

193 TÜRKİYE'NİN

İN OYUN DERGİSİ

SUBAT 2013 - 7.50 TL (KDV DAHİL)
2013 - 02 - ISSN 1301-2134

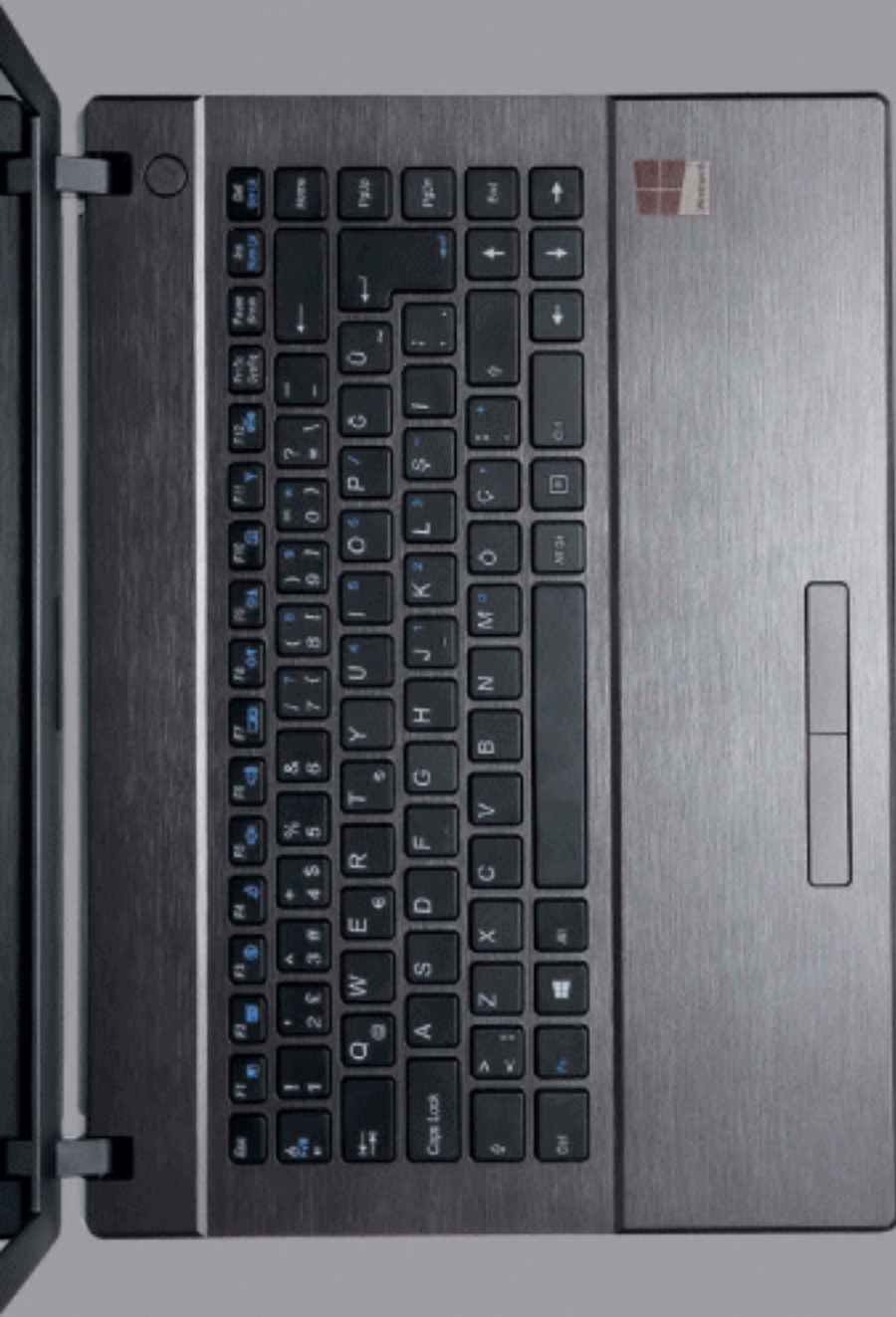
 TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
BLACKLIST

exper

Exper, Windows 8 ürününü önerir.

bazı şeyler görüldüğü gibidir.

Yeni UltraNote Serisi
ince, hafif ve şık...



Yeni UltraNote İnce ve Hafif Notebook Serisi

Alışlagelmiş çizgilerin dışına çıkın. Exper UltraNote bildiğiniz notebooklardan %30 daha ince, hafif ve daha performanslı...

Uzun süre şarja ihtiyaç duymadan daha özgür olun. Son teknolojiye sahip olmanın avantajını 3. Nesil Intel® Core™ işlemcilerle yaşayın.

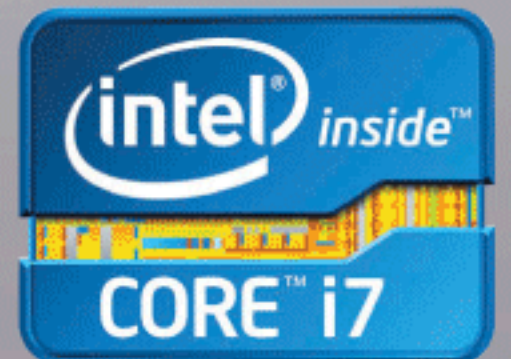
Windows 8'in yeni ve akıcı ara yüzüyle tarzınızı ekrana yansıtın. Estetik tasarımı, fırçalanmış titanyum grisi ve mat bronz renk seçenekleriyle dikkatleri üzerinize çekin...



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

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

Güzel, hızlı ve akıcı  Windows 8





YILIN EN İYİ OYUNLARI VE YILIN EN İYİSİ!

Geçtiğimiz ay, "2012'nin en iyileri"ni seçmiştik hatırlarsanız. Ay sonuna doğru da LEVEL Online takipçileri 2012'nin en iyilerini seçtiler. Merak edenler, www.level.com.tr/dosya/53/10005 adresine girip sonuçları görebilirler.

Ve tabii ki 2012'nin en iyi ücretsiz online oyunları... Her yıl olduğu gibi, bu yıl da yılın en iyi ücretsiz online oyunlarını seçtik. Buyurun dosya konumuza...

Bu ayki kapak konumuzsa Splinter Cell serisinin yeni üyesi, Blacklist... Özellikle ilk versiyonuyla devrim yaratan Splinter Cell'in (Aramızdaki adıyla "Splinter Usta") yeni oyunundan yeni ekran görüntüleri ve yeni bilgiler, ilerleyen sayfalarda.

Son olarak, 2012'de LEVEL'a göstermiş olduğunuz ilgiye teşekkür ederiz. Dijital versiyonlarla LEVEL'ın satışı 20.000 setine yaklaştı. Bu, özellikle Türkiye için çok büyük bir rakam. İstatistikler aşağıda...

Gelecek ay görüşmek üzere, kendinize iyi bakın.

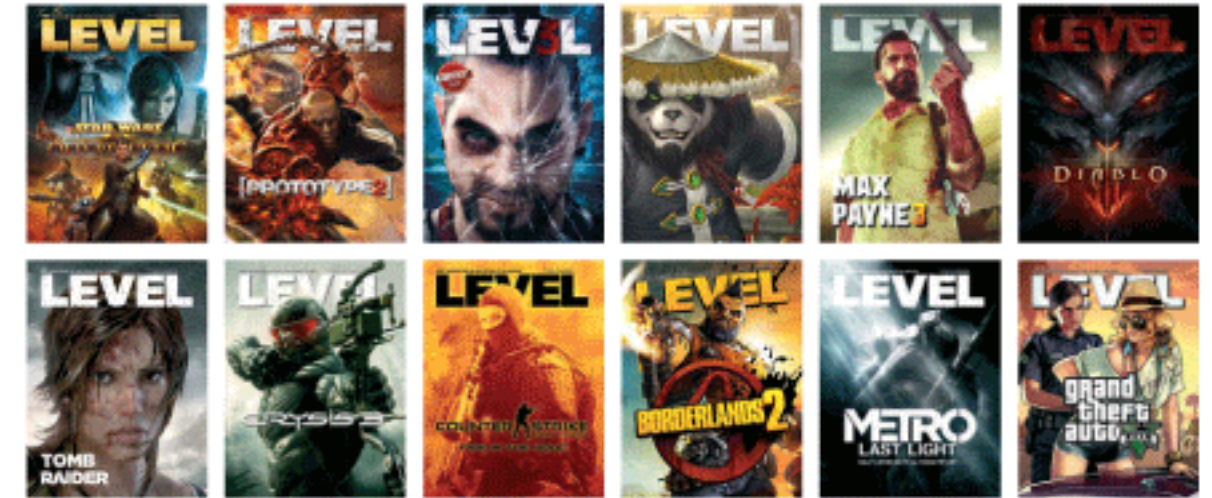
Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

fiat@level.com.tr

twitter.com/whiskeyinthejar

- 2012 yılı satış ortalaması: **14.991***
- 2012 yılı dijital dergi satış ortalaması: **4.223****
- 2012 yılı -toplam- satış ortalaması, piyasadaki diğer yayının **iki katından fazla**



*YaySat tarafından açıklanan resmi rakamlara göre

**Turkcell Dergilik, dMags, Dijimecmua, eMecmua

■ Oyun takvimi yavaş yavaş hareketleniyor. Bu yıl sen hangi oyunu bekliyorsun?

Fırat Akyıldız



■ BioShock Infinite.

Tuna Şentuna



■ Bu yıl kolbastı tarzında yeni bir oyun havasının... Sulandırmayacağım. Bu yıl feci şekilde BioShock Infinite'i bekliyorum ve bir ay sonra kendisine kavuşacağım. Başka da bir şey beklemiyorum; beni acılarımla yalnız bırakın lütfen...

Emre Öztınaz



■ Beklediğim tek oyun, yurtdışından siparişini verdiğim FIFA 13'ün elime ulaşması!

Ertuğrul Süngü



■ Hareketlenme büyük gerçekten; iyi görmüşsün yeni oyunları... Benim listede ilk öne çıkan Company of Heroes 2 oluyor, ilk oyundan sonra beklentim büyük. Akabinde, eğer sol tarafınıza bakacak olursanız, StarCraft II: Heart of the Swarm var. Total War: Rome II için henüz bir yer belirlemedim zira yok olacağımdan korkuyorum! Oha, gerçekten sadece strateji bekliyordum!

Ayça Zaman



■ The Last of Us, Dead Space 3 ve hayatımın aşkı SimCity. Lara'ya karşı da derin duygular besliyorum.

ŞUBAT 2013, SAYI 193

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

Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmıoğlu

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

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık

Biltur Basım Yayın ve Hizmet A.Ş.

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

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

TÜRKİYE'NİN EN KAPSAMLI EĞİTİM SERİSİ BAŞLIYOR!

SADECE VİDEO İZLEYEREK BİLİŞİM UZMANI OLUN!

8 GB DVD 02/2013 TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ WWW.CHIP.COM.TR

CHIP

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

BU AY: 160 BAŞLIK ALTINDA 8 SAATTEN FAZLA HD VİDEO DERS
WINDOWS 8 VİDEO EĞİTİMİ
MART'TA: Teknoloji nasıl satın alınır? | NİSAN'DA: Tüm sosyal ağlara hükmedin

SADECE VİDEO İZLEYEREK BİLİŞİM UZMANI OLUN! TÜRKİYE'NİN EN KAPSAMLI EĞİTİM SERİSİ BAŞLIYOR!

2013 kehanetleri

PC TEKNOLOJİLERİ | MOBİL DÜNYA | EĞLENCE | İNTERNET

Yeni yılda satın alacağınız ürünlerde hangi özellikleri aramanız gerekiyor!

Dikkat! Gözetleniyorsunuz
Hacker'lar webcam ya da cep telefonunuz ile sizi inceliyor!

İNTERNETİN GİZLİ GÜÇLERİ FACEBOOK SADECE KUKLA MI?

Test: En iyi tablet hangisi ?
Üç devin en yeni 7" ve 10" tabletlerini karşılaştırdık!

ATÖLYE: NASIL YAPILIR?

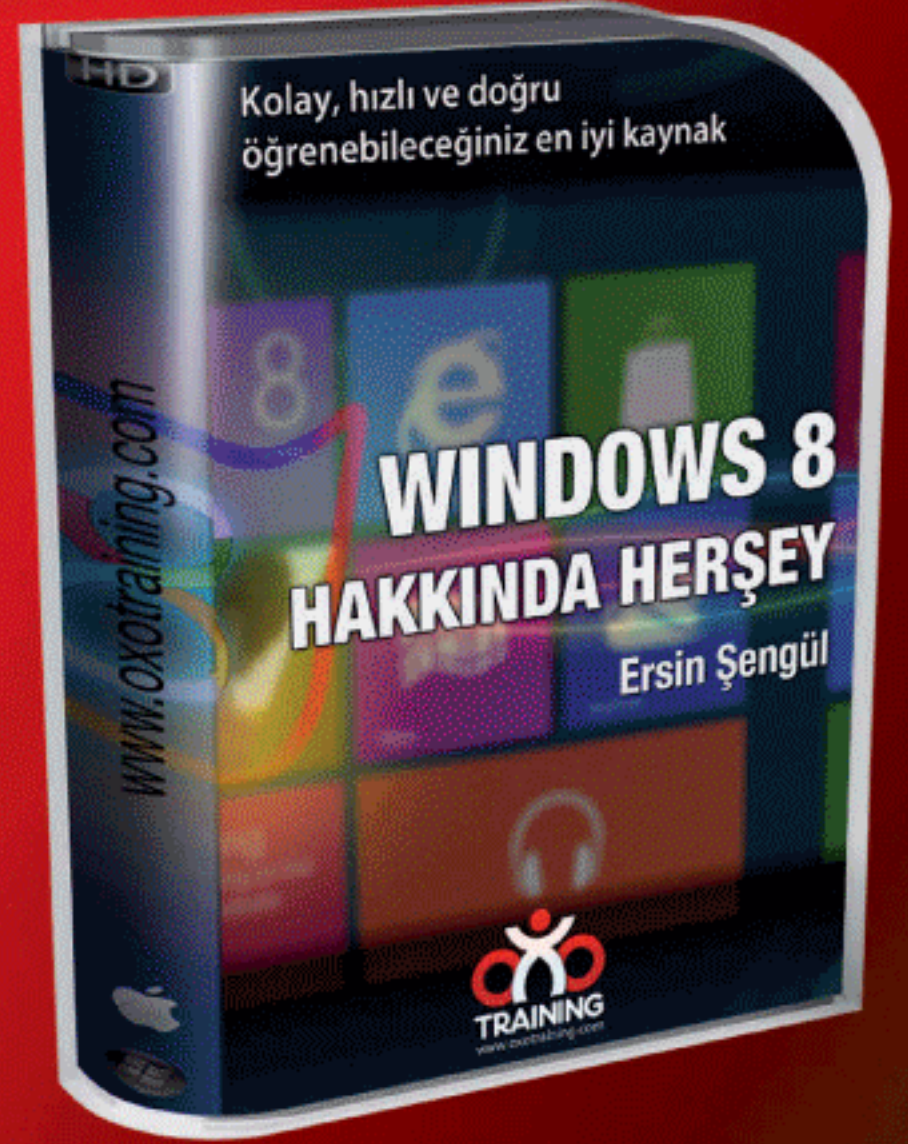
- GOOGLE NEXUS 7'Yİ KENDİNİZ ROOT'LAYIN
- WINDOWS 8'İ USB BELLEKTEN ÇALIŞTIRIN
- TWITTER TAKİPÇİLERİNİ İNCELEYİN VE YÖNETİN

FARKLI KATEGORİLERDE ONLARCA İPUCU

Mini multimedya PC
Kredi kartı kadar, iPhone'dan güçlü ve sadece 50€

Test: 40-50" üstü TV'ler
Oturma odanız için en ideal televizyonu seçiyoruz

Sömestr
tatiline özel
oyun paketi
15 tam sürüm
oyun



5
TAM
SÜRÜM
yazılım

CHIP Şubat sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com





Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist

Sayfa 30

Conviction ile kendini bir anda aksiyon dolu bir maceranın içinde bulan Sam Fisher, yeniden özüne dönüp işini gizliden gizliye halletmeye devam edecek mi?

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

18 Rocko@Psikiyatr

- 20 Haber

DOSYA KONUSU

- 30 Tom Clancy's
Splinter Cell: Blacklist

- 50 2012'nin En İyi
Ücretsiz Online Oyunları
- 60 Müziğin Sesini Aç!

İLK BAKIŞ

- 38 The Walking Dead:
Survival Instinct
- 40 Gears of War: Judgment
- 42 Dead Island: Riptide
- 44 Elite: Dangerous
- 46 Tomb Raider
- 47 SolForge
- 48 CastleStorm
- 49 Europa Universalis IV

58 Big Boss

İNCELEME

- 70 Anarchy Reigns
- 72 Ni no Kuni:
Wrath of the White Witch
- 74 DmC (Devil May Cry)
- 81 Chaos on Deponia
- 82 Painkiller:
Hell & Damnation
- 83 Strike Suit Zero
- 84 The Book of Unwritten
Tales: The Critter
Chronicles



DmC Sayfa 74

Dante'nin geçirdiği / geçireceği değişim üzerine çok yazıldı, çizildi ama olup biteni ortaya çıkarmak Tuna'ya düştü. İşte karşınızda yeni Dante ve yeni Tuna?!

- 85 Agricultural Simulator 2013
- 86 Miasmata
- 87 Black Knight Sword
- 88 Forza Horizon - Rally
- 89 AirBuccaneers
- 90 Kinect Party
- 91 Primordia
- 92 The Cave
- 93 Corrypt
- 93 Farsh
- 93 Telepaint
- 93 What's in the Box?

94 Role Playing Günlükleri

- 97 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 194



LEVEL DVD 193

KURULUM DOSYALARI

- Araf Online
- Rise of Immortals: Battle For Graxia

DEMOLAR

- Galactic Express
- Iron Sky: Invasion
- Telepath Tactics

FULL OYUNLAR

- Corrypt
- Farsh
- Puzzles
- Telepaint
- What's in the Box?

VİDEOLAR

- Aliens: Colonial Marines
- Army of Two: The Devil's Cartel
- BioShock Infinite
- Borderlands 2
- Crysis 3
- Cyberpunk 2077
- Dead Island: Riptide
- Dead Space 3
- Deadly Premonition
- DmC (Devil May Cry)
- Final Fantasy XIV: A Realm Reborn
- God of War: Ascension
- Lightning Returns: Final Fantasy XIII
- Metal Gear Rising: Revengeance
- Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3
- Ni no Kuni: Wrath of the White Witch
- Remember Me
- Rise of the Triad
- SimCity
- The Showdown Effect
- Tomb Raider
- Xi3 Piston

EKSTRALAR

- Aliens: Colonial Marines (WP Paketi)
- Army of Two: The Devil's Cartel (WP Paketi)
- Remember Me (WP Paketi)
- Splinter Cell: Blacklist (WP Paketi)

POSTA

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

Ni No Kuni'yse atın: inbox@level.com.tr

BURAYA NE YAZIYORDUK?

Merhaba Tuna Abi ve tüm LEVEL çalışanları. Ben 175. sayınızdan beri LEVEL'i takip ediyorum ve o zamandan beri de hep buradaki yazıları okuyarak verdiğiniz cevaplara göre oyun aldım ama bir kere de kendim sorayım dedim ve yazmaya başladım. Ayrıca şu her tarafta kar olan günlerde evde e-posta yazmak o kadar keyifli ki... Neyse, dayak yemeden sorularıma geçiyorum.

Neden dayak yiyeceğini düşündün sevgili Yiğit. Biz o kadar kötü insanlar mıyız? Ve evet, her yerde kar var erimeyen. Bak ne oldu geçen gün. Arabayı park ettim, sonra kar yağdı, sonra arabaya bindim, yerler kar çamur, benim cama sıçradı mı o çamurlar? Sıçradı. Su fışkırtmak suretiyle camı temizlemek istedim ve ne gördüm? Antifrizli su koymadığım için su donmuş hep, su falan gelmiyor. Şu satırları yazdığım beşinci gününde o buz hala çözülmedi Yiğit! Sen de orada e-posta yaz! (Sana niye saldırdığımı ben de bilmiyorum.)

1. Tuna Abi, ben içinde bolca aksiyon olan bir oyun almak istiyorum. Aynı zamanda Assassin's Creed serisindeki gibi bir suikastçıyı yönlendiriyor olayım. Şimdi, "O zaman niye Assassin's Creed oyunu almıyorsun?" diyorsan, ben zaten Revelations'ı aldım ama ben daha farklı bir dövüş sistemi denemek istediğimden farklı bir oyun arıyorum. Neyse, kısacası böyle bir oyun tavsiye eder misin?

Edemem çünkü öyle bir oyun yok başka. Yakında Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist çıkacak, onu not et, kesin çok seversin ama o gelene kadar belki Dishonored seni oylar. (Hitman: Absolution ile orijinal suikastçıya dönebilirsin. - Şefik)

2. Bu sorum biraz garip olacak. Bana içinde vampir ırkı da olan bir oyun önerir misin? Bedava veya paralı, fark etmez.

Bir sonraki soruda da soracağın üzere cevabım The Elder Scrolls V: Skyrim. O olmazsa şu dandik Twilight'ın oyunu çıkmadı mı? O olur. (Çıkmamış galiba, o kadar ilgilenmiyorum!) (2004'ten Vampire: The Masquerade - Bloodlines vardı. - Şefik)

3. Ben The Elder Scrolls V: Skyrim almak istiyorum ama sence çıkışından bu kadar süre geçtikten ve herkes o kadar geliştikten sonra hala almalı mıyım? **"Herkes o kadar geliştikten sonra" derken ne kast ettiğini tam olarak anlamış değilsem de şunu söylemek istediğini düşünüyorum: Herkes 500. seviye oldu, ben birinci seviye, orada donumla, ne yapacağım? Fakat bilmelisin ki Skyrim, online olarak oynanan bir oyun olmadığı için diğerlerinin ne yaptığı senin umurunda olmamalı. Devri de geçmedi. Al, güle güle oyna, oynadıkça bizi hatırla.**

4. Deminden beri hiç FPS oyunlarından bahsetmedim ama aslında benim için RPG, FPS falan hiç fark etmiyor,

oyun olsun yeter. Bana tavsiye edebileceğin bir FPS oyunu var mı? Biriktirdiğim paralarla tavsiye edeceğin oyunları sırayla almayı düşünüyorum.

RPG, FPS fark etmiyor demek pek olmadı, bunu oyuncuların bol olduğu yerlerde söylememeye dikkat et ama sana iyi bir FPS önerim elbette var: Far Cry 3! Yeni favorim. (Bende azıcık kasıyor ama ya! - Şefik) Tuna Abi cevaplarsan çok sevinirim. Bol karlı ve tatilli günler. (Tabii ki o tatil kısmı bana oluyor ama olsun.) **Bak o dileklerin hiç olmadı giderayak. Kar sevmiyorum artık, canıma tak ettil! Tatil olduğu falan da yok bize. Ne anladım o zaman?! Gerginim çok! Kendine iyi bak Yiğit, bizi unutma...**

Yiğit Aras TARIM

ÇOK SORU VAR, ÇOK...

Merhaba Tuna Abi ve parantezlerin değişmezi Şefik Abi. Bir önceki sayınızda 12 yaşındaki bir okurun sorularını yanıtlayıp yayımladığınızı gördüm, "Ben de 12 yaşındayım, ben de "spin-off" nedir, biliyorum." dedim ve yazmaya karar verdim.

Peki, spin-off ne demek, onu neden söylemedin? Nasıl inanalım biz sana? Sorularına yanıt veremeyiz maalesef Efehan. Word'ün Efehan'ı yanlış bir kelime olarak görüp altını çizdiğini biliyor muydun peki? Maalesef ismin Türkçe değil Efehan, bunu bizden



duymuş olman pek iyi olmadı. (Güzel isim ama.)

1. Şu anda GT 9800 ekran kartım var ve artık değiştirmem gerektiğini düşündüğüm için Radeon HD 7850 1 GB almaya karar verdim ama bana 2 GB alırsam daha fazla verim alacağımı söylediler. Benim param ne yazık ki 1 GB'a yettiğinden, 1 GB almak zorundayım. Ne gibi bir fark olur, büyük bir değişim olur mu? Önerebileceğin başka ekran kartı var mı Tuna Abi?

Radeon serisinden de bir uzak kaldım ki sorma...

Recep'ten öğrendiğim kadarıyla, o fena bir kart değil. NVIDIA'dan bir şey almak istersen de belki GTX 650 veya 660 olabilir. Bende 670 var ama o pahalıydı.

2. Hitman: Absolution'da Ajan 47'nin duygusal olması sizce yanlış mı? Bence yanlış çünkü bizim 47 soğukkanlı, profesyonel bir seri katildi ve bu da hayranların hoşuna gidiyordu. Böyle bir değişim sizce de riskli değil mi?

Soğukkanlı da olsan, profesyonel de olsan, insan değil misin işte; bir gün kalbin mantığının önüne geçiyor Efehan... Duygusalım fark ettiysen. Neden böyleyim peki? Çünkü her yerde kar var, kalbim senin bu gece... Ah Nilüfer, sen de olmasan... Ne diyorum yahu?! (Aşk adamı Tuna... - Şefik)

3. PS3 almayı düşünüyorum. Sizce PS4'ü bekleyip almalı mıyım, yoksa direkt PS3 + God of War serisi + Uncharted üçlüsünü mü almalıyım?

PS4'ü bekleyip PS3'ü mü alacaksın? Hazır fiyatı düşmüşken... Anlamadım. Bence direkt PS3 al o dediğin oyunlarla birlikte. Hem The Last of Us'ı oynamadan nasıl duracaksın, hiç düşündün mü bunu? Oyun çıktığında herkesin ağzının suyunu akıtacak kadar çok beğenmeyi planlıyorum!

iPad'i bir oyun aleti olarak mı alacaktı ailen? O zaman olmaz gerçekten. Xbox 360 candır.

4. Sizce şu an için en çok beklenen iki oyun olan The Last of Us'tan ve Grand Theft Auto V'ten hangisi beklentileri en iyi şekilde karşılar?

Bence ikisi de karşılar çünkü ikisini de şahane bir ekip yapıyor. Ekibin tamamını tanıyordum gibi bir izlenim verdim mi peki? Oysaki öyle bir şey yok. Kastettiğim şu: İki oyunu hazırlayan firma da işinin ehli olduğu için ortaya iyi yapımlar çıkacak, ikisini de alıp oynamadan duramayacağız. (Sleeping Dogs'u henüz bitirmiş biri olarak GTA tarzı oyunlara bir süre ara verebilirim sanırım. Bu durumda şahsi önceliğim The Last of Us olacak. Belki fikrimi merak eden vardırı diye açtım bu kez parantezi... - Şefik)

Şubat'ın 26'sı benim doğum günüm, bu sorularımı cevaplar ve yayımlarsanız en güzel hediyeyi alırım, çok mutlu olurum. (Dergiyi 26'sında alacağım, doğum günümde yayınlanmış mı diye bakacağım.)

Bence 26'sında almayacaksın, ayın 1'i geldiğinde direkt bayiye uçacaksın ve mektubunun yayımlandığını görünce bir sevinç, bir mutluluk. Bir bakmışsın hepsi bir rüya! Sonra kalkıp bayiye uçacaksın, dergiyi alacaksın ve bu böyle sürüp gidecek. (LEVELCEPT-ON!) Doğum günün kutlu olsun.

Efehan ÜNSAL

ESKİ BİR OKUR

Merhaba Tuna Abi ve parantezlerin efendisi Şefik Abi. Derginizi Şubat 2005 sayısından beri büyük bir ilgiyle takip ediyorum, hatta The Punisher'in demosunu vermişsiniz, ne günlerdi ama... Çok uzatmadan sorularımı geçiyorum.

The Punisher'in demosunu verdiğimiz bir sayı olduğunu ben bile hatırlamazken, sen hatırlıyorsun. Sanırım dergiyi sana bırakacağız Bilge, kendini hazırla!

1. Sence Dishonored oynamaya değer bir oyun mu? Neden?

Geçtiğimiz sayılarda üstüne basa basa, altını çize çize söylediğim üzere, Dishonored almaya ve oynamaya ve ardından belki bir kez daha oynamaya değecek kadar kaliteli, eğlenceli ve insanı bu diyalardan alıp başka diyarlara götürecektir kadar, belki de bundan daha da fazlasını hissettirecek... Of, bitmiyor cümle! Al oyunu al, durma!

2. PC'mi LED TV'ye bağladım ancak ses çıkması için illaki kulaklık mı gerekiyor, yoksa bunun başka bir yolu var mı? Şöyle bir şey yapabilirsin: Mesela o oyunu oynarken kendin ağzınla bir ritim, bir beatbox belki? Olmadı... Islık çalsan misal? Kurtarmaz tamam. O zaman o PC'yi televizyona belki de HDMI ile bağlayıp PC'den de ses aygıtını televizyon olarak gösterebilirsin? Bence olur.

3. Eskiden DVD'lerin kap içinde ve daha süslü gelirdi ve aynı zamanda dergi poşet içindeydi (Bkz. 2005 yılında bile CD'nin üzerinde resim var.) Şimdiki hali kötü değil lakin DVD'lerinizi yine kap içine koymayı düşünür müsünüz?

Bu konuda ben dergiden biri değilmiş gibi cevap vereceğim. Şimdi ne oluyor biliyor musun Bilge; o DVD kutuları, o dağıtım yapan kamyonlarda eziliyor, büzülüyor, kutunun içindeki DVD'ler de yerinden çıkıyor, çiziliyor... Sonra sen mağazadan alıyorsun dergiyi, bir bakıyorsun kırık dökük bir kap, çizik bir DVD. Emin ol bu şekil daha güzel!

4. Bir gün Trump Towers'a gelmeyi planlıyorum. (Tabii ki ev baklavası ve de bol bol oyunla!) Acaba oraya gelsem beni garipser misiniz, yoksa hiçbir şey yokmuş gibi

oyuna mı gömülürsünüz?

Ev baklavası şahane! Oyun getirmene de gerek yok, bizde bir ton var. Yalnız seni

garipsememize fırsat kalmadan derginin kapısında sonsuza dek dikilip kalabilirsin zira içeri ben bile Fırat'ın desteği olmadan giremiyorum. Ne acayip yer, değil mi?

5. Mayıs ayının sonunda ailem iPad alacağını söyledi lakin ben pek hoşnut değilim çünkü dev gibi ekranda Xbox 360 oynamak varken, küçücük ekranla boğuşmak istemem açıkçası. Eğer Xbox 360 aldığımı farz edersek, şimdiden bir oyun listesi yapmaya başlasam, içinde hangi oyunlar olur?

iPad'i bir oyun aleti olarak mı alacaktı ailen? O zaman olmaz gerçekten. Xbox 360 candır. Sen de bu güzel alete öncelikle şöyle Gears of War'ları bir diz, ardından bir Halo 4 çak, Forza ile de yarış zevkini doruğa taşı.

6. Ben simülasyon oyunlarına bayılırım. (Özellikle Euro Truck Simulator 2'nin ve City Car Driving'in takipçisiyim.) Bana bir - iki tane simülasyon oyunu önerebilir misin?

"Hadi bakalım Tuna, şimdi ne yapacaksın?" diye düşündü kara kara Tuna Şentuna. (Kafiyeye dikkat.) "Şimdiye kadar hiçbir simülasyon oyunuyla ilgilenmedin, al işte, sonunda bu büyük eksikliğini yüzüne vuracak bir okur çıktı karşına!" diye kızdı kendine.

Tam kendini uçurumdan aşağı bırakmak üzereydi ki bir isim geldi aklına: Ayça Zaman! Bu soruyu ancak o yanıtlayabilirdi! Diyeceğim o ki Bilge, Ayça'ya bir e-posta çak, o seni aydınlatsın. (Şimdi buraya yazmak için öbür ayı bekler.) (Rig 'n' Roll vardı, o da iyiydi bak kamyonlusundan. - Şefik)

Eğer yayımlarsanız gerçekten çok mutlu olurum. Kendinize iyi bakın, merdivenleri teker teker inin.

2013 yılının barış, huzur ve mutluluk içinde geçmesi dileğiyle, sağlıklı kalın.

Ho ho ho... Giderayak Ayça'ya da dokundurmuşsun bir güzel. Lafı yani. Laf dokundurmak!

Kapat postayı, kapat!

Bilge KAĞAN

KAVGA ÇIKTI, ATALIM DEDİK

Hi everybody! (Tuna ve Şefik Abi.) Nasılsınız, orada havalar nasıl? Burada havalar bir sıcak, bir soğuk; ne olacak sonumuz? Neyse sorulara geçelim.

Oralar nereler ya? Sıcak kısmına denk gelmek istiyorum derhal. Yani bu soğuk havayı seven bir kitle var ki o kitle kimdir, neden böyle davranmaktadır, lütfen gelsin ve bana açıklasın!

1. Ben yedi yaşında Knight Online World oynuyordum ve oyun çok hoşuma gidiyordu. O zamanlar için bence bir numara oyundu. (Beni genelde dolandırıyorlardı ama olsun.) Tavsiye edebileceğin, bu tarz ama grafikleri iyi olan bir online oyun var mı?

Yeni tavsiye isteğinde "Beni dolandırmayacakları bir oyun." diye bir özellik sunmaman dikkat çekici. Grafikleri iyi olsun da dolandırılırsa da tırs gider yani... O zaman sana ne öneririm, ne öneririm, Rift öneririm mi? Bedava değil yalnız. Bedava olarak da The Lord of the Rings Online'ı denesen misal?

2. "Single"daki görevleri arkadaşlarla yapabileceğimiz, böyle enteresan, tavsiye ettiğin bir oyun var mı? Online oyun sorduğumu farz ederek, enteresandan da fantastik dediğini düşünerek sana Guild Wars 2 öneriyorum.

3. Grand Theft Auto V'in PC'ye çıkmaması bence kötü oldu. Sen bunu nasıl değerlendiriyorsun? Sence çıkarırlar mı? (Bildiğim kadarıyla yoğun istek var.)

Grand Theft Auto V elbette ki PC'ye çıkacak, bu konuda hiç şüphelen olmasın. (Net ötesiyim gördüğün üzere.) (En az altı ay gecikme öngörüyorum ama bence de kesin çıkacak. - Şefik)

4. Fark ettim ki (Bu biraz uzun sürmüş olabilir.) Şefik Abi parantez kullanarak cevaplıyor. Niye böyle? Bir sebebi var mı, hep merak etmişimdir?

Çünkü normal şartlar altında Şefik'in şurada hiç olması bile gerekmiyor ama Şefik bu, eksik kalır mı, basıyor parantez tuşuna, giriyor aralara! (Parantezlerin içi sizin o pis dünyanızdan çok daha güvenli ve benim dışarı çıkmaya hiç niyetim yok, bu nedenle içerden içerden sesleniyorum size... - Şefik)

5. Tuna Abi, bu BioShock'ta şehirler gökyüzünde ya, adamlar niye böyle bir şeyle uğraşmış ki? Bu oyunu alacak biri, "Aaa, bu oyun gökyüzündeymiş, kesin almam lazım!" mı diyor? Yani bence saçma olmuş gibi biraz. Hmmm, şey aslında, fena fikir değilmiş gibi. Sence?

Son anda kendinle çelişmen hoşuma gitti. Bak sen de aydınlandın işte... Havada yüzen şehir iyidir, ferah, temiz, püfür püfür... Bir daha yere inmek istemezsin alimallah.

6. Şefik Abi bu sorum sana. Counter-Strike: Global Offensive'i denediniz mi? Denediyseniz nasıl sonuç aldınız? Bir aralar fenomen bir oyundu.

Şefik'e gelince "siz", bana gelince "sen"! Adaletsiz hayat! (İnceledik de ben çok oynamadım, zaman olmadı ama pek güzelmiş diyor çevremdekiler. - Şefik)

Benden bu kadar... Aklıma soru gelmedi daha başka. Yayımlarsanız süper olur, yayımlamasanız da önemli değil. Good bye! (İngilizcem 63; hocaya göstereceğim bunu, belki notumu yükseltir.)

Good bye'dan notunu yükseltirsen gerçekten başka türlü bir başarıya da imza atmış olacaksın Ramazanov. (Güvenç'le birleştirdim.) Görüşürüz, yine yaz! Ramazan GÜVENÇ

YENİ YILINIZ KUTLU OLSUN!

Merhaba Tuna Abi ve Şefik Abi. Ben Barış. Derginizi Far Cry 3 kapaklı 182. sayısından beri takip ediyorum. Başka oyun dergileri de görmüştüm, onları da alacaktım ama

ilk sizinkini aldım ve o kadar çok sevdim ki diğer dergileri unuttum resmen. Her neyse sorularına geçiyorum.
Bizi takip etmeye geç başlamışsın ama Barış? Keşke daha önce başlasaydın. Her ay neler neler yaptık buralarda. (Neler?)

1. Tuna Abi, LittleBigPlanet 3 çıkar mı? Çıkarsa da tutar mı? **Çıkacağından adım gibi eminim ama bence o oyunu PS4'te göreceğiz. Ve elbette ki tutacak. Aynı oyunu yapsalar da tutar, o kadar diyeyim.**

2. Ben PS3'üme Move aldım ama kamerasız olanı aldım. Oyunlara bakayım dedim, bir de ne göreyim, "PlayStation Eye Camera needed" yazıyor. İçinde sadece kamera olan paketi hiçbir yerde bulamadım. Başlangıç paketi de hiçbir yerde yoktu... Bana PlayStation Eye Camera'yı gerektirmeyen ama Move ile de oynanabilen bir oyun söyler misin? Ya da başlangıç paketi gelene kadar para mı biriktirsem? (İki tane Move'um olur, arkadaş sıkıntısı çekmem.)

Kamerasız Move, televizyon bağlantı kablosu olmayan konsoldan pek farklı değil. Move, kamerasız çalışmıyor. Düşünürsen o elindeki aleti ne göreceksin de oyuna ekleyecek, değil mi? Kamera aleti algılıyor ve oyuna tanıtıyor, olaylar oradan yürüyor. Sen ekstra bir Move aleti almışsın yanlışlıkla. Starter Pack de sağda solda var, ben daha yeni gördüm. Biraz daha araştır.

3. Talking Tom mu, Angry Birds mü? Ben ikisini de seviyorum ama senden de bir görüşünü alayım dedim.

Ben ikisini de sevmiyorum, buna ne diyeceksin? Angry Birds hele, o kadar sıkılıyor ki oynarken... Geçmişte benzerlerini oynadım diye mi oldu, ne oldu anlamadım... (Angry Birds tabii ki! - Şefik)

Bir oyun söyledim sana geçmişten, Dishonored dediler adına günler geçmeden. Borderlands 2 dedi bir divane, Far Cry 3 diye haykırdı şehzade.

4. Şu sabit diske oyun kuruluyor mu? Arkadaşlarım bana Xbox 360'ta oyunların sabit diske kurulup oynanabildiğini söylüyor. Bu doğru mu? Doğruysa PS3'e de yapılabiliyor mu? Oyunları bir - iki günlüğüne arkadaşlarla takas ediyoruz da o yüzden o oyunları özlüyorum.

O iş PS3'te olmuyor ama Xbox 360'ta oluyor. Lakin Xbox 360'a oyunu kursan bile oyunun diskine ihtiyacın oluyor. Yoksa millet kiralayıp kiralayıp kurardı oyunları. (Bizde kiralama yok ama olan ülkelerde problem olurdu.)

5. SON MESAJDAN ÖNCEKİ MESAJ: Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3 (NSUNS3) çıktığında tutar mı? Büyük bir Naruto fanıyım!

Naruto'nun maalesef modasının geçtiğini Japonya'ya gittiğimde net bir şekilde gördüm. Oyun fena olmayacak belki ama öyle pek tutacağını da düşünmüyorum.

6. SON MESAJDAN ÖNCEKİ MESAJDAN SONRAKİ MESAJ: PS3 mü, Xbox 360 mı değil, DualShock 3 mü, Xbox 360 kumandası mı da değil, hatta Move ve PS Eye Camera mı, Kinect mi de değil. Sorum yine konsol karşılaştırma sorusu. Nintendo 3DS mi, Nintendo Wii mi, Nintendo Wii U mu? **Bu soru ilk defa geldiği için hiç sulandırmadan cevap vereceğim. Nintendo Game Boy! Rakibi hala yok bence... (Wii U iyidir.)**

Sorularım bu kadardı. Yayınımlarsanız, 4 Ocak'ta babamın bana Move aldığı kadar sevinirim. Böyle güzel sayılar hazırlamanız dileğiyle. Yeni yılınız kutlu olsun!

Senin de geçmiş yeni yılın kutlu olsun. 1 Ocak dışında yeni yıl kutlanmazsa o yıl direkt eskiyor, biliyorsun. Haydi, arrivederci sevgili Padar.

Barış PADAR

SÖZLÜĞE BAKMADAN...

Merhaba Tuna ve Şefik Abi. LEVEL'i beş - altı yıldır takip ediyorum. Uzatmayım da şu soruları bir sorayım.

1. Tavsiye edeceğin iyi yarış oyunu var mı PC için? (Need

For Speed ve TrackMania serileri hariç hepsi var bende.)

O zaman Need For Speed serisini önereyim direkt? Zaten artık yarış oyunları pek öyle eskisi gibi çıkmıyor. Al Need For Speed: Most Wanted'ı, bas gaza, ağlat asfaltları.

2. Şimdiki ikinci sorum League of Legends'dan. Sence en iyi adam kim? (Hecarim kullanıyorum genelde ama daha iyisi de vardır kesin.)

En iyi adam daha hiç seçilmemiş olandır Işık. Peki, fark ettin mi ki her mektupta mutlaka mektubu yollayanın ismiyle ona bir kez hitap etmişim? Ben de şimdi ettim açıkçası. (Ashe olabilir mi? Ama başlangıç seviyesinde...)

3. Türkiye sunucusunda oynuyorum. Adam gibi oynayan kişi sayısı çok az, hatta nerdeyse yok. Sence West sunucusuna geçeyim mi? O kadar RP'ye değer mi?

Eğer o kadar dert ettiysen, neden olmasın...

4. Ben FPS sevmiyorum. Buna da iki yıl önce Counter-Strike oynarken karar vermiştim. Bazı tanıdıklarım var öyle olup da sonradan FPS seven. Bir oyun söylersen iyi olur güzelinden; bir oynayacağım, belki severim diğerleri gibi sonradan...

Bir oyun söyledim sana geçmişten, Dishonored dediler adına günler geçmeden. Borderlands 2 dedi bir divane, Far Cry 3 diye haykırdı şehzade. (Sen şiir gibi konuşunca...) (Eğer seversen de Battlefield 3'e geçersin multiplayer FPS için. - Şefik)

5. Bilgisayarlarım mükemmelinde ötesinde olduğundan (Çok para harcadım; o parayla 80 tane netbook alırsın.) iki buçuk yıldır PS3 oynamıyorum. Sence satayım mı? Yoksa

Grand Theft Auto V çıkınca (Bilgisayara geç çıkıyor ya.) oynayıp PC'ye çıkınca mı satayım? Ya da kenarda dursun mu? **İşte öznenin belirgin**

olmamasıyla gelen yanlış anlaşılma: PC'n o kadar iyiye neden satıyorsun? PS3 oynayamadığın için mi? Grand Theft Auto V çıkınca PC'ni rencide etmek için mi satacaksın? Ya da daha kötüsü, oyunu PS3'e alıp PC'nin önünde, PC'n ağlarken oyunun keyfini mi çıkartacaksın? Oysaki "Sence PS3'ümü satayım mı?" diye sorsaydın, bunların hiçbirisi olmayacaktı... Grand Theft Auto V nasıl olsa PC'ye çıkacak, o yüzden istersen sat gitsin. (Ne kadar kalpsizim.)

Sorularım bu kadar. Keşke DVD'ler eskisi gibi dolu olsa. Dergide yayımlayın diye yarım saat yazamayacağım ama yayımlarsanız da fena olmaz.

Tam giderken DVD'lerimize de "lafı dokundurmuşsun". (Bu defa doğru söyledim!) DVD'leri eksik bulmanın nedeni demolarsa artık demo olayı mazide kalmak üzere maalesef, olay ondan kaynaklı. Haydi, kendine iyi bak, görüşürüz. Işığın bol olsun! (Işık.)

Işık İŞİTEN

TÜRKÇE XBOX LIVE

Merhabalar Tuna Abi ve tüm LEVEL ailesi. Derginizi takip etmeye çalışıyorum, gördükçe alıyorum, okuyorum. Sorularına geçeyim, umarım cevap yazarsınız.

Yazmayız! (Ayıp ediyorum.) Biliyor musun Oğuz, yeni bir klavye aldım ve yazarken çok zorlanıyorum. Klavye öncekine göre biraz daha geniş olduğu için elim hep yanlış yere kayıyor. Ofiste de başka türlü bir klavye var zaten. Ne yapacağım ben, söyler misin? (Selam verip borçlu çıktın, haydi bakalım ne yapacaksın...)

1. Yeni bir dizüstü bilgisayarım var: Samsung 350V5C. Hoş bir şey gibi gözüküyor ancak baştan söyleyeyim, ben bu teknoloji işinden hiç anlamıyorum; ne donanımdan, ne yazılımdan... Neyse, benim merak ettiğim şey şu ki bu bilgisayarda neler yapabilirim? Ben bilgisayarlarımı sadece günlük kullanım, ödevler ve internette sörf için kullanıyorum, oyunları Xbox 360'ta oynuyorum. Acaba bu

bilgisayarla da oyun işine hiç bulaşmayıp kendi yoluma mı baksam, yoksa oyun da oynayabilir miyim? Battlefield 3, Grand Theft Auto falan gibi oyunları düşük ayarlarda da olsa çalıştırır mı, yoksa sadece eski oyunları mı oynayabilirim?

Bakayım o bilgisayar neymiş; hemen yanı başımda bir tane olacaktı... (Zenginim demiştin.) Vay! O bilgisayar iyiymiş yahu. Oyun da oynarsın, 10 tane program da açarsın.

2. Bu aralar derstir, şudur budur, pek oyun oynayamıyorum ancak ikinci dönemin sonunda (Bizde dört dönem var, anla işte, 15 günlük tatil.) bol bol oyun oynayacağım. Neler alayım yeni çıkmış ve çıkacak oyunlardan? Bende Battlefield 3 Premium var ve daha Aftermath'e başlayamadım bile. Bunun yanına bir şeyler daha almak isterim. Özellikle eğer dizüstü bilgisayarım da oyun oynayabileceksem, neleri Xbox 360'ta, neleri bilgisayarda oynayayım?

Sana şöyle bir dağılım yapayım ben: Dishonored'ı, Far Cry 3'ü ve Borderlands 2'yi PC'de oyna. Xbox 360'ta da DmC (Devil May Cry) oynayabilirsin. Ne bileyim, Gears of War oynamadıysan oynarsın, Mass Effect'e bir bakarsın. Olur mu?

3. Ben hiç online oyun oynamıyorum, böyle Call of Duty: Modern Warfare 3, Battlefield 3 falan dışında... MMO gibi şeyler hiç ilgimi çekmiyordu ancak insan bir yerden başlamalı mı? Neler önerirsin? Bilgisayarımı da aklımda bulundurarak söylersen sevinirim.

MMO'ya başlamalıym düşünceyle o türe girmeni tavsiye etmem. Gerçekten ilgini çekiyor mu, bunu düşünmelisin. Bence The Lord of the Rings Online bu iş için iyi bir seçim olabilir. League of Legends'a da bir bak. (APB: Reloaded diyeyim ben de bari. - Şefik)

4. Bence Call of Duty: Modern Warfare 3 yetenek (Doğuştan gelenden bahsetmiyorum.), Battlefield 3 ise taktik ve akıl oyunu. Sen nasıl düşünüyorsun? Call of Duty: Modern Warfare 3'te iyi bir K/D oranı için refleks, atlama, zıplama gerekirken, Battlefield 3'teki Metro'da, Defender iken alıyorum elime M249'u, iyi yerlerde "static bipod defense" yaparak 35 - 45 kill yapıyorum rahatça. Bu yüzden taktiklerin önemli olduğu düşünüyorum ve daha gerçekçi olduğunu. (Gerçek savaşlarda da basit bir LMG, iyi yerleştirildiğinde çatışmanın seyrini değiştirebiliyor.)

Battlefield 3 konusunda çok yetkin değilim ama Call of Duty: Modern Warfare 3'te gerçekten hızın ve reflekslerin çok etkili olduğunu düşünüyorum. Yalnız tüm FPS'lerde haritayı tanımanın büyük artışı var, bu da yadsınamayacak bir gerçek. (Battlefield 3'te harita ve dış etkenler de çok önemli, Call of Duty serisi ise daha çok refleksle dayalı ki bu yüzden yıllarca oynadığım Call of Duty'yi bırakıp Battlefield'a geçiş yaptım. Refleksle dayalı bir multiplayer FPS için Counter-Strike da oynanır yani, ne. - Şefik)

5. Xbox LIVE'a Türkçe desteği geldi, artık Türkiye'de resmi olarak var ya, bence çok da iyi olmadı hani, pek bir şey değiştirmede. Sen nasıl düşünüyorsun? Ne gibi artıları var benim bulamadığım?

Anladığım kadarıyla sen şimdiye kadar olayı İngilizce ile halletmişsin. Lakin herkes İngilizce bilmiyor ve bu sayede Xbox 360 çok daha fazla kişiye hitap edebilecek. Ayrıca şöyle ünlü elektronik mağazalarına bir uğra bakalım; eskiden izine bile rastlayamayacağın Microsoft Puanı kartları ve Gold üyelikleri artık raflarda boy boy sıralanıyor. (Ama bazı ürünlerde öyle kar payları ve yüksek fiyatlar var ki hiç tavsiye etmiyorum "tüm" alışverişi Türkiye'den yapmanızı. Yahu, yurtdışında 100 Dolar'a satılan Kinect'in üstünde 579 TL yazıyor! Bu ne arkadaş! - Şefik)

Sorularım bunlar, umarım cevaplar ve yayınımlarsın. Kendinize iyi bakmanız ve sağlıklı kalmanız dileğiyle. Saygılarımla...
Oğuz ÖĞRENCİ

PCnet bu ay dopdolu



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

HEDİYE KİTAP!

iPAD REHBERİ

iPad kullanıcıları için püf noktalarıyla dolu 98 sayfa

DVD'DE BU AY

DREAMWEAVER'A VE PHP'YE GİRİŞ EĞİTİMLERİ

- 3 aylık ESET Smart Security 6
- File Encryptor 6
- Fedora 18



Uzman taktikleri

- ✓ Televiyonda video izleyin
- ✓ Arkadaşlarınızın yerlerini görün
- ✓ iPad'den yazıcınıza çıktı gönderin

Temel bilgiler

Parmak hareketleri, iCloud, mesajlaşma, FaceTime... Hepsini öğrenin!



E-POSTADAN TAKVİME, FOTOĞRAF DÜZENLEMEDEN VIDEO İZLEMeye KADAR TÜM ÖZELLİKLER; UYGULAMALAR, OYUNLAR...

Takvim Şubat

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
28	29	 <p>Omerta: City of Gangsters</p>		1 <ul style="list-style-type: none"> Ni No Kuni: Wrath of the White Witch (PS3) Hitman HD Trilogy (PS3 360) Omerta: City of Gangsters (PC 360) 		 <p>Dead Space 3</p>
4	5	6	7 <ul style="list-style-type: none"> Fist of the North Star: Ken's Rage 2 (WiiU) 	8 <ul style="list-style-type: none"> Dead Space 3 (PC PS3 360) Epic Mickey 2: The Power of Two (PC) Fist of the North Star: Ken's Rage 2 (PS3 360) Scribblenauts Unlimited (WiiU 3DS) Wreck-It Ralph (Wii DS 3DS) 		
11	12 <ul style="list-style-type: none"> Aliens: Colonial Marines (PC PS3 360 WiiU) 	13	14	15 <ul style="list-style-type: none"> Girls' Fashion Shoot (3DS) Super Black Bass 3D (3DS) 	16	17
 <p>Aliens: Colonial Marines</p>	20	21 <ul style="list-style-type: none"> Metal Gear Rising: Revengeance (PC PS3 360) 	22 <ul style="list-style-type: none"> Crysis 3 (PC PS3 360) Dynasty Warriors 7: Empires (PS3) Persona 4: Golden (PSV) 	 <p>Crysis 3</p>		
25	26	27	28			

2 ONE DIRECTION ÖZEL POSTERİ 20 POSTER

blue Jean



BLUE JEAN
HER AY 3 DERGİ



/bluejeanmagazine



/bluejeandergi



Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com



SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri

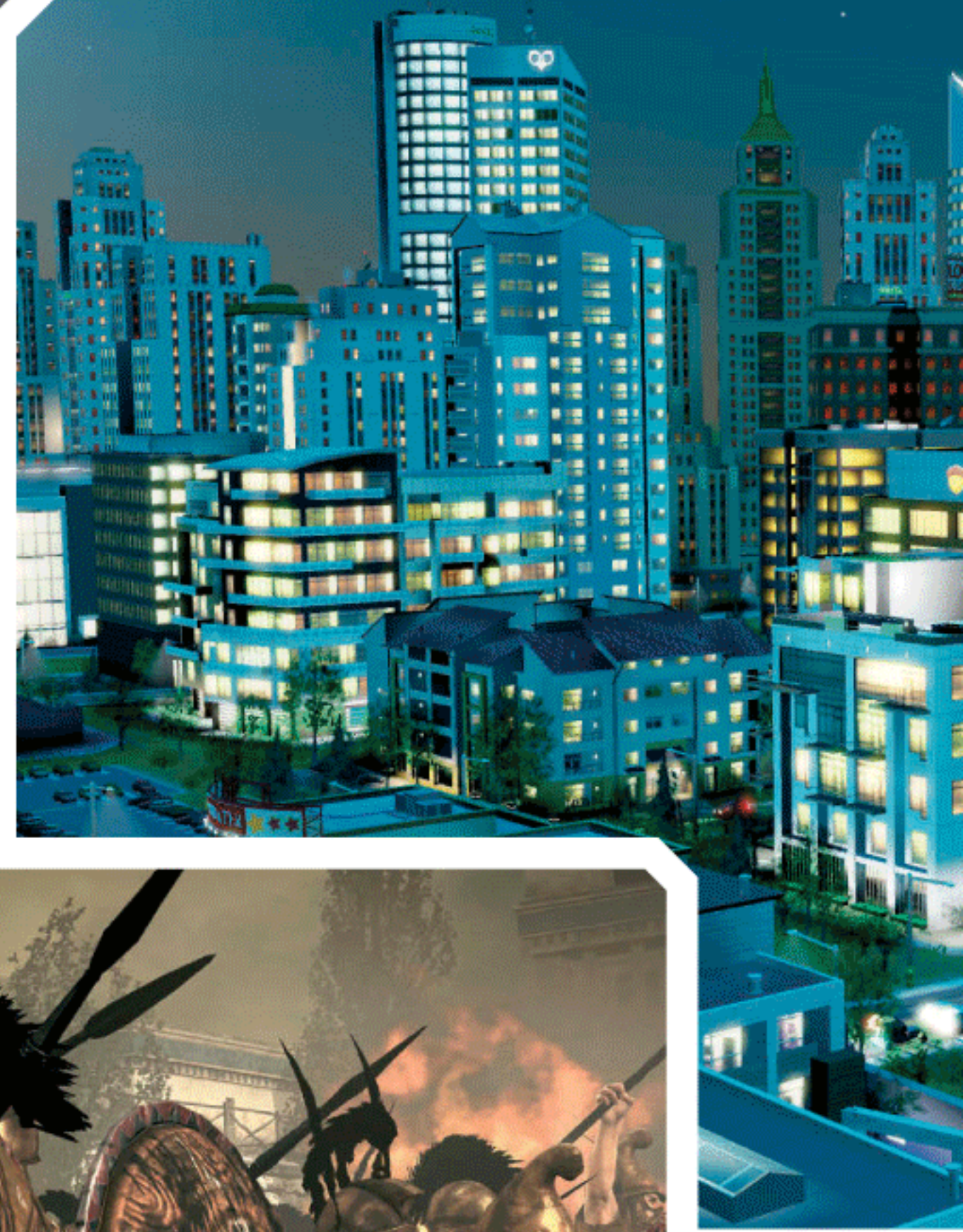


ShootMania Storm

Platform: PC

Çıkış Tarihi: 10 Nisan 2013

TrackMania 2 Canyon'ın ardından ManiaPlanet'in ikinci ürünü olarak beklenen ShootMania Storm, geçen ay itibarıyla ertelendi. Nisan ayı ortasında oynama fırsatı bulacağımız ve içeriğini oyuncuların zenginleştireceği yapım, 12 Şubat itibarıyla açık beta aşamasına geçecek ve herkes oyunu test edebilecek.

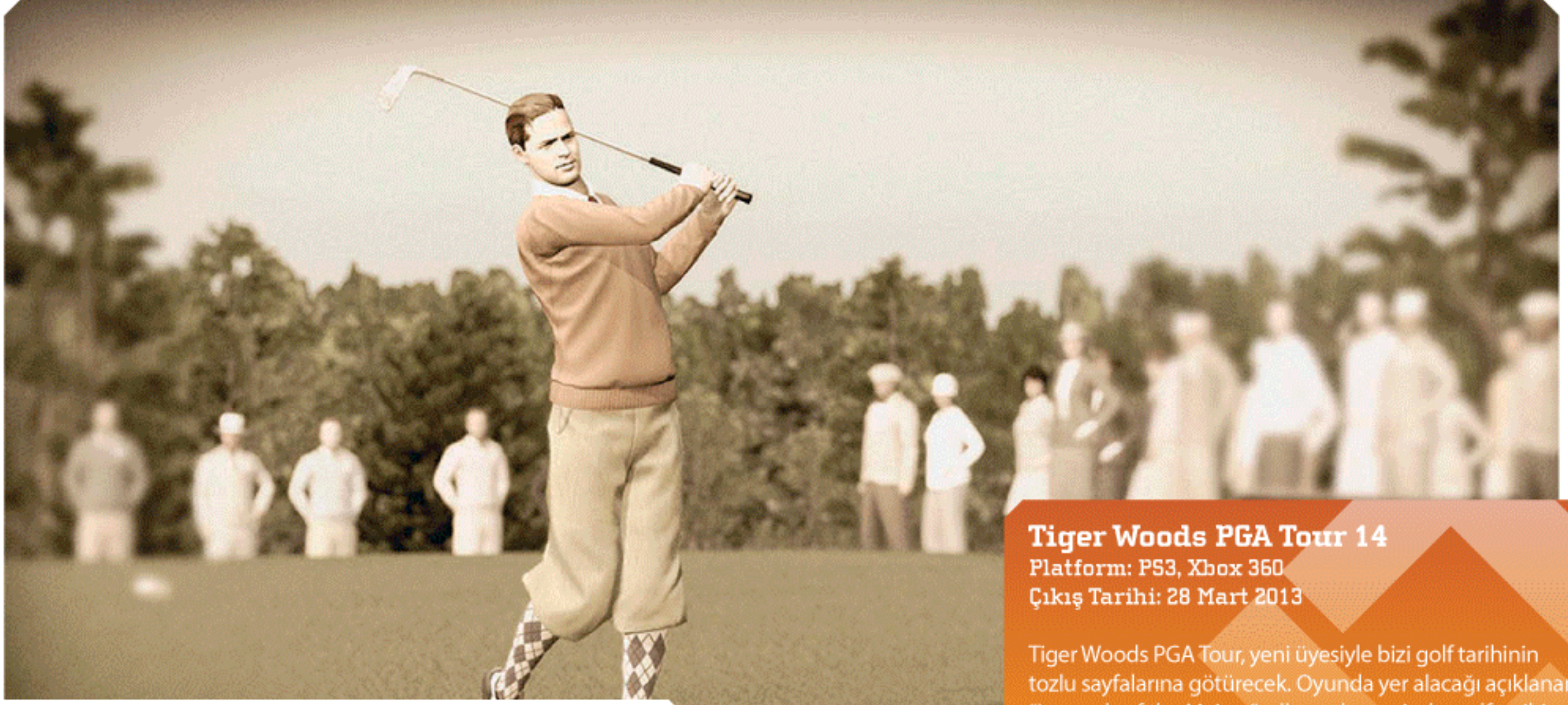


Total War: Rome II

Platform: PC

Çıkış tarihi: Ekim 2013

Sıra tabanlı ve gerçek zamanlı strateji türlerinin mükemmel bir karışımı olan Total War serisi, bizi dokuz yıl aradan sonra bir kez daha Roma İmparatorluğu dönemine götürecektir. Geçtiğimiz ay yapılan açıklamaya göre, oyundaki oynanabilir ırklar arasında Makedonlar da katıldı.



Tiger Woods PGA Tour 14

Platform: PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 28 Mart 2013

Tiger Woods PGA Tour, yeni üyesiyle bizi golf tarihinin tozlu sayfalarına götürecektir. Oyunda yer alacağı açıklanan "Legends of the Majors" adlı mod sayesinde, golf tarihinden Arnold Palmer, Jack Nicklaus ve Seve Ballesteros gibi ünlü isimlerle mücadele etme şansı bulacağız.



SimCity

Platform: PC, Mac

Çıkış Tarihi: 8 Mart 2013

Uzun süredir sessiz kalan ve oyuncuları Cities XL serisine mahkûm bırakan SimCity serisi, en nihayetinde ve sadece bir ay sonra, üstelik hiç olmadığı kadar iddialı bir biçimde karşımıza çıkacak. Oynanış detayları bir yana, oyunun görşelliği -özellikle geceleri- gerçekten büyüleyici.

The Sims 3: University Life

Platform: PC, Mac

Çıkış Tarihi: 8 Mart 2013

Yıllardır bir oraya, bir buraya sürüklediğimiz karakterlerimizi şimdi de üniversite çağına götürme fırsatı sunuluyor bize. The Sims 3 için hazırlanan yeni genişleme paketi sayesinde üniversite hayatına adım atıp bir yandan eğitimimize devam ederken, diğer yandan "çılğın" partilerde boy göstereceğiz.





LEVEL LİGİ

Ay 2

Oyun **FIFA 13**

Platform **Xbox 360**

Yahu ne fark ettik, biliyor musunuz? Her ay oynayacak oyun bulacağız diye kasıyoruz, kasıyoruz ve en sonunda kimi zaman anlamsız oyunlar bulabiliyoruz. Hâlbuki her ay, hatta her gün FIFA 13 oynadığımız bir ortamda neden LEVEL Ligi'ne FIFA 13'ü dâhil etmiyoruz? Belki de Fırat'tan korkuyor ve konuyu hiç açmıyorduk ama Fırat uyandı, "FIFA 13 oynanacak!" dedi ve...

FIFA 13



Yapım: EA Sports

Dağıtım: Electronic Arts

Tür: Spor

Platform: PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, Wii U, PSP, PSV, DS, 3DS

Web: www.ea.com/fifa-soccer-13

2012 yılının en iyi spor oyunu olarak seçtiğimiz FIFA 13, sadece LEVEL ofisinin değil, tüm dünyanın en çok oynadığı futbol oyunu olmaya devam ediyor. Bu yıl da oynanışa dair birçok yenilikle karşımıza çıkan FIFA 13, ne yazık ki Türkiye Ligi'ni içermemesi nedeniyle bizleri fazlasıyla üzdü. Üstelik iki kişinin karşılıklı olarak mücadele edebileceği bir moda da sahip olmayan oyun, bu açıklarını online yetenekleri ve muhteşem oynanışı ile fazlasıyla kapıyor. Online desteğinin yanı sıra Career ve Ultimate Team modlarıyla oyuncuları aylardır başına hapseden FIFA 13, FIFA 14 çıkana kadar günlerimizi ve gecelerimizi işgal etmeye devam edecek.

1



Emre, Fırat, Şefik... Bu üçlü arasında geçmesine karar verilen FIFA 13 mücadelesinde herhangi bir fikstür çekimi yapılmadı, Fırat kurbanlarını sıraya dizdi ve ilk olarak beni karşısına aldı. Manchester City'yi kontrol edip Fırat'ın Bayern Munich'ine karşı çıktığım maçta erken yediğim gol ve üstüne gelen kırmızı kart (Kompany) ile tüm dengeler altüst olunca -bunu yazmak istemezdim ama- maçı 7:0 kaybettim...

2



Hem üç puanı, hem de ciddi bir averaj avantajını eline geçiren Fırat'ın benden sonraki hedefi Emre'ydi. Takımdaki tüm erozyona rağmen Chelsea'den vazgeçmeyen Emre, maç boyunca ciddi bir direnç gösterdi. Çok fazla pozisyona girmemesine rağmen pozisyon da vermeyen Chelsea, Fırat'ın yoğun baskısına iki kez karşılık vermesine rağmen durum 3:2 olunca pes etti ve Fırat'ı şampiyonluk turuna uğurladı.

3



Günün mağlupları, ligin kaybedenleri ve formalite maçına çıkacak olan iki ekip, Manchester City ve Chelsea olarak geçtik konsolun başına. İkimiz de mağlup olduğumuz için Emre'ye beraberlik bile en azından ikinciliği getirecekti. Maça hızlı başlamama rağmen şansız goller yedim, yılmadım, devam ettim, yine öne geçtim ama kader... Maçı tam kazandım derken gelen beraberlik golü, maçı 3:3 bitirmemize neden oldu.

4

	O	G	B	M	AG	YG	P	A
FIRAT	3	2	0	0	10	2	6	8
EMRE	3	0	1	1	5	6	1	-1
ŞEFİK	3	0	1	1	3	10	1	-7

Herkesin birbiriyle sadece bir maç yapabileceği kadar dar bir zaman aralığında oynanan maçların sonrasında ortaya çıkan puan durumu böyle... Evet, ofiste yaptığımız tüm maçları bu şekilde kayıt altına alıyor, Excel dosyalarından da bir arşiv oluşturuyoruz. Tüm dosyaları birleştirdiğimizde kim birinci oluyor dersiniz? Fırat? Ben? Emre? Başka biri? Sır, söylemeyiz...

Puan Durumu

İSİM	MAÇ	KUPA
🏆 Fırat	2	1
Şefik	2	1
Emre	2	0
Ayça	0	0
Ertuğrul	0	0

🏆 = Ayın galibi

ROBKO@

PSIKİYATR

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRÜM"



101 DINOPEETS 3D

Bugüne kadar beslemediğim ha...ayvan kalmadı sanırım. Bir akvaryum aldım, balık doldurdum, öldü. Muhabbet kuşu aldım, kısa sürede öldü. Kanaryaya geçtim, o da öldü. Kaplumbağa aldım, akvaryuma koydum, balkondayken bir anda yok oldu. Köpek aldım, veteriner yanlış bir iğne yaptı, öldü. Baktım olmuyor, bilinen evcil hayvanları bir kenara bıraktım ve dinozo...or aldım! Şimdi ona yeni numaralar öğretiyorum ama bakalım ne zaman yiyecek beni...

FINAL FANTASY: ALL THE BRAVEST

Bu konuyu daha önce konuşmamış mıydık?! Hani bir daha yapmayacaktın doktor! Hani bir daha bu konuyu açmayacaktın, kapatacaktın! Sana dedim, bitir dedim şu meseleyi, at kaf... fandan dedim ama dinletemedim... Bunca yıldır yanına geliyorum, iyi olman için elimden geleni yapıyorum ama sen hala... Bırak artık bu hayalleri, geride bırak, kurtul bu virüsten, kendini tedavi et, rahatla! Bak, bir daha gelmem, kalırsın bir başına, görürsün!

SEDUCE ME

Her zaman azla yetinen bir insan olmuşumdur doktor. Öyle ki çok elit ortamlara girince geriliyor, kendimi kötü hissediyorum, o sahte dünyadan bir kez daha ti...iksiniyorum. Geçenlerde eski bir arkadaşım, Akdeniz'de turlayacak ve fazlasıyla lüks bir gemiye çağırdı beni. Eski arkadaşım, kıramadım, gittim ama gitmez olayım. Sahte yüzler, yalan ilişkiler, herkes birbirini götürme derdinde; atladım denize, yüze yüze dönüm eve vallahi.

WIZARD DEFENDERS

Yalnız yaşamak, yalnız başına bir şeyler başarmak o kadar zor ki... Bence bazı zorlukların üstesinden gelmek için iki kişi de yetmeyebiliyor. Misal, okul yıllarında üç kişilik şahane bir arkadaş grubumuz vardı. Ne zaman başımız sıkışsa veya derdimiz olsa bir araya gelir ve her şeyi çözerdik. "Bir elin nesi var, iki elin sesi var." demekle olmuyormuş, onu öğrendik bu dönemde. Seni de he...ep yalnız görüyorum, doktor, getir şöyle iki arkadaş da neşelen yahu.

ŞİKAYETLER

- 101 Dinopets 3D
- Final Fantasy:
All the Bravest
- Seduce Me
- Wizard Defenders

Not: O gemiden hiç inmemeliydi, belki ilacı o gemideydi AMA...



Aşk ve infaz

Suda51'den yepyeni bir aksiyon oyunu: **Killer is Dead!**

Suda51'i tanıyor musunuz? Şahsen görmedim ama kendisinin deli olduğundan eminim. Kötü anlamda söyleyemiyorum bunu; deha anlamındaki bir delilik bahsettiğim. Birçok enteresan oyuna imza atan Suda51, oyun dünyasının belki de Quentin Tarantino'sudur. Her oyununda birtakım garip temalar, her oyununda bolca kan ve vahşet bulunur ama göz bebekleri büyüyen ebeveynlere şunu da belirtmek isterim ki bu bahsi geçen vahşet, son derece çizgi film tadındadır ve gerçekten uzaktır.

Suda51, son oyunu Killer is Dead'i geçtiğimiz yılın Nisan ayında açıklamıştı. Birkaç ekran görüntüsü, azıcık bilgi ile bizi daha fazlasını ister şekilde bırakmış ama bir daha ağzını bıçak bile açmamıştı. Ve ne oldu, geçtiğimiz ay Antonin Dvorak'ın From the New World eserinden bir bölümün eşliğinde, şahane bir fragman yayımlandı. Bu fragmandan da

anladık ki bizi yine eğlence, aksiyon ve bolca gariplik bekliyor...

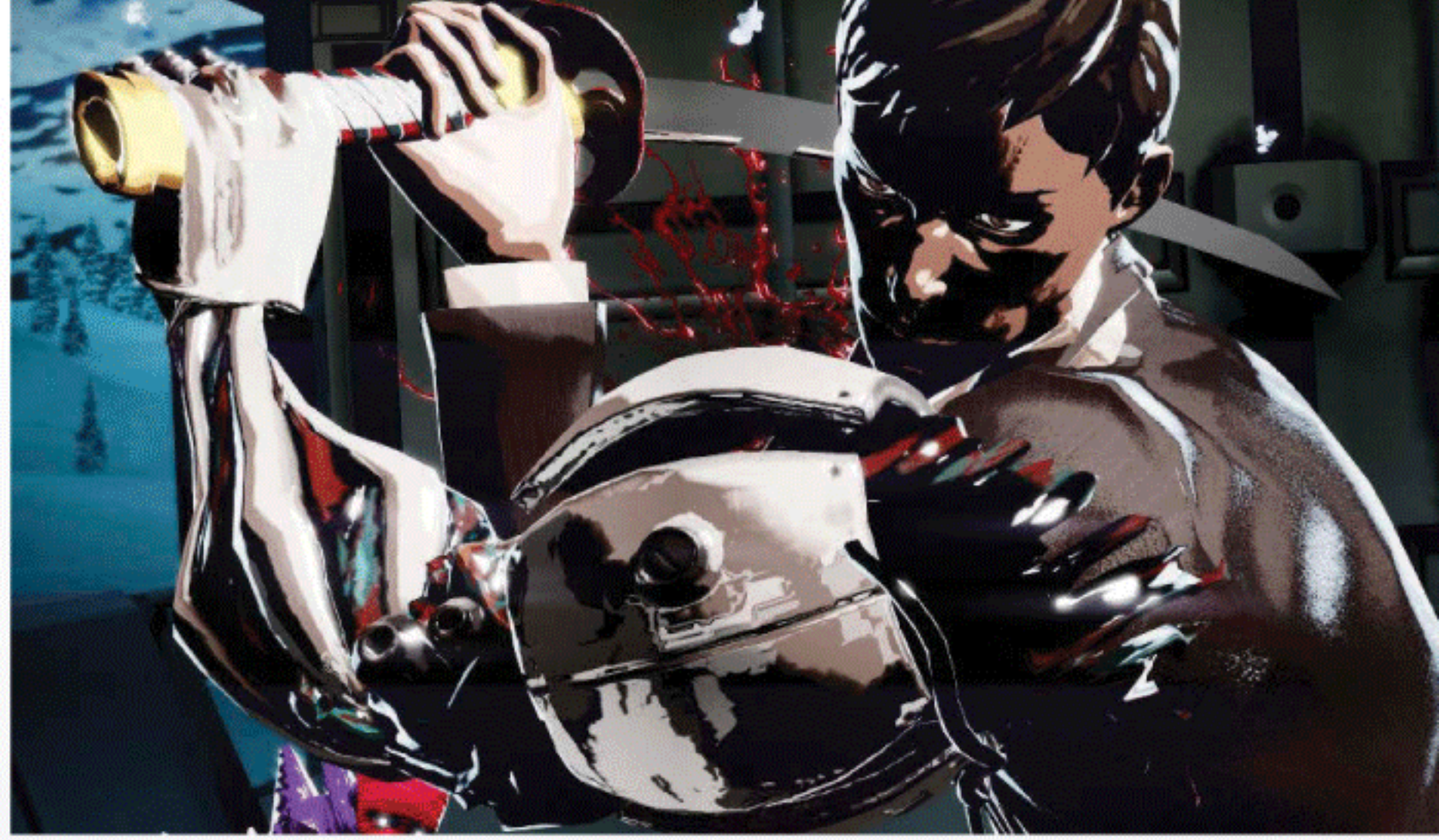
Kılıcımı ver, gerisini boş ver!

Mondo Zappa'yla tanışın. Kontrolümüzdeki yegâne kahraman Mondo, kılıcı ve birçok silahın şeklini alabilen kolu ile sıkı bir tetikçi. Bayağı sağlam bir karakter olduğu her halinden belli olan Mondo, işlerini genellikle kılıcıyla hallediyor çünkü gerçek bir kılıç ustası. Ne var ki fragmanda da gördüğümüz kadarıyla, Mondo'nun kılıcından çok silahları ilgimizi çekeceğe benziyor. Mondo'nun kolu tabancalara, tüfeklere dönüşebildiği ve bu sırada gerçekten bayağı ilginç görüntülerin oluşmasına yol açtığı için bu silahları kullanmak daha çok isteyeceğiz sanki...

35 yaşındaki Mondo, kolunun nasıl şekilden şekle girebildiğini bilmiyor ama bu özelliğini gayet iyi kullanıyor ve seviyor. Sevmesi de gerekiyor çünkü o büyük bir şirketin, en önemli tetikçilerinden bir tanesi. Brian Rose, Mondo'nun patronu. Sert ve acımasız bir adam... Mondo'ya eşlik eden sarı saçlı kadının adıysa Vivian Squall. Bir de birçok kola sahip, son derece tehlikeli bir kadın var ki onun kim olduğunu ileride öğrenebileceğiz. Fragmanı da izledikten sonra iyiden iyiye anlıyoruz



Her ne kadar karakterimiz silaha dönüşebilen bir kola sahipse de kılıcını daha çok kullanacağı benziyor.



Suda51'in önemli eserleri



Killer7

Goichi Suda'nın Japonya dışındaki ilk oyunuydu Killer7. Sadece GameCube ve PS2 için hazırlanmıştı ve ilginç konusu ve görselliği ile dikkat çekiyordu. Oynanış pek esnek olmadığı için Uzak Doğu kültürüne uzak olanlar oyunu pek tutmadılar ama güzel oyundu bana sorarsanız. Oyunda yedi farklı tetikçinin, bir insanın vücudunda kendilerine hayat bulmaları ve ABD için suikast yapmaları konu ediliyordu.



No More Heroes

İki tane No More Heroes çıktı piyasaya, ikisi de Wii içindi. Tam üzüldükten oyunun PS3'e ve Xbox 360'a uyarlanmış versiyonlarını gördük de rahatladık. Killer7'dan farklı olarak tek bir karakterin, özgürce dolaşabildiği bir tema söz konusuydu. Amacımız da 10 tane tetikçiyi temizlemektir ama arada birçok farklı görev de yapabiliyorduk.



Lollipop Chainsaw

Herhalde altında Suda51 ismi olan en kötü oyun Lollipop Chainsaw olmuştur. Oyun maalesef bekleneni hiçbir anlamda veremedi. Konu ve olaylar enteresan olsa da oynanış ve temanın işlenişi maalesef pek başarısızdı. Kısa sürede unutulmuş oyunlar arasında sağlam bir yere sahip olan bu oyuna çoktan elveda dedik bile...

ki Killer is Dead'in kadınları bir hayli dişli ve bir o kadar da çekici; onlarla arkadaş olmak istesek de bunlara izin vermeyecekler...

Victor adındaki esas suçlunun peşinden ilerlediğimiz oyunda birçok katilin de arkasından koşacağız. Sanıyorum ki oyunda boss kıvamında katiller olacak ve onlara ulaşana kadar, irili ufaklı birçok başka düşmanla karşılaşacağız.

Yerinde durmak yok

Anladığım kadarıyla oyunun aksiyon dozajı bir hayli yüksek ve ne Killer7 gibi raylar üzerinde ilerleyeceğiz, ne de No More Heroes'daki gibi fazlasıyla özgür olacağız. Çok benzetmek istemesem de oyunda bir Devil May Cry havası sezdim. Özellikle Mondo'nun hareketleri ve komboları, kılıç kullanımı Dante'yi andırıyor bana sorarsanız. Oynanış da bu bağlamda DMC esintileri taşıyor diyebiliriz.

Mondo'nun her bir darbesi, düşmanlarının kanlar içerisinde kalmasını sağlayacak ve bu da oyunun abartılı, Tarantino stili görselliğinde etkili olacak. Bu kadar kan saçılmasının bir nedeni de Mondo'nun bu kanla beslenecek olması. (Vampir mi? Sanmam...) Topladığı enerjiyi "Dark Matter" adında bir güce dönüştürecek olan Mondo, bu güçle ne gibi başarılar imza atacak, henüz bu konuda da açıklanan bir şey yok.

