strateji Oyunları Derneği'nde Hüseyin Ruhi Küçük'ün düzenlediği Warhammer Fantasy turnuvasını Wood Elves ordusuyla Semih Uğurlubaş kazandı. Ata Ünlüsoy, Tomb Kings ordusuyla ikinci olurken, Özgün Uzuncan da Beastmen ordusuyla üçüncülüğe yerleşti. Aynı gün İstanbul'da da Warhammer 40.000 grubu altıncı sürümün ilk turnuvasını gerçekleştirdi. Kıdemli hakem Özgür Özol'un düzenlediği etkinlikte geçen dönemin Türkiye Şampiyonası'nın ikincisi olan Mehmet Çamuroğlu, Space Marines + Grey Knights ordusuyla birinciliği kazandı. Ural Urganlı, Tau + Orks ordusuyla ikinci,

Halil İbrahim Kardıçalı da Blood Angels + Imperial Guard ordusuyla üçüncü oldu. Bu iki turnuvayla 2012 yılı TüSOT takvimi tamamlanmış oldu.

Yeni yıl, TüSOT turnuvaları açısından hızlı başlayacak. Bu ay Ankara'da Gökhan Sağlam, İstanbul'da Özgür Özol ve İzmir'de Hüseyin Ruhi Küçük, birer Warhammer 40.000 turnuvası düzenlemeye hazırlanıyorlar. 2013 yılı, TüSOT açısından başka yeniliklere de gebe... İki yeni oyun grubunun daha açılması planları şimdiden yapılıyor ve ön hazırlıklar sürüyor. Kurulması düşünülen gruplardan biri, dünyaca ünlü bir masa başı oyunu olan Axis & Allies grubu... Oyuncular bu klasik oyunda, farklı kural setlerine göre düzenlenmiş formatlarda bireysel mücadele verecekler. Bununla birlikte, İkinci Dünya Savaşı temasını sürdüreceği olan bir oyun grubunun daha hazırlıkları sürüyor. Oyun kural seti henüz açıklanmış değilse de 1/72 ya da 1/100 ölçekli İkinci Dünya Savaşı modelleriyle oynanan bir oyun olması ve bu sayede dönemin model meraklılarının da katılması düşünülüyor.

TüSOT, Warhammer 40.000 2011 - 2012 Türkiye Şampiyonası final karşılaşması da şampiyonaya katılıp elenen oyuncuların da renkli yorumlarıyla bir video biçiminde yayınlandı. Şubat sayımızda bu videoyu da DVD içinde bulabileceksiniz. ■





YILIN OYUNLARI 2012

Koca bir yılı daha geride bıraktık, kıyametin kopmamasıyla birlikte oyun oynayabileceğimiz yeni bir yıla daha girdik ve bu sırada geride bıraktığımız yılın en iyilerini seçelim dedik. Bakın bakalım iyi mi ettik, kötü mü...

Jüri: Ayça Zaman, Cem Şancı, Emre Öztınaz, Ertekin Bayındır, Ertuğrul Süngü, Fırat Akyıldız, Şefik Akkoç, Tuna Şentuna



Yılın Dövüş Oyunu Street Fighter X Tekken

Yapım **Capcom** Dağıtım **Capcom** Platform **PC, PS3, Xbox 360, PSV**

Street Fighter'i bildiniz, değil mi? Peki onu son dönemlerde takip etmiş miydiniz? Özellikle Street Fighter IV ile büyük bir sıçrama yaşayan seri, bambaşka bir dövüş oyununun kapılarını aralamıştı. Tekken ise ilk oyunuyla atari dünyasına üç boyut kavramını kazandırmış, ilk oyunlardaki hantal oyun yapısını bir kenara bırakıp kendine özel karakterleri, senaryosu ve komboları ile bir fenomen haline gelmiş idi. Eh, bu iki devasa serinin tek bir potada eritilmesi zaten başlı başına mükemmeli işaret

ediyordu. Bu birbirinden farklı iki oyun, öyle bir noktada kesiştiler ki Street Fighter X Tekken, listemizdeki rakiplerine rahat bir üstünlük sağlamayı başardı.

Öncelikle iki farklı başlığı taşıyan oyun, çift karakterli oyun modelini benimsedi. Aynı dövüş esnasında birden fazla karakteri kullanmamıza izi veren yapım, hem daha uzun oyun sürelerine, hem de çok daha farklı karakterleri bir araya getirerek, birbirinden farklı komboları yapmamıza imkân tanıdı. Daha çok Tekken'in Street Fighter dünyasına adapte olduğunu

dikkate alırsak, üç boyut kullanımından, bu tarzda iki boyutlu bir yapım içerisine harika bir şekilde geçiş yaptığının da altını çizmek lazım. Özellikle Tekken karakterleri oyuna o kadar iyi bir şekilde eklenmiş durumda ki sadece keyifle oynamaktan başka bir şey yapmak imkânsız. Karakterler arası etkileşimin karşı karşıya oyunlarda ne kadar farklı sonuçlara dönüştüğünü ise oynayanlar zaten biliyorlardır. Tek kişilik oyun modunun yanında, bir de "Trial" ve "Mission" gibi "challenge" modlarıyla bir dövüş oyunundan çok fazlasını vaat etmesiye cabası. ■ Ertuğrul

Yılın Platform Oyunu Rayman Origins

Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft** Platform **PC, PS3, Xbox 360, Wii, PSV, 3DS**

Platform oyunlarını sadece benim için yapacaklar bir gün diye ödüm kopuyor. Neyse ki bazı eski dostları, bazı sanatçılar (Ubisoft tayfasına bir kıyak daha...) yeniden aramıza getirdiler. Rayman'i yepyeni ve bambaşka bir oyunla karşımda görmek beni fazlasıyla mutlu etmişti. Hani bir oyun bu kadar mı renkli olur... Son zamanlarda oynadığım en kaliteli platform oyunu oldu zaten Rayman, hem de bir bakışta... Sıra kendini rakipleri arasından seçmeye geldiğindeyse pek zorlanmadık açıkçası. Tabii ki bunların da sağlam gerekçeleri vardı.

Rayman Origins'i uzun uzun anlatabilirdim size ama kısa ve öz olmam gerekiyor. Rengârenk bir dünyayı muhteşem bir animasyon kalitesiyle ustaca sundu bize Ubisoft. Platform oyunlarının hala bir "tarz" olduğunu resmen ispatladı. Hani bazen her şey gerçeklik değildir, oyun oynarken fantastik ayrıntılar da önemlidir. Bazı fanteziler de Rayman gibi renkli ve eğlenceli olabiliyor mesela... Trine 2 gibi önemli bir başlık daha vardı listemizde ama kusura bakmasın, Rayman dururken pastadan büyük payı alamadı. Rayman Origins, 2012 yılının en iyi platform oyunu olarak bize anlatacak güzel bir hikâye daha bırakıyor. ■ Ertekin



■ Rayman Origins'i o kadar çok sevdi ki 2012 yılı içinde LEVEL Lig'ine dahil etmiştik.

Yılın Kinect / Move Oyunu

Just Dance 4

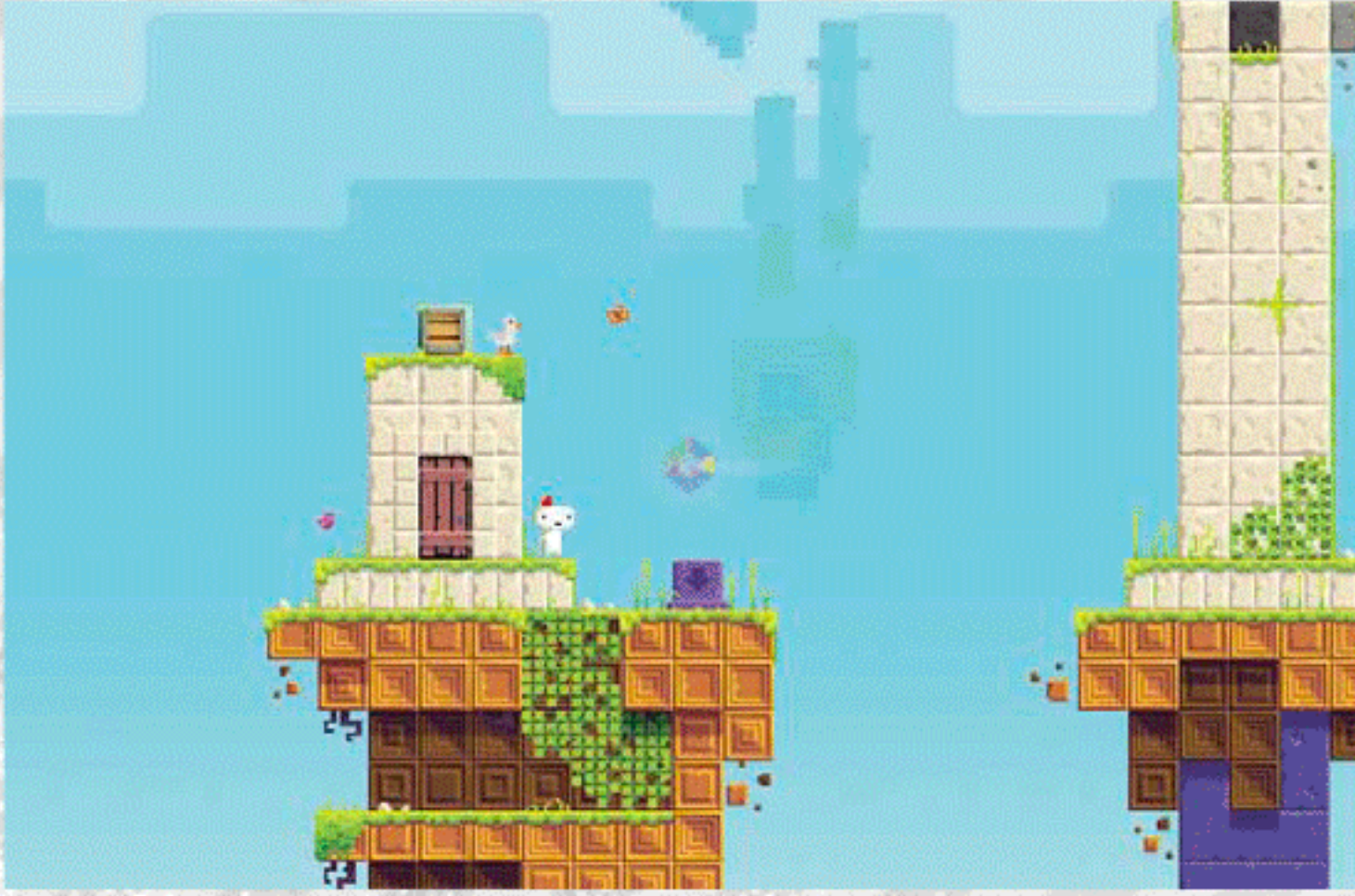
Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft**
Platform **PS3, Xbox 360, Wii, Wii U**

Oppan Gangnam Style! Neden? Çünkü PSY, dünyayı ele geçirdi. Dance Central 3'ten sonra Just Dance 4'e de bir DLC olarak gelen Gangnam Style ile birlikte tüm taşlar yerine oturdu, Just Dance 4 en eğlenceli Kinect & Move oyunu olmayı başardı.

Bu oyunu özellikle Kinect'te oynamanızı tavsiye ediyoruz zira oyun, elinizde herhangi bir cihaz olmadan gerçekten çok eğlenceli ve asansör sahnesindeki gibi PSY'nin altına girip durmak için de elleriniz boş olmalı...

Just Dance 4'ün Kinect performansı da gerçekten takdir edilecek derecede iyi. Üstelik oyun, Dance Central 3 kadar zor olmadığı ve affedici bir yapısı olduğundan ötürü de daha çok tercih ediliyor. Sonuçta kimse bu oyunların başında gerçek bir dansçı olmaya çalışmıyor; hatta çoğu oyuncu, arkadaşlarının evinde hoşça vakit geçirmek için bu tip oyunları ilk defa deniyor. Eh, amaç eğlenmek olunca da Just Dance 4 bir yıldız gibi parlıyor.

Şunu da belirtmeden geçmek olmaz: Just Dance 4 kesinlikle bir parti oyunu. Yani evinizde tek başınıza bu oyunun başında eğlenebilmeniz için ya gerçekten dans tutkunu olmalısınız ya da hareket etmeye çok ihtiyacınız olmalı zira bir süre sonra, tek başınıza her şey biraz daha sıkıcı oluyor. Lakin yanınıza birkaç kişiyi alırsanız... İşte o zaman Kinect veya PS Move ile oynayabileceğiniz en iyi oyun karşınıza çıkıyor. **Tuna**



Yılın Puzzle Oyunu

Fez

Yapım **Polytron** Dağıtım **Microsoft** Platform **Xbox 360**

Bize yılın en çok oynanan puzzle oyununu sorsanız, cevabımız muhtemelen "Zuma's Revenge!" olurdu çünkü zaten diğer platformlardan yıllardır aşına olduğumuz bir oyunu konsolumuzda oynamak da aynı keyfi verdi bize. Ne var ki içerdiği muhteşem bulmaca örgüsüyle bizi büyüleyen, her defasında kafamızı allak bullak eden ve ister istemez karamsarlığa

iten Fez'i, bu kategorinin birincisi yapmaktan başka bir çaremiz yoktu. Neden mi? Fez'in hem çözülmesi, hem de mantığını kavraması zor bulmacaları, oyunun "döndürülebilir boyut" detayıyla daha da zor hale gelince, bir noktada takılıp terk ettiğimiz oyuna günler boyunca geri dönmeye cesaret edemedik. En nihayetinde -her oyun gibi- Fez de bize teslim olmaktan kaçamadı

ama bize yaşattığı bu his, bu kaçınma duygusu, Fez'in türünde ne kadar başarılı bir yapım olduğunu kanıtladı. Bu satırları okuyanlar arasında Fez'i bitirmiş oyuncular vardır elbette ki ama bu oyuncuların birçoğunun kimi detayları kaçırdığına, görmediğine, belki de görmezden geldiğine eminiz. Henüz Fez ile tanışmamış olanlara çok şey kaçırırlar, benden söylemesi. **Şefik**





Yılın Aksiyon / Adventure Oyunu **Assassin's Creed III**

Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft** Platform **PC, PS3, Xbox 360, Wii U**

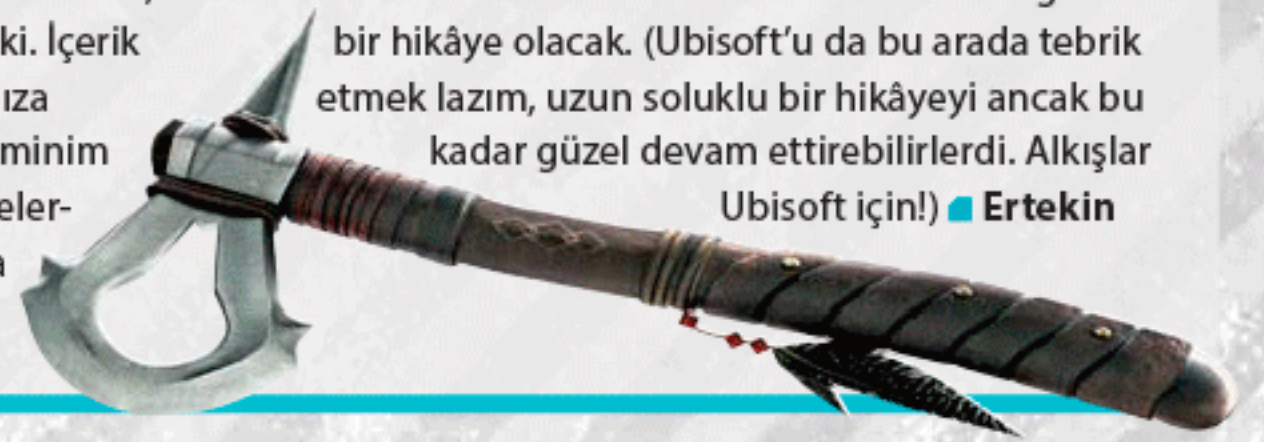
Aksiyon ve adventure... Her ikisinde de varım; hatta bunların içine biraz da epik ayrıntılar serpiştirin, beni benden almış olursunuz. Assassin's Creed serisi tam da bu duygularla oynadığım bir seridir. Altair ile başlayan macera, Ezio di Frenze Auditore (Üşenmeden yazarım.) ile devam etti uzun süre. Müthiş bir hikâyenin içinde bulduk kendimizi bu arada. Özellikle Ezio çok sevildi ki kendisini ben de pek severim. Altair daha ağırkanlı ve daha karamsar bir karakterdi bana göre. (Karizması yerindeydi, o ayrı...) Ama Ezio... Doğumuna şahit olduk bir kere. Ellerinin, ayaklarının oynaması bizim sayemizdedi. İstanbul'da uğurladık Ezio'yu ve Assassin's Creed efsanesinin ikinci bölümü de böylece sona ermiş oldu. Yeni bir karakter ve bambaşka bir dünya bizi bekliyordu artık. Connor

Kenway, bizi 1950'li yılların Amerika'sına götürecekti.

Serinin üçüncü perdesini açan Assassin's Creed III, 2012 yılında gördüğüm en iyi aksiyon / adventure oyunuydu, evet... Mesela Resident Evil 6 da bu klasmanda yer alabilir diye ummuştum ama adaylar arasına bile giremedi. Bunun haricinde de çok önemli başlıklar vardı tabii ki. Max Payne 3 vardı mesela ama Assassin's Creed III öyle bir oyunla karşılamızdaydı ki istesek de, istemesek de sonuç bu olacaktı, yani zirveye yerleşecekti. Eh, bunun geçerli sebepleri de vardı tabii ki. İçerik açısından zengin bir halde çıktı karşımıza Assassin's Creed III. O gemi savaşları, eminim ki yıllar sonra hatırlanacak ender sahnelerdir mesela. Connor'ın doğa koşullarına adapte hali, dövüş mekaniklerindeki

yenilikler ve saymaya kalksam önünü alamayacağım daha bir sürü detay, işte bu oyuna ait.

Bu yıl oynadığınız en iyi oyunlardan birinin Assassin's Creed III olduğunu inkâr edemezsiniz ama biz kendisini yılın en iyi aksiyon / adventure oyunu seçtik. Aslına bakarsanız, 2012'nin geneline baktığım zaman bu sonuca şaşırıyorum. Birçok beklentimiz ya hazin sonuçlarla ortada kaldı ya da en azından beklentimizin altında çıktı ama Assassin's Creed III, serinin devamına fazlasıyla layık bir oyun olarak ilerde belki torunlarımıza anlatacağımız bir hikâye olacak. (Ubisoft'u da bu arada tebrik etmek lazım, uzun soluklu bir hikâyeyi ancak bu kadar güzel devam ettirebilirlerdi. Alkışlar Ubisoft için!) **Ertekin**





Yılın RPG Oyunu Diablo III

Yapım **Blizzard Entertainment** Dağıtım **Activision Blizzard** Platform **PC, Mac**

Milyonlarca hayranı olan Diablo serisinin en yeni oyunu Diablo III'ü, 2008 yılındaki BlizzCon'da açıklandıktan sonra tam dört yıl bekledik. Üstelik bu süre zarfında Jay Wilson'ın vermiş olduğu her röportaj ağızımızın sularının biraz daha fazla akmasına yol açtı. Sonunda 15 Mayıs 2012 geldi ve Diablo III ile buluştuk. Beklentiler çok yüksekti elbette ki. Normal, Nightmare, Hell ve sonunda Inferno zorluk seviyesi derken bir de baktık ki oyun biraz boş, biraz dengesiz. Hepimiz oyunu birer ikiye

birakmaya başlamıştık ki yılların verdiği tecrübeyle oyuna müdahalelerde bulunmaya başladı Blizzard. Yayınlanan yamalarla beraber Paragon Level ve hemen akabinde Monster Power sistemi devreye girdi. Blizzard bu hamleleriyle çok iyi bir iş çıkararak Diablo'yu ölümden döndürdü demek yanlış olmaz sanırım. Bu yenilikler olmasaydı belki de şu anda bu kategoride çok farklı bir oyun yer alabilirdi. Tüm bunlara ek olarak Blizzard, daha önce hiç bir oyunda bulunmayan paralı açık arttırma sistemi ile de oyun dünyasına yepyeni bir

soluk getirdi; yani "oyun oynayıp para kazanmak" kalıbını tam anlamıyla bizlerle buluşturdu. Sadece Blizzard oyunlarında değil, ileride farklı oyunlarda da bu sistemin kullanılacağını düşünüyorum ve atılan bu adımı bir başlangıç olarak görüyorum. Diablo III, kullandığı oyun motoru sayesinde bana göre inanılmaz bir rahatlıkla oynanabilen, yetenek sistemini çok iyi oturtmuş olan bir yapım ve yıllardır doğru dürüst örnekleri çıkmayan hack & slash türünü bize geri kazandırarak yılın en iyi RPG'si seçilmeye hak etti. **Emre**

Yılın Simülasyon Oyunu Euro Truck Simulator 2

Yapım **SCS Software** Dağıtım **SCS Software** Platform **PC**

Oyun sektöründe örneğini en az gördüğümüz tür sıralamasında bu yıl da ilk sıraya yerleşen simülasyonun en iyiler kategorisinde çok alternatif olmamasına karşın hakıyla bu yeri elde eden bir oyun var: Euro Truck Simulator 2! Kocaman haritasıyla, talim yollarıyla, detaylıca geliştirilebilen tırlarıyla başında müthiş keyifli saatler geçirmemize sebep oldu. İngiltere'nin

sağ direksiyonu, Amsterdam'ın çayırları ve sol direksiyonu derken, patlayıcı taşıyan tırı kaç kez devirdik acaba... Grafikleri ve coğrafi özelliklerinin tasarımı ile Euro Truck Simulator 2 öyle güzeldi ki kenara tırı çekip yağmurun yağışından, güneşin tekrar çıkışını izlediğimiz dakikalar da olmadı değil. Belki birazcık iyi bir sistem istiyor ama bütün aksiyondan, silahlardan ve mücadeleden sıkıldıysa-

nız, Euro Truck Simulator 2'yi edinin. İster oyunun kendi radyosunu, ister kendi şarkılarınızdan oluşturduğunuz listeyi açın ve Avrupa'nın mis gibi yeşilindeki talim yollarında yolculuğun tadını çıkarın. Gece gündüz döngüsü de başarıyla kotarılmış, yani siz denilenlere kulak verin ve gerçekten o varilleri Fransa'ya götürüyor-muş gibi hissetmek için hazır olun, oyun geri kalanını öyle güzel kotarıyor ki! **Ayça**





Yılın Strateji Oyunu **XCOM: Enemy Unknown**

Yapım **Firaxis Games** Dağıtım **2K Games** Platform **PC, PS3, Xbox 360**

2 0 yıl önce bir oyunun piyasaya çıktığını ve pek çok insanın hayatını değiştirdiğini hayal edin. Yaşınız yetmiyorsa hayal etmekte zorlanabilirsiniz çünkü internetin olmadığı, televizyonların tek kanal ve siyah beyaz olduğu, onun da akşam 18:00'da açılıp gece 23:30'da kapandığını hayal etmek bugünün gençleri için son derece zor. Gerçi bunlar Türkiye'ye özgü detaylar olsa da dünyada da internetin olmadığı, insanların bilgisayar ve PC kavramını bile henüz yeterince bilmediği yıllarda yaşamış gençler için birden ortaya çıkan "UFO: Enemy Unknown" isimli oyun, cennetten düşmüş bir mucize gibiydi. Video oyunlarının şaşılca sesler çıkaran ciuv ciuvlu saçma shooter'larla eşdeğer olduğu yıllarda, derin stratejik yapısı ve geniş oyun içeriği ile bir strateji / taktik şaheseri olan UFO, pek çok insanın hayatını

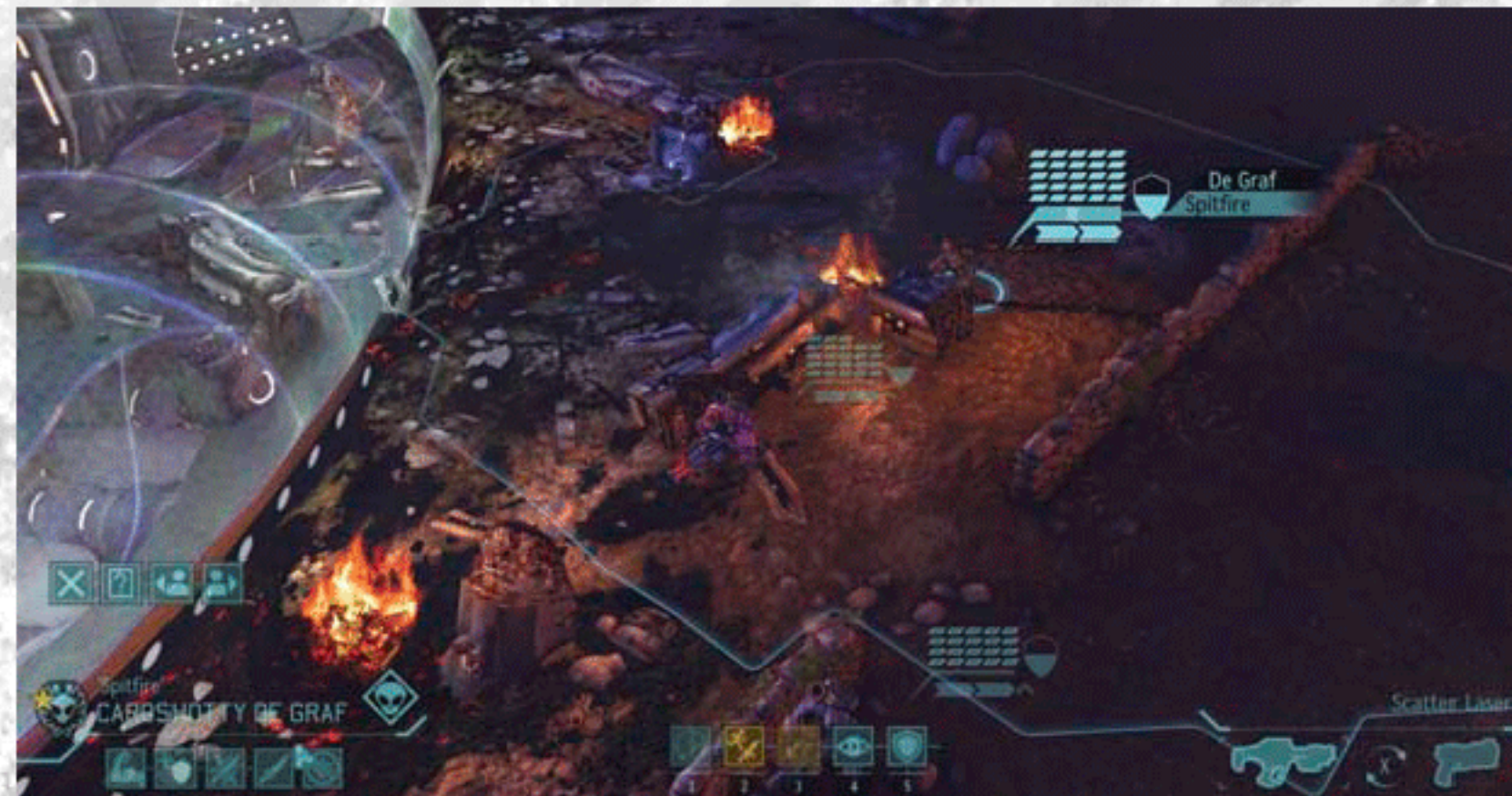
değiştirdi. Çoğu insana PC aldırtan, PC sahiplerini oyun oynamaya alıştıran, oyun severlerin gözlerini açıp onlara "güzel oyun" kavramını tanıtan UFO'dan önceyse Ultima Underworld, Wolfenstein, Space Hulk gibi birkaç isimden başka eline yüzüne bakılacak kaliteli oyun bulmak gerçekten zordu.

Neyse, lafı çok uzatmayayım. İşte XCOM: Enemy Unknown, 20 yıl önceki bu efsaneyi yeniden diriltmek için ortaya çıkan bir oyun. Elbette ki bugünün teknolojileri, bugünün şartları ile yeniden tasarlanan oyun da aynen 20 sene önceki atası gibi, yine çıkar çıkmaz dev bir hit'e dönüştü. Strateji oyunlarını ve -daha da geniş anlamıyla- sıra tabanlı oyunları son derece sıkıcı bulan oyun severlerin bu önyargısını yenmek için farklı bir sıra tabanlı oyun sistemi sunan yapımda, karakterlerinizi belli bir aksiyon puanına göre değil, her turda bir hareket ve bir ateş hakkı

tanıyacak şekilde, harita üzerindeki belirlenmiş sınırlara göre hareket ettirmek önce büyük tepki çekse de oyuncular bu sistemi tanıdıkça, hızlı ve aksiyon dolu bir taktik stratejinin mümkün olduğunu görerek önyargılarını kırdılar. Öte yandan sadece çatışma alanı değil, strateji ekranı da son derece zengin içeriğe sahipti. Önceki oyunlardan farklı olarak, sadece bir üsse odaklanan oyunda, bir dağın altını kazarak üssünüzü geliştirme fikri, yeni bir oyun deneyimi sunuyordu. Bilimsel araştırmalar, uydularla dünyanın üzerini taramak, teknik ekibin yeni silahlar üretmesi, askerlerin akademide eğitimi, konseyden gelen gizli görevler derken, oyun bir anda oyuncuyu kapıp sürüklüyordu. Dolayısıyla bazı küçük problemlere rağmen XCOM, kendini ispatladı ve yılın en iyi oyunları arasına girerek yakın gelecekte yeni oyunların da karşımıza çıkacağını müjdelemiş oldu. **Cem**



Bu oyunun incelemesini yazmak için **Cem** ve **Ertuğrul** ciddi bir savaş verdi. Kazananı biliyorsunuz zaten...





Yılın Spor Oyunu FIFA 13

Yapım **EA Sports** Dağıtım **Electronic Arts** Platform **PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, Wii U, PSP, PSV, DS, 3DS**

A çıkçası her yıl FIFA'nın yeni versiyonuna büyük bir heyecanla başlıyor, ilk haftalarda oyundan her an etkileniyor ve oyunu yere göğe sığdıramıyoruz. Aylar ilerledikçe oyunun ufak tefek hataları yavaş yavaş boy gösteriyor, göze batıyor ve ofis ahalisini sinir ederek yılı tamamlamamıza neden oluyordu. Bu yılsa FIFA 13'ü incelerken daha temkinli olalım dedik, ayların getireceği yıpranma payını önceden hesaplayalım dedik ama hesap biraz şaşı sanırım. Şöyle ki FIFA 13, oyuna verdiğimiz puandan daha fazlasını hak ediyor çünkü aradan bunca ay geçmesine rağmen serinin

en az şikâyet edilen oyunu oldu ofiste. Özellikle kontrol dışı olaylar ve skoru etkileyen kritik hatalar minimuma indirgenmiş durumda ki bu da maçlardan sonra yenilen tarafın oyuna bahane bulmasını bir hayli zorlaştırıyor, herkes mağlubiyetten kendisini sorumlu tutup mağlubiyeti kabul ediyor. Böyle adaletli bir ortam sağlaması bile çıtayı yükselten bir detay. Eh, FIFA 13'ün yeteneklerini zaten incelememde dile getirmiştım. FIFA 13'ün gölgesinde kalan NBA 2K13'ün hakkını da yemiş olmayalım ve ödülü bir süreliğine tutmasına izin verelim ama. ■ Şefik



Oyunun en etkileyici özelliklerinden biri, gece - gündüz dönüşümüydü.



Yılın Yarış Oyunu Forza Horizon

Yapım **Playground Games & Turn 10 Studios** Dağıtım **Microsoft** Platform **Xbox 360**

Y arış oyunlarına yıllardır, hatta oyun oynamaya başladığım ilk yıllardan beri ilgim olmuştur ama nedense ayırdığım saat açısından hep kısırlık çekmiştir bu tür. Aslında türe en çok eğildim dönem, Need For Speed serisinin Underground oyunları olmuştur ve son yıllarda lastikleri erittiğim söylenemez pek. 2012 yılında beni yarış oyunlarına yeniden döndüren ve yıl boyunca oynadığım yarış oyunları arasında ön plana çıkan yapımsa Forza Horizon oldu. Aslında bir Formula One hayranı olarak F1 2012'ye de yeterince vakit ayırmaya çalıştım, Need For Speed'in ikinci Most Wanted denemesine de göz attım ama Forza Horizon'un bana sunduğu atmosfer ve yaşattığı his kesinlikle bir başka oldu. Bu yeni oyunu serinin kalıplarından sıyrarak detaylar, festival yapısına örülen senaryo, oyuncuya sunulan özgürlük, Colorado'nun göz kamaştırıcı manzaraları ve saymakla bitiremeyeceğim diğer detaylar... Forza serisinin sadık bir takipçisi olmayan bendenizi bir anda konsol başına kilitleyen Forza Horizon, kesinlikle yılın en iyi yarış oyunu ve her Xbox 360 sahibinin mutlaka edinmesi gereken bir yapım. Ödülü kıl payı kaçıran oyunu merak edenleri de boş göndermeyelim: DiRT Showdown. ■ Şefik



Yılın Shooter Oyunu **Borderlands 2**

Yapım **Gearbox Software** Dağıtım **2K Games** Platform **PC, PS3, Xbox 360**

ilk Borderlands oyununu oynarken biliyordum zaten; o zamanlar demiştik "Bu oyun harika!" diye. Nitekim çok fazla kişinin kulağına gitmemiş olacak ki seri ancak ikinci oyunuyla hak ettiği yere gelmeyi başardı. Evet, belki ilk oyunundan çok daha geniş bir içeriğe sahip ama temelde aynı mantık üzerine kurulu...

Borderlands 2, oyuncusunu ilk olarak farklı ve keyifli grafikleriyle karşılıyor. Tamamen "cel-shading" grafik teknolojisiyle bezenmiş olan oyun, özellikle kaliteli ekran kartına sahip PC sahiplerine büyük bir görsel şölen sunuyor. Pek alışık olmadığımız grafik modellemesi, kısa süre sonra kendini sonu gelmez bir eğlenceye çeviriyor zira oyunun kendi başlı başına bir eğlence. Dört farklı sınıfla oyun deneyimimizi üst seviyeye çıkararak Borderlands 2, her sınıftan kendine ait olan özelliğini de oyun dinamiklerine harika yansıtmış. Birbirinden farklı ve sonu gelmez

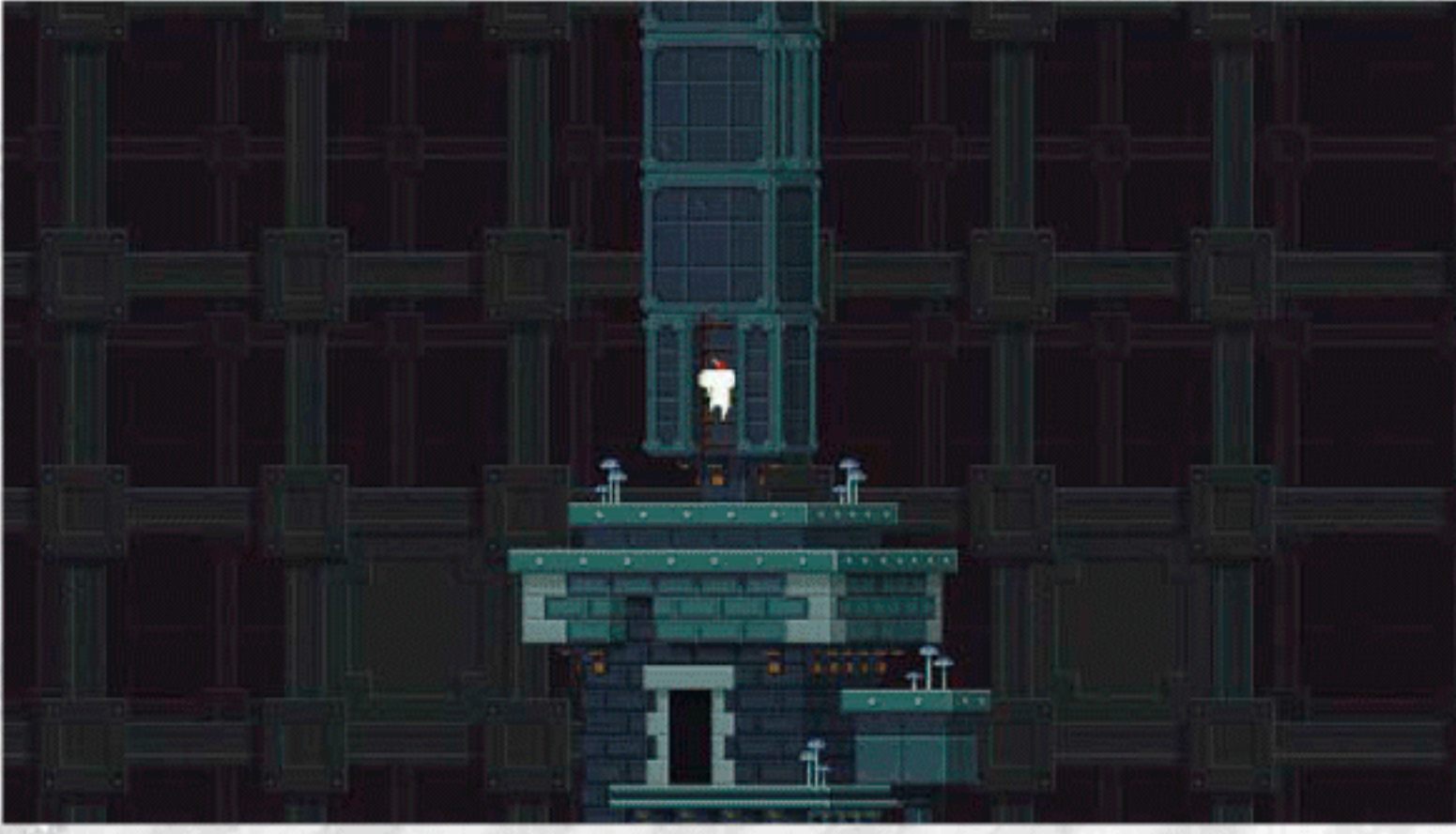
silahlarımızısa cabası. Her öldürdüğümüz düşmandan düşen ya da kasalardan bulduğumuz farklı eşyalar ile çok ama çok farklı bir deneyim yaşıyoruz. Silah kullanımının üst seviyede bulunduğu Borderlands 2, aynı zamanda karakterlerin özellikleri üzerinde yapabildiğimiz oynamalarla bizi oyuna bir derece daha yakınlaştırmış. Değişen arabirimse çok daha kullanışlı...

Rastgele düşen eşyalar, tıpkı kendini Diablo III'ün büyüüne kaptırmış oyuncuların sonu gelmez ihtiyaçları için verdikleri savaşa sürüküyor oyuncusunu. Pek tabii ki atlanacak bolca seviye olması, oyunu dinamik bırakmaya yetiyor da artıyor bile. Oyunun tek kişilik senaryosunu bitirdikten sonra bile yeniden oynamak istemek, sanıyorum ki çok az oyunun yaşatabileceği bir histir. Nitekim yeniden başlamak istemeyenlerdenseniz, Borderlands 2'nin dört kişilik multiplayer co-op opsiyonları sizleri bekliyor! İşte oyunun en iyi olmasındaki sebeplerden bir

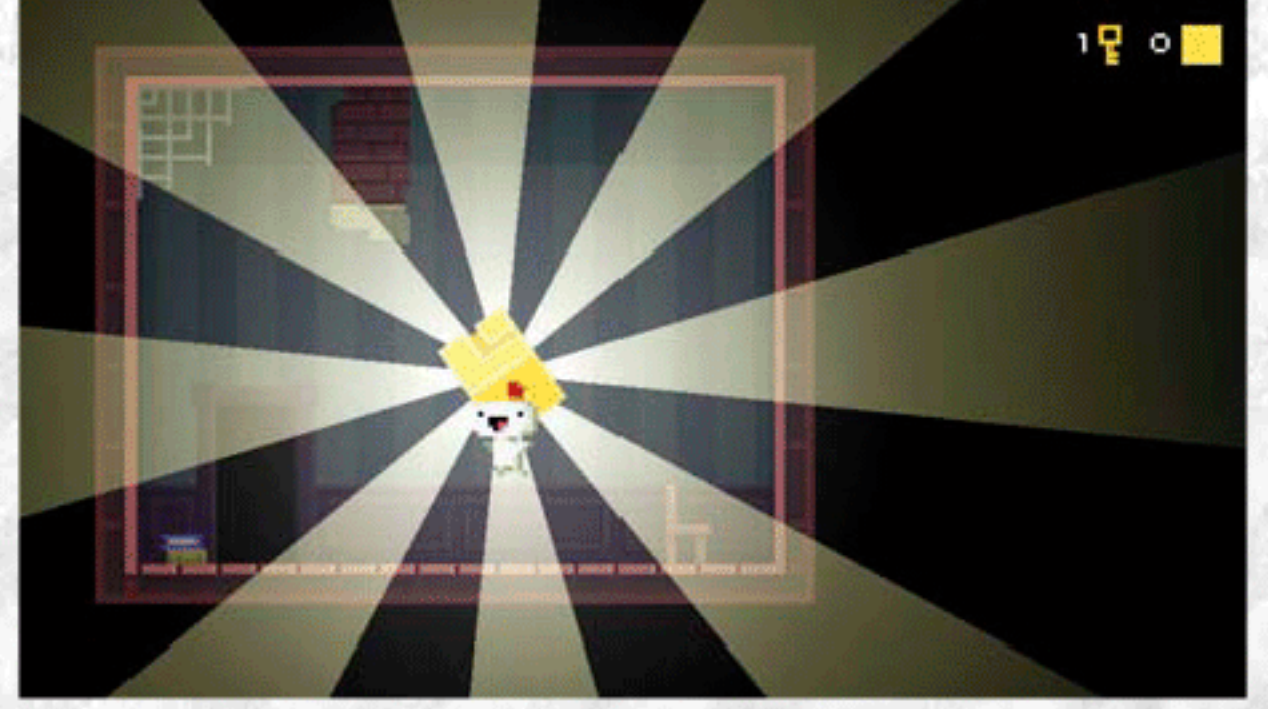
tanesi daha burada bulunuyor. Birbirinden bağımsız ve her özelliğiyle fark yaratabilen karakterlerle birden fazla kişiyle oynamak inanılmaz bir keyif. Yapmadığımız görevleri bir arkadaşla yapmak ya da daha önce alamadığımız bir görevi, oyununa girdiğimiz kişi sayesinde görmek, her Borderlands 2 oyuncusunun multiplayer ortamında aldığı soluğun en büyük sebebi. Son olarak, tıpkı serinin ilk oyununda olduğu gibi, Borderlands 2 de şimdiden birçok indirilebilir içeriğe kavuşmuş durumda. Bu sayede çok daha farklı görevler peşinde koşabiliyor, bu devasa dünya içerisinde yeni heyecanlar yaşayabiliyoruz.

■ Ertuğrul





■ Fes başına, fes başına, püskülü ben olayım!



Yılın Bağımsız Oyunu

Fez

Yapım **Polytron** Dağıtım **Microsoft** Platform **Xbox 360**

L EVEL ekibi olarak karar vermekte en çok zorlandığımız ve oyların en dengeli şekilde dağıldığı kategori bu oldu sanırım. Herkes kendi favori türüne odaklandı, yıl boyunca en sevdiği bağımsız oyunu ödüle taşımak için oy kullandı ve en nihayetinde ödülü kapandı Fez oldu. Peki, neden Fez oldu dersiniz? Aslında bunun birçok farklı sebebi var. Öncelikle

oyunun görsel tarzı oyuncuyu ilk andan itibaren içine çekiyor ve kimilerine göre basit görünen bu tarzın ne kadar etkileyici olabileceğini kanıtıyor ama görseleği çok daha değerli kılan bir detay varsa o da oyunun döndürülebilir üçüncü boyutu. Oyuna bambaşka bir hava katan ve oyuncuların kafalarını allak bullak eden bu yapı, bir de zorlayıcı bulmacalarla birleşince ciddi kâbusa

dönüşebiliyor. Şaşırtıcı olan şu ki bu "kâbus" tanımını negatif olarak değil, pozitif olarak kullanmış bulunuyorum. Kafasındaki fesiyle pikseli dünyasında küp arayıp duran Gomez, zorlu rakipleri Hotline Miami'yi, Retro City Rampage'ı ve War of the Roses'ı geride bırakarak 2012 yılının en iyi bağımsız oyunu unvanını Phil Fish'e götürüyor..

■ Şefik

Yılın İndirilebilir Oyunu

The Walking Dead (Season One)

Yapım **Telltale Games** Dağıtım **Telltale Games** Platform **PC, PS3, Xbox 360, Mac, iOS**

A dventure oyunları genellikle geniş kitlelere ulaşmayan, az sayıda insanın oynadığı oyunlar olarak bilinir. Bunun sebeplerini de şimdi kısaca saymak gerekirse yavaş, sıkıcı ve yalnızlık hissiyle dolu oyunlar olmalarını sıralayabiliriz. Fakat 2012'de karşımıza çıkan The Walking Dead'in oyunu, adventure türü konusunda bildiğimiz klişeleri yıkan bir yapımdır. Yapımcı Telltale

Games'in daha önceki film uyarlaması oyunları maalesef çok kötü sonuçlandı için oyunun altında onların ismini görünce hepimiz bir duraksadık ancak öyle görünüyordu ki Telltale Games'deki kankalar hatalarından ders almışlar zira The Walking Dead, sevdiğimiz çizgi romandaki ve dizi filmdeki öyküden farklı olarak yeni bir öykü anlatan ve üstelik aksiyondan, heyecandan, gerilimden de kısımayan bir

yapım olarak karşımıza çıktı. Öyle ki oyunu oynamak ayrı bir keyif, YouTube'daki tam çözüm videolarını oturup film seyrederek gibi seyretmek ayrı bir keyif; hatta itiraf edeyim, The Walking Dead sezon arası vermişken, oyunun YouTube videolarını açıp geniş ekrana bağlayıp film gibi seyrederek hoş vakit geçirmişliğim de var. Ama bu da yeterli gelmediyse 2013'te çıkacak ve Daryl'in öyküsünü anlatacak olan FPS'yi bekleyin derim. ■ Cem





Yılın PS Vita Oyunu **LittleBigPlanet PS Vita**

Yapım **Double Eleven Studios & Tarsier Studios**
Dağıtım **Sony Platform PSV**

PS Vita'da sahip olabileceğiniz iyi oyunların sayısı maalesef iki elin parmaklarını geçmiyor. Ne var ki bu oyunlar da o kadar iyi ki bir PS Vita sahibi olmanızda büyük önem taşıyor. Bunlar arasında seçim yapmakta emin olun çok zorlandık lakin oyunu açtığımız anda bizi büyüleyen LittleBigPlanet PS Vita, zirveye oturmayı başardı.

Bir platform oyunu özünde fakat LittleBigPlanet PS Vita'yı bundan çok daha ötesine iten çok önemli bir özellik var ve o da oyunun

çok sağlam bir atmosferinin olması. Kontrol ettiğimiz Sackboy'u istediğimiz gibi, kendi zevkimize göre şekillendirebilmemiz, oyunda kendi bölümlerimizi rahatça tasarlayıp bunları diğer oyuncularla paylaşabilmemiz, oyunu basit bir platform oyunundan ötede görmemize ve benimsememize yol açıyor. Bu olay ilk LittleBigPlanet'ta da böyleydi, oyunun nispeten küçük kardeşi PS Vita versiyonunda da değişmiyor.

LittleBigPlanet'nin PS Vita'ya özel versiyonunda, PS Vita'nın özelliklerini de akıllıca



kullanması onu en iyi PS Vita oyunu olarak belirlememizde büyük bir etken oldu. LittleBigPlanet PS Vita'nın en yakın rakibi Rayman Origins de çok sağlam bir oyun ama LittleBigPlanet PS Vita ile karşılaştırıldığında, daha sıradan bir oyun gibi kalıyor.

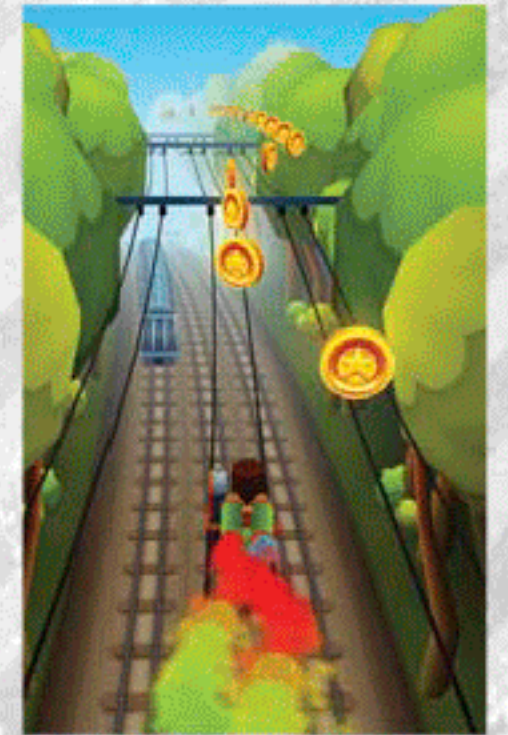
Karmaşık menü sisteminin dışında hiçbir eksiği bulunmayan ve PS Vita'da görebileceğiniz en güzel grafiklere ev sahipliği yapan LittleBigPlanet PS Vita'yı tacını takmak üzere kürsüye davet ediyoruz!

■ **Tuna**

Yılın Mobil Oyunu **Subway Surfers**

Yapım **Kiloo Games & Sybo Games**
Dağıtım **Kiloo Games & Sybo Games**
Platform **iOS, Android**

Akıllı telefon ve tablet kullanan hemen hemen herkesin bildiği Temple Run'a çok benzeyen bir oyun Subway Surfers. Amacımız, önümüzdeki engellere çarpmadan bizi kovalayan görevliye yakalanmamak ve mümkün olduğunca çok altın toplayarak kaçabildiğimiz kadar kaçmak. Son zamanlarda birçok oyunda görebileceğimiz türde bir sistem olan "verilen görevleri tamamla, aldığın puanı katla" ile de oyun daha keyifli bir hale geliyor. Temple Run'a benzerliğinden bahsetmişim. İki oyun da oldukça iyi fakat bana göre Subway Surfers'in oynanabilirliği çok daha rahat. Bir defa karakteri, "tilt" diye adlandırılan ve cihazı sağa sola yatırarak kontrol ettiğimiz bir mekanizmayla yönetiyoruz. Bu da oyunu uzanarak, yayılarak ya da seyahat ederken (Özellikle de oyunu oynadığımız sırada eğer metrobüste üzerimize çıkmaya çalışan birisi varsa.) rahatça oynayabilmemizi sağlıyor. Facebook ve iOS cihazlarda Game Center entegrasyonu ile arkadaşlarımızın skorlarını canlı olarak görebildiğimiz için onları geride bırakmaya çalışmak da oldukça eğlenceli. Subway Surfers kesinlikle bağımlılık yapıyor ve üstüne üstlük ücretsiz! İndirin ve bu eğlenceye siz de başlayın! (Reklam spotu gibi oldu arkadaş!) ■ **Emre**





Yılın PlayStation 3 Oyunu

Assassin's Creed III

Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft** Platform **PC, PS3, Xbox 360, Wii U**

Yılın sonuna doğru oynadığımız oyunların en güzellerinden biriydi Assassin's Creed III. Ezio'nun finalinden sonra bizi bambaşka bir dünya, yepyeni bir "assassin" ve keşfedilecek kocaman bir kıta bekliyordu. Zenginleştirilmiş görevler, güçlendirilmiş oyun mekanikleri ve grafikler ile PlayStation 3 ekranlarımızı şenlendirdiği gibi, hikâyesiyle de çok başka yerlerde bulduk

kendimizi. Rakiplerinden bir adım önde olmasının sebebi de buydu aslında; hiç bilmediğimiz bir karakterle tanıştık, Connor'ın bir assassin oluşunu adım adım izledik, Amerika kıtasının tarihine göz kırptık ve bunların hepsi serinin devamını çok iyi bir yere taşımaya yetti riskli olsa da. Animus bu kez Desmond'ı çok uzaklara sürükledi; avlanan, halkı için her şeyi göze alan bir özgürlük savaşçısının

mücadelesi başladı. Desmond, bu seferki yolculuğunda Amerika'nın yüksek dağlarında ağaçlara tırmanırken, balta girmemiş ortamlarında karda avlanırken, kırmızı paltolulara karşı silah taşımayı öğrenirken buluverdi kendini. Yepyeni bir serüven olsa da Ubisoft başarıyla kalktı işin içinden. Bakalım bundan sonra nerelere yolculuk edeceğiz, Animus'ta neler olacak, merakla bekliyoruz. ■ **Ayça**

Yılın Xbox 360 Oyunu

Halo 4

Yapım **343 Industries** Dağıtım **Microsoft** Platform **Xbox 360**

Şaşırdınız mı? Yoksa çok mu normal karşıladınız bu birinciliği? Aslında çok da şaşılacak bir şey yok. İlk Xbox piyasaya çıktığında, onu bu kadar farklı klan en büyük özelliği, yeni nesil bir konsol olması kadar, beraberinde sadece ona özel üretilen Halo gibi bir oyuna da sahip olmasıydı. Aradan geçen yıllar içinde iyisini de, kötüsünü de gördüğümüz seri, son oyunuyla yine kendini özel kılmayı başardı. İlk olarak o tanıdık oyun yapısı, oyuncusuna bilindik

bir oyun içi deneyim sunduğu gibi, yeni oyuncular için de rahat bir kullanım getirdi beraberinde. Farklı silahlarla oyuna renk kattığını da unutmamak lazım ki oyunda bulunan iki farklı düşman ırkı ve biz Spartanların silahlarını işin içine dâhil edince muazzam miktarda silahla karşılaştık. Hâlihazırda bildiğimiz "Covenant" isimli düşmanlarımızla bir de yepyeni "Promethean" ırkı da eklenince Halo 4 bir ayrı güzelleşti. Devasa haritalarıysa bir o yana, bir bu yana koşmamıza olanak tanırken, zaten akıcı

olan senaryosunu kısa sürede bitiren oyuncular için bir de toplam altı parçalık "Spartan Ops" bölümleri oyunun çıkışından itibaren daha önce görülmemiş bir yapıyla boy gösterdi karşımızda: Her hafta bir yenisi açılan, dizi tadında altı bölümlük bir seri...

Multiplayer modu Halo 4'ün şüphesiz en kuvvetli olduğu yer. Özellikle Xbox 360 ortamında bu kadar sayıda oyuncuyu görmenin az olduğu sunucular başta olmak üzere, sahip olduğu envaiçeşit harita ve oyun modu onu unutulmaz kılmaya yetti. ■ **Ertuğrul**





Yılın PC Oyunu

Diablo III

Yapım **Blizzard Entertainment** Dağıtım **Activision Blizzard** Platform **PC, Mac**

Bakacak olursanız bu oyun sadece PC'ye çıktı. (Mac de bilgisayar sonuçta; onu da o gruba alabiliriz.) Çok da iyi bir oyun... Eh, o zaman doğal olarak da en iyi PC oyunu olması gerekiyor. (Sığ düşünürüz.)

Duymuşsunuzdur zaten, Diablo III'ün konsollara uyarlanması da söz konusu ama PC'de, PC'nin gücünü ve mouse olanağını kullanarak son derece rahat oynanabilen ve laptop olsun,

desktop olsun, PC'nizin hakkını veren bir oyun olmuş durumda kendisi.

Diablo III'ün çoğu sistemde rahatça çalışabilmesi ve Paragon Level sayesinde de neredeyse sınırsız bir oyun süresine sahip olması, oyunun PC'ciler arasında çoktan bir klasik olmasını sağladı bile. Kimi oyuncular olan biteni beğenmedi, olabilir ama Diablo III beklentileri sonuna kadar karşıladı, bunu tartışmaya açmaya bile gerek yok.

Oyunla ilgili bir başka güzel özellik de

Blizzard'ın, çoğu oyununda olduğu gibi oyunu asla boş bırakmaması. Sürekli yamalar geliyor, sürekli hatalar düzeltiliyor, oyuncular dinleniyor, ona göre değişiklikler yapılmaya gayret gösteriliyor ve hatta bir eklenti paketinin haberleri de geçtiğimiz ay gelmişti hatırlarsanız. Devamlılığı hiçbir şekilde sekteye uğramayan, her türlü sistemde çalışmayı kabul eden ve başından kalkmanıza müsaade etmeyen bir klasik, Diablo III yılın en iyi PC oyunu! Lütfen sevinmekten ve naralar atmaktan kaçınmayın. ■ Tuna

Yılın En Çok Beklenen Oyunu

The Last of Us

Yapım **Naughty Dog** Dağıtım **Sony** Platform **PS3**

Haberleri yayımlanmaya başladığı andan itibaren senaryosundan, oynanışına kadar son derece etkileyici gözükken oyunun I Am Legend'dan ilham aldığını düşündük ve şundan da eminiz ki Revolution adlı dizinin yapımcıları bu oyuna sağlam bir göz gezdirmiş olmalı.

Call of Duty, Battlefield veya DmC gibi aksiyon dozajı yüksek oyunlar da beklenti yaratır. Bazen olur ya, bir film izlemek istersiniz ve kendinize dersiniz, "Kafamı pek vermek istemiyorum şu an, şöyle herkes birbirini vursun, öldürsün, ben de zaman geçireyim..." Bu tip yapımlar da elbette ki iyidir ama asıl insanın aklında kalan, onu içine çeken oyunlar ve diğer yapımlar, atmosferi sağlam olanlardır. İşte The Last of Us da bu alanda, sadece fragmanlarıyla

bile fark yarattı. "Oyunun yeni 15 dakikalık fragmanı çıkmış!" deniliyordu ve biz de aynen soluğu orada alıyorduk. Bir aksiyon oyununun tek bir fragmanını görmek bile yetiyorken, The Last of Us'ın her yayımlanan fragmanını zevkle izledik. Bilmeyenler veya unutanlar için de hatırlatalım: The Last of Us, insanlığın büyük bir salgın sonucu yok olduğu ve hayatta kalanların da teknolojidenden ve medeniyetten uzak bir yaşam sürmeye başladığı, yakın gelecekte geçen bir macera oyunu. Oyunda Joel adında bir adamı kontrol ediyor ve yeni tanıştığı Ellie adındaki genç kızla birlikte büyük bir hayatta kalma mücadelesine giriyoruz. Oyundaki detay seviyesi inanılmaz, hikâye anlatımı da mükemmel. Mayıs ayında çıkacak olan oyun için ne kadar sabırsızlandığımızı anlatsak da yetmez. ■ Tuna





Yılın Oyunu

Borderlands 2

Yapım **Gearbox Software** Dağıtım **2K Games** Platform **PC, PS3, Xbox 360**

Nerden başlasak, nasıl anlatsak... Şimdi eğri oturup doğru konuşmak gerekirse Borderlands 2 birçok anlamda oyun dünyasında çığır açan ve oyunculuğun kurallarını değiştiren bir oyun olmadı. Ne var ki Gearbox Software o kadar "oturaklı" ve eğlenceli bir oyun ortaya çıkardı ki düşünün, hala başından kalkamadık.

İlk bakışta bir FPS, içine girdikçe büyük bir RPG, kurcaladıkça esprilerle ve akıllıca kurgulanmış diyaloglarla dolu bir macera oyunu Borderlands 2. Seçtiğiniz sınıfın, karakterin pek bir önemi yok; hepsi kendine göre eğlenceli, hepsinin kendine göre bir keyif veren noktası var. (Pardon.) Aslına bakarsanız oyunun "loot" toplama esaslı bir RPG'den pek fazla farkı yok. Sizi oyunda sürekli ileriye taşıyan etken hikâyeden çok, daha iyi silahlara ulaşma çabası,

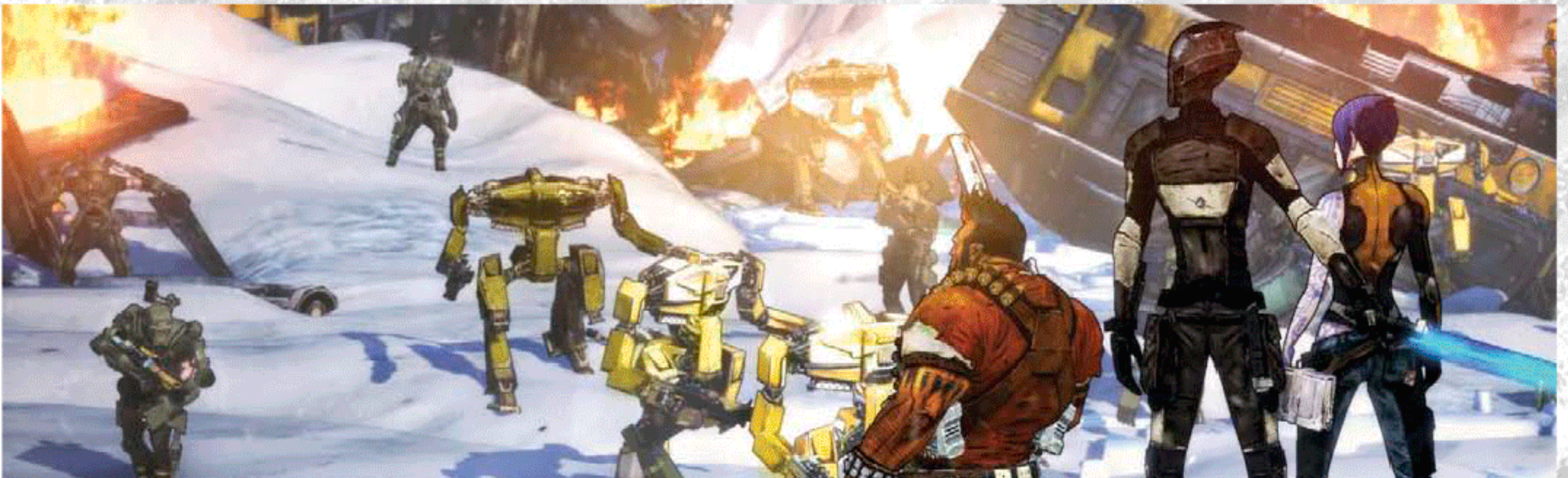
daha çok oyunda durmak isteme dürtüsü. Oyundaki silah konusuyla ilgili Gearbox Software, zamanında demişti ki "Neredeyse tüm FPS'lerin toplamından daha fazla silah var bu oyunda..." Ve gördük ki adamlar doğru söylüyorlar.

Tek kişilik senaryoyu bitirmek zaten günlerinizi alıyor ve dilerseniz bu işi arkadaşlarınızı oyuna davet ederek, toplu bir şekilde de sürdürebiliyorsunuz. Nasıl World of Warcraft'ta raid'lere çıkıyorsa, burada da birleşip büyük bir boss'un peşinden koşabiliyoruz. Aynen Blizzard'ın Diablo III'te yaptığı gibi Gearbox Software ve 2K Games de Borderlands 2'yi hiçbir şekilde boş bırakmıyor. Oyunun özel versiyonundan bedava çıkan veya parayla satın alabileceğiniz Mechromancer karakter sınıfı DLC'si, oyunu baştan sona bu ilginç karakterle oynamamıza izin vermişti. (Senaryoya eklenen Captain Scarlett DLC'si de bu

sırada yayınlanmıştı.) Ardından Mr. Torgue's Campaign of Carnage piyasaya çıktı ve saatler süren yepyeni bir macera oyuna eklendi. Üstelik bu sadece bir başlangıçtı; Borderlands 2'ye iki büyük DLC planı daha var. (Tüm bunları Season Pass adındaki özelliğe para vererek daha ucuza satın alabileceğinizi de belirteyim.)

Borderlands 2'ye destek, DLC'lerle sürdüğü gibi Claptrap adındaki neşeli robotu konu eden ve bu ay LEVEL DVD'sinde de bulabileceğiniz mini dizilerle, Facebook'tan ve Twitter'dan hafta sonları yayımlanan Golden Key içeren Shift kodlarıyla ve çeşitli mini oyunlar ve hikâyelerle de sürüyor.

