

186 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

TEMMUZ 2012 - 7.50 ₺ (KDV DAHİL)
2012 - 07 - ISSN 1301-2134

LEVEL

**TOMB
RAIDER**

**"SPEC OPS:
THE LINE
KESİNLİKLE
İLGİNİZİ HAK
EDİYOR"
IGN**

SPEC OPS®

THE LINE



**"SPEC OPS: THE LINE'A ÖZEL
FIRSATLAR İÇİN HEMEN CEP
TELEFONUNUZDAN YANDAKİ
QR KODU TARAYIN."**



<http://urlze.com/kbuskt>

29.06.2012

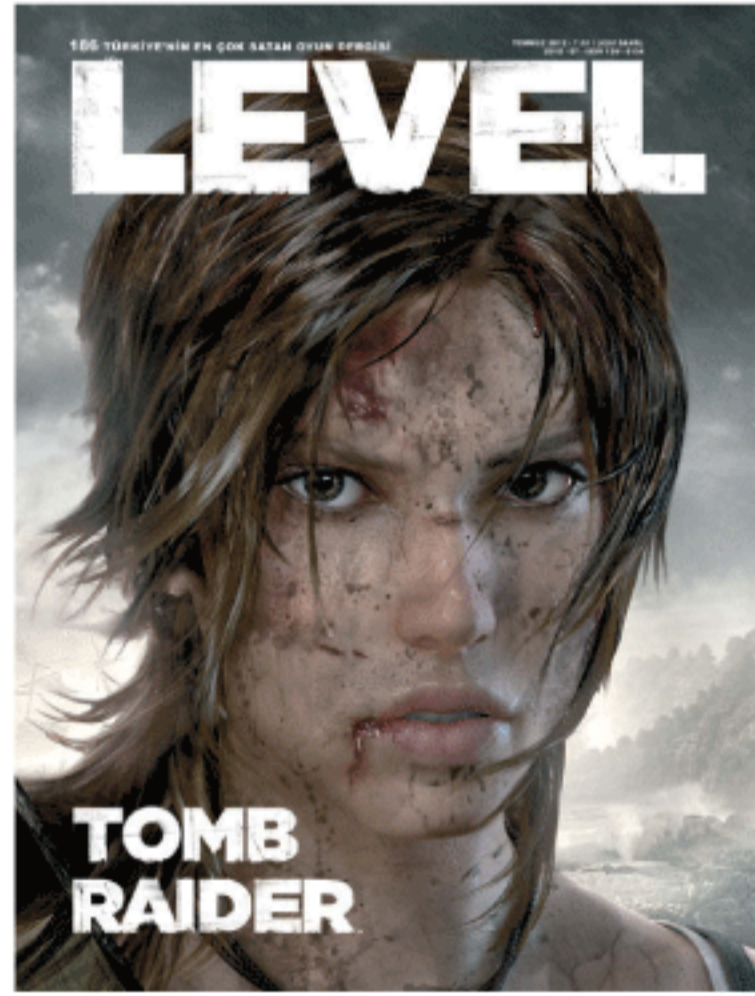
WWW.SPECOPSTHELINE.COM



© 2006 - 2012 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, 2K Games, Spec Ops and Spec Ops: The Line, and their respective logos are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Yager and the Yager logo are trademarks of Yager Development GmbH. Darkside and the Darkside logo are trademarks of Darkside Game Studios, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation", "PS3", "PS" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Unreal is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal Engine, Copyright 1998-2012, Epic Games, Inc. This software product includes Autodesk Kynapse software. © 2012 Autodesk, Inc. All rights reserved. Autodesk Kynapse is a registered trademark of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries. Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2012 by RAD Game Tools, Inc. Uses FMOD Ex Sound System. Copyright © 2012 by Firelight Technologies. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. This videogame is fictional and depicts invented events, persons, locations, and entities. The inclusion of any brand, weapon, location, vehicle, person or thing does not imply sponsorship, affiliation, or endorsement of this game. The makers and publishers of this game do not endorse, condone or encourage engaging in conduct depicted in this product.

facebook.com/aralgame





E3

Bu ay E3 ayı... Yani bizim taraftan bakacak olursak, "dergiye E3'ten başka bir şey sığdıramadığımız ay"... Hoş, böylesine büyük bir oyun "olayı"nın gerçekleştiği bir ayda başka bir şeye gereksinim duyuyor muyuz, ayrı konu...

Her yıl olduğu gibi bu yıl da düştük yollara ve Amerika'ya giderek oyun dünyasındaki yenilikleri birinci elden görme - tecrübe etme şansını yakaladık. Ve paylaşımcı bir yayın olduğumuz için (!), bunları sizle paylaştık. Ahmet'i biraz hırpaladık ama değdi!

"Bu yılki E3'ten aklında ne kaldı" diye soracak olursanız... Güzel başlıklar vardı ama yılın sürprizi Watch Dogs'tu! Eğer Ubisoft büyük bir hata yapmazsa hem görsel olarak, hem de oynanış sistemi olarak ufak çapta bir devrime tanıklık edeceğiz. Diğer yandan Watch Dogs, uzun süredir "top dolaştıran" Rockstar'ın GTA'sını epey zorlayacak gibi görünüyor.

Bunların dışında LEVEL, bildiğiniz gibi...

Türkiye'nin açık ara en çok satan oyun dergisinden selamlar... Gelecek ay görüşmek üzere...

Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr

twitter.com/whiskeyinthejar

Not: ZombiRock promo kodunu Online Oyun'un üçüncü sayfasında bulabilirsiniz.

Not: Hem internette ve basılı mecralarda, hem de sektör içinde LEVEL'in ve bir yayının satışlarının "komiklik" derecesinde saptırıldığına dair duyular alıyoruz. Türkiye'de satış rakamlarının resmi kaynağı YaySat'tır ve YaySat'a göre LEVEL, Türkiye'nin en çok satan oyun dergisidir. Bu anlamda resmi olmayan kaynaklara ve altı boş söylemlere prim tanımamanızı rica ederiz.*

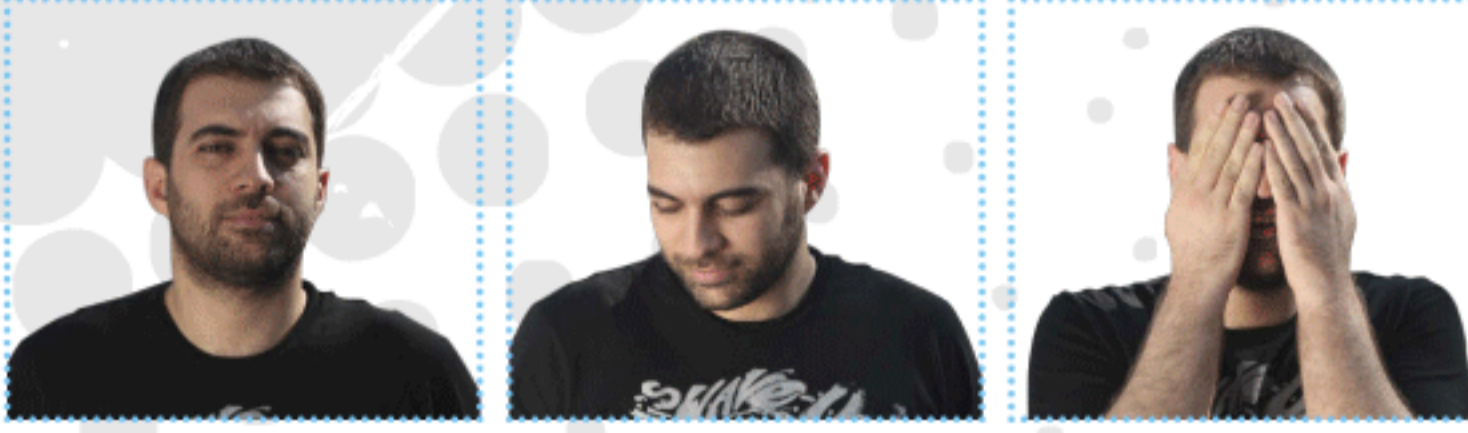
*Yasal haklarımız saklıdır.



YaySat tarafından yapılan tahminlere göre LEVEL'in Haziran 2012 sayısının resmi satış tahmini tam 15.500... Bu da piyasadaki diğer yayının 1,5 katından fazla...

■ Sence yıldızların ötesinde neler var?

Şefik Akkoç



■ Biliyorum ama söyleyemem, bu benim sırrım, ikimizin arasında... Sen siyah bir arka plan var farz et, gerisini bana bırak.

Tuna Şentuna



■ Daha çok yıldız. Bir de dev bir kaplumbağanın üstünde duran dört tane filin taşıdığı bir disk dünya.

Emre Öztınaz



■ Yıldızların ötesinde Tyrael var!

Cem Şancı



■ Galaksilerin, nebulaların ötesinde binlerce uzaylı medeniyetin dolu olduğunu düşünüyor ve oralara 4X uzay stratejisi tandanslı bir ambiyansın hakim olduğuna inanıyorum.

Eray Ant



■ Yıldızların ötesinde Diablo'lar var, kara kara böcekler var. Oyunu oynamaktan nereye dösem Diablo görüyorum. Tamam, ciddi cevap veriyorum... Yıldızların ötesinde huriler var, şiki şiki dans eden.

TEMMUZ 2012, SAYI 186

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Meriç Erbay Bozkurt merbay@level.com.tr

Murat Karslıoğlu mkars@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu

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

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

Esentepe / İstanbul

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık

Biltur Basım Yayın ve Hizmet A.Ş.

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

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

Ayçekirdeği cildiniz için yararlıdır:

Bu eğlenceli lezzetin çok kişi tarafından bilinmeyen bir yönü de, diğer önemli besin öğelerinin yanında, ciltteki yaşlanmanın sorumlusu olan serbest radikallerle savaşan güçlü bir antioksidan olan E vitamini içeriğidir.

Önerilen günlük E vitamini alımı 15 mg/gündür ve 28 gram ayçekirdeği önerilen günlük miktarın %76'sını sağlar.

28 gr'lik porsiyonda	Vitamin E içeriği
Ayçekirdeği	11,34 mg
Badem	7,42 mg
Fındık	4,31 mg
Ceviz	0,83 mg

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

 National
Sunflower
ASSOCIATION

Amerikan Dakota Ayçekirdeği





Tomb Raider Sayfa 56
Bugüne kadar Lara Croft'u bu kadar zorlanırken, yıpranırken ve kanlar içinde kalırken görmemiştik. Başına neler geleceğini öğrenmek ister misiniz?

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

26 Role Playing Günlükleri

DOSYA KONUSU

- 28 E3 2012
- 56 Tomb Raider

54 Rocko@Psikiyatr

İNCELEME

- 66 Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier
- 72 Lollipop Chainsaw



- 76 The Amazing Spider-Man
- 80 Starhawk
- 82 Steel Battalion: Heavy Armor

83 Gravity Rush



- 84 SBK Generations
- 85 Civilization V: Gods & Kings
- 86 Gemini Wars
- 87 Home
- 87 Ice Age: Continental Drift Arctic Games



LEVEL DVD 186

DEMOLAR

- Gratuitous Tank Battles
- Resonance
- Unity of Command
- X Motor Racing

FULL OYUNLAR

- A Mother's Inferno
- Of Light and Shadow
- Shifter

KURULUM DOSYALARI

- Rappelz

VİDEOLAR

- Assassin's Creed III
- Beyond: Two Souls
- Castlevania: LoS 2
- Call of Duty: Black Ops II
- Crysis 3
- Dead or Alive 5
- Dead Space 3
- Dishonored
- Far Cry 3
- FIFA 13
- Gears of War Judgement
- Halo 4
- Hitman Absolution
- Injustice: Gods Among Us
- Inversion
- Just Dance 4
- LEGO The Lord of the Rings
- Lost Planet 3
- Mark of the Ninja
- Medal of Honor: Warfighter
- MGS: Revengeance
- NFS: Most Wanted
- PES 2013
- Resident Evil 6
- Retro City Rampage
- SimCity
- Sleeping Dogs
- South Park: The Stick of Truth
- Splinter Cell: Blacklist
- Star Wars 1313
- Sunflowers
- The Elder Scrolls Online
- The Last of Us
- Tomb Raider
- Transformers: FoG
- Unreal Engine 4
- Warface
- Watch Dogs
- Wii U
- Zone of the Enders HD

Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier

Sayfa 66

Verilen görevleri başarıyla yerine getirmek için teknolojinin tüm nimetlerinden yararlanmak yeterli mi? Tuna bu konuyu araştırdı ve raporunu tamamladı.

88 Enigmatis:
The Ghosts of Maple Creek
(Collector's Edition)

88 The Sims 3:
Katy Perry's Sweet Treats



89 Lone Survivor
89 PixelJunk 4am
90 SpellForce 2:
Faith in Destiny

90 Virtua Fighter 5
Final Showdown

91 A Mother's Inferno

91 Of Light and Shadow

91 Sequester

91 Shifter

92 Big Boss

95 Donanım

102 Market

104 Kültür & Sanat

110 Kare

114 LEVEL 187

POSTA

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

Sıcaksa atın: inbox@level.com.tr

YASALARA GÖRE...

Merhaba Tuna Abi!

Mailime hoş geldin. Nasıl? Yıllar sonra ilk defa bir iletide "ahali" kelimesini okumamak, garip değil mi? Her neyse, artık okumuş oldun zira mantık olarak maili sen okumaya başladın, mail seni değil. Öyle olsa senin "hoş geldin" demen gerekirdi zaten. Neyse, uzatma evresini de bitirdiğime göre artık soruları sormaya başlayabilirim...

Benim dünyama hoş geldin Oğuz. Lütfen geç otur. Biliyorsun ki senin mailin, benim posta kutuma düştükten sonra her şey değişiyor. Sen ben oluyorsun, ben de Hello Kitty oluyorum sanırım zira burada her yerde o kadar çok gördüm ki o kedi suratını, gözlerimi kapattığımda viral reklam gibi Hello Kitty geliyor gözümün önüne! (İkiniz de benim parantez içi dünyama hoş geldiniz ve güle güle... - Şefik)

1. Öncelikle öğrenmek istediğim bir şey var. E-postalara başlığı sen mi koyuyorsun, yoksa ben

mi koymalıydım?

Sen koymalıydın ve koymadığın için 5917 sayılı Yasa'nın 47. maddesinin 3. fıkrası hükmü ile 213 sayılı Yasa'nın ek 13. maddesinin 4. fıkrasına göre, o mahkeme senin, bu mahkeme benim, yargılanacaksın sevgili Oğuz.

2. Şu ana kadar hiç 10 üzerinden on (Sen yaparsın da ben yapmaz mıyım?) almış bir oyun var mı ve varsa hangisi?

God of War var ve sonuna kadar da hak ediyor. Ne oldu? Bir anda cevap verdim diye çok şaşırдың, görebiliyorum gözlerinden!

3. Sene sonunda iyi bir SBS notu getirirsem ki muhtemelen getiririm, babam bana istediğim bir teknolojik alet alacak. Sence PS3, Xbox 360 ya da piyasadaki herhangi bir konsoldan almalı mıyım, yoksa oturup Xbox 720 mi veya PS4 mü bekleliyim?

İstediğin herhangi bir teknolojik alet olursa bu, büyük Hadron Çarpıştırıcısı'nı istesene. Aca-

yip iyi paraya satarsın sonra; ayrıca almışken bir bakarız neymiş o alet diye... Olmazsa PS3 veya Xbox 360 iste gitsin ya, yormayalım babanı da şimdi. (35\$'a, kredi kartı büyüklüğünde ve Raspberry Pi adlı bir bilgisayar çıkmış, ondan al. HDMI çıkışı bile var! - Şefik)

4. Dergiyi yaklaşık üç senedir takip ediyorum ama Battlefield Heroes veya Combat Arms göremedim dergide. Hem bence bu iki oyun da Point Blank, Wolfteam gibi oyunlardan katbekat daha iyi. Sen bu konuda ne diyeceksin?

O dediğin oyunları Online Oyun dergisinde işledik diye hatırlıyorum. Yanlışım varsa sen de beni 5917 sayılı Yasa'dan yargılayabilirsin; sonuçta hepimiz aynı yolun yolcusuyuz. (Ne demek istediğimi anlayan beri gelsin.)

5. Şefik Abi neden parantezle araya giriyor sürekli? Dergiyi kontrol ederken canı mı sıkılıyor? Hayır, neden Recep Abi'nin yanıtına karışmıyor kendileri? Yıllardır kimsenin sormadığı soruyu sordun ger-



çekten, seni tebrik ediyorum. Hakikaten Şefik; neden öyle?! (Evet Şefik, neden araya giriyorsun ha bire?! - Şefik)

6. Yeni bir konsol alırsam bana tavsiye edeceğin üç oyun nedir?

Bir gün de birisi bana tavsiye versin, n'olur ya?! Mass Effect 3, Max Payne 3, Assassin's Creed III! (Sonuncusunu da alacaksın nasıl olsa, önden söyleyeyim dedim.)

7. Nurettin Tan arka sayfalarda bir seri yazıyordu, sonra devamı gelmedi. Nurettin Abi hala hayatta mı?

"Nurettin Abi" ile "hala" sözlerini birleştirip "Nurettin Abla" diye okudum, buna ne diyorsun? Nurettin ile yollarımız ayrıldı, haliyle arka sayfalarda da yazmıyor. Hayatta olduğunu biliyoruz ama.

8. Oyun kontrollerinde Çaylak 1, Çaylak 2 tarzı yazarlar var. Neden arkadaşların isimlerini vermiyorsunuz?

Şöyle oldu, benle Şefik'in çok eskiden beri tanıdığı, ailelerimizin de hep görüştüğü bir aile var. Aile değil, süper aile! (Sülale.) Soyadlarını da tahmin edersin... Çaylak! Çaylak ailesinin

Tablet dönemi, ancak şu anda piyasada güçlü olarak adlandırılan bir PC konfigürasyonu tablete tikiştirilirse başlar

çocukları sürekli bir bana, bir Şefik'e, "Ne olur LEVEL'da yazalım biz de..." demiyor mu? Diyor. ("Donla kalan Şener" karikatürü aklına gelen?) Çaylak'lardan da çok olduğu için, aileleri bile onları "bir numara, iki numara" diye çağırıyor zaten, biz de işte oradan, öyle... Yalanım batsın gerçekten şu an! (Onlar insan değil, robot! - Şefik)

9. Çok uzattığının farkındayım, bu son sorum. Geçen gün App Store'da gezinirken LEVEL adlı başka bir oyun dergisi buldum fakat dili Almanca'ydı. LEVEL dergisi diğer ülkelerde de mi var, yoksa bu bir rastlantı mı?

LEVEL dergisi birçok ülkede çıkan, uluslararası bir dergi. Dolayısıyla o bir rastlantı değil, bir gerçek. Bizi takip etmeye devam! (İsveç'te de varız! - Şefik)

Cevaplayabilirsen çok sevinirim. Teşekkürler. Oğuz ERTAN

YILIN OYUNU

Merhaba LEVEL halkı ve okuyucuları! Ben Görkem. (Çok fantastik bir başlangıç oldu.). İnşallah bu yazdıklarım yayımlanır da arkadaşlarımla birlikte okurum. Neyse, artık sorularına geçeyim.

1. Ben Battlefield 3 hayranıyım. Call of Duty ile kıyasıya mücadele ediyor ama Call of Duty kadar uzun bir seri değil. Sizce neden bu kadar çok CoD oyunu var?

Diyelim ki sen çilek kokulu karpuz üretmeyi başardın. Bu çilek kokulu karpuz da nasıl peynir ekmek gibi satıyor! (Karpuz peynir ikilisinden, peynir de satıyor tabii ki.) Sen bunun ananaslısını, portakallısını, vişnelisini, ne bileyim yaban mersinlisini denemez misin? Denersin ve onlar da satarsa sonunda patlıcanlısını bile piyasaya sürersin. (Patlıcan reçeli varsa...) İşte CoD da farklı esanslarla satışa sunulan bir karpuz. (Benzetmede yaz etkisi.) (Ayrıca en az Call of Duty oyunu kadar Battlefield oyunu da var. Battlefield, 2002 yılından beri piyasada. - Şefik)

2. Ben Battlefield ve Far.Cry gibi oyunları oynamayı

seviyorum. Bu oyunları rahatça kaldırabilecek ve kitlenmeyecek bir dizüstü bilgisayar önerir misiniz?

MSI ve Alienware'ın oyun odaklı bilgisayarları mevcut lakin bunlar biraz tuzlu. i7 işlemci, ucuza kaçılmamış bir harici ekran kartı ve minimum 4GB belleğe sahip tüm dizüstü bilgisayarlar, işini görür gibi geliyor.

3. FIFA 12'de Türkiye yer almamıştı. Şike yüzünden mi kaldırdılar? Acaba FIFA 13'te Türkiye yer alacak mı?

Futbolda ceza sahasında yapılan faul, penaltı ile sonuçlanır. İşte futbol hakkında tek bildiğim bu. Şefik sana cevap verecektir. (Sorun şike değil, federasyonun kendisi ve iş bilmezliği idi maalesef. - Şefik)

4. Sizce bu senenin en iyi oyunu Diablo III mü olacak? Yoksa daha güzel oyunlar çıkabilir mi?

Diablo III enteresan bir şekilde herkes tarafından beğenilmedi. Bu da bir kısım oyuncuların My Little Pony veyahut süper sıradan bir FPS'yi Diablo'dan öne koyacağını işaretler. Bana sorarsan ama, Diablo III.

5. Okul yeni bitti. Oyun oynamak için çok zamanımız olacak. Hangi oyunları önerirsiniz?

Max Payne 3'ü kesin dene. Skyrim oynamadıysan süper fırsat. Ondan sonra Dragon's Dogma'ya bir

göz atabilirsin. PS Vita'da da Gravity Rush çok şahane olmuş.

Şimdilik sorularım bu kadar. Kendinize iyi bakın! Görkem DEMİRBAŞ

ANKET GİBİ SORULAR

Merhaba LEVEL ailesi, merhaba Tuna Abi. Bu benim ilk mesajım, hemen sorularıma geçeyim.

1. Max Payne 3 ve Diablo III, 10 senedir bekleniyordu. Sizce hangisi iyi bir dönüş yaptı?

En iyi dönüşü ben yaptım zira bir insan Japonya'da iki ay boyunca bulunup geri dönünce, ülkesinde çok ilgi görüyormuş. (Buradaki kinayeyi anlayan beri gelsin.) Max Payne 3 güzel bir oyun olmuş ama geri dönüş yapan bir oyun olarak değil de daha çok yeni bir oyun gibi olmuş. Diablo III ise maşallah özünden hiçbir şey kaybetmeyip dönerek bayağı sağlam bir dönüş yaptı. (Dönüş kelimesine yabancılaştım.)

2. Son dönemlerde zombi oyunu aramaktayım. Önerebileceğin bir oyun var mı?

En son ne çıkmıştı... Yürüyen Ölüler var ya çizgi roman. Bilemedin dizisi var hani? İşte onun adventure oyunu çıktı bir adet. (Bu kadar uzatmadan Telltale Games'in The Walking Dead'i de diyebilirdim; olmadı, olmadı...) (Zombi temasının bu kadar iş yapması da... - Şefik)

3. Yeni çıkacak Medal of Honor oyunuyla ilgili ne düşünüyorsun?

Hiç de olumlu düşünmüyorum. Şu an bulunduğum otelde animasyon programının anonsunu yapan adamdan ne kadar haz etmiyorsam, yeni MoH da o kadar umurumda değil ne yalan söyleyeyim. (Frostbite 2 ile pek bir eğlenceli geldi bana ama... - Şefik)

4. Japonya nasıl gidiyor, ne zaman döneceksin, yoksa hep orada mı kalacaksın?

Döndüm döndüm. Hep orada kalmak gibi bir niyetim hiç olmadı zaten zira biraz uzak, biraz farklı... O kadar farklı ki sokakta liseli kız üniforması giyen yaşlı adamlar gezebiliyor. (Maşallah.)

5. Yeni neslin ilk oyunu açıklandı: Human Element. Bu oyunla ilgili neler düşünüyorsun?

İşte yine zombiler, yine hayatta kalma mücadelesi, yine bir adam, bir kadın, bir delikanlı, bir küçük kız... Dünya çok sıkıcı değil mi ya?

6. Yeni bir konsol alacağım. Hangisini alayım? PS3 mü, Xbox 360 mı, PS Vita mı yoksa Wii U'yu mu bekleyeyim? Ayrıca hangisi daha ucuza gelir?

Şunu açıklığa kavuşturmanın vakti geldi: PS Vita bir konsol değil. Wii-U da çıkmadı. Bu durumda karşılaştırma yapmak biraz güç. Bence al PS3 gitsin. PS Vita güzel alet ama henüz oyunu yok. Wii U'nun da neye benzeyeceğini halen tam bilemiyoruz.

7. Dergiye "nostalji bölümü" yapabilir misiniz? Hem eski oyunları oynayarak incelemiş olursunuz?

Vardı o bölüm. Müzeyyen Senar yazıyordu hatta. Sonra baktık kadın yoruluyor, kaldırdık biz de... (İnandırıcı oldu mu?) Pixel adında bir "retro" bölümümüz vardı da zaman onu asimile etti, paralel bir evrende yaşamaya devam ediyor olabilir. (Bu daha inandırıcı.)

8. Son zamanlarda çıkan tabletler çok güçlü. Tuna Abi sence PC dönemi bitip tablet dönemi başlar mı?

Tablet dönemi, ancak şu anda piyasada güçlü olarak adlandırılan bir PC konfigürasyonu tablete tikiştirilirse başlar. O da bence yakın vadede pek mümkün değil. (Tablet ne ya... - Şefik)

9. Son dönemlerde Minecraft çılgınlığı etrafı sarmış durumda. Bu durum hakkında neler düşünüyorsun?

Mesela televizyonun nasıl bize o görüntüleri taşıyabildiğini hiç anlayamıyorum, değil mi? İşte Minecraft da benim için o kadar anlam yükleyemediğim bir oluşum. (Güzel güzel, bakma sen Tuna'ya. - Şefik)

Anket gibi oldu sorularım... Neyse, cevaplıyorsanız sevinirim; yayımlanırsa daha da çok sevinirim. Tüm LEVEL dergisine sevgiler.

Bariş KOCAEMRE

CEVAPLANDI, CEVAPLANIYOR, CEVAPLANACAK

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ahalisi. Derginizi 162. sayınızdan beri eksiksiz (163. sayıyı bulamıyorum.) takip ediyorum ve 12 yaşındayım. Çok uzatmadan sorularıma geçmeyeceğim! Bir saniye... Uzatmış oldum sanırım. Sen ne dersin Tuna Abi?

163. sayıyı bulup alamadığın için seni ciddiye alamayacağız sevgili Çinçin. Çinçin ne tür bir soyadı? Japonjapon gibi mi yoksa kadeh tokuşturulurken söylenen "Çin çin!" sözcüğü mü? Bizi bu konuda aydınlatmak için cevabını şarap kadehlerinden oluşturarak bize bildir, biz de senin mektubunu yayımlayalım. (Sahtekarlık adını verdiğimiz...)

1. İyi bir PC'm ve bir PS3'üm var. Bana PC'm için beni uzun süre idare edebilecek, karakterimizi ve silahımızı tasarlayabileceğimiz, eğlenceli ve akıcı bir oyun önerir misin? (PC yeni, eskisiyle futbol oynuyorum ve o kadar hurda ki bildiğin yuvarlanıyor.) Bu arada MW3 ve BF3'ü alacağım; Steam üzerinden kapışırız.

Önermez miyim... Baldur's Gate! Bakalım nereden bulacaksın oyunu? Ama bulursan çok eğlenirsin... Cevap aslında çok net; ya Skyrim ya da Diablo III al, eğlen, coş, sosyal hayatına da veda et. (PC'de BF3 için Origin ID'm "Fisek" arkadaşlar. - Şefik)

2. Ben PS3'üme Move aldım, bana hangi oyunu



Connor Kenway

Tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de Assassin's Creed'in büyük bir hayran kitlesi var. Üstelik bazıları sadece oyunları oynamakla kalmayıp emeklerini de ortaya koyuyorlar. Bunun en güzel örneklerinden birini, okurlarımızdan Serhat Erdoğan ortaya koymuş ve Assassin's Creed III'ün ana karakteri Connor Kenway'in heykelini yapmış. Kendisi bu başarılı çalışması için tebrik ediyoruz.

► (Killzone 3 dışında.) önerirsin?

Move ile oynanan en iyi oyunlardan bir tanesi Child of Eden. Olmadı Shoot! adında eğlenceli bir oyun vardı, o da olabilir. (Tuhaf dünyası ve içeriği açısından Datura denenebilir. - Şefik)

3. Herkes "PS3 mü, yoksa Xbox 360 mı?" diye soruyor ve ben gerçekten (!) merak ettiğim için soruyorum: DualShock 3 mü yoksa Xbox 360 gamepad'ini mi?

Güzel soru, bu defa cevap vereceğim. Bence ikisi arasında gerçekten hiçbir fark yok. Çok ciddiğim. Ben ikisinde de çok rahat oynuyorum oyunları yalnız Xbox 360'ın gamepad'ini biraz daha ağır olduğu için ondan DualShock 3'e geçişte ufak bir afallama olabiliyor.

4. Merak ediyorum ve daha önce bunu soranlara hep farklı cevaplar verdin: Elif Abla nerede?!

Elif Abla'n elbette ki Tibet'te bir tapınakta Shaolin Kung Fu antrenmanında. Başka nerede olacaktı?

5. Ben bir Star Wars hayranıyım ve SWTOR'u hala oynayamadım çünkü babam kredi kartını vermiyor! Başka bir yol var mı?

Sayırsız yol var ama hangisini önerirsem polis veya asayiş peşime düşmez, ondan tam emin olamadım. Onun üyelik kartları satılıyor olabilir diye düşünmekteyim. "SWTOR pre-paid time card" diye bir arat bakalım. (Ülkemizdeki büyük elektronik marketlerde hem oyun, hem de kartları satılmakta. - Şefik)

6. Son sorum. Sence Black Ops II ve Assassin's Creed III yenilik getirir mi? (Ben sıkı bir CoD ve CoD kadar olmasa da AC hayranıyım.)

İkisi de yenilik getirmeyecek ama ikisini de alıp sonuna kadar oynayacağız. Bu denli netim şu an... (Black Ops II'ye göre Assassin's Creed III daha yenilikçi duruyor. - Şefik)

Sorularımı cevaplamaz ama yayımlarsanız (Tuhaf..) çok mutlu, hem cevaplayıp hem yayımlarsanız yine çok mutlu olurum. Sadece cevaplarsanız mutlu olurum ama ne cevaplamayıp ne de yayımlamazsınız...

Evet? Ne yaparsın sayın Çinçin? Söyle, lütfen çekinme. Bildiğin üzere intikam soğuk havalarda oynanan bir tür krikettir.

Metin ÇİNÇİN

BİR HAYAL...

Merhaba Tuna Abi. Sana mail yazacağım hiç aklıma gelmezdi ama en sonunda yazıyorum. Sana birkaç sorum olacak.

Bana mail yazmak niye hiç aklına gelmiyordu? O kadar kötü bir insan mıyım? Oysa ki şurada tatilimi böldüm, bir animasyon programında sahnede rezil olma şansımı teptim ve mail cevaplıyorum! Hoş geldin, geç otur bakalım...

1. Ben yazın sonunda bir PS Vita alacağım ve konsol dünyasına PS Vita ile gireceğim. PS3 almamamın nedeniyse PS4'ün yakın zamanda çıkacak olması. Sen PS Vita'yı beğendin mi?

"Konsol dünyasına konsolla girilir." demiş ünlü Çin düşünürü Zheng Wuyang. PS Vita bir "el" konsolu, dolayısıyla o başka bir olay oluyor. PS4 belki gelecek yılki E3'te açıklanır ama bu demek değil ki sen PS3 almayıp PS3'ün bir ton güzel oyunundan mahrum kalmalısın... (Yeni nesil konsol çıkmasını! - Şefik)

2. PS Vita'ya oyun olarak WipEout 2048, Ultimate Marvel vs. Capcom 3 ve Plants vs. Zombies düşünüyorum. Sen de bir oyun ekler misin oyun listeme? (Online kısmı önemli.)

Online kısmı çok önde olmasa da Gravity Rush'ı kesinlikle tavsiye ederim. Online dövüşlerde boy göstermek içinse Mortal Kombat şahane bir seçim olacaktır.

3. Oyun listeme eklediğim ama almak istediğim bir oyun daha var ve bu oyun FIFA Football. Sence alayım mı yoksa PS Vita için FIFA 13 çıkar mı?

Futbolla ilgili tek bildiğim şey ofsaydı kadınların bilmiyor oluşu. Geriye kalan her şey içinse Şefik burada... (FIFA Football gayet güzel ama illaki FIFA 13 çıkacaktır Eylül veya Ekim gibi. - Şefik)

4. Ben PS Vita'ya yazın sonunda kavuşacağım için beni idare edecek bir oyun arıyorum ve League of Legends'a başlamayı düşünüyorum. Sen hangi online oyunu önerirsin?

Şu sayıların sürekli havada uçtuğu, fantastik yaratık ve büyülerin olduğu oyunu öneriyorum sana. Sanırım ona MMORPG deniliyor. League of Legends iyidir, iyi...

Sorularıyla umarım başını ağrıtmamışım. Eğer yayımlarsanız bir hayali gerçekleştirmiş olursunuz...

İnsan hayallerle yaşar Umutcan. Ya da umutlarla... (Çok duygusalım.)

Umutcan PİROĞLU

THE ELDER SCROLLS VI!

Herkese selam,

Eğer bu yazıyı okuyorsanız şu anda bana bir iyilik yapıyorsunuz demektir. İyi çalışmalar, sorular geliyor.

Yazıyı okumasaydık sanki kendine çok kötü bir şeyler yapacaktımsın gibi bir hissiyata kapılmadım değil sevgili Erkmen. Ama bak okuduk, artık her şey yolunda ha? Şimdi o elindeki kızgın ütüyü bir kenara bırak ve kırışık gömleği de bize teslim et. Söz veriyoruz, ona zarar gelmeyecek... (Bana biraz gelmiş olabilirler.)

1. Diablo III'ü SBS'den sonra alacaktım fakat "hack" olayları falan derken ortalık karıştı, oyunun fiyatı fırladı 195 TL'ye. Bununla ilgili yorumlarınız neler, ne zaman ucuzlar, hangi satıcı güvenilir?

Fiyatı stoklar dolunca yeniden ucuzlayacaktır. Sen bu satırları okurken de muhtemelen stoklar geri gelmiştir. Stok lafını çok sevdiğimi fark ettim. Birbirimize stok diyelim mi bir süre? (Stok! - Şefik)

2. StarCraft II hariç bir strateji arıyorum. Civilization V mi güzel, Heroes of Might and Magic VI mı; hangisini

önerirsin? (Cevabın kesin Hearts of Iron III olacak, boşuna soruyorum.)

Yok yok, cevabım çok başka bu defa. Sana Company of Heroes 2'yi beklemeni önereceğim. (Nasıl cevap?) Bekleyemem diyorsan, Civilization V'tir seni mutlu edecek olan oyun. (Adım Yoda.) (Önce Civilization V, çıktığında da Company of Heroes 2; katılıyorum. - Şefik)

3. Benim bilgisayarımın özellikleri şöyle: Intel Core i5 3.30 GHz, 6GB DDR3 bellek, 1GB ekran kartı. Bu özellikler kaç sene yeter? Oyun önerilerini buna göre yaparsan sevinirim.

O sistemdeki kilit parça ekran kartı ve onu da "1 GB" diye geçiştirdiğin için ne tür bir cevap vereceğimi bilemedim. Ekran kartın iyiye iki sene daha gider. Değilse gelecek sene. Olmadı altı ay sonra?

4. FPS oyunlarına bayılıyorum. Beni hemen CoD'cu sanmayın! Battlefield 3'ü bitirdim; oyun bir şaheser, multiplayer modları harika lakin oyunun son bölümü biraz baştan savma olmuş. Birçok grafik hatası var ve EA ilgilenmiyor... Bir yama yayımlasa ne olur sanki? Bu konuda bir bilgi var mı?

Battlefield 3'e oysa ki sürekli birtakım yamalar çıkıyor ve bu son bölümdeki grafik hatalarına değinen ilk okurumuz da sen oldun. Acaba senin bilgisayarda bir sorun olabilir mi? (Ekranı kırık-mış misal.) EA'le görüşmeye gideyim, sana cevabı gelecek ay yazıyorum. (Oyunu oynadım, bitirdim, hala multiplayer modlarını oynuyorum ve grafik hatası görmedim? - Şefik)

5. Skyrim almayı düşünüyorum. Oyunu bir süre denedim, beğendim fakat oyun kendini bir süre sonra tekrar etmeye başlıyor; senin fikrin nedir? Almalı mıyım yoksa The Elder Scrolls VI'yı mı beklemeliyim? **Skyrim mükemmel bir oyun, bunu aklımızda bulduralım öncelikle. Ardından da senin bu yaşadığın problemin kaynağının genel olarak RPG'lerin tümünde görülen bir özellikte yattığını belirtiyim. Tüm RPG'ler bir süre sonra tekrar ediyor gibi olur ama senaryosu ve bu yaptığınız tekrar işlerden aldığınız zevkle oyunu keyif ile oynamaya devam edersiniz. Yoksa Diablo III'ü niye bu kadar yıl deli gibi bekleyelim, değil mi?**

6. The Elder Scrolls Online ücretsiz mi olacak, ücretli mi? Oyun güzel gözüküyor... Skyrim'deki hantallık kaybolmuş, hızlı bir oyun gelmiş, iyi etmişler. Tam olarak tarihi belli mi?

Oyunun ücretli olup olmaması konusunda bir açıklama olmadı diye biliyorum. Çıkış tarihi de 2013'ün herhangi bir zamanı. (Kesin ertelenir.)

7. Son olarak Dishonored kaç saat oyun süresi vaat ediyor? Etkileyici ve eğlenceli bir oyun olacak mı? **Dishonored sonsuza dek oynanabilecek olan, çok acayip bir oyun! Atıyorum, dur gitme! Oyun süresi hakkında bir şey duymadım ama oyunun eğlenceli olacağı aşikar. Hele ki BioShock ve Half-Life gibi oyunları (Klasikleri "gibi" klasmanına almak bir ters oldu.) seviyorsan, direkt hoşuna gidecektir.**

Cevaplırsanız sevinirim. Yayımlarsanız havalara uçmam. (Bu laf baydı artık.) Yine de yayımlaman ve güzel posterler vermeye devam etmeniz dileğiyle... Hoşçakalın.

Havalara uçmayacağın için mektubunu az daha koymuyorduk ama sonra "Neyse..." dedik. Büyük harfle dedik üstelik böyle; çok düzgün bir İstanbul Türkçe'siyle. İnsanlar enteresan sonuçta... Sen de kendine iyi bak. Aaa, böyle bir şey dememişsin! Ama iyi bak yine de. Hoş bulduk. (Hoşçakalın tersini düşününce...) Erkmen ERGÜN

Yaza hızlı giriş yapın, Turkcell 3G hızında VINN'layın!

Yazın VINN alın, Turkcell 3G hızı ve 4 Çeker kalitesiyle internete dilediğiniz her an bağlanın.

4GB internet 3 ay
boyunca ayda
sadece
14,90 TL*

*14,90 TL'lik ön ödemeyle 12 ay taahhüt edenlerin internet kullanımı ilk 3 ay sonunda 1 GB olacaktır.



TURKCELL

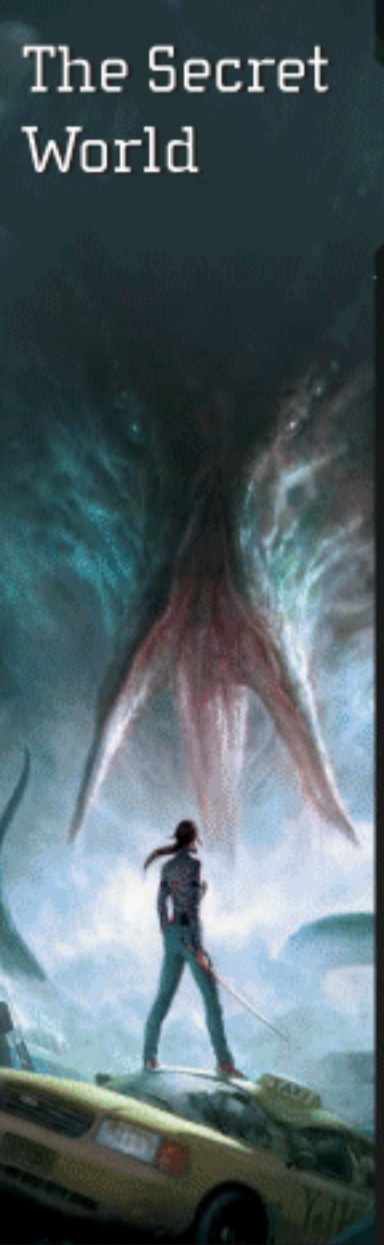


Hayat paylaşınca güzel

turkcell.com.tr | facebook.com/Turkcell | twitter.com/Turkcell | Müşteri Hizmetleri: 532

Kampanya sadece bireysel faturalı hatlar için ve 30 Eylül 2012 tarihine kadar geçerlidir. 3G internet hattıyla 12 ay taahhüt veren ve 14,90 TL ön ödeme yapan abonelere 1 GB data ve 7,2 mbps'lik 3G VINN modem, KDV ve ÖV dahil ayda 14,90 TL'ye verilecektir. İlk 3 ay hatta 4 GB'lık internet paketi yüklenecek, bunun için ilave bir ücret alınmayacaktır. Bu paket sadece yurt içinde geçerlidir. İndirilen ve yüklenen veri internet paketinden düşer. Paket aşımında her 500 MB'lık kullanım KDV ve ÖV dahil 10 TL olarak ücretlendirilecektir. 3G internet faturalı hatları için adil kullanım politikası doğrultusunda, bir fatura döneminde bireysel kullanıcılar için 99 TL'ye (KDV, ÖV dahil) ulaştığında, kullanım hızı 5 kbps'ye düşürülür ve daha fazla paket aşım ücreti yansıtılmaz. Kontrat süresi sona ermeden kampanyadan çıkılması durumunda cezal bedel yansıtılır. Yeni bir data hattı alındığı durumda fatura ya her ay 5,50 TL ilave edilecektir. İlk faturaya 0,84 TL damga vergisi ilave edilecektir. Kontrat sonunda, abone olunan internet paketi otomatik olarak devam eder. Turkcell kampanyada değişiklik yapma hakkını saklı tutar. Ayrıntılı bilgi www.turkcell.com.tr'de, PCnet dergisinin 30 Mart-24 Nisan 2012 tarihleri arasında, Ookla Net Metrics şirketinin dünyaca kabul görmüş ve itibar kazanmış bağlantı ölçüm ve analiz sistemi Speedtest.net sistemi ile Türkiye'de 7 bölge, 9 şehir, 59 noktada yaptığı 2.136 ölçümünün ortalamasında Turkcell'in tüm şehirlerde veri indirme hızlarında açık ara birinci olduğu saptanmıştır.

Takvim Temmuz

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
<p>The Secret World</p> 	<p>3</p> <ul style="list-style-type: none"> The Secret World (PC) 	<p>4</p>	<p>5</p>	<p>6</p> <ul style="list-style-type: none"> Agarest: Generations of War 2 (PS3) Beat the Beat: Rhythm Paradise (Wii) Theatrhythm: Final Fantasy (3DS) 	<p>8</p>	<p>10</p>
<p>16</p>	<p>17</p>	<p>The Sims 3: Diesel Stuff Pack</p> 	<p>13</p> <ul style="list-style-type: none"> Inversion (PC PS3 360) The Sims 3: Diesel Stuff Pack (PC Mac) 	<p>15</p> 	<p>20</p> <ul style="list-style-type: none"> Boulder Dash XL 3D (3DS) Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance (3DS) 	<p>22</p> <ul style="list-style-type: none"> Tank Simulator (PC)
<p>23</p>	<p>27</p> 	<p>29</p> <ul style="list-style-type: none"> Mensa Academy (3DS) One Piece: Unlimited Cruise SP 2 (3DS) Prototype 2 (PC) 	<p>30</p>	<p>31</p>	<p>1</p>	<p>2</p>
<p>3</p>	<p>4</p>	<p>5</p>	<p>6</p>	<p>7</p>	<p>8</p>	<p>9</p>

+6000



FAZLADAN 6.000 ÇEKİM NOKTASINDAN HİZMET.



SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



The Sims 3: Supernatural

Platform: PC, Mac

Çıkış Tarihi: 7 Eylül 2012

Parti, disko, okul, eş, aile, şarkıcılık, ev hayvanları derken artık The Sims 3'te yapacak bir şey kalmadı diye düşünmeyin! Electronic Arts, The Sims hayranlarına doğüstü yetenekler getirerek oyunu taze tutmaya devam edecek.



Lucius

Platform: PC

Çıkış Tarihi: Ekim 2012

Shiver Games, mevcut korku oyunlarındaki boşluğu doldurmak adına donuk karakterlere sahip ve ürpertici bir oyunla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. An itibarıyla sadece PC için geliştirilen oyunun konsol versiyonları için en ufak bir ipucu yok.



Silent Hill: Book of Memories

Platform: PSV

Çıkış Tarihi: Ekim 2012

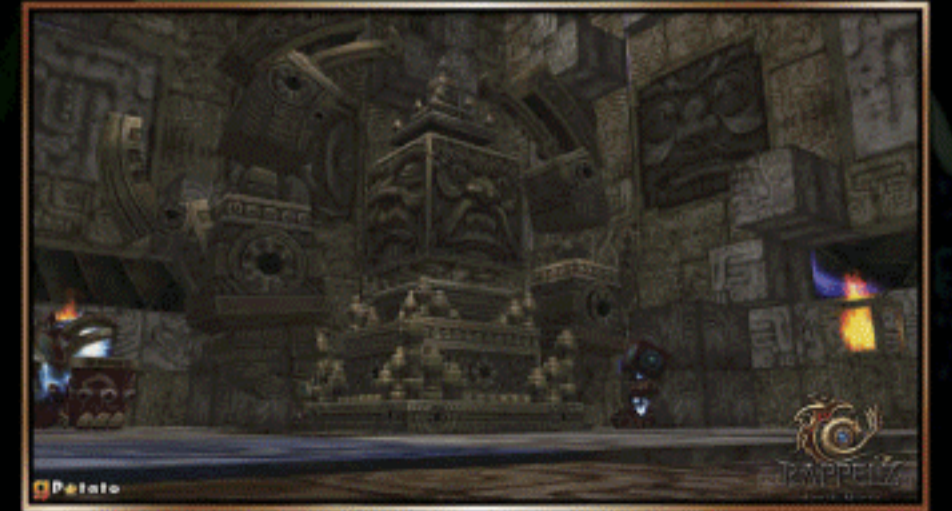
Silent Hill serisi, Vatra Games'in tornasından çıkan Downpour ile oyuncuları tam olarak etkilemeyi başaramadı. Bu kez Konami sazi eline alarak koltuğuna kendi oturdu ve PlayStation Vita üzerinden bizi anılarımızla yüzleştirecek bir oyun için kolları sıvadı.



Antik Miras

YENİ ZINDAN EFENDİLERİ SENİ BEKLIYOR!

KÜBRİK ZINDANINDA YAKSA VE
BUTKADAH İLE ÇARPIŞMAYA NE DERSİN?



<http://rappelz.gpotato.eu>

100% TÜRKÇE ÜCRETSİZ FANTASTİK MMORPG

<http://www.youtube.com/user/RappelzTurkceMMORPG>

http://twitter.com/rappelz_tr

<http://www.facebook.com/rappelz.tr>



© 2012 Gala Networks Europe Limited. Tüm hakları saklıdır.



LEVEL LİGİ

Ay 7

Oyun **Joy Ride Turbo**
Platform **Xbox 360**

Geçen ay bir "tilt gurusu" olan Fırat'ın ilk kupasını kazanmasının ardından Ahmet, Emre ve Fırat üçlüsünün kupa sayıları eşitlendi, benim liderliğimse yine sürdü. Pinball FX2'yi geride bırakan bünyeler için yeni ayın oyununu seçmekse hiç zor olmadı; çünkü Big Park Studios'un Joy Ride Turbo'su, LEVEL Ligi'ni bir kenara bıraktığımızda dahi Haziran ayında ofisin en çok oynanan oyunu oldu. Bu durumda herkesin eşit şartlarda yarıştığını söyleyebilir miyiz? Evet.

Joy Ride Turbo



Yapım: Big Park Studios
Dağıtım: Microsoft
Tür: Yarış
Platform: Xbox 360
Web: www.bigpark.com

Microsoft için oyun geliştiren Big Park Studios, Joy Ride projesini "normal" bir oyun olarak tasarlıyordu ama araya Microsoft girdi, Kinect'in pazarlanması aşamasında bu oyunun mutlaka yer alması gerektiğine karar verdi ve ilk olarak Kinect Joy Ride ile tanıştık. Aradan geçen süre zarfında yapımcılara izin verilmiş olacak ki oyunun Kinect'siz versiyonu 23 Mayıs'ta ve 800 Microsoft Puanı karşılığında Xbox LIVE'daki yerini aldı ve oyunu deliler gibi oynamaya başladık. Power-up'ların kullanıldığı türdeki yarış oyunlarının son örneği olan Joy Ride Turbo, Xbox LIVE avaturlarının direksiyon başında olduğu, rengarenk ve fazlasıyla eğlenceli bir oyun. Farklı modlarıyla eğlencesini katbekat arttıran oyunu tüm Xbox 360 sahiplerine tavsiye ediyorum.



LEVEL Lig'nden önceki süreçte bol bol oyunu test eden üçlü (Ahmet, Emre, Şefik) olarak konsolun başına geçtik, ekranı üç böldük ve yarışa başladık. Şampiyona modunda üç yarış üst üste yapılıyor ve puanlar toplanıp birinci belirleniyor. Biz süreci ve heyecanı biraz daha uzatmak için iki şampiyona yapmaya karar verdik ve...



...Emre ile burun buruna geçen ilk yarış ben kazandım ve 10 puanı aldım. 8 puanlı Emre'nin çok çok gerisinde kalan Ahmet ise ancak 2 puan alabildi. Sonraki yarışta bu kez Ahmet'in performansı göz doldürdü ve ben yine birinci olup 10 puan alırken Ahmet 8, Emre 6 puan aldı. Emre'nin ikinci yarışta geride kalması benim için avantajdı.



Ne var ki üçüncü yarışı kazanan Emre, farkı biraz olsun kapadı. Emre'nin ardından ben 8, Ahmet 6 puan aldı ve ilk şampiyonayı sonlandırdık: Şefik 28, Emre 24, Ahmet 16. İkinci şampiyonaya Emre daha iyi başladı ve ilk yarışı kazanıp 10 puanı kaptı. Ben 8 puanla yetindim, Ahmet de 6 puan aldı. İkinci yarışı yine Emre kazanınca panik başladı!



Emre yine 10 puanı kaptı, ben yine 8 puan aldım, Ahmet de yine 6 puan aldı. Son durum şöyleydi: Emre 44, Şefik 44, Ahmet 28. Beş yarış yaptık ve son yarışa eşit puanla girmeyi başardık. Büyük heyecana sahne olan son yarışta birkaç basit hata yapan Emre'yi geride bırakıp hem 10 puanı kaptım, hem de heyecan dolu bu ayı galibiyetle kapadım: Şefik 54, Emre 52, Ahmet 34.

Puan Durumu

İSİM	MAÇ	KUPA
🏆 Şefik	7	4
Ahmet	7	1
Emre	7	1
Fırat	6	1
Ayça	0	0

🏆 = Ayın galibi

Dokunmatik ekran her türlü hareketinizi algılayacak, 16:9 oranında ve seçtiğiniz Surface modeline göre farklılık gösterebilecek ClearType HD desteği sağlayan, gelişmiş bir görüntü vaat ediyor.

Beş farklı renk seçeneğiyle sunulacak olan klavyelerden bir tanesi, daha derin ve kolay kullanılabilir bir klavye olacak.



"Kickstand" adındaki bu parça, Surface'in ekranını ayakta tutacak ve derseniz arka kamerasıyla istediğiniz olayı deformasyona uğramadan kaydedebilmenize olanak tanıyacak.

Fikirlerinizi, yaratıcılığınızı yüzeye çıkarın

Tablet piyasasında yeni bir isim: **Microsoft Surface**

Windows 8'in neden dokunmatik yönetim konusunda bu kadar iddialı olduğunu zaten biliyorduk; Microsoft'un da tablet piyasasına adım atmak için planları vardı.

Tabii ki bu Android ile olamazdı. Elinin altında Windows gibi bir güç barındıran Microsoft'un bu piyasada yine kendi işletim sistemiyle yer alması gerekiyordu.

Windows 8'in geliştirilme süreci devam ederken, Microsoft bir yandan da kendi tabletini tasarlamaya devam etti ve geçtiğimiz ay, Surface'i tanıttı.

İlk bakışta bir tablet gibi görünen Surface aslında bir tablet bilgisayar. Yani onunla gerçek anlamda her şeyi yapabileceksiniz.

İki farklı versiyon olarak satışa sunulacak olan tablet, Surface ve Surface Pro versiyonlarına sahip olacak. Surface Windows RT işletim sistemine sahip olacak, NVIDIA ARM Tegra işlemci ve 1366x768 çözünürlük ile birlikte gelecek. Windows 8 işletim sistemini barındıracak olan Surface Pro ise dört çekirdekli Intel

i5 işlemci ve 1920x1080 çözünürlüğe sahip olacak. Her iki versiyonda da ClearType HD ve mekana göre parlaklığı ayarlama özelliği bulunacak.

Alışlageldik tablet özelliklerinden öte, Surface'in daha önce görülmemiş bir özelliği daha bulunmakta ve o da kapağında bir klavye içermesi. Beş farklı renkte gelecek olan bu klavye ile yazı yazmak, diğer tabletlere göre çok daha kolay olacak. Üstelik gerçekten işi yazıyla olanlar için bu klavyenin daha derin tuşlara sahip olan, daha profesyonel bir versiyonu da kullanıcıların seçimine sunulacak.

Önünde ve arkasında iki adet kamera bulunan Surface'in arka kamerasının 22 derecelik bir açısı olacak; bu sayede de cihazın üstünde yer alan "Kickstand"i açıp cihazı dik konumda tuttuğunuzda,

gerçekleşecek olan eğitim görüntüyü bozmadan, aleti tutmadan da bir sunumu veya bir olayı deformasyon olmadan kayıt edebileceksiniz.

Düşmesi gayet kolay olan bu tip cihazlardaki hasarı önlemek adına Microsoft, Surface'ta VaporMG teknolojisini kullanıyor. Hem cihazı son derece teknolojik ve kaliteli gösteriyor VaporMG kaplaması, hem de darbelerle karşı koruyor.

Surface'in RT versiyonunun Windows 8'in piyasaya sürülmesiyle birlikte satışa sunulacağı belirtiliyor. Surface Pro ise bundan üç ay sonra kullanıcılarla buluşacak.

Cihaz hakkında teknik detaylar için aşağıdaki tabloyu incelemeyi unutmayın. ■

	Surface	Surface Pro
İşletim Sistemi	Windows RT	Windows 8 Pro
Ağırlık	676 gram	903 gram
Kalınlık	9.3 mm	13.5 mm
Görüntü	10.6" ClearType HD	10.6" ClearType Full HD
Pil	31.5 W-h	42 W-h
Girişler	microSD, USB 2.0, Micro HD Video, 2x2 MIMO anten	microSDXC, USB 3.0 Mini DisplayPort Video, 2x2 MIMO anten
Bellek Seçenekleri	32 GB, 64 GB	64 GB, 128 GB



İran'dan bir FPS

Persian Gulf Soldiers, İran askerlerini Somali'ye yolluyor

Tamam, bu sıradan bir FPS ve tamam, Call of Duty'ye çok benziyor ama yapımçı firma Amytis Games'in İranlı bir oyun firması olduğunu duyduğumda, orada bir durmak lazım gerektiğini düşünüyorum.

Şimdiye kadar sürekli Amerikan askerlerinin çeşitli milletlerin topraklarındaki operasyonlarında söz sahibi olmaya çalıştık ama hiç İran askerlerinin mücadelesinde yer almadık. Persian Gulf Soldiers ile bu defa İran askerlerinin kontrolünde, Somalili korsanların peşinden koşma şansına ulaşıyoruz.