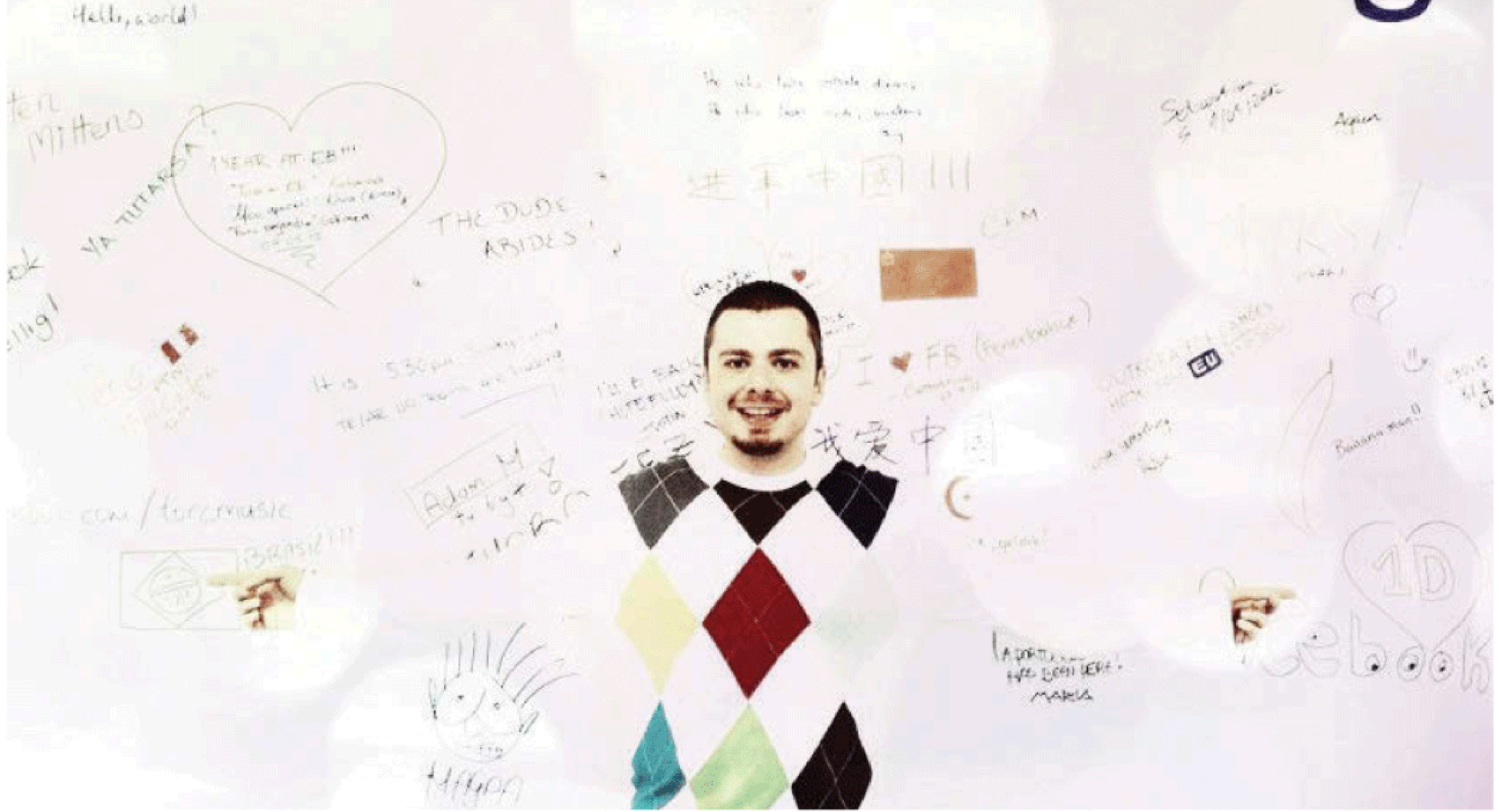
Sona doğru...

Ve elbette ki oyunun grafik tarzından bahsetmek gerekiyor. Suda51 kadar cel-shaded grafik tekniğini seven bir Borderlands ekibini gördüm, başka da görmedim. Ne var ki alışıldık cel-shaded tekniğinden daha farklı bir teknik kullanıldığı görülüyor oyunda. Çizgiler daha ince, renkler daha pastel... Bence oyunun görselliği çok iyi olacak, söylemedi demeyin.

Killer is Dead'le ilgili bir konu da dikkatlerden kaçmıyor. Artık farkındaysanız, birçok oyun çıkışından yıllar önce adından bahsettirmeye başlıyor. Üç ayda bir tek bir ekran görüntüsü ya geliyor ya da gelmiyor; aylarca, senelerce oturup bir oyunu bekler oluyoruz. Çok az bilgi, çok az görsel ve sadece bir isimden oluşan, bizi boşuna bekletirmiş imajı çizen birçok oyun gördük ve görmeye de devam edeceğiz. Killer is Dead ise geçtiğimiz yıl açıklandı ve bu yaz aylarında piyasada olacak. Oyun hakkındaki en sağlam bilgiler ve dolu dolu bir fragman da geçtiğimiz ay yayımlandı. İşte olması gereken bu; böylece neyi beklediğimizi, ne kadar bekleyeceğimizi kestirebiliyoruz ve heyecanımızı daha sağlam tutabiliyoruz. PS3 ve Xbox 360 için hazırlanan Killer is Dead'e hazır olun; sıcak yaz aylarında bizi bolca terleteceğe benziyor. ■



Write Something.



Sosyal Garaj'dan gelen ses...

Özgür Bayraktar ile sosyal ve mobil oyunlar üzerine bir söyleşi

Önce Peak Games, ardından Zynga... Özgür Bayraktar, uzunca bir süredir internette sosyal ağlarda ve mobil oyunlarda uzmanlığını konuşturuyor. Türkiye oyun pazarını yakından takip eden Özgür ile samimi bir sohbet gerçekleştirdik. Buyurun, siz de kulak misafiri olun...

Seni biraz tanıyabilir miyiz Özgür?

Ekonomi mezunuyum, şu anda işletme yüksek lisansı yapıyorum. İnternette profesyonel olarak iş yapmaya 2007'de New York'ta karar verdim. 2010 yılına kadar çokuluslu markalara Türkiye pazarı için dijital pazarlama danışmanlığı verdim. 2010 yılında Türkiye'nin ilk sosyal oyun şirketlerinden Peak Games'in kurucu takımında topluluktan ve pazarlamadan sorumlu yöneticilik yaptım. Ardından dünyanın en büyük sosyal oyun geliştiricisi Zynga'nın Türkiye topluluğu sorumlusu olarak Dublin'e transfer oldum. Yaklaşık iki buçuk ay önce Türkiye'ye dönüş yaptım. Şu aralar kendi projelerim üzerinde çalışırken bir yandan da uluslararası oyun geliştirici firmalara, Türkiye'deki ekonomik yapıdan, yasal ve hukuki mevzuata, insan kaynağından, sosyal ilişkiler raporlarına kadar yardımcı olmaya ve pazarımızı anlatmaya çalışıyorum.

Oyun dünyasına nasıl adım attın?

Öncesinde sadece oyuncu tarafında yer aldığım oyun dünyasına bir iş modeli olarak girişim 2009 yılının sonlarına denk geliyor. Sosyal oyunların kazanabileceği ivme beni o yıllarda oldukça heyecanlandırıyordu. Profesyonel olarak ise 2010 yılında Sidar Şahin'in beni Peak Games'in kuruluş takımına davet etmesiyle maceram başladı diyebilirim.

Sence gelecekte Türkiye'den uluslararası çapta büyük sosyal ve mobil oyun şirketleri çıkarabilir miyiz?

Türkiye genç nüfusu, Facebook kullanıcı sayısı ve internet kullanım alışkanlıkları yönünden uluslararası oyun geliştirici firmaların radarındaki en önemli ülkelerden biri. Artık dünyadaki diğer oyun şirketleriyle rekabete girebilecek oyunlar ve oyun şirketleri çıkarmaya başladık. Bu endüstriye gönül vermiş insanlarla birlikte bu çitayı çok daha yükseğe çıkaracağız. Türkiye'deki oyun sektörü, ilerleyen yıllarda ülke ekonomimizin parlayan yıldızlarından biri olacak.

Sosyal ve mobil oyunlarla ilgili çalışmalarından bahseder misin?

Ben sosyal ve mobil oyunların dünyayı değiştirebileceğine inanıyorum. Özellikle birkaç senedir insanlar sosyal ve mobil oyunlar üzerinden hep birlikte bir şeyler yapabileceklerini fark ettiler. Şu an bütün arkadaşlarım neredeyse her yerde birlikte oyun oynama fırsatına sahipler. Bu yüzden mobil oyunlar bana inanılmaz heyecan veriyor. Türkiye'ye döndüğüm günden beri düzenli olarak görüştüğüm bazı geliştirici gruplara oyunlarını uluslararası pazara taşımaları konusunda bireysel bağlantılarımı kullanarak yardımcı olmaya çalışıyorum.

Son olarak en çok sevdiğin oyunu da soralım?

Aslında benim en büyük dezavantajlarımdan biri, oyun dünyasının iş geliştirme tarafında olmam. Oyun oynamak için maalesef kendime çok fazla zaman yaratamıyorum, bu yüzden mobil oyunlar tarafında daha sadık bir oyuncu olduğumu söyleyebilirim. Bu sene mobil platformlardaki favori oyunum Zombie Tsunami. ■



Portal'ın izinden...

Manyetizma, Magrunner: Dark Pulse'ta!

Ayça ne yapıyorsun Ayça? Bak senin seveceğin tarzda bir oyun çıktı, çıkıyor; sen orada hala World of Tanks oynasın. Çok saçma bir kere; tanklar birbirini seven oluşumlardır. Onlar insanları sevmez sadece...

Diyordum ki Ayça, (Haber böyle devam edermiş!) "Magrunner" adında yepyeni bir oyun çıkıyor. Kickstarter olmasa da benzeri bir "bağış toplama programı" sayesinde 1.000.000 Dolar bağış alan proje, gerçekleşmiş sayılır. (Yapımcılar pılı pırtısını toplayıp kaçmazlarsa.) Her ne kadar oyunun yapımı için gereken meblağ toplanmış olsa da 125.000 Dolar ek gelir peşinde 3AM Games. Bu parayla da büyük ihtimalle yeni birer araba alacaklar kendilerine ama söyledikleri şey şu: Multiplayer modları, co-op oyun imkânı, ekstra bölümler veya daha iyisi, başka platformlara

uyarlama imkânı. Yazının sonunda oyunu beğenmiş olursanız, birkaç Google tıklamasıyla oyunun para toplama sayfasına ulaşabileceğinizi belirtiyor ve ekliyorum: Portal, Q.U.B.E. veya Quantum Conundrum oyunlarından herhangi bir tanesini beğendiyseniz, bu oyunu da beğenme olasılığınız yüksek.

Oyunda Yoshi adında bir karakteri kontrol ediyoruz. Firmalar arası bir mücadelenin iyiden iyiye hayatta kalma mücadelesine dönüştüğü konu ediliyor, hatta bu mücadeleyle de kalmıyor ve oyun direkt olarak dünyanın kaderinin çizildiği bir kıyamet senaryosuna dönüşüyor.

Peki biz, Yoshi olarak bunu nasıl engelleyeceğiz. Açıkçası kırmızı ve mavi renkli cisimleri ite kaka nasıl bunun önüne geçireceğimizi çok anlamamış olsam da oyun bu özellik üzerine kurulu. Yoshi'nin sahip olduğu eldiven, iki renkteki cisimlerle etkileşime geçiyor.

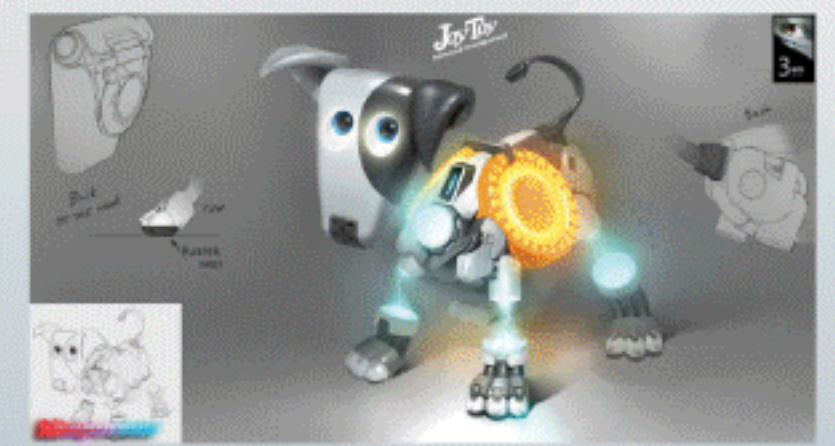


Mavi renkte yanarken mavi nesnelere çekiyor, kırmızılara itiyor. Kırmızı renkte yandığındaysa pembelere ve morlara sempati duyuyor, turuncuya aşkını ilan ediyor, maviyeyse de kin ve nefret kusuyor. (Son kısım doğru sadece.) Bu sayede de envaiçeşit bulmacayı çözmeye çalışıyoruz. Mesela nedir; kırmızı platformları birbirine yaklaştırmak, iki renkteki kutuları taşıyarak yol oluşturmak, kendimizi duvardaki renkli panellerden iterek yukarı çıkmak ve buna benzer birçok benzer türde ama akıl çalıştırmamızı gereken bulmaca...

Oyunun içeriğinde bulunan bölümler bizi dünya üzerindeki birtakım laboratuvarlara da sürükleyecek, dünya dışarısında yer alan, daha fantastik mekânlara da. Yeni mekânlar istiyorsak da pamuk ellerimizin ceplerimize girmesi gerekiyor. (Bağışlar devam ediyor...)

Portal'a rakip olabilecek kadar iddialı bir yapım değil belki Magrunner fakat kesinlikle ilgi çekici. Özellikle bulmaca oyunlarını sevenler bu ismi mutlaka takip etmeli. 2013'ün ikinci çeyreğinde piyasada olması beklenen oyun, şu an sadece PC için geliştiriliyor fakat yeterli miktarda para toplarsa konsollara uyarlanması da kaçınılmaz. ■

JoyToy



Magrunner'ı başarılı yapacak olan etken, sürekli mavi ve kırmızı renklere bağlı bir oynanışın yanında, aynen Portal'daki gibi birçok farklı bulmaca özelliğini oyuna ekleyebilmesi olacak. Eğer 3AM bunu başarırsa oyun da tutar, şimdiden söyleyeyim. Bu bağlamda da zaten bazı çalışmaları olduğu gözden kaçmıyor ve "JoyToy" adındaki bu robot köpek gözümüze çarpıyor. Yoshi'nin bu köpeği bazı bulmacaları çözmek için kullanacağını düşünüyoruz lakin 3AM bu konuda henüz bir ipucu vermiş durumda değil. Bakalım JoyToy'un yanında oyunda ne gibi farklı özellikler göreceğiz...





Durango vs Orbis!

Yeni nesil konsollara adım adım yaklaşıyoruz

Geçtiğimiz ay beklenmedik bir şey oldu ve kod adı "Durango" olan yeni Microsoft ve yine kod adı "Orbis" olan yeni Sony konsolunun teknik detayları internete sızdı. Detaylar gerçekten çarpıcı ve yer yer, donanımdan çok iyi anlayanlara hitap edecek detayları gözler önüne serdi. (Şahsen anlarken zorlandım; Recep olsa hepsini çözerdi!)

Öncelikle şunu gördük ki iki yeni nesil konsol da yepyeni bir oyun deneyimi yerine, şu anki oyun deneyimimizi daha iyi bir görsel boyuta taşımanın haricinde, daha ileriye taşıyacak gibi durmuyor. Yani bir küreyi odanın ortasına koyup odayı bir oyun alanına dönüştüreceğiz ve hiç ekran kullanmayacağız gibi durumlar söz konusu değil. Onun yerine neler oluyor, gelin anlatayım...

Durango ve Orbis, her iki sistem de işlemci olarak sekiz çekirdekli AMD işlemci kullanıyor. Her çekirdek 1.6MHz hızında çalışıyor ve gözümüz dönüyor haliyle. Grafik işlemci de elbette ki ikinci durağıımız. Burada Durango ve Orbis arasında çok büyük bir fark var. Şöyle ki Sony'nin Orbis'i, her biri 800MHz hızında çalışan, tam 18 tane işlemci ünitesine sahipken, Durango'nun 12 tane ünitesi bulunuyor. Radeon imzalı grafik işlemcilerin neler başarabildiğini şöyle özetleyebiliriz: Misal, Crysis 2'nin en yüksek grafik detaylarında neredeyse 60 fps hızı hiç kaybetmeden oyunu görüntüleyebiliyorsunuz. Microsoft'un biraz geride kaldığını düşünebilirsiniz ama bu bilgileri sızdıran kaynak, prototip ünitelerin dokuz aya kadar geçmişle-

rinin olabileceğini belirtiyor; yani Microsoft da belki grafik işlemcisini Orbis'le eşitlemiştir, bunu bilemeyiz...

Bellek açısından da Durango'da 8GB'lık DDR3 bellek görüyoruz. Orbis'teki bellek miktarıysa bu haberi yazdığımız sıralarda belli değildi ama onda da eş değer bir miktar göreceğimizi düşünüyorum.

Durango'da sürekli var olan bir sabit disk (Xbox 360'taki gibi, sabit disksiz modeller olmayacak gibi duruyor.) ve 50GB kapasiteli Blu-ray'leri okuyabilecek, altı hızlı bir Blu-ray oynatıcı olacak. Orbis'teki sabit disk ve medya oynatıcı durumuysa halen belirsiz.

Durango'nun bir diğer ilginç özelliği de HDMI çıkışıyla birlikte HDMI girişine de sahip olması. Bu da televizyon kayıt cihazları gibi birtakım cihazları konsola bağlayabilmemiz anlamına geliyor. Konsolda aynı zamanda dört adet USB 3.0 girişi ve Kinect için ayrı bir giriş olması da bekleniyor. Wi-Fi ve Wi-Fi Direct desteği de sunacak olan Durango hakkında açıklananlar bu kadar. Orbis'le ilgiliyse daha çok işlemci ve grafik işlemci bilgileri yayındaydı. Ne var ki Durango'nun kontrol mekanizmasıyla ilgili bir bilgi gelmezken, bir başka kaynaktan da Orbis'in yeni gamepad'i hakkında bilgiler geldi. DualShock'ı yeni nesil konsolunda terk edecek olan Sony'nin LCD ekranlı ve kalp ritminizi ölçebilecek gamepad'ler üzerinde çalıştığı söyleniyor.

Bakalım bu sızan bilgilerin ne kadarı tutacak,

ne kadarında değişiklik olacak... Açıklananlarda doğruluk payı büyük gözüküyor ve bu da bizi yeni nesilde, şu anki güçlü PC'lerin yapabildiklerinin çok da ötesinde bir şeyler göremeyeceğimiz anlamını taşıyor. Yine de heyecanlıyız, yine de merak ediyoruz... ■

Yeni nesil oyunlar

Birkaç tane önemli oyun var ki bunları yeni nesil konsollarda görmek bizleri çok mutlu edecek.

Cyberpunk 2077

2015 çıkış tarihiyle, kendisi çok iyi bir yeni nesil oyunu olacağı benziyor. CD Projekt'in ellerinden çıkacak olan Cyberpunk 2077, bizi iyi bir bilimkurgu hikâyesinde başrole oturtacak.

Watch Dogs

PS3'ün ve Xbox 360'ın yanında yeni nesil konsollar için de düşünülen Watch Dogs'u gelişmiş grafiklerle oynamak için sabırsızlanıyoruz.

The Witcher 3

Bu oyun hakkında hiçbir şey açıklanmadı lakin oyunun yeni nesil konsollar ve PC için tasarlandığından eminiz.

Star Wars 1313

PC'de, sağlam bir grafik kartı ve işlemci ile inanılmaz bir görselliğe sahip olduğunu kanıtlayan Star Wars 1313, yeni nesil konsollarda da çok iyi bir performans sergileyecektir.



Güzel kızlara merhaba

PS Vita'da kim **Dead or Alive 5** oynamak ister?

“ PS Vita'nın bence sağlam bir üç boyutlu dövüş oyununa ihtiyacı var.” diyordum ki Tecmo Koei'den bir haber geldi. Meğer onlar da bir süredir PS3'ün ve Xbox 360'ın ünlü dövüş oyunlarından biri olan Dead or Alive 5'i PS Vita'ya uyarlamak için çalışıyormuş.

“Dead or Alive 5 +” adıyla PS Vita'ya uyarlanacak olan oyunda, konsol versiyonlarında gördüğümüz tüm özellikleri göreceğiz. Tüm karakterler ve bölümler eksiksiz olarak PS Vita'da da yer alıyor ve bunu 60 fps'lik kalitesiyle göz kamaştırarak olan görseller takip ediyor. Her ne kadar son oyunda dövüş sistemi bir hayli iyileşmiş olsa da yine de DoA'yı görsel öğeleri yüzünden seven çok insan var. Oyunun PS Vita versiyonunu satın alan bir oyuncu, oyunu PS3'teki DoA5 oyuncularına karşı oynayabilecek ve hatta kayıtlarını da aynen PS3'te kullanabilecek. Aynı şekilde oyunun hangi versiyonuna DLC satın alırsanız, onu da diğer versiyonda kullanabileceksiniz. (Siz bu haberi okurken Tecmo

Koei yaklaşık 100'e yakın kostüm piyasaya sürmüş olacak.)

Oyunun “artı” kısmını hak edecek birkaç özellik de yok değil. Bunlardan bir tanesi, PS Vita'nın dokunmatik ekranından faydalanılabilmesi. Açıklanlara göre oyunda ekrana dokunarak, dövüşçülerin dokunduğunuz bölgelerine uygun bir hareket yapabilmesi söz konusu olacak. (Ne kadar falsolu bir cümle...) Yani koluna dokunursanız yumruk atacak, ayağına dokunursanız tekme... Aynı şekilde rakip tarafa da dokunarak karakterinizin o bölgeye bir vuruş yapmasını da sağlayabileceksiniz.

Oyunun PS Vita'daki en enteresan özelliklerinden bir tanesi de PS Vita'yı dikine tutarak oyunu FPS kamerasından oynayabilecek olmanız. Dövüşler bu şekilde nasıl cereyan edecek, onu anlayamamış olsam da ilginç bir düşünce olduğu kesin.

Dead or Alive 5 +, 22 Mart'ta piyasaya çıkıyor. Eğer dövüş oyunu açlığı içindeyseniz, bu oyunu listenize ekleyin. ■

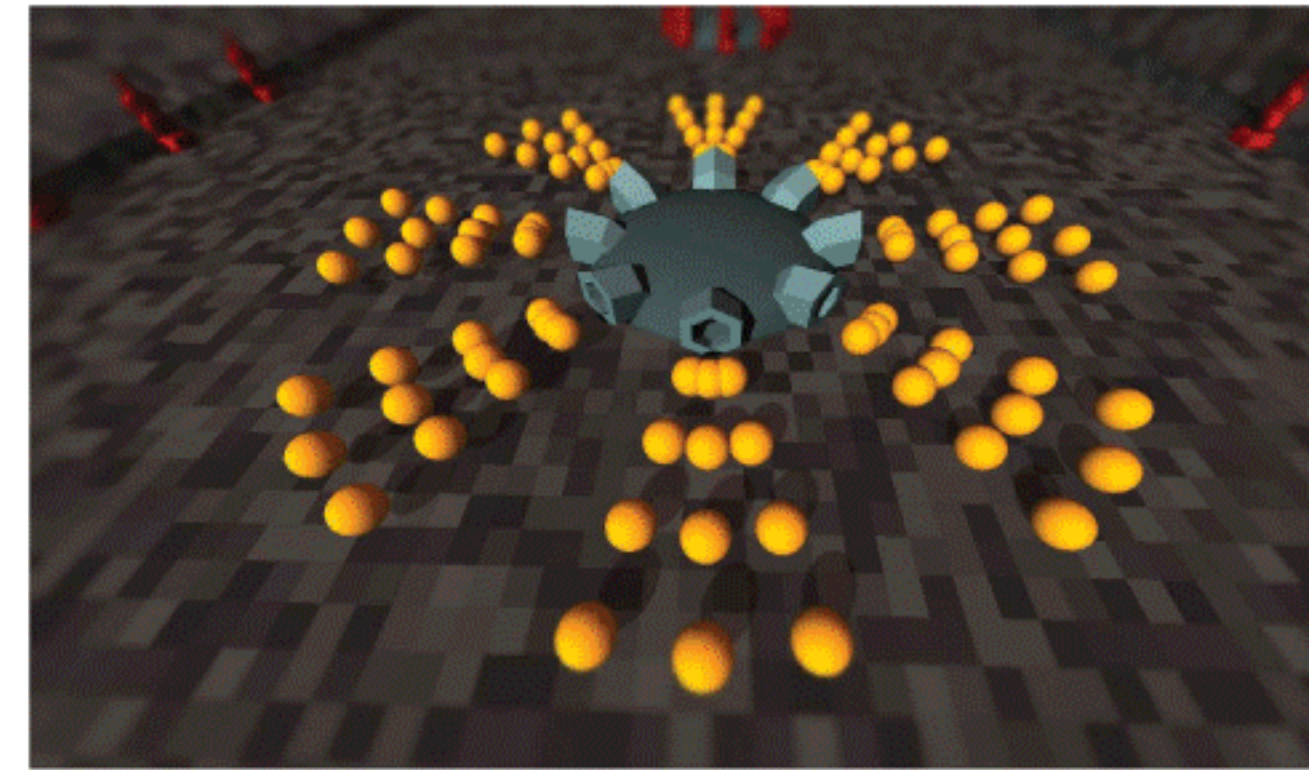
Müzik ile aksiyonun müthiş uyumu

Viyolonsel eşliğinde müzikal savaş, **Cello Fortress...**

Awesomenauts ve Swords & Soldiers oyunlarının arkasındaki isim, Ronimo Games'in ortaklarından Joost Van Dongen ile tanıştırayım sizi. Van Dongen, başarılı bir oyun yapımcısı olmasının ötesinde, bir çello üstadı. Kendisi bu konuda son derece yetenekli ve belki bıraksanız senfoniye bile girer.

Sergilerde ve müzelerde oynanabilecek bir oyuna imza atan Van Dongen, bu enteresan çalışmasında bir sandalyeye oturup viyolonselini çalıyor. Sese karşı son derece duyarlı bir mikrofon sayesinde oyun, sesleri algılıyor ve oyuna yansıtıyor. Sergiyi ziyaret edenlerse gamepad'leri kapıp birtakım tankların kontrolünü ele alıyor. Amaçları Van Dongen'in kontrol ettiği topları yok etmek. Van Dongen'in topları hareketsiz ve kısa aralıklarla sürekli ateş ediyor, ziyaretçilerin tanklarıysa son derece hareketli. Peki, viyolonsel nerede devreye giriyor? Hızlı ve frekansı yüksek notalar topları ateşliyor. Akordu bozuk gibi çıkan sesler, topların alev püskürtücülere dönüşmesini

sağlıyor ve bas sesler de etrafa mayın yayıyor. Az çok viyolonsel çalmayı bilen herhangi bir insan, bu notaları çalarak istediği türde silahı devreye sokabilir elbette ki fakat Van Dongen, hem kulağa hoş gelen bir müzik yapmaya çalışıyor, hem de oyuncuların stratejilerini dağıtmak için farklı yöntemler uygulamak adına farklı silahları devreye sokmaya çalışıyor. Tamamıyla doğaçlama olarak oluşturduğu melodileri dinleyen oyuncular, bir yandan Van Dongen'in yeteneğine şahit oluyor, diğer yandan da keyifli bir oyun oynuyor. Elbette ki oyunun grafiksel yönü hiç gelişmiş değil fakat böylesine ilginç bir çalışmayı kolay kolay görmek mümkün değil. Oyunun herhangi bir şekilde satışa sunulup sunulmayacağı konusunda da sanatçı olumsuz düşünüyor zira böyle bir oyunu oynayabilmek için öncelikle bir viyolonselle sahip olmak gerekiyor. Olay piyano olsaydı, daha da güzel olurdu bana sorarsanız... Acaba bu konuda ben bir şeyler yapabilirim miyim? Düşüneceğim... ■



İneklemeye hazır olun!

inekle ile bire bir eğitim desteği lüks olmaktan çıkacak

Projelendirme süreci Şubat 2012'de başlayan inekle, Ocak ayı sonuna doğru son kullanıcıyla buluştu. İlkokul, ortaokul ve lise öğrencilerinin sayısal derslerdeki sorularını, ihtiyaç duydukları an Boğaziçi, İTÜ, ODTÜ ve Yıldız Teknik öğrencisi üniversitelilere sorarak, 7/24 bire bir eğitim desteği alabileceği bir platform olan inekle, beta açılışını yaptı. Projenin amacı, bir yandan üniversite öğrencilerine ekstra cep harçlığı sağlarken, diğer yandan bire bir ve canlı desteği Türkiye'nin dört bir yanındaki öğrenciler için ulaşılabilir kılmak.

Sistem tek bir fiyat üzerinden işliyor. inekle.com'a girerek üye olan öğrenci, kredi kartıyla dakika satın alarak sistemden yararlanmaya hemen başlayabiliyor. Öğrenci 60 dakika için 15 TL ödüyor. Dakika bazında yapılan ücretlendirme yapısı sayesinde bir seans, talebe bağlı olarak 5 dakika da sürebiliyor, 1 saat de. Seans süresi kadar dakika öğrencinin hesabından eksilirken, buna denk gelen TL miktarı da üniversitelinin sistemdeki hesabına aktarılıyor. inekle, üniversitelinin elde ettiği gelir üzerinden herhangi bir komisyon almıyor. Yeni internet girişimlerinden Apsiyon'un yatırımcısı, inekle'nin de kurucu ortağı ve aynı zamanda yatırımcısı olan Tarık Yıldırım, amaçlarının sundukları düşük fiyat sayesinde, ihtiyacı olan herkese bire bir canlı destek alma ayrıcalığına yaşatmak olduğunu söylüyor.



Çocuğunun çalışmalarından haberdar olmak isteyen veliler de inekle'ye ücretsiz üye olabiliyorlar. Siteye kayıtlı olan öğrencisiyle sistem üzerinden eşleşen veli, internette olduğu her an dakika satın alıp bunu çocuğunun hesabına aktarabiliyor; kimden, ne zaman, ne ders aldığını ayrıntılı şekilde görüntüleyip dilerse arşivine de göz gezdirebiliyor.

Öğrenci sınava çalışırken, tekrar yaparken ya da ödev hazırlarken ihtiyacı olduğu her an inekle'den yararlanabiliyor. Çevrimiçi "öğretmenleri" listeleyerek soru sormak istediği kişiyi kendi seçebiliyor ya da daha çabuk yardıma ulaşmak için eşleştirme işlemini sisteme bırakabiliyor. Ders talebinin kabul edilmesinin ardından öğrenci ve "öğretmen"; beyaz tahta, video konferans ve "chat" modüllerinden oluşan sanal sınıf ortamına aktarılıyor. Anlatımlar beyaz tahta üzerinde yazılı ve aynı zamanda sözlü olarak yapılıyor. Arşiv modülü sayesinde, öğrenci istediği zaman eski derslere geri dönüp onları izleyerek tekrar yapabiliyor.

inekle, modern ve sade tasarımın yanı sıra kullanıcı deneyimi de ön planda tutularak hazırlandı. Fareyle yazı yazmanın zorluğu nedeniyle, ders akışının yavaşlayacağı ve yazılan yazının kalitesinin düşük olacağı öngörülerek, kullanıcı deneyimini iyileştirmek amacıyla, seçilen üniversitelilere "inekle" markasını taşıyan grafik tabletler promosyon olarak veriliyor. USB kablusuyla bilgisayara bağlanan ve kalemle kontrol edilen bu tabletler bir nevi fare görevi görüyor. Kurucular, grafik tabletlerle beyaz tahta üzerine yazımı üniversiteliler için kolaylaştırarak aynı zamanda ders akışını hızlandırmayı ve bu sayede dersin kalitesini arttırmayı hedefliyor. ■

inekle® profesör, öğret!

Giriş Üye ol

Üniversitelilerden 7/24 birebir eğitim desteği 15%

inekle bir sosyal girişimdir. Üniversitelerin kazancından komisyon alınmaz.

Önce deranı seç, sonra öğretmeni ara

Dersini seç Kendin ara Bize bırak

Çevrimiçi öğretmenler: 3 müsait Tüm öğretmenler

Sistem nasıl çalışır? Dersini bil

Ders seç: Mazeretlerin tozunu komadan tüküdüğü tüm sayfalı derslerde soru sorabilir, soru anasını izleyebilirsiniz.

Öğretmenle eşleş: Çevrimiçi öğretmenlerden tercih ettiğiniz kalemi gönderebilirsiniz ya da eşleştiğiniz inekle'ye bırakabilirsiniz.

Anında destek al: Sanal sınıfta inekle öğretmenleri ile buluşarak tüm sorularınızı sorabilir, canlı eğitim desteği alabilirsiniz.

Sorular nasıl çözülüyor? Dijital sınıfta

Öğrenciler seçtiği öğretmenlerle video konferans, chat ve beyaz tahtadan oluşan sanal sınıfta buluşurlar. Sorularını bilgisayarların kamerasından aracılığıyla kolayca sınıfta izleyebilirler.

Öğretmenler ise ücretsiz olarak öğretilen inekle markalı grafik tabletler sayesinde hafif kalem kullanır gibi rahat ders anlatırlar.



Yeni DLC, yeni heyecan

Revolution harita paketiyle, Black Ops II hareketleniyor!

Ve sonunda Call of Duty: Black Ops II'nin ilk DLC'si açıklandı ve açıklanmasıyla birlikte piyasaya sürülmesi bir oldu. Tam bu tarihlerde Xbox 360 için indirilmeye hazır olması gereken Revolution, oyuna dört yeni harita, bir yeni Zombies co-op oyun haritası, yepyeni bir Zombies oyun modu ve bir tane de yeni silah ekliyor.

Dört yeni haritayı Hydro oluşturuyor. Hydro, Pakistan'daki bir barajı kapsıyor. Hafif teknolojik, hafif günümüze ait yapıları barındıran bu haritada enteresan olan konu, arada bir su akıntısının sizi alıp götürmesi... Eğer su yolunda duruyorsanız, kaçışınız olmuyor... Kaliforniya'da yer alan Grind haritasında direkt olarak bir kaykay parkında savaşıyorsunuz. Burada her şey eğri büğrü olduğu için de alışıldık siper sistemini kullanmanız zorlaşıyor. Şehir temasından uzak olmasından dolayıysa düşmanlarımızı rahatça görebileceğimizi düşünüyorum. Karlı bir dağda geçecek olan Downhill,



Valve'dan konsollara rakip

Steam Box ile Steam oyunları televizyon ekranına geliyor

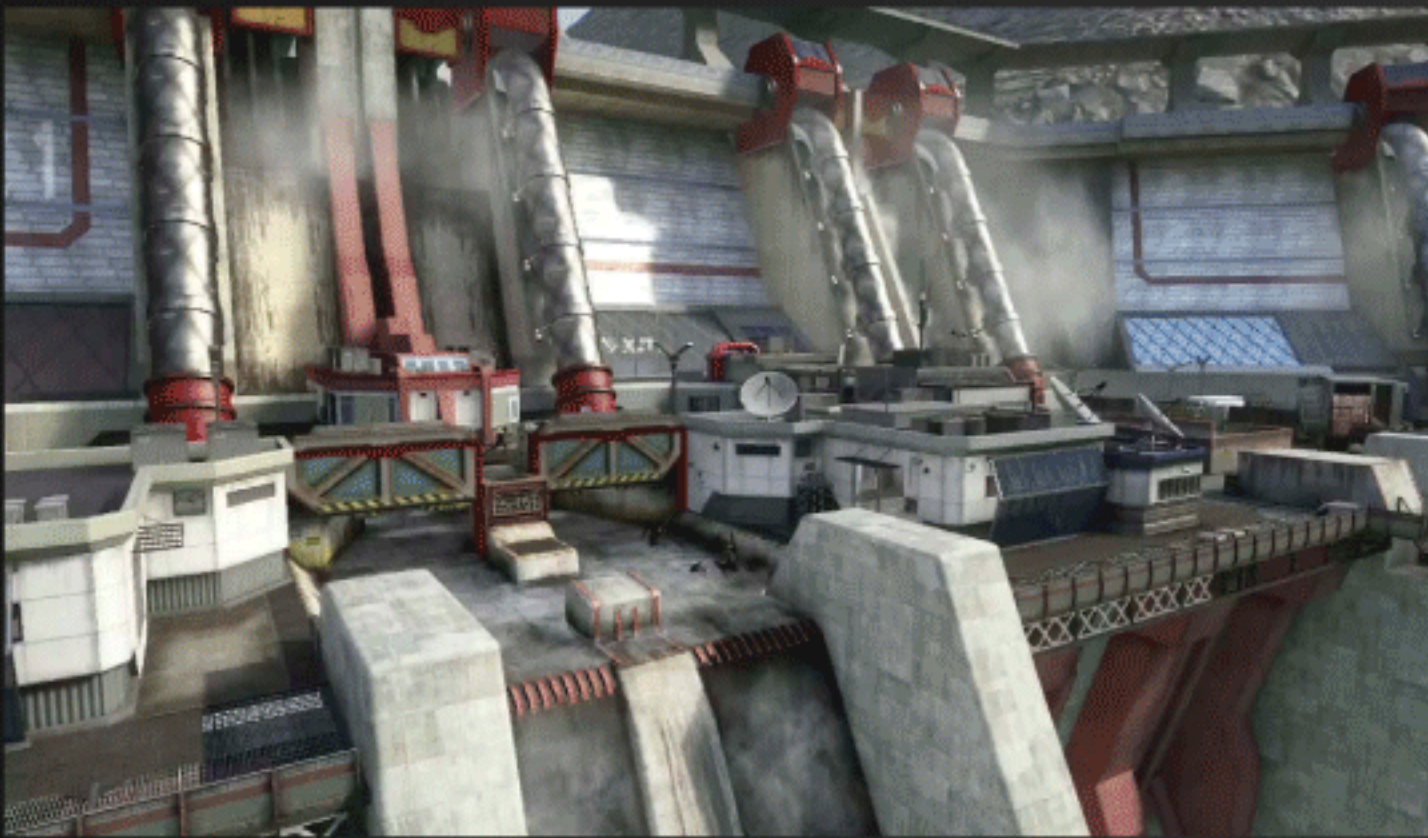
Bakın bu yıl içerisinde neleri göreceğiz, neler hakkında bilgi sahibi olacağız... Sony'den Orbis kod adlı yeni konsol geliyor, bu bir. Microsoft, Durango kod adlı yeni nesil konsolunu hazırlamakta. Kickstarter'dan paraları toplayan Ouya ile Android oyunlarını televizyonda oynama imkânımız olacak, Project Shield ile de NVIDIA yepyeni bir el ve ev konsolu hazırlıyor.

Xi3 adındaki firmanın küçük ve güçlü bilgisayar mimarisini tanıtmasıyla da (LEVEL DVD'sinde ürün tanıtım videosu yer alıyor.) Valve'ın, bir süredir konuşulmakta olan Steam Box'ı gerçeklik kazandı. Xi3 Piston olarak bilinen bu ufak ve

güçlü bilgisayar, Linux işletim sistemiyle birlikte gelerek Valve'ın Steam Box'ına dönüşecek ve Steam oyunlarını, sanki konsolda oynarmışçasına rahatça oynayabilmemizi sağlayacak.

Şu an için Steam Box'ın nasıl teknik özelliklere sahip olacağı belli değil; ne işlemcisinin gücünü biliyoruz, ne bellek miktarını, ne grafik ünitesini. Şöyle de bir detay var ki Steam Box demek, Xi3 Piston'un Valve'a satılması demek değil; hatta Steam Box benzeri başka cihazlar göreceğinizden emin olabilirsiniz. Valve'ın Steam Box ile sağlamak istediği şey, oyunculara konsol rahatlığında PC ve özellikle de Steam oyunlarını oynatabilmek.

Valve, Steam Box ile ilgili birkaç önemli detay daha veriyor ve bunlardan bir tanesi, Orbis'in yeni gamepad'lerini kanıtlar nitelikte. Valve'a göre ileride Steam Box ile uyumlu yeni gamepad'ler piyasaya sürülecek ve bunlar sizin biyometrik bilgilerinizi oyunlara iletebilecek. Bu özel gamepad'in yanında, Steam Box'ı ileride sekiz farklı kişi, sekiz ekranda kullanabilecek. Steam Box'ın bu denli güçlü olacağını vurguluyor Valve ama bize ne üretim sürecinden, ne de bu cihazı ne zaman göreceğimizden bahsediyor. Microsoft'un Valve'ın bu çabasını takdir ettiğini fakat iyi bir planlama yapmadıkları sürece bu pazarda pay sahibi olamayacaklarını vurguladıklarını da belirtiyor, 2013'ü konsol savaşları yılı ilan ediyorum! (Olmadı 2014...) ■



kamufyajın önemini bize bir kez daha hatırlatacağına benziyor ve ortada dolaşan teleferik arabalarına da dikkat etmemizi istiyor. Son harita olan Mirage, bizi Çin'e, Gobi Çölü'ne götürüyor. Çölün yuttuğu yapıların arasında savaşmak, biraz Spec Ops: The Line'i hatırlatmıyor değil.

Zombilere karşı dövüştüğümüz yeni harita ise Die Rise. Bu haritayı özel yapan en önemli unsur da haritanın yıkık gökdelenlerden oluşması ki bu da oyuna

büyük bir dikey oynanış getiriyor. Yanlış bir hareketinizde metrelerce aşağı uçmanız işten bile değil.

Left 4 Dead havasının oyuna eklendiği "Turned" adındaki yeni oyun modu, tek bir insanın, birçok zombi oyuncuya karşı mücadelesini konu alıyor. Kısıtlı cephane ve güçsüz silahlar ile zombi oyunculara karşı koymaya çalışan oyuncu, eğer bir zombi tarafından yakalanırsa o zombi yeni insan oluyor. Bu defa da o zombileri durdurmaya çalışıyor ama o kadar az

cephaneyle işi zor...

Peacekeeper otomatik silahını oyuna niye eklediklerini tam olarak anlayamadım ama bu silah SMG ve Assault Rifle arasında bir yerlerde. Oyuncuların bu silahı ne kadar beğeneceğini, ancak DLC yayına girdikten sonra göreceğiz.

Xbox 360 için şu an indirebileceğiniz DLC, kısa bir süre sonra diğer sistemlere de gelecek, endişelenmeyin. ■

Son Dakika!

- Microsoft, IllumiRoom projesiyle odanızın Kinect sayesinde nasıl devasa bir video alanına dönüşebileceğini gösterdi. Bu sistemin Kinect ve şu anki konsollar ile çalışacağını düşünmüyor olsak da yeni nesil konsolların neler başarabileceğinin konsept bir çalışması olduğunu düşünmekteyiz.
- Dead Rising serisinin yapımcısı Capcom Vancouver, Capcom'un yeni büyük oyununun yapımını üstlenmiş durumda. Yeni oyunda zombilerin bulunmadığını da açıkladılar, o yüzden yeni bir Dead Rising oyunuyla karşılaşmayacağız.
- Injustice: Gods Among Us, 19 Nisan'da piyasada! Oyunun Collector's Edition versiyonunda Batman'in Wonder Woman ile dövüştüğü bir büst de yer alıyor.
- iPad 5'in ve iPad Mini 2'nin Mart ayında piyasada olacağı söyleniyor.
- Xbox LIVE'da bölge değişimi yapmak artık çok kolaylaştı. Bu satırları yazdığımız sırada beta aşamasında olan servis, tam fonksiyonla çalıştığında bölge değiştirmek sadece birkaç tıklamayla gerçekleştirilebilecek. (Üç ayda bir bölge değiştirebildiğinizi de belirtelim.)
- Sony, New York'taki 37 katlı üssünü 1.100.000.000 Dolar'dan satışa çıkardı. Biz de LEVEL olarak binaya talip olduk...
- Microsoft'un Skype'ı satın almasıyla birlikte MSN Messenger da iyiden iyiye tarih oluyor. Xbox LIVE'da Xbox LIVE Chat'in yerini alacak olan Skype ile birlikte çok daha temiz bir bağlantıya kavuşacağız.
- Bahar aylarında piyasada olması beklenen Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist'in 23 Ağustos'a ertelendiği açıklandı.
- Fallout 3'te Three Dog'un seslendirmesini yapan Erik Todd Dellums, "Daha fazla Dog görebilirsiniz, bekleyin!" diyerek Fallout 4'ün sinyallerini vermiş oldu.
- Iron Man 3 filmiyle birlikte piyasada olması beklenen yepyeni bir LEGO oyunu var: LEGO Marvel SuperHeroes. Tüm sevdiğiniz Marvel karakterlerini içerecek olan oyun, aklınıza gelebilecek tüm sistemler için hazırlanıyor.
- Legends of Chima da bir başka LEGO lisansının adı. İki hayvan kabilesinin mücadelesini konu alan bu evren, üç farklı oyuna ev sahipliği yapacak. Bunlardan bir tanesi yarış oyunu ve cep telefonları için tasarlanıyor.



20 Ocak'taki turnuvada "En Güzel Model" yarışmasını kazanan Kaan Günay ve "Yokuş Aşağı" adlı modeli.

TüSOT'a durmak yok!

2013 yılı da turnuva yağmuruyla başladı

Türkiye Savaş Oyunları Topluluğu, 2013 yılına çeşitli kentlerde turnuvalarla girdi. Yılın ilk Warhammer 40.000 turnuvası, A6 formatında ve 1.500 puanlık ordularla, 6 Ocak'ta İzmir'de, Hüseyin Ruhi Küçük tarafından Kule'de düzenlendi. Yaşar Kasaba, Crimson Fists ordusuyla birinci olurken, ikinciliği Necron ordusuyla Ata Ünlüsoy, üçüncülüğü de Eldar ordusuyla Semih Uğurlubaş elde etti.

Yılın ikinci TüSOT turnuvası 20 Ocak'ta İstanbul'da düzenlendi. Geçen yıl TüSOT Warhammer 40.000 hakemi olan Ferhan Taner, ilk turnuvasını Pegasus Oyuncak'ta yaptı. 1.500 puanlık, A6 tipi bu organizasyonda Fırat Uğurlu, Chaos Marines + Necrons ittifakıyla turnuvada birinciliği kazandı. Mehmet Çamuroğlu Ultramarines + Grey Knights ittifakıyla ikinci olurken, Berkay Mumoğlu -kitabı fırından yeni çıkmış olsa da modelleri yılların deneyimine sahip- Dark Angels ordusuyla üçüncülüğü kazandı. TüSOT turnuvalarında geleneksel olan, "En Güzel Model" yarışmasını da Kaan

Günay kazandı.

Oversoul, Pegasus Oyuncak ve LEVEL sponsorluğunda düzenlenen TüSOT turnuvaları, Şubat ayında da hız kesmeden sürecek. Yılın ilk Warhammer Fantasy Battles organizasyonu, 3 Şubat'ta İzmir'de ve Hüseyin Ruhi Küçük tarafından düzenleniyor. İstanbul'da ise Şubat ayında Warhammer 40.000 Başhakemi Mehmet Çamuroğlu bir turnuva planlıyor.

TüSOT, 2013 yılında yeni oyun gruplarının kurulması planlandığını geçen yılın sonlarında duyurmuştu. İkinci Dünya Savaşı temalı ve 1/72 modellerle oynanacak bir oyun grubunun ön çalışmaları başlamış durumda. Organizasyon, modelleme ve yaygınlık bakımlarından hangi oyunun daha uygun olduğunu araştırmak üzere kurulmuş olan ve başka oyun gruplarının hakemlerinden birkaç kişiyi de içeren bir heyet, bugünlerde oyun sistemi arayışı içinde. Yakın zamanda TüSOT İkinci Dünya Savaşı oyunları grubunun da açılması planlanıyor. ■

Tekmemin tadına bak!

Garip dövüş oyunu Divekick, Sony ile anlaşma imzaladı

Dövüş oyunlarının ne kadar zor olduğuna dikkat çekmek istercesine kolay hazırlanan, enteresan bir oyun Divekick. One True Games'in projesi olan oyun, bir Kickstarter kampanyasıyla birlikte beklenen başlıkları topladı fakat daha sonra oyunun fişi çekildi. (Kickstarter projesi gerçekleşmezse başlıkların paraları da çöpe mi gidiyor acaba? Bunu araştıracağız...) One True Games'in ardından projeyi Iron Galaxy devraldı, Divekick PC'de oynanabilir bir

oyun haline geldi. Sadece iki tuşla oynanan oyun öylesine enteresan bir oynanışa sahip ki... Sadece zıplayarak yere doğru bir tekme hareketi yapabiliyorsunuz, olay bu kadar. Ne var ki oyunun prototipi turnuvalara bile söz konusu oldu. Iron Galaxy Games şimdi de oyunu PC'ye, PS3'e ve PS Vita'ya uyarlıyor. Dövüş oyunları dalgası geçercesine yapılan oyunun bu sistemlere geliyor olması çok iddialı fakat eminiz ki bu oyunun da fanatikleri olacaktır... (Bize sorarsanız gerçek bir sinir harbi yaratacak.) ■





NVIDIA'dan farklı bir ürün

Yeni oyun adresiniz, Project Shield

PS Vita'ya rakip mi geliyor yoksa? Bir bakalım... Dört çekirdekli, NVIDIA Tegra 4 işlemci. 1280x720 çözünürlük sağlayan, yüksek çözünürlüklü ekran ve karşınızda NVIDIA'dan Project Shield.

Aslında bayağı kısa bir sürede düşünüp ortaya konulmuş bir alet gibi görünüyor Project Shield. Xbox 360 gamepad'ini alın, önüne bir ekran koyun ve bunu kapanıp açılabilir bir hale getirin. İşte size yeni el konsolunuz!

Android Jelly Bean işletim sistemiyle birlikte gelmesi beklenen Project Shield, Android oyunlarının yanında PC ve hatta Steam Big Picture oyunlarını da destekliyor. Android oyunlarını direkt olarak cihaza

yükleyip oynayabiliyorsunuz lakin PC oyunlarını oynamak için farklı bir durum söz konusu. Şöyle ki Project Shield, GTX 650 veya daha üstü bir ekran kartına sahip olan bir bilgisayardan, Wi-Fi teknolojisiyle oyunları el konsoluna aktarabiliyor. Bu sırada da çok az bir gecikme payı olması, Wi-Fi bağlantısının geçerli olduğu alan içerisinde oyunları istediğiniz yerde oynayabilmenizi sağlıyor.

Project Shield'in gamepad'i gerçekten Xbox 360'ünü bir hayli andırıyor; hatta A, B, X, Y şeklinde tuşları bile mevcut. Cihazın ekranı da dokunmatik özelliğe sahip, hatta çoklu dokunma teknolojisini bile destekliyor. Üzerinde HDMI çıkışıyla birlikte, bir mini USB girişi ve bir de microSD girişi bulunduyor cihaz. Bunların

ötesinde, oyunlardaki sesleri son derece kaliteli bir şekilde yansıtabilen iki adet de hoparlör bulunuyor.

Project Shield'in başarılı olması, bana sorarsanız tamamiyle fiyatıyla doğru orantılı. Bir el konsolu olarak düşünüldüğünde Android oyunlarını oynatmaktan pek de iyisini yapamıyor ve ancak ev kullanımında tüm özelliklerini gösterebiliyor. Karşısında kendi oyun desteğine de sahip PS Vita varken, Project Shield'in başarılı olabilmesi için fiyatının PS Vita'nın altında olması gerekiyor.

A.B.D.'de 2013'ün üçüncü çeyreğinde piyasada olması beklenen ürün ülkemize gelir mi, bilemiyoruz ama o vakte kadar Sony'nin sağlam atılımlar yaparak PS Vita'yı kesinlikle daha ileri taşıması gerekiyor... ■

KICKSTARTER SÖZÜ!

En beğenilen projelere, milyonlarca Dolar...

Kickstarter'da 2012 raporu

Her şey nasıl başladı, biliyor musunuz? Tim Schafer'ın Double Fine adındaki adventure oyunu projesinin 3.000.000 Dolar bağış toplamasıyla. Ondan sonra oyun yapmak isteyen, sağlam bir projeye sahip olan ama kaynak bulamayan birçok yapımcı, soluğu Kickstarter oluşumunda aldı.

Daha önce de belirttiğimiz üzere, Kickstarter bir bağış toplama programı. Siz bir proje belirliyorsunuz, onu Kickstarter sayfanızda tanıtıyor ve projenin geliştirilebilmesi için beklediğiniz miktarı ve bu bağışın toplanması için gereken süreyi yazıyor ve beklemeye başlıyorsunuz. Bağış yapanlara ödüller de sunuyor, olasılıkları arttırıyorsunuz.

2012 yılında hangi oyunların ve oyunla alakalı cihazların en çok bağış topladığına bakalım olursak, şöyle bir tablo çıkıyor ortaya. "Pebble" adındaki, Android ve iPhone telefonlarla iletişime geçebilen saat 10.27.000 Dolar toplamış. Android oyunlarını televizyon ekranında oynayabilmemize yarayan konsol Ouya da 8.600.000 Dolar bağış almış. Obsidian'ın geliştirmekte olduğu "Project

Eternity" adındaki RPG 3.990.000 Dolar, 1988 yılının ünlü RPG'sinin devamı Wasteland 2 ise 2.930.000 Dolar toplamayı başarmış. Çok iyi bir oyun olması muhtemel olan bilimkurgu ve uzay simülasyonu klasik adayı Elite: Dangerous'ın 2.530.000 Dolar'a kavuştuğu ve Wing Commander'ın yapımcısından gelecek olan Star Citizen'in de 2.130.000 Dolar bağış aldığı görülüyor.

Hepsini toparlayacak olursak, 2012'de toplamda 2.240.000 insanın, yaklaşık 320.000.000 Dolar bağışta bulunduğu görülüyor. 18.000'i aşkın projeye dağıtılan bu para, ortalama 452 kişinin 100 veya daha fazla projeye destek verdiğini kanıtıyor. 320.000.000 Dolar toplam bağışın da 83.000.000 Dolar'ı oyunlara gitmiş. 17 projenin her birinin 1.000.000 Dolar'ın üzerinde bağış toplaması da Kickstarter'ın ne denli işlevsel olduğunu kanıtlar nitelikte...

Kickstarter daha birçok iyi oyunun yapılmasını sağlayacak gibi duruyor ama henüz hiçbir Kickstarter projesinin hayata geçtiğini görmediğimiz için bu sistemin ne kadar faydalı olduğuna da kesin karar vermeyelim, değil mi? ■



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL BLACKLIST

Siyah ile beyazın savaşı

Bir ajan nasıl olmalıdır? Yakışıklı? Atletik? Güçlü? O zaman manken olur, dizi oyuncusu olur; niye ajan olsun...

Bir ajan bir kere ajanlığı içinde hissetmelidir. Ajan olmak için doğduğuna emin olmalıdır ki en zor zamanlarda bile ülkesini satmasın, ser verip sır vermesin. Bir ajan, doğuştan ajan olmalıdır...

Ajansan (Ajan-san?) lateksle barışık olman gereklidir. Lateks, ajanların her şeyidir. Dar giyinmelidir bir ajan zira iki duvar arasında saatlerce durabilmeyi, tavana asılmayı bilebilmelidir. Bir ajan tavanda asılıyken yakalanırsa bunun savunmasını yapabilmelidir. "Kendimi bugün avize gibi hissediyorum." demelidir mesela ki deli olduğu ortaya çıksın...

Ajanların her zaman zayıf olması gerekir. Şişman bir ajan gördünüz mü? Mümkünatı yok çünkü şişman ajanlara uygun kıyafet üretilmemiştir.

Bir ajan her zaman için çevresini gözlemlemelidir. Nerede duvar var, nerede çıkıntı, nerede kapı... Kapı gören bir ajan için bu mutlaka altından parmak kamera sokulabilecek bir fantezi nesnesidir. Evet... Ajanlar kapıları sever çünkü ardında ne olduğunu bilmek isterler. Onlar için kapılar, rüyalarında gördükleri gizemli ve birçok olanağı sunan birer geçittir. Parmak kamerayı kapının altından ilişti-

bir ajan, gerçek mutluluğu bulduğuna inanan bir gelin gibidir; güven ve mutluluğu aynı anda hisseder içinde...

Düşmanla karşılaşan bir ajan iki tane konuya eğilir: Karşımdaki beni görüyor mu? Görüyorsa ne yapmalıyım? Karşımdaki düşmanın onu görüp görmediğini anlamak için bir ajanın yapabileceği tek bir şey vardır, o da beklemek. Beklerken kafasına bir kurşun yemezse bilmelidir ki tehlikede değildir. Rakibi onu fark ettiğinde, bir ajan ya topuklayarak kaçmalı ya da parmak kamerayı ortaya çıkarıp düşmanını bu son derece teknolojik aletle şaşırtmalıdır. "Oğlum 32GB belleği var, deli misin..." gibi cümleler, rakibinizi bir süre oyalamaya yetecektir.

İki ajan bir görevde olduğunda birbirleriyle ufak kulaklıklarla iletişim halinde kalırlar. Burada iki ajanın dedikodu yapması kaçınılmaz olsa da özel hayatın deşifre olmaması açısından bundan kaçınılmalıdır; düşmanların bunları bilmesine gerek yoktur.

Ve son olarak bir ajanın mutlaka herhangi bir "Tom Clancy" romanı okumuş olması gerekir zira Tom Clancy, son 100 yıldır ajanlığın tanımını yapmaktadır ve bundan asla sıkılacağı da benzememektedir. Tom Clancy olmasa -sanal âlem

dâhil- tüm dünyanın komplo teorileri üretmek için desteğe ihtiyacı olacağı açıktır.

Kamuoyunun bilgilerine arz eder, esenlikler dileriz.

Konuşanlar listesi

Şöyle bir şey olduğunu hatırlıyorum: İlkokuldayken hoca bir kez sınıftan çıkmıştı bir şey için (Sigaraya gittiğinden şüpheleniyorum.) ve bir kişiyi de konuşanları tahtaya yazması için görevlendirmişti. Herkes sessiz durmaya çalışsa da istemeden konuşuluyordu. Görevli arkadaşımız isimleri yazıp yanlarına çarpı koymaya başladı. Bir konuştu, bir çarpı, iki konuştu, iki, üç konuştu, üç... Sonra bir isyankâr arkadaş delirip görevli arkadaşaya saydırmaya başladı ve çocuk çarpıları dizdi, dizdi, yeri bitti ve gitti oraya sonsuz işaretli yaptı. Bence o dönem için çok şık bir hareketti.

Şimdi bu konuyu Tom Clancy'nin Splinter Cell'ine ve daha da güzeli, Blacklist'e uyarlayacak olursak teröristlerin benzer bir tutum içerisinde olduğunu görürüz. 12 tane başboş terörist, A.B.D.'deki önemli hedefleri vurmak için gün sayıyor. Edindikleri liste, A.B.D.'nin tüm gizli istihbaratını da gözler önüne serdiği için tehlikede olmayan yok. Elindeki kara listeye çarpılar atmak ▶

Yapım **Ubisoft Toronto**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web splintercell.ubi.com/blacklist
Çıkış Tarihi **23 Ağustos 2013**



ANALİZ



Fisher'ı anında öldürmek için hazır beklemesi gereken teröristler, yapay zekâları izin verdiğince ateş edecek ve bunun için elbette ki uzunca bir süre bekleyecekler.

Düşmanlarını canlı kalkan olarak kullanabilecek olan Fisher, bu sırada işaretlediği düşmanlarını tek atışta indirebilecek.

Bu bölümü Ghost tarzıyla oynarsanız, düşmanlarınızı bu duvarlarda asılı dururken aşağı çekerek hiç dikkat çekemeyeceksiniz.

Splinter Cell: The Movie



Film oyunları pek bir şeye benzemezken, oyun filmleriye çok daha cezbedici durabiliyor. Aranızdaki sıkı Splinter Cell fanatikleri için de çok güzel haberlerimiz var zira bildiğiniz üzere Splinter Cell'in bir filminin yapıyor olduğu haberi uzun süredir ortalıkta ve filmde hangi isimlerin, ne işle uğraşacağı da yavaş yavaş belli olmaya başladı.

Filmin senaryosunu Eric Warren Singer yazacak. (Yazmaya başladı mı acaba?) Clive Owen'in yönettiği The International'ın da senaryosundan sorumlu olan Singer, Splinter Cell'de de iyi işler çıkaracaktır diye düşünüyorum.

Peki, Sam Fisher'ı kim oynayacak? The Dark Knight Rises gösterime girmeseydi o aktörü size tarif etmem çok zor olabilirdi ama şimdi çok kolay. Sam Fisher'ı Tom Hardy, yani The Dark Knight Rises'daki Bane canlandırarak. Kendisi dünyanın en iyi aktörü değil belki ama iyi bir yönetmen eşliğinde başarılı olacaktır kuşkusuz. Filmi kimin yöneteceği maalesef henüz belli değil ama işin içine New Regency prodüksiyon şirketi karışmış durumda. New Regency'nin yelpazesinde Fight Club ve L.A. Confidential gibi filmler olduğunu düşünürsek, Splinter Cell'in de kaliteli bir film olacağını öngörebiliriz. (Çok pozitifim!)

Ubisoft'un gözetiminde hazırlanacak olan filmin gösterim tarihi de maalesef belli değil. Geç olsun da güç olmasın demişler...

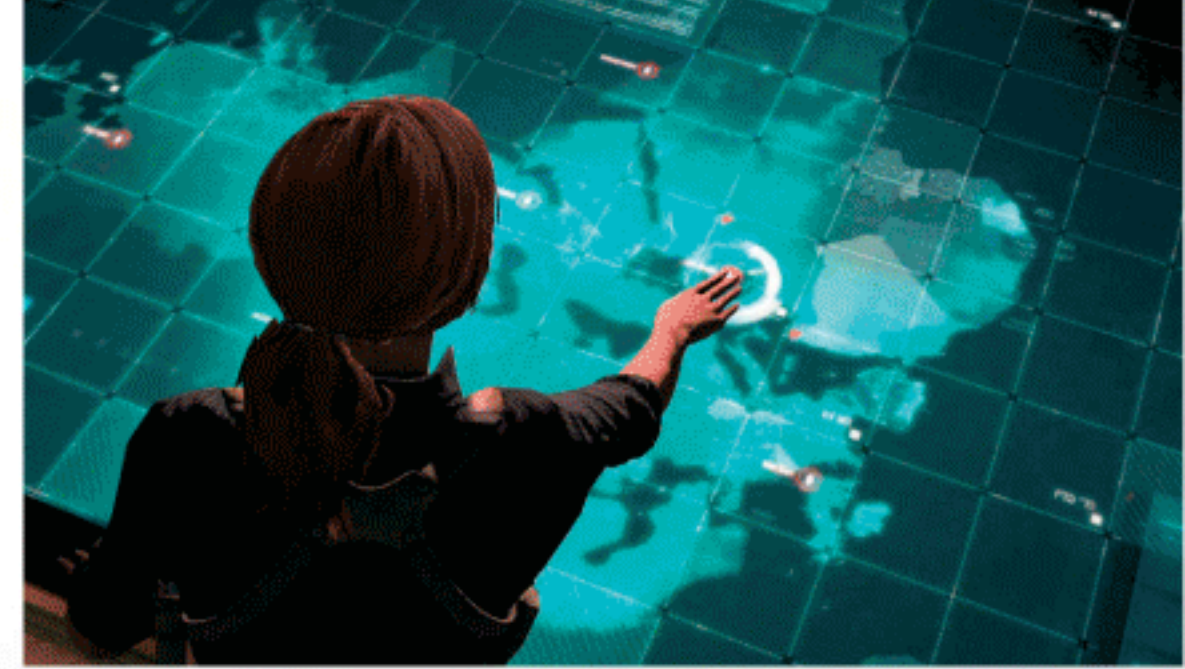
isteyen teröristlerin çarpıları, bizim ilkokul listesinden çok daha dramatik olacaktır elbette ki...

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction'ın sonunda olanları hatırlar mısınız? Oradaki olaylardan sonra yeni Amerikan Başkanı Patricia Caldwell, Third Echelon'u tamamıyla dağıtıp ortadan kaldırıyor. Iyicene zivanadan çıkmış olan Third Echelon'un yerine, farklı istihbarat gruplarından topladığı ajanlardan oluşturduğu Fourth Echelon'u devreye sokuyor. Sam Fisher'ı da ekibine katıyor Caldwell ama her şeyden bunalmış olan Fisher bir şart koşuyor: "Beni Fourth Echelon'un başına geçir ve işlerime karışma!" Caldwell bunu gurur meselesi yapmak istese de Fisher'ın isteklerini kabul ediyor ve Fourth Echelon, Fisher'ın komutasında resmi bir biçimde göreve başlıyor. O görev ki kara liste harekâtı devreye girmeden önce teröristlerin hareketlerine son vermek...

Hangisi senin tarzın?

Ubisoft'un yaptığı çok önemli bir şey varsa o da oyuncuları dinlemek. Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction'dan sonra, Blacklist'e başlamadan önce, yapımcılar oturmuşlar ve yayımlanan 80'den fazla basın incelemesini okumuşlar, forumlarda cirit atıp oyuncuları dinlemişler ve Blacklist'i de buna göre şekillendirmeye karar vermişler. Conviction onlara göre hiç de kötü bir oyun olmamış lakin oyunun aksiyona fazla dayalı olması ve hikâyesinin biraz kopuk kalması onları da rahatsız etmiş ve Blacklist'i herkesin hoşuna gidecek bir oyun olarak tasarlamayı seçmişler.

Genellikle bir süredir ortalıkta olmayan bir seri yeniden ortaya çıktığında büyük bir hataya düşer ve o an hangi oyun türü revaçtaysa ona yakın durur, hatta yakın durmakla kalmaz, o türün tüm özelliklerini benimser. Ne yalan söyleyeyim, oyunun 2012'deki E3 gösterimindeki hali bana tam anlamıyla bunları düşündürmüştü zira oyun feci



şekilde aksiyona kaymıştı. Hani Call of Duty'lerin, Battlefield'ların o kolay ve sinematik oynanışı var ya, işte Splinter Cell de o tarafa doğru bir eğilim gösteriyor gibi gelmişti bana. Sonuçta Fisher, bu gösterimdeki demoda saklanmaya ihtiyaç bile duymadan 10 tane teröristi rahatlıkla öldürebiliyordu. Kısa bir süre sonra da aynen Assassin's Creed'deki Ezio gibi duvarlara tırmanmaya başladı ve Ubisoft'un tam anlamıyla aksiyon içinde kavrulduğuna emin oldum.

Ne var ki geçen zaman içerisinde yapımcılar oyunun sadece aksiyon boyutunun olmadığını ve oyunda iki farklı oynanış tarzının olduğunu gözler önüne serdiler, hatta bunlara birer isim verip oyuna entegre etmeyi bile başardılar.

Ghost, Panther ve Assault. Bu isimleri iyice aklınıza kazıyın zira bu isimler, içinizdeki Fisher'ın oyuna nasıl yansıdığını belirleyecek.

Şimdi E3'te gösterilen bölümü ele alalım. Irak - İran sınırında geçen bu bölümde, Fisher'ın ufak bir terörist kampının altını üstüne getirişine şahit olmuştuk. Bu bölümü, tamamıyla farklı bir şekilde oynamanın da mümkün olduğunu kanıtladı bize Ubisoft ve buradaki oynanış tarzının adına da "Ghost" dedi.

Ghost oynanış stili, aslında daha önceki Splinter



❑ Masada kâğıtlar, havada dijital semboller. İronik!



Cell oyunlarının ana oynanışını kapsıyor. Yani mümkün olduğunca gizli olmak ve düşmanlarınızı ancak çok çaresiz kaldığınızda etkisiz hale getirmek ki buradaki etkisiz hale getirme durumu, onları bayıltmak anlamına geliyor. Kampı dağıtmak yerine kimseye gözükmeden bu bölümde ilerlemek için hemen kampın aşağısındaki kısma ilerliyor ve atış talimi yapan adamlara gözükmeden, kendimizi yamaçtan aşağı bırakıyoruz ve... Evet, meğer orada Fisher'ın yaslanarak ilerleyebileceği bir çıkıntı varmış! Kampın güney kısmını tamamıyla burada ilerleyerek geçebiliyor ve ardından yukarı çıkıp siperlerin arkasında ilerliyoruz. Tek zor kısım, sağa sola yavaşça yürüyen bir teröristin arkasından geçmek ki onu da milim milim ilerleyerek ve resmen teröristin gölgesi haline gelerek halledebiliyoruz. Bunu başardıktan sonra Assassin's Creed tarzı uzunca bir tırmanış yapıyor ve daha zor bir alana geliyoruz zira burada köpekler de söz konusu. E3'te hiç çekinmeden harcadığımız bu köpekler ve sahibi teröristlere bu sefer dokunmuyoruz. Ubisoft bir bölümü Ghost tarzında bitirebilmemiz için oyuna bolca siper ve geçiş alanı bırakmıştı ve daha önce aksiyona dayalı bir oynanışta bu bölümün tamamlandığını gördüğümüz için birçok yapıya dikkat de etmemiştik. Meğerse devriye gezen teröristleri atlatmak için yapıları girmek ve pencerelerini kullanıp kendimizi dışarı atmak pek kolaymış. Burada dikkat edilmesi gereken konu, düşmanların devriye rotalarına iyice dikkat etmek ve ancak ve ancak çok gerekli olduğunda onları etkisiz hale getirmek...

Ghost tarzıyla oynadığınızda dikkat etmeniz gereken bir diğer konu da düşmanların bedenlerini yerde bırakmamak. Bir binanın içinde onları etkisiz hale getirseniz bile, baygın halde duran adamı devriyelerin asla uğramayacağı bir noktaya çekmek çok önemli. Zaten bundan da kötüsü, köpekler

kokuya duyarlı hareket ettiğinden hiç tahmin etmediğiniz bir şekilde izinizi bulabiliyor ve baygın bir adama rastlamak da onları alarm konumuna geçirebiliyor.

Karanlıkta saklan, pençeni sapla

Ghost oyun stiline yanında Assault, yani Rambo modu da oyunda benimseyebileceğiniz oyun tarzlarından bir tanesi. Açıkçası oyundaki en heyecanlı sahneleri bu şekilde oynarsanız görebileceksiniz lakin bu tarzı benimseyerek oynadığınızda ölmek de pek kolay olduğu için bir süre sonra saklanma yoluna da gidebilirsiniz.

Assault tarzıyla oynarken Fisher'ın hiçbir şeyden çekinmesi gerekmiyor. Bir rüzgâr gibi esiyor adeta ve önüne geleni istediği şekilde ortadan kaldırılabiliyor. Fisher'ın sahip olduğu cihazlardan bir tanesi, çevredeki düşmanları kısa bir süre gösterdiği için kimi, nasıl ortadan kaldıracağınıza karar verebiliyorsunuz. Birkaç düşmanı gizlilikle veya yine aleni bir şekilde harcadıktan sonra "Execute" komutu devreye giriyor ve burada gerçekten sinematik görüntüler ortaya çıkıyor. Fisher aynı anda birçok düşmana karşı koyabiliyor bu komutla birlikte bir tanesini alından vuruyor, bir diğerine birkaç el ateş edip diğer düşmanına yaklaşıyor. Onu yakalayıp onun silahıyla bir başka düşmanı vurduktan sonra onu da çevirip birkaç el ateş ederek öldürüyor, aynı sağlam aksiyon filmlerindeki görsellik ekrana yansıyor.



Böylesine hızlı ve acımasız bir oynayı benimseyecekseniz, birkaç konuya dikkat etmeniz gerekiyor. Bunlardan bir tanesi elbette ki cephaneye gereksinimi... Bol cephaneniz yoksa işiniz zor. Bir başka konu da hızlı olmak! Sadece saklanıp ateş ederek başarılı olmak çok zor çünkü görüldüğü kadarıyla, düşmanlarınız sizi saklandığınız siperde hiç de rahat bırakmayacak gibi duruyor. Eh, düşmanları işaretleyip tek seferde artistik ölümlere yol açmanız da olası olmadığında, elinizde savunma için pek fazla seçenek kalmıyor. Assault her ne kadar iyi bir seçilmiş gibi gözükse de oyunda başarılı olmak için azami dikkat göstermeniz oynayı çeşitlerinden bir tanesi.

Ghost ve Assault'un ortasında kalan Panther da bir baktım ki benim oynayı şeklimmiş... Yıllardır oynamakta olduğum birçok oyunda, ne ortaya çıkıp herkesi kafasından vurmaya çalışmışımdır, ne ▶



❑ "Hişşşt! Kalk yerine yat oğlum!"



Kayalara tutunmak, Fisher için çocuk oyuncağı...



Oyundan, çizgi romana...



Konu oyunlar olunca, yan ürünler arasında en iyi gidenler de klasik olarak çizgi romanlardır. Eh, Ubisoft elindeki ürünün pazarlamasını yapmayı biliyor ve alanında son derece başarılı iki isimle anlaşmış durumda.

Splinter Cell: Echoes adındaki çizgi roman, Planet of the Apes çizgi romanının çizeri Marc Laming tarafından çiziliyor ve yazar koltuğunda da Ultimate Comics: Iron Man'in yazarlığını da yapan Nathan Edmondson yer alıyor. Ubisoft'un Edmondson'ı tercih etmesinde önemli bir neden de var ki o da Edmondson'ın daha önce birtakım casusluk serilerinde çalışmış olması. Edmondson'a (Birazdan bu soyadını yazarken parmaklarım dolama olacak!) sorulduğundaysa Ubisoft'un yazarın yaratıcılığına hiç karışmadığını, aksine Splinter Cell dünyasını anlatmak için çokça yardımcı olduğunu söylüyor. (Kesin iyi para aldı.)

Çizgi romanın Conviction ile Blacklist arasında kalan zaman dilimine yoğunlaşacağı ve Sam Fisher'in karakterini de iyicene anlamamızı sağlayacağı söyleniyor. Edmondson, Sam Fisher'i özellikle ilginç bir karakter olarak bulduğunu ve Splinter Cell evreninde olan olaylardan çok, karakterin kendi dünyasının ilgisini çektiğini vurguluyor.

Her ne kadar çizgi roman oyunu oynamış olanların daha iyi anlayabileceği bir yapım olacak olsa da Splinter Cell hakkında hiçbir şey bilmeyenler de bu çizgi romanın tadını çıkarabilecek. Çizgi romanın oyunla birlikte raflarda olması bekleniyor. Keşke birileri Türkçe'ye çevirip Türkiye'de de yayımlasa...

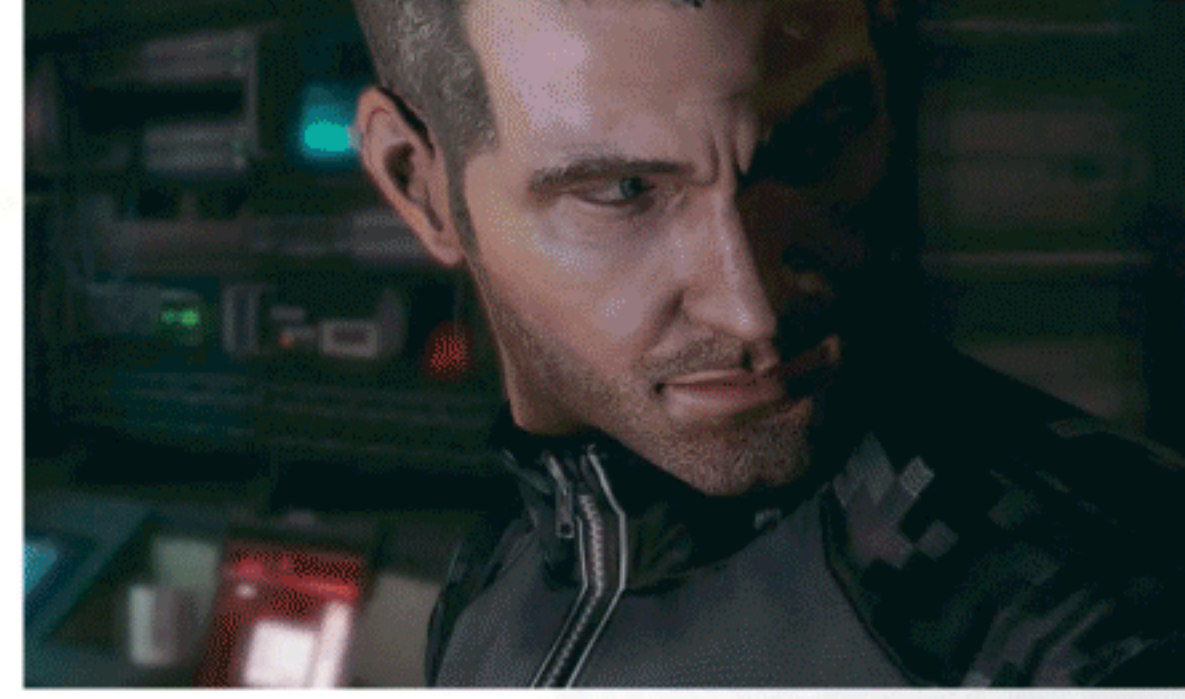


► de bir kişiye bile gözükmeden işleri başarmak istemişimdir. Ben gerektiğinde gizli kalmanın ve zaman zaman da mekânlar ve durumlar izin verdiğinde istediğim gibi takılmanın işe yaradığını düşünmüştüm. En son Dishonored'da bu tip bir oynayış benimsedim ve her ne kadar rekorlara imza atamamış olsam da çoğu durumdan alnımın aklıyla çıkmayı başardım.

Panther aslında Ghost'a daha yakın duran bir oynayış biçimi. Yine olabildiğince karanlıklar içinde durmaya özen gösteriyor ama başımız sıkıştığında da düşmanlarımızı dilediğimiz şekilde öldürebiliyoruz. Panther, bir nevi Ghost gibi oynarken düşmanlarınız tarafından keşfedilip Assault'a geçmek gibi bir şey ve kesinlikle oyunda yine tercih edeceğim oynayış şekli olacak!

Günün ardından...

Ubisoft boşu boşuna Ghost, Assault ve Panther gibi isimler takmamış oynayış biçimlerine; hatta bu tarzların her birinin birer logosu olduğunu da belirteyim. Tüm bu detayların olmasının en büyük nedeni, bir bölümün ardından hangi oynayışa daha yakın durduysanız, ona göre puan kazanmanız. Yani bir bakacaksınız ki bir bölümde sadece tek bir kişiyi öldürmüşsünüz ve Ghost puanlarınızı toplamışsınız. Veya öldürülmedik adam bırakmamışsınız ve gizlenmek de size hiç yakışmamış; gelsin Assault puanları... Puan toplamanın tek nedeni de artık Fisher'in ekipmanlarının güçlendirilebilmesi. Şayet ki Assault puanlarınız ağırlıktaysa buna uygun ekipman özelliklerine puan yatırabilme şansınız olacak. Böylece tabancanıza susturucu takmak yerine cephanesini arttıracak bir parça takabilecek ve bir sonraki görevinizde herkese daha çok kurşun yağdırabileceksiniz. Ekipmanlarda böylesine bir özgürlüğe gidilmesi çok iyi olmuş zira bu sayede



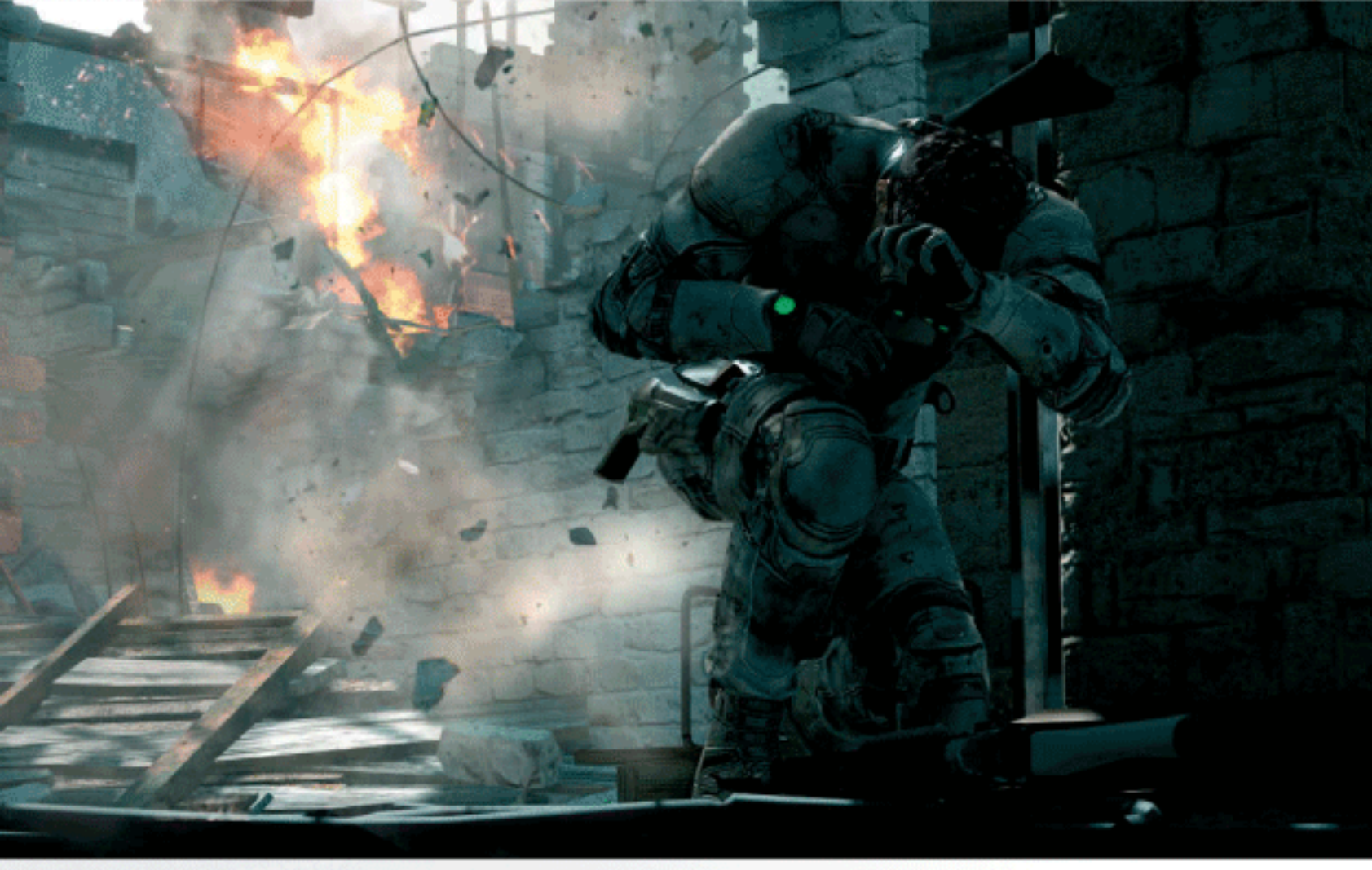
bir bölümde neyi, neden yapmak istediğimiz de daha çok anlam kazanıyor. Artık bileceğiz ki Ghost tarzında oynamak için daha sessiz olmalıyız ve belki de bayıltıcı oklarımız olsa çok daha iyi iş başaracağız... Biz de puanlarımızı bu yönde kullanarak o tarza yoğunlaşabileceğiz.