Her köşesi planlanmış, her tarafı kaliteli, her an heyecanlı, her daim eğlenceli bir yapım olmasıyla da Borderlands 2 Yılın En İyi Oyunu kupasını kapıyor. Bu yapımda emeği geçen herkese binlerce kez teşekkürler! **Tuna**



LEVEL En İyi Beşler



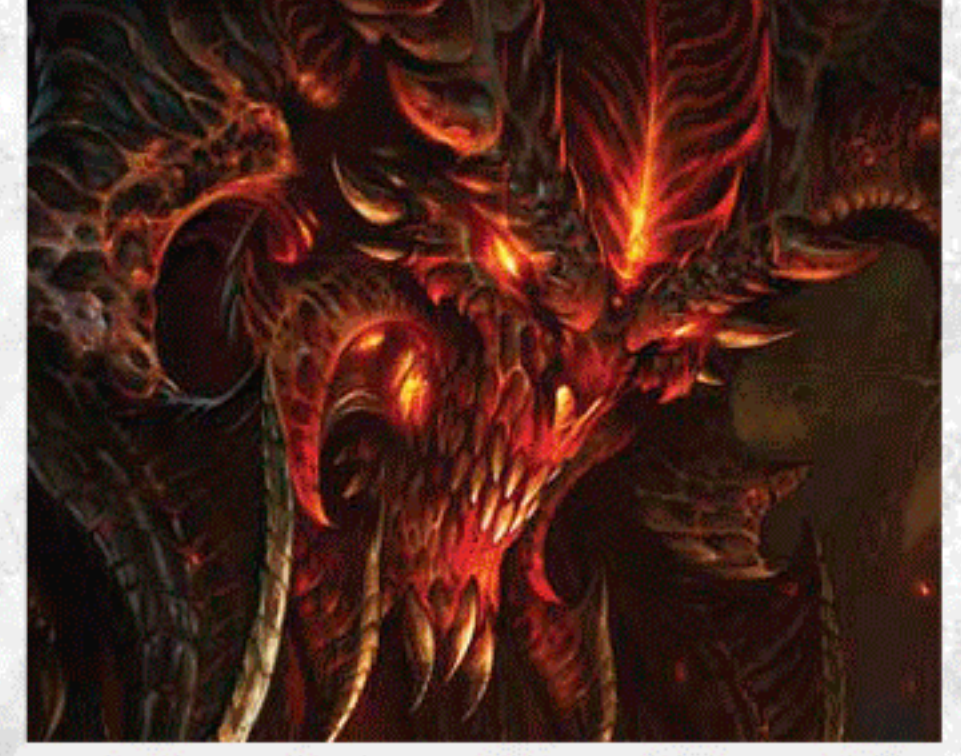
AYÇA

Assassin's Creed III
Euro Truck Simulator 2
Far Cry 3
Journey
The Walking Dead (Season One)



CEM

Borderlands 2
Distant Worlds: Legends
Elemental: Fallen Enchantress
Far Cry 3
XCOM: Enemy Unknown



EMRE

Assassin's Creed III
Borderlands 2
Call of Duty: Black Ops II
Diablo III
FIFA 13



ERTEKİN

Assassin's Creed III
Diablo III
Max Payne 3
Rayman Origins
Street Fighter X Tekken



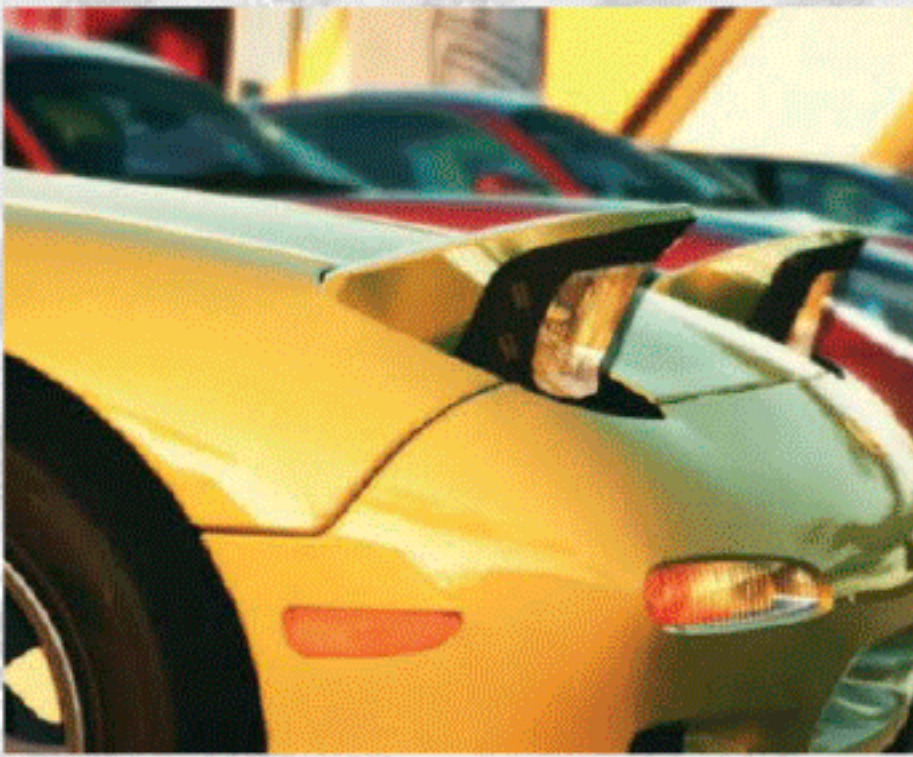
ERTUĞRUL

Borderlands 2
Kinect Star Wars
Mass Effect 3
War of the Roses
XCOM: Enemy Unknown



FIRAT

Dishonored
Far Cry 3
FIFA 13
Mass Effect 3
Max Payne 3



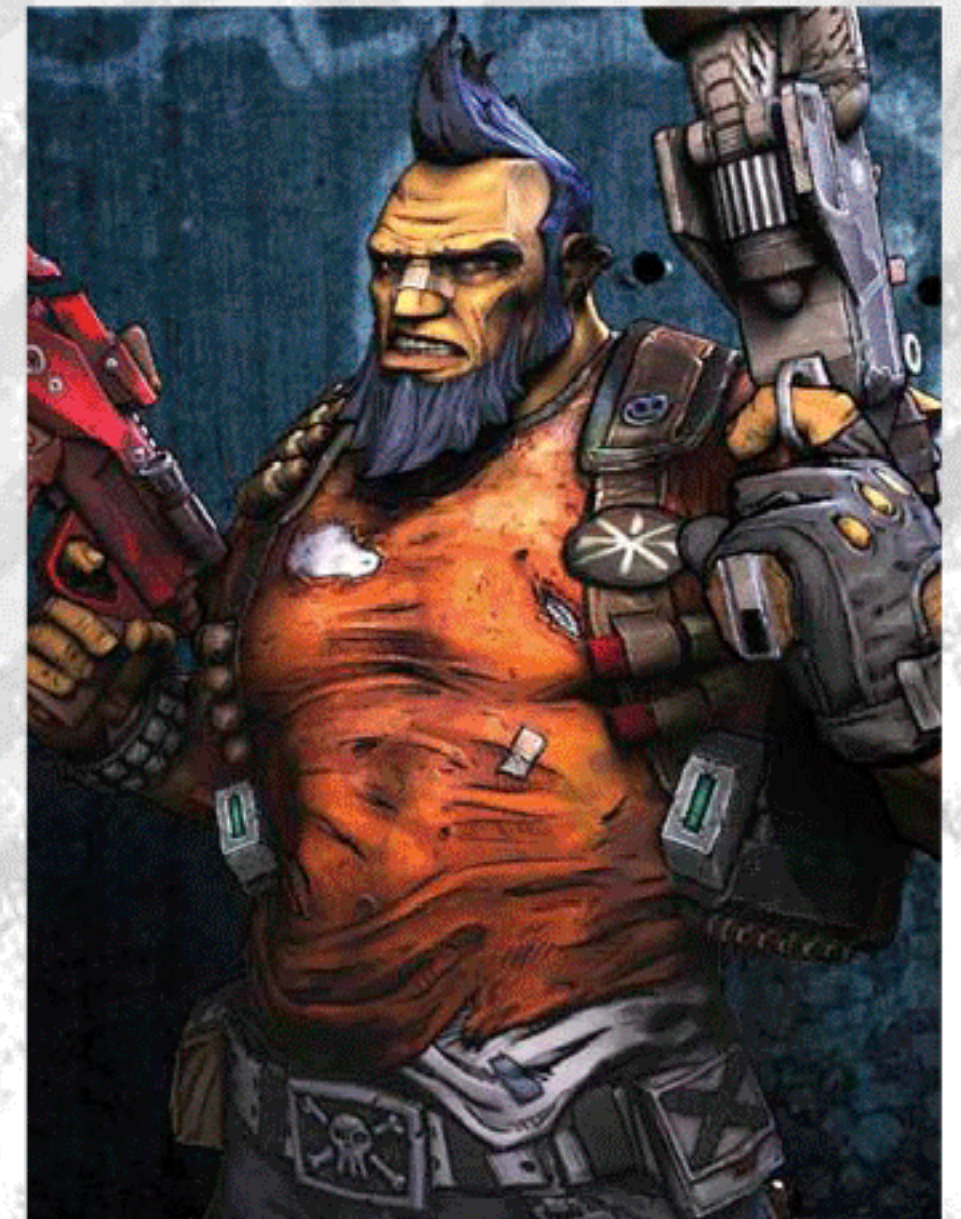
ŞEFİK

Fez
FIFA 13
Forza Horizon
Max Payne 3
Sleeping Dogs



TUNA

Borderlands 2
Call of Duty: Black Ops II
Dishonored
Sleeping Dogs
The Unfinished Swan



25 NEON STICKER+22 POSTER TAKVİM

OCAK 2013 No:01 Fiyatı: 5.00

heygirl

NEDEN
UTANIYORUM?

- Mekan
- Durum
- Çözüm

MAKYAJ
DERSİ
40 SORUDA
KAP ISI!

25 ÇOK ÖZEL
NEON
STICKER
YAPIŞTIR RENKLENDİR



PRATİK
FITNESS

EVDE, SOKAKTA,
OKULDA

BELLA &
ZENDAYA
KANKA OLMA SIRLARI

KITIRLA
BASA ÇIK!
CADI, VAMPİR, KURTADAM
ZOMBİ, UZAYLI OL!

10

Beşi de
iyilik
meleş

340
Futbol
onlard
öğren

TEST ET
Gönüllü işini
keşfet!

K.K.T.C. Fiyatı: 6.25 TL

ISSN 1300-5588



9 771300 558002

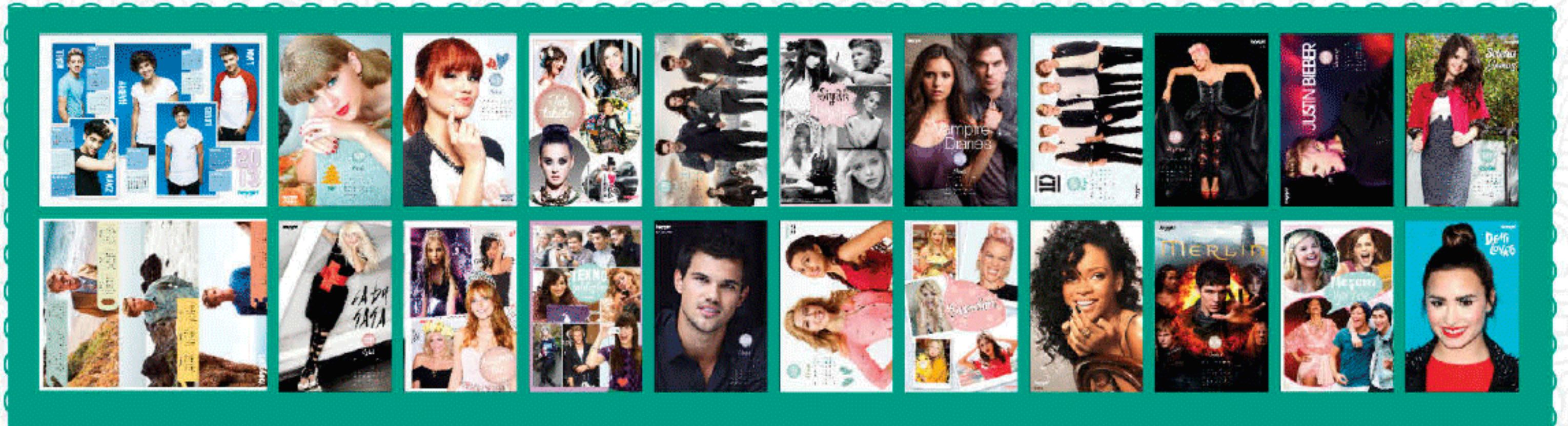
3 TARZ 15 JEAN 26 DETAY İŞTE MODA!



22

POSTER
TAKVİM

Ocak sayısı bayilerde!



Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com

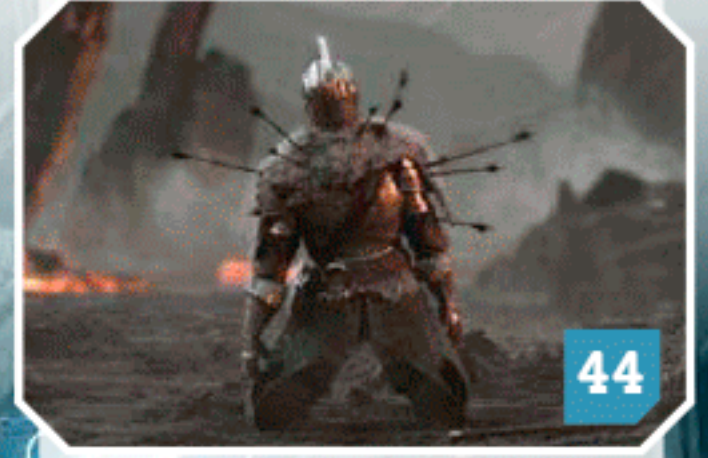


İlk Bakış

Testlerden test beğenin

Klasik ilk bakış yazılarının yanına bu ay iki test ekleyip oyunlar hakkındaki birebir tecrübelerimizi sizlere aktaralım dedik. İlk olarak Sony'nin en büyük markalarından God of War'un yeni oyunu God of War: Ascension'in multiplayer modunu test etme şansımız oldu ve Tuna da tanrıların savaşına ortak olarak

tecrübelerini bizlere iletti. Tuna'yı bu kadar kolay bırakmadık ve bu sefer de Metal Gear serisinin yeni oyunu Metal Gear Rising: Revengeance için kendisini görevlendirdik, yine tecrübelerini bizlere iletti. Yanına birkaç da ilk bakış yazısı koyup departmanı noktaladık. Sayfaları çevirin bakalım...



44

Dark Souls II

İlk oyunu bitirmeyi başaranlara müjde!



47

God of War: Ascension

Tuna'yı multiplayer savaşına gönderdik, sağ salım döndü kerata!



48

Strike Suit Zero

"Uzay insanı" Cem'in ağzından yeni bir "uzay oyunu" daha...

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşüyor, hangisi çıkarıyor...



Metal Gear Rising: Revengeance

Metal Gear serisinin yeni oyununu test edelim dedik, iyi de ettik.

46



Tansiyon Ölçer

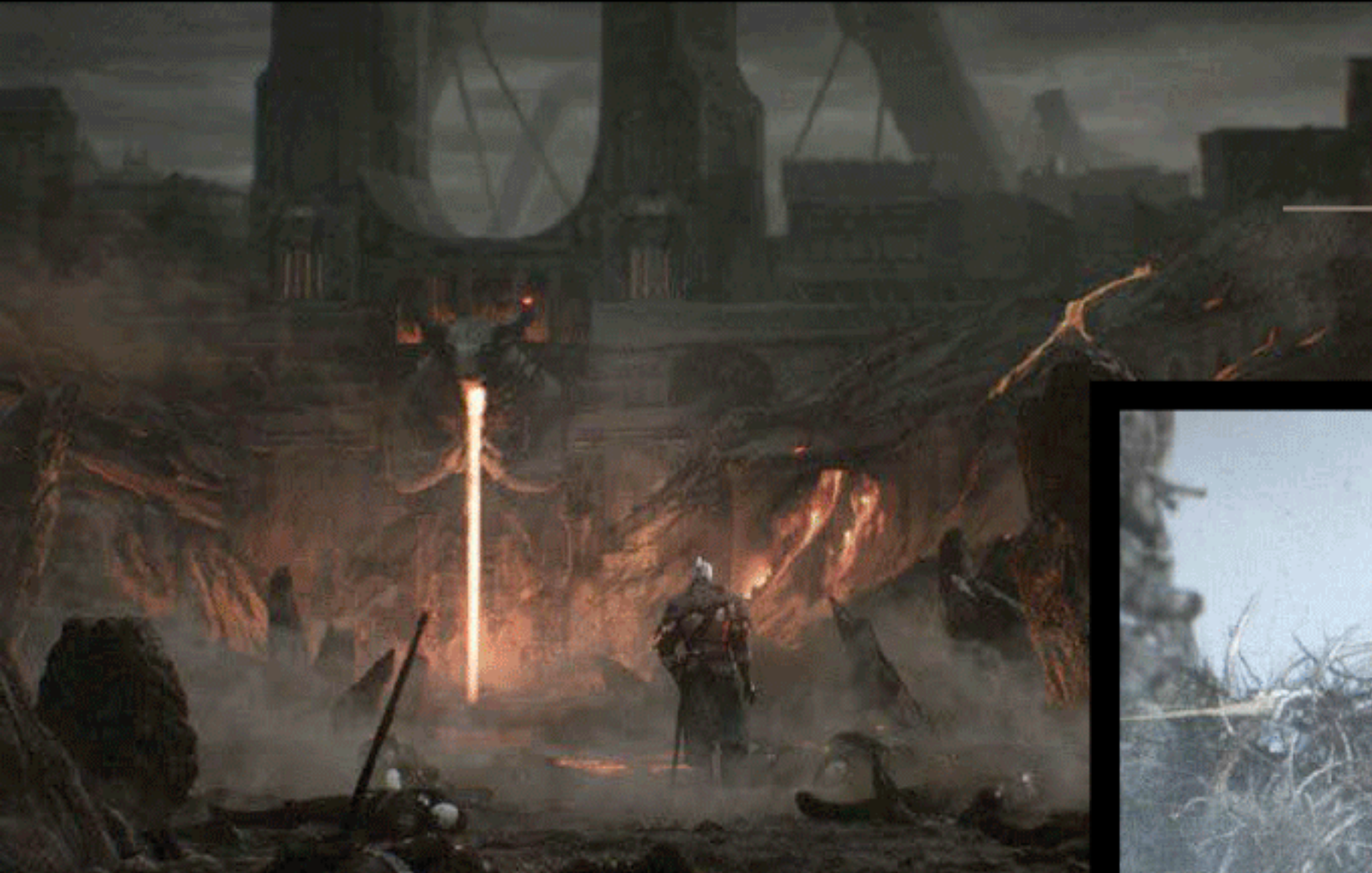
YÜKSEK

Yapım From Software **Dağıtım** Namco Bandai **Tür** RPG
Platform PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 2014 **Web** www.darksoulsii.com

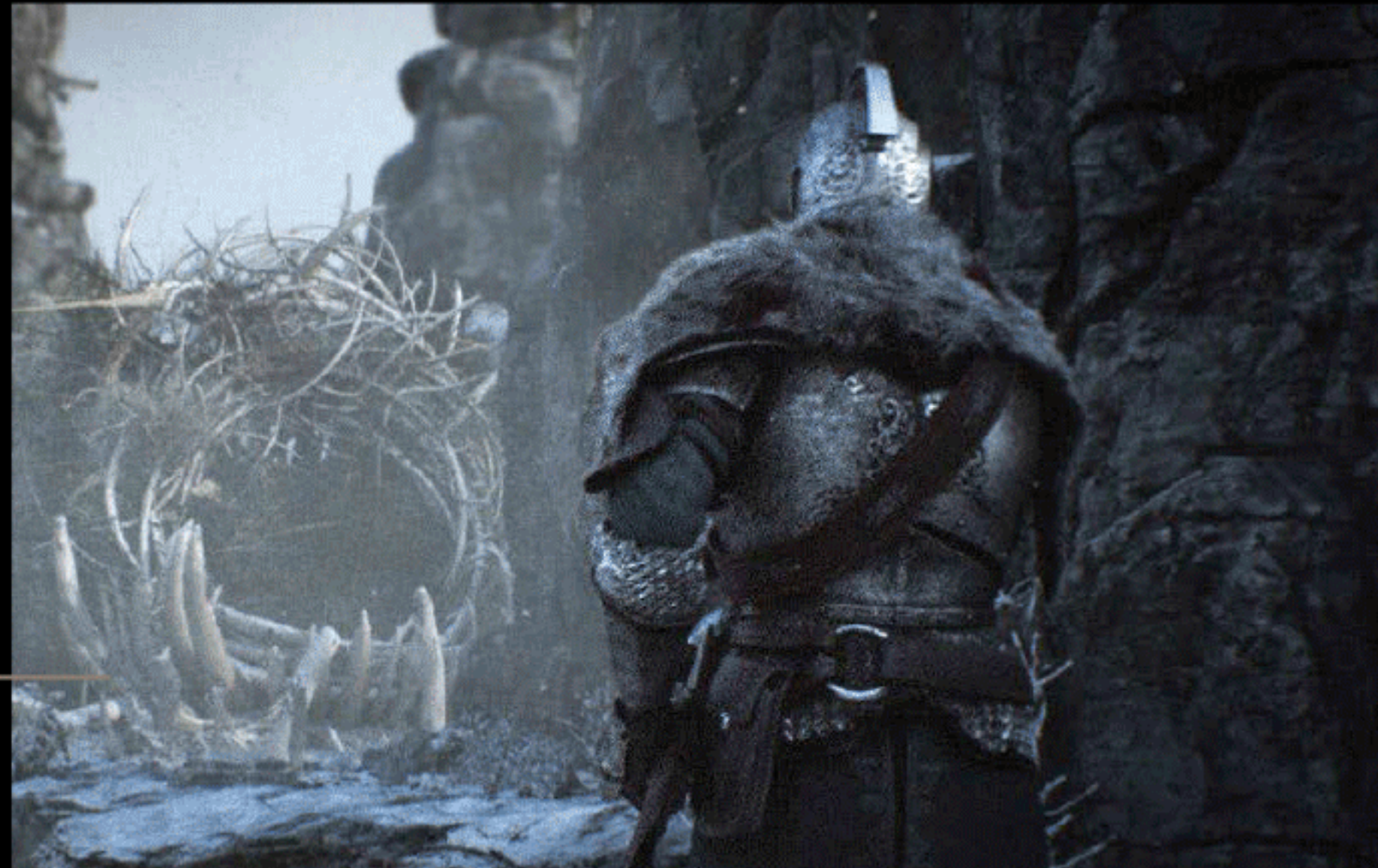
Dark Souls II

Yalnızlık ve umutsuzluk

Dünyanın en zor oyunlarından biri olan Demon's Souls ya da Avrupa'daki ismiyle Dark Souls, büyük bir başarıya imza atmasından ötürüdür ki dönüş yapıyor. Oyun daha hazırlık aşamasının çok başlarında ve o yüzden de pek fazla detay açıklanmış değil fakat oyunun yayımlanan ve LEVEL DVD'sinde de bulabileceğiniz fragmanı, Dark Souls'un ruhunu aynen taşıdığını gösteriyor. 2014'e kadar daha çok zaman var ama şimdiden bu oyun için sabırsızlanmaya başladık bile... ■ **Tuna Şentuna**



1 Oyunla ilgili çok büyük bir değişikliğe gitmek istemediklerini belirten yapımcılar, Dark Souls II'nin ilk oyunun atmosferini koruyacağını belirtiyorlar. Yalnızlık hissi yine kendini hemen belli edecek ve oyunun karanlık atmosferi, umutsuzluğu da berabere getirecek. (Şimdiden bunaldım!)



2 Fragmandan gördüğümüz kadarıyla oyunda bir ejderha söz konusu ve bu ejderhanın elbette ki bir yatağı da olmalı. (The Hobbit'te Erebor'du mesela.) Ejderhaya karşı tek başımıza nasıl bir savaş verebileceğimizi bilmiyoruz, hep birlikte göreceğiz...

3 Yine fragmanda bir kızcağzın bize bir kuştüyü verdiğini görüyoruz. Onun yerine bir ok, bir kalkan, makineli tüfek, roketatar verseydin ya a kızım! Bu tüy büyük ihtimalle senaryonun pek de önemli olmayan bir parçası.

4 İlk oyuna göre daha fazla aksiyon içerecek olan oyunda yine tek başımıza uzun yolculuklara çıkacağız. Bu yolculuklar bizi daha da genişlemiş olan dünyada, yine hepsi birbirinden gudubet yaratıkların peşine düşürecek.

5 Size bağırın bir ejderhaya karşı ne yapabilirsiniz? Bence olduğunuz yerde durup son duanızı etmeniz en mantıklısı lakin Dark Souls II'de bu konuda çetin bir savaş verecekmiz gibi duruyor.

6 Ejderha kemikleriyle ilgili bir yorum yapmayıp size yeni oyunun "dedicated server"lara kavuşacağı müjdesini vermek istiyorum. Bu sayede oyuncular sunucularda birbirlerini daha kolay bulup çok daha kolay etkileşime geçebilecek.

7 Fragmanda bu maskeyi takan düşmanlar canımıza okuyor, demek ki oyun çıktığında da aynısı gerçekleşecek. Yapımcılardan gelen açıklamaya göre, oyunun başları daha kolay ve anlaşılır olacak ve ancak daha sonra, daha çetin ceviz düşmanlarla karşılaşacağız. (Bu maskeli gibi.)

8 %25'i tamamlanmış olan Dark Souls II, açıklanana göre PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor lakin oyunun yeni nesil grafiklere sahip olması da söz konusu. Dolayısıyla Dark Souls II'yi yeni nesil konsollarda da görme olasılığımız var.

Ekstra Silah

Raiden, kılıcının yanı sıra çevrede bulunduğu bazı silahları da kullanabiliyor. Bu bir tetikçi tüfeği de olabiliyor, bir roketatar da. Demoda bir roketatarla robotlara saldırabilmemize izin verilmişti lakin cephane az olduğu için silahları sanki sadece ufak bir fayda olarak kullanmamız isteniyor.

Yapım PlatinumGames Dağıtım Konami Tür Aksiyon Platform PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 22 Şubat 2013 Web www.konami.jp/mgr

Metal Gear Rising: Revengeance

Fruit Ninja'nın en büyük rakibi

Hangi oyunu yolladı Şefik bu ay bana... Bir bakayım, evet, Zone of the Enders HD Collection. Üstelik de dergilere özel yollanan versiyonu. Kutuyu açtım ve bir baktım, bir başka diskte Metal Gear Rising: Revengeance'ın oynanabilir demosu! Şefik dedim, bu ne? "Sürpriz!" diye geldi cevap... Ben orada bir sevinç, bir danslar... (Yaşım 10'muş çünkü.)

Evet, kendimi yerlere atmadım ama bu oyunu deneyebilecek olmanın sevincini gerçekten hissettim zira kaç zamandır bekliyorum oyunu. Üstelik Bayonetta'nın yapımcısı PlatinumGames var olayın arkasında; tam benlik bir oyun olması gerekiyordu ve tam da tahmin ettiğim gibi gelişti her şey..

Kaçta böleyim?

Kısa bir tutorial kısmıyla başlıyor demo. Burada karakterimizi nasıl kontrol edeceğimizi hemen çözüyor ve akabinde oyunun ünlü "Blade Mode"unu nasıl kullanacağımızı test ediyoruz. Blade Mode gerçekten çok çabuk kullanılabilen bir olay ve dövüşler sırasında, istediğiniz zaman devreye sokabiliyorsunuz. Ne var ki Blade Mode ile istediğiniz bölgeleri kesmek için biraz çalışmanız gerekiyor. Tutorial bölümünde, rehinerleri önlerinde kalkan olarak kullanan düşmanları, rehinerleri ikiye ayırmadan etkisiz hale getirmeniz isteniyor örneğin ve burada mutlaka bir masumun kafasını isteme-

TEST
ETTİK!

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

den ikiye ayırıyorsunuz.

Demodaki bölümde ilk önce birkaç tane uyduruk düşmanla kapışıyoruz. Oyunun kahramanı Raiden'in hafif ve ağır saldırı olmak üzere iki farklı saldırı şekli bulunuyor. Bunları birleştirerek hoş kombolar sergilemek de mümkün. Peki, Blade Mode bunun neresine oturuyor? Anladığım kadarıyla düşmanlarımızı belirli bir seviyeye kadar patakladıktan sonra, Blade Mode ile direkt olarak oralarını buralarını ayırabiliyoruz. Bazı düşmanlar, bacakları ve kolları kopsa bile savaşmaya devam edebiliyorlar lakin kafalarını bölerseniz, böyle bir şey mümkün olamıyor tabii ki.

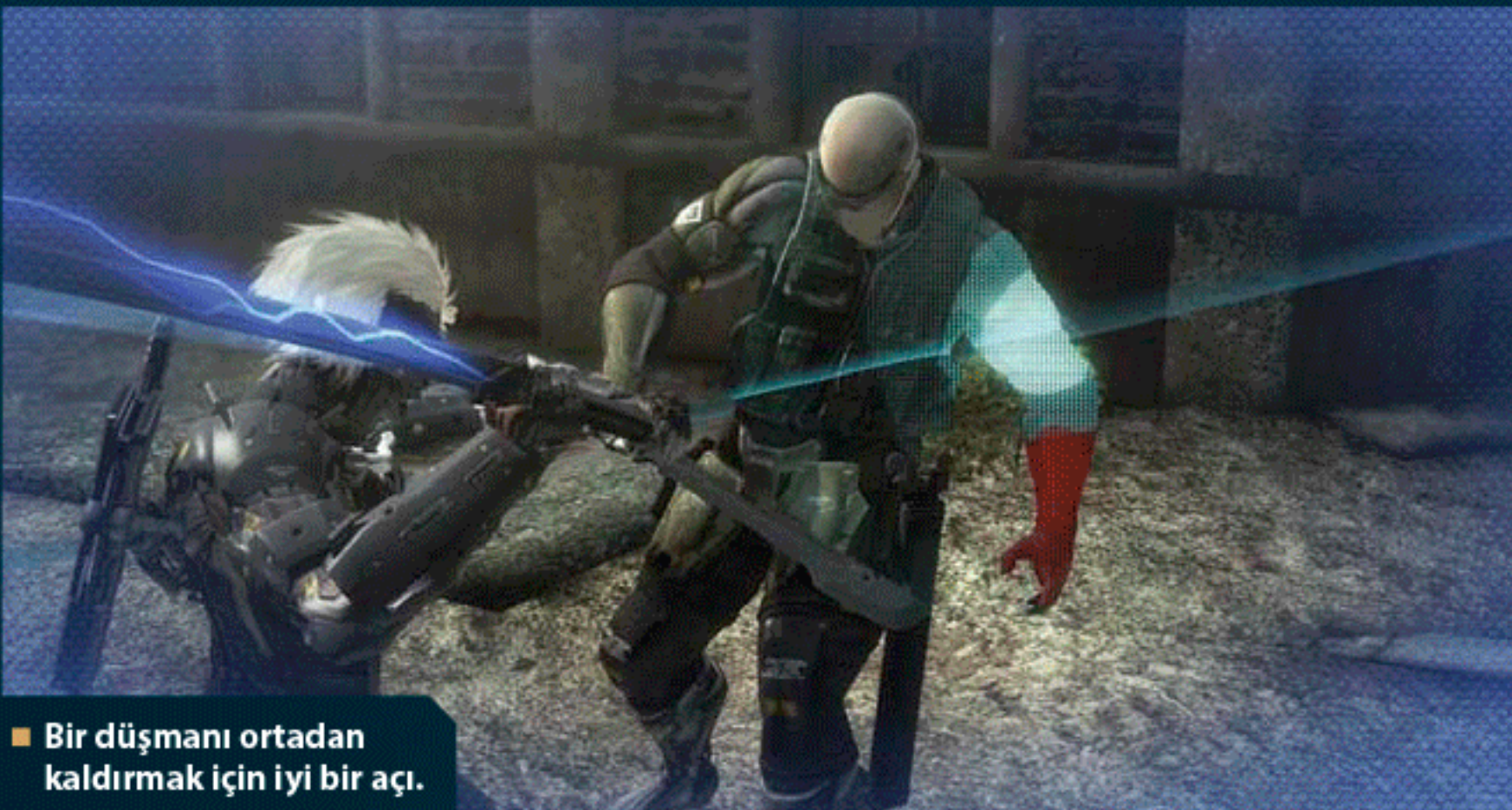
Bu çerez düşmanların ardından, iki ayaklı bir robot ortaya çıkıverdi ama ondan önce de birtakım Metal Gear Solid (MGS) esintileri gördüm. Tam anlamıyla bir aksiyon oyunu olsa da hala MGS'den gelen grafikler, ses efektleri ve oyun mekanikleri bulunmakta. Örneğin, işleri gizlilikle halledebileceğimize dair ipuçları olan bir alana geliyor ama burada hemen fark ediliyor ve aynen MGS'deki gibi bir "Alert" ibaresi ve sayaç beliriyor ekranda. Tüm düşmanlarınız sizin olduğunuz yere hücum ediyor, bir anda ortam çok tehlikeli hale geliyor.

İşte bu alanda bir anda beliren bir robot tam anlamıyla baş belası demektir zira saldırıları çok etkiliydi. Raiden'in saldırılarının yanında birtakım kaçış hareketleri de bulunuyor ve robotların saldırılarından kurtulmanın tek yolu da kaçmak. Açık verdiklerinde saldırıyor ve sersemlediklerinde de belirtilen tuşa basmaya çalışıyorsunuz. Burada yine göz dolduran bir saldırı animasyonu devreye giriyor, robot da enerjisinden bir hayli kaybediyor.

Görülen o ki oyunda daha sakin, daha güçsüz düşmanların bulunduğu alanlar ve ardından da büyük boss savaşları gelecek. Arada da bahsettiğim türde, dikkat etmezseniz canınıza okuyacak türden düşmanlar yer alacak.

LEVEL DVD'sinde bulabileceğiniz iki demoyu da izlemenizi tavsiye ediyorum zira bunlar, Revengeance'ın boss savaşlarını özetler nitelikte. Boss savaşlarının bayağı uzun süreceğini de yine bu videolara bakarak anlayabilirsiniz.

Alışmasını biraz zor bulduğum oyun, Bayonetta kadar esnek bir oyun değil ama en az onun kadar göz dolduruyor. Ara sahneler, animasyonlar ve anlatım gayet iyi. MGS fanatikleri sakın bu oyunu bir MGS oyunu olarak düşünmesin, hayal kırıklığına uğrarsınız sonra. ■ Tuna Şentuna



■ Bir düşmanı ortadan kaldırmak için iyi bir açı.



■ Karakterlerinize giydirdiğiniz her türlü ekipman, direkt olarak onun üzerinde gözüküyor ve hepsi de birbirinden detaylı.



TEST
ETTİK!

Yapım Sony Dağıtım Sony Tür Aksiyon Platform PS3
Çıkış Tarihi 13 Mart 2013 Web www.godofwar.com

God of War: Ascension

Herkes ne kadar acımasız...

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Gitmişim, seçmişim savaşçıyı, eline bir silah vermişim, ilk savaşıma çıkıyorum. Sanıyorum ki herkes benim gibi yarı çıplak (Zırhım yok, o açıdan.), herkes çömez. Fakat bir baktım, maşallah herkes silahları, büyüleri kuşanmış, ağızma ağızma vuruyor. Onlar vurdu, ben sinirlendim, onlar ezdi, ben hiddetlendim, "Cenâb-ı Rabbül Âlemin" dedim, attım gamepad'ı bir yere, kapadım PS3'ü! Uğraşamam hocam, işim var benim...

Sonra tabii ki görev bu, açtım geri. Şansıma bu defa benim gibi oyuna yeni adım atmış, iki tane kombuyu zar zor yapan üç tane oyuncu çıktı karşıma da şöyle bir kendime geldim. Hayır, bir de internet bağlantısı mı yavaş, sunucular mı yavaş, sanki saldırılarım zamanında isabet etmiyor gibiydi. Baktım böyle hayıflanarak olmayacak, aldım balyozumu elime, indim er meydanına, tanrıların isteklerini yerine getirmeyel!

Puan, her şeydir

Okuduğunuz ve okuyacağınız her şey God of War: Ascension'ın multiplayer betasını kapsıyor. Geçen ay betaya giriş yaptık LEVEL olarak ve kısıtlı özelliklerle de olsa, Ascension'ın multiplayer kısmının neler vaat ettiğini gözlerimizle gördük.

Oyunda dört tanrıdan bir tanesine bağlılık yemini edip onun özelliklerine sahip bir savaşçının kontrolünü alıyorsunuz. Daha önce de belirttiğimiz gibi bu tanrılar Ares, Hades, Zeus ve Poseidon. Betadaysa sadece Ares'i ve Zeus'u seçme şansımız vardı, ben de hemen atladım Ares'in sırtına. (Çok ayıp.)

Yine beta için sadece iki tane oyun modu bulunmaktaydı. Favor of the Gods ve Team Favor of the Gods. FotG, kısaca deathmatch modu demek, başına "team" gelince de ne olduğunuz anlamış olmalısınız. FotG'de küçük bir arenada, kıyasıya bir mücadele söz konusu. Arena küçük olduğu için kaçacak, dinlenecek bir yer yok. Betadaki arena pek hareketli de sayılmazdı; sadece zaman zaman arkadaki dikenler iniyor ve çalıştırılabilir

bir tuzak ortaya çıkıyordu, bir de arka planda turnuvayı yöneten Herkül, arada bir arenaya inip herkesi sersemleten mavi bir dalga yolluyordu. Amacımız çeşitli hareketler yaparak zaman bitmeden 8.000 puana ulaşmak. Rakiplerinizi öldürmek 600 puan örneğin. Bir rakibinize iki kişi girerken kazanacağınız puan 300. Birini arenanın dışına fırlatmak 200 puan, kırmızı küreler barındıran sandıkları açmak ise 400.

TFotG'deyse ünlü dev Polyphemus'un bulunduğu Desert of Lost Souls bölümünü test etme şansı yakaladım. Burada dörde dört bir mücadele söz konusu ve yine takım olarak 8.000 puanı yakalamak gerekiyor. FotG'ye göre puanlar burada çok daha az; her şey dörde bölünüyor, dolayısıyla puan toplamak için daha çok uğraşmak gerekiyor. Amaç ya belirtilen puanı yakalamak ya da koca devin gözüne büyüleri mızrağı saplamak. Bu mızrak maçın bir kısmında arenaya iniyor ve hangi takım bunu kapıp deve karşı kullanmayı başarır o direkt olarak maçı kazanıyor.

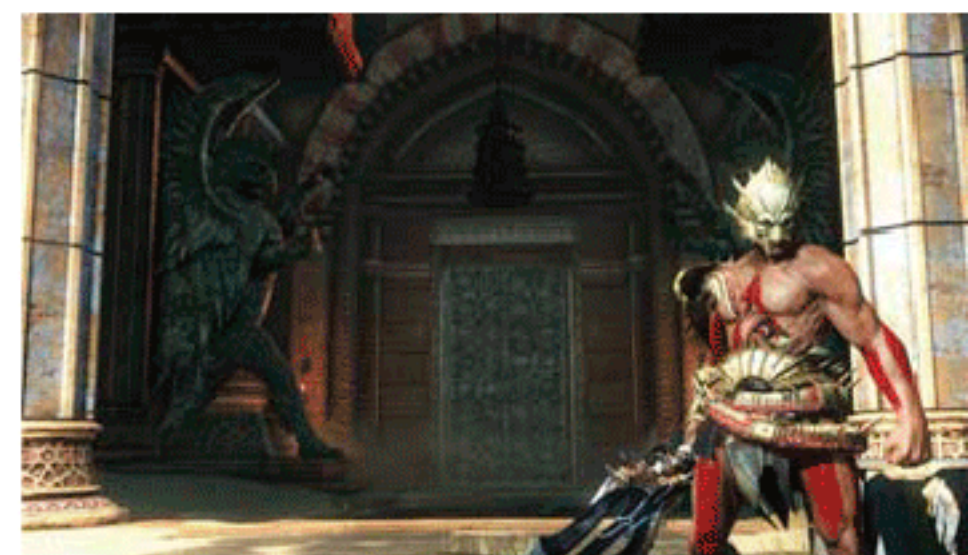
Bunlar az çok bildiğiniz şeylerdi ve o yüzden oynanışa gelemim. Kılıç veya balyoz kullanma imkânı sunulan betada kılıç daha hızlı, balyoz yavaş ama daha etkili bir kullanıma sahipti. Ben her ikisiyle de eşit miktarda oynadım sanırım ama balyozun sersemletici etkisi daha iyi olduğu için sanki onu daha çok beğendim. Karakterler sıradan komboların yanında L1'e ve Kare'ye veya Üçgen'e basarak çok işe yarayan bir özel saldırı ve R2'yle de büyü yapıyor. L2 de yine çok işe yarayan, eşya kullanımıyla birlikte kaçmayı sağlayan bir hareketi devreye sokuyor. Kombolar, saldırılardan kaçış ve tüm oyun mekaniği God of War'un aynısı. Tabii ki karşınızda gerçek rakipler olunca kombonuzun bir anda L1 + X ile savuşturulması ve çarkların ters dönmesi mümkün.

Her maç sonrasında tecrübe puanı kazanarak seviye atılıyor, seviye atlayarak kazandığımız token'larla da yeni büyülere, yeni eşyalara kavuşuyoruz. Silah ve zırhların açılması için de bazı konuların yerine getirilmesi gerekiyor. (10 tane kırmızı sandık aç gibi...)

Hiç de fena olmamış oyunun multiplayer kısmı; artık gözlerimle de gördükten sonra God of War: Ascension'ın her anlamda iyi bir oyun olacağından eminim. ■ Tuna Şentuna

Dört Tanrı

Bulunan dört tanrının her biri için bir karakter yaratmak ve bir maç için sıra beklerken bile karakterinizi değiştirmeniz mümkün. Bu sayede dört tanrı için, dört tane karakter yaratıp sıklıkça kolaylıkla karakterler arasında geçiş yapabileceksiniz.





Tansiyon Ölçer

NORMAL

Yapım Born Ready Games Dağıtım Born Ready Games Tür Aksiyon Platform PC
Çıkış Tarihi 24 Ocak 2013 Web www.strikesuitzero.com

Strike Suit Zero

Bitmeyen Robotek fantezisi

8

0'li yıllarda dünyayı kasıp kavuran Robotek macerasını hatırlar mısınız, bilmiyorum.

Yaşınız ona yetişmese bile en azından Voltran'ı hatırlarsınız diye umuyorum. İşte tüm bu savaş robotu fantezileri, Japon kardeşlerimizin hayattaki en büyük eğlencelerinden biridir.

Amerikalılar sürekli zombi öldürmeyi, İngilizler uzayda garip tüylü yaratıklarla savaşmayı, Ruslar nükleer atıklardan dolayı evrim geçirmiş acayip yaratıklar tarafından istila edilmeyi, Türkler sabah akşam televizyonda gelinlik ve evlenme programı seyretmeyi, Japon kardeşlerimiz de otomobilden, uçağa, bisikletten, çim biçme makinesine kadar her şeyle girebilen savaş robotları hayal etmeyi severler.

İşte Strike Suit Zero da bu akımın temsilcisi bir oyun olarak karşımızda duruyor. Kickstarter.com'da,

170.000 Dolarlık fonlamaya ulaşan oyun, nihayet son aşamasına ulaşmak üzere. Oyunu kısaca tanımlamak gerekirse dünya yörüngesinde gezegeni koruyan uzay birliği içindeki bir pilotu ve onun robota dönüşebilen minik avcı gemisini yönetiyoruz. Sonra ne mi oluyor? Çıkıyoruz uzaya, bir robot ve bir avcı gemisi olup önümüze çıkan her şeye ateş ediyoruz. Silah sesleri çok dolgun olduğu ve patlama efektleri de göz aldığı için elbette ki bu formül işe yarıyor ve sürekli ateş edecek yeni düşman arıyoruz. İşte bu tür oyunlara "space shooter" diyoruz.

Savaş robotu fantezisine de dokunmadan edemeyeceğim. 30 - 40 yıldır süregelen bu dipsiz fantezinin uğruna ne çizgi filmler, ne oyunlar yapıldı, saymak mümkün değil. Elbette ki en ünlüsü Robotek ve hatta şu yıllarda popüler olan Transformers da bu fantezinin ürünüdür. Ancak Robotek ve Voltran ekolünden gelen, transforme olan savaş robotları aslında teknik olarak robot değil, savaş aracıdır, içine de pilotlar binerler, robotu bu pilotlar yönetirler.

Transformers ekolünden gelen robotlar ise gerçekten robottur ve kendi zekâları, kendi düşünceleri vardır. Bağımsız hareket ederler. Ancak bunların hepsinin ortak yönü, başka bir araca dönüşebilmeleridir ki bu noktada Voltran'ı tek geçirim; hayal gücünde zirve yapmış bu çizgi filmde, robotlar birer aslana dönüşüyordu. Yuh artık! Japonlar utanma-



salar yılana, kaplumbağaya, muhabbet kuşuna ya da hamsiye dönüşebilen robotlar da yapacaklar diye uzun yıllar korku içinde yaşadım ama neyse ki onlar da "daha ileri gitmeyelim abi, aslan olayı zaten yeterince absürttü" diye kendi kendilerine engel oldular sanırım.

Neyse lafı uzatmayayım... Strike Suit Zero'da robotunuzu seçip savaşa başlıyorsunuz. Ana geminizden çıkıp o şerefsiz düşmanlara ateş ediyorsunuz. Sonra ana gemiye dönüp geminize yükseltmeler takıyorsunuz; motorunuzu, silahlarınızı, zırhınızı güçlendirip yine savaşa gidiyorsunuz. Grafikler güzel, oyun hızlı, sesler güzel, müzik güzel, ambiyans güzel... Space shooter severlerin hoşuna gidecek bir yapım olacağı benziyor. Ancak X serisi gibi çok derin simülasyon kıvamında uzay aksiyonu sevenleri tatmin etmeyecektir. Bunu da hatırlatmış olayım.

■ Cem Şancı





Yapım Mojang Dağıtım Mojang Tür Strateji Platform PC, Mac, iOS, Android
Çıkış Tarihi 2013 Web www.scrolls.com

Scrolls

Mojang'ın menüsünden sıradaki yemek

Minecraft'ın ortalığı hala dağıtıyor olmasını bir kenara bırakalım, bu ekipten gelebilecek -devasa pikseli bile olsa- her oyuna hoşgörülü yaklaşmayı huy edinebiliriz. Huy edinmekten falan bahsediyorum; adamlar sistem gereksinimiymiş, grafikmiş, sallamadan 2012 yılında kendilerince çok da güzel bir şey imza attılar ve sağlam da para kazandılar. Beklentileri yüksek tutmanın ne demek olduğunu, hatta hayal kırıklığının nasıl güzel (!) bir şey olduğunu biliyorum ama yine de Scrolls için net konuşmak henüz imkânsız. Yapımcılar, "risk" denilen şeyi hissediyorlar haliyle ve yeni oyunu sınıfta bırakmak henüz kimsenin harcı değil.

Magic: The Gathering ve benzeri kart oyunlarına bulaştınız mı, bilmiyorum ama niyetli varsa Scrolls öncesi Ertuğrul'u bir görsün bence. (Ertuğrul yoksa ortalıkta, buradan devam edelim hemen.) Oyunda hamleler bir altıgen etrafında yapılacak ve amaç bu ortamda ilerlerken karşı tarafın adamını kırmak, atağı kırdıktan sonra da rakibin beş toteminden üçünü yok etmek. Bunları yok etmek için kart sahibi olmak gerekecek ve bu kartları oynamak içinse güç sahibi olmamız şart. Kartların aralarında farklı güç gereksinimleri olacak ve her güç, farklı çeşit kart isteyecek; yani

herhangi bir yakın dövüşçüyü oyun alanına sokmak isterseniz, yeşil güce ihtiyacınız olacak örneğin ki bu da yeşil kartlardan birini ortaya koymak ve ona enerji sağlamak demek. Scrolls için "kart oyunu" demek yanlış olmaz ve gerçek hayatta hala bu tip oyunları oynayanlar, kart destesi satın almanın ne demek olduğunu bilirler. Scrolls'ta da böyle bir sistem var. Bir yerden sonra elinizdeki kart destesi size yetersiz gelirse desteyi geliştirmenin birkaç yolu olacak: Ya ömür boyu üyelik satın alıp gelen güncellemelerle elimizdeki desteleri yenileyecek ya da kazandığımız oyunlardan sonra paramızı biriktirerek bunları satın alabileceğiz. (İşin içinde "mikro ödeme" sistemi olursa iş karışabilir.) Her şeyi baştan ödemek mantıklı gibi sanki ama ilerleyen aylarda göreceğiz bunu da.

Oyun şimdilik özetle bu şekilde görünüyor. Mojang yine büyük kitlelere oynuyor gibi. Bu yıl içinde Scrolls'u gördüğümüz andan itibaren ben birkaç hafta ortadan kaybolabilirim, şimdiden söyleyeyim. Oyunun kötü olacağına dair pek bir öngörüm yok ama yine de zamanı gelince konuşmak en güzeli olacak. Mojang'ın nasıl büyüyeceğini görmek hepimiz için keyifli olacak, değil mi? ■ Ayça Zaman



Klasikler PS3'te ve mobile

Serinin en sevilen ve en popüler oyunu Grand Theft Auto: San Andreas, en nihayetinde PSN'e geldi! Tıpkı Xbox LIVE çıkışını yaptığı gibi Aralık ayında PSN üzerinden indirilebilir olarak 14.99\$ fiyatla satışa sunuldu. Toplam hacradığı alansa 4.2GB olarak belirtilmiş.

Oyun, Grand Theft Auto III'te olduğu gibi bir PS2 klasiği olarak PSN'in "PS2 Classics" bölümünde yerini alıyor ve grafik olarak herhangi bir şekilde güncellenmesi bulunmuyor. Ancak bu bile Grand Theft Auto: San Andreas'ı PS3 ekranlarında oynama keyfine engel değil.

Grand Theft Auto: San Andreas, PS3 platformuna gelmişken bir başka klasik olan Grand Theft Auto: Vice City de mobil platformlara adımını attı. 10. çıkış yılında iOS ve Android sistemler için yayınlanan Grand Theft Auto: Vice City, Apple mağazasında 8.99 TL, Android mağazasında 4.99 Dolar fiyat etiketleriyle satışta.

Grand Theft Auto V'e çok yakın olduğumuz şu aylarda nostalji yapmak için bu sefer mobil platformlarla yeniden capcanlı güneşe sahip müthiş bir tatil cenneti olan doğu sahiline dönebilir veya PS3 platformu ile batı yakasında yozlaşmış polislerin ve çete savaşlarının tam ortasına dalabilirsiniz. Keyifli oyunlar...



Spike VGA'dan GTA V'e ödül

Spike TV'nin düzenlediği ve oyun dünyasının en prestijli oyun ödüllerini dağıttığı Video Game Awards 2012 büyük bir coşkuyla son buldu.

Girdiği her kategoriden lider olarak çıkan Grand Theft Auto serisi, son olarak 2009 yılında "En İyi DLC" ve "En İyi Taşınabilir Oyun" kategorilerinde ödül kazanmıştı. Bu yıl "En Çok Beklenen Oyun" kategorisinde BioShock Infinite, South Park: The Stick of Truth, The Last of Us ve Tomb Raider gibi isimler Grand Theft Auto V'in rakibi olarak listelenmişti ancak hiçbirisi Grand Theft Auto'yu durduramadı.

Spike TV'nin yanı sıra geçtiğimiz aylarda düzenlenen Golden Joystick Ödüllerinde de "En Çok Beklenen Oyun" dalında ödülün sahibi Grand Theft Auto V olmuştu. Daha çıkmadan, sadece adıyla ilk iki ödülünü alan Grand Theft Auto V'in, çıkışını yaptıktan sonraysa tüm rekorları altüst edeceğine şüphe yok.

Bizler için Grand Theft Auto yılı başladı! Yeni yılda huzur, mutluluk ve Grand Theft Auto V ile bol bol eğlenceli dakikalar diliyoruz!

BIO SHOCK

INFINITE

★ SONSUZ AMERİKAN RÜYASI ★

NASA kime ait, bir söyleyin. ABD. Peki, uçan şehirler ve tüm o fantastik öğeleri birçok filmde rahatça resmedebilen Hollywood kimin? ABD'nin.

Şimdi bir düşünün, acaba, bir ihtimal, Ay'a insan yollamayı başaran, her tarafa uydu atmaya bilen, gezegenler keşfeden NASA, havada asılı durabilen şehirler kurabilmenin formülünü bulmuş olmasın?! (Dalga geçtiğimi anlayamayacak bir kitle olduğu için şurada uyarı yapmam gerekti maalesef.)

Evet, böyle bir şey olduğu yok; en azından bildiğimiz kadarıyla! Ne var ki Ken Levine ve ekibi, şehirleri havaya asmanın bir yolunu bulmuş bile: Bilgisayar. Bilgisayar yardımıyla, Paint'te şehirler çizip bunları "3D artist" adındaki havalı insanlara vererek onların (3D artistlerin?) sanal âlemde gerçeğe (?) dönüşmesini sağlamış durumda Irrational Games ve bu başarılarına da bir isim takmışlar... BioShock Infinite! (Vurucu bir müzikle gelen oyun logosu.)

BioShock Infinite bir FPS ve bu oyunda karşımıza çıkan adamları vuruyoruz. Olay bu kadar net ve ben 1990'lı yılların oyun dergisi yazarıyım. Bakın, devam edeyim o tarzda, nasıl sıkılacaksınız. BioShock Infinite, oyunculara sınırsız eğlencenin kapılarını aralamaya hazırlanıyor. (Şablon cümleler...) BioShock Infinite'de havada uçan şehirlerde büyük bir maceraya çıkacağız. (Atıyor; sadece bir tane şehir var.) Oyunda birçok silah bulunacak. (Müthiş önemsiz bir detay...) BioShock Infinite'de bu silahları düşmanlarımızı vurmak için kullanacağız ve bu sırada büyü güçlerinden de yararlanacağız. (Silahı başka ne için kullanacaktık?) Oyundaki amacımız, yolunu kaybetmiş bir kızı kurtarmak. (Yolunu falan

kaybettiği de yok; bir kız ortadan kaybolmaya görsün, hemen "yolunu kaybetmiş!") BioShock Infinite, tüm FPS türünü seven oyunculara, renkli grafikleriyle de hitap edecek gibi duruyor. (30. kez BioShock Infinite dedi farkındaysanız...)

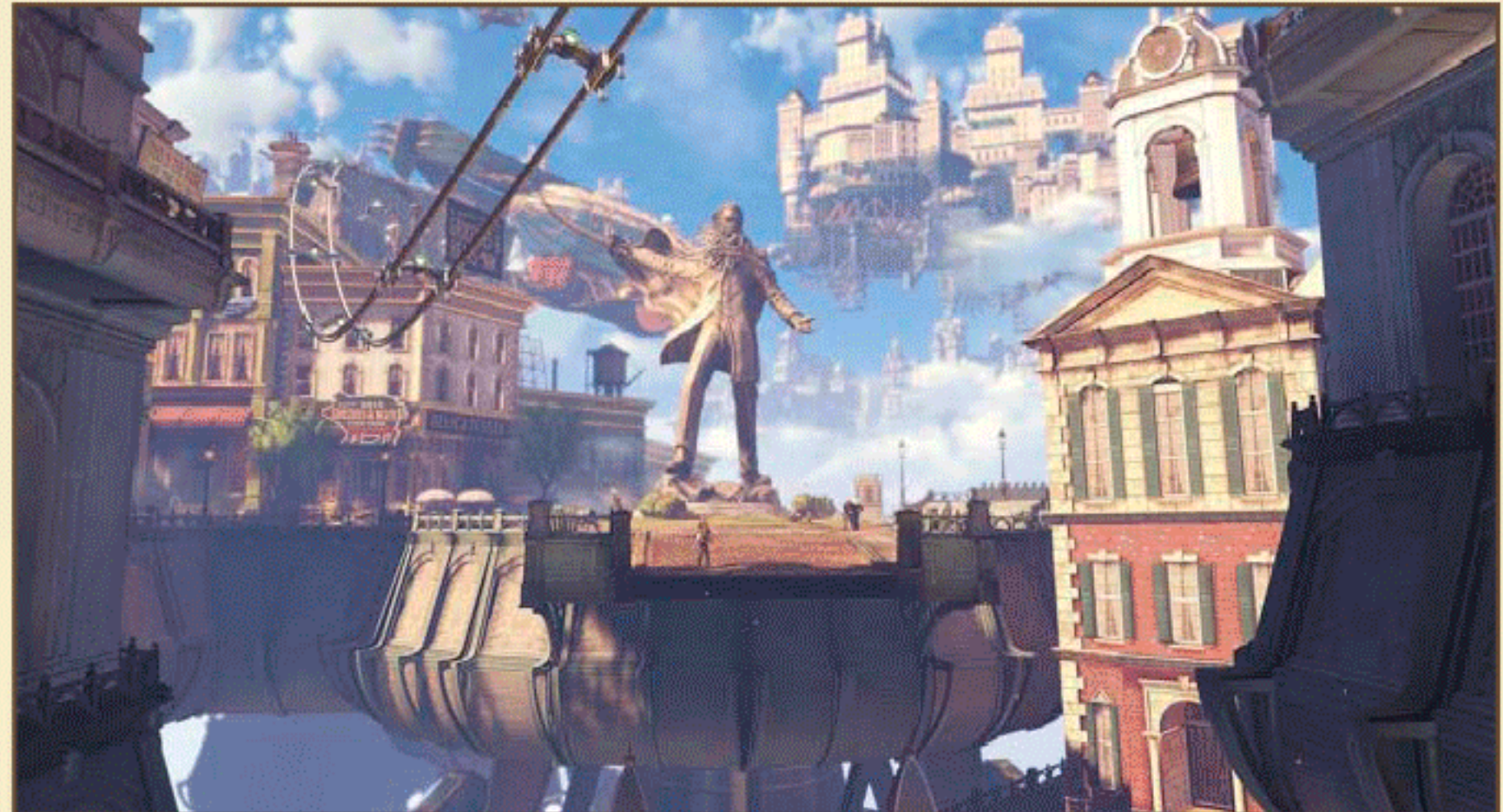
Düşünün ki bir dönem böyle yazılarla geçti. Fakat devir değişti, ben değiştim, Irrational Games değişti ve BioShock da bir seviye ileri taşındı. (Nasıl saçma bağladım konuyu...) Ken Levine'e gelen sorulardan bir tanesi, BioShock Infinite'in devamının gelip gelmeyeceğiyle ilgiliydi. Ken Levine şöyle bir cevap verdi: "Aslında Infinite de çaktırmadan BioShock serisinin devam oyunu görevini üstleniyor." Yani demek istiyor ki, "Oraya, oyunun sonuna üç yazmadık belki ama bu bir devam oyunu." (Senaryo anlamında değil, karıştırmayalım.) Bunu da söylüyorum çünkü BioShock oyuncuları serinin bambaşka bir yöne saptığını

düşünmesin, BioShock oyuncuları serinin yepyeni bir oyunla, çok büyük yenilikler ve türün, oyun kavramının tanımını baştan yaratacak değişikliklerle gelecek olduğunu tahayyül etmesin. BioShock neredeyse bildiğiniz BioShock, sadece her şey havada. Ayrıca bir de kız var, adı Elizabeth. Biz de sessiz, sedasız bir karakter değil, bayağı adı sanı belli, duyguları ve geçmişi olan bir kahramanız. Bir de uçan kocaman bir kuş var. Ölülerini kaldıran bir kadın, kocaman elleri olan bir yarı robot ve...

Bu oyun farklı, bu oyun çok güzel arkadaşlar; söylemedi demeyin.

"Sabır taşı olsa çatlar" demişlerdi, inanmadık

Size bu oyunun ertelendiği haberini verdiğimizize





Yapım Irrational Games
Dağıtım 2K Games
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 26 Mart 2013
Web www.bioshockinfinite.com



Posterlerden gördüğünüz üzere, Comstock neredeyse tanrı mertebesine ulaşmış.



› inanıyorum. (Haberleri de ben yazıyorum ama o kadar da şahane bir hafızam yok maalesef.) Vermediyse de şunu bilmelisiniz ki oyun tam bir ay ertelendi. Bunun nedeni olarak da oyunun biraz daha makyaja maruz kalması gerektiği söyleniyor ama ben pek inanmadım; kesin bir pazarlama politikasıdır ya da maddi anlamda bir sorun çıkmıştır. Neyse, geç olsun da güç olmasın; zaten tonla oyun birikti, varsın Mart olsun çıkış tarihi.

Oyun Mart ayında piyasaya çıktıktan sonra da gerçekten çok eğleneceğiz çünkü yayımlanan yeni oyun videolarından gördüğümüz kadarıyla her şey gerçekten çok iyi olmuşa benziyor.

Oyunun başlangıcından alalım. Kahramanımız Booker DeWitt ve tanımadığımız, kürek çeken bir adam ve bir kadın, hep birlikte, yağmurlu ve asla su üzerinde olunmaması gereken bir havada, uyduruk bir kayıkla seyahat ediyoruz. Kadınla adam aralarında bir şeyler konuşuyorlar, bunları gayet iyi duyuyoruz lakin havadan, sudan işte... Booker da bir kutuyu açıyor, içeriğinde bir silah da olmak üzere birtakım nesnelere cebine koyuyor. Kayık ilerledikçe bir bakıyoruz ki bir deniz fenerine yaklaşmışız. Kayık iskeleye yaklaşıyor, Booker iniyor, zeki olan diğer iki kişi inmeden bizi uğurluyor ve kendimize dikkat etmemizi buyuruyor. Sanki onlar demese dikkat etmeyeceğiz! Zaten ıslanıyoruz her dakika...

Booker birilerinin onu karşılayacağını düşünmüş olsa da kimse onu karşılamıyor ve deniz fenerine doğru ilerliyor, bu sırada da kontrol artık bize geçmiş oluyor çoktan. Deniz fenerinin merdivenlerini bir bir tırmanan Booker, bir şeylerin ters gittiğini de anlıyor zira ortalık biraz dağınık. Çok geçmeden de bir katta, bir adamın bir sandalyeye bağlanıp öldürülmüş olduğuna şahit oluyor. Booker, "Aman tanrım!" gibi Amerikanvari

birkaç laf edip deniz fenerinin tepesine ulaşıyor.

Üç tane çan karşılıyor onu. (Ufak çanlar.) Bunların üzerinde çeşitli semboller de var ve evet, Booker'ın kutudan alıp cebine koyduğu bir kâğıtta da o çanların çalınma sırası yazıyordu. Booker çanları uygun dizide çalıyor, yukarıdan kırmızı ışıklar vuruyor ve en üst katın tam merkezinde bir koltuk beliriyor. Ben olsam oturmam o koltuğa ama Booker oturuyor ve... Columbia'ya hoş geldiniz dostlarımız!

Adalar üzerinde bir sahil

Columbia, Rapture'a oranla çok daha büyük, çok daha esnek ve çok daha "güneşli" bir bölge. Columbia, tam olarak nasıl uçtuğu belli olmayan, nereye gittiği, neden inşa edildikten sonra kontrolden çıktığı bir sır olan, uçan bir şehir.

Rapture'da hatırlarsınız, denizin altında oldu-

ğumuz için güneşliğinden bihaberdik. Oldukça kasvetliydi ortamlar, şehir yıkılmış olmasa bile iç karartıcıymış, belli. Columbia ise bundan çok farklı; güneşe daha yakınız, hava bulutlu bile olsa bulutların üzerine çıkması mümkün şehrin. Her yer ışıl ışıl, güneş resmen insanın içini ısındırıyor.

Columbia büyük bir şehir ama uçan bir disk de değil. (Diskdünya okuyun!) Şehir parça parça uçan adalardan oluşuyor; Columbia bir adalar bütünü. Bu adalar arasında geçiş yapmanın yolu da aslında bir hayli tehlikeli bir biçimde düzenlenmiş. En ufak hatanızda aşağıya düşmeniz gayet olası.

Şöyle ki adalar arasında çeşitli raylar bulunuyor ve bu raylara bir kanca atarak ulaşabiliyorsunuz. Gayet heyecanlı bir seyahat biçimi ama normal yaşantınızı sürerken, "Haydi ben kaçtım." deyip kancayı raya atarak uzaklaşmak da bir aca-



Booker'ın büyü fıskırtan, sol eli... Aynen BioShock'ta olduğu gibi, büyüler ile mermileri birbirine karıştırabileceğiz ve yaptığımız büyülere göre Booker'ın ellerindeki detaylar değişecek.

Büyük ihtimalle burada bir patlama söz konusu ama sağdaki iki adamın, "F&@# this, I'm flying away..." diyerek olay mahallini terk ediyor gibi gözüküp geçemeyeceğim.

1912'de Booker'ın daha teknolojik bir silah taşımaması da beklenemezdi zaten. Mekanik düşmanlara karşı zayıf kalan bu tabanca, etten kemikten düşmanlara karşı yine de işe yarıyor.



yip. Ya o gün kolum ağrıyorsa, ya rayı tutturamazsam, ya kancam bozmuşsa?!

Normal hayatını süren insanların bu rayları kullanım şekli gayet sakın ve düzenli ama biz oyunda, bu rayları her türlü stratejimizi geliştirmek için kullanacağız. Ulaşım için sık sık başvuracağımız raylar, aynı zamanda düşmanlarımızı haberleri olmadan öldürmek için de çokça işimize yarayacağına benziyor. Bir adadan diğerine geçerken raya atlayacak, rayın bitiminde de zıplayıp düşmanımızın üstüne çörekleneyeceğiz veya indiğimiz yerde kocaman bir Handyman mi var; gerisin geri bir başka raya atlayıp orayı terk etmek de mümkün. (Handyman'ın Hulk gibi çok yüksek yerlere zıplayabildiğini söylesem?) Bazı raylar bizi yakın mesafelerde seyahat ettirecek, bazılarıysa çok daha uzun yolculukları işaret edecek. Oyunun bazı kısımlarında, bu uzun seyahatlerde silahlı çatışmalara gireceğimiz de gösterilmiş durumda. Daha da kötüsü, zaman zaman raylardan raylara

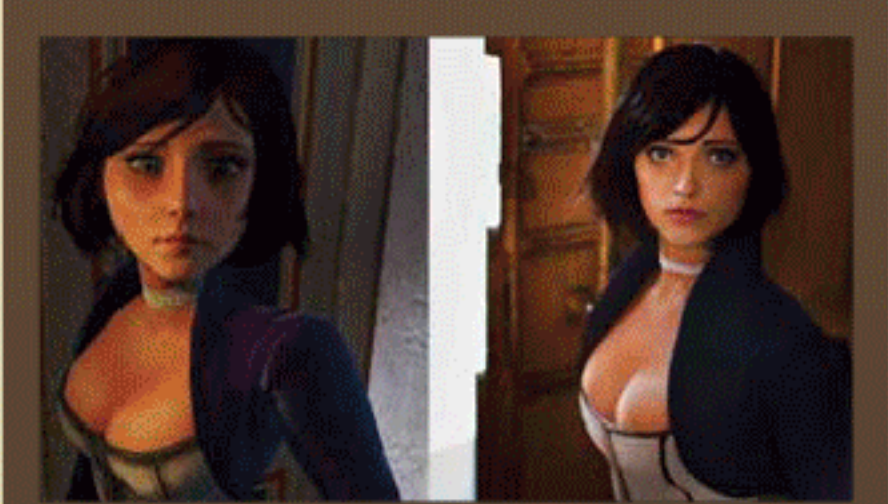
atlamamız ve bu sırada aşağı düşmemek için de dua etmemiz gerekecek.

Bu raylar sayesinde birçok farklı bölgeyi de ziyaret edebileceğiz. Bir yere gideceğiz, bakacağız ki insanlar alışveriş yapıyor, bir panayırın tadını çıkarıyorlar. Bir başka yere uğrayacağız, bir anne kızına sesleniyor olacak. "Plajdan çok uzaklaşma, aşağı düşersin!" (Plajı havaya yaparsan böyle olur.) Rapture'in aksine, Columbia çok daha renkli ve normal insanların, kendi hayatlarını daha normal bir şekilde sürdürdüğü bir ortam. (Oyunun ilerleyen kısımlarında her şeyin sarpasacağından eminiz.)

Comstock'un izinden

Columbia'ya gelme amacımız çok net: Elizabeth adındaki büyük "gözlü" kızı alıp götürmek. Elizabeth zavallım, yıllardır bir yapının içerisinde kapalı tutulan, dünyadan bihaber bir kızcağız. Onu kim, niye tutuyor, bilmiyoruz ama kaçırılmasına

Anna Moleva



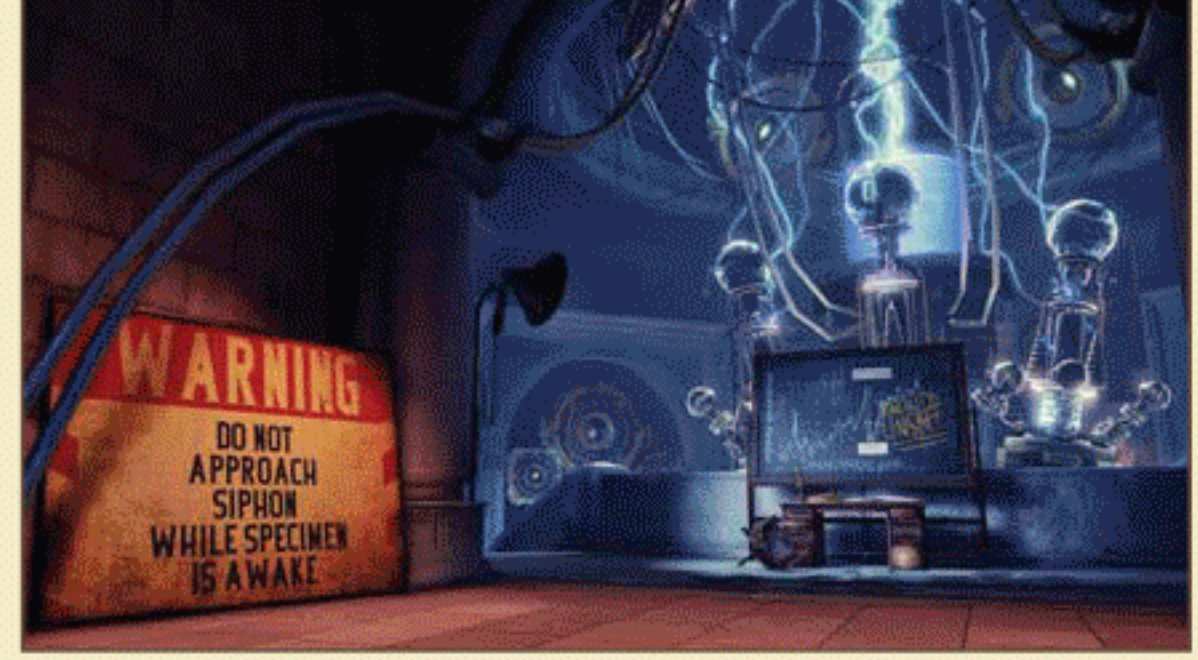
BioShock Infinite açıklandıktan ve Elizabeth karakteri iyicene herkes tarafından tanındıktan sonra, 2011'in Eylül ayında bir Rus hanimefendisi, Anna "Ormeli" Moleva, Elizabeth cosplay'iyle sosyal medyaya attı kendini. Atış o atış, ardından tüm BioShock Infinite hayranları ve oyunun yapımcısı Ken Levine dâhil herkes kadının peşine düştü zira kendisi Elizabeth'e fazlasıyla benziyor ve hatta daha iyisi bile olabilecek kadar iyi görünüyordu. Ken Levine, Anna Moleva ile yaptığı görüşmeler sonucunda bir anlaşmaya vardı ve onu oyunun resmi yüzü olarak kullanmaya karar verdi. Oyunun tanıtımlarında gerçek bir yüz olarak çalışmaya başlayan Anna, Ken'i o kadar etkiledi ki hatta, oyundaki Elizabeth modeli ufak değişikliklerle Anna'ya daha çok benzetildi. Anna Moleva'ya buradan sevgilerimizi yolluyoruz; her ne kadar bizi duyamayacak olsa da...

izin verilmeyecek kadar da değerli bir tutsak.