Olaylar Aden Körfezi'nde geçiyor ve İran'ın ve aslında dünyadaki birçok ülkenin canını sıkan Somalili korsanlara bir dur deme vakti geliyor. Somalili korsanlar bir İran ticaret gemisini kaçıncı İran'ın tepesi atıyor ve askerlerini Aden Körfezi'ne, Sawfish adındaki korsan liderinin peşine yolluyor. Bundan sonrası da bildiğiniz, savaş...

Oyun içi fragmandan anladığımız kadarıyla, oyun bize enteresan hiçbir şey vaat etmiyor, hatta İran askerlerinin yerine Amerikan askerlerini koysak, oyunda hiçbir şey değişmezdi gibi geliyor.

Call of Duty kadar hızlı oynanan ve Unity Engine ile hazırlanan Persian Gulf Soldiers, bu yılın sonbahar aylarında Steam üzerinden satışa sunulacak.

Şahsi fikrimi soracak olursanız da bu oyunun ilginç olabilmesi için İran'ın Somali'ye değil de Batı'ya karşı bir savaşı söz konusu olmalıydı. Tabii ki bu net bir şekilde "savaş açmak" olarak algılanabileceği için Amytis Games dünyanın ortak sorunu olan korsanları konu etmeyi seçmiş oyununda.

Yine de ABD ve Avrupa dışında birilerinin de kaliteli oyunlar üretme çabasında olduğunu bilmek güzel... ■



Daha büyük, daha eğlenceli

Nintendo 3DS XL bu ay piyasada!

Japonya'da 3DS'in ne büyük bir çılgınlık olduğunu anladıktan sonra, bu konsolun 101 farklı versiyonu yapılsa hiçbirinin başarısız olmayacağı gerçeğini de anladım. Bu gerçeği bilmeseydim, belki de "daha büyük bir 3DS" haberi, beni bu kadar ilgilendirmezdi.

Her ne kadar 3DS'in ekranı çok küçük olmasa da oyunculardan talep gelmiş olacak ki Nintendo, 3DS'in daha büyük ekranlı bir versiyonunu hazırlamak üzere kolları sıvadı ve ortaya 3DS XL çıktı.

3DS'in üstteki ekranı 3.53" gibi bir büyüklüğe sahipti ve bu %90 oranında artırılarak 4.88"e çıkıyor. Alt ekran da 3.02"ten 4.18"e çıkıyor.

Tabii ki ekran büyüyünce, el konsolunun boyutları da büyüyor ve bu da ağırlığın değişmesine neden oluyor. 3DS 235 gram gibi hafif bir konsolken, 3DS XL 336 gramlık ağırlığıyla biraz daha ağırlığı hissedilen bir konsol haline geliyor.

Büyükülüğün getirilerinden bir tanesi de daha büyük bir pil kullanma imkanı olarak geri dönüyor. Bu sayede -ekran parlaklığına göre- 3DS oyunlarını 3.5 ila 6.5 saat, DS oyunlarını ise 6 - 10 saat arasında oynayabiliyorsunuz.

Pakette bir elektrik adaptörü yer almamasına hiçbir anlam verememiş olsam da bu adaptörü ya ekstradan satın alabiliyorsunuz ya da 3DS, DSi, DS XL adaptörle-

rini aynı iş için kullanabiliyorsunuz.

Elektrik adaptörü olmamasına rağmen, Nintendo kayıt kartı konusunda cömert davranıyor ve DS'in 2 GB'lık kartı yerine, 4 GB'lık bir SD kartı pakete ekliyor.

Kırmızı, mavi ve gümüş renkte piyasaya sürülecek olan yeni 3DS'in çıkış oyunları da sırasıyla şöyle: Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance (3D esprisine gel...), Theatrhythm Final Fantasy ve New Art Academy. Bu oyunlardan hangisi Türk halkına hitap ediyor, onun cevabını da size bırakıyorum.

Tam tarih olarak 28 Temmuz'da Avrupa'da, yaklaşık 200\$'dan satışa sunulacak olan 3DS XL, ağırlık ve yer sıkıntısı olmayanların tercihi olacaktır. ■





Beşinci kez, Japonya sokakları...

Yakuza 5'te beyzbol, mankenlik ve daha fazlası

Yakuza'yı anlamak için öncelikle Japon olmak gerekiyor çünkü bu oyun tek kelimeyle, Japonya'da ve hatta Tokyo'da, Osaka'da yaşayanları anlatmakta. Düşünün ki bizde de İstanbul sokaklarında dolaştığımız ve mafyatik olayları çözdüğümüz bir oyun çıksa ve oynanış gayet sağlam olsa, bunun 10. oyunu çıksa

bile oynarız çünkü o, "bizden" bir oyundur. Sırf diyalogları dinlemek, "Bu defa hangi tarzda karakterler gelmiş oyuna?" diyerek ve yeni mekanları merak ederek o oyuna hemen ısınırız.

Yakuza örneği de bende aynı aydınlanmayı yarattı çünkü Japonya'yı ziyaret ettikten sonra, ekran görüntülerindeki mekanları bile tanır hale geldim ve o sokaklarda, bir oyun karakteri olarak dolaşmak bana çok ilginç bir fikir gibi gelmeye başladı.

Lafı daha fazla uzatmadan Yakuza 5'e getireyim. Yakuza 5 içerisinde zombiler veyahut başka doğüstü yaratıklar olmayan, bir başka mafya oyunu olarak hazırlanıyor ve bu defa dört farklı karakterin hikayesini takip ediyoruz. Bu karakterler de ana senaryonun yanında, kendi hayatlarına dair bazı hayallerini birer mini oyunla sizin kontrolünüze sunuyor.

Devil Killer sokak yarışı ekibi yüzünden taksi işine giren Kazuma Kiryu, Crazy Taxi stili bir taksi

oyunuyla karşımıza çıkıyor. Amaç trafiğe takılmadan yolcuları gitmek istedikleri yere bırakmak. Farklı taksiler almak ve taksilerin özel hareketlerini kullanmak da bu bölümleri ilginç yapacak etkenler arasında.

Taiga Saejima bir dağda soğuktan ölmek üzereyken yaşlı bir adam tarafından kurtarılıyor ve bundan sonra vahşi hayvanları avlamayı kendine hobi haline getiriyor.

Osaka'nın Princess League'inde söz sahibi olmak isteyen güzel kızımız Haruka Sawamura modelik eğitimi alıyor, televizyon programlarına katılıyor ve röportajlarda güzel gözükmeye çalışıyor. Tüm bunları da siz sağlamaya çalışıyorsunuz.

Son olarak Tatsuo Shinada eski hayali olan beyzbol sporuna giriyor ve başarılı olmak için bol bol beyzbol oynuyor. (Japonya'nın çok popüler bir sporu olduğu için oyuna eklendiğini düşünüyorum.)

Yakuza 5, PS3 için Aralık ayında Japonya'da piyasada; buralara gelmesi öbür yılın ortalarını bulacaktır... ■



Merak kediyi öldürür...

Curiosity ise sosyal medyanın sırrını çözecek

Peter Molyneux gerçekten garip bir adam. Fable serisi garip bir oyun değildi ama öylesine bir oyunu yaratmak için de çok normal düşünmemek lazım zaten.

Microsoft'tan sürpriz bir şekilde avrılıp kendi,

E3 2012'de tanıtılan Curiosity, GantZ'i andıran bir düşünceye sahip: Bir odada, siyah bir küp duruyor ve oyuna bağlanan oyuncular, bu küpe dokunarak onun üzerinde çatlaklar açıyor. Diğer oyuncuların yarattığı çatlakları da görebildiğiniz oyunda amaç küpü kırarak içindekileri görmek. Küpün içeriğinde ne olduğu tamamiyle gizli tutulacak ve içeriği ancak son dokunuşu yapacak olan oyuncu görebilecek.

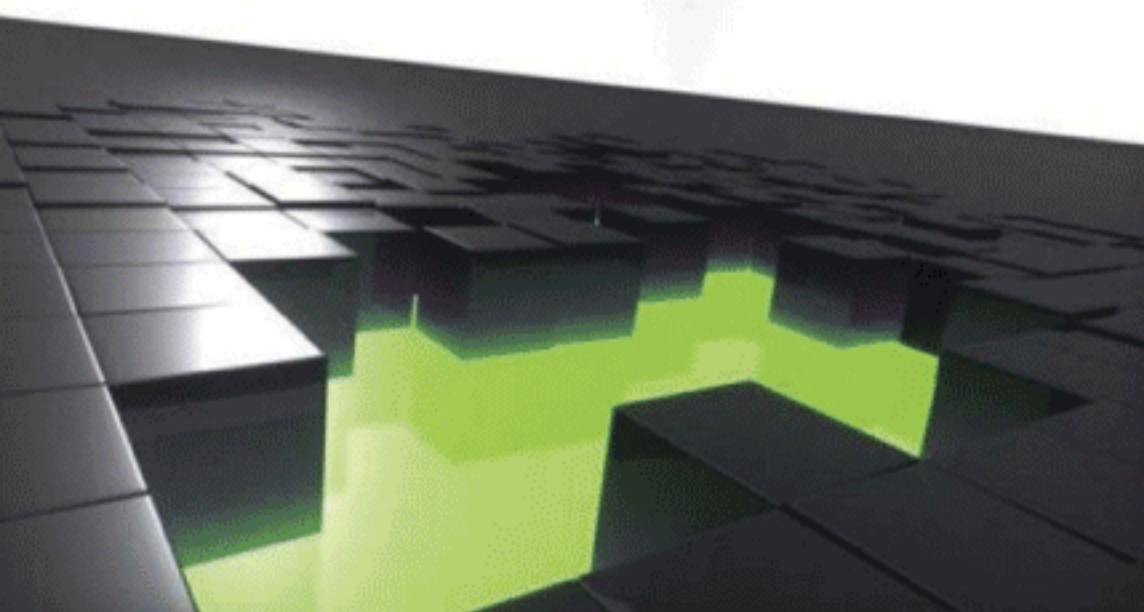
Peki bu olayın amacı nedir? Peter Molyneux, küpün içeriğinin sosyal medyadaki yankılarını takip edeceklerini ve bunun psikolojik boyutunu araştıracaklarını belirtiyor. Ardından, topladıkları veriler sayesinde de iki yıl içerisinde yeni bir oyun tasarlayacaklarını belirtiyor.

Oyunla ilgili ilginç konular bitmedi. Dokunma gücünü artıracak birtakım özelliklerin parayla satı-

lacağını söylüyor Molyneux. Dokunma gücünüzü 10 kat artıran özellik 1\$'dan satışa sunulacak. Yani tek bir, 10 kat güçlü dokunuşa 1\$'a ulaşabileceksiniz. "Diamond Chisel" adındaki özellik ise gerçekten çok fantastik. 50.000 Sterlin, yani 150.000 TL'den satılacak olan bu özellik size normal dokunuşun tam 100.000 kat gücünde bir dokunma gücü verecek. Bunun direkt olarak küpü patlatacağını düşünüyorum ama 150.000 TL'yi kim vermek ister, ondan emin değilim. (Dünyanın sayılı zenginlerinden olsam kesin böyle bir şey yapardım ama.)

Acaba bu özelliği bir kişi almayı deneyecek mi yoksa oyuncular bir araya gelip para toplayarak mı alacak? Bunun yanıtını hep birlikte göreceğiz...

Curiosity, PC ve mobil platformlar için hazırlanıyor ve yaklaşık altı hafta içerisinde piyasada olması bekleniyor. ■





Aman iPhone'unuza bir şey olmasın!

Tasarım ödüllü aksesuarlar, **iduqqan**'da

Renk renk kılıflara ve kaplara sahip olan iPhone'a farklı bir konseptte, son derece eğlenceli ve renkli koruyucu yeni bir aksesuar geldi.

iduqqan ile iPhone'unuz artık güven altına alınıyor. Arkhippo ve Arkcanary modelleri ile iPhone'unuzu gönül rahatlığıyla çocuklarla paylaşabilir, yüksekten atabilir, plajda suya ve kuma dayanıklı bir şekilde kullanabileceksiniz.

iPhone'unuz için özel olarak tasarlanmış akustik hoparlör olan Arkcanary ile müzik her zaman zahmetsiz bir şekilde, en kaliteli haliyle yanınızda oluyor, sevdiğiniz parçaları herkesle paylaşma imkanını yakalıyorsunuz.

Dünyanın en çevreci, en "minimalist" ve en ucuz iPhone kılıfı olan iMukawa'yı da çok amaçlı kullanabiliyorsunuz.

Amerikalılar milyonlarca dolar harcıyıp uzay görevlerinde

kullanacakları akmayan, kokmayan yer çekimsiz ortamda bile yazabilen "uzay kalem"ni tasarladı. Ruslar ise basitlikten yanaydı, direkt olarak kurşun kalem kullandı. iMukawa da sade ve pratik olandan yana; yani dilerseniz yerçekimli, dilerseniz yerçekimsiz ortamda ister kurşun kalem, ister tükenmez kalem ile iMukawa'nın üzerine yazıp çizebiliyorsunuz. (Buradan yola çıkarsak da uzayda kullanılacak ilk iPhone'un üzerinde iduqqan'ın patentli tasarımı olan iMukawa olacaktır.)

Hediye seçmekte güçlük mü çekiyorsunuz? Farklı bir tasarım, şaşırtıcı bir hediyeye ihtiyacınız var? iduqqan burada da imdadınıza yetişiyor. Tüm iduqqan ürünleri kalite ve kahkaha garantili olarak 7/24 size hizmet vermek üzere internette sizi bekliyor. Siz de durmayın ve iduqqan'ın sunduğu ürünleri ziyaret etmek için www.iduqqan.com adresine hemen uğrayın! ■



Hıza dur diyemezsin...

Gigabyte'tan yeni Ivy Bridge dünya rekoru

Gün geçmiyor ki sevgili okurlar, bilgisayar dünyasında birtakım fantastik hızlara erişilmesin... Daha geçen gün 1.44 MB'lık disketlerle iş görmeye çalışıyorduk, şimdi GB'larca kapasiteye sahip SSD'lerin hızını bile sorgular haldeyiz. İnsanoğlu biraz nankör azizim...

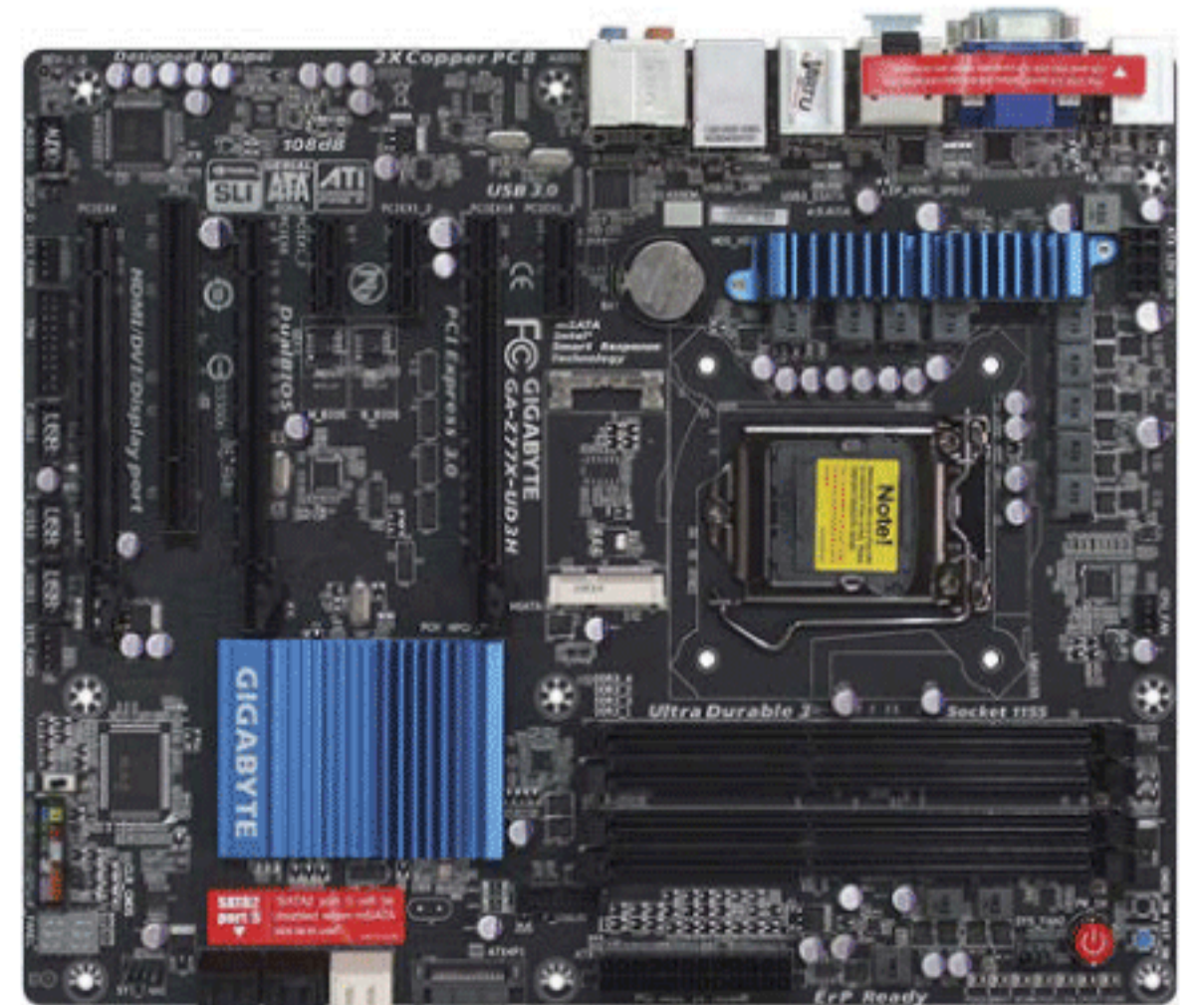
Geçtiğimiz ay da Tayvanlı donanım devi Gigabyte'tan bir rekor haberi geldi. Hicookie tarafından GIGABYTE Z77X-UD3H kullanılarak Intel Core i7 3770K işlemci ile diğer rekor kıranların konuşmak için bir kez daha düşünmesine neden olacak, 7 GHz'i gösteren bir sonuç elde edildi; Cookie 3770K ile 7089.33MHz'e ulaştı. Sonuçlar HWBOT.ORG sitesinde hemen yer aldı

ve Gigabyte da bu başarıyı her yerde yayımlamaktan çekinmedi.

Bu rekorun yanında Gigabyte Z77X-U5H anakart üzerinde G.Skill Trident X DDR3-2800 MHz bellek ise 3280MHz'e overclock edilerek bir başka rekor daha elde edildi.

Bu iki rekor da CPUz ve Canard PC tarafından tamamen onaylanarak kayıtlara geçti.

Overclock meraklılarına ve genel kullanıma hitap eden GIGABYTE Z77X-UD3H anakartı ne kadar başarılı bir ürün olduğunu işlemci rekoruyla kanıtlamış oldu. Siz de eğer bir anakart arayışı içerisindeyseniz, bu anakartın diğer özelliklerini de araştırarak kendinize uygun olup olmadığını anlayabilirsiniz... ■



Kıyı esintisinde sürüş keyfi

Ocean City'ye hoş geldiniz!

Oyun projelerine her anlamda destek vermeyi ilke edinmiş bir yayın olarak özellikle Türk yapımı projelere ayrı bir sempatiyle yaklaşmaktayız. Onur Uça adlı arkadaşımız da bizimle iletişime geçmiş ve yeni oyun projesini bizimle paylaşmış sağ olsun. Onur'un projesi bir yarış simülasyonu ve ismi

de Ocean City. Unreal Engine 3 Development Kit (UDK) ile hazırladığı projesi, sizi bir İtalyan spor arabanın ve bir de cipin koltuğuna oturtuyor. Bu araçlarla da Ocean City'de istediğiniz gibi dolaşabiliyorsunuz.

Ocean City şu an için çok büyük bir şehir değil; iki şehri bağlayan büyük bir köprüye, otoyollara,

metro ağına, bolca binaya, göllere, dağlara ve hoş bir plaja sahip. Şehirde araçla dolaşmanın yanında yürüyerek dolaşmak da mümkün gibi gözüküyor yayımladığı fragmana göre...

Unreal Engine 3 ile hazırladığı için görsel açıdan oyun gerçekten şu haliyle bile iyi gözüküyor. Onur bunun ve Ocean City projesinin arkasındaki fikrin sağlamlığına inanmış olacak ki Indiegogo'da bir Kickstarter projesi de başlatmış durumda. Projesine 10\$'lık katkıyla, oyun çıktığında dijital bir kopyasına sahip olabiliyor, 50\$'lık katkıyla beta tester olarak oyunu deneyebiliyor ve 100\$'lık katkıyla da oyundaki reklam panolarından birinde istediğiniz bir resminizi oyuna ekleyebiliyorsunuz. 15.000\$'lık bağış toplamaya çalışan Onur bu parayla oyunu geliştirmek için kullanacağı bir bilgisayar ve oyun içi kullanmak için lisans almak peşinde. Ayrıca kaliteli 3D modellere de ihtiyacı var benim de bildiğim gibi, bunlar hiç de ucuz değil.

Onur'a tek tavsiyemiz oyununa daha net bir amaç getirmesi olacaktır zira şu haliyle Ocean City biraz teknoloji demosu gibi durmakta. Bağış yapanlara daha heyecanlı bir içerik sunarsa istediği miktara da çok daha kolay ulaşacaktır.

Onur'un projesini www.onuruca.com/udk.html adresinden inceleyebilirsiniz. Bağış yapabileceğiniz internet adresi de yine bu adreste yer almakta. Eline sağlık Onur! ■



Ultrabook piyasasına bir isim daha

HP, 5 farklı Ultrabook modeliyle değişimi başlatıyor

HP, değişen yüzünü Intel ile gerçekleştirdiği Ultra Tech Fashion by HP & Intel isimli büyük bir buluşma ile duyurdu. Gecede, değişimin detaylarını basın mensuplarıyla paylaşan HP Baskı ve Kişisel Sistemler Grubu Türkiye Ülke Müdürü Ertuğ Ayık, HP'nin değişim sürecini, tam beş farklı kasaya ve performansa sahip Intel Ultrabook'lar ile başlattıklarını açıkladı. Sektördeki en geniş Ultrabook ürün portföyünü duyururken, bu değişimin ileride de farkı ürünlerle devam edeceğini aktaran Ertuğ Ayık, Intel ile olan birlikteliklerinden duydukları memnuniyeti dile getirdi.

200'ü aşkın davetli tarafından bire bir test edilen Intel Ultrabook serisinin renkleri olan kırmızı, siyah ve gümüş grisinin parti mekanına hakim olduğu Ultra Tech Fashion by HP & Intel gecesinde; tasarım ve mühendisliğin sınırlarını zorlayan, tasarım ödüllü HP Spectre Ultrabook ve HP Envy Ultrabook modelleri davetlilerden büyük beğeni topladı.

1,39kg - 2,2 kg arasındaki hafiflikleri ile farklı ihtiyaçlar için tasarlanan HP Ultrabook'ların, mat alüminyum kasalarının yanı sıra, göz alıcı kırmızı ve siyah detayları ile yumuşak rötuşlara sahip farklı seçenekleri bulunuyor.

İkinci nesil Intel Core işlemcili HP Ultrabook'lar incelirken, performanstan ödün vermeden kullanıcılarına hızlı ve güvenilir bir deneyim sunuyor. 1,77 cm - 2 cm arasındaki incelikleri ve 13,3" - 15,6"

arasında değişen ekran boyutlarının yanı sıra HP Spectre'ye özel HD Radiance ekran seçeneği muhteşem bir görüntü deneyimi sunuyor.

HP Ultrabook'lar Beats Audio ses sistemi, dahili Subwoofer ve iki hoparlörden, dört hoparlör desteğine kadar müziği en yüksek kalitede dinleyebilmeniz için yaratılıyor. Müziği birden çok hoparlörden kablosuz bir şekilde yayımlayarak evinizi veya ofisinizi sinemaya çeviren yeni HP Spectre, Beats Audio teknolojisi ile müziği sanatçıların tasarladığı şekilde dinlemenizi sağlıyor.

Ada tarzında arkadan aydınlatmalı klavyesi ile HP Ultrabook'lar, loş ortamlarda rahatça bilgisayarınızı kullanmanıza imkan tanıyor. Kullanıcısını tanıyan akıllı klavye özelliği ile HP Spectre Ultrabook, varlığını sezerek yakından aydınlanıp uzaklaştığınızda kararıyor.

En yeni nesil Intel işlemciler ve katı hal sürücüsü (SSD) ile yeni HP Ultrabook serisi ne zaman isterseniz saniyeler

içinde açılıyor. Uzun pil ömrü sayesinde ve birden fazla bağlantı noktası ile sınırsız çalışma ve özgürce oyun oynama imkanı sağlıyor.

HP Envy ve Spectre modelleri ile ilgili daha fazla bilgi www.hp.com.tr/envy ve www.hp.com.tr/spectre adreslerinde. ■



Son Dakika!

- Final Fantasy VII, Steam'e geliyor! Square Enix'in kayıt ettirdiği bir sitede görülen bilgilere göre oyunda tüm Steam özellikleri bulunacak, 36 tane achievement eklenecek, oyundaki başarılarınızı diğer oyuncularla karşılaştırabileceğiniz ve Phoenix Down bulamadığımız yerde kullanabileceğimiz, karakterlerin sağlık ve enerjisini düzeltecek Character Booster adındaki bir iksir oyuna eklenecek.
- İçinde Flow'un, Flower'ın ve Journey'nin bulunduğu Journey Compilation paketi yakında PSN üzerinden satışa çıkıyor.
- Xbox 360'a özel olan Sine Mora adındaki shoot'em up, PS Vita'dan sonra PS3'e de geliyor.
- Orcs Must Die! 2 bu ay sonunda PC için piyasaya çıkıyor.
- Okami'nin HD versiyonunu oynamak isteyenler sonbaharı beklemeli... Grafikselleştirilmiş yeni Okami, sadece PS3 için geliyor.
- Dreamcast'in iyi oyunlarından sayılan Sonic Adventure 2, 3 Ekim'de XBL'dan ve PSN'den indirilebilecek.
- PS Vita için hazırlanan Call of Duty: Black Ops - Declassified hakkında ilk bilgiler geldi. Oyunun tamamıyla farklı bir senaryoya sahip olacağı ve Spec Ops görevlerine ağırlık vereceği açıklandı.
- Raiden'in başrolde olduğu Metal Gear Rising: Revengeance için yeni bir karakter DLC olarak sunulacak. Bu karakterin kim olacağını bilmiyoruz ama Cyborg Snake olursa da şaşırmayız.
- Çok yüzeysel yapılan bir açıklamaya göre sonbahar aylarından itibaren oyunlardaki achievement'larımızı Microsoft Puanı'na dönüştürebileceğiz. Bakalım bu iş nasıl olacak...
- Dishonored oyunu koşarak oynayanlar için 12 - 14 saat arası bir oynanış, işleri yavaş yavaş halleden araştırmacı gözler içinse 28 saate yakın bir oynanış süresi sunacak. Heyecanlıyız!
- StarCraft II: Heart of the Swarm'un %99 oranında tamamlandığı fakat kalan %1'in zorluklar çıkarttığı açıklandı.
- Microsoft, Android ve iOS için kendi üretimi olan Kinectimals'ın farklı bir versiyonunu uyarladı.
- Payday: The Heist ile Left 4 Dead'in buluşmasını konu alan ilk harita No Mercy, yakında indirilmeye hazır olarak Payday oyuncularına sunulacak.
- BioShock Ultimate Rapture Edition, BioShock ve Bioshock 2 oyunları ve tüm DLC'lerini içeren bir paket olarak satışa çıkıyor. BioShock'ı oynamamış olanlara duyurulur.
- Dead Island'in devam oyunu Dead Island: Riptide hazırlık aşamasında!



Önce müzik, sonra kendileri...

maNga karakterleri ZombiRock'ta!

Eurovision'da da Türkiye'yi temsil eden ve Türkiye'de en çok sevilen gruplardan biri olan maNga, ZombiRock'ta boy gösteriyor. Hazırlanan yeni yama ile birlikte ZombiRock'a eklenen maNga elemanları ile oyun zevkiniz ikiye katlanacağına benziyor.

ZombiRock'ın dükkan bölümüne eklenen Cem, Özgür, Efe, Yağmur ve Ferman karakterlerinden birini seçerek zombi

avcılığı yapmaya başlayabilirsiniz.

Silahların geliştirildiği, aynaya bakmadan lobide karakter özelliklerini görebildiğiniz ve istatistiklerle oyun performansını inceleyebildiğiniz yeni ZombiRock yaması ile ilgili daha fazla bilgiyi Online Oyun dergimizde bulabilirsiniz. Ayrıca bu ay herkese bedava ZombiRock kodu verdiğimizde de hatırlatırız.

maNga'nın ZombiRock şarkısında da dediği gibi; haydi oynayın şimdi onlarla! ■

Tanrıların hediyesi

God of War: Ascension Collector's Edition'ın içeriği göz kamaştırıyor

E3 2012'de yakından inceleme şansını yakaladığımız God of War: Ascension'ın daha pahalı ama içeriğinde fanatiklerini mutlu edecek tonla güzelliğin olduğu koleksiyon versiyonu da su yüzüne çıktı.

Şu an için sadece ABD'de satışa sunulacağı açıklanan bu paket çok büyük ihtimalle Avrupa'ya da gelecektir, endişeniz olmasın.

Paketin içeriğinde ilk olarak dikkat çeken 20 santim uzunluğundaki Kratos figürü oluyor. Paket

çelik bir kutu olarak tasarlanıyor ve figürün yanında oyunun müziklerinden oluşan bir soundtrack CD'si de içeriğinde yer alıyor. PS3 ara yüzü için dinamik bir tema, PSN avatar'ları ve ilerleyen dönemlerde çıkacak olan DLC'ler için bedava bir şifrenin yanında, oyunu multiplayer olarak oynarken belirli bir süre için iki kat tecrübe puanı almanıza izin veren bir kod da bu pakette yer alacak.

Mart 2013'te piyasada olması beklenen oyun, sizi God of War üçlemesinin öncesindeki döneme götürüyor. ■



ZOMBI ROCK

ÇILGIN DENEY

maNga



Joy game
Oyunun İddin: Çikari

skeinglobe

www.joygame.com
www.joygame.com/zombirock
www.facebook.com/joygameZombiRock

Ertağral Sängä

ROLE

PLAYING

GÜNLÜKLERİ

Selamlar en sevdiğim FRP'den hoşlana, edebiyat peşinde koşan ve sıkılmadan RPG oyunu oynayan insanlar. Geçtiğimiz ay koskoca bir Diablo III ile karşılaştık. Gerçekten tam bir müsabaka havasında geçen bir buçuk aylık süreçte çok fazla şey değişti. İlk başta hata mesajlarıyla başladık, sonra açılan Diablo III Facebook gruplarına bir bir üye olduk. Tanıklarımıza "battle tag"lerimizi verdik ve kendileriyle Diablo III içerisinde sosyalleşmeye başladık. Birçok insanı görmez hatta seslerini bile duymaz olduk. Tüm bu süre içerisinde hayatlarımızdan hayat çalan Diablo III ise "Action House"unda yaşanan sorunlarla düzenli olarak bize rapor verdi ve geldik bambaşka bir aya... Her zaman olduğu gibi sizler için RPG dünyasının içerisine girdim. Kim, nerede, ne yapıyor şöyle bir bakıyordum ve bir de öğrendim ki pek sevgili arkadaşım Nedim Cem Aytekin kendisini "Hardcore"lara vurmuş... Dediler ki adam akıyor; bitirdi bile Act I'i normal zorluk seviyesinde... Aradan iki gün geçtikten sonra bir de baktım Hell'de! Ben de bu kadar başarılı bir oyun serisine imza atan pek sevgili Cem ile bir röportaj yapmak, olayların nasıl geliştiğini siz RPG Günlükleri okurlarıyla paylaşmak istedim.

Pek sevgili Cem, ilk olarak seni bir tanıyalım. Kimsin, nesin? Sonrada bize oyunlarla olan geçmişini anlattın mı harika bir giriş



yapmış oluruz diye düşünüyorum.

Ortalama bir Türk oyuncu profili çizersek benden çok uzak olmayacaktır. Strateji, RPG, FPS oyunları sırasıyla en ilgimi çeken oyun türleri. Bilgisayar oyunları dışında da neredeyse her tür oyunla ilgileniyorum veya bir dönem ilgilenmişliğim var; özellikle Magic: the Gathering'den çok keyif alıyorum.

Malum ikinci sorum Diablo ile ilgili olacak; seriyi ilk oyunundan beri takip ediyormusun? Ediyorsan, oyunun sende yarattığı etki nedir? Bir heyecan belki, belki de bağımlılık mı demeliyiz?

Seriyi ilk oyundan beri takip ediyorum. Hatta, benim internet denilen musibet ile tanışmam da Diablo'nun üzerindeki "Battle. Net'e bağlanıp bedava oynayın" ibaresi ile başlar. Bu serinin dehası, çok bariz olacak ama tekrar oynanabilirliğinde. Blizzard hala Diablo II'ye yama çıkarıyor ve oyunu hala birçok insan oynuyor. Sezar'ın hakkı Sezar'a: bu tamamen Blizzard'ın tasarım başarısı diye düşünüyorum.

Geliyorum Diablo III'e... Ne umdun, ne buldun? Sence Diablo III günümüz oyun piyasası için ne konumda?

Umduğumu ve daha fazlasını buldum. Oyunun oynanışı tamamen beklediğim gibi: akıcı ve kaliteli. Hikaye açısından doğru bir temposu var ve oyun sürükleyici bir şekilde ilerliyor. Buna artı olarak, Blizzard'ın yama oluşturma ve yayınlama politikası da göz önünde bulundurulursa, oyunla ilgili ufak tefek sıkıntıların zamanla çözülmesine eminim. Çoğunlukla, oyunla ilgili tartışılan esas meselenin oyunun bir internet bağlantısı gerektirmesi olduğunu sanırım hemen herkes takip etmiştir. Ben de özünde bir "offline" oyuncu olarak bu hareketi tasvip etmesem de, Diablo III'ü bilgisayar, internet, oyun dünyası ve sosyal ilişkiler açısından ciddi ve önemli bir deney olarak görüyorum. Her ne kadar da Blizzard'ın bunu yapmasının en ciddi sebebi finansal olsa da bize gelecekte oyunların (Hatta tüm bilgisayar konseptinin,) ne şekilde tezahür edebileceğinin akıldaki kalıcı bir örneği olmuş Diablo III.

Madem öyle röportajımızın sebebi olan konuya doğru ilerliyorum... Nereden çıktı bu "Hardcore mode"da oyun oynama işi? Basitçe, neden normal oyun modu değil?

Hardcore mode, bildiğiniz gibi, Diablo'nun tek hak olan versiyonu: öldüğünüzde o karakter için oyun bitiyor. "Neden Hardcore mode?" dersiniz, benim oyun oynarken esas keyif aldığım şey mücadele ve zorluktur; hikaye, grafik gibi öğeler benim için her zaman ikincil olmuşlardır. Bu oyunun da oynanabilecek en yüksek zorluğu Hardcore ve Normal mode'da oynamayı hiç düşünmedim bile. Diablo III gibi bir oyun tabii ki hiçbir zaman gerçekten bitmez ama Hardcore'da Inferno zorluk seviyesinde bitirmek bu oyunla ilgili kendime belirlediğim amaç. Peki, seni oyunun en çok hangi kısmı zorladı? D III'de bulunan hangi dinamikler sende ölüm korkusuna yol açtı? Çıktığın macerayı birazcık anlat bizlere. Şu anda Hardcore oynamanın en zor kısmı, gerekli eşyaları bulabilmek. Inferno (Normal, Nightmare ve Hell'den sonraki 4. Zorluk seviyesi) belli bir eşya düzeyi oluşmamış karakterleri çok ciddi cezalandıran bir seviye. Inferno'da, Hardcore olmayan karakterler dahi gerekli eşyaları toplamadan ilerleyememekteler. Kıyasla çok daha az insan Hardcore oynadığı için, daha az eşya var, o yüzden de güçlü eşyalar henüz çıkmadı; Hardcore'daki şu ana kadar çıkmış eşyalar için, ortalamamızın yarı gücünde diyebiliriz. Normal mode ve Hardcore mode "Auction House"ları ayrı olduğundan ve hiçbir şekilde ikisi arasında para veya eşya ticareti yapılamadığından, iki mod farklı teknoloji seviyelerinde şu an. Bu da insanların Inferno'nun belli bir noktasında takılmasına ve dönüp "farm" etmek zorunda kalmasına sebep oluyor. Hatta bu eşya eksikliğinden dolayı henüz Hardcore mode'da Inferno bitirilmiş değil. Oyundaki esas zorluk ve dikkat edilmesi gereken yerler ise (Her zorluk seviyesi için geçerli bu.) mavi ve sarı, yani "elite" ve "champion" yaratıklar. Bölüm sonundaki canavarlar eminim bunlara kıyasla herkese çok daha kolay gelecektir.

Eh, oyunu bu derece zor seviyede test eden birisinden sınıflar arası güç dengesi konusunda da bir şeyler duymak isteriz. Misal; ölmeyen karakterlerinden olan Barbar sınıfının halen hayatta olması taşıdığı spesifik bir özelliğin oyuna etkisinden kaynaklanıyor olabilir mi?

Aslında Barbarian maalesef öldü, ama merak etmeyin, hemen yenisine başladım. Hardcore mode'da bence her karakter başarılı olabilir; oyunun belli bir dengesi var sınıflar arasında. Barbarian ve Monk'un diğer sınıflarda olmayan bir 30% hasar azaltma özelliği var (Herhangi bir yer-



de yazmayan ve her şeyin üzerine çalışan.), ama bu da sürekli ön saflarda mücadele etmek zorunda oldukları için verilen bir avantaj. Diğer sınıflar, uzaktan dövüşle daha garantici oyun oynayabiliyorlar, ama defansif özellikleri de biraz daha az. Bence hangisi ile oynanırsa oynansın, daha önce söylediğim gibi esas problem gerekli eşyaların bulunması. Diablo III'teki sınıfların tümü eşyaya dayanan sınıflar; tüm sınıflar, silahlarının belli bir yüzdesi ile hasar verdikleri için, Diablo II'deki Sorceress gibi, eşyaları kabiliyetlerini çok da fazla değiştirmeyen bir sınıf henüz yok.

Son olarak, "Hardcore mode"da ter dökmek isteyen oyuncular için verebileceğin bir iki tavsiye varsa bence çok iş yarar.

En önemli nokta bence şu: ölmeye alışmanız lazım. Hardcore mode'u oynamak istiyorsanız, karakterinizin ölmesini, emeğinizin (bir açıdan) boşa gitmesini kabul edebilecek, ve sonra da bir daha başlayabilecek bir kafa yapısında olmalısınız. Bunu hallettikten sonra, gerisi gelecektir. Bir de kalkan kullanın.

Sıkışık bir döneminde bana vakit ayırıp verdiği samimi ve bilgi dolu cevapları için Nedim Cem Aytekin'e çok ama çok teşekkür ediyorum. Umarım ilk ölen Inferno seviyesindeki Barbarian'ın ardından açtığı yeni Barbar çok daha uzun ömürlü olur ve tuttuğunu koparır! Kendisine başarılar dileyerek ben de sizlere yavaşta veda ediyorum... Bu arada gerçekten hiç denememiş Diablo III severler için ufak bir tavsiyem olacak: En azından bir hardcore karakter açıp birazcık ilerlemeyi deneyin. Gerçekten oyunu normalde oynadığınızdan çok daha farklı bir haz alacaksınız. Aha buraya da yazıyorum... Önümüzdeki ay görüşmek üzere...

■ www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne dinledim

Uzun zamandır tavsiye mektubuma yazmayı düşündüğüm ama bir türlü aklıma gelmeyen bir üstat dinledim bu ay yine. 12 Ekim 1928 yılında doğmuş olan Civan Gasparyan, Brian Eno'nun kendisini 1989'da keşfetmesiyle birlikte tüm dünya tarafından bilinen bir müzisyen haline geldi. Halihazırda çaldığı "Balaban" adlı müzik aleti üzerine yoğunlaşan

Civan, Londra'ya aldığı davetin ardından bambaşka bir müzik kariyerine atıldı. "I will not be sad in this world" olarak dünyaya tanıtılan efsanevi albümü, bu daveti takip eden yıllar içerisinde karşımıza çıktı. Ronin ve Gladyatör gibi büyük filmlere de film müziği yapmış olan Civan, dinleyenleri tek kelimeyle büyülüyor.



Ne okudum

Georg G. Iggers belki birçokları için bir şey ifade etmiyor ama kendisi Tarih biliminin günümüzdeki en büyük araştırmacılarından bir tanesi. 19. yüzyıl'dan 20. yüzyıla geçişte yaşanan değişimleri ve bu değişimlerin tarihe olan etkilerini harika bir şekilde incelemiş bu kitapta. Kendisi aynı zamanda "Historism" isimli bir teorinin de öncülüğünü yapıyor. Kitabında temel aldığı

noktalar Friedrich Nietzsche'den günümüze kadar birçok farklı düşünürün yollarına uğrayıp şekilleniyor. Okuyucuyu çok yormayan ve geçmişten günümüze tarihe bakış hakkında mükemmel bilgiler barındıran bir kitap. Eğer siz de son yüzyılda tarihe bakışın nasıl değiştiğini ve de ne şekilde belli sonuçlara varıldığını merak ediyorsanız bu kitabı kaçırmayın derim.



E3 2012

En iyi oyunlar, en görkemli şovlar ve beklenmedik sürprizler ile dolu bir fuar...



Yapım **Treyarch** Dağıtım **Activision**
Tür **FPS** Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Çıkış Tarihi **16 Kasım 2012**

Call of Duty: Black Ops II

Görünmeyeni görün!

E 3 fuarında Call of Duty: Black Ops II evrenine Ben Brinkman'ın eşliğinde daldık ve uzun süre de bu evrenin etkisinden kurtulamadık. Oyundaki senaryo modu Los Angeles'ta ve 2025 yılında geçiyor. Şu anda bulunduğumuz yerden birkaç cadde aşağısında, 13 yıl sonraki bir savaşın ortasındayız... Kanamalı bir adam bağırp duruyor, "Ölüyorum, kurtarın beni!" diye... Hepimiz bir minibüsün içindeyiz. Silahımızı dolduruyor ve yanımızdan geçen helikopterin vurulduğunu görüyoruz. Sonra tüm sahne ağır çekim moduna geçiyor ve yolun önündeki her araç tek tek havaya uçuruluyor; üstelik yolun sonundaki tank dahil! Kontrol bize geçince ilk iş olarak gökyüzünden geçen savaş uçaklarını vurmaya çalışıyor, kaza yapan aracın içinden çıktığımızda kafamızın üzerinden uçarak takla atan arabaları görüyoruz. Önümüze dost bir savaş uçağı çıkıyor. Snipe ve Rappel adında iki eleman bize eşlik ediyor. Yıkılan köprü'nün tepesinde, aşağıdaki düşmanlara zum yapıp tek tek hepsini tepeliyoruz. Elimizdeki silah tıpkı Eraser filmindeki ya da Resistance oyunlarındaki gibi duvarların, levhaların arkasındaki düşmanı tespit edip duvarlardan geçerek hedefi vurma özelliğine sahip. Duvarların arkasına saklanan düşmanları belirgin sarı bir renkte görebiliyoruz. Düşmanların hepsini sipere saklandıkları yerde



mıhlayıp bir araca atıyoruz. Akabinde ekran kararıyor ve bir telsiz sesiyle kendimize geliyoruz. Yolda bir düzine polis motorunun eşlik ettiği bir polis aracı var. Biz de standart tüfeğimizi alıp ateş ederek ilerliyoruz, sonra bir binaya dalıyoruz. Önümüze dört ayaklı bir mecha çıkıyor. Uzaktan bakınca tıpkı bir gergedanı andıran zırhlı aracı mermi yağdırarak havaya uçuruyoruz. Oradan yandaki alışveriş merkezine dalıp reklam tabelalarının arkasına gizlenen düşmanları vuruyoruz. Kulağımıza hoş bir kadın sesi telsizden doğru düşmanların arenada saklandığını fısıldıyor. Yarı açık alışveriş merkezinin terasına çıkıp mermi yağıdırıyoruz ama yine aynı kadın arenada fazla dayanamayacaklarını, hemen oraya gitmezsek işlerin nanay olacağını söylüyor. Sol kolumuzdaki GPS'ten arenanın lokasyonunu tespit etmeye çalışırken tepemize kocaman bir kütle düşüyor ve ekranımız yeniden kararıyor. Kendimize geldiğimizde güzel bayan sesinin takım arkadaşımız Aniston'a ait olduğunu ve talihsiz Aniston'ın acımasızca vurulduğunu öğreniyoruz. Geç kaldığımız için çok üzülüyoruz ama en azından Aniston tek parça halinde ve ölmemiş! Güzeller güzeli Aniston'ın öcünü almak için intikam yemini içip bir savaş uçağına binerek tepeden tüm şehrin caddelerinde saklanan düşmanlara ölüm yağdırıyoruz. Black Ops II'nin akıcı oynanış mekanizması çok başarılı. E3 demosu 60 fps'de hiç takılmadan şakır şakır oynanıyor. Helikopter hızında şehrin üzerinden geçerken bile hiç fps düşmüyor. Uçarken önümüzde giden düşman savaş uçaklarını indiriyoruz. Son olarak kendi savaş jetimizden düşerken E3'te bize ayrılan demo sona eriyor ve Black Ops II'nin tadı damağımızda kalıyor.

E3'ün basına özel demosunun ikinci bölümü Singapur'da geçiyor. Bu bölümde 2 Mayıs 2025 yılındayız. Bir helikopterden ip sarkıtarak takım halinde aşağıya iniyoruz. Bölümdeki görevi



NBA 2K13

Basketbol oyunlarının tartışmasız lideri NBA 2K13, E3'te 2K'in en önemli silahlarından biri olarak boy gösterdi. NBA Live'in yeniden parkelere dönüşüne aldırış etmeyen serinin yeni oyununun en önemli eklentisi, All-Star Weekend olacak ki bu sayede smaç, üç sayı ve yetenek yarışmaları heyecanını yaşayabileceğiz. Özellikle All-Star Weekend kapsamındaki smaç yarışmaları, NBA 2K serisini takip eden oyuncuların yeni eğlence kaynağı olacak gibi. Bireysel veya bir takım arkadaşımızdan yardım alarak yapabildiğimiz smaçlarda tuşlara doğru zamanda basma sistemi geçerli. Oldukça geniş bir smaç yelpazesi hazırlayan yapımcılar, Michael Jordan'ı da bu eğlenceye dahil etmişler. Son bir not: Sezon 5 Ekim'de başlıyor!



tamamlamak için 20 dakikamız var. İlk iş olarak Infrastructure'ı güvenli bölge haline getiriyoruz. Bu bölümde mecha gibi bir alete binip düşmanlarımıza ciddi şekilde zarar vererek üstünlüğü elimize geçirebiliyoruz. Akabinde mecha'dan inip dört pervaneli ve "drone" adındaki araca binip uçarak düşmanları buldukları yere mihliyoruz. İlk Black Ops'ta olduğu gibi "air strike" çağırabiliyoruz. Bunu yapıp gemiyi batırınca multiplayer bölümü sona eriyor. ■



Unreal Engine 4

E3 2012'de gösterimde olan, oyunlar dışında bir konu da Unreal Engine 4 oldu. Epic Games'in piyasayı şekillendiren bu yeni motoru gerçek anlamda geleceğin neler getireceğini gösteriyor. Geçen ay haber olarak da dergide yer alan Unreal Engine 4, yeni nesil konsolların ne kadar güçlü olması gerektiğini de Sony'ye ve Microsoft'a göstermeye uğraşıyor.

Yapılan değişiklikleri eş zamanlı olarak gösterme, performans kaybı yaratmayan parçacık sistemi, esneklik tanıyan kullanıcı ara yüzü ve gerçekçi ışıklandırma özellikleriyle, Unreal Engine 4 gözlerimizi kamaştıracak oyunların ortaya çıkmasında büyük rol oynayacak.



Yapım **IO Interactive** Dağıtım **Square Enix**
Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Çıkış Tarihi **23 Kasım 2012**

Hitman: Absolution

Hamurunda Türk mayası var

E3'te kendisiyle uzun süre muhabbet etme fırsatı bulduğumuz Hitman: Absolution'un başyapımcısı Hakan Abrak, bize oyunun Türkçe dil seçeneğiyle geleceğinin müjdesini verdi. Square Enix'ten Jon Brooke ise bize oyunun "sandbox" türünde olduğunu söyledi. Sunumda dokuzuncu bölüm olan Streets of Hope'tan başladık. İlk görevimiz Lenny'yi ve Tyler'ı elimine etmek. Öncelikle soğukkanlı bir seri katilin sakin içgüdüleriyle etrafı süzüyoruz. Bir markete girip şahin gözlerimiz sayesinde marketçi ile bir kadının konuşmalarını dinliyoruz. Reyonlara sırtımızı dayayıp gizlice ilerliyoruz. Tezgahların olduğu yerden eğilip geçerek kimseye ruhumuzun burada olduğunu çaktırmadan sırtında "Hope" yazan kurbanımızı arkadan gırtlaklayıp odadaki

dolaba yerleştiriyoruz. Görevlerdeki başarılarımıza göre de puanlar topluyoruz. Akabinde boncuklu bir perdenin arkasından kadını gözlemleyip marketten çıkıyoruz. Eğer farklı bir plan yapıp kurbanımızın ölümüne kaza süsü verebilirsek daha çok puan kazanabiliyoruz. İşimizi bitirince cesedi çekerek bir arabanın altına sürükleyebiliyoruz. Araba tamirhanesinden geçip sokağa çıktığımızda patlamalar gerçekleşiyor. Biz de poker suratı takınıp her şey normalmiş gibi sakin sakin yürüyerek olay mahallinden uzaklaşıyoruz. Pitbull cinsi köpeklerin bağlı olduğu yerlerden çaktırmadan geçmeye çalışıyoruz ama köpekler bizi görüyor ve havlamaya başladığında yapay zekalı polislerin dikkatini çekiyor, polisler bizim bulunduğumuz

yerde yöneliyor. İtleri atlatıp yapay zekaya yakalanmadan tamirci kıyafeti giyinip şerifin gözünün önünden tanınmadan geçip gidebiliyoruz. Sıradaki kurbanımız düzeneğe kaldırılmış, yeşil bir arabanın yanında duruyor. Arabanın altına bir İngiliz anahtarı atıp elemanın dikkatini oraya çekiyoruz. Eleman arabanın altına girince kolu indirip arabanın altında ezilmesini sağlıyoruz. Sonra şerif kıyafetini giyip partiye dahil oluyoruz. Partideki herifleri "kırmızı kuru kafa" simgesiyle işaretleyip ağır çekim modunda hepsini aynı anda susturuculu tabancayla mıhlıyoruz. Üç hedeften sonuncusu Lenny, berberde otururken berber kıyafeti giyip usturayı Lenny'nin boğazına dayıyoruz ve demo bitiyor. ■

Yapım **Epic Games** Dağıtım **Microsoft**
Tür **Aksiyon** Platform **Xbox 360**
Çıkış Tarihi **2013**



Gears of War: Judgement

OverRun modu hakkında bilgiler...

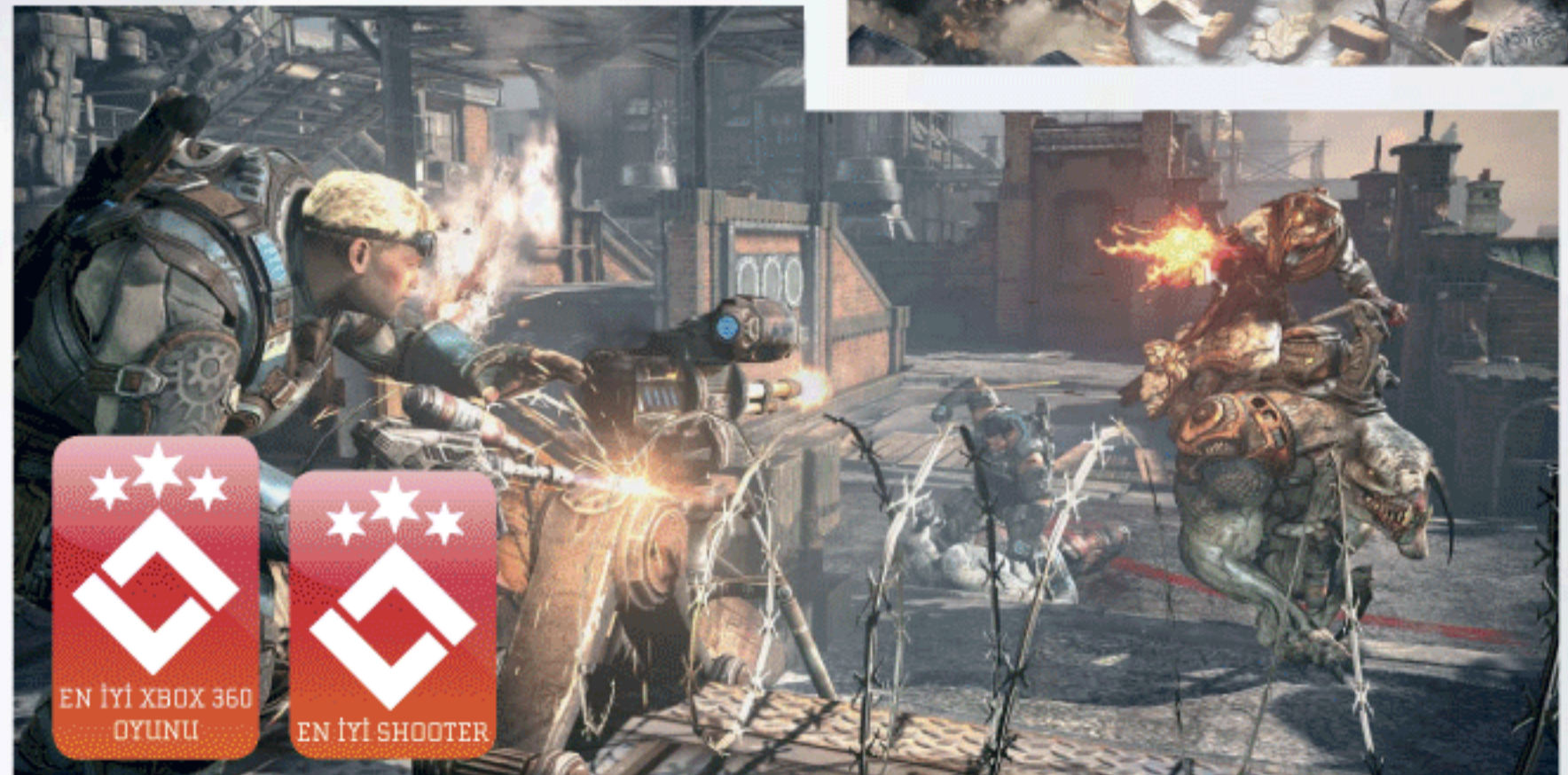
Nadiren de olsa oyun dünyasından bazı isimler dikkatimden kaçabiliyor. Misal Gears of War'un yeni bir oyununun hazırlık aşamasında olduğundan bile bihabermişim; pes! Neyse ki Microsoft'un planı da elindekileri E3 2012'de göstermekmiş ki pek bir şeyden geri kalmadığımı anladım.

Judgement takısına sahip yeni GeoW, ilk oyundan önce olanları konu alan, yepyeni bir oyun. Damon Baird'in ve Augustus Cole'un üyesi olduğu Kilo Squad'ın ihanetle suçlanması konu alınıyor ve biz de bu karakterlerin savaşında onlara eşlik ediyoruz. Tek kişilik hikaye konusunda da bir kelime dahi alamıyoruz Epic Games ekibinden çünkü onların gündemi başka: Multiplayer OverRun modu!

Önceki GeoW oyunlarını oynayanların hatırlayacağı Horde ve Beast modlarının bir karışımı OverRun. Beşe beş maçlar yapılıyor ve bir taraf insanları (COG) kontrol ediyor, diğer taraf da düşman yaratık ırkı Locust'u. COG'un amacı, jeneratörleri Locust'tan korumak ve jeneratörler de çitlerin, duvarların arkasında, taretlerin korumasında. COG, olaya avantajlı konumda başlıyor lakin Locust'un ilginç yetenekleri de bu savaşta onlara yardımcı oluyor. Ayrıca COG üssüne tek bir ulaşım olmadığı ve jeneratörleri taretlerin tek başına koruması zor

olduğu için insanlar sürekli dikkatli davranmak zorunda kalıyor. Locust sınıfları savaş sırasında seviye atlıyor ve daha da güçleniyor, COG'un başına iyicene bela oluyor.