Önce böğrüne bir tekme, sonra bir dirsek

Oyunda aksiyon kısmında neler olduğunu anladık fakat Fisher'in olaylara karşı nasıl tepki vereceğine hiç değinmedik. Yapımcılardan gelen açıklamaya göre Fisher, yaklaşık 90 farklı hareketle düşmanlarını etkisiz hale getirebilecek. Gördüğüm kadarıyla da bu hareketlerin her birinin koreografisi çok iyi hazırlanmış. Düşmanınızın arkasından da yaklaşsanız, önüne de fırlarsanız, etkisiz hale getirme animasyonları sürekli farklılık gösteriyor ve bu da biz oyuncuların sürekli aynı animasyonla karşılaşmamızı engelliyor. Düşmanlarınızı farklı animasyonlarda yere yığmanın oynayışa bir etkisi olmasa da bu tip detaycı bir yaklaşım çok sevindirici.

Yayımlanan demolarda hep oyunun alfa aşamasında olduğu söylense de bence görüp





göreceğimiz animasyonlar ve grafikler, gösterilenlerden ötesi değil. Zaten o halde bile gayet yeterli gözüküyor animasyonlar fakat başıboş devriye gezen düşmanların yine aynı hareketi art arda sürekli yapması ve durdukları yerde ayaklarının yerini değiştirmesini bolca izleyeceğinizi de bilmelisiniz.

Bildiğiniz üzere oyun PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor lakin Ubisoft, Xbox 360 ve Kinect sahiplerine birtakım güzellikler sunmayı da eksik etmiyor. Oyunun Kinect desteği içermesiyle birlikte, oyuna komutlar gönderebileceğimiz açıklandı. İşimizi kolaylaştıracak komutlardan öte, düşmanları kandırmak için kullanabileceğimiz ısıklık ve sözcükleri direkt olarak Kinect'e söylemek de mümkün. Örneğin, geçmenize engel olan bir düşmana "Hey, adamım!" diye bağırarak onun sesin geldiği yere doğru ihtiyatla yaklaşmasını sağlamak mümkün olacak. Ardından da arkasına geçip boğazını bir güzel kesebileceğiz! (Bir panter bunu yapardı...)

Oyunun multiplayer alanında neler olduğuna da bir bakalım... Bildiğimiz kadarıyla "Spies vs. Mercs" oyun modu geri dönüyor. Daha esnek oynanış mekanizmasıyla bu defa eli silahlı adamlara karşı dayanmaya çalışan ajanın işi daha kolay olacağı benziyor. Ubisoft maalesef bu oyun modu dışında herhangi bir multiplayer özelliği hakkında bilgi vermiş değil.

Normalde ilkbahar aylarında piyasada olması gereken Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist, son anda Ağustos'a, hatta Ağustos'un 23'üne ertelendi. Ubisoft'un neden böyle bir karar verdiğini bilmiyoruz lakin bir bildiği de vardır muhtemelen. Ağustos ayına kadar oyun hakkında yeni bilgiler geldikçe sizle paylaşacağımızı da bildirip sizi Sam Fisher'ın bu yeni macerası için sabırsızlanmak üzere kendi halinize bırakırım. Sonuçta Ağustos'a şurada ne kaldı; bolca karlı günler, sıcak rolü yapan ama soğuğu iliklerinize kadar iteleyeni Nisan ayı ve güneşli Temmuz günleri. Aradaki ayları da sayarsak... Hepimize bol sabır!

■ Tuna Şentuna



HEDİYE

25 STICKER 22 POSTER

heygirl

TEST
MAKYAJ
UZMANI
MISIN?

TOP 6
SAÇ
ÖRGÜSÜ

GOSSIP
DEDİKODUCU
YILDIZLAR
SIRLARINI
AÇIKLA-
DILAR

25
ÇOK
ÖZEL
NEON
STICKER
YAPIŞTIR RENKLENDİR

OJE
TAKTİK
5 MODEL



TENCERE KAPAK MI? YOKSA BİR YALAN MI?
AŞKIN
HAYLOR
HALI

BANA
& ONA
BİZE NELER
OLUYOR?
12/18 ERGENLİK

14
ŞUBAT ÖZEL
ONE DIRECTION AŞK
TAYLOR SWIFT MODA
EMMA WATSON GÜZELLİK

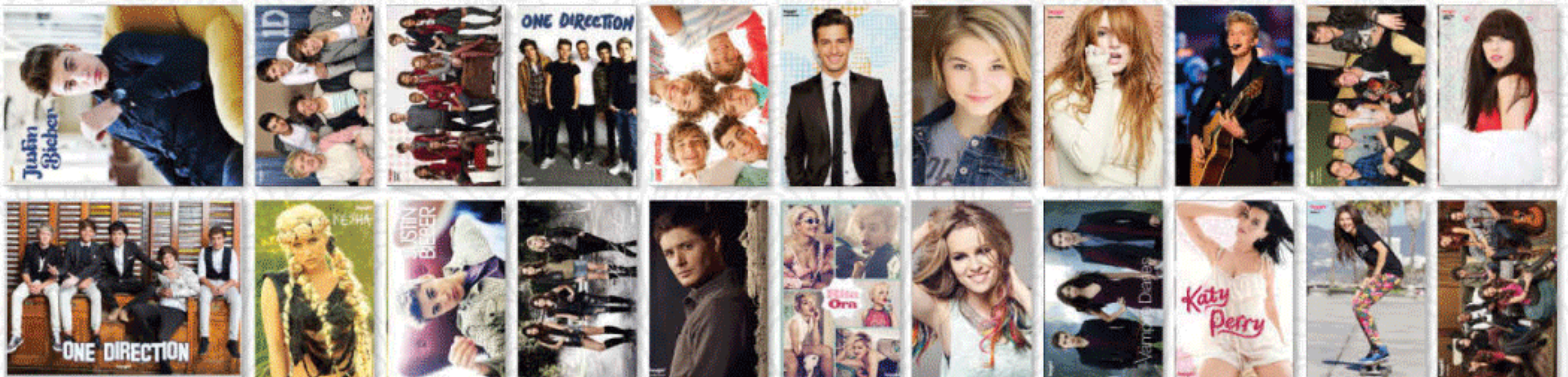
NE GİYSEM, NE TAKSAM MODAYI YAKALASAM!

ARAN
KANI
OL

K.K.T.C. Fiyatı: 6,25 TL



22
SÜPER
POSTER



ŞUBAT SAYISI BAYİLERDE!

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com



İlk Bakış

Zombiler...

Son yıllarda tavan yapan zombi teması, oyun dünyasını da ele geçirmiş durumda. Gün geçmiyor ki yeni bir zombi oyunu oynamayalım, gün geçmiyor ki zombi kesip biçmekten üstümüz başımız kan olmasın. Bu ay da menüye iki yeni oyun ekledik. Dead Island: Riptide,

daha önce yaz tatili zehir olan tatilcilere bir kez daha aynı hisleri yaşatmak için yola çıkmış durumda. The Walking Dead: Survival Instinct ise beş bölümlük adventure uyarlamasından tatmin olmayanlar için FPS türünde geliyor. Merak etmeyin, gelecek ay da zombi temalı bir şeyler bulup anlatırız.



38

The Walking Dead

Adventure'ı bitirdik, sıra FPS'ye mi geldi? Tuna öyle diyor ve anlatıyor...



42

Dead Island

Bütün yıl hayalleri kurulan bir yaz tatili daha ne kadar kâbusa dönüşebilir ki?



44

Elite: Dangerous

"Uzay insanı" Cem'in ağzından yeni bir "uzay oyunu" daha... (Bunu geçen ay da yazmamış mıydık?)

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürüyor, hangisi çıkarıyor...

Tansiyon Ölçer

ÇOK DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Gears of War: Judgment

Xbox 360'in yıldızlarından Gears of War, bu kez hangi yeniliklerle karşımıza çıkacak dersiniz?

40



Tansiyon Ölçer

NORMAL

Yapım Terminal Reality Dağıtım Activision Tür Aksiyon Platform PC, PS3, Xbox 360, Wii U
Çıkış Tarihi 29 Mart 2013 Web www.thewalkingdeadbegins.com

The Walking Dead: Survival Instinct

Sessiz ol, hayatta kal

Bir başka zombi oyunu, bir başka soğuk ay... Aslında The Walking Dead'e "bir başka" demek pek doğru olmadı zira çizgi romanı olsun, dizisi olsun, kendini kanıtlamış bir yapım. Son derece eğlenceli bir adventure oyunu olan The Walking Dead, bildiğiniz üzere çizgi romanı konu alıyordu. Survival Instinct ise direkt olarak AMC'nin dizisini konu alıyor. Oyunun türü FPS ama "S" harfi "Shooter" değil, "Survival" yerine geçiyor. Oyunun bu tip bir ayrımda olmasına özellikle dikkat çekiyor Terminal Reality ve hepimizi sessiz olmaya davet ediyor... ■ **Tuna Şentuna**



1 Nasıl? Tanıdık geldi mi bu mekân? Oyun, AMC'nin serisinden bolca etkileniyor ve hatta etkilenmek değil, direkt olarak dizide ne varsa oyunda da onları göreceğiz. Her ne kadar konu, dizide olanların biraz daha öncesini konu edecek olsa da insanlığın düştüğü durum, birkaç ayda değişecek gibi değil...



2 Onu tanıdınız büyük ihtimalle: Merle Dixon. Eli kolu yerinde fark ettiyseniz zira henüz dizide yaşadıklarını yaşamamış durumda. Oyunda Daryl ile Merle kardeşleri kontrol edeceğiz. Daryl'in nasıl yaya sahip olduğunu ve Merle ile ilişkilerini göreceğiz, zombi istilasındaki performanslarında söz sahibi olacağız.



3 Oyunda bir zombiye bu denli yakın durduğunuz an bilmelisiniz ki tehlike altındasınız. Zombileri yere yıkmak, aynen filmdeki gibi başarılı vuruşlar gerektirecek. Bir baltayla saldıırırsanız, baltayı zombinin vücudundan sökmek için az da olsa zaman gerecek, bıçağı bazen yerinde bırakmanız daha iyi olacak...

4 Survival Instinct'in bir FPS olmamasındaki en büyük etken, sessiz kalmamız gerektiğinden kaynaklanıyor. Zombilerle mümkün olduğunca münakaşa etmemeye özen göstereceğiz, sese ve kokuya duyarlı arkadaşlarımızla aramıza hep mesafe koymaya uğraşacağız.



5 Georgia'nın sayfiyesinden Atlanta'ya doğru yolculuğumuz konu edilecek. Sadece Daryl'i kontrol edeceğimiz oyunda bolca ıssız bölgeler göreceğiz ve sürekli eşya arayışında olacağız. Yolda diğer kazazedelerle de karşılaşacağız ve onlara da yardım edeceğiz.



6 Genellikle işleri sessizce halletmemiz gereken oyunda, bir bölümde bir grup zombiyi ses çıkararak bir kiliseye tıkmaya çalışacağız ve sonra onları içeride ateşe vereceğiz. Onları ateşe vermek için kullanacağımız fişekleri bulmaksa apayrı bir dert olacak.



7 Oyunu son derece detaylı yapmaya çalışan Terminal Reality, bolca yağmalanmış mekân da ekliyor oyuna. Oyunun renk tonu da dizideki gibi karanlık ve kahverengisi bol bir tonda olacak, sürekli içimiz sıkılacak!

8 Yay ve ok, bu oyundaki en iyi arkadaşlarınız olacak. Ses çıkarmadan, zombileri bir bir kafalarından vurarak yol açmak isteyen ama az sayıda olan oklar yüzünden zaman zaman alternatif yollar arayışına gireceksiniz. Survival Instinct, hayatta kalmak için ne kadar dikkatli olmanız gerektiğini size öğretecek!





Yeni oyunla birlikte seriye Free-For-All modu ekleniyor.



Beklenti

Judgment ile birlikte birçok beklenti söz konusu. Bunlardan ilki, silahlardı ki zaten ufak ufak yeni silahlar boy göstermeye başladı ama halen kullanılabilir cihazlar hakkında bir açıklama bulunmuyor. Bu durum da daha durağan ve eski tarzda bir Judgment ile baş başa kalacağımızın en büyük göstergesi. Umarım daha çok araçla gezdiğimiz bir yapıyla karşılaşırız ve oyunun kendi monotonluğunu yok ederiz.

Yapım Epic Games & People Can Fly Dağıtım Microsoft Tür Aksiyon Platform Xbox 360
Çıkış Tarihi 19 Mart 2013 Web www.gearsofwar.com

Gears of War: Judgment

Muhakeme günü böyle mi olacaktı?

ilk iki oyunu iki yıl arayıp çıktıktan sonra bizlere bir süre nefes alma vakti tanıyan Gears of War, üçüncü oyunu için bu süreyi üç yıla uzatmıştı. Marcus Fenix ve arkadaşlarının, "Locust" adındaki düşmanlarına karşı verdikleri savaşın tam ortasında kendimizi bulduğumuz bu efsane seri, kısa sürede başta Xbox 360 oyuncuları olmak üzere, etkisini tüm dünya üzerinde göstermeyi başarmıştı. Her oyunuyla bir adım daha atan seri, bu sefer çok daha farklı bir yapıyla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. "Farklı" dedim çünkü normal seride görmeye alıştığımız bazı kurum ve kuruluşlar bu oyunda boy göstermeyecek...

Tamam, çok da meraklandırmadan söyleyeyim: GeoW'un efsane karakterleri olan Marcus Fenix ve Dominic Santiago, Judgment'da bulunmayacak. Hikâyenin ana karakterleriyse Kilo Squad'dan Damon Baird ve Augustus Cole olacak ki zaten bu oyunun gündeme getirmeye çalıştığı esas nokta, olayların nasıl başladığını gözler önüne sermek. Şimdilik bilindiği kadarıyla Judgment, Emergence Day'den 30 gün sonrasını ele alacak. Emergence Day dediğimiz dönemse oyun tabiriyle "E-Day" şeklinde dile getiriliyor ve anlamıysa Sera gezegenine hiçbir şekilde, nereden geldiği anlaşılmayan "Locust Horde" adlı düşman saldırısı. Her bir insan yerleşkesinin yeraltından gelen saldırılarla ele geçirildiği bu gün, oyunun merkezine yerleşecek ve biz oyunculara saldırıya henüz uğramış bir gezegenin neye benzediğini gösterecek.

İlk değişikliklerden bir tanesi bu noktada devreye girecek. Bahsi geçen ve üç oyundur bizlere saldırmaya alıştığımız düşmanlarımızı artık eskisi gibi görmek pek mümkün olmayacak. Bundan önceki oyunlarda -sizlerin de çok iyi bildiği gibi- bir noktada öldükten sonra, oraya yeniden geldiğimizde ne yapacağımızı kabaca bilirdik çünkü düşmanların ne yönden, ne şekilde geleceklerini önceden öğrenmiş olurduk.

Nitekim Judgment ile geliştirilen "semi-random spawning system", yani kısmen rastgele doğma sistemi ile bir noktada kendisiyle karşılaştığımız düşmanlarımız, bir sonraki sefer orada olmamayı seçebilecek. Daha da güzeli, aynı noktada doğan düşmanlar, bir öncekilerden tamamen farklı olacak ve acaba yakın mesafeli çatışmaya gelen mi var, yoksa menzilli bir savaş mı olacak diye oyuncuyu olduğu yerde birçok farklı varyasyon hesaplamaya mahkûm edecek.

Oyunun detaylarına gelecek olursak karşımıza ilk bakışta önceki oyunlara benzeyen bir yapı çıkıyor. Aslında bu, birçok oyuncunun da istediği bir şey zira GeoW serisi zaten kendine has, özel bir sistematığe sahip. Pek tabii ki öyle olduğu yerde kalacak bir yapı da beklemeyin. Öncelikle konuya hikâye yönünden bakalım: Geçmişte olan olayları ve olayların seriye nasıl yansıdığını deneyim edebilmek önemli bir faktör olacak. Hemen akabindeyse karakterlerimizle olan etkileşimin, hazırlanan demolarla daha da ileriye götürüleceğini eklemek gerekiyor. Oyun içine daldığımızdaysa GeoW dünyasının o

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK



karanlık atmosferini bir kat daha yakından yaşayacağız. "Karanlık" dedim diye de her yeri karanlık düşünmemek lazım; bahsettiğim şey daha çok baskı altında kalan karakterimizin durumu ve dünyayı görüşü. Serinin resmen uzman olduğu "cover" sistemi yine karşımıza mükemmel bir şekilde çıkacak. Daha net saklanma opsiyonlarının yanı sıra duvar arkasında beklediğimiz zaman kullanılan kamera açısı sorunsuz bir şekilde çalışacak. Silahlar konusundaysa yine şanslıyız zira şimdiden 10 adet COG tarafına ait silah görücüye çıktığı gibi, UIR tarafına ait de -ikisi silah ve üçü bomba olmak üzere- toplam beş silah açıklandı. "Booshka" isimli roket atarı kullanabilmekse gerçekten yeniden, farklı bir eğlenceyi tek başına garanti ediyor benim için. Vazgeçilmez düşmanımız olan Locust tarafınınsa görücüye çıkan toplam altı adet silahı bulunuyor ki aralarında bulunan Hammerburst Mk. II ile yeni maceralara yelken açmayı hedefliyorum. Silah demişken, bilinen silah kullanımı ön planda yine; olabildiğince vuruş hissiyatına sahip ve hedef alması kolay... Yeniden doldurma sisteminde kullandığımız çizgi üzerinde bir daha yeniden doldurmaya basmak suretiyle hızlı dolun yapma sistemi oyunun içerisinde bulunan eski ama çok önemli özelliklerden bir tanesi. Unutmadan, bazı silahlar artık çok daha efektif hale getirilecekler; daha çok patlama efektlerinin geniş alanlara, daha net bir şekilde etki etmesi Judgment ile gelecek yeniliklerin arasında bulunuyor.

Gelelim düşman efendilere... Birçok farklı düşmanla yüzleşeceğimiz kesin, yani bunu önceki oyunlara bakarak da tahmin etmek zor değil ama bizim için esas önemli olan şey davranışları. Konu hakkında henüz detaylı bir açıklama yapılmış olmasa da tek bildiğimiz, düşmanların kendi karakteristiklerinin olacağı. Yani elindeki silahın çapından ya da mesafesinden daha çok, kendi modelinin gerekliliğini yapacak ve eğer yakın savaşta bize daha çok zarar vereceğini düşünürse direkt olarak üzerimize saldırarak. Bu kısım biraz düşündürücü aslında ama eğer oyunun bir - iki videosunu izleyip düşman ünitelerini takip ederseniz, siz de iyi kötü bu davranış konusu hakkında yapımcılara biraz da olsa hak verebilirsiniz. Bir de oyunun bütünü, eskisine göre birazcık daha hızlı olacak gibi gözüküyor. Karakterimizin hareketlerinden, düşmanlarımızın hareketlerine kadar seri bir oyuna hazır olun derim ve buradan da multiplayer'a bağlarım yazımı...

Hızın en büyük sebebi belki de multiplayer modu. En azından ben öyle düşünüyorum zira gerçekten "tavşan koş, tazi tutu" şeklinde multiplayer seçenekleri bizleri bekliyor olacak. Önceki oyunlardan Judgment'a ne devir olacak, orası henüz belli değil ama oyun için yeni multiplayer modlar çoktan açıkladı.

Örneğin, OverRun oldukça farklı ve temelde önceden tanıdığımız Horde ve Beast modlarının karışımı şeklinde olacak. Konu hakkında bilinen ve büyük bir ihtimalle gelişecek olan nokta da multiplayer'da dört



farklı sınıfın bulunacak olması. Böyle düşünülmesindeki en büyük sebepse oyunun ana senaryosunda bulunan karakterlerin kendilerine ait sınıfları olması ki bunları da kısaca açıklamak isterim. Damon Baird, Engineer olarak karşımıza çıkacak. Kullanabildiği silahlarsa Gnasher ve Blowtorch olacak. İkinci silahının özelliği zarar görmüş sığınak, tel ve benzeri şeyleri tamir edebilmek ki bu cihaz fazlasıyla multiplayer ağırlıklı gibi geldi bana. Özel yeteneğiyse Sentry Turret; bir noktaya kurabildiği bu koruma kulesi, onu ve takımını büyük ölçüde rahat ettirecek. Soldier olarak Augustus Cole karakterini kullanacağız. Elinde Lancer ve Booshka taşıyor. Özel yeteneğiyse bir noktaya mühimmat dolu kutular koyabilmek. Sofia Hendrik bir Medic, hayatta kalmak için Lancer ve Snub Pistol kullanacak ve özel yeteneği olan Stim-Gas Grenade ile takım arkadaşlarını iyileştirebileceği gibi, düşen arkadaşlarını da kaldırabilecek. Son olarak Scout sınıfıyla karşımıza Garron Paduk çıkıyor. Markza ve Snub Pistol kullanan karakterimiz, Beacon Grenade ve sadece bu sınıf için yaratılmış bazı özel keskin nişancı noktalarına tırmanma özelliği ile bezenmiş durumda olacak.

İşte böyle en sevdiğim okur. Judgment bomba gibi geliyor ama beraberinde getirecekleri bizi ne kadar etkileyecek, işte ona söyleyebileceğim bir şey yok. Dışarıdan bakınca az ve öz özelliğe sahip olacaktı gibi. Evet, senaryo kısmı en etkileyici noktalarından biri olacak, orası kesin ama sanıyorum yapması gereken, önceki oyunda olduğu gibi daha farklı multiplayer deneyimlerine olanak tanınması. Malum, artık karşısında bir önceki seneye göre çok daha güçlü rakipler var ki bunlardan Halo 4, multiplayer konusunda büyük bir rekabet ortamına çoktan zemin hazırlamış durumda. Bakalım efsane seri GeoW, Judgment ile kendini ne şekilde bir noktaya taşıyacak. ■ Ertuğrul Süngü





Tansiyon Ölçer

NORMAL

Yapım Techland **Dağıtım** Deep Silver **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 26 Nisan 2013 **Web** deadisland.deepsilver.com

Dead Island: Riptide

Seller akar, zombiler ziyafete başlar...



Tatil beldelerinin vazgeçilmezi olan animatörlerin eğlencesine tahammül edemeyen tatilcilerin yanında zombiler de yer almaktadır. Hayır, unutmusunuzdur diye hatırlatıyorum zira bu çok önemli bir gerçek.

Ne var ki bu zombiler, animatörlerden heveslerini alamayıp tüm adayı bir ziyafet alanı olarak görmeye başlayınca da işler karışabilir. Mesela bavullar otel lobilerinde başıboş ve dağınık kalır, bellboylar birliği bu adada kaybolan arkadaşları için yürüyüş yapabilirler, adanın en şahane koylarında duraklamak isteyen zengin birtakım insanlar, denize dökülen cesetlerden hoşnut olmayıp bu olayı bir doğa katliamı statüsünde değerlendirerek basında yer edebilirler ve en kötüsü de biz bu adada hayatta kalan birkaç kişiden birinin rolünü üstlenmek zorunda kalabiliriz!

Bildiğiniz üzere geçtiğimiz yıldan bir önceki yıl (Tam geçtiğimiz yıl yazıyordum ki 2013'e adım attığımızı hatırladım.), Dead Island'da başrolde oynadık. Kâh küreklerle zombilerin kafasına vurduk, kâh sağda solda başıboş kalan araçlara binip onları

ezdik, kâh kafalarını kopardık, kâh güldük, eğlendik, mücadeleyi asla bırakmadık.

Her ne kadar orijinal bir fikir olsa da maalesef bir klasik olmaktan çok uzak bir oyundu Dead Island. Bir dolu buğ'ı vardı, onlar giderildi belki ama oyunun biraz yavan kalan oynanışını düzeltecek bir yama icat edilemedi.

Şimdi soracaksınız, Dead Island: Riptide bize ne vaat ediyor? Oyunun yapımcısı Techland'ın cevabı aynen şu şekilde: "Bir önceki oyunda ne varsa aynıının daha süslüsü!"

Dize kadar su

Banoi'yi hatırlıyorsunuz, değil mi? Turkuaz sular, küçük kulübeler... İşte artık o adada değiliz. Bu defa Palanai'de tutsak kalmış durumdayız. Bir şey fark etti mi sanıyorsunuz? Aslında ediyor ama öyle ahım şahım farklılıklar göreceğinizi de düşünmeyin.

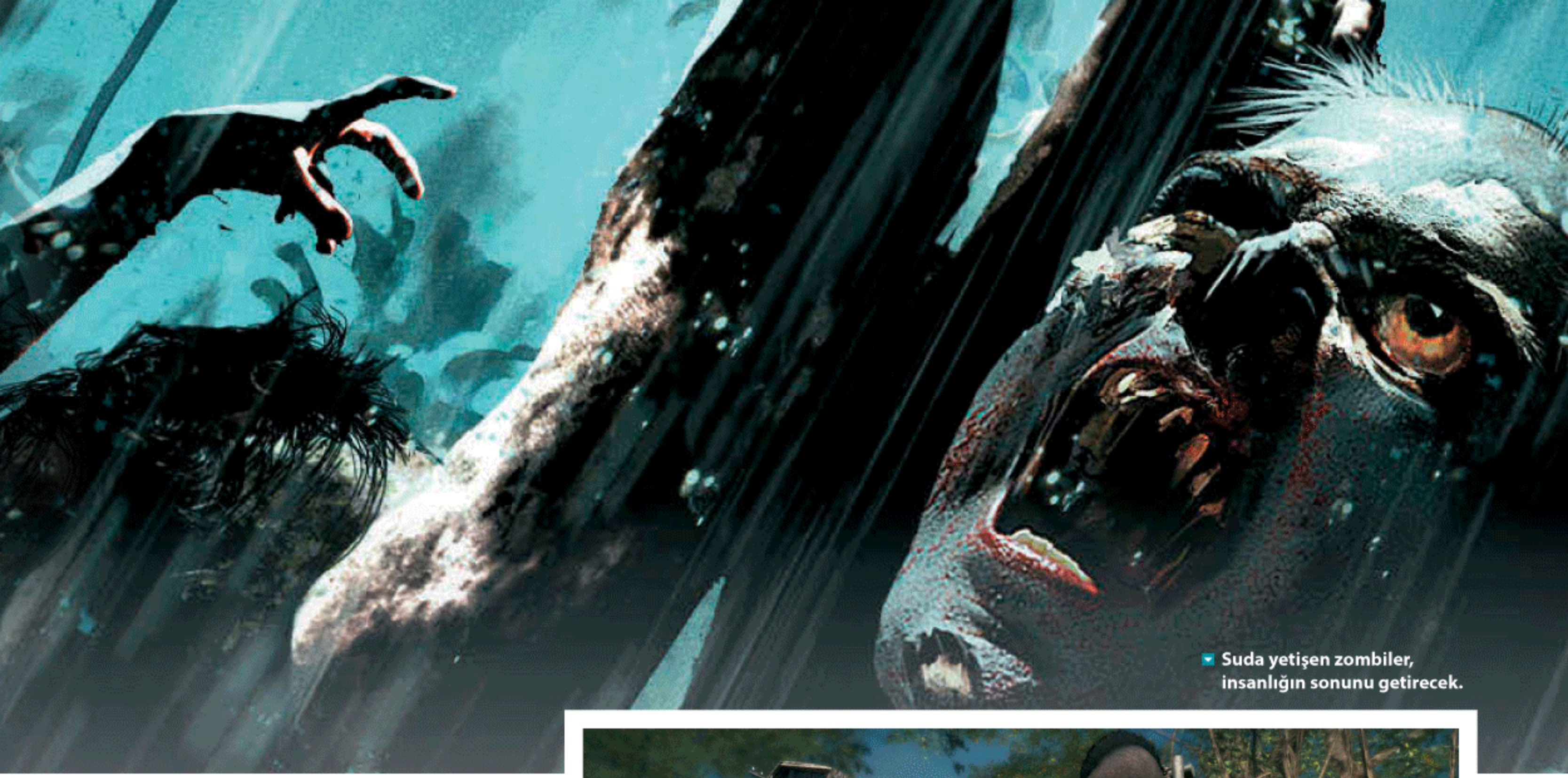
Palanai Adası, Banoi'ye göre daha kasvetli ve daha melun bir ada: Sel basmış mekânlar, kapalı hava ve bunu müteakip yağın yağmur, bataklık-lar... Her türlü pislik Palanai'de toplanmış maşallah. Tabii ki tüm bu güzelliklere (!) bir de zombiler ekleniyor ve her şey daha da şahane oluyor.

Techland, Riptide'ı yepyeni bir oyun olarak zaten nitelendirmiyor lakin olaylar ilk oyundan hemen sonrasını konu alıyor; hatta oyun, ilk oyunla o kadar bağlantılı ki ilk oyundaki karakterinizi direkt olarak yeni oyunda, tüm özellikleriyle kullanmaya başlayabiliyorsunuz. Bu karakteriniz, sahip olduğunuz özelliklere ek olarak yeni özellikler de kazanmaya başlıyor ve buradan da sanki bu olayı gerçekleştirseniz, oyuna 1 - 0 galip başlayacağınızı anlıyoruz. Oyuna yeni adım atacak olan oyunculara ilk oyundaki dört farklı karakterden birini veya yeni eklenen, Fist of the Dead Star videosundan esin-



■ Başarıyla gerçekleştirilen bir "headshot"ın verdiği zevki pek az şey verebilir...





▼ Suda yetişen zombiler, insanlığın sonunu getirecek.

lenerek hazırlanmış olan, güçlü arkadaşı seçebiliyor. Yeni karakterin zombilere karşı daha iyi bir mücadele vereceğini düşünüyoruz ama dereyi görmeden de paçaları sıvamamak lazım, havalar soğuk malum. (Mevsimsel espri.)

Yeni silahlar!

Oyunda birtakım yeni silahlar elbette ki olacak ama Techland bu konuda bizi şaşırtacak örnekler veremiyor. Zaten ikide bir söyledikleri de şu ki Riptide'ı Dead Island oyuncularının çok beğeneceği ve yeni oyuncuların eleştirel yaklaşabileceği. Yapımcı firma oyunda pek fazla şeyi değiştirmek istemiyor ama var olan hataları da ortadan kaldırmak için büyük bir çalışma içine girmiş durumda.

Açıklananlara göre oyunda beş ila 10 saat arasında sürecek olan yepyeni bir hikâye bulunacak. Hikâyenin bizi nerelere götüreceği, ne gibi zorlukların içine atacağı konusunda da açıklanan bir şey yok fakat oyunun başlangıcında yer alacağı düşünülen bir bölüm, hoş detaylar içeriyor.

Bir tapınakta kapalı kalan ve bir yandan da suların içinde debelenen ekibimiz, bu tapınaktan çıkmanın yolunu arıyor. Tapınağın tek çıkışı da maalesef sular altında kalmış olan tüneller. Suyu boşaltmak mümkün ama bunu yaparsanız, zombiler sese uyanıyor ve peşinize düşüyor. Siz de zombilerle mücadele etmek için barikatlar, tuzaklar kuruyor ve bir yandan suyu boşaltırken, bir yandan da zombilere karşı koyuyorsunuz. Mayınlar döşeyip taretlerin başına geçerek onlarca zombiyi öldürmek orijinal bir fikir değil belki ama bu,



olayın eğlenceli olduğu gerçeğini de değiştirmiyor.

Oyunun oynanabilir bir versiyonundan edinilen bilgilere göre, ateşli silahlar güzel iş görürken, yakın dövüşte yine yavru kedilerin birbirine pati atmasına benzer görüntüler yer alıyor. Bu da demek oluyor ki bir zombi gördüğümüzde ona yumruk patlatmak yerine silahı başına dayayıp tetiği çekmek isteyeceğiz.

Suda yüzen tehlike...

Yeni adamız sular altında kaldığından ötürü adada bir noktadan diğerine gitmek için tekerlekli araçlar yerine, suyun üzerinde giden çeşitli araçları tercih etmemiz gerekebilecek. Bunlar çok hızlı giden veya büyük araçlar olmayacak. Bu yüzden de ağır aksak suda ilerlerken yine tehlike altında olacağız. Çok derin olmayan yerlerde zombiler sudan fırlayarak bizi suya çekmeye çalışacak ve burada da bir mücadele söz konusu olacak.

Elimizdeki son bilgi de oyundaki silahların gelişimiyle ilgili. Yeni bir silah geliştirme sistemi sayesinde oyuncular hangi silahı beğeniyorsa onunla profesyonel bir seviyeye gelebilecekler. Yetenek ağacından da doğru seçimleri yaparak silahlarını daha da iyi kullanma imkânları olacak üstelik. (Seviye sınırının arttırılmış olduğunu da belirteyim

yeri gelmişken.)

Dead Island: Riptide'in bir klasik olma olasılığı düşük. Piyasayı sallama olasılığı da yok. Peki, bu oyunu almak isteyecek miyiz? İşin açıkçası, oraya Türk parasıyla 60 TL'den yüksek bir rakam basılırsa bu oyunu almak isteyeceğimizi pek düşünmüyorum. Ada konsepti güzel, zombileri kürekle pataklamak da eğlenceli ama sadece birkaç değişiklik var diye de bu oyuna yepyeni bir oyun muamelesi yapmayı pek uygun görmüyorum. Umalım da Techland, oyunun gösterilmeyen kısmında bizi şaşırtacak öyle şeyler yapsın ki hepimiz Riptide'in peşine düşelim...

■ Tuna Şentuna





Yapım Frontier Developments **Dağıtım** Belli Değil **Tür** Simülasyon
Platform PC, Mac **Çıkış Tarihi** Mart 2014 **Web** elite.frontier.co.uk

Elite: Dangerous

Dünya yeniden değişecek mi?

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

“

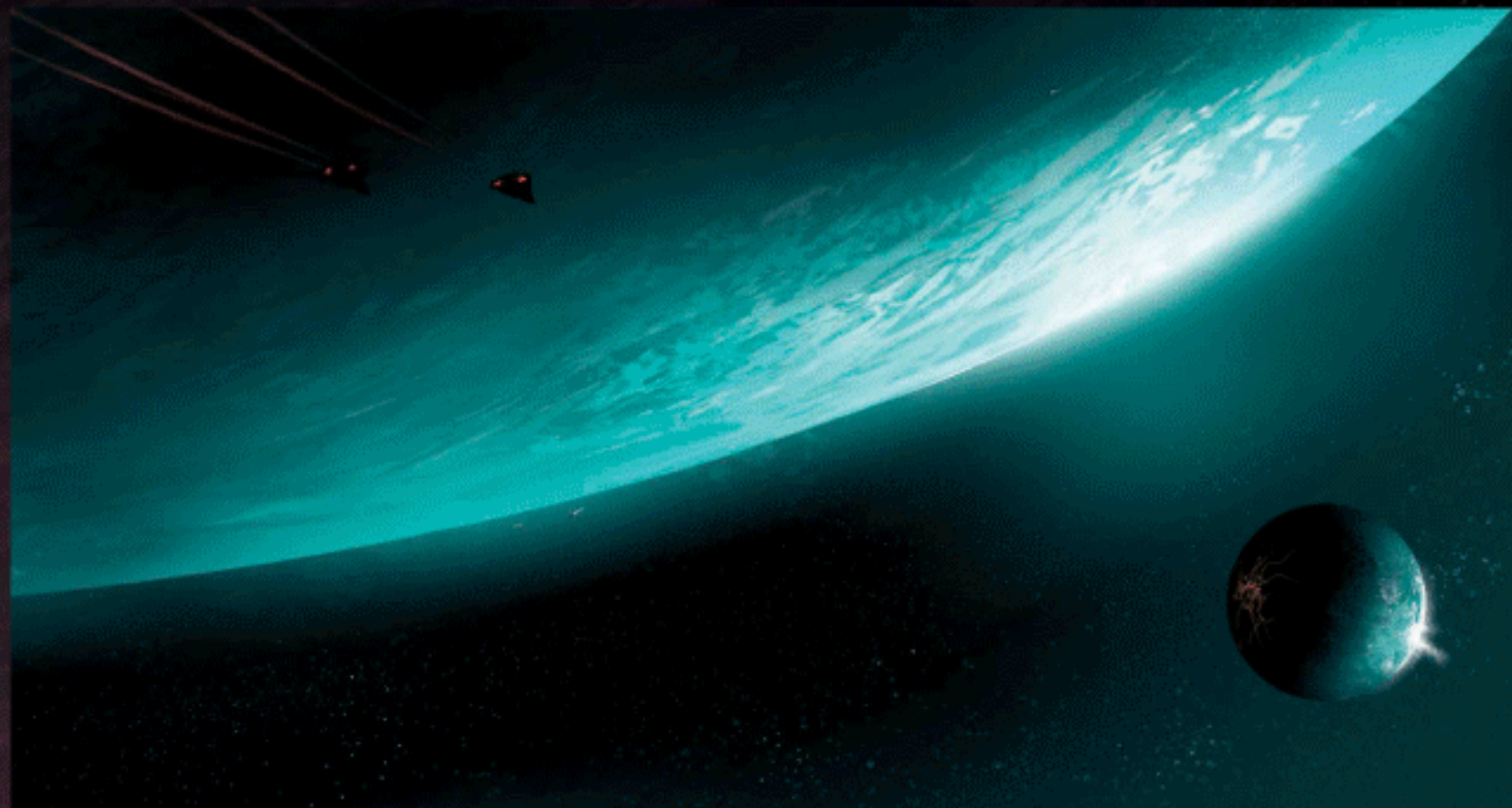
David Braben ismini duyanlar elini kaldırırsın?” sorusunu sorsam, hiçbiriniz kaldıramayacaksınız, biliyorum. O yüzden David arkadaşımızı biraz tanıtmaya çalışayım.

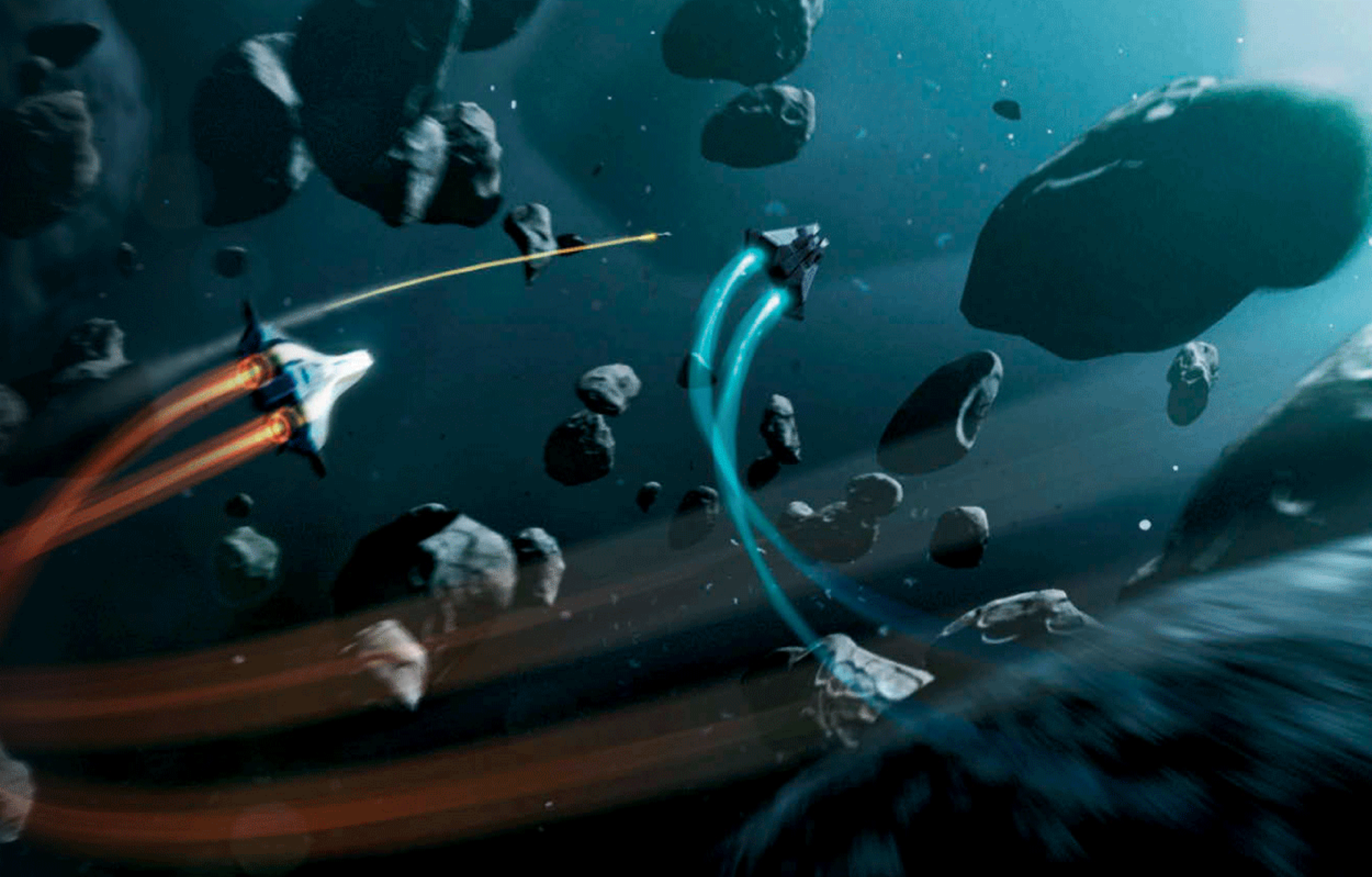
Dünyada bilgisayar oyunlarının yukarıdan aşağıya doğru inen birkaç aptal piksele, aşağıdan çubuk şeklinde mermilerle ateş eden küçük karelerden oluştuğu yıllarda, vektörel 3D grafiklerle “sandbox” bir evren yaratan ve bu evrende uzay gemileriyle savaş, ticaret ve keşif yapmaya imkân tanıyan Elite oyununu programlayan kişi David Braben oluyor. Bu oyun, insanoğlunun ufkunda öyle bir çığır açtı ki 1980’li yıllarda insanlar evrenin sınırlarını hayal etmekte dahi zorlanırken, o evrenin sadece küçük bir noktasının içine girip serbestçe dolaşmaya başlayınca dünya bir daha eskisi gibi olamadı. Öyle ki ciddi belgeselleriyle tanınan BBC televizyonu, modern çağı şekillendiren

■ **Oyunda, uzayın derinliklerine doğru yol alacağız.**

dâhileri sıraladığı belgeselinde, David Braben’in de adını saymadan duramadı. Dahası, İngiliz vatandaşı olan Braben’e, İngiltere Kraliçesi tarafından, emekleri ve dehası için madalya da verildi. Braben tüm bunları, bugün size çok doğal görünen bir iş karşılığında almıştı: Bir uzay gemisi simülasyonu yaparak...

İşte o ilk Elite oyunu, 80’li yılları kasıp kavurduktan sonra 90’lı yıllarda ikincisiyle ortaya çıktı ve ismi de Elite: Frontier idi. İlk oyun, bilgisayarların teknik kapasitesi nedeniyle 256 güneş sisteminden ve her güneş sistemindeki gezegenlerden ve elbette ki gezegenlerin üstündeki şehirlerden veya çevresindeki uzay istasyonlarından oluşurken ve tüm bunlar sadece 22 KB boyutundayken, ikinci oyun tüm Samanyolu’nu kapsıyordu. Oyundaki yıldız sayısı 10^{11} adetti. Yani “1”in arkasına 11 tane sıfır koyun: 100.000.000.000 (Yüz milyar!) yıldız sisteminden oluşan bir sandbox uzay simülasyonu hayal etmeye çalışın -Edemezsiniz. Ben oyunu 18 - 19 yaşımdan itibaren sürekli ve uzun yıllar boyunca oynamama rağmen, hala hayal edemiyorum. Aklım, hayalim almıyor. Bugün çoğunuz şaka gibi gelebilir ama Kraliçe, Braben’e o madalyayı boşuna vermedi. Frontier, sadece 720 KB boyutundaki bir Floppy disketten oluşan küçücük bir oyundu ancak içinde tüm güneş sistemindeki yıldızlar, gerçek mesafeleriyle yer alıyordu. Ve bu yıldızları keşfetmek, gezmek, maden çıkarmak, yıldızlar arasında savaşlara katılmak, korsanlık yapmak mümkün oluyordu; hatta keşif peşinde koşanlar, insanlardan kaçan ve kendini göstermek istemeyen uzaylı bir ırkla karşılaşılıyor ve bu sırrı çözmek için ekranın başına çakılıyordu. Üstelik oyunun grafikleri, neredeyse bugün bile hoşumuza gidecek derecede, o günlerin grafik teknolojisinin fersah fersah ötesindeydi. O günleri hatırlayan





video oyuncuları, "Elite: Frontier" ismini anımsadıklarında hala ağızları açık şekilde kalırlar...

David Braben, bu oyunları yaptıktan sonra, oyun piyasası bugünkü gibi, milyarlarca Dolar değerinde bütçelerden oluşmadığı için sadece küçük bir para kazanıp kazandığı parayla da insanoğlunun dijital teknolojiyi daha iyi anlayabilmesi için çalışan bir vakıf kurarak vakfın başına geçti. O yıllardan sonra İngiliz bebelerinin, ilkokullarda daha iyi bilgisayar eğitimleri alması için çalışmalar yaptı vesaire... Bu sayede de İngiltere'de önemli bir eğitim insanı olarak tanına geldi.

Ancak David'in hayallerinde hep, uçsuz bucaksız uzayda yaşanacak maceralar vardı ve bugün yaşı 50'yi bulmuşken, David Braben yeni Elite oyununu yapmaya başladığını duyurdu.

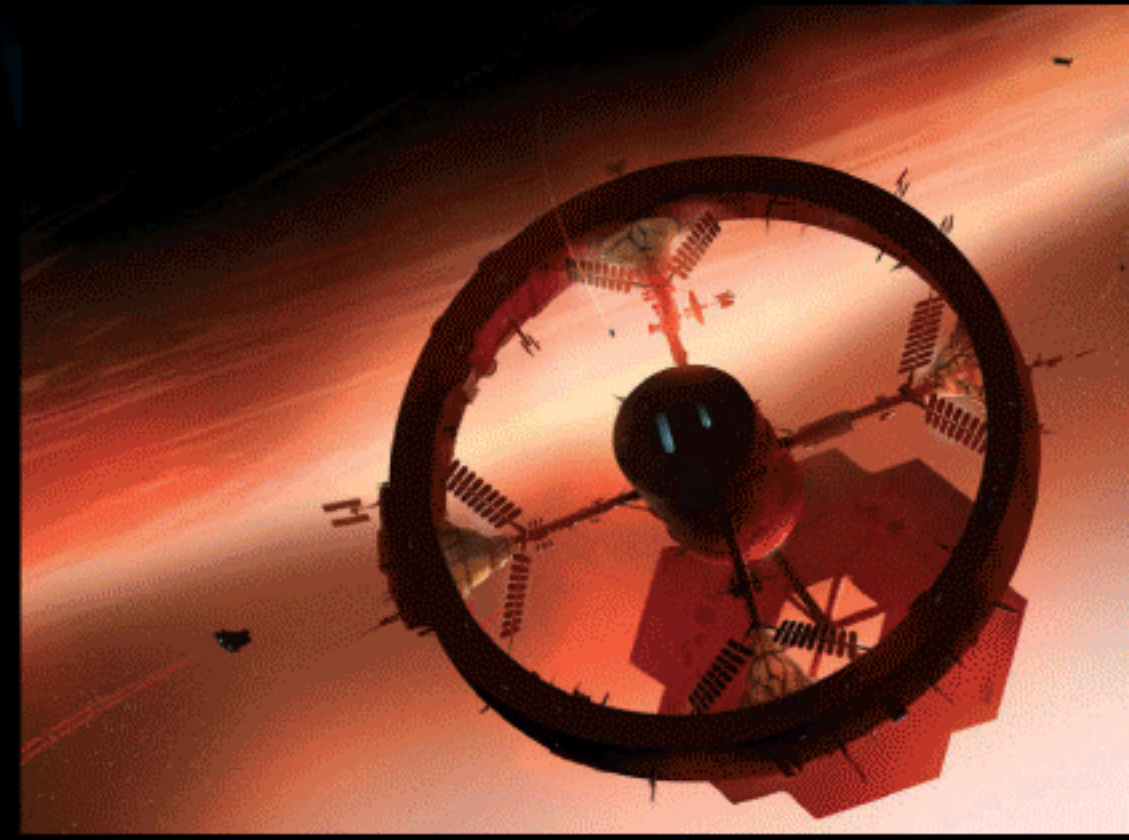
Elite: Dangerous işte böyle 30 senelik bir öykünün sonunda ortaya çıkacak bir oyun olacak. Üstelik bu kez, 80'lerin ve 90'ların kısıtlı dijital imkânları nedeniyle yetenekleri sınırlanmış bir Elite değil, gerçek evreni birebir simüle edecek bir bilimkurgu efsanesiyle karşılaşacağımızı tahmin edebiliriz.

David Braben'in oyun hakkında yaptığı açıklamaya şöyle: "Dileyen oyuncunun offline, dileyen oyuncunun ise diğer oyuncularla beraber, yaşayan ve online bir dünyada oynayabileceği, sonsuz imkânlarla dolu bir uzay, ticaret, savaş ve keşif simülasyonu..."

Peki, bu oyunda tam olarak neler olacak? Alıştığımız Elite ambiyansını olduğu gibi yeniden yaşayabileceğiz. Uzay gemimizi geliştirecek, ona yeni silahlar, yeni motorlar, yeni zırhlar ekleyebileceğiz. Dilediğimizde yeni bir uzay gemisi alabilecek ve yıldızlar arasında dolaşmaya devam edeceğiz. Bu sırada dileyenler korsanlık yapabilecekler, dileyenler orduya yazılacaklar, dileyenler kâşif olacaklar, dileyenler madencilik yapacaklar ya da tüm bunların bir arada

yapılabileceği bir oyun tarzı geliştirilebilecek.

Elite: Dangerous hakkında bence en heyecan verici olan şey, henüz detayların tam anlamıyla netleşmemiş olması. Braben, bize bir şeyler anlatıyor ancak zihnindeki ince detayları onun da cümlelere dökemediğine eminim. Öyle ki şu anda oyunu geliştirmek için 135 geliştiricinin sürekli çalıştığını biliyoruz. Bu dev insan gücü ile bugünkü olağanüstü dijital imkânlar ve Braben'in hayallere sığmayan zekâsı birleşince ortaya çıkacak oyunun, insanoğlunun zihinsel evriminde yeni bir çığır açabileceğini söylemek abartı olmayacak çünkü adam, 1980'lerdeki kısıtlı imkânlarla, tek başına çalışarak o devrimi bir kez yapmıştı. Neden yeniden yapmasın? Heyecanla bekliyoruz. ■ Cem Şancı



Ses ve Senaryo

Oyunda Lara Croft'u seslendirecek aktris Camilla Luddington, geçen yıl Californication ve True Blood dizilerinde rol aldıktan sonra halen Grey's Anatomy'de boy gösteriyor. Oyunun senaristi Rhianna Pratchett ise Heavenly Sword, Mirror's Edge, Prince of Persia ve Risen gibi oyunlarda yine senarist olarak görev almıştı.



Yapım Crystal Dynamics Dağıtım Square Enix Tür Aksiyon / Adventure

Platform PC, PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi 5 Mart 2013 Web www.tombraider.com

Tomb Raider

Bir arkeologdan daha fazlası!

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Uzun yıllar önceydi Lara ile ilk karşılaşmamız. O zamanki grafik teknolojilerinin, Lara'nın dille-re destan güzelliğini bize yansıtmadığı yıllardı. Genç ve başarılı bir arkeolog olarak başlamıştı hikâyesi ve zamanla onun hakkında daha çok şey öğrenmiştik. Zekâsı kurnaz bulmacalarla, gücüyle bu bulmacaların koruduğu hazineleri çalmaya çalışan mezar soyguncuları ile sınınmıştı. Bir Indiana Jones değildi belki ama her şeyin üstesinden -en az onun kadar- ustalıkla gelmişti. O kadar çok sevilmişti ki ma-

ceralarının devamını öğrenmemek olmazdı. Peki ya geçmiş? Nasıl olmuştu da bir arkeologken mezar yağmacısı unvanını (!) alacak kadar değişmişti...

Crystal Dynamics de merakımızın farkında olacak ki bizi bildiğimiz hikâyelerin öncesine götürme kararı aldı. Daha da güzelleşen Lara bizlere ilk duyurulduğunda, hiçbirimiz Crystal Dynamics'in bize gösterdiği gibi görmeyi beklemiyorduk onu. Kuruyan kandan keçeleşen saçları, yüzündeki çamurdan kaybolan gözleri ve kanamaya devam eden dudağı içimizi burkmaya yetmişti ama merakımızı da yeniden alevlendirmişti.

Bu hiç bilmediğimiz hikâye, Lara'nın da içinde bulunduğu bir geminin denizlere açılmasıyla başlıyor. Medeniyetten gittikçe uzaklaşan bu gemi, bir kaza sonucu parçalara ayrılırken Lara ve az sayıdaki mürettebat şanslarının yardımıyla kendilerini bir adada buluyor. Bu da yetmezmiş gibi Lara'nın, ada sakinlerinin pek de sakin olmadıklarını öğrenmesi uzun sürmüyor. Lara'yı "Tomb Raider" yapan tecrübeler bundan sonrasında yaşanıyor. Gemi enkazını araştırıp işine yarayacak bir şeyler bulması, ada sakinleri ve vahşi doğa ile mücadele etmesi ve elbette ki bazı bulmacaları çözmesi gerekiyor. Ayrıca Lara'nın da son zamanlardaki ok ve yay modasına uyduğunu görüyoruz. Bizleri sevindirecek haberler de geliyor yapımcı ekipten ve oyunun 12 ila 15 saat arası süreceği söyleniyor. Bir güzel haber de oyunun grafiklerinin, Lara'nın hayatta kalmaya çalıştığı adanın atmosferini tamamlayacak kadar kaliteli olması. Bununla birlikte yapımcı ekip, Lara'nın kontrollerinin çok doğal olacağını bizlerle paylaşıyor. Bu oyunda Lara'nın diğer maceralarına göndermeler olacağını da öğreniyoruz. Hikâyede birçok kırılma noktasının olacak olması da heyecanımızı iyice körüklüyor.

Bütün bu güzel haberlerin ardından Crystal Dynamics'ten hiç beklemediğimiz şeyler de duyuyoruz. Lara bu oyunda denizlerden uzak duracakmış, bilmediğinden değil de istemediğinden yüzmeyecekmış. Bir kötü

haber de sağlık sisteminden geliyor. Son yıllarda görmeye alışık olduğumuz "kendini yenileyen sağlık sistemi"nin kullanılacağı söyleniyor ki bu sistemin hayatta kalma öğeleri barındıran bir oyunda uygulanacak olması tedirgin ediyor insanı.

Bunları bir kenara bırakırsak, bizler için başka güzel haberler de var: Co-op ve multiplayer modları. Evet, serinin ana oyunlarında (Lara Croft and the Guardian of Light'ti saymıyoruz.) bir ilk yaşanacak ve co-op modunun yanında bu sefer birbirinden farklı multiplayer modları da bulunacak. Co-op modunda eski bir asker olan Conrad Roth ile Lara Croft, adada maceradan maceraya koşacak.

Lara bu sefer yalnız değil!

Multiplayer modlarına yakından baktığımızda şimdilik öğrenilen üç seçenek görüyoruz. Bunlardan ilki, hepimizin artık aşına olduğu Team Deathmatch. Burada seçilebilecek iki takımdan birini gemi kazasından kurtulanlar, diğerini ise ada sakinleri oluşturuyor ve bu iki takım birbiriyle mücadele ediyor. İkinci seçeneğimiz olan Rescue'ya geçerse, bu modda gemi kazasından kurtulanlar adanın çeşitli yerlerinde bulunan sağlık paketlerini toplayıp -ada sakinlerinin engellemeleri eşliğinde- belirli noktalara ulaştırmaya çalışacaklar. Son modumuz ise adı dışında pek bir bilgimizin olmadığı Cry For Help. Söylenilere göre bu mod, diğerlerinin aksine keşif ve toplama mantığına dayanacak. Multiplayer modları hakkında başka bilgiler de bizlerle paylaşılıyor ve bunların arasında çevreyle etkileşimin olacağı, yıkılacak yapıların bulunacağı ve bubi tuzaklarının kullanılacağı yer alıyor.

Senaryosunun yanında multiplayer modlarının iyi düşünülmüş ve uygulamada başarılı olması durumunda bir hayli sevineceğini tahmin etmek çok zor değil. Oyunun yayınlanmasına kısa bir süre kala Lara'nın bu "eski" ama "yeni" hikâyesini merakla bekliyoruz! ■ **Çaylak**





■ Kartları iyi okumak, bu ve türevi oyunlardaki en önemli noktadır; gerisi zaten hep strateji...



Yapım StoneBlade Entertainment **Dağıtım** StoneBlade Entertainment **Tür** Strateji **Platform** PC, iOS, Android
Çıkış Tarihi 2013'ün ikinci çeyreği **Web** www.solforgegame.com

SolForge

Kartlardan dijitale

Konu "kart oyunu" olduğu zaman akla gelen ve zaten gelmek zorunda olan ilk oyun Magic: The Gathering'dir. 1993 yılından beri en detaylı stratejileri oyuncularına sunan MtG, aradan geçen uzun yıllar içerisinde hiçbir şekilde tahtından edilemedi. Türkiye'deki turnuvalarına katıldığım ve sizlere bilgi verdiğim bu oyuna, artık gerçek anlamda bir rakip geliyor; hem de yine MtG'nin yardımlarıyla...

SolForge, uzun zamandır yapım aşamasında olan ve dijital ortamda oynanabilen bir kart oyunu.

Oyunun temelini baktığımızdaysa ki bunu yine anlamının en iyi yolu MtG olacaktır, elimizde bulunan kartlarla rakibimizi yok etmeye çalıştığımız bir yapıyla karşılaşırız. Benzeri oyunlardan farklı olarak, istediğimiz ve destemize koyacağımız kartları, oyunu oynadıkça açabilecek olmamız, firmanın en çok üstünde durduğu yapı taşlarından birini oluşturuyor. Bu da oyunun tamamen ücretsiz bir şekilde, uzun süreler oynanabileceğinin işareti. Pek tabii ki detayda, gerçek parayla alınabilecek farklı kartlar da bulunacak ama esas önemli olan, oynayarak ve parayla alınan kartların aynı olması; yani parayı veren sadece belli kartlara sahip olacak. İşte SolForge'un en büyük özelliği de burada devreye giriyor. İçerisinde tamamen stratejilerle dolu olan bir oyun olduğundan mütevellit, herhangi bir karta sahip olmak genel hatlarıyla o kadar da çok fark ettirmeyecek zira o kartın nerede ve ne şekilde kullanıldığını bilmeyen bir oyuncu, kendisini kısa sürede kaybedebilecek.

İkili maçları yapmanın en güzel yanı, oyunun sağladığı online destek olacak. Arkadaşlarımız ya da hâlihazırda online olan oyuncularla gönülümüzce maç yapmak, kendimizi geliştirmek mümkün olacak. Eğer online oyunlar sizi çok sarmıyorsa ve "Ben kendi başıma bir senaryo içerisinde devam etmek istiyorum." diyenlerdenseniz, yapımçı ekip sizi de düşünmüş, hem de bayağı detaylı bir şekilde... SolForge'da dala-
bileceğimiz tek kişilik senaryoyla uzun mu uzun bir

oyun yapısı bizleri bekliyor olacak. Daha da önemlisi, ilerleyen senaryo akışı içerisinde yaptığımız hareketler, tıpkı bir RPG oyununda olduğu gibi senaryonun akışını büyük ölçüde değiştirecek.

SolForge'un bir diğer iddialı olduğu nokta da animasyonlar. Bugüne kadar piyasaya çıkmış kart oyunları, kartların üzerinde yer alan özellikleri sadece hesapta gösteriyordu. SolForge ise bu sığ görüntüyü tamamen ortadan kaldıracak, harika animasyonlarla karşımıza çıkmayı hesaplıyor. Misal, bir ejderha yumurtasına sahipsek, bu yumurta gerektiği zaman yavaş yavaş değişim geçirecek ve sonunda devasa bir ejderhaya dönüşecek. Bu örnek aslında oyunun temel yapıtaşını da gözler önüne seriyor. Temelde tüm mekanikler "transform", yani değişim temelinde dayanacak. Oyun esnasında bu durumu, oynadığımız kartların seviye atladıkça değişmesi olarak göreceğiz. Belirli bir kartı oynadıkça, o kartın güçlenmesiyle pek tabii ki kaçınılmaz olacağı gibi, sanıyorum sadece ufak bir yaratığı en üst modeline ulaştırmaya çalışmak bile başlı başına yeterli bir ilgi sağlayacak.

Oyunun beni benden aldığı ve heyecana kapılma-
ma sebep olan en ama en önemli detaysa MtG'nin yaratıcısı Richard Garfield ile birlikte çalışılması. SolForge'un tek başına oynanma sebebi olan efsane ismin yanına bir de Star Wars Trading Card Game, World of Warcraft Miniatures Game, World of Warcraft Trading Card Game ve Versus System gibi oyun tasarım ekipleri de eklenince, artık sanıyorum ki ben ve benim gibi strateji tutkunlarına bu oyuna yapışmaktan başka bir şans kalmıyor gibi duruyor.

Oyun piyasaya çıkmadan önceki esas merak konusu, bence sadece kart oyunu severlere mi, yoksa gerçekten tüm strateji severlere mi hitap edecek şekilde üretilecek olması. Arkasında inanılmaz isimlerin ve firmaların desteğini taşıyan SolForge, şimdilik yapım aşamasında ama tam olarak piyasaya çıkması için de az bir süre kaldı. ■ Ertuğrul Süngü

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Yardım ve Yataklık

Son dönemde çok meşhur olan "para bağışlama" olayı, SolForge için de geçerli. Yapımçı ekip tarafından alçak gönüllülikle toplanan para, ben yazıyı yazıyorken 429.715 Dolar idi. Belirli hedeflerde, oyuna belirli yeni özellikler ekleyeceğine söyleyen firmanın ulaşmak istediği anaparası 550.000 Dolar.





Yapım Zen Studios Dağıtım Zen Studios Tür Strateji

Platform PC, PS3, Xbox 360, PSV, iOS, Android Çıkış Tarihi 2013 Web www.castlestormgame.com

CastleStorm

Şövalye misiniz, yoksa Viking mi?

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Üniversitenin güz dönemi bitmiş, evimde uzanmışım, bir elimde kumanda, diğer elimde telefon, önümde de bilgisayarım; benden keyiflisi yok. Arkadaşım, çektiğimiz fotoğrafları e-mail atmış. Dur dedim, gidip bakayım, nasıl çıkmışım. Girdim e-maile ve en üstteki posta dikkatimi çekti. Gönderen: Şefik "Rocko" Akkoç, Konu: LEVEL / Deneme Yazısı, CastleStorm hakkında ilk bakış yazmam isteniyordu. (Şu cümlemi bitirdim ve yüzümde o an e-maili okuduğumdaki gülümseme oluştu.) Hemen yattığım yerden doğruldum, derin bir nefes aldım ve internette kayboldum. Elimde Türkçe kaynak yoktu, aradım, taradım ama nafile. Oyun hakkında birkaç video ve yabancı haber görmüştüm daha önce. Onlar aklıma geldi ve kendime bir kahve yapıp, ardından da kollarımı sıvayıp oturdum bilgisayarın başına.

Öncelikle pek fazla kulaklarımıza çalınmayan bu oyun, okuduklarım ve izlediklerim ile şahsi olarak benim çok hoşuma gitti. Vikingler ve şövalyeler

Patikayı temizle ve kazan

Önümüzde bir yol var ve bu yolu temizleyen maçı alır, işte bu kadar basit. Hem tek kişilik, hem de multiplayer modda 12 farklı mekâna sahip, ilginç materyaller kullanabileceğimiz, gülümseten, sempatik bir yapım.

arasında bir seçim yaptığımız CastleStorm, beni çocukluğuma götürdü. Eskiden çok izlediğim, 1974 yapımı ve TRT'de yayınlanan "Vikingler" isimli çizgi film geldi aklıma. (Orijinli Vicky the Viking idi.) Bir viking çocuğunun ve onun yaşadığı topluluğun başından geçenler, genelde karşılaştıkları sorunlardan ibaretti. Vicky, ailesinin yaşadıklarına karşın oturup bir yerde düşünürdü, burnunu kaşır (Bu onun klasik hareketiydi.) ve sevinçle "İşte buldum!" diye haykırırdı, sonunda da dertleri çözerdi.

Bildiğimiz meşhur Zen Pinball 2 ve KickBeat oyunlarının yapımcısı olan Zen Studios, yeni bir proje için masa başına geçti. Birçok farklı ögeyi kapsayan CastleStorm'da hem kule savunması, hem gerçek zamanlı strateji, hem de Angry Birds tipi bir oynanış biçimi göreceğiz. "En iyi savunma saldırıdır." diye klasik bir teori vardır. (Ya da tam tersi?) Bence her ikisi de bu oyunda işe yaramayacak. Kim istemez ki kelebek gibi uçup arı gibi düşman kalelerini sokmak? Ama bence bizden beklenen, bunu yaparken aynı zamanda kendi kalemizi de savunmak. İşte püf nokta bu: Denge!

"Ben öyle klasiklerden hoşlanmam, yöneteceksem kendime has bir kale olsun." dersiniz, oyunun içindeki mevcut editörden kendi kalemizi yapabileceğiniz. 12 farklı ortam, çarpıcı görüntüler ve gülünç senaryosu ile zamanın nasıl geçtiğini fark etmeyeceğimiz basit bir oyun bu. Hikâyeye gelirse, Sir Gareth, çalıntı mücevherleri kurtarmak ve tabii ki dünyasına barış getirmek için ordunun başına geçer ve vikinglere savaş açar. (Düşündüm de ne mücevhermiş be arkadaş? Kaşıkçı Elması olsa gerek.) Bu kadar da değil. Ben şahsen belli bir

müddet sonra sıkılırdım CastleStorm'u oynamaktan fakat oyundaki multiplayer özelliği kesinlikle heyecan katacak. Online olarak üç mod göreceğiz ve ilk seçenek olan 1v1'de, bölünmüş ekranda rakibi alt etmeye çalışacağız. İkinci seçenek Survival Co-op, iki kişinin birlik olup yapay zekâya karşı oynadığı mod. Bu seçenekte bir oyuncu mancinığı kontrol edecek, diğer oyuncuysa kara kuvvetlerini. Son olarak Last Stand Co-op, her iki tarafın bir karakter seçip yapay zekâya karşı mücadele ettiği seçenek olacak ve sonu gelmeyen düşman dalgalarına karşı direnmeye çalışacak. Bu bölümlerde başarı gösterdiğimiz her savaş için sürpriz hediyeler karşımıza çıkacak ki bir ortaçağ savaşı için gururlanılacak bir cephane mevcut. Mancınık, elma bombaları, uçan koyunlar, şövalyeler ve daha neler neler... Gerçekten ilginç bir oyun bizleri bekliyor, bundan eminim.

Çaylak



■ Oyundan tek bir kare bile Angry Birds'ü anımsamamızı sağlıyor.





Yapım Paradox Development Studio Dağıtım Paradox Interactive Tür Strateji Platform PC
Çıkış Tarihi 2013'ün üçüncü çeyreği Web www.paradoxplaza.com/games/europa-universalis-iv

Europa Universalis IV

Kaldığımız yerden devam

Her türde bazı mükemmel yapımlar vardır ve bu yapımları oyun severler haricinde, oyunlarla çok haşır neşir olmayan insanlar bile bilir. Kimileri çok daha çabuk yayılır ki biz onlara spor ve FPS diyoruz ama bir de stratejiler vardır ki hiç oyun oynayacağını düşünmediğiniz insanları bile kendine yapıştırıvermiştir... İşte Europa Universalis böyle bir seri ve oyun ilk çıktığı günden bu yana kendine özel bir hayran kitlesine sahip. Bu hayranlardan biri olarak bana da her yeni oyunda neler olduğu herkesten önce incelemek düşüyor...

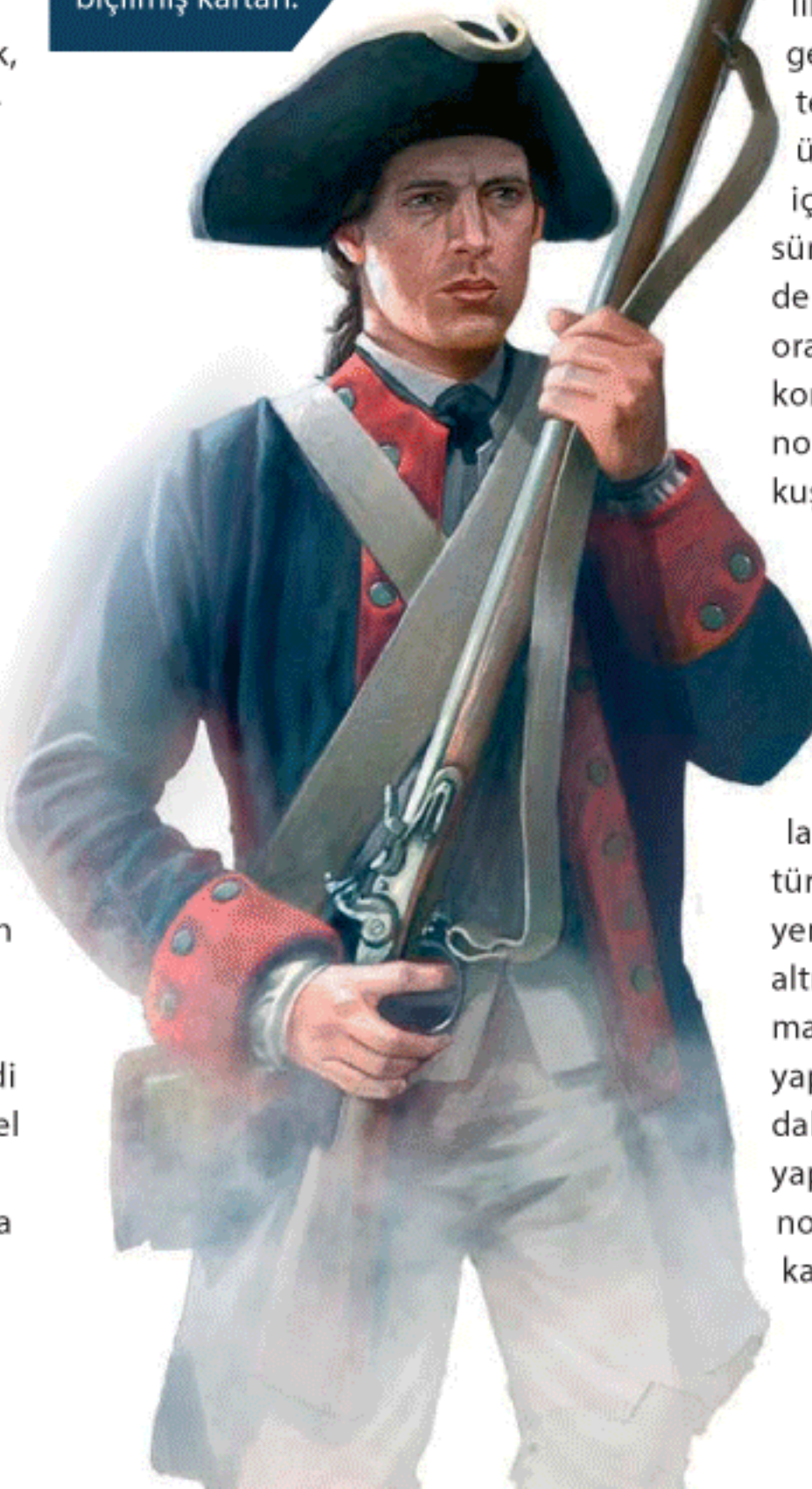
Europa Universalis IV (EUIV), oyuncularına o bilindik karmaşık sistemi bir kez daha sunuyor. Orta Çağ'dan, modern döneme kadar uzanan yolda, harita üzerinde yaptığımız hareketlerle ilerlememize imkân tanıyacak olan yapım, serinin bundan önceki oyunları ile kıyaslandığı zaman daha fazla içeriğe sahip olacak. "İçerik" demişken ortalama bir oyundaki gibi demolar ve hikâye akışı gibi klasik öğeler anlaşılmasın; ciddi bir stratejiden bahsediyoruz. Buradaki içerik, politik ve askeri işlerin olabildiğince detaylandırılmasına dayanıyor. Crusaders Kings II'yi oynayanlarınızın yakından tanıdığı ki "Strateji oynuyorum." diyorsanız kesinlikle deneyim etmeniz gereken bir yapım, Clausewitz 2 grafik motorunun geliştirilmiş bir modeliyle karşımıza çıkacak EUIV ve daha önce görmediğimiz kadar detaylı harita grafiklerine sahip olacak. Grafik motorunun harita temelli bir oyunda gelişmesiyle farklı mevsimlerin daha görülebilir hale gelmesi, suyun alçak ve derin kısımlarının daha net gözükmesi, havada uçan kuşların bulunması ve en önemlisi de kaçan ya da kovalayan moddaki askeri birimlerin çok daha net görülmesi anlamına geliyor. Kısacası EUIV, önceki oyunlara ve piyasadaki benzeri harita üzeri strateji yapımlarına oranla gerçekten canlı bir harita vaat ediyor.

Oyunun özellikle EUIII'ten ayrılan en büyük özelliği, bilinen tarihi olayların yanı sıra yapılmayı bekleyen birçok farklı görevi de sunacak olması. Bahsi geçen görevler, o bilindik "kendi sınırlarını güçlendir, şunu buraya koy" gibi genel yapıyı bozacak, daha çok kendi kendimizi geliştirmemize olanak sağlayacak opsiyonel görevler olarak karşımıza çıkacak.

Aynı durumu baz alırsak, bundan önceki oyunlarda karşılaştığımız "rebel" isyancı durumunu örnek vere-

Gerçekçi

EUIV, harita üstü stratejiler konusunda gerçekçi bir yapım. Özellikle Orta Çağ Avrupası ve monarşi ile ilgili merak ettiğiniz ya da öğrenmek istediğiniz temel noktalar varsa bu oyunu bir araç olarak kullanabilirsiniz. Pek tabii ki %100 olmayacaktır ama bu dönemi anlamak için biçilmiş kaftan.



■ Bundan önce fazlasıyla karışık olan haritalar, artık çok daha kullanıcı dostu.