Biz Elizabeth'in peşine düşmeden önce bir şey dikkatimizi çekiyor; Columbia'nın her tarafı bir adamın posterleriyle dolu. O adamın adı Comstock ve kendisi, Columbia'nın her anlamda lideri. Hem ruhani anlamda insanları kontrol altına almış durumda, hem de maddi olarak halk ona borçlu. Comstock, milliyetçiliği bir din haline getirmiş. Columbia'nın dünyanın kurtarıcısı görevinde olduğunu vurguluyor ve her şeyin en



■ Siper olmayan yerde siper yaratma görevi Elizabeth'in...



iyisinin Columbia'da var olduğunun, herkesin de bunun devamlılığı için çalışması gerektiğinin propagandasını yapıyor. "Founder"lar Columbia'nın kurucuları, Columbia'nın gerçeği. Vox Populi ise isyancılar, Columbia'yı Founder'ların elinden almak isteyenler. Bu BioShock dilindeyse şu demek: "İlk iki BioShock'ta kafayı yemiş halk ile Big Daddy'ler birbirine giriyordu ya; burada da aynı olacak." Oyun boyunca Founder'lar ile Vox Populi arasında bir çekişme göreceğiz. Bundan zaman zaman istifade edeceğiz, zaman zaman da çatışmanın ortasında kalıp birkaç kurşunu da biz yiyeceğiz.

Son 12 yıldır tutsak kalan ve dünyayı unutmuş olan Elizabeth'e geri dönelim. Oyunun hemen başlarında, pek de uğraşmadan Elizabeth'i kurtarıyoruz ve bundan hoşlanmayan herkes de peşimize düşüyor. Elizabeth oyun boyunca bizle olacak gibi gözüküyor. (Yer yer yine kaçırılıp kaybolması olası.) Bizimle birlikte olması hem senaryo açısından önemli bir karar, hem de oynanış açısından. Elizabeth çelimsiz bir genç

kız gibi gözükse de oyun boyunca bize birçok yardımı olacak. Örneğin, cephanemiz bittiğinde bize cephane sağlayacak, sağlığımız azaldığında bizi iyileştirmeye uğraşacak ve çeşitli yerlerde zaman yırtıklarını bularak burada yer alan nesnelere kullanımımıza sokacak. Ayrıca yeni gelen bilgiler neticesinde, Elizabeth'in bir "spawn point" olarak işlemesi de söz konusu. Öldüğümüz zaman Elizabeth'in olduğu yerde yeniden hayata döneceğiz ve düşmanlarımızın da sağlıklarının bir kısmını toparladığına şahit olacağız.

Elizabeth'in kullanıma sokabildiği zaman yırtıkları, önemli bir mevzu. Booker'ın kendi silahları ve "Vigor" adındaki mistik güçleri olsa da Elizabeth'in bize sunduğu güzellikleri de görmezden gelemez. Çoğu zaman, özellikle büyük savaşlarda birkaç tane zaman yırtığı olacak savaş meydanında ancak Elizabeth bunlardan sadece bir tanesini zaman içerisinden çekip alabilecek. Tercihinizi bir silahtan yana mı kullanacaksınız, sağlık paketinden mi, yoksa düşmanlarınıza fırlattığınızda büyük bir patlama yaratacak bir

varilden yana mı? Oyun boyunca bu zaman yırtıklarına bolca rastlayacağımızı düşünüyor ve bunları sahip olduğumuz silahlar ve büyü güçleri ile birleştirmenin de çok faydasını göreceğimize inanıyoruz.

Ateş etmeyi öğrenmek

Elizabeth'i kurtarmadan önce, oyunu nasıl oynayacağımıza değiniliyor ama Irrational Games burada da sıkıcı bir tutorial kısmı yaratmak yerine, olayı opsiyonel ve eğlenceli bir şekilde getirmiş. Oyunun hemen başlarında bir panayıra rastlıyor ve burada tezgâh açmış satıcılardan bazılarını uğrayarak çeşitli konularda denemeler yapabiliyoruz. Örneğin, bir tanesinde nasıl ateş edeceğimizi öğrenmek için hedeflere ateş ediyor, başarılı olursak da para kazanıyoruz.

Daha sonra Elizabeth geliyor yanımıza ve dünyayı ilk defa gören gözlerle, heyecanlı davranışlar sergiliyor. Çok geçmiyor ki "Songbird" adındaki dev kuş peşimize düşmesin...

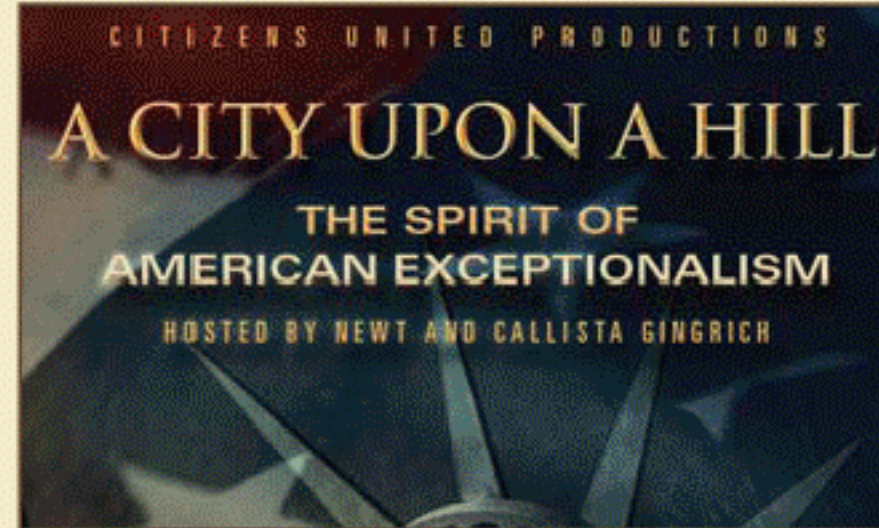
Songbird'den daha önce bahsetmiştik. BioS-

Atmosferi Beğendiyseniz...

Yoğun bir şekilde American Exceptionalism felsefesinden etkilenen BioShock Infinite'in kurgusu sizi cezbettiyse aşağıdaki konuları gözden geçirerek kendinizi oyuna hazırlayabilirsiniz.



■ **Araştırın: American Exceptionalism**
"Amerikan İdealleri" olarak mı çevirmek lazım bunu, tam emin olmasam da 1800'lerin sonlarında patlak veren bu konu, BioShock Infinite'in de temelini oluşturuyor. ABD'nin diğer ülkelerden daha farklı olduğunu ve demokrasi ve özgürlüğü tüm dünyaya yayma görevini sahiplendiğini belirten bu ilkeler bütünü, içinde bulunduğumuz dönemde işlevini yitirmiş olduğunu kanıtlaya da oyunun hangi temeller üzerine kurulduğunu anlamanızda faydalı olacaktır.



■ **İzleyin: A City Upon a Hill**
Yine Amerikan İdealleri'ni konu eden bir belgesel... Yoğun bir şekilde Amerikan propagandası yapılıyor elbette ki zira Amerikan İdealleri konusu, ABD'nin "farklı bir ülke" olması tezinden çıkıp "Amerika en iyidir, olması gerektir!" tezine bürünmüştür. Lakin BioShock Infinite'te de milliyetçilik, en az Amerikan İdealleri konusu kadar saplantılı bir konu haline gelmiş ve Columbia'nın dini konumuna geçmiştir. Dolayısıyla bu bağlantıyı anlamak için bu filme bir göz atabilirsiniz.



■ **Oynayın: Dishonored**
Ellerinizi, aklınızı hazırlamak, neyle karşılaşacağınızı önceden kestirmek için bu oyunu oynamanızı tavsiye ediyorum. Dishonored tek kelimeyle BioShock Infinite'in "daha önceden çıkmış hali" olarak tanımlanabilir. Oyunu kötülemek için söylemiyorum; Dishonored gerçekten çok eğlenceli bir oyun ama pek orijinal bir tarafı da yok. Bu demek değil ki BioShock Infinite de orijinal değil; aksine Dishonored'ın bizzat yoğun bir şekilde esinlendiği oyun BioShock'ın ta kendisi...



hock Infinite ilk defa açıklandığında Songbird de hemen bu açıklamaya eşlik etmişti. Bu kocaman kuş, Elizabeth'i ilk kurtardığımız anda bize zor anlar yaşıyor ve halen oyunun ilerleyen kısımlarında nasıl bir performans sergileyeceğini bilmiyoruz. Songbird'ün ölümsüz olması can sıkıcı

rınızı bir bir vuruyorsunuz. Murder of Crows'un ileriki seviyelerindeyse görüyoruz ki bu büyüyle ölen her düşman bir karga mayınına dönüşüyor, üstüne basan bir başka düşman patlayıp gidiyor.

Bir başka güç, Bucking Bronco, düşmanlarınızı bir anda havaya fırlatan ve bir süre orada asılı kal-

dönüyor. Bu gücün sonraki seviyesinde de insanları birbirine düşürebilme özelliği kazanıyoruz.

Açıklanan son Vigor, yani Shock Jockey kısaca düşmanlarınızı elektrik gücüyle kızartmanıza olanak tanıyan bir saldırı Vigor'u. Bu güç aynı zamanda bazı makineleri de çalıştırabildiği için hikâyede ilerlerken de kullanmak gerekebiliyor. Aynen BioShock'ta olduğu gibi, Shock Jockey'yi su birikintilerine yollayarak düşmanlarımızın olduğu yerde dans etmelerini sağlayabileceğiz.

Yine aynen BioShock'ta olduğu gibi, silahlarımızı ve Vigor'larımızı çeşitli makinelerde güçlendirebileceğiz. Silahlar daha standart alanlarda güçlenecek; en fazla daha çok hasar vermelerini, daha hızlı çalışmalarını sağlayacağız. Vigor'lar ise bahsettiğim farklı özellikleri kazanabilecek. (Bu arada Vigor'ları kullanmak için Eve yerine "Salt" adında bir güç birimi getirilmiş. Vigor'larımızı kullanabilmek için Salt'a ihtiyaç duyacağız.) ▶

Size saydıran bir taret mi var? Ya da Motorized Patriot canınızı mı sıkıyor? Basın Possession'ı, izleyin makineler nasıl birbirine dönüyor.

fakat en azından onu geri püskürtebiliyoruz.

Songbird dışında ne tipte can sıkıcı düşmanların peşimizde olduğunu "Mahşerin Dört Atlısı" başlığı altında inceledik. Bu düşmanların yanındaysa halktan insanların bize sürekli karşı koyduğunu göreceğiz. Onlara karşı olan savaşımızda silahlarımız ve büyü güçlerimiz esas olacak.

Booker yanında sadece iki tane silah taşıyabilecek, üçüncü bir silahı almak isterseniz, bir tanesinden feragat etmeniz gerekecek. (Güzel düşünce.) Bunun yanında da BioShock'ın Plasmid'lerinin, yerini Vigor'lara bıraktığını görüyoruz. Vigor'lar aynen Plasmid'ler gibi işliyor ve kahramanımıza birçok enteresan güç sağlıyor.

"Devil's Kiss" adındaki gücü oyunun hemen başlarında kazanıyoruz. Düşmanlarımızı ateşe verebilmemizi sağlayan bu güç, aynı zamanda alev kapanları oluşturmamıza da yarıyor. İleriki seviyelerde Devil's Kiss ile kocaman ateş topları atabiliyoruz ve bunu yaparken Booker'ın elleri de yanıp tutuşuyor.

Murder of Crows, Dishonored'ın fareleri gibi birçok karga çağırmamıza olanak tanıyor. Düşmanlarınız sizi unutup bu kargalarla itişmeye başlıyor ve bu sırada siz de ya kaçıyor ya da silahlarınızla savunmasız hale gelmiş olan düşmanla-

malarına neden olan bir enerji yolluyor. Bundan sonra da o düşmanlarınızla nasıl ilgilenirseniz ilgilenin...

Possession, ilk aşamada sadece makineleri birbirine düşüren bir güç. Size saydıran bir taret mi var? Ya da Motorized Patriot canınızı mı sıkıyor? Basın Possession'ı, izleyin makineler nasıl birbirine

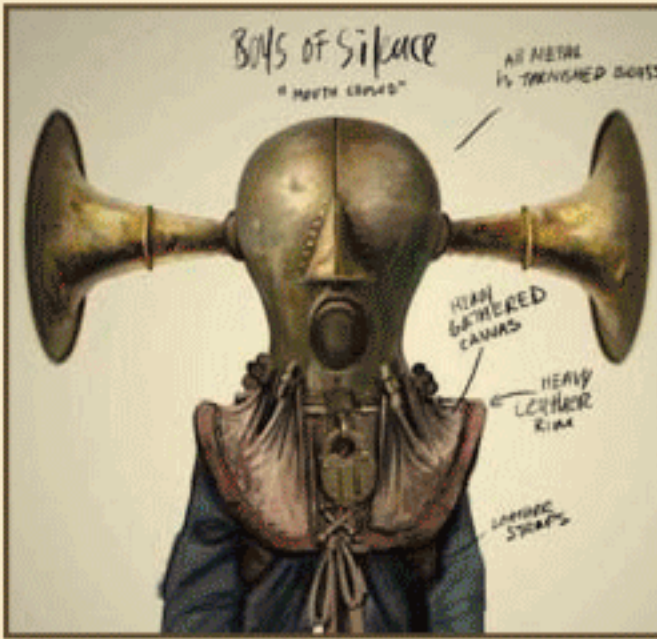


Elizabeth son görevini yerine getiriyor...



Mahşerin Dört Atlısı

Birçok sıradan düşmanın bulunacağı oyunda, kimi düşmanlarla karşılaşacaksınız ki onları bir daha hiç görmek istemeyeceksiniz. Irrational Games'in Mart ayından beri tanıtımını yaptığı en ünlü ve en belalı dört düşman şu şekilde sıralanıyor.



Boys of Silence

Columbia'nın görmeyen gözleri... Kulakları huniden oluşan cüceleri... Farklı olduklarını bilmeyen, sessizliğin çığlıkları... Onlar Boys of Silence ve onları gördüğünüz yerde bir durup düşünmek isteyeceksiniz. Gerçekten bu düşmanlar birer güvenlik kamerası görevi görüyor: Sizi gördükleri yerde... Siz de kafanızı sallayarak okuyorsunuz; demin söyledim daha körler diye. Sizi görmüyorlar ama o huniler sayesinde çıt çıkarsanız bile duyuyorlar. Dolayısıyla ya eğilip yanlarından geçmelisiniz ya da ciyak ciyak ötmelerini göze alıp onlara ve çağırdıkları devriyelere karşı mücadele vereceksiniz. Boys of Silence'in mahalleden adam toplamaktan öte, kendi saldırı güçlerine sahip olup olmadıklarını pek anlayamadım; bir de öyle bir güçleri varsa hiç bulaşmayacağız demektir.



Motorized Patriot

George Washington'ı hiç böyle görmemişsinizdir eminim ki. Zaten "Motorized Patriot" adındaki bu garip "şey", Washington'ın çok kötü bir kopyasından öte değil. Arkasında çarklar, sizi gördüğü yerde elindeki makineli tüfeği ("Mitralyöz" denir bu denli büyüğüne.) çalıştırmaya başlıyor ve kurşunlar sizi delip geçerken o arkasına bile bakmıyor. Arkasına bakmaması aslında bundan değil; Motorized Patriot biraz ağır hareket eden ve sağıyla soluyla pek ilgilenemeyen bir karakter. Dolayısıyla onu ortadan kaldırmak için hemen arkasına geçip sırtında yer alan çarkları vurarak onu kısa yoldan etkisiz hale getirebiliyorsunuz. Bayağı tavsiye veriyorum dikkatinizi çekerim lakin oyunu oynamadım ama sağ olsun Irrational Games, daha oyun çıkmadan tüm detayları bizimle paylaşmaktan geri kalmıyor.



Siren

Buna RPG dilinde "Necromancer", halk arasındaysa "öcü" deniyor, bilginize. Siren bana elbette ki direkt olarak Borderlands'i hatırlattı fakat bir baktım ki o Siren ile buradaki arasında hiçbir alaka yok. Left 4 Dead 2'nin "Witch"ine benzettiğim Siren, pek dürtülmemesi gereken düşmanlar arasında sağlam bir yere sahip lakin sanıyorum ki biz istesek de, istemesek de karşımıza çıkıp asabımızı bozacak. Siren kısaca şunu yapıyor; ölüleri diriltip üstünüze salıyor. Şayet ki hizmetkârlarıyla uğraşıp Siren'i es geçerseniz, ölümünüz de çok yakın oluyor zira yaşayan ölülerin sayısı çoğalıyor da çoğalıyor. Yapmanız gereken, Siren'a çalışmak ve hizmetkârlarını boş vermek.

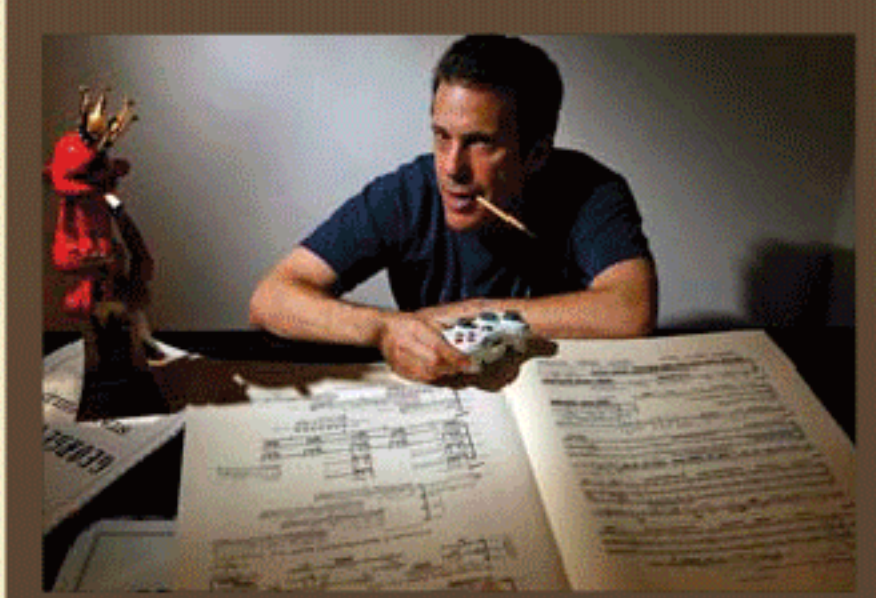


Handyman

"Her işe koşarım abi!" anlamını taşıyor isminde kendisi ama ona bu ismi veren, devasa ellere sahip olması olabilir mi acaba? İlk bakışta bir robota benzeyen Handyman, şu saydığım dörtlü içerisinde en fazla can sıkacak olana benziyor zira kendisi büyük, kendisi güçlü, kendisi deli. Handyman kocaman ellere sahip ve aslında bir robot da sayılmaz; garip işlemlerden geçen insanlar robotlaştırılmış ve Columbia'nın askerleri haline gelmiş. Handyman'lerin tam merkezinde bir kalp bulunuyor ve tahminimce o kalbe saydırarak bu devasa düşmandan kurtulabileceğiz. Handyman'ler çok bencil olduklarından, sizinle birlikte çevredeki her şeye karşı savaş açıyor ve dost, düşman dinlemeden eline geçirdiği canlıları size fırlatabiliyor. Korkunç...



Müzikal yaklaşım



Geçtiğimiz ay Ken Levine'in Reddit'te verdiği röportajdan öğrendiğimiz üzere, oyunun müzikleri geri dönüyor. (Habercinin ne yazacağına bilemediği bir an.) Oyunun müzikleri değil, ilk iki oyunda bizi mükemmel bestelerle buluşturan Garry Schyman, üçüncü oyun olan BioShock Infinite'in de müziklerinden sorumlu olacak. İlk iki oyundan bir hayli farklı bir tarzda müziklerle bizi buluşturacak olan Schyman, farklı ama aynı estetiği sağlayacak melodilerle geliyor. Kısa bir beste de yine geçtiğimiz ay YouTube'da dinleyicilerle buluştuk lakin basılı formatta olduğumuz için fonda bu müziği veremiyoruz maalesef. (Oyunun müziklerine de oyunun Premium veya Ultimate Songbird Edition'larından birini satın alarak kavuşabileceğinizi hatırlatalım.)

Daha önce açıklanan Nostrum'ların yerini de Gear almış durumda. (Nostrum'lar, sınırsız sayıda kullanılacak, karakterinize kaybolmayan özellikler veren paketlerdi ama bu konsept daha sonra değiştirildi.) Aynı anda dört tanesini kullanabileceğiniz bu pasif yetenekler, Booker'ın çeşitli özellikler kazanmasını sağlayacak. Açıklanan 10 tane Gear'dan Bull Rush, Booker'ın koşarak birisine vurmasıyla, düşmanın yere kapaklanmasını sağlıyor. Betrayer, Possession ile kafası karıştırılmış bir düşmanın öldükten sonra alev topuna dönüşüp patlamasına neden oluyor ve böylece çevredeki düşmanlar da zarar görmüş oluyor. Oyunun özellikle gizli yerlerinde bulunabilecek olan ve hikâyeyi anlatan Audio-Log'ları dinleyerek para kazanmanın yolu da "Extra! Extra!" adlı Gear'dan geçiyor. Handyman'lere karşı daha çok hasar verebilmemizi sağlayan Handyman Nemesis, Fleet Fleet ile birlikte kullanılabilir zira Fleet Fleet, Booker'ın kaçma hareketlerinde yavaşlamasını engelliyor ve Handyman'ler de kaçılması gereken düşmanlar arasında, en üst sırada olabilir. Sağlığımızı toparlayacak abur cuburları yedikten sonra hızlanmamıza olanak tanıyacak olan Gear'ın adı Sugar Rush, raylarda daha kontrollü ilerlememizi sağlayan Gear'ın adıysa Throttle Control. Son üç Gear arasında



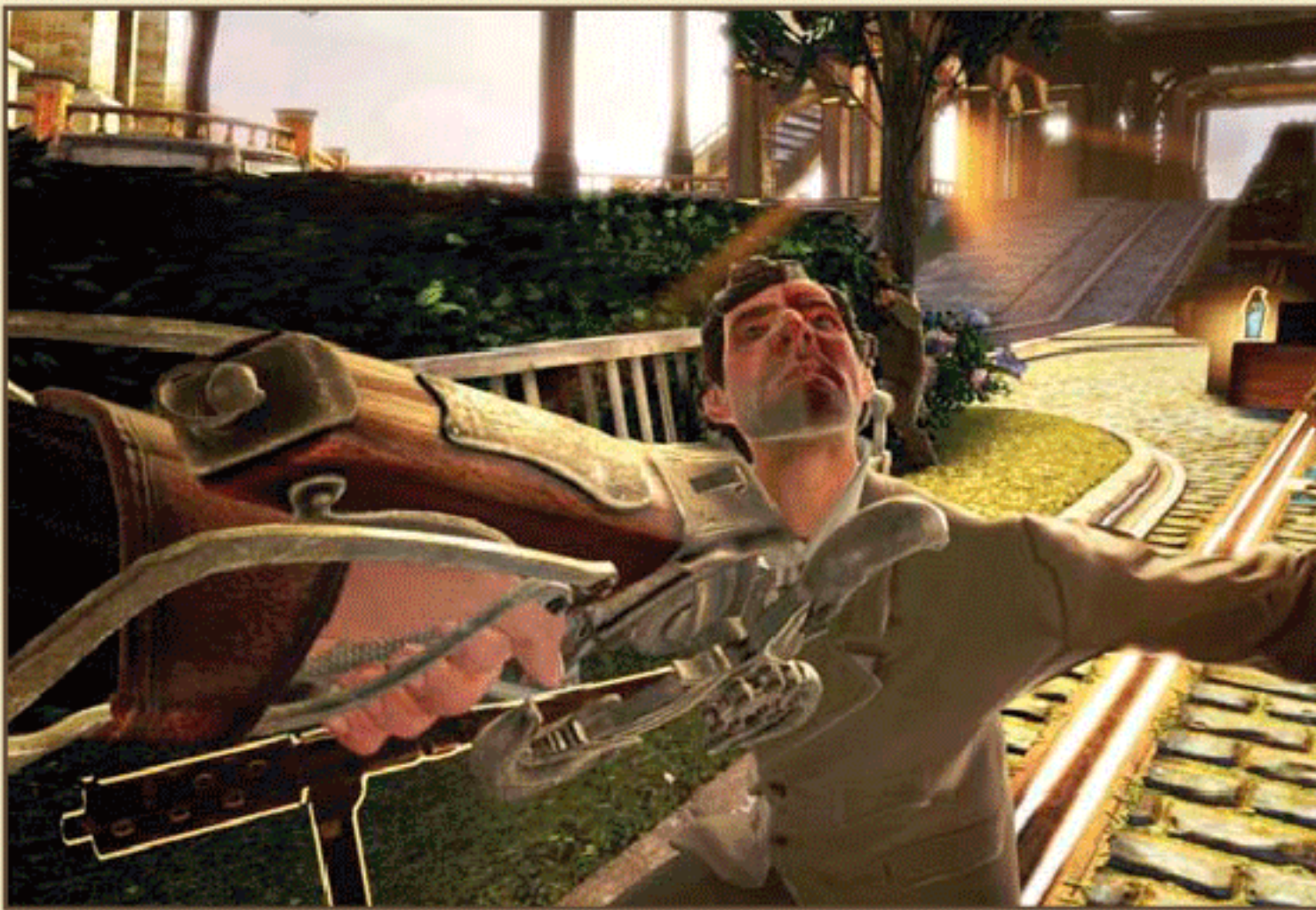
da yakındaki düşmanlara elektrik yollayacak olan Shock Jacket, raylara atladığınızda silahınızın otomatik olarak şarjörünün dolmasını sağlayan Sky-Line Reloader ve raylardan atladığınızda düşmanlarınızı geri püskürtecek olan Newton's Law bulunuyor.

Gear'larla ilgili önemli bir konu daha var ki tüm Gear'lar belirli bölgelere takılabiliyor. Shock Jacket'ı üstünüze giyiyorsunuz örneğin, Newton's Law ise bacaklarınıza takılıyor. Bir başka bacağa takılan Gear bulduğunuzda, bir öncekini çıkarmanız gerekecek anlayacağınız.

Hareket, berekettir

Dishonored'ı oynayanlar bilirler; bir düşmanı veya bir düşman grubunu ortadan kaldırmanın çok çeşitli yolları vardı. BioShock Infinite de aynı bu şekilde işleyecek. Betrayer adlı Gear sayesinde patlamasına neden olduğunuz bir düşmanın yanına, bir raya atlayıp hızla gidecek, Newton's Law adlı Gear'ı taktığınız için indiğinizde yanmakta olan düşmanlarınızı geri püskürtecek, Buckingham ile onları havalandırıp makineli tüfeğinizle tarayabileceksiniz. İlk iki BioShock'a göre çok daha hızlı ve eğlenceli savaşlar bizi bekliyor, haberiniz olsun.

Ne yalan söyleyeyim, "Dishonored" adında bir oyun dünyada olmasaydı, BioShock Infinite çıktığı saniye üstüne atlayacak kadar heyecan duyardım ama Dishonored bu heyecanımın bir kısmını aldı. Bu elbette ki oyunun çok iyi olacağı gerçeğini değiştirmiyor, elbette ki alıp keyifle oynayacağız lakin şu anlattığım konular arasında, Columbia dışında size hangi konu orijinal geldi? Evet, bu konuda biraz "alışıldık" bir oyun olacak BioShock Infinite fakat bu, büyük ve eğlenceli bir maceraya çıkacağımız gerçeğini değiştirmiyor. Bekle bizi Elizabeth, seni kurtaracağız! ■ **Tuna Şentuna**



■ Kancanızı ulaşım aracı olmaktan öte amaçlar için de kullanabiliyorsunuz sanırım.

Ertuğrul Süngü

ROLE

PLAYING

GÜNLÜKLERİ

İnsanlar selam. Bir ayı daha geride bıraktık ama geride bırakırken çok da önemli bir eseri kazandık... Belki herkesin haberi yoktur ki buna "suç" derler (?) ama pek sevgili Kayra Keri Küpçü arkadaşım, uzun süredir üzerinde çalıştığı kitabını sonunda piyasaya çıkardı. İstanbul'un ve Türkiye'nin en önemli fuarlarından bir tanesi olan İstanbul Kitap Fuarı'nda görücüye çıkan "Çizgilerin Gücü Adına" adlı eser, Kayra'nın bizzat etkinliğe katılarak imzalı kitaplarını dağıtmasıyla günümüz dünyasına merhaba dedi. Bu yeni kitap ne diye merak edenlerdenseniz ki artık ayıp (!), birazdan okuyacağınız röportajla tam olarak neyle karşı karşıya kalacağınızı öğreneceksiniz. İzninizle önce ben ufak bir giriş yapayım zira kendisini yıllardır tanıdığım Kayra insanının bu güzide kitabını yakından inceledim... Karşımızda bulunan eser, Kayra'nın da belirttiği üzere aslında tam bir kaynakça. Evet, belki akademik bir çalışmadan çok uzak ama özellikle bir dönemin çocuklarına harika bir "selam" olmuş bence. Fakat daha da önemlisi, artık değişen çocuk kanalı konsepti ve pek tabii ki beraberinde getirdiği yenilikler ile günümüz çocuklarının eskiden bizlerin ne şekilde çizgi filmler izlediğimize dair harika bilgiler edinmelerini sağlayan bir eser. Belki şu anda bulunan çizgi filmler çok daha revaçta ama yine de bir dönemi, özellikle de her şeyin başladığı noktayı bilmeden girilen tüketim çılgınlığı için harika bir eser Çizgilerin Gücü Adına. Hele bir de okumayan bir ülkenin çocukları için çok daha önemli bir kaynak. Artık sürekli isimleri unutulmuş çizgi filmler, çizgi film karakterleri ve daha da

önemlisi tam olarak ne zaman yayımlandıkları ve ne zaman ülkemiz televizyonlarında boy gösterdiklerine dair çok kapsamlı bilgiler, sanıyorum "boşa konuşmaları" geride bırakacak ve kütüphanenizin rafına uzandığınız anda elinize geçecek bilgilerle çok daha "gerçek" bir hal alacak... Efendim, ben çok konuştum, asıl konuşması gereken insana paslıyorum şimdi sizleri; bakalım o ne diyecek kitabı ve kitabın bulunduğu nokta hakkında...

Ertuğrul Süngü: Kayra selam. Bu sefer arayı çok açmamıza gerek kalmadan yine ağırlıyorum seni Role Playing Günlükleri sayfalarında, hoş geldin... Ben kabaca bir giriş yaptım kendimce ama sen söyle, neden böyle bir eserle karşımıza çıktın? Daha önceden hesapladığın bir proje

miydi, yoksa zamanla konu hakkındaki açığı mı gördün?

Kayra Keri Küpçü: Hoş bulduk, çok teşekkür ederim canım arkadaşım. Bu proje, ilk olarak 2010 yılı sonlarında aklıma dank etti. Bunun sebebi de her 80 dönemi çocuğunun sohbet ortamında bir şekilde konunun dönüp dolaşıp çizgi filmlere dokunması. Heyecanlı ve özlem dolu sohbetler genellikle, "Ya bir çizgi film vardı, hani kolunu çıkarıp ateş eden. Neydi adı?" gibi yerlerde tıkanıp kalıyordu. Bunun dışında çok çizgi film izlemiş ve hemen hepsini hatırlayan biri olarak bu gibi acil durumlarda arkadaşlarım beni arayıp sorarlardı "Bu neydi?" diye. Hal ve durum böyle olunca, madem bu kadar



hatırlıyorum, madem bu kadar kişi eski çizgilere özlem duyuyor; o zaman ben de hepsini bir arada toplamaya çalışayım istedim. Yani sonuç olarak konu hakkında bazı internet sitelerindeki dağınık olarak yer alan yazılar dışında, çok büyük bir açık olduğu belliydi. Sonrasında da bu fikir aklıma geldi ve hayata geçti. Sevin Okyay'ın da dediği gibi, Türk televizyonculuk tarihi için de bir ilk oldu.

ES: 400 taneden fazla eserden ve harcanan 250 saatten bahsediyoruz... Araştırma ve yazma süreci nasıl gelişti, biraz bilgi verir misin? Biz de ona göre girişelim böyle bir projeye.

KKK: Projeye önce bir indeks oluşturarak başladım. Kasım 2010'da çalışmalara başladım fakat Aralık ayında askere gitmemle birlikte proje yarım kaldı. O zamana kadar aklıma gelen her çizgi filmi indeks olarak listeledim. Sonrasında kütüphanelerden, eski gazetelerden ve televizyon dergilerinden faydalanarak 2000 yılı öncesinde hangi çizgi filmler yayınlanmış, bunları araştırmaya başladım. İstanbul'da yaşıyor olmak, bu arşivlere ulaşmak açısından avantaj oldu doğrusu çünkü bildiğim kadarıyla Ankara hariç bir tek İstanbul'da var bu eski gazete - dergi arşivlerinin olduğu kütüphaneler. Bunun dışında teknolojiyi de kullanarak çizgi filmlerin videolarını, resimlerini ve orijinal bilgilerini uzunca süre araştırdım. Araştırma ve yazma süreci senin de dediğin gibi 250 saat civarında bir vakit aldı ama buna değdiğini düşünüyorum.

ES: Kitap piyasaya çıkmalı iki ay oldu. Geçen sürede nasıl tepkiler aldın? "Bu çizgi filmi nasıl unutursunuz!" gibi tepkiler geldi mi misal? Ya da tam tersine, "Aaa, onu da unutmamışsınız!" gibilerinden?

KKK: Aslında kitabın önsözünde de belirttiğim gibi, unutmamış olduğum çizgi filmler olmuş olabilir. Marvel bile kendi karakter ansiklopedisini oluştururken kendi karakterlerini unutabiliyor, benim gözümde kaçmış olması çok normal lakin oluşturduğum indeks sonrasında çizgi film sever birkaç arkadaşım listeyi gönderdiğimde onların da bana hatırlattığı çizgi filmler oldu tabii ki. Buna rağmen genel tepkiler "400'den fazla çizgi film var mıymış yahu?" veya "Okudukça hatırlıyorum, gözlerim doldu." şeklinde oluyor. İnsanlar, unuttukları bilgileri ve karakterleri hatırladıkça yüzlerinde çok belirgin bir gülümseme oluşuyor.

Sonuçta sen de bilirsin ki o çizgi film karakterleri, bizim çocukluğumuzda arkadaşlarımız veya kahramanlarımızdı. Bu kitabı okuyan herkes, o eski günlere dönüp güzel anıları hatırlayabiliyor, unuttukları arkadaşlarına yeniden kavuşabiliyor.

ES: Son olarak ne umdun, ne buldun? İnsanların gelen tepkisi ne yönde? Bir de kitap çıktıktan sonra "Ah, ulan şunu da eklesem harika olurdu!" dediğin bir nokta var mı?

KKK: Doğrusunu söylemek gerekirse karşılaştığım okuyuculardan beklediğim tepkileri aldım. Hep hüzünlü bir tebessüm ve eski günlerin özlemi ile karşılaştım. Benim istediğim de okuyucuda bu duyguları yaşatabilmektir. Bunu başardığım için de mutluyum sonuç olarak. Kitabın basım sürecinin hemen öncesinde bile kitaba eklediğim şeyler oldu ancak şu anda "Ah, şunu unuttum!" gibi bir düşünce içerisinde değilim. Az önce de söylediğim gibi, unutmamış olduğum çizgi filmler olabilir ancak bir sonraki baskıda bu eksikleri de tamamlayabilirim diye düşünüyorum.

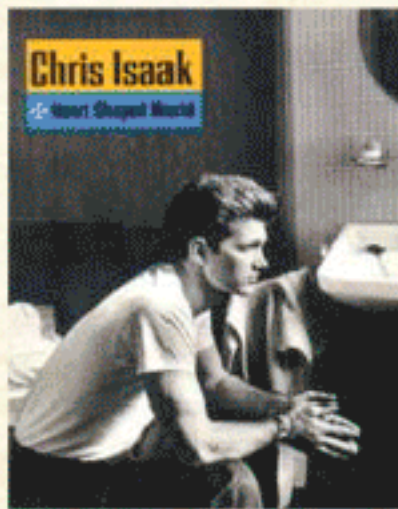
Son olarak da kitapta emeği geçen çizer arkadaşlarıma çok teşekkür etmek istiyorum. Kolektif bir iş oldu ve eminim ki 80'lerde ve 90'larda çocuk olan herkes kendinden bir şeyler bulacaktır.

Kendisine böyle bir eser ürettiğinden dolayı ne kadar teşekkür etsem az aslında. Malumunuz, gerçekten günümüz için çok büyük bir açık vardı konu hakkında. Tek bir kitapla harika kaynakça yaratan Kayra, aynı zamanda bir zamanların çocuklarının bir araya gelmesine de vesile olmuş durumda. Şimdiden birçok insan sanal ortamda, sadece Çizgilerin Gücü Adına başlığı altında bile küçükken yaşadıkları anıları paylaşmaya başlamış durumdadır. Pek tabii ki herkesin söyleyecek bir şeyi var; ne de olsa biz, bir dönemin 06:30'da kalkıp televizyon başına geçen nesliyiz...

■ www.twitter.com/ErtugrulSungu



Volkan KORKMAZ



Ne dinledim

Chris Isaak ~ Heart Shaped World
Vallahi yine açtım, yine dinledim. Yalanım yok sevgili okur... Aslında bir yandan da adını duymayanların duymasını istedim. Kendisi ilk olarak 1984 yılında dikkat çeken bir bünye. Silvertone ile başladığı müzik kariyerine, 1988 yapımı ve Babanın Metresi isimli filmde aldığı rolle aktörlüğü de ekledi. Sahneye

çıktığı günden bu yana, gitarının üst kısmına baştan savma bir şekilde yazılı duran adıyla dikkat çeken sanatçı, günümüzde HIM isimli grubun cover'ladığı Wicked Game şarkısının esas sahibi. Toplamda 11 adet stüdyo albümüne sahip olan sanatçı, bir dönem Amerika'sının yaşayan yüzü olma özelliğine de sahip.



Ne okudum

Star Wars: Darth Vader and the Ghost Prison

Geçen bir yıllık sürede en çok dikkatimi çeken konulardan bir tanesi, Star Wars dünyasının eskisi kadar ilgi çekmemesi oldu. Belki de ben yanılıyordum ama yine de kötümser düşünmeye devam ederek kendisi için elimden geleni yapacağım. İşte size hem seriye yakışır,

hem de Dart Vader'ı harika bir şekilde anlatacak farklı bir seri... İmparator Palpatine'in galaksinin başına geçmesinin ardından ilk mezunlarını veren subay taburunun hikayesini anlatan seri, inanılmaz bir - iki spesifik noktayı gözler önüne serdiği gibi, aynı zamanda dönemi harika bir şekilde yansıtıyor. Entrika, hırs, güç ve gerçekler...



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

İnceleme

Kısır bir ayda bile sürüyle oyun...

Oyun dünyasında Aralık ayının kısır geçmesine alıştık artık ama böylesine bir ayda bile oynayacak sürüyle oyun bulduk kendimize. Belki çok büyük yapımlar çıkmadı karşımıza ama birbirinden eğlenceli oyunlar oynadık. İşte örnekler... Mount & Blade ve War of the Roses ile başlayan kılıç kalkan serüvenine yeni

bir halka, Chivalry: Medieval Warfare eklendi, Ertuğrul'a pasladık. Ayça'nın konsol versiyonunu incelediği Assassin's Creed III'ün PC versiyonu geldi, Tuna'ya emanet ettik. MOBA türünde bir Orta Dünya oyunu, Guardians of Middle-earth için kod geldi, türün hastası Ayça'ya gönderdik. Buyurun size 29 oyun incelemesi...



62

Assassin's Creed III

Serinin yeni oyununu Ayça'dan sonra bir de Tuna'dan dinleyin.



64

Wonderbook: Book of Spells

Televizyonun karşısında Harry Potter rolüne bürünmenin en kolay yolu...



70

LEGO The Lord of the Rings

Şok! Şok! Şok! J. R. R. Tolkien hayranı Emre'den aylar sonra ilk inceleme!

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

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

Guardians of Middle-earth

The Hobbit'i izledik, aldığımız gazla konsolun başına geçtik ve...

66



Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Tür Aksiyon / Adventure
Platform PC
Web assassinscreed.ubi.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Assassin's Creed III



Karların içinden, azgın denizlere...

Ayça'nın tanıtıp sunduğu, sizin keyifle okuduğunuz, sayfalar süren Assassin's Creed III macerasının PC ayağı da bana kaldı çünkü ofise gelen DVD'leri ilk ben kaptım, Ayça'yı da merdivenden ittim, kafası çatladı. (Tekrar geçmiş olsun.)

Bunu yapmış olmamın nedeni elbette ki ofise gelen konsol versiyonunu Ayça'nın ele geçirmiş olması ve benim de merakla beklediğim bu oyunu bir türlü oynayamamış olmam. "O kadar oyun oynuyorsun, gözün doysun bel!" dediğini duyar gibiyim Ayça ama biliyorsun ki aza tamah eden, çoğu bilemez. (O ne demek bilmiyorum.)

Velhasıl kelimeler, Assassin's Creed III'ün PC ayağı, konsol versiyonlarından biraz daha geç olsa da çıktı ve nihayet oyunu PC'de de tatma fırsatımız oldu. Bakın bakalım oyunda ne var, ne yok...

Neden öyle bakıyorsun Connor?

Ayça'nın da bahsettiği üzere (Her şeyi Ayça'nın üzerinden anlatacağım!) Ezio artık tarihe karıştı ve yeni bir kahramanımız var; adı da Connor. (Annesi İngiliz, babası Amerikan yerlisi...) Daha önce Roma ve İstanbul gibi yerlerde geçen Assassin's Creed, bu defa Amerika'nın göbeğine taşıyor bizi ve bu da Amerikan halkını çok mutlu etmiş benziyor zira kendileri Amerika'dan başka yerler olduğu düşüncesiyle pek barışık olmadıkları için diğer ülkelerde geçen oyunları biraz "kopuk" buluyormuş. (Böyle bir yazı okudum da...)

Connor'ı çocukluğundan alıp nasıl bir assassin olduğuna kadar götürüyoruz ve bu yolculuk bir hayli de uzun sürüyor. Sonra da klasik, bildiğiniz Assassin's Creed aksiyonu başlıyor. Bu sırada da Desmond bir yandan Animus'un içinde dolanmaya devam ediyor. Desmond da son oyunda gelişim göstermiş ve daha yetenekli bir karakter haline gelmiş ama yine de arka planda elbette ki.

Oyun üç alanda geçiyor: Boston, New York ve bunların arasında kalan Frontier. Boston ve New York'u genel olarak görevleri gerçekleştirdiğimiz yerler ve Frontier'ı da kendi borumuzu

%100 Senkron

Oyunu %100'de tamamlamak için her şeyi çok dikkatli yapmanın yanında, oyunun sunduğu her şeyi de yapmanız gerekiyor. Bunlardan bir tanesi de çeşitli kullüplere katılıp bunların sunduğu görevleri yerine getirmek. Örneğin, Boston Brawlers sizi yumruk yumruğa dövüşe davet ederken, Frontiersman de Frontier'da çeşitli şeyleri yapmanızı istiyor.

öztürdüğümüz, serbest bir alan olarak kullanıyoruz.

Şimdi görev mevzusu, beni ne kadar tatmin etti, bundan bahsetmek istiyorum. Bir kere tam senkronizasyon yakalamak için getirilen gereksinimler artık iyiden iyiye garip bir hal almış; eskiden oyunun farklı mekaniklerini kullanmamız için getirilmiş olan bu özellikler, artık sadece olayları zorlaştırmak için oraya konmuş izlenimi yaratıyor. Senkronizasyon konusu halen opsiyona dayalı olduğu için o konuyu es geçebilirsiniz lakin ben görevleri de maalesef pek beğenmedim. Aslında ortada Frontier adında bir olgu olmasaydı yine daha olumlu bakabilirdim ama Frontier'da oyunun asıl sunmak istediklerini kullanabildiğimiz için görevler daha sık kalmış. Genellikle birisinden bilgi al, sonra birisinin peşine düş ve

Alternatif

Assassin's Creed: Revelations
Dishonored
Red Dead Redemption



Denizlerin fatihi

Şimdiye kadar herhangi bir Assassin's Creed oyununda yer alan en eğlenceli ve en farklı yan görev dizisi sanırım Assassin's Creed III'te bulunuyor. Bir şekilde Master and Commander'ın dijital dünyada hayat bulmuş hali imajı veren "Naval Missions", bizi bir geminin kaptanı yapıyor ve aldığımız çeşitli görevlerde, birtakım deniz muharebelerine katılıyoruz.

Görevleri almak için çeşitli Harbormaster'lara uğruyor ve görevleri haritadan seçiyoruz. Her görevde dikkat edilmesi gereken farklı yan görevler de yer alıyor. Örneğin, bir görevde müttefiklerinizin %50'den daha fazla hasar almamasını sağlarken aynı zamanda onlardan daha fazla gemiyi batırmaya çalışıyoruz. Gemimiz Aquila geliştirilebiliyor lakin görevlerden alınınızın akıyla çıkabilmek için bazı noktalara dikkat etmeniz lazım. "Swivel Gun" adı verilen silahla gidip de gemileri patlatmaya uğraşmamalısınız; onu mayın temizlemek, küçük gemileri patlatmak veya gemilerin bazı kısımlarını yok etmek için kullanmalısınız. Geminizin her iki tarafında da güçlü toplarınız olduğunu bilin. Bir tarafın yeniden doldurulması, gemiyi döndürmekten daha uzun sürdüğü için geminin iki

tarafını da kullanmaya bakın; bunun için de geminizi ilerletirken zikzaklar çizin. Özellikle kalelerden yapılan havan topu saldırılarına karşı dikkatli olun ve geminizi kalelere yaklaştırmaya bakın. Sahip olduğunuz ekibin uyarılarına dikkat edin; gelen saldırılardan zamanında kaçabilmek için hızınızı düşürün ve geminizi döndürmeye bakın. Ve son olarak, büyük gemilerle karşılaştığınızda elinizde ne var, ne yok hepsini kullanın, hiç çekinmeyin.



onu öldürmeye çalış formülüyle kurulmuş olan görevler, seriye ileriye taşıyacak yapıda değil.

Frontier'da ise hayvan avlamak esas. Her şeyi bırakıp ayıların, kurtların, geyiklerin peşinden gidebilirsiniz. Peki, bunu niye yapmak isteyeceksiniz? Elbette ki materyal toplamak için. Revelations'da karşımıza çıkan "bomba yapımı" işi burada iyicene garip bir hal almış ve artık kendi yemeğinizi bile kendiniz pişirebiliyorsunuz. Materyal toplama işi gerçekten bambaşka bir dünya, çok detaylı ama bir o kadar da oyunun genelinden uzak. Üstelik zar zor ele geçirdiğiniz eşyaları dükkânlardan, pek de pahalı olmayan bir fiyata satın alabildiğinizi görünce bu işi hepten bırakmanız geliyor.

Hayvan avlamanın yanında, Boston'da ve New York'ta çeşitli bölgeleri İngiliz hegemonyasından veya eşkiyalardan kurtarmak da ana senaryoyu bir kenara bırakıp yapabileceğiniz işlerden bir tanesi. Bu yan görevler haritada belirtiliyor ama bazılarını sadece çevrede dolaşarak buluyorsunuz. Neticesinde de kendinize bir çekirge bir assassin sağlıyorsunuz. Kendinize daha iyi eşyalar sağlamak için yapabileceğiniz bir görev serisi de Davenport Homestead'in etrafındaki karakterlerden geliyor. Görevleri yaptıktan sonra Artisan'lar ve Provider'lar olarak ikiye ayrılan karakterler size katılıyor ve bunlar size eşya yapımında yardımcı oluyor. (Provider'lar Artisan'lara malzemeleri veriyor, Artisan'lar işliyor.)

PC'ye özel...

Olayın dövüş ve şehirde dolanma kısmı kesinlikle önceki oyuna göre daha iyi. Dövüşlerde gaza gelip herkesi tek tuşla öldürme âdeti yok; kaç kişiye karşı savaştığınızı bilip kimde ne silah var, bunları gözeterek savaşmanız gerekiyor. (Canlı kalkan kullanmak serbest...)

Şehirde gezerken de fark ediyorsunuz ki Connor, Ezio'ya göre çok daha iyi tartıyor çevresini. Tökezlediği çok az alan var ve hareketlerin birbirine bağlanmasında emeği geçen tüm animasyon ekibine şükranlarımı sunuyorum.

Artık çoğu oyunun PC'de daha iyi gözüktüğü şu günlerde, Assassin's Creed III de daha iyi bir performans sergiliyor lakin bu farkı yaşamak ve yüksek fps'lere ulaşmak için gerçekten iyi



bir ekran kartına sahip olmanız gerekiyor. Oyunun kontrolleri klavye ve mouse ile biraz daha zor geldi bana; o yüzden bir Xbox 360 gamepad'i kullanmanızı öneriyorum.

Multiplayer kısmından kısaca bahsedeceğim çünkü yeni bir oyun modu dışında her şey, eskisiyle aynı ve bunun hala eğlenceli olduğunu söyleyebilirim. Wolfpack adındaki yeni oyun modu, dört oyuncuyla anlaşmalı olarak 25 dalga şeklinde gelen yapay zekâ karakterlere karşı birleşmenizi istiyor. Öldürmeniz gereken karakter ekranda belli edilmiyor, kim olduğunu anlayamıyorsunuz ancak yakınına gittiğinizde mavi bir küre gitgide büyüyor. Bazı karakterler birbiriyle aynı giyindiği için yanlış kişiyi öldürme olasılığınız da oluyor, o yüzden dikkatli olmanız gerekiyor. Eğer kimi öldüreceğinizi anlarsanız da onu saklanarak öldürerek daha fazla puan kazanabiliyorsunuz. Bu mod da oyuna çok iyi oturmuş, "Assassin's Creed Online" adında bir oyun çıksa başarılı olacağından eminim.

Belki "Assassin's Creed'i beğenmeyen dergi" olarak lanse edileceğiz ama bu oyunu bir klasik adayı yerine koymuştum çıkmadan önce; oynadıktan sonra ise sadece "iyi" bir oyun olduğunu söyleyebiliyorum. Yan görevlerin ana senaryoya etkisi bu kadar az olmasaydı, eşya yaratma işi daha eğlenceli ve daha az karmaşık olsaydı ve görev çeşitliliği gerçekten bize görevleri unutturmayacak anlar yaşatsaydı, işte o zaman Assassin's Creed III'ü baş tacı yapardım... ■ Tuna Şentuna

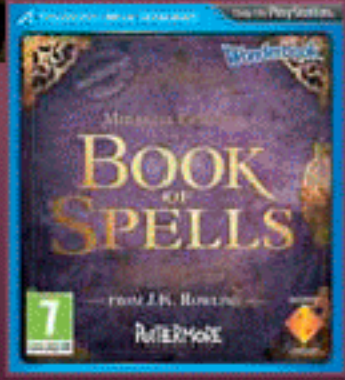
■ Birden fazla düşmana karşı dövüşürken endişelenmeyin; onlar yine öldürülmek için sıralarını bekliyor...



Assassin's Creed III

- + Frontier'da dolaşmak ve bazı yan görevleri yapmak çok eğlenceli, multiplayer halen eğlenceli
- Ana görevlerin çeşitliliği ve işleme şekli çok iyi değil, yan görevler sizi senaryodan çok uzaklaştırabiliyor

8,0



Yapım Sony
Dağıtım Sony
Tür Adventure
Platform PS3
Web tr.playstation.com/bookofspells
Türkiye Dağıtıcısı Sony

Pottermore

Harry Potter'cuların yakından tanıdığı Pottermore, bu oyunda da karşımıza çıkıyor. Eğer bir Pottermore hesabınız varsa oyunda bu hesabı kullanabiliyor ve Pottermore sitesinde gizli olan bazı eşyaları bu oyun sayesinde açabiliyorsunuz.

Wonderbook: Book of Spells

"Anneee, hikâye kitabından büyüler döküldü..."

Mağara duvarlarına Rapunzel hikâyesi çizmekten, hangi noktalara geldik. Hatırlarım, Yontma Taş... Yok değil, Cilalı Taş devrinde, ben böyle ufaklık bir çocukken, annem bana taşın üstüne çizdiği birtakım şekillerden bir hikâye uydururdu, ben de öyle dinlerdim. Babam gelip bu nanemolla tavrımı beğenmez ve o taşla beni döverdi ama olsun, güzel günlerdi.

Daha sonra, yaklaşık Ortaçağ'da, tüm bu resimler falan hep yasaklandı. Onun yerine cadılar icat edildi, cadılar yakıldı, kilise başa geçti, kilise yüceltildi derken, annelerin çocuklarına anlattığı tek hikâye dini masallar oldu, karamsarlık ve korku ele geçirdi çocukların kalbini.

Geldik 2012 yılına; devir Taş Devri değil, Ortaçağ hiç değil, olsa olsa Gangnam Style Devri diyebileceğimiz bu garip zaman diliminin, dünyanın yok olması beklenen 2012 yılında, Sony adındaki, zarar etse bile bununla yaşamayı bilen devasa firma, PS Move adında bir cihaz piyasaya sürdü. Yazarın burada yanılığa düşüp cihazın 2012'de çıktığını söylemesini es geçerse, 2012 yılında bir başka yapım da bu firmanın ellerinden çıkmayı başardı.

Bence durum şöyle gelişti: Bir Sony çalışanı dedi ki, "Bu PS Move kamerası bizi çekiyor ya, şu önümüze bir şeyler koysa da onlarla oynasak..." Diğer çalışan cevap verdi, "Onu zaten yaptık." "Öfff, onu yaptık, bunu ettik, ne yapacak bu alet; hikâye mi anlatacak bize?" diye karşılık verdi ilk çalışan. "Hikâye! İşte bu!" dedi arkadaşı ve oradan yakaladı konsepti. "Neden oyuncuların kendilerini bir hikâyede bulabileceği bir "şey" icat etmiyoruz? İçine Harry Potter'ı da koyarız!" demeleriyle birlikte de gökten mavi bir Wonderbook düştü önlerine, biz de çıktık kerevetine. (Kerevetin ne olduğu hakkında en ufak bir bilgim olmaması!)

Gez, göz, arpacık

Üç tane cihaza sahip olmalısınız bu oyunu oynayabilmek için. Bir tanesi PS Move ile birlikte gelen kamera, bir diğeri PS Move kutusundan çıkan PS Move cihazı, diğeri de PS

Move paketiyle hiçbir alakası olmayan, Wonderbook: Book of Spells'in kutusuna dâhil olan mavi kitap. Bu kitabı dünya yok olduktan ve uzaylılar gelip ne var, ne yokmuş diye medeniyet izleri ararken bulacak ve şunu diyecek: "Bu çok saçma." Mavi kitap elbette ki Augmented Reality olayını devreye geçirmek için garip şekillere sahip, kendi başına hiçbir anlam ihtiva etmeyen bir cisim. Ancak ve ancak EyeToy kamerası onu gördüğünde ve tanıdığı anda işe yarıyor. Biz de bu kitabı ya yere oturup önümüze açıyor ya da benim yaptığım gibi koltuğa oturup önüne bir sehpa veya ayak uzatma mobilyası (Çok işe yarayan bir icat kendisi.) çekiyor ve kitabı üstüne yerleştiriyoruz. Daha sonra oyun odadaki ışık seviyesini hiçbir şekilde beğenmeyip uyarı veriyor ama mevzu bu değil; kitabı ve yüzünüzü aynı anda görmesi yeter.

Ayar kısmını geçtikten sonra da bir asa seçmemiz isteniyor. Bu asa oyun boyunca sürekli elimizde gözükeceği için seçimi iyi yapıyor, sevdiğimiz bir asa seçiyoruz. Ondan sonra da perde aralanıyor ve oyun başlıyor.

Fırlat, yak, söndür

Wonderbook'a bir oyun demek aslında güç zira daha çok deneysel bir hikâye kitabı izlenimi veriyor. Kitabı ve oyunu gören insanlara, oyunu oynamadan önce ne diyeceğimi bilemedim, halen de tam olarak oyunu nasıl anlatacağımdan emin değilim örneğin.

Bölmelere ayrılmış bir hikâye olarak hayal edebileceğiniz oyunda aynen Harry Potter'ın filmlerindeki gibi asamızla çeşitli büyüler yapmayı öğreniyoruz. Bu büyüleri ilk önce nasıl yapacağımız öğretiliyor bize. Büyünün adını düzgün bir

Alternatif

Harry Potter and the Deathly Hallows
Medieval Moves: Deadmund's Quest
Sorcery



şekilde, yüksek sesle söylüyor ve ardından asamızı nasıl hareket ettireceğimize dair bilgilendiriyoruz. Örneğin, oyunun ilk büyü olan "nesneleri hareket ettirme" büyüünü yapmak için bir "J" çiziyor ve bundan sonra da nesneleri kaldırıp kaldırıp atabiliyoruz. Bir büyüyü yapmak için bir kez ilgili şekli havaya çiziyor ve ardından, büyüyü değiştirmedikçe sürece o büyüyü yapmaya devam edebiliyoruz. Büyüyü değiştirmek için kullanmak istediğimiz büyüün şeklini çizmek yeterli oluyor. (İsmi söylemeye gerek yok.)

Bu büyülerini neden yaptığımız konusuna gelelim... Aslına bakarsanız doğru düzgün bir amacımız yok ve zaten Wonderbook'un çuvaldığı yer de burası. Her büyüyü ezberledikten sonra onunla ilgili bir hikâye dinlemek ve sonra büyüyü denemek için Hogwarts'ın sayılı mekânlarında antrenman yapmak mümkün oluyor.

Hikâyeleri dinlemek opsiyona bağlı; dilerseniz hiçbir hikâyeyi dinlemeyebilirsiniz lakin bu interaktif hikâyeler gayet iyi hazırlanmış, ben olsam es geçmezdim. (Küçüklüğümde bile yok olmaya yüz tutmuş, sayfaları çevirdikçe üç boyutlu resimlerin fırladığı ve çeşitli karakterleri, nesneleri, yanlarda bulunan kulaklardan çekerek hareket ettirdiğimiz o kitaplar kullanılmış, pek de güzel olmuş.) Hikâyeleri dinledikten -veya basıp geçtikten- sonra da bu büyülerini deneyebileceğiniz çeşitli ortamlar yaratılıyor. Gnome avlıyor, bitkileri saksılara oturtuyor, yaratıklar yaratıp "Vay be ne güzel yaptım..." diyor, diyor ve diyorsunuz. Çeşitlilik bu konuda da biraz az; yaşı küçük oyunculara yeteceğini düşünsem de kazık kadar ben, pek memnun kalmadım elbette ki.

Hikâye ilerlerken şöyle ufak hoşluklar da olmadı değil. Misal, daha oyunun başında, "Kitabın tozunu al." dedi bir ses; her ne kadar önümdeki kitap tozlu olmasa da ekrandaki öyleydi ve ben de başladım önümdeki kitabın üstünde ellerimi dolaştırmaya. Aaa, bir baktım ki ekrandakinin tozu gidiyor! İçeriden kaptım yüzey



temizleyici spreyle toz bezini, girişim temizliğe... Yo, yo... Böyle olmadı tabii ki, ellerimle tozları sildim, tertemiz oldu kitabım. Sonra bir başka vakit, kitabın sayfalarını çevirmem gerektiğini söyledi oyun, çevirdim, çevirdim ve bir sayfaya geldim ki üstünde kuş tüyleri var. Onları da yine ellerimle temizleyip sayfayı kullanılır hale getirdim. Yine bu mantıkta, oyun bir ara kitabı elinize almanızı da istiyor ve evirip çevirerek, normalde hiç göremeyeceğiniz kısımlarına bakabilme şansınız oluyor.

Harry Potter ve arkadaşları

Şu noktada çok önemli bir konudan bahsetmek gerekiyor ve o da bu oyunun kimlere hitap ettiği. Her şey Harry Potter'ın etrafında döndüğü için Harry Potter'ın sıkı fanatikleri -yaş gözetmeden- bu oyundan zevk alacaktır. Onların yanında elbette ki küçük oyuncuların da çok hoşuna gidecektir hikâyeler ve büyü yapabilme durumu lakin ülkemizde, kaç yaşça küçük çocuğun İngilizce bildiğinden emin değilim. Maalesef İngilizce konusu önemli zira tüm hikâyeler, yönlendirmeler ve bu oyunu özel yapan her şey, İngilizce bilerek tecrübe edilebiliyor.

Güzel bir çalışma ve çaba olmasına rağmen, Wonderbook: Book of Spells uzun soluklu ve büyüleyici bir oyun olmaktan maalesef uzak. Düşünceler ve temalar çok iyi fakat uygulanış, çeşitlilik çok zayıf kalmış. Belki diğer Wonderbook oyunlarında daha doyurucu bir içerik olur da serinin devamında çok daha güzel hikâyeler ve özellikler görürüz... ■ Tuna Şentuna

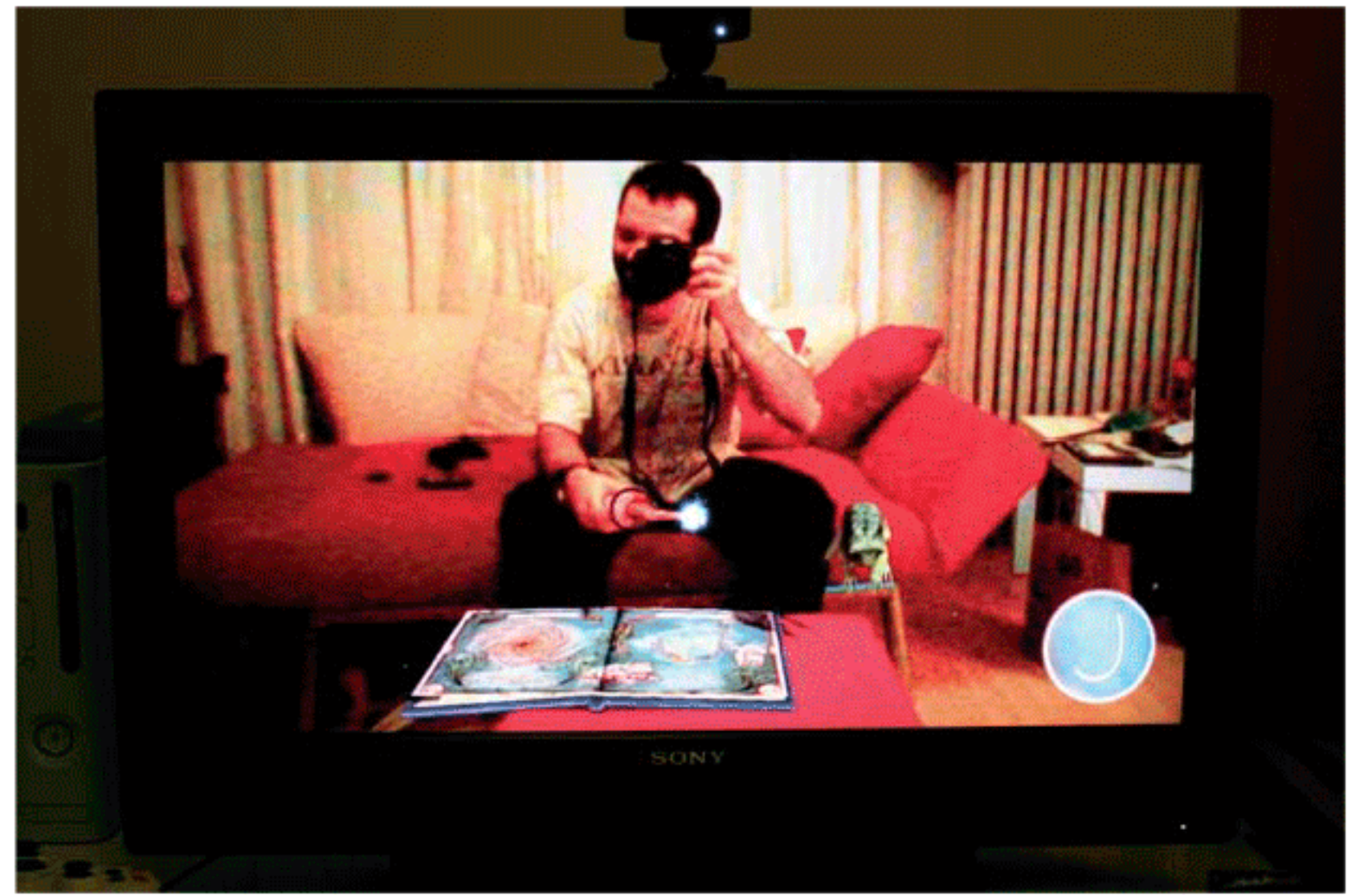
Wonderbook: Book of Spells

- + Hikâye anlatımı ve Harry Potter atmosferi çok iyi
- İçerik yetersiz, oyunlar çok tekrarlıyor, belirgin bir amacınız yok

6,1

■ Büyülerin hikâyelerini dinlemek çok eğlenceli.

■ Bu da ben, bir kurbağayı kaldırıp atmaya çalışırken.



Guardians of Middle-earth

Koltukta yayılıp MOBA oynamak...

Orta Dünya'dan ne kadar çok bahsettik geçtiğimiz ay... Tolkien'i bolca andık, The Hobbit: An Unexpected Journey vizyona giriş yaptı, The Lord of the Rings tarihini güzelce hatırladık. Yılda birkaç kez yaptığım The Lord of the Rings üçlemesini bir günde arka arkaya izleme etkinliğini bir kez daha başarabilirsem, benden mutlusu az bulunur bu ay. Guardians of Middle-earth de güzel zamanda geldi, başında biraz (!) fazla vakit geçirdim, bu yazıyı da teslim etmem gereken tarihten çok sonra yolladım. Şefik kasten yollamadığımı düşünüyorum, oysaki obsesif bir şekilde başında vakit geçirdim. Halimi ve gidişatımı aksattı oyun, belli etmesem de "Orta Dünya'dan ne çıksa yerim" kıvamına geliyorum ufaktan. Tek sebep de bu değildi aslında; "MOBA" terimini buralarda daha önce duymuşsunuzdur. Duymayanlara açıklayayım hemen: Oyun dünyasında MOBA kavramı, "Multiplayer Online Battle Arena" anlamına geliyor. Ülkece çok severiz, yıllarca Battle.net diyarlarında DotA'yı yaşattık, yaşıyoruz, son yıllarda League of Legends inanılmaz bir çıkış yaptı. Dota 2 de bomba gibi geliyor gibi görünüyor. Bıkmadık, bıkamayacağız galiba. Mücadele hırsını sürekli yaşatan bir tür olmasını düşünebiliriz sebep için ve hem sosyaliz de. Bütün dünyanın "grafikler, sistem gereksinimleri, seslendirmesi" diye kategorize ettiği durumlar bu türde pek umurumuzda değil bence. MOBA bu yüzden yıllardır seviliyor ve siz denenecek oyunlar arasına League of Legends'i sıkıştırmaya devam edeceksiniz, ben de eski günlerin hatırına bir DotA atacağım nasılsa, değil mi?

Monolith de çok büyük bir olaya giriyor durum böyle olunca. Bir MOBA'yı konsola taşımayı geçtim, konsolda bir MOBA yaratma fikri gerçekten büyük bir adım. PC'den ne kadar uzaklaşmış olsam da son dönemlerde, bu türü konsol başına geçip oynama fikri çok değişik geliyordu gözüme. Kısayol tuşları var, tıklamak var, alıştığım her detay PC'de... "Hadi bakalım, kocaman ekranda MOBA nasılmış?" diyerek hevesli hevesli koltuğa yerleştim.