Şu an için sadece Xbox 360 için geliştirilmekte olan oyunun PC versiyonu da büyük ihtimalle bir süre sonra çıkacaktır. Gears of War hayranlarına duyurulur... ■





LEGO The Lord of the Rings

Yüzüklerin Efendisi üçlemesini LEGO evrenine taşıyan yapım, sizi kitabın ünlü kahramanlarının koltuğuna oturtuyor. Çoğu LEGO oyununun aksine, bu defa tüm dünya LEGO'lardan oluşmuyor ve kahramanlarımız kendilerini geliştirebilecek eşyalar bulup bunları yanında taşıyabiliyor. Yine ufak esprilerle donatılacak olan oyunu hem küçük yaştaki oyuncular, hem de bu ismin fanatikleri oynayacağı benziyor.



Yapım **Criterion Games** Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **Yarış** Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Çıkış Tarihi **2 Kasım 2012**



Need for Speed: Most Wanted

Uçan arabalar aşkına!

Most Wanted'in E3 sunumunu Matt Webster bizzat gerçekleştirdi ve Criterion Games'in ikinci Need for Speed oyunu olduğundan bahsetti. İlki hatırlarsanız Hot Pursuit'ti ve şu ana NFS tarihinde en çok katılım gösterilen NFS oyunu olarak tarihe geçmişti. Haliyle Most Wanted'dan da hepimiz iyi bir şeyler bekliyorduk. E3'te bir sürü meslektaşımınla birlikte Most Wanted'ı multiplayer olarak ve gamepad ile oynadık. Ben kendime vişneçürüğü renginde şahane bir BMW M3 seçtim. Herkeste aynı araç vardı ve herkes Meeting Point'te buluştu. Oynadığımız yer ABD'de bir yerdi. Posta kutularından tanıdım ama hangi şehir olduğunu çözemedim. Nerede yarıştığımızı merak ettiğim için yapımcılardan Hamish Young'a hangi şehirde olduğumuzu sordum ve buranın ABD'de kurgusal bir şehir olduğunu anlattı. Dev gökdelenler var, zıplama rampaları var...

Sekiz kişinin yarıştığı mücadelede yarış dördüncü

olarak bitirdim. Ne psikopat yarışçılar varmış oyun basınında, bunu da görmüş oldum. Yarış esnasında bir yere sertçe vurunca aracınız hurdaya dönüşüyor. Bir noktada bir borunun tümseğinden atlayıp köprü'nün karşı tarafına kadar uçmaya çalışıyoruz. En başarılı yarışçı en çok Speed Point'i kazanıyor. Akabinde sekiz yarışçı yine Meet Point'ta toplanıyor ve Speed Test başlıyor. En hızlı olan, en çok puanı götürüyor. Bir - iki kaplumbağa hızında gelen oyuncuyu bekledikten sonra üzerinde bulunduğumuz caddede "en hızlı kim" yarışına girdik. Biz Kruger Avenue'daydık ve yol da dümdüzdü. Sekiz BMW'nin düz yolda kapıştığı yarış üçüncü bitirdim ve tekrar buluşma noktasında toplandık. Bu kez hep birlikte Team Race modu başladı. Dörder kişilik, ABD ve İngiltere adlı iki takıma ayrıldık ve başladık yarışmaya. Ben USA takımındaydım, UK takımı berbat. İlk olarak "CHECK" yazılı finişe varan bizim USA takımından bir eleman oldu. İkinci olarak da ben vardım. Zaten USA, UK'yi 4470'e karşı 2400 puanla ezdi geçti. Bu arada şehirde "Super Car" adında süper araçlar saklı. Onları bulup kaçırarak Jackpot'u bulabiliyoruz. Tabii ki bunu yapınca polis anında peşimize düşüyor. Dikkatimi çeken başka bir şey de şehirde yarışırken gözümüze takılan BioWare reklamları oldu. 12 oyuncuya kadar destek veren Most Wanted'in multiplayer modları bana E3'te oynarken büyük keyif verdi. ■



Project P-100

Wii U'nun en eğlenceli oyunlarından biri olacağı benziyor Project P-100. Amacımız dünyayı uzaylı işgalinden kurtarmak ve biz, tek bir kişi değiliz. Bir grup süper kahramanı, Pikmin tarzı bir şekilde kontrol ediyoruz ve bu süper kahramanlar bir araya geldiğinde, farklı güçler kullanabiliyor. Doğru tuş kombinasyonlarıyla kocaman bir tabanca, bir kılıç oluşturabiliyor, bir kalkana dönüşüp düşmanların attığı cisimleri onlara geri yollayabiliyor ve zaman geçtikçe, grup kalabalıklaştıkça çok daha büyük saldırılar gerçekleştirebiliyor. Wii U gamepad'inin pek bir özelliğini kullanmasa da bu oyunun çok tutacağından eminiz.





Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft Tür Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360, Wii U**
Çıkış Tarihi **31 Ekim 2012**

3

Assassin's Creed III: Liberation

ACIII'ten bir asır öncesini konu alan ve kahraman koltuğuna Aveline adında bir kadını oturtan Liberation, PS Vita'ya özel olarak hazırlanıyor. PS Vita'nın birçok özelliğini kullanabileceğimiz oyunda New Orleans'ta İspanyollara karşı mücadele edeceğiz. Düşmanlarımızı öldürmek için Splinter Cell: Conviction'daki gibi "işaretle & öldür" sistemini kullanacağız; bir düşmanın üzerine parmağımızı dokundurduğumuzda, Aveline oraya koşarak düşmanını ortadan kaldıracak. Kısa görevler, ACIII'teki animasyonların aynısı ve sağlam senaryo, Liberation'ın anahtar özellikleri.

Assassin's Creed III

Ağaçtan at beni, in aşağı tut beni

Revelations'ın sinematığı ve arkasında çalan müzik bence bir sanat eseriydi ve ACIII'ün E3 2012'de gösterilen sinematığının de bundan aşağı kalır yanı yok. (Müzik daha iyi olabilirdi.) Siz de yazıyı yarıda bırakın ve önce LEVEL DVD'sinden bu sinematığı izleyin, sonra kaldığınız yerden devam edersiniz.

E3'te bu sinematik dışında dokuz dakika kadar süren bir oynanış videosu da gösterimdedi ve ACIII'ün serinin diğer oyunlarına göre nasıl daha ileriye gittiğini gözlerimizle görmüş olduk.

Şahsen kahramanımızın ağaçların üzerinde nasıl ustalıkla yürüebileceğini ve ağaçları nasıl avantajına kullanabileceğini tam olarak anlayamamışım fakat gördüm ki ağaçlar gerçekten oyunun özünü oluşturuyor.

Connor düşmanlarına karşı avantajlı pozisyonda olmak, onları takip ederken önlerine geçmek için hep bu ağaçları kullanıyor. Olay savaşmaya geldiğinde de Connor'ın neler yapabileceğini ağızınız açık izliyorsunuz; eğer savaşlar gösterildiği gibi olursa aynı anda 12 kişiye kadar savaşmanın ne kadar eğlenceli olduğunu tadacağız demektir. Connor, yarısı tüfekçi olan bir grup askere saldırıyor, tüfekle ateş ettiklerinde bir askeri canlı kalkan olarak kullanıyor, balta-sıyla bir düşmanını haklarken, diğerinin saldırısına hemen dönüp karşılık veriyor, piyadeler tüfeklerini doldurmadan onlara yaklaşıyor ve onların da işini bitirip birtakımı saniyeler içerisinde ortadan kaldırmış oluyor. Bu dediklerim gerçekten heyecan verici zira buradaki görsellik ve detaylar, The Last of Us'ı aratmayacak nitelikte. ■

Yapım **343 Industries** Dağıtım **Microsoft**
Tür **FPS** Platform **Xbox 360**
Çıkış Tarihi **6 Kasım 2012**



Halo 4

Her hafta, bir başka bölüm...

Halo 4'ü bu defa sevme imkanımız olduğunu düşünüyorum. Hiç öyle bakmayın, Türk halkı olarak Halo'yu pek anlayabildiğimizi sanmıyorum. Çıkan tüm Halo oyunları bana göre biraz fazla parlak, biraz fazla "arcade", biraz fazla "bizden uzak" idi. Halo oyunlarını sevmek çok istedim ama bir türlü başarılı olamadım.

Ne var ki Halo 4, E3 2012'deki canlı oyun imkanında da kanıtlandığı üzere daha farklı, daha gerçekçi ve daha elle

tutulur bir oyun oluyor.

Halo 3'ten beş sene sonrasını konu alan Halo 4'te yine Master Chief'in kontrolündeyiz ve bu çok sevindirici bir haber. (Fanatikleri çok.) Hikaye modu insanı içine çekebilecek türden bir senaryoya sahip ve daha etkileyici bir anlatımla bize sunulacak.

Multiplayer kısmıysa yine Halo 4'ün en güçlü bölümü. Bu defa yapımcılar farklı bir multiplayer formülünü de karışıma ekliyor ve bölümlere ayrılmış, bir dizinin bölümleri havasındaki multiplayer mücadelelerini oyun çıktıktan sonra sürekli oyunculara sunmaya başlayacak. Spartan Ops adındaki bu modu, hikaye modunun multiplayer versiyonu olarak hayal edebilirsiniz.

Karşılıklı mücadeleler ise War Games adı altında toplanıyor ve Halo'da daha önce hiç görülmemeyen fakat artık neredeyse her FPS'de olan "özellikle" ve "puan kazanma" özellikleri de oyunun tüm multiplayer modlarına yayılıyor.

ABD'nin yine başına basacağı Halo 4'ü bu defa biz de sevebiliriz diye düşünmekteyim ama bunu siz de yapmak istiyorsanız, Xbox 360'unuzda şimdiden bir Gold üyelik almanızı tavsiye ediyorum. ■

3

LittleBigPlanet Karting

E3 fuarındaki Sony standında bitmek tükenmek bilmeyen kuyruklardan biri de LittleBigPlanet Karting kuyruğuydu. Yediden yetmişe herkesin eğlenerek oynadığı LittleBigPlanet Karting'de Sackboy veyahut Sackgirl olup yanınızdaki elemanla kapışmak tahmin ettiğinizden çok daha eğlenceli. O pek sevdiğimiz hayallerden oluşan LittleBigPlanet evreninde direksiyon başına geçip eşsiz pistlerde multiplayer kapışmak feci eğlenceli bir deneyim oldu. LittleBigPlanet Karting'de kendi hayal gücünüzü kullanarak kendi karting pistlerinizi dizayn edebileceğinizi söylemek bizden, mühendislik harikası pistler tasarlamak sizden.





Yapım **Capcom** Dağıtım **Capcom**
Tür **Aksiyon / Adventure** Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Çıkış Tarihi **2 Ekim 2012**

Resident Evil 6

Ne azgın virüsmüş be arkadaş!

Capcom standına Resident Evil 6 için büyük umutlarla gittim. Sonuçta RE6'yı ilk defa E3 fuarında oynayabilecektim. Hazır oyunun bir bölümü bize servis edilmişken ben de tabii ki fırsatı değerlendirip dibine kadar oynadım oyunu. RE6, online ve co-op olarak arkadaşlarınızla oynanabiliyor. Oynadığım bölümde Chris, Leon ve Jade karakterlerinden istediğimizi seçebiliyoruz. Kontrolü elimize almadan önce başkanın virüs kaptığını görüyoruz. Tohumları milenyumdan önce atılan virüs ta başkana kadar ulaşmış demek... Oyuna başlarken ben Leon'u seçmeyi tercih ettim. RE2'den beri severim keratayı. İlk iş olarak virüs kapmış olan başkanı vuruyoruz. Jade, virüsün yayılmasında kendisinin suçlu olduğunu ifade edip vicdan yapıyor ama hattın diğer ucundaki kırmızı gözlüklü kadın, bize vaktimizin olmadığını ve virüsün hızla her yere yayıldığını hatırlatıyor...

Escape from the Campus adlı bölümünden başladım oynamaya. İlk fark ettiğim şey, kontrollerin epey RE5'e benzemesi oldu ama 2012 yılında bu kontroller gerçekten çok çok hantal kalmış. Leon, ayağının altında zamk varmış gibi ağır adımlar atıyor. Kontroller hantal olsa da hoşuma giden olay, sağ stick'e bastığımızda Leon'un sağa ya da sola kayması oldu. L2/LT'ye bastığımızdaysa oyun negatif film gibi siyah beyaz oluyor ve gideceğimiz yer bize bir okla gösteriliyor. Kapıların bazılarını Daire tuşuyla açıyoruz. RE6'da dikkatimi çeken şey devasa mekanların kullanılması. Misal olarak takriben 200 kişinin yemek yiyebileceği, renkli balonlarla süslü devasa salonlar var oyunda. Salonların ve süslerin her birinin ayrı ayrı hareket ediyor olması, ortamı canlandırmış ama genel olarak Resident Evil 6'nın beklentilerimin altında kaldığını üzülerek söylemem gerekiyor. Tam olarak itiraf etmem gerekirse benim için epey hayal kırıklığı oldu. Serinin her oyununda yaptığımız hataları söyleye söyleye dilimde tüy bitti ama yok, yine yapıyorlar aynı hataları. Sırf RE6 oynamak için fuara 1000\$ verip giren hayranların parasına yazık olmuş. Elbette ki RE6'yı beğenenler de olacaktır ama size net olarak şunu söyleyeyim: Oynadığım kadarıyla RE6, RE5'e göre büyük bir sıçrama yapmayı başaramamış. Görsel açıdan Leon'un merdivenlerden inişini de beğenmedim. Yürüyen yolun eğimlisini düşünün. İşte Leon sanki merdiven inmiyor da dümdüz yatay bir zeminden iniyormuş görüntüsü var. Tamam, oyun bitmedi ama sonuçta Capcom, RE6'yı bu şekilde koydu mu önüme? Koydu. Kimse kusura bakmasın, bu oyun olmamış arkadaşlar. Daha üzerinde epey çalışmanız lazım. ■



Forza Horizon

Kalkın, Colorado'ya gidiyoruz. Orada ne mi var? Tabii ki Horizon festivali! Araba yarışlarını, araba şovlarını, dansı, eğlenceyi ve müziği bir araya getiren bu büyük şölende bize de bir yer ayrılmış durumda. Amacımız Colorado'nun tam 206 farklı pistinde serbestçe yarışmak ve bolca puan toplamak. Drift'ler, hız sınırının üzerinde seyirler, diğer araçlara karşı mücadeleleri kazanmalar hep bize puan olarak geri dönecek ve aracımızı kazandığımız puanlarla geliştirecek, yeni ve daha güçlü arabalar alacak ve nihayetinde Horizon'ın yıldızı biz olmaya çalışacağız. Off-road yarışlarının da bulunacağı oyundaki fizik motoru, Forza Motorsport 4'tekinin geliştirilmiş versiyonu olacak. Xbox 360'ta iyi bir yarış oyunu bekleyenlere duyurulur.



Battlefield 3 Premium

Electronic Arts, E3 fuarından önce duyurduğu Battlefield 3 Premium servisini özel odalarda tüm ziyaretçilere tek tek anlattı ve ortaya kurduğu stantlarda fuara gelen herkesin Battlefield 3 Premium'u bizzat deneyimlemesine olanak tanıdı. Bir zamanlar Call of Duty'nin Elite servisini eleştirerek "Battlefield 3'te her şey ücretsiz!" diyen EA'nın Premium servisini ortaya çıkarması biraz ironik oldu.



Otomobillerin uçabileceğini
ilk kez 1926'da yazdık.

2012'de gerçek oldu.

Dünyanın
bir numaralı
popüler bilim ve
teknoloji dergisi
Popular Science,
şimdi Türkiye'de.



Türkiye'de bir ilk!
Dergi sayfalarından
video izleyin.

Ayrıntılı bilgi için
www.doganburda.com/popsci



Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Çıkış Tarihi **Belli Değil**



Watch Dogs

Who let the dogs out?

Kim ne derse desin, bu yılki E3 fuarının tartışmasız en çok dikkat çeken ve şahsım tarafından en çok beğenilen oyunu, Ubisoft'un imzasını taşıyan Watch Dogs oldu. Watch Dogs ilk kez duyurulan yepyeni bir isim olmasına rağmen herkesin bakışlarını üzerine toplamayı başardı. Kuşkusuz bunda Ubisoft'un oyunu tanıtım biçimi de önemli rol oynadı ama bir yapım hakkında milyonlarca oyunbaz insan ama iyi, ama kötü konuşmaya ve hatta GTA V ile kıyaslamaya başlamışsa o oyun iyi pişirilmiş demektir. Peki nedir Watch Dogs'u bu kadar özel kılan? Bir kere fikir orijinal, daha önce kullanılmamış ve denenmemiş bir düşünce oyun dünyasına aktarılıyor. Artık hepimizin cebinde akıllı telefonlar var, hepimizin internette resmi, kişisel bilgileri ve hatta yedi sülalemizin şeceresi mevcut. Üstelik bunları da kendi ellerimizle yükledik internete. Gönüllü olarak sürekli bağlantı halinde kalmayı, gerekli veya gereksiz bilgilerini başkalarıyla paylaşmayı da alışkanlık haline getirdik. Kimlik numaramız, sosyal güvenlik numaramız, banka bilgilerimiz vesaire dijital ortamda ve tehlikelere her an açık. Peki ya birisi günün birinde bunları kötüye kullanmaya kalkıp bu bilgileri ele geçirerek hayatımızı tehdit etmeye başlarsa? İşte Watch Dogs, şehri ve bağlantı halinde olan herkesi hedef alan ve şehri silah gibi kullanan bir konseptle sunumu izleyenleri ağzı açık bıraktı. Sandbox türünde tasarlanan Watch Dogs'un ana

karakteri sürekli eli cebinde, ortalıkta gizemli gizemli dolaşan bir tip. Bir eli sürekli montunun cebinde olan karakterimiz, başkalarının telefon konuşmalarını kendi cep telefonundan dinleyebiliyor. İsteddiği kişinin yaşı, mesleği, yıllık geliri, kredi notu, kan grubu, HIV virüsü taşıyıp taşımadığı, şiddete eğilim yüzdesi, emlak sahibi olup olmadığı, askeriye ile bağlantısı gibi bilgilere anında ulaşabiliyor. Şehrin trafik ışıklarını, tren yollarındaki makasları, katlanan köprüleri ve elektrik şebekesini dilediği gibi kontrol edip kazalara sebep olabiliyor. Cep telefonunun bu kadar önem arz ettiği bir oyunda şarjınızın bitmemesi de büyük önem taşıyor. Oyundaki vuruş ve siper sistemi Max Payne 3'teki gibi. Karakterimiz zamanı yavaşlatıp ateş edebiliyor. İşlediğimiz cinayetler, sonunda polisin peşimize düşmesi ve bizim araçla polisten kaçmamız, GTA serisiyle benzerlik taşısa da Watch Dogs çıktığında çok büyük yankı uyandıracak kesin. Watch Dogs'ta "Birlikte takılmıyoruz, çünkü biz birbirimizi öldürüyoruz." şeklinde filmlere replik olacak kalitede diyaloglar harika duruyor. Bir de yapımcılar paraya kıyıp araçların lisanslarını alırlarsa Watch Dogs tadından yenmeyecek bir oyun olur. ■



Rayman Legends

Ubisoft'un E3 basın konferansında kuşkusuz en çok dikkat çeken platform oyunu Wii U için planlanan Rayman Legends oldu. Wii U'nun dokunmatik ekranıyla kontrol etmesi son derece keyifli görünen oyun büyük beğeni topladı. Rayman Legends, bir önceki oyun olan Rayman Origins'in de ivmesini arkasına alarak E3 fuarında platform oyunları arasında Wii U için yapılan New Super Mario Bros. U ve New Super Mario Bros. 2 oyunlarını geride bırakmayı başardı.

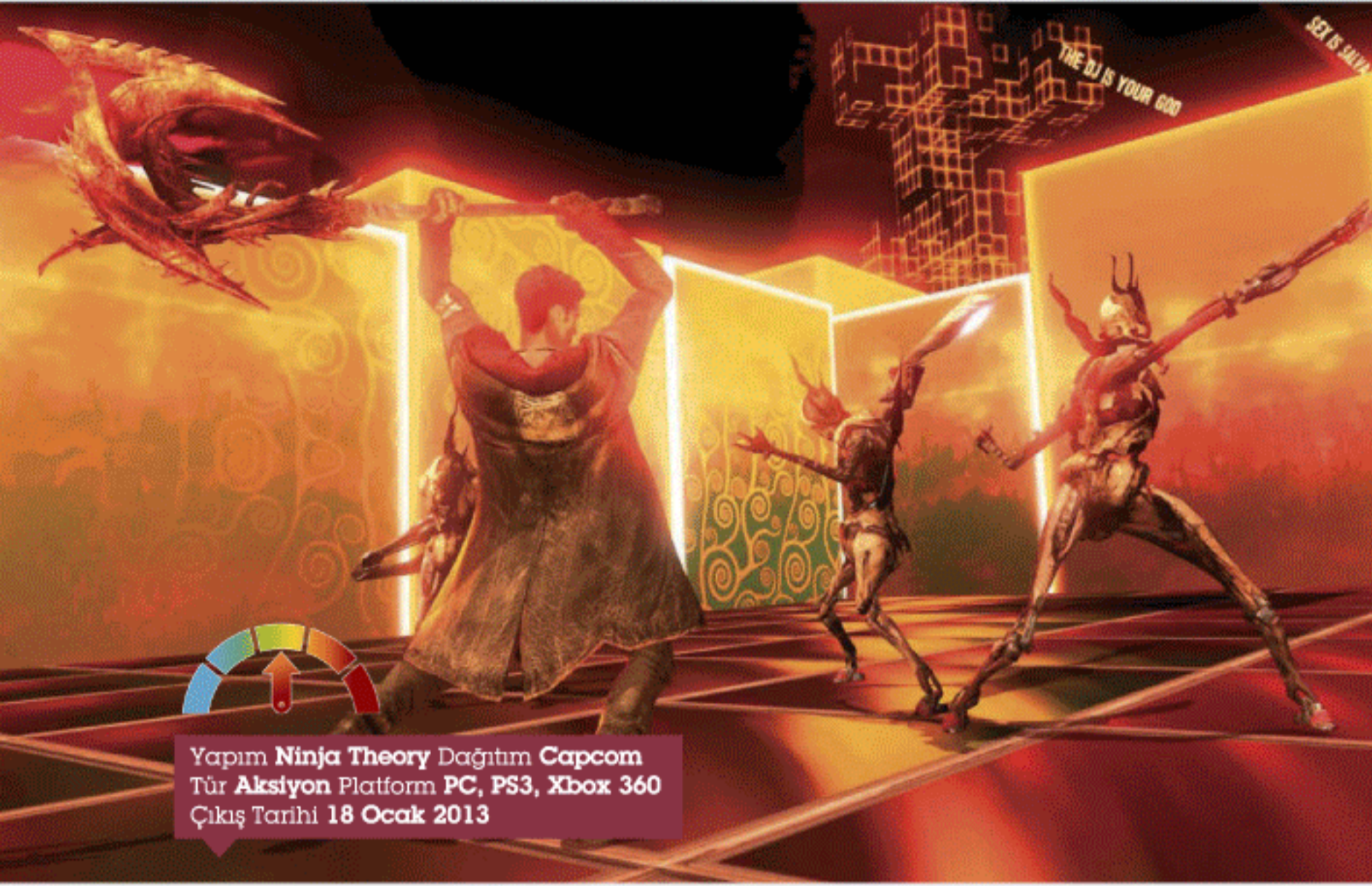


RAYMAN
Legends



Guacamelee!

"El Presidente'nin kızı kaçırıldı! Onu kaçıran Charro Skepton'a karşı Juan Aguacate'yi kontrol etmeli ve önümüze çıkan her türlü engeli aşmalıyız!" diyor Drinkbox'tan birileri. Ortada hoş bir görüntüye sahip iki boyutlu bir aksiyon / platform oyunu olduğunu görüyoruz biz de. Kahramanımız, yaşayanların ve ölülerin dünyasında geçiş yaparak çeşitli engelleri aşıyor ve kazandığı güçlerle Skepton'a bir adım daha yaklaşıyor! Oyunu anlaşılabilir olarak iki kişi oynamanın da mümkün olduğunu belirtelim.



Yapım **Ninja Theory** Dağıtım **Capcom**
Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Çıkış Tarihi **18 Ocak 2013**

DmC (Devil May Cry)

Kendi şeytanınla yüzleş!

Dante'yi tanırınız. Ezelden beri haşarı bir yapısı vardı ve işi gücü muziplikti. Düzene karşı özel bir antipatisi olan Dante, genel olarak kendini beğenmiş bir karakter olarak kendini sevdirmeyi başardı. Narsisizmin doruklarında yaşayan Dante, esasında insan olmadığı için kendine ne insanların, ne de iblislerin yanında yer edinebildi. Kendini hep dışlanmış hissedilen gecelerin beyaz saçlı prensi, bir ara kendine kızıl saçlı bir kız arkadaş edindiyse de ilişkileri çok uzun sürmedi. Geçtiğimiz gamescom fuarında yapımcılar bize DmC'yi ucundan gösterip oynatmamıştı

ama bu yıl E3 fuarında Capcom sağ olsun basına özel ayrılan kısımda bizim doya doya Dante ile oynamamıza izin verdi. Zaten benim Resident Evil 6'dan sonra Capcom'da başına oturup uzun süre kalkmadığım yegane oyun DmC oldu. Uzun süredir Dante'nin genç ve siyah saçlı halini kontrol etmek için can atıyordum ama oyunun başına geçince azıcık hayal kırıklığı yaşadım. DmC hayal ettiğim kadar hızlı ve durmaksızın aksiyon içeren bir oyun olarak çıkmadı karşıma. Görsel detaylar göz okşayıcı görünse de genel anlamda "tam pişmemiş" havası

hakim oyunda. Senaryo iki paralel hikaye düzleminde anlatılıyor ama hikaye örgüsünü eleştirmek için henüz erken. Hikaye Devil May Cry oyunlarında hiçbir zaman ana odak noktası olmadığı gerçeğini kabullenip oyun mekaniklerine baktığımızda Dante yine eskiden olduğu gibi çift tabanca kullanabiliyor, kılıç sallayabiliyor ve havada taklalar atarak artistik jimnastik manevralar yapabiliyor. Oyunda silahlarımızı geliştirip kişiselleştirebiliyoruz ama DmC'de yapımcılar derinlemesine RPG öğelerine girmekten kaçınmış gibi geldi bana. ■



Yapım **Crytek** Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **FPS** Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Çıkış Tarihi **2013**

Crysis 3

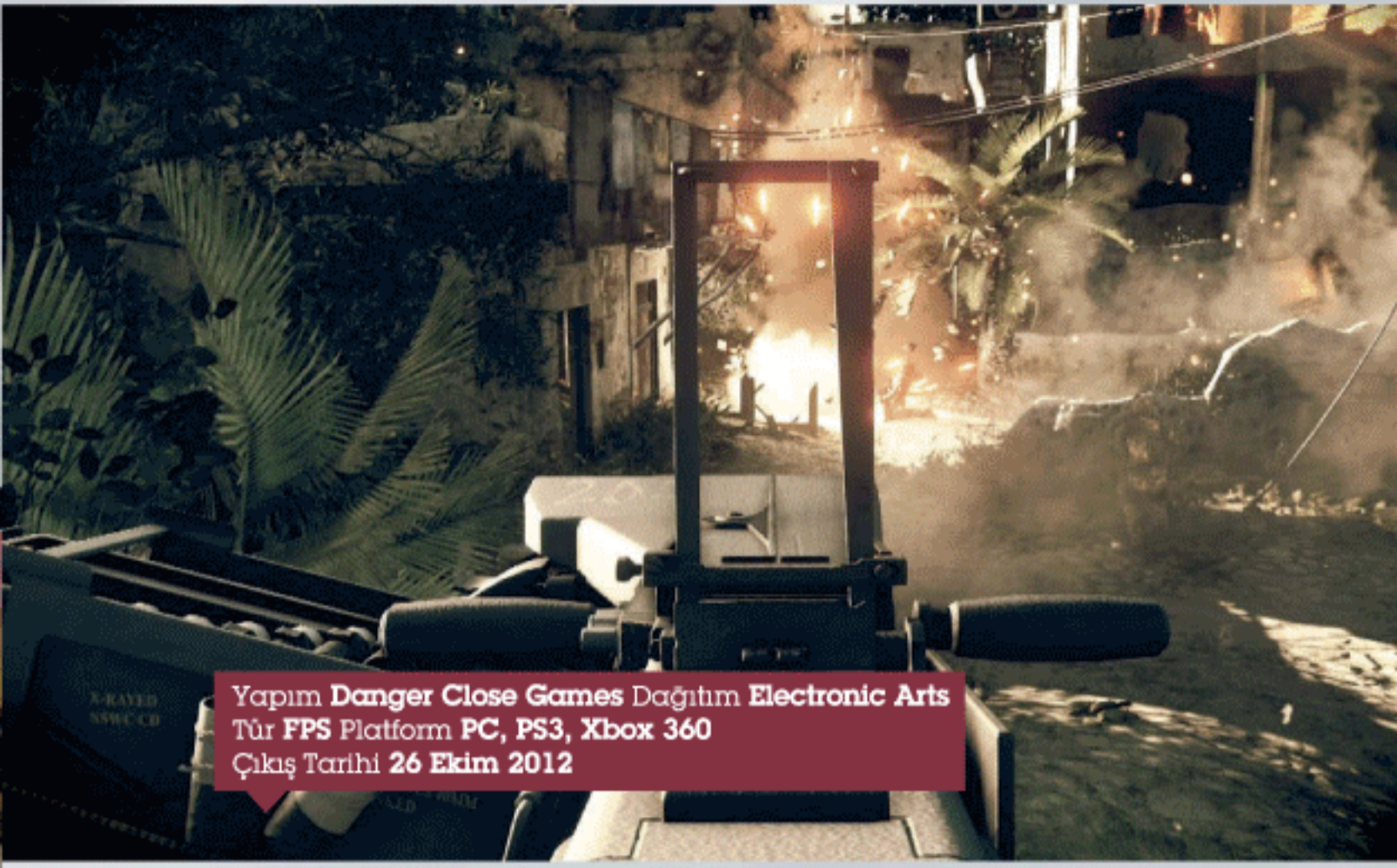
Ok ile uzaylı avlamak

Crysis 3'ü E3 fuarı başlamadan bir gün öncesinde, E3'ün basın konferansında gördük. Crysis 3'ü Crytek'in CEO'su Cevat Yerli dünya oyun basınına bizzat tanıttı. Crysis 3 için şunu diyebilirim ki benim şahsen beklentim, Crysis 3 için biraz daha yüksekti. Ok ve yay olayına pek takılmıyorum ama uzaylı öldürme işi biraz eskiyor gibi. New York'un I Am Legend filmindeki gibi ormanlarla sarılması olayı, benim damak tadıma uygun bir hamle olmuş. E3 fuarının içinde, EA standında gösterilen Crysis 3 sunumuna gelecek olursak; oyunu ormanlı bir bölümde oynamaya başlıyoruz. Düşmanlarımızın yapay zekası olağanüstü iyi görünüyor. Düşmanlar saklandığı için yanlarına görünmez olup yaşmaya çalışıyor. Ekranda gördüklerimiz çok hızlı ve çok akıcı. Yerli kardeşlerin ellerine sağlık diyoruz. Saklanıp düşmanlarımıza arkadan ok atıyoruz. Çevre dizaynı son derece başarılı.

Crysis 3'te silahlarımıza alışık olduğumuzun ötesinde değişik upgrade'ler yapabiliyor ve yılanların dünyayı gördüğü gibi ısı algılayıcıyla dünyayı farklı

bir açıdan görebiliyoruz. Ayrıca B/Daire tuşuyla Air Storm hareketini yapıyoruz. Oku alırken adeta dijital zum yapıp düşmanı odaklayabiliyoruz. Yayda zum yapma olayı biraz abes kaçmış ama yapacak bir şey yok. Ormanda uzaylıları öldürerek ilerlediğimizde baraj gibi bir yere geliyoruz. Yukarıdan aşağıya sular akıyor. Merdivenlerden çıkıp ağır makineli bir silah alıyoruz. Enerjimiz yettiği ölçüde görünmeden ilerliyor ve yüksek bir yere yönelip orman atmosferinde endüstriyel bir mekana giriyoruz. Burada bulduğumuz çok ağır bir silahla düşmanlarımıza kan kusturuyoruz. Akabinde kırmızı renkteki devasa mekanizmayı havaya uçuruyoruz. "Görev tamam" onayını aldıktan sonra yeniden dışarıya çıkıyoruz. Yüksek bir yere tırmandığımızda New York'taki gökdelenlerin nasıl ormanlarla iç içe geçtiğini görüyoruz. Gökdelenlerin altı komple su. Tepeden sürekli su akıp duruyor. Bu da ekranımıza damlalar şeklinde efekt olarak yer alıyor... E3'te Crysis 3'ü bize tanıtan Darren Montgomery ile ayaküstü muhabbet edip sıradaki oyuna geçiş yaptım. ■





Yapım **Danger Close Games** Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **FPS** Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Çıkış Tarihi **26 Ekim 2012**



Medal of Honor: Warfighter

Savaşı içinde hissetmek

E3'ün en iyi FPS oyunlarından biri olarak dikkat çeken Medal of Honor: Warfighter'ı bize yapımcılardan Kristoffer Bergqvist tanıttı. Activision'ın Call of Duty'si karşısında Medal of Honor: Warfighter, EA'nın yeni kozu olacak gibi görünüyor. Warfighter, bildiğiniz üzere tıpkı Battlefield 3 gibi Frostbite 2 motorunu kullanıyor. Oyunda seçtiğiniz ortağınızı her an, her yerde etrafı parlak çizgilerle görebiliyoruz ki bu bence çok hoş bir özellik olmuş. Oyunda Abu Sayyaf'ta rehinelere kurtarma görevlerinden tutun da Somali kıyılarında yer alan Al-Shabaab'ın "Pirate Town" bölgesini kuşatmaya kadar değişik görevler yer alıyor.

Oyunda bizler "PETN" adı verilen ve global çapta tehdit oluşturan bir oluşuma karşı mücadele veriyoruz. Gerçek hayatta olabilecek bazı durumlara karşı olası senaryoları oyunda birebir oynamaya imkanı buluyoruz. Warfighter'da 10 farklı ülkeden 12 farklı özel silahlı birimler yer alıyor. Bunların arasında İngiliz SAS, Avustralyalı SASR, Alman KSK, Kanadalı JTF2 ve Polonyalı GROM da yer alıyor.

Warfighter'ın multiplayer modları dünyada ilk defa bu yılki E3 fuarında oynatıldı ve biz de sekiz kişilik gruplar halinde oyunu oynayabilen şanslı oyuncular arasında yer aldık. 20 dakika süren multiplayer oyun boyunca hemen yanımızda oturan kişi

ortağımız oldu ve diğer düşmanlara karşı Somali'de kelimenin tam manasıyla omuz omuza mücadele verdik. Oyunda üç kontrol noktasını ele geçirmeye çalıştık ve üç kontrol noktasını ilk olarak ele geçiren oyunu kazanacaktı ve 20 dakikanın sonunda oyunu kaybeden biz olduk. Kontrolü elimde aldığım anda oyundaki Frostbite 2'nin gücünü hemen hissettim ama Warfighter bana Battlefield 3'e göre daha yavaş gibi geldi. Önüme çıkan kamyonetin tekerine ateş ettim, patlamadı. Bunlar da canımı sıkıyor kusurlar arasındaydı. Dürüstçe fikrimi sorarsanız Warfighter'ı oynarken bir Battlefield 3'teki ya da Hitman: Absolution'daki kadar eğlenmedim. ■

Yapım **Maxis** Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **Simülasyon** Platform **PC**
Çıkış Tarihi **Şubat 2013**

SimCity

Bir şehre sığmaz benim halkım!

Bir süre önce yayımlanan ve "SimCity'ye ne olmuş öyle?" dedirten SimCity fragmanının üzerinden bayağı bir zaman geçti ve gerçek oyun içi görüntüler E3 2012'de karşımıza çıktı.

Maxis direkt olarak oyunun multiplayer kısmının oyuna etkilerinden bahsetti. "Diyelim ki komşu şehirde suç oranı yüksek; eğer şehrinizi bu şehirle bağlantıya geçirirseniz, o şehirdeki hırsızların, katillerin de sizin şehrinize akacağını göreceksiniz."

diyor Maxis ve örneği genişletiyor: "Bu şehirden bangır bangır müzik çalarak ilerleyen bir araba, sizin şehrinizdeki bir evin önünde duracak ve içinden inenlerin o binadaki bir daireyi soyup kaçtığına şahit olabileceksiniz."

Bu kötü örneklerin yanında, komşu şehirlerden yararlanmak da mümkün. Mesela şehrinizde bir havaalanı yok ve yepyeni bir karma kullanımlı merkez inşa etmeye çalışıyorsunuz. Eh, malzemeler de bir türlü şehrinize zamanında gelemiyor. Siz de komşu şehirle anlaşıp onların havaalanını kullanma izni alıyor ve malzemeleri bu şekilde temin edebiliyorsunuz.

Maxis trafiğin, şehirde yürüyen insanların veya buna benzer her şeyin bir amacının olduğunu belirtiyor. "Bir kamyon bir yerden mal alıp bunu fabrikaya getirene kadar trafiğe takılırsa o fabrika, o malları alana kadar beklemek durumunda kalabilecek." diyerek örnekle güçlendiriyor bu özelliği.

Grafiksel açıdan şu anda bile çok iyi gözüküyor oyunun final versiyonu için biraz güçlü bir bilgisayara ihtiyacımız olabilir gibi geliyor ama SimCity kesinlikle buna değer diye düşünüyorum. ■



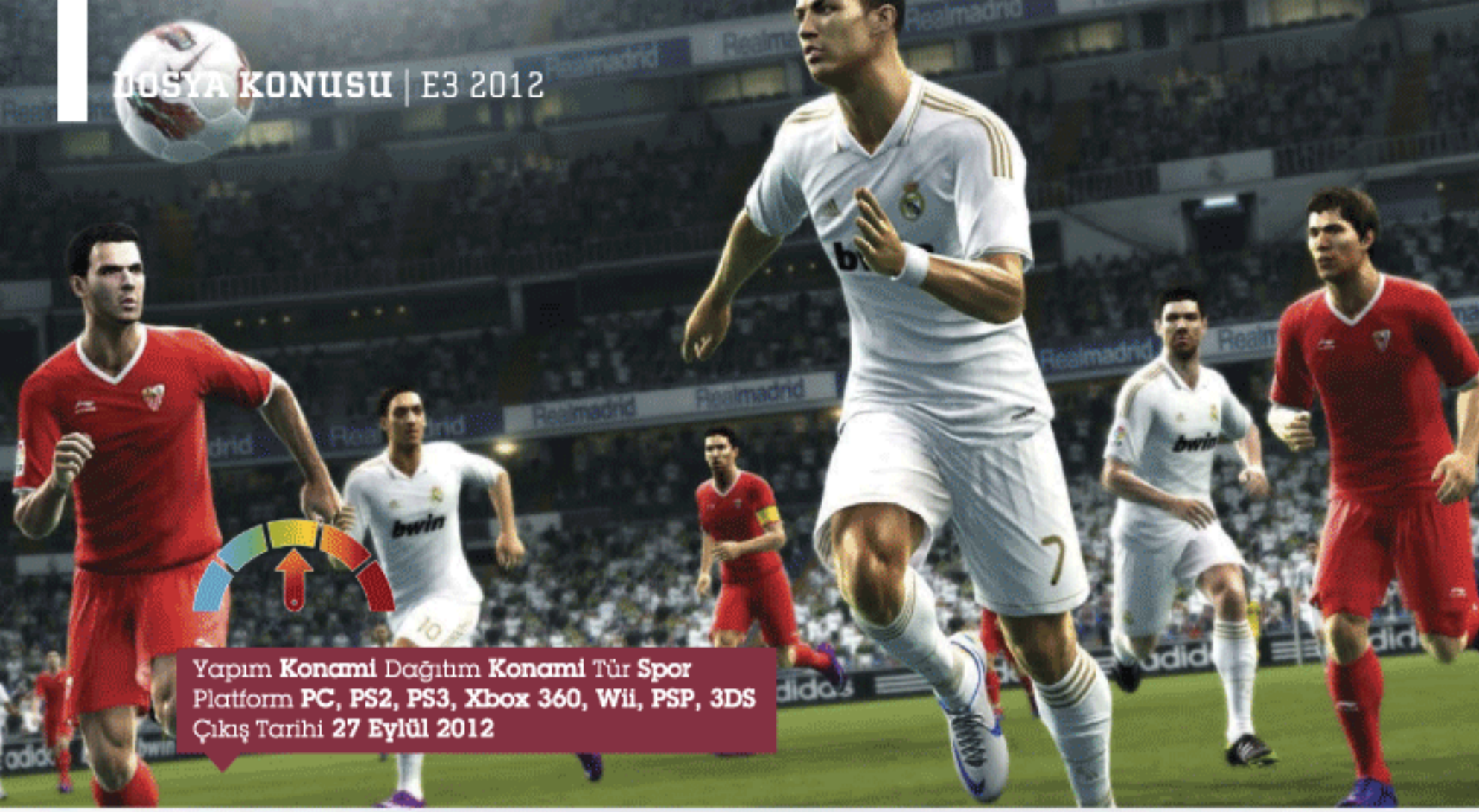
Ni no Kuni: Wrath of the White Witch

Görselliğiyle çoktan herkesi büyüleyen Ni no Kuni, E3 2012'de oynanışıyla da ziyaretçileri etkilemeyi başardı. Savaşlar dışında Ni no Kuni dünyasında dolaşanlar oradan çıkmak istemedi, savaşlarda ve diğer ortamlarda tanıştıkları karakterleri de hafızalarına kazdı. Anime tadındaki bu mükemmel oyun için geri sayım başlatmak istesek de daha çok var, değil mi...



lana kazdı. Anime tadındaki bu mükemmel oyun için geri sayım başlatmak istesek de daha çok var, değil mi...





Yapım **Konami** Dağıtım **Konami** Tür **Spor**
Platform **PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, PSP, 3DS**
Çıkış Tarihi **27 Eylül 2012**

Pro Evolution Soccer 2013

Allah Ronaldo şansını versin

Evet, versin. Messi'nin gölgesinde kalmanın verdiği hırsı geçtiğimiz sezonu rüya gibi geçiren Ronaldo, Real Madrid'in şampiyonluk hasretine son vermiş ve Euro 2012'yi de gayet iyi götürmeye başlamıştı. Hal böyleyken kapağında Ronaldo'yu taşıyan Pro Evolution Soccer, kapağında Messi'yi taşıyan FIFA'yı alt edebilir mi? Kim bilir...

E3 öncesinde Pro Evolution Soccer 2013'ün temel özelliklerinin bir bir sıralandığı bir video yayınlayan Konami, oyunu fuar katılımcılarına sunmaktan da geri kalmadı. Öncelikle oynanışa, kontrollere ve yapay zekaya ağırlık verdiğini söyleyen Konami, kalecileri de geliştirdiğini söylüyor ama artık böylesine basit kalemleri dikkate almadığımızı unutuyor.

Ana başlık yapay zeka ve ilk gözlemler de bu konu üzerine. Özellikle yapay zeka kontrolünde savunmanın daha akıllıca hareket ettiği gözlem-

leniyor. Defans çizgisinin maçın gidişatına ve topun bulunduğu noktaya göre hareketlenmesi gayet güzel ama bu sistemin üzerinde çalışılması gerektiği de gözden kaçmıyor. Aynı defans oyuncularından sağ ve sol beklerin hücum katkısıysa dikkat çekiyor. (Bu tip hücum çıkışlarında gözler hep Roberto Carlos'u arıyor nedense...)

Konami'nin "Player ID" adını verdiği sistem, gerçek hayattaki oyuncuların görünüş, yetenek ve hareket özelliklerinin oyuna en iyi şekilde aktarıldığını ifade ediyor. Bu konuda tabii ki kapak yıldızı Ronaldo başı çekiyor, onu Messi, Kaka ve kafasını sallayarak rakibini çalınlayan ilk futbolcu Neymar gibi yıldızlar takip ediyor.

Öne sürülen özellikler iddialı, uygulamalar an itibarıyla başarılı gibi ama oyunu uzun süre oynayıp test etmedikçe ne söylesek boş. Bu nedenle bekle-meye devam edelim ve FIFA ile PES rekabetinin bu yıl nasıl sonuçlanacağını beraber görelim. ■



FIFA 13

Yeni sezonun yaklaşmasıyla beraber FIFA 13'ün detayları bir bir su yüzüne çıkmaya başladı. Oyunun temel yeniliklerini zaten anlatmış-tık ama E3'te yepyeni bir detaylar karşılaştık: Kinect! Son yıllarda takımı sesli olarak kontrol etme hayali kuran oyuncular, FIFA 13'te maçı durdurmadan oyuncu ve taktik değiştirebilecek, hakem kararlarına sesli olarak tepki gösterebilecekler. Ya daha fazlası?



Wii U & Wii U Pro Gamepad

Artık Wii peşinde koşmayın; Wii U'nun devri başlıyor çünkü. 24 Aralık'ta satışa çıkması bekleniyor Wii U'nun ve ya Noel ya da yılbaşı hediyesi olarak illaki birçok ebeveyn, çocuğuna bu konsolu alacak. Bildiğiniz üzere Wii U, Nintendo'nun yeni amiral gemisi. Ne var ki bu konsol PS3'ten veya Xbox 360'tan güçlü, yeni neslin tanımını yapacak olan bir cihaz değil. Nintendo yine kendi dünyasında, kendi hitap ettiği kitle için bir konsol yaratıyor. Wii ile getirdiği "hareket algılama" konusunu da PS3'ün ve Xbox 360'ın sağladığı "hardcore gaming"

mekanizmasıyla birleştiriyor, hem hareket algılayan, hem de üstünde eksik tuş bulunmayan bir gamepad getiriyor yanında. Wii U'nun yeni kontrol cihazı aslında tek başına bir oyun aleti. Üzerinde bulunan dokunmatik ekranında birçok oyunu oynayabiliyor, kamerası ve mikrofonuyla da bu oyunlara bir televizyon ekranı bile olmadan dahil olabiliyorsunuz. Wii U gamepad'ini alıp oyununuza odanızda devam etmeniz mümkün anlayacağınız. Nintendo'nun kendi üretimi olan, tek katmanında 25 GB veri saklama özelliği bulunan disklerle gelecek olan oyunların yanında konsol, Wii oyunlarına da destek verecek. PS3 veya Xbox 360 gibi sabit disk içermeyen cihazın sadece 8 GB'lık hafızası bulunacak fakat kayıt kartları ile bu miktar arttırılabilecek. E3 2012'de Wii U'nun profesyonel oyuncu gamepad'i de görüşe çıktı. Siyah ve beyaz renklerde gelecek olan

gamepad'de Nintendo farklılık yaratmak isteyerek iki analog kolu birden tüm tuşların üstüne taşımış. Bu ergonomiyi bozan bir karar ve farklı olmak adına böyle bir şey yapmak hiç de akıllıca değil bana sorarsanız. Ayrıca gamepad'in hareket algılama ve titreşim özelliklerinin bulunmaması da pek anlamlı gelmedi bana. Uzak Doğu kültürüne hitap eden birçok oyunun yanında bu defa ABD'nin ve Avrupa'nın da rağbet ettiği oyunları da bünyesinde barındıracak olan Wii U hakkında daha fazla bilgi için Nintendo'nun sitesini ziyaret etmenizi öneriyoruz.





Yapım **Nintendo** Dağıtım **Nintendo**
Tür **Strateji** Platform **Wii U**
Çıkış Tarihi **2012'nin son çeyreği**

Pikmin 3

Benim küçük dostlarım...

Eh tabii ki bir Nintendo cihazına, bizim pek anlayamayacağımız bir Uzak Doğu oyunu üretmeden de olmaz.

Belki Wii sahipleri Pikmin'i tanıyor ama ben kendisiyle ilk defa tanıştım. (Zaten bir şeyle 30 kez tanışılmaz.) Ve gördüm ki bu oyunda çok sevimli bir takım yaratıkları, aslında sevimli olan ama bize nedense düşman olan bazı yaratıklara karşı kullanmamız gerekiyor; üstelik E3 2012'de bu oyunu Wii U gamepad'yle değil de normal Wii gamepad'yle oynamak da mümkündü.

Olay çok basit; elinizdeki yaratıkların ne yapmasını gerektiğini ayarlıyor ve imleci ekranda ilgili yere götürüyorsunuz. Pikmin'ler türlerine göre ya o şeye saldırıyor, ya o şeyi toplamaya çalışıyor, ya



kırıyor... Bir şeyler yapıyorlar.

Tür tür Pikmin var elbette ve oyun boyunca da farklı Pikmin türleriyle, farklı işler yapmak gerekiyor. Hangi Pikmin'in, ne işe yarayacağını bilmek, anlamak ve oyun sırasında kullanmak Pikmin'in özünü oluşturuyor.

Pikmin 3'ün diğer oyunlara göre daha farklı yaratıklar içereceği ve daha farklı aktivitelerde onları kullanacağımız söyleniyor. Enteresan ve Uzak Doğu'dan kopup gelen oyunlardan hoşlanıyorsanız, Pikmin 3'e de bir göz atabilirsiniz. ■



Retro City Rampage

Tam anlamıyla "retro" bir oyun olarak tasarlanan Retro City Rampage, GTA'daki gibi özgür bir oyun alanı sunuyor. Aldığımız görevler ise hep eski oyunlara gönderme yapıyor; Commandos misali ateş ederek ilerliyor, Paperboy'daki gibi bir şeyler dağıtıyor veya Bionic Commando'daki gibi platform bölümlerine adım atıyoruz.

Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon** Platform **Wii U**
Çıkış Tarihi **2012**

ZombiU

Önce tara, sonra hareket et

Wii U alıp da yeni gamepad'inin tüm özelliklerinden yararlanmak isteyen, siz akıllı insanlara sesleniyorum! ZombiU size bunu ve daha fazlasını vaat ediyor; şayet ki sağlam bir kalbe sahipseniz.

Özünde bir hayatta kalma mücadelesi ZombiU. Zombiler, karanlık bir atmosfer, kaçayım, şuraya saklanayım, "Anam orada zombi varmış!", dur şuraya gideyim... Böyle bir oyun lakin elimiz

de armut toplamıyor.

İngiltere'de hayatta kalmayı başaran bir grup insandan bir tanesiyiz ve çeşitli yönlendirmelerle kendimizi bu cehennemden kurtarmaya çalışıyoruz. Silahlarımız var, teknolojik aletlerimiz var... Gamepad'le nasıl ekipman kullandığımız konusu da burada devreye giriyor işte. Örneğin güvenlik kameralarına sızıyoruz ve tüm güvenlik kameralarını gamepad üzerinden görüyoruz. Etrafı tarayıp çeşitli eşyaları bulmak için de yine gamepad'i ekrana doğru tutuyoruz ve gamepad'in ekranında çeşitli nesnelere kendimizi belli etmeye başlıyoruz.

Silahlar konusunda da gamepad'den yararlanıyoruz. Dürbünlü tüfekte nişan aldığımızda dürbün görüntüsü gamepad'de beliriyor. Veya bir baltayla saldırmamız gerektiğinde bunu yine gamepad'i sağa sola sallayarak gerçekleştirmeye çalışıyoruz.

Anlayacağınız oyundan çok gamepad ile neler yapabileceğimize vurgu yapılmış durumda. Bu detayı Resident Evil gibi bir oyuna uyarlılarsa, işte o zaman gerçek anlamda eğleniriz! ■



Hybrid

Dünyaya çarpan bir asteroidin ardından milyarlarca insan ölmüş, asteroidte yer alan uzaylı virüs de kalanları Variant adında, genetiği değişime uğramış canlılara dönüştürmüştür. Buna bağışıklık kazananlar da Paladin adında bir grup olmuştur. Tek bir sunucu üzerinden Variant'ları ve Paladin'leri birbirine karşı savaştıracak olan Hybrid, karakterinizi geliştirebileceğiniz, aksiyon dolu bir oyun.





Yapım **Visceral Games** Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Çıkış Tarihi **2013**



Xbox SmartGlass

Windows 8 ile tablet piyasasına adım atan Microsoft, tüm mobil cihazlarda kullanılmak üzere bir uygulama da hazırlamayı ihmal etmedi. Xbox SmartGlass adındaki yeni uygulamasını E3 2012'de tanıtarak Xbox ile mobil cihazların nasıl farklı bir biçimde iletişime geçebileceğini gösterdi.

Xbox SmartGlass ücretsiz bir uygulama ve filmlerde, oyunlarda ve uzaktan kontrol edebilme alanlarında kullanılıyor. Örneğin mobil cihazınızda bir film izliyorsunuz. Bunu -eğer o film destekliyorsa- Xbox'ınıza göndermek ve daha sonra evinize gelip izlemeye devam etmek mümkün. Bir başka örnekte de Game of Thrones var. Bu ünlü dizinin bir bölümünü izlerken, bir yandan da karakterlerin haritada nerelerde yer aldığını otomatik olarak görmek, yine SmartGlass ile mümkün olacak. Desteklenen DVD filmlerde mobil cihazınızı kullanarak sahne atlayabilecek, DVD menüsüne erişebilecek ve yine destek verilen oyunlarda, mobil cihazınızda birçok farklı bilgiye ulaşabileceğiz. (Wii U ve gamepad'i mantığında.)

Bu yılın sonunda kullanılabilir olacak olan Xbox SmartGlass destek gördüğü takdirde geliştirilmeye ve kullanılmaya çok müsait bir uygulama. Bakalım Microsoft bu konuda ne kadar iyi bir atılım yapabilecek...

Dead Space 3

Kara delikte kaybolmak!

Dead Space 3'ün E3 sunumunu, yapımcılardan John Calhoun kendisi gerçekleştirdi ve bize şimdiye kadarki en büyük Dead Space oyunu ile birlikte olduğumuzu söyledi. Dead Space 3'te yeni Necromorph'lar ve devasa yaratıklar var. Yeni Dead Space'te dikkat çeken en önemli yeniliklerden biri, oyunun co-op olarak oynanabiliyor olması. John Carver adındaki ikinci karakter Isaac'e istediğiniz zaman oyunu katılıp istediğiniz zaman oyundan çıkabiliyor.

E3 sunumunda Dead Space 3'e karların içinde Isaac ile ilerlemeye başlıyoruz. Ta ilk Dead Space'ten beri olduğu gibi yere mavi bir ışın çizerek yolumuzu bulmaya çalışıyoruz. E3'teki demoda karların şiddetini öyle bir hissediyorsunuz ki yazın ortasında içiniz titriyor. Silah olarak elimizde ilk iki oyundan tanıdığımız lazer ile kesen silahların yanı sıra havada dönen testere silahı da bulunuyor. Biraz ilerleyip araba gibi bir şeyin içinden geçiyoruz. Gökyüzünü incelediğimizde kocaman kızıl bir gezegen görüyoruz. Karlı mağaraların derinliklerine doğru önce koşarak, sonra temkinli adımlarla ilerliyoruz. Burada dört - beş adet ince uzun kolu olan hilkat garibesi önümüzü kesiyor. Mağaradan geçip endüstriyel bir yapının yanındaki arkadaşımızla bağırarak iletişimi kurmaya çalışıyoruz. Asansöre yaklaştığımızda yeni görevimizi almış oluyoruz. Asansörü kullanıp yukarıya çıkınca tepeden 10 fil büyüklüğünde dev bir tarantula benzeri örümcek tavanı yırtıp bize saldırıyor. Örümceği tek başımıza haklayamayacağınızı düşünürseniz, tam da bu anda bir arkadaşınızı oyuna çağırıp dev tarantula karşı omuz omuza mücadele verebilirsiniz. Biz de E3'deki demoda öyle yaptık ama yardım çağırılmamıza rağmen ilk seferde dev örümceği alt etmeyi başaramadık.