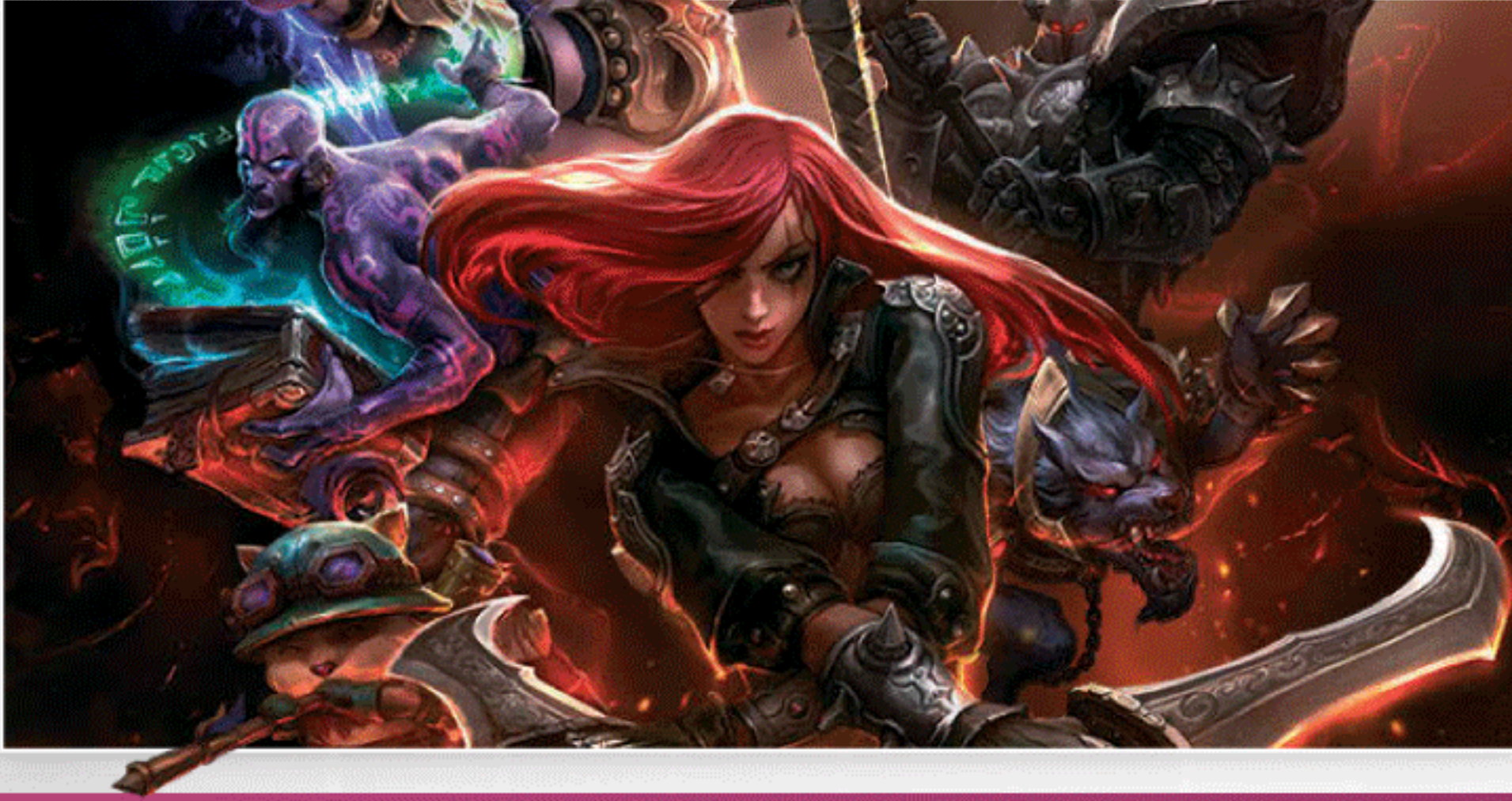
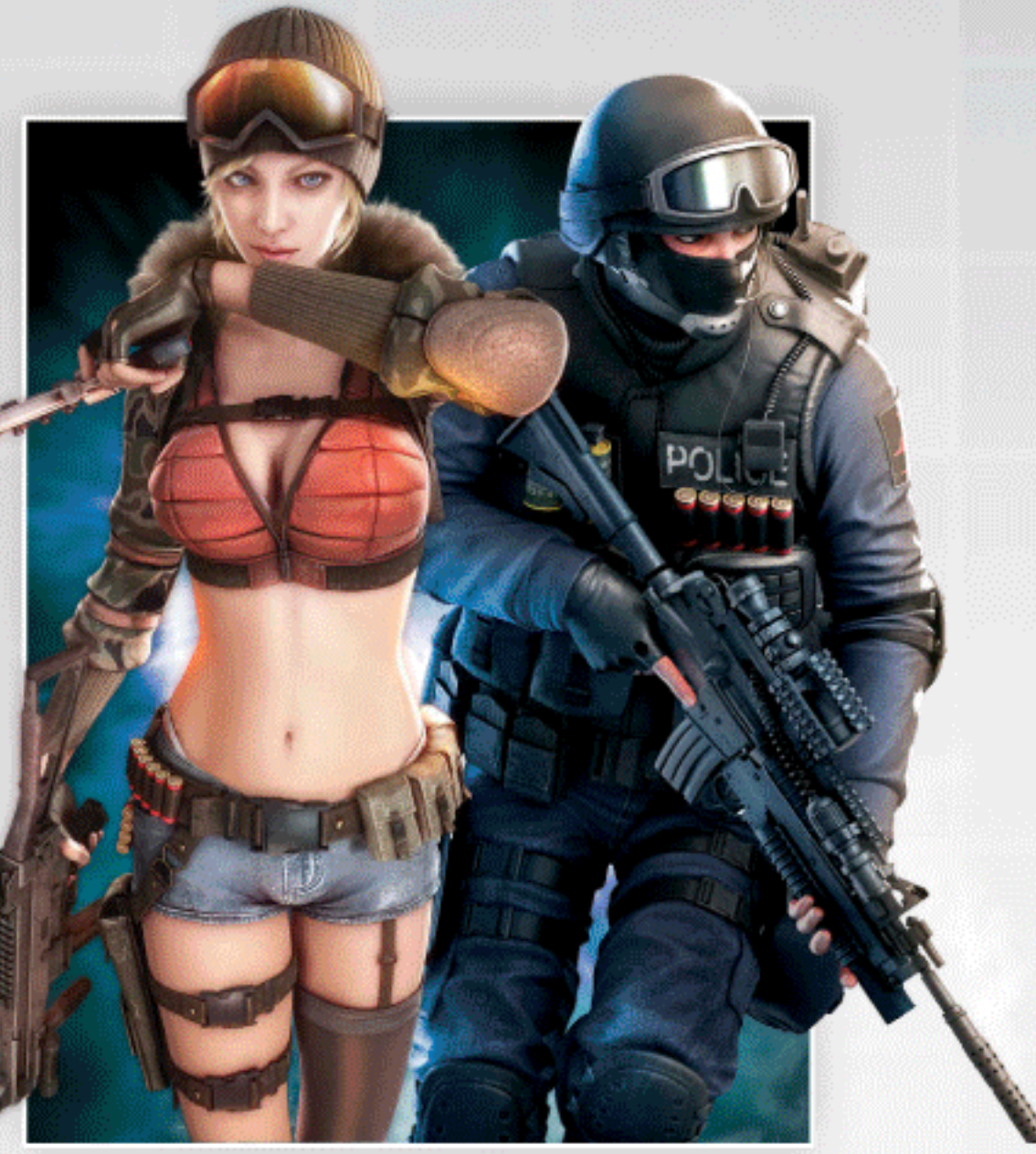
Tansiyon Ölçer

NORMAL

biliriz. Bundan önce çıkan isyanları bastırmak, öncelikle kendi kontrolümüzü sağlamaktan geçiyordu ama artık kendi kendine hareket eden ve net bir amacı olan isyancı gruplarıyla yüzleşmek işten bile değil. Bu sayede karşımızdaki ekibin isteklerine göre politika uygulamak ya da askeri müdahale yapmak çok daha rahat olacak. Konu bu isyancılardan açılmışken değinmekte fayda var ki artık isyancı ekip için de bir menü olacak. Malum, oyunda en çok karşılaşılan konu bu ve Paradox yine harika bir noktaya değinmiş. Artık karşımızdaki isyancı grubun neden isyan ettiğini, amacını, zafere ne kadar yaklaştığını ve bir liderin grubu nasıl etkileyebileceğini bize gösteren çok amaçlı bir menü EUIV ile karşımıza çıkacak. Bu sayede belki de sadece vergileri düşürerek isyanı önleyebilecek ya da tek çözümün askeri müdahale olduğunu hesaplayabileceğiz.

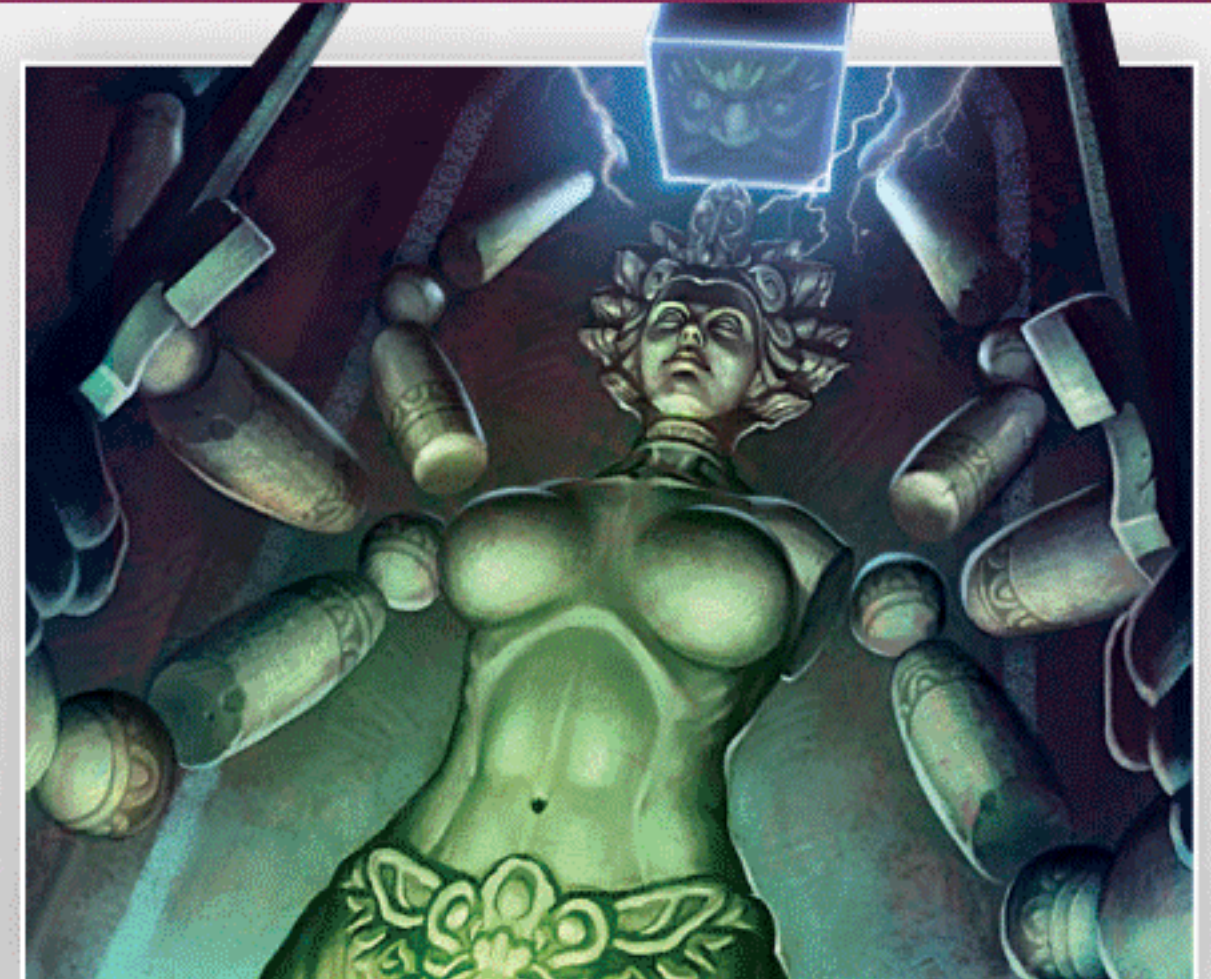
Tüm yenilikler arasında savaş konusundaki değişiklikler eklemesiz olmaz. EUIV ile savaşlar, rakibi ezip geçmekten daha çok bir amaca yönelik olacak. Gerçekten eski savaşları hatırlatacak olan yeni sistemle bir ülkeye ya da şehre savaş açarken, en baştan savaşımız için bir hedef belirleyeceğiz. Bu, bir ırkı yok edene kadar sürebileceği gibi, sadece belirli bir şehri ele geçirmek de olabilir. Yani artık olaya dışarıdan bakan biri "ne diye oraya saldırdın" demeyecek ve biz strateji severler de sınır komşularımıza topyekûn savaş açmaktansa çok kritik bir noktalarını ele geçirip spesifik yerlere daha kısa süreli kuşatmalar düzenleyebileceğiz.

Son olarak EUIV ile gelecek en büyük değişimin, monarşi sistemi üzerinde olacağına değinmek istiyorum. Anladığım kadarıyla fazlasıyla Crusaders Kings II'den alıntı yapılan sistem sayesinde, eskiden sadece askeri, diplomasi ve ekonomi alanlarında bazı puanlar kazanan monarşi, artık üç farklı yerden gelen puanlarla yetinmeyip bunlara bağlı olarak çok daha farklı bir tür puan daha kazanmamıza imkân sunacak. Bahsi geçen yeni puan ile de farklı teknolojiler, ulusal fikirler, kuşatma altındaki kalelere saldırma gibi -oyunda normalde bulunmayan- özellikleri açabileceğiz. Yani Paradox yine yapıyor yapacağını ve zaten muhteşem giden serisine bir yenisini daha, en ince detayına kadar özenerek harika bir eklenti yapıyor. Türe aşına olmayanlar için bence iyi bir başlangıç noktası olacak zira oynanışı çok daha kolay bir yapımla karşılaşacağız. ■ Ertuğrul Süngü



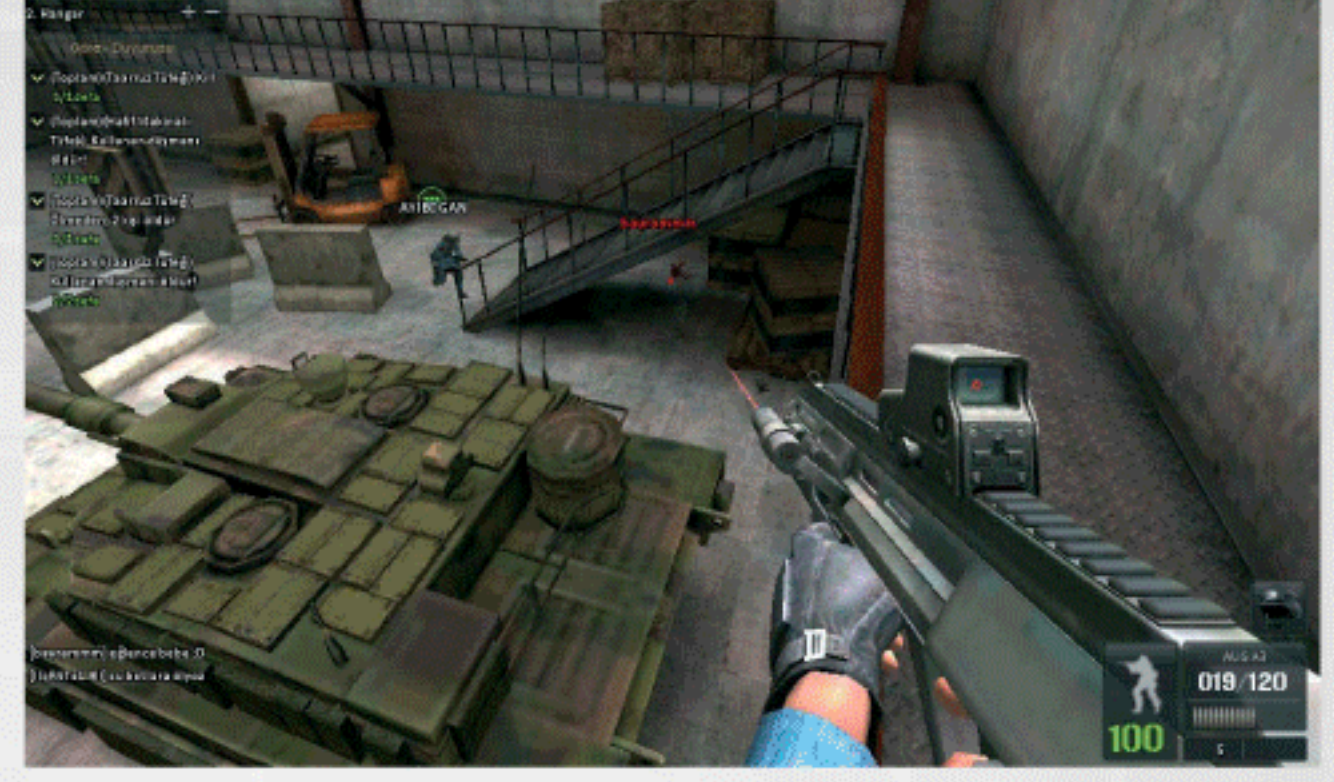
2012'NİN EN İYİ ÜCRETSİZ ONLINE OYUNLARI

Her yeni yıl, ardında daha çok oyun bırakmaya devam ediyor ama ücretsiz MMO'lar bırakın her yılı, her ay kendini baştan aşağıya yeniliyor. Biz de LEVEL ekibi olarak peşini bir an bile bırakmadığımız ücretsiz MMO'lar arasından 14 tanesine, çok başarılı olduğu alanlarda ödüller verdik. Her ne kadar hepsini ayrı ayrı seviyor olsak da kendini ön plana çıkaran bu temel özelliklerini görmezden gelemezdik. İşte 14 ayrı kategoride ödül kazanan ücretsiz MMO'lar...





■ Oyunda başarılı olabilmemiz için haritayı didik didik etmeniz gerekiyor.



En İyi Harita Tasarımı

Point Blank

Yapım **Zepetto** Dağıtım **Nfinity Games** Tür **FPS**



Son yılların en çok oynanan oyunlarından bir tanesi olan Point Blank, oyuncu kitlesini kelimenin tam anlamıyla her gün genişletiyor. Giderek büyüyen Türk oyun camiası içerisinde an itibarıyla geldiği nokta da tartışılmaz. Türkiye şampiyonasından, dünya şampiyonalarına kadar daha önce az sayıda firmanın sahip olduğu genişlikte bir etkinlik yelpazesine sahip.

Bu genel özelliklerinin yanı sıra kaliteli oyun içi yapısı, grafikleri ve bizler için belki de en önemlisi olan harita tasarımları yer alıyor. Point Blank, sahip olduğu silah çeşitliliği ve geliştirilebilir karakter

özellikleri ile dikkat çeken bir yapım. Ne zaman, nereden düşman geleceğini kestirmek bambaşka bir yapıtışı... Point Blank'e ilk girdiğinizde dikkatinizi çeken grafikler ve silah animasyonları, bir noktadan sonra yerini içerisinde bulunduğunuz alanın taktiklerini ezberlemeye, keşfetmeye bırakıyor. Point Blank içerisinde bulunan haritalar o kadar çeşitli ve detaylı ki bir FPS oyuncusunun klavye ve mouse kontrolünden önce bu haritalar üzerinde uzmanlaşması gerekiyor. Bir yandan ufak haritalardaki taktikleri çalışırken, diğer yandan devasa haritalar üzerinde egemenlik kurmanın türlü türlü yollarını

arıyoruz. Grafiklerin detayıysa yine burada devreye giriyor ve haritaların olduğundan çok daha detaylı görünmesine imkân tanıyor. Harita çeşitliliği Point Blank'in bir diğer önemli noktasını oluşturuyor zira firma sürekli olarak yeni haritalarla oyuncularının karşısına çıkmayı başarıyor. Aynı zamanda eklenen haritaların tamamen özgün ve daha önce deneyim edilmemiş olması da cabası. Uzun lafın kısısı, Point Blank, ardında bıraktığı yıllar içerisinde birçok özelliğini geliştirdi. Ama harita konusunda yaptığı çalışmalarla bizden en iyi harita tasarımı ödülünü almaya hak kazandı. ■

En İyi Eklenti

Rappelz: Antik Miras

Yapım **Gala Lab** Dağıtım **gPotato** Tür **RPG**



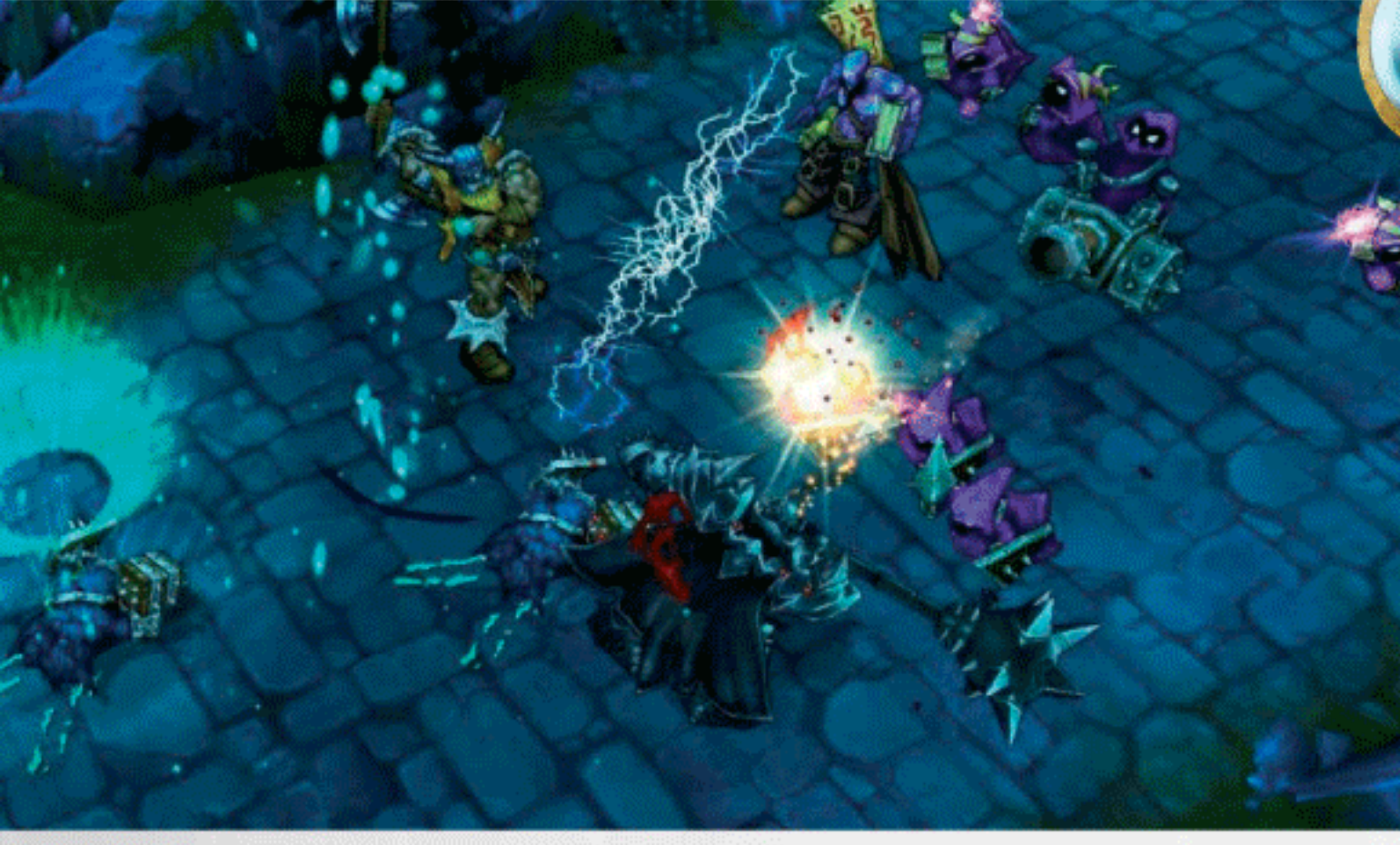
Konu MMO olduğu zaman, günümüzdeki insanların aklına 2000'lerin başına göre kıyasladığımızda bir - iki değil, yüzlerce oyun geliyor. Sektördeki bu büyük fırlamaysa ardı ardına üretilen MMO'lar tarafından gerçekleştirildi. Nitekim üretilen her yeni MMO, bir önceki kadar tutmadı ya da bazıları gerçekten sadece "kopyala & yapıştır" mantığından ileriye gidemedi. İşte bu durumu adeta yok eden oyunlardan bir tanesi oldu Rappelz. Piyasaya çıkmasıyla tüm dünyada ve ülkemizde hatırı sayılır derecede bir oyuncu kitlesini kendine çekmeyi başardı. Neden mi? Saymakla bitmez!

İlk olarak birbirinden farklı üç karakterle, birbirinden farklı oyun deneyimleri yaşayabiliyoruz. Hemen akabinde gelen zindan sistemi sayesinde daha önce deneyim etmediğimiz şekildeki boss savaşları yapmamıza imkân tanıyor oyun. MMO oyuncular için genelde sorun olan "oyuna başlama" kısmıysa yine beş yıldır Rappelz'in tutorial bölümleriyle anında çözülüyor. Nerede, ne yapmak lazım? Hepsinin cevabı tek bir tıkla önümüze geliyor. Tüm bu özelliklerinin ardından pek tabii ki grafik kalitesi geliyor. Ücretsiz MMO oyunlarında görmeye pek alışık olmadığımız

tattaki animasyonlar, Rappelz'in dört bir yanını sarmış durumda. Bolca düşman öldürmekse oyuncuların gerçek hayattaki streslerini sanal ortamda atmaları için gerçekten harika bir zemin sunuyor... Rappelz, tüm bu özellikleri beş yıldır bizlere sunuyor ama bunu yaparken kendini sürekli güncellemeye devam ediyor. Ardı ardına çıkan eklentileriyse onu bu alanda mükemmelleştiriyor. "Alın Yazısı" isimli eklentisinin ardından piyasaya çıkardığı Antik Miras eklentisi, oyunun yeniliğe ne kadar önem verdiğinin en önemli göstergelerinden sadece bir tanesi. Ancak bu eklentileri oynadıkça aslında içeriğinin

ne kadar değiştiğini görmek mümkün... Rappelz, her yeni eklentisiyle oyuna birçok farklı yaratık, görev, eşya ve zindan eklemeye devam ediyor ve o bunu yaptıkça da en iyi eklenti ödülü onun olmaya devam edecek gibi gözüküyor... ■





■ Fiddlesticks'in sömürü büyü... Hele ki yetenek gücü yüksekse çok can yakıyor.



En İyi PVP League of Legends

Yapım **Riot Games** Dağıtım **Riot Games** Tür **Strateji**

“Şampiyonlar Ligi'ne hoş geldiniz!” şeklinde Ekim ayında başlık attığımız bir oyun League of Legends. Nasıl anlatsak olmaz onu, hele bugün geldiği noktayı açıklamak için koskoca bir kitap yazmak gerekir... Belki de kim bilir, tek bir söz onu açıklamaya yeter. Öyle ya da böyle, hiç fark etmez, League of Legends, günümüzün en çok oynanan ücretsiz MMO'larından bir tanesi. Capcanlı, rengârenk grafikleriyle ona bakıp da yanına gitmemek gibi bir seçenek bulunmuyor. Zaten yanına bir kere gidildiği zaman da her şey çığından çıkıyor bir anda. League of Legends'in en büyük etkisi, onun başına bir defa oturmakla başlıyor; bir bağımlılık, bir açlık hissiyatı belki ama çözümü yok!

League of Legends, koridor modeli oyun yapısıyla bir süredir ülkemizde tavan yapmış durumda. Farklı kahramanları seçerek, düşman birimlerini ve yerleşimini yok etmeye çalıştığımız oyun modeli, günümüzde herkesin bildiği üzere Warcraft III'ün efsane modu DotA'ya dayanıyor. Seçilen her kahramanın kendine has karakteristik özellikleri ve yetenekleri bulunuyor. “Creep” adı altındaki belirli bir süre aralığıyla canlanıp bir üstün diğerine hücum eden birimleri yok etmek hem karakterimizin seviye atlamasına imkân tanıyor, hem de kendi creep'lerimizin daha çok yol almasını sağlıyor. Harita üzerinde bulunan çeşitli binalar ve creep'lerin arasında boy gösteren düşman kahramanlarıysa League of Legends'in en önemli noktası olan

PvP'yi ortaya çıkarıyor. Her karakterin kendine has özelliğini kullanmak, ikili karşılaşmalarda anlık hareketlerle zafere giden yolu açabiliyor. Esas önemli olansa rakibi gördüğümüz anda onu tanıyabilmek, bu sayede ne tarzda bir büyüyle karşılaşacağımızı hesaplamak; aksi halde kısa bir süre sonra öldük demektir. Malum, sadece düşmanın değil, her an ensemblemizden çıkacak ikinci bir düşman ve etrafımızı çevreleyecek daha çok creep olma ihtimali de mevcut. İşte bu karambol içerisinde vereceğimiz ani kararlar ve karakterimizi oluştururken kendisi için seçtiğimiz silahlar ile büyüler inanılmaz önem taşıyor. Her türlü hesabın yapılmak zorunda olduğu bu şirin oyun, bizden en iyi PVP ödülünü hakkıyla almayı başarıyor. ■



En İyi Çıkış Yapan MMOFPS S2: Son Silah

Yapım **CJ GameLabs** Dağıtım **Joygame** Tür **FPS**



Oyun sektörü zordur, her çeşit oyunun iyisi olduğu gibi, bir de “çok iyisi” vardır. Böyle ortamda kendini göstermek her oyuna nasip olmaz. Pek tabii ki oyun severler artık eskisi gibi, ilk çıkan yapımın üzerine atlamıyorlar. Artık çok daha seçici ve ne istediğini bilen bir oyuncu kitlesiyle karşı karşıyayız. Hal böyle olunca da zirveyi hedefleyen firmalar için yapılması gerekenler listesi bir hayli kabarıyor. Baş koyduğu yolda istikrarlı bir şekilde ilerleyen firma sayısı gerçekten iki elin parmakları geçmez... Joygame tarafından aramıza katılan S2: Son Silah, karşısına çıkan tüm engelleri tek seferde kırdı geçirdi. Peki, nasıl oldu da bir anda bu kadar çok tanınmayı başardı? Birçok FPS oyunu gibi, “nasıl olsa oynanır” mantığını tamamen hiçe sayan S2: Son Silah, özellikle konu hakkında büyük ölçüde çalışmış. Oyuncuyu kendine çeken grafik kalitesinin yanında bir de envaiçeşit silah opsiyonu ile karşımıza çıkınca tadından yenmez bir hale dönüştü. Kendi içinde barındırdığı oyun modelleri de cabası. Ölüm

Oyunu ile belirli bir öldürme rakamına ulaşmaya çalıştığımız oyun modunun hemen ardından, gelen Roundlu Maç moduyla zafer sayılarına ulaşmaya çalışıyor, Mücadele ile ele geçirdiğimiz düşman objesini gerisin geriye taşıyarak mükemmel bir heyecanın ortasında buluyoruz kendimizi. Unutmadan eklemek lazım: Önceden belirlenmiş hedefleri yok etmeye çalıştığımız Yok Etme Görevleri ile ilginç ve bir o kadar da keyifli bir oyun deneyimi yaşayabiliyoruz.

FPS konusu hakkında gerçekten çalıştığını her keresinde gösteren S2: Son Silah, özellikle FPS'lerdeki aranan hızı oyun severlere tam anlamıyla verebilmiş. O hantal FPS yapısı yerine çok daha hızlı reflekslere sahip olmamızı isteyen oyun, aynı zamanda farklı boyutlardaki mücadeleleri de beraberinde taşımış. Yani anlayacağınız S2: Son Silah, “A'dan Z'ye” kadar tamamen hesaplanmış bir yapım. Eh, bize de kendisine yılın en iyi çıkış yapan MMOFPS'si ödülünü vermekten başka bir şey kalmıyor. ■



En İyi Atmosfer PlanetSide 2

Yapım **SOE** Dağıtım **ProSiebenSat.1 Games** Tür **FPS**



Online oyun sektörü yıllar içerisinde gelişti, değişti. Bu değişim, günümüz için harika gibi görünse de bir dönem piyasaya çıkıp aradığını bulamayan oyunlar ve bu oyunların yapımcıları için ziyadesiyle kötü bir durumdu. PlanetSide da ilk olarak 2003 yılında piyasaya çıktığında, istediği ilgiyi üzerine çekemedi ve kısa sürede yitip gitti. İlk oyunu çok daha deneysel olan PlanetSide 2, özellikle arkasında aldığı Sony Online Entertainment desteğiyle uzun süredir merak konusuydu.

Oyun hakkındaki söylentiler, piyasaya çıkmandan aylar önce büyük heyecan yaşanmasına sebep oldu. Harika grafikler, devasa haritalar, savaş hissiyatının en derin şekilde yansıtılacağı bir oyun... Nitekim öyle de oldu! Üç ırktan birini seçmek suretiyle başladığımız

oyun, direkt olarak grafik kalitesiyle dikkat çekiyor. "ForgeLight Engine" isimli grafik motoruyla oyuna dâhil olan Sony, onu hâlihazırda var olan birçok online oyundan daha iyi grafik opsiyonlarına sahip hale getiriyor. Eh, grafik motoru bu kadar kuvvetli olunca da oyun içinde birçok noktada inanılmaz esnemeler yapılabilir. Misal, PlanetSide 2'de bulunan haritalar o kadar büyük ki başladığımız bir noktadan, az önce gördüğümüz düşman hattına ulaşmak için gerçekten büyük bir çaba sarf etmek gerekiyor. Aslında bu durum, oyunda seçilmeyi bekleyen beş farklı ırkın kullanabildiği birçok farklı cihazın yaratılan dünyaya bir başka uyumu... Bilmem daha ne kadar abartmak gerekir dünyasını ama grafik kalitesinin beraberinde getirdiği tüm bileşenlerle ücretsiz MMO'larda daha önce görülmemiş derecede yoğun bir atmosferle karşımıza çıkmayı başarıyor PlanetSide

2. Ona en iyi atmosfer ödülünü ise gerçekten büyük bir rahatlıkla verdiğimiz de belirtmekte fayda var. ■



En İyi Simülasyon World of Tanks

Yapım **Wargaming.net** Dağıtım **Wargaming.net** Tür **Strateji**



Konu "online oyunlar" olduğu zaman ne istersiniz? Detaylı grafikler mi? PvP ya da PvE ağırlığı mı? Mezat yeri ne kadar önemli? Peki, zindanlar? Bu ve benzeri birçok sorunun, birçok farklı cevabı var. Fakat eğer birazcık dikkat ederseniz, "MMO" denildiği zaman akıllara gelen oyun yapısı aslında aynı; üçüncü şahıs bakış açısından gördüğümüz, koşturan bir karakter ve bilindik arayüz aracılığıyla karakterimizi kontrol etmeden başka bir şey değil. World of Tanks ise bilindik denklemleri tek bir hareketiyle yok etmiş bir oyun. Belki kamera açısı hakkında bir şey demek yanlış olacaktır ama oyunun içinde barındırdığı simülasyon duygusu, başta İkinci Dünya Savaşı severler olmak üzere, milyonlarca oyun severin dikkatini çekmeyi başardı.

Tabii ki dikkatler öyle bir anda, kendiliğinden çekilmedi. 150'den fazla İkinci Dünya Savaşı dönemine ait zırhlı aracı bünyesinde barındıran efsane yapım,

aynı zamanda bu tankları tamamen orijinallerine yakın bir şekilde modellemiş bulunuyor. Dönemin Amerikan, Fransız, Alman, İngiliz, Sovyet ve Çin tasarımı tanklarını olabildiğince detaylı bir şekilde, tam bir tank kumandanıymışçasına kullanabilmek, sadece ama sadece bu oyuna özel... Bir de online ortamda, 60 kişiye kadar destek veren sunucularda devasa savaşa girebildiğimizi düşününce, ondan iyi bir ücretsiz MMO simülasyon



olmadığına emin olduk. Birbirinden farklı haritaları, geliştirilebilir tankları ve kalabalık oyuncu kitlesiyle World of Tanks, kesinlikle ücretsiz MMO'lar arasında bu yılın en iyi simülasyonu olmayı hak etti. ■





En İyi Grafik AION



Yapım **NCsoft** Dağıtım **Gameforge** Tür **RPG**

Bu oyunun çıkışını hatırlıyorsanız, zaten neden böyle bir ödüle layık görüldüğünü de anlamışsınız demektir. Nitekim konuya aşina olmayanlar için birazcık bahsetmek gerekiyor. AION, yayın hayatına aylık ücrete tabi oyunlar kategorisinde başlamıştı ama birçok benzeri gibi bir türlü bu şekilde oyuncu çekememişti ve en sonunda 2012'nin Şubat ayında tamamen ücretsiz MMO olduğunu açıklamıştı. Geçen sürede oyuna yeterli ilgiyi vermemiş olan oyun severlerse başına oturdukları andan itibaren ona tam anlamıyla kilitlendiler. Sebepsiz yere bir kilitlenip kalmak değil bu; daha çok bakakalıp böyle yakından

irdelemek gibi. Açıklamak lazım ekrana yapılan bu bakışları... Artık her MMO'da bulunan karakter yaratma menüsünü bir düşünün. Düşündünüz mü? Fakat öyle "Farklı yüz seçtim, farklı saç, hop bitti gitti." modeli değil, bu zaman kadar MMO'larda gördüğümüz en detaylı karakter yaratma menüsünü düşünün. Şimdi o menüdeki detayları hesaplayın kabaca ve ne kadar farklı noktayı değiştirebiliyordunuz? Hah, ortaya bir sayı çıktıysa rahat olun, onu bir 30 ile çarpın. Çok mu abarttım? Siz onu en iyisi 40 yapın! Şaka gibi geliyor ama oyunu deneyim edenlerin çok yakından bildikleri üzere AION, kullandığı CryENGINE grafik motoruyla

inanılması güç derecede ince detayları değiştirmemize imkân tanıyor. Değiştirdiğimiz detayları oyunda görebilmekse mükemmel bir haz. Düşünün ki bu denli detaya inebildiğimiz karakter yaratma menüsüne sahip grafikler oyun içerisinde nasıl! Evet, tam da hesapladığınız gibi muazzam çevre detaylarına sahip, harika modellemelerle çevrelenmiş bir dünya AION. Giydığımız en kötü zırhtan, taşıdığımız en haşmetli silaha kadar her şeyin en ince detayına kadar işlendiği bir oyun... Kendisi en iyi grafik ödülünü, oyun açılır açılmaz aldığı gibi, bu konuda onu kimin geçeceğini LEVEL ahali olarak merakla bekliyoruz. ■

En İyi Hikâye C9 - Continent of the Ninth



Yapım **Webzen** Dağıtım **Webzen** Tür **RPG**

Oyunlarda bir grup oyuncunun en çok ilgisini çeken nokta senaryodur. En kötü oyunun bile kendi çapında bir senaryosu bulunur, bu bir gerçek ama her oyunun senaryosu da oyuncuyu içine çeken cinste olmaz. Temelde RPG, yani rol yapma oyunu olarak nitelendirdiğimiz oyunlar bu konu hakkında en üst noktayı oluştursa da günümüzde birçok farklı türdeki oyunun da iddialı senaryosu

bulunmaktadır. Olaya bir de online taraftan bakınca aslında senaryonun ne kadar önemli olması gerektiğini görüyoruz. MMORPG'lerin direkt olarak isminde taşıdığı bir noktadır senaryo ama online oyunlarda ne yazık ki senaryoya verilen önem giderek düşünüyor. Bir dönemin oyunları üzerinde, hikâyeyi takip ederek sonuca varmaya çalışmak, oyunun sonunu farklı şekillerde görmek için uğraşırdık. Tabii ki bu sistem MMORPG yapısıyla sonu gelmez oyun modellerine dönüştürüldü. Yine de bir gerçek var ve o da oyun severlerin o ya da bu şekilde kendilerine sunulan senaryo sayesinde oynadıkları oyuna çok daha yakın hissetmeleri. Sadece adını yazıp yarattığımız karakterden daha çok, o karakterle bize sunulmuş hikâye akışında bir şeyler yapmaya çalışmaktır çoğu oyuncu için MMORPG. Ücretsiz MMO'larda da durum pek tabii ki birçok daldaki olduğu gibi yine aynı. Çok iyi grafikleri olup senaryodan mahrum sayısız oyun saymak mümkün. "C9 - Continent of the Ninth" isimli oyunun henüz beta aşamasından itibaren ne denli sağlam bir hikâyeye karşımıza çıkacağını gösteriyor. Tanıtım videoları arasında bile direkt olarak sadece oyun

hikâyesinin anlatıldığı az sayıdaki oyundan biri C9 - Continent of the Ninth. İçine daldığımız andan itibaren kendimizi öyle epik bir efsanenin içerisinde buluyoruz ki oyuncu olarak yaptığımız hareketlerin bu devasa dünyaya bir etkisi olduğu resmen hissediliyor ve "Acaba şimdi neyle yüzleşeceğiz?" diye düşünmeden edemiyoruz. En iyi hikâye senindir C9 - Continent of the Ninth... ■



En İyi Arayüz Shaiya

Yapım **Sonov Entertainment** Dağıtım **Aeria Games** Tür **RPG**



Oyunları değerlendirirken çok acımasız olduğumuz bir gerçek. Günümüz oyun tutkunları olarak bazı isimleri bir anda taçlandırabiliyoruz, bazen de alakasız noktaları hata olarak görebiliyoruz. İçinde bulunduğumuz dünyada artık beklentiler o kadar uç seviyelere geldi ki bir oyunu beğenmek için aslında ondan ne beklediğimizi bile tam olarak bilemez olduk. Kimi oyuncular sadece grafiklerle oyunlara tav olabiliyor, kimileri sadece harika işleyen bir hikâyeye yetinebiliyorlar. Yine de genel kaniya baktığımızda "görünüş", bir oyunun sükse yapmasındaki en önemli nokta olabilir. Grafikler bir yere kadar ama aslında konu görünüş olduğu zaman, artık aranan o estetik ve rahat kullanıcı arayüzünden başka bir şey değil.

Günümüze kadar gelmiş olan MMORPG'lerin oturmuş arayüzlerine aslında fazlasıyla alıştık. Yine de hala öyle yapımlarla karşılaşıyoruz ki insan, önündeki düşman birimini bile görmekten aciz kalabiliyor ya da daha kötüsü, kullanmak istediği

yeteneklerini yetersiz yetenek çubukları yüzünden ekranın diğer ucunda unutup ve bu sayede aslında kazanacağı bir savaştan ceset olarak çıkıyor. Shaiya ise konu arayüz olduğu zaman ücretsiz MMO sektörünün durup düşündüğü, ziyadesiyle estetik bir görünüş sunuyor oyuncusuna. Her geçen gün giderek kalabalıklaşan kullanıcı arayüzlerine tavır koyarcasına az ve öz parçalarla iletişime geçmemizi sağlıyor. Şöyle bir baktığımız zaman, sol üst köşede karakterimizin durumunu, sol alt köşede konuşma panelini, sağ üstte haritayı ve sağ alt tarafta ise bilindik yetenek barı çubuğunu görüyoruz. Her ne kadar şu ana kadar saydığımız tüm özellikler yıllardır değişmemiş bileşenleri oluşturuyor olsa da Shaiya'da arayüzün sunum şekli o kadar zarif ve oyuncuyu rahatsız etmeyecek şekilde tasarlanmış ki ücretiz bir MMO oynarken ekrana bakıp tek seferde neyin derede olduğunu bu kadar hızlı bir şekilde anlayabileceğimiz başka bir oyun olmasa gerek. Bu sebeptendir ki kendisine en iyi arayüze sahip oyun ödülünü vermeyi layık gördük. ■



En Çok Beklenen Neverwinter

Yapım **Cryptic Studios** Dağıtım **Perfect World Entertainment** Tür **RPG**



Mevcut oyunları oynayıp yorumlamak kolaydır ama henüz piyasaya çıkmayan oyunlar hakkında bir - iki kelam etmek kimi zaman çok zordur. İyi olmasını beklersiniz, hüsrana uğrarsınız, "Naylon olur bu oyun." dersiniz ki oda ne! Efsane olmuş. Yani elde olmayan bir ürün hakkında atıp tutmak kolaydır ama net bir sonuca ulaşmak bir hayli zordur. Biz de bu noktada bir hayli zorlandık ama bu ödülü verdiğimiz oyuna ulaştığımızda gönlümüz rahattı... Bir oyundan ne beklersiniz? En genel bakış açısında devrimsel nitelikte yenilikler, değil mi? İşte aslında böyle bir soruya verilebilecek tek cevap Neverwinter. Bir kere sevdiğimiz, bilindik, o eski Neverwinter havasını

yeniden, çok daha detaylı grafikler ve pek tabii ki atmosfer ile solumamıza olanak tanıyacak. Bunun haricinde en ama en önemli özelliği, oyunculara "DM" ya da "GM", yani oyun yöneticisi olma şansı tanıyacak. Daha önce de denenmiş ama bir türlü tam anlamıyla çalıştırılmayan sistem, Cryptic Studios'un farklı bakış açısıyla bu sefer bomba gibi geliyor. Baştan aşağıya istediğimiz oyun senaryosunu yaratmamıza imkân tanıması bir yana, bu senaryonun içeriğini gönlümüzce doldurabilme fikri bile yeterince mükemmel geliyor kulağa. "User-generated content" olarak adlandırılan sistem içerisinde, istediğimiz noktaya bir yaratık grubu koyabilecek ve yarattığımız dünyada gezinen oyuncu-

ra bambaşka senaryolar yaşatabileceğiz. Görev bulmaksa bu oyunun en kolay kısmı olacak. Misal, bir handa konuşulanlara kulak vermek, o an açık olan sunucudaki oyunlar hakkında bilgi almak ile aynı manaya gelecek. "Tagging" sisteminin de oyunculara büyük kolaylık yaratacağı bir diğer önemli nokta. Kâğıt üstünde uzun yıllardır oynadığımız FRP oyunlarını sonunda sanal bir ortamda, tıpkı gerçekte yaptığımız gibi, arkadaşlarımızla deneyim etmenin keyfi sanıyorum ki diğer tüm beklentileri geride bırakmaya yetecektir. İşte tüm bu devrimsel özelliklerinden dolayı, Neverwinter'i en çok beklenen ücretsiz MMO olarak belirlemekte zorlanmadık. ■



En Sosyal SimCity Social

Yapım **Maxis, Playfish** Dağıtım **Electronic Arts** Tür **Simülasyon**



Başta dinozor oyuncuların ve hemen arkamızdan takip eden neslin hemen hepsinin tanıdığı çok güzel bir oyundur SimCity. Oyunu aktif şekilde oynayanların da çok iyi bildiği üzere, tek kişilik senaryo modunda bile bilgisayarlar gece açık bırakılır, sabah ilk iş olarak oyun başına geçilip şehirde olan bitene bakılırdı. İşte artık bu durum sadece biz ve bilgisayarımız arasındaki ilişkiyle sınırlı değil. SimCity Social, oyunun tüm dinamikleri alıp aynen Facebook ortamına taşımış bulunuyor. Oyun, bundan önce sahip olduğu her bir detayı, yeni platformuna taşıyarak bizden ilk artışı

almıştı zaten. Yine orijinal oyundaki gibi, birbirinden farklı bina modelini SimCity Social üzerinde bulmak mümkün. Görev ardına görev gelen oyun, başına geçeni kesinlikle kendine kısa sürede bağlıyor. Belirli binaları inşa etmemizi isteyen görev sillesiyse zamanla başka oyuncularla etkileşim haline geçmemizi zorunlu hale getiriyor ki bu da bizim oyuna verdiğimiz ikinci artı puan kısmını oluşturuyor. Seviye atlama sistemi ve karşılığında yeni binalar, dekorasyon malzemeleri ve yeni görevleri açabiliyor olmak ise oyunun gözümüzdeki yerini bir derece daha arttırmayı başardı. Sadece CityVille gibi

oyunlarda değil, tüm oyunlarda bulunan sosyalleşme mantığını da arkasına alan SimCity Social, içeriğine bir de dost ve düşman şehirler sistemini eklemiş durumda. Tamamen şehir kurmaya dayalı oyun sisteminde bir yandan farklı sınır komşularına sahip olup dostlarla alışveriş yaparken, diğer yandan düşmanlar tarafından sabote edilme tehlikesiyle oyunu oynamak, gerçekten çok büyük bir haz. Diğer sosyal oyunlar göz önüne alındığında, görülmemiş derecede farklı detay sunması sayesinde bizden en iyi sosyal oyun olma ödülünü anında kapıyor SimCity Social. ■

En İyi Lisanslı Oyun Magic: The Gathering Online

Yapım **Wizards of the Coast** Dağıtım **Wizards of the Coast** Tür **RPG**



Lisans söz konusu olduğu zaman sanıyorum tüm oyuncuların aklına ilk olarak FIFA ve PES arasındaki o muazzam fark geliyordur. Bir dönem PES'te meşhur oyuncuların ilginç isimlerle top koşturduğunu, FIFA tarafındaysa ismiyle, cismiyle tam takır bir oyun görmek arasındaki fark her ne kadar PES'in iyi olduğu dönemlere denk gelse de yine de oyuncularda o "spesifik" ismi görme isteği uyanırdı. Artık birçok oyun, lisans almanın ne derece önemli olduğunun farkına varmış bulunuyor ve yeni bir oyun yaparken, ilk olarak lisanslar üzerinde çalışılıyor; hatta

kimi firmalar lisans konusuna o kadar önem gösteriyor ki tek bir isim yüzünden oyun yapımına ara veriyor ya da tamamen rafa kaldırabiliyor. Magic: The Gathering Online ise konu hakkında eksiksiz bir şekilde karşımıza çıkıyor. Normalde gerçek kartlarla oynanan oyunun online modeli, üreticisi Wizards of the Coast tarafından desteklendiği için her türlü lisansa sahip. Daha doğrusu direkt kartları basan firma, oyununu online yapmaya karar verince, ondan daha iyi lisansa sahip bir oyun bulmak pek tabii ki imkânsız hale geliyor. Üç ayda bir 300'e yakın yeni

kart basan Wizards haricinde zaten başka bir firmanın, oyunun telif haklarını alması neredeyse imkânsızdı. Kendi oyununu bu denli desteklediği ve MMO camiasına kattığı için Wizards'a da bir ödül vermek lazım aslında... Buradaki bir diğer önemli hareketse her ne kadar oyun aslında para odaklı olsa da her türlü oyuncunun hazır destelerle istediği kadar daha "casual" maçlar yapmasına imkân tanınması. Bir diğer üretici, kendi oyununu her şeyiyle piyasaya çıkarana kadar da en iyi lisanslı ücretsiz online oyun Magic: The Gathering Online olmaya devam edecek; kendisini tebrik ediyoruz. ■





Yılın Hayal Kırıklığı Family Guy Online

Yapım **Roadhouse Interactive** Dağıtım **20th Century Fox** Tür **Aksiyon**

Beklentiler, beklentiler, beklentiler... Oyun sektörü her yıl birbirinden farklı yapımlara ev sahipliği yapıyor, aklımızı başımızdan alıyor, sonra da aldığı yere geri koymuyor. Yine de bizler için en heyecanlı olan süreç, bir oyunu bilgisayarımıza ya da konsolumuza koyduğumuz ana kadar geçen dönemdir. Eğer bir oyun çıkmışsa onun heyecanı oyunu deneyim etmeye başladığımızdan takribi sekiz saat sonra geçer. Ha, harika bir oyundur, efsanedir, ne bileyim, bir Baldur's Gate II'dir, heyecanı hiç bitmez, o ayrı... Açıklamak istediğimiz, bir anda

ismini internette gördüğümüz ve bambaşka bir yerden, misal, filmde ya da çizgi romandan hayranı olduğumuz isimlerin oyuna dönüştürüldüğü haberini duyduğumuz andaki heyecanın hiçbir şeye değişilemeyecek olmasıdır. Geçen zaman içerisinde Spider-Man ve Batman gibi çizgi roman karakterlerinin oyunlara dönüştürülmesi ya da Transformers filmlerinin oyunlarının çıkması, konuya verilebilecek en iyi örneklerden olacaktır. İşte bir de bu durumun tersi var ki insan o zaman ne yapacağını şaşırıyor. Hayranlıkla takip ettiğiniz bir dizinin oyununun yapılacağı ortaya çıkıyor, hem de online olacak deniliyor

ama o da ne! Tam her şey güzel gidiyor derken bir anda iptal olduğu haberi geliyor. Uzun süredir üzerinde çalışılan Family Guy Online, giriş yaptığı beta testi aşamasından ne yazık ki çıkmayarak 18 Ocak 2013 itibarıyla tüm sunucularını kapadı. Konu hakkında halen net bir bilgi yer almazken, bizler de Family Guy heyecanımızı "Back to the Multiverse" isimli ve tek kişilik oyundan alıyoruz. Yine de bu oyunun yılın hayal kırıklığı olduğunu bir kere daha vurgulamak lazım; çok beklentin, çok merak ettirdin bizi be Family Guy Online... ■

En İyi Taktik MMOFPS Sudden Attack

Yapım **GameHi** Dağıtım **GameTürk** Tür **FPS**

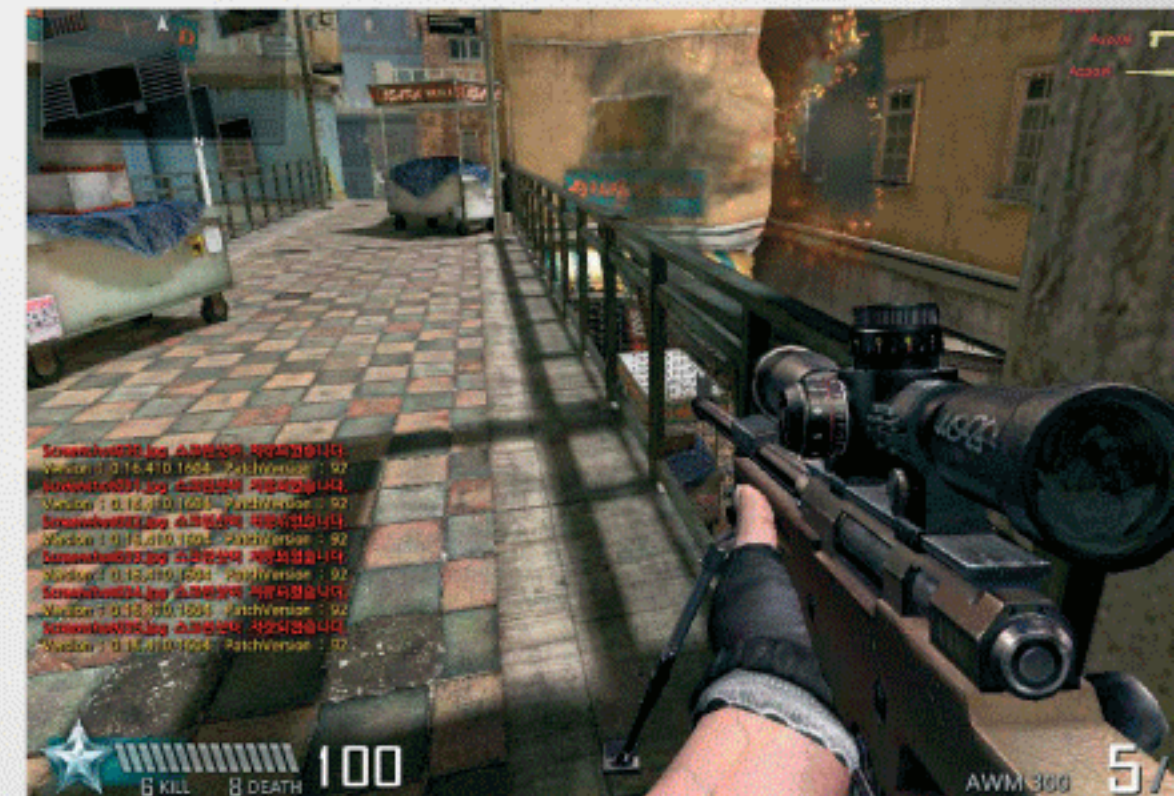


MMORPG olarak uzun saatlerimizi harcadığımız oyun modelleri, kısa sürede tüm dünyayı etkisi altına almayı başardı. Her yerde kendi karakterini yaratıp sonu gelmeyen oyunlara dalan insanlar görmeye başladık. Çok ilginçtir ki uzun bir süre boyunca, birçok MMORPG oyuncusu aslında online FPS'lerin de birer MMO olduğunu kabul etmedi. Evet, belki de ilk örneklerinde herhangi bir seviye atlama ya da karakter yaratma yoktu ama yine de onlarca insan aynı sunucuda, internet bağlantısıyla tek bir oyuna

dâhil oluyordu. Counter-Strike ile gerçek anlamda başlayan MMOFPS furyası, kısa zamanda genişledi ve kendine has oyuncu kitlesini oluşturdu. Fakat halen arada bir boşluk kalıyordu ve doldurulması ziyadesiyle tehlikeliydi: Taktik ağırlıklı MMOFPS. Bilinen klasik FPS'lerde karakterlerin aldıkları zarar birden fazla olabiliyorken, konu taktik ağırlıklı olduğu zaman ani ölümler söz konusu demektir. Bir karaktere onlarca mermi sıkmak ile tek bir mermi sıkmak arasındaki fark pek tabii ki muazzam. İşte Sudden Attack, ilk olarak

piyasaya çıktığı 2004 yılından beri oyuncularına gerçekçi oyun yapısını aşlamaya çalışıyor. Her silahın kullanımının büyük önem taşıdığı, keskin nişancı tüfeğiyle tek mermide düşman öldürebilmek gibi önemli farklar mevcut oyunda ki doğru ateş edildiğinde her silahta bu potansiyelin olması, onu diğerlerinden ayıran en önemli özellik. Her ne kadar eski olsa da aslında fazlasıyla detaylı bir oyun Sudden Attack. Duvarlardan dönüşlerden tutun da saklandığınız yerin bile büyük önemi olan bir yapımdır. Kullanılan bir silaha alışmanın vakit alması ama alıştıktan sonra atılan her bir mermiyle düşman öldürülebilmesi, onu en iyi taktik ağırlıklı MMOFPS seçmemiz için yetti de arttı bile. Eğer siz de olabildiğince gerçekçi bir FPS deneyimi peşindeyseniz ve bu duyguyu online ortamda paylaşmak istiyorsanız, kendisini hemen deneyin. ■

Ertuğrul Süngü



TUNA SENTUNA

BIG BOSS

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

**ÇIK DIŞARI,
ÇIK ÇABUK!**



MATARAMASUKO

- Ohayou gozaimasu mio amico!
- Kesinlikle anlamadım, anlamak da istemiyorum patron.
- Nani wo-
- Ayrıca her seferinde enteresan bir giriş yapmayı da iyicene alışkanlık haline getirdiniz. Şurada zaten iki kişiyiz!
- Watashi-
- Ha patron ha, watashi wa Candy, evet! Japonca mı öğreniyorsunuz yoksa?
- İkidir lafımı kesiyorsun, sana harakiri yaparım oğlum!
- Hara "kendini", "kiri" kesmek; kendini kesmek o patron. Bana nasıl yapıyo-
- Kes! Yeter! Parası olan benim! Ben konuşacağım, sen dinleyeceksin!
- Tamam patron.
- Ne güzel neşeliydim, ne güzel anime, manga havasındaydım, hepsi gitti. Yarrrooo!!!
- Evet...
- Bu ay anime oyunu yapacağız. Ni no lili diye mi ne bir oyun çıkmış, ondan çok etkilendim ben.
- Adı öyle değil ya, neyse...
- Efendim?
- Bence de anime oyunu yapmalıyız. Özellikle Türkiye'deki müthiş anime pazarını göz önünde bulundurursak...
- Japon pazarlarından mı bahsediyorsun? Sana bir sır vereyim bak; oradaki ürünlerin hiçbiri Japon değil. Hepsi Çin'den geliyor! Sana bir abi öğüdü.
- Öğüt kısmının olmamasını geçiyor ve olayı nasıl Japon pazarına getirdiğiniz kısma geli- Haaa...
- Anime pazarı deyince siz... Anladım. Evet patron, nasıl bir oyun yapalım?
- Bir kere çok güzel gözükmeli bu oyun. Aynı çizgi film gibi olmalı. Kocaman gözler, rengârenk saçlar...
- Sen çizersin bunları zaten iki dakikada.
- Bilgisayar programcısı olmam...
- Çizersin oğlum! Para veriyorum sana! Konu şöyle bak: Bir tane ufak çocuk var, bunun içine bir tilki kaçmış. Tabii ki tilki hazımsızlık yapıyor, hep rahatsız çocuk. Bu yüzden yüzünün ferisi de sönmüş, kimse onunla arkadaşlık etmek istemiyor.

ÇOK GÜZEL GÖZÜKMELİ BU OYUN. AYNI ÇİZGİ FİLM GİBİ OLMALI. KOCAMAN GÖZLER, RENGÂRENK SAÇLAR...

- Sarı saçlı ve turuncu renkte mi giyiniyor bu çocuk?
- Nasıl bildin?! Tam olarak öyle hayal etmiştim!
- Patron o olmaz, onun adı Naruto.
- Naru- Ne? Ben hiç duymadım ki onu? Aman iyi tamam! O zaman şöyle siyahlar içerisinde bir zebani avcısı olsa? Kocaman da bir kılıç veririz?
- Saçı yine sarı değil mi? Onun dadı da Ichigo.
- Silah yerine bir olta kullanan-
- Küçük bir çocuk mu? Gon'dan bahsediyorsunuz.
- Küçük beyaz kulaklara sahip, pembe saçlı bir kız?
- Elfen Lied'den Nyuu.
- Saf bir Osakalı kız?
- Ayumu Kasuga, Azumanga Daioh.
- Ölüm kokan kız?
- Misaki.
- Bıyıklı civciv?
- Higeپیو.
- Her halta cevap veren, ukala bir bilgisayar programcısı?!
- Aaa, onu bilemedim patron!
- Of! O zaman bizim karakterimiz böyle şey yapan... Hani şey... Küçük bir çocuk... Büyü bilse... Korkuyorum artık!
- Bence böyle orta yaşlı, zengin bir adam olsun. Sizin gibi!
- Bana orta yaşlı dediğin için gelecek ay maaşımı yarım yatıracağım, bu bir. İkincisi, senin de bildiğin üzere hiçbir animede konu, liseyi bitirmiş insanların etrafında dönmez. En büyük 18 yaşında olmalı karakterimiz.
- Ergenlik bunalımlarıyla baş eden bir genç kıza kontrol edelim mi? Sürekli ailesine sinir yapsın, ne kadar çok sinir yaparsa o kadar çok puan toplansın. Daha sonra DLC ile farklı bunalımlar ekleriz oyuna, kız da depresyonun sanal hali olur.
- Oğlum. Evladım. Senin büyü çağın çok mu kötü geçti?
- Büyü mü? İşte şimdi yaşınızı belli ettiniz!
- Çok canımı sıktın, yapmıyorum seninle oyun falan. Ben gidip One Piece'nin 1500. bölümünü izleyeceğim. Sen de git iki kelime Japonca öğren! Haydi arrivederci!
- Çav patron. Japonya'ya çok selam...



MÜZİĞİN SESİNİ

AÇ!

Notalar, ritimler ve müziğin uçsuz bucaksız dünyası...

Her yazdığım yazının bir kenarında bir müzik grubu durduğunu biliyor muydunuz? Şu an Rammstein, Dead Island'ı yazarken Ludwig Van Beethoven, haberleri toparlarken Jack White...

Ofiste çalışırken peki? Bazen Septic Flesh ile bulduğum ortamdan uzaklaşıyorum, bazen de Electro Swing türüyle neşemi buluyorum.

Araba konusuna girmeyelim bile; "Arabamın şurasından ses geliyor..." sözcüğünü benim söyleyebilmem için o sesin iki mahalle öteden duyulabiliyor olması lazım zira arabadaki müziğin ses seviyesi, dış dünyayla bağlantımı koparıyor. (Korna sesi mi? Hiç bilmem...)

Her akli başında insanın mutlaka bir müzik zevki vardır. Müzik zevki olmayanlara hiç anlam veremediğim gibi, onlarda bir eksiklik olduğunu da düşünürüm. Bu bağlamda da piyasayı bir dönem kasıp kavuran müzik oyunlarına balıklama dalmış olmam da şaşırtıcı değildir bana sorarsanız. Belki müzik oyunları eski popüleritesini yitirmiş durumda fakat bu, hala birkaç arkadaş buluşup bir Guitar Hero'da,

Rock Band'de veya SingStar, Dance Central, Just Dance gibi oyunlarda maharetlerinizi sergilemenize engel olamıyor. İnsanlık var olduğundan beri müzik öyle ya da böyle vardı; bu video oyunlarında da devam edecek!

Sadece dinlemek yetmez...

Herkesin akli Guitar Hero'larda, Rock Band'lerde tabii ki şimdi ama müzik oyunları bunlarla sınırlı olmadığı gibi, daha bu oyunlar yokken ortalık müzik oyunu kaynıyordu. Olayın neresinden girsem diye düşünürken de müzik oyunlarını türlere ayırmanın mantıklı olacağına kanaat getirdim.

Şimdi bir bakalım elimizde neler var: Ritim oyunları, dans oyunları, müzik konusunu ele alan bulmaca oyunları, ritmi ve aksiyonu birbirine karıştıran bazı oyunlar ve parti oyunları adı altında, karaoke oyunları.

Karaoke oyunu denilince akla bet sesli insanlar geliyor aslında. Hangimizin sesi çok iyi? (İstisnalar olduğuna eminim ama genelleme yapacak olursak seslerimiz maşallah...) Bir de düşünün ki anadilimiz

İngilizce değil; şahane aksanlarla söylemiyor muyuz o yabancı parçaları...

Popüler karaoke oyunları arasında Sony tarafından SingStar katılıyor aramıza. Az önce baktım, tam 13 tane SingStar oyunu yayımlanmış PS3 için! Bunlardan birkaç tanesini sadece test amaçlı denedim, başka da elimi sürmedim. Ne var ki sesinde az biraz renk olan herhangi birisi için bu oyunlar çok keyifli olabiliyor. Düşünsenize, gitara doğal bir yeteneğiniz var ve Rocksmith'e nasıl yaklaşırsınız... İşte ses konusunda yetenekli olanlar da SingStar'da sahne performansı yaşıyormuş gibi eğlenebiliyorlar, ben de kenardan bakıyorum. (Yalan; ben de söylüyorum şahane sesimle!)

SingStar uzunca bir süre sadece karaoke oyunu olarak piyasaya çıktı ve 2010 yılında, PS Move'un tanıtılmasıyla birlikte SingStar + Dance piyasada yerini buldu. Oyuncular artık şarkı söylerken dans becerilerini de gösterebiliyorlardı. Güzel bir düşünce gibi gözükse de oyunun kendini pek ifade edememesi, oyuncuların dans etmeye çalışırken hareketleri yapamamaları ve oyunun özellikle gece ▶

Raylar üzerinde...

İkisi önemli, ikisiyse maalesef pek de başarılı olmayan dört oyundan bahsetmek gerekiyor konu müzik oyunları olunca. Hepsi Harmonix'in ellerinden, hepsi aynı amaç için...



Frequency / Amplitude

PS2'nin popülerliğini kazanmaya başladığı vakitlerde, Harmonix sessiz sedasız bir oyun hazırladı, adını da "Frequency" olarak belirledi. Bir tünelde ilerlemiş gibi ritme uygun olarak tuşlara basmamız ve bunu yaparken tünelin içerisinde 360 derece dönmemiz gerekiyordu. O sıralar müzik oyunu diye bir şey -Japonya dışında- pek yok. Eh, hal böyle olunca da Frequency, her ne kadar hiç de fena sayılmayacak müziklere ev sahipliği yapsa da pek tutmadı. Harmonix yılmadı ve bir müzik oyunu daha hazırladı. Bu defa işin içine daha da ünlü gruplar karıştı ve oynanış da Frequency'ye göre çok daha anlaşılır bir hale getirildi. Oyunun adı Amplitude'dan başkası değildi ve benim de müzik oyunlarına en ciddi biçimde atılımım bu oyunla oldu. Amplitude çok zevkliydi ve zorluk seviyesini arttırdıkça yetenekten çok pratik istemeye başlıyordu. O sıralar DLC falan da yok, oyunun içerisinde ne kadar parça varsa onlarla yetiniyorduk ve onları sevmeye çalışıyorduk. Çok güzel oyundu ve ne yalan söyleyeyim, Guitar Hero dışında hiçbir oyun da yerini tutamadı...



Rock Band Unplugged / Rock Band Blitz

Gözlerim hala Amplitude ararken, PSP için bir Rock Band oyunu açıklandı. Malum, PSP'ye gitar, davul bağlamak mümkün değil. Eh, dokunmatik paneli de yok. Nasıl olacaktı o iş? Bunları düşünürken ilk bilgiler geldi ve Rock Band Unplugged'in Amplitude benzeri bir oynanış sunacağı açıklandı. Ne var ki oyunu oynadığımda aynı keyfi alamadım zira ne ritimler tam olarak oturuyordu, ne de hassasiyet iyiydi. Durum böyle olunca da Unplugged maceram kısa sürdü; DLC olarak yayımlanan şarkıların yüzüne bile bakmadım. Yine de PSP'deki en iyi müzik oyunlarından bir tanesidir kendisi.

Harmonix, Rock Band serisine yeni bir üye eklemekten elini eteğini çektikten sonra ufak bir oyun hazırladı. Rock Band Blitz, sadece PS3 ve Xbox 360 için ve bu sistemlerin online servislerinden indirilebilen bir oyun olarak hazırlandı. İncelemesini de benim yaptığım Blitz, maalesef o kadar kötü bir oyundu ki hiçbir şekilde eski güzel günleri geri getiremedi. Oyunda başarısız olma olasılığınız olmadığı gibi, eğlence yönü de çok zayıftı maalesef...



pek kötü performans sergilemesi yüzünden Singstar + Dance pek de istenen başarıyı yakalayamadı.

Xbox 360 kısmındaysa yepyeni bir karaoke oyunu gördük: Lips. Sadece dört farklı Lips oyunu piyasaya çıktı, hepsinde de paketteki kablosuz mikrofonlarla sesimizin ne kadar iyi olduğunu kanıtlamaya çalıştık. Oyunda dilersek kendi parçalarımızı da kullanabiliyorduk ama ben buna hiç yeltenmedim bile. Oyunun kablosuz mikrofonlarının Guitar Hero gibi oyunlarda çalışması da pek güzel bir ayrıntıydı, belirtmeden geçemedim.

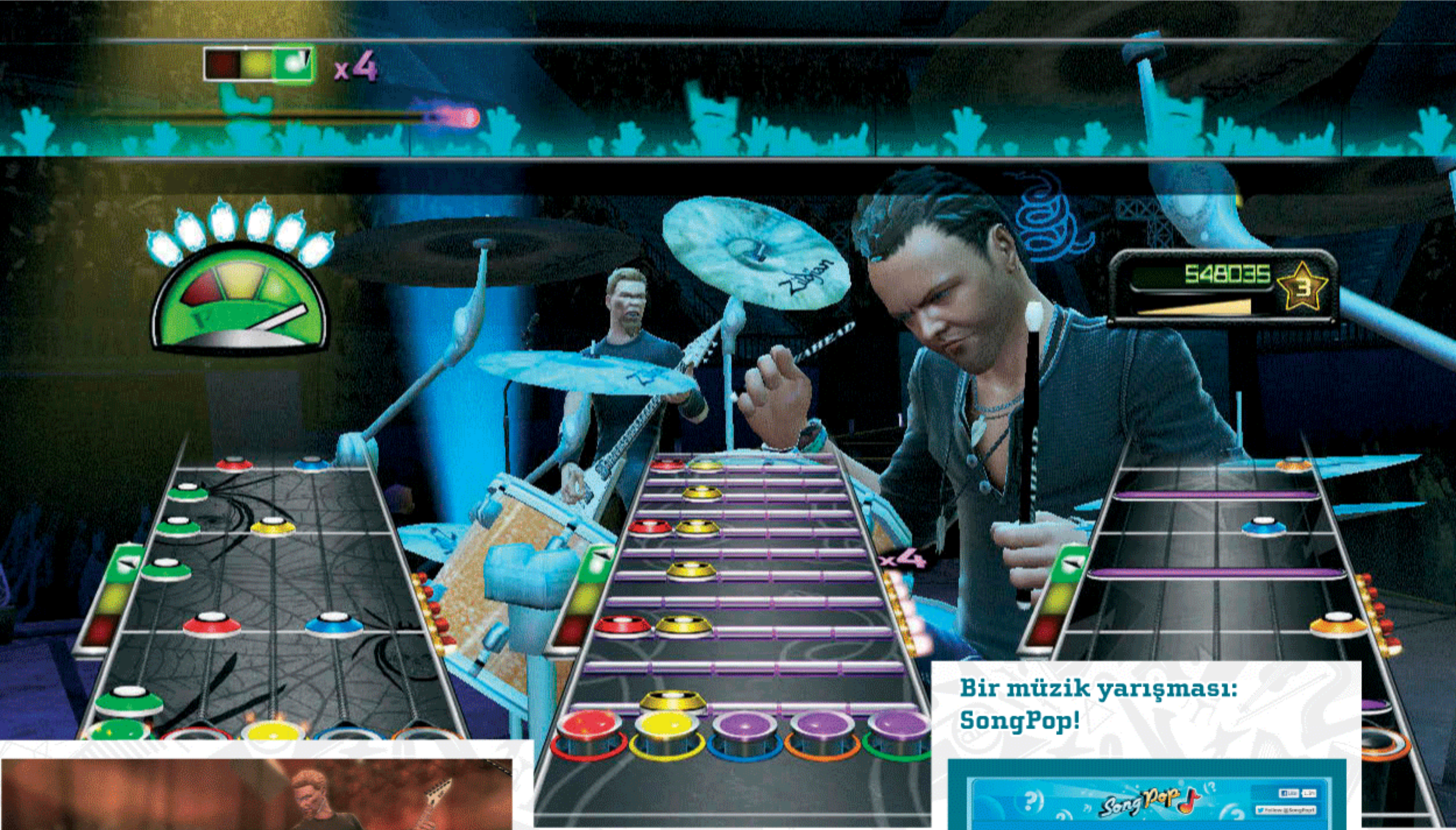
Hazır şarkı söylemekten açılmışken konu, işin içine dansı da karıştıralım. Kore'ye gitmişim hatırlarsanız iki yıl kadar önce. "G-Star" adındaki fuarda, online oyunlar hüküm sürüyordu ama Microsoft da eksik kalmamıştı. Kinect'in tanıtımı yapılmaktaydı ve sanıyorum ki Just Dance, kocaman bir alanda oyunculara oynatılıyordu. O kadar çekik gözlünün arasında ben elbette ki parıl parıl parlamıştım ve beni yakalayıp anında Kinect'in önüne çektiler. Ben de kendimi dans edebiliyorum sanıyorum, pek itiraz etmedim. Oyun başladığındaysa... Birisi beni kameraya çekse herhalde şantaj malzemesi olarak kullanabilirdi zira ekranda ilk defa gördüğünüz hareketleri simultane uygulamaya çalışmak gerçekten pek zormuş...

Dans oyunlarının atası Just Dance değildir. Dance Central hiç değildir. Belki de Space Channel 5'tir, kim bilir... Space Channel 5'i hatırlar mısınız?

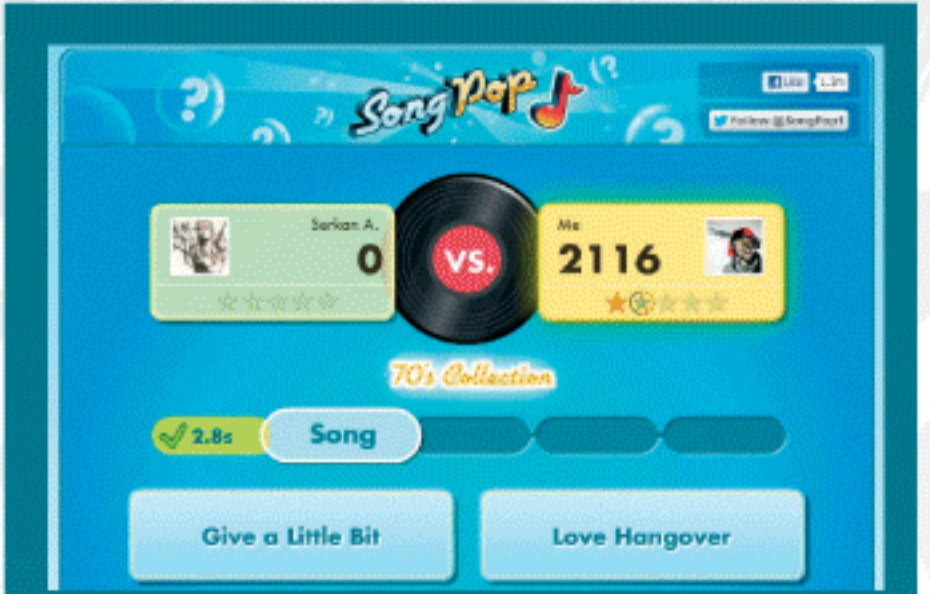
Dreamcast'te vardı, sonra PS2'ye de çıktı. Oyun çok enteresan bir tarzı sahipti. Müzikler zaten Uzak Doğu'nun bağrından kopup gelmişti. Kendi kendine ilerleyen bir oyunda, araya girip istenen tuşlara bastığımız ve bunu yaparken de ekranda hiçbir gösterge olmayan, son derece kazık bir oyundu. Ulala ve ekibi, uzaylılara karşı dans ederek savaşıyordu, biz de tuş kombinasyonlarıyla onları dans ettirerek başarılı olmaya çalışıyorduk. Bu oyun şimdi çıksa tüm o hareketleri ekranın önünde yapmamızı isterdi kesin. Umarım çıkmaz yeniden!

Dans oyunlarının atası diyorduk... Dance Dance Revolution'dan başkası değil bu isim. Zamanında atari salonlarında ve özellikle alışveriş merkezlerinde olan bu oyunu hatırlarsınız mutlaka. Dört tane oka zamanında ayaklarımızla basmamız gerekiyordu ve bu sırada garip görüntüler veriyorduk. Olayın en önemli noktası, ayağınızı bir oka bastıktan sonra kaldırmamaktı; çoğu oyuncu ayağını kaldırmaya çalışırken zaman kaybediyordu. Tabii ki eller kollar sabit durduğu için ayaklarını bir ileri, bir geri açan insanların, kimsenin pek duymadığı J-Pop müziğinde dansı söz konusuydu. Dance Dance Revolution, daha sonra konsollara da uyarlandı ve bir "dance mat" de oyunla birlikte satışa sunuldu. Bir kâğıt inceliğindeki bu aparatı yere serdiğinizde kayıp gidiyordu. Bir arkadaşım şöyle bir çözüm bulmuştu: Aparatın boyutunda bir kontrplak kestiriyorsun, aparatı onun üstüne sabitliyorsun ve





Bir müzik yarışması: SongPop!



Uzunca bir süre cep telefonunda Draw Something oynadım ama oyunun açılması ve telefonun pillini susuz kalmış bir kazazede gibi yutması yüzünden bıraktım. Ondan sonra oynamaya başladığım ve müdavimi olduğum yeni oyun ise SongPop'tan başkası değil!

Geçtiğimiz aylarda, bağımsız oyunlar köşesinde tanıtımını yaptığım SongPop, bir müzik bilgi yarışması: Parça çalıyor, şarkıyı ve grubu tahmin etmeye çalışıyorsunuz. Stok olarak sunulan 80's Collection, 90's Alternative, Classic Rock, Today's Hits gibi türlerin yanında, oyunda kazandığınız paralarla Heavy Metal'den, Salsa'ya, Korku Filmi Müzikleri'ne ve hatta Oyun Müzikleri'ne kadar birçok farklı türü satın alabiliyorsunuz.

Oyun Facebook üzerinden veya mobil platformlarda bir uygulama içerisinde oynanabiliyor. Oyunu oynamak istediğiniz kişiye "challenge" yollamak da mümkün, rastgele bir oyuncu bulmak da. Bir hafta boyunca dilediğiniz kadar maça çıkıp haftanın sonunda da kimin birinci olduğuna bakıyor ve buna göre de dört seçeneğe ikisini eleyen veya size sunulan üç müzik türünü, başka üçlüyle değiştirmeye yarayan power-up'lardan kazanabiliyorsunuz. Oyunda geniş bir müzik bilgisine sahip olmanın ötesinde, hızlı olmak da çok etki ediyor zira bazı maçlarda iki taraf da hiç yanlış yapmadan beş şarkıyı da biliyor ama sonucun belirlenmesinde zaman etkili oluyor.

SongPop kesinlikle vazgeçemediğim, son derece eğlenceli bir oyun. Favori türlerimi beş yıldız taşıyana kadar beni oyunda görebilirsiniz!

değil. Yalnız bu oyunlarda çok başarılı olsanız da iyi bir dansçı olabileceğinizin garantisi de asla yok zira ekrandaki hareketler, PS Move'un ve Kinect'in daha kolay anlayabileceği hareketlerden seçildiği için aynı hareketleri herhangi bir barda veya ortamda yapmaya çalışırsanız, rezil olma olasılığınız da yüksek, dikkat edin.