Oyunun mantığını bilmeyenler için özet geçelim: İki

takım karşı karşıya geliyor ve yolun iki ucunda olan düşman alanını ele geçirmeye çalışıyor. Muhteşem özetimizden sonra, The Lord of the Rings temasına bakalım biraz. Oyunda 20'den fazla karakter seçeneği var. Sauron'dan Gollum'a, Gandalf'tan Legolas'a kadar herkes burada, hiç merak etmeyin. Bu karakterlerimizin de belli sınıfları bulunuyor ve bu sınıflar Warrior, Defender, Tactician, Enchanter ve Striker olarak ayrılmış durumda. Savaşçılar saldırı ve direnç konusunda iyiler örneğin, Enchanter'lar büyüleriyle dikkat çekiyorlar, Striker'lar saniye başına hasar oranlarıyla bir adım öndeler, Defender'lar takımın arkasındaki büyük destekçiler olarak göze çarpıyorlar, Tactician karakterlerse ortamı buff ve tuzaklarla güzelleştiriyorlar. Kontrollerinden bahsedelim biraz. Mouse ve klavye ikilisine alışmış bünyemi en korkutan şeydi ve nasıl uyarlanacağını deli gibi merak ediyordum ama kısa sürede alıştım. Sol stick ile yönü belirlerken, sağ stick ile karakterin altındaki imleci konumlandırıyoruz. Karakterin altında bir yuvarlak düşünün ve içinde 360 derece dönebilen bir ok hayal edin yani. Bazı karakterlerde bu hasar alanı genişken, yakın dövüşçülerde daha kısıtlı olduğunu görüyoruz. DPS karakterlerin çok geniş mesela, hasar bölgesine giren sayısına en çok sevilenler onlar. "Bu karakterlerin iksirleri, yetenekleri, büyüleri ve benzer detayları nasıl yerleştirilmiş?" diye sorduğunuzu duyar gibiyim ve cevaplayalım teker teker. Her karakterin gamepad'in sağındaki tuşlara atanmış belli yetenekleri var. Sayın bakalım kaç tane: Dört! Her karakterin sınıfına göre hepsinin dört farklı yeteneği bulunuyor. Belli karakterlerin karakteristik özelliklerini de görüyoruz bu saldırı çeşitleri arasında. Her yetenek seviye atladıkça geliştiriliyor ve her birinin dört tane geliştirme durumu söz konusu. Karakterlerin bazıları oyunun başında itibaren açıkken, bazılarını oyun içi para sistemi ya da prestij puanı ile seviye atladıkça açıyoruz. Eşyalar ve yetenek puanları denilen şeyleri güçlendirmek için alınacak malzemeler bir PC MOBA'sında base'de satılırken, Guardians of Middle-earth içinde bunlar relic ve gem'lerin üzerinde birleştirildiği "belt", yani kemer sisteminde toplanıyor. Bu kemere oyun sonlarında kazandığımız relic ve gem'lerle yetenekler ekliyoruz. +%20 kritik vuruş, +%50 yenileme gibi kemer seçenekleri bir hayli fazla; istediğimiz gibi tasarlayıp gem ve relic'ler yettikçe

- Herkes hevesini alıp daha ufak karakterleri keşfetmeye başladığında, oyunlardaki Gandalf, Legolas ve Gollum oranının dengeli bir şekilde azalacağına olan inancımız sonsuz.



Alternatif

Demigod
Heroes of Newerth
League of Legends



Thorin



Oyuna son eklenen indirilebilir içerik paketinin içinde neler yok ki! "Hobbit DLC" olarak adlandırılan bu içerik paketinde Thráin'in oğlu Thorin ve Great Goblin iki yeni karakter olarak göze çarpıyor. Season Pass alarak yıl boyunca çıkacak bütün indirilebilir içerik paketlerini şimdiden garantiye alabilirsiniz ki tek tek uğraşmaktan daha karlı görünüyor.

kemere takıyoruz. Almak istediğimiz gem ve relic çeşitlerini de oyun içi parayla çözüyoruz. "Oyun içi para" gerçek bir ödeme olayı değil MMORPG'ler gibi, yanlış anlaşılma olmasın. Mücadeleler sırasında kazandığımız paralar bunlar. Para veya gem & relic çeşidi arttıkça çok daha iyi bir kemer oluşturuyoruz. Birden fazla kemer sistemi de var ve oyuna her girişten önce bu dengeyi tek tek ayarlayacağınıza, Loadout sistemine istediğiniz kombinasyonu atıyor ve kolayca seçim yapıyorsunuz. Başlarda karışık gelebilir ama kötü bir sistem değil kesinlikle. Oyun sonlarında gelen relic ve gem'ler az sayıda değil, savaş sonrası loot'larda cömert davranmışlar. Yön tuşlarının fonksiyonlarından bahsedelim şimdi de. Soldaki dört tuşa iyileşme veya mana iksiri gibi şeyler atıyorsunuz ve oyuna girmeden önce bunun da ayarlaması yapıyor. Oyunun başından itibaren her tuş açık değil, oyunu oynadıkça artan rank'lere göre açılıyor ve sayıları artıyor. Karakterlerin seviyeleri ve güçleri arasında dengesizlik varmış gibi gelmedi bana pek ama bunun üzerine konuşabilmek için henüz çok erken zaten ve zaman içinde gelen indirilebilir içerik paketleri ve farklı eşyalar ile oyunun ve karakterlerin durumu yön değiştirebilir.

Oyun içi detaylara girdiğimizde alanımızdaki kulelerin ve summon'larımızın geliştirildiğini görüyoruz. Karakterin belli bir seviyede olması lazım bunları geliştirmek için ve aynen karakter saldırı çeşitleri gibi bunlar da dört farklı şekilde geliştirilebiliyor. Sizin veya takım arkadaşınızın geliştiriyor olması da fark etmiyor. Oyun modlarına bakalım şimdi de... 5vs5 olarak oynanan oyunlar üç farklı çatı altında toplanıyor. İki Battlegrounds seçeneği. Burada "single lane" ve "three lane" seçenekleri bulunuyor ve mücadele etmek istediğiniz şekilde seçip giriyorsunuz. Battlegrounds modunda süre kısıtlaması 20 dakika ve bu süre sonunda karşı tarafın alanı

yıkılmamış olsa bile en fazla hasar veren kazanıyor. Elite Battlegrounds modunda da tekli ve üçlü seçenek bulunuyor ama bu kez iki taraftan biri karşı tarafın alanındaki son kuleyi yıkana kadar sürüp gidiyor oyun. Son seçenekse Skirmish. 5vs5 olmak üzere yapay zekâya karşı kafa tutuyoruz. Yapay zekâyı yenmek ne kadar kolaysa Battlegrounds modunda aynı karakterle oynasanız bile kazanmak zorlaşıyor. Skirmish modunda karakterleri bolca test ettim ben de, bu açıdan o bölümün faydasını çok gördüm. Battlegrounds seçeneklerinde başlama modunu beklerken ortalama bekleme süresi görülüyor. Ben oyunu daha çok tazeyken test ettiğim için ortalama bekleme süresini iki dakika göstermesine rağmen, bir karşılaşmaya başlamak için 10 dakika beklediğim de oldu. Bu bekleme süresi, oyuncu artışıyla beraber düşecek diye umuyorum. Yine "daha çok yeni" olmasından dolayı diyerek gerçekleştiğini düşündüğüm bir konu daha var: Bağlantı sorunları. 20 dakikalık bir mücadelenin 19. dakikasında sizi oyundan düşüren bir sisteme ne kadar söylensiniz haklısınız, ben de çekinmedim, söyledim bolca. Bekleme süresinden daha ciddi bir sorun bu, hallolur umarım.

Şaşırtıcı derecede sevdim ben oyunu, PS3'ümün gamepad'ini elime alıp MOBA oynayabilmek hep istediğim bir şeydi. Orta Dünya karakterleriyle bunu ilk kez deniyor olduğum için hala keyifliyim açıkçası. Guardians of Middle-earth'te olumsuz söylenecek birçok şey bulunabilir. Mesela grafiklerden bahsetmeye bile değmez, PS2'nin ortalama bir oyunundan halliceydi. Bu türde bir oyun olmasaydı şuraya yazabileceğim şeyleri düşünün işte... Fakat MOBA için aynı eleştiriyi yapamam, özellikle de Monolith'in bu cesurca denemesini grafikler yüzünden eleştirmek büyük haksızlık olur. Yıllar önce mouse ve keyboard severlerin bir lafını hatırlatalım: "Konsolda FPS mi olur ya?" O günler çok geride kaldıysa ve artık herkes canavar gibi gamepad'le "headshot" alabiliyorsa MOBA'ların konsol için uyarlanamayacağını düşünmek de çok saçma. Sırf bunu bile deneyimlemek için oynanabilir. Kesinlikle başarısız değil, konsollarda bu tarz oyunları daha çok görmemizi sağlayacak derecede gelecek vaat ediyor. ■ Ayça Zaman

Guardians of Middle-earth

- + Konsol MOBA denemesi başarılı, kontroller kolay, karakter sayısı ve sınıf çeşitlendirmesi çok
- Bağlantı sorunları, bekleme süreleri, grafikler

7,0



Yapım Monolith
Dağıtım Warner Bros Entertainment
Tür Strateji
Platform PS3, Xbox 360
Web guardiansofmiddleearth.com
Türkiye Dağıtıcısı Tiglon





Yapım Jagex
Dağıtım Jagex
Tür FPS
Platform PC
Web www.aceofspades.com



Ace of Spades

Minecraft, FPS'ye kurban giderse...

Bir anda patlak veren Minecraft çılgınlığına kendini kaptıranlardan mısınız? Bana hiç sormayın; birkaç denemeden sonra renkli küplerle cebelleşmekten fenalık gelmişti. Yanlış anlaşılmasın, Minecraft'ı ezmek değil amacım zira kim ne derse desin, zevk almadığınız bir oyun, altından da yapılmış olsa kıymetsizdir benim için. Bağımsız bir yapım olarak ortaya çıktı Minecraft. Oyunun bir anda kitleler tarafından sevilmesi birkaç ticari canavarın gözüne takılmış olsa gerek, olayı anında klasik bir multiplayer FPS formatına sokuşturmuşlar. Yani olayın özü şu ki bahsini edeceğimiz Ace of Spades, Minecraft'ın online multiplayer FPS haline gelmiş şekli.

Minecraft mevzusuna yabancı olanlar için oyunun gözle görülür piksellerden, daha doğrusu sadece ana renkleri taşıyan "karelerden" oluştuğunu söylemem lazım. Ace of Spades'in grafik anlayışı da aynen böyle; o yüzden grafik beklentilerini ilk adımda bir kenara bırakıyoruz. Oyunun müzikleri bile MIDI formatında, artık siz düşünün gerisini. Bunun haricinde gördüğüm şey, birkaçı dışında klasik multiplayer modları bulunan standart bir multiplayer FPS'den başka bir şey değil.

Aşırı geniş birkaç harita ve dört karakter sınıfı var me-nüde. Commando sınıfı en klasik FPS karakteri olarak öne çıkıyor. Birincil silahı Minigun veya RPG ki RPG'yi tercih etmenizi kesinlikle önermiyorum. İkincil silah olarak da standart bir tabanca emrinize amade. El bombaları da olmazsa olmazlar

FPS

Sorunsal

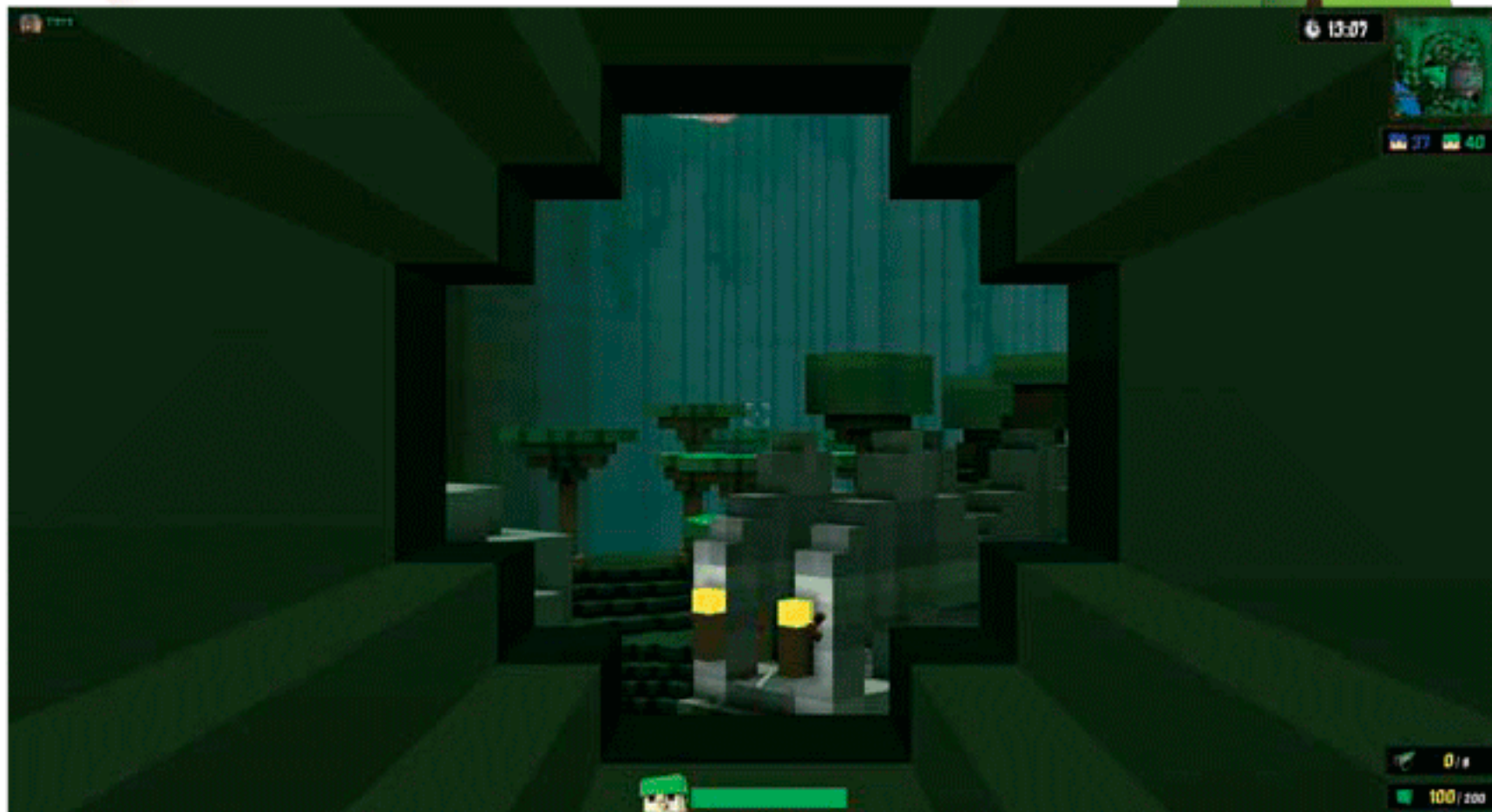
FPS türüyle aram hiçbir zaman iyi olmadı benim ve gördüğüm kadarıyla zaten suyu çıkmış bir piyasanın üzerine hala oynanıyor. "Oyun" dediğimiz şey yaratıcı olmak zorunda arkadaş... Gerçekten, mantığı daima aynı olan bir oyun türü sizi sıkıyor mu?



☑ Şahane bir sote...

Alternatif

Killing Floor
Minecraft
Team Fortress 2



arasında tabii ki... Marksman, oyunun dürbünlü tüfek tarafını temsil ediyor. Hali hazırda bir dürbünlü tüfeğiniz ve bir tabancanız var. Sağa sola mayın bırakabilmeniz de cabası... Rocketeer, oyunun bence güç dengesini bozan bir karakter. Sırtlarındaki jetpack, kaçmalarını oldukça kolaylaştırıyor. Kullandığı SMG ve Rocket Turret gibi silahlar inanılmaz fonksiyonel şeyler. Dördüncü karakter sınıfı Miner da adından anlaşılacağı üzere daha ağır ve yakın dövüş karakteri. Bir pompalı tüfek, bir kürek ve birkaç dinamitten oluşan ekipman yeterli onun için.

Olay Minecraft'tan türeme olduğu için her karakterin ortalığı eşeleme ve bir şeyler inşa edebilme lüksü de var ama eşelemek fonksiyonel olarak kullanılsa da inşa etme olayına pek bulaşmayacağınızdan eminim; hatta sırf bu yüzden Miner sınıfı biraz geri planda kalıyor desem yalan olmaz.

Mavi ve yeşil taraf olarak ikiye ayırıyor oyuncular. Dört karakterden birini seçerek istediğiniz haritaya direkt olarak dalabiliyorsunuz. Haritalar o kadar geniş ki bazen sizden başka oyuncu olup olmadığından bile şüphelenebilirsiniz. Haritalara toplamda yaklaşık 25 kişi sığabiliyor ama bu orta halli kalabalık nüfus bile haritayı dolduramıyor, gereksiz bir genişlik söz konusu yani. Team Death Match, Capture the Flag ve Domination gibi standart modların yanı sıra "Zombie!" adında değişik bir mod var listede. Bir taraf zombileri, diğer tarafa sağ kalanları (Survivor) oynuyor. Survivor tarafının süre bitene kadar direnmesi gerekiyor ama şöyle bir ayrıntı da mevcut: Bir zombi tarafından öldürülen, yine bir zombi olarak oyuna devam ediyor. Tabii ki oyuna direkt olarak zombiler tarafından başlamanız da mümkün.

Ace of Spades hakkında buraya kadar anlattığım şeylerden daha fazlasına ihtiyaç yok, emin olun. Minecraft tarzı itibarıyla başarılı bir oyun olabilir ama öyle bir oyunu böyle bir oyun haline getirmeye pek gerek yokmuş diye düşünmedim değil. Haritaların gereksiz uzunluğu başlı başına bitiriyor zaten oyunu. Karakterler arasındaki güç dengesizliği de ayrı bir konu tabii ki... Hani belki bir süreliğine eğlenceli olabilir ama karşımda uzun soluklu bir oyun durmadığına eminim. Fazla aceleye gelmiş gibi duruyor Ace of Spades. Belki zamanla çeşitli yamalar ve eklentiler ile zenginleşerek daha eğlenceli bir hale gelebilir ama şu anda sıradan bir oyundan başka bir şey değil. Yine de denemek isteyen buyursun zira oyunu Steam üzerinden gayet makul bir ücret karşılığında satın alabilirsiniz. Görüşmek üzere... **Ertekin Bayındır**

Ace of Spades

- + Zombie modu, FPS evrenine köşeli bakış açısı
- Haritalar gereksiz derecede geniş, karakterler arası güç dengesi bozuk, monoton oyun yapısı

4,5



Family Guy: Back to the Multiverse

Eğlencenin en farklı hali

Seth MacFarlane kişinin yarattığı ve 1999 yılından bu yana televizyon dizileri arasında belki de en çok sevilen "çizgi film" olan Family Guy, gündelik olaylara farklı bakış açısı, ilginç mizah anlayışı ve yarattığı kendine özgü karakterleri ile tüm dünyada birçok başarıya imza atmış ender yapımlardan bir tanesi. Eğer herhangi bir şekilde bu zamana kadar Family Guy izlemediyseniz, oyunu oynamadan önce şöyle birkaç sezon bu diziyi izleyin derim zira oyun hem dizinin bir kopyası şeklinde yapılmış, hem de oyuna para vermeden önce nasıl bir eserin içinde olacağınızı görmek çok harika bir hareket olacaktır.

Family Guy: Back to the Multiverse gerçekten dizinin bir kopyası. Aynı espri mantığını, aynı radikalliği ve aynı ruhu taşıyor. Oyuna girdiğimizde karşımıza çıkan menülerden bahsedeyim hızlıca. İlk olarak Story Mode ile karşılaşılıyor ve buradan oyunun harika, bir o kadar da eğlenceli senaryosuna dalıyoruz. Farklı evrenlerden asker toplamak suretiyle Stewie'yi yok etmek isteyen Bertram'a engel olmak yegâne amacımız. Story Mode'da Stewie ve Brian kontrol edebildiğimiz iki ana karakter olarak karşımıza çıkıyor. Diziden tanıdığımız birçok karakterse biz ilerledikçe karşımıza çok farklı modlarda çıkabiliyor ki oyunun en eğlenceli yanlarından bir tanesi, kendilerini farklı farklı kılıklarda görmek. "Farklı" dedim çünkü oyunun senar-

yonu gereği birçok farklı ortamda bulunuyoruz. Misal, bir düzlemde mahallenin delikanlısının tüm mahalleye hâkim olduğu bir görev oynuyorken, hemen ardından eski ABD'ye, Püritenlerin dönemine ışlanıyoruz. Bu durum oyuna bambaşka bir tat katmış pek tabii ki. Story Mode'un bir diğer önemli özelliği ise ana ekrana kadar gitmeden, istediğimiz anda oyunu split-screen olarak deneyim edebilmemiz. "Start" tuşuna bastığımız anda hâlihazırda tek kişilik bir oyuna dâhil olabiliyor ya da çıkabiliyoruz ki bu detay da oyunun ne kadar esnek bir yapıya sahip olduğunu gösteriyor. Multiplayer kısmıysa oyunun yine iddialı olduğu bölümlerden. Başta Deathmatch olmak üzere Multiverse Madness, Capture the Greased-up Deaf Guy ve Infiltration olarak sıralanan multiplayer modları, her ne kadar farklı isimlere sahip olsalar da aslında Last Man Stand ve Capture the Flag gibi bilindik modları oluşturuyorlar. Yine de Multiverse Madness kısmında üzerimize gelen düşmanları alt etmeye çalışmak gerçekten çok eğlenceli. Unutmadan, oyunu iki yerine tam tamına dört kişi split-screen oynamak mümkün. Ne kadar beğenirsiniz, bilmem ama gerçekten geniş ekran (En az 47 inç olmak suretiyle.) televizyonunuz yoksa bu işe hiç bulaşmamanızı tavsiye ederim. Oyunda bulunan Challenge içeriği ise başlangıçta üç adetle sınırlı ama zamanla dört farklı modu daha açmamız mümkün.

Store kısmında envaiçesit eşya alabiliyoruz karakterlerimiz için; hatta oyunda bulunmayan çok özel Mayer West ve Death gibi karakterleri belirli başarılar göstererek açabilmemiz mümkün. Sanıyorum ki bu bölümde en çok dikkat çeken kısımlardan biri silahlar, diğeri temel özelliklerimizi arttırdığımız Attributes. Oyun içerisinde

bulduğumuz paralarla Store kısmından büyük yenilikler elde edebilmek, kesinlikle oyunun ömrünü uzatmış bence. Store kısmına tek kişilik ve multiplayer haritalarda portal şeklinde bulunan noktalar üzerinden ulaşılabilmesi, tıpkı split-screen kısmında olduğu gibi, ana menüye dönmeden anlık işlemler yapabilmemize olanak tanıyor.

Her karakterin kendisine özel silahları olması güzel bir detay olduğu gibi, dizideki karakteristik özelliklerini de yansıtmayı çok iyi başarmış. Silahların haricinde kullandığımız bombalar da çok eğlenceli. Misal, Stewie en nihayetinde bir çocuk olduğu için bomba olarak pislediği bebek bezini atıyor. Her karaktere özel olarak bulunan bombalar da yine oyunun bir diğer eğlenceli kısmı. Genel olarak hızlı bir yapıya sahip olması, öldüğümüz zaman kaldığımız yerden oyuna devam edebilmek gibi rahat oynanış özellikleri ile birçok oyun severin başında uzun saatler eğlenerek vakit geçirebileceği bir yapıymış Family Guy: Back to the Multiverse. Hele zaten diziyi izleyenlerdenseniz, çok büyük bir eğlencenin sizi beklediğini garanti edebilirim. ■ Ertuğrul Süngü

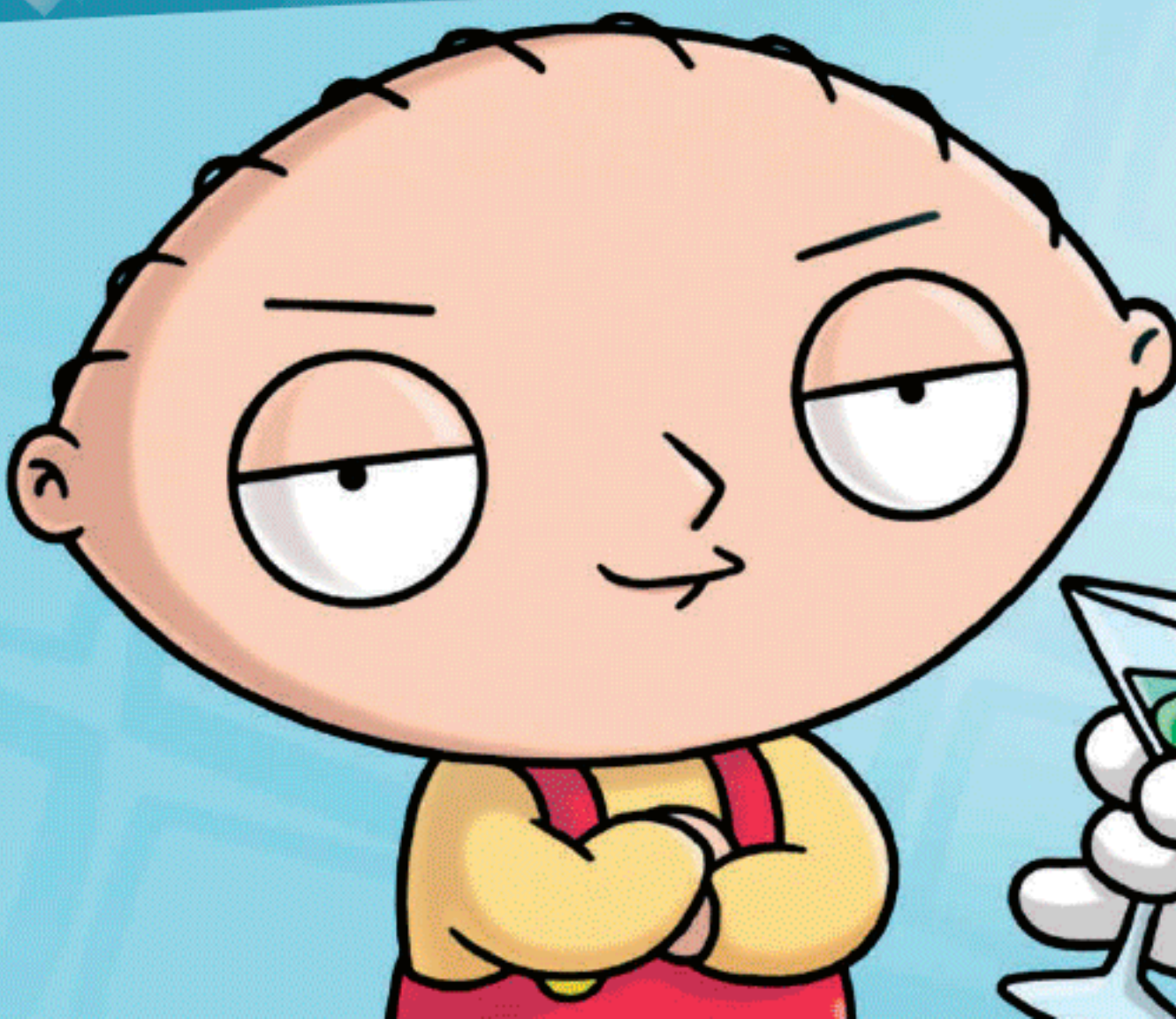
Family Guy: Back to the Multiverse

- + Diziyi aratmayacak kalitede espriler ve eğlenceli yapı, co-op ile üst düzey eğlence
- Bazen grafiklerin sağa sola takılması, en nihayetinde çitir çerez bir yapıymış olması

7,4

Alternatif

Family Guy Online
Rise of the Guardians
Team Fortress 2



Yapım Heavy Iron Studios
Dağıtım Activision
Tür Aksiyon / Adventure
Platform PS3, Xbox 360
Web www.activision.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral





Yapım Traveller's Tales
Dağıtım Warner Bros Interactive
Tür Aksiyon / Adventure
Platform PC, PS3, Xbox 360, Wii, PSV, 3DS, DS
Web thelordoftherings.lego.com
Türkiye Dağıtıcısı Tiglon

LEGO The Lord of the Rings

One LEGO to rule them all?

Yüzüklerin Efendisi'ni 42 defa (Abartmıyorum!) izlemiş, seriyi tam anlamıyla yalayıp yutmuş, filmlerdeki her repliği ezberleyen bendeniz, "Bu oyunu benim incelemem gerekirdi aslında!" diye düşünürken, Şefik de aynı görüşte olacak ki "Bir sayfa yazı seni bekler." demesin mi! Üstelik tam bu sırada The Hobbit: Beklenmedik Yolculuk'un gösterime girmesine sayılı gün kalmış ve ben zaten yeterince sabırsızlık dolu bir bekleyiş içerisindeyken bu oyunu yazacak olmam ilaç gibi geldi.

LEGO oyunlarını hep sevmişimdir. Eğlenceli anlatım tarzlarıyla filmlerdeki karakterlerin LEGO adamcıklarına dönüştüklerini izlemek ve onları kontrol etmek keyif vermiştir hep bana. Nitekim aynı eğlenceli sunum tarzı LEGO The Lord of the Rings'te de yer alıyor. Frodo'nun yüzüğü çaya düşürmesi, Sam'in uyurken oyuncak ayısına sarılması gibi ufak tefek, espri unsuru sayılabilecek ve senaryoyu bilenlerin en azından arada gülümseyebileceği ufak ayrıntılar olması güzel.

The ring must be taken deep into Mordor

LEGO The Lord of the Rings, filmle birebir aynı senaryoda ilerlese de arada atlamalar oluyor. Mesela ilk filmin başlarında yer alan Bilbo'nun 111. yaş günü kutlaması gibi yapımcıların gerek görmedikleri yerler oyunda yer almazken, filmin genişletilmiş versiyonunda yer alan bazı sahneler de oyuna eklenmiş. Bazı bölümleri oynarken bariz bir şekilde fark edilen ve bölümü

uzatma adına eklenmiş gereksiz bir sürü şey olmasıysa "Keşke filmdeki bazı sahnelerde atlamalar yapmak yerine onları koyup bu bölümleri gereksiz uzatmasaydınız" dedirtiyor. Şahsen inanılmaz derecede sıkıldığım ve Dead Marshes'da (Ölü Bataklıklar) geçen bir bölüm var ki kovaya su doldurup alevleri söndürürken yüksek sesle kendi kendime "Yeter artık!" dedim. Üstelik filmde böyle bir şey de yok! Yetmezmiş gibi burada Frodo ve Sam ile oynarken sadece Gimli'nin kırabildiği taşlar yer alıyor. Bu noktada sadece Gimli'nin kırabildiği taşlardan dem vurmışken, oyunda her karakterin kendine ait özellikleri bulunduğunu belirteyim. Örneğin, Legolas, Elf olmanın verdiği kuvvetle daha yükseklere zıplarken, Sam bitki yetiştirebiliyor, yemek yapabiliyor ve toprağı kazabiliyor. Oyun içinde karakterden karaktere geçiş yaparak bu özellikleri kullanmanız gereken envaiçeşit yer var. Bazı bölümlerdeyse biraz evvel Gimli'den bahsettiğim gibi sadece belli bir karakterin etkileşime girebileceği kısımlar bulunuyor fakat o an gereken karakter bölümde yer almıyor. Bu yüzden bölümleri bir defa bitirdikten sonra tekrar oynamanız gerekiyor. Oyunu %100 bitirmek ya da yeni silahlar craft etmek gibi bir amacınız yoksa aynı bölümleri tekrar tekrar oynamak isteyeceğinizi

hiç sanmıyorum. En azından ben oynamayı da düşünmüyorum. (Sen değil misin filmi 42 defa izleyen?! - Şefik)

Kır dök parçala

Oyunda hemen hemen her şey parçalanabiliyor. Parçaladığımız cisimlerden düşen LEGO parçalarını toplayarak çeşitli silahlar craft edebilmemiz mümkün. Craft ettiğimiz silahların da kendine has özellikleri bulunması nedeniyle karakterler arasında çok da fazla geçiş yapmamıza gerek kalmadan oyunda ilerleyebiliyoruz. Zaten karakterlere özel hazırlanan ve çok basit olan bulmacalar bu sayede daha da kolaylaşıyor.

Oyunda daha zor ve daha yaratıcı bulmacalar bulmayı beklerdim açıkçası. Çoğu zaman çözmemiz gereken şeyler gözümüze sokuluyor zaten. Oyunda bulmaca diye yer alan şeyler, sadece karakterler arasında geçiş yapıp o karaktere has özelliği kullanarak çözebildiğimiz bulmacalar. Daha fazla çeşitlilik getirilebilirdi diye düşünüyorum. Öte yandan diğer LEGO oyunlarından farklı olarak oyunda yan görevler bulunuyor. Bulmacalar çok kolay gelir de oyunu hemen bitirirseniz ki oyun üç filmi de konu aldığı için oldukça uzun bir senaryoya sahip, bu ek görevlerle bir süre daha oyalanabilirsiniz.

Sonuç olarak tekrara bağlayan görevler ve yok yere uzağıp giden bazı bölümler bence bu oyunun en büyük eksisi. Eğer Yüzüklerin Efendisi hayranıysanız ya da daha önceki LEGO oyunlarını oynayıp da keyif aldıysanız, bu oyunu da seveceğinizi düşünüyorum. ■ Emre Öztınaz

Alternatif

LEGO Batman
LEGO Indiana Jones
LEGO Star Wars

LEGO The Lord of the Rings

+ Eğlenceli anlatım tarzı, sevimli LEGO karakterleri, ek görevlerin yer alması, craft sistemi

- Bir süre sonra monotonlaşan oyun yapısı, bulmaca çeşidinin az olması

7,8





Yapım Blitz Games Studios & Junction Point Studios
Dağıtım Disney Interactive Studios
Tür Platform
Platform PC, PS3, Xbox 360, Wii, WiiU, Mac
Web disney.go.com/mickey
Türkiye Dağıtıcısı Tiglon

Epic Mickey 2: The Power of Two

Mickey ve epik olmak...

“Ummak” ve “bulmak” arasındaki denklemi tutturamadığımız oyunlar vardır ya hani; ilk Epic Mickey de tam olarak bu iki fiil arasındaki bütün duygu selini yaşatmıştı bana ilk çıktığında. Disney’i hep sevdim, 1950 yapımı çizgi filmleri hala yüzümü gülümsetir, Mickey zaten favori karakterimdir. Nintendo da sempati olan bir platform olduğundan, çocukluk arkadaşım buluşmanın heyecanı ile oturmuştum oyunun başına. Kendince yenilikçiydi fakat Wii’ye zaten aşına olamamış bünye teklemişti oyunun başındayken. Yine de ne grafikleri, ne kontrolleri, ne de kendince yenilikleri hiç bana göre değildi.

2012’nin sonunda yine buluştuk Mickey ile ve aşına olduğum platform olan PS3’ün başına oturdum. Wasteland’i kurtarıp daha güzel bir yer haline getirmeyi amaçlayan Mickey, yine bir elinde tineri, diğer elinde boya fırçası ile silip silip boyamaya başladı etrafı. Yeni oyunda eski yerler de bulunuyor, onları yeniden ziyaret etmek keyifli ama eskisinden çok da bir farkı olmadığı için bir o kadar sıkıcı. “Fırça” demiştim ya, ilk oyuna göre daha çok

etkili artık. Tinerin ve boyanın az çok püskürtme dengesi bu kez iyi iş çıkarıyor. Disney dünyasının mekânlarını görebildiğimiz gibi, bazı 1950 tarzı görüntüler de “Tarihimiz var ve hala buradayız.” dercesine keyif katıyor oyuna. Seslendirmeler ve müzik konusu biraz eleştiriye açık. Oyunda Disney müziklerinde parçalar duyuyoruz ve oyuncuyu eski çizgi filmlerin atmosferine sokmada çok başarılı bu detay; üstelik Disney tarihinin sevilen kahramanlarını görmemiz de an meselesi. Seslendirmelere baktığımızda her karakter özenle seslendirilmiş fakat bazıları öyle çok tekrarlıyor ki aynı şeyi aynı ses tonuyla duyunca bir an önce başka yerlere ışınlanmak istiyorsunuz. Şimdiye kadar çok fazla şeyin değişmediğini fark etmiş olabilirsiniz ki en büyük değişiklik de co-op modu zaten. Co-op karakterimiz Mickey’nin aynısı gibi görünse de uzun kulaklı Oswald. Oswald sürekli yanımızda dolaşan yapay zekâmız olsa da ikinci bir oyuncu oyuna istediği anda girerek onun kontrolünü eline geçiriyor. İkisi arasında cidden zekâ farkı olduğunu söylememe ne kadar gerek var, bilmiyorum ama Oswald sizin çıktığınız tepeye çıkmamak için diretirken ve sürekli söylenirken, kontrolü eline alan arkadaşınızla aynı yeri saniyeler içinde aşabilmek mümkün. Yapay zekâ olarak bulmacaları çözmemize yardımcı oluyor fakat sürekli söylenmesi ve istediğini yaptırmaya çalışması ile adamı çıldırtıyor ve zaman kaybı olarak geri dönüyor, bilginize. Epic Mickey 2’nin

tek kayda değer özelliği co-op bana kalırsa ve yapay zekâdan kurtulup diğer gamepad’i arkadaşımın eline tutuşturduğumda az da olsa keyif almaya başladım.

Oyun içinde çeşitli kıyafetler ve eşyalar almak mümkün ama oyunda elde ettiğiniz para miktarı ve bunları edinebilme çabası oranı arasında fahiş bir fark var. Oynanabilirliği uzun tutma amaçlı olabilir ama sırf itfaiyeci şapkalı bir Mickey olabilmek herkesin sabrına göre bir şey değil.

Kamera açılarının tek kişilik oynanışta can sıkıcı durumları söz konusuydu, keza aynı şeyi co-op oynanış ve üç boyutlu sahneler için de söyleyebilirim. Belli bir noktadan sonra buna da alışıyorsunuz ama başlarda keyifsiz gelecektir. Konsol kontrollerinin değiştirilemiyor olması da ayrı bir problem bana kalırsa. Wii’den PS3’e veya Xbox 360’a geçen oyuncular için de kişisel tuş ayarlamaları olması iyi olurdu.

Epic Mickey 2, serinin ilk oyunundan bu yana yol kat etmiş mi? Üzülerek söylüyorum ki çok değil. Disney severleri ve genç oyuncuları mutlu edecek özelliklere sahip, müzikleri iyi, beraber oynanış vaat ediyor. Gerisi mi? Epic Mickey 3 çıkarsa bir gün, kendini gerçekten sevebilmek istiyorum, tek isteğim bu. **Ayça Zaman**

Alternatif

Epic Mickey
LittleBigPlanet 2
New Super Mario Bros. U

Epic Mickey 2: The Power of Two

+ Müzikler, co-op modu

- Zekâdan yoksun yapay zekâ, zayıf mekân tasarımları, kamera açıları

5,5





Yapım Overhaul Games
Dağıtım Atari
Tür RPG
Platform PC, Mac, iOS, Android
Web www.baldursgate.com



Hatalar

Oyunda birçok hata bulunuyor. Her ne kadar kendisini geliştirmek için çaba gösterilmiş olsa da bazı noktalarda bulunan bug'lar, kimi zaman oyunu baştan başlatmamızı gerektiriyor, kimi zaman da bazı yerlere ulaşmamızı imkânsız hale getiriyor.

Baldur's Gate: Enhanced Edition

Yıllar sonra, yeniden

Uzun süredir çıkan RPG'lere yaptığım her girişte kendisini en az bir defa anmış, iyi olduğu iddia edilen RPG'leri de olabildiğince kendisiyle kıyaslamış olduğum ve halen üzerine gül koklamadığım RPG yapımıdır Baldur's Gate. Döneminde iki oyun artı eklenti paketi olarak piyasaya çıkmış olan seriyi yıllar sonra sizlere anlatacağım hiç aklıma gelmezdi. Aslında hep anlattım pek tabii ki ama hiç bu şekilde, 1998 yılında piyasaya çıkan oyunu inceleme kısmında anlatacağımı düşünmemiştim.

Baldur's Gate, yeni adıyla Baldur's Gate: Enhanced Edition (BGEE) ne kadar yenilik getirdi oyuna, tartışılır; bu yüzden ben size başlangıç olarak oyunun temel sistemi anlatayım, sonra ara sıcaıklar falan derken kahvemizi içip kalkarız... Oyuna girdiğimiz anda karşımıza çıkan "tutorial" bölümü, daha önce masaüstü FRP oynamamış insanlar için ölümcül bir önem arz ediyor. Evet, daha fazla abartamazdım gerçekten zira eğer bu oyundan tam randıman almak ve ne yaptığınızı anlamak istiyorsanız, bu bölümü tamamlamadan adım dahi atmayın oyuna! Neden mi? Çünkü oyun yine 90'lardan kalan ve bizim neslin masaüstünde bolca deneyim ettiği Dungeons & Dragons 2nd Edition kural sistemini kullanıyor. Yani yeni sistemleri biliyorsanız bile en azından TACO neymiş, bir onu öğrenin ve öyle dalın bu mükemmel dünyanın içerisine.

BGEE'de en çok kullanacağınız tuş "Space" olacak zira kendisi oyunu durdurmaya yarıyor. Oyunun temelinde bulunan durdurma özelliği esnasındaysa karakterlerinize istediğiniz komutu verebiliyorsunuz. Hemen ortada bulunan konuşma panelini tek bir tıklama büyütebiliyorsunuz. Oyunu bu şekilde oynamak hem diyalogları daha iyi görmenizi sağlayacak, hem de düşmanlarımızın ne şekilde hareket ettiğine dair daha çok bilgiye sahip olmanıza yol açacaktır. Günümüzün aksiyon RPG'leri ile kıyasladığımız zaman BGEE, saf RPG olarak karşımıza çıkıyor. Yani konuşmak ve konuşmalar esnasında yaptığımız yönelmeler büyük önem arz ediyor. Bir anda partimize yeni bir adam alabileceğimiz gibi, bir anda birisi bizi terk edip gidebilir. Benzer şekilde, bambaşka bir oyun gidişatıyla karşılaşmamız işten bile değil. Demem o ki iyi bir İngilizce şart!

BGEE ile oyuna eklenen özelliklere gelecek olursak, karşımıza direkt olarak inanılmaz derecede genişletilmiş görsel alan çıkıyor. Döneminde çok düşük çözünürlüklerde oynadığımız yapım, en büyük "enhanced" kısmını burada gösteriyor. Tek bir kareye sığan, yani görebildiğimiz alan genişliği iki katına çıkmış durumda. Bu da başta oyunun sunumunu olumlu yönde etkilediği gibi, savaşlarda büyük avantaj sağlıyor ki bence savaşlar bu yüzden daha kolaylaşmış.



Alternatif

Dragon Age: Origins
Fallout: New Vegas
Mass Effect 3

Mouse'un tekeriyle ekrana yaklaşıp uzaklaşmak gerçekten yıllar sonra görmeyi beklemediğim bir özellik olarak karşımıza çıktı. Tabii ki çözünürlüğü zaten zorla yükseltilmiş bir oyuna zum yaptığımız zaman elde ettiğimiz görüntü piksel piksel olmaktan ileri gidemiyor. Genel ekran çözünürlüğünün haricinde gelen bir diğer önemli yenilik, daha çok kozmetik kısmına giriyor dersem pek de abartmış olmam sanıyorum. Baldur's Gate 2 oynayan oyuncuların aslında çok iyi bildikleri bazı üç boyutlu animasyonlar, BGEE ile ilk oyuna da aktarılmış ve çok daha yumuşak geçişlere sahip, çok detaylı büyü animasyonları elde edilmiş.

Geliştirilmiş olan envanter (inventory) opsiyonları sayesinde yeni kullanıcılara birçok rahatlık sağlanmış. Özellikle eşyaların saldırı ve savunma güçleri hakkındaki detaylar, kendilerini büyük oranda rahatlatacaktır diye düşünüyorum. Son olarak dikkatimi çeken önemli özellik, oyuna eklenen "Mini Game" modeli olan "The Black Pits" oldu. Rastgele seçilen altı karakterlik partimizle, giderek zorlaşan toplam 15 dalgalık düşman saldırısına karşı koymaya çalışıyoruz. Aslında kendisi bir nevi Horde Mode'dan ileri gitmiyor olsa da Baldur's Gate serisinde bu tarzda bir oyun modunu deneyim etmek gerçekten ilginç oldu.

Tüm yeniliklerine rağmen, halen 1998 yılına ait bir oyun olduğunun altını binlerce kere çizmek isterim sevgili oyuncu insan. Yani grafik kalitesi değil, tamamen oyun kalitesi arayan oyuncular için yeniden üretilmiş, eski bir oyun BGEE. Fakat işin fazlasıyla ironik yanı, biz RPG severlerin yıllardır iddia ettiği, "Baldur's Gate'den daha iyisi gelmedi!" sözümüzün oyun camiası tarafından da kabul edilmesidir. Keşke biz yanılıyor olsaydık da çok daha iyi RPG'ler piyasaya çıksaydı. ■ Ertuğrul Süngü

Baldur's Gate: Enhanced Edition

- + Mükemmel RPG yapısı, sistem kullanıyor olması, geliştirilmiş çözünürlük, yeni oyun modu
- Günümüz oyuncusu için çok eski grafikler, yüksek İngilizce gereksinimi

8,5



Geliştirilmiş büyü animasyonlarıyla tıpkı BG2 oynuyormuşuz gibi hissediyoruz.



Chivalry: Medieval Warfare

Zırh mı, yoksa silah mı? Sen seç!

Geçen ay elime geçen War of the Roses'un incelemesini okudunuz mu, bilmem ama bence bu incelemeye geçmeden önce ilk önce ona bakın derim zira bu yazının sonunda iki oyun arasında bir tercih yapmak zorunda kalacaksınız. Chivalry: Medieval Warfare de tıpkı War of the Roses gibi Orta Çağ savaşlarını konu alıyor. Bu sefer İngiltere'nin iki büyük baronluğunun yerine Agathian Knights ya da Mason Order seçeneklerinden birinin tarafına dalarak, savaşın en kanlı hallerinden birinin içine giriyoruz.

Kan bu oyunun ruhunda, temelinde var. Unreal Engine ile tasarlanan CMW'da her saniye bir uzun uçuşunu görmek işten bile değil. Yakından bakıldığı zaman çok da kaliteli grafikler olduğunu söylemem zor aslında ama oyunun geneline baktığımız zaman, tamamen online bir oyun için harika görüntülerle karşılaştığımız bir gerçek. Evet, oyun tamamen online; herhangi bir tek kişilik oyun bölümü bulunmuyor. Yine de hem oyunu öğrenmek, hem de tek başımıza kalabalık savaşlar yapmak için iki farklı seçenek bulunuyor. Training üzerinden ulaştığımız eğitim kısmı, ilk olarak CMW'da bulunan temel kılıç sallama varyasyonlarını öğretiyor. Ardı ardına bulunan birçok farklı eğitim noktası, oyun içindeki bir diğer önemli özelliği tanımamıza yardımcı oluyor ki bu kısmı bitirmeden online ortamlara dalmayın; gerçekten görünenden çok

daha fazla ilginç hareket yapmamıza imkan tanıyan bir yapım CMW. Misal, sahip olduğumuz "stamina" değeri kılıç salladıkça ve savunma yaptıkça azalıyor, bu kalem tükendiği takdirdeyse karakterimiz herhangi bir animasyon yapamaz hale geliyor. Oyunun temelinde bulunan bu mantık, tek bir karakterin, elinde her ne şekilde bir silah olursa olsun dengeleri bozmasını engellemeye yetmiş. Tek başımıza savaş yapmak istediğimiz andaysa Create Game'e gelip en fazla 64 tane olmak üzere "bot," yani sanal birim ile donanmış haritalar açabiliyoruz. Bilinen genel oyun modları Team Deathmatch, Team Objective, Free For all, Last Team Standing ve King of the Hill şeklinde karşımıza çıkıyor. Ben oyunu incelediğim sırada dört farklı harita kullanıma açıldı ama oyun kendini, çıkmasının hemen ardından güncellemeye başladı ve bu da demek oluyor ki yakın zamanda onlarca farklı haritayla karşı karşıya olacağız ki sizin için bu haritaların çoğu hazır olmuş olacak.

Tüm bu haritalar ve farklı görevler esnasında dört farklı sınıftan birini seçmek suretiyle boy gösteriyoruz. Archer, karşımıza çıkan ilk sınıf. Kullanabildiği farklı ok başarılarıyla isterse ağır zırlı, isterse de hafif zırlı düşmanlara karşı üstünlük sağlayabiliyor. İkinci sırada bulunan Man at Arms, daha çok orta seviye silahlara ve zırha sahip yakın dövüş uzmanlarından. Özellikle kullanabildiği Holy Water Sprinkler, inanılmaz hızı sayesinde düşmanlarına zor anlar yaşıyor. Vanguard, ilk bakışta "Oynamam bunu!" dediğim bir sınıf. Nitekim bu fikrim, elinde taşıdığı uzun mızrakların oyun içindeki etkisini görünce kısa sürede değişti. Son olarak Knight sınıfı çıkıyor karşımıza. Bu sınıf -sizin de tahmin edeceğiniz gibi- yakın dövüş için yaratılmış. Ağır zırhı ve kullanabildiği devasa silahlar ile üzerinize koşarken en çok gerileceğiniz sınıf olacak. Her sınıfın birbiri üzerinde açık ara üstün-

❑ Peki, Ertuğrul zamanında "block" yapabildi mi? Resimdeki ok, onu delip geçti mi? Hepsinin cevabı bir sonraki respawn'da!

lüğü bulunuyor. Üstünlük sağlamak içinse her yeniden doğum (spawn) esnasında düşmanların yoğun olduğu bir konu hakkında silah seçimi yapmamız gerekiyor ki bunu düşmanın da yapacağını unutmamak lazım. İşte CMW'in en iyi olduğu noktalardan birisi de bu; farklı silah seçebilmek. Oyunda toplamda 50 adet silah ve mühimmat bulunuyor, her silah da kendi içinde dört ana özelliğe sahip: Damage, Speed, Range, Weapon Type. Her sınıf, oyuna başlarken kendine özel olarak açılan bu 50 silahtan bazılarını Primary, Secondary ve Special için ayrı ayrı seçiyor. Yani aynı anda üç farklı silah kombinasyonuna sahip, bambaşka karakterlerle karşılaşıyoruz; hatta okçular, farklı ok uçlarıyla nabza göre şerbet verebiliyorlar. Yine de en önemlisi, seçilen silahların dört özelliğinin de aktif bir şekilde oyun içerisinde çalışması. "Range" dediği zaman akla sadece mesafeli silahlar gelir genelde ama CMW'da yakın silahların da mesafesi hesaplanmış durumda. Böyle ilginç detayların var olduğu bir oyun ne kadar ilginizi çeker, bilmiyorum ama War of the Roses'i sevmediyseniz, bu oyun tam size göre, eğer sevdiyseniz de bir o kadar ilgi alanınıza girmeyecek bir yapım. Farklı oyun modları, hızlı oyun yapısı ve envai çeşit silah ile halen akılda kalan yapımlardan birisi olduğunu da eklemek istiyorum. ■ Ertuğrul Süngü

Alternatif

Mount & Blade
The Elder Scrolls V: Skyrim
War of the Roses

Chivalry: Medieval Warfare

- + Bol silah, türe göre nispeten hızlı oynanış, eğlenceli haritalar, başarılı oyun için hesaplamalar
- Bazen sunucuya girmeyi beklerken birçok meşrubat tüketmek, animasyon fakirliği

7,9

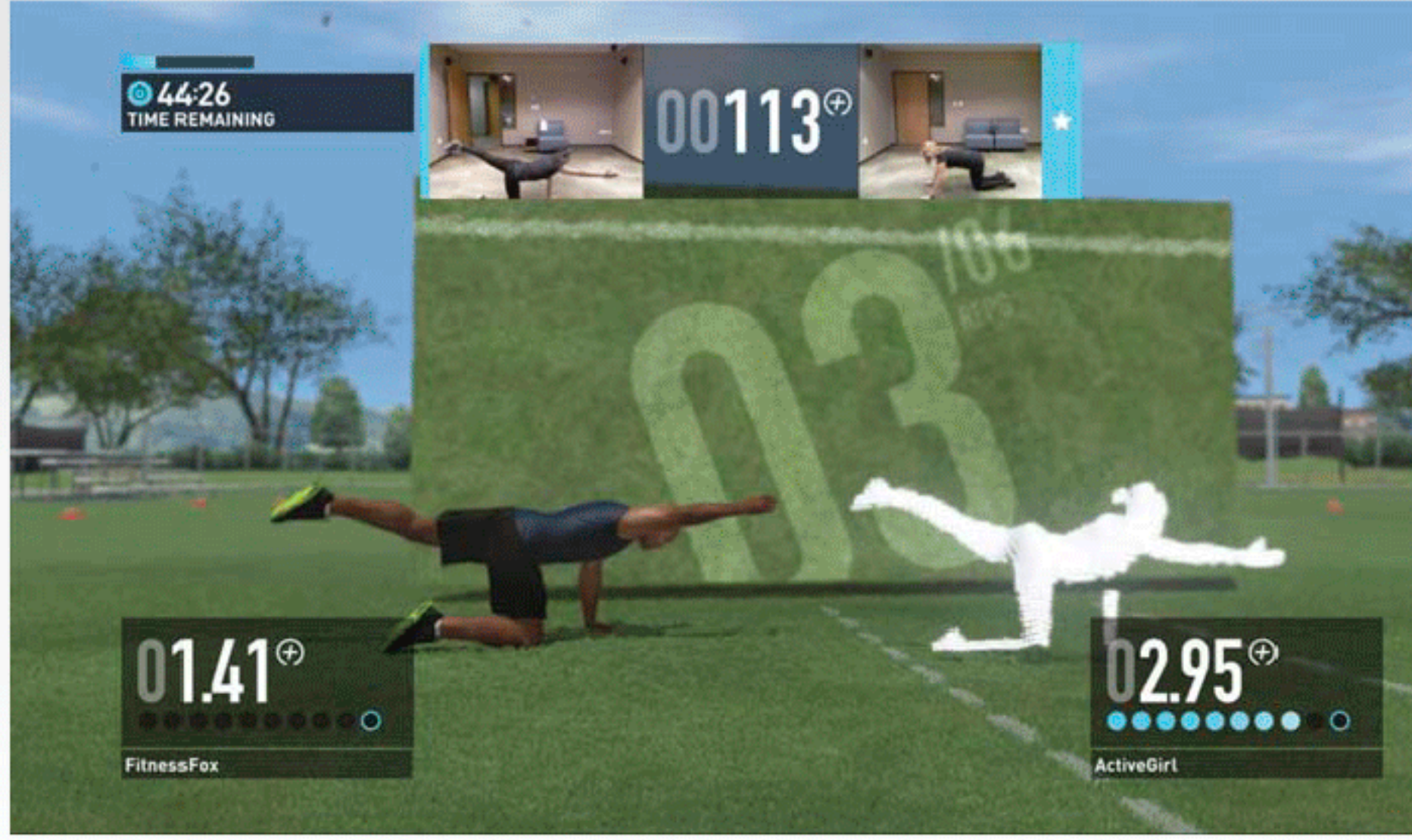
Yapım Torn Banner Studios
Dağıtım Torn Banner Studios
Tür Aksiyon
Platform PC
Web www.chivalrythegame.com





Yapım Sumo Digital
Dağıtım Microsoft
Tür Spor
Platform Xbox 360
Web tinyurl.com/cqtoj6f
Türkiye Dağıtıcısı Microsoft

Oyundan tam verim almak için gerçekten bir odayı boşaltmanız gerekiyor.



Nike+ Kinect Training

Ev konforunda ter atmak

“ Akşam ne yapacaksın?” sorusuna, “Spora gideceğim.” diye cevap verip eve gitmenin toplumda yaratacağı huzursuzluğu farkında mı acaba Microsoft? İşten çıkmadan önce, sabahtan itibaren yapılan spora gitme planını bertaraf etmenin en güzel yoludur evin yolunu tutmak. Peki ya spor, evin tam merkezindeyse? O zaman ne yapacağız Bill Gates?!

Şahsen Nike+'ın evimizin mahremiyetini işgal etmesinden hiç hoşlanmadım. Türk aile yapısına uygun değil. Spor dediğin spor salonunda yapılır, evi niye işin içine karıştırıyorsun?!

İşte size günümüz Türkiye'sine çok uygun bir bakış açısı. Sadece dikkatinizi çekmek istedim, anlayın istedim; yoksa Nike+ gayet de iyi bir “çalışma programı” olmuş...

Ayağım büfeye, kafam koltuğa çarparken...

Elimizdeki bu yapıma oyun demenin mümkünatı yok bu bir, ikincisi de bu egzersiz programının tam olarak Türkiye'de kime hitap edebileceğini anlamış değilim. Lise öğrencisi dediğin evinde, nispeten ufak odasında oturur. Bu oyun oraya uymaz. Üniversite öğrencisi de ya yurttadır, ya yine ailesinin yanında ya da bir eve çıkmıştır ve o evde de Kinect'i kuracak

bir yer bulamaması olasıdır. Oyun, üniversite öğrencisine de uymadı. Çalışan kişiler de işten çıkıyor 18:00'da, 18:30'da, eve gelip Kinect'in başına mı geçsin egzersiz diye? O da tutmadı. Zaten bizde evler öyle kocaman değil, nerede oynayacaksınız dünyada en geniş alanı isteyen bu Kinect oyununu? Nike+ maalesef baştan falsolu lakin bir şekilde tüm gereksinimleri sağlarsanız da spor salonlarına tonla para vermekten kurtulabilirsiniz zira Nike+ her şeyi layığıyla yapıyor.

Personal Training diyerek oyuna adım atıyor ve ardından biri erkek, biri kadın olmak üzere iki eğitmenen birini seçiyoruz. Bunun ardından da üç seçenek daha sunuluyor: Get Strong, Get Toned ve Get Lean. İlki direkt olarak kaslarınızı geliştirmeye yönelik bir program sunuyor, diğeri kardiyoyu ve kas gelişimini birleştiriyor, sonuncusuysa direkt olarak terleyip yerlerde sürünmenize yol açıyor. (Iyi anlamda.) Kilo vermekle ilgili bir derdim olmadığı için ben bastım Get Strong'a. (Elimle gösterdim desem daha doğru; sonuçta Kinect...) Bunun hemen ardından da bir teste tabi tutuldum. Haydi, yap bir sürü fantastik hareketi... Kinect burada bayağı iyi bir performans sergiledi ve eksiklerimi bir bana gösterdi. (Spor salonundaki hocalar yapınca da kıl oluyorum.) Çok da kötü değilmişim meğer, yıllardır spor yapıyor olmanın artılarını gördüm ve bana çıkarılan dört haftalık programı incelemeye başladım.

Hareketlerin isimleri hep İngilizce olduğu için bunları bizim spor merkezi ağzına uyarlamak zor ama neyse ki eğitmenler ekranda sizinle birlikte tüm hareketleri yapıyorlar da siz de onlara uyum sağlıyorsunuz. Hareketler genel olarak yapılabilir cinsten; hiçbiri imkânsız değil ama beğenmediğiniz bir hareket olduğunda, bunu geçmekte de serbestsiniz. Egzersizlere renk katmak adına aniden üstünüze toplar atılabiliyor kaçmanız gereken veya bir cam



geliyor kırmamanız istenen. Oyunlardan sonra o hareketi biraz daha devam ettirmek isteyip istemediğiniz de soruluyor, “Yok hocam ne diyorsun?” diye cevap veriyoruz.

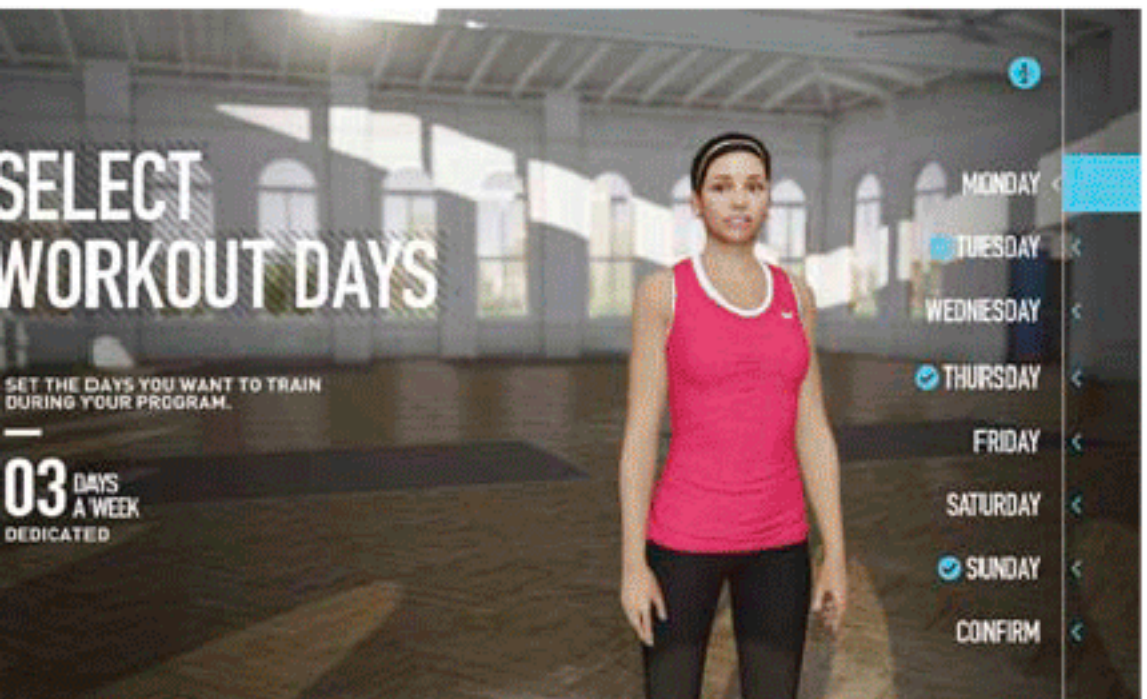
Kinect ses de algılıyor fakat bunu pek beceremiyor. (Aksanımda sorun yok.) Bir de gereksiz bir hassasiyeti var aletin, şöyle derin bir of çekseniz, alet bunu, “Haydi hazırım!” olarak algılayıp sizi hemen yeni bir egzersize taşıyabiliyor.

Nike+'ın en güzel özelliği de belki tüm çalışmalarınızı takip edip size dilediğiniz an rapor vermesi. Dört haftanın sonunda tekrar teste girip daha iyi bir sonuç yapmanın verdiği haz da tartışılmaz. Eğer Nike+'ı bir oyun olarak değil de bir spor merkezi üyeliği olarak hayal etmeyi başarabilirseniz, forma girmeniz de kaçınılmaz. ■ Tuna Şentuna

Nike+ Kinect Training

+ Antrenmanlar çok iyi ter atmanızı sağlıyor, gerçekten geliştiğinizi hissediyorsunuz
- Çalışmak için çok büyük bir alan gerekiyor, eğlenceli olması için daha çok oyuna benzemesi lazımdı

7,4



Scribblenauts Unlimited

Cadiya benden bir Anka Kuşu lütfen...

Bugün günlerden kim bilir hangi gün... Günlerdir her günüm aynı zaten. Dergi yazılarının açılışını Scribblenauts Unlimited'la yapmak istedim çünkü metin bazlı adventure'lar olsun, bulmaca oyunları olsun, beynimi sakız kıvamına getiriyor. Hazır ben de kafayı kırdım bu ay, biraz beyin egzersizi yaparak başlamış oldum böylelikle dergi işlerine. Yani beyin egzersizinin iyi geleceğini düşünüyordum ki...

Scribblenauts daha önce Nintendo DS ve iOS için piyasaya sürülmüştü ve mantığı neredeyse hep aynıydı. Karakterimiz, çeşitli bölgelerdeki insanların ve durumların olaylarını çözmek için bir şeyler bulmak zorunda. Ben Maxwell'im ya mesela şimdi, tam karşımda da minik, sevimsiz bir pembe domuz var. Önce büyümesi gerektiğini söylüyor. Üç farklı şekilde çözüme gitmek durumundayız; ya bir nesne yazacağız onu büyütmek için, ya bir sıfat ya da işe yararsa bir nesne tasarlayacağız. Ekranın tam önüne bir domuz koydum en hayalisinden, en uygun şey "bigger" yazmaktı, oldu. Sonra bu domuz uçmak istedi. "Uçmak için büyük veya devasa kanatlara ihtiyacı var, ona kanat yap!" diye buyuran ipucu ile akıl sağlığım bozuldu. Bir nesne yazmam gerek! Roketten, yaprağa kadar her şeyi denedim. Sonra kendimi domuz olarak düşündüm, kollarımı iki yana açtım, çarşafı uçabilirdim, yine olmadı. Psikolojim iyice bozuldu, bu metin bazlı oyunların benim sigortamı attırıldığını hatırladım ve "big wings" yazdım, yani büyük kanatlar... Bu kadar basitti işte.

Mantık bu. Zaten "Büyük kanatlara ihtiyacı var." diyen ipucu, cevabı da vermiş bana... Akıl sağlığım daha ilk domuzda arıza yaptı, sonra bir galeriye gittim. Tabloların içine bazı nesnelere yerleştirmem gerekiyordu ki alıcı beğensin ve satın alsın. Biri robot, diğeri vampir, öbürü normal insan tipinde bu alıcılar... Ben de bir tabloya melek, diğerine peri, bir diğerine zombi koydum, sattım tabloları çok şükür. Seçenekler değişiyor, asla tek cevaba maruz bırakmıyor oyun. "Butterfl" yazıp "y"sini koymayı unuttunuz diyelim, oyun benzer kelimeleri önerip "Bunu mu demek istediniz?" sistemini devreye sokuyor. Binlerce sıfat ve nesne var; kafanızdan geçen bir şeyi listede bulmanız zor değil ama onun işe yarayıp yaramaması biraz da şans. Belli bölgelerdeki belli istekler tamamlandınca yıldız kazanılıyor ve bu yıldızlar yeni bölgeleri açmaya yarıyor. Harita öyle zor kurallara mecbur bırakmıyor, yıldızlarla açtığınız bölgelerin istediğiniz bölümünü seçip oynayabilirsiniz. Yarım bırakıp diğerini deneyebilir, geri dönüp tamamlayabilirsiniz. Masada oturan köpek çiftine ne hazırlayacağınızı düşünmekten sıkıldıysanız, âşık olduğu kadına evlenmek teklif etmek isteyen gencin aşk meleği olarak oyuna devam edebilirsiniz. Tasarladığınız nesnelere iletişime geçmek mümkün ve onları değiştirmek, renk ayarlarıyla oynamak da serbest. O itfaiye aracını kırmızıya boyamazsanız yangın sönmaz yani. Böyle yüzlerce bulmaca var; bazıları çok kolay, bazıları da başarı sadece İngilizce bilgisine bağlı. İşin özü, herhangi bir İngiliz aile bu oyunu çocuklarıyla çok rahat oynayabilirken, ülkemizde İngilizce metin bazlı bir oyun biraz bünyeyi zorlayacak gibi görünüyor. Adından anlaşılacağı gibi, resmen seçenekler sınırsız ve bir de İngilizce gerekliliği devreye girince, zorla bulduğunuz kelimeler bulmacayı birkaç kez çözmeyince "Yeter!" diyerek kapatıp bir



daha açmamanız çok mümkün oyunu. Beyin egzersizi mi? Yaptım tabii ki, yapmaz mıyım. İngilizce bilgim, hayal gücümün derinlikleri ve özellikle de sabrım yeterince test edildi. Bu arada WiiU ve 3DS versiyonlarında Nintendo, kendi karakterlerinin de oyunda kullanılmasına izin veriyor ek olarak ki ortaklıkta Mario ve Zelda ile karmaşa yaratabilirsiniz.