Bir sonraki bölümdeyse iki kanka birlikte odaya girip, kasklarını çıkarıp hararetili bir tar-

tışmanın içine girdik. Akabinde Isaac, Dead Space 3'teki yeni zırhını takıyor. Yeni zırh çok daha kalın ve çok daha "cool" görünüyor. Boyun kısmı tüylü olan zırhın eklem yerleri altın renginde tasarlanmış. Ayrıca kafa kısmındaki kaskın da bazı yerleri altın renkte yapılmış ve ilginç çıkıntılara sahip. Birlikte kapıları açarak ilerledikçe insan önce insan görüntüsüyle peyda olan Necromorph'lar ortaya çıkıyor. Yeni Necromorph'larda en çok dikkatimi çeken şey, kopan uzuvlarının çok hızlı bir şekilde yerine geliyor olması. Bu yaratıkların neresini kesseniz anında yenisi çıkıyor ve tam baş belası oluyorlar. Necromorph'ları atlattınca gökdelen boyutunda dönen delici bir vidayla cebelleşiyoruz. Vida ortadaki çemberi isabet alıp gökyüzünden iniyor ve ortalığı delmeye çalışıyor. Birimiz vidayı donduruyor, diğeri ateş ediyor ama vida ateş etmekle durdurulacak gibi değil. Ancak düğmesine basarak vidayı durdurmayı başarıyoruz. Akabinde karşımıza devasa akrep ile ejderha karışımı bir yaratık çıkıyor. Ağzını açtığında bizi üzerine çeken yaratığın zayıf noktası da sarı renkteki ağız kısmı. Bizi ağızına doğru çekerken yere tutunmaya çalışıyoruz ama nafile, eninde sonunda yaratık bizi yutup midesine indiriyor. Yaratığın içine girip mide asidi olduğunu tahmin ettiğimiz sıvının içinde yüzerken üç adet sarı noktayı odaklıyoruz ve demo burada bitiyor. ■





Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon / Adventure** Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Çıkış Tarihi **2013'ün ikinci çeyreği**

Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist

Tek kişilik ordu

Sam Fisher'dan en son iki sene önce mi haber aldık? Conviction'da saç - sakal karşımıza çıkmıştı diye hatırlıyorum, sonra da ortadan kayboldu. Piyasadan çekilmesinin nedeni de aslında yaşlanması falan değil; daha doğrusu bir yaşlılık konusu vardı ama o Sam Fisher'inki değildi.

Oyun yaşlanmıştı aslına bakarsanız. Dönemin hızlı oyunlarına ayak uyduramadı ve artık kimse bir rakibini 10 dakika düşünerek ortadan kaldırmak istemediği için de Splinter Cell rafa kaldırıldı.

Blacklist ile E3'te boy gösteren yeni Splinter Cell ise eski ile yeninin tam bir harmanı. Fragmanı izlerseniz, siz de hemen anlayacaksınız ki Sam Fisher bu defa gündüz gözüyle de düşmanlarına saldırmaktan çekinmiyor ama fırsatını yakalarsa da onları sessizce ve gizlice öldürebiliyor. Sam Fisher bu defa elinde ne var, ne yoksa kullanıyor zira ABD'nin ona ihtiyacı var.

Şöyle ki Conviction'dan sonra bazı devletler ABD'ye ultimatom veriyor veya güçlerini ülkelerinden çekmesini söylüyor ya da sonuçlarına katlanmaları gerektiğini vurguluyor. Bu ultimatomu bir de "kara liste"yle destekliyorlar; tüm önemli kilit Amerikan isimleri hakkında birçok bilginin bulunduğu bir "Blacklist".

ABD tabii ki panikliyor, eli ayağına dolaşüyor ve ulusun kahramanı Süpermen Sam Fisher'a başvuruyor. Sam Fisher diyor ki "Elimde neyim var, neyim yok aldınız. Şimdi de gelip yardımımı mı istiyorsunuz?" Devletse bu defa hiçbir harcamadan kısmayacağını ve istediğine sahip olacağını söylüyor. Sam Fisher bunun üstüne üssünü bir uçağa taşıyor, tüm son teknoloji ekipmanları buraya istetiyor ve kendine yepyeni bir 4th Echelon ekibi kuruyor. Bundan sonra da Sam Fisher'ı tutabilene aşk olsun...

Oynanişta yine Fisher'ın birçok görevi ekibinin



desteğiyle yapmaya çalıştığını görüyoruz. Dediğim gibi bu defa Fisher gölgelerde saklanmak zorunda değil. Anladığım kadarıyla, bu ay incelemesini okuyabileceğiniz Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier'daki oynanışın bir benzerini göreceğiz. Future Soldier'da da -özellikle belirtilmediği sürece- bir görevi dilerseniz gizlilikle, isterseniz de ağır çatışmaya girerek tamamlayabiliyorsunuz. Blacklist'te de bunu yapabileceğiz ve tabii ki bir işi gizlenerek çözmek, işleri çok daha kolaylaştırarak. (Tahminimce "düşmanların varlığından haberi olmadan işleri halletmelisin" parametresiyle salınacağımız çok görev olacaktır.)

Fisher ağır çatışmaya girdiğinde elindeki ağır makineli silah kullanabilecek, siperden siperine koşup en iyi saldırı noktasını bulmaya çalışacak ve hatta hava saldırısını bile düzenleyebilecek.

Saklanmayı tercih ettiğindeyse ünlü parmak kamerasıyla etrafı gözetleyecek, düşmanları hakkında bilgi toplayıp onları en hızlı şekilde nasıl ortadan kaldırdığına hesabını yapacak ve yeri geldiğinde de düşmanlarına işkence yaparak bildiklerini ağızlarından alacak. (İşkenceye hayır!)

Conviction'da yer almayan "Spies vs. Mercenaries" multiplayer modunun ve daha fazlasının dönüş yapacağı Blacklist, gelecek yıl bu zamanlar piyasada olacak lakin bence yine de bu oyun için bir geç kalmışlık söz konusu; bu defa da bu türde çok oyun var piyasada! Yine de çok sağlam bir senaryo ve yine sağlam bir oynanışla gelirse bir şans verebiliriz... ■



Company of Heroes 2

Relic, yeni Company of Heroes oyununda çok akıllıca bir adım atıyor ve oyunu köklerine bağlı bırakıyor. Çok daha iyi animasyonlar, daha iyi efektler, İkinci Dünya Savaşı'nın Doğu kanadı ve senaryosu sağlam görevler, oyunun piyasada iyi bir yer edinmesine vesile olacak gibi gözüküyor. Oyunda az sayıda birlikle hareket etmek de gerçek anlamda stratejik kararlar vermemizi sağlayacak.

Bullet Run

2020 yılında bir televizyon şovuna dönüşen arena savaşlarından birinde, diğer oyunculara karşı savaşa-çağımız, bedava oynanan bir online FPS türünde Bullet Run. Amacımız arenalarda düşmanlarımızı öldürerek, onları kışkırtarak Heat puanları alıp karakterimizi geliştirmek. Arena savaşı olduğu için karakterleri süslemek ve akılda kalıcı yapmak da Bullet Run'ın önemli özellikleri arasında.



Yapım **Team17** Dağıtım **Team17**
Tür **Strateji Platform PC, PS3, Xbox 360**
Çıkış Tarihi **2012'nin üçüncü çeyreği**



Metro: Last Light

Metro 2033'ün devamı, 2034 yılında geçiyor ve konuda herhangi bir değişiklik yok; insanlar yine yüzeye çıkamıyor, yine garip yaratıklar etrafta kol geziyor ve yine umutsuzluk, her insanın yüzünden okunuyor. Oyun normalde bu yıl piyasada olmalıydı fakat 2013'ün herhangi bir zamanına ertelendi. Bakalım geçen süre bu oyuna yarayacak mı, yoksa özensiz bir oyun mu piyasaya sürülecek...

Worms Revolution

Klasik 2D tadı

Ezelden beri çok sevdiğim Worms serisinin yeni oyununu yapımcılardan Nick Clarkson ile birlikte oynadım. Yapımcılar, hayranların sesini dinlemiş ve hayranların değişim istedikleri yerleri komple değiştirmişler. 3D özellikleri çıkarmışlar ve 3D hissi olan 2D grafikler yaratmışlar. Worms Revolution'da (WR)Farm, Beach, Sewer, Spooky adında dört harita var. Spooky'nin eski adı Garden'miş ama yapımcılar onu sıkıcı bulup Spooky olarak değiştirmişler. Oyunun tek kişilik modunda oynayabileceğimiz 32 görev ve 20 bulmaca bölümü var. Yeni oyuncular yabancılik çekmesin diye kolaydan

başlıyor ve gitgide zorlaşıyor. Ben E3 fuarında oyunu Beach haritasında oynadım ve oyunda yeni olarak dinamik su bulunuyor. Kurtçuğumuz suya düştüğünde artık eskisi gibi ölmüyor ama sağlık kaybediyor. WR'de ayrıca dinamik objeler var. Oynarken birinin bıraktığı cep telefonu ve çakmak gibi nesnelere buldum. Çakmağı patlatmayı başarabilirseniz, ekstra ateş hasarı verebilirsiniz. Düşmanlarınızı bulduğunuz çeşitli nesnelere zehirleyebilirsiniz. Sağlık paketleriyse eski oyunlarda olduğu gibi. Oyuna yeni olarak sınıf sistemi getirilmiş. Toplamda dört sınıf var: Soldier, Scientist, Scout ve Heavy.

Büyük kafalı ve büyük beyinli karakter Scientist oluyor. Zayıf bir tip olsa da güçlü silahlar ve yeni icatlar yapabiliyor. Scout, diğer kurtçuklardan iki katı hızlı. Misal dinamiti diğer takımdan önce kapabiliyor ve takımda acayip işe yarıyor. Heavy ise kocaman bir kurtçuk. Çok dayanıklı ama çok yavaş ve pek zıplayamıyor. WR'de toplamda 47 adet silah var. Objeye manipüle eden ve önceden hiç görülmemiş silahlar var. Multiplayer olarak geleneksel Deathmatch, Forts, Classic modu ve eskiler için Old School modu yapılmış. Multiplayer'da aynı anda dört kişi oynayabiliyor ve ikiye iki co-op olarak oynamak mümkün. ■



Just Dance 4

40'tan fazla yeni ve eski dans parçası içerecek olan Just Dance 4 sadece Wii U'ya özel olarak geliştiriliyor. Oyun dört kişi oynatabildiği gibi beşinci bir kişinin katılımına da açık. Bu beşinci kişi "kuklacı" olarak dans parçalarının kontrolüne geçiyor (Wii U gamepad'i sayesinde.), koreografileri ayarlıyor ve dilerse ekrana yazılar yazarak oyunculara mesaj gönderebiliyor.

Yapım **Naughty Dog** Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon / Adventure Platform PS3**
Çıkış Tarihi **2013**

The Last of Us



Tüm dünyaya karşı, iki kişi...

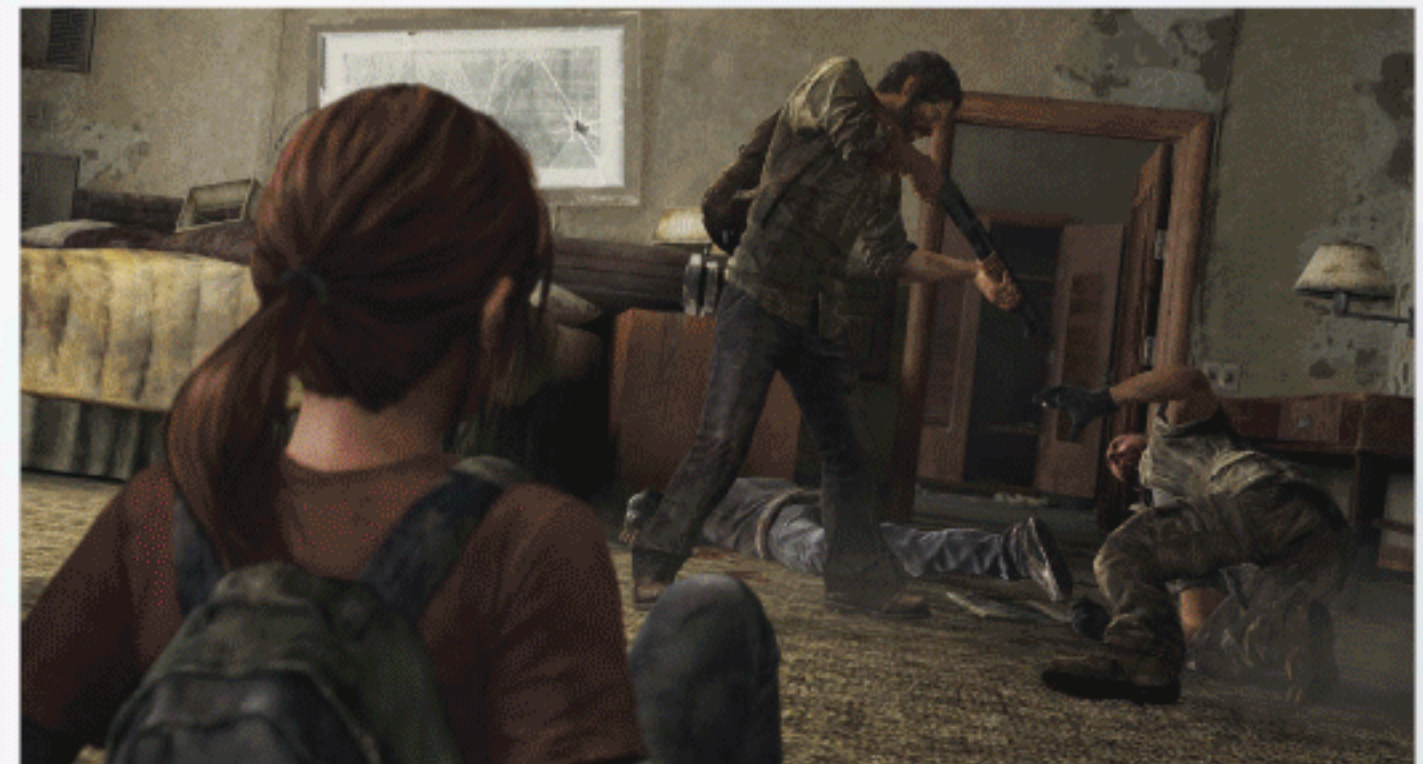
E3'te yayımlanan oyun içi fragmandan sonra artık bu oyunun tek cümlelik tanımını çok rahat yapabilirim: The Last of Us, bir hayatta kalma mücadelesini konu alan, heyecan dolu bir filmin kontrolünün size verilmiş hali. Bundan ne fazlası, ne de azı.

Olay sadece hayatta kalma ve çok belirgin bir tema etrafında dönünce de Naughty Dog detaylara büyük özen gösterme fırsatı yakalamış. Örneğin köşe başında birileriyle mücadele ettiğimiz, aynı anda 10 kişiyle dövüştüğümüz oyunlarda detaylar -haklı olarak- eksik kalır. The Last of Us'ta ise neredeyse her türlü rakiple karşılaşma kendine özel görüntüler ve detaylar içeriyor. Bir düşmanı molotofkokteyli ile yakarak çırpınmasını izliyor, iki saniye sonra elinde pompalı tüfikle yürüyen bir adama karşı çıplak elimizle savaşıyoruz ve bu savaşın bir benzeri, bir daha karşımıza çıkmıyor.

(Böyle söyleniyor en azından; tüm oyunu görmüş gibi bir hava yarattım.)

Detay konusu oyunun tümüne hakim. Mesela bir örnek beni çok etkiledi; çok zor bulunan kurşunlarını harcıyor oyunun kahramanı ve ona doğru gelmekte olan adama boş tetiği çekiyor. Bu sesi duyan adam, "Kurşunun bitti, sen de bittin!" diyor. Hangi oyunda böyle bir detay gördük, bir düşünün... (I Am Alive bunu biraz sağlamaya çalışsa da oyunun geneli pek iyi değildi maalesef.)

Uzun oyun süresi, "Devamı bir sonraki oyunda..." şeklinde olmayan bitiş ve oyuncuları içine çekeceğinden emin olduğum şahane atmosferi ile The Last of Us, her PS3 sahibinin beklemesi gereken, mükemmel bir yapım olma yolunda emin adımlarla ilerliyor. PS3 alıp almama konusunda gidip gelenler için de bir ikna aracı olabilir; o denli etkileyici bir yapım. ■



GÖLGELERİN GÜCÜ ADINA!



Ivy Bridge teknolojisiyle
daha da güçlenen Monster,
kullanıcısının gücüne güç
katan PerforMonster.
Monster'la güç sende artık!

Ivy Bridge teknolojisiyle
daha da güçlenen Monster,
kullanıcısının gücüne güç
katan PerforMonster.
Monster'la güç sende artık!

Ön ödeme avantajıyla
885 ₺'ye varan
indirimler.

Biz, fiyatı 2.500 ile 30.000 ₺ arasında olan yüksek performanslı dizüstü bilgisayarlar üretiyoruz. Zor işler başarmak için yüksek performanslı bilgisayara ihtiyacı olanları web sitemize bekliyoruz.

monsternotebook.com.tr • facebook.com/monsternotebook



monster[®]
PerforMonster





Yapım EA Sports Dağıtım Electronic Arts
Tür Spor Platform PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 14 Eylül 2012



Nintendo Land

Wii U'nun çıkış oyunlarından biri olan ve Nintendo tarafından geliştirilen Nintendo Land, Nintendo'nun ünlü isimlerini çeşitli farklı oyunlarda birleştiriyor. Zelda üç kişinin oynayabileceği bir aksiyon oyununa dönüşüyor, Donkey Kong'da yarışıyor, Takamaru'nun Ninja Kalesi'nde ekrana ninja yıldızları fırlatıyoruz.



NHL 13

Bir NHL oyuncusu kaç futbolcu döver?

NHL 13'ü fuarda EA'nın stant alanında epey bir oynama ve kurcalama vakti buldum ve şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki NHL 13 son derece keyifli bir oyun olmuş. Bizim ülkemizde coğrafi konum ve hava şartları itibarıyla kış sporlarına karşı yoğun bir ilgi olmasa da buz hokeyi hem izlemesi, hem de oynaması son derece keyifli bir spor dalı. Yapımcılar bu kez NHL 13'e "EA Sports Hockey I.Q." adını verdikleri yenilikçi bir yapay zeka getirmişler ve bunu oyunu oynarken ciddi anlamda hissedebiliyorsunuz. Oyuncuların davranışları artık daha doğal ve tahmin edilemez derinlikte. Takım sistemi de baştan aşağıya yenilenmiş ve artık kaleciler sadece atak yapan oyuncunun değil, yapay zekanın kontrol ettiği diğer oyuncuların da farkına varabiliyor.

NHL 13, NHL 12'ye göre daha hızlı ve yaratıcı düşünmenizi gerektiriyor ve oyuncuyu stratejilerini daha akıllıca planlamaya yönlendiriyor. Ayrıca "True Performance Skating" adını verdikleri yeni fizik sisteminde 1.000'in üzerinde yeni animasyonla oyun içindeki momentumu ve hızı ekrana resmediyor. NHL 13'e getirilen GM Connected seçeneğiyle arkadaşlarınızla birlikte veya arkadaşlarınıza karşı 30 takımdan oluşan kendi NHL'inizi kurmanıza olanak tanıyor. Böylece kendi fantezi liginizi kurup koçluk bile yapabiliyorsunuz. Son olarak "NHL Moments Live" moduyla hokey hayranları ve gerçek hayattaki hokey dünyası ile bağlantı içinde kalmanızı sağlayacak bir seçeneğin de NHL 13 ile oyunculara sunulduğunu belirtelim. ■

Yapım EA Sports Dağıtım Electronic Arts
Tür Spor Platform PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 31 Ağustos 2012

Madden NFL 13

İri kıyımların oynadığı futbol

Fuarın mekanı ABD olunca ülke içinden gelen ziyaretçilerin ilgisi FIFA 13'ten ziyade Madden NFL 13'te olması da kaçınılmaz oldu. Malum ABD'de NFL, NBA'den bile önce gelir ve tüm ülke Super Bowl maçının yapılacağı zaman maç için bilet bulamıyorsa pür dikkat televizyon başında Super Bowl'u kazanacak olan takımı izler. Türkiye'de voleybol nasıl futbolun gölgesinde kalıyorsa ABD'de de Avrupa'da izlenen futbol, Amerikan futbolunun yanında

gölgede kalıyor. Madden NFL 13'ün özellikleri ilk olarak Microsoft konferansında gösterildi. Kinect'in sesle kontrol fonksiyonları anlatıldı. Ayrıca Kinect ile oyuncuların diziliş taktiğinin ve koşu güzergahlarının el ile çizilerek nasıl belirlenebileceği vurgulandı. Microsoft konferansından sonra EA konferansında Madden NFL 13'ün bazı yeni özellikleri açıklandı. Infinity motorunun oyuna getirdiği yenilikler büyük beğeniyle izlendi. Madden NFL 13'te sesli yorum yapan ekibin değiştiği ve yeni gelen yorumcuların canlı NFL maçlarını sunan gerçek yorumcuları aratmayacağı ifade edildi. Son olarak Madden NFL 13'e getirilen Connected Careers moduyla NFL oyunlarında şimdiye kadar görülmemiş bir kariyer modu sunulacağı söylendi. Madden NFL 13'ün kapağında bu yıl milyonlarca taraftarın oyuyla seçilen Calvin Johnson'un yer alacağını da belirtelim. Florida eyaletinin Orlando şehrinde yapılan oyunun Kinect kontrolleri, oyuncular tarafından epey bir sevilecek gibi görünüyor. ■



Planetside 2

Devasa bir online oyun olan Planetside'in devamı geliyor. İlk oyundaki devasa savaşlar, birbirinden farklı uygarlıklar, kocaman savaş alanları daha fazlasıyla geri dönüyor. Geliştirilmiş yetenek ağacı ve karakterlerinizi istediğiniz gibi modifiye etme özelliğiyle, Planetside 2 kaliteli bir oyun olacağına benziyor. Bir de ne zaman çıkacağını bilseydik...



Yapım **Namco Bandai** Dağıtım **Namco Bandai**
Tür **Dövüş** Platform **PS3, Xbox 360, Wii U**
Çıkış Tarihi **11 Eylül 2012**



Tekken Tag Tournament 2

Ogre, Kunimitsu ve dahası

Japonya'da her gördüğüm arcade salonuna girip bu oyunu tükettiğimden şüpheleniyorum. TTT2 için aşırı hevesliydim, şimdi sadece hevesliyim. Tabii ki bu oyunun iyi olduğu gerçeğini değiştirmiyor ve sıkıcı olduğu düşüncesini de asla kafanıza yerleştirmesin; TTT2 her dakika oynamak isteyeceğiniz türden bir dövüş oyunu. Eylül ayında nihayet konsollara gelecek olan

TTT2'nin konsol versiyonuna özel heyecan verici özellikleri arasında dört kişilik maçlarda herkesin bir karakteri kontrol edebilmesi ve Fight Lab adındaki öğretici oyun modu bulunuyor. Burada hem Tekken'in oynanışını anlıyor, hem tekniğinizi geliştiriyor, hem de yarattığınız, modifiye ettiğiniz Comboto ile birçok tekniği deneyebilirsiniz. Fight Lab'den istediğinizi aldıktan sonra da bu Comboto'u normal maçlarda kullanmak üzere arenaya taşıyabiliyorsunuz üstelik.

Son gelen haberlere göre oyunda DLC karakteri yer almayacaktı fakat daha da sonra gelen haberlere göre içinde Kunimitsu'nun, Angel'in, Ogre'nin ve Michelle'in bulunduğu bir paket, oyun çıktıktan sonra indirilmek üzere hazır bulunacak. Ama güzel haber de şu ki bu karakterlerin hepsi bedava! (Oyunda dengesizlik olmaması adına...) (Bir de Snoop Dogg?!)

Oyunu bizzat bolca denemiş biri olarak TTT2'nin çok ama çok iyi bir oyun olacağından eminim ve tüm dövüş oyunu fanatiklerinin oyundan gözünü ayırmamasını öneriyorum. ■



DanceStar Party Hits

Nicki Minaj (Super Bass) The Beach Boys (Fun, Fun, Fun), The Wanted (Glad You Came) ve daha fazlasının bulunacağı dans eğlencesi PS3'lerimize geliyor. Oyunda dilersek Move desteğiyle bize gösterilen hareketleri yapacağız, dilersek de kendi koreografimizi oluşturup online ortamda mücadeleye açacağız. Bakın bakalım, sizin hareketlerinizi sizden daha iyi yapabilen birileri çıkacak mı?



Yapım **Team Ninja** Dağıtım **Tecmo**
Tür **Dövüş** Platform **PS3, Xbox 360**
Çıkış Tarihi **Eylül 2012**

Dead or Alive 5

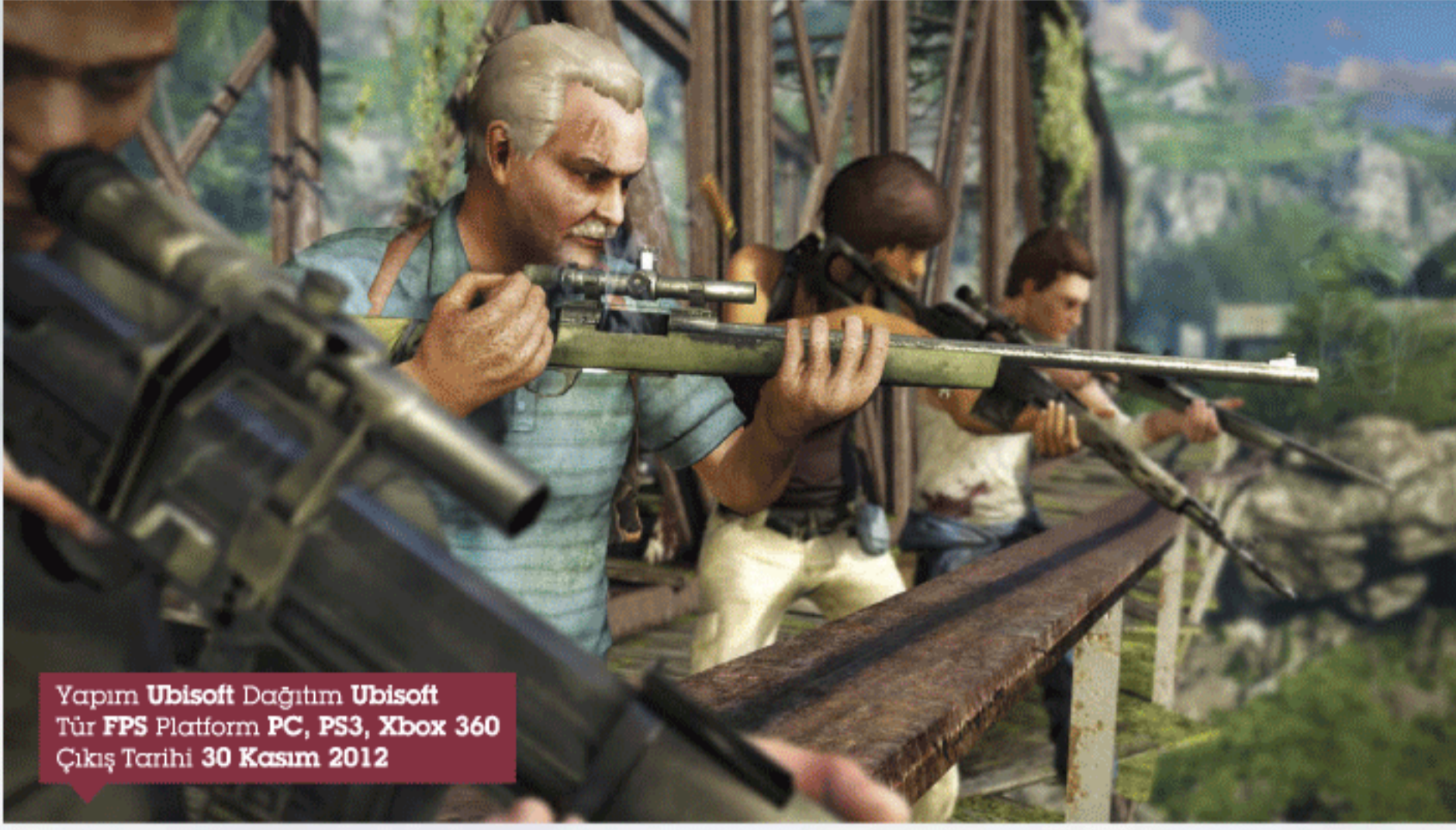
Yelkenler fora!

Fanatik bir dövüş oyunu tutkunu olarak Dead or Alive serisi bana ezelden beri biraz zorlama karakterlere sahip bir oyun gibi gelmiştir. Atari salonlarında Street Fighter ve Mortal Kombat ile başlayıp dövüş oyunlarının 3D'ye geçmesiyle birlikte ben de kendimi Battle Arena Toshiden, Virtua Fighter, Tekken ve Soul Calibur gibi oyunların rüzgarına kaptırdım. Tekken ayağı yere sağlam basan karakterler ve dövüş stilleri ile dikkat çekerken, Soul Calibur sağlam dövüş mekanikleri ve silah kullanmadaki usta manevralar ile oyuncuları tavladı. Dead or Alive'i da çıktığı günden beri takip ederim. Dead or Alive'in ilk oyunundan beri ne eşsiz karakterleri, ne de unutulmaz

dövüş hareketleri oldu. Bu dövüş serisinde öncelikle dikkat çeken, karakterlerin dövüşürken "lumbur lumbur" sallanan uzuvları oldu. Atari salonlarının dövüş oyunlarına aç olduğu dönemler parlayan seri, bu şekilde tanındı ve yaygınlaştı ama seri asla sağlam dövüş mekaniklerine ve estetik kapma hareketlerine sahip olmadı. Hal böyle olunca da uzun süre unutuldu. Bu yılki E3 fuarında yeniden karşıma çıkan Dead or Alive uzaktan daha bir çekici görünüyordu. Üstelik herkesin oynayabileceği şekilde stantlarda bize sunulmuştu. İşin garip tarafı, stantlarda oyunu erkeklerden çok kızların oynaması ve oynamak için sıraya girmesi idi. Ben de birkaç el bir kızla dövüştüm ve üzülerek söylemem

gerekıyor ki Dead or Alive yine eski tas, eski hamam. Elbette ki grafikler geliştirilmiş, mekanlar büyütülmüş, hatta yukarıdan aşağıya düşmanı atıp sizden peşinden tepesine falan atlayabiliyorsunuz ama genel olarak Dead or Alive 5, yan tarafta oynadığım Tekken Tag Tournament 2'nin yanında çok yapay duruyor. Hareketler halen zorlama, kapmaları farklı yapacağız diye saçmalamışlar. Bu birazda Dead or Alive'in sonradan çıkmasından kaynaklanıyor. Farklı ve orijinal stiller bulmakta zorlanıyorlar ama bak Tekken'e, hala yeni yeni sağlam karakterler üretebiliyor. Dövüş oyunlarının gelişmesini ve artmasını isteyen biri olarak Dead or Alive 5'in daha üretici bir oyun olmasını dilerdim. ■





Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft**
Tür **FPS Platform PC, PS3, Xbox 360**
Çıkış Tarihi **30 Kasım 2012**



Luigi's Mansion: Dark Moon

İlk oyunu GameCube'de yıllar önce çıkan Luigi's Mansion'ın ikinci bölümü 3DS'e geliyor. Amacımız yine aynı; Luigi ile hayaletler tarafından işgal edilmiş evlere girip elimizdeki ışık ve süpürgeyle onları temizlemek. Şöyle ki Luigi önce ışık tutarak hayaletleri zayıflatıyor ve ardından da onları süpürüyor. (Ghostbusters?) 3DS'e çok uygun bir oyun olduğu her halinden belli olan bu oyunu Super Mario Bros. hayranları listesine almalı.

Far Cry 3

Brody vs. Vaas

Far Cry 3 ile ne düşüneceğimi bilmiyorum. İzlediğim videolar beni heyecanlandırmadığı gibi grafiksel kalite moralimi bile bozdu. Ne var ki ada konsepti, serbest dolaşım imkanı, ruh hastası ve karakter sahibi bir rakip (Vaas) Far Cry 3'ü yine de listede tutmaya değer gösteriyor.

Bir adada mahsur kalan Jason Brody'yi kontrol ediyoruz ve Vaas'a ve adamlarına karşı amansız bir mücadele içindeyiz. Çeşitli işler yapmamız gerekse de adanın istediğimiz bölgesine ulaşmak mümkün. (Başta bazı alanlar kapalı olacaktır.) Silahlarla ilgisi olmasa da adada hayatta kalma mücadelesi sırasında silah kullanmayı da öğrenen Brody'nin oyun boyunca kendini geliştirecek olması haberini de E3'te almayı

başardık. Kahramanımız tecrübe puanı kazanacak ve bu puanları yeteneklerini geliştirmek için kullanacak. Sanmayın ki özel güçlere kavuşacak fakat silahlarını daha etkin kullanmayı öğrenerek, daha da güçlenerek başta zorlukla baş edebildiği düşmanları çok daha kolay öldürebilecek.

Aynen ACIII'teki gibi, Brody de adadaki vahşi hayata karşı savaşacak. Üstelik sadece onlardan korunmak veya tecrübe puanı kazanmak için değil; hayvanların postundan, etinden, sütünden yararlanarak kendine ekipmanlar hazırlayabilecek.

Her ne kadar serbest dolaştığımız oyunlarda bir atmosfer sıkıntısı olsa da Far Cry 3'ün güçlü karakterleri belki bu durumu toparlayabilir. Zaten şurada Eylül'e ne kaldı... ■



Yapım **Sony** Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon Platform PS3**
Çıkış Tarihi **29 Mart 2013**

God of War: Ascension

Dev Kraken; sen hiçbir şey değilsin!

Yeni bir God of War oyununa ne zaman hayır diyebildik ki Ascension'a burun kıvralım? Üstelik E3 2012'deki gösterimden sonra oyunu beklemek için çok haklı sebeplerimiz var.

Daha detaylı bir Kratos modeli ilk dikkatimizi çeken unsur oldu. Özellikle yakın çekimde, Kratos'un ne kadar detaylı hazırlandığını hemen fark ediyorsunuz. Bununla birlikte sahip olduğu hareketler de genişletilmiş. Artık düşmanlarının yanına kendini çekiyor, etrafındaki her şeyi yok edebilecek özel bir hareketi bulunuyor ve önceki ne göre daha farklı kombinasyonlarda düşmanlarını öldürebiliyor.

Kratos bu defa zamanla oynayabileceği entresan bir eşyaya da sahip. Oyunun bir bölümünde ahşap bir yapı yıkılıyor ve Kratos, elindeki bu büyülü eşyayla zamanı belirli bir yere kadar geri

alıyor, yarı yıkılmış yapıya tırmanıp dağdaki bir çıkıntıda kendine yer buluyor ve zamanı daha da geri alarak yapıyı sağlam haline geri döndürüp yoluna devam ediyor. Üstelik Kratos, bu aleti düşmanları üzerinde de kullanabiliyor. (Onları havaya fırlatıp orada bir süre kalmalarını sağlıyor örneğin.)

Oyunun multiplayer kısmı da bazı insanların denemesi için E3 alanında vardı. Daha önce ilk bakışta bahsettiğimiz bölüm hakkında bazı detaylar göze çarpıyordu. Dev bir yaratığı öldürmek meğer o bölümün ana amacı değilmiş; amaç 5.000 puana ulaşmak ve buna katkıda bulunacak bir çok eylem yapabiliyoruz. Kırmızı enerji topları içeren hazine sandıklarını açmak, tuzaklar kurmak, rakipleri veya dev yaratığı öldürmek hep puan anlamına geliyor.

Diğer God of War oyunlarından çok farklı olmasa da oynanmayı sonuna kadar hak edecek bir oyun oluyor Ascension. Listeye ekleyin... ■

Metal Gear Rising: Revengeance

Metal Gear evreninde kendine çok garip bir yer ediniyor Rising... Aksiyon oyunlarını çok sevmeme rağmen ben bile bir garip karşıyorum. Bir cyborg'a dönüşmüş olan Raiden'in süpersonik kılıcıyla önüne geleni kestiği, bir garip aksiyonuna hazırsanız, Revengeance'ı beklemeye devam edin.



Yapım Gearbox Software Dağıtım 2K Games
Tür FPS Platform PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 21 Eylül 2012

Borderlands 2

İlkinin pabucuna dama atacak şekilde geliyor!

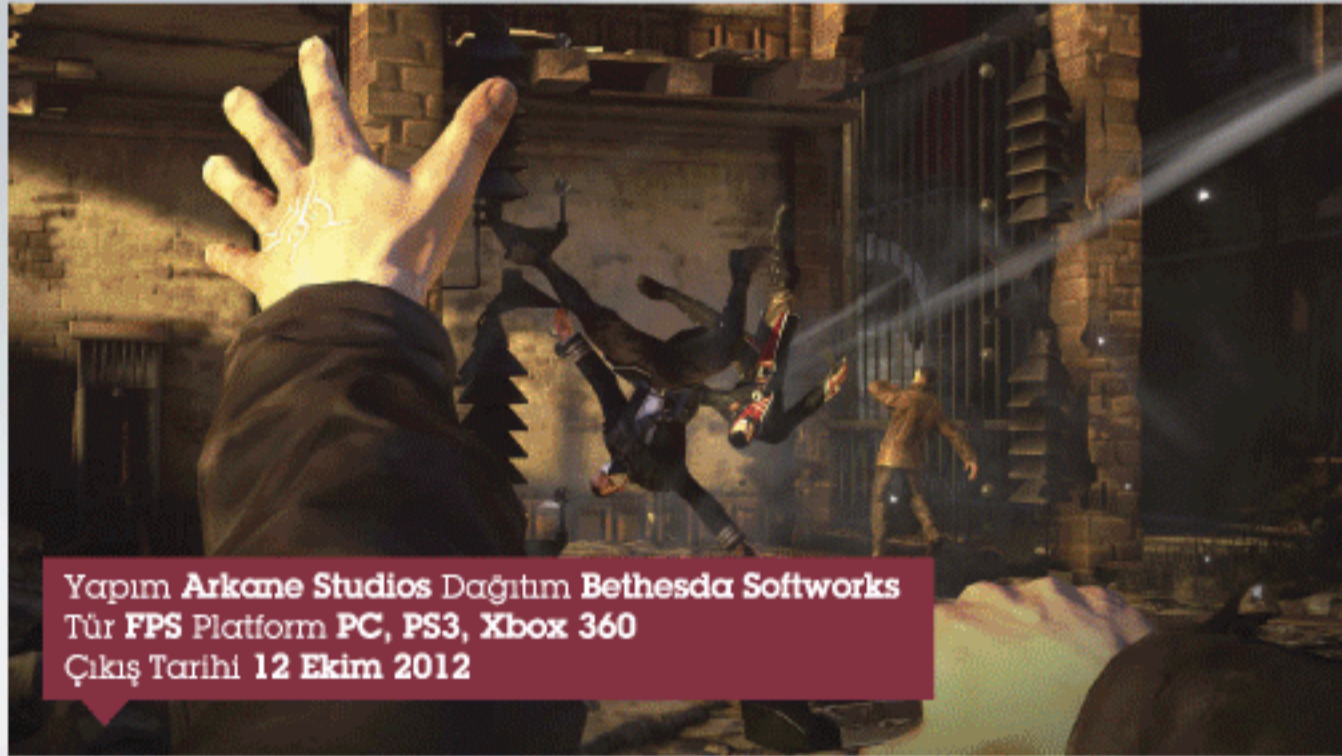
Bu yılki E3 fuarında 2K firması özellikle Borderlands 2'ye büyük ağırlık verdi. Geçtiğimiz sene E3 fuarında ballandıra ballandıra BioShock Infinite'i gösteren 2K, nedendir bilinmez ama bu yıl BioShock Infinite'i bizlere oynatmadı. Belki de gamescom'a malzeme saklıyordu. Borderlands 2 içinse 2K, hiçbir masraftan kaçınmadı ve koca koca heykeller yaptırıp gövde gösterisinde bulundu. Fuarda Borderlands 2'yi doya doya kendimiz oynama imkanı da bulduk ama öncelikle oyunu bize 2K'den Keith Doran tanıttı. Sonrasında 20 yetenek puanıyla Borderlands 2'nin Opportunity haritasında

oynamaya başladık. Beni Güney Amerikalı bir meslektaşımın eşlediler ve başladık birlikte mermi yağdırmaya. Borderlands 2 çok çok hızlı ve çok akıcı bir oyun. Oyunu eline alanın asla bırakmak istemeyeceği türden bir bağılayıcılığı var. Grafikler çok tatlı ve iç açıcı. Özellikle mermilerin namludan fırlama ve bir yere çarpınca sekme olayına bittim. Borderlands 2 hızlı oyun mekaniğiyle beni benden aldı ve fuar boyunca elimden bırakmakta zorlandığım az sayıda oyundan biri olarak hafızama kazınmayı başardı. E3'teki kıymetli vaktimizin 30 dakikasını Borderlands 2 oynamaya ayırdıktan sonra hemen sıradaki oyuna geçtim. ■



New Super Mario Bros. 2

Bu oyunla ilgili söylenebilecek pek fazla bir şey yok; iki boyutlu Super Mario Bros. efsanesi, 3DS'te esmeye devam ediyor. Yalnız eski Super Mario oyunlarında olduğu gibi altın paralar burada damlalıklı verilmiyor; aksine altın çiçeği bulduktan sonra ateş ettiğimiz yerler hep altına dönüşüyor ve oyunda bir altın bolluğu yaşanıyor.



Yapım Arkane Studios Dağıtım Bethesda Softworks
Tür FPS Platform PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 12 Ekim 2012

Dishonored

Hangi yolu tercih ederdiniz?

BioShock Infinite'e çok bel bağlamıştım, o oyun kötü çıkarsa İzlanda'ya taşınacaktım. Ne var ki Dishonored'ın neye benzeyeceğini anladıktan ve E3 2012'deki halini gördükten sonra içim rahatladı. BioShock'a benzeyen ve kendine has çok da güzel bir atmosferi olan bir oyun daha yapılmakta ve bu da bana -şimdilik- fazlasıyla yeter.

Dishonored'da hatırlarsanız Corvo adında, enteresan güçler edinmiş bir adamın hapisten kaçıp kendisini aklama mücadelesinde yer alıyorduk. E3'te de Corvo'nun bu güçlerini nasıl

kullanabildiğini, Bethesda standında kendinizin denemesine izin verildi ama kapalı kapılar ardında, bir göreve kaç farklı açıdan yaklaşılabileceği gösterilmekteydi.

Kocaman bir şehirde olmamıza rağmen Dishonored, bir "open world" oyunu değil. Bölümler birbiri ardında sıralanıyor ama bir bölümde, bir duruma nasıl yaklaşacağınıza siz karar veriyorsunuz.

Örneğin Golden Cat adındaki gece mekanına girmemiz gereken bölüme ya gizlenerek ya da elimizde ne var, ne yoksa kullanarak giriyoruz. Buradaki farklılığı da Corvo'nun güçleri sağlıyor; gizlenmek demek

kutuların arkasında ilerlemek değil. Bir balığın vücuduna girip suda yüzmek, oradan çıkıp ışınlanma gücüyle tepedeki balkona varmak, içerideki adamın vücuduna girip onu balkona çıkarmak ve üstüne kapıyı kapatıp oradan uzaklaşmak...

Aynı şekilde savaş ilan ederseniz de Corvo'nun bıçaklarını, ışınlanma gücüyle düşmanlarının arkasına geçip onları bıçaklamasını, fare sürüsünü düşmanlarının üstüne salmasını ve daha birçok farklı gücü deneme şansınız oluyor.

Dishonored gerçekten çok sağlam bir oyun oluyor, heyecanla beklemekteyiz. ■





Yapım **Quantic Dream** Dağıtım **Sony**
Tür **Adventure** Platform **PS3**
Çıkış Tarihi **2013**

Beyond: Two Souls

Ya oyun gerçek olursa?

Sony bize E3 basın konferansında Heavy Rain'in yapımcılarından yeni bir başyapıt adayını tanıttı ve salonu dolduran binlerce kişi, J. Sherman adındaki polis memurunun dev ekrandan bize doğru bakışlarını ağzı açık

şekilde izledi. Quantic Dream bu sefer olayı aşır bize resmen yeni nesil konsolun grafiklerini sıkıştırıp tıktıştırıp güncel nesil olan PS3'te sunmak için konsolu dibine kadar zorlamış gibi geldi bana. Görsel kalitenin yanı sıra oyun esrarengiz senaryosuyla da dikkatleri üzerine çekmeyi başardı. Beyond: Two Souls'ta ilk defa oyun tarihinde bir karakteri baştan aşağıya yaşama imkanı bulacak ve ölümün esrarengiz kıyılarında dolaşacağız. Polis memuru Sherman, üstü başı pasaklı, saçları sıfır numaraya vurulmuş genç bir kızla konuşuyor. "Seni sokağın ortasında buldum. Bir kaza mı geçirdin? Sana biri zarar mı vermek istedi?" diye sorular sorarak genç kıza yardımcı olmaya çalışıyor. Genç kıızı gördüğümüzde, Hollywood oyuncusu Ellen Page'in birebir karbon kopyasını görmüş gibi

olduk. Adamlar Ellen'i yüzündeki gözeneğe kadar modellemeyi başarmış... Polis memuru, genç kızın kafasındaki yara izini fark ettiğinde kız telekinetik bir güçle kahve bardağını duvarda paralıyor. Sonrasında "Biliyorum, geliyorlar." diyerek birilerinin geleceğini hissediyor. Aynı anda içeriye S.W.A.T. ekibi dalıp kızın yerini soruyor ama kız tam olarak nasıl olduğunu idrak edemediğimiz bir biçimde doğaüstü güçlerini de kullanarak S.W.A.T. ekibinin lideri dahil herkesi alt ediyor ve lidere "Bir dahaki sefere herkesi öldürürüm." şeklinde bir tehdit mesajı bırakıyor. Quantic Dream bu kez ölümün gizemi üzerine odaklanmış ve konferansta gördüklerimden edindiğim izlenim, Beyond: Two Souls'un gerçekten oyunculara unutamayacakları bir macera yaşatacağı yönünde. ■



Persona 4: Arena

Japonya'da bizzat test ettiğim ve Persona'nın çığırını aynen bir dövüş oyununa çeviren Persona 4: Arena, ancak ve ancak "hardcore" Japon dövüş oyunları ile ilgilenenlerin ilgisini çekecektir. Ne var ki el çizimi grafikler ve mükemmel efektlerden gözünüzü alabilmeniz de pek zor...

Yapım **Sony** Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon** Platform **PS3**
Çıkış Tarihi **2012'nin son çeyreği**

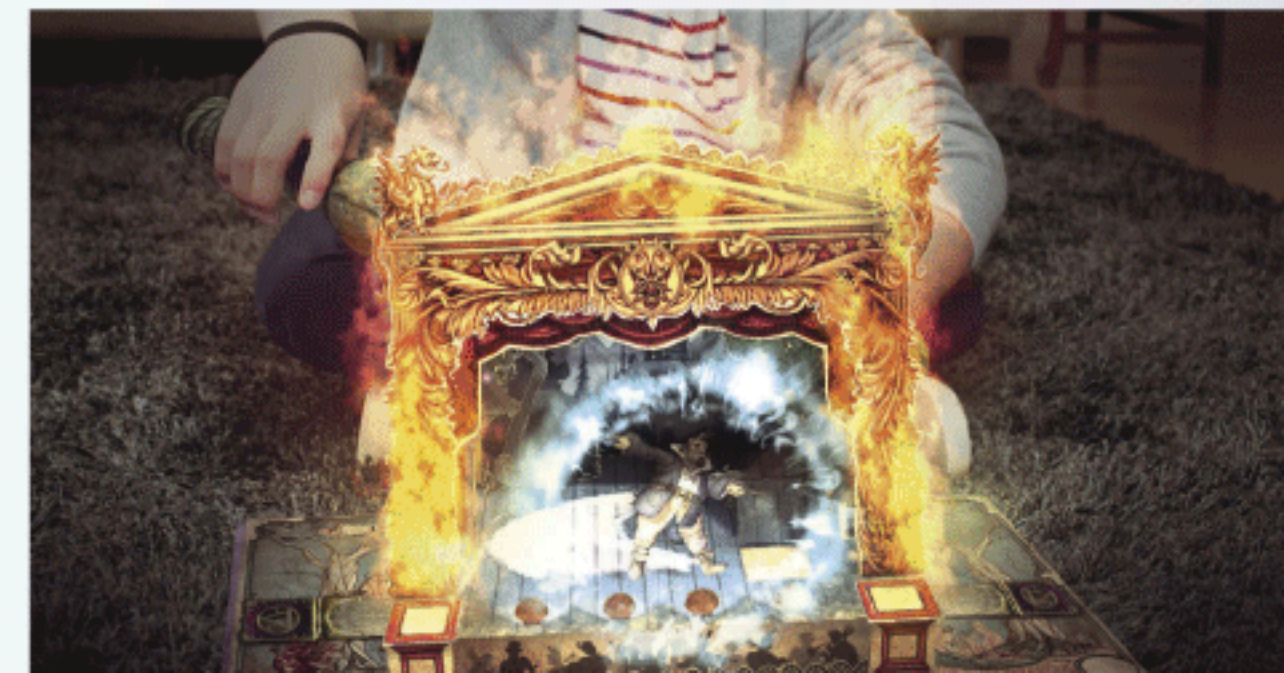


Wonderbook: Book of Spells

Büyücülükte son nokta

Sony'nin E3 konferansında büyük süksyle tanıtmaya çalıştığı Wonderbook: Book of Spells, orijinal bir konsept olarak lanse edildiyse de "hardcore" diye tabir ettiğimiz oyuncu kitlesinin radarına takılacak bir oyun olarak görünmüyor. Kaldı ki Wonderbook: Book of Spells, sunumda tanıtıldığı şekliyle bana çok orijinal ve çok da çekici görünmedi. Harry Potter kitaplarının yazarı J.K. Rowling'in adı

Pottermore için telaffuz edildiğinde salonda bir an nefesler tutuldu ve J.K. Rowling'in sahneye çıkması beklendi ama maalesef öyle bir şey olmadı. J.K. Rowling'in Wonderbook: Book of Spells oyununa el atmış olması bile oyunun senaryosu için çok umut verici bir referans. Gelin görün ki oyunun oynanış mekanikleri herkese hitap etmeyebilir. Harry Potter hayranları için Wonderbook: Book of Spells'in cazip olacağı aşikar ama Move cihazını sallayarak büyüler yapmak, masal dünyasında dolaşıp hayaller peşinde koşmak herkesin damak tadına uygun düşmeyebilir. Konferans esnasında kitap açılıp Move ile gösterilen bazı büyü hareketlerinin defalarca tutmaması, Move kontrollerinde de bazı sıkıntıların olduğuna işaret ediyor. Bu oyunun Türkiye'de fazla tutulacağını sanmıyorum. Ne de olsa yurdum insanı ne kitabı, ne okumayı, ne de büyücülükle uğraşmayı pek sevmez. Yine de Wonderbook: Book of Spells'in çok başarılı bir oyun olmasını canı gönülden isterim. Hadi Sony, sun bize şöyle orijinal bir yapım da utandır bizi. ■



Persona 4: Golden

Persona 4'ün 100 saatten fazla oynanışına yaklaşık 15 saat daha ekleyen Persona 4: Golden, PS Vita'da sağlam bir JRPG oynamak isteyenlerin tercihi olacaktır. PS Vita'nın ekranına göre ayarlanan grafiklere ek olarak oyunda bir ödül sistemi de olacak ve bu sayede bir takım gizlilikleri açıp oyunun dışında tecrübe edebileceğiz.



Scribblenauts Unlimited

Koskocaman, iki boyutlu bir dünya... Evet, Scribblenauts yepyeni bir macerayla geri dönüyor! Bu defa iki kişi de oynayabileceğiniz oyunda yine tek sınır, yaratıcılığınız. Yattığınız her türlü nesneyi oyunda kullanabiliyor ve bu defa arkadaşlarınızla da paylaşabiliyorsunuz. Güzel bir oyun olmasına rağmen, biraz amaçsız gözüktüğü için oyun herkese hitap etmeyecektir diye düşünmüyor değilim açıkçası.



Yapım **United Front Games** Dağıtım **Square Enix**
Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Çıkış Tarihi **17 Ağustos 2012**

Sleeping Dogs



Bazıları uyur, bazıları izler!

Bu yılki E3 fuarında kişisel favorim olan Ubisoft'un Watch Dogs'undan sonra Sleeping Dogs da büyük ölçüde beğenimi kazanan yapımlar arasında yer aldı. Sağ olsun oyunun tasarım direktörü Mike Skupa bizimle yakından ilgilendi. Yaptıkları oyunu uzun uzadıya tanıttı. Sleeping Dogs'un Hong Kong'da geçen "sandbox" türü bir oyun olduğundan dem vurdu ama ben size internette bulabileceğiniz hazır veya çeviri bilgiler vermek yerine E3'te bizzat oynadığım bölümlerden bahsetmek istiyorum. Sleeping Dogs'ta kontrol ettiğimiz kahramanımız, doğup büyüdüğü mahalleye gidiyor ve orada intikam peşinde koşuyor. Profil olarak oyundaki ana karakterimiz polis olarak görevleriyle duyguları arasında gelgitler ve duygusal iniş çıkışlar yaşıyor. Hong Kong filmlerinden esinlenmiş olan oyunda bolca dövüş sahneleri bulunuyor. Bu da oyunda her an bir dövüş atraksiyonuna hazır olmanız gerektiği anlamına geliyor. Oynadığımız bölümün başında siyah deri ceketli çekik gözlü kahramanımız, Yakuza kılıklı ve mafya tipli adamlarla tartışıyor. Aralarından kel ve bilgin tavırlara sahip yaşlıca bir adam geliyor ve ortamı sakinleştiriyor. Biz de altından olan silahımızı kel ve arkasından

atkuyruğu şeklinde uzun saçlı olan bilgin amcaya doğru doğrultuyoruz. Bunun üzerine bilgin amca "Bunu yaptığına pişman olacaksınız!" diyerek çekip gidiyor. Oyunun kontrolü bize geçtiğinde gece kulübü gibi bir yerde maceraya atılıyor. Ortam da müzik ve cıvı cıvı bir atmosfer var ama biz silahımızı çekince birden herkes kaçışmaya başlıyor. Üst kattan tıpkı Max Payne 3'teki Bullet Time efekti gibi zamanı durdurarak ve aynı zamanda ateş ederek alt kata doğru atlayabiliyoruz. Gece kulübünden çıkıp arabaların arkasına siper alan haydutları zamanı yavaşlatarak tek tek tepeliyoruz. Sonra markası belirsiz bir araca atlayıp yan taraftan bizi takip eden haydutlara ateş ediyoruz. Gerek bindiğimiz araçlar olsun, gerekse bizi takip eden diğer araçlar olsun tıpkı GTA'da olduğu gibi belli bir miktar kurşun yedikten sonra patlıyor. Bu arada Hong Kong şehrini turlarken şehrin inanılmaz modellenmiş olduğunu fark ediyoruz. Sanki gerçek bir şehir gibi oynarken içinde kayboluyorsunuz. Virajlar, yokuşlar, "downtown" ve ara sokaklar muntazam entegre edilmiş... Bizi takip eden arabalardan tam kurtulduk derken sinek gibi peşimize motorlular takılıyor. Akabinde dev bir cipin içinde bizi tehdit eden atkuyruğu saçlı bilgin amca çıkıyor ve bize ateş ediyor. Sonra da kaza yapınca bilgin amca kaçmaya başlıyor. Biz de duvarlardan tırmanarak, camlardan binaların içine girip merdivenlerden çıkarak elemanı takip ediyoruz. Demir tellerden atladıktan sonra adamı yakaladığımızda E3 demosu sona eriyor. İlk defa E3'te gösterilen demoda ayrıca kahramanımız sandalyeye bağlı bir şekilde işkence görüyor. Sleeping Dogs'ta düşmanın kafasını klozete sokarak ısırtıp çekirmek gibi atraksiyonlar ve yakın dövüş olayında akla ziyan detaylı hareketleri bizleri bekliyor. E3'te Sleeping Dogs'un baş yapımcısı Dan Sochan ile yaptığımız röportajı LEVEL Online'da izleyebilirsiniz. ■



Hawken

"Bedava oynanabilen bir mech aksiyon oyunu!" sözleriyle Hawken'a hemen ısınabilirsiniz. Hızlı ve eğlenceli bir oyun olmanın ötesinde, Hawken mech'lerinizi istediğiniz gibi modifiye etme imkanı da sunuyor. Team Deathmatch, Free-for-All Deathmatch gibi standart oyun modlarının yanında, iki özel takım tabanlı oyun tipi de barındıracak olan Hawken, bu yıl sonunda piyasada.