Müzik eşliğinde aksiyon

Çok önemli birkaç oyun vardır ki bunlar müziği kullanmanızı değil ama müzikle birlikte bir şeyler yapmanızı ister. Bunlardan en önemlisi (En azından benim için.) Rez'den başkası değildir. Tetsuya Mizuguchi önderliğinde hazırlanan oyunda, fazla dozda bilgi alan "Eden" adlı bilgisayarı "kırmak" için büyük bir aksiyonun içine giriyorduk. Amacımız her bölümün sonundaki boss'a ulaşmaktı ve bu sırada da irili ufaklı birçok düşmanla karşılaşıyorduk. Oyunu özel yapansa müzikleri ve raylar üzerinde ilerleyen oynanışta karşımıza çıkan görsellik idi. Çok sağlam bir soundtrack'e sahip olan oyun; Ken Ishii, Jousjouka ve Coldcut gibi sanatçıların müziklerine sahipti. Rez, kolay bir oyun da değildi ama insanı çıldırtacak bir zorluğu da yoktu. Şöyle sesi köklediğinizde sizi resmen içine çekiyor ve kolayına da bırakmıyordu. Mizuguchi'nin firması Q Entertainment, 2008 yılında Rez'i Rez HD adıyla XBLA üzerinden dağıtıma da sundu. Hala keyifle oynanabilecek bir oyun Rez fakat belki de Child of Eden'i tercih etmek isterseniz, ona da karışmam.

Rez'in öncesini konu alan ama geçtiğimiz yıllarda piyasaya çıkan Child of Eden da Kinect ve PS Move desteğiyle ilginç bir çalışma oldu. Oyun bence de çok iyiydi lakin Rez'den aldığım tadı alabildiğimi söyleyemem.

Q Entertainment'ın müziği kullanarak oynana-

böylece yerde sabit duran bir kontrol cihazın oluyor. Tabii ki bence evde bu oyunu oynamak daha da saçmaydı; sonuçta arkadaşın da yok yanında ama o sıralar "parti oyunu" kavramı henüz gelişmediği için bulunabilecek en iyi yapımlardan bir tanesiydi bu.

PS Move'un ve Kinect'in çıkışından önce, Wii'nin hareket algılayan gamepad'i sayesinde dans oyunları bir anda çok daha gerçekçi bir hal aldı. Artık elimizi kolumuzu sallayarak hareketlerimizi oyunlara tanıtılabiliyorduk ve böylece gösterilen hareketleri yapmak, gerçekten mümkün olmuştu. Wii'nin ardından PS Move ve Kinect ile birlikte dans oyunları patlama yarattı ve sanıyorum ki piyasadaki tek popüler tür de şu an dans oyunları. Just Dance'in ve Harmonix'in Dance Central'ının liderliğinde ilerleyen dans oyunları, insanların yan yana gelip ekran karşısında kendilerini şekilden şekle sokmalarına neden oldu, oluyor ve olacak. Geçen günlerde iki arkadaşımın bu dans oyunlarından birinde dansını videodan izledim ama sesi alamamıştı cihaz. Olayı müziksiz ve ekrandaki görüntüler olmadan izlemek de çok komik oluyormuş meğer; sessiz bir ortamda, kendi kendine birtakım hareketleri yarım yamalak yapan, bir grup insan... Tabii ki bu arada dans oyunu deyip de geçmemek lazım; özellikle Dance Central'ın son versiyonu o kadar zor ki hareketleri çalışmadan başarılı olmak mümkün

Megadeth'in Sudden Death adlı parçasını Guitar Hero: Warriors of Rock'ın sonunda çalmanız gerekiyor ve parmaklarınız dolama oluyor.



Guitar Hero 7



Guitar Hero efsanesi, bana sorarsanız altıncı oyununda da gayet iyi bir iş başardı ama altı oyundur neredeyse aynı şeyi yaptığımız için artık bir yenilik de gerekiyordu. Yayıncı Activision, Guitar Hero 7 için kolları sıvadı, sessiz ve derinden çalışıyordu. İlk önce davulu, mikrofonu bir kenara koydu; Guitar Hero'yu özüne döndürmeye karar verdi. Tabii ki tek başına, eski gitar iş görmeyecekti. Gitar da yenilik gerekiyordu, oyunculara sunulacak yepyeni bir mekanizma. Activision gitara altıncı bir tuş ekledi. Tellerin olması gereken yere de gerçekten altı tane tel koydu. Altı tuş, altı tane tel... Gitar prototipi geldiğinde tellerin "yalama" olarak tabir edilebilecek bir kalitede olması moralleri bozdu. Ayrıca oyun artık apayrı bir boyutta zorlaşmıştı ve bu yetmezmiş gibi o gitarın imalatı da bir hayli yüksek olmuştu.

Bir diğer konsept de her parça için The Beatles: Rock Band'deki bazı şarkılar gibi özel video klipler olmasıydı. Düşünce çok güzeldi lakin bir baktılar ki ellerinde henüz hiç parça yok. Zaman kısıtlı, bütçe dar, gelen şarkılar da birbirinden kötü. Öyle ya da böyle 80'e yakın parça toplanmıştı ve bu da her parça için bir video klip hayallerini suya düşürmüştü. Artık sadece iki tane yer vardı: Bir kamyonun arkası veya bir mezarlık. Tüm parçalar sadece bu iki bölgede, farklı ışıklandırmalar, farklı kamera açıları ve görsel efektler ile yer alacaktı.

Hiçbir şey düzgün gitmediği için de Activision öngörülü bir davranışla oyun hakkında en ufak bir ipucu bile yayımlanmasından önce oyunun fişini çekti. Guitar Hero maziye karışmıştı ama en azından, son oyunu Warriors of Rock'ın ihtişamıyla...

► bilen oyunlara bir büyük katkısı da kuşkusuz ki Lumines'tir. PSP ve PS Vita için hazırlanmış olan Lumines, aslında bir Tetris varyasyonu fakat yine görselliği ve müzikleriyle göz kamaştırarak kalitede. Farklı bölümlerde, farklı renk temaları ve müzikler ile renkli taşları yan yana getirmenin nasıl bir keyif verdiğini anlatmam mümkün değil; ancak oyunu denerseniz bunu anlayabiliyorsunuz.

Geçtiğimiz yıl piyasaya çıkan Queasy Games'in oyunu Sound Shapes de müziğin kullanımı açısından ilginç bir çalışma oldu. Gelin görün ki bu oyun benim pek hoşuma gitmedi. Soundtrack'i de sağlam olmasına rağmen oyunda bir amaçsızlık vardı. Ne Lumines'teki gibi farklı müzikleri dinlemek için heyecanlandırıyordu, ne de müziğin oyundaki kullanımı oynanışı etkiliyordu. Durum böyle olunca da bence Sound Shapes, devamlılık anlamında biraz zayıf düştü.

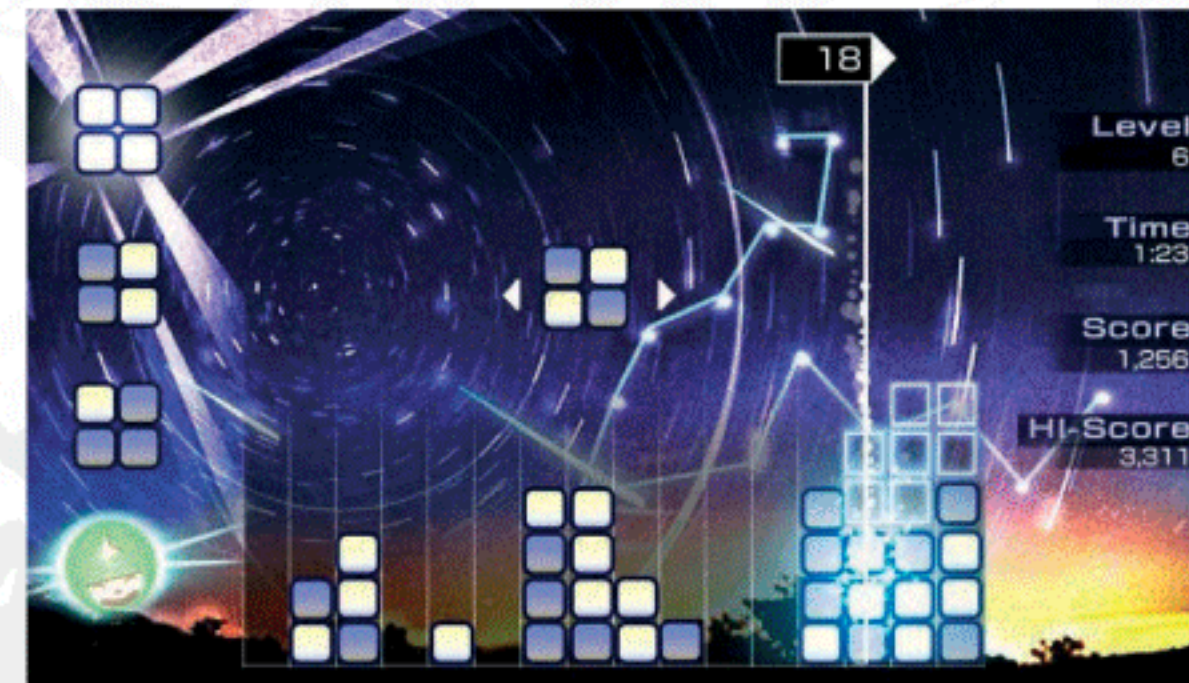
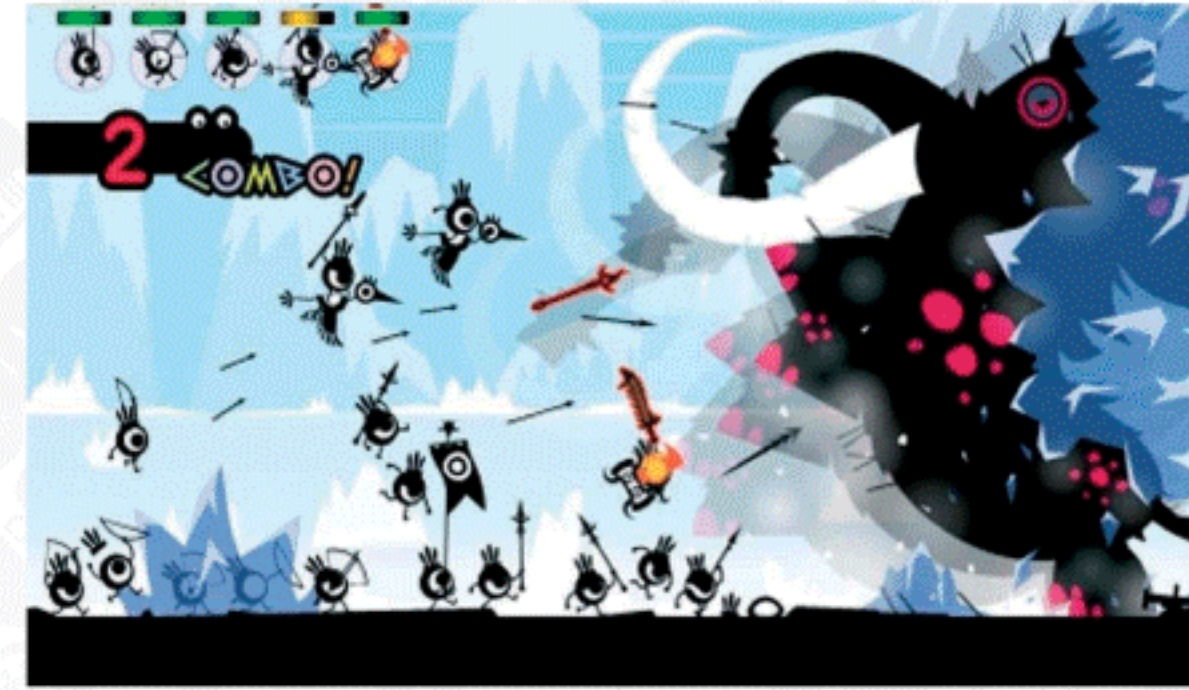
Gitarını kapan gelsin!

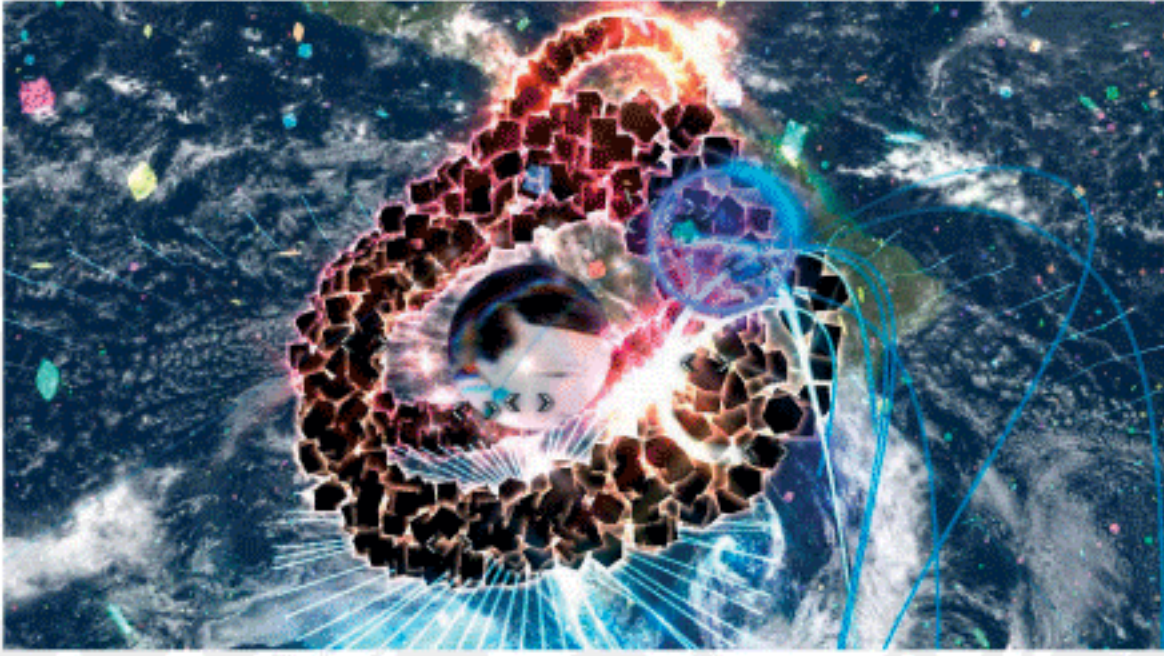
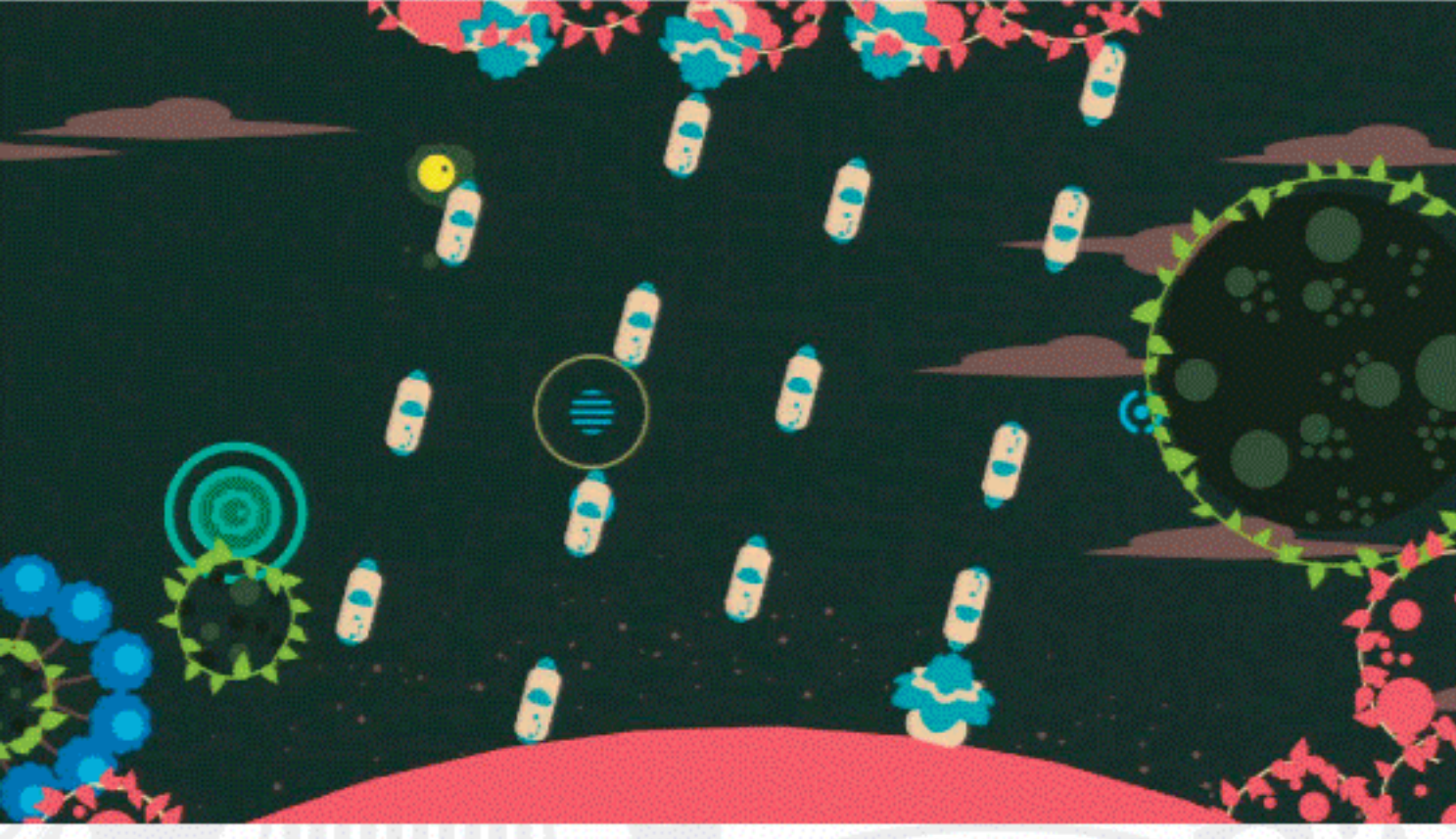
Gelelim asıl konuya. Yıllardan 2005 (Sekiz yıl olmuş, oha!) olduğunda Harmonix ve Red Octane bir araya gelip "Guitar Hero" adında bir oyun piyasaya sürdü. Guitar Hero aslında Uzak Doğu'da bir hayli meşhur olan GuitarFreaks'ten esinlenilerek hazırlanmış bir oyundu. Yalnız bu oyundan farklı olarak, oyunda Uzak Doğu müzikleri ve inanılmaz bir zorluk seviyesi yoktu; ünlü rock gruplarına yer veren Guitar Hero, daha anlaşılır ve kolay oynanışıyla bir anda ilgi odağı oldu. Bir sonraki yıl Guitar Hero II piyasaya çıktı ve Guitar Hero III: Legends of Rock ile birlikte seri, Activision'ı tam anlamıyla zengin etti. İlk iki oyunun yapımcı koltuğunda Harmonix oturuyordu fakat üçüncü oyunla birlikte Neversoft devreye girdi, Red Octane de dağıtımçı koltuğundan ayrıldı, yerine Activision oturdu.

Artık her yıl yeni bir Guitar Hero oyunu görmek mümkündü. DLC'ler de yayımlanıyordu fakat oyun sürekli gelişim halinde olduğu için yeni oyunlar da çıkıyordu. Dördüncü oyun Guitar

Hero: World Tour ile birlikte davul ve mikrofon desteği de oyuna eklendi. Beşinci ve altıncı oyunlarda da grup teması devam etti. Guitar Hero'nun böyle bir yöne sapmasındaki belki en büyük neden de Harmonix'in Rock Band adında yepyeni bir oyun hazırlamış olmasıydı.

Guitar Hero'nun sonuncu oyunu dışında, diğer oyunlarında tema hep aynı oldu: Parçaları başarıyla çal, yeni sahneleri aç, bir grup olarak para kazanarak zirveye ulaş. Altıncı oyun olan Warriors of Rock ise çok farklı bir oyun oldu zira Megadeth'ten oyuna özel parça bile alan Activision, oyunu tamamıyla rock ve metal ağırlıklı olarak tasarladı. Bu tür müziği sevenler için mükemmel bir oyundu Warriors of Rock ve oynanışındaki abartılı power-up'larla da farklı bir tecrübe sunuyordu. Bence çok





güzel ve bir o kadar da zor bir oyundu.

Activision iki tane ek oyun piyasaya sürdü Guitar Hero için. Bir tanesi 80'lerin rock müziğini konu alan Guitar Hero Encore: Rocks the 80s ve diğeri de ünlü parçaların bir toplaması olan Guitar Hero: Smash Hits. Bu iki oyunun yanında, popa yönelik ve daha çok kişiye hitap eden, "Band Hero" adında bir oyun daha piyasaya sürdü firma ve bu oyunla da özellikle genç oyuncuların ilgisini çekmeyi başardı.

Guitar Hero serisinin üç tane de gruplara özel oyunu piyasaya çıktı. Bunlardan en önemlisi ve bence klasik olacak kadar güzel olanı Guitar Hero: Metallica oldu. Aerosmith'i ve Van Halen'i konu alan iki oyun daha çıkardı Activision ama bunlar Metallica kadar ilgi çekmedi.

Harmonix ise ilk iki Guitar Hero oyunundan sonra Rock Band ile adını duyurdu. Rock Band'de direkt olarak bir rock grubu olarak oyunda yer alıyorduk ve oyunun online yetenekleri Guitar Hero'ya kıyasla çok daha iyiydi. İlk iki Rock Band oyunu çok büyük ilgi çekti ama üçüncü oyunda bu ilgi bir hayli azaldı. Üstelik üçüncü oyunda klavye desteği de gelmişti ama klavyeyi kullanmak ve klavyeyle (Bilgisayar klavyesi sanmadınız bunu, değil mi?) parça çalarak eğlenmek pek zor olduğu için Rock Band 3 beklenen başarıyı elde edemedi; hatta Harmonix bu oyundan sonra finansal zorluklara girdi ve satıldı.

Harmonix'in "Rock Band" adı altında piyasaya sürdüğü iki tane grup temalı oyun

■ The Beatles'ın ruhunu iliklerinize kadar hissedebilmek için tek çareniz: The Beatles: Rock Band.



da oldu ki bunların ikisi de rahatlıkla klasik olarak adlandırılabilir. The Beatles: Rock Band, sanat eseri niteliğindeki giriş videosu ve The Beatles'ın ruhunu sonuna kadar yansıtan görselliği ve müzikalitesiyle, The Beatles seven - sevmeyen herkesi ekran başına topladı. The Beatles'ın röportajı, konser kayıtları, konserlerinin yeniden canlandırılması ve mükemmel oynanışı ile The Beatles: Rock Band halen oynanmayı hak ediyor, bunu böyle biliniz. Aynı şekilde Green Day: Rock Band de mükemmel bir oyundu. The Beatles gibi, bu oyun da Green Day'in ruhunu aynen içeriyordu ve satışları da bunu kanıtlar nitelikteydi. Şarkıların tümünün diğer Rock Band oyunlarına aktarılabilmesi de çok iyi bir özellikti.

Rock Band'in en ilginç oyunu ise kuşkusuz ki LEGO Rock Band oldu. O sıralar iyicene ünlü olan LEGO temasını ve müziği genç oyuncularla buluşturmak için hazırlanan LEGO Rock Band, diğer Rock Band oyunlarına göre çok daha kolay bir oynanışa sahipti ve bu da iyi bir özellik olarak oyunda yer etti ki diğer müzik oyunlarında başarılı olamayan küçük oyuncular, LEGO Rock Band'de eğlenceyi bulmuştu.

Gelecekte ne var?

Bildiğiniz üzere ne Guitar Hero serisi, ne de Rock

Band serisi devam ediyor. Rock Band için sürekli yeni parçalar hazırlanıyor, müzik arşivi sürekli genişliyor ama yepyeni bir oyun söz konusu bile değil. Düşününce anlıyorsunuz ki bir devrin sonu gelmiş durumda. Yeniden plastik gitarlarla, davullarla oynanabilecek bir müzik oyununun satış başarısının olmayacağı açık. Bu konuda tek adım atan oyun Rocksmith oldu ve o da gerçek bir gitarla oynanmasıyla farklı bir kulvarda yer aldı. Rocksmith'i bir "oyun" olarak görmek de çok doğru gelmiyor bana zira çok ama çok zor bir oyun. Bildiğiniz gitar çalmanız gerekiyor. Eğer kendinizi verirsiniz, başarılı olup gerçekten gitar çalan bir insana dönüşebilirsiniz ama bunun için kendinizi gerçekten vermeniz gerekiyor.

Eminim ki Activision olsun, EA olsun, yeni bir müzik oyunu furiası başlatmak istiyordur ve Harmonix'in de bu bağlamda çalışmaları vardır lakin bence yeni bir müzik oyunu bağımlılığını yeni nesil konsollardan önce göremeyeceğiz. O vakte kadar elimizde en iyisinden birçok dans oyunu ve hala bir araya gelindiğinde müthiş bir zevk veren Guitar Hero ve Rock Band oyunları bulunuyor. Onlarla eğlenmeye devam, müziği hissetmeye devam! Müziği hayatınızdan eksik etmeyin! ■ Tuna Şentuna





DOKTOR

HASTA: İBRAHİM BÜR

NEDEN HER AY LEVEL LİGİ'NDE ŞEPİK ABİ
BİRİNCİ, AYÇA ABLA SONUNCU OLUYOR.
ŞİKE Mİ VAR?

- VAR.
- ŞİKE VAR, KUMPAŞ VAR,
ALICENGİZ OYUNU VAR, BİT YENİĞİ VAR.
- GEL SEN DE. SANA GÖRE BİR ŞEY MUTLAKA
BULUNUR.

HASTA: HİKMETCAN BARDAKÇI

DERGİDE GANGSTA RAP DİNLEYEN VAR MI?
2PAC FALAN HANI. EMİNEM DİNLEYEN VARSA
O OLMAZ, SAYILMAZ O.

- BİZ DERGİDE KARŞILIKLI
EAST SIDE - WEST SIDE GİBİYİZDİR.
- GAD DAM NİGA!
- HEY, PUT THE GUN DOWN MAN!
- GANGSTA RAP DİNLENMEZ, YAŞANIR DOSTUM.
- ŞİT!

ORILAR

GENK-ERDEM SÖZ HASTANESİ
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ

HASTA: BATUHAN YILMAZ

BİLGİSAYARIN KASASINI AÇINCA
GARANTİ KAPSAMINDAN ÇIKIYOR MU?
ÇIKIYORSA EĞER, BİR ARIZA OLUNCA NELER
YAPMALIYIZ?

- KASASINI AÇMAN, GARANTİ KAPSAMINDAN ÇIKMASINA YETMEZ.
- ORMANDA VAHŞİ BİR AYI TARAFINDAN PARÇALANMIŞ OLMAK, PİRANALAR TARAFINDAN LİME LİME EDİLMEK...
- GARANTİ KAPSAMINA GİRMEK KOLAYDIR AMA ÇIKMASI ZORDUR.
- BUNU ASLA UNUTMA.

HASTA: KAAN ÇAKIRHAN

BİR TANE MÜZİK ÖNERİM OLACAK. MUHTE-
MELEN DİNLEMİŞSİNİZDİR. PSY - GANGNAM
STYLE. NASIL GÜLÜYÖRÜM, BİR BİLSENİZ

- NASIL GÜLÜYÖRSÜN?
- ADAMIN DANSINDAN DAHA MI KOMİK?
- VIDEOYA ÇEKİP GÖNDERSEN Mİ?





LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

İnceleme

"Kapak iyi ama içerik kötü!"

..dediğinizi duyar gibiyiz. Evet, oyun dünyası için Ocak ayı pek bir kısır geçti ama yine de bir Devil May Cry, bir Anarchy Reigns ve bir Ni no Kuni çıktı da kendimize alternatif eğlenceler bulmak için kafa patlatmak zorunda kalmadık. Dante'nin geri dönüşünü şaşkınlıkla bekleyen bünyeler,

gördükleri karşısında pek de hayal kırıklığına uğramadı sanki. Peki ya Tuna? Cevabı ilerleyen sayfalarda... Forza Horizon'ı hayranlıkla oynayan bünyeler, Rally genişleme paketiyle tozu dumana kattılar. Ya Şefik? Cevabı ilerleyen sayfalarda... Aslında daha birçok soru ve cevap da ilerleyen sayfalarda...



70

Anarchy Reigns

Japonya'daki oyuncular oynadılar, bitirdiler, şimdi oynama sırası bize geldi!



72

Ni no Kuni

Eğlenceli oynanış ve muhteşem görsellik, Wrath of the White Witch'de buluştu.



88

Horizon Rally

2012'nin en iyi yarış oyunu seçtiğimiz Forza Horizon, Rally genişleme paketiyle çapını büyüttü.

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak oyunun hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

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

DmC (Devil May Cry)

Dante ile seriye farklı bir hava getiren bir maceraya giriştik ve bakın neler gördük...

74

Anarchy Reigns

Herkes savaşçı doğar!

B ihaber olduğum oyunlar listesinde sağlam bir yere sahip oldu Anarchy Reigns. Onunla o kadar ilgisiz kalmışım ki bir PSN / XBLA oyunu sanıyorum kendisini! Yapımcısı, dağıtıcısı hakkında da oyunu açana kadar haberdar olamadım, düşünün artık nasıl bir boyutta bir şuursuzluk. Baktım dağıtım SEGA, yapımcı koluğunda da Bayonetta, Vanquish ve Metal Gear Rising: Revengeance gibi oyunların yapımcısı PlatinumGames oturuyor, "Bu oyunda iş vardır hacı!" dedim. Dedim bunu ama sonrası beni öylesine mutsuz etti ki... Ah be SEGA, ah be PlatinumGames; az daha uğraşsaymışsınız ya!

Kimi arıyorsun?

MadWorld'den tanıdığımız Jack Cayman, bir gün bir barda otururken içeri Strike One'in lideri konumunda olan Nikolai Bulygin ve ekibi girer, Jack sinir yapar, Nikolai bir tane yumruk patlatır karnına ve çekip giderken bize bir seçenek sunulur: Karanlık taraf mı, aydınlık taraf mı... Buradaki seçimimiz bize Jack'i mi, yoksa Leo'yu mu kontrol edeceğimiz şekilde yansıyor; ikisinin oynanışı dışında da oyunda hiçbir fark yok desem yeridir.

Tek kişilik senaryoda ana görevler ve yan görevler bulunuyor. Ana görevler haritamızda kırmızı renkte yanıyor, yan görevler yeşil. Her patakladığı-

mız düşman, her bitirdiğimiz görev bize puan olarak dönüş yaptığı için de sürekli bir yerlere koşturmak istiyoruz. "O görevi de yapayım, şuradaki başıboş duran adamın ağzına da bir tane patlatayım..." Puan neden topluyoruz? Karakterimizi geliştirmek, yeni silahlar, yeni yetenekler satın almak için mi? Hayır. Puan toplamanın tek nedeni, bir sonraki ana görevi açmak! Oyunun başında bu sisteme gerçekten çok şaşırdım çünkü sadece bir "Training" kısmı (Bunu mutlaka oynayın.) ve bir tane de yan görev vardı açık olan. Düşünün ki senaryoyu oynayamıyorsunuz! Sonradan puan toplayınca gördüm ki ana görevler ancak belirli bir puana ulaşıncaya açılıyor...

Yan görevler genellikle belirli bir zaman içerisinde, belirli sayıda düşmanı öldürmek, bir NPC'yi bir yerlere götürmek, garip bir araçla yarışa katılmak gibi sıkıcı işlerden oluşuyor. Hiçbirinde ne çok eğlendiğimi söyleyebilirim, ne de çok şaşırdığımı. Daha da kötüsü, oyun bir de zor değil mi... Sıradan düşmanlar çocuk oyuncağı ve onlara karşı istediğiniz şekilde

Alternatif

Bayonetta
DmC (Devil May Cry)
Gears of War 3



Yapım PlatinumGames Inc.
Dağıtım SEGA
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360
Web www.anarchyreigns.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



dövüşebilirsiniz ama boss kıvamındaki düşmanlar kısa sürede sizi öldürebiliyor. Bir bölümde ölürseniz de her şeye en baştan başlayabiliyorsunuz ki bu gerçekten bayağı sinir bozucu.

Yumruk, yumruk ve daha çok yumruk!

Üçüncü şahıs görünüşünden oynanan oyunda çok önemli bir hata var, önce ondan bahsetmek istiyorum. Kamera ve "hedefe kilitleme" özelliği gerçekten çalışmıyor. Çok uzun süredir bu kadar kötü bir kamera sistemi görmemiştim, iyi geldi. Normalde en yakındaki düşmana tek tuşla kilitlemek gerekirken, düşmana bakarken bile bunu başaramayabiliyorsunuz. Dövüşe başladığınızda da kamera dağları ovaları gösterebiliyor, siz de artık nereye vurduğunuzu kafanızda canlandırılıyorsunuz. Tek kişilik oyunda bu bir dert ama multiplayer oyunlarda kesinlikle tahammül edilebilecek bir konu değil.

Karakterimiz Jack -veya Leo- tek kişilik oyunda iki tuşla kombokaları sıralıyor. Bir tuş düşmanlarınızı tutmak ve ağızlarına vurmak için kullanılıyor, bir tuşla da zıplıyoruz. Zıpladıktan sonra yere doğru bir vuruş hareketi yapmak da olası. Gard almak, saldırılardan kaçmak için yuvarlanmak, alıştığınız hareketlerden. Rakibiniz sizi yere yıktığında da aynen Street Fighter'daki gibi ilgili tuşa zamanında basarsanız, yuvarlanarak hızla kalkabiliyorsunuz. L2 / LT tuşuna oturtulan Killer Weapon hareketiyse düşmanlarınızı dövüldükçe veya dayak yedikçe kazandığınız enerjiyi kullanarak harekete geçirebileceğiniz, güçlü bir saldırı. Bu tuşa basılı tutarken saldırı tuşlarından birini kullanarak güçlü bir saldırı yapabiliyorsunuz. (Özellikle güçlü düşmanlara karşı çok işe yarıyor.) Sağlık puanınızdan yiyen ve Final Fight'taki karakterlerin etrafındaki düşmanları def etmek için kullandığı bir hareketi de istediğiniz zaman yapabiliyorsunuz.

Bu hareketlerin yanında etraftan bulabileceğiniz iki tane eşyayı da istediğiniz zaman kullanabiliyorsunuz. Bunlar silahlar, mayınlar olabiliyor veya sağlığınıza toparlayacak eşyalardan da oluşabiliyor.

Tek kişilik oyunda, dövüşürken dikkat etmeniz gereken en önemli konu, rakiplerinizin saldırılarını savuşturmak. Basit düşmanlar dışında hiçbir düşmanın karşısına geçip yumruk tuşuna abanmamalısınız. Şöyle söyleyeyim: O standart düşmanlar dışındaki herkes sizden daha güçlü;

■ İşte beni art arda öldüren melun yaratık!



hem de çok daha güçlü. Ona göre ayağınızı denk almalısınız. Sizin bu düşmanlara karşı en büyük silahınız da yeterince düşmanı dövüldükten sonra elde ettiğiniz "süper güç". Analog stick'lere basılarak harekete geçirilen bu özellik, hem daha güçlü olmanızı sağlıyor, hem saldırılarınızı güçlendiriyor, hem de sağlık puanınızı toparlıyor. "Use it wisely," derdik gâvur bir dergi olsak.

Nerede çokluk...

Her şeyin parladığı nokta, elbette ki multiplayer'da. Yalnız burada da şöyle saçma bir durum var ki multiplayer'da kullanabileceğiniz tüm eşyalar ve faydalı şeyler ancak ve ancak oyunun tek kişilik modunu, her iki karakterle de bitirdikten sonra ortaya çıkıyor. Beni benden alan bu saçma özellik, tam bir Uzak Doğu oyun anlayışının eseri. Onlar geçmişte kaldı ey çekik gözlüler; uyanın!

Multiplayer'da herkes 16 farklı karakterden bir tanesini seçip Death Match, Capture the Flag ve Deathball gibi oyun modlarından birinde karşılıklı maça çıkabiliyor. Bildiğiniz oyun modlarından tek farklı mod, Deathball. Orada da ölümüne bir Amerikan Futbolu oyunu oynanıyor. Genellikle kimse topun peşinden koşmuyor, herkes bir yerde birbirini pataklama hevesinde oluyor ama yine de eğlenceli bir mod olmuş.

Multiplayer maçlarda, her ne kadar her karakterin hareketlerini yapmak için aynı tuşlara basmak yetiyor olsa da bunun sonucunda, karakterler farklı hareketler icra ediyor. Bazıları hızlı, bazıları daha ağır abi, bazıları daha güçlü... Karakterleri denedikçe bir tanesinde karar kılacağınızdan da eminim çünkü mutlaka bir karakter daha çok hoşunuza gidiyor.

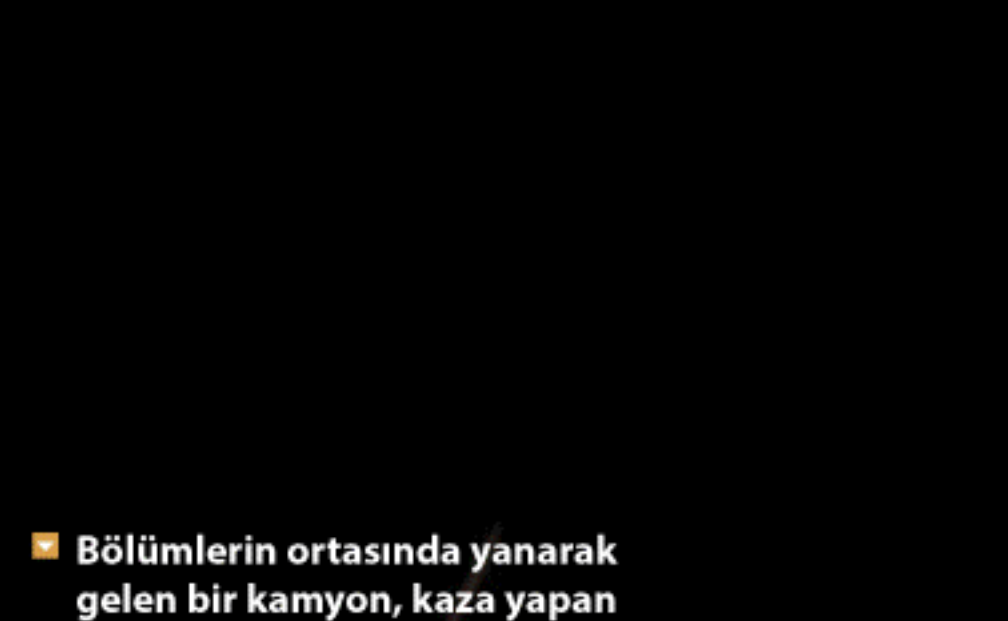
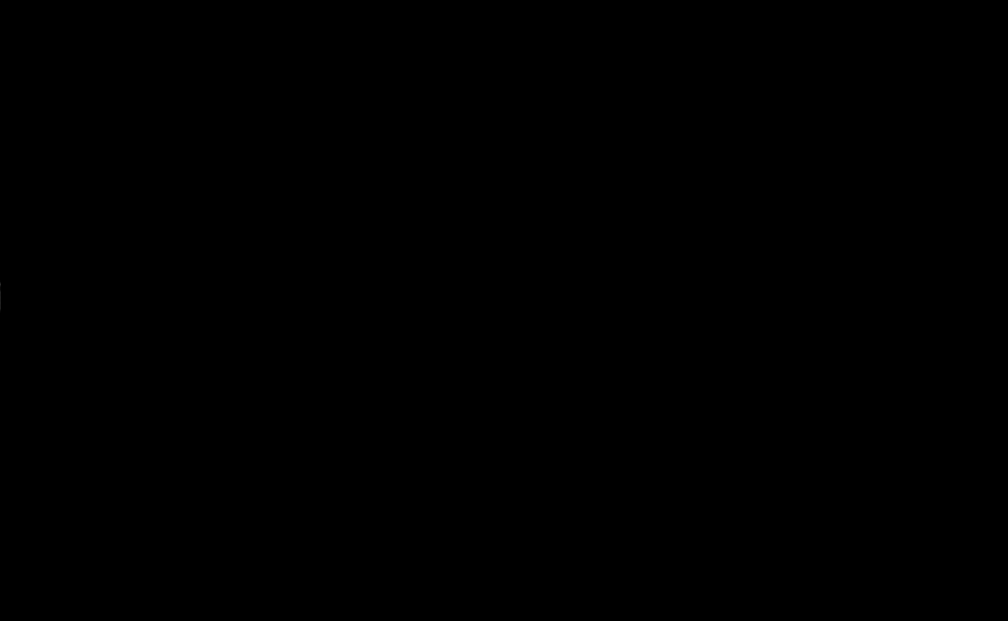
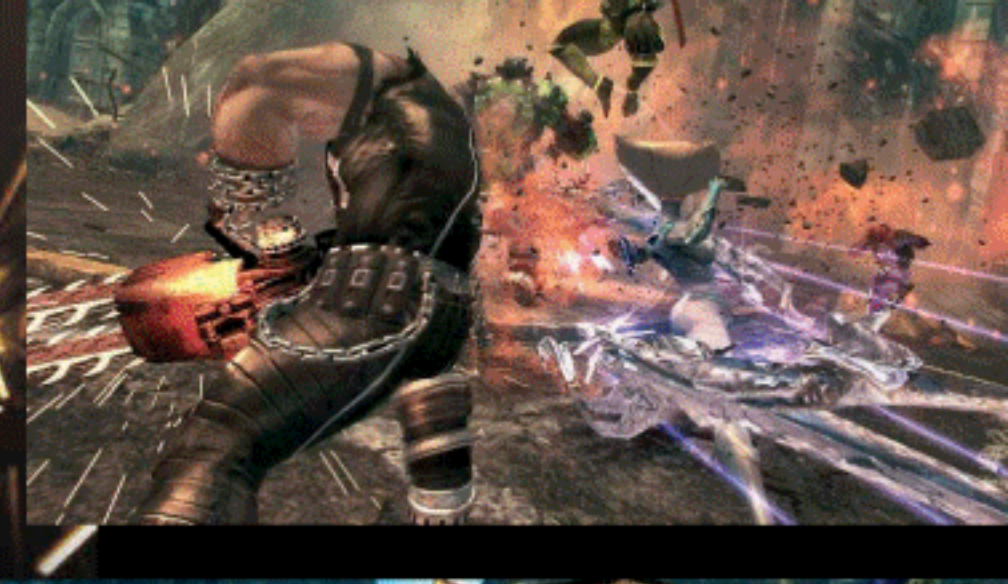
Diğer oyuncularla yan yana gelip dalga dalga gelen düşmanlara karşı koyduğunuz bir oyun modu daha var ki oyunda, en çok bundan zevk almış olabilirim. Yalnız bu mod da bir hayli zor; özellikle takım arkadaşlarınız dövüleceğine dağ taş dolaşıyorsa...

Grafiksel açıdan da son derece yetersiz kalan Anarchy Reigns'i ancak ve ancak multiplayer olarak oynayacaksanız almayı düşünmelisiniz. Diğer türlü, elinizde DmC gibi çok daha iyi bir örnek var... ■ **Tuna Şentuna**

Anarchy Reigns

- + Birçok farklı karakter, dövüşlerin tatmin eden yapısı
- Tek kişilik senaryo çok yetersiz, grafikler kötü, kamera açlarına diyecek söz yok

6,8



ANALİZ

Oliver Lv. 19
HP 122/127
MP 64/ 68

Karakterimizin HP ve MP değerleri açıkça gözüküyor ve altında da Oliver yer alıyor, Oliver'ın yanındakilerse kullandığı üç yancıyı gösteriyor.

TARGET
Green Buncher

Düşmanlarımızı tanımak ve ne zaman öleceklerini bilmek bir hayli önemli...

Oliver'ın resminin çıktığı noktada, karakterimizin savaşlarda yapabileceği komutları görebiliyor, bunları kolayca kullanabiliyoruz.

Ni no Kuni: Wrath of the White Witch



Bir anime, bir oyun

Nereden başlayacağımı düşünüyorum bu yazıyı yazarken ki genelde az yaptığım bir şeydir. Oyunu oynadığım süreyi aklıma getiriyorum, sonra bir bakıyorum, dalıp gitmişim yemyeşil kırlar içerisinde. Bir oraya yuvarlanıyorum, bir buraya... Ni no Kuni'den başlamak lazım önce; İngilizcesi "The Another World" anlamına geliyor. RPG oyun yapısıyla bezenmiş olan eser, Japon geliştirici Level-5 ve anime stüdyosu olan Studio Ghibli tarafından hazırlanmış. İlk olarak Aralık 2010'da Nintendo DS için Ni no Kuni: Shikkoku no Madōshi, yani "Second Country: The Jet-Black Mage" adı altında piyasaya adım atan seri, Ni no Kuni: Wrath of the White Witch isimli diğer oyunuyla 17 Kasım 2011'de, yine sadece Japonya piyasasına özel olarak üretilmişti. Nitekim yaşanan dil sorunları yüzünden ancak bu ayın başında Kuzey Amerika ve Avrupa pazarına girebildi. Şimdi ne diyeceksiniz tüm bu bilgiler ama işte neyi, ne kadar zamandır kaçırdığımızı hatırlatmak için yazdım tüm bunları. Neden mi? Bir kere kendisi uzun zamandır görmediğim kadar kaliteli yapımlardan ama daha da önemlisi, Studio Ghibli'nin kurucu ortaklarından birisinin Hayao Miyazaki olması. Eğer "Miyazaki kim?" diyorsanız çok şey kaçıyorsunuz demektir. Kendisi Spirited Away, Howl's Moving Castle ve daha birçok efsane anime serisinin yaratıcısı zira oyun hakkında hiçbir şey bilmeyen birisi eğer daha önce bir tane bile Miyazaki animesi izlediyse karşısına çıkan çizimlerle anında bu eserde kendisinin payı olduğunu söyleyebilir. Zaten hikâyenin ilerleyişi de tamamen onun dehası altından çıkıyor...

Karşımızdaki oyun, aslında tam boy anime! Evet, gerçekten biraz anime izleyip birazcık da oyuna dâhil oluyoruz ki şimdiden söyleyeyim, konuşmaları geçmek diye bir şey

Müzikler

Oyunun açılış menüsü geldiğinde biraz durun, karşınıza çıkan demoyu bir izleyin ve çalan müziğe kulak verin! Bu ve benzeri muhteşem müzikleri oyun boyunca duyacaksınız. Tüm müzik, Studio Ghibli'de yapılan animeler için bestekârlık yapan Joe Hisaishi tarafından yapılmış ve yetmezmiş gibi her biri Tokyo Philharmonic Orchestra sayesinde hayat bulmuş.

yok! Öyle yaparsanız, internetten videoları izleyin, daha iyi. Bu muazzam oyuna tam anlamıyla dâhil olmak içinse ciddi anlamda İngilizce bilgisine sahip olmak şart. Yoksa oyun akar, gider, kim kime, dumduma yani... Birazcık bu büyüdü dünyanın girişinden bahsetmek istiyorum. Wrath of the White Witch, 13 yaşındaki "Oliver" isimli karakterin başından geçenerleri konu alıyor. Kendisini yönettiğimiz küçük adam, oyunun henüz başında annesi Allie'yi kaybediyor. Allie tarafından kendisine verilen oyuncaksa Oliver'ın gözyaşlarıyla hayat buluyor. "Drippy" isimli, burnunda kendi lambasını taşıyan afacan yaratık sayesinde büyü kitabımıza kavuşuyoruz. İşte her şey bu kitapla başlıyor ve bitiyor. Kitap sayesinde büyü yapabilir hale gelen karakterimiz, yaptığımız ilk büyüyle birlikte "Ni no Kuni" isimli dünyaya bir kapı açıyor. Bizden başka kimsenin (Bir de hayvanlar belli ki.) görmediği kapı aracılığıyla girdiğimiz dünyada, Drippy'nin verdiği bilgiler ışığında ilerliyoruz. Senaryonun temeli böyle başlıyor ve Oliver'ın bu yeni dünyaya yegâne adım atma amacı, gerçek dünyada kaybettiği annesini burada bulabilmek...

Karşımıza çıkan yeni dünya o kadar muhteşem gözüküyor ki ekran ilk olarak açıldığında bir durup düşüneceksiniz. Oyunun anime kısmı haricinde, karakterimizi kontrol ettiğimiz kısımlarına "cel-shaded" grafikler hâkim ama grafik motoru o kadar pürüzsüz ve harika yapılmış ki çizgi filminden çıktığımızı

Alternatif

DmC (Devil May Cry)
Final Fantasy XIII
Heroes of Might & Magic Heroes VI





yakın çekimler olmasa anlamamız imkânsız. "Yakın çekim" dedim zira normalde oyunun harita kısmını kuş bakışı bir kamerayla oynuyoruz. Yolculuk yaptığımız bir bölgeye giriş yaptığımızdaysa çok daha yakın çekimde ilerliyoruz. Harita kısmı sanıyorum ki beni en çok büyüleyen noktalardan birisi. O kadar harika ki çizimler, oyun mu, çizgi filmin içi mi, belli değil. Üzerimizden geçen bulutların gölgesinden tutun da etrafta bulunan rengârenk yaratıklara kadar tek kelimeyle muazzam. Harita üzerinde yapacağımız sadece bir noktadan diğerine gitmekten çok daha fazlasını oluşturuyor. Bir kere harita üzerinde bulunan yaratıklar söz konusu. Kendilerine belirli oranda yaklaştığımızda kafalarında çıkan ünlem işareti "agro" olduklarını, yani bizimle savaşmak için geldiklerini işaret ediyor. Burada da çok ilginç bir tema kullanılmış. Agro olan yaratıklar direkt olarak üzerimize koşuyor ama koşan yaratığın cinsine göre farklı yollar çiziyor. Misal, eğer hantal bir yaratık bizi kovalıyorsa ters bir yöne koştuğumuzda bizi ilk gördüğü istikametten devam ediyor, bizden çok hızlı olan uçan yaratıklara anında yakalanıyoruz. Geniş bir harita söz konusu pek tabii ki ama kendilerinden alacağımız yetenek puanları ve para için çoğu zaman savaşmayı tercih etmek en mantıklısı gibi geldi bana. Yaratıklar dışında bir de etrafta bulunan tüketilebilir ya da kullanılabilir eşyalar var. Özellikle mana ve sağlık veren iksirleri ana harita üzerinden toplamak büyük önem taşıyor. Tabii ki ben büyü kitabından sonra birazcık atlama yaptım ama arada büyülerimizi yapmak için bir de asa ediniyoruz ki tüm bunların sorumlusu yine Drippy isimli afacan bünye. Ana harita üzerindeki bir diğer önemli noktaysa yönümüzü belirlemeye çalışmamızda yardımcı olan ufak harita ve üzerinde bulunan yıldız işareti. Açıkçası yıldız işareti sayesinde aldığımız görevleri bulamamız diye bir şey söz konusu değil. Normal oyunlarda fazlasıyla



canımı sıkan ve sürekli eleştirdiğim bu durum, Wrath of the White Witch gibi tamamen senaryo temalı bir yapımda tam tersine büyük ihtiyaçmış gibi geldi. Ana harita üzerinden girdiğimiz bölgelerdeyse daha önce de bahsettiğim gibi çok daha yakın bir çekim söz konusu. Oyun bir anda üçüncü şahıs kamerasına geçiyor ki bu da Wrath of the White Witch'i fazlasıyla dinamik hale getirmiş. Karşımıza çıkan yaratıkları kuş bakışı değil de bire bir görme ihtimali bile başlı başına farklı bir tat. Saklı objeleri bulmak, harika tasarlanmış dünyanın içerisinde maceralardan maceralara koşmak apayrı bir huzur.

Şirin de olsa savaş savaşır

Gelelim tüm maceranın kana kan, diş diş olduğu yere. Bakmayın böyle abarttığımıza; savaşlarda karşımıza çıkan yaratıklar bile o kadar şirin ki sanki vurmuyor da seviyoruz. Savaş sistemi, oyunu ilk gördüğüm anda tam Final Fantasy serisini andırarak demişim ama daha iyisi çıktı! Öncelikle Final Fantasy'den alıştığımız inisiyatif sistemini düşünün, şimdi bunun çok daha hızlı bir şekilde gerçekleştiğini hayal edin... Sistem, "bir sen vur, bir ben vurayım" türünden daha çok belirli bir sürede saldırı yapmaya olanak tanıyor. Sistemi daha da harika yaparsa yine Final Fantasy'deki gibi dar bir alanda olmamız ama bu alanda karakterimizi hareket ettirebilmemiz. Yani düşman ünitesi sadece yakından vurabiliyorsa ondan daha hızlı saldırdığımız sürece "vur kaç" yaparak, kendisinden bir darbe yiyip ona iki darbe vurabiliyoruz. İşte bu sistem benden binlerce puan aldı, abartı yok. Duruma kısır döngü olarak bakacaklar içinse hemen eklemek istiyorum: Oyunun temelinde büyü hâkim ve o yüzden düşman ünitelerini iyi tanımakta fayda var. Yakın savaştan kaçtığım anda kafama yediğim büyülerin haddi hesabı yok! Savaş sisteminin bir diğer önemli noktasıysa istediğimiz zaman büyü saldırısı ya da normal saldırı yapabiliyor olmamız. Malum, HP sağlık ve MP ise mana. Normalde bittikleri anda karakterimiz de tükeniyor ama savaşlar içerisinde düşmanlardan düşen yeşil ve mavi noktalar, HP ve MP değerlerimizi belirli bir miktarda doldurarak, daha dinamik bir savaş sunuyor. Yaratıklardan düşen noktalar haricindeyse yaptığımız büyülerle yine kendimizi desteklemek mümkün ki tek sorunsu hızlı olmak! Büyülerin rolü büyük; hem saldırı, hem de savunma yönünde bulunan büyüler, savaşların kaderini anında değiştirebiliyor.

Wrath of the White Witch içerisinde bir de yancılar



bulunuyor. Olabildiğine şirin olan minimal dimağlar, savaşlarda bize yardımcı oluyor. Tek seferde yanımızda dört tane taşıyabildiğimiz bünyelerden toplamda 14 çeşit bulunuyor. Her birinin birbirinden farklı özellikleri ve bize sağladığı bonuslar var. Her ne kadar 14 tane olsalar da aslında yüzlerce farklı modelleri olduğunu da belirtmek isterim. Tıpkı bizim gibi seviye atlamalarıysa cabası. Bu sayede yanımızda en az bizim kadar güçlü küçük adamlar taşıyabiliyor, gerektiğinde onları imdadımıza çağırabiliyoruz ki savaşın seyrini büyük ölçüde değiştiriyor bu hamle. Menüümüzde "Creature Cage" isimli bir yerde duran afacanları, bulduğumuz farklı yiyeceklerle besleyebiliyor, kendilerinin "Fullness" ve "Familiarity" değerlerini arttırabiliyoruz. Aynı zamanda özellik puanları da artan yancılar, sanıyorum ki oyunun en güzel detaylarından bir diğeri.

Yani yaz yaz bitmez bu oyun hakkındaki fikirlerim. Wrath of the White Witch o kadar güzel bir oyun ki anlatamam. Dergide oyunu açtığım andan beri Şefik ile bakıp bakıp "Ne güzeeeellll..." dediğimiz o kadar çok an yaşadık ki bir noktadan sonra insanlar işlerine konsantre olmakta zorlandılar. Eğer bir PlayStation 3 sahibiyse, bu oyunu oynamamak büyük bir ayıp olacaktır. Ha, "çok şirin, çok renkli, yaşasın kötülük" diyorsanız orasını bilemem ama Wrath of the White Witch muhteşem bir yapımdır! ■ Ertuğrul Süngü

Ni no Kuni: Wrath of the White Witch

- + Anime izleyip oyun oynamak, harika senaryo, mükemmel savaş sistemi, muazzam dünyası
- Kimileri için çok şirin olması, nadiren de olsa aksayan yapay zekâ

9,3



Yapım Ninja Theory
Dağıtım Capcom
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.devilmaycry.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Beyaz Saçlı Dante

Önceki oyunların tümünde beyaz saçlarıyla dikkat çeken Dante, yeni oyunda siyah saçlı. Oyunun başlarında bir yerde, beyaz bir peruk Dante'nin kafasına oturuyor ve Dante aynada kendini görüp "Bir milyon yıl geçse bile imkânsız!" diyor. Oysaki Devil Trigger modunda saç beyazlıyor; ona söylesek mi?



DmC (Devil May Cry)

Yeni nesil Dante

iki tane önemli konu var. Bunlardan bir tanesi, Dante'nin saçının bir anda siyah renge dönmüş olması ve diğeri de Dante'nin oyunun bir kısmında az daha çırılçıplak gözükecek olması. Bu, hoş bir şey değil. Sonuçta bu oyunu genç kızlarımız da oynayacak belki; olacak iş mi?

Şimdi önemsiz konulara geliyorum ve bu da DmC'nin tamamıyla yeni bir formata bürünmüş olması. Sanıyorum ki dördüncü oyundan sonra olayların iyicene fantastikleşecek olması Capcom'a bile çekici gelmedi ki DmC'yi baştan almaya karar verdiler. Bunda aslında Japonya'dan çıkan oyunların artık eskisi kadar revaçta olmaması çok önemli... Kimse daha fazla beyaz saçlı karakterler görmek istemiyor. Artık nesil "swag" nesli. Swag'iniz varsa "cool" bir insansınız. (Swag geyiği için 9GAG'e bir bakın.) Bu şu demek oluyor aslında: Daha hayatın içinden konular, daha modern konseptler şu sıralar daha çok işliyor. Yani beyaz saçlı bir adamın, garip zebanilere karşı, son derece fantastik bir dünyada olan savaşına olan ilgi azaldı zira son 15 yıldır bunu yapıyoruz. Onun yerine şu metro istasyonu bir anda değişime uğrasa, zebaniler cehennemden kapılarını aralayıp halka saldırırsa daha gerçekçi olmaz mıydı? Kim bilir... Capcom da bunu amaçlamış ve bir noktada da gerçekten daha anlaşılır ve daha kolay takip edilir bir konsept ortaya koymuş. Dante aramızdan biri gibi; karşılaştıklarını ve geçmişini göz önünde bulundurmazsınız...

Nephilimlerin laneti

Şimdiki gençlik gibi, Dante de dünyada niye var olduğunu sorgulamadan yaşayan, kendi halinde bir zebani avcısı olarak karşımıza çıkıyor yeni oyunda. Bakıyorsunuz, biraz emo, biraz tarz, biraz 2010'ların kuşağı... Pek bir derdi tasası olmayan Dante, bir gün bir gürültüyle uyanıyor ve kapüşonlu bir kızın

onu uyarmasıyla birlikte karavanından dışarı adım atıyor. Bir de ne görsün? Kocaman bir avcı zebani, Dante'nin peşine düşmüş bile... Dante kaçmaya başlarken bir yandan da giyiniyor ve kılıcı Rebellion'ı ortaya çıkarıp önüne çıkan yaratıklarla dövüşmeye başlıyor. Bu noktada Dante'nin nasıl dövüşmesi gerektiğini öğreniyor ve kısa sürede "Ebony & Ivory" adındaki tabancalarını da ele geçirerek Dante'nin gerçek gücünü ortaya çıkarabiliyoruz.

Dante bu yaratıklarla bulunduğumuz boyutta dövüşmüyor. Yaratıklarla karşılaşabilmesi için Limbo'ya geçiş yapması gerekiyor ve genellikle de kendi isteği dışında Limbo'ya çekiliyor. Limbo'da renkler kırmızı, renkler farklı. Daha da kötüsü, her tarafı zebaniler işgal etmiş. Limbo'da olan olayların bizim boyutumuzda etki ettiğini de görüyoruz; bir yaratık, bir dönme dolabı yerinden çıkardığında, bu normal boyutta da gerçekleşiyor ve dönme dolabın "bilinmeyen bir nedenle" yerinden çıktığı "son dakika" haberlerine yansıyor.

Kısa bir süre sonra da Dante'nin kardeşi Vergil ortaya çıkıyor ve "Kat" adındaki kızla birlikte Dante'nin her şeyi hatırlaması için onu bir maceraya çıkarıyor. Dante, Sparda ve Eva'nın çocuğu olduğunu öğreniyor, dünyayı tehlikeye sokan Demon King Mundus'a karşı gelmek için gücünü toplamaya çalışıyor. Her şey bizi, gerçek gücümüzü keşfetmeye itiyor...

Karanlık bir gelecek

Bana soracak olursanız konu uyduruk. Sözde Mundus, günümüzdeki şeytani şirketlerden bir tanesinin başındaki zengin adam rolünde tüm dünyayı kendine esir ediyor, biz de onu durdurmaya çalışıyoruz. Sayısız mangada ve animede gördüğümüz bu konu, belki konuya uzak olanlara ilginç gelebilir ama bana gelmedi. Üstüne üstlük, ortada şöyle de bir durum var ki artık A.B.D.'den çıkan oyunların prodüksiyon kalitesi o kadar yüksek ki seslendirme-

lerden, görüntülere kadar her konuda müthiş bir profesyonellik söz konusu. DmC'deki konu işlenişine ve seslendirmelere bakınca maalesef bir amatörlik göze çarpıyor. Diyaloglar kötü, senaryonun işleniş orijinal değil, ara sahneler veya önceden kurgulanmış kısımlar yetersiz... Ne yalan söyleyeyim, bu konuda çok daha iyisini beklerdim. Hele ki ilk dört oyuna baktığımızda, son derece kötü olan DMC2'de bile daha tutarlı bir bütün görüyoruz.

Olayın bu açığını kapatan ve bu kadar negatif konuşmama rağmen, hemen sayfaları çevirip baktığınız o puanı vermeme sağlayan olaysa dövüş sistemi. Capcom, son DMC'den ve Bayonetta'dan parçaları alıp DMC oyunlarındaki profesyonelliğiyle birleştirmiş ve ortaya pek az oyunda yer alan bir dövüş sistemi ortaya çıkmış. Vuruş hissiyatı yine mükemmel ve buna değişik silahlarla yapılabilen birçok kombo eşlik ediyor, biz de zevkten dört köşe oluyoruz.

DmC'de ne senaryoyu merak ederken bulacaksınız kendinizi, ne de yeni bölümler görmek için beklerken... Burada sürekli şunu diyeceksiniz: "Keşke önüme yaratık çıksa da onu kombo manyağı yapsam!" Gerçekten düşmanlarınızı kombolarla hırpalamak çok zevkli. Aynen bir önceki oyundaki Nero'nun eli gibi bir güce de sahip olduğumuz için ▶





Dante'nin Cephaneliği

Birbirinden melun düşmanlara karşı koymak için oyun boyunca birçok farklı silah kullanıyor Dante. Bunların neler olduğuna ve nasıl özelliklere ev sahipliği yaptığına bir bakalım...



■ Rebellion

Dante'nin birincil silahı. Son derece kullanışlı bir kılıç olan Rebellion ile -bazı düşman tipleri dışında- her türlü yaratığa zarar verebiliyorsunuz. Rebellion, orta hızda bir silah olmasına rağmen çok işe yarıyor ve oyunun sonuna kadar bu kılıcı kullanıyorsunuz. Size tavsiyem, kazandığınız upgrade puanlarını yeni kombolara rahatlıkla yatırmanız yönünde.



■ Arbiter

Bu güçlü tırpan, Devil gücünü kullanan, yavaş ama etkili bir silah. Sıradan düşmanlarınıza karşı da etkili olan silahın hedef kitlesiye kalkanlı düşmanlar. Ayrıca kırmızı renkte parlayan Hell Knight'lara karşı da tek savunmanızı bu silahla gerçekleştiriyorsunuz.



■ Eryx

İkinci Devil silahımız, "Eryx" adındaki yumruklar. Dante'nin ellerini beş katı büyüklüğe çıkaran bu silahlar, alev alev yanan yanardağlardan güç alıyor. Kabuk gibi zırha sahip iri düşmanlara aparkatla saldırıp onları alaşağı etmek ve birtakım kapıları açmak için kullanıyoruz Eryx'i.



■ Osiris

Kalabalık düşman gruplarına karşı en iyi silahımız, Angel tarafından gelen Osiris. Saldırdıkça güçlenme gibi bir upgrade'i olan Osiris, aynı zamanda Witch ve Frost Knight gibi düşmanlara karşı da tek çözümünüz. Silahın ikinci saldırı şekli, düşmanlarınızı dairesel bir biçimde kesmenizi sağlıyor ve bu saldırıyı çok seveceğinizden emin olabilirsiniz.



■ Aquila

Ninja yıldızı isteyen? Aquila da Angel güçleriyle donatılmış ikinci silahımız. Oyunda en geç bulacağınız silah bu ve silahı sevmeye ihtimalinize karşı biraz upgrade puanı saklamanızı öneriyorum. Özellikle uçan düşmanlara karşı başarılı Aquila.



■ Ebony & Ivory

Dante'nin ünlü tabancaları bu oyunda da kendine bir yer bulmuş lakin bana sorarsanız, bu silahın tek kullanışlı kısmı komboları devam ettirmekte ortaya çıkıyor. Harpy'lerin kanatlarını koparmaya ve dönerek sizi biçmeye gelen Shard'ları durdurmaya da yarıyor ama bu olaylar biraz zorlama olmuş. Puanlarımı bu silaha yatırmazdım yerinizde olsam...



Limbo'da sıradan bir gün...



► düşmanlarımızı kendimize çekmek veya onların yanına kendimizi çekmek, sürekli yapacağımız hareketler arasında. Hal böyle olunca da şöyle görüntüler çıkabiliyor: Bir düşmana önce Rebellion ile birkaç kılıç darbesi veriyor, ardından onu havaya fırlatıp yanına ışlanıyoruz. Osiris ile onu biraz daha hırpaladıktan sonra düşmanı ileri fırlatacak bir darbe vuruyor, düşman uzaklaştığında tabancalarımızla birkaç tur ateş ettikten sonra onu yanımıza çekip Arbiter ile canına okuyoruz! Bunun gibi birçok farklı senaryo üretmek mümkün zira silahlar arasındaki geçiş çok kolay. Oyunu Xbox 360'ta oynadığım için oradaki tuş dizilimini anlatacağım. Şöyle ki Angel silahlarımız LT tuşunda, RT'de de Devil silahları var. Yani RT'ye basılı tutarken Y veya B tuşlarına basarsak, o silahla saldırıyoruz. RT veya LT tuşlarına basılı değilken de Rebellion devrede. RT veya LT tuşlarından birine basılı tutarken X tuşunu kullanmak da düşmanımızı yanımıza çekmek veya onun olduğu yere hızla uçmak anlamına geliyor. Tuş diziliminin bu şekilde ayarlanmış olması, komboları farklı silahlarla devam ettirmeyi inanılmaz bir biçimde kolaylaştırıyor ve dövüşlerin sonunda SSS rank'ini almamızı sağlıyor.

Daha önce de DMC oyunlarında dövüş stilimize ve yeteneğimize göre rütbelerimiz oluyordu. Daha çok puan için yapılan bu "tarz dövüş" konusu, DmC'de bize upgrade puanlarının yolunu açıyor. Bir dövüşte ne kadar az hasar alır, ne kadar farklı kombo yapıp düşmanlarınızı ne kadar hızlı ortadan kaldırırsanız, o kadar çok puan topluyor ve bunun

sonunda da o kadar çok upgrade puanı kazanıyorsunuz.

Upgrade'ler yine ya her bölümün başında yapılıyor ya da bölümlerin bazı kısımlarında önümüze çıkan heykellerden. Genel yeteneklerin yanında, her silahın kendine özel upgrade'leri de bulunuyor. Aslına bakarsanız, silahların güçlendirilme özellikleri bir yönden hep birbirinin aynısı. Y tuşuyla yapılan komboları güçlendirme, silahın daha fazla hasar vermesini sağlama, Y tuşuna uzunca süre basılarak yapılan saldırıyı güçlendirme... Sadece birkaç kısımda silahların güçlendirmesi farklılık gösteriyor, onlar da pek dikkate değer değil.

Genel yeteneklerde özellikle saldırılardan kaçma kısımlarına puan yatırmanızı tavsiye ediyorum. Aslında yeterince puan toplamayı başarılırsanız, genel yeteneklerinizin her yönünü geliştirin zira ne kadar fazla özelliğiniz olursa oyunun keyfi de o kadar fazla çıkıyor. Sonuçta burada kombolar ve hareketler önemli ve fazla hareket de hiçbir zaman göz çıkarmıyor.

Upgrade puanlarını dağıtırken, hareketleri aynen Bayonetta'daki gibi önceden denemek mümkün. Buna ek olarak puanlarınızı geri ►



Alternatif

Bayonetta
Ninja Gaiden 3
God of War III





► alma lüksü de bulunuyor.

Upgrade puanlarının yanında düşmanlarınızdan kırmızı ve yeşil renkte orb'lar da dökülüyor. Yeşil olanlar sağlık puanınızı anında düzeltiyor, kırmızı olanlarsa yine bölüm başlarında veya bölüm içerisindeki heykellerden eşya satın almaya yarıyor. Small Vital Star, Large Vital Star, Golden Orb ve Health Cross, alabileceğiniz eşyaları oluşturuyor. Vital Star'lar sağlığını toparlıyor, Golden Orb ölünce sizi hayata döndürüyor ve Health Cross sağlık puanınızı kalıcı bir şekilde artırıyor. Şunu da göz önünde bulundurmalısınız ki bu eşyaları satın aldıkça paraları artıyor. Örneğin, Health Cross'u ilk aldığınızda 1.000 kırmızı orb ödüyorsunuz, ikincisinde 2.000, üçüncüsünde 3.500... (Orb sayılarından emin olamadım bir an!) Fakat önceki oyunlardan farklı olarak burada şöyle bir konu var ki o da oyunun kolay olması. Orta zorluk seviyesinde ölmenize neredeyse imkân yok ve bu yüzden de ne Vital Star kullanıyorsunuz, ne de Golden Orb'a ihtiyacınız oluyor. Dolayısıyla bence tüm orb'larınızı Health Cross'a yatırabilirsiniz.

Bir başka dünya

Resident Evil ile bir arayüz mü desem, oyun mekaniği mi desem ya da bunların tümünü oluşturan bir bütün mü desem; öyle bir oyun anlayışı getirdi Capcom yıllar önce. Bunu Onimusha'ya da uyarladı, Devil May Cry'a da. Hala bunun esinti-

lerini gördüğümüz oyunda karakterimiz bir bölüm içerisinde özgürce dolaşiyor belki ama ancak belirli yerlerde düşmanlarla karşılaşılıyor. Yıllardır değişmeyen bu âdetin oyuna eklediği bir diğer özellik de gizli mekânlar. DmC'de de bu mekânlardan bulunuyor ve buralarda gizli olanlar da şu şekilde listeleniyor...

Öncelikle başıboş gezen minik örümcekler... Bunlar kırmızı orb kaynağı, gördüğünüz yerde hepsini öldürün. Acı çektikleri seslerinden belli olan kayıp ruhlar var. Bunlardan kaç tanesini bulduğunuz sayılıyor hatta. Onları duvarlarda (Özellikle de yüksek yerlerde.) kırmızı renkte parlarken göreceksiniz. Onları da kılıç darbeleriyle ortadan kaldırın ve düşürdükleri kırmızı orb'ları da toparlayın. Gizli mekânlarda bulabileceğiniz Vital Star'lar veya Golden Orb'lar da fena keşifler değil fakat çeşitli türlerde bulacağınız anahtarlar gerçekten çok hoşunuza gidecek bir olayın kapılarını aralıyor.

Copper, Silver, Gold Key şeklinde çeşitlere sahip olan anahtarları bulduktan sonra, yine pek de kolay bulunmayan kapıları bulmanız gerekiyor. Bu

kapıların ardında da elbette ki "challenge"lar var. Eski oyunlarda da bulunan bu challenge'lar, yeni oyunda elbette ki daha da kolaylaştırılmış fakat bunlarda başarılı olmaya çalışmak halen eğlenceli. Belirli bir zaman içerisinde, sizden istenilenleri yapmanız gerekiyor ama merak etmeyin, bunlar belirli sayıda düşmanı, istenilen şekilde öldürmekten ötesi değil. Bu görevleri tamamladıktan sonra, dördü bir araya geldiğinde bir Health Cross'a dönüşen parçalar topluyorsunuz, kırmızı orb'larınız da cebinizde kalıyor. Bu bölümleri tekrar oynamak içinse ana menüye dönüp Secret Missions kısmına uğrayabiliyorsunuz.

Baş dönmesi

Her ne kadar oyun kolay olsa da zaman zaman başınız sıkışabiliyor ve burada da oyunun ilerleyen kısımlarında sahip olduğunuz Devil Trigger hadisesi devreye giriyor. Önceki oyunlardan farklı olarak burada Devil Trigger'ı devreye soktuğunuzda düşmanlarınız havaya fırlıyor ve onlara dokunmadığınız müddetçe havada asılı kalıyor.

Üç silahşorlar



■ Dante

Bir zebani olan Sparda ve bir melek olan Eva'nın iki oğlundan biri. Dante bu gerçeği bilmeden, birçok yetimhanede büyüyerek şu anki haline gelmiş durumda. Yaşamını sürdürdüğü yerlerde hep zebaniler tarafından eziyete uğradığı için de tüm "demon" ırkına karşı bir nefret besliyor ve yaşamını sürdürdüğü Limbo City'de, onları gördüğü yerde ortadan kaldırıyor. Eski oyunlardaki haline tavır olarak bir hayli benzeyen Dante; yine umursamaz, yine sinirli ve yine hazır cevap. Rebellion ve Ebony & Ivory ile zebanilere karşı koyan Dante, Vergil tarafından The Order'ın bir üyesi olmak için çağrılıyor ve oyun da bu konu etrafında dönüyor.



■ Vergil

Dante'nin kardeşi Vergil, Dante'den farklı olarak beyaz saçlı, bu bir. İkincisi Vergil, Dante'den daha uzun zaman önce kimliğini keşfetmiş ve dünyayı neyin tehdit etmekte olduğunu çok daha önceden öğrenmiş. Dante'ye göre daha planlı hareket eden Vergil, maalesef sonradan Dante ile görüş ayrılığına düşüyor. Vergil de Dante gibi insanüstü bir fiziksel güce ve çevikliğe sahip. Dante'ye oranla daha hızlı olduğunu da düşündüğüm Vergil, Devil Trigger yerine Doppelganger gücü kullanıyor ve dövüşürken ona yardımcı olacak bir kopyasını oluşturabiliyor.



■ Kat

Vergil'in yıllar önce bulup yetiştirdiği Kat hakkında pek fazla bir şey bilinmiyor. Kapüşonunun ardına saklanan, genç ve çekingen bir kızcağız kendisi... Ne var ki o da Dante ve Vergil gibi zebanilerle etkileşime geçebiliyor. Bir medyum olduğu için Limbo ve yaşadığımız boyut arasında rahatça geçiş yapabilen Kat, oyun boyunca Dante'ye yardımcı oluyor. Kat'ın herhangi bir başka yeteneğinin olduğu maalesef bilinmiyor. Çevik bir görünüm çizse de dövüş konusundaki yetenekleri de belirsiz.

Siz de bu fırsattan yararlanıp onları kendinize çekerek veya yanlarına ışınlanarak hepsini tek tek ortadan kaldırabilirsiniz. Devil Trigger, Dante'nin daha da güçlenmesine yol açıyor elbette ki ve boss savaşlarında farklı etkileri oluyor. Bazı boss'ların hassas kısımlarını ortaya çıkarıyor, bazılarının da saldırılarını yavaşlatabiliyor.

Oynanışta bir farklı nokta daha var ama onu oyunun genel havasıyla bağlama taraftarıyım. Daha önce hangi oyunda gördüğümü şu an hatırlayamadım lakin oyundaki Limbo konsepti, bana karşılaştığım sahneleri hatırlattı.

DmC'de, yazının başında da belirttiğim üzere bir "Limbo'ya geçiş" durumu söz konusu. Bu olduğunda paralel bir boyuta geçmişçesine var olan dünya şekil değiştiriyor ve zebanilerle burun buruna geliyoruz. Dünyanın şekil değiştirmesi de şu anlama geliyor ki her taraf yıkık dökük bir hal alıyor. Renk paleti de iyicene kırmızıya çalmaya başlıyor, mahşer havası oyunda iyiden iyiye kendini hissettiriyor. Yerin göğün yıkılması, yolların, binaların parçalarının kopup havada asılı kalması, oynanışta da farklı bir şeylerin ortaya çıkmasına yol açıyor. Dante, dövüştüğü kadar zıplama hoplama yeteneği de olan bir karaktermiş meğer... Oyunun birçok bölümünde Dante'nin iki nokta arasında zıplayarak ve kendini mavi noktalara çekip, kırmızı noktaları çekip ortaya çıkararak ilerlemesi bekleniyor. Bu kısımlar çok orijinal değil, oyuna pek bir katkısı da yok ama bölümlerde dümdüz ilerleyip yaratık avlamaya bir ara vermek adına hoş bir dokunuş olmuş. Birçok yerde şaşırtıp boşluğa yuvarlanmak da mümkün oluyor ama endişeye mahal yok; DmC çok kolay ve affedici bir oyun olduğu için tam olarak düştüğünüz yerden oyuna geri dönüyor ve sadece sağlığınızın çok az bir kısmını kaybediyorsunuz. (Eskiden olsa bölümün başına dönerdik.)

Oyuna "kolay, kolay" dedim ama oyunu bitirdikten sonra "Son of Sparda" adında bir zorluk seviyesi açılıyor ve bu, her şeyin başlangıcı aslında. Düşmanları daha farklı hareketler kullanmaya iten ve daha zorlu hale getiren bu mod, düşman karşılaşmalarını da arttırıyor. Son of Sparda zorluk seviye-

sinde oyunu tamamladıktan sonra "Dante Must Die" adındaki zorluk seviyesi açılıyor. Son of Sparda'dan fark edilir derecede daha zor olan bu modda da oyunu tamamlamayı başarırsanız, "Heaven and Hell" adında bir zorluk seviyesi ortaya çıkıyor. Burada Dante de, düşmanları da tek vuruşta ölüyor, o yüzden azami dikkat gerekiyor. Gerçek DMC fanatiklerinin bile terler dökeceği Hell and Hell adındaki son zorluk seviyesinde ise, Dante bir vuruşta ölüyor düşmanları tam sağlık puanıyla karşısına çıkıyor. Ben Heaven and Hell'de sinir krizi geçirdiğim için Hell and Hell'e bakamadım, bakmak istediğimi de sanmıyorum!

Yıllar süren yalnızlık

Hiçbir yönden eksikliği olmayan bir oyun olmuş DmC. "Eksikliği yok" dediğim, gözle görülür bir eksiklik olmaması. Anlatamıyorum, bir saniye. Yani senaryo dersiniz iyi - kötü var, dövüş sistemi şahane, tasarımlar yeterli, oyun süresini uzatmak için gerçekleştirilen çabalar tamam. Fakat bu oyunda bir şeyler eksik geldi bana; başından, sonuna kadar... Zorluk seviyesini arttırınca bile düzelmeyen bir şeyler vardı hep. Bunlardan bir tanesinin boss savaşlarının yetersizliği olduğunu anladım. Hiçbir boss savaşı tatmin edici

değil ve zaten sayıları da pek az. Platform bölümleri pek anlamlı durmamış ve bölümlerin birbiriyle bağlanması da pek hoş değil. Her bölüm arasında menü ekranına dönmek, hala Vital Star'lar kullanmak bana biraz eski geldi. (Üstelik eski DMC'nin ruhundan uzak bir kullanım bu.) Önceden ayarlanmış sahnelerin de yetersiz kalmasıyla birlikte, DmC bana biraz sığ geldi, olan biten bu aslında. Biraz daha dolu dolu bir oyun görmek istiyordum, her şeyin basitleştirilmiş ve hızlandırılmış haliyle karşı karşıya geldim. Belki seriyi baştan başlatmak için bir başlangıç oyunu olarak düşünüldü ama şu haliyle maalesef pek fazla sevdiğimi söyleyemeyeceğim. Aksiyon oyununa aç bünyeler içinse bulunmaz Hint kumaşı; o kısımda da anlaşmaya varıyoruz. Hele ki Bayonetta 2 sadece Wii U'ya geliyorken...