Yeni nesil oyuncuların metin bazlı oyunlara çok aşına olmadığı aşikâr ama yeni nesil platformlar bu eski moda metin sistemini bambaşka yerlere taşıyacak gibi. Scribblenauts Unlimited da bu oyunlardan biri. Deneyin, seversiniz belki, kim bilir... ■ Ayça Zaman



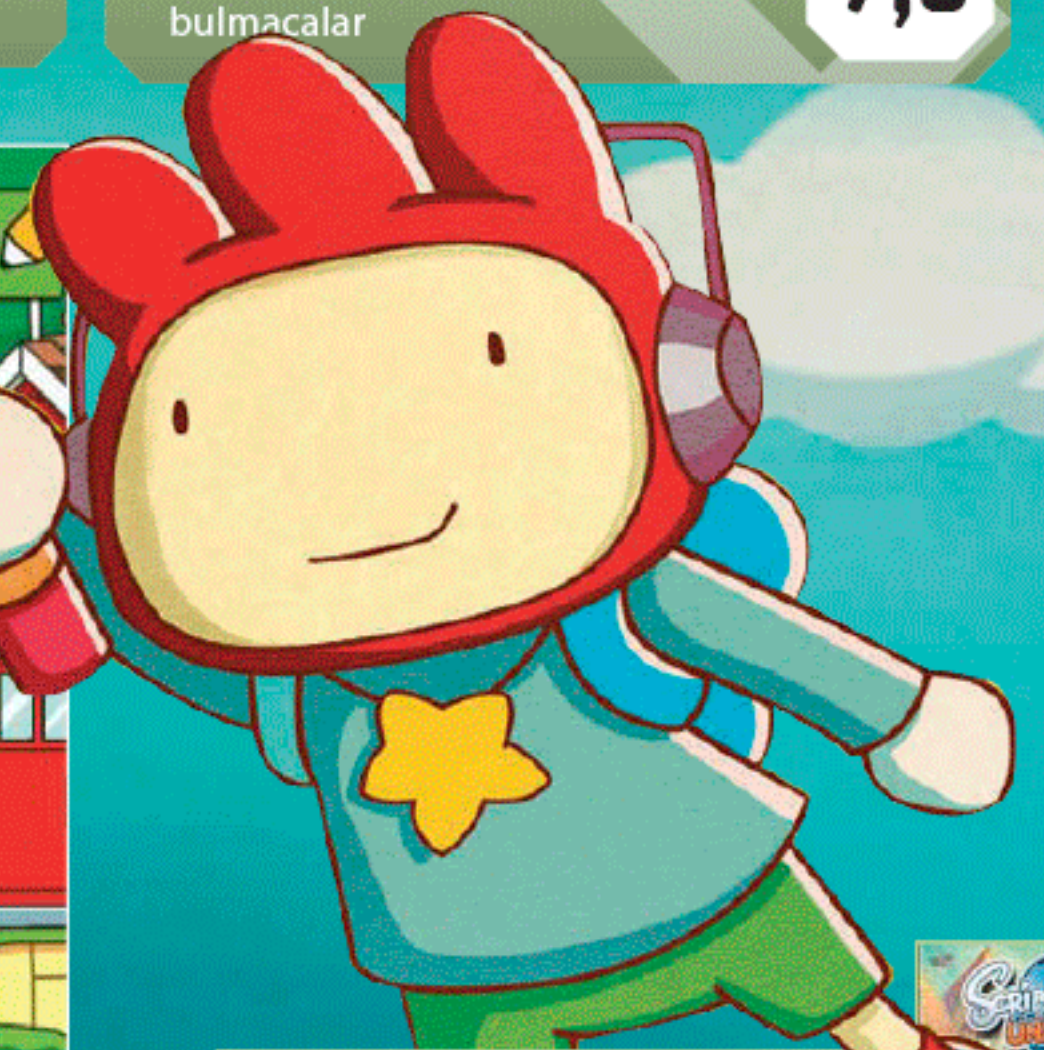
Alternatif

Blast Works: Build, Trade, Destroy
Drawn to Life
LittleBigPlanet 2

Scribblenauts Unlimited

+ Yüzlerce bulmaca, binlerce kelime seçeneği
- İngilizce bilgisi, mantıksız bulmacalar

7,0



Yapım 5th Cell
Dağıtım Warner Bros Interactive
Tür PC, WiiU, 3DS
Platform Platform
Web scribblenautsunlimited.com





Artçı Şok!

Oyundaki dört haritadan biri olan Epicenter, aynı zamanda oyun sırasında depremin yaşandığı tek harita olma özelliği taşıyor. Epicenter'daki çatışmalar sırasında rastgele gerçekleşen artçı şoklar, deprem gerçeğini her seferinde oyuncuya hatırlatıyor.

Battlefield 3: Aftermath

Depreme dayanıklı askerler

Daracık koridorlarda duvarları delik deşik edip milleti öldürdüm mü? Öldürdüm. Tüm araçları takım arkadaşlarıma kaptırdıktan sonra kilometrelerce mesafeyi yaya olarak kat edip baygınlık geçirdim mi? Geçirdim. Peki, ya şimdi ne yapacağım? Çok şiddetli bir depreme maruz kalıp yerle bir olan Tahran'da düşman avlayacağım. Bu kadar farklı şartlarda çatışabilmek için kaç farklı askeri eğitimden geçmiş olmam gerekiyor? Hiçbir fikrim yok ama ordunun beni bir oraya, bir buraya sürüklemesine artık alıştım ve şu büyük yarığı da atlattım mı gelsin düşmanlar!

Battlefield 3'ün Premium paketinin yeni halkası olan Aftermath, az önce de söylediğim gibi, İran'ın Tahran şehrinde geçiyor. Oyunun senaryo modunu tamamlayanlar, gördükleri karşısında bir şeyler anımsayacaklardır. Hani ortalıkta bir oraya, bir buraya koşuşturmuştuk, sonra bir kamyonetin arkasındaki ağır makineliyle etrafı tararken deprem olmuştu ve devasa bir bina üstümüze (?) yıkılmıştı ya; hah, işte Aftermath'in geçtiği Tahran haritaları da tam olarak bu sahneleri tekrar yaşatacak size.

Aftermath'in Battlefield 3'e kattığı ana başlıkları sıralayayım öncelikle: Azadi Palace, Epicenter, Markaz Monolith ve Talah Market olmak üzere dört harita. Barsuk, Phoenix ve Rhino olmak üzere üç araç. "Xbow" adında bir silah. "Scavenger" adında bir multiplayer mod. Ve tabii ki yeni assignment'lar, yeni dog tag'ler, yeni achievement'lar / trophie'ler ve yeni karakter modellemeleri.

Gelen dört haritada da depremin etkisi fazlasıyla hissediliyor. Özellikle oynadığım ilk haritalar olan Epicenter ve Markaz Monolith, harabelerin arasında bir keklik gibi avlanmama sebep oldu çoğu zaman. Yıkıntılar, çatlaklar, yarıklar ve düşmanın nereden saldıracağını kestirememenin yarattığı gerginlik oldukça başarılı. Talah Market, adından anlaşılacağı üzere küçük bir pazara ev sahipliği yapıyor. Azadi Palace haritasının bir ucundaki devasa

bina ise eğlenceli çatışmalara ve baskınlara sahne oluyor.

Henüz üçüncü ya da dördüncü oyunumda Aftermath'in oyuna eklediği Scavenger'a denk geldim ve olayı kısa sürede çözmeye zor olmadı. Bu kadar şiddetli bir deprem olmuş ve ölen onlarca askerin arkalarında bıraktığı silahlar çevreye yayılmış. Ben de elimdeki tabancayla hayatta kalamayacağımı bildiğim için başladım yerden silah toplamaya. Düşmanlardan herhangi bir silahın düşmediği sistemde, bulduğum silahların mermi sayısıysa oldukça kısıtlıydı ve bu da isabetli atışlar yapmayı zorunlu hale getiriyordu. Mermi sıkıntısının yarattığı gerginliğiye haritaya rastgele dağılan silah miktarının yeterli seviyede oluşu dengeliyor aslında. Ayrıca her haritada bir adet olmak üzere bulunan mühimmat kutusu da denk gelindiğinde ilaç gibi geliyor. Sıraladığım detaylar ışığında bu modu çok da eğlenceli bulmadım ne yalan söyleyeyim.

Oyuna yeni eklenen tek silah, "Xbow" adını taşıyan ve farklı uçlarda oklar fırlatan bir arbalet. Crysis 3'ü animsatan bu arbaletin dört farklı ucu bulunuyor. Standart Bolt, adından da anlaşılacağı üzere dümdüz bir ok. High Explosive Bolt, vurulan yerde patlama meydana getirerek çevreye zarar veriyor. Scan Bolt, saplandığı yerin çevresindeki 10 metre yarıçapında bir alanda yer alan düşmanları radara yansıtıyor. Balanced Bolt ise uzun mesafeden kullanılabilen ve ortalama hasar gücüne sahip bir ok. Böylesine ateş gücünün yer aldığı bir ortamda ne kadar tercih edileceği tartışılır ama oynanışa bir farklılık getirdiğini düşünüyorum Xbow'un.

Premium başlığı altında yer alan ve oyunun çıkışından sonra yayınlanan üç eklenti paketini yan yana dizdiğimde, favorimin halen Close Quarters olduğunu söyleyebilirim ama yıkıntılar arasında, düşmanın nereden saldıracağını kestiremediğim bir atmosferde savaşmak da büyük keyif verdi bana. End Game'de motosiklet kullanacağımız güne kadar yıkıntıların arasında düşman avlamaya dönüyorum ben. ■ Şefik Akkoç



Alternatif

Battlefield 3: Armored Kill
Battlefield 3: Back to Karkand
Battlefield 3: Close Quarters

Battlefield 3: Aftermath

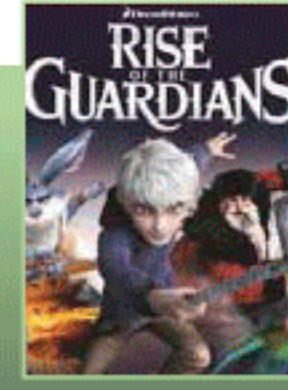
+ Deprem etkisi görmüş haritalar başarılı, haritaların yaşattığı gerginlik
- Scavenger modu çok parlak değil, yeni içerik miktarı daha fazla olabilirdi

8,5

Scavenger'da yakın mesafede yerde duran silahlar ve silahların hangi seviyede oldukları ekranda beliriyor.



Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.battlefield3.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Yapım Torus Games
Dağıtım D3 Publisher
Tür Aksiyon / Adventure
Platform PS3, Xbox 360, Wii, WiiU, 3DS, iOS
Web www.riseoftheguardians.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Rise of the Guardians

Rüyalar kâbus olmasın!

Çocukluk kahramanlarından devam ediyoruz yine bu ay, hem de çok aşına olduğumuz bir sistemin yan ürünüyle diyeyim, hemen anlayacaksınız. Rise of the Guardians, DreamWorks'ün son animasyon filmi. Tatlı da bir hikâyesi var, belki bizi değil ama bu hikâyelerle büyümüş bir nesli çocukluğuna sürükleyecek cinsten. Diğer ülkelerde 21 Kasım dolaylarında gösterime giren film, izleyicinin oldukça dikkatini çekmiş olmalı ki yorumlar ve eleştiriler oldukça yapıcı görünüyor. Film ülkemizdeyse 11 Ocak'ta sinemalarda yerini alacak. Filmi ve oyunu eş zamanlı piyasaya sürmeye meraklı olan dağıtımıcılar, bu süper beş kahramanın hikâyesini oyuna nasıl yansıttı, hep beraber bir göz atalım.

Kötü karakterden başlamak istiyorum öncelikle. Rüyalarımıza girip onları kâbusa çeviren korkunç kavram vardı ya hani, yataktan ağlayarak uyandıran cinsten; o hain bu oyunda Boogey Man, yani Pitch. Çocukların huzuru kalmayınca o güzel rüyaların ve masalların da inandırıcılığı giderek azalıyor. Beş farklı karakterimiz de Pitch'e karşı birleşip çocukların zihnini bu kötü düşüncelerden arındırmak için bir araya geliyor. Karakterlerimizse Tooth Fairy (Diş Perisi), Santa Claus, Sandman, Easter Bunny (Paskalya Tavşanı) ve Jack Frost. Ekip dışarıdan bakıldığında başarılı görünüyor, haksız mıyım? Çıkan dişlerimizi geri getireceğini umduğumuz diş perisinden, Noel Baba'ya kadar gayet iş yapacak bir set ekibi. Her birinin farklı özellikleri bulunuyor ve bunları karşılıklı olarak zorluklara göre değiştirerek kullanmak durumundayız. Yani oyunun adından da anlaşılacağı üzere, kendilerine gardiyan diyen bu kahramanların her birini değiştirerek kullanmak mümkün oyun içinde. Çoğu film oyunundan beklediğimiz üzere, oyunun hitap ettiği yaş seviyesi oldukça genç. Bir "aile oyunu" denilebilir rahatlıkla; böyle dersini bitirmiş çocuğunuz arkadaşlarını çağırmasına izin verin, aklınız kalmadan başında

birakin, şiddet de zaten yok. Dört kişiye kadar destek veriyor, istedikleri karakterleri seçip onların farklı güçlerini geliştirerek vakit geçirebilirler. Filmi izledikten sonra bu kitle keyif alacaktır bence çünkü filmdeki sahneler de bolca işlenmiş. Mekân tasarımlarını oyunda da görecektimiz; ben oyunda gördüm, filmde görmeyi bekliyorum. (Evet, filmini hala bir umutla merak ediyorum.)

Bunlar için güzel yanlarıydı, şimdi işe biraz da teknik açıdan bakmak lazım. Grafikler maalesef kötü, karakter tasarımları Photoshop fırçalarıyla gelişmiş güzel tasarımlar gibi ve özenden yoksun duruyor. Oynanış mekanikleri için de pek fazla artıdan söz edemeyeceğim. Güzel olan ve uğraştırmayan iki şey aklımda kaldı: Çoklu oyuncu seçeneğindeki tek tuş kolaylığı ve oyunun oldukça hızlı açılması. Müziklerin sevimli olduğunu söyleyebilirim, onu da unutmayalım. Kulak tırmalayan bir şey neyse ki yok.

Sıradan bir oyuncunun oyunu çok da kötü bulması için öyle ahım şahım şeyler değil belki de bunlar, en nihayetinde hafta sonlarında birkaç saat keyifli vakit geçirmelerini sağlayıp çocukluk kahramanlarını yâd edeceklerdir. Yine de çok fazla oynanabilirliği olduğunu kesinlikle düşünmüyorum, görevler belli bir noktadan sonra tekrardan ibaret. Yaş grubu belli, mekanikler ortada, filmle beraber piyasaya sürülmüş olması da amacını belli ediyor. Siz yıllardır oyun oynayan bir bireyseniz ve oyun dünyasıyla yeni yeni haşır neşir olan bir çocuğunuz veya kardeşiniz varsa ona alabileceğiniz türden bir hediye kıvamında bu beşlinin hikâyesi. Filmden büyük bir memnuniyetle çıkarsanız alıp rafınıza koyarsınız belki de, kim bilir... **Ayça Zaman**

Rise of the Guardians

- + Çoklu oyuncu desteği
- Grafikler, tekrar eden görevler, kamera açıları

5,0

Alternatif

Ben 10: Omniverse
Brave: The Video Game
Epic Mickey 2: The Power of Two



Yapım Games Farm
Dağıtım bitComposer Games
Tür Simülasyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.airconflicts.net/home



Air Conflicts: Pacific Carriers

Uçmak çeşit çeşittir...

inci Dünya Savaşı'nı konu alan Air Conflicts: Pacific Carriers, uçuş aksiyon / simülasyon oyunu olduğunu iddia ediyor. Hâlbuki kendini üç boyutlu shoot 'em up olarak tanıtabilirdi. Fakat yapımcıların aksiyon / simülasyon etiketini doğru kabul edip değerlendirme kıstaslarımızı türe göre ayarlayarak incelememize başlayalım.

Air Conflicts: Pacific Carriers, Pearl Harbor baskınıyla başlayan Pasifik Okyanusu'ndaki ABD ve Japon İmparatorluğu mücadelesini, iki tarafın penceresinden gösteriyor. Senaryo modunda iki tarafın bu süreçte neler yaşadığını ayrı ayrı, temel taşları ile anlatıyor. Bu moddaki görevlere başlarken komutanımız kısa bir görev öncesi bilgilendirmesi yapıyor. Bu briefinglerin metin ve seslendirme kalitesi ortalama olarak kalsa da daha çok vasatın altında diyebiliriz.

Bilgiyi aldık, kendimizi bir uçağın içine bulduk ama öncelikle belirtmeyelim ki tek bir uçağı uçurmuyoruz. Farklı uçak sınıflarına ait timleri, uçaklar arası geçiş yaparak yönetiyoruz; hatta bütün deniz hava filosunu yönetiyoruz. Kruvazör yönetme şansımız bile var ama bu şansı kullanmamayı tercih ederim. Taret başına geçip ördek vurur gibi uçakları düşürmek oldukça sıkıcı. Onun için biz uçaklara geri dönelim. Örneğin, bombardıman uçaklarıyla görevlerimizi yaptıktan sonra sahneye avcı uçakları çıkıyor. Görev

silsilesini tamamlayınca ana görevimiz bitiyor, bir sonraki oldukça ünlü çatışma görevine başlıyoruz. Her yeni ana görev açıldığında yanında yan görevleriyle birlikte geliyor.

Tim yönetimini biraz açalım. Uçaklar arası geçiş yaptığımızda, kontrolümüzde uçaklar cephane yenileme işlemlerini yapıyor ya da aldığı hasara göre uçak gemisinin hangarına gidip park ediyor. Bu konuda yapay zekâ herhangi bir zorluk çıkarmıyor. Bu fikir güzel mi, kötü mü, kararsız kaldım. Güzel yanı, her an çatışmanın içinde kalınabiliyor olması. Oyunun akıcılığını artırıyor. Eğer shot 'em up olsaydı, zıttalıneler aferin alırdı. Fakat simülasyon oyununda arayacağımız bir durum değil.

Bu noktada atmosfere bir parantez açalım. Bölüm tasarımlarının basitliği, silah arkadaşı gözünün önünde denize çakılırken telsizden tek bir kelime etmeyen pilotların varlığı, görevlerin tekdüze ve sıradan olması, müziklerin kendini tekrar etmesi ve sizde bir etki bırakmaması atmosferi baltalayan durumlar olarak göze çarpıyor. Fakat oyun sizi kendine bağlamak için "meydan okuma" diyebileceğimiz "Survival" modunu kullanmaya çalışıyor. Burada farklı bölümler mevcut. En çok hoşuma gidenin it dalaşları olduğunu söylemeye gerek yok.

Biraz da teknik detaylardan bahsedelim. Grafiklerin ortalamanın üstünde olduğunu söyleyebilirim. Fakat bu değerlendirme "uçak" ve "yeryüzü" olarak iki ayrılıyor. Uçakların tasarım ve kaplama kalitesi ortalamanın üstündeyken yeryüzü bu konuda vasatın altında kalıyor. Oyunda hasar modellemesinden bahsetmekse mümkün değil. Sadece sağlık barımız var ve hasarlar ekrana makyaj olarak yansıyor. Uçak sesleriyle grafiklerden daha iyi dursa da vasatın üstünü fazla zorlamıyor. Yapay zekâ oyun zevkini baltalamıyor ki belki de oyunun en güçlü tarafının bu olduğu söylenebilir.



Multiplayer moduysa var olmasına var ama odaların boş olması, modun işlevselliğini yok ediyor. Zaten boş odalarda herhangi bir gecikme ya da kopma yaşanmıyor, en azından böyle bir sorunu yok. Aslında oyunun genelinde teknik anlamda sorunlu olduğunu söylenemez.

Dikkat ettiyseniz kontroller hakkında tek bir kelime okumadınız çünkü oyunun shoot 'em up olduğunun kanıtlarından bir tanesi kontrolleri. Arcade kontrollere alışmanız, ortalama bir gamapad ile hayatınızda hiç uçuş simülasyonu oynamamış olsanız dahi en fazla bir saatinizi alır. Simülasyon kontrolleri için de hemen hemen aynı durum geçerli. Arcade oyuncularını bir saatte bu kontrollere hâkim olabilir. PS3 sürümünün Move uyumluluğu olduğunu da ekleyelim.

Teknik anlamda büyük sorunları olmayan Air Conflicts: Pacific Carriers bir şaheser değil. Muhakkak oynamalısınız da diyemem ama türü seviyorsanız, bu aralar elinizde bir oyun yoksa ve güzel bir indirim de yakalarsanız denemeye değer bir oyun. **Çaylak**

Air Conflicts: Pacific Carriers

+ Oyun zevkinizi baltalamayan yapay zekâ, iki tarafın bakış açısını görebilmek, alışması kolay kontroller

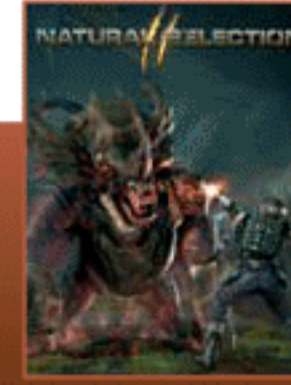
- Hasar modellemesi yok, müzikler kendini tekrar ediyor, atmosfer için küçük dokunuşlara ihtiyacı var

6,7



Alternatif

DCS: A-10C Warthog
IL-2 Sturmovik: Cliffs of Dover
Wings of Prey



Yapım Unknown Worlds Entertainment
Dağıtım Unknown Worlds Entertainment
Tür FPS / RTS
Platform PC
Web www.naturalselection2.com

Natural Selection 2



Marines vs. Aliens

Bazı oyunlar vardır, alır oynarsınız direkt; yani üzerine fazla kafa yormanıza gerek yoktur. Ama bazı oyunlar da vardır ki aşama aşama öğrenmeniz gerekir tüm detaylarını. Aslında bu biraz oyunun size yaklaşımına da bağlıdır. Eğer bir oyun size öğretici tarafla yaklaşmıyorsa her ayrıntıyı bizzat keşfetmeniz gerekir ki tez canlı bir bünye için hiç de iyiye işaret değildir bu ama her keşfettiğiniz ayrıntıdan sonra aldığınız haz bir miktar daha artıyorsa o anda gözünüz başka bir oyun görmeyecektir. İşte Natural Selection 2 için de tam olarak böyle bir oyun diyebilirim.

FPS ve RTS'nin ilginç bir karışımı olarak çıktı karşımıza Natural Selection 2. Oyunun ikinci bir özelliği de sadece multiplayer tabanlı olması. İki taraf mevcut oyunda: Marines ve Aliens. Maceranızı ilk adımınızı tabii ki bu taraflardan birini seçerek atıyorsunuz. Yalnız oyuna balıklama daldığınız zaman ne olup bittiğini anlamakta zorlanacağınızı tahmin ederdikten öncelikle tutorial aşamasına bir göz atmanızı önereceğim. Gerçi burada sadece önemli ayrıntıları anlatan bolca video bulacaksınız, pratik

yapma şansınız yok ama oyunun temel mantığını kavrayabilmeniz için de ne yazık ki bu videolara ihtiyacınız var.

FPS ve RTS demiştik, değil mi? Olayın FPS kısmını açıklamaya gerek yoktur sanırım. Bildiğiniz FPS işte ama bir FPS'nin içinde RTS detayları nasıl olur? Asıl önemli olan, bu sorunun cevabı işte. Takım oyunu üzerine dayalı bir yapım Natural Selection 2. Aslında bu durum her multiplayer FPS için geçerli ama Natural Selection 2, bu noktada tuhaf bir nüansla öne çıkıyor. Şöyle özetleyeyim: Oyunun FPS tarafı oyunculara, RTS tarafı da takım komutanlarına ait. "Takım komutanları", evet... Her iki takımın birer komutanı var oyunda ve oyunun RTS tarafından arkadaşlar sorumlu. Genel olarak takımın ekipman ve silah ihtiyacını karşılayan, RTS oyunlarındaki "base" mantığına benzeyen bir sistem var. (Aslında bu biraz Marines tarafı için geçerli zira Aliens tarafı ayrı bir muamma.) Topladığınız kaynaklara paralel olarak işliyor bu sistem ve bu sayede yeni silahlar edinebildiğiniz gibi, olan silahlarınıza da geliştirebiliyorsunuz.

Takım komutanlarının diğer oyunculara direktif verebilmek gibi bir lüksü de var; oyunun "Full Chat" sistemini kullanarak takımlarını sağlam bir strateji dâhilinde galibiyete taşıyabiliyorlar. Tabii ki böyle bir sonuç için gerçekten konuya hâkim bir komutana denk gelmeniz gerekiyor. Bu arada, gaza gelip takım komutanı falan olmaya çalışmayın; çünkü

bilmediğiniz bir oyuna liderlik edebilmek gibi bir lüksünüz olmayacak tahmin edersiniz ki. Yani şöyle bir gerçek var: İyi bir komutan, aynı zamanda iyi bir oyuncudur.

Aliens tarafına gelince... Bu noktada işler biraz daha değişiyor. Yaratıkların ağzının içinden görüş açısına sahipsiniz ve ilerleyen aşamalarda bu yaratıkların çeşitleri de artıyor. İlk etapta Marines'e karşı zayıf gibi görünseniz de Aliens tarafına has avantajlarınız çıkıyor ortaya. Epey hızlı hareket edebiliyorsunuz mesela ve hatta duvarlara bile tırmanabiliyorsunuz. Karşınıza çıkan Marines oyuncularını dişleyerek öldürmek zorundasınız ama dediğim gibi, ilerleyen aşamalarda daha farklı yetenekleri olan birimleri de seçebiliyor olacaksınız.

Oyunun görsel yanı o kadar da ahım şahım değil ama grafik ayarlarını sonuna kadar açtığınız zaman yeterli derecede bir görsel kaliteye ulaşabiliyorsunuz. Şöyle de bir gerçek var ki bu derece ortalama bir görsel kalite için sağlam bir donanıma ihtiyacınız var zira oyunun FPS anlayışı biraz sancılı.

Neresi sizi çeker ve ne kadar zevk alırsınız, bilmiyorum ama Natural Selection 2 özellikle multiplayer FPS oyunlarından zevk alanlar için oldukça sağlam bir seçenek. Birbirinden bağımsız iki tarafın kapişmasına tanık olabilir ve hatta ilerde bir gün, takımınızın komutanı olarak zaferden zafere koşabilirsiniz. İyi eğlenceler... **Ertekin Bayındır**

Alternatif

Counter-Strike: Global Offensive
StarCraft II: Wings of Liberty
Team Fortress 2



Natural Selection 2

- + Farklı oynanış yapısına sahip iki taraf, oynadıkça çeşitlenen detaylar, FPS ve RTS türlerinin kıvamında harmanlanmış olması
- Yetersiz harita çeşitliliği, frame-rate problemleri

8,0





Yapım SuperBot Entertainment
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon
Platform PS3, PSV
Web playstationallstarsbattleroyale.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony

Hades, beklemediğiniz anlarda size saldırıp sizi rakibinize karşı savunmasız durumda bırakabiliyor.



PS Vita

Hem PS3, hem de PS Vita için piyasaya sürülen oyunun bir tanesini satın almak, direkt olarak diğer sistem için de oyunu kullanabilmeniz anlamına geliyor. Bu şekilde, eğer iki sisteme de sahipseniz, oyuna bir diğer sistemde kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz. İki sistemin karşılıklı oyuna izin vermesi de multiplayer maçlarında PS3 veya PS Vita oyuncularına karşı oynayabilmeyi sağlıyor.

PlayStation All-Stars Battle Royale

Kratos'un gazabına karşı Nariko'nun bakışları

Birkaç sayfa önce veya sonraki (Dergiden bihaber olmak.) dövüş oyunları dosya konusunu okuduktan hemen sonra gaza gelip yapabileceğiniz şeylerden bir tanesi PlayStation All-Stars Battle Royale adındaki bu oyunu satın almak olabilir veya sokağa çıkıp ilk gördüğünüz adamın üzerine atlayabilirsiniz ki bunun toplumumuzda gözle görülür bir biçimde tepkiyle karşılanacağını bilmelisiniz. Şayet ki PlayStation All-Stars Battle Royale'ı satın almayı seçerseniz, sizi Sony ve oyun dünyasının en ünlü karakterleri karşılayacak. Bu karakterlerin oyunun açılış videosunda birbirlerine karşı olan mücadelesini göreceksiniz ve "Vay be..." diyeceksiniz. Bunu diyeceksiniz zira iki boyutlu Parappa the Rapper'ın Metal Gear Rising: Revengeance'ın kahramanı Raiden'a karşı ne gibi bir şansı olabileceğini sorgularken bulacaksınız kendinizi. Akabinde de bu fikir son derece hoşunuza gidecek ve oyunun başına oturacaksınız. Bundan sonra da ya oyunu sevecek ya da terk edeceksiniz. Bu kadar net iki uç var oyunda ve nedeni de basit.

Bana vuran kim?!

Tam 20 tane karakterin birbirine karşı mücadelesini konu alan, Smash Bros. ve Power Stone karışımı bir oyundan bahsediyoruz burada, ona göre ayağınızı denk alın. (Gereksiz sinir, sinir değildir.) Karakterler arasında Sony'ye yakın isimlerden Parappa the Rapper, Cole, Raiden, Colonel Radec, Kratos, Nariko gibi isimler ve BioShock'tan Big Daddy, Twisted Metal'dan Sweet Tooth, Devil May Cry'dan Dante ve daha birçok ünlü isim bulunuyor. Tüm bu karakterler kendi tarzlarına sahip. Yani bir tanesi daha yavaş ama ağır saldırılar yapabiliyor, bir diğeri daha hızlı oluyor, bir başkası hareketleri sayesinde ekranın başından sonuna fırlıyor, birisi daha iyi tutup atıyor, biri kolay kaçıyor, diğeri süper hareketiyle çok daha iyi iş yapıyor... Mesela Colonel Radec, Killzone'dan fırladığı için silahları ve bombalarıyla geliyor. Eh, bu sayede de menzilli saldırılarda bir hayli iyi. Peki, Tekken'den Heihachi ne yapsın? Hadouken mi atsın, Sonic Boom

mu? O da ne yapacak, düşmanının dibinden ayrılmayacak ki vurduğu yerde güller bitsin.

Oyun teke tek maçlara ev sahipliği yaptığı gibi, dört kişinin aynı anda birbirine karşı mücadele etmesine de olanak tanıyor. Her şey iki boyutlu bir ortamda gerçekleşiyor ve tek düşmanınız rakipleriniz de olmuyor; bulunduğunuz bölümlerde sizi türlü türlü tehlikeler bekliyor.

Oyunun iki boyutlu olması, ziyadesiyle canımı sıkı çünkü üçüncü boyutta çok daha esnek bir oynanış olabilirmiş. (Aynen Power Stone'daki gibi.) Bir diğer mevzu da ekranda dört kişi olduğunda gerçek anlamda kimin ne yaptığının belli olmaması. Üç farklı tuşa, üç farklı saldırı yerleştirilmiş oyunda ve bunları yön tuşlarıyla birlikte çeşitli özel hareketlere dönüştürüyorsunuz. Ne var ki o kaos ortamında hangi hareketi yaptığınızı ne görebiliyor, ne de hareketin etkisini tahmin edebiliyorsunuz. Strateji ancak ve ancak süper barınız ilk seviyeye ulaştığında ortaya çıkıyor. Orada da strateji şu: Hemen bir düşmanına yaklaş ve R2 tuşuna bas.

Bir maç kazanmanın yolu, en fazla puana veya öldürme sayısına ulaşmak. Kimsenin sağlık çizgisi de olmadığı için bunu yapabilmeyen tek yolu süper hareketi rakibinize yedirmek. İlk seviyedeki bir süper hareket tek bir oyuncuyu saf dışı bırakıyor, ikinci seviyedeki görüş hizasına girenleri alıp götürüyor, üçüncü seviyede de genelde önünüze çıkanı belirli bir süre dağıtabileceğiniz bir güce kavuşuyorsunuz. (Misal, Evil Cole, oyundaki deve dönüşüyor, Sweet Tooth da Transformers misali kocaman bir robot oluyor vesaire.)

Her şey bu bağlamda iyi güzelken oyunun tek kişilik kısmı maalesef aşırı kısa sürede sıkıcı hale geliyor. Hemen multiplayer'a atlıyor ve diğer oyuncularla, benzer bir kaosun içine düşüyorsunuz. Neyse ki turnuvalar, lider tabloları yapmışlar da bir şeyler için uğraştığınızı hissediyorsunuz ama bana sorarsanız bunlar da yeterli değil.

PlayStation All-Stars Battle Royale'ı ne bir dövüş oyunu olarak oynamak mümkün, ne de çok eğlenceli bir parti oyunu olarak... Arada kalmış, enteresan bir oyun olmuş. Tercih etmeden önce mutlaka internetten videolarını izleyin. ■ Tuna Şentuna



Alternatif

Marvel vs. Capcom Origins
Tekken Tag Tournament 2
Ultimate Marvel vs. Capcom 3

PlayStation All-Stars Battle Royale

+ Sağlam grafikler, bolca karakter, hareketli arka planlara
- Strateji oluşturmak mümkün değil, her şey büyük bir kaos!

7,2



Yapım Sumo Digital
Dağıtım Sega
Tür Yarış
Platform PC, PS3, Xbox 360, WiiU, PSV, 3DS
Web sonicthehedgehog.com/racing
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Sonic & All-Stars Racing Transformed

Küçüklere büyük oyunu

All-Star'lardan gidiyoruz bu ay ve bu defa da karşımıza ne çıkıyor, Sonic ve arkadaşları. Daha doğrusu Sonic ve Sega'nın haşarı karakterleri. İlk bakışta oyunumuz çok neşeli gözüküyor. Rengârenk bir oyun kutusu, cezbedici özellikler, heyecan dolu bir yarış tutkusu. Sonra oyuna geçiyoruz ve çok garip şeyler oluyor...

Zor dediğimiz...

Küçük yaştaki oyuncular için hazırlandığı apaçık belli edilen bir oyunda, rengârenk grafiklere sahip, neşeli anlar sunması beklenen bir yapımda, yıllarını oyunlara ve dergi yazarlığına vermiş bir insan nasıl olur da ilk yarışta sonuncu olur? Bunu lütfen bana açıklayabilir misiniz? Oyunda detaylı bir tutorial bölümü de yoktu, direkt olarak oyuna boca edildim ve bir baktım herkesin aracı benden hızlı maşallah! Üstelik Sonic'i de seçmişim; en hızlı giden araç onda gibi gözüküyordu!

Kısa sürede anladım ki arkadaşlar, oyun zor. Zaten bu yüzden de her yarış öncesine üç zorluk seviyesi konulmuş. Orta zorluk seviyesinde oynamama rağmen rakiplerim beni ezmekten geri kalmadı. O nasıl yapay zeka arkadaş ya?!

Sonic & All-Stars Racing Transformed, bir yarış oyunu fakat diğer "karting" oyunlarından en büyük farkı, araçlarınızın yarışın belirli kısımlarında şekil değiştirmesi. Örneğin, iki tur gidiyorsunuz aynı pistte ve üçüncü turda, pistin belirli bir kısmında aracınız suya iniyor ve bir sürat motoruna dönüşüyor. Ezberlediğiniz pist bir anda bambaşka bir yere dönüşüyor; dalgaların, kayalıkların, sizi yemek için bekleyen dev balıkların bulunduğu, yabancı bir ortam! Bir başka bölümde suya inmiyor, onun yerine mavi göklere ulaşıyorsunuz. Uçuş yaptığınız bölümler kesinlikle sudakilerden daha eğlenceli zira zaten pek de hızlı olmayan oyun, deniz konseptine geçtiğinde iyicene yavaşlıyor. Havada hızımızı kesen bir şey olmadığı için hızımızı daha iyi kullanabiliyoruz lakin havada da şöyle bir sorun var ki o da pistten çıkmanın çok kolay olması! Yönlendirmeler var ama bunları görmezseniz, aracınızı dağların eteklerine doğru sürdüğünüzü görüyorsunuz.

Alternatif

Joy Ride Turbo
LittleBigPlanet Karting
ModNation Racers



Aynı Ekranında

Birçok oyunun es geçtiği, aynı ekranda yarışma imkânı bu oyunda bulunuyor. Bunu yaptığınızda grafiklerde biraz detay eksikliği oluşuyor lakin bu o kadar da göze batmıyor. Ayrıca oyunu online olarak da tüm yarış modlarında oynayabiliyorsunuz.

Amy Rose ile bir sahil turu

Aynen PlayStation All-Stars Battle Royale'da olduğu gibi burada da tonla karakter seçeneğimiz var. Bunların bir kısmı gizli, bir kısmı da bize oyunun başından itibaren sunuluyor. Her karakterin araçları farklı özelliklere sahip; bir tanesinde hızdan feragat edip yol tutuşunu yakalyorsunuz, diğerinde gaza bastığınız anda aracınız fırlıyor ama azami hızı düşük olduğu için rakiplerinizin tozunu yutmaya başlıyorsunuz.

Sonic, Tails, Amy, Doctor Eggman gibi Sonic karakterlerinin yanında, oyunda Space Channel 5'den Ulala, Alex Kidd, Jet Set Radio'dan Beat ve diğer birçok Sega oyunundan, bir dolu karakter yer alıyor. Tüm bu karakterleri denemek sizin elinizde ve hangisinin, hangi yarış modunda daha çok işe yaradığını da zamanla keşfediyorsunuz.

Birinci olmaya çalıştığımız sıradan yarışların yanında, pistin işaretli kısmında "drift" yaparak zaman kazanmaya çalıştığımız, son derece kazık bir drift modu, rakiplerimizi silahlarımızla patlatmaya çalıştığımız Battle kısmı ve bize roketler fırlatan bir tankı kovaladığımız Pursuit modu dikkat çekiyor. İçinde rakiplerimizin olduğu modlarda, pistte yer alan silahlar arasında da üstünüze gelen saldırılan püskürtten bir eldiven, rakiplerinizin kontrollerini tersine çeviren hortum ve önünüzdeki rakibin peşine takılıp yakaladığında ona elektrik şoku veren küçük araç bulunuyor.

Oyunun garip zorluk seviyesi, oyunun eğlencesini düşürüyor çünkü bir kez geride kaldıktan sonra birinciliği yakalamak pek zor. Biraz daha affedici bir oyun olması gerektiğini düşünüyorum; sonuçta bir Need For Speed müsabakası değil bu. Bu sinir bozucu özelliğinin dışında, oyunun pek başka bir eksikliği yok. Sevimli yarış oyunlarından ve Sega karakterlerinden hoşlanıyorsanız, çekinmeden deneyebilirsiniz. ■ Tuna Şentuna

Sonic & All-Stars Racing Transformed

+ Araçların değişim göstermesi, birçok oyun modu ve silah
- Oyun anlamsızca zor, grafikler arada bir tökezliyor

7,8

■ Bu dairelerin arasından geçerek hız bonus'u alabiliyorsunuz.





Yapım Reality Pump
Dağıtım TopWare Interactive
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360, Mac
Web www.ironskyinvasion.com



Iron Sky: Invasion

Naziler ölmedi, uzayda yaşıyor!

Nazilerin aslında UFO yaptığı, hatta uzaylılarla iletişimde olduğu savlarını duymuşsunuzdur. Bu teori o kadar derindir ki İkinci Dünya Savaşı sırasında Nazilerin Ay'a çıkıp üs kurduğu, Ay'ın karanlık tarafından bir Nazi üssü olduğu dahi iddia edilir zira Nazilerin sembolü olan gamalı hacin binlerce yıl önceki tarihi figürlerde de ortaya çıkması, aslında Nazilerin yükselişini pompalayan, onlara teknoloji transferi yapan uzaylıların olduğu, geçmişte bu uzaylıların eski uygarlıkları da ziyaret etmiş olabileceği savını da ortaya çıkarmıştır. Dolayısıyla, İkinci Dünya Savaşı sonrasında kaybolan pek çok Nazi subayının aslında Ay'a gittiği gibi, bugün bize komik gelse de o zamanlar çoğu insanın inandığı komplo teorileri ortaya çıkmıştır.

İşte Iron Sky: Invasion da bu iddiaların doğru olduğunu kabul ederek ortaya çıkan bir öyküyü anlatıyor. Aslında tam olarak, aynı isimli sinema filmi üzerine yapılan oyun, elbette ki film Türkiye'de vizyona girmediği için çoğu oyuncuya yabancı gelebilir. Finlandiya yapımı, bol efektli, aksiyon & komedi türündeki filmde Naziler, zeplin şeklindeki

uzay gemileriyle Ay'dan yola çıkıp dünyaya geri dönüyor ve disk şeklindeki saldırı gemileriyle ABD dâhil, bütün dünyayı istila edip İkinci Dünya Savaşı'nın rövanşını almaya çalışıyorlar.

Oyun da bu noktada başlıyor. 2018 yılında, uzayda farklı ülkelere ait uzay istasyonları bulunuyor ve elbette ki Soyuz uzay mekiğinden hallice, minik uzay gemileri de hem sivil, hem de askeri görevler için uzayda dolanıyor. Silahlı olan bu uzay gemileri, kısa süre sonra dünyayı istila etmeye gelen Nazilerle de savaşmak için elimizdeki tek seçenek olacak.

Fikren güzel ancak pratikte çok başarılı olmayan bir oyun olduğunu söyleyerek işe başlayabiliriz. Oyunda Wing Commander veya Command & Conquer serilerinden alışık olduğumuz gerçek aktörlerle çekilmiş video sahnelerinin yer aldığı da göreceksiniz ama Birleşmiş Milletler karargâhı ile yapılan video görüşmelerini canlandırmak için çekilen bu videoların, Harlem sokaklarında birbirleriyle ağız dalaşına girmiş uyuşturucu satıcılarının ağızla çekilmiş olması, oyunun ne kalibrede bir yapım olduğunu hemen hissettiriyor. Gönül isterdi ki özlediğimiz kalitede, yüksek detay seviyesine sahip, derin bir "space shooter" oynayabilelim ancak yapım, "Filmin ismiyle birkaç Dolar daha kazanmak için ne yapabiliriz?" sorusuna cevap olmak için hazırlanmış kötü bir denemeden öteye geçememiş.

Bir shooter olarak baktığınızda basit, kolay

oynanan, büyük patlamalarla süslenmiş, nişangâhı düşman gemisinin üzerine tuttunuz mu kolayca vurabildiğiniz, hızlı bir aksiyon yaşayabiliyorsunuz. Ayrıca görevlerde ilerledikçe, yeni gemilerin ortaya çıkması, gemilerinize küçük eklemeler yapabilmemiz de oyunun tadını yükseltmiş ama özellikle space shooter türünde 20 yıllık deneyime sahip bir oyuncu olarak söylüyorum, bunu oynamak yerine açıp 20 sene önceki kutu grafikli Elite'i oynamayı tercih ederim.

Bazen böyle oyunları görünce, kızların video oyunlarından nefret etmesine ve erkek arkadaşlarının video oyunları ile ilgilenmesine kızmalarına hak vermiyor değilim. Dürüst konuşalım, ben de olsam, bu oyuna kendini kaptırmış şekilde oynayan biriyle derin bir ilişki kurmak istemem; hatta görüşmek, konuşmak zorunda kalmışsam da telefonumun fake arama özelliğini kurar, sonra da "Beni acilen bir yere çağırıyorlar, gitmem lazım." deyip oradan koşarak uzaklaştırdım.

Canımız çok space shooter oynamak istiyorsa X Rebirth'ün çıkmasını bekleyelim derim.

■ Cem Şancı

Iron Sky: Invasion

+ Silah sesleri, hızlı aksiyon, orijinal tasarımlar

- Yüzeysel oyun sistemi, ucuz bir tablet oyunu ambiyansı

4,9

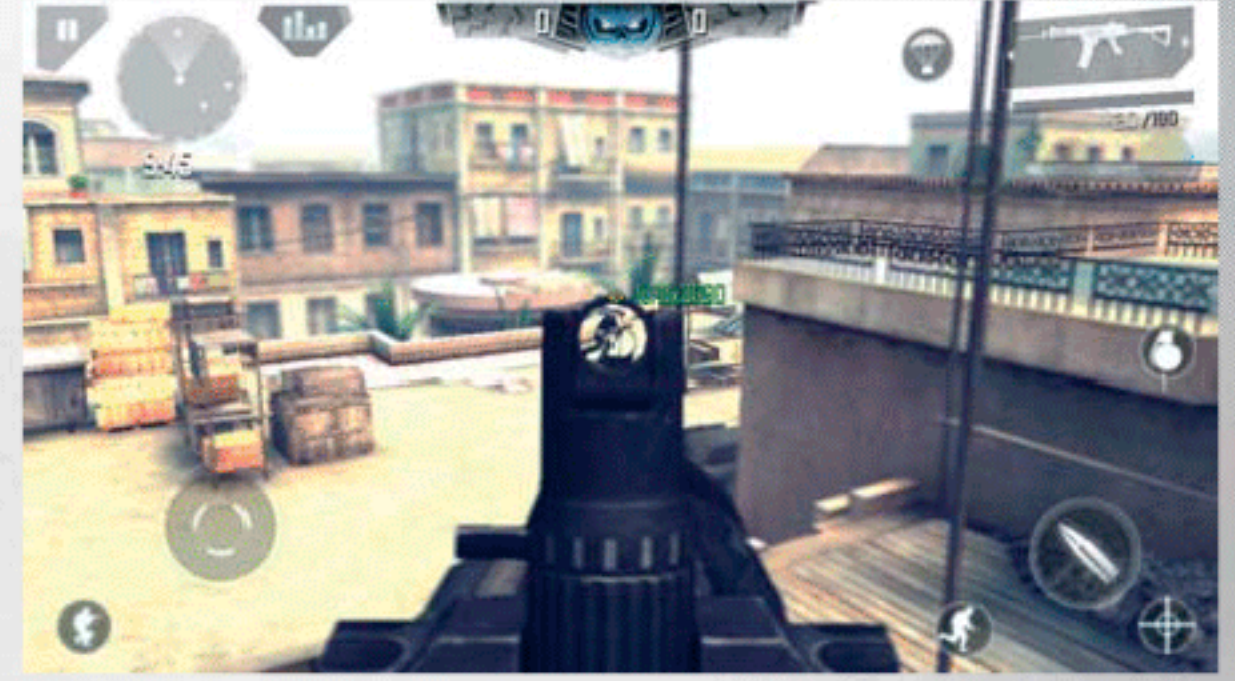


Alternatif

Galaxy on Fire 2 HD
SOL: Exodus
X³: Albion Prelude



Multiplayer modunda ciddi miktarda Call of Duty esintisi söz konusu.



Modern Combat 4: Zero Hour



Cepte Call of Duty esintileri

Son dönemde mobil oyunlara çok fazla vakit ayırdığımı söylersem yalan olur. Özellikle iPhone 4'e geçişimle birlikte hızlanan mobil oyunculuğum, son birkaç aydır sekteye uğradı. Ne var ki piyasayı takibi bırakmadım ve çıkan yeni oyunlardan tek tek haberdarım. Aralık ayının ilk günlerinde yayınlanan Modern Combat 4: Zero Hour da süzgeçime takılan oyunlardan biri oldu ve oyunu hemen mercek altına aldım.

İlk olarak App Store, kısa süre sonra da Google Play üzerinden yayınlanan Modern Combat 4: Zero Hour, 2009 yılında yola çıkan serinin son halkası olarak karşımızda. Mobil platformların en iyi FPS yapımlarından biri olan oyunda hem tek kişilik senaryo (Campaign) modu, hem de multiplayer modları bulunmakta. Yeni oyunu oynamaya başlar başlamaz ilk dikkatimi çeken şey, daha doğrusu oyunun aklıma getirdiği ilk şeyse Call of Duty: Black Ops II oldu. Zaten modern savaş temasıyla ilerleyen ve bunu adına da yansıtan Modern Combat serisi, Call of Duty'nin Black Ops II ile iyiden iyiye teknolojiye boğulduğu bir ortamda oldukça benzer detaylarla karşımıza çıkıyor.

Oyunun senaryo modunda ABD'den İspanya'ya kadar birçok ülkeyi ziyaret etme şansımız var ve amacımız da Amerikan Hükümeti'ni düşman belleyenlere karşı mücadele etmek. Bu süreçte hem yaya olarak yol alıyor, hem de zaman zaman cipe biniyor ya da helikopter ve -son olarak Call of Duty: Black Ops II'den hatırlayabileceğiniz- drone gibi araçları kullanıyoruz. Senaryo modu boyunca ilerlerken krediler de kazanıyor ve bu kredilerle upgrade, boost ve ekipman seçeneklerine ulaşabiliyoruz. ("Parayı basar, alınm!" diyorsanız başka.) Oyundaki en başarılı detaylardan biri, elimizdeki hemen hemen her şeyi upgrade edebiliyor olmamız. Şarjör kapasitesi, tepme oranı, iyileşme süresi ve daha birçok konuda upgrade mümkün.

Senaryo modunu bitirdikten sonra oyunu silmiyor ve hemen multiplayer modlarına geçiş yapıyorsunuz çünkü Modern Combat 4: Zero Hour'un multiplayer içeriği fazlasıyla tatmin edici, hatta belki de oyunun en iyi kalemi. Multiplayer başlığı altında hem Online, hem de Local Wi-Fi seçenekleri yer alıyor. Online'a giriş yaptıktan sonra kendi başınıza bir oyuna girmeniz ya da altı kişilik bir parti kurmanız mümkün. Ayrıca ilk ekranda, multiplayer modundaki tüm istatistiklerinizi görebileceğiniz bölümler yer alıyor. Maçlara geçmeden önce tanıdık bulacağınız bir başka özellik de "loadout" olayı olacaktır ve bu sayede altı farklı tercih paketi hazırlayabiliyorsunuz. Bu bölümde bir de tuzak, yani Shop bölümü bulunuyor ve silahlar, ekipmanlar, yardım araçları satın alınabiliyor. Multiplayer modları 12 kişiye kadar oyuncu desteği verirken, sekiz ayrı mod (Battle, Team Battle, Capture the Flag, Manhunt, Zone Control, VIP, Barebone, Warfare) içeriyor. Özellikle bazı modları oynarken, yazının başlığında da dile getirdiğim Call of Duty esintilerini fazlasıyla hissedeceksiniz.

Dokunmatik ekranlı cihazlarda FPS oynamış olanlar, Modern Combat 4: Zero Hour'u oynarken herhangi bir zorluk yaşamayacaklardır çünkü alışlagelen bir kontrol şeması mevcut oyunda. Sol tarafta yön tuşu yer alırken, sağ tarafta nişan alma, ateş etme, koşma ve bomba atma gibi seçenekler mevcut. Oyunu telefondan oynarken bir miktar zorlanabilirsiniz ama eğer bir tabletiniz varsa iş daha kolay bir hal alıyor ki kontrol şemasını istediğiniz gibi değiştirme şansınız da mevcut.

Evet, dokunmatik ekranlarda FPS oynamak zor, katılıyorum ama yine de Modern Combat 4: Zero Hour ile mobil oyuncular kendilerini fazlasıyla tatmin edebilirler. Özellikle zengin multiplayer içeriği sayesinde oyunun başında saatler geçirmeniz olası.

■ Şefik Akkoç

Gameloft

Modern Combat serisinin hem yapımını, hem de dağıtımını üstlenen Gameloft, mobil oyun pazarının başaktörlerinden biri olarak dikkat çekiyor. Asphalt, Brothers in Arms, Driver, Earthworm Jim, Gangstar, N.O.V.A., Prince of Persia, Rayman, Real Football ve Tom Clancy's oyunları gibi önemli isimlerin tümü Gameloft çatısı altında yer alıyor.

Alternatif

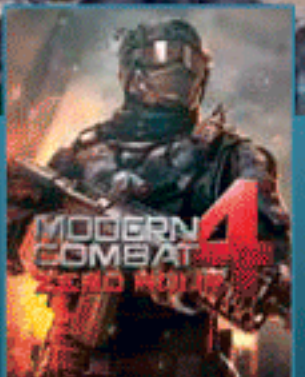
Dead Space
N.O.V.A. 3 - Near Orbit Vanguard Alliance
Tom Clancy's Rainbow Six: Shadow Vanguard

Modern Combat 4: Zero Hour

+ Başarılı görsellik, zengin multiplayer içeriği, upgrade seçeneklerinin bolluğu
- Orijinal bir içeriğe sahip olduğu söylenemez, seriye de pek bir şey katmıyor

8,0

Yapım Gameloft
Dağıtım Gameloft
Tür FPS
Platform iOS, Android
Web www.modern-combat.net





Stealth Bastard Deluxe



Karanlıkta kal, usulca hareket et..

Bu oyunu hatırlıyorum bir yerden derken, aylar önce tamamıyla bedava bir oyun olarak bilgisayarda test ettiğimi ve LEVEL DVD'sinde bile yer vermiş olabileceğimi hatırladım. Bedava olan bir oyuna "Deluxe" takısını getirdiğiniz anda 9.99\$'lık fiyat da beraberinde geliyormuş. (Ben baktığımda Steam'de %25 indirim vardı, acaba hala devam ediyor mudur?)

Oyunun mekaniği, bedava olan Stealth Bastard ile tamamıyla aynı. Olayı "deluxe" boyutuna taşıyan etkeler arasındaysa daha çok bölüm, yenilenmiş ve daha

da detaylı hale getirilmiş grafikler ve yepyeni müzikler bulunuyor. Tüm bunlara Stealth Bastard'ın eğlenceli oynanışı da eklenince, oyunu almak için sağlam nedenleriniz oluyor.

Basit bir tutorial ile karakterinizin ne gibi yetenekleri olduğunu görüyorsunuz ve bunlar arasında göze çarpan hiçbir şey yok. Zıplayan, koşan bir karakterden başkası değil elimizdeki kahraman. Amacımız da her bölümde çıkışa ulaşmak ama bunu yaparken asla ve asla gözükmemek. Şayet ki tamamıyla karanlıktaysak, karakterimizin gözlükleri yeşil yeşil yanıyor ve kendimizi güvende hissediyoruz. Biraz aydınlık bir yerdesek bu renk sarıya dönüşüyor ve kabak gibi ortadaysak da kırmızı renk hâkim oluyor. Hiçbir şekilde gözükmeden ilerlemek esas ve bölüm tasarımları da buna izin verecek yapıda. Sizi görmesi muhtemel kameralar dönerken onlarla birlikte hareket edip saklanmak, ışığı önlemek için hareket eden platformların altında kendimize yer bulmak, ışınlama

cihazlarıyla asla aşılması mümkün olmayan yerleri bir çırpıda geçmek (Bunları kullanırken üstlerine atladığınız açığa dikkat etmelisiniz.) ve bölümdeki hareketleri ezberlemek esas, gerisi zaten kendiliğinden geliyor.

Bir bölüm editörüne de sahip olan Stealth Bastard Deluxe, son derece eğlenceli bir oyun olmuş ve verdiğiniz paranın hakkını veriyor.

■ Tuna Şentuna



Stealth Bastard Deluxe

- + Bölüm tasarımları çok iyi, oyun her anlamda çok eğlenceli
- Bazı bölümler çok ciddi sinir bozabiliyor

8,2



Yapım Curve Studios
Dağıtım Curve Studios
Tür Platform
Platform PC
Web www.stealthbastard.com

When Vikings Attack!

Toplayın mahalleyi, kavga var!

Huzur dolu mahallenizi bir gün Vikingler basarsa ne yaparsınız? Cama çıkıp onları mı seyredersiniz, yoksa mahallenizi mi korursunuz? Eğer ikinci şıkkı tercih edenlerseniz, bu oyun tam size göre. Oyunda birdenbire ortaya çıkan Vikingler, yaşadığımız muhiti basıp ortallığı birbirine katıyorlar ve biz de mahalle sakinleri olarak toplanıp kendilerini defetmeye çalışıyor, bu sırada da acayip eğleniyoruz.

Quest Mode ve VS Battle Mode olarak iki seçenek var oyunda ve her iki seçenek de Public veya Private olarak oynanabiliyor; yani oyunu kendi başınıza oynayabileceğiniz gibi, online olarak arkadaşlarınız ya da diğer oyuncularla oynamanız mümkün. Quest

Mode'da oyunun senaryosu işliyor ve The Farm'dan başlayıp devam eden bölümler boyunca Vikingleri pataklıyoruz. VS Battle Mode'da ise Last Man Standing, Vikings vs Vigilantes ve Gold Rush gibi seçenekler var. Tüm modlar dört kişiye kadar multiplayer desteği veriyor.

Bölümler boyunca ilerlerken önce küçük bir grubu yönetiyor, daha sonra çevreden kavgaya karışmak isteyen diğer mahalle sakinleriyle grubumuzu büyütüyoruz. Kalabalıklaştıkça etraftaki daha büyük objeleri sırtlanabiliyoruz. Neden sırtlanıyoruz? Çünkü Vikinglerle mücadele etmenin tek yolu, onlara bir şeyler fırlatmak! Masa ve sandalye gibi ufak şeylerle başlayan süreç, bir noktadan sonra otomobil fırlatmaya kadar

gidiyor ve oyun bir hayli eğlenceli bir hal alıyor. Quest Mode'da ilerlerken çeşitli bombalar da ekleniyor oyuna ve bu bombalardan biri, Vikinglerin sizin tarafınıza geçmelerini bile sağlıyor.

Oyunun görselliği oldukça renkli, bölüm tasarımları gayet sade ve etrafta bol bol obje bulmak mümkün. Kontroller sadece birkaç tuştan ibaret olduğundan rahat; sol stick ile hareket ediyor, X ile kaçış hareketi yapıyor, Daire ve Kare tuşlarıyla objeleri fırlatıyor ya da bize doğru gelen objeleri yakalıyor, L1 ve R1 ile de objeleri çevirebiliyoruz. PS3 ve PSV için geliştirilen oyunu her iki konsol oyuncularıyla karşılıklı oynayabiliyoruz ama oyuncu bulmak çok kolay değil. Yine de arkadaşlarınızı yanınıza oturtup bu eğlenceli oyunu oynamamanız için bir neden yok. Şimdi hemen dışarı çıkın ve birkaç Viking pataklayın! ■ Şefik Akkoç

When Vikings Attack!

- + Eğlenceli tema, basit ve rahat kontroller, platformlar arası oyun imkânı
- Bir noktadan sonra kendini tekrar eden oynanış, online ortamlar pek tenha

7,5



Yapım Clever Beans
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon
Platform PS3, PSV
Web www.cleverbeans.co.uk
Türkiye Dağıtıcısı Sony





Yapım Sega
Dağıtım Sega
Tür Puzzle
Platform PSV
Web sega.com/supermonkeyball
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Super Monkey Ball: Banana Splits

Senelerin değiştiremediği maymun

PS Vita'ya öyle Call of Duty'ler falan yapmaya çalışmayacaksın ya da yapacaksın da adam gibi uğraşacaksın ki bir şeye benzesin. Onun yerine Monkey Ball tarzı oyunlarla PS Vita'da kusursuz eğlence sunulabileceğini bilmek lazım.

Eski Super Monkey Ball'un devamı niteliğinde olan ve aradaki oyunları pas geçen Banana Splits, size farklı modlarda, aynı eğlenceyi sunuyor: Topun içerisindeki maymunu hareket ettir, muzları toplu. Oyun tamamıyla bu konsept etrafında şekillenmiş ve PS Vita'nın çeşitli özelliklerinden de yararlanıyor.

Örneğin, klasik anlamda maymunumuzu hareket ettirmek için PS Vita'yı sağa sola çevirebiliyoruz. PS Vita'nın "gyro" özelliği en ufak hareketi bile algılıyor lakin zor bölümlerde bu özellik pek işe yaramıyor, sol analog stick'i kullanmak istiyorsunuz. Bazı mini oyunlarda ön dokunmatik panel kullanılıyor, bazılarındaysa arka panel. Arka panelin kullanıldığı mini oyunda, daha önce Little Deviants'ta yaptığımız gibi yeryüzünü şekillendirerek maymunumuzu zıplatmaya, yönlendirmeye çalışıyoruz. Eski oyunlardan dönüş yapan bir başka mini oyun da Monkey Target. Burada da maymunu hedef tahtası-

nın en çok puan veren yerine indirmeye çalışıyoruz. Bir kişinin bir analog stick'ten, bir diğerinin de diğerinden kontrol ettiği, enteresan bir mini oyun olan Love Test, bağlarınızı birbirinden koparmadan bölümün sonuna ulaşmanızı istiyor.

Tonla oyun tipinin bulunduğu Super Monkey Ball'un destekleyen mini oyunlarını internet üzerinden veya bir arkadaşınızla yan yana gelerek multiplayer olarak da oynayabiliyorsunuz.

"Kendi bölümünüzü yaratabilirsiniz!" ibaresi de maalesef bayağı yalanmış. Burada sadece bir fotoğraf çekmenize ve rastgele oluşturulan bir bölüme bu fotoğrafı arka plan olarak koymanıza izin veriliyor, başka bir numara da yok. Yine de basit anlamda eğlenmek için iyi bir oyun, almanızı tavsiye ederim.

■ Tuna Şentuna

Super Monkey Ball: Banana Splits

- + Eğlenceli bir dolu oyun, renkli grafikler
- PS Vita'nın hareket algılama özelliği bazen işe yaramıyor, kendi bölümünü yaratma kısmı çok zayıf

7,5

Street Fighter X Mega Man

Hadouken'den kaçarken Spinning Bicycle Kick'e tutulmak

Tam 25 yıl önce NES için Capcom tarafından hazırlanan Rockman, Batı'ya Mega Man adıyla sunulmuştu ve herkesin sevdiği bir karakter haline gelmişti. Daha sonra da Capcom'un en ünlü maskotlarından bir tanesi oldu Mega Man.

25. yıl şerefine, serinin fanatiklerinden bir tanesi tarafından hazırlanan ve Capcom tarafından geliştirilen Street Fighter X Mega Man, bu kadar ünlü bir serinin 25. yılını kutlamak için çok zayıf kalmış maalesef. Bunu da en baştan söylüyorum ki beklentileriniz yüksek olmasın.

Oyun daha önceki Mega Man'lere direkt olarak gönderme yapıyor ve sizi hangi karakterin bölümüyle başlayacağını seçmenizi isteyerek yönlendiriyor. Magnet Man, Elec Man, Dust Man gibi rakiplerin yerine burada Ryu, Chun-Li, Blanka, Rolento, Dhalsim, Urien, Rose ve C. Viper bizi karşılıyor. Kötü haber şu ki oyunda herhangi bir kayıt seçeneği olmadığı için oyuna bir kez başlayıp bitirmek zorunda kalıyorsunuz.

Ryu'nun ve Chun-Li'nin bölümleri en kolay bölümler ve Chun-Li'nin bölümünü bitirdikten sonra Chun-Li'den Lightning Kick gücünü alıyorsunuz örneğin. (Ryu da Hadouken'i veriyor.) Bu güçleri, enerjiniz yettiğince kullanıyorsunuz; aynen eski

oyunlarda olduğu gibi. Özel güçleri normal düşmanlar üzerinde değil de boss'lar üzerinde kullanmak, çok daha iyi bir sonuç veriyor.

Mega Man, sahip olduğu silahı tekli ateşlemenin yanında, şarj ederek de ateş edebiliyor, aşağı ve zıplama tuşlarına basarak bir kayma hareketi de yapabiliyor. Bundan ötesi de klasik bir platform oyunu mantığında; zıpla, düşmemeye çalış ve ateş et.

Geçmişe gönderme yapılması, geçmişin izinde hazırlanması çok güzel özellikler lakin oyun o kadar basit ve o kadar monoton duruyor ki eskiden Mega Man'i oynamamış olan kimsenin bu oyunu beğeneceğini düşünmüyorum. (Mega Man oynamış olanlar da serinin hatırına göz atabilir.) Gamepad'i düzgün algılamayı da beceremeyen ve sizi klavyeyle oynamaya iten Street Fighter X Mega Man, bedava bir oyun olmasına rağmen çok daha iyi olabilirdi diye düşünüyorum. Eğer oyunu merak ediyorsanız, oyunun sitesine uğrayın ve yaklaşık 35 MB boyutundaki oyunu indirip oynamaya başlayın. ■ Tuna Şentuna

Street Fighter X Mega Man

- + Street Fighter karakterlerinin özelliklerini korumuş olduğunu görmek güzel
- Kötü bölüm tasarımları, kayıt olanağının olmaması, sıkıcı oynanış

6,1



Yapım Seow Zong Hui
Dağıtım Capcom
Tür Platform
Platform PC
Web capcom-unity.com/mega_man





Yapım 22Cans
Dağıtım 22Cans
Tür Puzzle
Platform iOS, Android
Web www.22cans.com

Curiosity - What's Inside the Cube?

Ekrandaki binlerce parmak izi...

Adına bakıp aldanmayın, bildiğimiz Curiosity ile hiçbir alakası yok bu oyunun. Yapımcıların Curiosity'yi tasarlarken ki amaçları, kendi deneyimlerine göre tamamen bir sosyal deneyden ibaret ama bana soracak olursanız bunun adı tam anlamıyla "kediye merak öldürür" deneyi. Ekranınızda bir küp var ve herkes küpün her yanındaki katmanları dokunarak patlatmaya çalışıyor. Küpe yaklaşarak katmanı daha iyi incelediğinizde, patlatılan her bölge alttaki bir görseli açıyor ve inanın küpün içinden ne çıkacağı konusunda varsayımlar da her geçen gün artıyor. Oyun açıldığında iki günde bir küpün üzerindeki görseller ve patlatılacak

renkler değişirken, bunların düzenli istatistiği ve matematiği tutulmaya başlandı bile. Belli bir düzende ve ekran boyutunda patlattığınız sürece bonus puanlar kazanıyorsunuz, bu da işin rekabet kısmını güdüyor. Topladığımız altın sayısıyla bomba ve benzer şekilde alan patlatma araçları satın alıyoruz. Status, yani durum seçeneği altında da kaç kere küpün temizlendiğini, anlık kişi sayısını, patlatılan toplam alandaki mini küp sayısını ve bu tarz güncel detayları öğreniyoruz. Bütün bu küpleri tek tek ortaya çıkarıp küpün her yanındaki görselleri açmak dışında yaptığımız ahım şahım bir şey yok. İşin enteresan kısmı, hiçbir şey yapmıyormuş gibi görünürken bağımlısı



olmanız. Dizi izlerken bile bir elim iPad ekranında, patlatıp durdum. Sonuç mu? Evet, bağımlılık yapıyor, katkıda bulunup bolca açtım ben de. Başıma ne geliyorsa meraktan zaten... Bakalım küpten ne çıkacak; gelin siz de tıklayıp durun ekrana, stres atmaya birebir. ■ **Ayça Zaman**

Curiosity

- + Sosyal deney, rekabet içgüdücü, ücretsiz
- Yüksek grafik, içerik ve benzeri detaylar beklemeyin

7,0

Zone of the Enders HD Collection

Üçgen ayaklı robotların dönüşü

PS2'nin daha ilk zamanları... Konsolu da daha alamamışım, bir arkadaşım almış parayı basıp, güzel oyunları da onda oynuyorum. Anime falan dediğiniz an zaten gözlerim parlıyor ve işte o sırada, PS2'nin mükemmel grafiklerini ortaya çıkaracak bir oyun piyasaya sürüldü: Zone of the Enders. Oyun beni o kadar etkilemişti ki sırf Z.O.E. için bile bir PS2 alabilirdim. Daha sonra da zaten bunu gerçekleştirdim ve Z.O.E.'nin başında kendimi kaybettim.

Kojima Productions iki tane Z.O.E. oyununu HD olarak piyasaya sürdü geçtiğimiz ay. Üstelik bunları bir diskte satın almak isteyenleri de unutmadılar. Oyunu Xbox 360'a koyduktan sonra beni büyük bir heyecan sardı. Yeniden Jehuty'nin koltuğuna oturacak ve yeniden, çoğu oyunda göremediğimiz hızda bir aksiyonun

tam merkezinde yer alacaktım.

Ne var ki bunlar olmadı... Meğerse yıllar Z.O.E.'ye hiç yaramamış zira oynanış, biraz eski kalmıştı. İlk Z.O.E.'de daha da kısıtlı bir hareket yelpazesine sahip olan robotumuz, ikinci oyun 2nd Runner'da daha iyi özelliklere sahip olsa da oynanış bana biraz basit geldi. Oysaki zamanında sanki yeteriydi tüm bunlar... Jehuty, düşmanlarına lazer silahıyla ateş edebilen ama daha çok yakın dövüşte işe yarayan bir robot. İlk oyunda bölümler genellikle tekrar ziyaret edilebiliyor ve şehri tehlikeye düşüren robotlara karşı gelebiliyorsunuz. İkinci oyunda ise "önceden planlanmış" sahnelerin sayısı çok daha fazla. 2nd Runner zaten ilk oyuna göre daha iyi bana sorarsanız ve ara sahneler olsun, kışımlar olsun, daha çok tatmin ediyor.