Yapım **TT Games** Dağıtım **Nintendo**
Tür **Aksiyon** Platform **Wii U, 3DS**
Çıkış Tarihi **2013**



LEGO City: Undercover



GTA, LEGO ile buluşuyor

Wii U'nun oyunları da bir bir E3 2012'de karşımıza çıktı, çoğunu da beğendik işin kötüsü. (Şimdi git bir de Wii U koy eve!) Üstelik bu defa Nintendo sadece Uzak Doğu halkında hitap etmek niyetinde değil, GTA esanslı bir LEGO oyununu da bünyesine katmış durumda.

Oyun gerçekten GTA'nın LEGO versiyonuna benziyor. Suçla dolu bir şehirde, sivil bir polis olarak hareket ediyor ve karargahtan gelen komutlara uygun olarak olayları çözmeye çalışıyoruz. Koskoca bir şehir düşünün ki her şey LEGO! Bir şeyi patlatıyorsunuz, LEGO parçaları saçılıyor, bir yapıyı parçalıyorsunuz, yeniden birleştirilebilecek nitelikte LEGO parçaları dökülüyor önünüze.

Oyundaki görev çeşitliliğini de göz ardı etmemek la-

zım. Bir görevi uygun kılığa girerek halletmek gerekiyor, bir başka görevde Matrix'e gönderme yapılarak kung fu bildiğinizi kanıtlamaya çalışıyor, bir diğerinde de Görevimiz Tehlike misali, dikey inişte bulunuyorsunuz.

Wii U'nun gamepad'i de görevlerde kullanılabilir. Zaten karargahtan gelen haberleri hep gamepad'in ekranından takip ediyoruz ama bir yerlere gizlenmiş suçluları bulabilmek için de gamepad'i ekrana tutmak ve gamepad ekranından suçlunun yerini bulmak gerekebiliyor.

Çok eğlenceli ve isminden bahsettirecek bir oyuna benziyor Undercover; Wii U almak planlarınız dahilindeyse, bu oyunu da yanında düşünmenizi öneriyorum. ■

Yapım **Junction Point** Dağıtım **Disney Interactive**
Tür **Platform** Platform **PC, PS3, Xbox 360, Wii**
Çıkış Tarihi **23 Kasım 2012**

Epic Mickey 2: The Power of Two



Disney'den yeni bir pazarlama harikası mı?

E3 fuarı başlamadan önce duyurulan ve fuarın ara koridorları dahil her yerinde koca koca reklamları yapılan Epic Mickey 2: The Power of Two'yu büyük bir merakla oynamayı bekliyordum. İnsanların Epic Mickey 2'yi oynamak için devasa stantların etrafında çift katmanlı, akla ziyan kuyruklar

oluşturması da oyunun pek bir sevildiğine ve merak edildiğine dair işaretti. Yoksa kimse promosyon amacıyla dağıtılan bir çift Mickey kulağı için saatlerce sırada bekliyor olamazdı, değil mi? Sadede gelecek olursak Epic Mickey 2'yi öncekille Wii konsolunda oynama fırsatı buldum. Dürüstçe fikrimi sorarsanız, oyunun Wii grafiklerini beğenmedim. Wii kontrollerinde sorun yoktu ama koca ekranda Disney'in göz bebeği Mickey pek bir pikseli göründü gözüme. Arkamdaki devasa sırada ağaç olan insanları bekletmemek için Wii kumandasını bırakıp hemen PS3 konsoluna kaykıldım. Açıkçası Epic Mickey 2, PS3'te daha güzel görünüyor ama şahsen oyunu abartıldığı kadar ilgi çekici ve eğlenceli bulmadım. Move kontrolleriyse oyuna cuk diye oturmuş ve gayet oturaklı bir oyun deneyimi sunuyor. Yine de oyunun pazarlandığı kadar iyi bir oyun çıkmamasından endişe duyuyorum. Bu oyun patlarsa şaşırım. ■



Dance Central 3

Microsoft'un basın konferansında büyük şovlarla tanıttığı Dance Central 3, E3 fuarının Microsoft standında oynanabilir halde ziyaretçilere sunuldu. Kinect gerektiren oyunun başından dans ederek eğlenmek isteyenler hiç eksik olmadı. Dikkat edin, Dance Central 3, Just Dance 4'ün pabucunu dama atabilir.



Yapım **Spark Unlimited** Dağıtım **Capcom**
Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Çıkış Tarihi **18 Ocak 2013**

Lost Planet 3

Aksiyon yükselt, hikayeyi azalt

Lost Planet 2 ne kötü bir oyundu... İlk Lost Planet'tan sonra gerçekten attan düşmüşe dönmüştüm. Lost Planet 3'te de ne yaşayacağımı bilmiyorum açıkçası çünkü kafam biraz karıştı.

E3 2012'den önce, oyunun yayımlanan videosunda bir Dead Space havası seziliyordu. Düşmanlar daha zorlu, atmosfer daha karanlık gibiydi. E3'teyse olayın hiç de öyle olmadığı, oyunun salt bir aksiyon oyunu olacağı açıklandı, yüzler düştü.

Soğuk iklimiyle ünlü bir gezegende, yalnız başımıza 1.000 tane Akrid öldürmenin olumlu bir tarafını bu çağda pek göremiyorum maalesef. Onu öldür, bunu öldür... Bunları yapmam için bana ne gibi bir neden sunacaksın sevgili Capcom?

Şu olay güzel ki devasa mech'lere binebileceğiz bu defa ve yine kocaman yaratıklarla

mücadele edebileceğiz. Bu da olsun olsun 30 dakikalık bir eğlence; peki ya sonra ne olacak?

Hiç düşmeyen aksiyon E3'te heyecan yaratmaya yetmedi, Capcom oyundaki bir başka ilginç özelliği açıkladı. Oyunda para yerine geçen termal enerjiyi Akrid'leri öldürerek kazanabileceğimiz gibi gezegende dolaşarak bazı yerlere cihazlar dikip termal enerji toplayabileceğiz. Tabii ki bunu yaparken Akrid'ler de duruma uyacak ve bize saldıracak. Saf aksiyonla dolu bir oyunda da pek eğreti kalmadı mı şimdi bu olay...

Ne yalan söyleyeyim, Lost Planet 3'e piyasada şu an pek ihtiyaç yok. Capcom'un yerinde olsam bu oyunu daha farklı bir formatta, çağa daha uygun bir hale getirip piyasaya sürerdim. Yüzüne pek az kişinin bakacağı bir oyun hazırlamanın ne anlamı var ki? ■



Sly Cooper: Thieves in Time

Serinin en iddialı oyunu olan yeni Sly Cooper, başrole yine rakun Sly'ı oturtuyor ve zamanda yolculuk edebileceği, uzun bir maceraya götürüyor. Önceki oyunların iki katı büyüklüğündeki bir dünyada, PS3'ün ve PS Vita'nın tüm gücünü kullanan grafik kalitesiyle, eğlenceli bir maceraya çıkmak için Thieves in Time'dan başkasına ihtiyacımız olmayacak.

Yapım **Firaxis** Dağıtım **2K Games**
Tür **Strateji** Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Çıkış Tarihi **12 Ekim 2012**



XCOM: Enemy Unknown

Çok çirkinsin uzaylı

Geçtiğimiz gamescom fuarında basın mensuplarına özel olarak gösterileceği söylenen XCOM: Enemy Unknown beni ve birçok dinazor oyuncuyu heyecanlandırmaya yetmişti ve artmıştı. XCOM'u eskilerden bilen bilir zaten, 1995 yılında MicroProse Software'in tornasından çıkan

CD-ROM oyunu X-COM: Terror from the Deep ile gönüllerimizde taht kuran XCOM'u yıllar sonra Los Angeles'ta görmek nasip oldu. XCOM: Enemy Unknown'u bize Pete Murray tanıttı. Basın konferansına katılanlar arasında yapımcılardan Garret Bitner da yer alıyordu ve o da XCOM: Enemy Unknown için en az bizim kadar heyecanlı görünüyordu. 2K Games'in dağıtımını üstlendiği oyun, strateji ile modern oyunların adeta olmazsa olmazı haline gelmiş bulunan shooter unsurlarını tek potada eritiyor. Gelin görün ki üst kamera açısından aşağıdaki kameraya geçiş efektleri pek tesirli olmamış. Hele o koca kafalı, büyük gözleri olan yeşil uzaylılar benim neredeyse fittirmama neden olacaktı. Sen yıllarca bekle, bekle sonra da böylesine çirkin uzaylı mahluklarla yüz yüze gel. Olacak şey mi! Bir de sunumda gösterilen tipin Starhawk'daki ana karakterle olan benzerliği de beni rahatsız ettiğini belirtmeden edemeyeceğim. ■





New Super Mario Bros. U

Yeni bir Nintendo konsolunda, yeni bir Super Mario Bros. oyunu olmazsa olmazdı zaten. Mario, Luigi ve Toad gibi karakterlerin yanında kendi Mii karakterinizi de kullanabileceğiniz oyun, Wii U'nun gamepad özelliklerinden de yararlanmanıza olanak tanıyacak.



Yapım **LucasArts** Dağıtım **LucasArts**
Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Çıkış Tarihi **2013**

Star Wars 1313

5000 kattan sadece biri

Jedi değiliz, Sith de... Özel güçlerimiz yok, yeteneklerimiz sıradan bir insaninkinden belki biraz daha fazlası, o da eğitim aldığımız için. Güç'ü kullanamıyoruz, Güç kullanıcılarına karşı belki de hiç şansımız yok. Star Wars evreninde sıradan bir kafa avcısıyız, ötesi değil...

"Star Wars evreninde geçen en karanlık hikayelerden bir tanesi." olarak özetleniyor Star Wars 1313 ve size şu an söylüyorum ki hemen LEVEL DVD'sinden oyun içi görüntülerden oluşan üç bölümlük videoyu izleyin. Böylece ben burada sizi kelimelere boğmadan, bu oyunun vaat ettiklerine kendi gözlerinizle şahit olabilirsiniz. Özetle oyun Uncharted veya The Last of Us'ın, Star Wars evrenindeki hali gibi; sıradan

bir insan olarak rakip askerlere, android'lere ve daha "normal" düşmanlara karşı mücadele edeceğimiz söyleniyor.

Hikaye Coruscant'ta geçiyor. Coruscant, 5.000 katmandan oluşan bir şehir ve biz de 1313. katta hikayeye başlıyoruz. Olayların bizi hangi katlara götüreceği konusundaysa bir bilgimiz henüz yok.

Oyunun E3'te gösterilen demosu, tamamıyla oyun içi görüntülerden oluşuyor ve şayet ki siz de bu fragmanı izlediyseniz, fark etmişsinizdir ki sanki bir CGI demosu izliyorsunuz. Oyun resmen yeni nesli ekrana getirmiş durumda bana sorarsanız. Her ne kadar PS3 ve Xbox 360 için de çıkacak olsa da oyunun PC versiyonu, son dönem çıkan ekran kartlarında bambaşka bir performans ve görsel

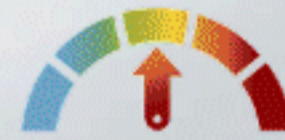


kalite sunacak.

Star Wars evreninde daha geri planda, daha gerçekçi ve daha "büyüklere yönelik" bir oyun nasıl olur olur diye merak ediyorsanız, Star Wars 1313'ten gözünüzü ayırmayın. ■



Yapım **Obsidian Entertainment** Dağıtım **THQ**
Tür **RPG** Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Çıkış Tarihi **8 Mart 2013**



South Park: The Stick of Truth

Oh not again you Cartman!

South Park'ı ilk çıktığı günden beri severek takip ederim. İstisnasız hiçbir bölümünü kaçırmadığım ender çizgi filmlerden bir tanesidir, hatta South Park'ı diziden sayarsanız takip ettiğim tek dizidir. South Park çizgi filminin yapımcıları ve fikir ataları olan Matt Stone ve Trey Parker ikilisinin, South Park: The Stick of Truth'un yapımında aktif olarak yer alıyor olmaları, oyunun önceki South Park oyunları gibi başarısız olmayacağına dair bir işaret kanımca. Hem Matt Stone ve Trey Parker, E3 basın konferansına katılıp oyunlarını kendileri tanıttılar. Espri yeteneklerine hayran olduğum Matt ve Trey'i canlı kanlı karşımda görünce çok sevindim. Adamlar bu kez South Park: The Stick of Truth'ta bizim Kyle, Stan, Cartman ve Butters gibi karakterlerin yanında kendi karakterimizi oynamamıza olanak tanıyor. Oyunda bizzat kendimizi oynayıp şehre saldıran kötülüğü alt etmeye çalışacağız. Şehre yeni taşınan çocuğun arkadaş edinmesi ilk başlarda

her zaman için sancılı bir süreç olur. Hele Eric Cartman'ın yer aldığı bir gruba müdahil olmaya çalışmak ölümle dans etmek gibi bir şey olsa gerek... Şehri kaosa sürükleyen saldırıların gölgesinde birbirimize kenetlenip kötülüklerle mücadele ederken komiklikler oyundan eksik olmayacak. THQ'nun imzasıyla yayınlanacak olan South Park: The Stick of Truth'ta Cartman ile yan yana cenk etmek için şimdiden sabırsızlanıyorum. ■



SiNG

Just Dance 4 ile dans edeceğiz, peki hangi oyun ile Wii U'da şarkı söyleyeceğiz? Elbette ki SiNG ile! Tabii ki artık sadece şarkı söylemek son derece demode; o yüzden biraz daha fazlası olmak zorunda. FreeStyleGames bir kişiyi şarkıcı koltuğuna oturturken, diğer oyuncuları da "klip dansçısı" olarak arka plana yerleştiriyor ve bir ev dolusu insan, Wii U ile eğlencenin doruklarına taşıyor!



Yapım **SuperBot Entertainment** Dağıtım **Sony**
Tür **Dövüş** Platform **PS3**
Çıkış Tarihi **2012'nin dördüncü çeyreği**

PlayStation All-Stars Battle Royale

Sweet Tooth ve Kratos kafa kafaya verirse...

Oldum olası dövüş oyunlarını çok severim, hatta kendi çapında en iyisi olan kahramanları birbiriyle kapıştırmak fikrinden büyük haz duyarım. Kendi türünün ya da türünün en iyisi olanla zayıfları dövmenin tadı bir yere kadar. Esas olay yabancı topraklarda hüküm süren başka kahramanları dövme. Misal Kratos'a bakın, etrafındaki herkesi dövüyor ama Kratos ile psikopat ruhlu Sweet Tooth'u karşı karşıya getirirseniz ne olur? Mantık olarak Kratos yine döver ama düşünmesi bile eğlenceli olan bu olayı Sony bize canlı kanlı bir oyun olarak E3 fuarında sundu.

Killzone'daki Helgast, God of War'daki Kratos, Twisted Metal'daki Sweet Tooth, Sly Cooper ve Fat Princess gibi PlayStation'ın demirbaşı olan imgesel karakterleri bir araya getirip dört kişilik takımlar halinde dövüştürmek feci eğlenceli. Sony bu olayı gerçekleştirerek yapabileceği en eğlenceli oyun konseptlerinden birine imza atmış diyebilirim. Ben de hazır bu kadar farklı tipi birbiriyle kapıştırmaya imkanı bulmuşken fuardaki tüm boş vaktimi bu oyunun başında harcadım ve şunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki bu oyun çok güzel olmuş. Çıktığında da oyunu ilk alanlardan biri olacağım. ■

Yapım **High Moon Studios** Dağıtım **Activision**
Tür **Aksiyon** Platform **PS3, Xbox 360**
Çıkış Tarihi **31 Ağustos 2012**

Transformers: Fall of Cybertron

Paralar havuza beyler...

E3 2012'de bu oyunun tek kişilik kısmında ne yapacağımız, neden eğleneceğimiz bize açıklanmadı; onun yerine Escalation adındaki anlaşılabilir multiplayer modu revaçtaydı.

Transformers bu oyunla da başarıyı yakalarsa başka bir medyadan uyarlanan en başarılı oyunlar arasına bile girebilir ve Escalation adındaki mod, defalarca oynansa da sıkılmayacak oyun yapısıyla buna katkıda bulunacağı benziyor.

Seçtiğiniz tarafa göre 15 dalgalık Autobot veya Decepticon düşman sürüsüne karşı savaşa geçimiz Escalation, bir nevi hayatta kalma mücadelesi. Üstelik oyunu iyi oynamak da yeterli değil burada; çeşitli yollarla kazanacağınız Energon para birimini mantıklı şekilde harcamak, takım arkadaşlarınızın yararına kullanmak çok önemli.

Yapımcılardan gelen açıklamaya göre Energon'u biriktirmek değil, en akıllıca şekilde hızlıca harcamak önemli çünkü ilerleyen dakikalarda düşmanlar hepten zıvanadan

çıkacağı benziyor. Aynı anda birçok düşmanı durdurmak için bir alev duvarı tuzağı kuruyorsunuz mesela ama bunu kurabilmek için tüm oyuncuların ceplerini boşaltması gerekiyor. (Ayrıca bu tuzağın sizin takımınıza da zarar verebileceği açıklandı.)

Son derece hızlı oynanan, eğlenceli ve Transformers temalı bir multiplayer mücadelesi için bile Fall of Cybertron düşünülebilir. Niyetiniz bu yöndeyseniz Ağustos sonunu bekleyin... ■



ROBKO @

PSIKİYATR

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRÜM"



BLOODFORGE

Böyle olsun istememiştim... Ben... Ben çok sakindim, iyiydim, i...iyi hissediyordum doktor. Her şey iyi olacaktı, iyi geçecekti, konuşacaktım sadece... Sonra... Sonra ne oldu bilmiyorum, bir anda sinirlendim, kızdım, geçirdim elime baltayı ve... İstemeden oldu, vallahi. Kesip biçtim herkesi, kimse kalmadı, ben bile. Kendime bile kıydım... Bi...bir anda oldu ve yaptım. Peki ya şimdi ne olacak doktor? Beni burada saklar mısın?

DOC CLOCK: THE TOASTED SANDWICH OF TIME

Doktor. Bunca yıldır burada yatıyorum, anlatıyorum da anlatıyorum, sen de sağ olasin, beni dinlemekten hiç sıkılmıyorsun ama ben seni aldattım. Yani, aldattım da şöyle. Geçen gün yolda yürüyordum, bir tabela gördüm... Biliyorum, asla senin gibi bir doktor olamazdı ama gittim, uğradım, ne yaptığına baktım. Biraz tuhaf, garip bir doktordu, ne yaptığı belli değildi, beni de sallamadı, çıktım ve sana döndüm. Affettin mi beni?

REVELATIONS 2012

Dünyanın sonu gelecek mi? Bu yıl gelecek diyorlar, sonbaharda çıkacakmış, çok da güzel olacak, herkesi büyüleyecek, acayip talep görecektir diyorlar. Doğru mu? Sence de gelir mi? Gelirse nasıl olur? Hala benim doktorum olur musun? Gerçi o zamana kadar iyileşirim ben, düzelirim, kafamı toparlarım ama yine de bir çayını içerim ben doktor. Söz bak, dünyanın sonu gelse de ben hep seni hatırlayacağım, unutmayacağım. 21 Aralık'ta görüşürüz.

WORLD GONE SOUR

...yolda yürüyorduk, beraber. Etrafta bizim dışımızda kimse yoktu, yapayalnızdık ama bir gariplik vardı. Elim... Elim yapış yapış olmuştu ve elini tuttuğum her an daha da yapış yapış oluyordu. Üstelik güzel de bir koku vardı. Ne olduğunu anlamak için dönüp yüzüne baktığımdaysa dehşete kapıldım! Şekerlenmişti, garip görünüyordu ama aynı zamanda şeker gibiydi. Bense rejim yapıyordum ve onu oracıkta bırakıp gittim. Aslında sonra pişman oldum ve...

ŞİKAYETLER

- Bloodforge
- Doc Clock:
The Toasted
Sandwich of Time
- Revelations 2012
- World Gone Sour

Not: Artık tedavi etmeye başlasam mı?

Yapım **Crystal Dynamics**
Dağıtım **Square Enix**
Tür **PC, PS3, Xbox 360**
Platform **8 Mart 2013**
Web **www.tombraider.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Tiglon**

TOMB RAIDER™

YASAMAK İÇİN ÖLDÜR

Her gün evinizden çıkıyor ve bir yerlere gidiyorsunuz, değil mi? Düşünelim ki sokağa çıkar çıkmaz gördüğünüz her şeyde bir özensizlik olsun... Bina mı? Gri renk, sıra sıra pencereler, bir de giriş kapısı. Bir dükkan mı? Koy sıradan tabelayı, cepheyi de yekpare cam yap, o kocaman cam oraya nasıl yerleştirilmiş, detayı nasıl, hiç önemli olmasın.

Gelin bir yürüyüşe çıkalım. Bakalım çevremizdeki insanlar, insanların bulunduğu arabalar, otobüsler, neler yapıyor?

Herkes yolunda gidiyor... Hepsi bir çizgi üzerinde gibi adeta. Kimse kimseyle konuşmuyor ya da konuşan bir grup varsa her 30 saniyede bir aynı hareketleri tekrarlıyor. Adeta robot gibiler!

Arabalar son derece nizami hareket ediyor,

tanıdığına yaklaşıyor, kimse kimsenin farkına varmıyor.

Böyle bir dünya yok fakat bu dünya, yıllar boyunca oyunlarda yer aldı. Şöyle bir hayat ister miydiniz: Belki bir gün, belki bir hafta sürecek bir işiniz olsun, bu iş de son derece tanımlı olsun. Fakat bu işi yaparken gittiğiniz yolu dümdüz, iki tane kocaman duvarın izinde ilerlediğiniz, basit bir yol olarak düşünün. Gittiğiniz yer de az önce tasvir ettiğim bina gibi olsun. Ama binanın içinde yaptığınız iş de acayip eğlenceli olsun. Bu bile emin olun bir süre sonra sizi sıkacaktır...

Dediğim gibi yıllar boyunca bunu yaşadık. Kah teknoloji izin vermedi, kah oyunların tanımı bu yönde ilerledi, kah yapımcılar için kolayına kaçtı; hatta GTA III, GTA IV, Mafia bile aynı sorunu yaşıyordu. Özgürdük belki ama bu da yapay bir özgürlüktü.

The Last of Us'a bakın, Watch Dogs'da neler olduğunu bir inceleyin. Heavy Rain'i tekrar oynayın, Quantic Dream'in yeni oyunu Beyond: Two Souls'a bir göz atın. Oyun yapımcıları artık başarılı oyun formülünün, oyuncunun önüne yapılacak tonla iş koymaktan, oyuncuyu sürekli aksiyonun içine atıp tonlarca düşmana karşı başarılı olmaya zorlamaktan daha ötede bir yerde olduğunu anladı.

Ve bu yüzden de yeni Tomb Raider, görenlerin, duyanların ilgisini çekmeye ve herkesin etkilenmesine yol açmaya devam ediyor...

Masum bir kızken...

"Adanın kayalıklarına saplanmış ve artık bir enkaza dönüşmüş olan Endurance'a son bir kez baktı Lara; Ernest Shackleton'ın 1912'de yaptığı keşiften sonra adlandırılan o gemiye... Artık bu adadan kurtulma umudu olarak başka bir şeyler aramak zorundaydı fakat şu anda kafasında daha büyük bir soru vardı; aslında iki tane: Düştüğünde aldığı yara nasıl iyileşecekti ve kazadan kurtulanlar nereye gitmişti?"

Adanın iç taraflarında doğru ilerleyen Lara, yağmura daha fazla dayanamayacağını anlayarak bir kayanın altına girdi ama titremesi geçmiyordu. Yanındaki kibritle bir ateş yakmayı başaran Lara, o geceyi atlatacak kadar güç toplayabilecekti ve bu sırada son bir umutla telsizine baktı.

Duyabildiği tek şey yağmurun sesiydi..."

Hikaye en baştan başlıyor. Lara, bildiğiniz Lara değil henüz; hani o çift tabancasıyla düşmanlarını acımasızca öldürmekten çekinmeyen, amacına ulaşmak için her şeyi yapabilecek olan o olgun Lara henüz yok ortada.

Yeni Tomb Raider'da Lara'nın ne tür zorluklar ▶

Tomb Raider, görenlerin, duyanların ilgisini çekmeye ve herkesin etkilenmesine yol açmaya devam ediyor...

hepsinin arasında eşit mesafe var. Kimse kimsenin yoluna çıkmıyor, korna çalmıyor, makas atmıyor, "Yürüsene kardeşim!" diye bağırıyor.

Tüm arabalar az önce sanayiden, boya işinden çıkmış gibi cilalı ve göz kamaştırıcı.

Kaldırımda yürüyoruz, bir çatlak bile yok, köşeyi dönüyoruz, yine sadece yolda yürüyen insanlar...

Bir tanesi, diğerine çarpıyor; dönüp bakan bile yok. İki arkadaş yolda yavaş yavaş yürürken sohbet etmiyor, kimse "Aaa, hocam sen n'apıyorsun burada, bu saatte?" diyerek

PS3 ve Xbox 360 piyasaya çıktığında da mantık pek fazla değişmedi. Teknik imkanlar ilerledi fakat oyunun ne demek olduğu, yapımcıların aklında pek değişmedi.

Şimdi tam olarak olay nerede başladı, emin değilim lakin Uncharted 2'ye herkesin aşık olmasındaki en büyük neden, oyunun oyun olmaktan çıkıp gerçek bir "şey"e dönüşmüş olmasıydı. Karakterimiz çok gerçekçi hareket ediyor, dövüşürse gerçekçi hareketler yapıyor, çevresindeki her şey tam anlamıyla yaşıyor ve olan olaylar, oyunun sağladığı atmosfer insanın aklına kazınıyordu.

Oyun anlayışı bir noktada değişime uğradı.





Diğer Tomb Raider oyunlarına göre çok daha karanlık bir oyunla karşı karşıyayız.

Tomb Raider Tarihçesi

1996'dan sayalım, kaç yıl olmuş? 16 yıl! 16 yıllık bir efsane Tomb Raider ve oyunlarla iç içe olanların mutlaka bir tane oyununa rast geldiği bu isim, bambaşka yerlerde de karşımıza çıktı. Örneğin sinema filmi. Örneğin çizgi roman. Yetmediyse kitap, çizgi dizi, müzik albümü, oyuncak... Tomb Raider, oyun piyasasının en çok ses getiren ve en ünlü isimlerinden biri oldu ve yeni oyunuyla da isminden bahsettirmeye devam ediyor. Eğer seri nasıl başladı, hangi oyun firmalarının elinden geçti, bunları merak ediyorsanız, size bu konularda aydınlanmaya davet ediyorum...



■ Tomb Raider dörtlemesi (1996 - 1999)

İlk Tomb Raider'ı şu an oynamaya çalışsanız büyük ihtimalle, "Bu oyunları kim, nasıl oynuyormuş ya?" diye tepki verirsiniz. Her ne kadar zamanı için Tomb Raider mükemmel bir atılım olsa da şu an için zor ve tutuk bir oyundan ötesi değil.

İlk oyunun başarı getirmesinin ardından, ikinci oyun bizi mağaralardan alıp İtalya'ya ve başka bölgelere götürmüştü. Biraz daha modern yaşam insanına uygun olan Tomb Raider II'yi, Tomb Raider III takip etti. Serinin grafiği sürekli düştüğü için de Tomb Raider: The Last Revelation'da Lara'nın üzerine bir piramit yıkarak suretiyle Lara öldürüldü.

Bu dörtlemeden sorumlu olan firma Core Design, Lara'nın geçmişteki hikayelerinden oluşan bir oyun daha hazırladı: Tomb Raider: Chronicles. Ardından Core Design'ın Tomb Raider'la ilişkisi bir süreliğine sona erdi.

Bu beş oyun boyunca, ilk başta sadece yürüyüp tırmanabilen ve basit zıplama hareketleri yapan Lara, yüzmeyi öğrendi, geriye taklalar atmaya başladı, bir yerden başka bir yere zıplarken yön değiştirebileceğini keşfetti, koşarak daha hızlı hareket edebileceğini anladı... Lara her oyunda daha fazla harekete sahipti ama tüm bunlar bile oyunun grafiğini yükseltmeye yetmedi.



■ Tomb Raider: The Angel of Darkness (2003)

2000 yılında Tomb: Raider: Chronicles'ı piyasaya süren Core Design, üç yıl aradan sonra Tomb Raider'ı tekrar hayata döndürmeye karar verdi. Şehir temalı ve gizliliğin ön planda olduğu, oyunun bir yerinde başka bir karakteri de kontrol etmemize izin veren The Angel of Darkness, yeni bir grafik motoruyla ve büyük umutlarla piyasaya çıktı fakat kafa üstü yere çakıldı. PlayStation 2 ve PC için hazırlanan oyun aynı zamanda PS2'deki ilk Tomb Raider oyunu olma ünvanını da elinde tutuyordu. Oyunda Lara Croft kendi adını temizlemeye çalışıyordu zira eski akıl hocası Werner Von Croy'u öldürmekle suçlanıyordu. Suçsuz olduğunu kanıtlamak için Avrupa'nın birçok şehrinde göreve çıkan Lara, her gittiği yerde belaya bulaşmaktan da geri kalmıyordu elbette. Lara geriye taklalar atabiliyor, çömeldikten sonra sağa sola atlayabiliyor, koşuktan sonra uzaklara zıplayıp normalde aşılması çok zor olan boşlukları aşabiliyordu. Oyunda ufak da olsa RPG öğeleri de vardı; Lara diyaloglardaki cevapları farklı tarzlarda verebiliyordu. Seçenekler hikayenin ilerleyişini değiştirmiyordu ama Lara'nın ilerleyeceği yol bu cevaplara göre değişim gösteriyordu. Nihayetinde The Angel of Darkness'in başarısızlığı, Core Design'ın da sonunu getirdi.



■ Yeni Tomb Raider üçlemesi (2006 - 2008)

Legacy of Kain'den tanıdığımız Crystal Dynamics'in üç yıl sonra Tomb Raider'ın başına geçmesiyle birlikte ortaya çıkan Tomb Raider: Legend, Tomb Raider: Anniversary ve Tomb Raider: Underworld, aslında bir üçleme olarak düşünülmese de nihayetinde bir üçleme haline geldi. İlk Tomb Raider'ın yaratıcılarından Toby Gard'ın yapımcı koltuğuna oturduğu Legend'da Lara tekrar mezarlara, dehlizlere indi, yine doğa şartlarıyla savaştı. Bu oyun aynı zamanda Lara'nın çocukluğuna da ayna tutuyor ve annesini nasıl kaybettiğini, bu yüzden de babasının ayak izlerini nasıl takip ettiğini anlatmaktaydı. 1996'daki ilk oyunun yeni versiyonu olarak nitelendirilen Anniversary ise gerçek bir başarıydı; bu oyun sayesinde herkes Lara'yı tekrar sevmeye başladı. Underworld ise yine seriyi ileriye taşıyacak bir oyun olmadı, sadece Tomb Raider serisinin "bir başka oyunu" olmayı başarabildi ve Crystal Dynamics, bu oyun üzerine yeni bir proje başlatmadı; en azından birkaç yıl boyunca... Çalışmalarına 2010'da başlanılan yeni Tomb Raider, alışlageldik Tomb Raider'dan çok daha sinematik bir tecrübe sunarak Lara'yı bambaşka bir boyuta taşıyacaktı...



► neticesinde ilerdeki haline dönüştüğü işleniyor ve bu yüzden de hayatta kalma mücadelesi Tomb Raider'ın vurgu yaptığı nokta oluyor.

Lara bu adada tam anlamıyla kendi başına. Başka insanlar elbette ki karşısına çıkıyor ama onlardan çok doğal engeller sorunu oluyor; evet aynı 1996'da piyasaya çıkan ilk Tomb Raider'daki gibi...

"Sabah olduğunda Lara kazazedelerin peşinden koşmadan önce başka bir şey yapması

çalışsa da adamla birlikte metrelerce yüksekten yere düştü. Neyse ki bu düşüş onu yaralamamıştı.

Yayı ve oku kaptı Lara ve bunları nasıl kullanacağını bildiği için ilk hedefine doğru yöneldi: Başı boş bir geyik, günlük rutinini tamamlamaya çalışıyordu. Lara ilk önce bir tane ok attı, geyik sadece sendeledi. Ardından bir tane daha attı, geyik yavaşladı ve sonuncu okta, yere yıkıldı.

Geyiğin son nefesini bekleyen Lara, ardından okun keskin ucuyla hayvanı yiyebileceği şekilde

Lara umutsuz, Lara içgüdüleriyle hareket ediyor. Üstelik Lara'nın bulunduğu orman da tehlikelerle dolu

gerektiğini hissetti: Karnı çok açtı ve güçsüz kalmamak için yiyecek bulmalıydı.

Adanın iç kısımlarına daha da ilerleyen Lara, el değmemiş bir ormanın içinde umutsuzca ilerlediğini fark etti. Birkaç geyik gördü, birkaç kuş sesi duydu ama bunları nasıl avlayacağını bilmiyordu. Çok zaman geçmemişti ki bir ağacın dalında sallanan, bir insan cesediyle karşılaştı.

Bu adam belli ki bir tuzağa kurban gitmişti ve öldükten sonra kimse onun cesediyle ilgilenmemişti; yoksa sırtındaki yay ve oklar mutlaka ganimet olarak alınırdı.

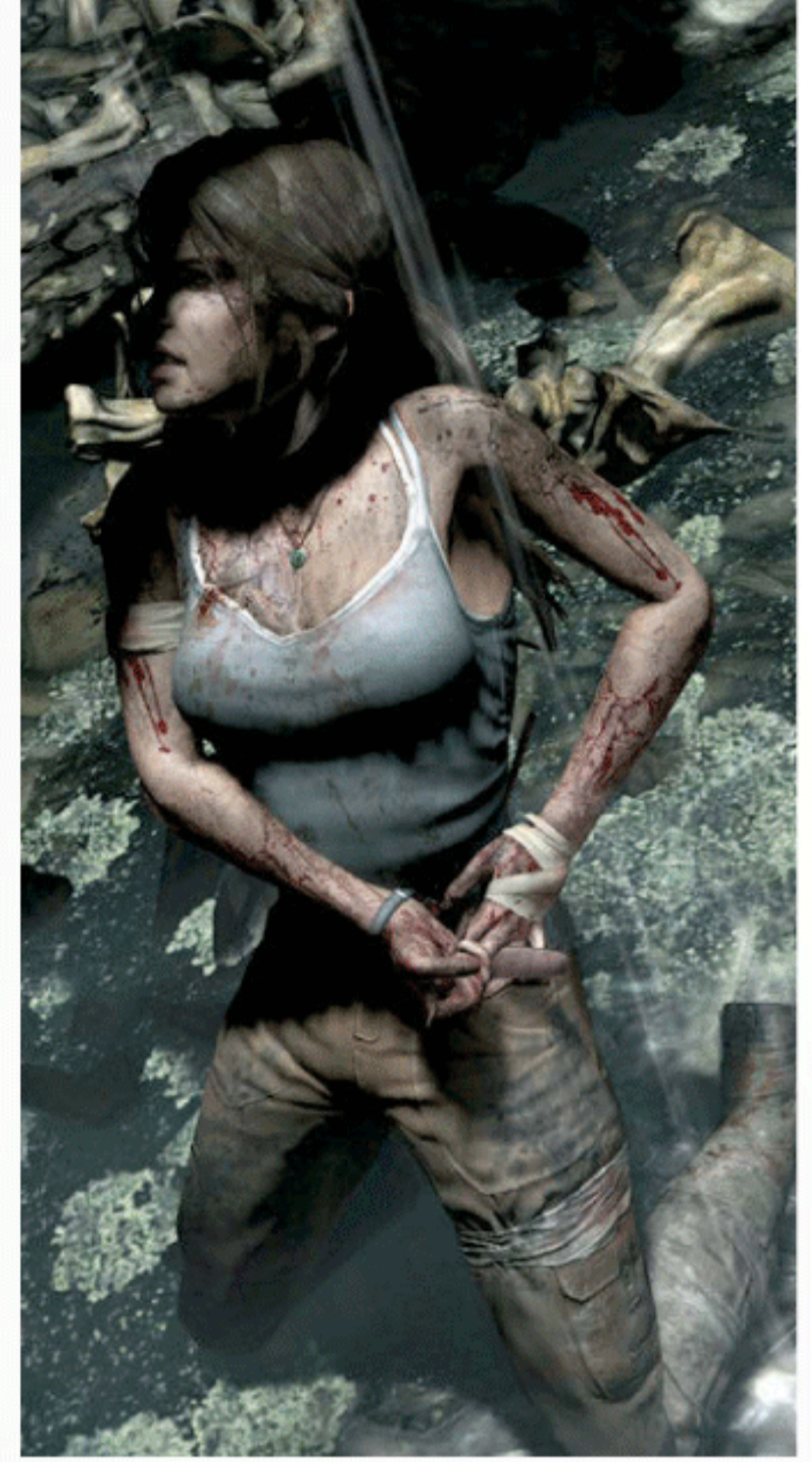
Adamın asılı olduğu ağaca tırmanan Lara, pek de güçlü gözükmeyen dalda ilerledi ve adamın sırtındaki yaya ulaşmayı başladı. Ani hareketler yapmadan, yayı sakince almaya

kesti ve bir ateş yakıp kendine küçük bir ziyafet düzenledi..."

Dediğim gibi Lara umutsuz, Lara içgüdüleriyle hareket ediyor. Üstelik Lara'nın bulunduğu orman da tehlikelerle dolu.

Crystal Dynamics'ın bu oyun için yarattığı ortam gerçekten övgüyü hak ediyor; daha oyunun başında içine düştüğümüz o orman tam anlamıyla yaşıyor ve her tarafı detaylarla dolu. Aynı Connor'ın ACIII'te Frontier'da yapacağı gibi Lara da burada ormanda özgürce dolaşabilecek ve bayağı bir geniş alanda istediği gibi avlanıp istediği gibi vahşi yaratıklarla mücadele edecek.

Oyunun başındaki bu olay zorunlu olarak gerçekleştirmeniz (Ve muhtemelen oynanışı anlayabilmemiz için.) gereken bir durum fakat oyunun ilerleyen kısımlarında ormanda dolaşmak



tamamıyla sizin seçiminize bakan bir duruma dönüşecek. Yapımcılardan gelen açıklamaya göre Lara avlandıkça ve yeni yerler keşfettikçe tecrübe puanı kazanacak ve bu tecrübe puanlarını bulduğu silahları geliştirmek veya kendine yeni yetenekler sağlamak için harcayabilecek. Crystal Dynamics oyunda tonla, tecrübe puanıyla satın alınabilecek gizliliğin olduğunu özellikle vurguluyor ve bunları yapmak için de oyuncuların tecrübe puanı peşinde koşacağını belirtiyor.

Her şeyden korkardı

"Bir yandan yemeğini yiyen Lara, bir yandan da telsizinin çalışıp çalışmadığını kontrol etti ve sonunda bağlantı kurmayı başardı; Endurance ekibinden arkadaşlarının sesini duyan Lara artık ne yapması gerektiğini biliyordu. Onlara ulaşacak ve bu adadan kurtulmanın bir yolunu tek başına değil, onlarla birlikte arayacaktı.

Yayını, oklarını ve telsizini aldı Lara ve yayı almak için üstüne çıktığı derme çatma kulübeye geri döndü ve kapısının açık olduğunu gördü. İçindeki maceracı ruha yenilen Lara, karanlığa inen merdivenleri kullanarak bilmediği bir tünelde yol almaya başladı.

Elindeki meşale etrafı aydınlatmaya yetiyordu ve gördüğü kadarıyla bu tüneller pek sık kulla-





► nılmamaktaydı; sürekli bir şeylerin altından geçmesi gerekiyordu ve etraftaki çoğu eşya uzun süredir kullanılmıyor gibi duruyordu. Neredeyse göğsüne kadar gelen suyun içinden geçip düz bir alana çıktıktan sonra yolunu açmak için meşalesine başvurdu Lara; üst üste

Oyunun hemen başındaki bu yeraltı tüneline Lara'nın ilk önce bir yeri açmak istediği gözümüze çarpıyor fakat senaryo buna henüz izin vermiyor ve "Şu an gerekli ekipmana sahip değilsin." diyor. Demek ki orayı daha sonra, bir kez daha ziyaret etmemiz lazım... Lara da elindeki meşaleyle üst

Ateş yakıp bunun başında oturduklarını anlayan Lara, seslerin sahiplerine yaklaştıkça bu seslerden birinin arkadaşı Sam'e ait olduğunu anladı.

Sam, Lara'nın arkadaşıydı ve Lara artık saklanmaması gerektiğini düşündü. Sam yanında oturan adamı da gemiden sağ kurtulan yolculardan biri olarak tanıtsa da Lara o adamla ilgili bir terslik olduğunu fark etmişti. Çok geçmeden de adam cebinden çıkardığı bıçakla Sam'i esir aldı ve ormanın derinliklerine doğru ilerlemeye başladı..."

Öncelikle baltaya değinelim zira o konu önemli. Her bulduğu cismi yanında taşıyan bir insan olmayacak Lara ve sadece birkaç tane silahla ve eşyayla işlerini halletmeye çalışacak.

Her bulduğu cismi yanında taşıyan bir insan olmayacak Lara ve sadece birkaç tane silahla ve eşyayla işlerini halletmeye çalışacak

yığılı kutular, eski püskü eşyalar yanarak ona ilerlemesi için bir yol açmıştı..."

Açık havada bolca zaman geçireceği gibi Lara, kapalı alanlarda da yolunu bulmaya çalışacak ve hatta bir mekana birkaç kez uğraması bile gerekebilecek.

Aynı Uncharted'da gördüğümüz gibi kapalı alanlardaki detay seviyesi de çok iyi. Lara'nın yürümesi gereken bir tünel laf olsun diye orada değil, o bölgenin de senaryoda bir yeri var. Adada yaşayanların bir süredir kullandığı bir yer de olabiliyor bu, hikayede daha önemli bir yeri olan, daha önemli bir bölge de.

üste yığılı birtakım eşyaları ateşe veriyor ve bu da ona yeni bir alana geçmesi için fırsat tanıyor.

Yapımcılardan gelen açıklamaya göre ateşe vererek birtakım yerleri yakmak ve ardındaki gizliliklere ulaşmak, oyunun genelinde yer alan bir özellik olacak; bu da bizi etrafı araştırmaya itecek.

Bilmemişti ki gölgeler...

"Yanarak açılan bu yol sayesinde ulaştığı oda nefes almayı zorlaştıracak kadar kötü bir kokuyla kaplıydı. Bir mezbaha izlenimi veren odada Lara'nın aslında yapacak bir şeyi yoktu fakat bir organa saplı olan el yapımı bir baltayı görmezden gelemedi; o baltaya ihtiyacı olacaktı..."

Tünelde ilerleyip yüzeye çıkan bir merdiven buldu Lara ve merdivenlerden ihtiyatla çıkıp iki insan sesinin geldiği bir alana geldi. Seslerden birisi tanıdık gelse de yine dikkatli davranması gerektiğini hissediyordu.



Lara hedefine ulaşmak için her türlü yolu deneyecek.



Tutun; sakın bırakma!



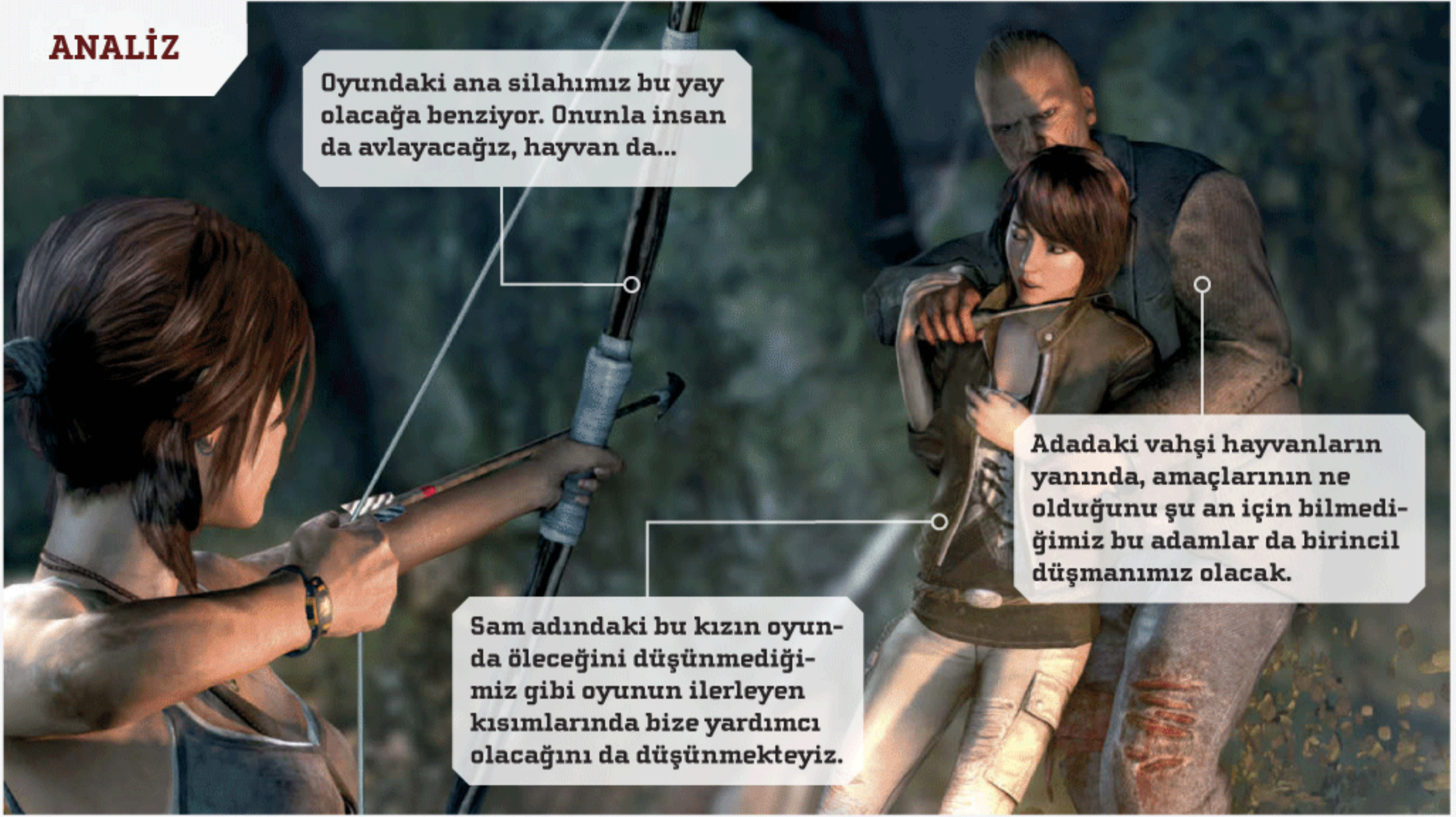
Crystal Dynamics'in elbette ki esinlendiği yerler olmuştur, oluyordur ve olacaktır. Üstelik bu esinlenmeyi planlayarak yapmadıklarını bile düşünüyorum. Sürekli maruz kaldığımız kavramlar ve hareketler aklımıza kazınıyor ve görüyoruz ki ürettiklerimizde hep bunlardan bir parça var.

Konuyu şuraya getirmek istiyorum ki daha önce Uncharted'da benzerini bolca gördüğümüz, "Buraya tutunmazsam 700 metre aşağı düşeceğim!" tipi sahnelerden Tomb Raider'da da bolca bulunacak.

Oyunun bir kısmında Lara dağdan sürüklenirken bir uçağa tutunuyor ve kendini buradan yukarı çekmeye çalışıyor. Uçağın tüm parçaları modellenmiş ve hepsi fizik kurallarına uygun hareket ediyor. Bu da demek oluyor ki birkaç tane vidayla tutturulan bir parça, kendinizi yukarı çekmek için kullanacağınız bir destek olamayabilir. Lara tutunuyor, yukarı atılıyor, farklı yönlerden ilerleyip güvenli bölgeye ulaşmaya çalışıyor...

Bu tip sahnelerden oyunun her kısmında bulunacağını belirten yapımcılar, Lara'nın atletik yapısıyla tüm bunların üstesinden gelebileceğini, sadece olaya dikkatli yaklaşmanız gerektiğini söylüyor. Onu biz de biliyoruz Crystal Dynamics!

ANALİZ



Oyundaki ana silahımız bu yay olacağına benziyor. Onunla insan da avlayacağız, hayvan da...

Adadaki vahşi hayvanların yanında, amaçlarının ne olduğunu şu an için bilmediğimiz bu adamlar da birincil düşmanımız olacak.

Sam adındaki bu kızın oyunda öleceğini düşünmediğimiz gibi oyunun ilerleyen kısımlarında bize yardımcı olacağını da düşünmekteyiz.

Örneğin bu balta ona çeşitli engelleri aşmasında yardımcı olabilecek ve aynı yay gibi kampta güçlendirilebilecek.

Kamp bir çeşit üssünüz olacak. Kampların yeri oyun boyunca değişecek fakat bu kamplara geri dönmek iki anlamda çok kolay olacak: Kamplar dere kenarı gibi bulunması kolay yerlerde olacak ve oyunun ilerleyen yerlerinde kampa dönüş için kısa yollar karşımıza çıkacak.

Bu oyunun sinematik bir macera olduğunu da şimdiye kadar anlamış olduğunuzu düşünüyorum. Dolayısıyla az önceki karşılaşma gibi birçok senaryoyu takip eden olay, oyunun her anı karşınıza çıkabilecek. Bu da bence oyunu sürükleyici yapacak en büyük etkenlerden biri olacak.

"Sam'in arkasından koşan Lara, çok fazla ileri gidememişti ki bir ayı kapanına yakalandı. Acıyla yerde kıvrılan Lara, bu kapandan nasıl kurtulacağını bilemiyordu. Çığlık çığlığa bağırırken yardımına başka kazazedeler koştu ve bunlardan bir tanesi de Dr. Whitman'di. Dr. Whitman araştırmacı bir maceracıydı ve adada olup bitenler onun çoktan ilgisini çekmeyi başarmıştı.

Lara, Dr. Whitman ile birlikte bir başka kamp alanına topallayarak gitti ve burada bir süre dinlendikten sonra, diğer gün Dr. Whitman ile çevreyi araştırmaya koyuldu. Ormanın iç taraflarına doğru ilerleyen ikili yeni bir keşif yapmayı başardı: Bir tapınak ve kapısı dini sembollerle dolu bir yapı tam karşılındaydı. Dr. Whitman bu buluşlarıyla ilgili heyecanlanırken Lara, kapıyı açmak için baltadan daha iyi bir araca ihtiyaçları olduğu gerçeğini açıkladı.

Kapıyı açmak için gerekenleri adanın iç taraflarında bulacağına inanan Lara, Dr. Whitman'ı geride bırakarak araştırmaya koyuldu..."

Bir kere o ayı kapanı, tavşan kapanı değil; Lara'nın ayağı kopup giderdi. Tabii ki oyun bu,



Dr. Whitman da en az Lara kadar heyecanlı bir araştırmacı.

saatler içerisinde iyileşiyor Lara.

İkinci önemli konu da... Gerçekten izlediğim tüm fragmanlarda artık gülmeme neden olan çok önemli bir konu var ve o da Lara'nın -artık farklı şekillerde de düşünülebilecek- bir halde sürekli çığlık atması. Yani belki ben de 15 metrelik ağacın tepesinden düşerken bağırırım da Lara'nın her fırsatta çığlık atması hem insanın içini parçalıyor, hem abartılı geldiği için gülmeye neden oluyor, hem de... O şıkkı geçiyorum.

15 dakikalık fragmanda dört kez çığlıklara boğulan Lara bakalım oyunun genelinde ne kadar hırpalayacak kendisini...

Oyunun bu geldiğimiz aşamasında dikkat çeken yeni bir oyun mekaniği bulunuyor. Lara ormanda hayvan avlamanın ötesinde bir başka işle de meşgul olacak: Çöpçülük! Bu tabir yanlış fakat örneğin o kapıyı açmak için bulması gereken ekipmanları hep araştırarak elde edecek; hiçbir eşya kabak gibi orada durmayacak. Üstelik Lara bu işi silahlarını geliştirmek veya kendi-

ne faydalı eşyalar üretmek için de yapabilecek. Bu da oyunun tren raylarında ilerliyor izlenimini vermesini engelleyecek bana sorarsanız.

Lara bu eşyaları bulmak için yine yeni Tomb Raider'a özel bir yetenek kullanacak. Survival Instinct adındaki bu özellik sayesinde Lara'nın etrafı görme şekli değişecek ve tüm dünya renksiz bir hale gelirken, faydalı eşyalar ve izler farklı renkte görünecek. Örneğin bir kurdun bıraktığı ayak izlerini bu sayede görebilecek ve o izleri takip ederek bir sağlık paketine ulaşabilecek. (Kurt da onu orada bekliyor olacak elbette.) Survival Instinct aynı zamanda Lara'ya gideceği yeri de işaret edecek zira oyunda herhangi bir gösterge bulunmayacak. Çoğunlukla gidilecek yol belli olsa da amacımızdan biraz uzaklaşıp görevimize geri dönmek istediğimizde yolumuza kaybetmiş olmamız da gayet olası.

Ona rüyalarını fısıldardı

"Gerekli eşyaları bularak Dr. Whitman'ın yanına ▶



► gitti Lara ve birlikte gizemli kapının ardında ne tür sırlar olduğunu araştırmak üzere içeri girdi. Bu merakları onların hata yapmasına neden olmuştu ve ikisi de Sam'i kaçırıp adamaların arkadaşları tarafından tutsak edildi.

Diğer kazazedelerin yanına getirilen ikili fark etti ki kurtulanların birçoğu bu ada halkı tarafından yakalanmış ve kurtulmaları imkansız eş değeri.

Bu düşünceler Lara'nın kafasında dolaşırken tutsaklardan bir tanesi cesaretini toplayıp kaçma girişiminde bulundu ama vurularak olduğu yere yığıldı. Bu kargaşadan aldıkları cesaretle diğer tutsaklar da kaçmaya başladı ve makineli tüfeklere, tabancalara sahip olan ada halkı da ikiye ayrılarak onların peşinden gitti.

Lara da kargaşadan faydalanmayı bilmişti. Ağır aksak ilerleyerek ağaçların, gölgelerin korunaklı havasına sığındı fakat "Hiç kimse kaçamaz." sözlerini duyduğunda, ellerinin bağlı olmasına bir kez daha lanet etti.

At hırsız gibi görünen bu adamın Lara'yı tutsak almakta farklı bir amacı daha vardı: Adam Lara'yı arzuluyordu ve yavaş yavaş ona

dokunmaya başladı. Lara adamın kasıklarına bir tekme savursa da adam yavaşlamadı; aksine daha da hırslandı. Bir boğuşma başladı. Adamın güç üstünlüğü vardı fakat Lara'nın hayatta kalma arzusu bundan katbekat fazlaydı; Lara boğuşma sırasında adamın silahını ele geçirdi ve içgüdülerinin kontrolüyle silahı, adamın suratında ateşledi.

Sadece bir gün sonra, yayı ve tabancasıyla, o artık bir av değil, masumiyetini yitirmiş bir avcı olmuştu..."

Lara'nın tecavüze uğramasına ramak kaldığı bu sahne çok konuşuldu ve gerçekten de çok etkileyiciydi. Zaten Crystal Dynamics'in sağlamaya çalıştığı en önemli unsurlardan bir tanesi de burada yatıyor. Yapımcı firma Lara'yı önemsememizi ve tanımamızı istiyor. Endurance gemisinin fırtınaya yakalanıp Lara'yı adaya çıkmaya zorlamasıyla birlikte Lara da hayatında hiç yaşamadığı bir tecrübeye adım atmış oluyor. Sadece heyecanları olan, yaşının gerektirdiği gibi yaşayan bir genç kız

olarak başladığı macerası onu daha sonradan tanıdığımız Lara'ya dönüştürüyor. Daha eline silah bile almamış olan Lara, tecavüze uğramamak için ilk defa birisini öldürüyor. Ayı kapanına yakalandığında ilk defa bir kurdu oklarla vuruyor, aç kalmamak için ilk defa bir geyik avlıyor. Crystal Dynamics, Lara'nın sıradan bir kahraman olmasını istemiyor; onu önemsememiz gerektiğini bize hissettirmeye çalışıyor.