■ Tuna Şentuna

DmC (Devil May Cry)

- + Dövüş sistemi çok iyi, müzikler atmosfere çok iyi uyum sağlamış
- Senaryo iyi değil, oyun genel anlamda pek doyurucu sayılmaz

7,5



Dayak yemek için sıraya giren zebani arkadaşlarımız...

**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr





Chaos on Deponia

Üçlemede ikinci perde...



Rufus diye bir adam var, öyle ki bozuk her şeyi tamir etmeye çalışan biri. Bir adventure karakteri olarak ideal meslek, değil mi? Elinizin altında ne varsa deneyip kurcalayan, onlarla sistemi çalıştırmaya çalışan, çoğu başarısız denemesinden sonra da doğru yolu bulan biri. Önceki oyunu oynamadıysanız, Chaos on Deponia (CoD) başladığında ilk öğrendiğiniz şey bu oluyor en azından. "CoD" deyince, Call of Duty gibi oldu arkadaşlar ama vurup kırmıyoruz burada, yanlış anlaşılmasın. Biraz Deponia'dan bahsedelim, burası tam bir çöplük; Almanca'da da kök olarak bu anlama gelen bir sözcük zaten. Rufus da babasının onu terk ettiği bir yerde hem buradan kurtulmaya, hem de doğduğu yer olan bulutlara yakın Elysium'a ulaşmaya çalışıyordu. Bir de üç farklı karakterli ve "Goal" isimli hatundan sorumluydu ilk oyunda. Goal'un ise biraz farklı bir durumu vardı ve üç farklı karakteri bulunuyordu: Spunky, Lady ve Baby. Rufus bir yandan bunları da birleştirmeye çalışıyordu.

İkinci oyun kaldığımız yerden devam ediyor, ilk oyunun yardım kısmından. Asıl girişse inanılmaz eğlenceli başlıyor. Rufus şapşalı, kendini bir doktorun ve yaşlı karısının evinde buluyor; daha doğrusu tuvaletin de bulunduğu garip odada diyelim. Yaşlı teyze, doktora sürekli olarak bu çocuğun ortalığı yakıp yıkmayacağından dert yanarken, doktor da Rufus'un iyi bir çocuk olduğundan ve yetenekle-

rinden bahsediyor. Ekranda, arkasına bakmadan konuşan bu çiftin hemen arkasında Rufus ortalığı yerle bir ediyor; önce evi tutuşturuyor, sonra elektrik akımı yiyor, en sonunda evin kuşunu tuvalet deliğinden aşağı uğurluyor. Doktor ve Rufus'un konuşmaları tıpkı Marty ve Doc tadında, keyifli. Oyun dünyasındaysa bu eğlenceli diyalogun hatırlattığı bir şey varsa o da LucasArts ve Sierra dönemlerine denk geliyor. Son dönemde biraz fazla adventure test etme imkânı buldum ve o dönemin güzelliğini en çok bu devam oyununda andım. Karakterler süper tasarlanmış bir kere, Rufus'un dili Guybrush'a selam çakan cinsten. Adventure geçmişini o güzel dönemlerde bırakanlar için bu oyun büyük şans bence ve Monkey Island severlerin bu oyunu sevmeyeceğini sanmıyorum.

Bulmacalar klasik bir point & click tarzında, sol tuşla alıp sağ tuşla inceliyoruz. Mantık çerçevesinin çok dışında şeyler çıkmıyor neyse ki. Geçmiş oyunu da hatırlatan puzzle'lar bulunuyorken, hikâyenin daha fazla yoğun olduğunu hissettim ilk oyuna göre. Yine de sinematikler için "daha iyi olabilirdi" diyebilirim, diyaloglar özellikle Goal ile uğraştığımız kısımlarda çok tekrar ediyor ve bu da benim diyalogları geçmeme sebep oluyor ki ara ara darlandım, yalan yok. Mekân haritasına baktığıma çok çok fazla yeni yer var, ilk oyuna göre oldukça fazla. Çok fazla yere çok fazla insanın ve çok fazla eşyanın eklendiğini düşününce yeni adventure

severlerin tepesini attıracağını belirtmek istiyorum. Kafanızın karıştığı çok fazla şey oluyor ama diyaloglarda verilen üstü kapalı ipuçlarını düzgün bir şekilde takip ederseniz, doğru yolu bulmanın çok da zor olmayacağını göreceksiniz. Eşya bölmesi için "I" tuşuna basabildiğiniz gibi, mouse'unuzun scroll tuşuyla da direkt ulaşabiliyorsunuz bu bölüme. Oyuna başlamadan önce soruyor zaten bunu ve mutlaka scroll olayını seçin. Bu kadar fazla eşyaya ulaşmak için zekice düşünülmüş, sevgiler. Oyundaki bulmacalara değinecek olursak, çoğunun akıl yürütmekle bulunabileceğini, geri kalan birkaçının fazlasıyla zor olduğunu, aradaki birkaçıyla uğraşırken de çok sıkılacağınızı unutmayın. Klasik adventure örneği işte, çok da sorgulamaya gerek yok. Klasik adventure özelliklerinin önüne geçebilecek özellikleriyse gıcır gıcır görüntüleri, tasarımları ve karakter detayları. Grafik ve müziklerini eleştirebilecek hiçbir şey bulamıyorum; hele ki arada çıkan amcanın şarkıları, oyunu durdurup internetten araştırma yapmama sebep oldu. Oynarken neden bahsettiğimi anlayacaksınız...

Chaos of Deponia, ilk oyundan devraldığı bayrağı daha da ileri götürüyor; hem diyalogları ve senaryosu, hem de hikâye yoğunluğu ile daha keyifli bir oyun olmuş. Rufus'un üçüncü ve son macerasını şimdiden merakla bekliyorum. Adventure oyunlarından keyif alan bir insanınız, bakmadan geçmeyin. ■ Ayça Zaman

Alternatif

Broken Sword II: The Smoking Mirror
Day of the Tentacle
Tales of Monkey Island

Chaos on Deponia

+ Karakterlerin diyalogları, hikâye derinliği, müzikler, grafikler
- Zaman zaman sıkıcı ve tekrar eden görevler ve diyaloglar

8,0

Yapım Daedalic Entertainment
Dağıtım Daedalic Entertainment
Tür Adventure
Platform PC, Mac
Web www.deponia.de/en/





Yapım The Farm 51
Dağıtım Nordic Games
Tür FPS
Platform PC
Web www.painkillergame.com

Cüce iskelet veya iskelet cüce?



Remake Takıntısı

Geçmişten aklında kalan ve hala karşılarında saygıyla eğildiğim yapımlar var ve bunların her birinin remake versiyonlarını bekliyorum. Mesela bir Resident Evil 2 fena olmaz mıydı? Ama karşıma çıkanlara bakın bir de? Painkiller çok mu lazımdı Allah aşkına?

Her şey aşk için...



Painkiller: Hell & Damnation

Dikkat! Ağrıya sebep olabilir...

Bazı oyunların neden piyasaya sürüldüğünü anlamıyorum. "Araya kaynarız belki..." diyerek mi niyetleniyorlar acaba. Vakit dediğin şey değerlidir ve bir insana yapılacak en kötü şeylerden biri de vakit çalmaktır. Hani "Oyun oynamak vakit kaybıdır!" şeklinde ezberlenmiş bir zihniyet vardır ya; işte bazı oyunları oynamak gerçekten vakit kaybından başka bir şey değil. "Painkiller" adında bir efsane vardır, bilirsiniz. İşte bu efsanenin yeniden hayata dönmesi istenmiş bazı bünyeler tarafından. Gelin görün ki eski oyunun cilalanmış grafiklerle yeniden piyasaya sürülmesi, bir efsaneyi canlandırmaya yetmiyor. İnsanın aklına türlü türlü küfürler geliyor üstelik. Sinirimizi bozmaya ne hakkınız var?

"Painkiller: Hell & Damnation" şeklinde uzun bir başlığa sahip oyunumuz. Eskisi üzerinden prim yapmaya çalışan bir başlık olduğu belli oluyor, değil mi? Hikâyedeki ana karakterin ismini bile bilmiyorum. (Daniel olabilir.) Sevgiliyle birlikte bir trafik kazasında can veriyor kendisi ve cennet ile cehennem arasında sıkışıp kalıyor. Karşısına çıkan iblis ve meleklerin "İşimizi görürsen seni sevgiline götürürüz." vaatlerine defalarca kanan kahramanımız, her seferinde avucunu yalıyor. Son yolculuğuna da yine aynı vaatle çıkıyor ve bu aşamadan sonra hikâyeyi unutuyorsunuz zira gayet basmakalıp bir hikâye olduğu anlaşılıyordur.

Karşımızda bir FPS duruyor; yani örneklerinin sayısız olduğu bir tür. Birbirinden tuhaf silahlarla, sadece üzerinize doğru koşturan ucubeleri öldürmeye hazır mısınız? Ben hazır değilmişim, onu anladım. Hani bir yere kadar eğlenceli olabilir böyle bir şey ama kısa sürede kabak kokusu yayılıyor ortaya. Genel mantık şu: Bir alana gir, sağdan soldan fırlayan eciş büyücü yaratıklar sana doğru koşmaya başlasın, hepsini öldür, yeni bir checkpoint açsın, oraya git, yine yaratıklar saldırın, hepsini öldür, yeni bir checkpoint, yine yaratıklar...

İnsan böyle bir şeyi oynarken değil, yaparken sıkılır be! Sağa sola serpiştirilmiş gizli objeleri bulmak gibi dandik detaylar da var işin içinde ama bahsini edecek kadar da kıymetli değiller açıkçası.

"Oyunun her yanı kusur dolu." desem abartmış olmam diye düşünüyorum. Misal, her defasında belli sayıda bir yaratık sürüsünün saldırısına maruz kalıyorsunuz ve bunları sonuncusuna kadar öldürmeniz lazım. Sonuncuyu öldürdüğünüzde yeni bir checkpoint açılıyor. Peki, o sonuncuyu bulamadığınız zaman ne yapacaksınız? Sizi kovalarken ücra bir köşede sıkışıp kalmış bir yaratığı aramanın acısını bilir misiniz? Yaşamaması gereken bir şey bence...

Oyunu atalarından ayıran birkaç yeni olay var işin içinde ve bunlardan biri de co-op modu. Hani tek başıma katlanamadığım bir maceraya başka biri katılınca ne olur diye merak ettim, etmedim değil. (Buna kaşınmak deniyor biraz.) Sizinle aynı işkenceyi paylaşan biri oluyor yanınızda en azından. Seçenekler arasına multiplayer modları da yerleştirilmiş ama burada da yenilik namına hiçbir şey yok. Varsa yoksa Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag... Hoş, ortalık yamalanması gereken kusurlarla dolu olduğu için bu klişe detaylar da önemini yitiriyor bir anda.

Bahsini etmeden geçemeyeceğim; sürekli aynı şeyleri yaptığınız bölümlerin sonunda olmazsa olmaz boss kavgalarına da maruz kalıyorsunuz ve burada da sonuç değişmiyor. Ebatları diğerlerine göre daha büyük bir yaratık çıkıyor karşınıza ve bunu da herhangi bir taktiğe ihtiyaç duymadan, kuru kuru ateş ederek öldürmeye çalışıyorsunuz. İşte bu yazının giriş cümlesinin o şekilde olmasının sebepleri bunlar ve anlamaya gerek duymadığım diğer detaylar. Zamanında arkadaş ortamlarımdan birinde tanıştığım biri, bana "Oyun oynarken beynimi kullanmayı sevmiyorum ben." şeklinde bir cümle kurmuştu ve ne demek istediği konusunda hiçbir fikir oluşmamıştı zihnimde. Şimdi anlıyorum ki böyle oyunlar bazı bünyelerde bu tarz yan etkilere sebep olabilir. Aman diyeyim, uzak durun...

Ertekin Bayındır

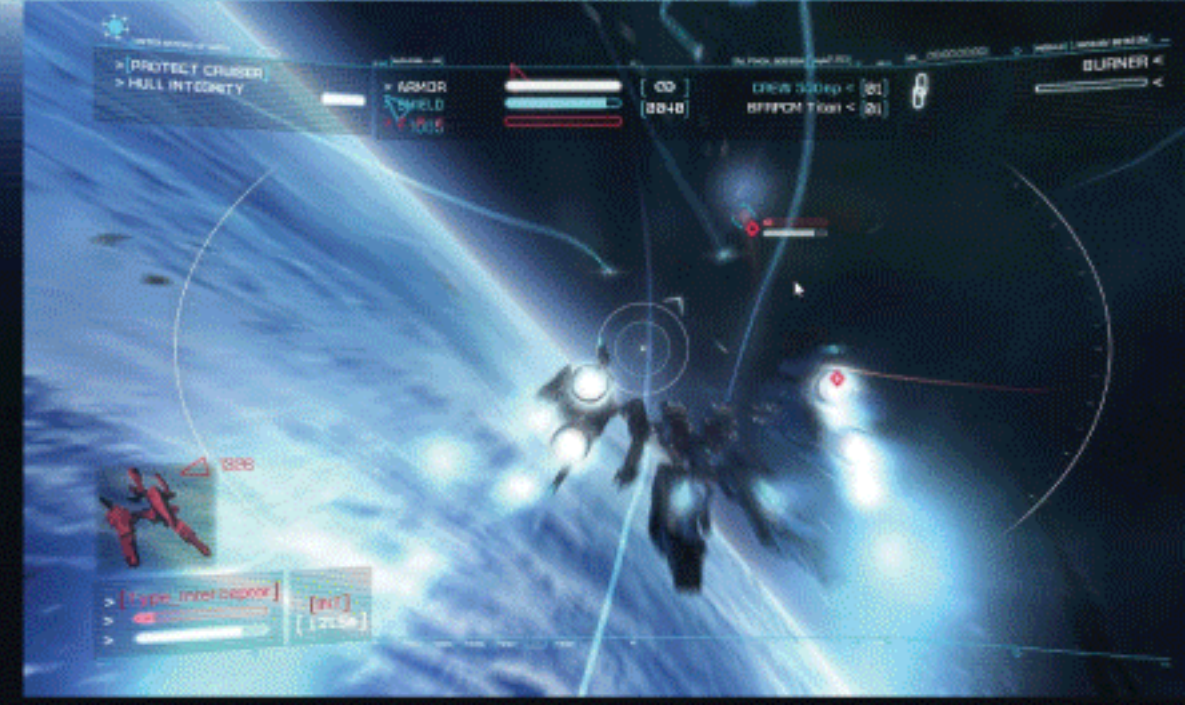
Alternatif

- Borderlands 2
- Bulletstorm
- Quake IV

Painkiller: Hell & Damnation

+ İlginç silahlar, güncellenmiş grafikler
- Hikâye yok, heyecan yok, yenilik yok

4,0



Strike Suit Zero

Sıkıysa normal gemiyle savaş!

Uzay gemili aksiyon / shooter türü oyunlarda beni çok gıcık eden bir detay var. Hep, daha doğrusu çoğunlukla ultra süper, eşsiz bir geminin içinde savaşmak durumunda kalıyoruz. Yani oyunda bir savaşın öyküsü anlatılıyor ve biz de hep süper silahları olan, acayip karizmatik, herkesin hayranlıkla baktığı gemiler, tanklar, uçaklar falan kullanıyoruz. Düşman da zavallım, hep sıradan, düşük teknolojili, zayıf silahlarıyla karşımıza çıkıyor, madara oluyor. Bölüm sonunda bir tane güçlü, dev bir düşman karşımıza çıkıyor ama o da nedense karşımıza çıkmak için diğer bütün silah arkadaşlarının mefta olmasını bekliyor. Oysa dev düşman akıllıca bir taktik uygulayıp diğer sıradan silahlarla aynı anda size saldırırsa hiç şansınız yok ama işte özellikle bu shooter denilen cibiliyetsiz oyun türünde, ne kadar denyo varsa sizin karşınıza çıkıyor.

Neyse, lafı çok uzatmayalım. Strike Suit Zero da işte böyle 1.000.000 tane denyo düşmana karşı ateş edip durduğunuz bir shooter. Fotoğraflardan fark

etmişsinizdir ki uzayda geçiyor. Dünyanın kolonileri isyan etmişler, dünyaya karşı birleşmişler, süper de bir silah geliştirmişler, gelip onunla dünyayı patlatacaklar. Şu denizlere bakın! Bunlar ayrıca ani bir saldırıyla dünya filosunu hacamat etmişler, geriye üç - beş tane ana gemi ve biraz da avcı gemisi kalmış. Siz de şans eseri, "Strike Suit" denilen bir prototip kullanıyorsunuz ama bu öyle bir prototip ki 10 düşman gemisine bedel. Maşallah, aralarına bir dalıyor, YouTube'da kedi çetesini döven arsız fare gibi, hepsini dağıtıp çıkıyor. Elinizdeki böyle bir silah...

Oyun teknik olarak aksiyon / shooter ve çok azıcık simülasyon tadı veriyor. O simülasyon kısmını da ayıp olmasın diye koymuşlar. Yoksa çok heveslenmeyin, bildiğiniz shooter bu. Haritada "şuraya koş, buraya koş, ona yetiş, bunu kurtar" diye size sürekli ve acil görevler veriyorlar. Yetiştiniz, yetiştiniz; yetişemediniz, Dünya havaya uçuyor.

Strike Suit'iniz de maşallah Robotech'ten fırlamış bir gemi. Normalde sıradan bir avcı gemisi gibi görünse de yeterince düşman öldürdüğünüzde bunun enerjisi doluyor ve gaza gelip robot oluyor. Robot olunca da süper silahlarıyla ortalığı bir dağıtıyor ki bunu gören düşman tir tir titriyor ama üstünüze üstünüze gelmekten de geri durmuyor. Tam anlamıyla bir katliam yapıyorsunuz. Şimdi burada şunu

sormak lazım: Siz gitmişsiniz, başka gezegenlerde dev koloniler kurup süper teknolojiler geliştirmişsiniz, acayip zekisiniz, süpersiniz, Dünya'yı da yok etmeye gelmişsiniz ama karşınızda çok güçlü bir robot-gemi var, karşısında da durulmuyor, bir ateş açtı mı, saniyede 1.000 mermi yakıyor; hala niye üstüne üstüne geliyorsunuz? Gidin, taktiksel olarak geri çekilin, planınızı yapın öyle geri gelin. İnsan düşman gemisi patlatmaktan yoruluyor, öyle söyleyeyim.

Ama savaş hissini güzel yapmışlar. Aksiyon / shooter seven arkadaşlarımıza tavsiye ederim. Gemilerinizi yeni silahlarla konfigüre falan edebiliyorsunuz, güzel bir şey. Fakat gönül ister ki bunları oynayacağınıza, X Rebirth gibi gerçek simülasyonlar oynayın. Gönül ister ki S.T.A.L.K.E.R. oynayın, gönül ister ki strateji / taktik oyunlarını, RPG oyunlarını oynayın ama kime konuşuyorum ki, değil mi? Bence kızlar haklı. Sürekli ciüv ciüv ciüv uzay oyunları, ratatataratata diye FPS oynayan adamla ben de olsam evlenmezdim. (Şefik'çim, lütfen artık bana böyle oyunlarla gelmeyin.) ■ **Cem Şancı**

Alternatif

Air Conflicts: Pacific Carriers
Tom Clancy's H.A.W.X.
X³: Reunion

Strike Suit Zero

+ Güzel grafikler, heyecanlı savaşlar, hızlı aksiyon
- Klişe öykü, klişe oyun tarzı, klişe shooter

7,4



Yapım Born Ready Games
Dağıtım Born Ready Games
Tür Aksiyon
Platform PC
Web www.strikesuitzero.com





The Book of Unwritten Tales: The Critter Chronicles

Pembe tüylü yaratıklar...

Bu ay incelediğim diğer adventure ile beraber maceracı kişiliğime biraz ara vermeyi planlıyordum ki The Book of Unwritten Tales'in devamını (Aslında öncesini...) inceleme görevi de bana düştü ve beyin jimnastiğime devam etme kararı almadım; resmen Şefik tarafından bu ay adventure kazanına fırlatıldım! Bu kez diğer oyun olan Chaos of Deponia'dan sonra cinnetin eşiğine gelmek neymiş, gördüm, etrafımdaki insanları da yanıma topladım ve kendilerini ana karakterimiz olan tüylü Critter ile de tanıştırdım. "Allah kolaylık versin Ayça!" deyip beni PC başında tek başıma bıraktılar. Sonrası mı?

Oyun başlar başlamaz gördüğümüz görüntü, bulutların üstünde bir gemiden ibaret... Bu gemi havada uçması için tasarlanmaya zorlanmış gibi, kaptanı da ilk oyunu oynamış olanlar hatırlayacaklardır; denese de kötü bir insan olmayı henüz başaramamış olan Nate Bonnett. Nate'in bu gemideki ilk sahnesi, BioShock Infinite'in ilk görüntüleri tadında. Bulutların arasında süzülen bu geminin hemen karşısında da huysuz dişi Mazaz var. Mazaz'ın ejderha başlıklı gemisini yıkmak için mantık yoksunu bulmacalarımız kendini gösteriyor. Ana oyundaki tüylü Critter ile uğraştığım sahneler aklıma geliyor ve derinden iç çekerek "Eyvah ya, bu ondan da fena zorlayacak beni!" diyorum umutsuzca. O arada Nate saçma sapan bir kaza yüzünden kendini

bu Critter'ların tutulduğu yerde buluyor. Onları tutan da en gerçek kötü Minkus. Gerisi de bu sevimsiz yaratıklara yalalık yapıp ve onları kurtarıp kendi yolunu bulmak...

Biraz önce ne demiştim ben? Ana oyundaki pembe tüylü Critter'in inanılmaz aptal bir karakter olduğundan ve onunla oynamaktan çok sıkıldığımdan bahsetmiştim. Senaristlere gerçekten çok teşekkür ediyorum buradan. Çok şirin, bol renkli bir oyun yaratmışsınız ama zaten azıcık yol gösteren diyaloglara sahip bir oyunda, dediği tek şey "BULABULABUPPPAAA" olan bir yaratığa başrol vermek bize adventure oynatmak değil, sabrı zorlamak olmuş. Ekranda yavaş ilerleyen karakterler ve oyun mekaniği keyif kaçırıyor zaten, tek sevimli ve esprili dili olan Nate de yok, bütün oyun boyunca dilini bile anlamadığım yaratıkla takılacağıma inanmak istemedim. Belki bilenleriniz vardır; ana oyunun ufaktan böyle Scream filmlerindeki ironisi bulunuyor. Bulmacalarda popüler kültüre göndermeler yapılıyor ve klasik adventure oyunlarına göre bu biraz daha modern sarkastik örneği oluyor. Hatırlayıp da sevdiğim tek şey buydu o günlerden. Bu yine devam ediyor, hiç beklemediğiniz bir anda sırtmanıza sebep oluyor. Neler olduğunu söylemeyeceğim, oynamaya heveslenirseniz kendiniz keşfedin.

Hah, nerede kalmıştık? Pembe tüylüler...

Bizim şaşşal, âşık oluyor. Tüylü emo dişimizse kumandanın kızı. Arada geçen İngilizce altyazılardan yakalarsanız, yıldızları özlemiş kendisi ve bu nedenle mutsuzmuş. Gerçekten de yapılabilecek en saçma şeyleri birleştirip ona kendince bir galaksi ve yıldızlar ortamı tasarlıyorum ki bunu yapmam uzunca bir vaktimi alıyor çünkü ancak sallayıp tutturulacak yöntemlerle bunu yapabilirim...

Bir oyuna sarkazm ve ironi güzel şeyler, bu konuda yenilikçi olduğunu, tasarlanan dünyanın da bir o kadar tatmin edici olduğunu es geçemem fakat adventure ne kadar yeniliklere açık olsa da çözülen bulmacaların mantık sınırları içinde olması benim için çok önemliymiş. Bunu oyun başında geçirdiğim saatler içinde ecel terleri dökerken çok iyi anladım. "Absürt adventure denemesi" diyebilirim rahatlıkla bu oyun için. Eğer güzel tasarımı, güzel müzikli, az diyaloglu, onların da Critter dilinde olduğu bir oyunu denemek istiyorsanız oynayın mutlaka. Belki de ben biraz eski kafalıyım işte, klasik öğelerden çok da kopamıyorum. Farklı ama kötü değil... Şimdiden kolay gelsin. ■ Ayça Zaman

The Book of Unwritten Tales: The Critter Chronicles

- + Mekânlar, karakter tasarımları
- Diyalogları anlamıyorsunuz bile, bulmacalar mantık sınırları dışında

6,5

Alternatif

Deponia
Chaos on Deponia
The Whispered World



Yapım KING Art
Dağıtım Nordic Games
Tür Adventure
Platform PC, Mac
Web www.unwritten-tales.com/cc



Yapım **UIG Entertainment**
Dağıtım **UIG Entertainment**
Tür **Simülasyon**
Platform **PC**
Web **www.uiieg.de**



Agricultural Simulator 2013

Bu ay da çiftliğe gidiyoruz!

Simülasyonların bol olmasını umduğum bir yıla daha girmişken, açılışı yine güzel bir örnekle yapmanın sevincini bu yazıda paylaşacağımı umarak sizi Agricultural Simulator 2013 ile tanıştırmak istiyorum. Oyuncuların büyük bir çoğunluğunun simülasyon oyunlarının popülerleri hariç, türün değişik denemelerine bir şans vermediği bir gerçek ama ben hep diyorum, hep de savunacağım; bunlar gerçekten güzel ve kafa dinlendirici oyunlar. Bu da öyle, tavuk gıdaklamaları, kuş cıvıltıları, tarihi traktör uğultusu... Bazen yeşil bir alanda boş boş manzaraya bakmanın tadı da bir başka... Neyse, başka nelere bakmamız gerek, onlara geçelim hemen.

Agricultural Simulator 2012'yi hatırlayanınız ve bu yıl çıkan diğer bir oyun Farming Simulator 2013'ü oynayanlarınız varsa türün az çok farkındasınızdır sanıyorum. Çiftliği olan bir insan evladı olarak onun bütün toprak işlemlerinden sorumlusunuz ve bunları yapabilmek için gerekli ekipmanlara sahip olan bir garajınız olmalı. Fakat İtalya, Alpler veya A.B.D. haritasından birini seçip işe başladığınızda UIG Entertainment'ın bu kadar güzel bir oyun sunabileceğini beklemiyordum açıkçası. Saatler ilerledikçe ve oyunun mekaniklerine alıştıkça Farming Simulator 2013'ün üzerimde bıraktığı o hissin çok daha fazlasını hissetmeye başladım. Gözümü mis gibi çiftliğimde açıyorum ve beni bekleyen Massey Ferguson traktörümün olduğu yere giderken tavuklarıma, ineklerime, hatta koyunlarıma selam veriyorum. Tam teşekküllü bir çiftlik olması için tek yapmam gerekirse biraz ekip biçmek. Üstelik oyunda tarlalar tamamen bizim yönetimimizde, yani kendi sınırlarımız içinde olan bütün haritayı istediğimiz öl-

çülerde ve istediğimiz ürünle dolduruyoruz. Ayçiçeği bile bir hasat ürünü hem, daha ne isterim! Oyunda tarihi, modern ve klasik olmak üzere çoğu marka araç ve ekipman bulunuyor. Renk detaylarından, ekstralara kadar gelişim ve değişim gözden kaçmıyor. Hâlihazırda bir tarlayı neyle süreceğinizi bilmiyorsanız, bu aletleri teker teker alıp denerken ufak çaplı cinnet geçirebilirsiniz ama öğrenmenin de en pratik yolu bu. Her bağlantıya tek tek tıklayıp traktöre monte ettikten sonra başlıyoruz toprağı kabartmaya.

Başlarda dümdüz sürmek mümkün olmadığından yamuk bir tarlaya sahip olabilirsiniz, pes etmeyin. Tam o anda arkanıza dönüp çıkardığınız şekle bir bakın. Sürdüğünüz yolların üzerinde yamuk gitmekten oluşmuş tekerlek izleri bile yüzünüzü güldürüyor ki bu da beklemediğim bir detaydı. Çok gerçekçi grafik özellikleriyle iyi bir iş kotarmış UIG Entertainment. Çiftlikte büyüttüğümüz toplam altı hayvan türü bulunuyor: Geyik, öküz, koyun, tavuk, at, inek. Hayvan yönetimi Agricultural Simulator: Historical Farming oyununda da vardı fakat bu kez hayvanlarla teker teker ilgilenmek durumundayız. İşler zor, hatta tohum almak ve ürün satmak için bölgedeki dükkânları da dolaşmamız gerekiyor ki bunları yaptığımız saatler boyunca oyunun nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz bile. Yavaş yavaş traktörlerin özelliklerine, bir demir parçasından hiçbir şey ifade etmeyen o aletin ne işe yaradığına, toprak sürmenin detaylarına kadar bir çiftçinin hayatını anlamaya başlıyorsunuz, oyun



bu hissi güzel yansıtıyor, kontroller de çok zor değil zaten. Sıkıntı adına bahsedebileceğim tek şey, sanırım kamera açıları olabilir. Kokpit görüntüsü başarılı, mouse ile her yöne rahatça bakabiliyoruz fakat dış kamera açıları traktörü sadece arkadan gösteriyor ve sağa sola bakamadığımız gibi, yapabildiğimiz tek şey mouse tekerleğiyle kamerayı yakınlaştırıp uzaklaştırmak. Dış kamerayı pek kullanmadığımdan çok da büyük bir sorun olmadı benim için. Oyunda multiplayer seçeneğinin olması da bonus. Ağ ve internet üzerinden, maksimum sekiz kişiye kadar destek veriyor. Belli platformlarda belli gruplar oluşmaya başlamış bile, oyun daha çok oynanmaya başladığında keyifli olacaktır diye umuyorum.

Yazının en başında dediğim gibi, beklediğimden çok üstünde çıktı bu oyun benim için. Grafikleri, atmosferi, gerçekçiliği, araç seçenekleri ve fazlasıyla sürpriz detayları ile son dönemde oynadığım en başarılı simülasyonlardan biri olduğunu rahatlıkla dile getirebilirim. Son sözüm şu: Simülasyonları sevelim, koruyalım, daha çok çıksınlar, daha çok tarla ekelim. Yazıyı bitiyorum, birkaç parça daha bir şeyler almam lazım. Hasadınız bol olsun. ■ **Ayça Zaman**

Agricultural Simulator 2013

+ Grafikler, araç çeşitliliği, gerçekçi detaylar
- Kamera açıları

8,4





Yapım IonFX
Dağıtım IonFX Studios
Tür Adventure
Platform PC
Web www.tinyurl.com/ckzrcpb

▣ Adayı keşfederken en büyük yardımcımız harita.



Miasmata

Hayatta kalmak için keşfet

Kendinizi alternatif bir zamanda ve farklı bir kişi olarak hayal edin. İsminiz Robert Hughes ve vebadan muzdaripsiniz. Bu durumdasınız ve gözlerinizi bilinmez bir sahilde açtığınızı varsayalım. Refleks olarak ne yaparsınız? Miasmata, sizi bu soruyla karşılıyor.

Steam Greenlight aracılığıyla bizlere sunulan Miasmata, iki kardeşin çalışmasının ürünü. Oyunun grafik motorunu sıfırdan yazan ikili; keşif, macera, hayatta kalma olgularını ahenkle harmanlayarak ortaya başarılı bir bağımsız yapım çıkarmışlar. Oyunun "keşfet, topla, birleştir" üzerine kurulu sistemini, yalnızlık ve tedirginlik ile süsleyerek tek düzeylikten uzaklaştırmışlar. Şimdi ilk sorumuza cevap verelim ve bu hisleri görelim.

İlk tedirginlikle kıydan uzaklaşmam ama eninde sonunda susayacağım. O zaman kesinlikle tatlı su bulmam ve bu yüzden sahilten içeri doğru yol almam gerek. Elimde en ufak bir silahım bile yok. Belki bu adada yaşayanlar vardır ve bakarsın, yardım ederler ya da... İstemeye istemeye önümdeki patikadan ilerlerken, 40 - 50 adım sonra göreceğim kulübe beni şaşırtsa da iki adım sonra sırtında bıçaklı bir ceset görmek ilk şaşkınlığımı (?) üstümden attı. Kulübenin içindeki, tedaviyi bulduğunu iddia eden notu bulmam, içimdeki umutsuzluk perdesini araladı. Her ihtimale karşı cansız bedendeki bıçağı aldım. (Rahmetlinin bana kızacak hali yok ya!) Yine de hızlı adımlarla yoluma devam ettim. O da nesi?! Bir kulübe daha! İçinde hastalığıma çare olacak ilacı yapacağım alet edevat ve tatlı su var ki öncelik suda tabii ki. Mataramı da doldurdum ve işte size Miasmata'nın ilk beş

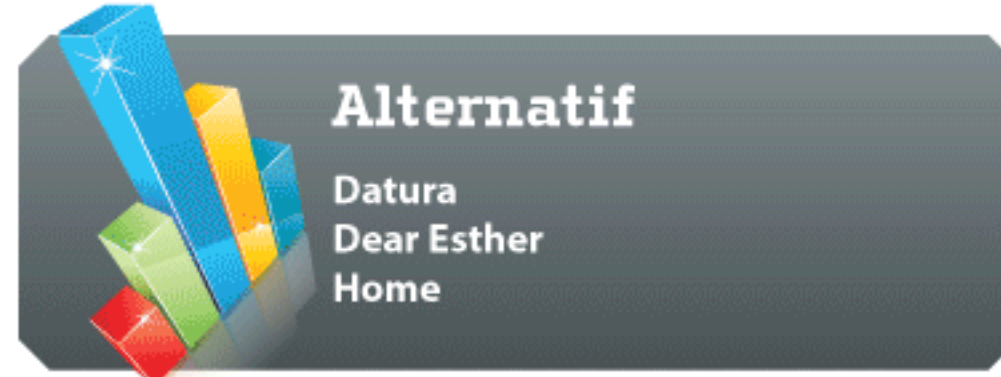
dakikası. Bu noktadan sonra sizin hikâyeniz başlıyor; herhangi bir yöne gidebilir, bu kocaman adayı keşfedebilirsiniz.

Öncelikle haritada bir ikon değiliz. Haritanın parçalarını çeşitli kulübelere buluyoruz. Adayı keşif amacımız, bitkilerden kendi tedavimiz için ilaçlar yapmak. Bu ilaç yapımı sistemi oldukça kolay; bitkiyi koparıyor, mikroskopta inceliyor, etken maddeyi belirleyip uygun ilacı yapıyoruz. Hemen karmaşık ilaçları yaparak değil, basit ağrı kesiciler hazırlayarak başlıyoruz. Bu basit bir iş değil çünkü Robert, vebalı olduğu için zaman zaman bunlara ihtiyacı oluyor. Koşuşturma sırasında susuyor, nefes nefese kalıyor, gözleri kararıyor. Tedavi için gerekli bitkileri bulma çabası da adayı keşfettiriyor.

Ormanın derinliklerine gitme dürtüsü, kanlı canlı düşmanımızla tanışmamıza vesile oluyor. Fakat en büyük düşmanlarımız veba, yalnızlık ve korku. Miasmata'da düşmanlarımız, muhteşem bir görsellikle de gösterilmiyor. Hani oyun çok güzel olur fakat bir dokunuş eksiktir ya, işte bu oyun sadece o dokunuşa sahip. Böylelikle Robert'in durumunu içselleştirmek çok da zor olmuyor. Müziklerin pozitif katkısını da unutmamak gerek. Bu demek değil ki sahip olduğu teknik altyapı kötü; hatta bağımsız bir yapım için oldukça başarılı diyebiliriz ama beklentilerinizi çok yukarı çekmek istemem.

Miasmata yer yer geciken kaplama yüklemeleriyle karşılaştığımız, vasat grafikleri olan fakat bunların yanı sıra hayatta kalma ve keşif duygularını başarılı bir şekilde sunan bir yapım. Farklı bir deneyim arıyorsanız ya da sizin için bağımsız yapımlar her zaman bir adım öndeyseniz kesinlikle alın, oynayın. Teknik detaylara takılmazsanız harika bir deneyim olacaktır. ■ **Çaylak**

▣ Oyunun atmosferi, yalnızlık hissini başarıyla yansıtıyor.



Alternatif

Datura
Dear Esther
Home

Miasmata

+ Keşif ve hayatta kalma duygularını başarılı şekilde yansıtıyor
- Yer yer donmalar, kaplama yüklemelerinde aksamlar, vasat grafikler

7,8





Black Knight Sword

Eğer bir masal perisi...

Aslında PlayStation 3 ve Xbox 360 gibi güçlü konsollar için yapılan iki boyutlu oyunlara genel olarak bir önyargıyla yaklaşmışımdır. Düşünsenize, bir yanda konsolların sınırlarını zorlayan Call of Duty: Modern Warfare 3, Heavy Rain: The Origami Killer ve Uncharted 3: Drake's Deception gibi oyunlar, diğer yanda her açıdan basit ve iki boyutlu oyunlar. Fakat bazen, bu kadar basit bir yapıya sahip olmasına rağmen sürükleyici, heyecanlı ve eğlenceli oyunlar olmuyor değil. (Biri çıkıp "Ne çabuk unuttun Tank 1990 ve Sensible Soccer oynadığın günleri!" derse hiç düşünmeden hak veririm.) İşte Black Knight Sword da bunun güzel örneklerinden biri.

Modern bir peri masalı

Black Knight Sword, o bildiğimiz masum masalla-

rın günümüze uyarlanmış, karanlık ve birazcık korkunç halidir. "Yıllar yıllar önce bir ülke varmış ve bu ülkede güzeller güzeli bir prenses yaşamış..." diye başlıyor hikâye ve "...prensese güzel olmasına güzel ama çok da zalimmiş, gaddarmış." diye devam ediyor. Günün birinde, prensesin bu zalimliklerine son vermek isteyen bir peri, karanlık güçleri de almış arkasına, çıkmış yola. Tabii ki biz de "şu prensese iki çift laf da biz söyleyelim" diye takılıyoruz perinin peşine.

Sahne tozu

Bu iki boyutlu oyun, bir tiyatro sahnesinde ilerliyor. Seyirciler geliyorlar, yerlerine oturuyorlar ve oyun başlıyor. Bir anlatıcı bize masalı anlatırken, biz de elimizde kılıç, üstümüzde zırh, başlıyoruz tuhaf yaratıkları kesmeye. Bizim kontrol ettiğimiz karakter haricindeki iki boyutlu karakter çizimleri, biraz farklı ve biraz da ürkütücü olmuş açıkçası. (Herhangi bir arama motoruna "Andrei Khrjanovsky - The Glass Harmonica" yazarsanız, ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız.)

Genel olarak oyunun oynanış mantığı "kes,



parçala ve ilerle" şeklinde devam ediyor. Oyun boyunca önümüze gelen düşmanları kesmekten ve ilerlemekten başka yaptığımız hiçbir şey yok. Bu durum belli bir süre sonra bizi biraz sıkabiliyor. Kestiğimiz yaratıklardan topladığımız kalpler sayesinde, (Kalp derken, gerçek kalp. O akla ilk gelen kalp şeklindeki kalp değil, gerçek organ!) belli zamanlarda yeni özellikler kazanıp güçlerimizi arttırabiliyoruz.

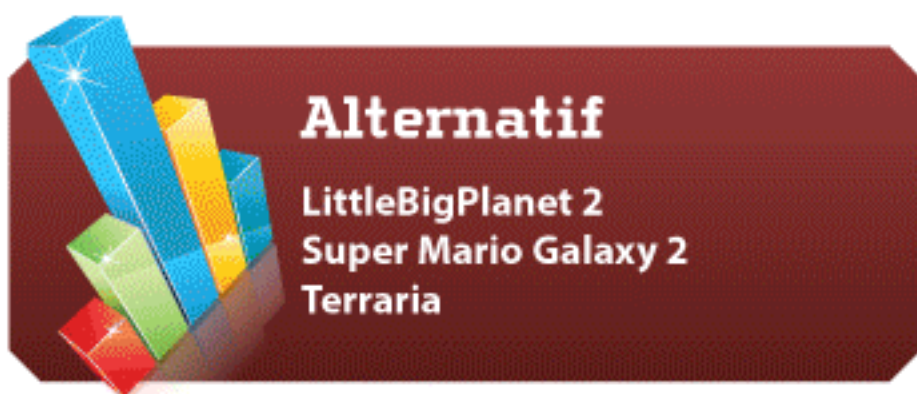
Oyunda anlatıcının konuşması dışında başka hiçbir konuşma yok. Ses efektleri ve müzikler oyunun genel havasına oldukça uygun ve başarılı, özellikle müzikler çok eğlenceli. Oyunu çok daha eğlenceli yapan diğer bir unsur da bölümler. Bu bölümler, tiyatro sahnesi üzerinde ve arkadaki dekorun değişmesiyle oluşuyor. Bir bölümde ürkütücü bir ormanın derinliklerine doğru ilerlerken, başka bir bölümde çöllerde ve motorcuların tam ortasında kalıyoruz. Black Knight Sword için "korkunç, modern bir masal" dedim ancak bu yönüyle de oldukça eğlenceli ve komik bir yapıya sahip. Oynanış süresi olarak bize yaklaşık üç saat veriyor ve kendimizi tam kaptırmışken bu süre biraz kısa kalabiliyor.

Sonuç olarak eğlenceli zaman geçirmek için alıp tercih edilebilir bir oyun ama tercih etmezseniz de çok bir şey kaybetmezsiniz. Oyunu PlayStation Network ve Xbox LIVE üzerinden temin edebilirsiniz. ■ **Çaylak**

Black Knight Sword

+ İyi çekici senaryo, eğlenceli müzikler ve bölümler
- Kısa oynanış süresi, monoton ilerleyişi

6,5



Alternatif

LittleBigPlanet 2
Super Mario Galaxy 2
Terraria





Yapım **Playground, Turn 10**
Dağıtım **Microsoft**
Tür **Yarış**
Platform **Xbox 360**
Web www.forzamotorsport.net/FH
Türkiye Dağıtıcısı **Microsoft**



Forza Horizon - Rally

Forza'ya toz toprak bulaşırsa...

Forza Horizon incelemesini yazarken neler söylediğimi inanın ki hatırlamıyorum ama çok güzel şeyler söylediğime eminim. Neden mi? Çünkü bu oyunu hala oynuyor ve oynamaktan zevk alıyorum. Zaten 2012'nin en iyi yarış oyunu ödülünü verdiğimiz bir oyunu, bir çırpıda kenara atmam düşünülemezdi. Üstelik beni yıllar sonra ekran başına kilitleyen bir yarış oyunu bulmuşken de bunu yapmaya niyetim yoktu ama böyle bir bünyeyi bile fazladan mutlu etmeyi amaçlayan yapımcılar, Rally genişleme paketiyle Forza Horizon'a yeni bir boyut kattılar. Açıkçası şu indirilebilir içerik paketi ve sezonluk pasaport uygulamalarına hiç mi hiç sıcak bakmıyorum. Üstelik bu tip uygulamaların ciddi meblağlar karşılığında sunuluyor olmasına da sinir oluyorum. En net örneklerden birini Forza Horizon oluşturuyor maalesef. Şöyle ki Rally genişleme paketine sahip olmak için önünüzde iki seçenek var: 4.000 Microsoft Puanı (50 Dolar) değerindeki Season Pass'i satın alarak, şu ana kadar yayınlanan ve bundan sonra yayınlanacak olan tüm içeriğe toptan sahip olmak ya da 1.600 Microsoft Puanı (20 Dolar) vererek sadece

Rally genişleme paketine sahip olmak. Tercih sizin...

Parayı bayıldım madem...

Öyle ya da böyle, Forza Horizon'da ralli keyfini yaşamak için minimum 20 Dolar ödedik ve istediğimizi aldık. Zaten oyunu açtığımız anda göreceksiniz ki Single Player ve Multiplayer seçeneklerinin altına Horizon Rally eklenmiş ve bu seçeneğe basarak içeriğe ulaşmak mümkün. Peki, bu "Rally" adlı genişleme paketi bize neler sunuyor? Festivale doyanlar için heyecan dozajını arttırıcı, aynı zamanda sürüşü daha da zorlayıcı ralli yarışları! Artık karşımızda daha zorlu yollar, otomobilimizin kontrolünü zorlaştıran tümsekler ve fazlası var. Bir soru daha: Forza Horizon'daki o jilet gibi, yere yakın otomobilleri ralli parkurlarında nasıl kullanacağız? Bunun cevabı da hazır. Bahsi geçen otomobilleri ralli yarışlarında kullanabilmek için özel geliştirme seçenekleri mevcut oyunda ve bu sayede istediğimiz, alıştığımız ve koltuğundan ayrılmadığımız otomobillerimizi ralli yarışlarında kullanabiliyoruz. Tabii ki Rally genişleme paketi sayesinde oyuna yeni, hem de ralli yarışlarına yönelik olarak tasarlanan beş otomobil ekleniyor. 2005 model bir Subaru Impreza WRX Sti, nostalji severler için 1982 model bir Lancia 037 Stradale, 90'ların yıldızlarından 1992 model bir Ford Escort R2 Cosworth, yine aynı yılın akılda kalan otomobillerinden Toyota Celica GT-Four RC ST185 ve 2004 model bir Mitsubishi Lancer Evolution VIII MR. Eğer sadece Rally genişleme paketini değil de Season Pass'i satın alırsanız, bu beş otomobile ek olarak 2003 model Ford SVT Focus da garajınıza ekleniyor.

Son olarak Rally genişleme paketinin oyuna kattığı modları sıralayayım. Elimizde üç adet yeni multiplayer mod bulunuyor: Social Rally, Veteran Rally ve Rally Rivals. Social Rally, önceden belirlenmiş ayarlar



Alternatif

DiRT 3
Gran Turismo 5
WRC 3

ve sürüş yardımı seçenekleri dâhilinde yarıştığımız, otomobil ve geliştirme seçenekleri tercihininse oyuncuya bırakıldığı bir mod. Veteran Rally, Social Rally'ye ek olarak sürüş yardımı seçeneklerini de istediğimiz gibi ayarlamamıza imkân tanıyor. Son seçenek olan Rally Rivals ise arkadaşlarımıza ya da tüm dünyaya meydan okuyabildiğimiz seçeneğe karşılık geliyor.

Buraya kadar hep içerikten bahsettim ama sözü bir türlü oynanışa getirmedim. Neden? Çünkü çok da bahsedilecek bir şey olduğunu düşünmüyorum. Alışlagelen ralli oynanış mekanıği, Rally genişleme paketi sayesinde ve başarılı bir şekilde Forza Horizon'a yedirilmiş durumda. Zorlu parkurlarda yola tutunmaya çalışıyor, aynı zamanda kulağımızı yardımcı pilotun yapay komutlarına veriyor ve Forza Horizon'ın aslına göre daha zor olduğunu düşündüğüm yarışlarda derece yapmaya çalışıyoruz. Etaplara bölünmüş olmak üzere toplam yedi ralli mevcut ve kazandığımız puanlarla toplam puanı (310) eriterek hedefe ulaşmaya çalışıyoruz. Sonuç: Mükemmel değil ama güzel, eğlenilebilir, alın, oynayın.

■ Şefik Akkoç

Forza Horizon - Rally

+ Yeni modlar, yeni otomobiller
- Yüksek fiyat, yardımcı pilotun yapaylığı

7,5



Doğru mühimmat modeli ve doğru zamanlama çok önemli...



Yapım LudoCraft
Dağıtım LudoCraft
Tür Aksiyon
Platform PC
Web www.airbuccaneers.com



AirBuccaneers

Farklı bir şey mi arıyordunuz?

Hani son yıllarda sürekli yazdığımız "farklılık" konusu var ya? Hah, aslında o hiçbir zaman olmayacak bir şey ya da geçen yıllar bize sadece bazı güzelliklerin geçmişte kaldığını ve artık farklı bir oyun mantığının dünya düzlemine oturtulamayacağını inandırdı. Her ne kadar son yıllardaki belirli türlerden daha farklı oyunlar üretilemiyor olsa da durum düşündüğümüz kadar vahim de değil. Bu farklı sözleri dile getirmemde aslında birçok "indie" yapımın rolü var ama an itibariyle kendisi hakkında yazdığım AirBuccaneers'ın rolü bambaşka. "Bambaşka" derken, yapılan iş anlamında bahsediyorum pek tabii ki. Kısaca anlatayım...

Öncelikle normalde alıştığımız oyun mantığını bir kenara bırakın. Misal, bu oyun hem havada, hem karada geçiyor. Yani hem bir FPS, hem de hava yolunu kullanarak etrafa ateş etmeye çalışıyoruz. Nasıl? Bir farklılık seziyor değil mi insan böyle içten içe? Oyunu açtığımız anda karşımıza net bir menü geliyor. Burada ilk dikkat çeken kısım, ismimizin "Viking" olması ki zaten oyunun da seçilebilir taraflarından birisini Viking, diğer tarafı ise oyuna adını veren Buccaneer oluşturuyor. Tarafımızı seç-



Alternatif

Age of Pirates: Caribbean Tales
Sid Meier's Pirates!
Worms 3D

tikten sonra hâlihazırda bulunan sunuculardan birine dalıyoruz ve aksiyon başlıyor. Aksiyonla birlikte gaza gelmeden önce sizden tavsiyem, "F1" tuşuna basarak tutorial kısmını devreye geçirmek; aksi takdirde oyunun bizden ne istediğini ve yapacaklarımızın nasıl bir sistemde çalıştığını anlamak zor. O zaman buyurun, hemen karşımızda duran planöre geçelim. Şaşırmayın yahu, bu planörle sadece en yakın zepline uçacağız! Evet, oyunun temelini artık biliyorsunuz. Zeplinlere binmek suretiyle düşmanlarımızı yok etmek. Planörümüz bizi direkt olarak havadaki zeplinlerden birine uçurmakla mükellef ama istediğimiz takdirde farklı zeplinlere uçmayı seçebiliyor ya da direkt olarak düşman zeplinlerine bordalayabiliyoruz ki bu da kendilerini yok etmenin bir diğer yolu. AirBuccaneers'ta üç farklı zeplin bulunuyor. Bunlardan bir tanesi aslında balon ki kullanması zor olduğu gibi, oyundaki yeri de çok oturtulmamış bence. Kalan iki uçan cihazımızdan biri, sadece tek topa sahip ve bu top sadece kaptan tarafından ateşlenebiliyor ama yine de üzerinde başka oyuncuları taşıyabiliyor. Esas zeplinimizse dört topa sahip ve bir hayli oyuncuya yer açabiliyor.

Önce dümendenden başlayayım. Bence dümen, oyundaki en zor kısım. Uçan bir gemiyi hareket ettirmenin ne kadar zor olduğunu gerçekten çok iyi vermiş oyun. Toplamda altı farklı yöne sahip olan gemi, mouse yardımıyla hızlıca değiştirdiğimiz yön menüsündeki seçenekler dâhilinde hareket ediyor ama buradaki asıl sorun, seçtiğimiz hareketlerin "WASD" tuşlarıyla yaptıklarımızı çok daha güçlendiriyor olması. Yani evet, yukarı çık seçeneği gerçekten seçimle yapılıyor, normalde "D" ile sağa dönen gemi, "Right" seçeneği seçiliyken bu manevrayı çok daha hızlı gerçekleştirebiliyor. Dümendeki karakterin bir diğer göreviyse en geniş görüş açısına sahip olduğu için elinin altında bulunan sekiz farklı uyarı seçeneğini kullanarak topçulara yer, yön ve önemli bilgileri söylemesi. Bu iki özel duruma bir de gemiyi doğru şekilde hizalayıp çok hareket ettirmeden topçuların ateş etmesini sağlamak eklenince işler bir hayli zorlaşıyor... Gelelim topçu takımına. Temelde bir adet top varken, ateşleyebildiği üç farklı mermi var. Bunlardan ilki bombeli gülle, ikincisi roket, üçüncüsü alev püskürtme. Eski tip, fitilli top sistemiyle çalışıyor olmasıysa ateş basıldıktan en az dört saniye sonra

patlama yapmasına imkân tanıdığı için düşmanları vurmak ziyadesiyle zor. Zaten oyunun geneli bunu hesaplamak ve aynı zamanda bu hesabı yapmamıza imkân tanıyan bir kaptanla yola çıkmaktan geçiyor. Karakter olarak kendimize baktığımızdaysa elimizde birtakım silahlar olduğunu görüyoruz. El bombası, ufak roket, dürbün, yine ufak bir gülle atar ve kılıç. Bu silahlar, yaklaşan gemiler ve bordalayan ya da bordaladığımız gemiler üzerinde kullanmamız için varlar. Karakterimizin önemli özellikleri arasında pek tabii ki seviye atlaması yer alıyor. Seviye atlayan karakter önemli "perk"ler açarak belirli yönlerde kendisini geliştirebiliyor. Karakterimizin ana seviyesinin haricindeyse Captain, Cannoneer, Defender ve Guerrilla olmak üzere dörde ayrılmış iş erbablıkları var. Oyunda sıklıkla oynadığımız kısım için var olan özel yetenek ağaçlarıysa kendi içinde farklı yeteneklere sahip ki her bir ağaç 22 yeteneği barındırıyor.

Efendim, bu kadar farklılığını saydım oyunun ama ne yazık ki kendisi çok da iyi bir yapım değil. O gemiyi kullanmak başlı başına bir kâbusken, korkunç grafik kalitesi insanın irkilmesine sebep oluyor. Eh, bir yerden sonra sağa sola top atmak da bayıyor gerçekten. Yine de başta dediğim gibi, bu ve benzeri oyunlar sonunda yepyeni bir şey yaratılması için büyük adımlar!

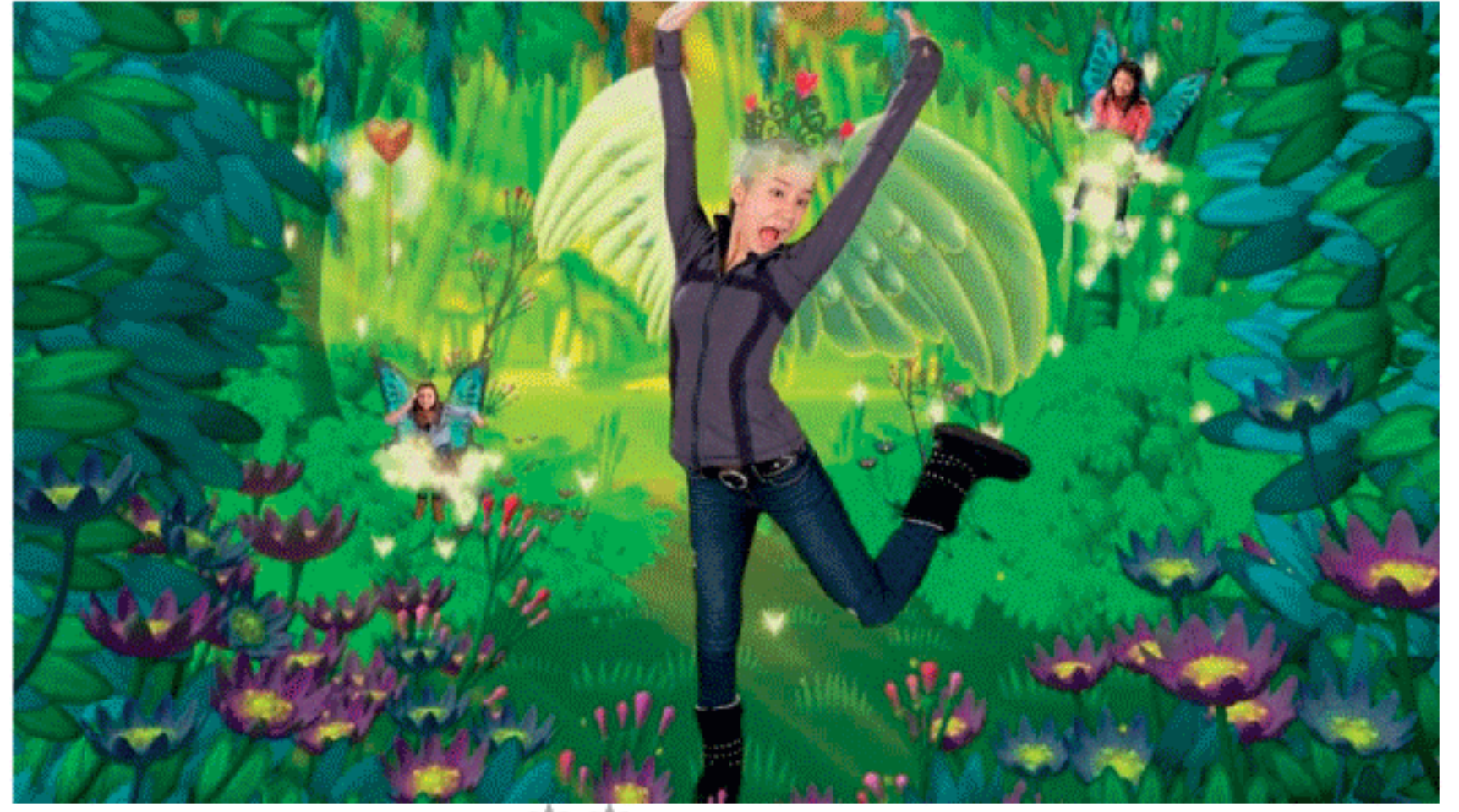
■ Ertuğrul Süngü

AirBuccaneers

- + Farklı, heyecanlı, gemiden gemiye farklı mekaniklerle top atmak
- "Top atma" başlı başına yorucu ve sıkıcı, arkadaşlarla toplanıp oynamadan zor

6,9





Yapım **Double Fine Productions**
Dağıtım **Microsoft**
Tür **Parti**
Platform **Xbox 360**
Web www.doublefine.com/bananas

Evcil Hayvanlar

Çıkmış tüm Kinect oyunlarına göz atamıyorum ve belki de o yüzden, bu oyundaki bir özelliği çok şaşırtıcı buldum. Eğer bir hayvanınız varsa Kinect onu da algılıyor ve oyunlarda ona da bir kostüm veya zırh giydireyor! Çok enteresan, değil mi?

Kinect Party

Kesintisiz eğlence!



işte ekran başında kendinizi rezil etmenin yeni yolu! Happy Action Theater'dan sonra, Kinect Party ile birlikte 30 yaşını geçmiş bir insanın, "Para kazanıyorum ben..." çılgınlıklarını duyabilir, Godzilla'ya dönüştüğünü görüp "Rhhhaaarr!!!" diye bağırarak ağzından ateş saçmasına şahit olabilir veya dubstep eşliğinde saçma sapan hareketler sergilediğini umutsuzluk ve korku içerisinde izleyebilirsiniz. Başrolde ben, akıllarda ben... Şefik'in bu oyunu bana verme nedenini artık biliyorum; beni hep kıskandın! Hep! Git ya...

İşin kötüsü...

Şimdi böyle naralar atıyorum falan ama olayın asap bozan tarafı, Kinect Party'yi oynarken gerçekten çok eğlendim! Adından da anlaşılacağı üzere tam bir parti oyunu... Hani eve çağırıyorsunuz birtakım arkadaşlarınızı, ellerine gamepad verseniz olmaz, Kinect'te başka bir oyun oynatmaya çalışsanız, oyunu anlatana kadar canınız çıkar, Dance Central açsanız, "Ay bu çok zormuş Berke yaaa..." diye şımarırlar. İşte o şahıslar, Kinect Party'de bunu yapamaz çünkü Kinect Party sizi bir koltuğa oturtuyor (Mecazi anlamda.) ve bir dizi olayın içine atıp her şeyi kendinizin keşfetmenizi istiyor. Tutorial yok, göstergeler yok... Her şeyi kendiniz keşfetmelisiniz ama bu hiç zor değil; elinize bir iğne verildiğinde ve ortalıkta uçuşan balonlar olduğunda, çuvaldızı kendinize batırmanın âlemi de yok zaten...

18 farklı oyun modunda kaleler kurup bunları yıkıyor, dubstep müziği eşliğinde garip garip pozlar veriyor, bir şeyleri yumruklayıp kırmaya çalışıyor ve

kısacası eğleniyoruz. Kinect özellikle bu oyunda algılama yönünden çok iyi; sizi bir kez ekrana oturtuktan sonra, sahneye göre üstünüze birçok şey giydirebiliyor. (Ormanlı bölümde kanat taktı bana... Evet.) Eğer Happy Action Theater'a da sahipseniz, orada bulunan 18 tane bölümü Kinect Party'e de aktarabiliyorsunuz. Kinect Party de kendi içerisinde 18 oyun içerdiği için toplamda 36 tane eğlenceli bölümünüz oluyor.

Toplayın, gelsinler

Çoğu Kinect oyununun aksine, burada toplamda altı kişiye kadar yer var. Kinect altı kişiyi birden algılayabiliyor ve oyuna yerleştiriyor. Burada bir kaos söz konusu oluyor tabii ki; hele ki geniş bir alana sahip değilseniz ama yine de oluyor mu, oluyor...

Her ne kadar oyuna bir kez başladıktan sonra, önünüze çıkan her bölümü oynamak isteseyiz de her şeyi yaptıktan sonra bir kez daha yapmak pek istemiyorsunuz zira oyunda ne bir puan var, ne de sizi güdüleyecek bir başka ödül sistemi. Oyunu hiç oynamamış kişilerle yine oynarsınız belki ama tek başınıza her şeyi bir kez yapmak fazlasıyla yetiyor.

Görsel açıdan Double Fine'in gerçek anlamda harikalar yarattığını söylemeden de geçemeyeceğim. Oyun o kadar renkli ve dolu dolu ki ekranda olan biteni gören herhangi bir insanın ilgisi hemen o yöne çekiliyor. Görselliğe eşlik eden ses efektlerinin de gayet iyi olduğunu ekleyeyim.

Xbox LIVE Arcade'de satışta olan Kinect Party, uzun süre eğlenmeyi vaat etmiyor belki ama evinize gelen giden çoksa onlarla birlikte keyifli vakit geçirmek için son derece iyi bir yapım. Bence dikkate almaya değer...

■ Tuna Şentuna

■ Godzilla olmak bu oyunla elinizde!



Alternatif
Dance Central 3
Happy Action Theater
Kinect Adventures!

Kinect Party
+ Eğlenceli ve kolay oynanan birçok oyun, mükemmel görsellik
- Bölümleri tamamladıktan sonra bir kez daha oynamak istemeyebiliyorsunuz

8,6



Primordia

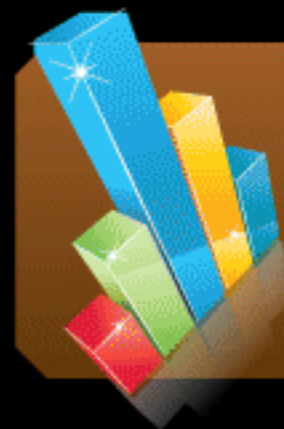
Benim hikâyemi anlat



Bir macera oyununun hikâyesini anlatmadan oyunu incelemek oldukça zor olacak, dolayısıyla hikâye kısmını sona bırakalım. Zaten iş oraya varmadan yazı amacına ulaşacak ve hatta gelin bu amacı ifşa edelim. Primordia, kesinlikle oynanması gereken bir oyun. "Neden?" sorusunun cevabı için sizi aşağıdaki satırlara alalım.

Öncelikle bir macera oyunundan beklentimiz, güzel ve özgün hikâyesi olmasıdır. Fakat aynı zamanda bu özgün hikâyeyi uygun bir atmosferde anlatması gerekir. Primordia, bunu ters psikolojiyle çok güzel kotarıyor. Oyunu açtığımızda karşımıza çıkan renk tonlamalarından anladığımız üzere, post apokaliptik bir dünyayı betimleyen pikseller görüyoruz. Bu pikseller ekrana o kadar güzel yerleştirilmiş ki şaşalı "AAA" oyunların görseleliğinden daha çok keyif veriyor. Bu noktayı belki abartmış olabilirim fakat müziklerin ve seslerin bu kadar güzel ve uyumlu olduğu bir oyunu teknoloji zaaflarından dolayı eleştirmek değil, hissettirdiklerinden dolayı övmek gerekir. Teknolojinin zaftan çok bir "tercih" olduğunu da belirtmeliyim.

Atmosferi tamamlayan en büyük unsur, oldukça kaliteli olan seslendirmeler. Ana ve yan karakterlerin seslendirmesi hemen hemen kusursuz. Güzel



Alternatif

Machinarium
Sanitarium
Tales of Monkey Island

yazılmış diyalogları, başarılı seslendirme sanatçıları ile birleştiren Wormwood Studios, başarılı bir iş ortaya koymuş. Belki espri kalitesi yüksek değil fakat kasvetli atmosferimizin içinde yüzümüzde küçük tebessümler oluşturan anlarla karşılaşmıyor değiliz. Zaten karşımızda ciddi bir oyun varken, bunun eksikliğini hissetmiyorsunuz. Hikâyenin ciddiyetini anlatmak için oyunun güçlü alt metninden bahsetmem gerekiyor ki işte bu noktada fazla "spoiler" vermeden hikâyeden bahsetmek zorundayım.

Primordia, temel olarak Horatio ve Crispin adlı iki robotun macerasını konu alıyor. Horatio, insan yapımı ve insanları tanımlayan bir robot. Nasıl ki insanoğlu kendini yarattığına inandığı tanrıya inanıyorsa Horatio ve onun gibi hümanist robotlar da insanları tanrı olarak görüyor. Bu konuyu daha fazla detaylandırıp heyecanı kaçırmak istemem. Zaten oyunun "tutorial" bölümü sayabileceğimiz ilk bölümünde bulduğumuz hümanistlerin 10 sayfalık kutsal kitabı, bu felsefeyi ya da inancı açıklıyor. Oyunun size sordurduğu sorulara, bu arka plan hikâyesi kılavuzluk ediyor.

Akliselim karakterimiz Horatio'nun tasarladığı ve çöplükten bulduğu parçalarla imal ettiği Crispin ise şen bir karakter. Havada süzülen bu küçük robot, oyun içindeki birçok bulmacada fiziksel olarak bize yardımcı oluyor. Onu uzanamadığımız ya da giremediğimiz yerlere yollayarak, buralardaki eşyaları alabiliyoruz. Crispin aynı zamanda tavsiyeler vererek, çıkmaza girdiğimizde bize rahat nefes aldırıyor. Efendisiyle girdiği diyaloglarla da yukarıda bahsettiğim gülümsemelere sebep veriyor. Crispin, köprülerdeki kilit taşının görevini oyun için yükleniyor; hem eşya toplamayı tekdüzelikten kurtarıyor, hem de oyunun karamsar tarafının sizi boğmasını engelliyor.

Hikâyemizse artık insanların var olmadığı bu dünyada, gemilerindeki güç kristalinin "kötü kalpli" robot tarafından çalınmasıyla başlıyor. Karakterler robot olması sebebiyle yaşamları, güç ünitesine bağlı kristalden kendilerini şarj etmelerine bağlı. Oyunu tanıtan, bir taraftan hikâyeyi de başlatan klişe bir girişten sonra oyunumuz tam anlamıyla başlıyor. Eşya bulma ve birleştirme üzerine kurulu, ne kolay, ne de zor bulmacaları çözerek, oyunun dünyasındaki robotlarla etkileşime girerek kendi öykümüzü yazıyoruz. Kendi öykümüzü yazıyoruz

çünkü oyun bizi elimizden tutup bir yere götürmüyor; bulmacaları çözme zamanlanmanıza göre, belli kırılma noktaları oluşturarak sizi bambaşka sonlara sürüklüyor.

Sonuç olarak Steam Greenlight sunumu olan ve aynı zamanda kendi sitesi üzerinden satılan, tek eksikliğinin kısa oyun süresi olduğu bu oyun, eski "point & click adventure" sevenlerinin kaçırmaması gereken bir yapım. Aynı zamanda güzel bir hikâye dinlemek isteyen her oyuncuya hitap ediyor. Fiyatının uygun olması da artı olarak hanesine yazılan Primordia'yı kesinlikle kaçırmayın. **Çaylak**

Primordia

- + Seslendirme kalitesi, atmosfer, müzik
- Kısa oyun süresi, zaman zaman ortaya çıkan bug'lar

8,2





Yapım **Double Fine Productions**
Dağıtım **SEGA**
Tür **Adventure**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.thecavegame.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Ölmek Yok!

Gerçekten de bu oyunda ölmek diye bir şey yok. Karakterlerimizle o kadar zorlu bulmacaların içine dalıyoruz ki -sizin de göreceğiniz üzere- bazen deneme yanılma yönteminden daha iyi bir çıkarım yapamıyor insan. Merak etmeyin; başına zeval gelen karakterimiz, biraz geride yeniden hayat buluyor ve oyuna kaldığı yerden devam edebiliyoruz.

The Cave

Duvar resimlerinden çok daha fazlası var!



Aksiyonu bol, "side-scrolling" modelini benimsemiş, yetmezmiş gibi içinde bir de sonu gelmez bulmacalar barından The Cave, oynadığım her dakika yüzümün gülmesini sağladı...

Oyuna girer girmez ilk olarak bizimle sürekli konuşan bir hikâye anlatıcı olduğu dikkatimi çekti ve söylediği bir - iki sözün ardından oyunun tamamen geyik dolu olduğunu anladım. Hele bir de The Bard's Tale oynamışsanız, bir mağaranın sizinle konuşmasının ne kadar eğlenceli olabileceğini çok daha iyi anlayacaksınız. Demem o ki bizimle sürekli konuşan ses, inanılmaz iğnelemeler ve komik laflar söyleyebiliyor. Oyuna ve yaptıklarımıza o kadar güzel göndermeler söz konusu ki onu dinlemezseniz oyun yarım kalır.

Evet, geldik açılışa. Karşımıza seçilmeyi bekleyen yedi farklı karakter çıkıyor: Knight, Hillbilly, Time Traveller, Scientist, Adventurer, Twins ve Monk. Oyunun ne kadar eğlenceli olacağıysa buradan belli oluyor. Üzerine tıkladığımız karakterlerin nasıl seçileceğini ise ta ki biz birini seçtikten sonra sağa - sola hareket ettirmeye başlayınca kadar anlamıyoruz. Yani aslında oyun, karakter seçme menüsünde başlamış! Seçtiğimiz ilk karakter "1," ikinci karakter "2," üçüncü karakter ise "3" numaraya atıyor. Bu tuşlar aracılığıyla istediğimiz zaman bir karakterden diğerine ışık hızında geçebiliyoruz. "Işık hızı" dedim çünkü toplamda üç karakterle yapacağımız işlemler sırasında bu hız büyük önem taşıyor. Şimdi, karakteri seçtik ve "1" numaralı tuşa biri bulunuyor. Hala karakter seçme menüsünde bulunuyoruz, önce sağ tarafın sonuna kadar koşuyoruz. Burada bulduğumuz "crowbar" ile ekranın sol tarafından bulunan "Shoddy Barricade" kısmına ilerliyoruz ve kendisini elimizdeki eşyayla parçalıyoruz. Buradan adımını atan karakterlerse aslında seçtiklerimiz olarak algılanıyor ve artık oyuna kendileriyle devam ediyoruz.

Üç karakter kullanmanın büyük bir önemi var: E oyun üç karakter bulmacası üzerine kurulmuş! Şaka gibi gelmesin, tam

tersine çok eğlenceli! Misal, bir kapı açmak için önce bir karakterle belirli bir noktanın üzerinde durmamız gerekiyorken, diğeriyle kapının çalışması gereken enerji kolunu çekiyor, üçüncü karakterle içeri geçiyoruz. Çok geride kalan karakterlerimizse -eğer geride yapılacak bir şey yoksa- direkt olarak en ileride koşan karakterimizin yanına ışlanıyor. Oyunun genel yapısı gayet hızlı, bizden tek istediğiye tüm bulmacaları üç karakter kullanarak çözmek. Bu çözüm esnasında elimize geçirdiğimiz tüm eşyaları oyunun sonuna kadar kullanma mantığı bulunuyor. Henüz başlangıçta aldığımız levye, ilk bölümün sonuna kadar işe yarıyor mesela. Bulmacalarsa her türlü çıkabiliyor karşımıza. Bazen kutuları ittirmemiz gerekiyor yeterli mesafeye zıplayabilmek için, bazen de tek bir parçaya dört - beş farklı işlem yapmamız. Daha da dikkat gerektiren kısım, herhangi bir parçayı yapıp heyecanla yerleştirdiğimiz yerle işinin bitmiyor, daha ilerdeki bir yere yeniden koymamız gerekiyor olması... İşte tüm bu karışık bulmacalar, The Cave'in temelini oluşturuyor. Etrafta bulduğumuz duvar yazıları, seçtiğimiz karakterlere özel sekiz parçalık resim grubunu tamamlamamıza ve bu sayede ilginç senaryolara tanık olmamıza olanak sunuyor. Oyunun bir diğer önemli özelliği ise LucasArts'ın efsane oyunları Maniac Mansion ve ilk iki Monkey Island oyununu geliştiren Ron Gilbert'in elinden çıkmış olması... Normalde daha çok "point & click" üzerine oyun geliştiren Gilbert, bu sefer bambaşka bir iş çıkarmış. Yarattığı dünya içindeki karakterlerin her birinin kendine ait senaryosu olması ve oyun içinde karşısına farklı bulmacalar çıkması gerçekten ilgi çekici. Yine de böyle bir yapımcının, bu kadar sessiz ve sakin bir oyun üretmesine ben çok anlam veremedim...

Bulmacalar The Cave'in kalbini oluşturuyor. Kimi zaman çok zorlarsa da -Gilbert'in da dediği gibi- "Eğer bulmacalarda tıkanıyorsanız, gidip biraz hava alın, geri döndüğünüzde anında çözüme ulaşacaksınız" sözünün doğruluğuna inanmak lazım.

■ Ertuğrul Süngü



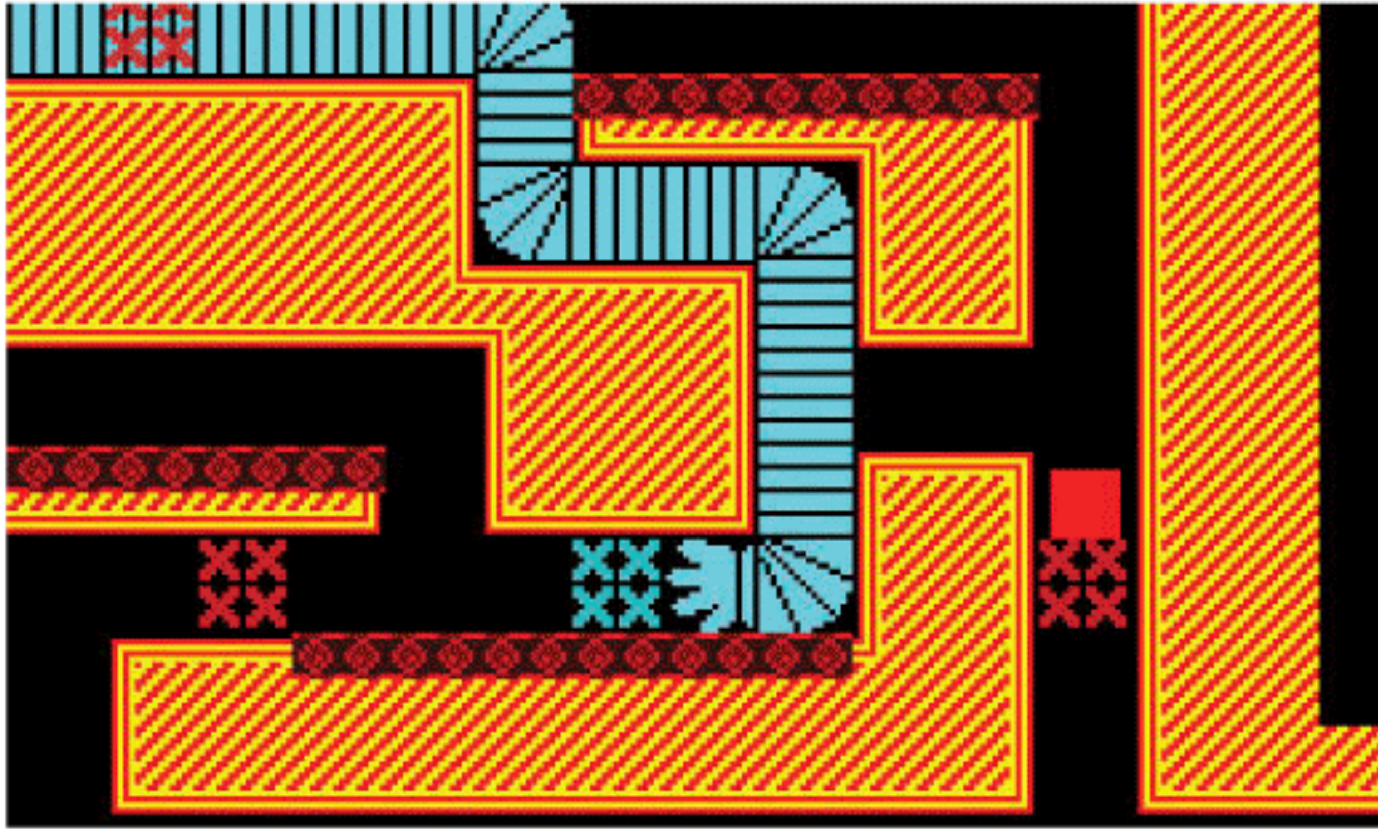
Alternatif

Limbo
LittleBigPlanet 2
Trine 2

The Cave

- + Eğlenceli oyun anlatımı, keyifli bölüm tasarımları, ilginç bulmacalar
- Kimi zaman çözülemeyen bulmacalar, zıplama animasyonundaki karakter kontrolü zorlukları

8,1



What is in the Box

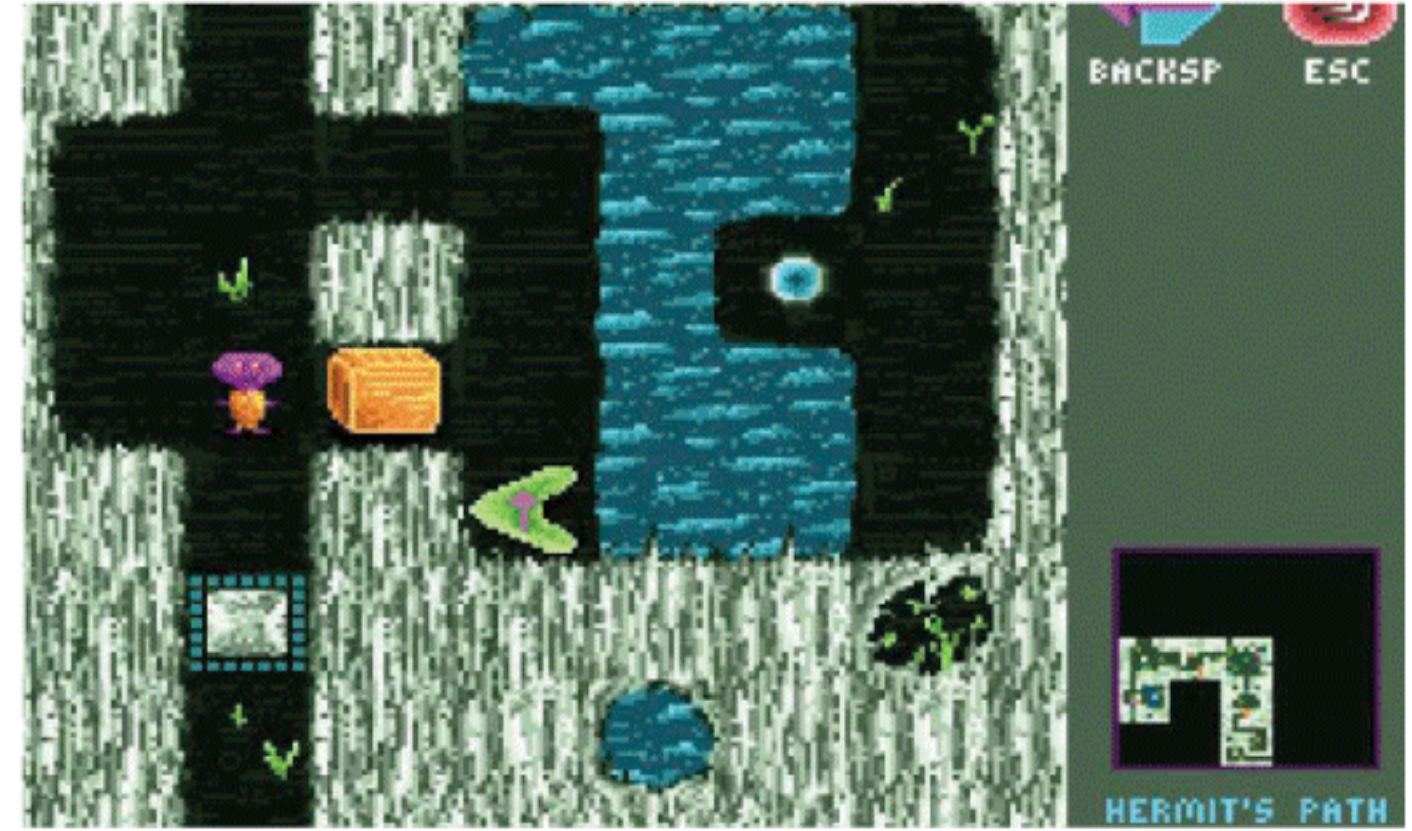
Hedefe ulaşmaya çalışan, bir mavi kol

Bilmeniz gereken iki konu var: Bunlardan bir tanesi, şu oyun dâhil olmak üzere sayfada yer alan tüm oyunlar, bulmaca türünün birer üyesi ve bedava dağıtılan oyunlar arasında da gayet iyi birer yere sahip. İkinci konu da "Kutunun içinde ne var?" isimli bu oyunu çözmek için bayağı zaman harcayabilirsiniz, uyarayım. Mavi bir kolu kontrol ettiğimiz oyunda, iki boyutlu bir ortamda bu kolu labirent gibi bir alanda yönlendiriyoruz. El, yalnız değil ve kırmızı da bir kutu taşıyor. Zaten amacımız da o kutunun içeriğini öğrenmek üzere kutuyu

hedefe ulaştırmak. En büyük engelimiz de mavi ve kırmızı renkte yer alan engeller. Şöyle ki kırmızı engelleri sadece mavi kol olarak geçebiliyoruz ama kırmızı kutu elimizdeyse sadece mavi engelleri aşabiliyoruz. Kutuyu bırakıp engeli geçmek ve kutuyu tekrar almak da işin formülü. Tabii ki bu sırada kutu dikenlere düşüp yok olabiliyor, o yüzden kutunun peşini bırakmamak da önemli. Güzel oyun; ilginizi çektiyse doğru LEVEL DVD'ye... ■

Tür Bulmaca
Yapım Finlay Costello
Web Yok

8,0



Corrypt

İttir kutuları, ittir!