Sırf HD grafiklere yükseltildi diye bu oyuna para vermeye değer mi, inanın emin olamadım. Bu yapıma bana daha çok, "Şimdi yeni bir Z.O.E. yapılırsa ne kadar güzel olurdu." dedirtti. Mecha'ların ve hızlı robot aksiyonlarının fanatiklerindenseniz, belki bu oyun hoşunuza gidebilir. Almadan önce mutlaka birkaç fragman izleyin. ■ **Tuna Şentuna**

Zone of the Enders HD

- + Grafikler çok iyi olmuş, aynı hızlı oynanış görmek çok güzel
- Dövüş mekaniği, yeni nesil oyunların yanında yetersiz kalmış gibi duruyor

7,1



Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360
Web www.konami.jp/zoe_hd
Türkiye Dağıtıcısı Aral





Maldita Castilla

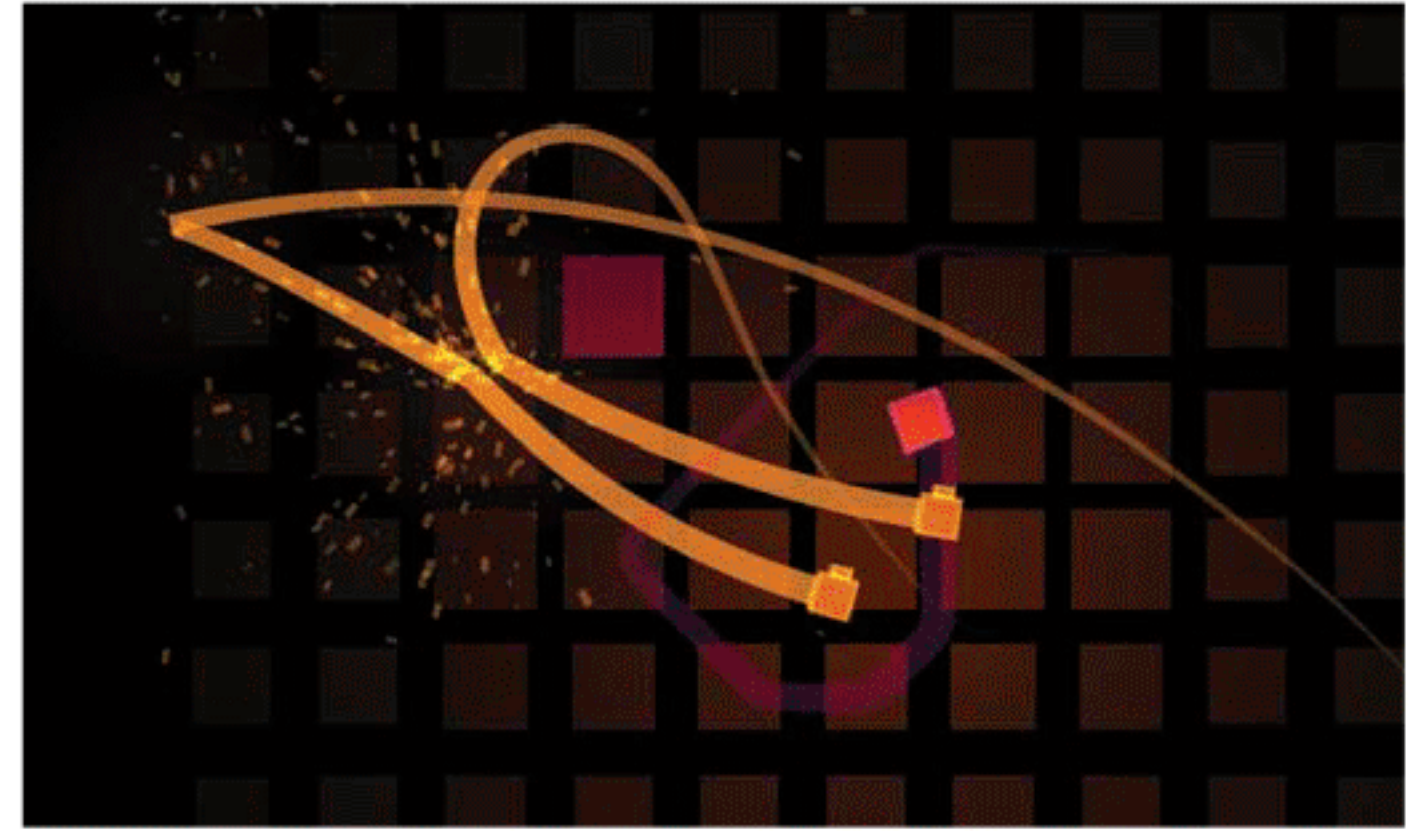
Binlerce yıl öncesi

Eskiden Ghoul's'n Ghosts, Ghosts'n Goblins adında birtakım oyunlar vardı, siz bilmeyebilirsiniz şimdi. İşte Maldita Castilla da bu oyunlardan bolca esinlenmiş olan, hatta bıraksanız aynı olmaya aday bir oyun. Toplamda 20 ayda hazırlanmış ve çok da güzel bir platform oyunu ortaya çıkmış.

Tam anlamıyla eski tip bir platform oyunu olan oyunda en fazla üç kez yaralanma hakkınız var, daha sonra ölüp gidiyor ve tam olarak kaldığınız yerden de değil, bayağı önceden

başlıyorsunuz. Şimdi baktım da yani ne anlatıyorum... Eskiden oyunları anlatmak da çok anlamlı değildi çünkü yaptığınız şey oradan oraya atlamaktan ötesi değildi. Maldita Castilla'da da durum bu. Bolca zıpla, zamanlamayı kollayıp silahını kullan ve bölüm sonunda boss'a gelince ölmek için kendini kas. Serbest bir yapım olmasına rağmen son derece kaliteli bir oyun olmuş, hemen LEVEL DVD'sine uğrayıp oyunu bedavaya oynayabilirsiniz. ■

Tür Platform
Yapım Locomalito
Web tinyurl.com/c9vkg7u **9,0**



Three Body Problem

Tek amacınız, kaçmak

Pong'dan sonra en basit oyunlardan bir tanesi olduğundan şüpheleniyorum Three Body Problem'ın. Oyun o kadar ama o kadar basit ki başladığınız anda ne yapmanız gerektiğini anlıyorsunuz. Düşünün ki bir grup azılı katilin arasına bırakıldınız; ne yaparsınız? Hemen oradan uzarsınız, değil mi? Bu oyunda da bir küpü kontrol ediyorsunuz ve oyuna adım attığınız saniye iki tane turuncu renkte küp üstünüze geliyor. Size değerlerse oyunu kaybettiniz

demektir. Turuncu küplerden kaçarken bir yandan da içinde bulunduğunuz alanda sırasıyla yanan numaraları takip etmeye çalışıyorsunuz. Ne kadar yüksek sayıya ulaşırsanız, o kadar başarılı olmuş oluyorsunuz. Oyun bundan ibaret ama skor mücadelesine girmek için gayet uygun; sınırlarınızı test etmek için de... ■

Tür Aksiyon
Yapım Robin Burkinshaw
Web tinyurl.com/cfc5g9u **8,2**

Spike: A Love Story Too Scuba

Buradan geçiş yok!

internet üzerinden oynayabileceğiniz en eğlenceli ve yaratıcı oyunlardan bir tanesi olduğuna inanıyorum Spike'ın. İki boyutlu oyunda amacınız, diğer tarafa geçmeye çalışan maceraperestlere yol vermemek. Biz ne miyiz? Tavana asılı, canlı bir tuzak! İki tipte düşmanla mücadele ediyoruz; koşarak geçmeye çalışan ama sizi fark edince "feyk atan" adamlar ve garip yaratıklar. Yaratıkların olduğu

bölümde, yaratıkları belirli bir sırayla öldürmeniz gerekiyor. İnsanların bulunduğu bölümlerde de bazen belirli bir puana ulaşmak için zamanlamayı tutturmanız gerekiyor, bazen de sadece onları ezmek yetiyor. Son bölümde biz dergi yazarlarına da bir gönderme var ama o da sürpriz olsun... ■

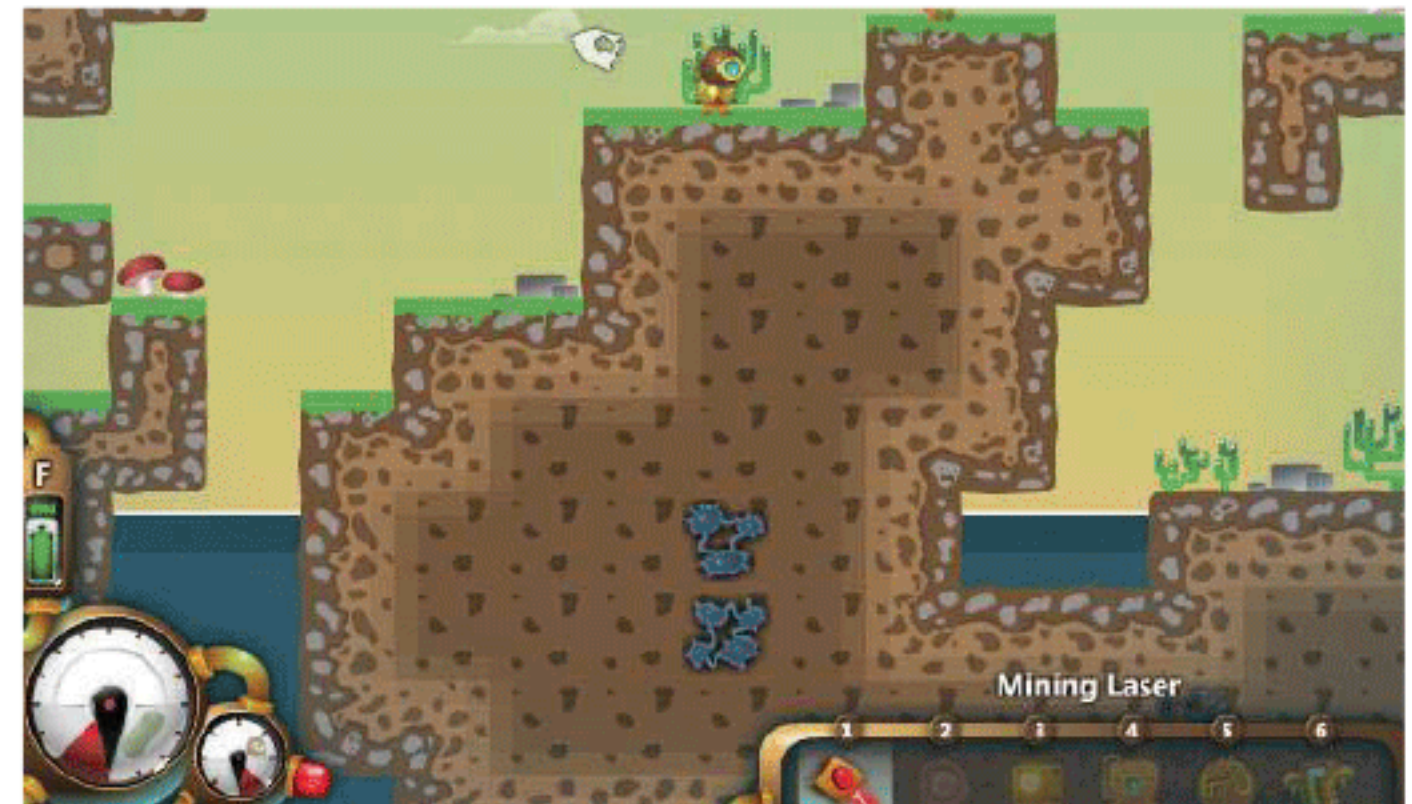
Tür Aksiyon
Yapım Matzerath
Web tinyurl.com/ccsraph **8,8**

Denizin derinliklerinde, mineral peşinde...

Terraria'dan çok fazla, Minecraft'ten de bir ölçüde etkilendiği çok belli olan Scuba da Spike gibi bir internet tarayıcısı oyunu. Bir gezegene zorunlu iniş yapması gereken bir astronotun, geminin motorunu tamir etmek için maden ve mineral aramasında söz sahibi oluyoruz oyunda. Çevredeki her şey toplanıp birleştirilebiliyor ve elimizde bulunan tariflere göre de motor için gerekli olan malzemele-

ri toplamaya çalışıyoruz. Oyunda bolca denizin dibini arşınlamamız da gerekiyor ama sahip olduğumuz kıyafet basınca çok dayanıklı olmadığı için ilk başlarda derinlere inemiyoruz. Neyse ki bu kıyafeti güçlendirmek de mümkün oluyor ve uzun uğraşlar sonunda malzemeleri topluyoruz. ■

Tür Platform
Yapım Louissi
Web tinyurl.com/3q5wjc **7,6**





3, 2, 1...

DÖVÜŞ BAŞLASINI!



Dövüşmek sanat için midir, hayatta kalmak için mi? Bana sorarsanız eğlence, bir isyancıya göreyse yaşam biçimi...

21. Yüzyıl'da dövüşme kavramı artık gündelik yaşantımızda pek görebileceğimiz bir şey değil. Ne görebileceğimiz, ne de görmek isteyeceğimiz... Ne var ki özellikle erkekler olarak içimizde saldırgan bir yaratık beslediğimiz gerçeğini de yadsıyamayacağım. Düşünün ki lisedeyken nereye saldıracağını bilemeyen bazı arkadaşlarım ikinci kat penceresinden aşağıya sıra atmıştı. Bunu yapmasalardı da büyük ihtimalle bir nedenle kavgaya edeceklerdi; 12 dakika sonra barışmak üzere...

Tabii ki bu mahalle kavgası kıvamındaki dövüşlerin hiçbir estetik tarafı yok, çekiciliği de asla olamaz. En fazla şu dünyada bir işe yaradığınızı kanıtlamak için bu tip bir eylemde bulunmak isteyebilirsiniz, yoksa kimsenin mahalle kavgalarından ringlere çıktığını görmüşlüğümüz yoktur. (Kuzey dışında.)

Oysaki dövüş filmlerini izlemeyi ne çok seviyoruz, değil mi? Hele son dönemde iyicene profesyonel bir tutum sergileniyor ve önemli filmlerdeki koreografiler direkt olarak dövüş ustalarının yardımıyla hazırlanıyor. (İşini iyi bilenlerden...) Televizyonda, sinemada veya canlı olsun, iyi bir dövüş sahnesi izledikten sonra da insanın aklından iki düşünce geçebiliyor: "Ne güzel dövüştüler, helal..." veya "Ben niye bunu yapmıyorum?!" İkinci şık da ardından iki seçenek doğuruyor: "Yarın kursa yazılıyorum!" ve "Bilgisayar oyunu yok mu böyle ya..." düşünceleri ile kişi, bir anda kendisini dövüş sanatıyla ilgilenirken buluyor.

Kendimle ilgili konuşmam gerekirse ki bence iyi bir referans sayılabilecek biriyim, Tekken 3'ün piyasaya sürülmesiyle birlikte Eddy Gordo'nun öyle bir fanatığı oldum ki defterlere, duvarlara, alnıma "Capoeira" yazarken buldum kendimi. Tekken serisinin gerçek bir fanatığı olmamı sağlayan Eddy, 12 yılını Capoeira'ya adamama yol açan Eddy... Fakat elbette ki Eddy değildi beni dövüş oyunlarına



bağlayan; hatta beni ne bağladı, emin olun hiç bilmiyorum ama bir noktada dövüş oyunları en büyük ilgi alanım oldu, hala da bundan bir şey kaybetmiş değilim!

90'lar...

Dövüş oyunu mevzusunun çıkış noktası, popüler isimlerden biri değildir aslına bakarsanız ama o nokta o kadar geçmişte ki ben bile (Çok yaşıyım, niye böyle oldu ya?) o devire yetişemedim. 1984 çıkışlı Karate Champ ve The Way of the Exploding Fist gibi iki oyunun bahsi geçiyor dövüş oyunlarının çıkış noktası arandığında. Her iki oyunda da rauntlar, farklı hareketler ve iki kişilik oyun desteği bulunuyordu. Bu oyunlar elbette ki zamanında oynandı, sevildi ama dünyada dövüş oyunlarının isminin geçmesini sağlayan oyun, bu iki oyundan biri değildi.

Evet, Street Fighter, 1987 yılında piyasaya çıkarak rakiplerine göre daha iyi grafiklere ve Ryu ile Ken'i bizle tanıştırtarak tarihte bir dönüm noktası yarattı. İlk Street Fighter aslında iyi bir oyun değildi; sadece Ryu'yu kontrol edebiliyorduk ve rakibimiz gerçek bir oyuncu olacaksa o da Ken'i seçiyordu. Ryu ile Ken arasında renk dışında hiçbir fark yoktu ve ancak ilk oyuncu yenilirse ikinci oyuncu Ken olarak oyunu tek başına ▶



EN ÜNLÜ DÖVÜŞÇÜLER

Ryu / Ken

"Dövüş oyunu" denildiğinde akla nasıl Street Fighter geliyorsa "en ünlü karakterler" denilince de kuşkusuz ki Ryu ve Ken gelir. Bu karakterler o kadar ünlenmiştir ki video oyunları ile uzaktan yakından alakası olmayan kız arkadaşlarımız bile Ryu'nun veya Ken'in ismini duymuşlardır.

Ryu'nun ve Ken'in ortak noktaları, ikisinin de en güçlü olmak için bıkmadan, usanmadan çalışmalarıdır. İkisinin dövüş stili de birbirine bu yüzden bu kadar çok benzer zira ikisi de aynı eğitmen-ders almıştır. (Eğitmen de Gouken.) Ryu'yu Ken'den bir adım ileriye taşıyan en büyük özelliği Ryu'nun ilk Street Fighter oyununun ana karakteri olmasıdır. Dövüş stilleri neredeyse birbirinin aynı olsa da çok ufak farklılıklar gözükmemektedir. Özellikle süper komboların eklendiği Street Fighter oyunlarında süper hareketleri birbirinden bayağı farklıdır. Bunun dışında ise Ryu, Tatsumakisempukyaku ve Shoryuken hareketleriyle tek vuruşta rakibini yere yıkar, Ken ise tekmeleri, yumrukları sıralamaya devam eder.

Haohmaru

Samurai Shodown'ın Nakoruru kadar önemli karakterlerinden bir tanesi olan Haohmaru, samuray ruhuna sahip olan ama kimseye bağlılığı bulunmayan bir samuray. Kılıcı, giyinişi ve her şeyi ile ünlü kılıç ustası Miyamoto Musashi'yi andırmaktaydı Haohmaru fakat Samurai Shodown, artık tarihin tozlu sayfalarında yer alan bir oyun olduğundan ötürü kendisiyle uzun süredir karşılaşmıyoruz. SNK vs. Capcom oyunlarında bir kez daha deneme şansı yakaladığımız Haohmaru, zamanında Samurai Shodown ile vakit geçirmiş herkesin yakından tanıdığı, en ünlü oyun karakterlerinden bir tanesi...

Jin Kazama

Tekken denilince akla aslında birçok isim geliyor. Marshall Law, Paul, Nina, Heihachi... Ne var ki Jin, senaryoda da önemli bir yerde olmasından ötürü herkesin yakından tanıdığı bir karakter. Tekken 6 olsun, Tekken Tag Tournament 2 olsun, katıldığım birçok online mücadelede gözlerim Jin'i arasa ve bulamasa da karakterinden midir, kolundaki dövmesinden midir ki bu dövme benim de kolumda yer almakta, Jin akıllara kazınmış bir karakter.

Onu tanımayanlar içinse şöyle açıklayayım: Dedesi Heihachi tarafından eğitilen ve turnuvaya sokulan, babası Kazuya, annesi Jun olmak üzere, genç yaşta beri dövüş eğitimi alan, hırslı bir genç kendisi. Jin'in çok önemli bir özelliği daha var ki o da "Devil Gene" adındaki genetik bozukluğa sahip olması ve kontrolünü kaybedip büyük güçlere sahip olması.

Scorpion / Sub-Zero

Sub-Zero'nun aslında Scorpion'la bir derdi yoktu hatırlarsanız ama eğer her biri 12'er dakikadan oluşan Mortal Kombat mini dizi serisini de izlediyseniz, bileceksiniz ki Scorpion oyuna getirilerek Sub-Zero'ya karşı kıskırtıldı. İlk Mortal Kombat oyunundan beri birbirlerinin ezeli rakibi olan Scorpion ve Sub-Zero, seride en çok tercih edilen kahramanlar arasında da yer aldı; ta ki üçüncü oyuna kadar. Mortal Kombat 3'te çok daha iyi kombolara ve hareketlere sahip karakterlerin de oyuna eklenmesiyle birlikte, Scorpion'ın halatlı bıçak (?) atarak düşmanını kendine çekmesi, Sub-Zero'nun da düşmanlarını dondurması biraz demode kaldı. Ne var ki son Mortal Kombat oyununda Scorpion gayet iyi bir karakter olarak oyuna dönüş yaptı, Sub-Zero ise aynı yavaşlığıyla daha da itici bir hale geldi bana sorarsanız.



► devam ettirebiliyordu.

1991 yılında ise Street Fighter II ile Capcom, ortalığı tek kelimeyle darmaduman etti. Benim de dövüş oyunlarına girişim Street Fighter II ile oldu. O sıralar Street Fighter II'yi hakkıyla çalıştıracak bir konsol yok, konsol versiyonları hep arcade versiyonunun yandan yemişi. Ben de ne yapıyorum? Alıyorum soluğu "atari salonları"nda. Tabii ki yaşım küçük ve öyle dünyanın sekizinci mucizesi de değilim; karşıma eğer bir "abi" gelirse otomatik olarak yeniliyorum. Ne Shoryuken bilirim, ne Hadouken atabilirim doğru düzgün... Seçsem Dhalsim'i, uzatsam kolumu bacağımı derken bir bakmışım, Perfect ile yenmiş beni yandaki oyuncu. (Street Fighter II'ye sağlam jeton harcadığımı hatırlıyorum.)

Tabii ki Street Fighter II bu kadar çok tutunca, Capcom oyunun birçok farklı versiyonunu yapmaya başladı ve sanıyorum ki araya birkaç tane de yan sanayi Street Fighter II karıştı zira hatırlıyorum, ekranda sekiz tane Hadouken'in uçtuğu, garip ve abartılı Street Fighter II oyunları gelmişti bir ara.

Oyuna Cammy, T-Hawk, Fei Long gibi karakterlerin eklendiği Super Street Fighter II Turbo'yu evdeki bilgisayarımda tecrübe edebilmişim ve çok mutlu olmuşum. Ondan sonra da zaten PlayStation ile tam olarak dövüş oyunlarında uzmanlaşmaya başladım. (Çok uzmanmışım gibi bir hava estiyse belirtiyim ki direkt olarak ortalama bir oyuncuyum.)



FREDDY'NİN KÂBUSLARI

Dövüş oyunlarında türlü türlü karakter gördük. Çoğu dövüş oyununun Japonların elinden çıkmasıyla da bu oyunlarda bolca Japon esintili karakterle karşılaştık ve karşılaşmaya da devam ediyoruz. (Street Fighter X Tekken'in PS Vita versiyonuna özel karakterleri hatırlayın lütfen...) Bir RPG'de, bir karakter çok mu ünlendi? Neden onu bir dövüş oyununa dâhil etmiyoruz... Zaten bu bağlamda Marvel vs. Capcom'da bir ton alakasız karakter de gördük.

Bana kalırsa Amerikalılar bu işi daha iyi beceriyor. Mesela bir Mortal Kombat'a gidip de Mickey Mouse'u eklemeye çalışmadılar. Onun yerine oyunda kendine çok da iyi bir yer edinen Freddy Krueger'i son Mortal Kombat oyununa ekleyerek Freddy'nin hayranlarıyla birlikte tüm Mortal Kombat oyuncularına hoş bir sürpriz yaptılar. Çok iyi bir dövüşçü sayılmasa da ilginç hareketleriyle dikkat çekmeyi başardı Freddy ve herkes sahip olduğu Fatality'leri bir kez denemek için onunla oyunun karşısına oturdu.

İlk

Dövüş oyunları çok uzunca bir süre iki boyutlu ortamda kaldı. Street Fighter II, Samurai Shodown, King of Fighters ve Fatal Fury gibi isimler, iki boyutlu dövüş oyunlarının Japonya ayağını oluşturuyordu ve ABD'nin dövüş oyunlarına cevabı, Mortal Kombat adıyla sahneye çıktı.

Mortal Kombat hakkındaki ilginç bilgileri bu sayfalarda bulabileceksiniz ama bu oyun, her ne kadar Street Fighter gibi dengeli bir oyun yapısına sahip olmasa da dönemi için inanılmaz bir yapımdı. Oyunun grafikleri başkaydı, karakterler gerçekçiydi, hareketler ve oynanış değişikti ve en önemlisi, düşmanlarınızı yendikten sonra öldürebilme şansınız bulunuyordu! İkinci oyunuyla iyicene beğeni toplayan Mortal Kombat, üçüncü oyunuyla komboları da oyuna ekleyerek ►



GİZLİ KARAKTERLER

Dövüş oyunlarının değişmezidir gizli karakterler. Günümüzdeki dövüş oyunlarında onlara ulaşmanın yolu çok net belki ama eskiden öyle değildi. Bakın bakalım kimler saklandıkları yerden çıkmak bilmemiş...

Reptile (Mortal Kombat)

Sadece sekiz tane karakterin bulunduğu ilk Mortal Kombat oyununu ben Game Boy'umda oynamıştım. Bu sistemde Reptile yoktu bile fakat ilginç bir şekilde, oyunu tamamladığınızda birtakım tuşlara basarsanız, boss karakterlerden Goro ile tüm oyunu oynayabiliyordunuz. Diğer sistemlerdeyse Scorpion'un ve Sub-Zero'nun renk değiştirerek yeşile boyanmış hali olan Reptile bizi rakip olarak beklemekteydi.

Reptile ile dövüşmek için The Pit bölümünde, hiç gard almadan, hiç yaralanmadan iki raundu tamamlamalı, "Finish Him" yazısı ekrana geldiğinde, bir gölge bulutların önünden geçerken düşmanınızı aşağı atmalydınız. Sekiz oyundan sadece bir tanesinde o gölge geçmekteydi fakat bunu başarılırsanız, Scorpion'un ve Sub-Zero'nun tüm hareketlerine sahip olan Reptile ile dövüşme şansı yakalıyordunuz. Reptile daha sonra, diğer Mortal Kombat oyunlarında seçilebilir bir karakter olarak kendine yer buldu ama onu Noob Saibot, Ermac, Rain gibi diğer ninjalar takip etti...

Akuma (Street Fighter)

Reptile'dan bile daha ünlü olabilecek derecede gizli bir karakter olan Akuma, dünyadaki ilk gizli karakter olma unvanına da sahip. Super Street Fighter II Turbo'da son maçtan önce M. Bison'ı indirip sizinle dövüşmek için karşınıza çıkabiliyordu Akuma ve genellikle de ağızınıza vurup gidiyordu.

Onunla dövüşebilmek içinse M. Bison'la kapışmadan hemen önce, karakter seçme ekranına geri dönmeniz ve çeşitli karakterler üzerinde biraz bekleyerek belirli bir sırayı takip etmeniz gerekiyordu.

Akuma daha sonra, yine gizli ama bu defa seçilebilir bir karakter olarak neredeyse her Street Fighter oyununda yer aldı. Ryu ile Ken'in tüm ünlü hareketlerine sahip olan Akuma, havada da Hadouken atabilmesi ve ışınlanabilmesiyle son derece güçlü bir karakter olmayı başardı. Ayrıca sahip olduğu Raging Demon süper hareketi de bir kez uygulandığında rakibi ağlatabilecek özelliklere sahiptir, hatırlatayım.

▶ atari salonlarının ve konsolların vazgeçilmez haline geldi. Fakat ne olduysa (Ne olduğunu biliyoruz tabii de...), Mortal Kombat serisi bu noktadan sonra büyük bir düşüşe geçti. Serinin dördüncü oyunu üçüncü boyuta taşındı ve o noktadan sonra kimse Mortal Kombat'ın yüzüne bakmadı. Ta ki geçtiğimiz yıl, üçüncü boyutla hiçbir alakası olmayan o şahane, yenilenmiş Mortal Kombat'a kadar...

İki mi, üç mü?

Üçüncü boyut teknolojisi daha yeni yeni konsollara, bilgisayarlara gelirken dövüş oyunları da bir heyecan, üçüncü boyuta aktarılmaya başlandı. İşte o dönem hangi üç boyutlu dövüş oyunu varsa al onu çöpe at. Çünkü şöyle düşünün; iki boyutlu oyunlar birer turnuva malzemesi olarak kullanılabilirken, Tekken gibi sağlam bir oyun bile bir çocuk oyunu gibi kalıyordu zira yeniydi, çömezdi.

Bu dönemde, PC için de çıkan çok önemli bir yapım vardı. Belki duydunuz, belki de ilk defa duyacaksınız ama Battle Arena Toshinden adındaki üç boyutlu oyun, tüm üç boyutlu dövüş oyunlarının kaderini değiştirecek bir özelliğe sahipti. Daha önceleri sadece üçüncü boyutu estetik anlamda kullanan dövüş oyunları, Toshinden sayesinde "yana çekilme" hareketini kazandı. Adı



"Sidestep" olarak geçen bu hareket sayesinde, üzerinize yana döne gelen bir alev topundan eğilerek veya zıplayarak değil, aynen gerçek hayatta olduğu gibi sadece yana bir adım atarak kaçabilmeyi başarıyorduk. Toshinden bu önemli özelliği üç boyutlu oyunlara kazandırdıktan sonra yavaşça piyasadan çekildi ve onun adını bir daha duyan olmadı...

Benim üç boyutlu dövüş oyunları ile tanışmam Tekken 2 ile olmuştu. Tekken 2, PlayStation'ın en önemli oyunlarından biriydi ve içerdiği tonla karakter, güzel grafikleri ve oynanışı ile kısa sürede sizi ekranın karşısına bağlıyordu. Yine Namco'dan çıkan SoulCalibur da dikkatimi çekmişti o dönem fakat SoulCalibur'u ancak atari salonlarında oynayabiliyordum. Üstelik oyunun iki versiyonu vardı: Bir tanesi eski, güçsüz sistem arcade'ler için hazırlanan, kötü grafikli olan versiyonuydu ve diğeri de yüksek çözünürlüğe yakın (O dönemin yüksek çözünürlüğü tabii ki.) grafiklere sahip olan, çok daha güzel gözüken versiyonuydu. Bir süre atari salonlarında, SoulCalibur peşinde koştuktan sonra, herkesin birer silah taşıdığı, "Tekken'in silahlısı" olarak tabir edilen bu oyuna bir Dreamcast sahibi olarak kavuştum ve oyunun başından gerçek anlamda kalkamadım. Dreamcast zaten dönemi için çok iyi grafiklere sahip bir cihazdı ve ilk oyunlarımdan biri olan SoulCalibur'un karşısında da resmen afallamıştım. Tekken kadar dengeli bir oyun olmasa da son derece eğlenceli bir oyundu SoulCalibur. Kâh Kilik ile milleti sopaladım, kâh Cervantes ile kılıçlarımı milletten böğrüne geçirdim... Çok eğleniyordum, hala o heyecanı hissederim düşündükçe.

Japon havası

Street Fighter'lar, Mortal Kombat'lar, Tekken'ler derken arada Japonya'ya fazlasıyla hitap eden ve bizim taraflara geldiğinde bayağı az ilgi gösterilen dövüş oyunları da piyasaya çıktı. Bunların son dönemlerde gördüğümüz çok önemli örnekleri var ve sanırım benim dışımda da kimse bu oyunları pek oynamıyor.

İlk PlayStation zamanından beri büyük beğeni toplayan, Arc System Works'ün ünlü oyunu Guilty Gear... Bu oyun özellikle PlayStation 2'deki Guilty Gear X2 ile birlikte Street



MORTAL KOMBAT EFSANESİ

Birçok ilke imza atan Mortal Kombat, geçtiğimiz yıl piyasaya çıkan yeni oyunuyla da halen adından bahsettirmeye devam ediyor. Mortal Kombat'ın hangi alanlarda, pek de duyulmayan ilklere imza attığını merak ediyor musunuz?

En uzun seri

Baktığınızda başka dövüş oyunlarının daha çok versiyonunun piyasaya çıktığını görmektensiniz belki ama Mortal Kombat, bir versiyonun üzerine birkaç yenilikle piyasaya sürülmeden, yanına bir rakam alacak kadar çok özellikle piyasaya sürülen en çok oyuna sahip.

En uzun süredir devam eden seslendirme

Oyunun yapımcısı olarak tanıdığımız Ed Boon'un aslında Scorpion'ın seslendirmesinden de sorumlu olduğunu biliyor muydunuz? Ed Boon, 1991 yılından beri Scorpion'ın seslendirmesini bizzat yapıyor.

Dijital grafikleri ilk kez kullanan dövüş oyunu

Japonya'dan çıkan dövüş oyunlarının hepsi, bir döneme kadar hep el çizimi grafiklere sahipti. Manganın ve animenin ruhundan kaynaklı olsa

gerek, bu âdeti Street Fighter IV'te de devam ettirmeye çalıştı Capcom. Ne var ki o dönemde, ilk defa gerçek kamera görüntülerinin bir dövüş oyununa aktarılması söz konusu oldu ve Mortal Kombat, farklı grafikleriyle hemen dikkatleri üzerine çekti.



Posteri yasaklanan ilk oyun

Bu belki tam olarak doğru değildir fakat bir oyun posterinin yasaklanması bile yeterince enteresan bir durum... Mortal Kombat: Deadly Alliance piyasaya sürülmeden önce İngiltere'de yayımlanan bir poster, "vahşi" ve "ahlaka karşı" olmakla suçlanarak yasaklandı.

En fazla gişe yapan dövüş oyunu filmi

Tekken'in filmi berbattı, onu zaten geçiyoruz ama hangi dövüş oyununun filmi şimdiye kadar başarılı bulunmuştur? İlginç bir şekilde Mortal Kombat benim hatırımda da iyi bir film olarak kaldı ve zaten hasılatı bakıldığında da 1996'da beyazperdede oynayan Mortal Kombat'ın gayet iyi bir başarı sergilediğini görüyoruz. Ayrıca filmin müzikleri de çok kısa bir sürede, çok fazla satarak yine listelere girmiş başka bir yapımdır. (Orbital, Napalm Death, Traci Lords gibi hoş gruplar vardı.)

Fighter'a bile rakip olabilecek kadar iyi bir oyun haline geldi bana sorarsanız. Grafiksel açıdan zaten muhteşemdi. O efektler, o görsellik... Üstelik karakterler gerçek anlamda birbirinden çok farklıydı. Guilty Gear serisinin, şu an adını hatırlayamadığım bir oyununda çok enteresan bir özellik vardı; karakterleriniz rakibinize otomatik olarak yüzünü dönmüyordu, bir tuşa basarak onları döndürmeniz gerekiyordu. Oyunda ilginç hareketler yapmanıza olanak tanıyan bu sistem, elbette ki tutmadı çünkü profesyonel oyuncular dışında kimseye hitap etmedi. (Guilty Gear'in Genshiken adlı animedeki en popüler oyun olduğunu da hatırlatayım.)

Guilty Gear'in günümüze yansması da BlazBlue adıyla gerçekleşti. BlazBlue, Guilty Gear'dan da garip bir oyun ve şunu net bir şekilde söyleyebilirim ki sadece Uzak Doğu halkına hitap ediyor. Karakterler garip, hareketler garip, hikâye deseniz kopmuş gitmiş... Görsel açıdan ise iki boyutlu oyunlar arasında bir numara olabilir.

Bu kervana yakın bir zamanda Persona 4 Arena katılıyor lakin o da Japonya'da gördüğüm kadarıyla BlazBlue'dan aşağı kalmayacak. Yine de Persona evrenine animeler

ve oyunlar sayesinde daha yakın olduğumuz için belki onu benimseyebiliriz...

Bu tutku bitmez!

Fark ettim ki size bir altı sayfa daha dövüş oyunlarından bahsedebilirim. Bayağı büyük bilgi birikimim olmuş fark etmeden ama yerim de bitti, bitiyor. Siz söylemeden de şunu söyleyeyim, bu sayfalarda özellikle Virtua Fighter'ın adından hiç bahsetmedim çünkü o oyunu çıktığından itibaren ne sevdim, ne de doğru düzgün oynadım. Hayatımda bu kadar tutuk ve sıkıcı bir oyun görmediğimi gurur duyarak belirtmek istiyorum zira ben o dönem Tekken'i tercih ettim ve Tekken'in geldiği nokta ortada, Virtua Fighter'ın geldiği nokta da gayet belirgin. (Niye hırs yaptysam?)

Ben Tekken Tag Tournament 2'nin başına geçerken size de bol müsabaka dolu günler diliyor ve Injustice: Gods Among Us'ta görüşmek üzere sizleri uğurluyorum. ■ Tuna Şentuna



ROCKO@

PSIKİYATR

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRÜM"



8 BITBOY

Ne zaman musluk tıkanca, tesisat problemi olsa amcamı çağırırdık, o da gelip tamir ederdi çabucak. O tulumuyla, o şapkasıyla, o bıyığıyla bana hep birini hatırlatırdı ama bir türlü hatırlayamazdım. Çocukluğum boyunca evimizde o kadar çok tamirat işi yaptı ki benim kahramanım olmuştu amcam. Şimdiyse onun elinden işini almaya çalışan bir velet çıkmış, her işe o yetişiyormuş, amcama fırsat vermiyormuş. Biz şimdi ne yapalım bu veledi!

JUDGE DEE: THE CITY GOD CASE

Aman uzaklara gideyim, Uzak Doğu'ya uçayım, Çin'de falan farklı bir atmosfer yaşayayım, uçayım, kaçayım, kendimi bulayım falan... Böyle bir insan değilim ben ki sana gelmem yetiyor zaten bana ama gel gör ki arkadaşımı kıramadım, ona eşlik edeyim diye Çin'e gittim, gitmez olaydım. Böyle tuhaf bir çekişme ortamı, entrikalar, dönen dolaplar, dönme dolaplar derken sıkıldım, ilk uçakla döndüm hemen, geldim yanına. İyi yapmış mıyım?

CHRONOVOLT

Jessica Chase mi? O kızı ne tanırım, ne edirim doktor. Kendisi zırdeli ve beni de kendine benzetmeye çalışıyor. Peşimi bırakmasını kaç defa söyledim, akli başında bir adamım, seninle ve saçma sapan hayallerinle ne işim olur diye defalarca yüzüne kükredim ama taktı bana kafayı. Vay efendim dünya yok oluyormuş da, bunu durdurmak için metalden devasa bir top yapmış da, o topu bir tek ben kullanabilmişim de... Hasta bu insanlar...

STREET FIGHTER X TEKKEN GAUNTLET

İnsan üzüyor gerçekten doktor... Onlar benim eski arkadaşlarım ve ben onları hep iyi yerlerde görmeye alıştım ama şu anki hallerini görmek beni kahrediyor. Az mı âlemlere aktık Ryu ve Kazuya ile, az mı kız tavladık, az mı yedik içtik, az mı olay çıkardık, az mı adam dövdük... Ya şimdi... İki de bitmiş, tükenmiş, rezil, kepaze halde çıktılar karşıma ve onlar için yapabileceğim hiçbir şey yok... Kahroluyorum doktor, kahroluyorum!

ŞİKAYETLER

- BBitBoy
- Chronovolt
- Judge Dee:
The City God Case
- Street Fighter X
Tekken Gauntlet

Not: Bence çoktan iyileşti AMA PARAYI düzenli ödüyorken neden bırakayım!

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

75 TL



ABONE
OLMAK İÇİN
0212 478 0 300
www.doganburda.com

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

Visa

Master Card

Kart No:

Son Kullanma Tarihi:

Güvenlik No:

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

75 TL

Bu form 31 Ocak 2013 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

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

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

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

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com



Donanım

Mouse, ekran kartı, klavye...

Neden bu başlığı attık? Şöyle ki test merkezimize gelen ürünlerden ikisi tam da oyuncuların isteyeceği türden ürünler. ASUS'un yüksek performansı nispeten ucuza sağlayan ekran kartı ASUS GeForce GTX 650Ti DirectCU II ile oyunları artık en yüksek detay seviyesinde oynama rüyası gerçeğe

dönüşüyor. Mouse konusundaysa size çok ama çok ilginç bir detayıyla ön plana çıkan Bloody Multi-Core Gun3 V5'i tanıttık. Son sıradaysa oyunlardan ve ekrandan biraz uzaklaşıp hafif bir klavyeyle keyif yapmak isteyenlerin tercih edebileceği Logitech Bluetooth Illuminated K810 yer alıyor.



98

Bloody Multi-Core Gun3 V5

FPS'lerde silahın tepmesinden dert yananlara müjde!



99

ASUS GeForce GTX 650Ti DirectCU II

"En iyi performans, en pahalı ekran kartıyla alınır." tezini çürüten bir ekran kartı...



101

Teknik Servis

Recep Baltaş'ın dertlere derman olma serüveni tüm hızıyla sürüyor.

Puanlama Sistemi

Incelediğimiz 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



Bloody Multi-Core Gun3 V5

Hedefi ıskalamayın!

Oldukça yüksek bir malzeme kalitesine sahip olan mouse'un iddiası, sizi headshot'larda daha yüksek bir başarıya ulaştırmak. "Auto Recoil Suppression" özelliği sayesinde hedefe ateş ettikten sonraki silahın tepmesi önceden algılanıyor ve yine hedefe kilitli kalmanız sağlanıyor, böylece rakibinizin kafasına nişan aldıktan sonra ıskalama şansınız son derece azalıyor. FPS oyuncularını için ideal olan mouse'un rakiplerinde benzer bir özellik bulunmuyor. Oynadığınız oyuna göre Auto Recoil Suppression'ın hassaslığını değiştirebilmeniz mümkün.

Bloody Multi-Core Gun3 V5'in optik algılayıcısı bir çukur içinde değil, mouse tabanına paralel bir yapı içinde sunuluyor ve böylece hassasiyet artıyor, algılayıcının tozlanması engelleniyor. Son derece ergonomik olarak tasarlanan mouse'ta çözünürlük ayarının 200dpi ile 3200dpi arasında değiştirilebilmesi mümkün. Saniyede 368MP görüntü işleyebilen bir teknoloji sayesinde bilek hareketlerinizi en iyi şekilde bilgisayara aktarmayı başaran üründe, yine bileğinizle bir saniyede gerçekleştirilecek 75 inçlik yer değişimini de hatasız bir şekilde ekrana yansıtabilirsiniz. Temizlenebilir özel bir kaydırma tekerleği bulunduran Bloody Multi-Core Gun3

V5'te tekerleğin altında üç farklı tuş var. Tuşların programlanabilmesi veya mouse'un farklı çekirdekleri aktifken farklı işlevler sunabilmesi mümkün. Mouse'un 150 gramlık ağırlığı ideal ve değiştirilebilmesi mümkün değilken, kablosunun kaygan bir örgü malzemeyle kaplanması dikkate değer yönler arasında. Söz kablodan açılmışken uzunluğunun 180cm olduğunu söyleyelim.

İlk çekirdek günlük kullanım için düşünülebilir; ofis ve internet uygulamalarında kolaylık sağlarken, aynı zamanda multimedya işlevleri biraz daha pratik hale geliyor. İkinci çekirdek aktif olduğunda tüm tuşlar savaşa hazır hale geliyor; "1" numaralı tuş tek atış sağlıyor, "N" tuşu çift seri atış yapıyor, "3" numaralı tuşun göreviyse üç seri atış yapabilmek. Üçüncü çekirdeğin aktif olduğu durumda mouse bambaşka özelliklere bürünüyor. Auto Recoil Suppression ile headshot'lardaki ıskalama riskiniz en aza iniyor. Otomatik bombalama, gerçek zamanlı silah ayarı, mermi yolu ayarı, cephanelik yönetimi ve makro kaydı gibi birçok özelliği getiren üçüncü çekirdek, mouse'u asıl olarak farklı kılan taraf. Fakat ilginç şekilde bu özellikler yazılım desteğiyle sağlanıyor ve Bloody'nin sitesinden 20 Dolar verip satın almadan kullanılamıyor. Tuhaf değil mi? ■



İthalat: Multimedya
Web: www.multimedya.com
Artı: Auto Recoil Suppression özelliği, fiyata göre sunulanlar oldukça fazla
Eksi: Üçüncü çekirdek için ek 20\$ gerekiyor
Puan: 10/10



ASUS GeForce GTX 650Ti DirectCU II



En yüksek kalitede grafikler için servet ödemeyin

Akıcı bir oyun deneyimi yaşayabilmeniz için güncel ve iyi bir grafik kartına sahip olmanız gerekiyor. Seçeneklerin modellerine göre fiyatların 3.000 TL'yi aştığını söyleyebilmek mümkün ancak amaç akıcı bir şekilde oyun oynamaksa fiyat / performans modellerini tercih etmek çok daha mantıklı oluyor. ASUS GeForce GTX 650Ti DirectCU II TOP da dikkat çekici bir model çünkü cep yakmayan bir fiyata ve tatmin edici bir performansa sahip. Günümüzün tüm zorlayıcı oyunlarını rahat bir şekilde oynayabilir ve sürükleyici oyunların tadına varabilirsiniz.

Kartı NVIDIA'nın referans olarak belirlediği ve diğer birçok markanın geliştirdiği GeForce GTX 650Ti'lardan ayıran önemli farklılıklar var. Fiyat / performans dengesiyle ön plana çıkmayı başaran kartın "TOP" takısından da anlaşılabilir gibi, fabrikasından overclock'lanmış şekilde çıkması önemli bir avantaj. GK106 kodlu grafik işlemcisi 1033MHz seviyesinde çalışan kart, diğer standart modellere göre 105MHz'lik bir avantaj sağlıyor. Özel olarak seçilmiş olan grafik işlemcinin bir diğer avantajı da firmaca belirlenen değerden daha da yükseklere çıkabilmesi. ASUS'un "OC" takısına sahip diğer modeliyse referans tasarıma kıyasla 26MHz'lik bir overclock değerine sahip.

Belleklerle her iki model için 1GB kapasitede, GDDR5 türünde ve 5400MHz frekansa sahip.

ASUS GeForce GTX 650Ti DirectCU II TOP'ı rakiplerinden ayıran bir diğer özellikse DirectCU II soğutma sistemi. %20 daha serin ve üç kat daha sessiz çalışan soğutucu, kartın üzerinde hatırı sayılır bir yer kaplıyor. Kartın baskı devre uzunluğu 21cm ancak soğutucunun da etkisiyle 30cm'lik yer kaplıyor ve dolayısıyla kasanızın içini önceden ölçmenizde fayda var.

Yüksek performans, kararlılık ve overclock için tasarlanmış olan kartta bulunan DIGI+ VRM özelliği sayesinde dijital voltaj ayarlarına erişebilir ve daha yüksek değerlere overclock yapabilirsiniz. Kartın overclock potansiyelinin açığa çıkmasında yeni nesil katı kapasitörlerin, bobinlerin ve mosfetlerin

etkisi oldukça fazla. Tüm kapsamlı özelliklere ASUS'un geliştirmiş olduğu ve kullanıcı dostu GPU Tweak uygulamasıyla erişilebiliyor. Kartın arkasında görüntü çıkışı olarak D-Sub dışında iki adet DVI ve bir adet HDMI var. Olması gerektiği gibi PCI Express 3.0 arabirimi destekleniyor. 128-bit bellek arabirimi bulunan kartın güç tüketimi 150W seviyesinde ve 6-pin'lik tek güç bağlantısı, ihtiyaçları karşılamak adına yeterli geliyor. ■

İthalat: ASUS

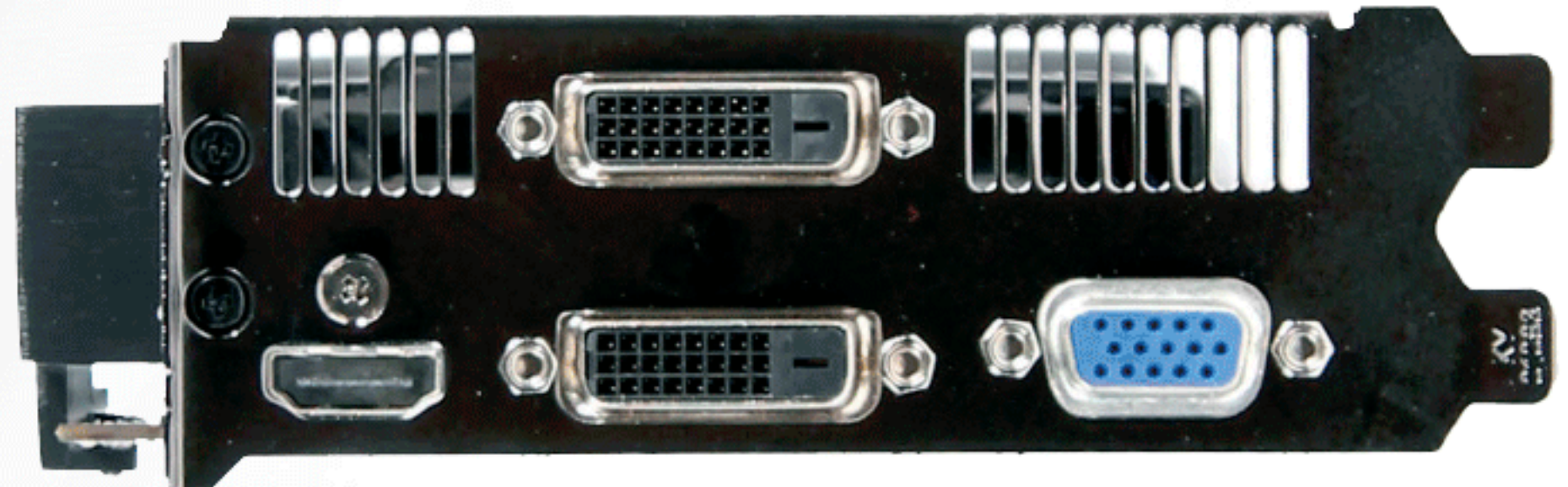
Web: www.asus.com.tr

Artı: Yüksek performans, başarılı ve sessiz

soğutma sistemi

Eksi: 2GB bellekli modeller karşısında zorlanabilir

Puan: 10/10





Logitech Bluetooth Illuminated K810



Üçlü Bluetooth bağlantılı klavye

Logitech, dünya üzerindeki en önemli aksesuar üreticilerinden biri. Firmanın konsollardan, bilgisayarlara, fotoğraf makinelerinden, müzik çalarlara kadar birçok kullanışlı aksesuarı var ve hemen hemen her üründe de ileri teknolojiye yer veriliyor. Kablosuz klavyeler arasında yeni eklenen K810 modelini ön plana çıkaran özellik, aynı anda üç farklı Bluetooth cihazı yönetebilmesi. Sadece bir kez eşleştirme işlemi yapıldıktan sonra yönetilecek cihazlar arasında tek tuşla geçiş yapılabilir. Fırçalanmış alüminyum malzemeden üretilen ve Microsoft Windows 8 ile de uyumlu olan Logitech K810'un aydınlatma

desteği de fark yaratan noktalardan.

Oldukça şık ve ince tasarlanan Logitech K810'un güç ihtiyacı, gövdesindeki bataryayla karşılanıyor. Kullanım için bataryanın şarj edilmesi gerekli ve böylece klavye açıldığında güç göstergesi yeşil olarak yanıyor. Gösterge kırmızıya döndüğünde yeniden şarj işlemi gerekiyor ve şarj aralığının kullanıma bağlı olarak ortalama iki haftada bir olduğu belirtiliyor. Klavyeyi şarj kablosu takılıken de kullanmak mümkün. Bluetooth teknolojisine sahip olan klavye, tüm platformlarla bağ kurabiliyor. Akıllı telefon, tablet, oyun konsolu veya televizyon gibi akla gelebilecek tüm cihazlar yönetilebiliyor. Anlık en fazla bağlantı

sayısı üç ile sınırlı ve diğer bir cihaza geçiş yapmak istediğinizde F1, F2 ve F3 tuşlarının ikincil işlevi kullanılmalı. Tuşların üstünde o an hangisinin aktif olduğunda dair aydınlatmalı sinyal simgeleri de var.

Logitech K810 oldukça üstün bir malzeme kalitesine sahip. Lazer baskılı tuşlar yıllarca kullanılsa bile silinmiyor. Ürünün aydınlatma özelliğinden de bahsetmiştik ancak geliştirilen teknolojiler sayesinde güç tüketimi de göz önünde bulunduruluyor. Tuş aydınlatma seviyesini F5 ve F6 tuşları yardımıyla dört kademeli olarak değiştirebilmeniz mümkün. Hareket algılayıcı sayesinde elinizi klavyenin üzerinden kaldırdığınızda aydınlatma devre dışı kalıyor ve yaklaştığınızda tekrar açılıyor. Klavyenin sağındaki güç anahtarıyla kullanım bittiğinde gücü tamamen kesebilmek de mümkün. Klavyenin bir taşınabilir bilgisayar klavyesine benzer rahatlıkta olduğunu söylemeliyiz. Tuşların birbiri arasındaki uzaklık ve parmak uçlarına sağladığı uyum kesinlikle deneyimlemeye değer. ■

İthalat: Logitech

Web: www.logitech.com

Artı: Aynı anda üç cihaz bağlantısı, kademeli aydınlatma

Eksi: Türkçe karakter içermeyebilir

Puan: 10/10





Teknik Servis

NVIDIA'nın Optimus ve AMD'nin Switchable Graphics teknolojileri, oyuncuları adeta çileden çıkarıyor, oyunlar Intel ekran kartı ile açılıyor ve elinizde olan performansı kullanamıyorsunuz. Böyle sistemlere sahip arkadaşlara tavsiyem, tüm ekran kartı sürücülerini [NVIDIA 310.70 ve AMD 12.11 Beta 11 Unifl] güncellemeleri...

S: Başlat'taki pil simgesinde pilin üstünde kırmızı bir "X" işareti var ve kullanılabilir miktar %0 gözüküyor, yanında "prize takılı, dolmuyor" yazıyor. Pil değiştirmeniz yararınıza olabilir diyor. Pil ömrünü doldurdu herhalde. Hâlbuki dizüstü bilgisayarım (Toshiba L500-13T) iki sene önce aldım. Dizüstü bilgisayar sadece güç kaynağı takılıyken çalışıyor. Çıkarınca kapanıyor. Acaba garantiye versem pili değiştirirler mi? İhsan Yamak

C: Pilin üzerinde çarpı işareti çıkıyorsa pilin kendisi sisteme bozulduğunu raporluyordur. Garanti süresi içinde biten pil garantiye girer. Bu bağlamda dizüstü bilgisayarını piliyle birlikte garantiye göndermelisin.

S: Yeni bir dizüstü almayı planlıyorum. Marka olarak HO taraftarım. Şimdi kullandığım da HP. Gayet memnunum. Sadece HP'nin modellerine bakıyorum. DV7 serisi istiyorum. Bunların ekran kartları ne kadar iyi, kaç sene götürür? Ekran kartının yanında yazan XT, M ya da CrossFire ekleri neyi değiştirir? Sıkı bir oyuncuyum, forumlarda ısınma sorunu diyorlar. Sorun olur mu? Kararsız kalıyorum. Yardımcı olursanız

çok sevinirim. Abdullah Orhun Aksoy

C: Belli bir marka ısınır diyemem. Ama sana şunu diyebilirim ki DV7 serisi oyun için tasarlanmamış. Eğer oyun amaçlı bir ürün alacaksan, bilgisayarın 28nm üretim teknolojisine sahip bir GPU kullandığından emin ol. 40nm GPU'lu modellerden uzaktır. Özellikle oyun için tasarlanmış modellere yönel. Ekran kartı konusunda da tercihin GT 650M ve HD 7600M serisinin altında olmasın.

S: PC özelliklerimi verdikten sonra soruma geçip seni daha az uğraştırırım. İşlemci: Intel Core i5-2500 CPU 3.30 GHz, Ekran Kartı: GeForce 9500 GT, Anakart: MSI PH61A-P35 (MS-7732), RAM: DDR3 4096 MB Kingston. Bu sisteme göre birkaç ekran kartı önerir misin? Ekran kartım berbat ve bunun farkındayım. Fiyat aralığını 800 ila 1.100 arasında tutuyorum, ona göre birkaç adet ekran kartı önerebilir misin? Yaza kadar biriktirebileceğim miktara bağlı alacağım. Tolga Karakaya

C: 800 ila 1.100 TL'lik bir ekran kartı bu sisteme çok fazla gelecektir. Ama tavsiyem 900 TL civarında olan ASUS HD 7950 DirectCU II TOP

olacaktır. Alternatif olarak 1.100 TL'ye GTX 680 de alabilirsin. Bu arada anakartının BIOS güncellemesi ile Ivy Bridge işlemcileri desteklediğini de belirteyim.

S: Acer Aspire 5745G cihazını kullanmaktayım. Cihaz GeForce GT330 ekran kartına sahip. İşletim sistemim Windows 7 64-bit. Ekran kartını güncellemeye çalıştığımda "Bu grafik sürücüsü, uyumlu grafik donanımı bulamadı." adlı bir sorunla karşılaşıyorum. Metin Bostan

C: www.laptopvideo2go.com/drivers adresine girin ve buradaki kutucuklara ekran kartınızın donanım kimliğini yazın. Kartınızın donanım kimliğini nasıl öğreneceğinize dair makaleye ulaşmak için Google'da veya Yandex'te "Hardware ID (Donanım Kimliği)" aramasını gerçekleştirebilirsiniz. LaptopVideo2Go sitesinde kartınıza uygun güncel sürücü listelenecektir.

S: Benim şu anda bilgisayarımda kullandığım ekran kartı HD 4870. 770 MHz saat hızı var. Bu ekran kartı ile güncel oyunları yüksek ayarlarda oynaya-

► biliyorum. Bu ekran kartı beni iki sene daha aynı performansta idare edebilir mi? Eğer ekran kartını değiştirmek gerekirse HD 6870 almayı düşünüyorum, anakartımın genişleme yuvası PCIe 2.0 x16 ama HD 6870 PCIe 2.1 istiyor. HD 6870 benim anakartımda çalışır mı? Intel Smart Response'un ana fikri nedir? Z68 çipsetli olmayan anakartlarda SSD ile HDD beraber kullanılırsa sorun yaşanır mı? Yusuf Oğuzhanoglu

C: DirectX 11'i mecburi kılan Crysis 3 ile birlikte maalesef ekran kartın 2013'te miadını doldurmuş olacak. Bence sen şimdiden yavaş yavaş HD 7000 ya da GTX 600 serisine doğru yola çıkmaya hazırlan. Piyasadaki bütün PCI Express ekran kartları, bütün PCI Express portlarıyla hem geriye, hem de ileriye dönük olarak uyumlu. Yani PCI Express 1.0 bir anakarta PCI Express 3.0 bir ekran kartı bile takabilirsin. Intel Smart Response, SSD'lerin pahalı olduğu zamanda güzel bir teknoloji idi ama maalesef tutmadı. Bu bağlamda 120 GB bir SSD alıp, Windows'u da ona kurup keyfine bakıyorsun. Yanına da bir sabit disk alıp güllük güllüştürme bir sistem yapıyorsun.

S: ATI 3800 var. Soldan ikinci rakam "8" fakat gene de oynayamıyorum. 4 GB RAM var, anakart ASUS P5KPL-AM SE. Ekran kartı almayı düşünüyorum GTA IV oynamak için. PowerColor HD 4850 uygun mudur sizce ve AMD 3800'ü ikinci el 70 TL'ye satabilir miyim, fiyatı nedir sizce? O ekran kartım da 512 MB 256-bit'lik bir ekran kartı. Fazla bütçem yok 150 - 200 TL civarında nasıl bir kart önerirsiniz. Murat Topuz

C: Maalesef oyunları oynamak için sadece ekran kartı yeterli değil. Anakartından anladığım

Bilgisayarın bilindik bir marka olsaydı, MXM portu olup olmadığını kontrol edebilir ya da benzer ürüne sahip olup da kartını değiştirmiş olanlara bakabilirdik

kadarıyla eski bir sistemin var. İşlemci modelini yazmamışsın fakat işlemcin de darboğaz yapıyor olabilir. Eğer ekran kartından eminsen bu fiyata tavsiyem HD 7750 olacaktır. Eski kartını 50 TL gibi bir fiyata satabilmen gerek.

S: Yolda çok kitap okuyan biriyim ve e-book okuyucu almayı düşünüyorum bu aralar. Bu konu hakkında bilgi sahibi misin, bilmiyorum ama yardımcı olabileceğini düşündüm. Amazon Kindle çeşitlerinden birini almayı düşündüm ancak bizim ülkede fiyatları biraz pahalı sanırım. Yurtdışından sipariş konusundaysa pek tecrübe sahibi değilim açıkçası. Ve son olarak e-book okuyucu yerine tablet PC almak mantıklı mı, aynı işlevi rahatlıkla yerine getirebilir mi? Senin önerin nedir bu konu hakkında? Ne yapmalıyım? Samet Elitok

C: Yapılan bir araştırmaya göre e-book okuyucu satışları düşmüş ve yerini tablet PC'lere bırakmış. Amazon da bir sonraki ürününü bir e-book'tan ziyade tablet olarak piyasaya sürdü. E-book cihazlarını test etme şansını buldum. Elektronik mürekkep ile çalışıyorlar ve güneş altında dahi rahatlıkla okunabiliyor. Öte yandan hızlı değişimler ve tepkileri çok geç. Açık havada kitap okuyorsan, e-book okuyucu şart. Ama seyahat ederken gerek yok. Retina ekran ile artık tabletler de çok kaliteli ve okunabilir bir görüntü sunuyor. E-book okuyucu alsan da bir de tablet PC almak zorunda kalacaksın. Bu yüzden doğrudan bir iPad mini veya Nexus 7 al ve sorunu kökten çöz derim.

S: Benim yedi - sekiz yıllık HP Compaq DX6120 model bilgisayarım var. (Daha doğrusu ablamın...) İki yıl önce anakart, ekran kartı, RAM gibi şeyleri yeniledim. Tam olarak bunların modelini ve özelliklerini bilmiyorum ama kesinlikle berbatlar. Bunlar bana yine yetmiyor. Ben oyuna biraz meraklıyım ve bilgisayarı oyun bilgisayarı gibi kullanmak istiyorum fakat yine modifiye etmek yerine, oyun dizüstü bilgisayarı almayı planlıyorum. Dizüstü istememin nedeni, bir yere sabitlenmek istememem. Bu yılsonunda liseye geçeceğim. Bizimkiler PC'yi liseye geçiş hediyesi olarak alacaklar. Bütçem 3.500 - 4.000 TL arası. Marka olarak MSI, Monster ya da AlienWare istiyorum. Monster biraz pahalı diye duydum ama neyse, cevabınızı bekliyorum. Volkan Ergün

C: Monster, içlerinde en ucuzu fakat isteğe göre sipariş aldıkları için ürünün ülkemize gelmesi iki ay sürebiliyor. Benim tavsiyem MSI GT60 olacaktır. Ben de bir MSI GT680 kullanıcısıyım. GT60, yeni nesil 22nm Ivy Bridge işlemci ve yeni GTX 670M ekran kartı ile geliyor. 128 GB SSD'nin yanında 750 GB sabit disk ise harikulade. 15.6 inç Full HD ekran ve 3.5kg ağırlık ise gerçekten çok başarılı. Diğer özelliklerini araştırmayı sana bırakıyorum zira arkadan "reklam kokan hareketler bunlar" gibi söylemler duymaya başladım şimdiden.

S: Lenovo Y570 modeline sahibim. Özellikleri: Intel Core i5 2450M 2.50GHz, 6 GB RAM ve NVIDIA GT555M + Intel HD 3000. Bu sistem beni ne kadar idare eder? Oyunları oynarken sürekli Intel'i kullanıyor ve grafikler rahatsız ediyor. Bunu çözmek için Intel'in denetim masasından "prizden çalışırken"

seçeneğini "pille çalışırken" yaptım, (Sürekli prizden oynuyorum.) sonra tamam dedim ve profile kaydettim ama tekrar Intel'in denetim masasına girdiğimde yine eski ayarlar duruyordu ve dxdiag'da, CPU-Z'den baktığımda Intel'i gösteriyor, ne yapmalıyım? Şu anda bilgisayarımda Assassin's Creed: Revelations, Battlefield 3, Call of Duty: Modern Warfare 3, Mass Effect 3, The Elder Scrolls V: Skyrim, Crysis 2, Syndicate, Total War: Shogun 2 - Fall of the Samurai, Need For Speed: The Run var ve Far Cry 3'ü, Grand Theft Auto V'i ve Max Payne 3'ü bekliyorum. Başka önerebileceğin bir oyun var mı? Ozan Uslan

C: NVIDIA Optimus ve AMD Switchable Graphics, çağımızın vebası maalesef. Ne zaman birinde bu teknoloji varsa o kişi tam bir kâbus yaşıyor. Harici ekran kartını kullan demene rağmen oyun Intel kartı seçiyor. Artık yegâne tavsiyem, bu tür PC'lerden uzak durmanız. Bunun yanında sürücü güncelleştirmesini NVIDIA'nın yeni açtığı geforce.com adresinden edinin. En son sürücüler burada mevcut. Bunun dışında GT55M, saydığın oyunlar için fena sayılmaz. Oyun tavsiyem ise Far Cry 3 olacaktır tabii ki.

S: Grundig GNB 1580 B1 i5 dizüstü bilgisayarım var. Bilgisayarım Intel HM55 yonga setine, i5 480M 2.67 GHZ işlemciye, 4 GB 1066 MHz DDR3 RAM'e, 500 GB sabit diske sahip. Bilgisayarımda ekran kartı olarak Intel DVMT ve ATI Mobility Radeon HD 5470 DRR3 512 MB gözüküyor. Bu durumda ATI kart, harici olarak mı anakartta bulunuyor, yani değişebilir mi?

HD 5470 hakkında biraz araştırma yaptım ve kartın 64-bit olduğunu öğrenince moralim bozuldu. Değişim söz konusu ise hangi kartları takabilirim? Yeni oyunlarını Low ve Medium'da oynamaktan bıktım. Son olarak bu işlemi kendim yapabilir miyim? Yoksa yeni oyunları yüksek ayarlarda oynayabilmek için yeni PC mi almalıyım? Anıl Korkmaz

C: Bilgisayarın bilindik bir marka olsaydı, MXM portu olup olmadığını kontrol edebilir ya da benzer ürüne sahip olup da kartını değiştirmiş olanlara bakabilirdik. Fakat Grundig için bunlar pek mümkün gibi gözüküyor maalesef. Öte yandan sorun aslında oyunların harici kartı değil, Intel kartı kullanmasından da kaynaklanabilir. Tavsiyem en son 12.11 Beta 11 Unifl sürücüsünü kurman yönünde. Bu sürücünün içinde hem Intel, hem de AMD sürücüsü var ve özellikle Switchable Graphics'e sahip sistemler için yapılmış.

S: Sorunum şu ki son zamanlarda oyun oynarken (TERA ve Battlefield gibi...) 20 dakika da bir bilgisayar donuyor. Biraz araştırma yaptım ve ses ayarlarından olabileceğini öğrendim. Ses ayarlarını düşürünce sıkıntı yaşamıyorum ama dandik ses kalitesi kulağıma hiç hoş gelmiyor. Sistemime göre bir ses kartı önerisi alabilir miyim? Eğer sizin ayrı bir çözüm öneriniz varsa onu da alırım. Sistem: Intel Core i5 2500, 4 GB RAM 1333 MHz, ATI HD 6850, ASUS P8H67. Ayrıca bazen bilgisayar açılırken ASUS ekranında takılıyor (BIOS'a gireceğim yerde...) ve ancak reset atınca düzeliyor. Bu konuda da yardımınızı alabilirsem çok memnun kalacağım. Muhammed Okumuş

C: Ses kartı konusunda tavsiyem, sürücüleri Windows 8 ile dahi uyumlu olan ASUS'un Xonar serisidir. Biraz kaliteli bir ses istiyorsan Xonar DS'ye yönelmen gerek. Anakartın ilk açılışta takılma sorununu ise BIOS güncellemesi ile çözebileceğini tahmin ediyorum. Güncel BIOS'u indirip klasöre çıkar ve ardından da USB belleğe kopyala. BIOS'a girip "Tools" sekmesinden EZ Flash 2'yi çalıştır ve USB bellekten BIOS'u seçip güncelle. Bu işlem ayrıca anakartını en son Ivy Bridge anakartlarla da uyumlu yapacak.

S: Merhaba Recep Abi. Ben oyun dizüstü bilgisayarı alacağım ve MSI GT780-DXR almayı düşünüyorum. Senin fikrin benim için önemli. Ben dört - beş yıl idare etmek istiyorum. Öyle Battlefield 3'ü en üst ayarlarda oynayan birisi değilim ama performans benim için önemli. Ivy Bridge çıkacak, farkındayım. Ayrıca dizüstü bilgisayarları çok etkileyeceği söyleniyor ama zaten 4.000 TL'ye kadar bütçem var, yani Ivy Bridge ile gelen bir bilgisayar, i7'den iyi olduğu için 4.000 TL'yi geçecek gibime geliyor. Neyse, bana güzel bir oyun dizüstü bilgisayarı tavsiye edersen sevinirim. Ekran boyutu büyük olmalı. Furkan Ulger

C: Ivy Bridge işlemcili dizüstü bilgisayarlar çıktı ve gerçekten hem ısınma, hem de güç tüketimi konusunda gayet başarılılar. Seçtiğin ürün gayet başarılı fakat bence çok ağır ve bir dizüstü bilgisayarı olmaktan çıkıyor. Bu tür ürünlere "masaüstü alternatifi" deniliyor, yani cihazı masadan başka bir yerde kullanman zor. Ben yine 15.6 inç model olan GT60 önereceğim açıkçası zira iki model de Full HD çözünürlük sunuyor ama ekran boyutu önemli dersen o zaman tavsiyem GT70 olacaktır. Yine de ürünün ağırlığını göz önünde bulundur. 4kg ağırlık, her sırtın taşıyabileceği bir ağırlık değil.