Oyunun başındaki bu maceradan sonra Lara'yı oyunun ilerleyen bölümlerinden birinde de görmeyi başardık E3 2012'de. İlerleyen bölümlerde Lara artık daha olgun bir tavırda ve adanın koşullarına ayak uydurmuş birisi olarak karşımıza çıkıyor.

Bir yerde gizlilikle bir adamı okuyla uçurumdan aşağı yolluyor. Olayların farkında olmayan diğer iki adamdan bir tanesini de ok



1996 vs. 2013

Eski Lara ile yeni Lara arasında ne gibi farklar var sizce? Gelin irdeleyelim...



Lara Croft 1996



Lara Croft 2013

Görünüş

Teknoloji eski tabii ki, ancak belirli detaylar göze çarpıyor ve o dönemde "bir detayın" özellikle abartılması sayesinde, herkesin gözü tek bir noktaya odaklanmıştı.

Yeni neslin "ince kız güzeldir" bakış açısıyla daha narin bir hal alan Lara, maalesef oyun boyunca hırpalandığı için güzelliğini zar zor fark ediyoruz.

Zeka

Onun pek fazla düşünmesine gerek yoktu çünkü ne yapması gerektiği her zaman kabak gibi ortadaydı. Düşmanlarında da herhangi bir zeka belirtisi olmadığı için o, hep üstün konumda oldu.

Yeni oyunda Lara'nın sürekli kafa çalıştırması gerekiyor. Bir tuzak mı var, görünmeden o iki adamın yanından nasıl geçebilir, merdivenin ucunda ne var; bunların cevabını hep düşünmesi gerekiyor.

Olgunluk

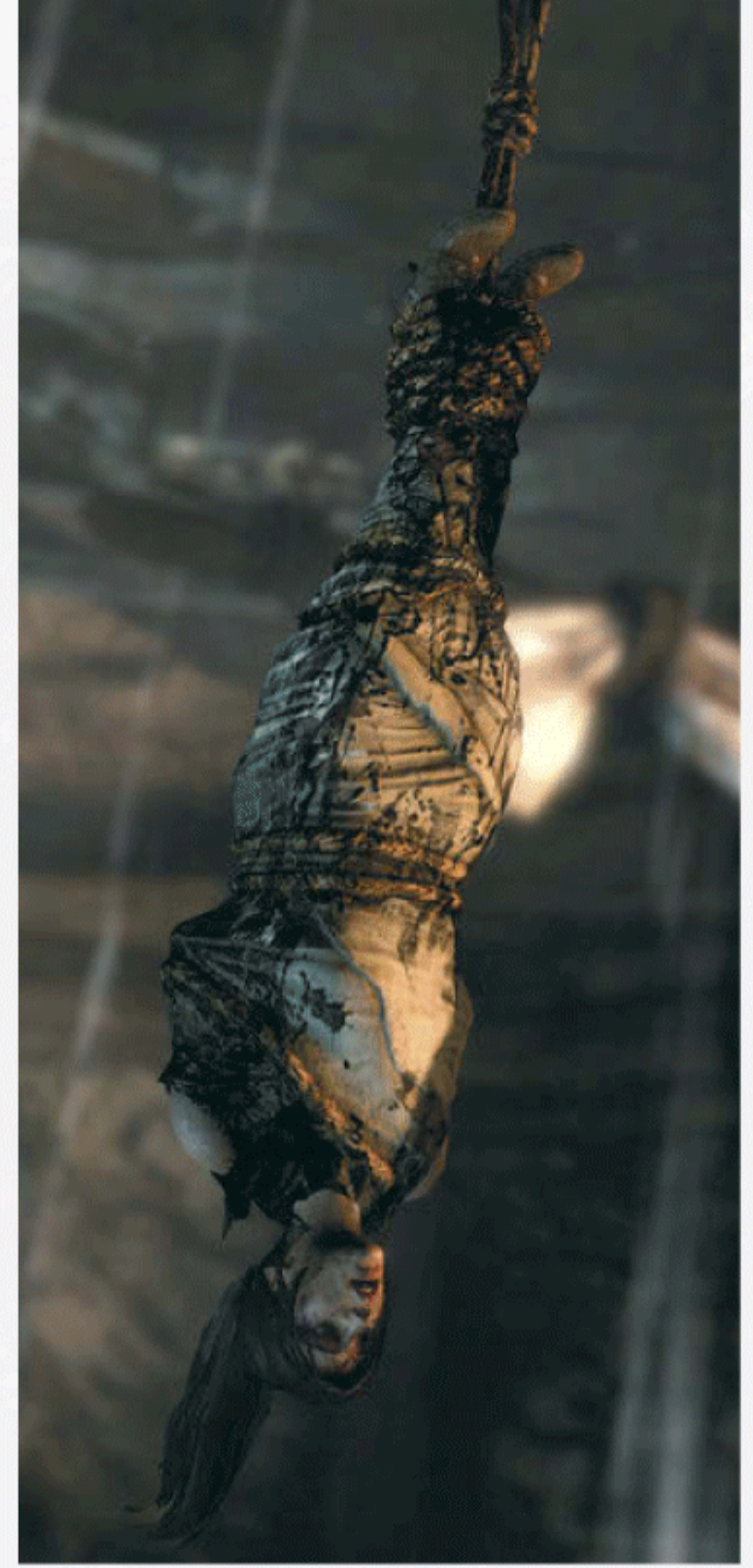
İşini bilen bir kadın olarak tanıdık Lara Croft'u. Eğer o düz kayaya tırmanıp ardından bir adamı acımasızca öldürebiliyorsa bir bildiği vardır dedik. Lara görünüşüyle olduğu kadar gözü karalığıyla da oyuncuları etkiledi.

Korkak bir kızcağızla karşılaşıyoruz yeni Tomb Raider'da. O sadece arkeoloji meraklısı, idealist ve heyecanlı bir kız. Kimseyi öldürmemiş, kimseyle tartışmaya bile girmemiş...

Akrobasi

Sağa atlar, sola zıplar, ileri geri gider ama hızını bile değiştiremezdi Lara. Sadece çıkıntılara tutunur, toplamda dört hareketle koskoca bir macerayı bitirirdi. O zamanlar için bu bile iyiydi, yetmişti bize gösterilenler...

Atletik yapısıyla her türlü engelin üstesinden gelebilen Lara, metrelerce yüksekten sayısız kez yere kapaklansa da ayaklarının üstüne kalkmayı biliyor. 60 derece eğimli dereden kayarken bile ateş edebiliyor, bir jimnastikçiden aşağı kalmadığını her fırsatta gösteriyor.



atarak öldürdükten sonra diğer adamın basit bir şekilde Lara'ya ateş açmadığını, hemen yanındaki masayı devirerek arkasında siper aldığını görüyoruz. Tam otomatik makineyle Lara'nın ona yaklaşmasını engelliyor adam fakat şarjörü boşaldığında Lara'yı ona doğru koşturuyor ve adamı uçurumdan atmasını sağlıyoruz.

Başı beladan kurtulmayan Lara, daha sonra bir şelaleden kayıyor, kayarken pompalı tüfeğiyle önüne çıkan engelleri parçalıyor. Düşüyor, ağaçlara takılmış olan bir uçak canını kurtarıyor. Uçağın camı kırılmaya başlarken Lara son bir hamleyle içinde paraşüt olan bir çantayı tutuyor ve sırtına geçiriyor. Paraşütlerden bir tanesi açılmıyor fakat ikinci paraşüt hayatını kurtarıyor. Bu, Lara'nın kurtulduğu anlamına gelmiyor; bu defa da sık ağaçlarla dolu araziden ağaçlara, ağaç dallarına çarpmadan süzülmesi gerekiyor.

Aynı bir James Bond filmi gibi ilerliyor Lara Croft'ın yeni macerası. Her saniyesi heyecan dolu, her saniyesinde detaylarla bezeli güzellikler var. Crystal Dynamics bu defa Tomb Raider'ı kolay kolay unutulmayacak bir anı haline getirmeyi amaçlıyor ve çok da doğru bir yolda ilerliyor. Haydi Lara, bizi daha fazla bekletme... ■ Tuna Şentuna



■ Lara'nın içinde bulunduğu durum Açlık Oyunları'ndaki Katniss'i hatırlatıyor.

PCnet bu ay dopdolu

ANDROID UYGULAMA GELİŞTİRME EĞİTİMİ

Android işletim sistemi için mobil uygulama geliştirmeyi öğreten görsel eğitim seti DVD'de hediye

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz

Temmuz 2012 Sayı 178 Fiyat 7,00 TL



TABLET TESTİ

YENİ İPAD ALTERNATİFLERİ
İPAD'İN YAPAMADIĞI İŞLERİ BU 6 TABLETİN BİRİYLE YAPIN

BİLGİSAYARIN GELECEĞİ
DOKUNMATİK DÜNYAYI KEŞFEDİN



500

UYGULAMA VE SİTEYLE HAYATINIZI DEĞİŞTİRİN

+ İçinde ne var? Bilgisayarınızı meydana getiren garip ve şahane materyaller

+
26
SAYFA
PROJE

AG GÜVENLİĞİ

WiFi hacking

WEP şifrelemenin risklerini öğrenin

İZLENİYOR MUSUNUZ?

Büyük plan

E-postalarınızı takip ediliyor olabilir



MOBİL UYGULAMALAR

iPhone+

iPhone'nuzu baştan yaratacak uygulamalar



FIYAT: 7,00 TL (KTC: 8,50 TL)
ISBN: 978-975-1-4773-0-7

Şahane dosya konuları;

en yeni ürün, yazılım, web sitesi ve mobil uygulama incelemeleri de **PCnet'te!**

DVD'de bu ay

- **Bedava** müzik ve video araçları
- **Dev oyun:** Renegade X
- **Tam sürüm** rötuş aracı: Photo Optimizer 4



Görsel eğitim seti hediye

En popüler mobil işletim sistemi Android için yeni uygulamalar geliştirmeyi öğrenin



www.pcnet.com.tr

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

İnceleme

Tuhaf lezzetler

Yapımcılar iyice şaşırıldı. Ne yapsak, ne etsek de oyuncuların ilgisini kendimize çeksek diye kafalarında kırk tilki dolaşiyor. Kimi yapımcı da oyuncuları tek tek dinleyip hepsinin talebine cevap vermeye çalışıyor. Bu, teoride güzel bir yaklaşım gibi görünse de pratikte facialarla sonuçlanabiliyor.

Misal Konami, geçenlerde NeverDead oyunuyla hiç ölmeyen ve parça parça dağılan bir kahraman çıkarmıştı karşımıza. Muhtemelen bu kahraman, oyunculardan birinin hayal edip firmadan oyun olarak talep ettiği bir tip. Bu ay da karşınıza Lollipop Chainsaw adlı ilginç bir oyunla çıkıyoruz. Oyunda cazibeli bir hatunu kontrol ediyoruz. (Hayır, Lara Croft'un eline su dökemez.) Testerelele zombi biçiyoruz. Peki oyun kulağa geldiği kadar eğlenceli mi? Bunun cevabı içeride...



66

Ghost Recon: Future Soldier

Yeni bir askeri operasyona daha ihtiyaç var mı?



80

Starhawk

Yıldızlarda savaşmak başkadır!



82

Steel Battalion: Heavy Armor

Ne umuyorduk, ne bulduk?

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

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

Lollipop Chainsaw

Bir elimde lolipop, bir elimde testere, giderim ben zombi kesmeye!

72

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



Yapım **Ubisoft**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web ghost-recon.ubi.com/gr-portal/en-gb
Türkiye Dağıtıcısı **Tiglon**



Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier

İşaretle, ateş et, gerisini düşünme...

“Sen odana git.” dedi annesi. O da fırsat bu fırsat, koştu gitti. Açtı Xbox 360'ünü, ailesinden gizli aldığı oyunu koydu disk sürücüsüne. Kafasını kaldırıp ekrana baktı, ekranı görmedi.

“Anne televizyonum nerde?!” diye bağıarak çıktı odasından. Annesini mutfakta, odasındaki televizyonla bulması uzun sürmedi.

“Bak buraya daha çok yakıştı; Melek'i izliyordum ben de...” dedi büyük bir sükunetle. Sesindeki durgunluk, onu rahatlatmaya yetmemişti.

İçeri koştu, Xbox 360'ünü kapıldığı gibi mutfağa getirdi; arkasından sürüklenen kabloların bir yerlere takılıp takılmadığını hiç umursamadı bile. Annesinin arkası dönükken cihazı büyük bir ustalıkla televizyona bağladı ve HDMI kaynağına geçiş konsolun açma/kapama düğmesine bastı.

Annesi Melek Baykal'ın sesini duyamadığı için hemen irkildi ve hızla döndü, “Sen ne yaptığını sanıyorsun?”

Gözlerinde garip bir ışıltı vardı. Bildiği annesi orada değil, sanki; hem sakindi o gözler, hem de alev alev yanıyordu...

Annesinin gözlerinden kendini aldıktan sonra gözü annesinin eline gitti. Çok da küçük olmayan bir tava, elinde sınıksız durmaktaydı.

Ardından kendi ekipmanlarını tarttı, çevresindekileri test etti. Elinde sıkı sıkı tuttuğu bir uzaktan kumanda, dokuz yönünde başı boş bir armut, üç yönünde ise babasının kullandığı bir kupa... Daha fazlasına bakmak istemişti ki döne döne gelen tavayı fark etti.

Sadece yana çekilerek tavadan kurtuldu ve elindeki kumandayı fırlattı. Kumanda davlumbaz camının çatlamasına neden olurken, annesinin yere eğilip “Kamuflaj!” diye bağırdığını duydu.

Yardıma ihtiyacı vardı; görünmez bir anneye karşı pek az

şansı vardı. “Need Assistance!” dedi umutsuzlukla; evde ona yardım edecek hiç kimsenin olmadığını biliyordu...

Annesinin mutfak masasının arkasında siper aldığını gördü ve kendisi de televizyonun yanına geçerek beklemeye başladı. Bu ikili savaştan kimin galip çıkacağını bilmiyordu...

Kan beynine geri geldiğinde, “Kamuflaj mı?” diye sordu bir anda kendi kendine... “Bir dakika...” dedi yine iç sesiyle.

“Anne, sen Xbox'ımla mı oynuyorsun?” diye sordu kafasını televizyonun yanından çıkartarak.

Derinlerden, emin ve hırs dolu bir ses geldi.

“Fazla konuşma ve ikinci gamepad'i getir... Birlikte bitirmemiz gereken bir Ghost Recon: Future Soldier var...”

Avcı

Böyle anneye can kurban valla. Eminim ki Japonya'da bunlardan vardır da buralarda bulmak zor. Belki yeni nesil anneler bu kıvama gelir diyorum ama onlar da alışveriş, “sevgilimle oturayım ve hiçbir şey yapmayalım” peşinde. Olsun... Biz kendimiz de eğleniriz.

Ghost Recon'u en son nerede terk ettik, inanın hatırlamıyorum lakin geçmiş Ghost Recon oyunlarıyla pek alakası olmayan bendeniz (Bu nasıl kelimedir?) bile Future Soldier'a bir ilgi, bir alaka duyuyordum açıklandığı tarihten belli. Ghost Recon'un taktiksel kısmı, Modern Warfare ile buluşacak ve harika bir yapım ortaya çıkacaktı... En azından yapımcılar öyle diyordu. Nihayetinde oyunu oynadım, test ettim ve onayladım... mı?

Oyun fena değil arkadaşlar, direkt konuya gireyim. (Senaryo olan konu değil; o sonra.) Vurduğumuz adamın vurulduğunu anlıyoruz, yapay zeka hiç de fena değil, multiplayer oyunlar da eğlenceli. Daha ne isteriz?

Nasıl sığ anlattım, değil mi...

İşin aslı şu ki Ubisoft önceki Ghost Recon oyunlarındaki formülü, çağın oynanışına uyarlamaya çalışmış. Artık nedir, fazla düşünmeden, hata yapma korkusundan biraz daha uzak, hızlı oynanış mekaniği revaçta. Ghost Recon ise her şeyi iyice tartıp iyi bir strateji kurmadan pek başarılı olamayacağınız bir seriydi. İşte bu, Future Soldier'da değişime uğramış. Yine gizlilik –neredeyse her oyunda olduğu gibi- hayat kurtarıcı ama izin verildiği takdirde, bir tabur askere karşı sıcak çatış-



Alternatif

Battlefield 3
Binary Domain
Gears of War 3

ANALİZ

İlginç bir sunum tekniğiyle, birçok bilgi gökyüzüne yansıtılarak size veriliyor.

Dört düşmanı tek hareketle öldürmek için onları "işaretlemek" ve ateş emrini vermek gerekiyor.

Bu bir takım oyunu. Arkadaşlarınızla sırt sırta çarpışmak, başarıyı da beraberinde getiriyor.

??????

Her bölümde ana görevin yanında bir takım challenge'lar da bize sunuluyor. Bunlar görevimize göre farklılık gösteren, bazen belirli bir silahı kullanmamızı isteyen, bazen hızlı olmamız gerektiğini vurgulayan çeşitli detaylar. Bunları tamamladığımızda da daha iyi bir dereceye ve daha iyi silahlara kavuşabiliyoruz.

► maya girmeniz de olası. Sonuçta geleceğin askerlerinden bir tanesisiniz; ekibinizde sizin kadar yetenekli adamlar, kullanımınızda her biri binlerce dolar değerinde ekipman... Karşınızda roketatarlara sahip adamlar, hücum helikopterleri bile olsa o savaştan canlı çıkmanız olası. Eskiden olsa taşı tarağı toplayıp en yakın kayıt noktasından göreve tekrar başlamak gerekirdi...

Katil kim?

Hemen oyunun başında gerçekleşiyor diye spoiler olarak adlandırmıyorum ve size hikayeyi anlatmaya başlıyorum, koltuğunuza yerleşin. Bir grup askerden bir tanesinin kontrolünde oyuna başlıyoruz. Basit birkaç hareket bize öğretiliyor ve ardından bir çatışmaya giriyoruz. Düşmanlarımızı kısa bir sürede ortadan kaldırdıktan sonra bir aracın kapısını açıyoruz ve telefon çalmaya başlıyoruz...

Sadece birkaç saniyede, araca yerleştirilmiş bomba patlıyor ve uçurumun kenarına savruluyoruz. Takım arkadaşlarımız anında mevta olurken, biz de zar zor kendimizi yukarı çekmeye çalışıyoruz. Ne var ki alev alan parçalar kollarımızı yakıyor ve... Elveda.

Sonra sahne değişiyor ve bir başka ekipte buluyoruz kendimizi; meğer o sadece bir giriş cümlesiymiş, kitabın geri kalanını başkasının gözlerinden okuyacaktık. (Edebiyattan da hiç iyi not alamazdım.)

Yıl 2025, Ghost adı verilen elit bir asker grubunun bir üyesiyiz. Ghost'lar işlerin en karmaşık olduğu durumlarda devreye giren, bordo bereliler kıvamında askerler. En son teknoloji onlara verilmiş, en iyi silahlar da yine onların emrinde.

Ghost ekibi bu hain saldırıyı kimin gerçekleştirdiğini ortaya çıkartmak adına, dünyanın adını unutmaya yüz tuttuğu birçok ülkeye seyahat etmeye başlıyor. (İlk defa Ortadoğu'dan uzaklaşmış, hayret dedim.) Silah kaçakçıları, teröristler, hain saldırı planlayan tüm güçler rakibimiz, tek

dostumuz da yanımızdaki arkadaşlarımıza olan güvenimiz.

Oyunda mütemadiyen dört kişi ilerliyoruz lakin diğer bu tür oyunların aksine, biz biraz daha ön pladayız. İşleri tek başlarına halletmeye uğraşmıyorlar ve önceliği size veriyorlar. Çatışmalarda size ateş etme fırsatı veriyorlar ve ateş emrini siz vermeden, ateş etmiyorlar.

Seçimini sen yap

Tek kelimeyle oynanış ikiye ayrılmış: Gizliliğin esas alındığı oyun tarzı ve silahları özgürce ateşleyebildiğimiz, sıcak çatışmaları benimseyeceğimiz diğer oyun şekli.

Aslına bakarsanız birçok bölümde "aman düşmanı uyan-dırma!" diye uyarıda bulunuluyor ve fark edilmek, görevin sonlanmasına denk geliyor.

Teknolojiyle iç içe olan bir asker olarak emrimizde çok özel bir ekipman bulunuyor: Görünmezlik. Yalnız bu deneme aşamasında bir teknoloji olduğu için henüz pek etkili çalışmıyor. Bir süre çömeldiğimizde harekete geçiyor görünmezlik ve ancak çömelerek yürürsek etkin oluyor. Üstelik bizi tam anlamıyla da görünmez yapmadığı için düşmanların gözünün önünden, hiçbir şey olmamış gibi geçemiyoruz; bizi fark ediyorlar.

Gizliliğin esas olduğu bölümlerde görünmezliği kullanmak şart. Bunun dışında da mutlaka susturuculu bir silaha sahip olmamız gerekiyor çünkü silah sesi tüm üssü uyandırabiliyor. Bundan sonrası da size kalıyor...

Bir UAV gönderip alan taraması mı yapacaksınız, düşman hakkında bilgi veren bir "sensor" mü atacaksınız, düşmanların yerlerini kendiniz tahmin edip arkalarından yaklaşip "Stealth Kill" mi gerçekleştireceksiniz? Seçim sizin, uygulama sizin.

Ne var ki size yardımcı olmam gerektiğine inanıyorum. Bu bölümlerde şu formül çok işe yarıyor: Öncelikle düşmanla çatışmaya gireceğimiz alana iyicene yaklaşıyoruz. Ardından elimizde UAV varsa, onu havaya bırakıyoruz. Çevrede kaç düşman var not ediyor ve bunların birbirleriyle nasıl bir ilişkiye olduğuna da dikkat ediyoruz. İki tane düşman devriye mi gezi-



► Silahların etrafındaki mavi halkalar pek anlamsız olmuş.

yor? Bunlar gezerken bir başka gruba durup konuşuyor mu? Başka bir gruba yaklaşmaları ne kadar sürüyor? Tek başına duran ve kimsenin görmediği düşmanlar var mı? Bunların hepsine yanıt buluyor ve kendimize uygun bir strateji geliştiriyoruz. UAV ile düşmanları işaretlemek ve ardından onların akıbetini arkadaşlarımıza bırakmak genelde çok iyi bir çözüm getiriyor lakin dediğim gibi, yere düşen düşmanları arkadaşları görürse direkt olarak alarm çalmaya başlıyor.

Düşmanları işaretlemek UAV dışında da gerçekleştirilebiliyor. Hedef alıyor ve R1/RB tuşuna basıyoruz. Takım arkadaşımız da kendine uygun bir siper bulup sizden emri aldıktan sonra düşmanı hallediyor.

Silahların fora olduğu çatışmalarda da dikkat edilmesi gereken hususlar var. Oyunu en kolay zorluk seviyesinde oynamadığınız takdirde, kurşunlara karşı neredeyse hiçbir dayanıklılığınız yok. Dolayısıyla kurşunların arasında koşup düşmanınızın suratına dipçikle vurmak gibi fantastik düşüncelerden kendinizi alıkoymalısınız.

Çatışmalar kızışınca yine siper bulup durmalı ve ancak uygun bir anda kafanızı uzatıp ateş etmelisiniz. Bazen işler o kadar kötü bir hale geliyor ki düşman sizi siperin arkasına mihliyor. Bu Future Solider'ın bir özelliği; eğer ağır saldırı altındaysanız, "Supress" edilmiş oluyorsunuz ve ekran sallanmaya, hedef almanız zorlaşmaya başlıyor. Bu tip bir

durumda ya siper değiştirmeli ya da düşmanınız yakındaysa, bir bombayla işini bitirmelisiniz.

Her ne kadar iki tipteki oyun kendi içerisinde heyecan verici olsa da oyunun genelinde bir eksiklik var. Bir kere konu, hiçbir şekilde sürükleyici değil. Takım arkadaşlarımız hakkında çok az bilgimiz oluyor ve onlara kanımız ısınmıyor. (Mafia II'deki bazı durumlar ne kadar sarsıcıydı misal.)

Oyun mekaniği de iyi olmasına iyi fakat bir süre sonra fark ediyorsunuz ki iki alan arasında koşmak, bu alanlarda da birbirine çok benzeyen çatışmalara girmekten daha ötesini yapmıyoruz. Ben oyunu bu defa bir oturuşta sonuna kadar oynamadım ve birkaç güne yaydım ve ne zaman oyunu oynamam gerektiğini hatırlasam, oyuna devam etmemi güdüleyecek bir şey aklıma gelmedi. Hatta oyun o kadar aklınızda kalmıyor ki en son oyunu nerede bıraktınız, nereye gidiyordunuz, onları bile hatırlayamıyorsunuz.

Dünyanın dört bir yanından

Diyorum ya dört kişi hareket ediyoruz diye... Senaryo kısmını online ortamdaki ►

Gökyüzündeki gözünüz

Oyun boyunca bolca kullanacağınız bir cihaz var ki onun emrinizde olmadığı bölümlerde gerçekten afalliyorsunuz. UAV Drone (Unmanned Aerial Vehicle) adındaki ufak uçan cihaz, çok az ses çıkarttığı ve küçük olduğu için fark edilmesi çok güç oluyor. Bu cihaz sayesinde çevreyi havadan görebiliyor ve ne tür tehlikelerle karşı karşıya olduğunuza dair bilgi alabiliyorsunuz. Düşmanların yerini görmek, taşıdıkları silahlar hakkında bilgi edinmek UAV ile gerçekten çok kolay.

Tabii bu özelliklerin yanında bu aletin çok önemli bir marifeti de var ki o da ekip arkadaşlarınız için hedef belirlemenizi sağlaması. Kendi hedefiniz de dahil olmak

üzere dört tane hedef belirleyebiliyor ve "ateş et" emrini vererek o düşmanların tek kurşunda yere yığılmasını izleyebilirsiniz.

UAV her ne kadar fark edilmesi zor bir cihaz olsa da düşmanlarınızın gözüne sokarsanız, anında alarm konumuna geçiyorlar. Ayrıca pek uzağa da gidemiyor UAV; sinyal kaybolmaya başladığı an geri adım atmaya dikkat edin.





Seni seçtim Pikachu?

► arkadaşlarınızla veya evinize çağırdığınız bir arkadaşınızla oynamaya ne derdiniz?

Şahsen bunu deneme şansım oldu. İnternet üzerinden üç kişiyle oyunu test ettim ve gördüm ki yapay zekaya kurban olayım. Latife tabii fakat ekibimdeki adamlar maalesef pek marifetli değildi, gizlenecekleri yerde gizlenemediler, saldırımları gereken yerde saldırmadılar, hep öldük gittik. Fakat sizin için durum tam tersine dönebilir çünkü ekipteki sadece bir kişinin bile ne yapması gerektiğini bilmesi bile oyunu bir anda çok eğlenceli hale getiriyor. Örneğin yapay zeka, başımıza bela olan, taret arkasındaki adamı hedeflemek istemezse, istemiyor ve yerimizde sayabiliyoruz. Oysaki akli başı yerinde bir oyuncu, sizin siperin arkasından çıkamadığınızı anında anlıyor ve sol kanattan yaklaşip taret kullanıcıyı ortadan kaldırıyor, siz de rahat bir nefes alıyorsunuz.

Anlaşmalı oynanan bir diğer multiplayer modu da "Guerilla". Yine birçok oyunda gördüğümüz "Horde" modunun bir

Ghost Recon: Future Soldier



Bir oyun piyasaya çıktıktan çok kısa bir süre sonra DLC'lerinin yayımlanmasına da artık alıştık. 3 Temmuz'da indirilebilir olarak piyasaya sürülecek olan Arctic Strike adındaki paket de Future Soldier'a bir takım yenilikler getiriyor. Yaklaşık 10\$'dan (800 Microsoft Point) satışa çıkıyor Arctic Strike ve oyuncularını Moskova'nın karlı topraklarına

gönderiyor. Yeni multiplayer haritaları, anlaşmalı oyun modu Guerilla için ekstradan bir harita ve altı tane yeni silah içerecek olan Arctic Strike, bana sorarsanız pek para vermeye değer bir paket gibi değil zira oyundaki multiplayer haritalarından sıkılmak için oyunu zaten çok fazla oynamış olmak gerekiyor. Siz de eğer oyunu tüketirseniz, bu DLC ile oyunun ömrünü uzatabilirsiniz.



benzeri olan bu modda, art arda dalgalar halinde düşmanlar üssümüze saldırıyor, biz de onlara karşı koymaya çalışıyoruz. Elbette her dalgada daha da güçleniyorlar lakin bizim avantajımıza gelişen olaylar da oluyor. Silahlar her dalgada daha da güçleniyor, "perk"ler kazanıyor ve daha iyi ekipmanlara ulaşarak yerimizi sağlamlaştırıyoruz.

Guerilla modu da aynı anlaşmalı senaryo modu gibi iyi oyuncularla keyfi çıkan bir mod. Diğer türlü tek başınıza boşu boşuna debelenip arkadaşlarınızın aptallıklarına sinir olmanızdan ötesini sağlayamıyor.

Multiplayer'ın karşılıklı olan kısmında ise dört tane ana oyun modu ve bir başka önemli konu dikkatimizi çekiyor.

Öncelikle diğer konuyu anlatayım zira bu konu tek kişilik oyunda da yer alıyor. Eğer oyunun reklamlarını veya haberlerini takip ettiyseniz, tam 20 milyon farklı silah kombinasyonu yapabildiğimiz bilgisini de almışsınızdır.

Ben bu sayıyı elbette denemedim lakin bir silahı modifiye etmek ve yüzlerce parçayla kendinize uygun bir silah yaratmak gerçekten mümkün. Bu iş biraz makyaj, biraz da kişiselleştirme aslında çünkü bu değişiklikler olmadan da oyunu iyi oynamanız mümkün. Ha nedir, gerçekten iyi parçalara ulaştığınızda sizi diğer oyunculardan bir kademe ileri götürecek bir silaha kavuşabilirsiniz ama onu yapmak için de multiplayer oyunlardan başınızı pek kaldırmamanız gerekiyor. Ayrıca oyunu Xbox 360'da oynayan Kinect sahipleri, silahları ölçüp tartmak, parçaları takmak için Kinect'i kullanabiliyor ve silahları kendi ellerinde tutuyormuş hissiyatına kapılabiliyor.



Sadık Köpeğim

Future Soldier'daki en ilginç oynanışı Warhound adındaki robot emrimize verdiğiniz bölümlerde gördüm. Warhound bayağı ayakları olan, zırhlı ve tam donanımlı bir savaş robotu. Otomatik olarak çalışıyor ve siz nereye giderseniz, sizi takip ediyor. Kalın bir zırha sahip olduğu için de onu bir kalkan olarak kullanmak mümkün olabiliyor.

Warhound'u bir silah olarak kullanmak istediğinizdeyse iki seçenek önünüze sunuluyor. Ya havan topunu kullanacaksınız, ya da roketlerini. Havan topunu art arda kullanmak ısınmaya yol açıyor, o yüzden bombardıman yapmayı düşünmeyin. Roketleri kullanmak istediğinizdeyse de roket atıldıktan sonra kontrolü size veriliyor ve roketi istediğiniz yöne, yakıtı yettiği sürece yönlendirebiliyorsunuz. Roketler çok güçlü olsa da kullanımları çok pratik değil ve bu yüzden de Warhound'un ana silahı, havan topu olarak belirleniyor. Bu robotun size sunulduğu görevlerde onu dilediğinizce kullanmaktan çekinmeyin.



Gelelim oyun modlarına... Saboteur, Decoy, Conflict ve Siege dört farklı oyun modunu oluşturuyor. Ayrıca Rifleman, Engineer ve Scout başlıkları altında da üç karakter sınıfı bulunmakta.

Saboteur aslında Capture the Flag'in bombalı versiyonu. İki takım da haritanın ortasında bulunan bombayı kapıp diğerinin üssüne götürmeye ve patlatmaya çalışıyor. Online oyunlarda ise bombayla ilgilenmeyen ve birbirini vurmak için saçma sapan mücadeleye giren o kadar çok oyuncu var ki... Zaten Capture the Flag oyunlarında da nedense o bayrak hep bir terk ediliyor ve insanlar amaçsızca birbirine saldırıyor. Team Fortress 2'de çantayı kaçırdığımız oyun tipinde zaman zaman çantayı büyük bir çatışmanın ortasından rahatça kaçırdığımızı hatırlarım mesela...

Conflict'te çeşitli görevler veriliyor ve bunları rakip takım bize engel olmaya uğraşırken yapmaya çalışıyoruz. Görevler rastgele olduğu için de ne zaman, neyin önünüze sunulacağını bilemiyorsunuz.

Üç oyunda kimin daha çok başarılı olduğuna göre skoru belirlenen Decoy ve Siege modlarından Decoy'da saldıran ve defansta duran iki takım bulunuyor. Saldıran tarafa biri anahtar görev olmak üzere üç görev veriliyor. Bunlardan iki tanesi de tuzak oluyor. Ne saldıran takım, ne de defanstaki takım hangi görevin anahtar görev olduğunu bilmediği için büyük bir koşturmaya başlıyor. Anahtar görev yapıldığında da son bir görev veriliyor ve buna göre kazanan belli oluyor.

Saboteur, Conflict ve Decoy'da ölmek hiç sorun değil; ya arkadaşınızın yanında, ya da üssünüzde oyuna geri dönmek an meselesi lakin Siege'de bir kez ölürseniz, oyun sizin için sonlanıyor.

Yine saldıran ve defansta duran iki takım bulunuyor Siege modunda. Defans tarafı görev yerine yakın bir yerde spawn oluyor, diğer takım da rastgele bir şekilde haritada ortaya



çıkıyor. Saldıranların amacı ya görevi tamamlamak, ya da defanstakilerin tamamını öldürmek. Defans ise ya saldıranların tamamını öldürdüğünde maçı kazanıyor veyahut da zaman biterse.

Üç karakter sınıfı arasındaki farklar ise bazı belirgin özellikler dışında çok da önemli değil. Rifleman daha sağlam bir zırha sahip ve tüm silahları rahatça kullanıyor. Engineer onlara hedef alındığında bunu belirten bir uyarı cihazına sahip ve yanında pompalı tüfek taşıyor. Tek kişilik oyunda herkesin sahip olduğu görünmezlik özelliği de Scout'ta bulunmakta. Scout aynı zamanda tetikçi tüfeği ve hafif makineli kullanıyor.

Bir sonraki vakte kadar...

Ortada bir çaba var, buna saygım da var ancak neden bir Battlefield 3'ün veyahut Modern Warfare 3'ün başından kalkıp da bu oyunu oynayayım, onu pek bilemedim. FPS olmasın diyorsanız, Gears of War 3 oynamaya da devam edebilirim örneğin...

Future Soldier kolay oynanan ve hızla alışılacak bir oyun olduğunu kanıtlamış fakat ne atmosferi, ne de multiplayer modları onu anında tercih edilebilecek bir oyun yapmıyor. Ancak ve ancak çok fazla oyun oynayan insanlara veya şu an bir arayışta olanlara hitap edebilir; başka oyunlarla meşgul olanları kendine çekecek kadar sağlam veya yeni özellikler, maalesef içermiyor... ■ Tuna Şentuna

Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier

+ UAV, Warhound gibi teknolojik aletleri kullanmak eğlenceli. Multiplayer sıkıyor
- Senaryo ve atmosferdeki eksiklikler. Oyun yeni çok az şey vaat ediyor

7,4



❖ Zombilerin sayısı bazen gerçekten çok fazla olabiliyor.



Lollipop Chainsaw

Kısa eteğim, sarı saçlarım, elektrikli testerem...

“Yaşayan ölü” ne demektir, anlatayım... Yaşayan ölü, ölüp de hayata dönmüş insan evladına verilen bir isimdir. “Ölen bir canlı, nasıl hayata döner?” sorusunun yanıtı niteliğindedir bu varlıklar lakin yaşadıkları hayat da hayat değildir.

Yaşayan ölüler tamamıyla içgüdüleriyle hareket eder. Aksi bir durum olsaydı, bilinçsiz bir şekilde sadece birkaç ayda dünyanın %80’ini kendi taraflarına çekebilemeyi başaran “zombi”ler, bunu sadece birkaç saat içerisinde yapabildirdi.

Zombileri öldürmek için kafalarını bedenlerinden ayırmak gerekir ya da beyinlerine şöyle uzunca bir cisim, mızrak tır, tırpandır, onlardan bir tanesini saplamak da iş görür.

Zombi görünce kaçmak, insanı insan yapan bir dürtüdür. Zombiden kaçmaya “inme indi”, “kalbi durdu herhalde” veya “hay geri zekalı” denir.

Zombilerin hızlı mı hareket ettiği, yavaş mı yürüdüğü maalesef yıllar içerisinde iyicene çorbaya dönmüştür. Bir filmde ağır aksak yürürken, bir oyunda duvara bile tırmanabilmektedirler. Tavanda yürüyen zombiyeyse zombi denmez, “Cenab-ı rabbül alemin...” denilerek ya süpürgeyle kafasına vura vura etkisiz hale getirilir ya da odanın köşesine itelenip cam da açık bırakılır ki kendisi çıkıp gitsin.

Son olarak zombiler, birtakım insanların geçim kapısı olmuştur; hatta birtakım yönetmenleri, yazarları da paraya, şana ve şöhrete ulaştırmaya devam etmektedir.

Zombiler olmasa dünya üzerindeki insanlar mutlak surette sıkılacaktır.

İşte bu yüzden sevgili okurlar, kısıcak eteği, sapsarı saçları, zaman zaman telefon, zaman zaman makineli tüfek, yeri geldiğinde de canlı insan kafası (“Böyle saçma bir şey olur mu?” da demeyin!) atabilen bir elektrikli testereyle, bir şehir dolusu zombiyi kesen bir kıza da “Hocam olacak şey değil...” dememenizi kamu huzurunda bildirir, hepinize bol klimalı, bol denizli - havuzlu, başladıktan sonra üç satır sürmeyen, nefes almanıza izin verecek cümleler okuyacağınız mükemmel bir Temmuz ayı dilerim. Amin.

Juliet ile birkaç saat...

Yanlış anlamayın çünkü hem oyunda olanlar oyun saatiyle birkaç saatte gerçekleşiyor, hem de oyunun toplam süresi, koşturursanız beş, biraz ağır kanlıysanız da altı saatten fazla değil. O yüzden ki Juliet, üç günlük eğlence bile değil maalesef. (Toparlamaya çalışırken iyicene batmak...)

Ne var ki Juliet çok tatlı bir kız. Siz deyin 16, ben diyeyim 17 yaşında. ABD’de bir lise öğrencisi ve aynı zamanda bir pon pon kız. (Cheerleader deniyor onlara.)

Juliet’in bir tane ablası (20 yaşında, kısa saçlı, tarz bir insan.), bir tane de kız kardeşi var. (Yaşını unuttum ama o tam zibidi kendisi. Renkli ve garip saçlar, abartılı hareketler...) Juliet’in annesi son derece normal bir anneyken, babasıysa Bleach’teki Ichigo’nun babasını andırıyor; 44 yaşında, enerjik ve fantastik bir baba.

Bir gün Juliet okula gitmek üzere evden çıkıyor ama ne görsün, okuldaki tüm arkadaşları birer zombiye dönüşmüş, bir şekilde hayatta kalanların da zombiler tarafından ziyafete dönüştürülmesi an meselesi. Eh, eğitilmiş bir ponpon kızın görevi olmalı ki Juliet bu manzara karşısında ne donup kalıyor, ne de şaşırıyor ve neden yanında taşıdığı belli olmayan elektrikli testeresini ortaya çıkarıp zombiye dönüşmüş okul halkını bir bir kesmeye başlıyor. Çok geçmiyor ki Juliet’in sırları ortaya dökülüyor...

Meğer Juliet ve tüm ailesi zombi avcısıymış! Durduğunuz yerde nasıl zombi avcısı olmak için eğitim alırsınız, bilmiyorum ama bu ailenin tümü, bir gün dünyayı zombiler istila eder diye özel eğitimden geçmiş, hatta büyüler de öğrenmiş ve bu sayede normal bir insandan daha üstün yeteneklere sahip olmuş.

Öyle böyle derken önce Juliet, ardından Japon hocası, sonra da tüm ailesi bu büyük savaşta yerlerini alıyor. Ortam gerçekten çok acayip bir hale dönüşüyor. Kill Bill’de Uma Thurman’ın 100 tane adama karşı dövüştüğü o sahne benzeri fantastik bir atmosferin içinde buluyorsunuz kendinizi ve inanmayacaksınız ama bir süre sonra gerçekten eğlenmeye başlıyorsunuz...



Alternatif

Alice: Madness Returns
Bayonetta
Devil May Cry 4

Karanlık Ruhlar

Juliet ve ailesi gibi oyundaki beş güçlü karanlık ruhun da tasarımları çok iyi. Hepsinin bir teması ve akılda kalıcı birer karakteri bulunuyor. İki tane karanlık ruh metalci, bir tanesi hippi, bir diğeri elinde orgu ve garip sesi ile müzikten kopamayan bir karakter ve beşincisi de davul çalan bir Viking. Ortalığı birbirine karıştıran asıl karakterin kim olduğunu da oyunu oynayarak siz keşfedin...



Yapım Grasshopper Manufacture
Dağıtım Warner Bros Interactive
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360
Web www.lollipopchainsaw.com
Türkiye Dağıtıcısı Tiglon



Bu öldürme şekli gerçekten çok acımasız...



► Büyük şov

Neden "bir süre sonra" dediğimi açıklığa kavuşturayım. Oyuna başladığım saniye ve ardından gelen 10 dakikada gerçek bir sabır göstergesiydim bence.

"Havasından geçilmiyor!" demeyin ama 150 yıldır oyunlarla iç içe olunca, kötü oyun gördüğüm saniye elim ayağım titriyor artık. Tabii ki bu kadar yılın bir getirisi de tecrübe ve bir oyunun puanını sadece birkaç dakikada vermemem gerektiğini de bilmekteyim. Ben de sabrettim, oyuna kendini ispat etmesi için biraz zaman tanıdım ve ikinci bölüme geçtiğim anda oyun beni pençesine almıştı. Şunu da baştan söylemem gerektiğine inanıyorum: Dergi halkından daha farklı bir noktadayım oyun zevki açısından, hatta belki de Türkiye ortalaması içinde de farklı bir noktadayımdır. Hiç kimse Uzak Doğu oyunlarıyla ilgilenmezken de ben ilgilenirdim, herkes ilgilenirken de oradaydım ve Japon oyunları birbirinin tekrarı yapımlara dönüştüğünde de o oyunları inatla oynayan ben oldum. Dolayısıyla LEVEL ahalisinden bir kişi bile Bayonetta'ya elini sürmemişken, bu oyun benim favori oyunlarımdandır. Ve bu yüzdendir ki Lollipop Chainsaw hakkında söyleyeceğim olumlu her şey, sizi hiç ama hiç ilgilendirmeyebilir...

Lollipop Chainsaw'u bir Suda51 oyunu olarak, yani farklı bir oyun olarak algılamak lazım. Mesela bu oyunu Bayonetta veya Devil May Cry ile hiç karşılaştırmamalıyız. Bu oyun için demeliyiz ki, "Beline erkek arkadaşının yaşayan ve konuşan kafasını takan bir ponpon kızın, büyücü bir hippie - zombi ve daha fazlasına karşı verdiği amansız mücadele." Bu tanımlama sizin için çok anlamsızsa veya çok gerçek dışıysa bence Lollipop Chainsaw'u hiç hayatınıza almayın bile. Kapatın konuyu gitsin. Geriye kalanlarla oyun mekaniklerini tartışacağım çünkü, siz de sıkılmayın şimdi bir yandan; üzülürüm.

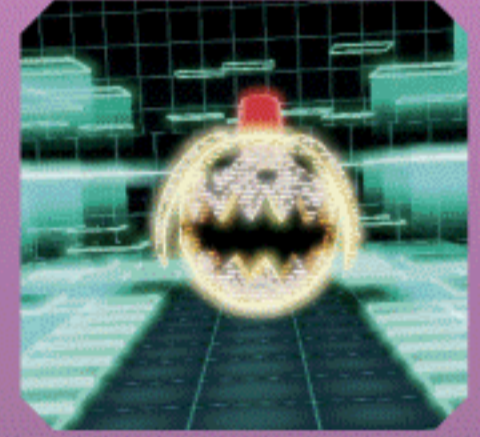
Bir zombiyi pişirmek

Oynanış bir hayli basit. Elektrikli testere saldırılarımız için iki tuş, zombileri sersemletecek ponpon kız saldırıları için bir tane tuş ve zıplamak, saldırıları savuşturmak için de bir diğer tuşu kullanıyoruz. En basit anlamda Devil May Cry'a benziyor oyun ama ben bir noktadan sonra olayların Alice: Madness Returns'e de benzediğine kanaat getirdim. Ne var ki Lollipop Chainsaw, bu iki oyun gibi size özgürce mekanları araştırma imkanı sunmuyor. En basitinden, bir alandan diğerine geçmenizi engelleyen bir duvarı bile belirtilen tuşa basarak, özel bir ara sahnenin araya girmesiyle yapabiliyorsunuz. Zombiler oyun boyunca farklılık gösteriyor ve saldırılarımızı da buna göre yapıyoruz. Hızlı olanlara karşı daha hızlı saldırılar yapıyor, yavaş olanları en güçlü ve ağır saldırılarımızla uzun uzun kesebiliyoruz.

Zombilerin ölmelerine yakın onlara özel saldırılar da yapabiliyor ve böylece onları şekilli bir animasyonla ortadan kaldırabiliyoruz.

Eski günler

Lollipop Chainsaw'un ne kadar garip bir oyun olduğu, oyunun dördüncü bölümünde iyicene kendini belli ediyor. Bu bölümde yine güçlü bir zombinin peşinden, "atari makinesi" şeklindeki bir binaya giriyoruz. Önümüze çıkan engeller, binayı istila eden zombilerden çok, buranın hakimi olan zombinin bizim önümüze koyduğu engeller ve o engeller de bizi eski oyunların içine çekiyor.



Örneğin bir Atari makinesinin içine düşüyor ve Pac-Man'ın biraz farklı bir versiyonunu oynuyoruz. Karakterimiz yine Juliet ve yine elektrikli testeresini taşıyor lakin labirentteki "fesli hayaletler"e karşı savaş veremiyor zira hayaletler biraz büyük. Labirentteki sekiz anahtarı birden hayaletlere yakalanmadan toplayıp bu makineden çıkıyor ve bir başkasına giriyoruz. Bu makinedeyse bir binanın tepesine, cepheye kurulmuş bir asansörle çıkmaya çalışıyor ve katları da çok ağır bir şekilde aşılıyor. Bu sırada açılıp kapanan pencereler, camdan bize birtakım nesnelere (Araba bile!) atan adamlar engel olmaya çalışıyor.

Bu bölümde yer alan tüm bu tip oyun tiplerinin grafik tekniğinde de eski bilgisayar oyunlarına gönderme var; özellikle pikseller büyük bırakılmış, özellikle oynanış basit tutulmuş.

Şahsen çok güzel bir dokunuş olduğunu düşünüyorum. Dünyayı zombilerin istila etmesiyle, bu olayın pek alakası olmasa da Lollipop Chainsaw'un zaten absürt bir oyun olduğunu düşününce, her şey biraz daha anlamlı hale geliyor.

Juliet oyun boyunca bolca hareket kullanıyor. Komboların büyük bir kısmı oyunun başında kapalı oluyor ve ancak zombileri öldürdüğünüzde kazandığınız paralarla yeni kombolar satın alabiliyorsunuz.

Para kazanma işi de sizin başarınıza bakıyor. (Bunlar da para değil, "medal" olarak geçiyor.) Aynı anda üçten fazla zombi öldürmek, "Sparkle Hunting" adıyla bir ara sahnenin ekrana gelmesine neden oluyor ve normalden daha fazla para alıyorsunuz. Yer yer karşınıza çıkan, kurtarılmayı bekleyen insanlar da size bolca para bırakıp gidebiliyor. Bunların tümünü zaten oyunu kısa bir süre oynadıktan sonra keşfediyorsunuz; ben size oynanıştaki hissiyatı anlatayım ki oyunu alıp almayacağınıza ona göre karar verin.

Kombolar veyahut Juliet'in hareketleri Bayonetta'dan veya Dante'den çok daha tutuk. Tutuk lakin çok da kötü değil. Juliet'in nispeten yavaş hareket ediyor olması, zombilere karşı mutlak bir başarınız olmasını engellemiş. Dolayısıyla bir zombi grubuyla mücadele ederken hangi komboyu kullanmanız gerektiğine, kaçış

Juliet Starling vs. Jessica Nigri

Oyunun kahramanı Juliet, hayali bir kahraman; yani kimseden esinlenilerek yaratılmamış. Ancak oyunun dikkat çeken en önemli özelliği olduğu da bir gerçek ve o yüzden de oyunun tanıtımları için Jessica Nigri ile bir antlaşma yapılmış ve Jessica, Juliet'in resmi cosplay oyuncusu olmuş. Gelin sizinle birlikte bu iki karakter arasındaki farklılara bakalım...



Juliet Starling



Jessica Nigri

Endam

Çoğu erkeğin hayallerini süsleyen bir görüntüsü var Juliet'in; bunu hiçbir şekilde gizleyecek değiliz...

Çoğu erkeğin hayallerini... Valla güzel kız şimdi, hiç öyle "Tipim değil." gibi laflarla kendinizi oyalamayın.

Güzellik

Duru bir güzelliği var Juliet'in. Saf ve pürüzsüz... Bilgisayarda yaratılınca bir insan, böyle oluyor demek ki...

Jessica'nın yüzünde saflıktan pek eser yok. İşini bilen, daha kadınsı bir hava var. Sonuçta insan o da...

Yetenek

50 metreye zıplayıp yere hiçbir şey olmamış gibi inebilen, elektrikli testereyle inanılmaz akrobatik hareketler yapabilen ve asla yorulmayan bir "insan".

Sürekli spor yaptığını açıklıyor Jessica ve ekliyor: "Spor yapmazsam, herkese iğrenç davranıyorum." Doğal güzelliği bir yetenek olabilir mi, bilmiyoruz fakat Juliet gibi havada dört burgulu salto atamayacağı da bir gerçek.

Zeka

Son derece kötü espriler yapan ve dünya yıkılıyor olsa bile bunu tiye alabilecek bir garip insan. Belki de oğun olan odur da biz bilmiyoruzdur?

Suratından akıllı olduğunu anlıyorsunuz ama yazdıklarını görünce bu fikriniz değişiyor. Jessica acaba biraz daha mı geliştirse kendini...

Erkek Arkadaş

Kafasını beline takıp erkek arkadaşını o şekilde yanından hiç ayırmıyor.

Muhtemelen yakışıklı ve sporcu bir erkek arkadaşı vardır.

Zombilere Karşı Davranış

Kesinlikle hiçbirine karşı bir korkusu yok ve hepsini yok etmek için elinden geleni yapıyor. Tam bir zombi avcısı.

Tahminimce önce onun gerçek bir zombi olmadığını, bir cosplay olduğunu düşünecek ve eğer bu karşılaşmadan sağ çıkarsa da Juliet'ten bile hızlı koşarak orayı terk edecektir.

hareketlerinin zamanlamasına dikkat etmeniz gerekiyor.

Oynanıştaki monotonluğu gidermek adına oyuna yerleştirilen bazı mini oyunlar da Juliet'in yetenekleri ve yapabildikleriyle alakalı. Bir yerde beyzbol oynayan erkek arkadaşını makineli tüfeğiyle koruyor, başka bir yerde zombilerin kafalarını basket potasına atarak zombilere karşı maçı kazanmaya çalışıyor... Bu bölümlerde de Juliet'i yönlendirmek gayet doğal durmuş.

Killabilily

Peki bu oyunu neden çok sevmedim? (Hatta Ahmet nefret etmiş galiba.) Bence oyunun uçukluğu ve saçma atmosferi çok güzel. Karakterler çok uçuk, olan olaylar daha da acayip. Bu denli atmosferi kendine göre sağlam bir oyunda çok kısıtlı bir alanda hareket edebilmemiz ve tren rayında ilerliyormuş gibi oyunu götürmemiz bence çok yanlış bir seçim olmuş. Daha özgür ve daha akıllıca, daha detaylı kurgulanmış bölümler olsaydı, bu oyunu çok daha geniş bir kitle sevebilirdi.

Bu önemli eksikliğin yanında oyun süresinin kısalığı da maalesef büyük bir eksi. Ben sanıyorum ki beş saatten biraz daha kısa bir zamanda bitirdim ki öyle basıp da gitmedim. Her bölümü tekrar oynama imkanı veya daha zor seviyede oyunun tümünü bir kez daha bitirme özelliği bulunuyor lakin oyun bunu yapmak isteyeceğimiz kadar eğlenceli değil.

Bizde kiralama sistemi yok, olsaydı "Bu oyunu almayın, kiralayın." derdim direkt olarak çünkü almaya değmez. Bir yerlerden bulursanız ve oyunun garip havası da size uygunsa oynamanızı öneririm. Garip bir ikilemeyim. İkilemeyim çünkü oyunun başına oturdum ve hiç kalkmadan bitirdim; üstelik de sıkılmadan. Eh, bir oyun da bunu

sağlıyorsa belki satın almaya değmez ama oynanmasında da sakınca yoktur. Daha da uzatayım mı? Tüm iç çatışmamı size yansıtmaya karar verdim! Esen kalın, esintili yerlerde kalın... ■ Tuna Şentuna

Lollipop Chainsaw

- + Uçuk kaçık karakterler, çok az oyunda olan ve farklı bir atmosfer, sağlam müzikler
- Özgürlük yok, Juliet'in hareketleri zaman zaman biraz tutuk geliyor, oyun süresi çok kısa

7,0



■ Direk bulunduğunda bunu lehine kullanıyor Juliet ve yaklaşanı dönerek doğruyor.





Yapım **Beenox**
Dağıtım **Activision**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web **theamazingspidermangame.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Twitter Gibin

The Amazing Spider-Man'de bulunan en ilginç özelliklerden bir tanesi, oyunların genelinde bulunan ve yükleme ekranlarında karşımıza çıkan ipuçlarının tümünün görülebilmesi. Asıl farklı olan yapı, aynı ekran üzerinde New York halkının konu hakkında neler düşündüğünü gösteren kısa kısa mesajlar ve mesajların fazlasıyla gündelik bir şekilde yazılmış olması.

The Amazing Spider Man



Yeniden, bambaşka

Spider-Man, benim ve benden öncekilerin, hatta günümüzdeki jenerasyonların bile adını, konuşmaya başladıktan birkaç saat sonra duydukları efsanevi karakterlerden bir tanesidir. Hiçbir çizgi romanını okumadıysanız ya da herhangi bir şekilde hiçbir çizgi filmini izlemediyseniz bile hakkında bir bilginiz vardır. O, etrafa örümcek ağları atabilen ve tıpkı bir örümcek gibi davranan süper bir kahramandır. Onu herkesin tanımmasının en önemli nedenlerinden bir tanesi, yaratıldığı ilk günden bugüne insanoğlunda artan doğaüstü güçlere karşı ilginin, her geçen yıl daha da dayanılmaz bir hal alması olacaktır. Tabii ki yapılan harika pazarlama stratejilerini de unutmamak lazım. Özellikle son 10 yıllık geçmiş periyoda bakacak olursak, okullarına Örümcek Adam çantalarıyla giden ilkokul çocuklarını görmek konu hakkında yeterli bilgi verecektir.

Bir defa yetmedi

Birçoklarınız biliyordur ama bilmeyenler için söylemekte fayda var. Halihazırda çekilmiş olan Örümcek Adam filmlerinin üzerine yeni bir seri daha çekilmeye başlandı ve hal böyle olunca yeni filmler için yeni oyunlar da kendini gösterdi. "The Amazing Spider-Man" isimli oyunsa filmiyle aynı adı taşıyan bir yapım. Film henüz gösterime girmedi ama şu ana kadar yapılan açıklamalar ve yayınlanan fragmanların ışığında, çok daha farklı bir Örümcek Adam ile karşı karşıya kalacağımız aşikar. Yapımcılarsa bu durumun oyun için de geçerli olacağını söylemişlerdi ki gerçekten önceki oyunlara kıyasla bir hayli farklı ve kaliteli bir oyun olmuş The Amazing Spider-Man.