Sokoban diye bir oyun vardı zamanında, hatırlar mısınız? Kutuları usturuşlu bir şekilde iterek çıkışa ulaşmaya çalışırdık, çoğunlukla da o kutulardan bir tanesi bir köşede sıkışır ve asla çıkmazdı. Corrypt da temelini bu oyundan alan ama olayı daha da genişleten bir macera oyunu. Garip bir yaratığın kontrolünde ve farklı ekranlardan oluşan bir labirentin içindeyiz. Kutular olayın esas ögesi lakin bu kutuları kontrol etmek biraz ustalık istiyor. Bir kutuyu itmenin ötesinde, onun size yapışmasına da neden oluyor ve bir kapıyı açmak için kutuyu bırakmak

istediğinizde bunu yapamayabiliyorsunuz. Bu birinci derdiniz. Bir diğeryse oyunda biraz ilerledikten sonra başka öğelerin olaya dâhil olması. Mesela hemen oyunun başlarında, önüne çıkınca yönünü değiştiren bir cisim var ve bunu dikkatlice kontrol ederek tur attığı yerden çıkarmanız gerekiyor. Biraz sonra da sizinle birlikte yukarı aşağı ilerleyen bir yaratığa rastlıyorsunuz ve onu da kapıyı açmak için kullanmanız gerekiyor. Son derece zor ve düşünme gerektiren bir oyun. ■

Tür Bulmaca
Yapım Michael Brough
Webtinyurl.com/bbx4c58

8,7

Farsh

Halıyı ser, çıkışa ulaş

iran'dan çıkıp gelen bir oyun Farsh ve bizim de evlerimizde bolca halı bulunduğunu varsayarsak bu oyuna hiç de yabancılık çekmeyiz. Annesinin yıllardır halı dokuduğundan ötürü oyunun da halıları kullandığını vurguluyor Mahdi Bahrami ve ekliyor: "Bu oyun annem için..." Karelerden oluşan üç boyutlu bir ortamda, bir halıyı kontrol ettiğimizi söylersem, dalga geçtiğimi düşünmezsiniz, değil mi? Gerçekten şaka yapmıyorum, bu oyunda bir halıyız. Bir halı olarak da ne yapabiliriz? Mesela bulunduğumuz yere serilebiliriz!

Serilmenin dışında da toparlanıp yuvarlanabilmemiz olası. Çoğu bulmaca oyununda olduğu gibi, burada da amacımız çıkışa ulaşmak. Halıyı yönlendirmekten öte yapabildiğimiz bir şey yok ve zaten tüm numara da etraftaki karolarda. Karoların tiplerine göre halının yolunu da farklı bir şekilde çizebiliyorsunuz ve bu da düşünme becerisi istiyor. Ne var ki çoğu bölümü kolaylıkla aşmak mümkün. Enteresan ama çok da iddialı bir oyun değil maalesef Farsh. ■

Tür Bulmaca
Yapım Mahdi Bahrami
Web tinyurl.com/b3haprm

7,0

Telepaint

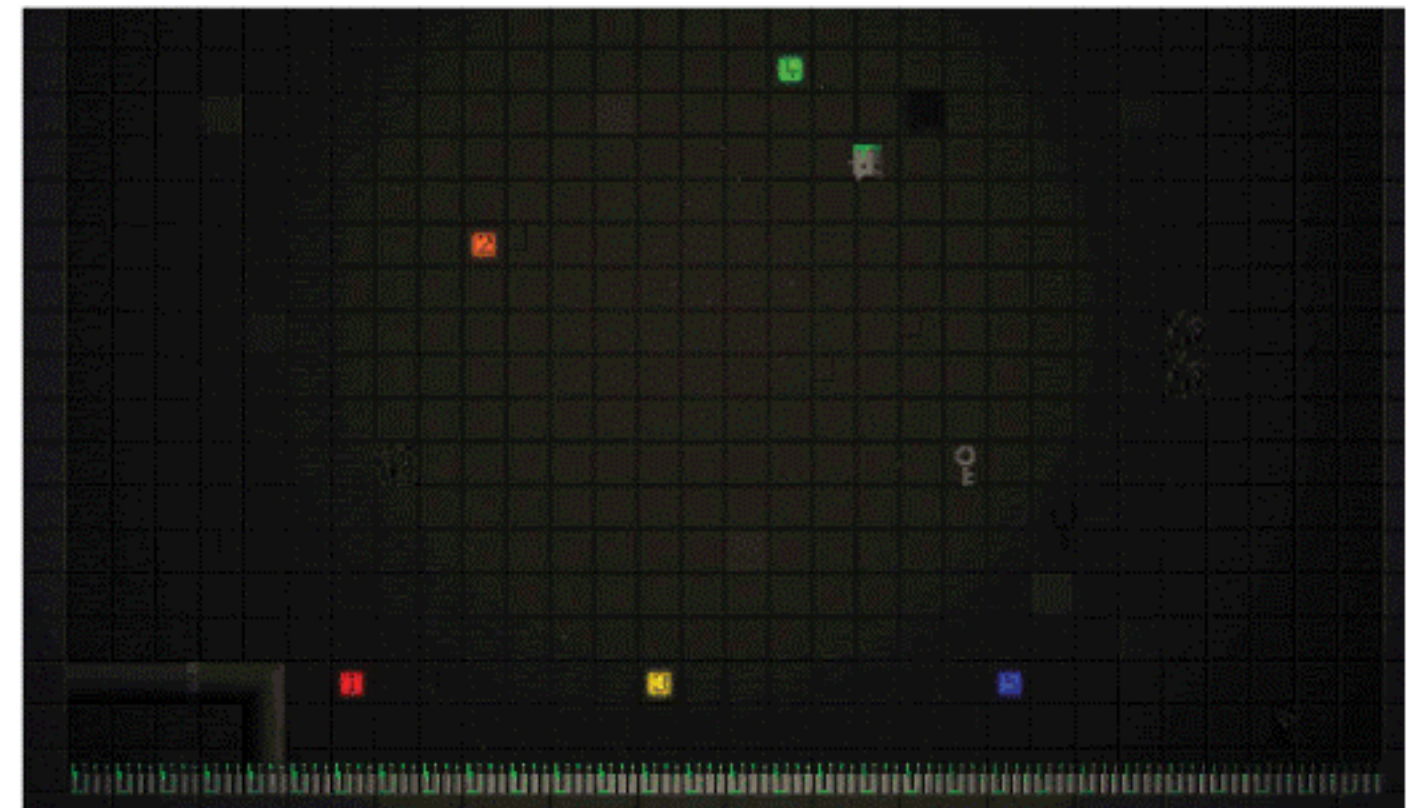
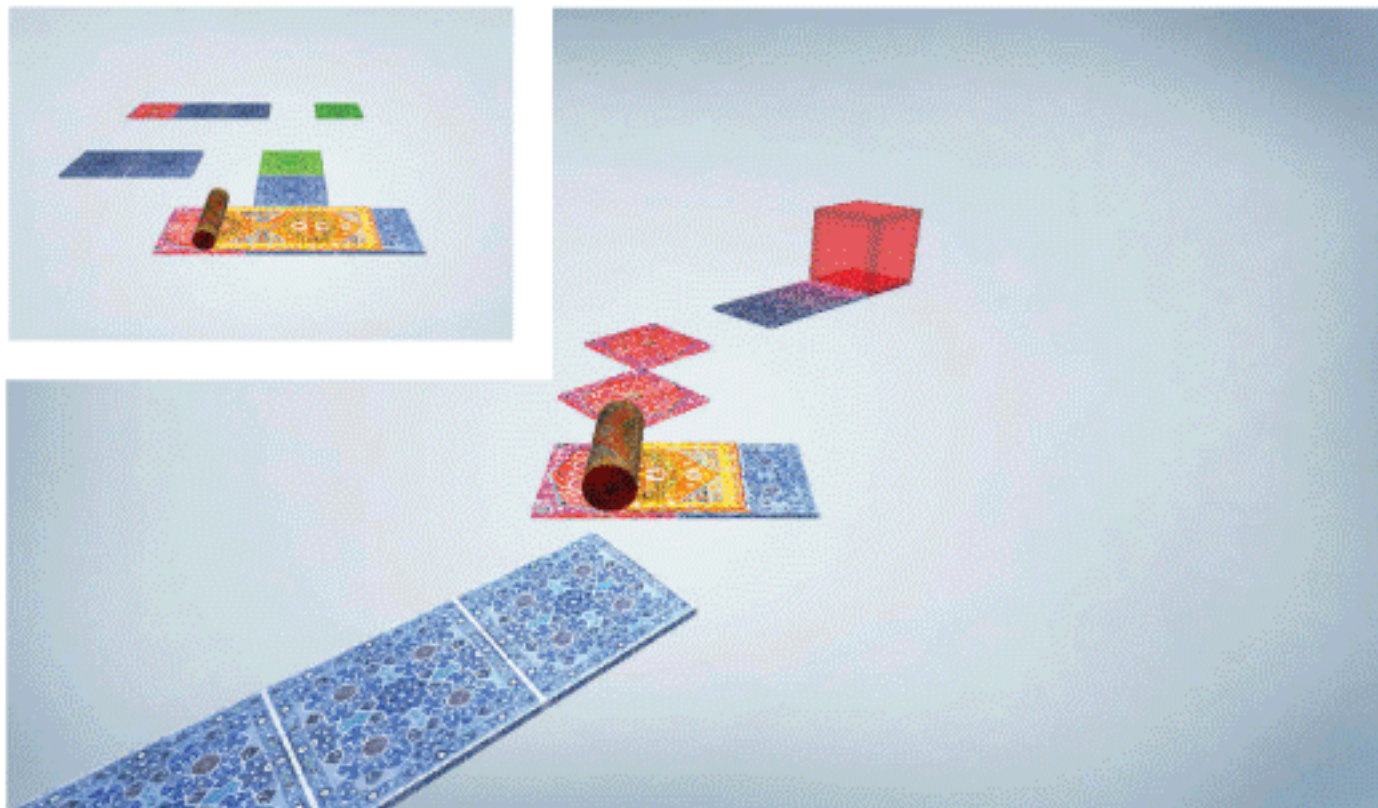
Sayıları tuşlamak için bir saniye

Telepaint, diğer oyunlardan farklı olarak hem kafanızı, hem de ellerinizi çalıştırıyor. Düşünün ki sadece 1'den 6'ya kadar olan sayılara basmanız gerek. Ne kadar kolay, değil mi? Hiç de değil! Arkadaşına ulaşması gereken bir robotu bakalım hızınızla kurtarabilecek misiniz? Yapmanız gereken, kendi başına bir ileri, bir geri yürüyen robotu, aynı anda iki sayıya birden basarak yönlendirmek. Mesela robot yürüyor ve önünde 1 rakamı var. 6 rakamı ise aradaki aşılamayacak platformun ötesinde, çıkışa yakın bir yerde. 1'e ve

6'ya basarsanız, robot 1'den giriyor, 6'dan çıkıyor. Bazen ortamda anahtar bulunması gerekiyor ve o anahtar da altında dikenler bulunan bir dehlizde duruyor. Tabii ki robotunuzu oradan kurtarmak için bir sayı da hemen altında bulunuyor. İşte burada da hemen o sayıya basıp bir de çıkış noktası için bir sayıya basmanız gerekiyor ama o çıkış noktası da tehlikeye varınca işler karışıyor... Çok eğlenceli ama biraz kısa bir oyun. Yine de mutlaka denemelisiniz. ■

Tür Bulmaca
Yapım Mark Foster
Web www.iamclaw.com

9,4



Ertağral Sängü

ROLE

PLAYING

ĞÜNLÜKLERİ

İnsanlar selam, artık alıştınız siz de RPG'nin yayın akışına diye düşünüyorum. Tam bir konuya başlayacak oluyorum, kesin araya bambaşka bir şey giriyor. Pek tabii ki araya giriyor diye sızlandığım konular, ülkemizdeki fantastik edebiyat için önemli noktalar oluyor. Yoksa almam zaten araya, o kadar da değil... Bundan aylar evvel başladığım DragonLance SAGA anlatımıymaysa sanıyorum bu ay noktayı koyacağım. En azından şu satırları yazıyorum ki hedefim bu yönde. Bundan önce kabaca sistem dinamiklerini, karakter yaratma mantığını ve dövüş sistemini anlatmıştım. Şimdiyse yönümü büyü kısmına çeviriyor ve daha önce görülmemiş kalitedeki SAGA sistemi büyü mekaniklerini sizlere anlatmaya geçiyorum.

Şimdi, okumaya bu sayıdan başlıyorsanız işiniz zor zira bir FRP sistemi olarak oyunun mekaniklerinde zar yerine kâğıt olduğundan bihabersiniz demektir ve birazdan anlatacaklarım sizler için "içi dolu turşucuk" kıvamında satırlardan ileriye gidemeyecektir. İşte buna engel olmak için 189. ve 191. sayılara bakmanızı önemle rica ediyorum. (Yani bakmanız önemli.) Aklınızda "FRP ne demek?" gibi bir soru varsa o zaman daha eski sayılara bir göz atın derim. Şimdi geliyorum sistem içerisindeki büyü mantığına. Öncelikle, tıpkı karakter yaratma ve yakın savaş mantığında bulunduğu gibi, bildiklerinizi tamamen bir köşeye bırakın. Fakat bir yandan da bildiklerinizi kullanmaya hazır olun! Nasıl ama? Çok güzel oldu, değil mi? Olay şu ki SAGA'da büyü sistemi yok! Haydi dağıtın! Şaka yapıyorum zannediyorsunuz, değil mi? Oysaki fazlasıyla ciddiyim. "Bildiklerinizi unutun" mantığı burada devreye giriyor. SAGA, büyü konusunda bir sistemden daha çok bir sistematige sahip. Bildiklerinizi hatırlamanız gereken noktaysa sistemin sizin zaten birçok büyüü biliyor olduğunuzu kabul ediyor olması. Öyle gerçek hayatta yapılan saçma büyülerden bahsetmiyorum, aman diyeyim; sistem daha çok daha önce FRP oynadığınızı, bir "Melf's Acid Arrow" nedir ya da bir "Fireball" nedir gibi temel prensipleri deneyim ettiğinizi düşünüyor. Bu durumda da ortaya -yine birçok noktada olduğu gibi- tamamen özgür olmamızı sağlayan, şahane bir büyü sistematigi çıkıyor. Peki, nasıl oluyor bu iş?

Dragonlance SAGA sisteminde iki tane farklı büyü konsepti mevcut. Bunlar tamamen romanlarla doğru orantılı giden sistemler. Her ne

kadar oyun modeli Fifth Age, yani beşinci çağ için tasarlanmış olsa da isteğimiz takdirde Fourth Age, yani dördüncü çağ ya da basitçe istediğimiz bir dönemde oyun oynayabiliyoruz. Nitekim bu iki çağ, SAGA için çok önemli çünkü dördüncü çağ içerisinde, karakter kâğıdımızda puan olarak yükselttiğimiz "Reason"ı kullanarak yaptığımız "Sorcery" büyüleri söz konusu. Diğer taraftan beşinci çağ kısmında "Spirit" puanımızı kullanarak yaptığımız "Mysticism" büyüleri bulunuyor. Olaylara daha çok hikâye gereği bakacak olursak, dördüncü çağın kapanışı ile büyü tamamen ortadan kalkıyor; ta ki Palin Majere, Mysticism ile tanışmaya kadar. Kısacası iki çağ arası geçişte olan bir dönemde oyun oynamıyorsanız, genel hatlarıyla iki güçten birisine yoğunlaşacaksınız demektir. Birazcık daha sistemin içerisine girmek lazım bu noktada... Önce büyücü karakterimizin ki envalçeşit farklı büyücü sınıfından birisi olabilir, sahip olduğu gücünü belirlememiz gerekiyor. Sistemse gayet basit: Reason kullanılıyorsa Reason puanını, Spirit kullanılıyorsa Spirit puanını kendisiyle çarpıyoruz ve ortaya çıkan rakam, gücümüzü ve kaba tabiriyle sahip olduğumuz "mana"yı gösteriyor. Dokuzluk sistem kullandığımızı düşünürsek, bir büyücünün sahip olabileceği en üst puan 81 oluyor. Bunu bir yere yazın...

Gelin sizlerle büyü yapalım ama büyü yapmadan önce Sorcery mi, yoksa Mysticism mi kullanacağımızı belirlememiz gerekiyor. Bu belirlemenin ardındansa araya "harf" giriyor. Daha önce açıkladığım üzere A, B, C, D ve X olmak üzere, alakalı özellikte ne kadar uzmanlaştığımızı belirleyen harf kodları var. Olaya büyü açısından bakıyoruz ve eğer yarattığımız karakterimizin Reason harf kodu "A" ise kendisi 11 farklı büyü okulundan üç tanesini seçebiliyor. Eğer kod "B" ise tek büyü okulu seçiliyor, "C" ise herhangi bir okul üzerinde uzmanlaşmamış ama büyüye yeteneği olan bir karakter halini alıyor. Kalan iki kodsda zaten konu dışı... Bu durumun aynısı Spirit tarafı için de geçerli. Aradaki tek fark, Mysticism tarafında 11 yerine dokuz okul bulunuyor olması. Düşünün ki Reason'ı "A" kodlu bir büyücünüz ve seçilmeyi bekleyen üç farklı okul var. İşte tam bu noktada hayal gücünüz ve daha önceki oyunlardan gördüğünüz büyülerin temeli devreye giriyor. Bahsi geçen 11 büyü okulundan Aeromancy, Hydromancy ve Pyromancy seçtiğinizi düşünün. Düşündünüz mü? Gerçekten mi? Eğer öyleyse şu anda

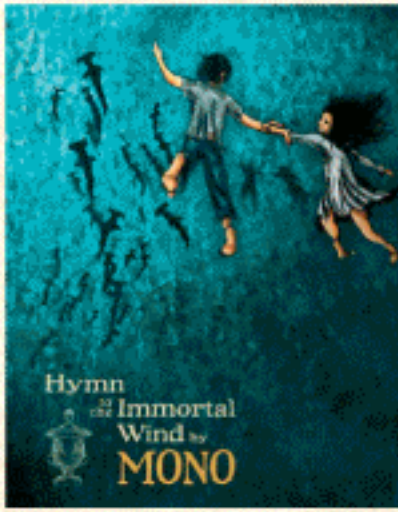


karşınızdaki sonsuz ihtimaller sillesini görmüş olmanız lazım. Hava, su ve ateş üçlüsünü karıştırmak suretiyle aklınıza gelen her türlü büyüyü yaratmanız mümkün. İşte bu da SAGA'nın kalitesi ve farkı. Tamam, buraya kadar iyi güzel her şey ama tüm bu fanteziler nerede, nasıl zor bir hal alıyor... Diyelim ki oyunun ortasındasınız ve gruba saldıran bir dizi düşman var. Oyun yöneticisine dönüyor ve büyü yapacağınızı söylüyorsunuz. Akabindeyse elinizdeki büyü yapma sisteminden beş aşamalı kısma girişiyorsunuz... Bu beş aşamalı sistem sonucunda ortaya çıkacak olan rakamsa büyü'nün zorluğunu belirleyecek. Puanınız üzerine attığınız rakam artı düşmanın "resist", yani büyüye karşı dayanıklılığı da hesaplanarak ortaya bir sonuç çıkacak. İlk olarak Invocation'ı, yani büyü'nün süresini beliyoruz. 30 dakika yaparsak en düşük zorluk puanı olan "1" hanemize ekleniyor, eğer büyüyü anında yapmak istiyorsak toplama eklenecek olan zorluk "5"e çıkıyor. İkinci kısım olan Range'de eğer yakın bir hedefe atış yaparsanız zorluk "1" olarak hesaplanırken, mancınık mesafesine yapılacak olan büyüler "5" zorluk daha ediyor. Duration, büyü'nün kalıcılığını ifade ediyor. Tek seferde etki edip yok olmasını istiyorsanız "1", bir saat boyunca kalmasını istiyorsanız "5" zorluk rakamı daha haneye ekleniyor. Bu durum Area ve Effect kısmı için de geçerli. Toparlamak gerekirse beş kademe içerisinde "1" ile "5" arası zorluk seviyesi belirleyerek büyümüzün zorluk seviyesini ortaya çıkarıyoruz. Şu anda her şeyi kabaca söyledim; pek tabii ki sistemin tıkanmaması için yaptığınız büyüye göre ortaya çıkan farklı sonuçlar listesi de bulunuyor. Az önceki 81 mana puanlı büyücümüzü ele alalım

ve hızlıca bir büyü yapalım. Ani bir şekilde (5), orta mesafeye (3), bir dakika durmak suretiyle (2), iki kişiyi etkileyecek şekilde (2), 6 ila 9 arası zarar verecek (3) bir ateş topu atıyorum. Listedenden bu hesaba bakınca ortaya çıkan rakam 15. Şimdi atacağım kart ile bu rakamı yakalamaya, mümkünse geçmeye çalışıyorum. Sonucundaysa büyü gerçekleşiyor ve 15, az önceki 81 mana gücümde eksiliyor. Büyü gücü biten karakterse en az sekiz saat dinlenmek suretiyle ancak yeniden büyü yapabilir hale geliyor. Pek tabii ki -daha önce de bahsettiğim gibi- SAGA tamamen "role play", yani rol yapma üzerine kurulu olduğu için büyüü anlatışınız, yaparken ki durumunuz ve yaptığınız nokta tamamen DM tarafından hesaplanıyor ki ne yazık ki günümüzde bunlar yok olmuş değerler. Bir sistem bağlılığıdır, rakam hesabıdır gidiyor. Eğer olan bir ateş aracılığıyla büyüünüzü yaptırırsanız, benden direkt bonus alır ya da bu büyüyü bir düşmanı hedeflemeye kasarak yapmaktansa bulunduğu bölgeye doğru yaparsanız.

İşte sevgili okur, SAGA sisteminin büyü mekaniği de böyle bir şey. Oynattığım oyunlarda anlatması çok daha kolay oluyor; malum, materyal elde, araya üç ay girmiyor vesaire... Yine de yazıklarımı okuduğum zaman olabildiğince anlatmışım gibi geldi fakat konu hakkında kafanızda bir şey canlanmıyorsa önceki sayılardaki yazılarımı da okumanızı tavsiye ediyorum. Onun haricinde olası bir eksiklik için de direkt olarak e-maile ulaşabilirsiniz. Eğer aklımda konu hakkında herhangi bir şey kalırsa bir sonraki ay devam edebilirim.

■ www.twitter.com/ErtugrulSungu

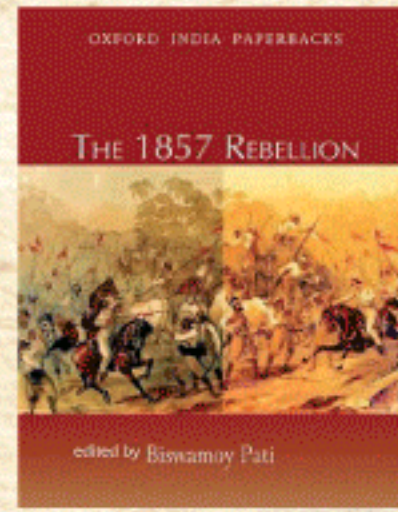


Ne dinledim

Mono - Hymn to the Immortal Wind

Adı tanıdık geliyorsa çok sevinmiş olmanız lazım zira bu Japon grup 9 Mart'ta, saat 21:30'da İKSV'de mükemmel bir konser vermeye geliyor. Eğer tanıdık değilse kısaca, enstrümantal rock yaptıklarına değinmek istiyorum. 2000 yılında Tokyo'da kurulmuş olan grup, büyük bir başarı

göstererek Amerika kıtasına kadar ulaşmayı başardı. Hele yaptıkları müziği baz alırsak, A.B.D.'de biliniyor olmaları bile başlı başına bir başarı bence. Toplamda altı adet stüdyo albümü bulunan grup, 2003 yılına kadar devasa bir Asya, Avrupa ve Amerika turnesine çıkmış. Sıkça yeni şarkı besteleyen grubun son albümüyse 2012 yılında piyasaya çıktı. Eğer "Japon" kısmına takılanlardansanız, yapmayın derim zira kendileri gerçekten farklı bir ekip ve dinlenmeyi fazlasıyla hak ediyor.



Ne okudum

The 1857 Rebellion

Hatırlarsanız ara ara içinde bulunduğum tarih yüksek lisansında üzerinde çalıştığım ve dikkat çeken kitapları paylaşacağımı söylemişim. İşte onlardan bir tanesi daha... Her ne kadar Hindistan tarihi, Avrupa tarihi kadar merak edilen ve göz dolduran bir konu gibi gözük-mese de ne yazık ki fazlasıyla unutulmuş, daha

da önemlisi fazlasıyla dikkat çeken yaşanmışlıkları içinde barındıran bir ülke. Oxford tarafından basılan ve Biswamoy Pati tarafından düzenlenen kitap, 1857 yılında Hindistan'da yaşanan büyük ayaklanma / başkaldırma olayını en ince detayına kadar işliyor. Özellikle günümüzde fazlasıyla adı geçen "dış güçler" konusunda, bambaşka bir ülkenin neler yaşadığını bu kadar yakından tecrübe etmeyi sağlamak, az sayıda kitabın başarabildiği şeylerden. Sadece tarihi değil, dünyamızı da merak ediyorsanız bu kitabı bir göz atın derim.

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 28 Şubat 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

Battlefield 3 rüzgârı kulaklarımızda...

Ocak ayında test merkezimize birçok ürün geldi, bu ürünleri tek tek inceleyip birkaçını sizler için didikledik. Ayın en ilginç ürünüyse Razer'ın Battlefield 3 temalı ve "BlackShark" adlı kulaklığıydı. Kullanımı rahat, mükemmel bir ses yalıtımına ve ses kalitesine

sahip olan BlackShark ile sadece oyun oynamak değil, müzik dinlemek bile ayrı bir keyif. Oyuna ve müziğe doydüğümüz anlardaysa GIGABYTE'in G1.Sniper M3 model anakartını ve bu anakartın büründüğü temayı "yakından" inceleyip durduk. İşte ayın ürünleri...



98

ZyXEL

Arşivinize istediğiniz yerden erişmek ister misiniz?



99

Razer

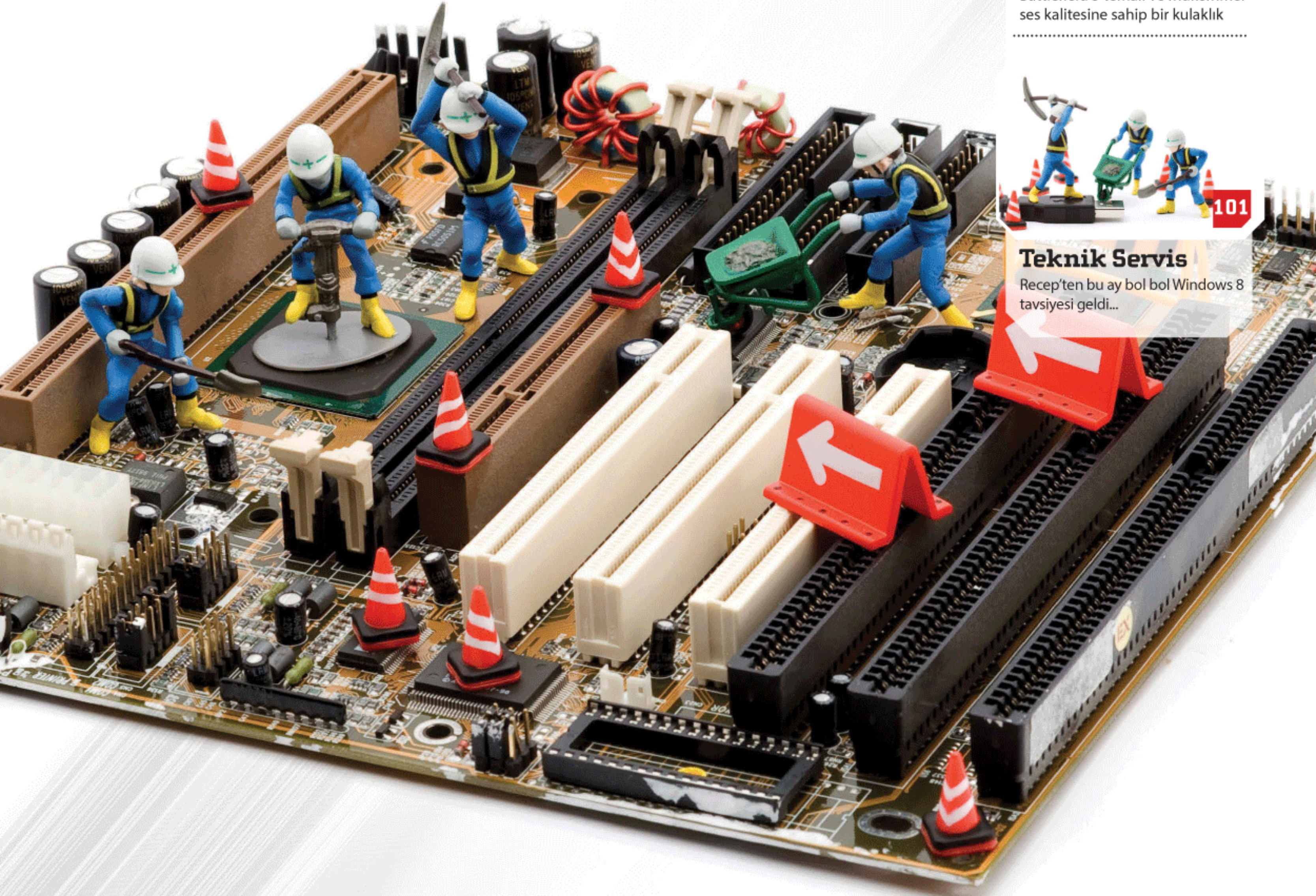
Battlefield 3 temalı ve mükemmel ses kalitesine sahip bir kulaklık



101

Teknik Servis

Recept'en bu ay bol bol Windows 8 tavsiyesi geldi...



Puanlama Sistemi

İncelediğimiz ürünleri satın alıp almama konusunda verdiğimiz puanlar size yardımcı olacak...



Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler



ZyXEL NSA310



Dosyalarınıza istediğiniz yerden erişin!

ZyXEL NSA310, aslında ağ ortamında kullanılabilen bir depolama ünitesi ancak yetenekleri sadece bahsettiğimiz kadarıyla sınırlı değil. Standart ürünler, genelde kullanıcıların sürekli olarak erişebilmesini ve yedekleme gibi işlemleri yapabilmesini sağlarken, ZyXEL NSA310 ise kendisine bağlı olan depolama aygıtlarındaki içerikleri sürekli olarak kullanıma açık halde barındırıyor. Dünyanın neresinde olursanız olun, ZyXEL NSA310'a bağlanıp indirmiş olduğunuz dizileri izleyebilir veya fotoğraf arşivinize ulaşabilirsiniz. Dahası, DLNA desteği sayesinde ev veya ofis ağınızda uygun cihazlarla doğrudan içerik aktarımı yaparak multimedya dosyalarınızı çalıştırmanın keyfine varabilirsiniz.

Kişisel bir bulut depolama istasyonu olarak da düşünülebilecek olan ZyXEL NSA310'da tek bir sabit disk yuvası var ve 3 TB'a kadar kapasite desteği sunuluyor. Kolay kullanımlı bir web tabanlı arabirimle tüm dosyalarınız arasında kolaylıkla gezinebilirsiniz. Gerekli yapılandırmaların sonrasında internet ortamından da dosyalarınıza erişim sağlayabilmeniz mümkün. Firma tarafından geliştirilmiş olan Polkast uygulaması sayesinde iOS ve Android işletim sistemli tüm cihazlardan ZyXEL NSA310'a erişim sağlayabilirsiniz. Ürünün arkasında ve önünde konumlandırılmış olan USB 2.0 arabirimleri sayesinde mevcut depolama ala-

nını arttırabilmeniz de mümkün. Ek olarak arkada bulunan eSATA arabirimi de bir bağlantı seçeneği olarak düşünülebilir. Ön tarafta bulunan Copy / Sync düğmesi sayesinde yedekleme işlemlerini de kolaylıkla gerçekleştirebilirsiniz. Disk sağlığını da ihmal etmeyen ZyXEL NSA310'un kasası alüminyum malzemeye sahip. Ayrıca hava dolaşımını kolaylaştıran bir fanın kullanıldığı da dikkatlerden kaçmıyor.

ZyXEL NSA310'un özellikleri sadece dosyalarınıza her yerden erişim sağlamakla kısıtlı değil. Desteklenen çeşitli protokoller üzerinden dosya indirme şansına da sahipsiniz. Böylece saatler süren indirme işlemleri için bilgisayarınızı açık bırakmanıza gerek kalmıyor ve enerji tüketimi azalarak çevrenin korunmasına katkı sağlanıyor. Cihazda tercih edilmiş olan 1.2 GHz'lik işlemci sayesinde tüm işlemlerin şaşırtıcı bir hızda tamamlandığını sözlerimize ekleyelim. Olması gerektiği gibi, ürünün arka tarafında yer alan ağ bağlantısı 10 / 100 / 1000 Mbps standartlarına uygun. Son olarak ZyXEL NSA310'ın gerekli tanımlamalardan sonra YouTube ve Flickr ortamlarında da adınıza otomatik paylaşım yapabildiğinin altını çizelim.

ZyXEL NSA310, aslında herkesin ihtiyaç duyduğu bir ürün. Taşınabilir disklerin artık bir yük olduğunu düşünüyorsanız, tam anlamıyla size hitap ettiğini söyleyebiliriz. ZyXEL NSA310 hem evinize bir med-

ya sunucu olabilir, hem de uzaktan tüm verilerinize kolaylıkla erişmenizi sağlayabilir. Akıllı telefonlara ve tabletlere sunulan destek de ek bir kazanç sayılabilir. ■

İthalat: ZyXEL Türkiye

Web: www.zyxel.com.tr

Artı: Yönetilebilirlik ve paylaşım özellikleri, mobil platformlardan kolay erişim, güncelleme imkânı

Eksi: Fanı sesli çalışıyor

Puan: 9/10





Razer BlackShark



Güçlü baslar ve etkili ses yalıtımı

Razer'in oyuncu ekipmanları konusunda usta bir firma olduğu inkâr edilemez. Firma son olarak Battlefield 3 için "BlackShark" adında bir kulaklık geliştirdi ancak kulaklığı benzerlerinden farklı kılan şey, sadece İkinci Dünya Savaşı'nda pilotların kullandığı kulaklıklara benzeyen tasarımı değil. Tam anlamıyla ses yalıtımı ve güçlendirilmiş baslar ile oyuna odaklanmanızın çok daha artacağını, hatta oyunların dışında film ve müziklerde de kulaklığın hayatınızın değişmez bir parçası haline gelebileceğini söylemek gerekiyor. Yaptığımız testlerde gördük ki Razer BlackShark, son zamanlarda test merkezimize uğrayan en başarılı kulaklıklardan biri. Tüm Razer ürünleri gibi haklı olarak fiyatı biraz yüksek ancak karşılığını sonuna kadar veriyor.

Razer BlackShark'ın malzeme kalitesi oldukça yüksek. Kulağı tam anlamıyla kapatan sürücüler, oldukça başarılı bir ses yalıtımı sağlıyor. Sadece kulaklığı taktığınız anda bile çevreyle olan ses iletişiminiz tam anlamıyla kesiliyor. Bilgisayar bağlantısı 3.5mm'lik jack ile yapılıyor ve turuncu renkli standart kabloyla aynı anda hem kulaklığın, hem de mikrofonun bağlantısı gerçekleştirilebiliyor. Böylelikle ürünü akıllı telefonlar veya çeşitli Ultrabook'larda

da kullanabilmek mümkün oluyor. Kulaklığın ve mikrofonun ayrı ayrı bağlanması gereken durumlarda da kutudan gelen ayırıcı kablodan faydalanabilirsiniz. Kulaklığın turuncu ve siyah renklerde olan tasarımı, geçmişten kaldığı izlenimini başarıyla oluşturuyor. Taç ve kulaklara temas eden kısımlar için çok kaliteli bir deri malzeme tercih edildiğinden rahatlık son derece yüksek. "Boom" tasarımına sahip mikrofonun ayarlanabilmesi de bir hayli hoş. Gerek duyulmayan durumlarda mikrofonun sökülebilmesi ve kalabalık yapmaması da engellenebiliyor. Kulaklıktaki metalik aksamalar ve turuncu renkli dikişler kesinlikle görülmeye değer.

20 Hz ile 20 kHz frekans aralığına sahip olan 40mm'lik sürücüler, görevini son derece iyi bir şekilde yerine getiriyor. Yapmış olduğumuz denemelerde, kulaklığın binlerce Türk Lirası değerindeki üst modellerden bile yüksek bir performans sergilediğine şahit olduk. Özellikle baslara önem veren kesime giriyorsanız, Razer BlackShark'tan etkilenmeye şansınız yok. Sadece Battlefield 3'te değil, tüm oyunlarda kulaklığın gücünü ve oyuna odaklanmanızı kolaylaştırıcı etkisini kolaylıkla görebilirsiniz. Kulaklık doğal olarak stereo ses üretiyor ve USB bağlantı desteklemediği için akla gelebilecek tüm

ürünlerle birlikte kullanılabilir.

Razer'in Battlefield 3 temalı kulaklığı BlackShark, son dönemlerde gerek tasarım, gerekse ses kalitesi ve rahatlık olarak gördüğümüz en iyi kulaklık. Genelde oyuncu kulaklıklarında muhakkak birtakım eksiklikler oluyor ancak Razer BlackShark'ın tek eksiği, beraberinde bir taşıma çantasıyla gelmemesi. Binlerce Türk Lirası değerindeki rakiplerinden bile çok daha iyi bir kulaklık. ■

İthalat: Aral

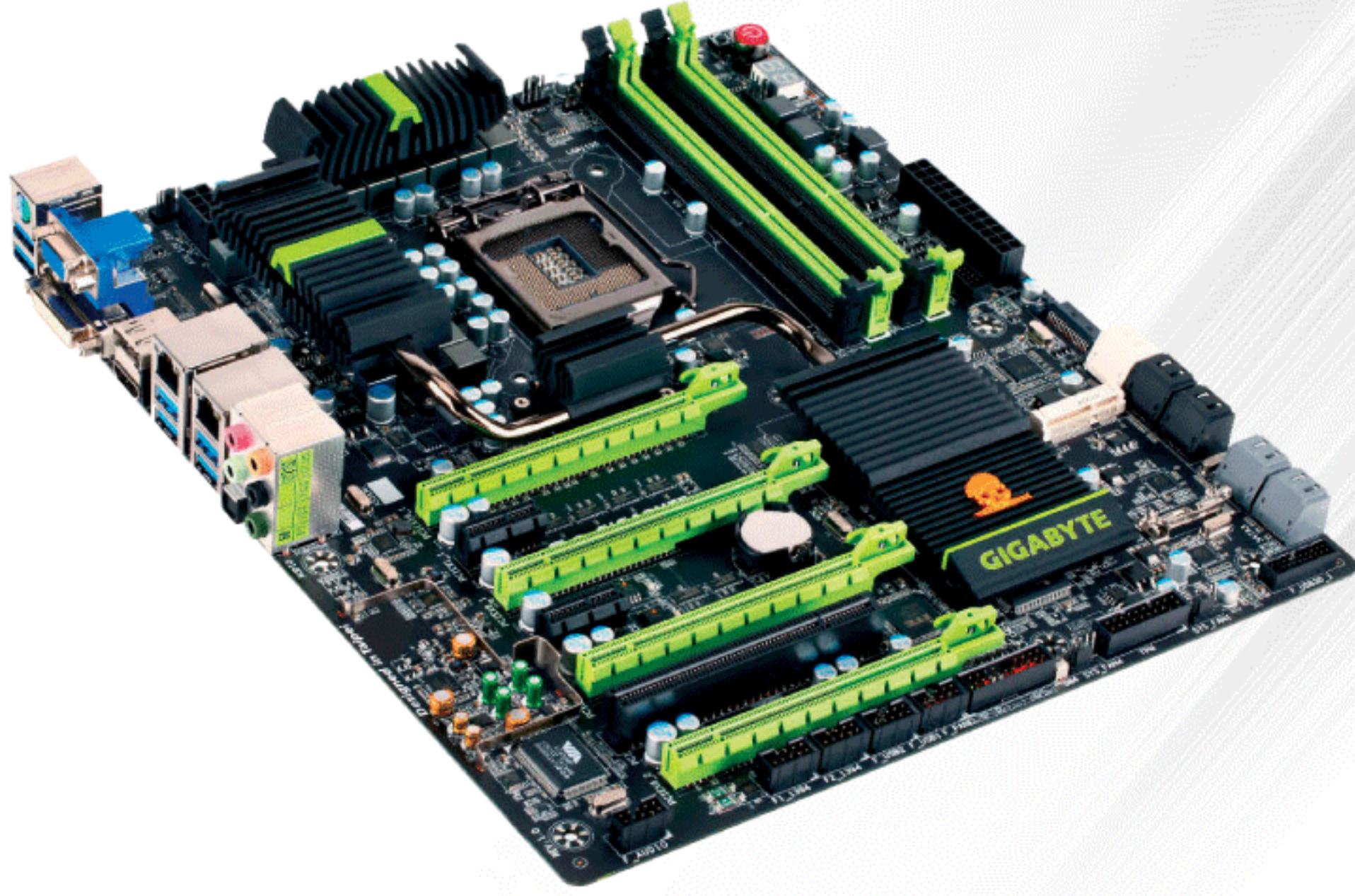
Web: www.aral.com.tr

Artı: Etkileyici Battlefield 3 teması, ses yalıtımı ve genel ses kalitesi

Eksi: Taşıma çantası gerekliydi

Puan: 10/10





GIGABYTE G1.Sniper M3



Yüksek performans

GIGABYTE'in G1.Sniper M3 modeli, performans ile kararlılık adına tüm detayları önemseyen ve kendisine kolay taşınabilir kübik boyutlarda bir oyun sistemi kurmak isteyen kullanıcıların ilgi alanına giriyor. Üzerinde bulundurduğu üç adet PCI Express x16 arabirimleriyle üst düzey bir sistem kurulmasına olanak sağlayan anakartta, kullanıcılara ayrıcalık yaşatan birçok önemli detay sunuluyor. GIGABYTE G1.Sniper M3'te Intel'in LGA 1155 yapısındaki tüm işlemcileri kullanılabilir ve dört adet bellek yuvasında 32 GB'a kadar bellek

çalıştırılabilir. Yer verilen ses kartı da Creative yongalı ve firmanın Recon3D markalı kartlarının özelliklerini taşıyor. Intel'in yeni nesil Z77 yonga setine sahip olan ve GIGABYTE firması için de Micro ATX boyutlu en önemli anakartlardan biri olan G1.Sniper M3'te dört görüntü çıkışı birden yerini almış durumda. Arka panelde optik ses çıkışının sunulması ve USB 3.0 arabiriminden iki adet bulunması kullanıcılar açısından avantaj. GIGABYTE G1.Sniper M3, sınıfının en iyilerinden. Bilgisayarınızda oyun oynamayı seviyorsanız ve overclock'a merakınız varsa G1.Sniper M3 beklentilerinizi karşılayacaktır. Oyuncu

sınıfı düşünüldüğünde birçok rakibi bulunan anakartın Micro ATX tasarım avantajı, rakiplerinin sayısını oldukça azaltıyor.. ■

İthalat: Arena, Endeks

Web: www.arena.com.tr,
www.endeksbilisim.com.tr

Artı: Micro ATX tasarım, overclock ve kararlılığa dair özellikler

Eksi: Arabirim sayısı ATX modellere göre az

Puan: 9/10

Inca INC-341FX



Serin bir bilgisayar için

Inca INC-341FX'in öne çıkan yönlerinden biri ergonomisi. Inca INC-341FX sayesinde üstün soğutma performansına ek olarak, bilgisayarla çalışma açınız tam dört farklı kademeye değiştirilebiliyor. Böylece zamanla ortaya çıkabilecek bilek, boyun ve bel sorunları da engelleniyor. Teknik olarak bakacak olursak, 160mm'lik bir fanın tercih edildiği soğutucunun çalışma sırasındaki sesini duymanız mümkün görünmüyor. 1400 RPM'lik devir hızına bağlı olarak ortaya çıkan 44 CFM'lik hava akışı takdirde değer bir yön. Fan etkinliğini tek bir düğmeyle kontrol edebilen Inca INC-341FX'in üzerinde USB arabirimlerinizi çoklayabilmek için arabirimlere de yer veriliyor. Etkili bir soğutma için Inca INC-341FX'in yüzeyinin tamamı ızgaralı bir yapıyla kaplanmış durumda. Taşınabilir

bilgisayarınızın kaymasını engelleyecek olan özel malzemeler de dikkat çeken detaylar arasında. Inca INC-341FX'i istediğinize bağlı olarak dört farklı açıyla kullanabilirsiniz. Böylece bileklerinizin ve boynunuzun uzun süren saatler sonunda yorulmasının önüne geçebilirsiniz. Inca INC-341FX, çantanızda kolay taşınabilecek bir ürün değil. Satın alma öncesinde göz önünde bulundurmalısınız ancak uygun fiyatı sayesinde herkesin ulaşabileceği bir seçenek. ■

İthalat: Pasifik Bilgisayar

Web: www.pasifikbilgisayar.com

Artı: Uygun fiyat, sessiz fan, yükseklik ayarı

Eksi: Çantada taşınabilme şansı yok

Puan: 8/10





Teknik Servis

Dört aydır Windows 8 kullanıyorum ve artık ana işletim sistemimi oldu. Windows 8 konusunda en büyük önyargı ya da yalan, "Başlat" menüsünün olmaması. Böyle bir şey yok tabii ki. Windows 8'in "Başlangıç" ekranı, şimdiye kadar yapılan en gelişmiş Başlat menüsü ve tek tıkla bütün programlara ulaşmanızı sağlıyor. Altında Windows 7 yatan Windows 8, inanılmaz stabil ve dizüstü bilgisayarların Fn klavye sürücülerini bile otomatik kuruyor; DirectX 11.1 desteği de cabası. Kısacası Windows 8 diyorum, düşünmeden geçin diyorum.

S: Benim Pentium IV işlemciye, 2 GB RAM'e ve NV-DIA GeForce 6200 ekran kartına sahip bir bilgisayarım var ve Diablo III oynamak için bazı eklemeler yapmak istiyorum. Anakartım Gigabyte 8I945PLGERH. Buna uygun hangi işlemciyi ve ekran kartını alabilirim? Recep Çavuşoğlu

C: Pentium IV kısmını okuduktan sonra cevap vermeye gerek yok diye düşünüyorum. Bu bilgisayara artık yatırım yapma ve komple yeni bir PC'ye geç. Satmaya kalksan da harcayacağın çabaya bile değmez, inan.

S: HP Pavilion masaüstü bilgisayarım var. Intel Core i5 işlemciye, 4 GB RAM'e, ATI Radeon HD 6450 ekran kartına sahibim. Yeni bir ekran kartı almak istiyorum. Mevcut ekran kartımla şu sıralar çıkan oyunların bazılarını orta, bazılarını da düşük ayarlarla oynayabiliyorum. Oyunların ayarlarını düşürmeden oynamak için ekran kartı tavsiyeniz ne olur? 200 ile 400 TL arasında bir bütçem olduğunu da söyleyebilirim.

Ekran kartını değiştirdiğim takdirde diğer bileşenleri de değiştirmek zorunda kalır mıyım? Ayrıca sistem performansında 3B iş ve oyun performansı 6,3 olarak gözüküyor. Bu değer, çıkan oyunlar için yeterli mi? Ahmet Yıldırım

C: Güzel bir bütçe ayırmışsın. İlk olarak HD 7770 ekran kartı almanı tavsiye ederim. Ardından biraz daha bütçe ekleyip güç kaynağını da değiştirmen gerekecek. Bu kart ve sistemin için "80 Plus" sertifikalı ve toplamda 500 Watt güç sunabilen bir PSU al derim. Tabii ki Windows 8'e geçmeyi de unutma, sisteminden daha iyi performans alırsın.

S: Ben üniversite sınavına hazırlanan kurbanlardan biriyim. Bu seneki çalışmamın karşılığını alıp bilgisayar mühendisi olmak, sınavdan sonra da yeni bir bilgisayar toplamak istiyorum. Benim şu anki sistemim kötüden de beter: Windows XP Pro SP3, Intel 1869 MHz Core 2 Duo, ATI Radeon X1650, 1 GB RAM. Piyasadaki eski oyunları bile normal ayarlarda

zor oynadığım bu PC'den kurtulmak ve yepyeni bir PC ile yeni oyunları son ayarlarda oynamak istiyorum. Ekran kartı olarak gözüme MSI R7870 Hawk modelini kestirdim. Bu model dışında HD 7870, yüksek fiyatı nedeniyle başka kartlara yönelmeme neden oluyor. Bu kartın fiyat / performans oranı ne durumda? Daha eski bir seri olan HD 6970 ya da HD 6950, HD 7870 ile karşılaştırıldığında ne gibi bir fark sunuyor? Fiyat olarak daha ucuz olan HD 7850 ile HD 7870 arasında performans olarak çok fark var mı? Ya da tüm bu kartları bir yana bırakıp NVIDIA kartlara mı yönelmeliyim? Monitör olarak hangi monitörü önerirsin? Böyle üst seviye ekran kartları için i5 işlemci yeterli olur mu, yoksa i7 şart mı? Son çıkan oyunları üst seviye ayarlarda en az üç sene oynamak için bu sisteme kaç para harcamam gerekir? Son olarak güzel bir kasa önerirsen mutluluğun dibine vururum. Kaan Telci

C: HD 7850 serisi şu an fiyat / performans oranı en yüksek kartlar arasında. Seçtiğin Hawk mo-

► **deli de bunlar arasında en yüksek performansı sunan modellerden biri. Açıkçası artık HD 6000 serisi yavaş yavaş miadını dolduruyor, hatta yaza kadar HD 8000 serisiyle tanışıyor olacağız ki bu kartlar dizüstü bilgisayarlarda yerini almaya başladı bile. Bu bağlamda HD 7850 doğru bir tercih diyebilirim. NVIDIA tarafında ise tavsiyem GTX 660 Ti olabilir; bu kartın da fiyat / performans oranı çok iyi. Monitör olarak 2ms tepki süreli, Full HD çözünürlüklü, HDMI girişli ve LED arka aydınlatmalı olan modellere bak derim. 24 inç üstüne çıkma derim zira oyun için ideal boyut bu. İşlemci olarak i5 yeterli. Üç yıl dayanacak bir sistem için 2.000 TL'yi gözden çıkarman gerek. SSD takmayı ve Windows 8 kurmayı da ihmal etme derim.**

S: Bir film şirketinde yönetmen yardımcılığı yapıyorum. Dizüstü bilgisayar almak istiyorum. Hem rahatça oyun oynayabileceğim, hem de montaj ve grafik işlerimi halledebileceğim (After Effect ve Adobe Premiere gibi programlar kullanıyorum.) tarzda bir şey istiyorum. Önerebileceğiniz bir marka / model var mı 2.000 TL civarını çok geçmeyen? Mehmet Aras

C: Adobe yazılımları CUDA ağırlıklı çalışıyor. Bu bağlamda size NVIDIA tabanlı bir dizüstü bilgisayar önerebilirim. 2.000 TL'ye tavsiyem, GTX 660M ekran kartlı modellere bakmanız. MSI GE60, bu modellerden biri ve fiyatı da tam bu civarda seyrediyor; üstelik çözünürlüğü yüksek bir cihaz lazım size. GE60, 15.6 inç panelde Full HD çözünürlük sunuyor. Böylece Premiere ile çalışırken rahat edebilirsiniz. Cihazın Windows 8 ile gelmesi de cabası.

Ekran kartın artık yavaş yavaş elveda demeye başladı, hatta dedi bile. HD 4000'den sonra üç nesil daha çıktı ve bu kartın DirectX 11 desteği yok

S: Amerikan menşeli (NTSC) bir PS3'ü evimdeki LCD TV'ye HDMI - DVI kabloyla bağladım. İlginç bir şekilde HD Ready televizyonumda Full HD görüntü elde ettim ama ses hiçbir şekilde gelmedi. Kabloları sıkıştırdım, ayarlardan yapmaya çalıştım ama sesi alamadım. Ses ayarlarında HDMI'ı seçtiğimde "This HDMI device cannot be used for audio output" hatası verdi. PS3 almak istiyorum fakat bu problem yüzünden alamayacağım gibi gözüküyor. Fatih Olgunoz

C: PS3 alma zaten. Xbox 360 geldi ülkemizde ne güzel yedi yıl sonra. Senelik 60 Dolar ücretle Xbox LIVE Gold aboneliği de var. HDMI sorunu falan da yok. Üstelik grafikleri çok daha iyi! Şaka bir yana (Hepsi gerçek olsa da...), DVI kablosu genelde ses taşımaz. Bu yüzden HDMI - HDMI bir kablo kullanmadan bilemezsin. Olayın HDMI ve PAL ile bir ilgisi yok yani.

S: Ben bir dizüstü bilgisayar alma çabasıdayım. İşlemcisinin Intel i5 / i7 olmasından yanayım. (Turbo Boost ile 3 GHz'e kadar çıkabilirse iyi olur.) Mass Effect 3 de önerilen sistem özelliği olarak 4 GB RAM istiyor. RAM zaten 4 GB olsa sonuna kadar yeter bana. Ekran kartı ve diğer bütün donanımlar olsun, bana dört yıla yakın bir süre yetmesi gerekiyor tabii ki ve ben de çok bilmiyorum bu konuları. Şimdi gidip de en kötüsünden bir dizüstü bilgisayar almak istemiyorum. Bu yüzden de size danışayım dedim ama "Böyle bir dizüstü bilgisayar zor." dersiniz de bir

masaüstü bilgisayar toplatacağım. Esat Gürkan
C: Böyle bir dizüstü bilgisayar için 3.000 TL'nin üstüne çıkman gerek. GTX 670M ve GTX 675M ekran kartlı modellere bakmanı tavsiye ederim. Bu modellerde i7 işlemci ve genelde 12 GB RAM mevcut, hatta bazı modellerde SSD + HDD var. Bu cihazlar biraz ağır oluyor ama yine taşımaya geliyor. Bende GT680 var, GT 460M ekran kartlı, halen gayet güzel kullanıyorum ve oyunları yüksek ayarda oynuyorum.

S: Sistem özelliklerim şöyle: ASUS P5G41TM-LX anakart, Dual Core E6600 3.06 GHz (O.C. to 3.9 GHz) işlemci, Corsair DDR3 4GB 1333 MHz RAM, XFX HD5770 (O.C. to 930 MHz) ekran kartı, CM GX750 Watt PSU. Sorularına gelince... Öncelikle böyle bir sistemle Call of Duty: Modern Warfare 3 gibi bir oyunu 1280x960 çözünürlükte (CRT monitör...), en yüksek ayarlarda rahatlıkla oynarken, Battlefield 3 gibi bir oyunu 1024x768 çözünürlükte, düşük ayarlarda donarak oynuyorum. Bunun sebebi nedir? İkinci olarak da ekran kartıma O.C. atarken maksimum 930 MHz yapabiliyorum. Frekansı 931 yapıp herhangi bir oyuna girdiğimde oyun içinde donmalar yaşıyorum ve 960'ta, yani son frekansta çalıştırmak istiyorum. Sıcaklıkla ilgili problem olacağını sanmıyorum çünkü kasanın hava sirkülasyonu oldukça iyi ve maksimum gördüğüm sıcaklık değeri 40 ila 45 derece arası. BIOS güncellemesi yaptım ve sürücülerin hepsi güncel, son sürüm ve son olarak da sisteme Windows 7 64-bit kurduğumda sisteme aşırı bir yük biniyor ve bilgisayar geç açılıyor, uygulamalar geç başlıyor. Bu konuda ne yapmamı önerirsiniz? Bu üç konuda yardımcı olursanız sevinirim. Orkun DUMAN
C: Sevgili Orkun. Bu üç konunun da tek cevabı

var: Anakartın. Sistemini gayet güzel yükseltmişsin, hatta gereksiz derecede yüksek bir PSU bile takmışsın fakat G41 yonga setli bir anakartla gidebileceğinin sınırına dayanmışsın. Şu an sistemin gayet güzel. Anakartını ve onunla birlikte işlemcini değiştirdiğinde inanılmaz bir performans artışı elde edebilirsin. Tavsiyem, i5 3570K ve Z77 yonga setli bir anakart alman yönünde. Bu ikisi 750 TL tutuyor. İstersen 400 TL'ye AMD FX-4100 ve 970 yonga setli bir anakart da alabilirsin. Her halükarda performans artışı elde edersin. İşletim sistemi olarak da Windows 8 kur.

S: Yeni topladığım sistem uygun mu? Beni ne kadar idare eder? ASUS M5A99X EVO, AMD FX-6100, 2x4 GB 1600 MHz GeIL RAM, HD 6850, 1 TB WD HDD ve kasaysa Aerocool Strike-X. Yanında 750 Watt PSU ile geliyor. Sistem bu şekilde... Bu sistem beni ne kadar götürür? Değiştirmem gereken bir şey var mı? Bahadır Çetin

C: Gayet güzel bir sistem. Rahat iki yıl idare edecektir. Sonrasında tek yapman gereken, ekran kartını değiştirmen olacak. İki yıl sonra sanırım HD 9850 alabilirsin. Tarih tekerrür ediyor bak. Bir zamanlar ATI'nın Radeon 9800 Pro ekran kartı vardı ve efsaneydi.

S: Benim bir PlayStation 3'üm var ve PlayStation 3'te nasıl video kaydedebileceğimi öğrenmek istiyorum. Mesela oynadığım oyunu kaydedip YouTube'a

koymak istiyorum. Oyun incelemeleri yaparlar ya, onu yapmak istiyorum ve bilgisayarım olmadığı için PlayStation 3'te yapmak zorundayım. Ozan Aydın
C: Bu iş için televizyon kartı üreticisi AverMedia'nın özel bir kartı var. "AverMedia Game Capture" olarak geçen bu kartta hem HDMI, hem de VGA girişi var ama fiyatı epey tuzlu. "AverMedia, oyuncularını soymaya çalışıyor." desem yeridir, o derece. 360 TL'ye satıyorlar kartı. Aldıktan sonra PlayStation 3 de, Xbox 360 da senindir artık.

S: Intel Core i5 650 3.20 GHz işlemci, Gigabyte H55M-S2V anakart, 4x2 GB Kingston 1600 MHz DDR3 RAM ve ATI Radeon HD 4850 1 GB 256-bit ekran kartı olan bir masaüstü sistemim var. Parçaların çoğunu ben seçmedim ve bu konuda içim rahat etmedi, size sorayım dedim. Bu sistem beni ne kadar idare edebilir? Ya da şu anda değiştirmem gereken parça var mı? Battlefield 3 ve Assassin's Creed: Revelations gibi oyunlarda yüksek çözünürlükte oynayabiliyorum fakat bazı çevrimiçi oyunlarda sorun çıkarıyor. Örneğin, oyunda her tıklayışında program yanıt vermiyor durumuna geliyor, oyun beyazlaşıyor ve bazen de oyun kapanıyor. Bunun nedeni nedir? İlgisi var mı, bilmiyorum ama ekran kartım güncel durumda. Başka bir sorunsu Dxdiag programında ekran kartım ATI Radeon HD 4800, CPU-Z'deyse ATI Radeon HD 4850 olarak görünüyor. Hangisi doğrudur? Şimdiden teşekkürler. Volkan Ketan

C: Sevgili Volkan. Ekran kartın artık yavaş yavaş elveda demeye başladı, hatta dedi bile. HD 4000'den sonra üç nesil daha çıktı ve bu kartın DirectX 11 desteği yok. Bu yüzden Crysis 3'ü desteklemeyecek. Oyunlardaki sorunlar bana daha çok işletim sisteminle alakalı gibi geldi. Tavsiyem Windows 8 64-bit kurman. HD 4800 model bir ekran kartı yok. HD 4850, HD 4800 serisi bir kart olduğu için böyle yazıyor. HD 4850 yerine HD 7850 almanı tavsiye ederim.

S: Birkaç ay önce Casper Nirvana A15HC model dizüstü bilgisayar aldım; i5-2410M, Pegatron A15 anakart, HM65 yonga seti, 4 GB DDR3 1333 RAM, Intel HD Graphics 3000 ve GT 540M ekran kartı mevcut. World of Warcraft ve Diablo III oynarken ani fps düşmeleri ve oyun içinde üç ila beş saniye arasında ekran donmaları yaşıyorum. Sürücülerini güncelledim, grafik ayarlarını düşürüp denedim, format attım, Battle.net'in tavsiye ettiği bütün NVIDIA ayarlarını denedim, güç seçeneklerini maksimum performans aldım ama yok olmuyor, hala devam ediyor sorunum. Sizce buna ne sebep olabilir? Belki bir faydası olur diye eklerde Dxdiag ve MSInfo belgelerini gönderiyorum. Buğra

C: Pegatron A15... Bu anakartı çok iyi tanırım. BIOS güncellemesi olmadığı için insanlar bu bilgisayara Windows 8 kuramıyorlardı, siyah ekran hatası alıyorlardı. BIOS'u bir şekilde bulup kullanıcılara sundum da sorun çözüldü. Dxdiag ve MSInfo dosyalarını göndermen çok akıllıca. Keşke aynı akıllı hareketi bu PC'yi almayarak da yapsaydın. Bu PC bir oyun PC'si değil. Kalitesiz soğutma ve kalitesiz termal macun yüzünden işlemci ısınıyor ve frekans düşürüyor, bu da sana oyunda fps düşüşü olarak yansıyor. Artık fason dizüstü bilgisayarlardan uzak duralım diyorum.

S: Birkaç gün önce bilgisayarıma virüs girdi ve Windows ayarlarımı değiştirdi. Windows Defender'ı açamıyorum, hata veriyor. Regedit'i açamıyorum, internete bağlanamıyorum. Ağ ve bağlantı ayarlarından yerel ağ bağlantısını açıp normalde Internet

Protokolü sürüm 4 özelliklerine tıklayarak DNS ayarlarını yapıyordum ama şimdi yerel ağ bağlantısına tıkladığımda İnternet Protokolü sürüm 4 özellikleri butonunu açamıyorum. Nasıl yardımcı olabilirsin? TTNET ile görüştüğümde bana reset atmamı söylediler. Başka bir çözümü yok mu? Antivirüs programı da yükleyemiyorum. İllaki yüklediğimde güncelleme istiyor, o yüzden de yükleyemiyorum. Nasıl bir antivirüs programı bana yardımcı olabilir? Muhammed Öncül

C: Bu tür sorunları çözmek için Kaspersky Rescue Disk kullanabilirsin. Bu yazılım Linux tabanlı

olduğu için Windows çalışırken tespit edilemeyen virüsleri tespit eder. Tarama sonrası virüsler silinecektir. Sorun devam ederse Windows 7 DVD'sini tak ve onarma yüklemesi yap.

S: Yaklaşık bir sene önce bir PC toplamıştım. Özellikleri şöyle: Windows 7 Ultimate 32-bit, Core i5, 4 GB DDR3 RAM, Radeon HD 4650, ASUS P7H55-M LX. Yeni toplamama rağmen hala istediğim verimi alamıyorum. Oyun oynamayı çoğu kişi gibi ben de çok severim. En küçük oyunda bile donmalar meydana geliyor. Sebebi ne olabilir? Ayrıca işletim sistemi 32-bit'ten yükseltilebilir mi? Yükseltilebiliyorsa nasıl

yükseltirim? Şimdiden teşekkürler. Veli Çiftçi
C: Bir sene önce aldığın PC, neden iki sene öncesinin parçalarını kullanıyor. Yine de sistem fena değil. Ekran kartını HD 7750 ile değiştirirsen güzel bir performans artışı elde edebilirsin. 32-bit'ten 64-bit'e geçiş yok maalesef. Doğrudan 64-bit kurabilirsin. Kurarken de Windows 8 kur derim. ■ Recep Baltaş

Sorularınız için donanim@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

Sistem Gereksinimleri



AirBuccaneers

İşletim Sistemi: Windows XP SP2
İşlemci: Tek Çekirdekli 2.6 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 1 GB
Ekran Kartı: DirectX 9.0c



Chaos on Deponia

İşletim Sistemi: Windows XP
İşlemci: Tek Çekirdekli 2.5 GHz ya da Çift Çekirdekli 2.0 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 5 GB
Ekran Kartı: 512 MB, OpenGL 2.0



DmC (Devil May Cry)

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7 / Windows 8
İşlemci: Intel Core 2 Duo 2.4 GHz / AMD Athlon X2 2.8 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 9 GB
Ekran Kartı: AMD Radeon HD 3850 / NVIDIA GeForce 8800 GTS



Strike Suit Zero

İşletim Sistemi: Windows Vista
İşlemci: Çift Çekirdekli 2.4 GHz
Bellek: 4 GB
Sabit Disk: 3 GB
Ekran Kartı: AMD Radeon 4800 / NVIDIA GeForce 250 GTS

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-5	Hybrid veya DVB-5 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



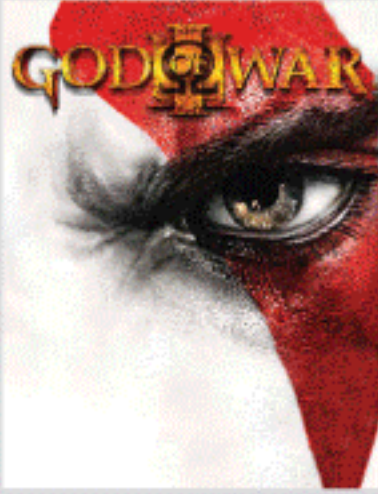
Gears of War 3

Gears of War 2'nin pabucunu dama atabilecek yegane oyun, yine bir Gears of War olabilir 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

OCAK 2012

Air Conflicts: Pacific Carriers	67
Assassin's Creed III (PC)	80
Baldur's Gate: Enhanced Edition	85
Battlefield 3: Aftermath	85
Chivalry: Medieval Warfare	79
Curiosity - What's Inside the Cube?	70
Family Guy: Back to the Multiverse	74
Guardians of Middle-earth	70
LEGO The Lord of the Rings	78

Modern Combat 4: Zero Hour

Modern Combat 4: Zero Hour	80
Natural Selection 2	80
Nike+ Kinect Training	74
PlayStation All-Stars Battle Royale	72
Scribblenauts Unlimited	70
Sonic & All-Stars Racing Transformed	78
Stealth Bastard Deluxe	82
Super Monkey Ball: Banana Splitz	75
When Vikings Attack!	75
Zone of the Enders HD Collection	71

ARALIK 2012

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



Civilization V

Diplomasiye, teknolojiye, savaşa ve uzay çağına uzanan bir strateji sunan Sid Meier'in bağımlılık yapan Civilization V'inde tarihi şekillendirmiş dünya liderleriyle kapışmak benzersiz bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Fireaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010



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 Horizon

Seriye alışlagelen düzenden çıkarıp bambaşka bir yapıya, festival coşkusuyla taşıyan Forza Horizon sayesinde Xbox 360'ta yarış keyfi durmaksızın devam ediyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Playground, Turn 10
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2012



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 oyuncuların 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

Halo 4	85	The Unfinished Swan	89	Dishonored	92
Hitman: Absolution	80	The Walking Dead: Episode 5 - No Time Left	80	FTL: Faster Than Light	88
Hotline Miami	81	WWE '13	80	Just Dance 4	82
LittleBigPlanet Karting	61			NBA 2K13	92
Medal of Honor: Warfighter	60	KASIM 2012		Retro City Rampage	80
Need For Speed: Most Wanted	75	Anno 2070: Deep Ocean	80	The Walking Dead: Episode 4	80
Rocksmith	88	Assassin's Creed III	84	Tiny Troopers	79
Skylanders Giants	75	Dance Central 3	78	War of the Roses	80
Sports Champions 2	82	Dead or Alive 5	79	Worms Revolution	85
The Sims 3: Seasons	77	Deep Sleep	88	XCOM: Unknown Enemy	96



Cem Şancı cem@level.com.tr

Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Bence suçlu kızlar! Peki neden?

LEVEL'i uzun süredir takip eden okurlarımız bilirler, 15 yıl kadar önce, yine bu sayfalarda, bugünkü yaşımdan 15 yaş daha küçük halimle, video oyunlarının yakın gelecekte çok önemli bir ekonomik değer oluşturacağını, video oyun sektörünün sinemayı geçeceğini ve üstelik toplumların kültürel hegemonyalarını genişletmek için de önemli bir rol üstleneceğini yazıyordum.

O yıllarda, bizim toplumda, video oyunları ile ilgilenen gençlere resmi bakış, "çoluk çocuk" olmaktı... Batı ülkeleri, "çoluk çocuk"ların kodlayıp satışı sunduğu, son derece eğlenceli bu video oyunlarının, geleceğin altın madeni olduğunu keşfedip hızla yasalar çıkardı, üniversitelerde bölümler açtı ve video oyunlarını destekleyerek 10 sene gibi kısa sürede, her yıl onlarca milyar Dolar gelir elde etmeye başladı. Bir örnek mi istiyorsunuz: Sadece Call of Duty serisi, her

sene yapımına milyarlarca Dolar kazandırıyor. Yetmedi mi? İzlanda'nın milli gelirinin yarısı, sadece bir oyundan geliyor. Dünyadaki oyunculardan her ay topladığı 14 Dolar ile ülkesine her sene servet akıtan bu oyun EVE Online... World of Warcraft'ları veya diğer popüler oyunları saymıyorum bile.

İşte bizim, kendine yabancı olan, bilmediği her şeyi küçümseyen toplumun akli, bu altın madenini yeni fark etti. Dünyaca ünlü ve başında üç Türk'ün bulunduğu oyun yapımcısı Crytek, İstanbul'da bir ofis açtı. Burada umarım, yakın gelecekte güzel oyunlar geliştirecekler ama asıl önemli olan, Ulaştırma Bakanı'nın açılış toplantısında, oyun yapmak isteyen firmaların destekleneceği ve Türkiye'nin oyun pazarı konusunda gelişmeye açık, gelecek vaat eden bir ülke olduğunu ifade etmesiydi.

Bu düşünce yapısı eğer 15 sene önce topluma hâkim olabilseydi, bugün zeki gençlerimiz, sözlüklerde insanlara iftiralara atmak için kendilerini yırt-

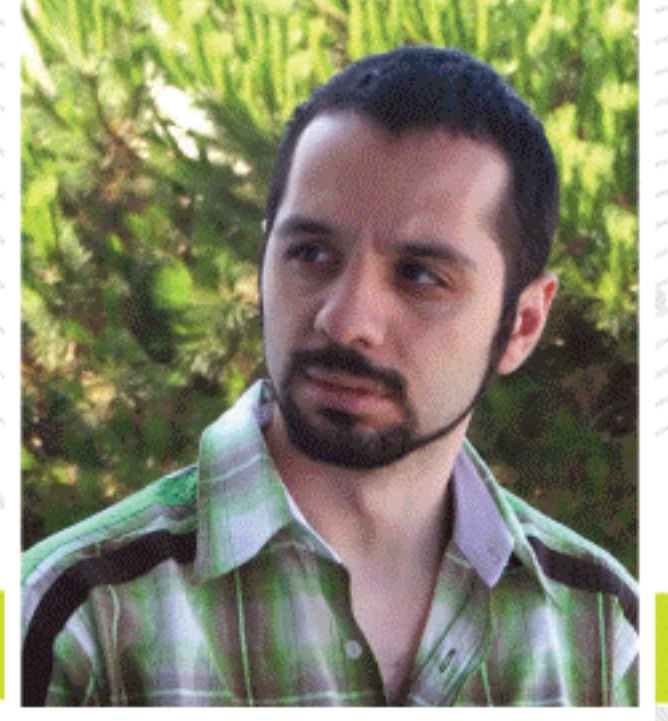
caklarına, enerjilerini bütün dünyayı etkileyecek, her biri belki milyar Dolar seviyesinde ciro yapacak oyunlar üretmek için kullanacaklardı. Türkiye'de hazırlanmış oyunları satın alan, Türkiye'nin kültürü ile genç yaşta tanışan dünya çapındaki tüm oyun severler de haliyle Türkiye'ye sempati besleyecekti, ülkenin ticari ürünleri çok daha değerli olacaktı, ülke bugün olduğundan belki 30 sene ileride olacaktı.

Ama olmadı. Bir zamanlar çevresinde oyunlarla ilgilenen kimi görseler, "Ay sen bilgisayarlar mı oynuyorsun, geri zekâlı mısın?" diye ağzını yaya yaya yorum yapan hanım-kızceyizevrüceklerimizin bize armağanı da bu oldu. Sinema filmlerinden, televizyon dizilerine, her türlü kültürel ürünün içinde, bu fikir o kadar gözümüze gözümüze sokuldu ki tüm toplum, video oyunuyla ilgilenmekten utanır oldu. Video oyunları ayıp oldu. Neden? Çünkü hanım-kızceyizevrüceklerimiz, video oyunlarını seven erkekleri sevmiyorlardı. Onların çoluk çocuk olduğunu düşünüyorlardı. Toplumun belleği, "evlilik çağına gelmiş, bir kadınla hayatını kuracak, evinin sorumluluğunu alacak erkek gibi adamın, video oyunları ile oynamayacağı" önyargısı ile doluydu. Haliyle video oyunları müthiş bir kara propaganda ile öcü ilan edildi.

Gördüğünüz gibi, beni bir kız eskiden çok üzmüş olabilir ama size kızlar eskiden çok fena kazık atmışlar. Kaybolan 30 yılınız için şimdi hepsine teşekkür edebilirsiniz. Hani tarih derslerinde, "Zamanında İbrahim Müteferrika'nın önü kesilmeseydi, matbaa ülkeye 400 sene erken gelecekti. O yüzden geri kaldık..." diye öğretiliyor ya; 500 yıl sonra da, "Zamanında şımarık kızların olgun koca adayı arama sevdasıyla hor görülen video oyunlarının toplumumuzda geç kabullenilişi yüzünden, biz uzayda koloni kuramadık, biz yabancı gezegenlerdeki madenleri çıkaramadık, galaksileri fethedemedik, bu yüzden fakir ve geri kaldık." diye ders okutmazlar umarım. Neyse, kendinizi çok üzmeğin gençler. 30 sene dediğiniz nedir, çok çalışırsanız, belki dünyadaki akranlarınızı yakalayabilirsiniz. Umudunuzu kaybetmeyin.

Kızlara not: Şimdi kızlardan şikâyet ettim diye sinir krizi geçirebileceğinizi tahmin ediyorum. O yüzden hemen söyleyeyim. Siz hariç. Sizin tanıdığınız veya tanımadığınız kızlar da hariç. Akralarınız da hariç. Eşiniz, dostunuz, sevdiğiniz, sevmediğiniz tüm kızlar hariç. Siz hiç öyle şey yapar mısınız? ■





İlkler (Bölüm 7)

Bir düşündüm de size şu vakte kadar oyun dergileriyle nasıl tanıştığımın hiç bahsetmemişim. Beni bunca yıldır oyun dergilerinde yazarlık yaparken görüyorsanız, bilmelisiniz ki bunun ardında yerli ve yabancı oyun dergileri yer almaktadır.

Şimdi düşünün ki ben küçücüğüm. Ortaokul öğrencisiyim ama baksanız ilkokul ikiye gidiyorum; boy bir metre, yüz ifadesindeki masumiyet ve şaşkınlık, yaşıma aşağı çektiğçe çekmiş. O sıralar birtakım oyun dergileri piyasada elbette ki ama benim gözüm yabancı dergilerde. CVG'dir, GameFan'dir, GamePro'dur, bende bir yabancı dergi sevdası ki sormayın gitsin. Ardından PSM'yi keşfettim bir gün

ve PlayStation satın almamla birlikte o derginin de müptelası oldum tabii ki.

Ne var ki konsol sahibi olmadan önce çok sağlam bir PC oyuncusuydum. (Konsollardan sonra PC'yi bir kenara atmadım ama PlayStation biraz beni kendine esir etmiş olabilir...) Bu bağlamda da "PC Oyun" adındaki dergi benim için bir dönem büyük bir kaynak haline gelmişti. Özellikle şimdi bakacak olursanız, dergideki tanıtımlar bayağı bir kötüydü ama o dönem daha iyisi de pek yoktu. Daha sonra bu dergi sayfa sayısını iyiden iyiye azaltıp "CD Oyun" adında bir dergiye dönüştü ve herkes de bu dergiyi verdiği CD için almaya başladı. PC Oyun ile ilgili ilginç bir gerçek de derginin üssünün Ankara'da konuşlanmış

olmasıydı. Hayret...