S: Şu anki makinemde ekran kartı olarak NVIDIA

Zotac GTX 580 mevcut fakat Zotac GTX 690 satın almayı düşünüyorum. Eski kartımı da satmak istemiyorum; sonuçta yeni o da. Bu ikisini birleştirip kullanabilir miyim? 4 Way SLI sisteminden pek anlamadığım için size danışayım dedim. Eğer ikisini birleştirirsem daha iyi performans alır mıyım bu şekilde? Furkan Yılmaz

C: Öncelikle iki kartın nesli farklı. Birisi GT X600, diğeriye GTX 500 serisi. Öncelikle burada bir uyumsuzluk çıkıyor. Sonrasında ise 690 çift GPU, 580 ise tek GPU. Bu da bir sorun teşkil ediyor. Bu bağlamda eski kartını ya PhysX kartı olarak kullanırsın ya da satarsın. Süs eşyası olarak da

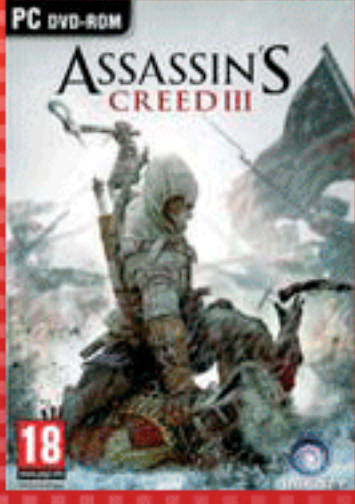
kullanabilirsin ama zamanla değeri düşen bir eşya olmuş olur bu, gerek yok.

S: PC'min özellikleri şöyle: 3.00 GHz hızında çift çekirdekli E8400 işlemci, GT 430, 4 GB RAM. Ben işlemci almak istiyorum. 300 TL bütçem var. Anakart modelim Gigabyte EP45-DS3L. i3-2100 3.10 GHz işlemcilere bakıyordum ama sonra AMD FX X4 4100 3.6 GHz ve AMD FX X6 6100 3.3 GHz işlemcileri gördüm. AMD X6 çok güçlü ama anakartla uyumlu mudur? Bir de benim kasam 400 Watt. Bu güç yeterli midir? Bütçem kısıtlı. 300 TL ama X6 çok süper bir işlemci ise 350 TL yapabilirim bütçemi. Umut Gündüz

C: Sevgili Umut, ilginçtir ki alacağın hiçbir işlemci anakartın ile uyumlu değil. AMD işlemciler zaten Intel anakartlara uymuyor. Bunu bir kenara bıraktım, LGA 775 soketli anakarta, LGA 1155 soketli i3-2100 işlemciyi takamazsın. 300 TL bütçem varsa ilk iş olarak GT 430 ekran kartını değiştirmen gerek zira bu sistemdeki en yavaş bileşen ekran kartı. ■ Recep Baltaş

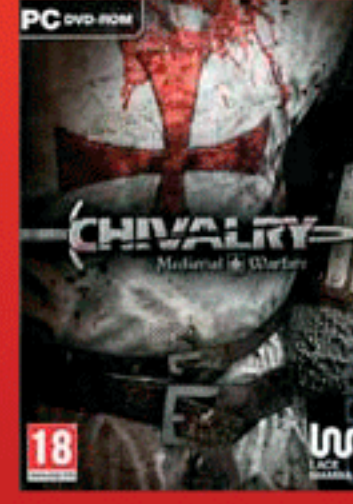
Sorularınız için donanim@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

Sistem Gereksinimleri



Assassin's Creed III

İşletim Sistemi: Windows Vista SP2 / Windows 7 (SP1) / Windows 8
İşlemci: Intel Core 2 Duo E6700 2.66 GHz / AMD Athlon 64 X2 6000+ 3.0 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 17 GB
Ekran Kartı: 512 MB, Shader Model 4.0



Chivalry: Medieval Warfare

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Intel Core 2 Duo 2.4 GHz / AMD Athlon X2 2.7 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 7 GB
Ekran Kartı: AMD Radeon 3870 / NVIDIA GeForce 8800 GT



LEGO The Lord of the Rings

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli 2.0 GHz
Bellek: 1 GB
Sabit Disk: 8 GB
Ekran Kartı: AMD Radeon HD 1950 / NVIDIA GeForce 7600



Natural Selection 2

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli 2.6 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 5 GB
Ekran Kartı: AMD Radeon X800 / NVIDIA GeForce 8600

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 FM2 A85	Intel Z77 - AMD 970 (PCIe 3.0 / USB 3.0)	Intel Z77/X79 - AMD 990FX (PCIe 3.0 / USB 3.0/ Thunderbolt)
İŞLEMCI	AMD Fusion APU A6/A8/A10	Intel Core i5 / AMD FX X4	Intel Core i7 / AMD Vishera FX X8
BELLEK	4 GB DDR3 1600 MHz	8 GB DDR3 1333/ 1866 MHz	16 GB DDR3 1866/2133
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 7000 (DirectX 11)	AMD HD 7750/7770 - GeForce GTX 650 Ti/ 660 Ti	AMD HD 7950/7970 - GeForce GTX 670/680
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	120 GB SSD + 1 TB 7200 RPM HDD	240 GB SSD + 2 TB 7200 RPM HDD
OPTİK SÜRÜCÜ	Slim DL DVD-RW SATA	Super Multi DL DVD-RW SATA	DVD-RW / Blu-ray Combo SATA
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-S	Hybrid veya DVB-S HD
KLAVYE / MOUSE	Kablosuz Klavye ve Fare	Kablolu Klavye ve Fare	Kablolu Klavye ve Fare - Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Windows 8 64 Bit	Windows 8 64 Bit	Windows 8 Pro 64 Bit
FİYAT	500 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar



Batman: Arkham City

Rocksteady Studios zoru başardı ve "en iyi"yi "daha iyi" yapmayı başardı. Batman hayranı olsanız da, olmasanız da bu oyunun atmosferine hayran olmamak çok zor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rocksteady
Dağıtım Warner Bros
Çıkış Tarihi 2011



Battlefield 3

Zamanının ötesinde görsel detaylarla oyuncuları cezbeden Battlefield 3, oynayan herkese unutulmaz bir savaş deneyimi yaşıyor. EA DICE'a Frostbite 2 motoru için ne kadar teşekkür etsek azdır.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2011



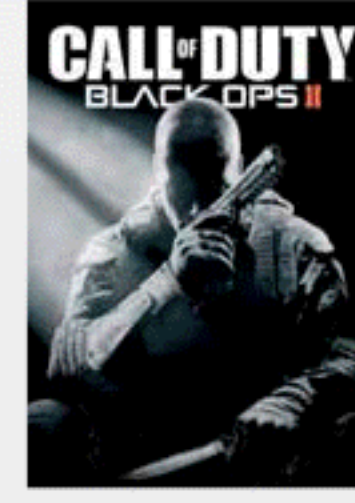
Borderlands 2

Atmosfer, adrenalin, RPG, FPS, testosteron, östrojen... Hem de hepsi bir arada! Borderlands 2, RPG'yi belirli bir zümreye ait olmaktan çıkarıp FPS severlere de bahşetmeyi başaran harikulade bir yapım.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Gearbox Software
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2012



Call of Duty: Black Ops II

Artık fabrikasyona geçtiğini düşündüğümüz Call of Duty serisi bizi şaşırttı ve Black Ops II ile hala yapabilecekleri olduğunu gösterdi.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Treyarch
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2012



Crysis 2

Yerli Kardeşler'den, göz dolduran teknik detaylarla bezenmiş bir şaheser! Nanosuit 2.0'ı giyip "tablo" gibi grafiklerle New York'un yerle bir olmuş halini altüst etmek paha biçilmez bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Crytek
Dağıtım EA Games
Çıkış Tarihi 2011



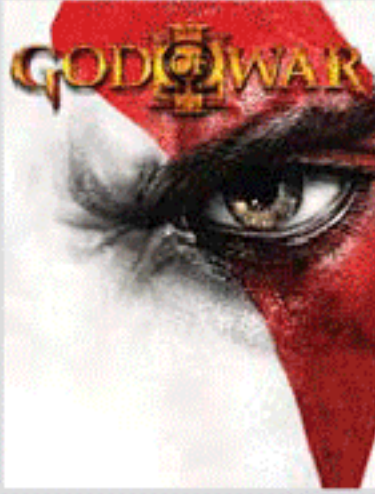
Gears of War 3

Gears of War 2'nin pabucunu dama atabilecek yegane oyun, yine bir Gears of War olabilirdi ve öyle de oldu. Testerele 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



LittleBigPlanet 2

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



Mass Effect 3

BioWare'in bilimkurgu temalı enfes RPG oyununda komutan Shepard dillere destan hikayesini başka bir boyuta taşıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2012



Max Payne 3

Rockstar Studios'un şaheseri Max Payne 3, eli silah tutabilen herkesin gönlünde taht kurmuş durumda. Max Payne 3'ün multiplayer modları da oyunu uzun süre taze tutmayı sağlayacak kalibrede.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rockstar Studios
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2012

ARALIK 2012

007 Legends	50
Assassin's Creed III: Liberation	82
Call of Duty: Black Ops II	92
Elemental: Fallen Enchantress	76
Euro Truck Simulator 2	75
F1 Race Stars	65
Far Cry 3	88
Farming Simulator 2013	79
Football Manager 2013	85

Forza Horizon	93
Halo 4	85
Happy Wars	51
Hitman: Absolution	80
Hotline Miami	81
LittleBigPlanet Karting	61
Medal of Honor: Warfighter	60
Need For Speed: Most Wanted	75
Rocksmith	88
Skylanders Giants	75

Sports Champions 2	82
Street Fighter X Tekken (PSV)	60
The Sims 3: Seasons	77
The Unfinished Swan	89
The Walking Dead: Episode 5 - No Time Left	80
WWE '13	80
KASIM 2012	
Anno 2070: Deep Ocean	80
Assassin's Creed III	84



Civilization V

Diplomasiye, teknolojiye, savaşa ve uzay çağına uzanan bir strateji sunan Sid Meier'in bağımlılık yapan Civilization V'inde tarihi şekillendirmiş dünya liderleriyle kapışmak benzersiz bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010



Diablo III

Dillere destan zorluk seviyesi yüzünden yapımcıların bile bitirmekte zorlandığı Diablo III, hayranlarını uzun yıllar mutlu edecek bir eser olarak tarih sayfalarına adını altın harflerle yazdırmayı başardı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision & Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Dishonored

Bethesda'nın tornasından çıkan Dishonored, özellikle RPG severlere unutulmaz bir oyun deneyimi sunarken özellikle oyun mekanikleriyle Deus Ex: Human Revolution'ın yapamadığını yapmayı başarıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Arkane
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2012



Far Cry 3

Bizi tropikal bir ortamdan alıp Afrika'nın uçsuz bucaksız çöllerine götüren Far Cry serisi, yeni oyunu Far Cry 3 ile kafalarımıza "allak bullak" etmeyi başardı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2012



Forza 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



Portal 2

Oyunculara yaratıcı bir oynanış sunan yeni bir şaheser... Kafa patlatan bulmacaları arkadaşlarınızla birlikte oynarken bildiğiniz gerçekleri gözden geçirme ihtiyacı hissedeceksiniz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Valve
Dağıtım Valve
Çıkış Tarihi 2011



Shogun 2: Total War

Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi 2011



StarCraft II

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 Activision Blizzard
Çıkış Tarihi 2010



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

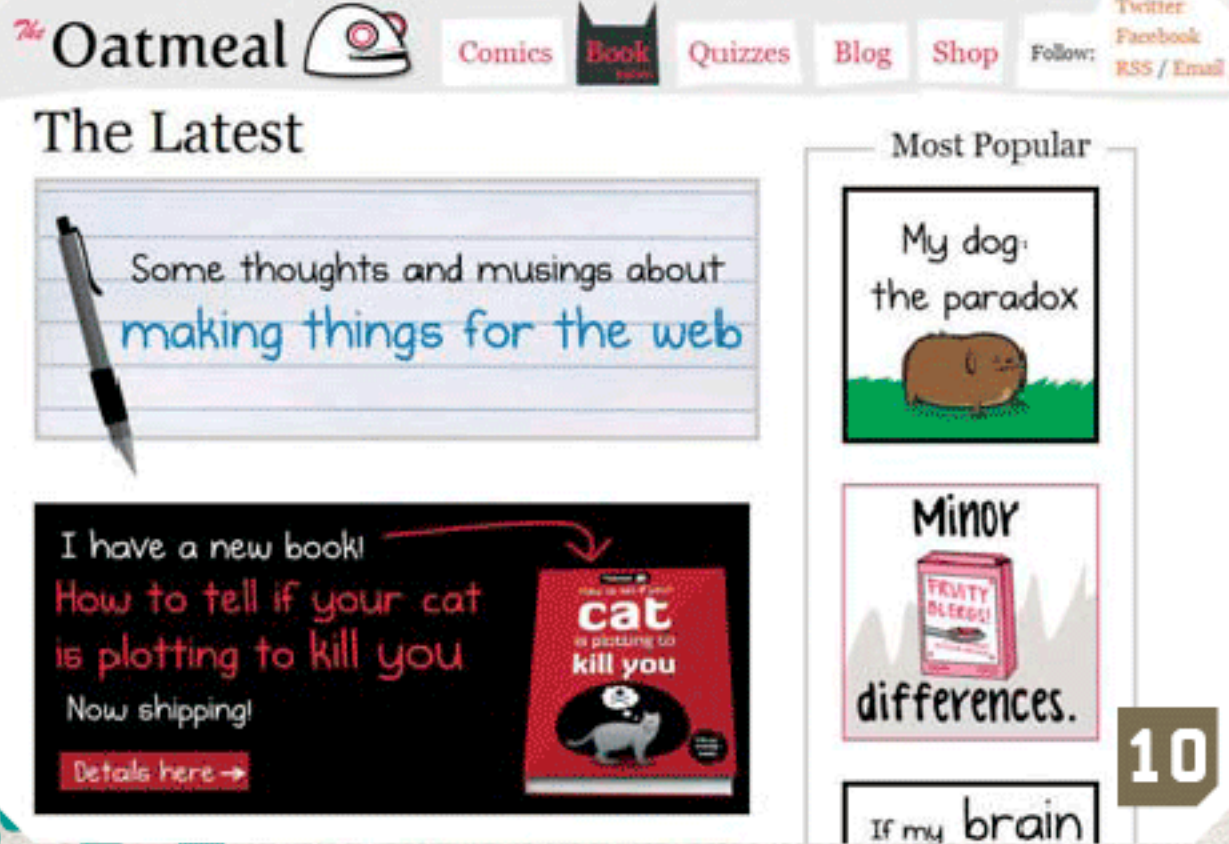
Hollywood filmlerini kıskandıran Türkçe dublajlı senaryosuyla Nathan Drake bu kez taş üstünde taş bırakmıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

Dance Central 3	78	War of the Roses	80	Guild Wars 2	87
Dead or Alive 5	79	Worms Revolution	85	Jet Set Radio	80
Deep Sleep	88	XCOM: Unknown Enemy	96	LittleBigPlanet PS Vita	90
Dishonored	92			Mark of the Ninja	90
FTL: Faster Than Light	88	EKİM 2012		Pro Evolution Soccer 2013	80
Just Dance 4	82	Battlefield 3: Armored Kill	85	Resident Evil 6	72
NBA 2K13	92	Borderlands 2	94	Tekken Tag Tournament 2	92
Retro City Rampage	80	Dark Souls: Prepare to Die Edition	80	Torchlight II	85
The Walking Dead: Episode 4	80	F1 2012	85	Total War Battles: SHOGUN	80
Tiny Troopers	79	FIFA 13	90	World of Warcraft: Mists of Pandaria	89



theoatmeal.com



Gülmek ve eğlenmek adına!

The Oatmeal, sadece tek bir kişinin oluşturduğu bir karikatür sitesi ve bu adam, Matthew Inman, sitedeki karikatürlerden derleme kitapların ve bu karikatürlerin posterlerini satarak geçimini sağlıyor. Sitede bir dolu karikatür olduğu konusu netlik kazandı sanıyorum. Bu karikatürler ne hakkında peki? Matthew bayağı zeki bir adam, bu açıkça görülüyor ve kendisi imla konusunda da çok takıntılı. Gramer kuralları onun için çok önemli ve bu konuda bolca karikatür var örneğin. Kendisi aynı zamanda internet sitelerinin yapımıyla da uğraştığı için bu konuda da hep söyleyecekleri oluyor. Kediler hakkında çok komik karikatürleri var, aynı zamanda köpeği Paradox ile de... Son zamanlarda Tesla'nın da hayranı haline gelmiş olan Matthew'ın sitesini bir kez beğenmeyi başarırsanız, kolay kolay siteden kopamayacağınızın garantisini veriyorum. ■

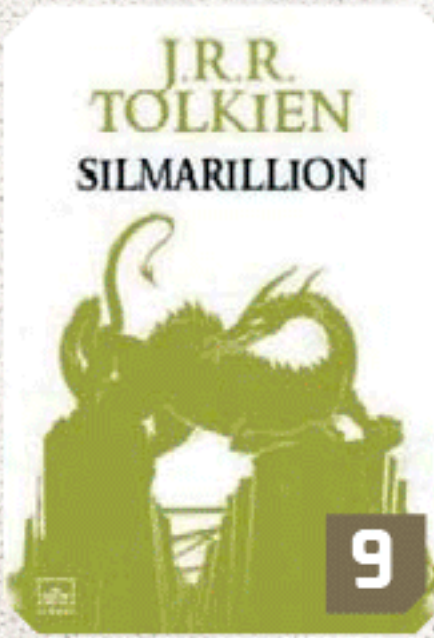
Silmarillion



J. R. R. Tolkien

Silmarillion, aslında tamamlanmamış bir kitap ve onu toparlayıp yayına hazırlayan da oğlu Christopher Tolkien. Beş bölümden oluşuyor kitap. Ainulindalë'de Eä'nın yaratılışı anlatılıyor. Valequenta, Eä'daki mistik güçleri, Valar ve Maiar'ı ve Quenta Silmarillion da Silmarillionun savaşını ve İlk Çağ'da ve öncesinde olan olayları anlatıyor. İkinci Çağ'ı konu eden bölümün adı Akallabêth ve Yüzüklerin Efendisi'ne

bağlanan konular da Güç Yüzüklerine Dair kısmında bize sunuluyor. Kitabı okumak gerçekten çok zor zira (Şurada gördükleriniz bile yeter.) o kadar fazla özel isim var ki kitabın sonunda kocaman bir sözlük bulunuyor. Bir sözlüğe bak, bir tamamıyla soyut bir hikâyeyi takip etmeye çalış, insanın kafası allak bullak olabiliyor. Fakat kitabı hakkını vererek okumayı başarırsanız, Tolkien'in dünyasına da gerçek anlamda girmiş oluyorsunuz... ■



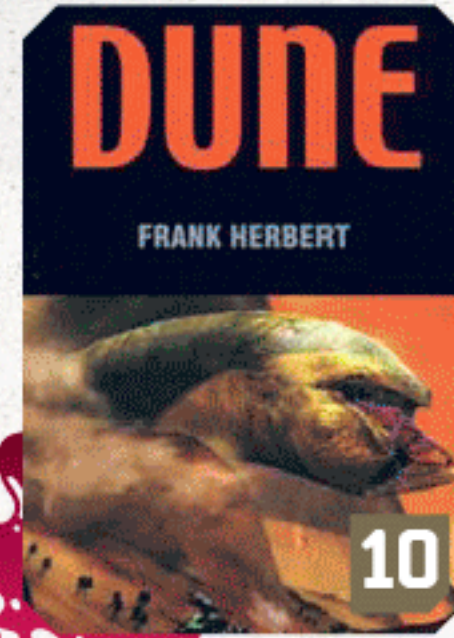
Dune



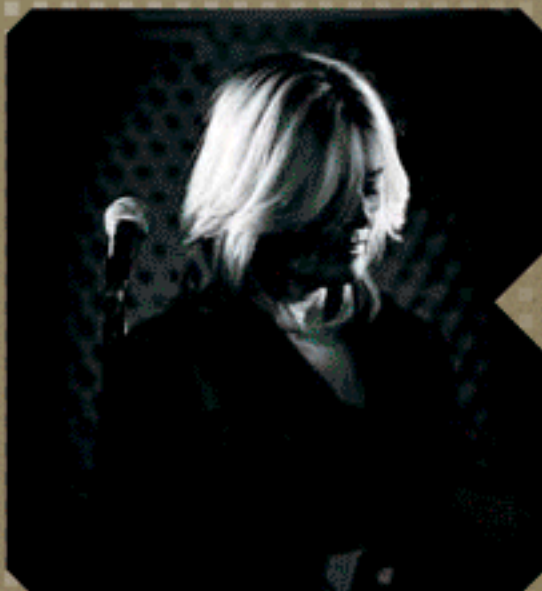
Frank Herbert

Frank Herbert'in en iyi eserlerinden bir tanesidir herhalde Dune. Bilimkurgu romanlarının arasında çok iyi bir yere sahiptir ve iyi bir senarist, iyi de bir yönetmen ile şahane de film çıkar bu kitaptan. Dune bir gezegen aslında ama bilim dünyasındaki adı Arrakis. Bu gezegende iki büyük güç hüküm sürmekte: Harkonnen ve Atreides. Dune'u özel yapan da "melanj" adındaki ve nadir bulunan bir baharat. Bir çöl

gezegeni olmasına rağmen insanların hala bu gezegende tutunmaya çalışmasının en büyük nedeni de bu. Leto Atreides'in oğlu Paul Atreides'in hikâyesini konu eden Dune'da bir mesih hikâyesine tanık oluyorsunuz. Paul Atreides, büyük bir maceraya atılıyor ve sizin de gerçek anlamda kalbiniz, onunla bir atmaya başlıyor. Dune'un asi ve doğayla bir yaşayan halkı Fremenler, sizin halkınız olmaya başlıyor ve kitabı soluksuz okuyorsunuz. ■



Etkinlikler



Birsan Tezer

17 Ocak

Birsan Tezer, yeni albümünün tanıtımını Ghetto'da gerçekleştirecek. "Cihan" albümünden sonra merakla beklediğimiz ve canlı performanslarına şahit olduğumuz şarkılar nihayet geliyor. Kaçırmayın!

Ayın diğer etkinlikleri

- 5 Ocak: Radyo Eksen Partisi / Babylon Lounge, İstanbul
- 9 - 10 Ocak: Chinawoman / Babylon, İstanbul
- 11 Ocak: Fazıl Say / Sabancı Kültür Merkezi, İstanbul
- 16 Ocak: Toro y Moi / Babylon, İstanbul
- 17 Ocak: Birsan Tezer / Ghetto, İstanbul
- 17 Ocak: James Walsh / Babylon, İstanbul
- 22 Ocak: Bulutsuzluk Özlemi / Hayal Kahvesi Beyoğlu, İstanbul
- 24 Ocak: Roller Trio / Salon İKSV, İstanbul



Green Day

iDos! / iTré!

Uno'yu dinle, dinle ezberledik, değil mi? "Çok iyi bir albüm değildi, Green Day tam performansını acaba diğer albümlere mi saklıyor?" diye sorarken iDos! geldi Kasım ayında ve bir baktık ki albüm maşallah, iUno'dan bile kötü!

iDos! kötü bir albüm arkadaşlar, üzgünüm. Dinlenmez, çöp gibi değil de Green Day'e yakışmayacak bir kalite problemiyle karşı karşıya. Bir

garaj albümü olarak nitelendiriliyor iDos! ve bu bağlamda da herhangi bir konseptte sahip değil. Kısa parçalar, akılda kalmayan melodiler, sözler... iDos! daha çok sanki bir ara yapılmış ve bir kenara konulmuş parçaların derlemesinden oluşan bir albüm gibi olmuş, üzgünüm.

Peki ya iTré!? İşte orada bir durmak lazım çünkü Aralık ayında çıkan iTré! gerçekten iyi... American Idiot veya 21st Century Breakdown iyiliğinde değil, o konuda anlaşılm ama şu üç albüm arasında en elle tutulur olan da iTré! olmuş. Özellikle Dirty Rotten Bastards ve The Forgotten şarkılarını çok beğendim, albümü açınca (Albüm açmak?) hemen o parçalara doğru ilerliyorum. Size de bir tavsiye vermem gerekirse bu üç albümden sadece iTré!'yi alsanız bile yeter. Green Day tek bir albüm yapmış gibi düşünüp onu bağrınıza basabilirsiniz. ■ Tuna Şentuna



Kamelot Silverthorn

Kaç senedir albüm yapmıyor bu adamlar, bilmiyorum ama metal piyasası onları özledi, halk özledi, ben özledim! Neyse ki bu geçen zamanda sevgili Kamelot yan gelip yatmamış ve sağlam bir albüme imza atmış.

Albümün adı yukarıda da görebileceğiniz gibi Silverthorn ve Kamelot'un bu albümü hangi tür metal icra ettiğini de artık

anlayamaz hale geldim. Bana sorarsanız, "senfonik epik" ve "soft metal" diyeceğim ama öyle bir tür de yok...

Baştan aşağı bir tema üzerinde yoğunlaşan albümde, "Abi şu parçadaki riff'ler inanılmaz," "Asıl şeydeki geçiş çok acayip," "Bateri bir başladı, bir daha susmadı." gibi cümleler kurmanıza pek olanak yok zira albüm biraz yavaş. Kötü anlamda yavaş değil; dinginlik ve müzikalite sizi esir alıyor, kolayına da bırakmıyor. Ne şanstır ki bu albümü tam da The Hobbit'i izlediğim sıralarda daha yoğun dinlemeye başladım ve ara ara müzikleri Orta Dünya'ya uydurmaktan da kendimi alamadım. (Blind Guardian vardı bir, hatırlar mısınız?)

Diyeceğim o ki çok güzel bir albüm olmuş Silverthorn, metal sevin sevmeyin, rahatça alıp dinleyebilirsiniz. (CD almak çok kolay günümüzde...) ■ Tuna Şentuna



Yapım ABD Süre 135dk **Yönetmen** Tony Gilroy **Senaryo** Tony Gilroy, Dan Gilroy **Oyuncular** Jeremy Renner, Rachel Weisz, Edward Norton

The Bourne Legacy

Üçlemeden ayrı bir macera...

Bourne serisinin "Ultimatum" ile sonlandığını düşünüyorduk ki düşüncelerimiz doğruymuş; The Bourne Legacy, Bourne evreninde yer alan ayrı bir hikâyeymiş. (Filme gitmeden önce filmde Jason Bourne'u görüp göremeyeceğimizi bilmiyordum.)

Öncelikle belirtmem gerekiyor ki bu film vizyona gireli birkaç ay oldu, dolayısıyla sinemalarda bulmanıza imkân yok. Ne var ki DVD'sidir, Blu-ray'dir, bunlar da ya çıkmış olmalı ya da eli

kulağında. Bu bilgileri de veriyorum çünkü film gerçekten iyi olmuş. Tabii ki olayları bir Bourne filmi çerçevesinde takip etmemeniz gerekiyor; yani Bourne serisi başka bir ekol, The Bourne Legacy ayrı bir kavram.

Ultimatum'la neredeyse aynı zamanlarda geçen filmde, Bourne'un Treadstone ve Black Briar dosyalarını sızdırması sonucu, bu makamların tüm operasyonu durdurma kararı alması konu ediliyor. Birtakim ilaçlara maruz kalan yetenekli ajanlar bir bir

ölürlerken aralarından bir tanesi, Aaron Cross (The Avengers'taki Hawkeye.) yaşamayı başarıyor. Bundan sonra da düzenli olarak alması gereken hapları bulmak için bu konuyla ilgilenen kadın doktorun (Rachel Weisz) peşine düşüyor ve olaylar gelişiyor. Filmde aksiyon sahneleri çok başarılı olmuş yalnız filmin sonlarına doğru şenliğe katılan kötü ajan çok başarısız maalesef. Bir solukta izleyeceğimiz ve eğlenceli bir film arıyorsanız, The Bourne Legacy'yi tavsiye ediyorum.

**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



J. R. R. Tolkien Özel

Bir konu beni çok şaşırttı bu ay. Yüzüklerin Efendisi'ni yıllar önce okumuştum, filmde falan çok önce ama filmin üzerinden tam 11 yıl geçtiğinin de kesinlikle farkında değildim. Bir baktım, Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği, 2001 yılında sinemalarda oynamış! Üzerinden bu kadar zaman geçtiğinin hiç farkında değildim ve sonra bir anda kendimi üçlemenin tüm filmlerinin uzatılmış versiyonlarının Blu-ray'lerini alırken buldum zira bu ay, The Hobbit'in gösterime girmesiyle birlikte tam anlamıyla kendimi kaybettim.

Size de bu ay Orta Dünya'da gezintiye çıkmanın üç farklı yolunu sunmaktan şeref duyarım. Film alanında elbette ki The Hobbit yer alıyor. Kitap kısmında da geçtiğimiz ayın sonlarında raflardaki yerini alan, Alan Lee'nin çizimleriyle zenginleştirilmiş The Hobbit kitabı yer alıyor ve oyun olarak da yine geçtiğimiz ay piyasaya çıkan Guardians of Middle-earth var. Toplanın, yolculuğa çıkma vakti geldi... ■ Tuna Şentuna



Film

The Hobbit: An Unexpected Journey

Bu filmi iki şekilde tecrübe etmiş olabilirsiniz: Herhangi bir sinemada, üç boyutlu olarak veya dört katlı apartman yüksekliğindeki perdesiyle göz kamaştırıcı IMAX'te, yine üç boyutlu olarak. Kız arkadaşım sağ olsun, almış IMAX'ten, en arkadan biletleri, koşarak gittik gösterime. "Koşarak" diyorum ama Cuma ve Cumartesi biletler tükenmişti bile; biz de Pazar gününü seçtik. "Ben kız arkadaşımı evinden aldım..." diye özel hayatımı anlatacağım az sonra, konuyu ilerletiyim.

Film üç saat sürüyor, öncelikle bunu göz önünde bulundurun; uykulu olup filmi kaçırmazsanız içim el vermez. Film başladığındaysa koltuğunuza kurulu ve olduğunuz yerden kıpırdamıyorsunuz. Çok az spoiler vereyim ve filmin açılış kısmından bahsedeyim. Erebor'da ikamet eden ve dağın madenlerinden yararlanarak resmen bir altın krallığı kurmuş olan cüceler, altına meraklı ejderhalardan biri olan Smaug'un hedefi olur, Erebor düşer, kurtulan pek az cüce de evsiz kalır. Olayların üzerinden 60 yıl geçer ve Gandalf, kendi halinde bir Hobbit olan Bilbo Baggins'in evine gelerek onu cücelerin peşine takmak üzere ikna eder, Erebor'a doğru olan yolculuk başlar...

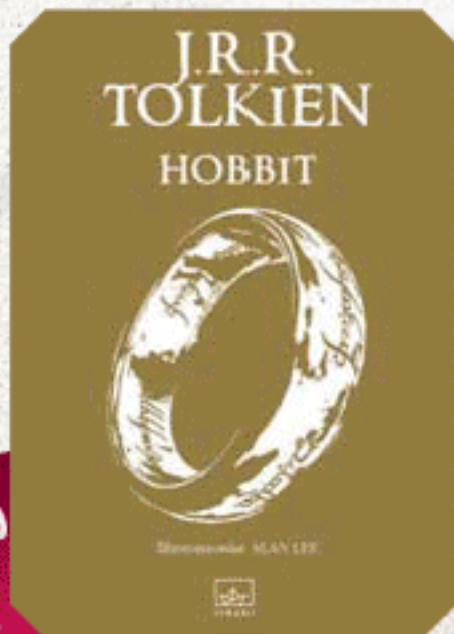
Film çok hızlı başlıyor, bir ara duruluyor ve hızlanıyor, duruluyor ve hızlanıyor. Filme gitmeden önce "Başı iyi, sonrası sıkıcı..." gibi yorumlar gelmişti ve size şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki filmin hiçbir kısmı sıkıcı değil. The Lord of the Rings serisinde gördüğümüz karakterlerle yeniden karşılaşmak, Orta Dünya'nın büyüdü dünyasını bir kez daha görmek hiçbir şekilde sıkıcı olamazdı zaten... The Hobbit: An Unexpected Journey baştan aşağı inanılmaz kaliteli bir film olmuş, izlemezseniz çok pişman olursunuz! ■

Kitap

Hobbit

Filmin sükse yapmasından fırsat bilip hemen ülkemizde de satışı sunulan, yepyeni bir Hobbit kitabı mevcut. İthaki Yayınları'ndan çıkan kitabın özelliği, Alan Lee adındaki yetenekli çizerin illüstrasyonları ile süslenmiş olması. Evet, Hobbit zaten çocuklar için yazılmış bir

kitaptı ve şimdi resimlendirilerek iyicene çocuk kitabı haline geliyor ama bundan rahatsız olmalı mıyız? Elbette ki hayır! Bildiğiniz üzere film bir üçleme olarak yayınlanıyor ve bir sonraki film, tam bir yıl sonra sinemalara gelecek. Eğer bu vakte kadar beklemek istemez ve Hobbit'i görsel anlamda yardım olarak da tamamlamak isterseniz, Alan Lee'nin mükemmel çizimleriyle bezeli Hobbit, birçok kitapçıda ve kitap satışı yapan sitede satışta, haberiniz olsun. ■



Oyun

Guardians of Middle-earth

Dergide geniş bir tanıtımını okuyabileceğiniz Guardians of Middle-earth hakkında ben de bir - iki kelime etmek istiyorum. Öncelikle bu oyunun League of Legends tarzında bir oyun olduğunu bilmelisiniz ve sadece PS3 ve Xbox 360 için piyasaya



sürülmüş durumda. Ne var ki oyun ne bir The Lord of the Rings Online'in ruhuna sahip, ne de bir başka The Lord of the Rings oyununun. Seslendirmeler sağlam, oynanış hiç de fena değil lakin Orta Dünya'nın ruhunu solumak için pek de iyi bir seçim değil. Daha çok "Sauron ile Gandalf karşılaştı ne olur?" gibi senaryoları denemek için aksiyon dozajı yüksek bir oyun olarak düşünebilirsiniz. Bakın bakalım derginin önceki sayfalarında bu oyun hakkında neler demişiz... ■



Cem Şancı cem@level.com.tr

Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Far Cry 3 gerçekten bir devrim mi?

Kasım ve Aralık boyunca dünyada bir Far Cry şoku yaşandığını fark etmişsinizdir. Aylardır büyük reklam kampanyaları ile duyurulan oyun, tam da beklendiği gibi, çok güzel çıkınca, insanlar şaşkınlıkla yıllardır büyük reklamı yapılan oyunların fos çıkmasına herkes o kadar çok alışmıştı ki sevincinden ağlayanlar bile olmuştur eminim.

Fakat bu sevinç sırasında, Far Cry 3'ün biraz abartıldığını da görmedim değil. Sizin de dikkatinizi çekmiştir, "bu oyun bir devrim, bir daha hiçbir FPS aynı olmayacak" gibi yorumlar da yükselmeye başladı; tatta "tabancayla oynanan Skyrim" gibi bir yorum da gördüm, çoğu oyuncunun da buna katıldığını görmek beni benden aldı.

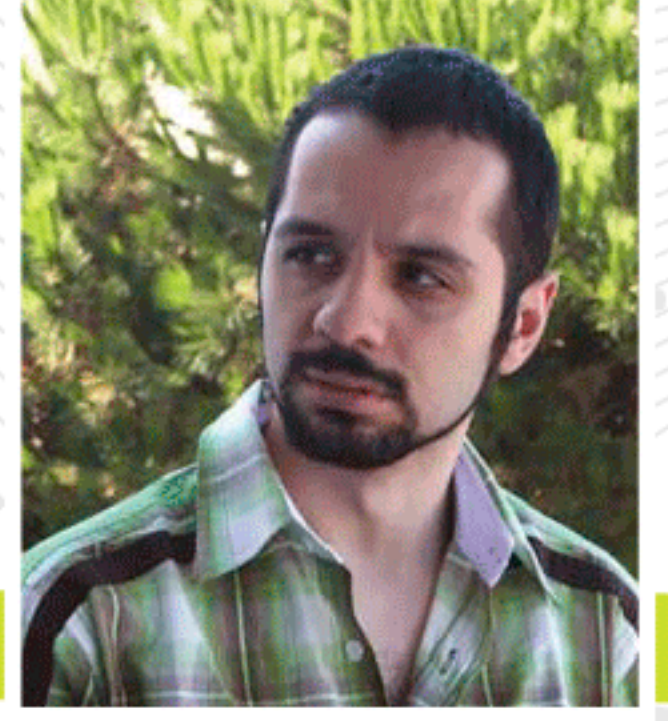
"Yaklaşık 10 yıl önce piyasaya çıkan bir Rus oyunu, Boiling Point'i hatırlayanlarınız varsa..." diye söze başlamak istiyorum ama muhtemelen yoktur çünkü oyun sever genç arkadaşlar için oyun dünyası sadece Call of Duty'den veya futbol oyunlarından ibaret hale geldi. Üstelik bu Call of Duty sevdasının o kadar abartıldığını düşünüyorum ki bu oyuna büyüyen küçük arkadaşlarımızın yetişkin yaşlarında politikacı olması, meclise girmesi durumunda, diğer bütün oyunları kaldırtıp dünyada sadece konsol ile Call of Duty oynanmasına izin veren yeni bir oyun dünyası yaratmaya kalkacaklarından korkar oldum.

Oysaki dünyada Call of Duty'den çok farklı başka oyunlar da yapılıyor. İşte Boiling Point de 10 sene önce, bugün Far Cry 3'ün yaptığı şeyi deneyen bir oyundu. (Tanıtım videosuna bir göz atın: <http://youtu.be/npmp8haf95M>) Hatta neredeyse aynı oyunu yaptıklarını bile söyleyebilirim.

Ancak elbette ki 10 sene öncenin grafikleri ve teknik altyapısı ile yapılan bu oyun, o zamanın zor şartlarında, bug'larla ve yama yayınlamanın zorluklarıyla yüzleşip çok geniş kitlelere ulaşmadan unutuldu. Sonra aynı yapımcı, Xenos 2: White Gold isimli başka bir oyun geliştirdi. Bu da Boiling Point'ten alınan derslerle geliştirilen, Far Cry'ı anımsatan bir oyundu. Ve bugünkü Far Cry 3'ün neredeyse tıpatıp aynısı olan oyunda adamımız, içinde bir sürü silahlı çete olan tropik bir adaya düşüyor ve burada çeşitli görevler yerine getirip hayatta kalmaya çalışıyordu. Elbette ki oynanış da, "tabanca Skyrim'e çok benziyordu.

Elbette ki 10 sene önceki bu oyunlar, Far Cry 3'ü taklit etmeye çalışamayacağına göre, aslında Far Cry 3'ün bu oyunlardan esinlenmiş olduğunu tahmin etmek zor değil. Ancak Far Cry 3'ün de hakkını yemek istemiyorum; bir fikre sahip olmak başka bir şey, onu harika çalışan bir oyuna dönüştürmek ayrı bir şey. Boiling Point ve Xenos 2 ne yazık ki fikre sahip olmalarına rağmen, onu mükemmel bir oyuna dönüştürmek konusunda yetersiz kalıp kayboldular ama 10 yıl önce, oyun dünyasında aslında bugün konuştuğumuz devrimin kapılarını açtılar. Bir FPS'nin, Call of Duty serilerinde olduğu gibi, çizgisel ve ezbere oynanmak zorunda olmadığını anlattılar. Üstelik 2006'da karşımıza çıkan S.T.A.L.K.E.R. serisi, bugün konuştuğumuz o devrimi çoktan gerçekleştirdi. Çoğunuz Call of Duty oynarken, S.T.A.L.K.E.R.'i hiç umursamadınız bile ama S.T.A.L.K.E.R. dünya çapında milyonlarca sattı, fanatik hayranları oluştu, FPS tarzı için yepyeni bir dünya açtı.

İşte Far Cry 3, bu oyunların açtığı kapıdan geçen ve iyi kotarılmış, başarılı bir oyun. Devrim niteliği belki, çok fazla genç oyuncuya ulaşması ve bu sayede gelecekte benzer oyunların daha fazla görülmesini sağlayacak olması olabilir ama gerçek devrimcilerin ismini anıp onlara da saygı duruşunda bulunmayı unutmayalım. Saygı duruşu müziği olarak da Boiling Point'in tema müziğini öneriyorum: <http://youtu.be/7X2nEbR4d4Q> ■



İlkler (Bölüm 6)

Aylar, aylar önce, yine buralarda madde madde anlayamadığım konulara değindiğimi hatırlıyorum. Bir ihtimal bunu yapmamış da olabilir ve sadece, "Böyle bir konu yazayım." diye düşünüp onu gerçekleştirdiğimi sanıyor da olabilirim. Neyse ki o konuyu yazmaya, devam ettirmeye niyetim yok fakat ona gönderme olarak geçmişte, birtakım şeylerle ilk defa karşılaştığım dönemlerde anlayamadığım ve beni sinir etmiş olan şeylere değinmek istiyorum. Yaşları nispeten küçük olan (Kaç yaş oluyor bu, bilmiyorum...) okurlarımız bazı konulara yabancı kalabilir ama onlar da yeni bir şeyler öğrenir, değil mi? (Sosyal sorumluluğu yüksek yazar.)

Disketlere gerçekten gıcık oluyordum. Ülkemizde orijinal oyun namına bir şey elbette ki yoktu ve disketlere oyun çektirmek bir adetti. Bir disket, iki disket tutardı oyunlar bir vakte kadar ama sonradan konu koptu ve 40 tane disket çektirdiğiniz olurdu. İki diskette bile başınıza gelebilecek, "disket bozulma problemi"nin, basit bir matematik hesabıyla 40 diskette nasıl bir olasılıkta olacağını buyurun, siz düşünün. Üstelik bu disketler öyle beş gün çantanızda gezdiği için değil, bilgisayarıcıdan evinize gelirken, kendi kendilerine bozulurdu. Sonra işin yoksa git derdini anlat, "Bu disket bozuk abi..." diyerek, araba altına sığınmış köpek yavrusu gibi bilgisayarıcının suratına bak.

Disketleri hiç özlemiyorum, yok olduklarına da çok seviniyorum!

Teknoloji o dönem müthiş bir hızla gelişim gösterdiği için altı ay önce aldığınız bilgisayar aniden demode kalabiliyordu. Şimdi kaçınız -çok eski bir bilgisayarınız yoksa- bir oyunun sistem gereksinimlerine dikkat ediyorsunuz? Bakın yedi yıl önce bir bilgisayar almıştım, Core 2 Duo işlemcili, hala yeni oyunların asgari sistem gereksinimlerinde bu işlemci gösteriliyor. İşte biz o sıralar, bir oyunun nasıl bir şey olacağını veya olduğunu görmeye çalışmadan önce, sistem gereksinimlerine bakardık. "Abi oha ya, 8 MB bellek istiyor!" derdik çünkü herkeste 4 MB vardı istisnasız. Para bulup yükseltirdin belleği, oyunun bir sonraki versiyonu bir gelirdi, 16 MB bellek gereksinimi! Haydi, ne yapacaksın? (Heidi değil.)

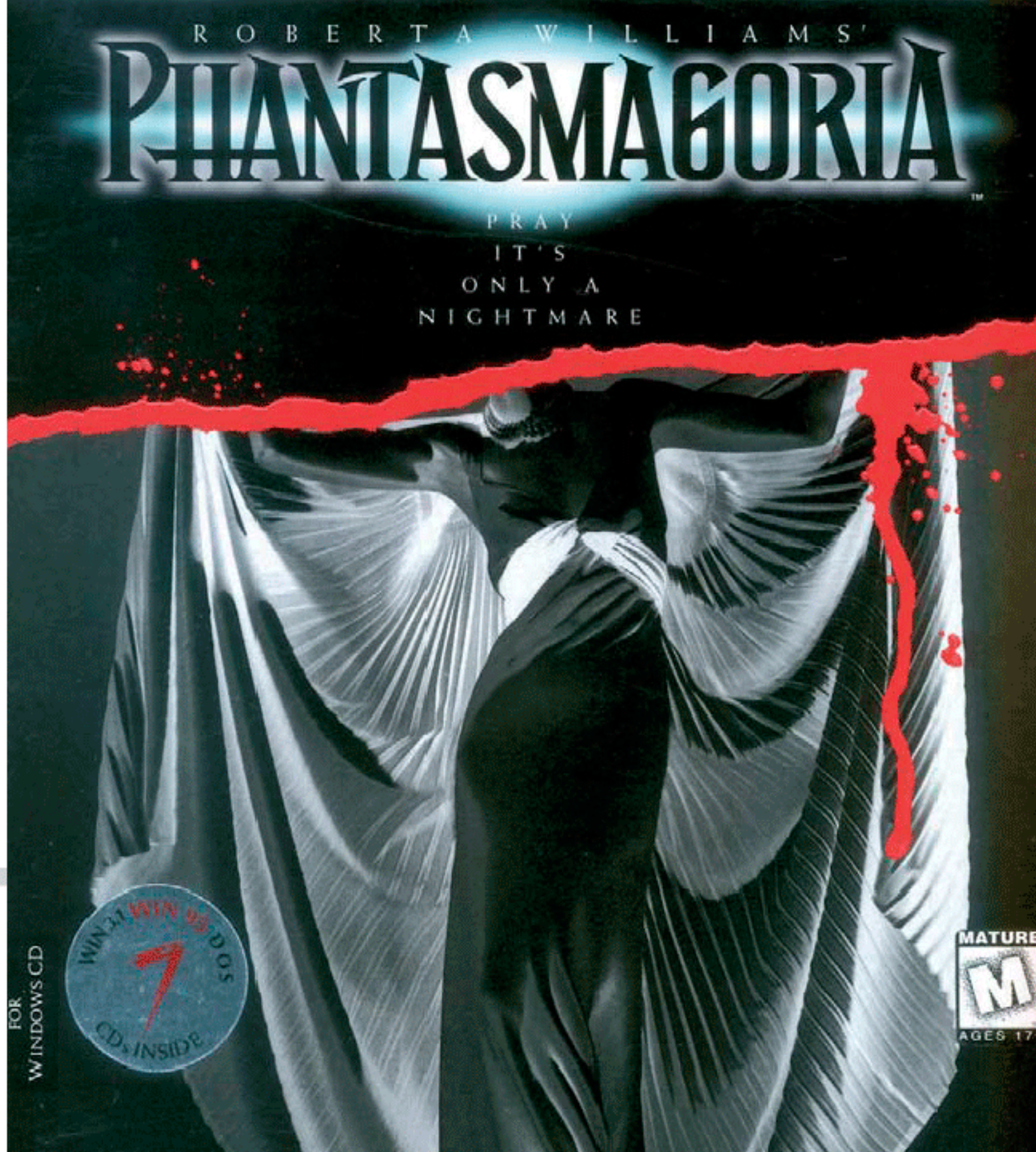
Adventure oyunlarına bayağı sinir olurdum. Müthiş bir moda vardı eskiden; Simon the Sorcerer'lar, Monkey Island'lar, Day of the Tentacle'lar... Neredeyse her firma bir adventure oyunu üretiyordu. Oyunlar çok güzeldi gerçekten. Senaryoları güzel, kurgular güzel, el çizimi grafikler şahane... Lakin hem biraz İngilizce kaynaklı eksikliklerden, hem de oyunların haddinden zor olmasından ötürü o adventure oyunlarında bir yerde takıldıktan sonra asla ilerleyemezsiniz. "İnternet?" diyeceksiniz ama öyle bir şey yok. İşte ne yapıyorduk? Piyasadaki oyun dergilerine, "Abi şurada takıldım, nasıl geçerim?" diye mektuplar yazıp cevaplarını bekliyorduk. Cevap da gelmiyordu genelde ama olsun, beklerdik öyle...

Daha sonra gerçek video çekimi görüntülerden oluşan Phantasmagoria, Gabriel Knight 2 gibi oyunlar piyasaya çıktı. Bunlar gerçekten çok iyi oyunlardı, yeniden denense bence yine tutabilir fakat bunlarda da aynı durum söz konusuydu. Bir yerde takıldıktan sonra işin yoksa uğradığın her yere bir daha uğra, konuştuğun insanlarla bir daha konuş, aynı konuşmaları dinle dur... Bir süre sonra herkesin mimiğini, kaşının yanında leke mi var, ben mi var, her şeyi ezberliyordunuz.

Adventure oyunları kolaylaştı, tam çözümler internete düştü, rahatladık!

Geniş ağ bağlantısına da hayranlığımı dile getirerek bitirmek istiyorum bu ayki köşemi. 14400 Kbps modemlerden, fiber internetlere geldik, şahane oldu bana sorarsanız. Yok telefon çevir, iğrenç modem sesini duy, telefon paraları öde, hatlar kötü diye ikide bir bağlantın kopsun... O dönem US Robotics modem alan Karun, almayan da sıradan vatandaştı.

Ne günlermiş... Özlemek ayrı tabii ki ama teknolojinin gelişmesi de bir yandan çok hoşuma gidiyor, üzgünüm ey antikalar! ■





Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Rocko'nun Modern Yaşamı

Birtakım diziler izledim...

Evet, izledim ve hala izliyorum. Mesela ne izledim? Ezel vardı, güzeldi, bitti. Öyle Bir Geçer Zaman ki? Geçen sezonki finaliyle noktalandı. Muhteşem Yüzyıl? Geçen sezon az az izliyordum, bu yıl hiç izlemedim. Kuzey Güney? Vallahi ne yalan söyleyeyim, arada denk geldikçe izliyorum. Peki, en çok hangi dizileri izlemekten keyif alıyorum? Friends şahaneydi, zirvede bıraktı, üzüldüm. My Name Is Earl? Eğlenceliydi ama bir anda, sürpriz bir kararla ekrana veda etti. How I Met Your Mother? Eh, artık tükenmiş durumda ama yılların hatırı var, devam ediyorum ite kaka. Breaking Bad? Tabii ki! Sanırım bugüne kadar izlediğim diziler arasında görsel açıdan en başarılı olanı bu. Üstelik beşinci sezonunun sekiz bölümü yayınlandı ve ben sadece bir bölüm izledim, bu

da demek oluyor ki izlenecek yedi uzun bölüm daha var! Bu köşe yazısını yazmama, daha doğrusu konuyu buraya taşımama sebep olan dizi hangisi peki? Tabii ki koca fotoğrafı gördünüz ve ne olduğunu biliyorsunuz: Homeland. Dizi geçtiğimiz ay itibarıyla ikinci sezonunu bitirdi ve üçüncü sezonun ilkbahar aylarında başlayacağı duyuruldu ama daha şimdiden o kadar sabırsızlanmaya başladım ki!

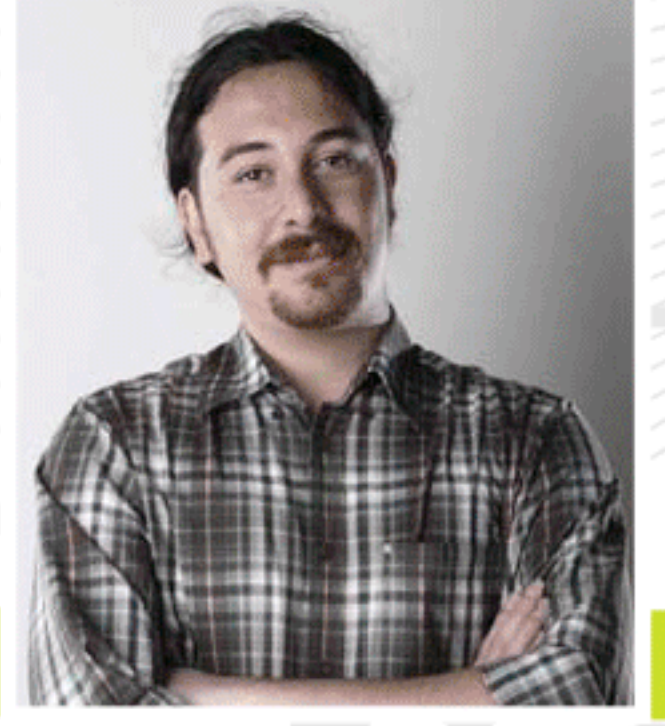
Son Emmy Ödülleri'nde dokuz kategoride aday gösterilen Homeland, altı dalda ödül kazanarak başarısını belgeledi ve bu ödülleri, daha önce kazandığı iki Altın Küre'nin yanına koyuverdi. Bir İsrail dizisi olan Prisoners of War temel alınarak hazırlanan Homeland'de, sekiz yıldır kayıp olan bir askerinin yıllar sonra ortaya çıkışı ve bu ortaya çıkışın ardındaki şüphelerin araştırılması konu alınıyor. Aslında söylenecek,

daha doğrusu söylemek istediğim çok şey var ama ne desem spoiler olacak, sonra başıma ekşiyeceksiniz.

Geride kalan iki sezon ve toplam 24 bölüm... Dizinin öyle bir havası, atmosferi ve konusu var ki bir bölüm bitiyor, yenisini izlemek için can atıyor insan, sonra bir bölüm daha izliyor, bir bölüm daha, bir bölüm daha... Diziyi bir ay önce keşfetmiş biri olarak elimde sürüyle bölüm vardı tabii ki ve bir gece "Bir bölüm Homeland izleyeyim." diyerek başladığım serüven, sabahın 9:30'unda üst üste dokuz bölüm izlemem ve uyuyakalmam ile sona erdi. Gündemi yakaladıktan sonraysa başladım Showtime'ın Pazar günü yayınlarını takip etmeye. Ülkemizde de Fox Crime ekranlarında yayınlanan diziyi bugüne kadar izlemediyseniz çok şey kaçırdınız, size söyleyeyim.

İşte böyle arkadaşlar. Bir yandan Kuzey Güney, diğer yandan Homeland izleyen bir adam oldum, çıktım. Yorumu size bırakıyorum... ■ www.sefikakkoc.com





Eskisinden daha mı güzel?

ülkemiz, tıpkı teknoloji gibi inanılmaz bir hızla gelişiyor sevgili okur. Bu hız, birçok sektörde kendini gösteriyor ve göstermeye de devam edecek gibi geliyor bana. 80'lerin başı ile günümüz arasında geçen 32 yıllık süre ile 80'lerden önceki 32 yıllık süreyi kıyasladığımız zaman ne derece büyük bir değişimin içerisinde olduğumuzu anlamak aslında çok daha kolay bir hale geliyor. Bir zamanlar akşam saatlerinde ya da sabah erken vakitte arkadaşlarımızı aradığımız, geri kalan saatlerde kendilerini evlerinde bulamayacağımızı bildiğimiz dönemin üzerinden bile 14 yıl geçmiş durumda. Hatırlayanlar bilirler, cep telefonu yoktu malum ve bir kişiye ulaşmak için bir önceki görüşmede ne zaman arayacağımızı belirtirdik; şimdiyse iletişim çağı öyle bir hal aldı ki telefonla olmazsa mesajla, mesajla olmazsa Facebook üzerinden mesajla ve daha niceleri... Öyle bir değişim geçiriyoruz ki dünya ve Türkiye olarak, artık sabit telefonlarımızın üzerini toz kaplamış, yeni kullanıcılar ise sabit telefon almaktan uzaklaşmış durumda...

Neden mi anlattım tüm bunları? Sadece yaşanan değişime -teknolojiye yakın insanlar olarak- bir kez daha değinmek için zira bu değişim eskiye oranla sadece teknoloji kısmında olmuyor. Değinmek istediğim esas nokta, ülkemizde fantastik edebiyatın geldiği nokta, geçirdiği değişim. Tıpkı teknoloji gibi, bir dönemler fantastik kitaplara ulaşmak çok zordu. Ulaşsak bile -günümüzdeki İngilizce dil eğitimine kıyasla- bizlerin dönemindeki dil eğitimi ve çevremizdeki yabancı dil etkileşimi çok az olduğu için elimize geçirdiğimiz kitapları okumak için uzun saatler harcardık... Bazen böyle bir çocukluk geçirdim diye akademide kalmayı tercih ettiğimi düşünmüyordum değilim. Kaynağa ulaşmak o kadar zordu ki bir dönem, nasıl desem, ya İstanbul'a gelmeniz gerekiyordu ya da İstanbul'da yaşıyor olmanız ki an-

cak şanslıysanız istediğiniz kitaba ulaşabilirdiniz. Bir sonraki sipariş ne zaman verilecek? O sipariş ne zaman gelecek? En önemlisi, bu garip çizimli kitap, kart ve zarlar o gümrükten geçecek mi? Anlayacağınız birçok farklı engelle karşı karşıya duran bir ülkeydik ki hala bu ve benzeri sorunlarla karşılaşabiliyoruz. Nitekim bu dönemi yaşayan bizlerin yaşları kemale erdi ve hiçbir şekilde ne oyun oynamaktan, ne de fantastik edebiyattan koptuk... İşte bu noktada günümüzde karşınıza çıkan gelişmiş bir fantastik edebiyat dünyasıyla karşılaşılıyor. Türkçeye çevrilen kitaplar üzerine artık ülkemizde birçok farklı eser yer aldığı gibi, daha da önemlisi artık konu hakkında üreten bir yapıya bürünmüş durumdayız. Özgür Özol'un Ilgana'sı, son zamanlarda karşımıza çıkan en önemli fantastik, mitolojik eserlerden bir tanesi. Akademik hayatının ve kendi yaşadığı fantastik edebiyat geçmişinin sonucu olan eser, benim için

hem geçmişten bir dost, hem de geleceğe harika bir yatırım. Yine iki ay önce kendisiyle röportaj yaptığım Anıl Bayer ve onun Uyandıran isimli, daha önce görülmemiş farklılıktaki kitabı... Bir diğer isimse Kayra Keri Küpçü. Bu ay Role Playing Günlükleri sayfamda kendisini konuk ettim, zaten sayfaları geçerken görmüşsünüzdür; piyasaya çıkan kitabı Çizgilerin Gücü Adına adlı eseriyle ülkemizde yapılan alt kültür çalışmalarına bir yenisini daha eklemeyi başardı. Kimin aklına gelirdi çizgi filmlerle ilgili bir kitap yapmak? Belki şu anda çizgi film izleyenler için bir şey ifade etmeyecektir ama bir dönemini televizyon başında, internetsiz ve telefonsuz geçirenler için büyük bir lütf bu eser. Demem o ki verdiğim üç isim ve üç eser, son dönemlerde ülkemizdeki alt kültürün ve fantastik olarak nitelediğimiz edebiyatın ne derece hız kazandığını ve birçok insanın ne derece alın teri döktüğünü gösteriyor. ■





SNIPER: GHOST WARRIOR 2

Snipe Elite V2 ile tatmin olmayanlara CryENGINE 3 destekli bir alternatif...

LEVEL 193

1 ŞUBAT'TA PİYASADA!

İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

GLOBAL GAME JAM
25-27 OCAK 2013
YER: ODTÜ Kültür ve Kongre Merkezi

ATOM

TÜM DÜNYA İLE AYNI ANDA OYUN GELİŞTİRMEK İSTER MİSİN?

SÜRPRİZ
HEDİYELER!



SON BAŞVURU:

10 OCAK 2013

BAŞVURU VE DETAYLAR İÇİN:

www.ggjturkey.org


UYKUSUZ
48 SAAT İÇİN
BAŞVURULAR
BAŞLADI!

BİR
METUTECH-ATOM
ETKİNLİĞİ!

+50 Milyon Oyuncu Yanıltıyor Olamaz!

POINTBLANK

www.pointblank.com.tr

 /pointblanktr

 /pointblanktr

 /PointBlankTurkiye

Point Blank yalnızca Türkiye'de değil; Rusya, Endonezya, Tayland, Brezilya, Latin ve Kuzey Amerika, Filipinler ve Orta Doğu'da da oynanmaktadır!

 Nfinity
Games

Bu internet sitesinde bulunan tüm metin, resim ve benzeri içeriğin tüm hakları Nfinity Games Bilişim A.Ş.'ye aittir. Tüm hakları saklıdır.

Zepetto

LEVEL

TÜRKİYE'NİN İLK VE EN ÇOK OKUNAN ONLINE OYUN DERGİSİ

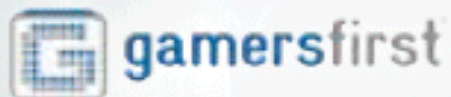
ONLINE OYUN

OCAK 2013 SAYI: 43



POINT BIANKA

YİNE, YENİ, YENİDEN...



**OYUNUNU
CİDDİYE
ALİYOR MUSUN?**

POINT BLANK

**HEMEN ŞİMDİ
ÜCRETSİZ KAYDOL
TAKIMINI KUR
TURNUVALARA KATIL
KAZANMAYA BAŞLA!**

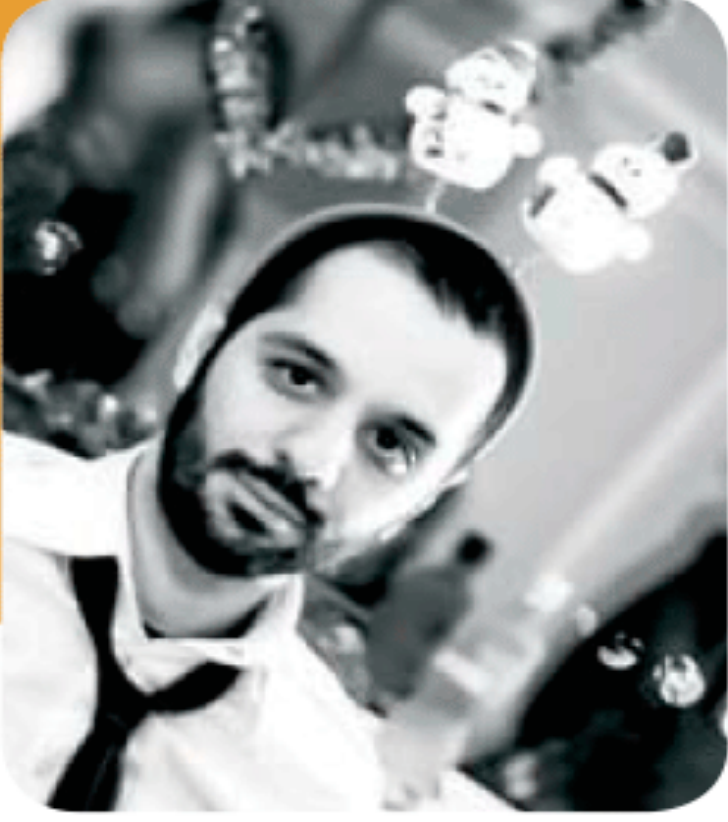
 **Nfinity
Games**

Zepetto

Bu internet sitesinde bulunan tüm metin, resim ve benzeri içeriğin tüm hakları Nfinity Games Bilişim A.Ş.'ye aittir. Tüm hakları saklıdır.

 **POINT BLANK**

www.pointblank.com.tr



İNİŞ BAŞARILI

Geçtiğimiz ay Hindistan'dan fırlayıp gelmişçesine buraları kendi toprakları sanan Şefik, kendi yazısının sonunda da rahatça görebileceğiniz üzere delirdiği için artık aramızda değil. Onu bir rehabilitasyon merkezine kapattık, burayı da ben ele geçirdim haliyle.

Ele geçirdim diyorum zira bu ay, hep birlikte Point Blank ve PlanetSide 2'nin başına oturduk, bizi yerimizden kaldırmak için seferber olan herkese karşı direndik, direndik, direndik... Az daha bu kitapçığı da çıkartamıyorduk, direktten döndük.

Bu ay Point Blank ve PlanetSide 2'nin yanında MMO'larla ilgili engin bilgilerimizi paylaştığımız hoş bir dosya konumuz ve online oyun dünyasından derlediğimiz birçok ilk bakış ve inceleme bulunuyor. Hepsini biz yazdık ki siz de okuyun, online oyunlardan geri kalmayın. Hepinizin yeni yılı kutlu olsun!

Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

POINT BLANK PROMO KODLARI

Detaylar 9. sayfada...



A: AUG silahı* **B:** Colt Python silahı*

C: Spawn süresini kısaltma **D:** Düşman silahını alabilme

E: Hızlı şarjör değiştirme

**Yeni kullanıcılar için*

Not: Kodlar 28 Şubat 2013 tarihine kadar geçerlidir.

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Abdullah Yalçın

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Enes Özdemir

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

14 Point Blank



30 Forge of Empires



3 Editörden

6 Haberler

İLK BAKIŞ

10 Survarium

12 Lineage Eternal
Twilight Resistance

DOSYA KONUSU

14 Point Blank



İNCELEME

- 22 PlanetSide 2
- 26 Pirate 101
- 28 Raiderz
- 30 Forge of Empires

REHBER

- 32 PlanetSide 2
- 34 Sözlük

22 PlanetSide 2 ▲



26 Pirate 101 ▶

PUANLAMA SİSTEMİ*

*OOD'de ara puanlar yer almamaktadır.



BRONZ
8 Puan



GÜMÜŞ
9 Puan



ALTIN
10 Puan



CABAL ONLINE

Arcane Trace ile daha da geniş

MMO denildiği zaman ilk akla gelen isimlerden bir tanesi olan CABAL Online, kendisini bir kez daha aşmış durumda. Oyuna eklenen yeni "Arcane Trace" isimli eklenti ile aynı ismi taşıyan devasa bir harita ile karşılaşıyoruz. Ucu bucağı bulunmayan bu harita ile birlikte de oyundaki en üst seviye rakamı 180'e çıkıyor. Günlük görev olarak karşımıza çıkan

"Arcane Golem of Rage" hem farklı bir oyun modeli sergiliyor, hem de birçok yeni ve özel "epic" eşyayı beraberinde getiriyor. Tüm bunların dışında, oyunun merkezinde yer alan "Craft" sistemi de yepyeni eşyalara kavuştuğu gibi yeni ve daha güçlü "Bracelet" ve "Earring" yapma opsiyonları, bu güncelleme ile birlikte oyuna ekleniyor.



SECRET WORLD

O da bu gidişe bir "dur" dedi.

Arkasında harika fikirler barındıran ve dünyanın birçok bölgesini gezmek suretiyle ilerlediğimiz Secret World (SW), artık ücretli oyun modelinden ayrılmış bulunuyor. Tamamen ücretsiz MMO oyun kategorisine giren yapım, tıpkı Guild Wars 2 gibi tek sefer satın

alınma metoduna dönüş yaptı. Günümüzde piyasaya aylık ödeme sistemiyle çıkıp, bir şekilde yeterli miktardaki oyuncu sayısını yakalayamayan yapımlar arasına adını yazdıran SC, bakalım bu yeni sistem ile nasıl bir gelişme gösterecek...



AGE OF CONAN

Ücretsiz oyun modelinde kampanya

Evet, doğru okudunuz. Age of Conan, ücretsiz oyun modeline geçtiği günden bu yana, daha çok oyuncu toplamak için elinden geleni yaptı. Bu sefer ise oyuna ücret vermeyen oyuncuların sınırlarını inanılmaz ölçüde genişletmiş durumda. Artık oyuna istediğimiz sınıfı seçerek başlayabileceğiz; yani önceki sınıf kısıtlaması tamamen kalkmış

durumda. Hemen akabindeyse, tüm "Classic Dungeon"ların oyun severlere açılması var ki bu özellik sayesinde seviye 80 öncesi ve aynı zamanda 80 seviye zindanların hepsine gönül rahatlığı ile girebileceğiz. Son olarak ekonomi kısmını da düşünen Funcom, ücretsiz hesaplarda bulunan 2g sınırını 10g'ye çıkarmış bulunuyor.



OTHERLAND

Yeni bir dünya

Tad Williams ismini daha önce duydunuz mu bilmem ama yazdığı kitaplardan ilham alınarak hazırlanan ve şimdilik harika gözükken bir yapım söz konusu. Otherland isimli oyun, ilk beta testinin ardından, ikinci test aşamasına 14 ile 17 Aralık tarihleri arasında girdi. İkinci test esnasındaysa birçok yenilik oyna eklendi ki bunların en önemlileri, yeni yerleşimler,

yenilenmiş savaş sistemi, baştan sona değiştirilmiş "tutorial" bölümleri, yeni görevler ve en üst seviyenin 16'ye çıkarılması şeklinde sıralandı. Oyun içerisinde toplam dört farklı sınıf bulunuyor ve birçok farklı özelliğe sahipler. Ocak ayı içinse MMO severler olarak Otherland'i yakından takip etmeye devam edeceğiz gibi gözüküyor.



SW: THE OLD REPUBLIC

Sonunda, beklenen eklenti!