Öncelikle genel yapıdan bahsederek başlamak istiyorum sözlerime. The Amazing Spider-Man, serbest dolaşabilecekmiş gibi gözüküyor ama bir süre sonra sınırlarını belli eden bir yapım. Fakat haritayı tamamen algılayıncaya kadar geçen sürede, oyuncuya harika bir özgürlük hissi-

yatı veriyor. Kocaman bir şehir içerisinde, bir uçtan diğer uca gidiyoruz. Bu gidiş esnasında ilk dikkatimi çeken özellik, sevgili örümceğimizin binalar arasındaki ağ atış şekli oldu. Tıpkı eski çizgi filmdekileri andıran bu geçiş, oyuna da farklı bir tat katmış ya da bana öğle geldi; artık zevkler ve renkler durumu. Harita genel hatlarıyla büyük ama onu daha da büyük yapan, yapılacak envai çeşit görev olması. Malum, ana senaryonun akışını sağlayan bir görev serisi var ama The Amazing Spider-Man'ın en büyük özelliklerinden bir tanesi, haritada farklı görevler peşinde koşmak ve bu görevlerden aldığımız yetenek puanlarıyla çok daha kuvvetli bir süper kahraman haline gelebilmek. Oyunun ilk başlarında fazlasıyla boş gibi gözüküyor haritamız, ilk üç bölümü geçtikten sonra şenlenmeye başlıyor. İlk olarak karşımıza çizgi roman toplama eğlencesi çıkıyor. Binaların etrafında, tepesinde, sağında, solunda bulunan her çizgi roman, 10 yetenek puanı anlamına geliyor. İlk başta toplanması gereken resimli mecmua sayısı 10 ile sınırlıyken, bu rakam biz toplamaya devam ettikçe yüksek sayılara ulaşıyor. Hele bir de havada kendi kendine dolaşan (Bayağı uçuyorlar.) çizgi romanlar var ki onları yakaladığımız anda 50 yetenek puanına kavuşuyoruz. Bir diğer etkinlik, Extreme Reporter olarak karşımıza çıkıyor. Bir zeplinden alınan bu görev sillesi, bizden genelde el göz koordinasyonu gerektiren işleri tamamlamamızı istiyor. Bunlardan ilkiyse gerçekten çok eğlenceliydi: Otomatik olarak bir yerden diğerine zıplayan





Örümcek Adam'ı üçüncü şahıs kamerasıyla takip etmek! Elimizde gerçekten bir kamera varmış gibi bir arabirimin devreye girmesi ve Örümcek Adam'ı sürekli kadrada tutmaya çalışmak, sanıyorum ancak bir Örümcek Adam oyununda olabilirdi. Burada aldığım ikinci görevse zamana karşı yarıştı. Belirli bir süre içerisinde işaretli noktalara gitmemi isteyen görev, yaptıklarım arasında en kolay olanıydı.

Oyunda biraz ilerledikten sonra tanıştığımız muhabir kızcağızımız sayesinde Örümcek Adam'ın o bilindik fotoğraf makinesi temasına da kavuşmuş oluyoruz. Bu noktadan sonra birçok farklı fotoğraf çekmemiz gerekiyor. Oyun içerisinde gittiğimiz görevlerin bazı noktalarında çektiğimiz spesifik fotoğraflar, fazlasıyla bonus sağladığı gibi bir de harita üzerinde yeşil fotoğraf ikonuyla işaretlenmiş görevler bulunuyor. Bu görevler genelde bize üç farklı bilgi veriyor ve konu hakkında fotoğraf çekmemiz isteniyor. Misal aldığım ilk görevdeki maddeler şöyleydi: "İnsanlar senin hayran malzemelerini alıyorlar.", "Senin için bir reklam panosu asmışlar.", "Bazı insanlar senin gibi gözüküyorlar." Anlayacağınız hiçbir net bilgiler değil ve görevin olduğu noktada sağımıza solumuza bakmamız gerekiyor. İlk başta kolay başlayan fotoğraflama işlemi, çok değil, bir sonraki aşamada inanılmaz zorlaştı. "Ayak izleri var, tıpkı köpeğinki gibi ama daha büyük." isimli fotoğrafı çekmem 30 dakikamı aldı! Sıcaktandır herhalde diye düşünüyorum; tam odamdan güneş geçiyordu ama büyük inat ettim ve buldum! Etrafta mavi yumrukla işaretli olan yerlere bize en kısa yoldan yetenek puanı sağlayan yan görevler zira bu noktalarda başlangıçta bir, ilerleyen bölümlerde artan sayılarda eşkiyanın sivil halkı köşeye sıkıştırmasına bir son vermemiz isteniyor ki kendilerine kafa göz girmek gerçekten çok kolay. Son olarak ve belki de en önemli noktalardan bir tanesini laboratuvar kısmı oluşturuyor. İçerisinden bilgi almamız gereken bu mekan, aynı zamanda Tech Upgrade kısmında kapalı olan bazı



The Amazing Spider-Man, ucu açık bir oyun; sağa - sola koşturmak çok keyifli ve oyun dinamikleri önceki oyunlara göre onlarca kat daha iyi

yetenekleri de kullanılabilir hale getiriyor. Genelde dar alanda bulunan laboratuvarlar içerisinde bolca asker bulunuyor. Sürekli vur - kaç yapmamız gereken bu mekanlarda ölmek bir hayli kolay çünkü düşman nereye ateş etse bize denk geliyor.

Şimdi bu kadar "yetenek" dedim, artık detayına girmezsem olmaz. Şöyle ki ilk beş seviye oldukça hızlı atlanıyor. Seviye atlamak içinse az önce anlattığım görevleri yapmak ve ana görevleri tamamlamak gerekiyor. Fakat düşmanlarımızı nasıl öldürdüğümüzün önemi de çok büyük. Yaptığımız her kombodan, her farklı öldürüş şeklinden ve etraftaki objeleri kullanmamızdan dolayı ekstra yetenek puanı kazanıyoruz. Hepsinin farklı çarpanları var ve oyun mekaniğine alıştığımız anda büyük bir savaştan gerçekten aşırı derecede yetenek puanı toplayabiliyoruz. Gelelim seviye atlamaya...

İki adet seviye atlama mevcut The Amazing Spider-Man'de. Bunlardan ilki Character Upgrade ki topladığımız yetenek puanlarımız sonucu bu kısımdaki yeteneklerimize



Alternatif

**Batman: Arkham City
Prototype 2
Spider-Man: Shattered Dimensions**



► seviye atlatabiliyoruz. Toplamda 11 adet farklı yetenek bulunan menüde, her yeteneğin iki ila üç seviyelik aşaması bulunuyor. Saldırı ve savunma gücümüzü, sürpriz saldırılarımızın zarar seviyesini ve daha birçok özelliğimizi buradan arttırabiliyoruz. Diğer seviyeyse topladığımız Tech Pieces tarafından belirleniyor. Genelde haritanın abuk sabuk yerlerinde bulunan bu parçaları olabildiğince toplamanızı tavsiye ederim. Aksi halde toplamda 10 farklı Tech Upgrade'den yararlanamazsınız. Web Strength, Rapid Fire, Wall Blast ve Suit Combat Resistance gibi, yine iki ila üç seviye arasında değişen geliştirmeye sahip özelliklerle çok daha rahat ve de çok daha farklı bir oyun deneyimi bizlere sunulmuş durumda. Tech özelliklerimiz, bulduğumuz parçalara göre gerçekten pahalı kaçıyor. Arada bulduğum parçalar arasında 10 tech değerinde olanları hatırlıyorum da ortalama bir yetenek 100 civarında Tech Piece istiyor. Bilmem demek istediğimi anlatabil mi?

Bir ev var binanın tepesinde

Evet, bu sefer bir evimiz de var, hatta birçok göreve güzel

evimizin penceresinden kendimizi Manhattan sokaklarına bırakarak başlıyoruz. Ev dediğime bakmayın, kendisi fazlasıyla önem taşıyan bir mekan çünkü aslında bir nevi menü. En sağımızda gardirobumuz bulunuyor. Oyunu bitirdiğimiz ya da etrafta saklı olan Örümcek Adam logolarının bulduğumuz zaman çok farklı dış görünümlere de sahip olabiliyoruz. Birçok kostümün bulunduğu The Amazing Spider-Man'de bilindik tasarımlar dışında sürpriz bir seçenek var ki onu sağda solda yazdığım bir kutuda göreceksiniz. Bir yan menüde oyunun ana senaryosuna direkt olarak hitap eden ve The Lizard olarak da bilinen Doktor Connor bulunuyor. Kendisiyle yaptığımız konuşmalar, genel olarak oyunu gidişatı hakkında net bilgiler veriyor ve senaryo akışını sağlıyor. Onu da geçtiğimizde karşımıza büyük bir harita çıkıyor. Bu haritanın en büyük özelliği, tamamladığımız her bölümü tek tek görebiliyor olmamız. Her bölüm içerisinde bulunan Magazines, Oscorp Manuals, Tech Pieces, Photos ve de Audio Evidence başlıklarından kaç tanesini toplayabildiğimizi görebiliyoruz. İsteddiğimiz takdirde bu bölümleri en baştan oynayabiliyor olmamızsa benim gibi gizli eşyaları bulma meraklıları için biçilmiş kaftan. Gerçekten bazı bölümleri %100 bitirmek için baştan üç kere oynadım ama değdi. (Gülüşmeler.) Her bölüm içerisinde bulunan bu eşyalarsa genelde fazladan yetenek puanı anlamına geliyor ama özellikle Audio Evidence, oyunun senaryosuna büyük bir lezzet katıyor ve oyuncuyu konuya daha çok bağlıyor.

Tüm bu genel özelliklerden sıyrılıp birazcık da oyunun dinamiklerinden bahsetmek istiyorum. İlk olarak Örümcek Adam'ı kontrol etmek, önceki oyunlara göre hem daha zor, hem de daha kolay. Daha zor çünkü gereğinden hızlı oyun yapısı yüzünden istediğimiz anda durmak ya da istediğimiz noktaya gidebilmek gerçekten öğrenilmesi gereken bir yapı olmuş. Kolay olmasının sebebi de kullanılan kamera açılarının gerçekten oyuncuya işkence çekirtmiyor olması. Aksi halde mide bulantısından bir yere gidemezdim. Karakterimiz şehir içerisinde gönül rahatlığıyla dolaşabiliyor ve bunu yaparken gerçekten fazlasıyla rahat davranıyor. Öyle binaya takılma, ilerleyememe gibi sorunlar bulunmadığı gibi "Web Rush" olarak adlandırılan ve oyunu resmen belirli bir süreliğine donduran yeteneğimiz sayesinde ani manevralar yapmak mümkün. Bir anda arkamızda kalan herhangi bir noktaya bu yetenek sayesinde





anında geçiş yapabiliyoruz. Web Rush, zamanı dondurmakla da kalmıyor, gidebileceğimiz birçok yeri bize sarı bir Örümcek Adam şeklinde modelliyor ve seçtiğimiz noktaya doğru anda ilerlememizi sağlıyor. Bu yeteneğin süresini arttıran upgrade sayesinde işler bir hayli kolay hale geliyor. Web Rush, şehir üzerinde yapacağımız hareketlerin yanında aynı zamanda düşmanlarımızla baş etmemiz için de tasarlanmış. Hedefe aldığımız düşmana direkt olarak saldırmamıza olanak sağlayan özellik, yine önceden hedeflediğimiz bir objeyi de başka bir tuşa basmaksızın kullanabilmemize olanak sağlıyor. Bir diğer özelliğimiz sayesinde aksiyon noktasından en uzak köşedeki bir noktaya kaçabiliyoruz. Bu özelliği kullandığımız anda düşmanlarımızın görüş açısından da çıkıyor, tekrar saldırıya ya da onlar bizi buluncaya kadar güvende oluyoruz. Bu tarzdaki yeteneklerin en büyük önemi, şüphesiz ki savaş dışında çalışan HP Recover, yani enerjimizi doldurma sistemi. Attığımız ufak ağlarla düşmanı belirli bir süreliğine kilitleyebilmek de yeteneklerimiz arasında; hatta bu özelliği geliştirip kendilerini duvara yapıştırmamız da mümkün. Yapıştırmak demişken malum, Örümcek Adam olarak herhangi bir yüzeyde hareket etmemiz mümkün; hatta bu işi gerçekleştirirken kullanılan kamera açıları kanımca gerçekten başarılı. Özellikle kafamızın ve kamera açısının birbirinden farklı hareket edebildiğini düşünürsek. Yakın dövüşteyse genelde aynı tuşa basarak düşmanımıza giriyoruz. Belirli bir vuruş sayısından sonra özel hareketlerimizi kullanabilir hale geliyoruz. Karakter olarak çok hızlıyız ve güçlüyüz belki ama aynı derecede dayanıksızız. Üst üste aldığımız dört darbe, iki seksen yere yatıp kendi kolumuzu çeken kamera açısıyla karşı karşıya kalmamıza yetiyor. Hele bir de silahlı düşmanlar varsa aman diyeyim, kaçın. Üzerine bir de yakın mesafede denk geldiyse... Neyse, zaten öldünüz. İşte burada sürekli etrafta gezinen bir Örümcek Adam'a dönüşmemiz gerekiyor çünkü yapay zeka hiç de fena değil. Tepeye bir yere kaçtığımız zaman hemen aramaya başlıyorlar bizi. Ellerinde bulunan fener ya da benzeri ışık kaynaklarını açıyor ve gördükleri yerde bağıarak ateş ediyorlar. (Deli hepsi zaten.) Bizim için en önemli hamleyse duvardan duvara gezip silahlı düşmanlarımızı sessiz bir şekilde ortadan kaldırmak. Tepelerde dolaşırken, Web Rush ile kendilerine kilitlendiğimizde, eğer kırmızı yerine mor bir renk görüyorsanız durmayın, dalın ama yine durmayın, işiniz bitince hemen kaçın. Bu sayede kimse ne olduğunu bilmeyecek.

Olaylar, olaylar...

The Amazing Spider-Man, ucu açık bir oyun; sağa - sola koşturmak çok keyifli ve oyun dinamikleri önceki oyunlara göre onlarca kat daha iyi. Yine de bir noktadan sonra oyuncuyu sıkabiliyor. Evet, gerçekten birçok farklı görev, harita üzerine

dağıtılmış durumda ama bir noktadan sonra benzeri görevleri yapmaya başlıyoruz. Tabii ki fazla sayıda görev var ama ben aynı görevleri yapmayı seven bir adam olmadım hiç. Oyunu birazcık çözdükten sonraysa ölmeden ilerlemek mümkün. Özellikle Web Rush ile bayağı hile yapabiliyoruz. Temelde oyun dinamiklerine bir rahatlık için koyulan özellik, keşke düşmanlar üzerinde daha farklı bir şekilde çalışsaydı. Herhangi bir enerji gerektirmiyor ya da kullanabilmek için hiçbir koşulu bulunmuyor. Ben de sürekli kullanıyorum bu özelliği ve hiçbir düşman bana zarar bile vermiyor çünkü bir kez rakibe kilitlendiği zaman, göz açıp kapayıncaya kadar tepesine biniyoruz, eli silahlı olsa bile. Gözüme takılan en saçma olaysa -yine ve her zaman olduğu gibi- şehir içerisinde dolaşırken alakasız yerlere ağ atarak ilerlemek oldu. Nereye atıyorum o ağı acaba? Kimi zaman düzgün ilerleyebiliyorum ama bazen uçan kuşa atıyorum sanki de ilerleyebiliyorum o ağla.

İçerisinde barındırdığı olumsuzluklara ve de bazı saçmalıklara rağmen, şu ana kadar piyasaya çıkmış en iyi Örümcek Adam oyunu The Amazing Spider-Man diyebilirim. Dinamik bir şehrin içerisinde kalmak ve uzun zamandır görmediğim derecede kaliteli bir senaryo akışı içerisinde bulunmak büyük bir zevkti. Başarılarının devamını diliyorum, derslerine daha çok konsantre ol.

• Ertuğrul Süngü

The Amazing Spider Man

- + Büyük harita, bol görev, kaliteli senaryo, kaliteli grafikler
- Bazı yeteneklerin aşırı güçlü olması, tekrar eden görevler

8,3





Yapım **LightBox Interactive**
Dağıtım **Sony**
Tür **TPS**
Platform **PS3**
Web www.starhawkthegame.com
Türkiye Dağıtıcısı **Sony**



İlginç Özellikler

İlki direkt olarak oyunun geçtiği bölge tasarımları bence; tamamen Vahşi Batı teması üzerine kurulu inanılmaz bir post apokaliptik evren... İkinci olaraksa uzun zamandır birçok oyunda göremediğim 7.1 ses desteği. Bu destek gerçekten oyuna çok farklı bir tat katmış durumda. Şimdiye kadar oyunun sanki tek bir düzlemde iki farklı modeli varmış gibi konuştum ama işler bundan çok daha farklı. Çünkü bu oyunda bir de uçak kullanmak mümkün! Aslında uçak demek çok ayıp olur; kullandığımız cihazlar tam anlamıyla bir mech.

Starhawk

Havada, karada, her yerde

Bilgisayar oyunculuğundan, konsol oyunculuğuna yaşanan büyük geçiş; beraberinde farklı türlerinde ortaya çıkmasına yol açtı. Tüm bu farklılıklarsa zamanla yine, o bilindik benzer oyun yapılarına dönüştü ve sonunda, günümüzde yine belirli farklı tarzların altında genişleyen oyunlar bulduk. Starhawk ise, benim uzunca bir süre önce ilkbakışını yaptığım ve o zamanlar FPS ile strateji oyunculuğunu bir araya getireceğini iddia eden bir yapımdı.

Farklılık

Starhawk ilk etapta karşımıza net bir FPS oyunu olarak çıkıyor. Oyuna ilk girdiğimiz andan itibaren silah omuzda, sağa sola koşan bir karakteri kontrol ediyoruz. Fakat starhawk'da bundan çok daha fazlası var... Oyunun genel yapısı gereği tek bir tuş ile bina yaratma menümüzü açabiliyor, istediğimiz yere istediğimiz türdeki binayı yerleştirebiliyoruz. Tüm bunları yaparken kullanılan kamera açısı ise üçüncü şahıs ve bina menüsü açıldığı zaman hafif bir şekilde kuş bakışına dönüşen bir açıdan ibaret. İsterseniz gelin, sizlere bu başlıkları birazcık daha detaylandırayım ve oyunun genel dinamiklerinden bahsedeyim.

Oyunun TPS kısmında tam bir omuz üstü kamera açısı ile ilerliyoruz. Karakterimizi kontrol etmek gerçekten çok kolay. Bu kolaylıkların başında yer alan kamera

▣ **Öğle gözlerini devire devire bakma...**



açıları, her an imdadımıza yetişiyor gerçekten. Özellikle net bir "cover" yani sığınma sistemi olmayan Starhawk, bu açılar ile oyuncuya fazlasıyla yardımcı olabiliyor. Benim deneyim ettiğim kadarı ile, her ne kadar cover sistemi bulunmasa da bir taşın ya da herhangi bir cismin arkasına saklanmak sureti ile ateş etmek gerçekten saklanma hissiyatını fazlasıyla veriyor. Ateş etme hissiyatıysa hiç de fena değil; kesinlikle çok daha iyi olabilirdi ama özellikle oyunun TPS olduğunu düşünürsek kullanıcıya verdiği vuruş ve ateş hissiyatı oldukça kaliteli diyebilirim. Silahlar demişken, tıpkı benzeri konsol oyunlarında olduğu gibi dört farklı yön tuşunda dört farklı silahımız bulunuyor. Bunlar makineli tüfek, pompalı, keskin nişancı silahı ve de roket atar olarak bölünmüş durumdadır. Her silah üzerine düşeni gayet iyi yaptığı gibi, her birisinin de kendilerine özel kullanım alanları var. Silahlarımıza karşılık gelen düşmanlarımızı, ne çok hızlı bir şekilde yok oluyolar, ne de saatlerce kendilerine ateş etmemiz gerekiyor. Ellerinde taşıdıkları silahları kullanmaktaysa gerçekten iyiler. Ortalamada her iki atışlarından bir tanesi beni hedef olarak bulmayı başardı. Ne yazık ki aynı durumu yapay zekaları için söyleyemeyeceğim zira yanlarına koştuğum anda ne yapacaklarını şaşırıyor, sağa sola sıklmaya başlıyorlar. Daha da önemlisi, misal; bir yer korumam gerekiyor ve malum düşmanın da orayı yok etmesi... Ve ben bir anda yine aralarına dalıyorum; işte tam bu noktada tüm düşman birimleri yapmakla yükümlü oldukları yegane görevi unutuyor ve tamamen bana odaklanıyorlar.

Emrin, madençi

İşte Starhawk'ın en farklı ve en değişik özelliklerinden bir tanesi; bina yapabilmek. PlayStation 3 için özel olarak üretilmiş oyun esnasında üçgen tuşuna basmak suretiyle, içerisinde toplam 12 adet farklı bina bulunduran bir menüye ulaşabili-

Alternatif

Binary Domain
Prototype 2
Sniper Elite V2





yoruz. Burada bineceğimiz araçlar için kalkış pisti, devasa bir defans binası, rahatça keskin nişancı tüfeği kullanmak için bir kule, dışarıdan gelen saldırılara karşı kendimizi korumak için bir kalkan, orta seviye düşmanları ortadan kaldırmak için bir makineli tüfek kulesi ve daha birçok farklı bina yapılmak üzere menümüzde yerlerini almış durumda. Tüm bu binaları yapmanın bir bedeli var; enerji. Enerji kaynağı ilk olarak ürettiğimiz binalardan bir tanesi olan jeneraör yardımı ile arttırılabiliyor ki sadece bu cihazın etrafındayken kendisinden enerji elde edebiliyoruz. Bunun haricinde haritada bulunan enerji dolu varilleri patlatarak ya da düşmanlarımızı yok ederek bu önemli kaynağa ulaşabiliyoruz. En ucuz binamız bir adet enerji istiyorken, bazı binalar dört enerji istiyorlar. Toplamda biriktirebileceğimiz enerji miktarıysa yine 12 adet. Bu rakamın üstüne çıkmaksa ne yazık ki mümkün değil. Bina yapımı ilk etapta birazcık oyuncuyu zorlasa da oyuna harcanan ilk saatin ardından çok daha hızlı bir şekilde bina yapım menüsüne girip, gerekli binayı seçip onay verebilir hale gelebiliyoruz ki zaten binalar anında oluşuyorlar. Pek tabii hepsinin belirli bir canı var ve düşmanlarımız tarafından yok edilebiliyorlar. Supply Bunker isimli bina sağladığı yüksek koruma ve içerisinde barındırdığı sonsuza yakın mermi ve silah modeli ile konu hakkında yaptığımız en kaliteli bina olma özelliğini de taşıyor. Hatta anti piyade kulelerimizi bu binanın dört farklı köşesine monte edebiliyor olmak da gerçekten farklı ve güzel bir özellik olarak karşımıza çıktı. Bu oyunda ölmekse bir hayli zor, hatta dergide gerçekleştirdiğim testler esnasında insanlar uzun süre nasıl hayatta kaldığım hakkında bana birçok soru sordu. Fakat sorun ben de değil, oyunda; bu oyunda ölmek gerçekten çok zor. Karakterimizde artık nasıl bir iman gücü varsa... Ben de anlamadım gerçekten.

Üçüncü boyuta merhaba

Şimdiye kadar oyunun sanki tek bir düzlemde iki farklı modeli varmış gibi konuştum ama işler bundan çok daha farklı. Çünkü bu oyunda bir de uçak kullanmak mümkün! Aslında uçak demek çok ayıp olur; kullandığımız cihazlar tam anlamıyla bir mech. Yani istediği zaman karada savaşan bir robot gibi davranabilen, gerektiği zamanlarda da kare tuşuna bastığımız anda tam bir şahin edasıyla uçağa dönüşebilen bir cihazdan bahsediyorum. Bir anda oyuncusunu gezegen üzerine bırakan Starhawk, işler mech boyutuna geldiği zaman büyük bir uzay haritasıyla çıkıyor karşımıza. Bu haritalar gerçekten çok büyük ve geniş. Evet, göründükleri kadar değiller belki ama harika bir derinlik duygusu verilmiş ve oyuncuya uzay gibi büyük bir boşlukta olduğu net bir şekilde hissettirilmiş. Uzay savaşları genelde belirli sayıda düşman uzay gemisini yok etmemizle sonlanıyor. Zaten ilk başlarda bir hayli tutorial bölüm oynamak zorunda kalıyoruz. Kimi zamanlarda da koruma görevleriyle karşılaşırız ki bir noktadan sonra görevler hem havada, hem de karada olmak üzere iç içe giriyorlar. Her ne kadar kontroller birazcık zor olsa da uçak savaşlarına harcadığım ilk saatin ardından artık it dalaşına girebilir konuma geldim ama şimdiden hepimize büyük sabırlar diliyorum.



Son olarak değinmek istediğim oyun özelliği tabii ki multiplayer olacak. "Tabii ki" dedim çünkü Starhawk bu harika oyun yapısının bir anda multiplayer ortama geçiş yapması, gerçekten inanılmaz sonuçlar doğurmuş. Capture the Flag, Death Match, Team Deathmatch ve de Zones gibi oyun modlarında yine bina yapımı çok önemli yer tutuyor. Herkesin eşit olarak başladığı multiplayer modlarda oyunculara düşen iyi bir silah kullanımının yanı sıra, hızlı düşünme ve binalarıyla farklı stratejiler üretme gibi değişik yöntemler oluyor. Bir anda havalanan bir mech'e güdümlü bir roket ile cevap verilebilirken, hiç ummadığımız bir yerden düşman atladığı üzeri silahlı arabasıyla bir anda terör saçabiliyor. Anlayacağınız çok dinamik ve bir o kadar da harika bir multiplayer deneyimi sunuyor Starhawk.

Uzun zamandır görmediğimiz, daha doğrusu uzunca bir süredir beklediğimiz cinsten bir gelişme Starhawk. Bir oyundan öte, sektör içerisindeki darboğaza kısa bir süreliğine de olsa harika bir çözüm. Evet, barındırdığı hataları yok değil ama genel hatlarıyla oyuncular için çok farklı bir deneyim olduğuna inanıyorum. Muhteşem bir oyun diyip göklere yükseltebileceğim bir yapım değil kesinlikle, orası bir gerçek ama yine de başında geçirdiğim her dakika fazlasıyla eğlendiğimi de eklemeyi edemeyeceğim. ■ Ertuğrul Süngü

Starhawk

- + TPS, strateji ve simülasyon türlerini bir araya toplaması, harika multiplayer yapısı, akıcı grafikler
- Silahların hiç sarsılmaması, yapay zekanın sapıtma ihtimali, uçuşlara alışmanın uzun sürmesi

8,3





Yapım From Software
Dağıtım Capcom
Tür Simülasyon
Platform Xbox 360
Web www.capcom.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Etkileşim

Oyun içerisinde bulunan etkileşim genel olarak vasatın da altında, çöplük kıvamında. Fakat VT'mizin içerisinde bazen öyle şeyler olabiliyor ki gerçekten insanın yüreğini ağzına getiriyor. Misal; bir düşman askeri gelip içeriye bomba atabiliyor ve bombayı kapıp VT'mizin alt kapağını açmak suretiyle dışarı atmamız gerekebiliyor.

Steel Battalion: Heavy Armor

Ellerimde çiçekler, tankımda sırlı sıklam

Efendim, Kinect destekli oyunlara bir yenisi daha eklendi. Steel Battalion: Heavy Armor (SB: HA.) 2082 yılında geçen oyunda, rütbeli bir askeri canlandırıyoruz. (Konu kinect olunca artık oynuyoruz yerine, canlandırıyoruz demek lazım.) Malum değişen zaman ve teknoloji ile bambaşka askeri cihazların üretildiği bir dönemdeyiz ve VT denen, iki ayaklı tanklar her yana yayılmış durumdadır. Eh, savaşın hüküm sürdüğü bir zamana denk gelen askerliğimiz yüzünden, bu cihazlardan bir tanesini kumanda etmekle yükümlüüz.

Eller, kollar

Evet, bir anda kendimizi VT denen cihazın içerisinde bulunuyoruz. Sağımızda bir, solumuzdaysa iki kişilik mürettebatımız var. Bu ilginç karakterler koordinat vermek, yeniden mermi doldurmak gibi görevleri yerine getiriyorlar. Elimizin bir hareketiyle sağa ya da sola bakmamız mümkün zira bazen kendileriyle ilgilenmemiz gerekiyor. Kinect oyunlarında daha önce pek fazla rastlanmayan bir model olan oturarak oyuna dahil olmaksız, kendimizi gerçekten bir cihazı kullanıyormuşuz gibi hissetmemiz için tasarlanmış.

VT'imize bindiğimiz andaysa alıştırmaya görevlerine de başlamış oluyoruz. Önümüzde birçok tuşu olan, karışık bir panel yatıyor. İki elimizi ileri götürdüğümüz zaman direk olarak vizöre kafamızı dayayıp, tam bir görüntü alabiliyoruz. Hareket etmek içinse ne yazık ki gamepad kullanmak zorundayız. Hemen solumuzda, hızımız arttırmaya yarayan bir levye varken, sağımızda, olası duman zehirlenmelerine karşı çalıştırmamız gereken fan bulunuyor. Farklı mermi çeşitlerini hemen önümüzdeki panelden seçebiliyoruz. Alıştırma bölümlerini geçtikten sonra gelen çıkarma aşamasındaysa oyunun temel zorluklarıyla

karşılaşmaya başlıyoruz. Aslında zorluk demek çok iyimser olacak; daha çok saçmalık... VT cihazımızın kontrol panelinde yapılması gereken o kadar çok şey bulunuyor ki biz bir sağa bir sola giderken kinect'in tüm algılama sistemi resmen çöküyor. Hatta aynı noktada, bir objeyi çekip, aynı yerdeki başka bir tuşa basmamız gerekiyorsa bu işlem basitçe gerçekleştirilemiyor. Çünkü oyun kafayı yiyor ve kilitleniyor. Bir yandan iki elimizle nereye gittiğimizi görmek için vizöre yaklaşmak, bu işlemi yaptıktan sonra bir anda gerisin geriye, içeriye bakmak tam bir Çin işkencesi. Keşke bu işlemlerden bir tanesini mürettebatımız yapsaymış. Mürettebat demişken, bana iki kere yanlış koordinatları vermiş olmaları acaba oyun Nisan ayında mı üretilmeye başlandı diye düşündürdü. Mermi modelini değiştirme süresinde geçen zamandansa bahsetmek bile istemiyorum. Gelelim düşmanlarımıza; ya da gelmeyelim... Aman neyse anlatacağım işte! Arkadaş etrafta gezinen eli roketli piyadeler gerçekten attığını vuruyor! Ama nasıl vurmak! Birçok sefer tek hamlede yok oldum. Düşman zırhlılarıyla gerçekten iki atıştan birisini isabet ettirebiliyorlar ama bazen kendilerine bir haller oluyor ve savaşın ortasında arkalarını dönüp başka bir yere gitmeye çalışabiliyorlar. Gerçekten korkutucular. SB: HA'nın geneline bakacak olursak, bazen çok kolay, bazen de çok zor bir oyun yapısı var diyebilirim. Kimi görevde uzaktan nazik nazik ateş ederek her şeyi temizleyebiliyorken, kimi görevler aynı noktada onlarca defa yok olduğumu biliyorum. Tüm bu zorlukların başında optimizasyon sorunu yatıyor; bu bir gerçek ama zaten bir elimde gamepad ile ileriye doğru gitmeye çalışırken, bir yandan aynı elimle sol taraftaki tuşları kullanmak tam anlamıyla imkansız.

Anlatmak istediğim nokta şu: Bu oyundan uzak durun! Ha çok paranız vardır, sabır taşı gibisinizdir ya da bilgisayar oyunlarındaki optimizasyon sorunlarıyla alakalı çalışıyorsunuzdur, o zaman buyurun alın. Aksi halde bu cisimden kaçın!

■ Ertuğrul Süngü

Alternatif

Ghost Recon: Future Soldier
Kinect Sports
Kinect Star Wars

Steel Battalion: Heavy Armor

+ Ne desem yalan olur
- Bu oyuna vakit harcamaya kadar çıkıp basket oynasalar ki keşke

2,0

Gravity Rush (Vita)

Yerçekimine karşı gelen ruhlar

“PS Vita’da oyun yok, oyun yok!” diye yakınırken çıkageldi Gravity Rush. Aslında Japonya’da Gravity Daze adıyla bir süre önce piyasaya çıkmıştı ve bir hayli beğenilmişti. İngilizce versiyonu için beklemeye başladık, bu sırada Lumines’i, WipEout’u, Uncharted’ı bir 50 kez daha oynadık ve sonunda Gravity Rush ellerimize düştü.

İlk bakışta ne olduğu pek belli olmayan bu oyun, meğerse bayağı Japon esanslı, biraz anime tadında ama oynanışı ve konusu ile standart Japon oyunlarından daha farklı bir yapılmış.

Tatilde PS Vita’yı elimden bırakmama engel olan Gravity Rush ile PS Vita’dan beklediğimiz performansı sonunda alıyorken arkadaşlar; gelin detayları anlatayım sizlere...

Yalan dünya

Olaylar Hekseville adında hayali bir “hava şehri”nde geçiyor. Dibinde kocaman bir kara delik bulunan bu şehir, aslında büyük bir tehlike altında ama bunun farkında olan pek az insan var. Üstelik Hekseville’in bazı parçaları, yerçekimi fırtınaları yüzünden başka noktalara dağılıp gitmiş bile; halksa buna rağmen şehri terk etmiyor. (Belki de gidecek yerleri yok?)

Biz de bu şehrin göbeğine düşen, hafızasını yitirmiş bir kızcağızı, Kat’i kontrol ediyoruz. İçinde resmen evrenden bir parça barındıran bir kedi, Dusty sayesinde yerçekimini kontrol edebilme gücüne sahip olan Kat, kısa sürede bu şehirdeki sorunlara eğilmeye başlıyor.

Dikey olarak alabildiğine giden Hekseville’de Kat, yerçekimini manipüle ederek uçabiliyor. Aslında uçmak da değil, kendini bir yönde boşluğa bırakıyor. O yöndeki bir düzleme denk gelirse de burada enerjisi yettiği sürece yürüyebiliyor. (Havada kalma süresi de enerjisine bağlı tabii ki.)

Hekseville’deki ulaşımı genellikle uçarak sağlıyoruz ama şehir parçalarını buldukça bu bölgeler arasında çeşitli araçları da kullanmamız gerekebiliyor.

Kat’ın diğer güçleri arasında çeşitli nesnelere havaya kaldırma, bulunduğu düzlemde kayarak ilerleme, havada birtakım



Alternatif

Army Corps of Hell
Ninja Gaiden Sigma Plus
Uncharted: Golden Abyss



farklı saldırı hareketleri yapma gibi özellikler bulunuyor.

Şehrin problemlerine çözüm

Oyun bir nevi “open world”, yani GTA’daki gibi dilediğimiz yere gidebiliyoruz. Şehirde kendimizi bir oraya, bir buraya fırlatmamıza neden olan en büyük etken, ortadaki “Gem”ler. Bu mor mücevheratlar, Kat’in yeteneklerini geliştirmesi için ona puan sağlıyor. Ayrıca oyundaki “yan görevler” olarak adlandırabileceğimiz görevleri almak için de bu mücevherlere ihtiyacımız var. Olay şöyle işliyor: Şehrin bir parçasını da şehre ekledikten sonra oradaki bazı ufak problemleri çözmemiz isteniyor. Bunlar şehrin çalışmayan ışıklarıdır, çalışmayan bir asansördür, işlemeyen bir hava aracıdır... Bunları az miktarda mücevher harcayarak çalışır konuma getirdikten sonra daha çok mücevher kazanabileceğimiz çeşitli görevler açılıyor. Bu görevlerde de başarımla doğru orantılı olarak bolca mücevher kazanmak mümkün oluyor.

“O görevi yap, şehirde dolaş, ana görevlere eğil, halkın problemlerini dinle...” derken bir bakıyorsun, PSV’nin şarjı bitmek üzere! Oyun gerçekten kendine bağlıyor ki bu PSV için bir ilk olabilir.

Cel-shade grafikler ve daha önce hiçbir oyunda görmediğim, PSV’yi oynattıkça üç boyutlu bir efekt kazanan, çizgi roman tarzı ara sahneleriyle Gravity Rush, PSV’nin en iyi oyunlarından bir tanesi olmayı başarmış durumda. Bu sıralar bir PSV almaya niyetliyseniz, Gravity Rush’i da listenize eklemenizi öneriyor ve derhal oyuna dönüyorum; karanlıktan kurtarmam gereken bir şehir var! ■ Tuna Şentuna

Gravity Rush

+ Yerçekimini değiştirmek çok eğlenceli, senaryo dışında yapacak işler var, sürükleyici bir senaryo bulunuyor

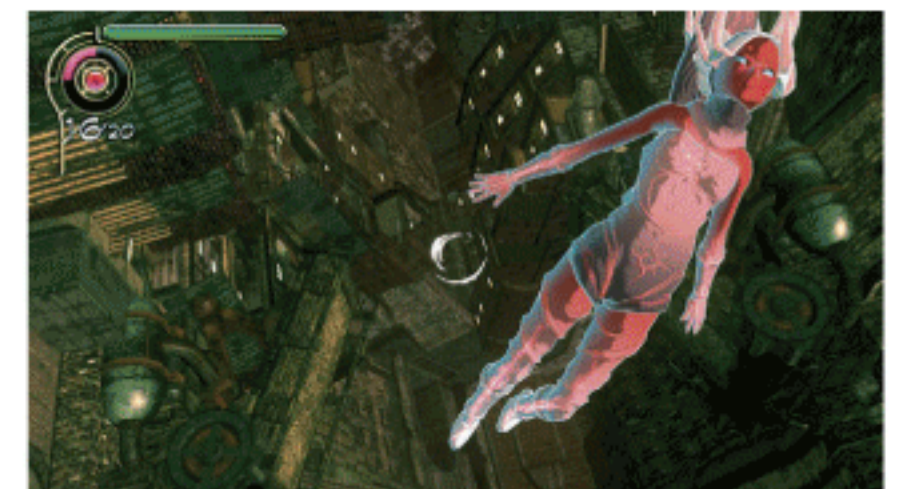
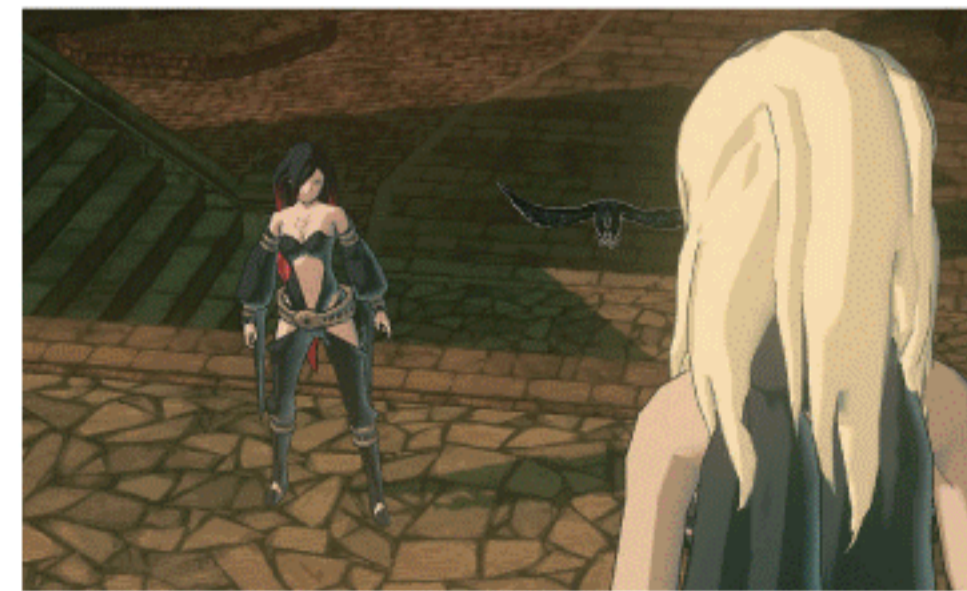
- Yerçekimini ayarlamaya çalışırken sinir sahibi olabiliyorsunuz, challenge’lar dışında yan görevler olsaymış daha güzel olurmuş

8,6

Gezginler

Oyunda her ne kadar pek yan hikaye bulunmasa da ilginç bir konu da bir yandan sürmekte fakat ancak siz keşfeder-seniz... Şehrin bazı yerlerinde, yalnız başına duran bir adamla kadına rastlayacaksınız. Bunlar bir şekilde başka bir boyutta sıkışmış ve ancak size görünen karakterler. Onlarla konuşun ve ilginç hikayelerini öğrenin.

❑ Raven, dost mu, düşman mı olduğu uzunca bir süre belli olmayan bir karakter.





Yapım Milestone
Dağıtım Black Bean
Tür Yarış
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.milestone.it



Dostum bi' yol
ver geçelim be!



SBK Generations

İki tekerli simülasyon...



Yarış oyunlarının motosiklet tarafında 2007'den beri boy gösteren SBK serisi, serinin yeni oyunuyla yeniden sahneye çıktı ve böylece simülasyon hastaları da (Bunun bir hastalık olduğuna inanıyorum, evet...) yeni bir ziyafete daha kurulmuş oldular. Serinin diğer oyunlarında olduğu gibi paldır küldür oynanabilen bir oyun değil SBK Generations. En kolay seviyede oynasanız bile kontrolü sıkı tutmanız gerekiyor. Eh, simülasyon oyunu dediğin de böyle olmalı ama be! Şöyle de bir şey var ki seriyi şaha kaldıran muazzam bir görsel kalite söz konusu. Detaylara çok mu yüzeysel girdik ne? Biraz gazı keselim o halde ve ayrıntıları didiklemeğe başlayalım.

Oyunun ana menüsünde dört seçenekle karşılaşacaksınız: Free Play, SBK Experience, Career ve Multiplayer. Kariyer modundan başlayalım öyleyse. İlk adımınızı atarken size üç ayrı simülasyon zorluk derecesi (Low, Medium, High) sunuluyor. Bu noktada ne kadar ciddi bir motosiklet hastası olduğunuz ortaya çıkacaktır. Eğer en kolay seviyeyi seçerseniz ki ben öyle yaptım, sıradan bir yarış macerasına dalarsınız, alışık olduğunuz rehber çizgisi eşliğinde rakiplerinize karşı ter dökersiniz. Gerçi dediğim gibi, bu aşamada bile oyun yeterince zor zira

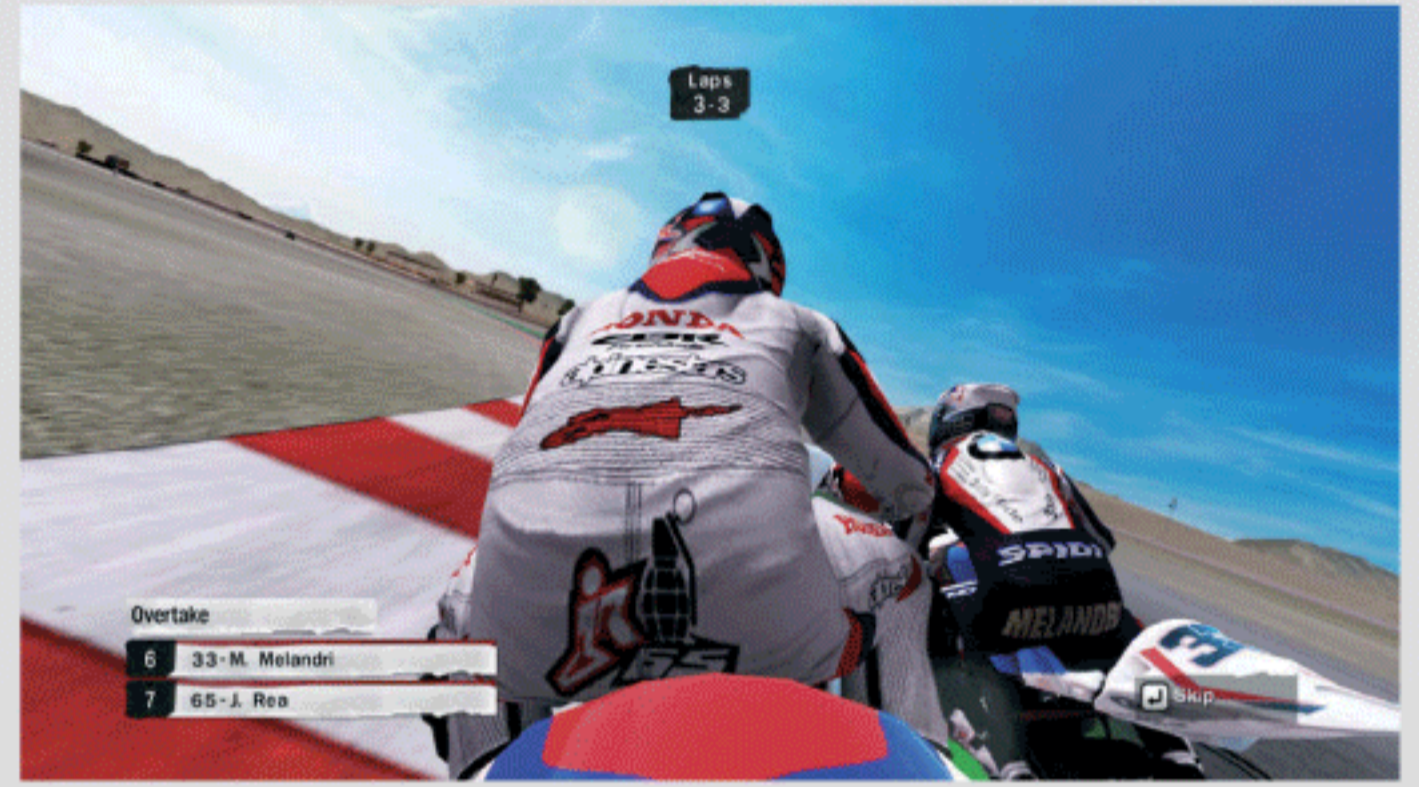
virajlarda dikkatli olmazsanız atacağınız taktaların haddi hesabı olmaz. Medium'da işler biraz daha ciddiyeşiyor ama asıl olay Hard'da tabii ki. Kendini kusursuz bir motosiklet pilotu olarak görenlerin ve motosikletinin ince ayarlarıyla saatlerce vakit geçirmekten haz alanların yeri tam olarak burası.

Kariyer modunun ikinci aşamasında karakterinizi yaratmanız bekleniyor sizden. Yüzeysel bir aşama burası ve çok vakit almıyor. Son olarak takımınızı da belirliyor ve yavaştan kolları sıvamaya başlıyorsunuz. Takım seçmek de gözünüze yüzeysel gibi görünebilir ama en mantıklı tercihi yapmanız yine faydanıza olacaktır. Bu arada dikkat edin, bu aşamadan sonra zorluk derecesi de dahil hiçbir ayarı değiştiremeyeceksiniz.

Profesyonel bir SBK insanı olmadığım için kolay seviyede oynamak zorunda kaldım ben; çünkü yeterince yeteneğiniz ve sabrınız yoksa Medium ve Hard sizi oyundan soğutabilir. Özellikle Hard'da uç derecede detay var. Yetmez sanıp hasar modunu da açarsanız olay iyice çığırından çıkıyor. Ciddi bir kazada motosikletiniz hasar alabiliyor mesela; hatta ve hatta sürücünüz bile yaralanarak yarışı bırakmak zorunda kalabiliyor. Gözünüzü korkutmak gibi olmasın ama durum bu, yapacak bir şey yok.

Kariyer yapmaktan sıkılıp farklı bir tat ararsanız eğer, bir de Challenge seçeneklerine bakın derim. Checkpoint yarışlarından, süre yarışlarına kadar birçok seçenek var burada. Free Play seçeneğindeyse rastgele bir yarışa katılabilir, kendi şampiyonanızı veya Race Weekend'inizi oluşturabilirsiniz. Tabii ki mutlaka multiplayer seçeneklerine göz atmanız lazım zira asıl eğlence burada saklı. Bir yarışa 16 oyuncunun sığabildiği bir şölen bu. Bu arada oyunu sadece internet üzerinden multiplayer'a açabiliyorsunuz, LAN üzerinden oynanabilen bir yapı yok yani. Bunu da kusur olarak görsek mi acaba? Gerçi bu zamanda LAN diye bir şey kaldı mı ki? Koskoca Diablo III'te bile LAN yok lan! (Pardon...)

SBK Generations'ın şahane bir görsel kalitesi var



arkadaşlar. Motosiklet yarışlarında, ralli oyunlarında olduğu gibi etrafın dallı budaklı olmamasını avantaj olarak kullanmış yapımcılar ve tüm ağırlığı motosiklet ve sürücülere vermişler. Kaza sahneleri biraz nanay olsa da çok fazla rahatsız etmiyor gözünü. Yapacağınız yarışların en az birkaçının tekrarını izlemelisiniz mesela. Şahane bir görsel kalitenin size eşlik etmekte olduğunu bu sayede daha net görebilirsiniz.

Şunu da söylemeden geçmeyeyim: Oldukça başarılı bir oyun olsa da bence SBK Generations'ı sadece motosiklet yarışları tutkunları alıp oynayacaklardır. Eğer böyle bir tutkunuz yoksa bence hiç dokunmayın; çünkü oyunun ağırlıklı tarafı profesyonellere hitap ediyor. Ha, dersiniz ki "Sabırlıyım, oynar öğrenirim, sen karışma, çekil kenara, git buradan.", orası sizin bileceğiniz iş ama karşınıza sert bir profesyonel var, unutmayın. Kolay gelsin... ■ **Ertekin Bayındır**



Alternatif

DIRT 3
Forza Motorsport 4
Gran Turismo 5



Zarafete bakınız...



SBK Generations

+ Kaliteli görsel sunum, "ince" simülasyon detayları
- "Profesyonel" tarafa aşırı ağırlık verilmiş olması

8,0





Yapım Firaxis
Dağıtım 2K Games
Tür Strateji
Platform PC
Web civilization5.com/godsandkings
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Civilization V: Gods and Kings



Bir oyun medeniyetine geri dönüş

Bazı oyunlar vardır efsane olurlar, bazı oyunlar vardır hatırlanmazlar. Bir de bazı oyunlar vardır ki hem efsane olur, hem de aradan yıllar geçmesine rağmen halen bilgisayarlarda kurulu, aktif bir şekilde oynanır. İşte Civilization böyle bir oyundu ve böyle de kalacak gibi gözüküyor. Serinin yakın bir takipçisi olarak ben de ikinci oyundan sonra yeni yapımlara geçişte bir hayli zorlanmıştım ama dördüncü oyun ile birlikte birilerinin işlerini doğru yaptığını inancım yerine geldi. Nitekim serinin beşinci oyunu beni derinden sarsan özelliklerle piyasaya çıkmıştı ki Civilization V: Gods and Kings (CV: GaK) eklenti paketi, beşinci oyunun ardından resmen bir günah çıkarma gibi çıktı karşıma.

Ne varsa geçmişte var

Gerçekten de sanki adamlar hayranlarından özür dilemişler. Neden mi? Çünkü beşinci oyunda bir anda kaybolan din ve casus temaları, CV: GaK ile yeniden oyuna ekleniyor. Serinin ilk oyunlarından beri fazlasıyla revaçta olan din unsurunun bir

anda ortadan kalkması, serinin severleri tarafından yapımcı firmaya bir nefret olarak geri dönmüştü. Neyse efendim, sizin için bu büyük gelişmeyi birazcık derinleştireyim. İlk olarak din temasının oyuna kattığı en büyük özellik seçme özgürlüğü! Evet, artık ulusumuzun ne olduğu fark etmeksizin istediğimiz dine geçebiliyoruz. Tabii ki bu süreç çok kolay olmuyor ama kendi içlerinde farklı özelliklere sahip olan dinlerden, ekonomik ve askeri yönden bize en çok uyanını seçebiliyor olmak ve belirli bir özellik konusunda büyük bonuslar almak oyunun genel yapısını gerçekten değiştiriyor. Bu arada yeni dine geçiş kolay değil derken asıl kastetmek istediğim nokta havada kalsın istemem: Biz yeni dine geçiyoruz geçmesine ama komşularımız bazen bu konudan çok da memnun kalmayabiliyorlar. Hal böyle olunca da yapılacak anlaşmalar havada kalıyor, olan anlaşmalar yırtılıp bir köşeye fırlatılıyor ve politik yönden büyük bir kargaşa çıkıyor. Sonuçta din değiştirme yüzünden ortaya çıkan savaşlardan ileriye gidemeyebiliyor. Kısacası dikkatli olmak lazım... Bir diğer eski yenilikse casusluk üzerinde olmuş, daha doğrusu artık yeniden casusluk yapmak caiz olmuş durumda ki oyunun temel taşlarından bir tanesi olduğuna inandığım bu yapının yeniden aramıza katılması harika. Bu sayede düşmanımız kimmiş, ne yapıyormuş, ne gibi olaylar peşindeymiş hepsini öğrenebiliyoruz ve bambaşka stratejiler geliştirebiliyoruz.

Bu iki büyük özelliğin ardından sanıyorum iki yeni "City - States" devreye giriyor. Mercantile ve Religious olarak ayrılan şehirler, beraberlerinde çok daha farklı özellikleri de getiriyorlar. Mercantile'lar ile kurulacak ittifaklardan "research"lerimize büyük

bir bonus alırken, Religious'lardan da "faith" gücümüze güç katabiliyoruz. City - State görev sistemi sayesinde artık altının önemi birazcık daha azalmış durumda zira çok büyük bir görev yelpazesi tamamlanmak üzere bizlere sunulmuş. Görev demişken aklıma geldi; her oyunda geliştirilen yapay zeka, bu sefer gözle görülür bir noktaya gelmiş bence. Özellikle savaşlarda ve şehir inşa ederken harika bir denge kurabiliyorlar ve bu bazen ürkütücü olabiliyor. CV: GaK'ın geneline baktığımızda karşımıza çıkan manzaraysa gerçekten harika çünkü tam tamına 27 adet yeni ünite, 13 yeni bina ve de dokuz yeni Wonder oyuna eklenen diğer özellikleri oluşturuyorlar.

CV: GaK'a verilebilecek eskiler sanıyorum CV ile aynıları olacaktır çünkü CV: GaK'da, yazımda da bahsettiğim gibi, din ve casus temaları üzerine durulmuş ve bu iki özellik dördüncü oyundakinden bile kaliteli bir şekilde CV: GaK'da kendisine yer edinmiş durumda. C IV'e hayran ama CV ile ondan soğuyan bir oyuncuysanız, artık o eski uykusuz akşamlarına geri dönebilirsiniz. Cümleten geçmiş olsun...

■ Ertuğrul Süngü

Civilization V: Gods and Kings

- + Din ve casus sistemin yeniden oyuna eklenmesi, yeni ünite ve medeniyetler
- Dinamiklerin çok fazla değiştirilmemiş olması

9,1



Alternatif

Anno 2070
Chrusader Kings II
Civilization II



4X

4X yapmak kolay iş değil. 20 sene önce Master of Orion serisi, 4X'in nasıl yapılacağına dair güzel bir örnek oluşturdu ancak o bile tam değildi. Tüm bilimkurgu filmlerinde ana gemilerden ayrılan avcı pilotlar uzay savaşlarında çok önemli yer tutarken, eğlence sektörünün bir parçası olan video oyunları bir türlü bu detaya inemedi ve Star Wolves serisi dışında avcı gemilerine önem atfeden bir strateji görmek mümkün olmadı.

Gemini Wars

Her 4X yeni bir umuttur!

4 X'in ne olduğunu bilmeyen kalmamıştır ama ben yine de açıklayayım: Explore, expand, exploit ve exterminate kelimelerindeki "X" harflerini vurgulayan bir kısaltma olan 4X ifadesini Türkçe'ye en kısa şekliyle "uzay stratejisi" diye çevirebiliyoruz. Sid Meier's Civilization da aslında 4X türünde bir strateji olarak anılsa da kişisel tercihim, içinde "uzay" faktörü olmayan hiçbir strateji oyununu 4X olarak tanımlamamak yönünde. Zaten 4X ifadesinin ilk defa ortaya çıkışı da 1993 yılındaki Master of Orion'ı tanımlamak içindi.