Bu sıralar, şimdiki gibi büyük bilgisayarların yerine pasajlara gizlenmiş küçük bilgisayarlar revaçtaydı. Bu bilgisayarlara da bayilere uğramayan, "fanzine" niteliğinde oyun dergileri gelirdi. Beşinci sayısında tanıştığım, renkli kapaklı ama içeriği tamamıyla siyah - beyaz olan GameShow da bu bilgisayarlarda karşıma çıkan en büyük hazine olmuştur herhalde.

Reksiz sayılarıyla kendine küçük ama sağlam bir okuyucu kitlesi yakalayan GameShow, küçük ebadıyla renkli olarak basılmaya başlamış ve hatta bu sayfalarda, "Asla renkli göreceğinizi düşünmediğiniz sayfalar" adındaki küçük bir bölümde de eski sayılardaki sayfaların renkli hallerini bizlerle paylaşmıştı. GameShow'un okuyucu kitlesi büyüdü, derginin üssü Kamer Bilgisayar ünlendi ve dergi, A4 olduğunu düşündüğüm boyutu ve tamamıyla renkli sayfalarıyla bayilerde de boy göstermeye başladı.

GameShow büyümüşü, genişlemişti ama amatör ruhunu kaybetmeden okurlarıyla çok daha sağlam bir bağ kurmayı başarmıştı.

GameShow'un Türkiye'deki oyun dergiciliğinde çok önemli bir yerinin olmasıysa çok iyi incelemeler yapmasından, özel dosya konularına imza atmasından veya verdiği hediyelerden hiçbiri değildi; GameShow, samimiyetiyle parlamıştı. Kimseyi bilmiyordum ki o dönem dergiyi tanıtımları için alsın. Herkesin tek bir beklentisi vardı ve o da bolca "mavra"ydı.

GameShow beklenmedik bir anda bir geri sayım başlattı ve ardından da dergi kapandı. Ne var ki sonra yeniden çıkmaya başladı, üstelik yanında CD de veriyordu. Bundaki en büyük etken de piyasadaki dergilerin ve hatta en büyük rakipleri LEVEL'in CD veriyor olmasıydı. Her şey sanıyorum ki bir süre iyi gitti, çok eğlencildi fakat GameShow kapılarını bu sefer bir daha açılmamak üzere kapadı.

GameShow'un ardından piyasada kalan LEVEL'in yanında, benim de o sıralar yazarlık yapmakta olduğum GamePro vardı. Bir dönem PlayStation Türkiye adında bir dergi çıkmıştı (RPS2D değil, karışmasın.) fakat yazıları direkt çeviri olarak kullandıkları için pek takip edilmedi. PC Gamer'ın da bir dönem piyasada olduğunu hatırlıyorum ama ilginç bir şekilde o dergiye çok alışamamışım.

Oyun dergileri o kadar uzun süre elimden düşmedi ki sonunda ben de onlardan bir tanesine dönüştüm sanırım. Bahsettiğim bu eski dergilerin neredeyse tüm sayıları elimde ve hala, zaman zaman onları açıp geçmiş gibi bir yâd ederim... ■





Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Rocko'nun Modern Yaşamı

HD takıntım!

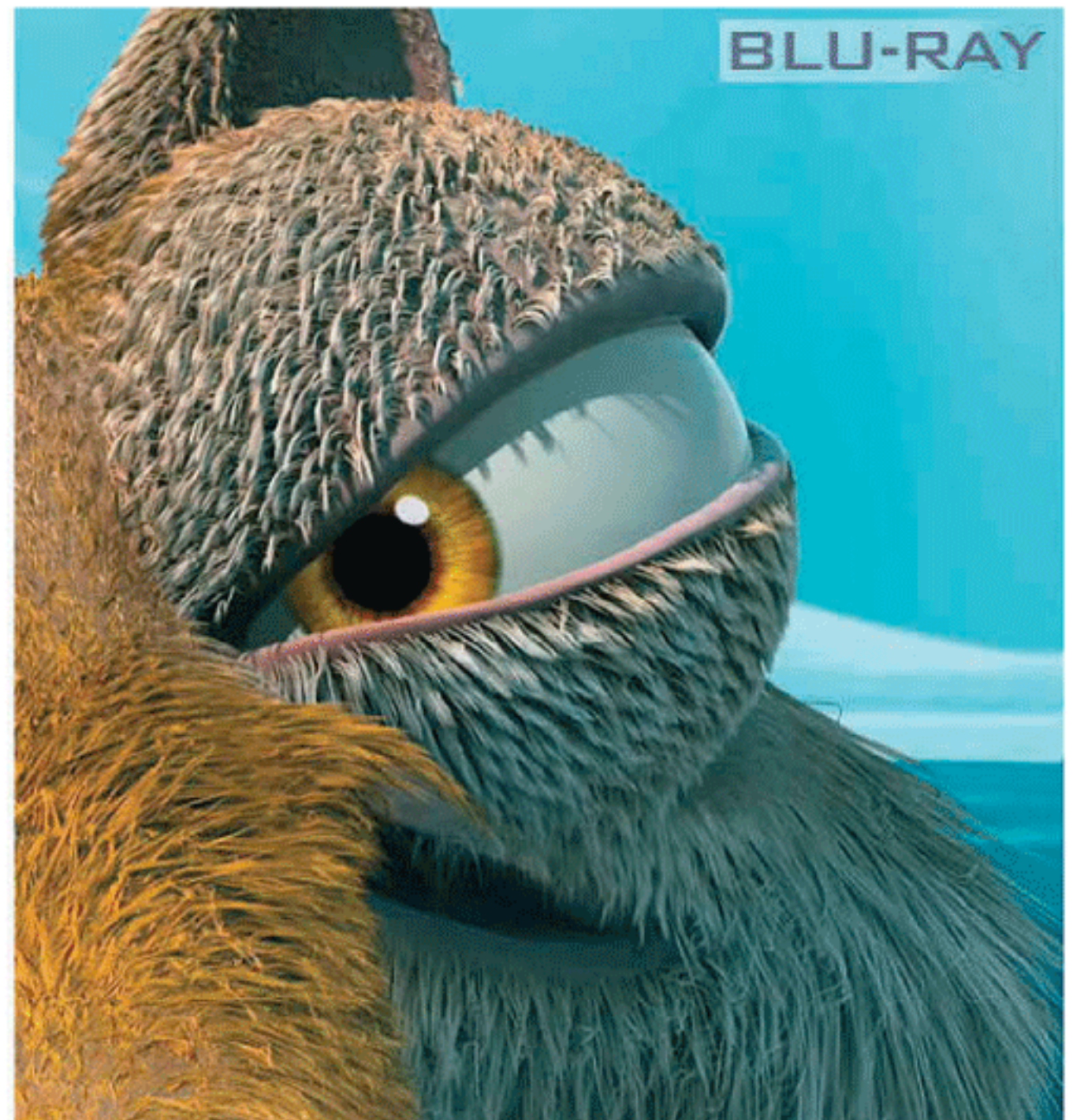
insanoğlu şımarık, bunu bir kez daha ve kendimi gözlemleyerek anladım. Yıllar yıllar önce, üniversite döneminde sürekli film izlerdim; hem sinemada, hem de evde. Sinemada belli bir standart var ve bu konuda yapacak bir şey yok ama o yıllarda evde film izlemek, VCD teknolojisiyle sınırlıydı. Hatırlıyor musunuz o kaliteyi peki? Yaşı küçük olanların hayal edemeyeceği bir "kalite" vardı. Aldığınız filmde en ufak bir teknik problem olmasa bile kalite düşüktü, teknik problem olduğundaysa hem ses, hem de görüntü açısından işkence başlıyordu. Korsan filmlerden bahsetmiyorum ha, kiraladığım orijinal VCD'lerde olan problemlerdi bunlar. Kiralanan bir filmin kaç kişinin elinden, VCD oynatıcısından geçtiği belli değildi. Hal böyle olunca da diskler çiziliyor, çiziliyor ve kimi zaman çalışmaz hale geliyordu. O dönemde buna çok takmıyor ve filmi kiraladığımız gibi eve geliyorduk. VCD'yi taktık, film başladı, her şey güzel gidiyor ama bir anda görüntüde bozulmalar başlıyor.

Durdur, VCD'yi sil, tekrar tak ve şanslıysan problem çözülür ama geçici olarak. İlerleyen bölümde bu kez de ses zıvanadan çıkıyor, kulakları tırmalıyordu ama o dönemde bunu bile takmıyor, azıcık ileri sarıp devam ediyorduk. (Trainspotting gibi bir filmi bu şekilde izlemek ve şikâyet etmemek...) Böyle bir dönem yaşandı, bitti; beklenti yüksek değildi, her şeye tadvık, kafaya takmıyorduk, film üstüne film izleyip geçiyorduk. Ya bugün?

Önce DVD çıktı, sonra da Blu-ray. Bu dönemde kendimi daha çok sinema salonlarına ve film festivallerine verince evde film izleme olayına uzunca bir süre ara vermiştim ama eve HDTV girince işler değişti. Madem böyle bir yatırım yaptık, sadece oyun oynamakla parası çıkmaz, hemen film olayına girmeli ki girdim de. Artık VCD devri kapandı, HDTV'ye VCD takmak olmaz. Eh, DVD de bir yere kadar çıkarabiliyor çitayı. Blu-ray'in tadına bir bakayım dedim ve dünyam değişti. Filmleri 720p ve 1080p kalitede izlemek, bana geçmişi

unutturdu ve beni tam anlamıyla HD takıntısı olan, nankör ve şımarık bir insana dönüştürdü. Artık 720p'nin altındaki bir şeyi izlemek o kadar rahatsız ediyor ki beni. Hâlbuki ben, VCD neslinin bir üyesi olarak, anlattığım şartlarda film izlemiş, hiçbir zaman da bu durumdan şikâyet etmemiştim. Bugünse 720p'nin altına inmeyi kaldıramıyorum, düşük kalitedeki filmleri kendim izlemediğim gibi çevremdekilere de izletmiyorum. Ne oldu bana? Neden unuttum geçmişi? Neden bu kadar şımarıdım? Teknoloji beni de mi ağlarına hapsetti? Bu sorulara verecek bir cevabım yok; daha doğrusu vereceğim her cevap, beni geçmişe götürüyor ve belki size tuhaf gelecek ama üzüyor. Çok garip ama doğru, üzüyor. Aynen geçmişte ayıla bayıla oynadığım oyunları bugün açtığımda yaşadığım hayal kırıklığı gibi, filmlerde de aynı duyguları yaşıyorum. Gelişen görüntü teknolojilerine itirazım yok, ben de bundan faydalanıp keyif alıyorum ama kriterlerimdeki bu ciddi değişime de üzülüyorum. VCD'ye tav olan, teknolojiye mahkûm olmayan o "masum" çocuğu geri istiyorum...

■ www.sefikakkoc.com





Değişen açılar

Bugün baktığımız, gördüğümüz ve ilgilendiğimiz hemen her şey, bundan önce de vardı ve bundan sonra da var olmaya devam edecek. Aradaki tek fark, bakan gözlerin değişiminden ileri gidemeyecek gibi geliyor bana. Bunu doğanın her noktasında görmek de mümkün. Bundan 10 yıl önce dinlediğimiz bir müzik grubu, eğer o zaman bir şey ifade ediyordysa şimdi de etmeye devam edecek. Belki iyi anlamda, belki kötü anlamda bir anı canlanacak, orasını bilemem, tam bir sır, tam bir muamma...

Ben bu değişimin en büyük farklılığını, günümüzde yaşadığımızı düşünüyorum. Artık öyle bir dönemdeyiz ki bazı şeylerin değerini çok geç anlıyoruz. Geçmişe baktığım zaman görüyorum ki iyi bir kitabın filmi hemen akabinde üretilmiş, yani aradan 50 sene geçmesi beklenmemiş. Bu duruma verilecek öyle sadece bir - iki örnek olsa susacağım belki ama o kadar çok örnek var ki! Misal, Tennessee Williams tarafından kaleme alınmış, Amerikan tiyatrosunun en önemli oyunlarından bir tanesi olan A Streetcar Named Desire, 1947 yılında yazılmış olan eserden sadece dört yıl sonra, 1951 yılında beyazperdeye aktarılmış. Rifat Ilgaz'ın ünlü eseri, 1975 yılında ilk basımı yapılan Hababam Sınıfı'nı ele alalım. İlk kitabın filmi aynı yıl beyazperdeye aktarılmış. Bahsettiğim örnekleri çoğaltabilirim ama emin olun ki önemli olan nokta bu değil; önemli olan, bu isimlerin kısa sürede beyazperdede boy gösterip aynı zamanda efsane olmuş olması. Günümüze baktığımızdaysa çok daha geç gelen bir farkına varma durumu söz konusu... Tüm bu laflarım The Hobbit isimli filme, hatta tüm Yüzüklerin Efendisi serisine... The Hobbit ki 1937 yılında yazılmış ve Yüzüklerin Efendisi ile birlikte 50'li yılların sonunda patlamış bir eser. Peki, neden film bu kadar geç çıktı karşımıza? Bütün 80'li yılları uzay gemisi uçurarak geçirirken, neden ağaçlar yürütülmedi? Bu sorulara kendimce cevaplarım pek tabii ki ama ben daha çok bu sorgulamaların yapılması gerektiğinin üstüne basmak istiyorum.

Aradan geçen zaman o kadar uzun oldu ki kitaplardan, filme geçişte büyük sorunlar yaşanmış olmaması imkânsız. Bu duruma en bilindik örnek olan The Hobbit filmindeki cücelerin,

kitaptaki ilk anlatıma göre daha kaba olmaları. Tolkien, The Hobbit isimlerini direkt olarak eski kuzeyli, Norse miti olan Edda'dan almıştı ve geçen zaman içerisinde değişen fantastik edebiyat akımı, cüceleri otomatik olarak kuzeyli modellemesine çevirdi. Sonuçta kitaptakine oranla çok daha kaba cüceler... İşte benim sorgum da bu noktada devreye giriyor. Bundan yıllar önce yapılan ve yazılan bir eser, yıllar sonra sinemaya taşındığı zaman gerçekten kitaptaki duyguyu ve anlatıyı ön plana çıkarabiliyor mu?

Benim konu hakkında vereceğim net bir cevap yok sanıyorum ama en azından The Hobbit'i izlerken, yıllarımı harcadığım Batı Edebiyatı tarihi üzerine uzun uzun düşünme fırsatım oldu ve filminden çıkınca kafamda birçok farklı soru

olduğunu fark ettim. Bilmem The Hobbit'i ya da bundan yıllar önce üretilmiş bir kitabın filmi siz nasıl karşılıyorsunuz ama gerçekten aradan geçen zamanın önemli bir değişime neden olduğunu düşünüyorum. Son bir bakış açısı daha, farklı zamanlarda yaşayan yazarın ve yönetmenin sorunu olacaktır. Birisi iki dünya savaşı görmüş, diğeri-ninse gördüğü en büyük savaş sahnesi Er Ryan'ı Kurtarmak ya da Braveheart'tır. Yanlış anlaşılmasın, kabaca konuşuyorum hesaplarımda, belki de görmüştür ama birisi kaçınamayacağı ve seni içerisine çeken savaştan, diğeri belki de kendi isteğiyle gittiğin bir savaş ve merak ediyorum, bundan sonra Tolkien gibi saklı kalmış daha kaç eser ortaya çıkacak ve sonucunda o esere gerektiği gibi değeri verilebilecek... ■





CRYSIS 3

Prophet ile Nanodome'un sınırlarını zorlayacağız!

LEVEL 194

1 MART'TA PİYASADA!

İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

Ne ölüm var bu topraklarda **Ne de hayat**
Ne dün var bu topraklarda **Ne de gelecek**

SAVAŞ SONSUZDA DEK

ILAN
DÖKECEK!

AraF Online

Ücretsiz Türkçe MMORPG

<http://araf.gameturk.com>

**YENİ
SUNUCU**



wd.com

daha büyük. daha cesur.

Ödüllü sabit sürücü, şimdi iki kat daha büyük.

WD BLACK™
4 TB Masaüstü Sabit Sürücü



Yüksek performanslı depolama, artık 4 TB kapasiteli.

WD Black sabit sürücüler, yüksek performans isteyen yaratıcı profesyoneller ve bilgisayar tutkunları için tasarlanmıştır. Bu 3.5 inc masaüstü sürücüler fotoğraf ve video düzenleme, oyun oynama ve üst düzey bilgisayarlar gibi yüksek performans gerektiren uygulamalar için kusursuzdur.

Maksimum performans.

Gelişmiş performans artırıcı özellikler, fotoğraf ve video düzenleme ve internet oyunları oynama gibi yüksek performans gerektiren uygulamalar için ihtiyaç duyduğunuz hızı size sağlar.

Performanstan ödün verilmez.

Yüksek performans, yüksek kapasite, sınıfının en iyisi güvenilirlik değeri ve en son teknolojiler, WD Black'i sadece en iyisini talep edenler için ideal sürücü haline getirir.

Sektör lideri garanti.

WD Black 5 yıllık sınırlı garantisıyla, piyasada mümkün olan en yüksek garanti korumasına sahiptir.



Daha fazla bilgi için: wd.com »

LEVEL

TÜRKİYE'NİN İLK VE EN ÇOK OKUNAN ONLINE OYUN DERGİSİ

ONLINE OYUN

ŞUBAT 2013 SAYI: 44

LEVEL'İN ARMAĞANIDIR, PARA İLE SATILMAZ.



AraF Online



Ne ölüm var bu topraklarda **Ne de hayat**
Ne dün var bu topraklarda **Ne de gelecek**

SAVAŞ SONSUZDA DEK

İKAN
İÖKECEK!



AraF Online

Ücretsiz Türkçe MMORPG

<http://araf.gameturk.com>

**YENİ
SUNUCU**



KARLAR YAĞAR...

Ey gençlik, birinci vazifen, bu dergide tanıtılan tüm online oyunları oynamaktır! Durun, durun; hepsini oynarsanız, bildiğiniz üzere Üst Ebeveynler Kurulu gelip beni alaşağı eder, Parga'lı gibi boğdurtur. O yüzden şöyle yapalım; siz her ay burada beğendiğiniz oyunları not edin. Ancak ve ancak dersler ve ödevlerinden vakit bulduğunuz boş vakitlere onları serpiştirin. Nasıl? Bence güzel oldu.

Bu ay ne varmış diye baktığımda görüyorum ki Araf Online sizi alıp başka diyarlara götürecektir, sağlam fantastik dünyasıyla gözlerinizi kamaştıracak. Ardından da Arctic Combat'ın Counter-Strike benzeri oynanışıyla şöyle sağlam bir aksiyon heyecanı yaşayacaksınız. Geçen ay dergide olması gereken ama bu aya sarkan MMO Dosya Konusu da okunmayı bekliyor. Hepinize şahane bir Şubat ayı diliyorum, karlı neşeli günler geçirmenizi diliyorum.

Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

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

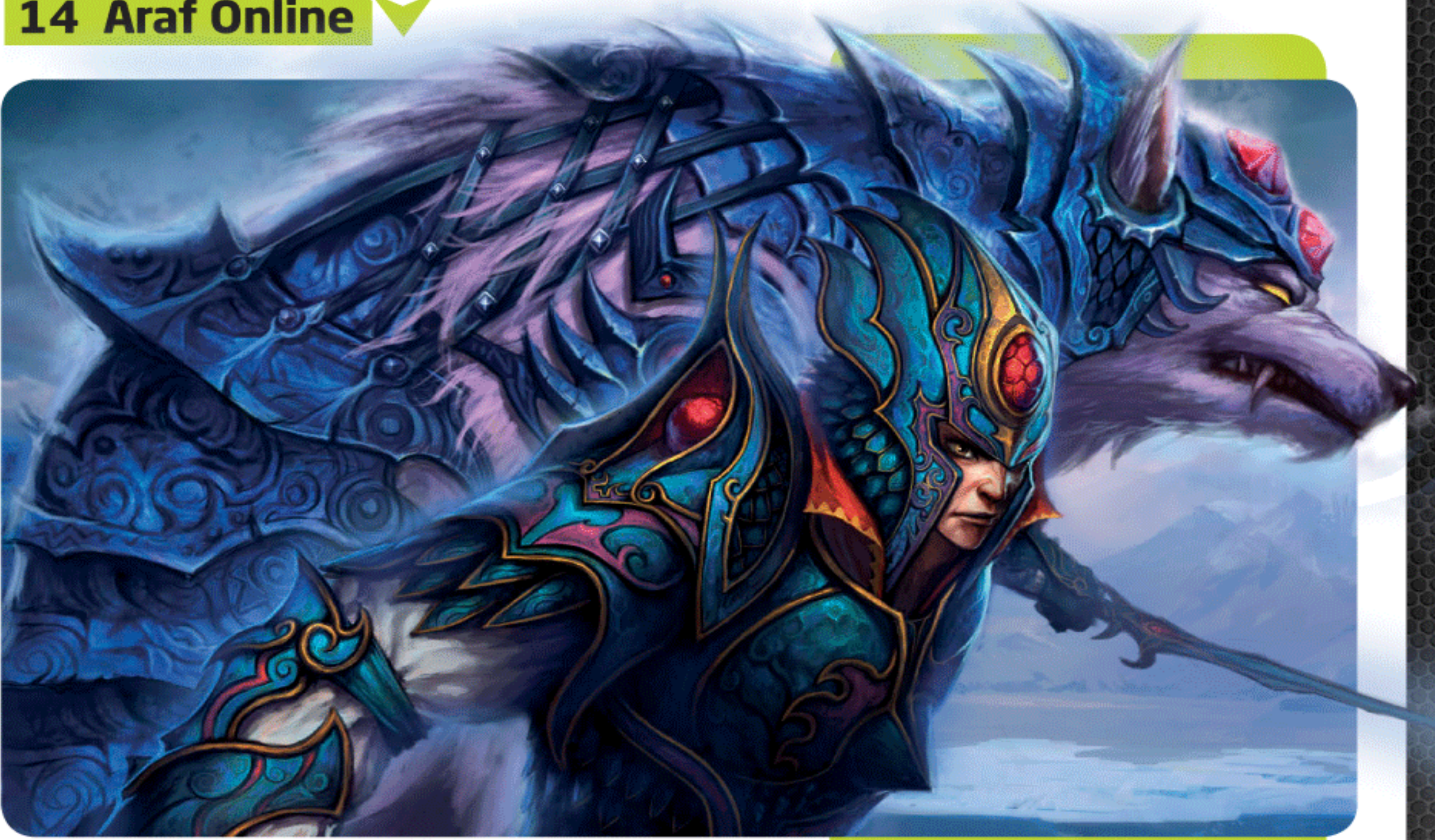
Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Enes Özdemir

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

14 Araf Online



8 Marvel Heroes



3 Editörden

6 Haberler

İLK BAKIŞ

8 Marvel Heroes

10 Pathfinder Online

12 The Repopulation

DOSYA KONUSU

14 Araf Online

28 MMO'ların
Vazgeçilmezleri



İNCELEME

- 22 Arctic Combat
- 26 Wizardry Online
- 32 Liste
- 34 Sözlük

22 Arctic Combat



26 Wizardry Online



PUANLAMA SİSTEMİ*

*OOD'de ara puanlar yer almamaktadır.



BRONZ
8 Puan



GÜMÜŞ
9 Puan



ALTIN
10 Puan



DIABLO III

Beklenen yama bu mu?

Diablo III hayranlarının oyun henüz ilk tanıtımı yapıldığından beri beklediği "arena" modu ne yazık ki bir sonraki bahara kadar ertelendi. Fakat PvP, bu yeni yama ile bizlere merhaba demeye hazırlanıyor. Her ne kadar dört kişinin birbirine kesmeye çalışacağı bir kaos ortamından farksızmış görünse de yine de PvP denildiği zaman birçok oyuncu çoktan rotasını yeni 1.07 yamasına çevirmiş

durumda. PvP'den hariç olarak, Inferno seviyesinde artık daha çok yetenek puanı toplayacağız, ayrıca yeni eşya tarifleri ve "account-bound" eşyalarla da karışılacağız. Dikkat çeken bir diğer yenilik ise düşmanların güçlerini taşıdıkları ödüllere göre belirlenecek olması. Yine de arena'nın olmadığı bir Diablo III deneyimi bu yeni yama ile ne kadar oyuncu çekecek şimdilik tam bir sır.

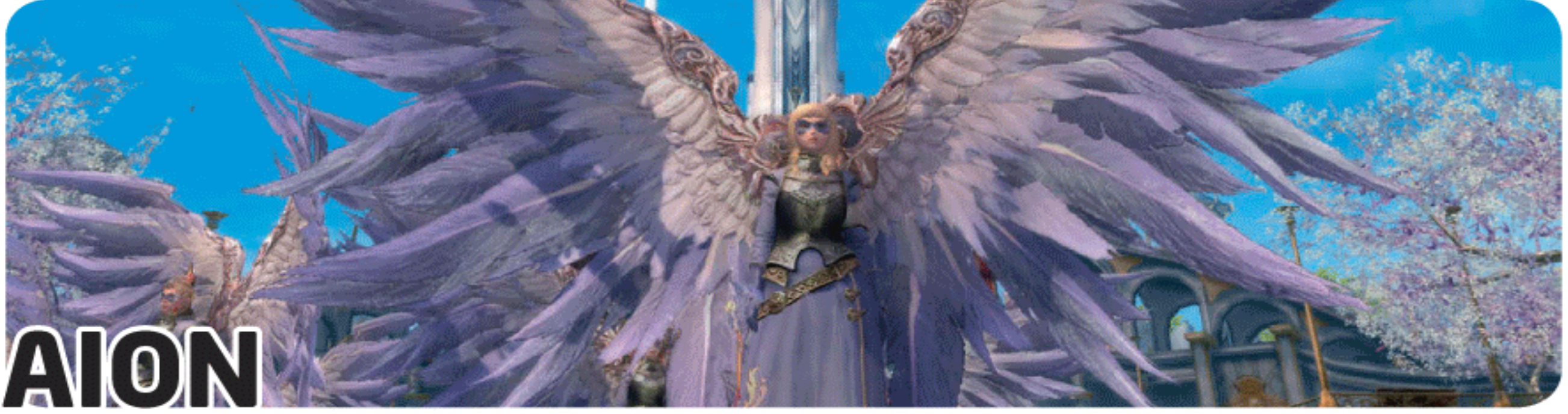


AGE OF CONAN: UNCHAINED

Ejderhalara hiç bu kadar yakın olmamıştık

Age of Conan piyasaya çıktığı günden bu yana birçok farklı takla attı ve garip bir şekilde attığı her takla ona yeni kapılar açmayı o ya da bu şekilde başardı. Adını değiştirmek suretiyle tamamen parasız olan oyun, bu sefer karşımıza "Secrets of Dragon's Spine" isimli bambaşka bir güncelleme ile çıkmaya hazırlanıyor. Bu yeni güncelleme beraberinde yepyeni bir

bölge getireceği gibi, bu bölgeye bağlı olan birçok yeni görev, yaratık, ödül ve pek tabii zindan da ekleyecek. Şimdilik 80. seviye oyuncuların hedeflendiği yeni bölge, zindanlardan hariç olarak bir "raid" ve farklı PvP arena'larını da oyuna eklemeyi ihmal etmeyecek gibi gözüküyor. Daha önce görülmemiş farklı zırh ve silahlarsa cabası.



AION

Mart ayında yeni bir Aion geliyor

Her ne kadar Avrupa pazarı için biraz sessiz gibi gözükse de Aion özellikle Asya pazarını resmen ele geçirmiş bulunuyor. Bu büyümenin ardından pek tabii sürekli gelen güncellemeler bulunuyor... Aion bu seferde yepyeni özelliklere kavuşacağı 3.5 yaması ile karşımıza çıkmayı başardı. İlk yenilik Devalar'ı Balaurlarla karşı karşıya getiren "Tiamatın Kalesi" ve "Tiamatın Sığınağı" isimli zindanlar oldu. İşin içine devasa Ejderha Hükümdarı'nın da girmesiyle daha da detaylanan zindan savaşları, daha önce görülmemiş zırh setlerini gözler

önüne seriyor. PvP ise tabii ki unutulmamış ve yeni yama ile karşımıza iki farklı arena çıkmış bulunuyor. İkili takımların oluşturduğu toplam üç grubun birbirine girebileceği "Kooperasyon Arenası" şimdiden dolmuş durumda. "Şöhret Arenası" ise dört oyuncunun arasından en güçlü olanın sona kaldığı bir yapıya sahip... Bir diğer yeni özellik ise binekler konusunda; toplamda dört farklı binek oyuna eklendi. Yetmezmiş gibi Devalar için birçok farklı ev modeli için envai çeşit eşya da beğenimize sunulmuş durumda.



ARCHLORD

Kalkın, taşıyoruz

Webzen tarafından MMO dünyasına kazandırılan ArchLord, yayın hayatında önemli bir değişiklik yapıyor. Siz dergiyi aldığınızda, eğer hali hazırda bulunduğunuz sunucuya girmekte bir sorun yaşıyorsanız, demek ki gerekli sunucu değişimini yapmamışsınız demektir. Ocak ayının 30'u itibariyle yapılacak olan bir sunucu değişimi ile "Xian" ve "Gracia" sunucuları bir araya getirilecek. Tamamen oyuncular-

dan gelen istekler sonucunda böyle bir karar aldığını belirten Webzen ekibi, aynı zamanda geçişin hemen ardından birçok farklı etkiliği oyun severlerin beğenisine sunacak. "Gracia" ve "Zian" sunucularındaki oyuncular ise sunucu değişiminden önce firma tarafından sağlanan bazı eşyalara hiçbir ücret ödemediği için kavuşacaklar. İlk Archlord ve lonca üyeleriniyse harika eşyalar bekliyor olacak.



MARVEL HEROES

İçinizdeki kahramanı ortaya çıkarın!

Süper kahramanlar güzeldir. O güzelim karakterler bizim gibi normal insanların yapmak isteyip de yapamayacağı şeyleri yapar. Hayallerimizi onlar yaşarlar ama onları izlemesi, okuması bile çok zevklidir. Herkesin sevdiği bir süper kahraman vardır. Herkes belli bir dönemde kendini bir süper kahramanın yerine koyup hayal kurmuştur. MMO dünyası da bunun farkında ve DC Universe Online'dan sonra Marvel'ın böyle bir oyun çıkarmaması beklenemezdi elbette.

Gazillion Entertainment tarafından geliştirilen Marvel Heroes (MH), adından da

anlaşıldığı üzere Marvel evreninde geçecek ve onlarca Marvel karakteri arasından dilediğimizi seçip aksiyona bodoslama dalabileceğiz. Oyunda şimdilik açıklanan kahraman sayısı 26. Bu kahramanlar arasında Spider-Man, Hulk, Iron-Man, Thor, Captain America gibi tanınmış karakterlerden tutun da Human Torch, Cyclops, Daredevil, Nova gibi -özellikle de ülkemizde- daha az bilinen karakterlerin de yer alacağını unutmayın. Oyunu geliştiren takım ilk iki Diablo'nun yapımcılarından elemanlar içeriyor. Zaten projenin başında da yine Diablo ve II'ye katkı sağlamış David

DAĞITIM Marvel

YAPIM Gazillion Entertainment

WEB www.marvelheroes.com

ÇIKIŞ TARİHİ 2013 İlkbahar

BİR BAKIŞTA

- İyisiyle, kötüsüyle onlarca Marvel karakteri
- Diablo tarzı oynanış
- Canlı efektler



Brevik bulunuyor. MH'yi izometrik bir kamera açısından oynayacağız ve oyun büyük oranda hack & slash türünde ilerleyecek. Akın akın gelen düşmanlara karşı süper güçlerimizi kullanarak savaşağız ve ganimet toplayacağız. MH'de Venom, Living Laser, Green Goblin gibi tanınmış kötü karakterlere karşı aksiyon dozajı yüksek savaşlar yapabileceğiz. Bu karakterlerin de tahmin edeceğimiz üzere kendi özel güçleri olacak ve muhtemelen boss savaşlarında karşımıza çıkacaklar. Tüm bu kötü karakterleri yenmek dışında temel amacımız ise Marvel evreninin en kötü ve en tehlikeli karakterlerinden biri olan Dr. Doom'un, çok güçlü bir nesne olan Kozmik Küp ile ilgili emellerini gerçekleştirmesini önlemek olacak. Oyundaki senaryo anlatımlarının da çizgi roman sahnelerinden fırlamışçasına oluşan görüntülerden meydana geldiğini belirtmeden geçmek olmaz.

Oyun doğrudan ücretsiz oyun piyasasına adım atacak ancak tüm ücretsiz online oyunların geçim kaynağı olan ve karakterlerimiz için çeşitli eşyaların, özelliklerin bulunduğu bir market koymayı ihmal etmeyecekler.

Hatta yapımcı firma şimdiden oyuna avantajlı başlamak isteyen oyuncularını düşünmüş ve farklı farklı paketler hazırlamış bile. Bu paketler içerisinde farklı sayılarda kahraman ve eşya bulunduruyor. Bu kahramanlara ve eşyalara oyun içerisinde de ulaşabileceğiz ama bu tamamen oyuna avantajlı başlamak isteyen oyuncular için düşünülmüş bir uygulama.

Oyun izometrik kamera açısından oynandığı için Unreal Engine 3 ile hazırlanan grafiklerde doğal olarak canlı bir hava katmış. Kahramanların saldırı efektleri çok hoş görünüyor. Mekan tasarımları gözümü biraz zayıf gelse de özellikle dostlarımızla kuracağınız partilerle beraber yaptığınız savaşlara tam bir görsel şölen hakim olacak gibi duruyor. Oyun henüz geliştirme aşamasında olduğu daha fazla yeni kahramanın oyuna ekleneceği kanaatindeyim. Aynı şey kötü kahramanlar için de geçerli olacak muhtemelen. Arkadaşlarımızla partiler kurup kendi Avengers takımımızı oluşturmak şimdiden kulağa çok güzel geliyor. Eğer bir Marvel fanıysanız, gözünüz kulağınız bu oyundan gelecek haberlerde olsun. - **ENES**



PATHFINDER ONLINE

Yeni nesil MMORPG

Yapımcıların, diğer fantastik orta dünya online oyunlardan, çok daha farklı olarak iddia ettiği Pathfinder Online, şimdiden oyuncuları heyecanlandırıyor. Çünkü yapımcı firma, oyunun şimdiye kadar olan tüm online oyunlardan farklı bir sistem içerdiğini söylüyor.

Söylediklerine göre, World of Warcraft dahil, bir çok online oyunda oyuncuların takip etmeleri beklenen bir senaryo var. Bu senaryoyu bitirene kadar birçok içerik mevcut. Fakat sadece bu. Senaryodan sonra oyun bir nevi tıkanıyor ve daha sonra yeni maceralara yelken açmak

için yapımcı firmaların yeni geliştirmeler yapması gerekiyor; ancak o zaman oyuna iyi bir şekilde devam edebileceğimizi belirtiyorlar. Ayrıca oyunculara sunulan eşyaların sonunun olduğunu ve bu sona gelindiğinde diğer oyunculardan bir farkımızın kalmayacağını da belirtiyorlar. Çıkış tarihinin bile henüz belli olmadığı Pathfinder Online yapımcıları, kendilerinin bu monoton oyun sisteminden çok daha farklı bir sistem ile çıkacağını söylüyorlar. Tabii bu ne kadar doğru? Burada online oyundan bahsediyoruz. Bir online yapımın oyuncular tarafından tutulması kolay değil

DAĞITIM Paizo
YAPIM Goblinworks
WEB www.goblinworks.com
ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

BİR BAKIŞTA

- LotR tarzı fantastik bir dünya
- Kasabalar, şehirler yaratabilme
- Yaratabileceğiniz tonla eşya



gerçekten. Özellikle günümüzde WoW' dan sonra çıkış yapmayı planlayan iki yapım vardı. Bunlardan biri Age of Conan, diğeri ise Star Wars: The Old Republic. Bu iki eser için de ilk çıktığı zaman aylık ücret ödenmesi gerekiyordu. Fakat istedikleri başarıyı yakalayamadılar ve Age of Conan ve Star Wars: The Old Republic gibi bir çok şey vaat eden bu yapımlar şu anda ücretsiz olarak oynama şansı sunuyorlar. Demek istediğim Online oyun piyasası acımasızdır ve bir şeyleri doğru yapmazsanız emekler boşa gidebilir.

Oyunun içeriğinden biraz daha bahsedecek olursak... Orta dünya demiştik. Haliyle bizleri Dwarf, Gnome, Elf, Orc ve İnsanlar olmak üzere standart sınıflar karşılıyor olacak. Fakat söylenene göre, oyunda klasik seviye atlama sistemi yerine, yeteneklerimizin seviyesi atlıyor. Geliştirdiğiniz yetenekleriniz sayesinde yenilerini açabiliyorsunuz. Özellikle yapımcılar, Campaign bölümünde daha fazla şey bulabileceği-

mizi söylüyorlar. Bu arada oyun, Golarian adında bir bölgede geçiyor. Golarian'da göl, nehir, dağlar, çayırlar, ormanlar ve bunlara ek olarak özerk toplulukların yaşadığı alanlar olacak. Tabii burada da bir premium üyelik sistemi de söz konusu. Premium üyelere tam açıklanmasa da, kişisel görünümün yanında bir çok avantaj verilecek. Karakterimizin kullanacağı ekipmanları bulabileceğimiz gibi, kendimizde yapabileceğiz. (Ayrıca banka veya açık arttırma evi olabilir.) Tabii PvP arenaları da oyunun içerisinde olacak ve seçtiğimiz ırklara göre farklı görseller bizleri bekliyor olacak.

Pathfinder Online'ın yapımcılarının bu denli iddialı açıklamalarından sonra nasıl bir şekilde karşımıza çıkacağını halen kestiremiyoruz. Yapımcı firma olan Goblinworks, bu konuda pek tecrübeli olmasa da umarız istediği başarıyı elde eder ve sadece PC oyuncularına hitap edecek olan bu oyunla, biz oyunculara farklı ve eğlenceli bir online yapım sunar. - **ABDULLAH**



THE REPOPULATION

Bir ulus yaratmak...

Bağımsız bir oyun yapımcısı olan Above and Beyond Technologies firmasının tornasından çıkmaya hazırlanan Repopulation, içerisinde birçok oyun türünü bir araya getirip harmanlayan bir bilim kurgu MMO'su olma yolunda ilerliyor. Şu an alfa testinde olan oyun bahar aylarında beta testlerine başlamayı planlıyor. Repopulation bakalım bizim için neler vaat ediyor...

The Repopulation bilim kurgu olduğu için hali hazırda gelecekte geçen bir yapım olarak karşımıza çıkacak. İnsanlığın soyu tükenmek üzere ve biz de oyunu bir klon

olarak deneyim edeceğiz. Oyunun geçtiği gezegen olan Rhyldan gezegeninde insanlar iki ulusa bölünmüş durumda olsa da bizim bu iki ulusu seçmeyip kendi ulusumuzu oluşturabilme seçeneğine sahip olacağız. Bu noktadan da anlaşıldığı üzere bir hayli özgürlükçü olacak olan Repopulation, açık dünya konseptini benimseyecek. Kendi ulusumuzu yaratırken kendi şehirlerimizi kuracağız, vatandaşlarımızı mutlu etmeye çalışacağız. Oyunun bu yönü bir hayli SimCity ve City Life misali bir hava estirecek. Oyundaki parti sisteminin adı Engagement

DAĞITIM Above and Beyond Technologies

YAPIM Above and Beyond Technologies

WEB www.therepopulation.com

ÇIKIŞ TARİHİ 2013'ün son çeyreği

BİR BAKIŞTA

- Birçok farklı türü harmanlaması
- Pet sistemi
- Kendi ulusunu oluşturabilme



olarak belirlenmiş. Kurduğumuz partilerle mutasyona uğramış yaratıklara karşı savaşabileceğiz. Yapımcı firma oyunun ilk etaplarından itibaren savaşlarda diğer oyuncularla iş birliği içine girmenin önemini kavrayacağımızı söylüyor.

The Repopulation içinde iki farklı savaş sistemi bulunduracak. Bunlardan ilki birçok MMORPG oyunundan alıştığımız geleneksel hale gelmiş olan sistem. Diğer savaş sistemimiz ise bizleri FPS kamerasına oturacak olan Action Mod. Savaşlarda oyuncu yeteneklerinin ön plana çıkacağını belirten yapımcı firma, 100'den fazla becerinin de karakterimizin gelişimi için oyuna konulacağını söylüyor. Seviye sisteminin olmayacağı oyunda karakterimizi bu beceriler şekillendirecek. Ayrıca crafting sistemi sayesinde kendimize binlerce yeni eşya oluşturabileceğimizi de eklemekten geçmiyorlar. Tüm bunların yanında oyunda bizi karşılayacak olan diğer bir özellik pet sistemi. Şu ana kadar açıklanan bilgilere göre üç farklı pet türü olacak. Genetik mühendislik sonucu oluşturulan petler, robot petler ve kendi çabalarımız sonucunda evcilleştirdiğimiz

petler. Üstelik bu petleri evcilleştirdiğimizde, onlara iyi bakıp büyütmemiz gerekiyor.

Oyundaki grafikler göz dolduruyor demek isterdim ancak şu an için böyle bir şey yok. Oyunun oynanış videolarına bakıldığında ilk başta göze hoş gelen grafiklerin basit kaplamalardan ibaret olduğunu görüyorsunuz. Özellikle şehir kurma ve FPS kamerasına geçildiğinde bu grafikler zamanın bir hayli gerisinde kalıyor. Arayüzde de görsellik pek iyi değil ve çok basit kalmış. Tabii oyun henüz alfa testinde olduğu için çıkmasına daha çok var. Bu tip açıklar yavaş yavaş kapatılacaktır. Son şikayetim ise oynanış videolarında görülen M-4 silahı. Arkadaş yıl olmuş bilmem kaç, klonlama artık fitik ameliyatı gibi yaygın hale gelmiş, farklı bir gezegende insanlar yaşam mücadelesi veriyor ve hala M-4 silahı mı kullanılıyor? Yani o kadar teknolojik silahların olacağı bir oyunda M-4 silahı kendine nasıl yer bulabilmiş? Sadede gelecek olursam, The Repopulation vaat ettiklerini gerçekleştirdiği ve yukarıda saydığım pürüzleri giderdiği takdirde çok eğlenceli, başından kalkılmayacak bir oyun olacak gibi duruyor. Bence hemen takibe alın. - **ENES**

DAĞITIM GameTürk
YAPIM Aiaigame
WEB araf.gameturk.com

Araf Online

Kötülüğün yükselen gücüne dur diyebilecek misiniz?

Daha evvel Jadde, Ministry of War, Sudden Attack gibi başarılı yapımlarla bizleri buluşturan Gameturk, bu defa Araf Online (AO) ile karşımıza çıkıyor. Araf Online MMORPG piyasasına iddialı bir giriş yaparak geçtiğimiz yılın sonbahar aylarında bizlerle buluştu. Tamamen Türkçe ve ücretsiz olarak oyuncuların beğenisine sunulan AO Türkiye'nin ilk HD görüntü kalitesine sahip MMORPG oyunu olma özelliğini taşıyor. Sadece görsel anlamda değil, meslek sistemi, pet sistemi, yetenek sistemi, PvP, klan ve parti özellikleriyle de iddiasını sürdüren yapıma gelin yakından bakalım.

Edana'da geçiyor hikayemiz... Yer altı ve cehennemin efendisi şeytan, beklemediği bir ihanete uğradı. Memphisto Edana'nın insan-

lardan çok kendi hakları olduğunu iddia etti ve cehennemin en önemli savaş lordlarını kendi yanına çekti. Şeytan ise ona boyun eğmek zorunda kaldı. Aslında şeytanın da Memphisto'dan aşağı kalır arzuları olmamasına rağmen, yaptığı bir anlaşma onu engelliyordu. Memphisto hazırlıklarını tamamladı ve sürekli birbiriyle savaşan üç insan krallığının, büyü güçleri nedeniyle ele geçirmek istediği Ruh Gölü'ne saldırı başlattı. Bu saldırı karşısında birbiriyle savaşan üç imparatorluk birleşti; ancak bu olana kadar insanların yarısı zaten yok olmuştu. Bu ittifakta hayal kırıklığıyla sona erdi, beklenen zafer alınamadı, aksine imparatorluklar arasındaki bağlar daha da çok koptu. Her imparatorluk kendisini





yaşatacak kadar toprağı koruma yoluna gitti. Şeytan direnen herkesi katletti, köyleri yakıp yağmaladı. Buna rağmen savaş bir türlü bitmiyordu. Bedenler ölüyor ancak ruhlar canlı kalıyordu. Ruh Gölü ruhları yeni bedenlere yerleştiriyordu. Şeytan savaşı kaybetmese bile kazanamamıştı. İnsanların umudu ise yeni gelecek olan bedenlerle ortaya çıkacak savaşçılara bağlıydı. İşte biz de bu savaşçılardan biri olma yolunda emin adımlarla ilerliyoruz.

Oyuna giriş yaptığımızda öncelikle karakterimizin dış görünüşünü oluşturuyoruz. Güneş, Ay ve Yıldız İmparatorluklarından birini seçerek ırkımızı belirledikten sonra oyuna başlıyoruz. Oyuna girdiğimizde görsel kalite ve Uzakdoğu teması hemen gözümüze çarpıyor. Başladığımız haritada, 10. seviyeye kadar daha çok oyunu öğrenmeye yönelik görevler yapıyoruz. 10. Seviyeye ulaştığımızda ise seçtiğimiz ırkın ana kıtasına uçuyoruz ve burada asıl maceramız başlıyor. Şehrimize varır varmaz sınıfımızı belirliyoruz. Peki Araf Online bize hangi sınıfları sunuyor? AO'da dört sınıf var ve bu

sınıflar 40. seviyede kendi içinde ikiye ayrılıyor. İlk sınıfımız MMORPG'lerin olmazsa olmazı Savaşçı. Yakın dövüşte uzman bu sınıfı seçenler genellikle dev kılıçları kullanarak düşmanlarına yüksek hasarlar veriyorlar. Savaşçı sınıfı ile 40. Seviyeye ulaştığımızda, Muhafız veya Gladyatör olarak yolumuza devam edebiliyoruz. İkinci sınıfımız Büyücü, menzilli büyü saldırılarıyla düşmana kök söktürüyor. Bu sınıfın zayıf noktası ise savunma. Ciddi saldırılara maruz kalırsa fazla dayanamıyor ne yazık ki ve bu sınıfı seçersek, ilerleyen zamanlarda alt sınıfımız olarak Sihirbaz veya İlüzyonist'ten birini seçip yola devam ediyoruz. Diğer bir sınıfımız ise Ruhban. Bu sınıfın da aynı Büyücü gibi büyü saldırıları var. Büyücüden farkı ise





sihirli yaratıklar çağırıp onları düşmanın üzerine saldırtabilmesi. Ruhbanın bu özelliği oynaması en eğlenceli sınıflardan biri yapıyor onu. İlerde ise Ruh Çağırıcı veya Rahip sınıflarından birini seçerek gücüne güç katıyor. AO'nun son sınıfı ise Şifacı. Eğer bir parti kuracaksanız olmazsa olmaz sınıf kendisi. Yaptığı şifalı büyülerle dostlarını iyileştirebildiği gibi lanet büyülerle de düşmanlarına zarar verebiliyor. 40. seviyeye ulaştığında ise Doktor veya Şaman olabiliyor. Oyundaki alt sınıflarla birlikte sınıf çeşitliliği konusunda sıkıntı yaşamıyor AO. Tüm bu özelliklerinin yanına birde meslek sistemini eklemesiyle beraber oynanabilirliği artıyor oyunun. Oyundaki meslekler Yaşam Becerisi olarak adlandırılıyor. Yaşam Becerisi isimli NPC'ye giderek sekiz farklı beceriden üçünü seçerek mesleğimizi belirliyoruz. Bu NPC bize mesleğimizle ilgili bir takım görevler veriyor ve bu görevler sonucunda meslek seviyemiz artıyor. Bu görevleri yapmazsak mesleğimizle ilgili işlerimizi icra edemiyoruz. Seçtiğimiz mesleğe bağlı olarak silahlar, zırhlar, takılar üretebiliyor, toplayıcılık yapabiliyoruz. Üretimlerimiz için gerekli olan malzemelerimizi ister tüccarlardan satın alarak, istersek haritalardaki bitkileri, kayaları, sandıkları toplayarak gerçekleştir-



riyoruz. Üretimlerimizi gerçekleştirirken ilgili NPC'lerden aldığımız formüllerden faydalanıyoruz.

Oynanıştaki bir diğer önemli unsur ise beceriler. Becerilerin en beğendiğim özellikleri görsel efektleri oldu. Oyuna tat katan bu efektler gerçekten de görsel bir şölen sunuyor. Becerilerimizi gerekli seviyeye ulaştığımız takdirde hangi sınıfı seçtiysek, o sınıfa ait sınıf rehberimizden öğreniyoruz. Becerinin seviyesine göre bir miktar para ödeyerek kazandığımız bu yeteneklerimiz çok çeşitli ve kullanması hayli zevkli. Oyunda beceri çeşitliliği olmasına rağmen Araf Online bununla yetinmemiş ve bir de kalp büyüsü becerilerini oyuna dahil etmiş. Bu beceriler normal becerilerinizi daha da güçlü hale getiren destek becerileri konumunda. Bu becerileri kazanmanız için öncelikle 20. Seviye olmanız ve belli koşulları yerine getirmeniz şart. Tüm bu beceriler en büyük silahımız olacak oyunda. Bu doğru; ancak en yakın dostlarımız olan petlerimizi de yabana atmamak lazım. Oyundaki pet sistemi göz dolduruyor. Pet çeşitliliği bir hayli fazla olduğu gibi petlerin fonksiyonları da çeşitlendirilmiş. Petlerimizi zamanında besleyip bakmamız gerekiyor. Onlar da bunun karşılığında savaşlarda yanımızda savaşıyor, özelliklerimizi artırıyor ve bizim gibi tecrübe puanları kazanarak seviye



atlıyorlar. 20. seviyeye ulaştıklarında petlerimizin üzerine binip onları binek olarak kullanabiliyoruz. Ayrıca uçma becerisine sahip birçok pet bulunuyor ve bunlara sahip olmak inanın o kadar da zor değil. Oyun içi haritalarda mihraplar bulunuyor. Bu mihrapları canavarlardan düşen mihrap izleri sayesinde açıyoruz ve buradan genelde ikişerli guruplar halinde canavarlar saldırıya geçiyor. Bu canavarları bozguna uğrattığımız takdirde mihrabın bossu karşımıza çıkıyor. Bu bossları, zindandakilerin aksine tek başımıza halletmemiz mümkün. Bossu alt ettiğimizde mihrabın olduğu alanda bir çember oluşuyor ve belli aralıklarla yüksek miktarda tecrübe puanları kazanıyoruz. Görevlerden ziyade bu mihrapları açarak seviye kasmamızda mümkün hale geliyor. 30. seviyeye geldiğimizde diğer ırklara karşı PvP savaşlarına katılabiliyoruz. Bu savaşlar 24 saat açık halde olan ulus baskınları şeklinde gerçekleşiyor. PvP savaşlarında kazandığımız galibiyetlerle Onur puanları topluyoruz. Ayrıca düzenlenen etkinliklerle de arena savaşlarında boy gösterebiliyor gücümüzü tüm Araf halkına gösterebiliyoruz.

Oyundaki zindan sisteminden bahsedecek olursak; 28. seviyeye geldiğimizde ilk zindan maceramıza Gökkubbe Zindanı

ile başlıyoruz. Bu seviyeye zaten görevler sayesinde kolaylıkla ulaşıyoruz. Daha sonra her on seviyede bir yeni zindanlara girebiliyoruz. Her zindanda birbirinden güçlü yaratıkların yanı sıra 2-4 arasında değişen boslar bulunuyor. Bu bossları kesebilmemiz için ise sağlam partiler gerekiyor. Zindan sayısının ilerleyen zamanlarda daha da artacağını düşünüyorum ancak şimdilik bir hayli yeterli görünüyor.

Araf Online bize sunduğu klan sistemiyle de beni etkilemeyi başardı açıkçası. 20. seviyede bir klana girebilirsiniz. Yok, ben bağımsızlığımı düşünüm arkadaş, başkasının boyunduruğu altında oyun oynayamam dersiniz, 30. seviyeye kadar sabredip kendiniz bir klan kurabilirsiniz. Her oyunda olduğu gibi AO'da da bir klanda olmak büyük önem taşıyor. Öncelikle diğer oyuncularla birlik oluşturmak başlı başına gücünüze güç katıyor. Peki AO'daki klan sisteminin farkları ne? Eğer bir klana girerseniz sadece klanlara özel görevleri yaparak, zindanlara girerek daha fazla tecrübe puanı kazanma ve nadir eşyaları düşürme şansına sahip oluyorsunuz. Yine sadece klanlara özel marketi kullanarak daha farklı eşyalara kavuşuyorsunuz ve klanlara özel becerilere sahip olarak diğer oyunculara karşı fark yaratabilme



olanağına kavuşuyorsunuz. Tüm bunların yanında klan liderinin başlatacağı çeşitli etkinliklerle yine daha fazla tecrübe puanı kazanarak karakterinizi hızlı bir şekilde üst sıralara çıkarabiliyorsunuz. Bu arada bir klandan çıktığınız anda 24 saat içinde başka bir klana giremiyorsunuz. Etkinliklerden bahsetmişken oyunda her gün, her saat bir etkinlik oluyor. Bunlar koşu yarışmaları (Bu etkinlik sırasında Crash geliverdi aklıma. Hey gidi Crash.) ve PvP etkinlikleri gibi aksiyonlar. Bu etkinlikler sırasında eğleniyor ve birçok arkadaş edinebiliyorsunuz. Özellikle belli bir parkuru panda veya kaplan olarak geçtiğimiz koşu yarışmaları benim favorim oldu. Bu yarışmalarda düşmanlarımızı yavaşlatarak, kafasını karıştırarak parkuru onlardan önce tamamlamaya çalışıyoruz. Tabii onlarda aynısını bizim için düşünüyorlar; sakın işinizin kolay olacağını düşünmeyin.

Araf her gün, her saat gerçekleşen etkinliklerle olsun, oynanışta barındırdığı detaylarla olsun, kesinlikle oynanmayı hak eden bir yapım konumunda. Sürekli oradan oraya görevlere koşturuyoruz ve, "Dur, şu görevi de halledeyim, bunu da bitireyim, şu etkinlik açılmış ona da katılıyım" derken bir bakıyorsunuz zaman hızla akıp geçmiş, gözlerinizi bile dinlendirmeyi

unutmuşsunuz. (Bakın ben uyarıyorum, siz sakın unutmayın. Önce sağlık!) Belki de Araf Online'in en başarılı olduğu konu buydu. Sizi bir süreliğine de olsa streten uzaklaştırıp oyuna odaklaması ve oynarken zamanın hızla akıp geçmesi. Üstelik oyunun hala geliştirilmeye, yeni özellikler eklemeye açık olması oyunun güncel kalacağına da bir göstergesi. Oyunda kendi adıma şikayetçi olduğum tek konu ise görevlerin senaryo temalı olmaması; ancak oyun zaten senaryo bazlı olmadığı için bu pek fazla sorun teşkil etmiyor. Yazının başında belirttiğim gibi Gameturk daha evvel Jadde, Sudden Attack, Ministry of War gibi yapımları Türk oyunculara sunarak takdirimizi kazanmış bizleri PC başına bağlamıştı. Yine bu amacını gerçekleştirmek üzere özellikle MMORPG severler için Araf Online'i bizlere takdim ediyor ve başarılı olma yolunda emin adımlarla ilerliyor. Araf Online'a şans vermeniz gereken bir oyun. Zaten o şans verdiğinizde gerisi kendiliğinden gelecektir. Ulus baskınları, detaylı pet ve klan siteleri, meslekler ve sınıflar... Size elimden geldiğince anlatmaya çalıştığım tüm bu özellikler ilginizi çekmeyi başardı mı? O halde haydi gelin Araf dünyasına; beraber bir klan kurup Şeytan ve Memphisto'yu ezelim! - ENES

**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr





DAĞITIM Webzen YAPIM Webzen WEB ac.webzen.com

ARCTIC COMBAT



Buzullar arasında...

Uzun süredir yüksek sistem gereksinimlerine ihtiyaç duymayan, ayrıca eğlencenin ve hızın hakim olduğu online bir FPS oyununa ihtiyacımız vardı. Elbette piyasada usta firmaların hünerli ellerinden çıkmış birçok yapım mevcut. Fakat Arctic Combat için konuşacak olursak, kendisi "ben de buradayım" diyor, iddialı oynanabilirliği ve arka plan müzikleriyle oyuncuların beğenisine sunuluyor. Abartmak gibi olmasın ama adeta Call of Duty serisinin multiplayer modunda

oynuyormuş hissi veriyor bu yapım. Gerçek anlamda söylemek gerekirse, Call of Duty gibi efsane bir yapıma yakın bir deneyim sunan Arctic Combat, basit, hızlı ve eğlenceli bir oyun olarak karşımızda. Şu anda piyasada bulunan online FPS deneyimi sunan bir çok yapımı denemiş biri olarak oyunun belki grafik anlamında aşırı gelişmiş olduğunu söylemek mümkün değil fakat gayet yeterli, abartıdan uzak ve oyuncuyu doyurabilen bir grafik yapısına sahip. Zaten sınıfının diğer oyun-



larından fazla bir farkı olmamasına rağmen, hızlı atmosferiyle oyuncuyu içine çekiyor. Özellikle Avrupa'da birçok oyuncunun beğenisine sunulan Arctic Combat, Türk oyuncuların da seçimi olmuş halde ve pek çok Türk oyuncu ile karşılaşabileceğimiz bir seviyede. Hatta Türk oyuncular için oyunla ilgili bazı forum siteleri kurulmuş durumda. Bu sayede daha çok oyuncuya ulaşabilir ya da oyun hakkında kafanızdaki eksikleri giderebilirsiniz. Öncelikle oyuna girebilmek için ilgili internet sitesinden oyunu indirip kendinize bir hesap oluşturmanız yeterli oluyor. Yani oyun ücretsiz hizmet veriyor.

Oyuna ilk girdiğimizde karakter oluşturma ekranı ile karşılaşıyoruz. Bu bölümde karakterinizin hangi taraf için savaşacağına karar veriyorsunuz. Daha sonrasında birincil ve ikincil silahlarınızı seçiyor ve oyuna dahil oluyorsunuz. Oyunda hepimizin bildiği gibi Deatmatch, Capture the Flag oyun modlarının yanında, hedefe doğru ilerleyip bomba yerleştirme mantığı ile işleyen bir mod daha mevcut. Oyunda genel bir karakter menümüz bulunuyor. Bu menüden

neredeysse her şeye ulaşabiliyoruz. Market, klan, başarı tablosu gibi bölümler burada bulunuyor. Üstelik bu ekranda istatistiksel bilgilere de ulaşmak mümkün. Öncelikle market bölümü sayesinde, maç sırasında kazandığımız puanlar ile kendimize yeni ekipmanlar edinebiliyoruz. Bu ekipmanlar tabii ki sadece kullandığımız silahlar değil. Üstümüzde taşıdığımız kıyafetleri de değiştirerek görüntümüzü farklılaştırabilir ya da ek sağlık puanı, bomba çözme, roket atar kullanma gibi aktif ve pasif yeteneklere sahip olabilirsiniz. Tabii bu yetenekleri, bir ya da yedi günlük limitli süreler dahilinde kullanabiliyoruz ve ona göre puan ödemesi gerçekleştiriyoruz. Silah çeşitliliği ise birçok oyuncuya yeterli gelecektir ki buna ben de dahilim. Seçeneklerimiz arasında birincil ve ikincil olmak üzere iki adet silah yer alıyor. Bunlardan birincil dediğimiz, otomatik veya uzun namlulu silahlardan oluşuyor. İkincil olarak ise, tabanca kullanıyoruz. Bunlara ek olarak silah slotumuz bulunuyor. Her bir slota birincil ve ikincil silahlarımızı yerleştiriyoruz. Bana soracak



olursanız, ilk slota otomatik silahınızı, diğerine ise uzun namlulu silahınızı yerleştirin. Zaten maç sırasında, kolayca slot değişimi yapmak mümkün kılınmış. Taktik değiştirmek istediğinizde diğer slota geçebilirsiniz ve ona göre hareket edebilirsiniz. Bu sayede hızlı bir değişim söz konusu ve bu da oyunun basit kullanımını kanıtlayan diğer bir etken. Silahların yanında çatışma sırasında kullanabileceğiniz el bombalarını da bu marketten alabiliyorsunuz. Son olarak bu marketlerden hızlı tecrübe puanı kazandıran özellikler de edinebiliyoruz. Tabii bunlar da belirli bir süre için geçerli oluyor. Sonuç olarak bu kazanılan puanlar büyük önem arz ediyor. Fakat burada da bizleri karşılayan, gerçek para ile satın alınabilen özel puanlar bulunuyor. Zira markette bizlere sunulan bu şeylerin ba-

zılarını sadece bu özel puanlar sayesinde alabiliyoruz. Tabii takdir size kalmış...

Oyuna eklenen diğer bir özellik, klan sistemi. Bu sistem sayesinde belirli bir seviyeye ulaştıktan sonra kendi klanınızı kurabilir ya da başka bir klana dahil olabilirsiniz. Eğer herhangi bir klana katılırsanız, maçlar sırasında kazandığınız tecrübe puanlarınız ve market için kazandığınız puanlarınıza ek puanlar ekleniyor. Ayrıca klan içinde beraberce maç yaparsanız, ek ödüllere sahip oluyorsunuz. Yani klan sistemi, oyuncular için pek çok avantaj barındırıyor. Bahsetmek istediğim bir diğer özellik, oyunda günlük görevlerin olması. Bu görevleri yerine getirerek ek puanlar kazanabilirsiniz. Size tavsiyem kendinize bir klan bulun ve görevleri ihmal etmeyin. Bu şekilde hızlı bir gelişim yaşarsınız ve



bu da sizi diğer oyuncular içerisinde farklı bir konuma getirir.

Harita çeşitliliği ise yeterli düzeyde. Ayrıca bu haritalar diğer oyunlarda olduğu gibi çok fazla büyük bir alanda bulunmuyor. Bu sayede rakip oyuncuları bulmak için dolaşmak zorunda kalmıyoruz ve bu durum oyunun hızlı işlemesini doğrudan etkiliyor. Tüm bu bilgilerden sonra oyuna girmek için server listesinden istediğiniz sunucunun doluluk oranına ve moduna bakarak maça girebilir ve oyuna dahil olabilirsiniz. Oyun içine dönecek olursak, gerçekten hızlı ve dinamik bir yapıya sahip. Ayrıca kolay oynanabilirliği sayesinde oyuncuyu sıkımsıyor. Gerçekten oyuna başladığınızda bahsettiğim gibi Call of Duty hissini yaşayabilirsiniz. Karşınızdaki düşmana ateş açtığınızda karşınıza gelen öldürme dinamiğini görünce ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız. Zaten oyun çok seri işliyor ve bu sayede

heyecan sürekli yukarı seviyelerde oluyor. Ayrıca oyun sırasında hangi oyuncu kaç kişi öldürmüş veya ölmüş gibi istatistiksel verileri görebilirsiniz. Sonuç olarak birçok Türk oyuncuyu bünyesinde barındıran bu yapım, kesinlikle göz ardı edilecek bir yapım değil. Kolay anlaşılır menüsü ve kolay oynanabilirliğiyle öne çıkan Arctic Combat, oyuncular tarafından daha ne kadar süre tercih edilir, bunu zaman gösterecek... - **ABDULLAH**

ARCTIC COMBAT

Artılar

Oyuncuyu sıkımsayan seri ve dinamik yapısı

Eksiler

Sık ölümler, can sıkabiliyor

8/10



DAĞITIM Sony Online YAPIM Gamepot WEB www.wizardrythegame.com

WIZARDRY ONLINE

Sabır taşı sağlam oyunculara...

Sony Online Entertainment'in (SOE) son zamanlarda başarılı işlere imza attığı aşikar. En son PlanetSide2 ile bunu kanıtlayan SOE'nin son kozu ise hardcore bir MMORPG olan Wizardry Online. Oyun 80'li yıllarda piyasaya çıkan ilk Wizardry'nin online oyuncular için günümüz teknolojisi ile hazırlanmış hali. Gamepot firması tarafından geliştirilen oyun, içerdiği zindan teması ve zorluk seviyesiyle ön plana çıkmış durumda. Oyunun temel içeriği sizde merak uyandırdıysa yazının devamını okuduğunuzda muhtemelen bu oyunu denemek isteyeceksiniz.

WO bize beş farklı ırk ve dört farklı sınıf sunuyor. Bunlar birçok oyundan alışık olduğumuz ırklar. İlk ırkımız sizin de tahmin edebileceğiniz gibi insanlar. Dengeli dağılmış statları ile her sınıfı oynamak için uygun bir ırk insan ırkı. Yani gördüğünüz üzere elimizden her iş geliyor

arkadaşlar. Elfler ise büyücülük alanında yani Mage sınıfında uzmanlar. Uzaktan saldırı yapabiliyorlar ancak dezavantajları dayanıklılıklarının düşük olması. Üçüncü ırkımız cüceler sert yüz ifadeleri ve vücut yapıları ile tam bir Fighter sınıfı olduklarını hemen belli ediyorlar. Yüksek fiziksel hasar verebiliyorlar ve partilerde tank konumunu üstlenebiliyorlar. Cüceler diğer bir özelliği yüksek Piety puanına sahip olmaları ve bu onları bir nebze Priest sınıfı için uygun kılıyor. Porkuf ırkı ise şirin mi şirin, ufak mı ufak bir ırk ve uzman oldukları sınıf Thief. Son ırkımız ise Priest ve Fighter sınıflarında uzmanlaşmış olan Gnome ırkı.

WO'ya küçük bir kasabada başlıyoruz. Temel amacımız canavarlar tarafından istilaya uğramış zindanları temizlemek olsa da birçok oyunda olduğu gibi oyunun başında kasaba halkının ayak



işlerini yapıyoruz. İlerleyen zamanlarda ise zaman sınırı olan, 3 zombi ve 5 iblis kes gel şeklinde görevler bizi karşılıyor. Oyunda yer alan zindanlarda birçok tehlike bizi bekliyor. WO son zamanlarda moda olan Non Target savaş sistemini kullanıyor. Yani düşmanlarımıza düzgün hedef olarak zamanında vurmamız ve onlardan gelen hamlelerden zamanında sıyrılmamız veya engellememiz gerekiyor. Düşmanlarımızdan gelen saldırıları geri sıçrayarak veya kalkanımızla engelleyebildiğimiz gibi düşmanlarımız da aynı şeyi yapabiliyor. Bu da oyunu zorlaştıran özelliklerden biri. WO'da yapabileceğimiz en kolay aktivitelerden biri ölmek. Düşmanlarımıza "Haydi bre!" deyip Kara Murat misali dalamıyoruz. Yoksa anında öleceğinize şüpheniz olmasın. Üstelik bu ölüm sizi kalıcı ölüme kadar götürebiliyor. Yani öldüğünüzde karakteriniz için harcadığınız bütün emeklerin boşa gitme ihtimali var. Öldüğümüz zaman ruh haline dönüşüyoruz ve yeniden canlanma noktasına ulaşmaya çalışıyoruz. Burada bulunan terazi bizim yeniden canlanma ihtimalimizi gösteriyor. Bu yüzden özellikle ana görevleri yapabilmemiz için sıkı bir

takım çalışması içine girmemiz gerekiyor. Oyunun diğer bir özelliği de bazı ırklar iki sınıfa birden yatkın oldukları için ileriki seviyelerde farklı bir sınıfa geçme imkanını vermesi.

WO atmosfer bakımından on yıllar evvelki ilk Wizardry oyununa çok benzemiş. Zindanlarda birçok tuzak var. Bir anda kayalar üzerinize fırlayabiliyor, içi tuzak dolu sandıklar açabiliyor veya önümüzdeki kapıyı açtığımızda ani canavar saldırılarına maruz kalabiliyoruz. Grafikler döneme göre biraz eski dursa da oyun zaten hardcore kitleyi hedeflediği için bu durum fazla bir önem teşkil etmiyor. Eğer zoru seven bir oyuncuysanız, WO'nun atlanılmayacak bir oyun olduğuna emin olabilirsiniz. - **ENES**

WIZARDRY ONLINE

Artılar

Oyundaki kaotik atmosfer ve hardcore oyun yapısı

Eksiler

Kısıtlı bir kesime hitap etmesi, monoton görevler, uzun diyaloglar

7/10



MMO'LARIN VAZGEÇİLMEZLERİ

Yepyeni bir dünyaya savaşçı ruhunuzla gözlerinizi açtınız. İçinizdeki kahraman olma azmi, sizi bekleyen bilinmez maceralarla dolu bir yola sürükledi. Yolunuz çizildi, peki ya kaderiniz? İlerledikçe güçleniyor, yeni dostlar ve düşmanlar ediniyorsunuz. Tecrübe kazandıkça, şöhret kazanıyorsunuz ve bu topraklarda en iyisi olmak için savaşıyorsunuz.

Evet MMO oyunlardan bahsediyorum. Bizi gerçek dünyadan soyutlayan, hayatımızın bir bölümünü tamamen bu diyarlarda

geçirdiğimiz oyunlar. Hangimiz sabah uyanıp "Günlük görevlerimi yapmam gerek!" diyerek ilk iş olarak bilgisayar başına oturmadık? Hangimiz "Akşama raid var gelemem." diyerek arkadaşlarımızı ekmedik? Ya da sabaha kadar oyun oynayıp mor gözlerle okula gitmedik?

Peki hayatımızın bir parçası haline gelen bu oyunlarda bizim için vazgeçilmez unsurlar neler? Bir MMO oyununda "Şu olsa ne güzel olurdu, bıktım bunu bu şekilde yapmaktan!" dediğimiz elbet bir sürü şey vardır. Ben, kendimce önemli olan noktalarından bahsetmek istiyorum.



Vazgeçilmez olan...

Öncelikle bir MMO oyunda iyi bir arayüzün bulunması gerek. Hem kullanımı kolay, hem de özelleştirilebilen düzgün bir arayüz, oyun oynarken gözümüzü yormadan rahatlıkla kullanabilmemizi sağlar. Aynı şekilde yine iyi grafiklere sahip bir oyun her zaman daha cezbedicidir.

Diğer bir nokta ise "Auction House" dediğimiz eşya alıp satılabilen yerler. Bu tür oyunlarda para kazanmak için crafting sistemi ve eşya alım satımı önemli olduğundan bu yerler oyunculara oldukça büyük kolaylık sağlar. Açıkçası bir çok uzak doğu MMO'sunda sadece "Shop" denilen, oyuncuların kendi dükkanlarını kurduğu ve bir şeyler satmak için beklediği dükkanlar oldukça kullanışsız. İnsanlar bir eşya almak için saatlerce beklemek zorunda kalabiliyor. Burada ise belirli bir saat için eşyanızı koyup satılmasını bekliyorsunuz veya açıp neler satıldığını görebiliyor ve istediğinizi satın alıyorsunuz.

Loot sistemi ise diğer bir konu. Bir düşmanı öldürdüğünüzde düşen tüm eşyaları almak yerine sadece istediklerinizi seçmek güzel olmaz mıydı? Şahsen zaten dolu olan çantamın saçma eşyalarla dolmasına sinir oluyorum. Bunun için iki sistem geliştirilebilir: Birincisi sınırsız bir çanta -ki herhalde

orası tamamen bir çöplüğe döner ve aradığımızı bulmamız biraz zor olur. İkincisi ise, düşmanlardan düşen eşyaları belli süreliğine kaydeden kendi çantamızdan ayrı bir sistem. Daha sonra burayı açıp istediğimizi seçebileceğimiz, seçmediklerimizin de mesela bir saatte silindiği ayrı bir çanta fena olmaz mı? Bence şahane olur.

MMO oyunların belki de çekirdeğini oluşturan nokta ise hikayesi. İyi bir hikayeye sahip bir oyun bağlayıcıdır. Biliyorsunuz, bu tür oyunlar sonu olmayan ve sürekli yeni seviyelerle gelişen bir sisteme sahip olduğundan, oyuncuya merak uyandıran, yaratıcı ve kapsamlı bir hikayeye sahip bir oyun daima bir adım öndedir. Tabii, bu hikayeye bağlı olarak gelişen görevler de oyunun temelini oluşturuyor. Bu durumda aslında oyuncunun beklentisi devreye giriyor. Bazı oyuncular oyunda seviye atlama aşamalarından çok PvP oynamayı veya zindana girmeyi tercih ederken bazıları gerçekten görev yapmaktan ve bir şeyler üretip para kazanmaktan hoşlanıyor. Bu nedenle görevler her tip oyuncuya hitap edecek şekilde, anlaşılır, yönlendirici ve çok uzun olmayan bir



biçimde yazılmalı.

Artık görevleri bitirmek de çok kolaylaştı. Okumanıza bile gerek kalmadan, haritada işaretli olan A noktasından B noktasına gidip görevi teslim ediyor hemen tecrübenizi kazanıveriyorsunuz. Bu durum aslında oyun oynanışını hızlandırır da bence görsel hafızamızı çalıştırmıyor. Haritayı unutuyoruz, çevreyi yeterince tanımıyoruz. O görevi yaparken keyif almaktan ziyade, hemen bitsin bir seviye daha alayım diye bakıyoruz. Evet aslında mantıklı olan bu belki de çünkü diğer oyuncularla yarış içindeyiz ve tıpkı gerçek hayatta, okulda veya işte yaşadığımız çekişmeleri farklı bir yönle oyunda yaşıyoruz. En iyi kim olacak, kim en çabuk en üst seviyeye ulaşacak, en iyi zırhı kim giyecek, en güçlü silahı kim en çabuk elde edecek? Buna bir çözüm olarak her oyunda tamamen "roleplay" yaptığımız farklı bir kanal yaratılabilir. Bu tabii, oyunun ne kadar komplike bir hikayesinin

olduğuyla da doğru orantılı. Burada tamamen karakterimize bir kişilik, bir hikaye yaratarak ve yarattığımız kahramanın kimliğine bürünüp bu şekilde konuşarak oyunun tadını yavaş bir şekilde de çıkarabiliriz.

Gerçek rakipler

Sıra geldi PvP sistemine. Bence bir MMORPG oyunda mutlaka bir PvP sistemi olmalı. Tamam, illa ki demiyoruz oyunda en önemli





özelliğın PvP olması gerek diye ama bir düello yeri veya PvP yapılan özel bir alan oluşturulması yeterli olabilir. Düşünsenize saatlerinizi verip karakterinizi büyütüyorsunuz, geliştiriyorsunuz her yeteneğini güzelce öğreniyorsunuz. Kim istemez ki başka oyuncularla savaşıp karakterinin ne kadar güçlü olduğunu görmek? (Bir yandan da kendinizle gurur duymak?)

Yine diğer bir konu lonca sistemi. İyi bir lonca sistemi önemli çünkü takım oluşturularak yapılan görevler veya "raid"ler daha düzenli ve sağlıklı bir şekilde yapılabilir. Hem düzenli bir puan sistemi oluşturuluyor hem de "pug" sisteminden ziyade tanıdığınız insanlarla oynamak her zaman daha keyifli oluyor. Böylece nadir düşen parçaları alabilmek için sadece şansımıza gerek kalmıyor. Nadir parçalar demişken biraz da ekipmanlardan söz edelim. Bir MMO oyununda silah ve zırh çeşitliliği de fazla olması insanları cezbedebilir. Özellikle de en iyileri zindanlardan veya boss'lardan düşüyorsa rekabet artar.

Silahlarımızı zırhlarımızı giydik, özelliklerimizi arttırdık. İyi de bir şey eksik? Dış görünüş! Her kıyafet güzel olacak değil ya, insan görünümüyle de herkesten farklı olmak ister. Bu nedenle bir dış görünüş sistemi de gerekir. İster kendimiz "outfit" kıyafetler üretelim, ister aldığımız zırhları dış görünümümüzde de kullanalım veya özel etkinliklerden ve

festivallerden kazandıklarımızı giyelim. Yeter ki diğer oyunculardan farklı olalım.

MMO oyunlarının kendini tekrar etmemesi de önemli. Bir çok oyuncu en yüksek seviyeye geldikten sonra artık yapacak bir şey olmadığını görüp sıkılıyor. Bir süre sonra da oyunu oynamayı bırakıyor. Sonra bir yama geliyor, oyun birkaç seviye daha artıyor. Ama oyunda değişen bir şey olmuyor. Oyuncuları ellerinde tutmak için yenilikçi bir yaklaşım sergilenip farklı bir şeyler ortaya konulması gerekiyor.

Savaş dövüş nereye kadar yorulduk. Biraz da evimizi bahçemizi dekore edelim, savaşlardan kazandığımız ganimetlerimizi yerleştirelim de keyfimize bakalım değil mi? Bazen oyuna gireriz de canımız hiçbir şey yapmak istemez, boş boş arkadaşlarla konuşuruz ya, işte o zaman bizi eğlendirebilecek, üzerinde uğraşıp zaman geçirebileceğimiz bir evimiz olabilir. Büyük boss savaşlarından veya festivallerden kazandığımız ganimetlerimizi yerleştiresek sonra arkadaşlarımızı evimize davet edip hava atsak eğlenceli olmaz mıydı?

MMORPG için söylenecek belki yüzlerce şey var. Belki de hiçbir zaman bizim için mükemmel olanı bulamayacağız. Ama yine de eskiye oranla artık her şey çok gelişti. Bize şimdilik sadece oyunun tadını olabildiğince çıkartmak kalıyor... - **ÇAYLAK**

Piyasadaki popüler online oyunları her ay güncellenen listemizde bulabilirsiniz.



Guild Wars 2

Dağıtım NCSoft

Yapım ArenaNet

Web www.guildwars2.com

Aylık Ücret Yok



SimCity Social

DAĞITIM EA

YAPIM Playfish

WEB www.ea.com/simcity-social

Aylık Ücret Yok



FarmVille 2

Dağıtım Zynga

Yapım Zynga

Web zynga.com/game/farmville-two

Aylık Ücret Yok

YENİ



The Lord of the Rings Online Riders of Rohan

Dağıtım Warner Bros

Yapım Turbine, Inc.

Web rohan.lotro.com

Aylık Ücret Yok



Star Wars: The Old Republic

Dağıtım Electronic Arts

Yapım BioWare

Web www.swtor.com

Aylık Ücret Yok



World of Tanks

Dağıtım Wargaming.net

Yapım Wargaming.net

Web www.worldoftanks.com

Aylık Ücret Yok



League of Legends

Dağıtım Riot Games

Yapım Riot Games

Web www.lol-europe.com

Aylık Ücret Yok



Tribes: Ascend

Dağıtım Hi-Rez Studios

Yapım Hi-Rez Studios

Web account.hirezstudios.com/tribesascend

Aylık Ücret Yok



Rift: Storm Legion

Dağıtım Trion Worlds

Yapım Trion Worlds

Web stormlegion.riftgame.com

Aylık Ücret Yok

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, "Bildğim 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 gülmeye 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>

Yeni sunucu AÇILDI!

7/24 Ulus Baskınları

Kaynak Yağmalama

Her Saat Etkinlik

Onlarca Boss ve Zindanlar

Gelişmiş Yapay Zeka

Arena ve Sınırsız PvP



AraF Online

%100 Ücretsiz Türkçe MMORPG

<http://araf.gameturk.com>