İki ay kadar önce ücretsiz oyun modeline geçiş yapan Star Wars: The Old Republic, bu zamana kadar kendisini sürekli yamalarla güncelleyen, her yeni yamada oyuna birçok yenilik eklemeyi ihmal etmeyen bir yapım olmuştu. Aradan geçen bir yıllık sürenin ardından BioWare ve LucasArts'dan eş zamanlı gelen açıklama ile serinin ilk eklenti

paketi olacak "The Rise of the Hutt Cartel" resmîyet kazandı. 2013'ün bahar dönemi piyasaya çıkacağı belirtilen eklenti, oyun içerisindeki en üst seviyeyi 55'e yükseltecek. Aylık ücret ödeyen oyuncular ise 18 Aralık tarihi ile "Digital Expansion" modeli için 19.99 dolarlık fiyatın sadece yarısı ödemek sureti ile ön sipariş vermeye başladı bile.



PIRATES OF THE BURNING SEA

Taşınma vakti geldi

Sony Online Entertainment'e bağlı olan ve hatırı sayılır miktarda oyuncuya ev sahipliği yapan Pirates of the Burning Sea, artık Portalus Games'in sancağı altında yaşamına devam ettirecek. Bir anda el değiştiren oyun, Portalus Games'den gelen bir açıklamaya göre sorunsuz bir şekilde yayın hayatına devam edecek. Ücretsiz olarak kalacağı kesin-

leştiği gibi, "Antigua" ve "Roberts" sunucuları düzenli olarak açık kalacak. Daha önceden yaratılmış olan karakterlerse, açılacak olan "migration" ile birlikte sorunsuz bir şekilde yeni sunuculara geçiş yapabilecekler. Son geçiş tarihi ise 31 Ocak olarak belirlenmiş durumda. Aman geç kalıp her şeyinizi kayıp edeyim demeyin!



WAKFU

Yeni yıl için kolları sıvadı

Wakfu Online'a para verin ya da vermeyin hiç önemi yok çünkü yeni yıl demek, herkese hediye ve eğlence demek! İşte bu fikri savunan yapımcı firma, 18 Aralık'tan başlamak üzere, 11 Ocak'a kadar sürecektir olan yeni yıl etkinlikleriyle oyuncularına harika vakit geçirecek. Bahsi geçen dönem ise "Wakfu: World of Kwismas" olarak adlandırılıyor. "World of Twelve" isimli PvP haritası ile kartopu yarışmalarına dalcak, "Kwismas" ağaçlarının altından

hediyeler toplayacak, "Father Kwismas' lair" ve "Father Kwismas' house" isimli iki zindanda daha önce görülmemiş, tamamen "kış" dolu bir eğlenceye dalacağız. Pek tabii ardımızda bırakacağımız özel kış dönemi için toplamda beş farklı "Title" da bizleri bekliyor olacak. "Achievement" sevenler de unutulmamış ve birisi 100 adet kar topu atmak olmak üzere, toplamda beş farklı achievement oyuna geçici de olsa dahil edilmiş.



POINT BLANK

Kupon yükleme adımları

Online Oyun Dergisi'nin üçüncü sayfasında bulunan kodları kullanabilmek için aşağıdaki adımları takip edin.

- 1- pb.nfinitygames.com adresine kendi kullanıcı adınız ve şifreniz ile giriş yapın.
- 2- Giriş yaptıktan sonra kullanıcı adınız altında göreceğiniz "Kupon" linkine tıklayın.
- 3- Açılan sayfa içerisinde, sahip olduğunuz kupon kodunu yazıp "Yükle" tuşuna basın.

- AUG ve Colt Python silah kodlarını yalnızca yeni kullanıcıların kullanabildiğini hatırlatırız. Spawn Süresini Kısaltma, Düşman Silahını Alabilme ve Hızlı Şarjör Değişirme kodlarını ise tüm kullanıcılar kullanabilir.

Not: Kodlar 28 Şubat 2013 tarihine kadar geçerlidir.



SURVARIUM

Güçlü olan yaşayacak!

Kıyamet sonrası senaryo temalı filmler, diziler ve oyunlar çok büyük ilgi görmüş vaziyette. Özellikle 2000'li yıllarda bu temayı kullanan birçok RPG, FPS ve strateji türünde oyun gördük ama bu atmosferi online ortama taşıyan oyun sayısı çok azdı. Çeşitli nedenlerle S.T.A.L.K.E.R. 2'yi hayata geçirmeyi başaramayınca kepenklerini kapayan GSC Games World, köklü elemanlarını tekrar bir araya toplayarak Vostok Games'i kurdu ve S.T.A.L.K.E.R 2'deki hayal kırıklıkları çok büyük olacak ki ona çok benzeyen bir MMOFPS oyunu yapmak için kolları sıvadı.

Yukarıda da söylediğim gibi oyunun atmosferi S.T.A.L.K.E.R'a benzediğinden post apokaliptik bir dünyada geçiyor. Tarihler 2016'yı gösterirken Dünya resmen her yönüyle çökmüş vaziyette. Yolsuzluk ve

açgözlülük adeta her yerde. Tüm bunların üzerine gelen çevresel felaketler resmen insanlık için son darbe oluyor. Mutasyona uğramış bitkiler, mantarlar ve yabancı otlar her yana yayılıyor. Biyo-teknolojiye sahip büyük organizasyonlar bu bitki istilasını durdurmak adına bir virüs geliştirirler. Bu virüs bitki istilasını durdurma adına başarılı olur ancak daha sonra bahar geldiğinde şehirlerin üzerinde dolaşan polen bulutları insanlara bir darbe daha indirir. İnsan bedeninin bir gün içinde çürümesine yol açan bu bulutlar yüzünden sadece bir yıl içinde insanlığın onda dokuzu yok olur. Sonunda tarih 2026'yı gösterdiğinde ülkeler, sınırlar yok olmuş, geriye ise sadece anarşinin hüküm sürdüğü bu dünyada hayatta kalmak için güvenli bölgeler arayan bir avuç insan

DAĞITIM Vostok Games
YAPIM Vostok Games
WEB www.survarium.com/en
ÇIKIŞ TARİHİ 2013 sonu

BİR BAKIŞTA

- Kıyamet sonrası senaryosu
- Farklı oyun modları
- RPG öğeleri



kalmıştır.

Survarium'da herhangi bir tek kişilik mod bulunmayacak ve tamamen MMO oyuncularına hitap edecek. Oyunun hikayesinden de anlaşıldığı üzere temel amaç hayatta kalmak olacak. Survarium üç oyun moduyla birlikte geliyor ve bunlardan ilki TeaM Combat. İki takımın birbiriyle çarpışacağı bu modda haritaya rastgele dağılmış elementleri sınırlı sürede kendi bölgemize taşımaya çalışıyoruz. İkinci oyun modu ise Co-Operative playthrough. Bu oyun modunda ise bir arkadaşımızla veya oyunun bizi rastgele eşleştirdiği bir oyuncuyla "artifact" arama, konvoyları koruma ve araştırma yapma gibi senaryo görevlerine çıkacağız. Yapımcılar her senaryo görevinin bir öncekine göre daha zor olacağını altını çiziyor.

Ve sıra geldi benim en çok merak ettiğim oyun moduna. O da Free-Play'den başkası değil. Adından da anlaşılacağı gibi mutantlarla ve daha birçok tehlikeyle dolu bir dünyada tamamen serbest dolaşacağız. Bu mod oyuncuya tam bir hareket özgürlüğü verecek. Oyuncu kiminle dost, kiminle düşman olacağına, tek başına mı yoksa bir gurup ile birlikte mi mücadele edeceğine kendisi karar verecek. Bu modda

her oyuncu kendi iradesini ortaya koyacağı için hiçbir şeyi ön göremeyeceksiniz.

Survarium her ne kadar MMOFPS türünde olsa da oyunun içinde bol bol RPG öğeleri ile karşılaşacağınıza emin olabilirsiniz. Oyunu gece veya gündüz olarak oynayabileceğiz, ittifaklar kurup dostlar edinebileceğiz. Henüz çok fazla detay yok. Birçok yönden geliştirilmesi gerekiyor. Kötü bir haber ise oyunun 2013'ün sonunda çıkacak olması. 21 Aralık'ta öleceğiz mi, kalacağız mı, daha o bile belli değil yani. (Eğer bu yazıyı okuyabiliyorsanız bilin ki yaşıyorsunuz ve Mayalar yalancıymış.) Neyse ki oyun için duyurulan birçok şey tatmin edici ve oyunu yarım yamalak bir şekilde sunma hatasına düşmezlerse, bizi başından kaldırmayacak gibi duruyor. Bence bu oyunu takibe alın. Ha bir de unutmadan herkesin yeni yılı kutlu olsun! - **ENES**





LINEAGE ETERNAL: TWILIGHT RESISTANCE

Yeni bir bakış açısı

Gördüğüm kadarıyla MMO dünyası son zamanlarda "hızlılık" terimine odaklanmaya başladı. Doğru zamanda doğru hamleyi yapmayı gerektiren ve oyuncu becerisini ön plana çıkaran MMO oyunları yavaş yavaş artmaya başladı. Yazımızın konusu Lineage Eternal: Twilight Resistance da (LE:TR) bu özelliğiyle ön plana çıkıyor. Büyük bir hayran kitlesine sahip Lineage'in son oyunu olarak duyurulan LE:TR 2011'in sonbahar aylarında duyurulmuştu. Lineage oyuncuları arasında bir nevi Lineage III olarak da görülen LE:TR konsolcuları üzecek bir haberle geliyor çünkü oyun sadece PC için hazırlanıyor. Oyun uzunca bir süredir

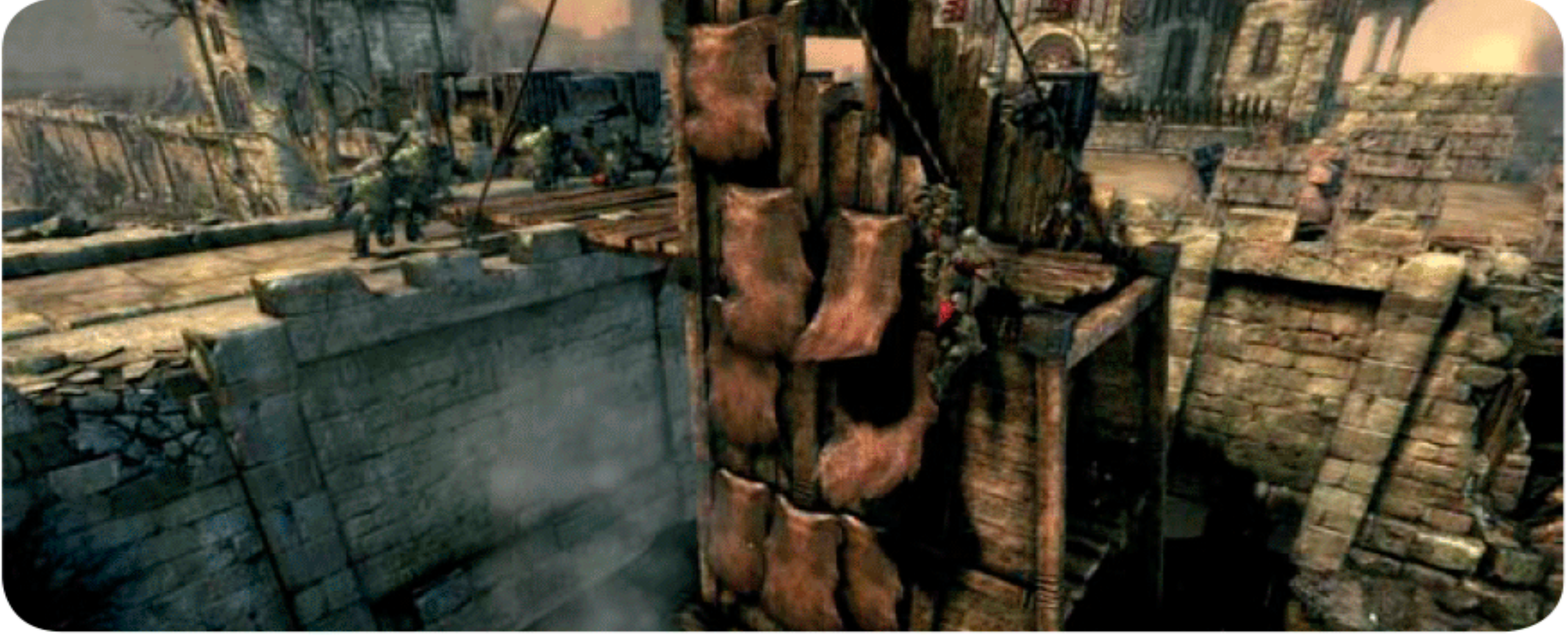
yapım aşamasında olmasına rağmen hala çıkış tarihi belli değil. NCsoft görüldüğü üzere oyunu aceleyle getirmiyor ve Lineage hayranlarının yanı sıra yeni oyuncular da kazanmaya çalışıyor.

LE:TR'in ilk farklılığı, olayların önceki oyunlardan 200 yıl sonrasında geçmesi. Yapımcılar senaryo ile ilgili fazla detay vermese de Lineage evrenindeki tanıdık yüzleri göreceğimiz elimizdeki diğer bir bilgi. Oynanışa gelecek olursak diğer Lineage oyunlarına göre büyük farklılıklar içerecek LE:TR. Bunların en büyüğüse şüphesiz oyunun izometrik kamera açısına sahip olmasıyla bizim için Lineage evrenine yeni

DAĞITIM NCsoft
YAPIM NCsoft
WEB www.lineage-eternal.org
ÇIKIŞ TARİHİ 2013

BİR BAKIŞTA

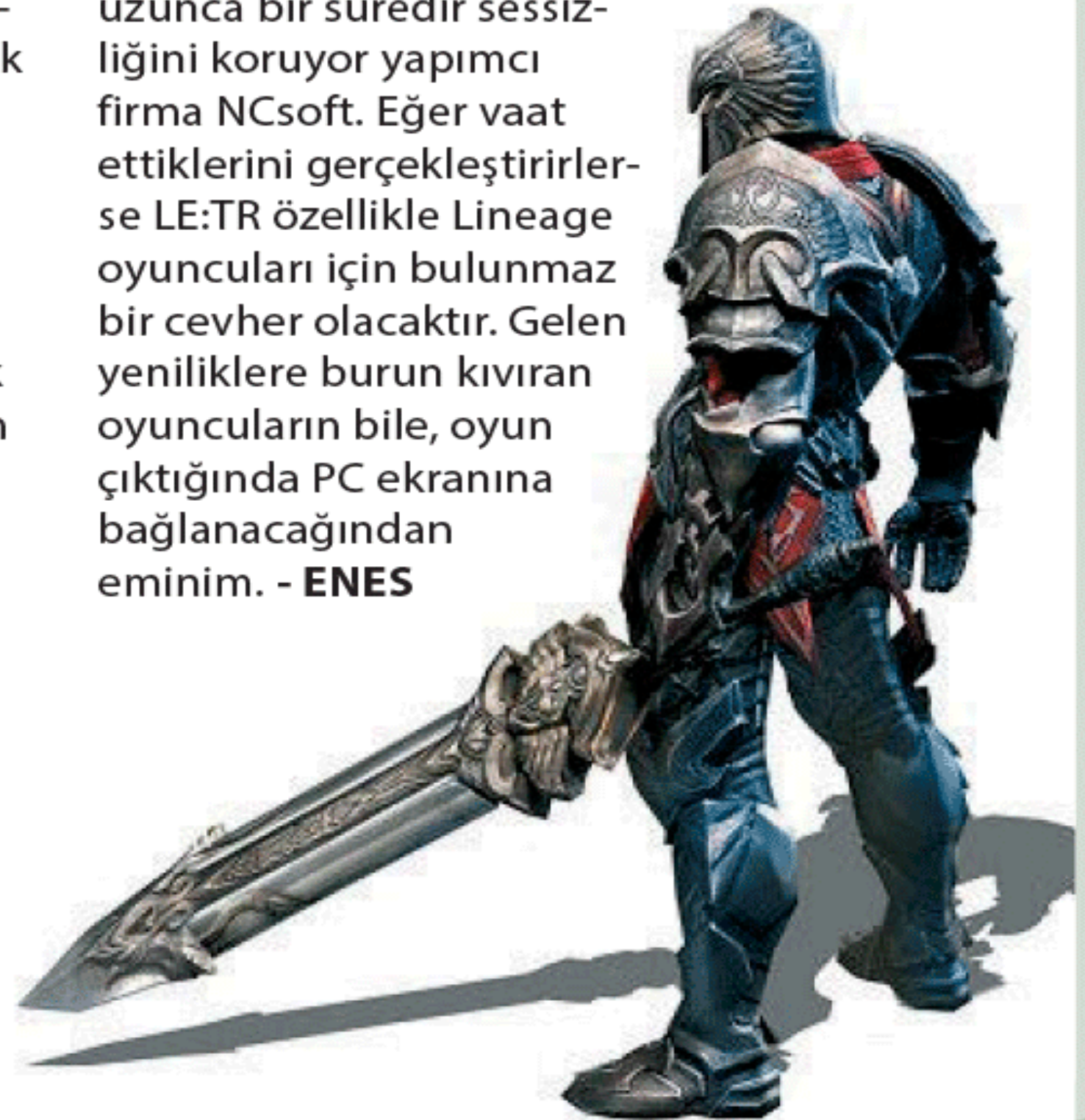
- İzometrik kamera açısı ile Lineage evreni
- Hızlı oyun yapısı
- Kuşatma savaşları



bir bakış açısı sunması. Lineage'in en büyük kozlarından olan PK sisteminin de büyük ölçüde elden geçirilecek. Bu haber Lineage oyuncularının yarısını endişelendirdiği gibi diğer yarısını ise daha fazla heyecanlandırdı. Yayınlanan videodan görüldüğü üzere Diablo tadında bir oynanışa hakim olacağı görülen LE:TR'de bir takım zindan görevleri ve kuşatma savaşları yapabileceğiz. Yüzlerce düşmanı ekranımıza sığdıracak olan kuşatma savaşlarındaki aksiyon en üst seviyede olacak. Zindan görevleri ise ilerledikçe üzerimize gelen birçok düşmanlar ile savaşacak ve muhtemelen zindanın son aşamasında çıkacak olan bosslara karşı amansız bir mücadeleye girişeceğiz. Bu bosslarla tek başımıza savaşmak mümkün olsa da şöyle güçlü, uyumlu bir parti kurup bir takım oyunu sergileyerek bu boss'u indirmek çok daha eğlenceli olacağı benziyor. Açıklanan bilgilere göre ileride birkaç sınıfın daha ekleneceğini belirten yapımcılar şimdilik üç farklı sınıfı bizlere sundular. İlk sınıf Warrior, tahmin edebileceğiniz üzere yakın dövüşte bize eşlik edecek. Mage yaptığı "elemental" büyülerle düşmanlarına zarar verirken Archer menzilli saldırılarıyla etkili olacak. Oyunda tek tuşla elimizdeki silahı değiştirebilecek ve birçok farklı komboyla düşmanlarımıza adeta ölüm saçacağız. Etraftaki nesnelere ile etkileşime geçebilecek, ağır eşyaları kaldırıp düşmana

fırlatabileceğiz. Oyundaki görsellik ve özellikle kombolar ve alan saldırılarında kullanılan efektler son derece etkileyici olacağı benziyor. Oyundaki ses efektleri ise pek de başarılı gözüküyor. Tabii ki oyunun henüz geliştirilme aşamasında olduğunu da göz önünde bulundurursak bu detayların üzerinde daha fazla çalışacaklardır.

Elimizdeki bilgiler bunlarla sınırlı şimdilik. LE:TR anlaşıldığı üzere bir hayli hızlı bir oyun yapısı sunacak. LE:TR konusunda uzunca bir süredir sessizliğini koruyor yapımcı firma NCsoft. Eğer vaat ettiklerini gerçekleştirirlerse LE:TR özellikle Lineage oyuncuları için bulunmaz bir cevher olacaktır. Gelen yeniliklere burun kıvrıyan oyuncuların bile, oyun çıktığında PC ekranına bağlanacağından eminim. - **ENES**







Vur; vurduğun yerde izi kalsın!

Point Blank FPS oyuncularını tarafından beğenilen bir oyun olmayı sürdürüyor ve Nfinity Games de ünlü oyununa desteği sürdürmeye devam ediyor. Bu desteklerden bir tanesi Point Blank Ulusal Turnuvası.

30.500 TL Nakit Para Ödülü İle "Türkiye'nin Gelmiş Geçmiş En Büyük Para Ödüllü Bilgisayar Oyunu Turnuvası" unvanına sahip olan "Point Blank 1. Ulusal Turnuvası" başlamış durumda. Kazanan takım ülkemizi uluslararası turnuvada temsil edip 32.000\$ için ter dökecek. Ödüller bununla da sınırlı değil üstelik. Logitech ve Kingston sponsorluğunda gerçekleşen turnuvaya katılan tüm oyuncular bu iki markanın dağıttığı ödüllere sahip olabilecek.

Ülke çapında dört büyük il merkezinde online ve offline olarak yapılacak olan bölgesel şampiyonalarda kazanan takımlar büyük finalde İstanbul'da karşılaşacak ve toplamda 30.500 TL nakit para ödülü dağıtılacak. (Nakit para ödülü sponsoru paysafecard olarak belirlenmiş durumda.) Turnuvaya katılan tüm oyunculara ayrıca 50 TL değerinde oyun içi ekipman yanı sıra özel üretim çantalar, t-shirtler, çeşitli hedi-

yeler ve onlarca oyun ekipmanı verilecek; oyuncular oyun yöneticileri ile tanışıp çeşitli etkinliklerle eğlenceli vakit geçirme şansını yakalayacak. Türkiye şampiyonasını kazanan takım aynı zamanda ülkemizi PBIC'de (Uluslararası Point Blank Turnuvası) temsil edecek. "Dünya'ya bedel 5 Türk" sloganıyla ülkemizi 2013 yılında üçüncüsü düzenlenecek Uluslararası Point Blank Turnuvası'nda temsil edecek takım, bu turnuvayı kazanıp 32.000\$'lık büyük ödüle de ayrıca sahip olabilecek.

Point Blank ekibinin tam kadro olarak bulunduğu bölgesel eleme mekanlarını ziyaret eden tüm oyun severler hediyelere doycak. Turnuvalar hakkında tüm bilgiler için Point Blank resmi forumunu takip etmeniz ve Point Blank Facebook sayfasını www.facebook.com/pointblanktr adresinde "beğenmeniz" yeterli.

GM_Spoon'la Söyleşi

Point Blank heyecanı hız kesmeden sürüyor ve bu ayki dosya konusuna, ilginç bir girişle



başlıyoruz. Point Blank game master'ı GM_Spoon, yaklaşık iki yıldır Point Blank'te yöneticilik yapıyor ve onunla kısa bir söyleşimiz oldu.

FPS oyunları çocuk işi midir?

FPS oynamayan (oynamamayan diyelim) pek çok kişinin mottosudur bu üç kelime... FPS oyuncularının başını ağrıtmakta üstüne olmayan bu "oyuncu" kişiler birbirinden yaratıcı bahaneler ile FPS oyunlara çamur atmaktan, haliyle de bizlerin başını ağrıtmaktan geri kalmazlar.

Peki FPS oyun türü gerçekten söylendiği gibi hafif ve kolay bir tür müdür? Bir RPG yada MOBA oyuncusu böyle bir cümle kurabilir mi?

İşin aslı FPS türü oyunlar oynanabilirliği en üst seviyede, basit ve kolay oyunlardır. En nihayetinde yapacağınız temel şeyler W-A-S-D tuşları ile karakterinize yön vermek, fare ile nişan alıp hedefe ateş etmekten ibaret, ne kadar zor olabilir ki!

Çocukluk yıllarını internet kafe köşelerinde Counter-Strike oynayarak, gençlik yıllarını ise bilimum multiplayer FPS oyunlar ile tüketmiş, son 2 senedir Türkiye'nin en başarılı

FPS oyunlarından biri olan Point Blank'te yöneticilik yapan biri olarak söyleyebilirim ki; FPS oyunlar oynaması en basit ve kolay, fakat aynı zamanda ustalaşması en zor oyun türüdür.

FPS oyunlarda belirli bir seviyenin üzerine geçmek için bolca emek, yüksek konsantrasyon, refleks ve FPS jargonunda çok önemli yeri olan "Bilek" gerekir. Oyun başında geçirilen uykusuz geceler, haftalar, aylar hatta belki de yıllar sonunda oyuncu kişinin refleksleri keskinleşir, tecrübesi tavan yapar ve artık bir FPS ustası olur! Ama hikaye burada sonlanmaz elbette...

Günler, aylar hatta yıllar süren FPS serüveni sonunda bile bir oyuncunun en üst seviyeye çıkacağına garanti yoktur. En tepeye





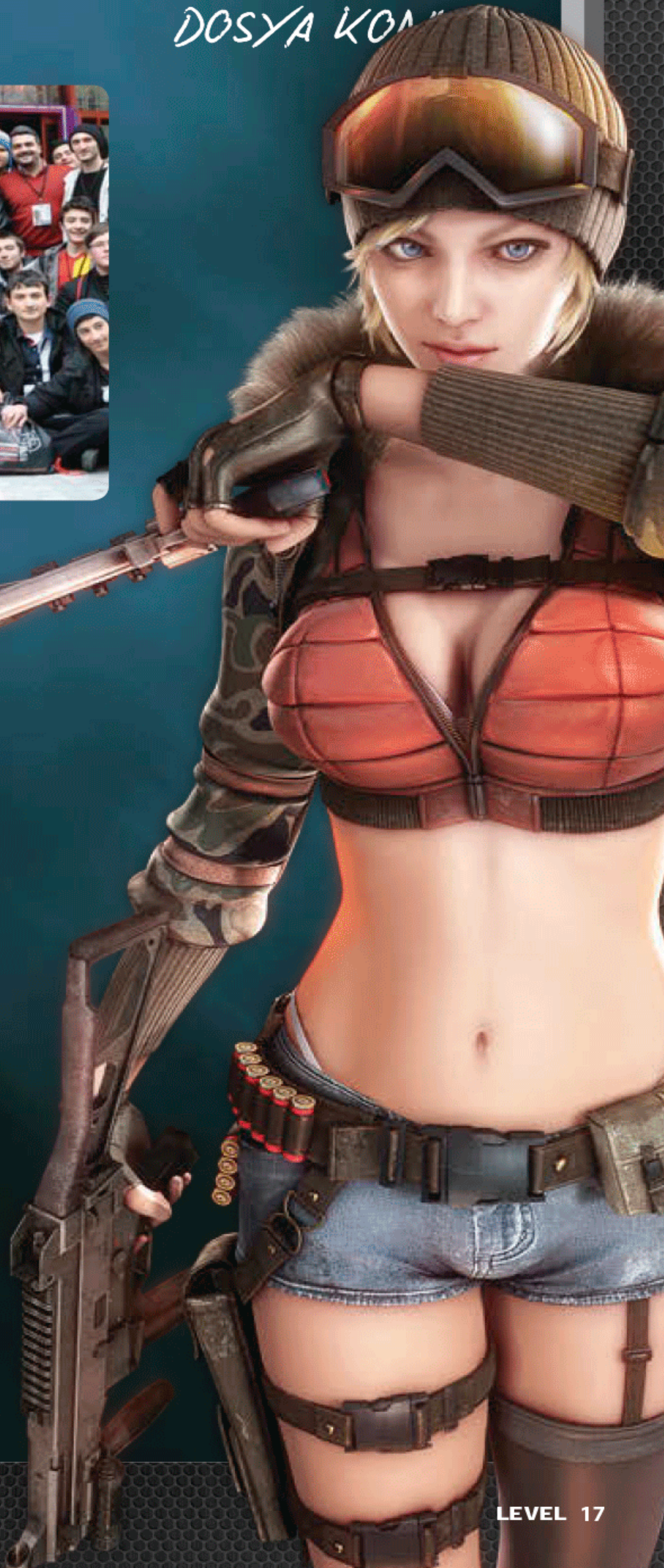
çıkmak için tecrübe, keskin refleksler, ani ve mantıklı karar verebilme gibi yeteneklerin birleşimi gerekir. FPS oyunlarda santimlerin hatta milimetrelerin önemi hayati ölçüdedir. Her ne kadar sanal da olsa, bir FPS oyuncusu her zaman namlunun ucundadır ve en ufak hatası bir maça mal olabilir.

Yukarıdaki bilimsel makale görünümü yazı gözünüzü korkutmasın, FPS oyunlarını eğlenceli kılan, her saniye aksiyonu üst seviyede tutan tüm güzellikler buradan ortaya çıkıyor zaten. Oyuncuların yaşadığı heyecanları, FPS oyunlardaki aksiyon ve kesintisiz eğlenceyi görmek için herhangi bir offline turnuvaya gitmek yeterli olacaktır.

Sahi hiç Point Blank'ten bahsetmedik?

Pek çoğunuzun yakından takip ettiği üzere ülkemizde son 2 yıldır FPS bayrağını Point Blank devralmış durumda. Hızla büyüyen oyuncu kitlesi Point Blank'i MMOFPS dünyasının merkezine oturtmuş gibi görünüyor. Türkiye'de mevcut bulunan ve pek çoğunun geçmişi Counter-Strike'a dayanan FPS oyuncularının pek çoğu Point Blank arenalarında boy gösterdi ve göstermeye devam ediyor. Acaba bu oyuncuları Point Blank'e çeken, çektiği gibi kalmayıp kendine bağımlı hale getiren şey nedir? Eski bir Counter-Strike oyuncusu olarak bu soruyu benden daha iyi cevaplayacak biri yoktur heralde...

FPS oyuncularının genel olarak oyunlarda aradığı, kökeni Counter-Strike dönem-





lerine dayanan temel bazı özellikler mevcut. Bunların en başında gerçekçilik geliyor.(Bu kelimedemden sıkılacaksınız birazdan.) Gerçekçi vuruş hissiyatı, atışlarınıza gerçekçi tepkiler veren silah modellemeleri ve gerçeğiyle neredeyse bire bir aynı olan ses & efektler Point Blank'ı ön plana çıkaran başlıca unsurlar. Fakat Point Blank'ın Counter-Strike ile öyle bir ortak noktası var ki, tüm FPS oyuncularını kendine çekiyor; basitlik!

Counter-Strike oyununun temel anlamda başarılı olmasının en önemli sebebi oldukça basit ve sade bir oyun olması idi. Yeni nesil oyunlarda sunulan karmaşık özellikler, abartılı efektler ve gereksiz fonksiyonlar "eski toprak" FPS oyuncularının canını sıkarken Point Blank'ın basit ve sade yapısı bu oyuncuları cezbediyor.(Şahsen Point Blank'ın en sevdiğim özelliğidir.)

Point Blank'te farklılık yok mu? Bire bir Counter-Strike kopyası mı?

Elbette ki değil. Yeni nesil grafik motoru, gerçekçi fizik modellemeleri vs. saymakla bitmeyecek farklılık mevcut. Pozitif farklılıkları gibi negatif farklılıkları da var tabii ki. Mesela

yeni nesil tüm oyunlarda olduğu gibi AK-47, M4 gibi silahlar Point Blank'te de oldukça zayıf durumdadır. Counter-Strike'tan geçiş yapan oyuncuların düştüğü ilk hata bu oluyor genelde, aman siz yapmayın! :) Bir diğer farklı özellik ise oyuncuları destekleyen yan ürünler ve özellikler. Point Blank'te oyun içerisinde bulunan marketten satın alabileceğiniz bazı özel ürünler mevcut. Bu ürünler oyununuzu geliştirmeye, zayıf olduğunuz alanlarda sizi güçlendirmeye, iyi olduğunuz alanlarda ise sizi adeta uçurmaya yarıyor.

Point Blank'ı Counter-Strike'tan ayıran bir diğer temel özellik ise hızlı oyun yapısı ve hiç durmayan aksiyonu. Counter-Strike'ta taktik yapıp dakikalarca bekleyen oyuncuların Point Blank'te çok şansı yok ne yazık ki. Hız ve refleks üzerine kurulu oyun yapısı nedeniyle genel olarak önce harekete geçen kazandığı bir oyun olarak nitelendirilebilir.

PBIC (Uluslararası Point Blank Turnuvası)

Point Blank 25 – 27 Mayıs tarihleri arasında Bandung – Endonezya'da bir dünya şampiyonası düzenledi. Binlerce oyun severin yerinden



izleme fırsatını bulduğu turnuvaya 9 ayrı ülkeden 10 takım katıldı.

Dünya üzerinde 63 farklı ülkede oynanan Point Blank'ın uluslararası şampiyonasına, bir Türk takımı olan Point Blank Victory takımı da katıldı ve bayrağımızı Endonezya'da sallandırdı. Turnuvaya 9 ayrı ülke katılım gösterdi (ABD, İtalya, Türkiye, Güney Amerika Karması, Brezilya, Rusya, Endonezya, Tayland ve Filipinler). Kazanan takımlar ise 30.000 dolar para ödülünün de sahibi oldu.

Dünya'nın gözü bu turnuvadaydı. Dokuz farklı ülkeden yüze yakın profesyonel oyuncunun boy gösterdiği turnuvaya Türkiye'nin yanı sıra diğer katılımcı ülkelerin basın mensupları da yoğun ilgi gösterdi. Bu da online oyunların dünya çapında ne kadar çok takip edildiğinin farklı bir göstergesi oldu. Show TV, Point Blank Türkiye ekibi ile birlikte Endonezya'ya gidip hem takımımızın bütün maçlarını takip etti, hem de bu muhteşem organizasyonu izleme fırsatını tüm Türkiye'ye sundu. Turnuva ile ilgili haber, Show TV ana haber bülteninde yer buldu.

Point Blank Victory ile Point Blank Üzerine...

Ülkemizi temsil eden Point Blank Victory

Takımı'nın gün be gün yaşadıkları tecrübeleri derledik:

- Uluslararası bir turnuvada Türkiye'yi temsil ettiniz. Bu turnuva size neler kattı?

ERRYAN(Korhan) : Uluslararası turnuvada bulunmak o ortamı yaşamak çok güzel bir duyguydu. Dünyanın en iyi oyuncularıyla oynamak onlarla muhabbet etmek çok büyük bir tecrübeydi. Onlarla eşit ortamda eşit seviyede mücadele etmek, yenmek, yenilmek oyunumuzu geliştirdi ve tamamen farklı bir bakış açısına girmemizi sağladı. Daha iyileri görmek, yüzlerce kişinin önünde aynı zamanda psikolojik bir savaş vermek oldukça heyecanlıydı.

Surge0n (Yusuf) : En başta, ne olursa olsun rakibi küçümsememeyi öğrendik. Bunun haricinde daha önce hiç oynamadığımız insanlarla beraber oynayarak taktik anlamında kendimizi geliştirdik. Yurtdışındaki oyuncuların bazılarının kullandığı unvanlar hakkında bilgi edindik. Türkiye'ye daha iyi bir sonuçla dönemediğimiz için hepimiz üzgünüz ancak bu turnuvanın hepimize bir tecrübe olduğunu varsayarak önümüzdeki PBIC'de, Türkiye olarak daha iyi bir sonuç alacağımıza inanıyoruz.



- Peki Point Blank'ın Türkiye'deki etkinliklerine katılmayı düşünüyor musunuz? Temmuz ayındaki Takım Turnuvasına mesela?

Surge0n (Yusuf): Tabii ki de yapılan turnuvaların hepsine eksiksiz katılmayı düşünüyoruz. Bu turnuvalar oyuncuların kendini geliştirmesi için ideal ortamlar. Ancak son zamanlarda bazı kurumlar tarafından yapılan turnuvalara Victory ve HWA takımlarının alınmaması açıkçası canımızı sıkmaya başladı. Gerek offline, gerekse online yapılan bütün turnuvalara diğer oyuncularında katılmalarını ve kendilerini geliştirmelerini öneririm.

- Profesyonel e-sports oyuncusu olarak adlandırılıyorsunuz. Sizin gibi birer hard-core oyuncu olmak isteyen arkadaşlara tavsiyeleriniz nelerdir?

metalium (Soner) : Bence oyuna ayırdıkları vakitte ciddi bir şekilde konsantre oynamaları gerekiyor. Özellikle bol "TDM" oynayarak "aim" kasmaları gerekli. Bir oyuncunun sahip olması gereken en önemli şey aim'dir. Tabii ki bol klan maçlarıyla da maç tecrübesi kazanmalılar. Kısacası oyuna ciddi bir iş gibi önem vermeliler.

- Bir sonraki PBIC'de elbetteki daha büyük başarılar bekleniyor. Hazırlıklar şimdiden başladı mı?

sRequiem (Oktay): Hazırlıklar takımımıza yeni oyuncunun gelmesiyle birlikte başladı. Hedefimiz önce Türkiye'de, daha sonra PBIC'de başarı elde etmek. Türkiye'deki turnuvaları kazanıp ciddi anlamda yol kat etmek istiyoruz. Umarım başarılı oluruz.
Guilty (Yusuf): Evet şimdiden planlı bir şekilde çalışmalarına başladık. Umarım bir sonraki PBIC'de Türkiye'yi daha üst sıralarda göreceğiz. Bütün dünya şimdiden hazır olsun!

Online dünyadaki en başarılı FPS'lerden biri olan Point Blank ile tanışmayan ve bu heyecan fırtınasına henüz katılamayan oyun severler hala var mı acaba? Eğer etrafınıza böyle bir oyun sever varsa, onları hemen www.pointblank.com.tr adresine yönlendirin. Ücretsiz üye olup yine ücretsiz olarak oyunu indirerek bitmeyen adrenaline ortak olabilirler.

Ayrıca eğer Point Blank'le ilgileniyorsanız, LEVEL Online Oyun Dergisi ile birlikte verdiğimiz kodları kullanmayı da unutmayın. Hepinize bol FPS'li günler!

- TUNA

**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr





DAĞITIM ProSiebenSat.1 YAPIM Sony Online WEB www.planetside2.com

PLANETSIDE 2



Teknolojik savaş!

Şimdiye kadar, özellikle FPS online olmak üzere bir çok online oyuna tanıklık ettik tüm oyuncular olarak. Bu online oyunlardan günümüzde epey başarı elde etmiş olanlar mevcut. Üstelik bu büyük başarıyı yakalayan oyunlar arasında "Free2play", yani bedava olan oyunlar dışında aylık ücret ödenen birkaç yapım da bulunuyor. Ayrıca hepimizin bildiği DotA son zamanlarını yaşarken, oyuncularının büyük bir kısmı farklı oyunlara kaymaya başladı. Bu oyunlardan 2009 yılında piya-

saya çıkan League of Legends yavaş yavaş günümüze kadar olan bu süreçte tam bir fenomen halini aldı ve dünya üzerinde en çok oynanan oyun oldu fakat daha sonrasında, 2010 yılında bizlere sunulan ve aynı oyun sistemine sahip Heroes of Newerth, grafik ve atmosfer bakımından iyi gözükse de başarıyı tam anlamıyla yakalayamadı. Sonuç olarak online oyunlarda başarıyı yakalamak emek ve tecrübenin yanında biraz da şans işi sanki...

Tekrar PlanetSide 2'ye dönecek olursak,



adından da belli olduğu gibi bu oyunun birincisi 2003 yılında oyuncular ile buluşmuştu. Fakat beklediği ilgiye göremedi. Tabii o yıllarda online oyun sektörü şu anki gibi geniş değildi. Türkiye için bu kavram henüz erkendi. Yıllar geçtikçe bu konuda kendini geliştiren Türk oyuncular her yerde karşımıza çıkar oldu. Durum böyle olunca da Türkiye online oyun pazarı için ideal yerlerden biri oldu. Ardından adını duyuran PlanetSide 2, yapımcılarının iddialı sözleriyle karşımıza ikinci oyun olarak çıktı. Üstelik arkasına Sony Online Entertainment'ı alan PlanetSide 2, ilk oyunun başarısızlığını telafi etmek istercesine bizlerin beğenisine sunuluyor.

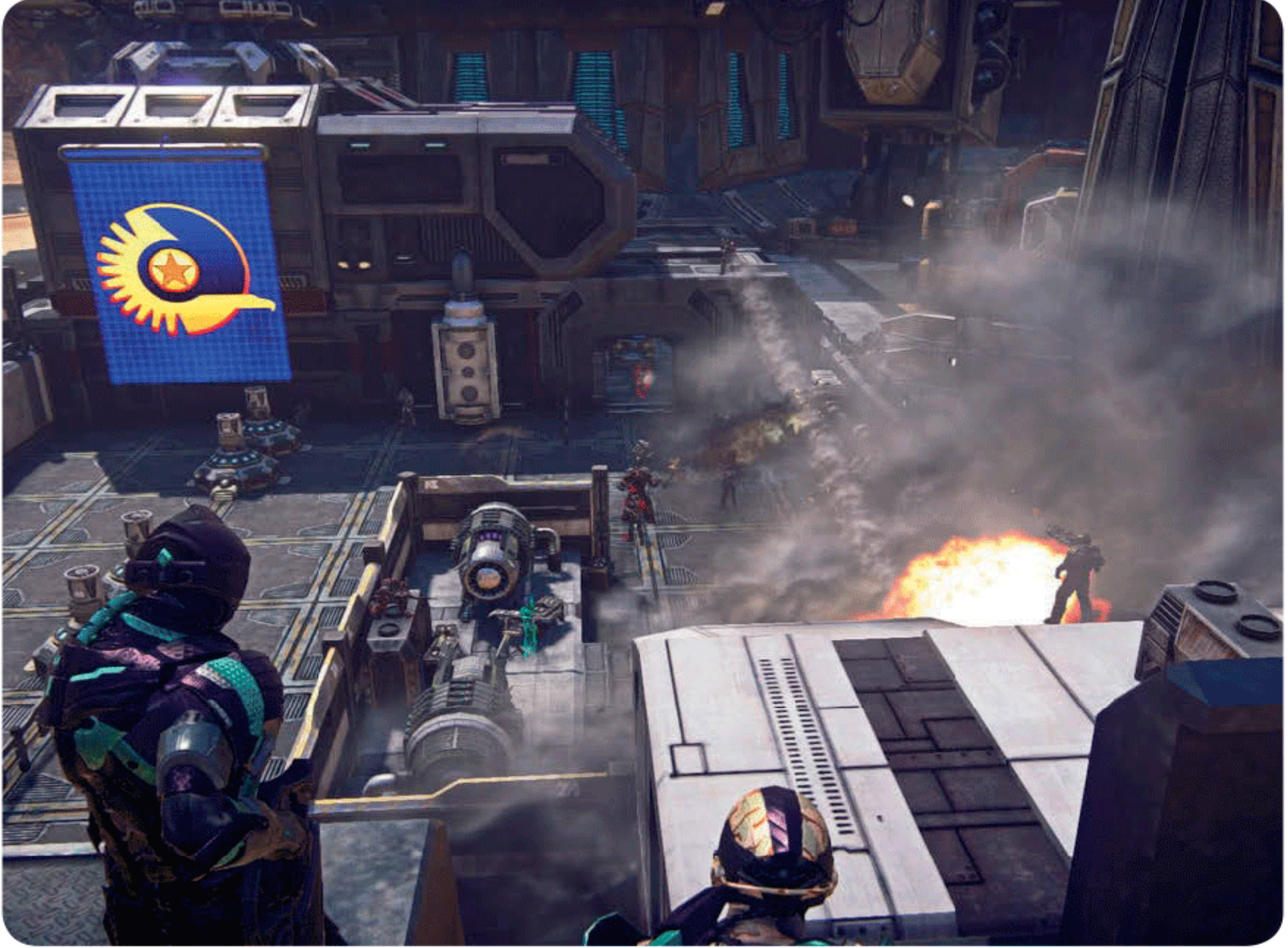
Oyun Auraxis adında bir bölgede geçiyor. Bunun içinse toplam üç imparatorluktan birinde yerimizi almamız gerekiyor. Oyunu, ilgili sitesinden ücretsiz olarak indirebilir ve bir hesap oluşturabilirsiniz. Daha sonrasında oyuna girdiğimizde, bahsettiğim üç imparatorluktan birini seçmemiz isteniyor. Bunlar New Conglomerate, Terran Republic ve Vanu Sovereignty ola-

rak isimlendiriliyor. İsimlerini duyduğunuz bu imparatorluklar, savaş alanında birbirleriyle kıran kırana mücadele ediyorlar ve bölgenin hakimi olmaya çalışıyorlar. Bu seçimden sonra istediğiniz bir sunucuya girip oyuna başlayabiliyorsunuz. Ayrıca PlanetSide 2'nin grafikleri oldukça dikkat çekici nitelikte. ForgeLight Engine teknolojisi kullanan Sony Online Entertainment ciddi anlamda kaliteli grafikler ile bize oyun keyfi sunuyor. Daha önce online oyunlarda pek göremediğiniz kadar kaliteli grafiklerden bahsediyoruz. Savaş sırasında olan patlamaları kaliteli bir şekilde görebildiğiniz zaman, kendinizi oyuna daha da çok kaptırıyorsunuz. Bu grafikler ile beraber harita büyüklüklerine gelirse, ciddi manada büyük bir harita bizleri bekliyor. Bir yerden bir yere gitmek için mutlaka bir araca ihtiyacınız var. Bu araçları da elinizdeki puanlar ile spawn noktalarında bulunan ekranlardan elde edebilirsiniz. Fakat harita büyüklüğünün fazla olması yükleme ekranına daha fazla bakmanıza sebep olabilir. Tabii yalnızca grafik değil,



ses efektleri de oyuncuları etkiler nitelikte. Oyunu oynadığınız esnada arkada çalan müzikler insanı gerçekten etkiliyor ve moda sokuyor. Üstelik arka planda çalan bu müzikler seçtiğiniz imparatorluğa göre değişim gösteriyor. PlanetSide 2 görsellik bakımından, oyuncuları mutlaka tatmin edecektir. Tabii bu grafikleri görmek için ortalamanın üstünde bir bilgisayar sistemine sahip olmanız gerekiyor. Görsel özelliklerin yanında, oynanabilirlik açısından pek bir zorluk yok. Gayet basit ve kolay alışılabilir bir kontrol mekanizması söz konusu. Hepimizin bildiği FPS türünde olan bu yapım, ne yazık ki pek bir farklılık sunmuyor. Oyuna başladığınız bölgede bulunan hava ve kara araçlarını kullanabilir ve tüm takım arkadaşlarınızla beraber araçlara doluşup, konvoy şeklinde

düşman bölgesine baskın yapabilirsiniz. Düşman bölgesini almak istiyorsanız, etkili taktiklere ihtiyacınız var. PlanetSide 2 öyle basitçe gir, vur ve al mantığından kesinlikle uzakta bir yapım. Aksiyonun hiç kesmediği bu oyunda bulunan diğer bir özellik, karakterimizin bir "jetpack" sahibi olması ve bu jetpack sayesinde bölgede bulunan yapıların üstüne kolayca ulaşabilmesi. Oyuna başladığınızda ise Light Assault, Heavy Assault, Medic, Infiltrator ve Engineer olmak üzere, istediğiniz sınıfı seçebilirsiniz. Zaten sınıfların özellikleri isimlerinden belli oluyor ama Infiltrator sınıfını açmak gerekirse, kendisi bir nevi casus. Birebirde sessizce rakibini öldürebilir fakat toplu savaşlar esnasında pek işe yaramaz, zira zırhı çok zayıf. Engineer ise yere sabitlenmiş silahlar kurmak ve tamir



gibi özellikleri olan bir sınıf. Bunlara ek olarak içine girip kontrol edebildiğimiz MAX diye adlandırılan bir çeşit robot bulunuyor. Bu robotu gördüğünüzde gerçekten dikkatli olmanız gerekiyor. Dayanıklılık ve hasar verme bakımından üst seviyede. Tüm bunların yanında oyunun kullanıcı arayüzleri çok kullanışlı olmuş. Kendi takımınızı oluşturabilir veya oynadığınız oyunu videoya alabilirsiniz. Karakterimizin genel bakışı, aldığı puanlar, harita gibi bir çok seçeneği bir arada kullanabiliyorsunuz. Böylece bu kolay arayüz hem kullanıcıya kolaylık sağlıyor, hem de oyuncuları fazla sıkmadan görevini yapıyor. Genel anlamda PlanetSide 2, mutlaka oynanması gerek bir yapım. Zaten perde arkasında Sony Online Entertainment gibi bir yapımcı firma olması, oyunun bu kadar başarılı olmasının

kaynağı durumunda. Zaten aldığı ödüllerde bu başarıyı kanıtlıyor. Son günlerde görebileceğiniz en kaliteli yapımlardan olan bu oyun, mutlaka tecrübe edilmesi gereken bir yapım. Oyuna başladığınızda, diğer online FPS oyunlarından, işleyiş olarak farklı olduğunu göreceksiniz ve ne demek istediğimi çok daha iyi anlayacaksınız.

- **ABDULLAH**

PLANETSIDE 2

Artılar

Devasa savaş sahneleri, çatışma derinliği, grafik kalitesi

Eksiler

Yüklemeler biraz fazla sürebiliyor

8/10



DAĞITIM Kingsle Entertainment YAPIM Kingsle Entertainment WEB www.pirate101.com

PIRATE 101

Korsanlık dersi

Pirate 101, korsanlığı öğretmek için yapılmış bir oyun izlenimi yaratıyor bizlere. Bu MMORPG oyununun tema ve sistem dışında en iddialı olduğu konu ailelere çocukları için güvence vermek. Küçük yaştaki oyuncular da oynayabilsin diye yapılmış bir teması ve kolaylığı var. Kingsle'in bu özelliği taşıyan birden fazla oyunu bulunuyor zaten.

Oyuna girdiğimiz anda bir korsan kaptan ve yardımcısı bizi bir geminin alt katlarında tutsak olarak buluyor ve bize sordukları sorular neticesinde ("İsmin nedir?" gibi...) karakterimizi yaratıyoruz. Armada tutsağı ve yalnız olduğumuz için bize ailemizin nerede olduğu, bu yaşa

kadar nasıl büyütüldüğümüz ve neden tutsak olduğumuz soruluyor. Bu soruların cevapları ise karakterimizin oyun içerisinde bürüneceği savaş sınıfını veya kişisel özellik ve yeteneklerini belirliyor. Örneğin "Bir armada komutanı ile düelloya girdim ve tutsak edildim." gibi bir seçeneği seçerseniz, sınıf olarak "Swashbuckler", farklı bir bakış açısından bakacak olursak da bir nevi "Rogue" oluyoruz. Bunlar bize başta verilen silahları da etkiliyor tabii ki...

Birkaç armada askerini bizi kurtaran korsan, yardımcısı ve yine tutsak olarak bulunan ve bize bağlılığını ilan eden bir başka tutsak ile dövüyoruz. Bu sayede dövüş mekaniğini öğreniyoruz. Eğer birile-



riyle düşmanca etkileşime geçerseniz bir dövüş alanı açılıyor ve kaba bir tabelada kendinizin ve tayfanızın yapacaklarını seçiyorsunuz. Daha sonrasında bu hareketler sıra bazlı savaş olarak akıyor. Dövüş animasyonlarının güzel olduğunu kabul etmeliyim; çocuk gibi görünen karakterlere göre oldukça güzel dövüş sahneleri var. Karakterler olabildiğince detaylı tutulmuş. Sancak, üst baş, saç göz gibi ayrıntılar oyunu tekdüzelikten çıkarmış.

Bizi kurtaran korsanımız bize bir de gemi kullanmayı öğretiyor. Gemi derken yanlış anlamayın, bu gemiler suda değil havada ilerliyor. Bulduğumuz dünya havada, bulutların üzerinde birkaç adacıktan oluşuyor. Bunların uzağına gitmek mümkün fakat ilk seviyelerdeki görevlerimiz ve işlerimiz burada olduğu için bir süre bu adacıklarda dolanıyoruz çünkü eğitimimizi bitirmeli, tayfamıza yenilerini katmalı, kendimizi geliştirmeli ve bir gemi bulmalıyız.

Oyunun görselleri en renkli şekilde

hazırlanmış ve monoton karakter ya da ortamlar yok. Korsanlığı seviyorsanız ve biraz da olsa animelere ilgi duyuyorsanız, hem konusu hem de görüntüleri ve küçük ayrıntıları için oynanabilecek bir oyun Pirate 101. Lakin bu kadar hoş gözükmesinin dışında çok da ciddi bir senaryoya sahip değil. Bunun da sanırım nedeni bütün yaş aralıklarına hitap edebilmesi için yapılmış olması fakat bu belli bir yaşın üstündeki oyuncuları sıkabilir. Sert oyuncuları tatmin edecek kadar derin bir oyun değil Pirate 101, bunu da aklınızda bulundurun.

- **BENHÜR**

PIRATE 101

Artılar

Korsanlık, güzel atmosfer, canlı renkler ve bolca detay

Eksiler

Klasik bir MMORPG'den fazlası değil, biraz monoton

6/10



DAĞITIM Perfect World YAPIM MAIET Entertainment WEB raiderz.perfectworld.com

RAIDERZ

Aksiyonu hissedin...

RaiderZ, ilk duyurulduğunda birçok oyuncu tarafından takip edilmeye başlanmıştı. Her geçen gün oyunla ilgili yeni bir habere ve gelişmeye rastlıyorduk. Sonunda RaiderZ geçtiğimiz ay bizlerle buluştu ve beni uzun saatler boyunca başında tutmayı başardı. Birçok MMORPG'ye göre aksiyonu daha yüksek olan oyunun detaylarına gelin birlikte bakalım.

Oyundaki karakter yaratma ekranı bedava bir oyun için gayet detaylı tasarlanmış. Cinsiyet, ses ve birçok seçenek arasından yüz tipi ve saçımızı seçtikten sonra oynamak istediğimiz sınıfı seçiyoruz. Oyunda dört farklı sınıf var. Defender yakın dövüş konusunda uzman. Bir elinde kılıç, diğer elinde kalkanıyla hızlı saldırılar yapabilen bir sınıf. İkinci yakın dövüş sınıfı ise Berserker. Bu sınıf, taşıdığı çift elli kılıç ve topuzlar sayesinde verdiği hasar, diğer sınıflardan çok daha fazla. Ancak bu sınıfın dezavantajı yavaş

hareket etmesi. Buna rağmen Berserker, boss savaşlarında önemli bir konum teşkil ediyor. Cleric oyundaki büyü kullanabilen karakterlerimizden biri ve bu sınıf dışında "healing" yeteneği olan başka bir sınıf daha yok. Cleric iyileştirme yeteneği dışında büyü saldırılarıyla da düşmanları hasara maruz bırakabiliyor. Favori silah olarak ise asa kullanıyor. Son sınıfımız ise Sorcerer, kullandığı ateş ve buz büyüleri ile "elemental" saldırılar yapabiliyor. Sorcerer silah olarak asa veya kılıç-kalkan ikilisini kendine uygun ekipman olarak belirlemiş durumda. Bu sınıflardan bizim için en uygun olanı seçtikten sonra dalıyoruz RaiderZ dünyasına ve başlıyoruz NPC'lerden gelen görevleri bir bir tamamlamaya. Burada devreye görev çeşitliği giriyor, daha doğrusu giremiyor. Bunun nedeni ise oyunda görev çeşitliliğinin olmaması. MMO oyunlarını çaresi bulunamayan bir hastalık gibi saran "3-5 mahlukat kes, bunlardan



düşenleri topla" ve "İlerde büyük bir savaşçı olmana nasıl yardımcı olacak bilmiyorum; ama şu mektubu götürüver hele şu demirciye de sonra geliver geri." gibi artık bir klasik haline gelmiş görevlerden pek de öteye geçmiyor görev çeşitliliği. Birkaç görev yaptıktan sonra gelen boss savaşlarıysa oyun için en önemli noktalardan birini teşkil ediyor. Bu savaşları tek başımıza halletmek bir hayli zor. Oyun içinde aynı göreve sahip birkaç oyuncu bulmanız ve onlarla parti kurup savaşa girişmeniz en akıllıca çözüm olacaktır. Düşmanlarımız karşısında savaşırken bolca hareket etmemiz şart. Aksi halde yakalanıp metrelerce yükseğe kaldırılıp kafa üstü yere çakılmamız veya üstümüze tonlarca ağırlıktaki nesnelere inmesi muhtemel hale geliyor. Düşman hamlelerinden koşarak kaçabiliyor veya düşman tam saldırısını gerçekleştirirken, Shift tuşuyla hemen sıçrayarak saldırıyı hasar almadan atlatabiliyoruz. Daha küçük saldırılarda ise kalkanımız veya kılıcımız ile blok yapmak mümkün. Oyunda zamanlamanın ne kadar önemli olduğunu umarım anlatabilmişimdir sevgili okurlar.

Düşmanlarımıza daha güçlü darbeler indirebilmek adına oyundaki "crafting" sistemi ile eşyalarımızı güçlendirebiliyoruz. Blacksmith

gerekli olan geliştirme için hangi nesnelere sahip olmamız gerektiğini bize gösteriyor ve biz de planımızı buna göre belirliyoruz.

Ortalama diyebileceğim canlı grafiklere sahip olan oyundaki seslendirmeler ve ses efektleri beni etkileyebildiğini söyleyemem. Oyunla ilgili büyük bir kusur da teknik sorunlar. Bunlar oyun sırasında donma, lag, oyuna girişlerde problemler gibi detaylar. Bu kusurların her birinden mustarip olduğumdan ötürü yaptığım araştırmalar sonucu yalnız olmadığımı ve birçok oyuncunun oyunun forumlarında bu aksaklıklarla karşılaştığını dile getirdiğini gördüm. Genel olarak bakıldığında hızlı bir MMO yapısı ve savaş sistemi arayan oyuncular hiç düşünmeden dalabilirler RaiderZ'a. Bir seferlik şans verilesi bir oyun olmuş; tabii son karar siz MMO oyuncularının... - ENES

RAIDERZ

Artılar

Hızlı oyun yapısı,
eğlenceli boss
savaşları

Eksiler

Teknik sorunlar,
monoton görevler

7/10



DAĞITIM InnoGames YAPIM InnoGames WEB www.forgeofempires.com

FORGE OF EMPIRES



Bir medeniyetin altyapısı...

Forge of Empires (FOG) bir tarayıcı tabanlı strateji oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Basitçe bir medeniyeti taş devrinden devralıp geliştirmeye, güzelleştirmeye başlıyorsunuz. Birçok strateji oyununda gördüğümüz "gelişmeli, çağ atlamalı" fikri temel alınan bir oyun gibi gözükse de, FOG bu oyunlardan ayrılmayı başarıyor.

Kayıt olduğunuz anda direkt olarak oyuna başlıyorsunuz ve köyün yaşlısı sıfatında bir bey amca bize ilk zamanlarımızda yardım ediyor. FOG'un arayüzü ilk bakışta kafanızı karıştırırsa da birkaç dakikalık deneyimden sonra gözünüz, eliniz alışıyor. Aslında o kadar karışık olmadığını, sadece bulunabilecek her şeyin tek bir yerde toplanmasından dolayı alacalı bir görünüm olduğunu fark ediyor-

sunuz. Geniş bir yapı yelpazesi gözümüze çarpıyor; keza yanında geniş bir araştırma yelpazesi ile birlikte. Birçok yapı, inşaat, icat ve üretim belirli süreçlerle oluyor. Misal, "Hut" adı altında kurduğunuz evler beş dakikada bir size para veriyor. Eğer toplamazsanız, bir sonraki süreç başlamıyor. Bu da oyun içinde sürekli çevrimiçi olmayı gerektiriyor ve zamanı olmayan oyuncular için hoş bir ayrıntı değil. Yapı ve araştırma seçenekleri dışında aklınıza gelecek ve gelemeyecek kadar çok üretilebilen eşya mevcut. Kahve, ipek, halat, bazalt, bakır, heykel gibi birçok materyal ve eşya bulunuyor. Çeşit sayısının fazlalığı göz korkutmak yerine oyuna bir derinlik katıyor. Bu çeşitlilik ise oyunun her yerinde olduğu için ayrı bir güzellik yaratıyor.



Oyundaki yapılar, manzaralar, arayüzler ve ikonlar için gerçekten uğraşılmış, ortaya güzel görüntüler çıkmış. Grafikleri açısından oyuncuyu tatmin ediyor. Şehrinizin yapısı, dokusu, canlılığı gerçeğe çok yakın ve bu da oyuna ısınmanızı sağlıyor.

Geldik kavgaya gürültüye... Bu medeniyetin bir de askeri gücü olmalı. Tabii ki var ve gayet hoş bir sistemle kurulmuş. Eğer mızrak araştırmasını yaparsanız mızraklı asker kışlası yapabilirsiniz. Artık kışlanız olduğuna göre mızraklı asker de üretebilirsiniz. Bu kadar basit bir mantık var. Asker ve ünite çeşitlerimde oyundaki bir diğer derinlik. Savaş sisteminden bahsetmek gerekirse, doğal olarak sınırlarınızın yanında sizin gibi komşu oyuncular veyahut ele geçirilmemiş topraklar, balta girmemiş ormanlar var. Buralarda başka oyuncularla kozlarınızı paylaşabilir ya da yeni yerler ele geçirip buraları kullanabilirsiniz. Savaş sistemi tur tabanlı savaşa dayanıyor. Çokça altıgünden oluşan bir sahada, yirmiye yirmi şeklinde savaşabiliyoruz.

Daha önce bahsettiğim devirlere geri

dönersek, bunlar sırasıyla; stone age, iron age, early middle age, high middle age, late middle age ve colonial age olmak üzere altıya ayrılıyor. Araştırmalarınızın ilerlemesine göre çağ atlıyorsunuz. Oyundaki birçok şeyi hızlı yapmak adına elmas satın alıp kullanabiliyorsunuz fakat elmas paraya dayalı bir kaynak olduğu için havadan gelmiyor.

FOG, zamanı olan ve tarayıcı tabanlı strateji oyunları seven oyuncular için bir harika. Eğer imkanınız varsa deneyin, pişman olacağınızı sanmıyorum. Şahsen oyunu denedikten sonra dahi oynamaya devam edeceğim. İyi oyunlar... - **BENHÜR**

FORGE OF EMPIRES

Artılar

Atmosfer, materyal ve asker çeşidi, savaş sistemi

Eksiler

Karışık arayüz

8/10

PLANETSIDE 2

Büyük savaşta başarılı olmak için...

Oyun içinden

Görselde de görüldüğü üzere, grafikler son derece kaliteli. Özellikle ışıklandırma konusunda bir hayli dikkatli çalışan yapımcıların emekleri boşa olmamış. Crysis gibi bir yapımın grafiklerine çok yakın olan PlanetSide 2, oyunculara aksiyonun yanında kaliteli grafikler sunuyor. Ayrıca ekranın sol alt tarafında bulunan radar sayesinde daha rahat hareket edebiliyoruz. Karşıda duran kırmızı ekranda ise oyun sırasında girebildiğimiz bir market.



Market

Market ekranında silah seçiminden başka sınıfınızı da seçebilirsiniz. Her sınıfın kendine ait birincil ve ikincil silah seçimi var. Kazandığınız puanlar sayesinde seçtiğiniz silahlara ek şarjör gibi bir çok ekleme yapabiliyorsunuz. Üstelik ayrı kategoriler halinde bulunan silahların seçimi gayet basite indirgenmiş durumda. Tabii ileri seviyelerde bu detaylarla daha çok karşılaşacaksınız. Zira ne kadar puan o kadar köfte.

Savunma

Eğer saldırıya uğrayan taraf siz iseniz, binalarınızda bulunan top atan ağır silahları kullanabilirsiniz. Bu silahlar belki istediğiniz kadar hızlı ve seri mermi gönderemiyor olabilir fakat verdiği hasar küçümsenecek cinsten değil. Özellikle üzerine gelen tank gibi zırhlı araçlara karşı kullanabileceğiniz bu ağır silahlar, size büyük avantaj sağlar. Fakat dikkatli olun, bu silahlarda bir tank mermisine yenilebiliyor.



Araçlar

Oyunda kullanabileceğiniz araçlar bir hayli fazla sayıda. Uçan araçların yanında tank, makineli silah taşıyan kamyonetler ve motosiklet gibi araçlarda bulunuyor. Resimdeki araç ise bir motosiklet. Kendisi, hızlı ve seri olmasının yanında epey ucuz. Ayrıca yaptığınız hızı motorunuzun ekranında görebilirsiniz. Örneğin hava araçlarında biri sizi uçururken sizde aşağıya mermi yağdırabiliyor, yada kamyonet kullanarak takım arkadaşlarınızı taşıyabilirsiniz.



Karakter Tablosu

Bu ekranda karakterimize genel bir bakış atıyoruz. Kaçınıcı seviyede olduğumuzu, o gün ve toplam olarak iki ayrı sayaç şeklinde öldürdüğümüz düşman sayısını burada görebiliyoruz. Ayrıca sol tarafta bulunan menüden daha ayrıntılı bir sonuç tablosuna ulaşabilirsiniz. Bunların yanında alt tarafta bulunan seçenekler ile daha farklı menülere ulaşabilir ve kullanabilirsiniz. Yani PlanetSide 2 ara yüzleriyle bir hayli kullanışlı.

Harita

Harita seçeneğine gelerek görseldeki gibi bir harita ile karşılaşacaksınız. Gerçekten renkli ve anlaşılır harita sistemi göze çarpar nitelikte. Bu gördüğünüz harita üzerinde üç imparatorluğun sınırları belli oluyor. Fakat oyun esnasında bu sınırlar sürekli değişebiliyor. Ayrıca bu haritada sınırların dışında, hangi bölgelerin sıcak olduğunu ve savaş olduğunu da gösteriyor. Bu sayede gitmeniz gereken bölgeyi daha iyi seçebiliyorsunuz.



Kısaltmalar ve terimler denizinde boğulanların yılanı...

DD: "Direct Damage"ın kısaltması olup, "Doğrudan Hasar" anlamına gelir.

PVM, PVE: Oyunun yönettiği yaratıklara karşı verdiğiniz mücadeleye.

PVP: Diğer karakterlere karşı savaşmak, bir nevi düello.

Boss: Normal düşmanlarınızdan daha güçlü, genelde yardımlaşmayla yenilen güçlü yaratıklar.

TK: Team Kill'in kısaltması olup takım arkadaşınızı öldürmenizi ifade eden terim.

Skill: Büyü veya çeşitli bonulara verilen ad.

Spawn: Dirilmek veya yeniden ortaya çıkmaya denir. Öldüğünüzde belli bir Spawn noktasına geri döner ve oradan canlanırsınız.

IRL: In Real Life'in kısaltmasıdır. "Gerçek hayatta" anlamında kullanılır.

AFAIK: As far as i know'un kısaltması olup, "Bildiğim kadarıyla" anlamında kullanılır.

KK: Okey Okey'in kısaltması olup, "Tamam Tamam" anlamında kullanılır.

Mob: Monster of Bashing, yaratıklara verilen genel ad.

CYA, CU: See You'nun kısaltması olup, "Görüşürüz" anlamında kullanılır.

Spawn: Dirilmek ve yeniden ortaya çıkmak anlamındadır.

Pop: Spawn'ın kısaltılmış hali.

WB: Welcome Back'in kısaltılmış halidir. "Hoş geldin" anlamında kullanılır.

GL: Good Luck'in kısaltmasıdır. "İyi şanslar" anlamına gelir.

Lol: Laughing out loud'in kısaltmasıdır. MMORPG oyunlarının vazgeçilmezi, kişinin pek gülp pek eğlendiğini belirten kısaltma.

Nuke: Genellikle güçlü boss'lara karşı tüm ateş gücünüzle saldırmak.

AH (Auction House): Online oyunlarda bulunan açık arttırma sistemlerine verilen ad.

Lag: Bilgisayarlar arası paylaşımın yavaşlayıp oyunda sorunlara yol açması.

Lamer: Oyun deneyimi olmayan ya da oyunun düzenini bozan kişilere verilen ad.

FFA: Free for All'un kısaltmasıdır. FFA olan bir partide herkes moblardan düşen loot'u alabilir.

OOM: Out of Mana, mananızın bittiğini belirtir.

GZ / Gratz: Congratulation'ın kısaltılmış halidir. "Tebrikler anlamında" kullanılır.

Item Level: Üzerinizdeki eşyanın kalitesini belirtir. Bir eşyanın item level'i ne kadar yüksekse o kadar iyi demektir.

Noob/Newb: Oyuna yeni başlamış olan ve oyun hakkında herhangi bir bilgisi bulunmayan kişilere verilen addır.

HF: Have Fun kelimesinin kısaltması olup "İyi eğlenceler" anlamına gelir.



**SEN DE
KATIL!**

LEVEL Community
<http://community.level.com.tr>

**YAŞAMAK İÇİN SAVAŞMAK MI?
SAVAŞMAK İÇİN YAŞAMAK MI?**

**Yepyeni ödüllerle
rütbe atlamak
artık çok
daha zevkli**

 **Nfinity
Games**

Zepetto

Bu internet sitesinde bulunan tüm metin, resim ve benzeri içeriğin tüm hakları Nfinity Games Bilişim A.Ş.'ye aittir. Tüm hakları saklıdır.


POINT BLANK
www.pointblank.com.tr