Şimdi bu bilgiler ışığında, hayatımıza yeni giren 4X oyunu Gemini Wars'da dikkatinizi çekecek ilk mesele senaryo olacaktır. 4X oyunlar genellikle "sandbox" yapısıyla ön plana çıkar ve bir senaryoya bağlı olmaksızın, oyuncunun tüm evrene hükmetmek için savaşmasını işler. Misal çok bilinen Master of Orion, bu tarz bir stratejidir. Ayrıca Master of Orion ekolünden gelen ve benim de fazla fazla hayran kaldığım, hatta Türkçe Windows'larda sorun çıkardığı için yapımcılarıyla bizzat iletişime geçip Türkçe Windows'larda çalışması için yama çıkarılmasına ön ayak olduğum Distant Worlds serisi de konusuz 4X'lere güzel bir örnek. Ancak işin içine senaryo girdiğinde, 4X'in tadının kaçtığını düşünen bir strateji sever olarak Gemini



Alternatif

Sins of a Solar Empire
Space Empires V
Starpoint Gemini

Wars'tan, duyurulduğu andan itibaren çok umutlu değildim. "Senaryolu 4X nasıl olur?" diye merak ederseniz anlatayım. Senaryo gereği size oyunun başında bir - iki gemilik küçük bir güç verilir ve gidip bilmem ne gezegeninde edepsizce konuşan bilmem kimi dövmeniz istenir. Sonra senaryonun her adımında, sahip olduğunuz gemi ve teknoloji sayısı daha da artar ve en sonunda bütün filo ve gezegenlere hükmeden "supreme" lider pozisyonuna kadar yükselirsiniz. 2000'li yılların başındaki Hegemony serisiyle bir oyunda daha benzer bir senaryo sistemi denenmişti ve oyun nispeten başarılı olmasına rağmen senaryoda devamlı aynı noktalarda aynı düşmanla karşılaşmak, oyunun "yeniden oynanabilirliğini" yok etmişti.

Dolayısıyla 4X dendiği zaman senaryodan uzak durulması ve -Space Empires'ta olduğu gibi- tüm kontrolün tamamen oyuncuya bırakılması gerektiğini düşünürüm. İşte tam olarak bu önyargıyla oyuna başladım ki birkaç zekice yenilik ve güzel fikrin dışında Gemini Wars'un da harcanmış bir 4X olduğunu görüp kısa sürede pes ettim.

Kısaca anlatmak gerekirse size bir bölgeye gidip orada üs kurmanız ve düşmanı def etmeniz söyleniyor ve siz de elinizdeki imkanlarla giderek maden çıkarıp üretilen kadar gemi üreterek düşmanın üzerine yolluyorsunuz. Oyun kısa sürede, sıradan bir gerçek zamanlı strateji dönüşüyor ve kim daha çok maden üretilip daha hızlı gemi üretirse oyunu o kazanıyor. Elbette ki gemilerin deneyim kazandıkça güçlenmesi ve en ileri düzeyde karşınıza çıkan savaş gemilerine farklı modüller takarak değişik taktikler uygulamak mümkün ancak bunlar bugünün teknolojisiyle kolayca üretilen zengin 4X stratejilerden beklediğimiz performansı karşılamak için yeterli değil. Yani bir Distant World oynarken, sonsuz sayıda gemi konfigürasyonu üretilip sayısız taktik uygulayabiliyorken ve hatta beş sene önce yapılmış Space Empires V ile Battlestar Galactica gibi bir Carrier üretilip bütün evreni onunla ele geçirmek mümkünken, kendine 4X diyen bir strateji oyununda artık 1992'de gördüğümüz Dune veya Command & Conquer gibi, "maden çıkar, birim bas gönder" taktiklerine mecbur kalmak, bir strateji oyuncusu olarak beni tatmin etmiyor kankalar. Senaryo fena değil. Grafikler idare eder. Sesler ortalamanın üzerinde ama bunlar bir 4X'in 70 puanın üzerine geçmesi için yeterli değil. ■ Cem Şancı

Gemini Wars

- + Sürükleyici senaryo, yeni bilimkurgu evreni, hızlı oynanış
- Klişe gerçek zamanlı strateji dinamiği, kısıtlı taktiksel seçenekler, ortalama grafikler

6,2



Yapım Camel 101
Dağıtım Iceberg Interactive
Tür Strateji
Platform PC
Web www.camel101.com

Ice Age: Continental Drift - Arctic Games

Yaz sıcağında kış olimpiyatları

Pek sevdiğim bu seriyi. Daha birinci filmde itibaren animasyon dünyasının en sevilen karakterlerini barındıran, yürek ısıtan bir hikayeye sahip Ice Age serisi her yeni animasyon ile gözümüzde daha sağlam bir yer edindi. Vallahi ben Ice Age 10 çıksa yine izlerim, yine izlerim. Ice Age: Continental Drift'in vizyon sürecinde bir nevi reklam amaçlı hazırlanmış olan bu küçük oyuncuk, sıcak yaz günlerine kış olimpiyatlarını getiriyor.

İlk anda çocuk oyunu olarak nitelendirilse de bir başına oturduğunuz mu kalkmak bilmeyeceğiniz güzel sinematiklerle dolu bir oyun var karşımızda. Bizim kafadarların yine yolda olduğu bir sahneyle açılıyor oyun. Aç biilaç, aylak aylak gezerken bir sepet yiyecek buluyor bizimkiler ama gelin görün ki korsanlardan oluşan bir başka grup da aynı yiyecek sepetinin peşinde. "Yarışmalar yapalım, sepeti kimin alacağı belli olsun." diyorlar ve böylece başlıyor yarışlar. Yarışmaların her biri bir kış sporu şeklinde ve her bir bölümü farklı bir Ice Age karakteriyle oynuyoruz. Kayak yarışından tutun da buz üstünde top kaydırmaya kadar (Bunun bir adı vardı da ben unuttum şu an.), oradan oraya atlamaca, zıplamaca, fındıkları toplamaca derken bir bakıyoruz kaptırmış kendimizi, Sid ile Manny'nin grubu kazansın diye canla başla refleks kasiyoruz ekran başında. Scrat

ile bile oynadığımız bir yarışma var, gerisini siz düşünün. Her yarışın sonunda takımımızın kazanıp kaybetmesine göre çeşitli sinematikler giriyor araya, bu da motivasyonumuzu arttırmakta etkili oluyor. Oyun temel olarak konsollar için çıkarılmış olduğundan klavyeyle kontrol etmekte ilk başta zorlanmanız mümkün ama alışınca gerisi kolay geliyor.

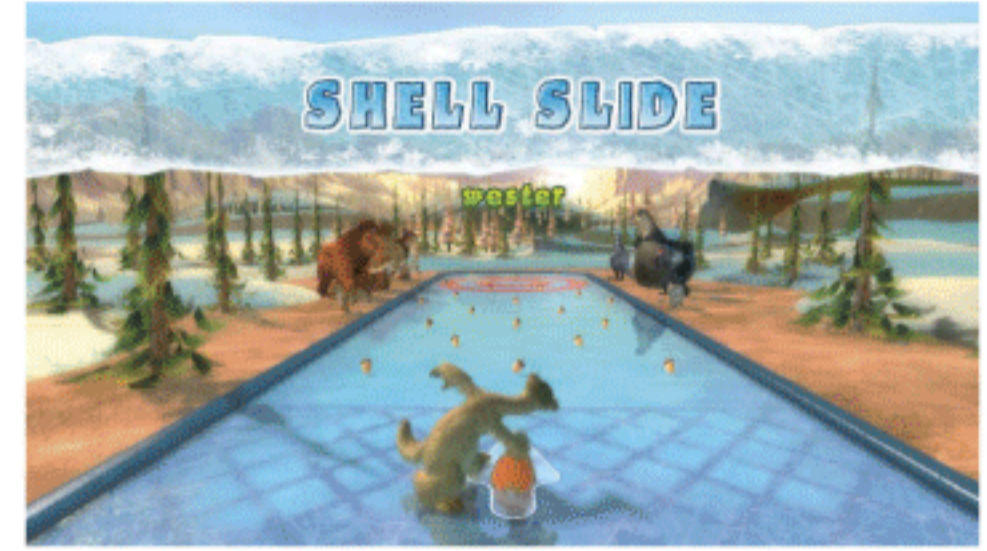
Hikaye, yani Story bölümünü de oynayabilir, ekstra yarışları tek tek seçip orada da pratik yapabilirsiniz. Karakterlerin orijinal seslendirmelerine de sadık kalınmış. Bizim kafadarların canla başla yarışıp fındık topladığı, pembe fındık peşinde koştuğu bu oyun sadece küçük oyun severler için değil, biz büyüklerin bile dikkatini çekebilecek derecede eğlenceli. "Aaaaam, içim şişti Diablo'dan!" dersiniz "Buyurun kış olimpiyatlarına..." derim ben de. ■ Meriç Erbay Bozkurt

Ice Age: Continental Drift - Arctic Games

- + Çok renkli görüntüler, eğlenceli diyaloglar ve videolar
- Konsol için üretilmiş olduğundan klavyeyle oynamaya alışmak biraz zaman alıyor

7,0

Yapım Behaviour Interactive
Dağıtım Activision
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360, Wii, DS, 3DS
Web www.iceagemovie.com



Yapım Benjamin Rivers
Dağıtım Benjamin Rivers
Tür Platform, Korku
Platform PC
Web www.homehorror.com

Home

Gözümü açtım, bir evdeyim, nasıl olmuşum, belli değil...

Ben seviyorum böyle küçücük fıncık içi dolu turşucuk oyunları; çünkü grafiksel açıdan çok fazla bir şey vermediklerinden seslendirmelere, efektlere, hikayeye önem veriyor yapımcıları. Bu tür oyunları hiçbir zaman "Aaaaan, bu da neymiş, bit bit, kare kare görüntü." deyip bir kenara atma taraftarı değilimdir, ne sürprizlerle karşılaşacağınız belli olmaz çünkü bu oyunlarda. Oynarken oynarken bir bakmışsınız, değme korku oyunlarından daha çok ürkütmeyi başarmıştır ve bir anda sizi içine çekivermiştir oyun. Home da böyle bir oyun. Karakteriniz, kendisinin hiç bilmediği bir evde uyanıyor, yaralı bir halde. Oraya nasıl geldiğiyle ilgili hiçbir fikri olmadan evde ilerlerken sağda solda bulunduğu kanıtlara göre çıkarımlarda bulunuyor ve bir an önce kendi evine ve normal hayatına ulaşmak için mücadele ediyor.

Oyunun en başında, karanlık bir evde, elinizde bir el feneriyle uyanıyorsunuz. Karakterinizle yön tuşları yardımıyla sağa ve sola doğru ilerleyip bir yandan yolunuzu bulmaya çalışıyor, diğer yandan buraya neden geldiğinizi ve bacağınızın aksamasına neden olan bir yaralanmaya nasıl maruz kaldığınızı öğrenmeye çalışıyorsunuz. Etkileşime girebileceğiniz eşyaların etrafında beyaz bir ışık beliriyor, o zaman anlıyorsunuz ki yerde yatan paçavranın, duvarda asılı tablonun size anlatacağı

şeyler var. Oyunda bazen karşınıza çıkan eşyaları alıp ilerlemeye devam edebilirken, bazen de karşınıza çıkan seçeneğe göre bir hareketi yapmayı veya yapmamayı, bir eşyayı almayı veya almamayı seçebiliyorsunuz. Bu da oyunun ilerleyen bölümlerine etki ediyor haliyle. Karakteriniz el feneriyle etrafta gezerken, sağdan soldan gelen ses ve efektler, karakterin ne hissettiğine, ortamın nasıl koktuğuna kadar yapılan ayrıntılı tasvirler sizi bir süre sonra hikayenin içine çekiveriyor.

Oyunda ilerledikçe içinde bulunduğunuz gizem yavaş yavaş açılıyor. Oyunun kayıt sistemi yok, dolayısıyla bir başladınız mı geçtiğiniz yerleri iyi hatırlayıp ona göre hareket ederek ilerlemeniz lazım. Her bulduğunuz kanıt, sizi sonuca biraz daha yaklaştırırken bir anda kendinizi kaptırıyorsunuz bu küçücük oyuncuğa. "Kısacası farklı bir şeyler arıyorum, sıkıldım oyunların o koca koca canavarlarından. Nerede gizem, nerede dedektiflik?!" diyorsanız, bu oyuncuğu tavsiye ederim.

■ Meriç Erbay Bozkurt

Home

- + Mükemmel ses efektleri, ilginç etkileşim sistemi, ayrıntılı tasvirler
- Kayıt sistemi de olsaydı keşke

7,0



Yapım **The Sims Studio**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **Simülasyon**
Platform **PC, Mac**
Web www.thesims.com/katyperry
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



The Sims 3: Katy Perry's Sweet Treats

The Sims'ini çok şekerli isteyenler için...

Klipleriyle, saçıyla, yazdığı sözleriyle yeni neslin ikonlarından olan Katy Perry'nin The Sims'te yer alması yüzümü güldürüyor. Yani bir ek paket daha sinir bozuyor ama o rengarenk, şeker gibi güzel insanın ek paketinin çıkıyor olması, "Allah'tan Britney Spears yok!" diye sevindiriyor da... Seçim çok başarılı fakat Showtime ek paketinden sonra bir Katy Perry eklentisi gerekiyor muydu, bu tartışılır işte. İçeriği bir "Expansion Pack" gibi zengin değil ama bir "Stuff Pack" kadar da zayıf değil. Yeni modlar ve bir mahalle kapsamıyor yani paketimiz. Karakter tasarım kısmında, Katy Perry deyince aklınıza ne geliyorsa onlar var; renkli saçlar, kaküllü

modeller ve 33 kıyafet! California Girls tadında, cupcake ve kurabiye temalı, göz alıcı eşyalar görüyoruz. Eşya sayısıysa 55 adet. Üç farklı, şekerçi dükkanı gibi mekan da dikkat çekiyor ki bunlardan ilki yüzme havuzu konseptli Patty's Natural Baths. Burada pembe koltuklardan, şeker şeklinde kayaklara kadar eğlenceli şeyler bulunuyor. Bonbon Lawn ise yine tatlı temalı bir park; rengarenk fotoğraflar çekip renkli saçlarınızı savurabilirsiniz. Son yeni yerse Cake Pleasure Dome. Burada yepyeni yiyecekler, mis kokular içinde sizi karşılamayı bekliyor. Yeni sunulan kurabiyeden ev içinde yaşayıp pasta desenli gitarınızı çalarken, Katy Perry'nin Last Friday Night şarkısını

Simce dinleme şansına sahipsiniz. Fiyat ve içerik olarak karşılaştığımızda klasik Stuff Pack'leri gibi biraz tuzlu fakat EA hep böyle... Katy Perry seviyor ve kendinizi şeker, çikolata, pembeler içinde hissetmek istiyorsanız arşivinize ekleyebilirsiniz. **■ Ayça Zaman**

The Sims 3: Katy Perry's Sweet Treats

+ Katy Perry teması, ekstra şarkı
- Yeni mod yok, sadece içerik var,
fiyat yüksek

6,0



Yapım **Big Fish Games**
Dağıtım **Big Fish Games**
Tür **Bulmaca**
Platform **PC, iOS**
Web tinyurl.com/cagewk6



Enigmatis: The Ghosts of Maple Creek

Sır dosyası

Kayıp bir kızın peşinden, Maple Creek'e varan bir dedektif, arabasının bir ağaca toslamasıyla hafızasının bir kısmını kaybeder. Birkaç gün öncesine kadar neler olduğunu hatırlamamakta ve neyin peşinde olduğunu bile bilmemektedir. Birkaç ipucu sayesinde kayıp bir kızın peşinde olduğunu hatırlar ve fırtına yüzünden yerle bir olmuş otel odasına geri dönüp ipuçlarını duvarında yeniden sıralamaya başlar. Maple Creek, terk edilmiş bir kasabadan öte, birtakım garip insanların kendi oyunlarını oynadığı, mistik bir bölgeye dönüşmüş, dedektif de bunun bir parçası olmuştur...

Konu gerçekten hiç fena değil ama oynanış da bir "gizli nesne bulma" oyunundan pek öte değil. Maple Creek'te dolaşırken yer yer gizli nesnelere arasında işe yarar bir eşya bulma peşinde koşuyor, yer yer de ipuçlarını toplayarak odamızdaki duvara yapıştırıyoruz. Bu duvardan bahsediyorum zira oyunu diğerlerinden ayıran en büyük özellik burada. Duvara delilleri yapıştırdıkça hikaye daha anlamlı bir hale geliyor ve kasabada neler döndüğüne de bir adım daha yaklaşıyoruz.

Ara sahnelerle bezeli oyunun genel olarak atmosferi çok iyi. Grafikler de hiç eğreti durmuyor. (Bu tip oyunların bazılarında nesnelere o kadar

yavan yerleştiriliyor ki...)

Enigmatis türündeki oyunları şu ana dek hep PC'de oynamıştım. Enigmatis'i ise iPad'de oynadım ve bu oyun türünün tabletler için ne kadar uygun olduğuna şahit oldum. Her şey o kadar doğal geliyor ki... Zaten mouse ile sürekli bir yerlere tıklamamız gerekiyordu, şimdi onu parmakla yapıyoruz.

Bitirmeden önce iki konuda sizi aydınlatmam gerekiyor. Öncelikle bu oyunun PC versiyonu 14\$, iPad versiyonu ise 7\$. Bir iPad sahibiyse, ne yapmanız gerektiğini anladınız. (Üstelik oyunu bir süre denemenize izin de veriliyor.) Diğer konu da oyunun Collector's Edition olarak piyasaya sürülmüş olması ve bunda da ek bulmacalar, çözdüğümüz bulmacaları tekrar oynama imkanı, sinematikleri tekrar izleme olanağı ve HD duvar kağıtları bulunuyor.

Fırat'ın da elinden düşüremediği bu oyunu kafa dinlemek için her saniye oynayabilirsiniz...

■ Tuna Şentuna

Enigmatis: The Ghosts of Maple Creek

+ Adventure öğeleri iyi işlenmiş, delillerle uğraşmak eğlenceli
- Bazı bulmacalar biraz daha hareketli olabilirdi

8,9





Yapım **Superflat Games**
Dağıtım **Superflat Games**
Tür **Adventure**
Platform **PC**
Web www.superflatgames.com



Lone Survivor

Tek başımayım, her yerde canavarlar, bir de baş ağrısı...

Bir odada uyandığınızı düşünün. Burası kendi eviniz, kendi odanız olsa bile dışarıda çok korkunç şeylerin dolaştığını biliyorsunuz. Dışarı çıkmaktan kaçındınız haftalarca ama artık çıkmak zorundasınız; çünkü yiyeceğiniz kalmadı, el feneriniz için pile ve kendiniz için de akıl sağlığına ihtiyaç var. Peki ya dışarıdaki canavarlar, yaratıklar... Nasıl olacak bu iş?

Lone Survivor, şimdiye kadar oynadığım en garip oyunlardan biri kesinlikle. Tüm dünyaya yayılan garip bir hastalık nedeniyle canavarlaşan insan ırkının, hastalıktan etkilenmeyen ufak bir azınlığına mensup bir karakteri yönlendiriyorsunuz oyunda. Karakterin, yaşadığı apartman dairelerinden çıkıp kendine erzak araması ve bu sırada da canavarlardan kaçınması gerek. Apartmanın

hemen dışında bulduğunuz bir harita ve bir mektup, size gitmeniz gereken yeri gösteriyor. Sokaklar yaratıkla kaynarken bir yandan el fenerinin piline dikkat ediyor, diğer yandan "Açım! Bir şeyler yemem lazım!" diyen karakterinize yiyecek bulmaya çalışıyorsunuz. Piksellerin kocaman olduğu, bir nevi Silent Hill bu derken karakterin odasından çıkar çıkmaz, hemen yan taraftaki aynaya baktığınızda anlıyorsunuz bir şeylerin ters gittiğini. "Dünyada canavarlar var, daha ne kadar ters gidebilir?!" demeyin; bu aynalar aracılığıyla bir yerden bir yere yolculuk etmek mümkün. Bir çeşit gölge / paralel dünyadan geçerek yapıyorsunuz bunu ve yaparken de karşınıza çıkan yaratıklardan kaçmanız lazım. Bir de karakterin yaşadığı şu baş ağrıları ve karşılaştığı garip insanlar var. Dedim ya, çok garip bir oyun. Yaklaşık 50 pikselden oluşan bir yaratımsının beni bu kadar gereceğini

hiç düşünmezdim ama karakteri yarattığın gözünden gizlemeye çalışırken, dikkatini çürümekte olan bir et parçasına çekip arkasından sıvışmaya çalışırken yaşadığım gerginlik dolu dakikalar gerçekten ilginçti.

Lone Survivor, ilginç bir hikayesi olan garip bir korku oyunu. Piksel sayısının çokluğuna aldanmayın, vallahi gerim gerim gerilirsiniz bunu oynarken, sağ gösterip sol çarpabilir, hazırlıklı olun.

■ **Meriç Erbay Bozkurt**

Lone Survivor

+ Korkutan müzik ve ses efektleri, sürekli zihni zinde tutan senaryo yapısı
- Harita sistemi bazen insanı çıldırtabiliyor

7,0

SpellForce 2: Faith in Destiny

Gölgede kalan oyuna ikinci paket

RPG'yi ve fantastik işleri sevenlerin yıllardır takip ettikleri bir oyundur SpellForce serisi. Birçokları için çoktan klasikler arasında sayılan bu oyun, bazı kesimler tarafından nedense bir türlü benimsenmemiştir. İçerisinde bolca büyü, kahraman ve savaş barından SpellForce, ikinci oyununa birkaç eklenti piyasaya çıkarmıştı. Öyle görünüyor ki yapımcı firma, bu oyundan daha çok fazla şey ümit ediyor ki şimdi de karşımıza Faith in Destiny ile çıkmış durumda.

Kısa ve öz

Faith in Destiny ile RPG oyunlarının genelinde bulunan karakter yaratma, parti kurma ve karakterimizin üzerine eşyalarla bezeme özellikleri bir kez daha hayatımıza giriyor. Avatar olarak isimlendirilen ana karaktere, partisine katılan kahramanlar da (Hero) eşlik edebiliyor ve o sevdiğimiz, ekip halinde ilerleme yapısına Faith in Destiny ile kaldığımız yerden devam edebiliyoruz. Ana karakterimiz ve kahramanlar, düzenli olarak seviye atlayan kimseler ve her seviyede yeni bir özellik puanı alıyorlar. Combat, Shaikan ve de Magic olarak sıralanan yetenek ağacında harcadığımız bu puanlar, bize birçok farklı karakter şekli sunuyor. Her ağacın

altında bulunan her bir yeteneğin üç farklı seviyesi var ve her yeni seviye, o yetenek ağacıyla alakalı bir özelliği daha kullanımımıza açıyor ve tabii ki aynı zamanda farklı bonuslar da sağlıyor. Yani istediğimiz takdirde tam bir tank havasına bürünebiliyoruz ya da etrafa elektrikler saçan bir büyücü olmamız işten bile değil.

Hem izometrik, hem de kuş bakışı açılara sahip olan iki farklı kamera açısı, oyuna gerçekten farklı bir tat katıyor. Tüm bu RPG yapısına bir de üs kurma ekleyen Faith in Destiny, çitayı bir derece daha yukarıya kaldırmış bir yapım. O bilindik "topla, üret, saldır" temelleri üzerine kurulu harika bir strateji tarafı da var yani oyunun. Eh, bir yandan karakterimizi geliştirip diğer yandan da şehir kurup kocaman birlikleri kontrol etmeye çalışınca bambaşka bir oyun çıkıyor karşımıza. Kesinlikle mükemmel bir yapım değil belki ama en azından alıp denenebilecek cinsten bir oyun diyebilirim. ■ **Ertuğrul Süngü**

SpellForce 2: Faith in Destiny

+ RPG ile stratejiyi bir arada bulundurması, karakter geliştirebilme
- Grafiklerin Babiller'den kalması, algılaması zor savaşlar

7,0

Yapım **Phenomic**
Dağıtım **Nordic Games**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web www.spellforce.com





Yapım Sega
Dağıtım Sega
Tür Dövüş
Platform PS3, Xbox 360
Web www.virtuafighter.com

Virtua Fighter 5: Final Showdown

Yaz sıcağında da dövüşülür

Daha önceki sayılarda anlatmıştım, Japonya'daki arcade salonlarında her türden oyunu bulmak mümkün. 1999 yapımı oyun da orada, 2012 yapımı olan da. Elbette tonla dövüş oyunu arasında Virtua Fighter 5 de bulunmaktaydı ve eski günlerin hatırına, bu oyunun da başına oturdum.

Geçtiğimiz ay ise Şefik'in hatırlatmasıyla oyunun PSN ve XBLA üzerinden satışa sunulduğu gerçeğiyle karşılaştım. "Nedir, ne oluyor?" derken de bir bakmışım, ben yine Virtua Fighter 5'in başındayım...

Gereken değeri vermek

Sıkı bir Tekken fanatığıyım. Street Fighter deyin, canımı yiyin. Mortal Kombat, Guilty Gear, BlazBlue, Persona 4 Arena diye gider bu liste ama defterimde Virtua Fighter'a maalesef hiçbir zaman yer olmamıştır.

Bu oyunun sevenleri de var ve onlara saygı duyuyorum

lakin özellikle Tekken'den sonra, Virtua Fighter bana çok tutuk bir oyun gibi gelmiştir her zaman. Karakterlerin hızı, hareketleri, dövüş stilleri... En hareketli Kung Fu'cu bile bu oyunda tutuk hareket ediyor ve bu, Final Showdown'da değişmiş değil.

Oyunun Virtua Fighter serisine ve Virtua Fighter 5'in üzerine eklediği bazı yenilikler de yok değil elbette. Grafikler biraz daha iyi bir hale gelmiş, önceki VF oyunlarında olan ama bir süredir ortalıkta olmayan güreşçi Taka-Arashi dönüş yapmış ve karateci Jean Kujo oyuna eklenmiş. Fakat bu iki karakterde de herhangi bir nitelik bulamadım maalesef...

Oyunu bilmeyenler için Dojo bölümü çok iyi işliyor, kendini geliştirmek isteyenler de License modunda karakterlere özel hareketleri deneme şansı elde ediyor. Arcade modunda biraz dövüştükten sonra da hemen online arenaya adım atıyoruz ve dayağımızı

Önümüze gelene bi'tekme



yiyip oturuyoruz. Arkadaşlar o noktada anladım ki VF5'i oynayanlar sıradan oyuncular değil; onlar kendilerini bu oyuna vermiş ve dolayısıyla bir garip profesyonelliğe ulaşmış. Kiminle karşılaşsam mutlaka dayak yedim ki o kadar da kötü oynadığıma inanmıyorum açıkçası.

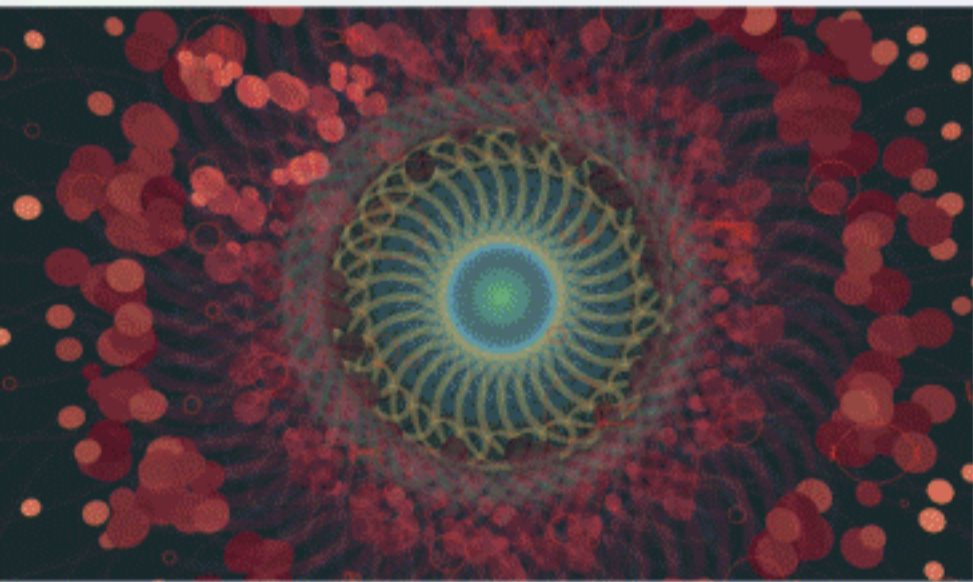
10\$'dan (1200 MS) satışa sunulmuş olan VF5: Final Showdown'ı ben tavsiye etmiyorum ama serinin fanatiklerinden seniz, keyif alacağınızı düşünmekteyim.

■ Tuna Şentuna

Virtua Fighter 5: Final Showdown

+ Yeni karakterler, yeni arenalar, online oyun modu
- Tutuk oynanış

6,5



PixelJunk 4AM

Müzikal fırtına

Müzik oyunu denilince, bana gelin. (Zaman zaman da Şefik'e gidebilirsiniz zira DJ Hero'yla olan yakınlığı şüphe uyandırıcıydı.) Dergi ortamında Rock Band Blitz'i herhalde bekleyen bir insan evladı ben varımdır herhalde. Ve işte bu ben ki Rez'i, Child of Eden'i yalayıp yutmuş, PS Vita'sında Lumines'te yeni parça duymak için hala debelenen bir insanım. Dolayısıyla Q Games'in son müzik oyununu da heyecanla beklemekteydim ve çok acayip bir şeyle karşılaştım...

Olay şu ki sevgili dostlar, PixelJunk 4AM bir oyun değil, daha çok müzik yapmanıza olanak tanıyan bir "program". Bir DJ setinde gibi tuşları itip kakalamıyoruz belki ama yapımın herhangi bir amacı, herhangi bir skor ortamı ve herhangi bir mücadele kısmı yok. Müzik yapıyoruz ama niye yaptığımızı bilmeden...

Aslında bu benim için hiç sorun değil; ben müziğimi yaparım, alacağım keyif benimdir lakin oyundaki tüm melodiler ve vuruşlar tek bir DJ'in elinden çıktığı için değişik tarzlara yönelmeniz de pek mümkün olmuyor.

Olay şöyle işliyor, PS Move cihazıyla ekranın dört bir köşesinden, dört farklı "loop"u oyun alanına sürüklüyoruz. Biri melodi, biri davul, biri bas ve diğeri de ritim. Parçanızda bunların hangilerinin olacağına siz karar veriyor ve bunlara nasıl bir efekt vereceğinizi de yine Move'u hareket ettirerek ayarlıyorsunuz. Performansını-

za alabileceğiniz 16 tane farklı loop bulunuyor, bunlar arasında geçiş yapıp onlara farklı efektler vermek de sizin kontrolünüzde.

Bir nevi DJ olduğunuzu anladığınıza eminim. Bazı loop'ları susturup parçayı sadece melodi veya ritme geçirmek, kalabalık hazır olduğunda tüm melodiyi tekrar devreye sokmak falan hoş dokunuşlar lakin yapım maalesef, kendini ifade etmekten uzak kalmış. Çoğunlukla oyunda tam olarak ne yaptığınızı anlamıyorsunuz, ancak oyun başında çok vakit geçince bir şeyler yapabildiğinizin bilinci oturuyor.

Tüm bu olayın en güzel tarafıysa, tüm performansınızı PSN üzerinden halka açık şekilde yapmanız. Dolayısıyla diğer oyuncular girip sizin oyununuzu izleyebiliyor, müziğinizi dinliyor ve beğenirlerse size tezahürat ederek beğendiklerini belli ediyor. (Bir oyuncu bana mesaj bile attı; yaptığım müziği beğendiğini dile getirerek.)

Çok ilginç bir çalışma olmuş PixelJunk 4AM ama biraz daha amaç sahibi olsaydık ve yaptıklarımız, loop'lar biraz daha belirgin halde bize gösterilseydi, çok daha güzel olurdu...

■ Tuna Şentuna

PixelJunk 4AM

+ İlginç bir konsept. Move ile müziğe müdahale etmek eğlenceli
- Kullanıcı dostu değil. Müzik tarzı hep aynı

7,1

4AM
PIXELJUNK

Yapım Q Games
Dağıtım Sony
Tür Müzik
Platform PS3
Web www.q-games.com



A Mother's Inferno

Çocuğum olmadan asla!

Çok sağlam bir atmosfere sahip olan A Mother's Inferno, sadece bir ay gibi kısa bir sürede hazırlanmasına rağmen bir o kadar da etkileyici.

Bir trenle seyahat eden bir kadının gözü önünde çocuğu cehennem yaratıkları tarafından kaçırılıyor ve o da trenin vagonları arasında ilerleyerek çocuğuna ulaşmaya çalışıyor. Konu bu kadar basit fakat vagonlar arasında gezerken araya giren sahneler, ışıklan-dırmalar ve sinir bozucu yaratıklar o kadar iyi olmuş ki oyunu ışıklar kapalı oynarsanız, gerçek anlamda o trende olduğunuzu hissediyorsunuz.

Oyunun ilk yarısı ile ikinci yarısı arasında görsellik açısından radikal bir değişiklik de oluyor ama o konuda ipucu vermeyeyim, kendiniz görün.

İnternet üzerinden Unity sayesinde internet tarayıcıda bile oynanabilen oyunu LEVEL DVD'de de bulabilirsiniz. (Oyunu kurup oynamak, performans açısından daha iyi sonuç veriyor.) Capcom ve Konami bu oyuna baksın da korku oyunu ne demekmiş, biraz esinlensin. ■

Tür **Korku**
Yapım **DADIU**
Web amothersinferno.dadiugames.dk
9,5



Of Light and Shadow

Işığı bir dakika kapatabilir miyiz?

Görsellik Shank'e veya o türdeki iki boyutlu platform oyunlarına bir hayli benziyor. Amacımız engelleri aşip bölümün sonuna ulaşmak. (İnanılmaz!) Tabii ki bu kadar kolay değil çünkü karakterimiz eğer robot giysisini giymiyorsa ışık olmayan yerlerde ölüyor, zırhı giydiğinde de ışık ona zarar veriyor. Bir bölüm de ışıklı ve ışısız bölgeler olarak sürekli farklılık gösterdiği için... Sanırım ne yapmanız gerektiğini anladınız.

Kahramanımız zırh giymediğinde çok daha atik hareket edebiliyor. Hızlı koşabiliyor, zıplıyor... Robota

dönüştüğündeyse sadece yürüyor ama giysi ona istediği düzleme yapışabilme özelliği veriyor. Bu sayede örneğin tepede ışık bulunan bir bölgeden geçmek için bir platformun alt tarafına yapışıp platformun yarattığı gölgeden faydalana-biliyor.

Hiç de kolay olmayan bir oyun ve bana sorarsanız son derece başarılı olmuş. Ben olsam bunu daha da geliştirir, Xbox LIVE'dır, PSN'dir, o taraflara uyarlamaya çalışırdım. ■

Tür **Platform**
Yapım **Michael Fuchs**
Web oflightandshadow.at
9,1

Shifter

Çıkarım bu şehirden...

Biz ufak bir çocuğu kontrol ediyoruz ve amacımız da şehirden çıkmak. Ne var ki şehrin çıkışları kapalı zira dışarıda büyük bir savaş sürmekte.

Bu çocuğun bir özel gücü de var ki o da gördüğü insanların kılığına girebilmesi. Yalnız bunu yapabilmek için o kişileri tanıması ve onlarla ilgili bazı soruları cevaplaması gerekiyor. Üstelik oyun, eğer o kişiyi diyaloglar neticesinde tam olarak tanıyamamışsanız, doğru seçeneği size sunmuyor bile.

Anlayacağınız tam olarak bir "odadan kaçış" oyunu değil bu; içinde adventure öğeleri de bulunmakta. Doğru kişi-

lerden, doğru bilgileri alıp bunları doğru kişilere, doğru kişilerin kılığında satarsanız, şehirden de çıkmayı başarıyorsunuz.

Oyun sadece iki ekrandan oluşuyor. Yani şehrin kapısını gören bir aç ve hemen sağındaki cepheyi gören bir başka aç. Bir de bu bölgeyi gece tecrübe etme şansınız var.

İngilizce'nize güveniyor ve kısa süren bir bulmacada yer almak istiyorsanız, yapmanız gerekeni biliyorsunuz... (LEVEL DVD'sini sürücüyeye iteleyin, tıklayın, oyun ekranınıza gelsin.) ■

Tür **Adventure**
Yapım **axemsir**
Web axemsir.com/Shifter.html
8,1

Sequester

Bir tanecik ablam...

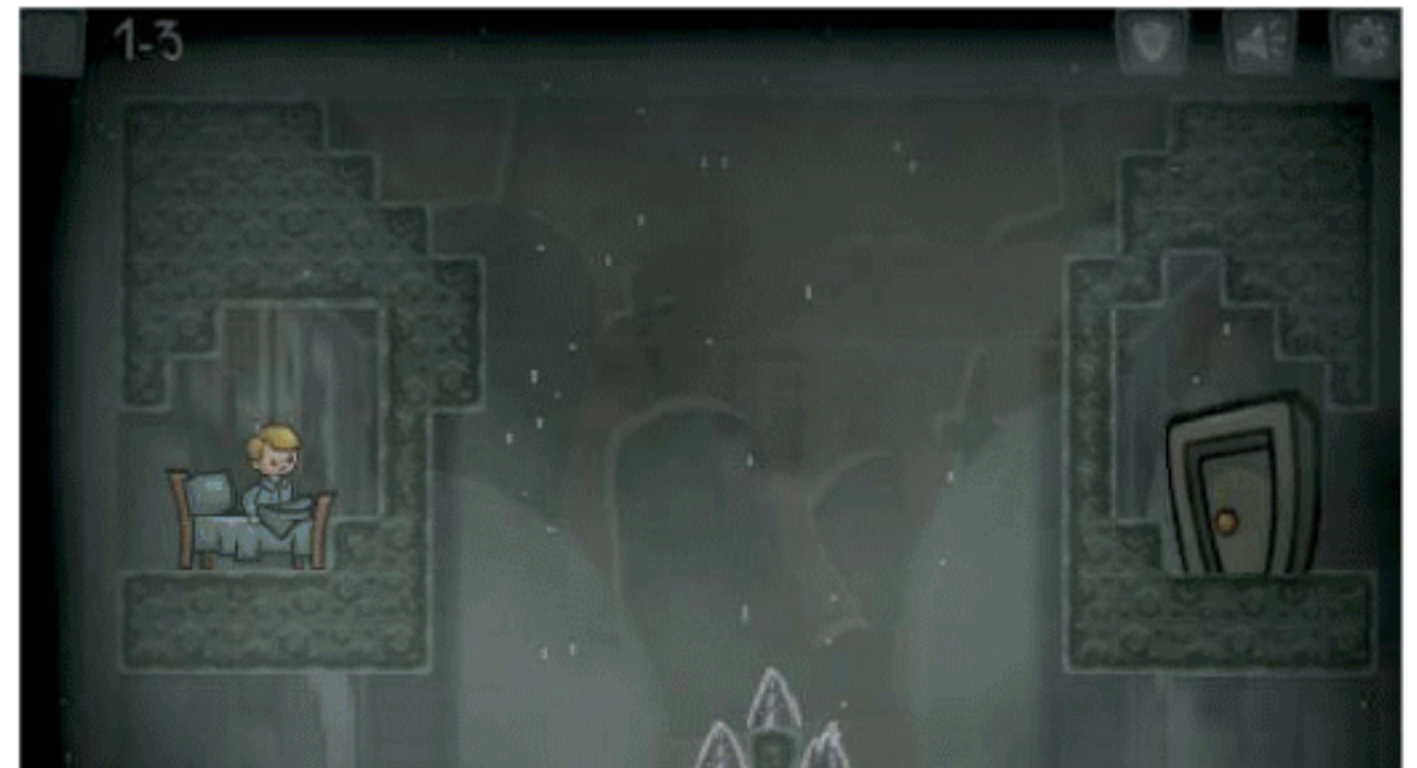
Yaş 16 mıdır, o civar bir şey olmalı. Kız deli tabii ki; sokaklarda, erkek arkadaşlarıyla fink atmak istiyor. Sonra biniyorlar arabaya, kaza geliyor demez, oğlan bir tarafa, kız bir tarafa... Delikanlının sadece kaburgaları kırılıyor, kızcağıza oracıkta ölüyor. Ve bu olaydan tam bir yıl sonra, kardeşi bir kabusun ortasına düşüyor...

Küçük kardeş biziz, bulmamız gereken kayıp ruh da ablamız. Bir dizi labirent benzeri ortamdan geçerek ablamıza ulaşmamız lazım ve o da sağ olsun, sesiyle bize yardım ediyor. Bir yandan hislerini anlatıyor, bir yandan

da ilerlemenizde yardımcı olacak ipuçları veriyor.

Olay şu ki küçük bir kardeş olarak en fazla yürüyüp zıplayabiliyoruz. Her bölümde bulunan çıkış kapısına ulaşmak içinse ekranın yanlarına ilerleyip bulunduğumuz bölgeyi sağa sola çevirebiliyoruz. Aslında oyun iki boyutlu değil; biz bir küpün yüzeyindeyiz. Dolayısıyla kenarlara gidince küpün diğer yüzeyine geçiyoruz. Bu da tabii ki ileride bize daha kazık bulmacalar olarak geri dönüyor. ■

Tür **Bulmaca**
Yapım **Armor Games**
Web www.armorgames.com
8,9



TUNA ŞENTUNA

BIG BOSS

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

**ÇIK DIŞARI,
ÇIK ÇABUK!**



SUMMER GAMES 2012

- Aç, aç! Klimayı aç, sonuna kadar!
- Patron açık zaten.
- Daha da aç!
- İsterseniz siz soyunun, ben içeri gideyim?
- Fena fikir değil... Neyse neyse. Aklıma geldi ki bu ay, yazla ilgili bir oyun yapalım.
- Her ay oyun yapmamız...
- Oğlum paramız yok lan! Haftalık periyoda bile geçmeyi düşünmedim değil...
- Ne olarak?
- Çalışma temposu tabii ki.
- Haftalık mı çalışacağız? Bana uyar. Aylık çalışmaktansa...
- Farkındaysan sıcaktan saçmalıyorsun evladım. Otur da sana aklımdaki oyunu anlatayım.
- Yaz ile ilgili gibi müthiş detaylı bir bilgi vermiştiniz az önce.
- Sana klimayla vururum çocuğum. Beni tiye alma.
- "Ti" ne demek diye sorsam?
- Bak hala!
- Ben halanız değilim, çalışanınızım patron.
- Çok komik ya! Çok komik!!! Şu klimanın verdiği rehavetin hatırına sana tekme atmıyorum şu an. Başlıyoruz oyuna, uzatma daha fazla!
- Oldu patron.
- Şöyle bir şey düşündüm, mesela güzel kızlar olsun, bunlar bize tezahürat ederken biz de çeşitli spor müsabakalarında başarılı olmaya çalışalım.
- Nasıl müsabakalar mesela?
- İşte plaj futbolu olur, sörf olur, ondan sonra plajda halat çekme, çuval yarışı...
- Son iki örneğe kadar iyi gidiyordunuz.
- Çuval yerine daha süslü bir şey kullansak?
- Niye diretiyorsunuz patron?

HAREKET SENSÖRÜ MÜ, MOVE YOUR BODY Mİ, HAYDİ DANS EDELİM Mİ...

- Tamam ya... Bu sporları istersek arkadaşlarımızla, istersek de tek başımıza yapalım diyorum.
- Peki ya kızlar? Onların amacı nedir?
- Oğlum kızlar gaz verecek işte. Onlar için yapacağız o sporları.
- Aynen gerçek hayattaki gibi diyorsunuz...
- Hatta sporlarda çok başarılı olursak bu kızlar bize pas versin. Pas veren kız koy oraya.
- Gol de atsın mı?
- Saçmalamasana oğlum!
- Pas veren kızı nasıl koyayım oraya hemen yahu?! Onun yerine FIFA'dan pas veren bir futbolcu koyayım mı?
- ?!
- En iyisi low-poly bir model koyayım.
- Onu öğrendim geçen aylardan neyse ki... Tamam koy. Şimdi tabii ki sporcuları nasıl kontrol edeceğimiz mevzusu da var. Diyorum ki şu yeni bir şeyler çıkmış, hareket sensörü mü, move your body mi, haydi dans edelim mi...
- Rocket AB Twister.
- Hah o işte!
- Patron... Bir sahil kasabasında, mutlu bir hayata ne derdiniz?
- Dalga geçeceğine söylesene o aletin adını, madem anladın ne olduğunu! İşte onunla kontrol edelim karakterleri.
- Peki diyelim ki sörf yapıyoruz; sizce ekranın karşısındaki oyuncu bundan ne kadar zevk alabilir?
- Kızlardan aldığı gazla, ondan da keyif alır, sen merak etme; tatta bak madem bu alet oyuncuyu görüp oyuna yerleştiriyor, tersini de yapıyordur bence. Oyundaki kızları da oyuncunun yanına yansıtırız! Yansıt hadi.
- Yoldan iki kız çevirip getireyim mi? Diğer türlü çünkü en yakın 12 yıl sonra olur gibi geliyor bana...
- Hiçbir istediğim olmuyor zaten. Peki oyunun ruhunu yansıtmak adına su falan da mı fişkırtamıyoruz o aletten?
- Patron sanırım klima size fayda etmedi.
- Etmedi etmedi... Ben denize gidiyorum. Deniz koy oraya.
- Bu sanırım, "en yakın uçakla bir tatil beldesine bana bir tatil ayarla" demek.
- Bilmiyorum. Hallet. Oyunu da hallet. Haydi eyvallah...
- Elveda patron...

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

75 TL

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

ABONE
OLMAK İÇİN
0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

Visa

Master Card

Kart No:

Son Kullanma Tarihi:

Güvenlik No:

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

75 TL

Bu form 31 Temmuz 2012 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası
İstanbul Kurumsal şubesi
IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.
*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL
Tel: 0212 478 0 300
Faks: 0212 410 35 12-13
E-Posta: abone@doganburda.com
Web: www.doganburda.com



Donanım

Deniz, kum, güneş ve PC!

Güneşin etrafı yakıp kavurduğu şu günlerde herkes kendini deniz kenarına atmaya bakıyor. Peki ya oyuncular? Milenyumdan evvel yazlıklara 19 inç tüplü monitörleri ve kasaları koca koca kartonlarda taşıma olayı pek hoş görünmediğinden masaüstü PC'ler kışıklarda kalmaya mahkumdu. İş ve ders stresi olmayan

ortamlarda oyun oynama eylemi de azalıyordu. Aradan geçen zaman, oyunları birer ihtiyaç haline getirdiğinden mütevellit artık oyunlar ve bilgisayarlar da uzun yıllardan beri yazlığa taşınıyor. Bu ay yazın yanınızda götürebileceğiniz Asus'un yeni bir oyun bilgisayarını tanıtıyoruz. Sayfayı çevirmeye devam edin.



96

Asus G75V

Yazlıkta oyun keyfi



97

AMD A4-3400

Uygun fiyatlı işlemci arayanlara



99

Teknik Servis

Teknik sorunlarınız burada çözülüyor



Puanlama Sistemi

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



Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler



Asus G75V

Oyun oynamak için artık evinizdeki bilgisayara bağlı değilsiniz

Taşınabilir bir oyun bilgisayarının birçok önemli detaya sahip olması gerekir. Hiç şüphesiz ilk sırada güçlü bir donanım olmalı. Hatta donanım mümkünse günümüzün masaüstü bilgisayarlarını aratmamalı. Donanımın dışında teknik özellikleri de ikinci sıraya koyabiliriz. Güçlü bir ses sistemi, rahat bir klavye ve hatta üç boyut desteği de olursa tadından yenmez. Ayrıca oyuncular için zaman kavramı pek bir şey ifade etmediğinden klavye aydınlatması gibi detayları da yeri geldiğinde aramak gerekiyor. Blu-ray sürücü, USB 3.0 desteği, HDMI çıkışı ve daha bahsedecek birçok detay var ancak biz bunları en iyisi Asus G75V başlığı altında toplayalım.

Asus G75V tam anlamıyla bir oyun bilgisayarı. Ürünün 17.3 inç büyüklüğündeki ekranında 1920 x 1080 piksel çözünürlük oluşturulabiliyor ve söz konusu ekranı NVIDIA'nın kendine ait 2 GB bellek bulunduran GeForce GTX 660M grafik kartı besliyor. Oldukça güçlü olan grafik kartı sayesinde günümüzdeki birçok üç boyutlu oyunu tüm detaylar açık ve Full HD çözünürlükte akılcı oynayabilmek mümkün. Üstün bir sistem performansı için işlemcinin de kalbur üstünde olması gerekli. Dört çekirdekli Intel Core i7 3610 seçimi hiç de fena değil. Sunulan 16 GB kapasitedeki DDR3 sistem belleklerine ise halen günümüzdeki birçok üst seviye masaüstü

bilgisayar sahip değil. Depolama ortamı olarak 256 GB kapasitede bir SSD ve 7200 rpm dönüş hızına sahip, 750 GB kapasitede bir sabit disk işbirliği yapıyor. 256 GB'lık SSD işletim sistemi ve uygulamaların kurulacağı bölüm ve gerçekten yüksek performans veriyor. Optik sürücü tercihi ise Blu-ray sürücü. Sadece DVD'ye yazmayı desteklese de fazlasını aratmıyor.

Üzerindeki USB arabirimlerinin tümünde 3.0 standardına destek veren Asus G75V ile beraber NVIDIA'nın yeni nesil 3D Vision 2 kablolu üç boyutlu gözlük kiti de kullanıcılara sunuluyor. Tasarım olarak oldukça etkileyici olan bilgisayarın altında bas sesleri kuvvetlendiren ve çoğu zaman sizi bir ek ses sistemi kullanma ihtiyacından kurtaran bir subwoofer da göze çarpanlardan. Sekiz hücreli bataryası ile tatminkar bir çalışma süresi sunmayı hedefleyen ürünün tek eksisi 4.5 kg seviyesindeki ağırlığı. Hatta adaptörünün bile bir netbook kadar ağır olduğunu söyleyebiliriz. Eğer oyun oynamak için evinizdeki masaüstü bilgisayara bağlı kalmaktan sıkıldıysanız ve

harcadığınız parayı görüntüsüyle de sizi motive edecek bir ürüne vermek istiyorsanız Asus G75V doğru bir tercih. Yer verilen donanım günümüzün en iyileri arasında. Haklı olarak ürünün üç boyutlu mimarlık ve mühendislik uygulamalarında da yüksek bir performans sergileyeceğinin altını çizmeliyiz. ■

İthalat: Asus

Web: www.asus.com.tr

Artı: Güçlü donanım, üç boyut desteği ve oyunculara uygun kişiselleştirme tasarımı

Eksi: Biraz ağır

Puan: 10/10



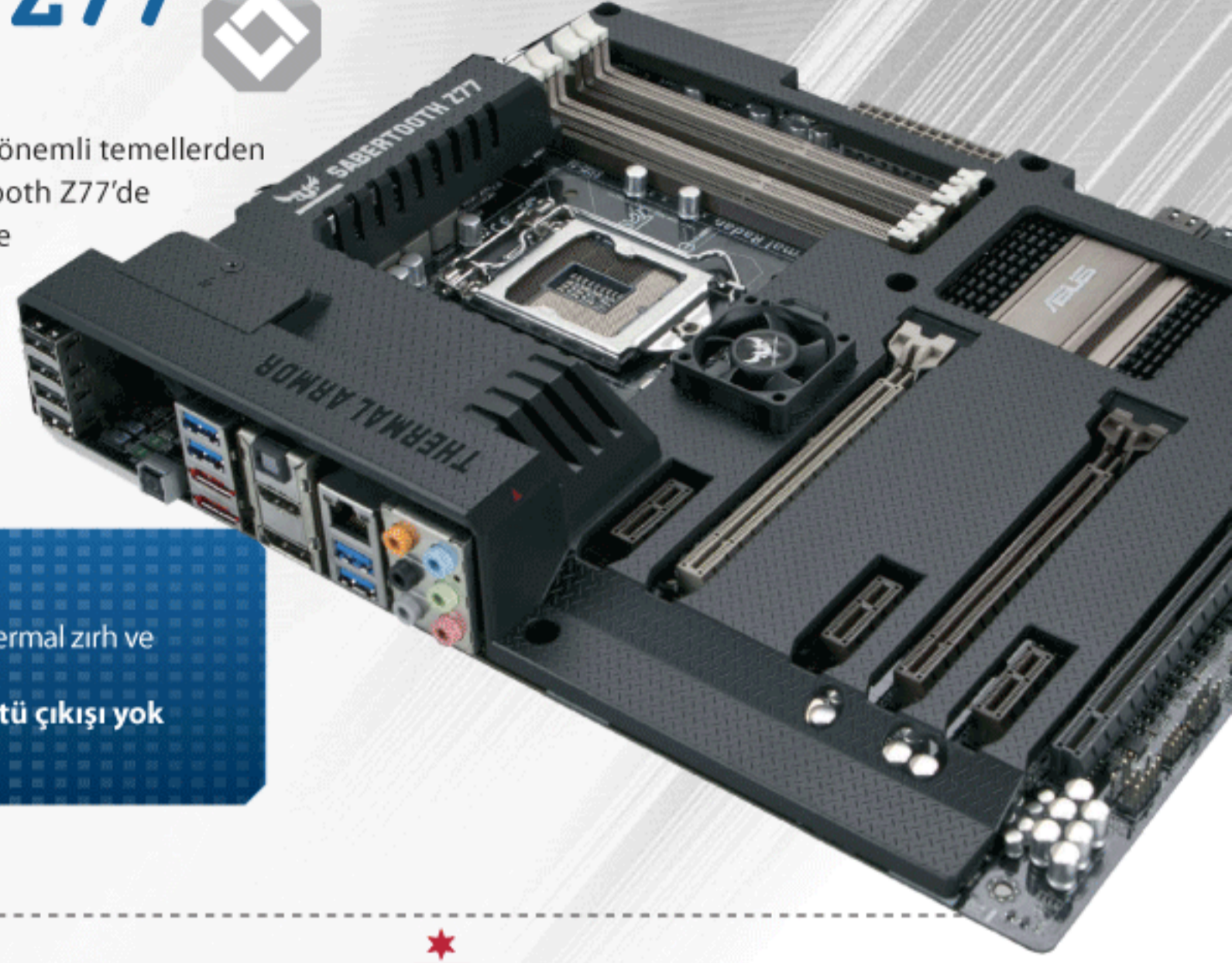
Asus T.U.F. Sabertooth Z77

Termal zırhıyla fark yaratıyor

Asus'un dayanıklılık ve overclock odaklı geliştirilen The Ultimate Force (T.U.F.) serisinde bulunan Sabertooth Z77 modeli, sınıfının dikkat çekenlerinden biri olmayı başarıyor. Intel'in Z77 yonga setine sahip olan anakartta, en fazla dikkat çeken özellik termal zırh. Donanım bağlantı yuvaları dışındaki tüm anakart yüzeyi bir malzemeyle kaplı ve isteğe bağlı olarak kutudan gelen iki adet 34 mm çapındaki fan ile bileşenler üzerinde etkili bir soğutma sağlayabilirsiniz. Önemli detaylardan bir diğeri de kart ve bellek yuvaları için koruyucu kapakların geliyor olması. Yapılan testlere göre anakartın benzer yonga setli rakiplerinden 10 derece daha serin çalıştığı ifade ediliyor ve böylece overclock denemelerinde çok daha üstün sonuçlar elde etmenin önü açılıyor. PCI Express 3.0 desteği ile

yeni nesil sistemler için de önemli temellerden biri olan Asus T.U.F. Sabertooth Z77'de görüntü çıkışı olarak sadece HDMI ve DisplayPort var. Ayrıca çoklu grafik kartı teknolojileri olan AMD CrossFireX ve NVIDIA SLI'nin kullanılabilmesi de mümkün. ■

İthalat: Asus
Web: www.asus.com.tr
Artı: Isı dağılımında etkili termal zırh ve yüksek kalite bileşenler
Eksi: D-Sub ve DVI görüntü çıkışı yok
Puan: 9/10



AMD A4-3400

Ekonomik sistemlerin gözde işlemcisi

AMD'nin A4 serisinde bulunan 3400 modeli, şu sıralar birçok fiyat / performans sistemi için en iyi seçeneklerden biri olmayı başarıyor. Uygun bir fiyatla kullanıcılara ulaşan işlemci, 32 nm üretim teknolojisine sahip ve çift çekirdekli. Daha da önemlisi işlemci bünyesinde Radeon HD6410 grafik çekirdeği bulunuyor ve böylece ek bir grafik kartı masrafı yapmanıza gerek kalmıyor. Ancak yine de oyunlarda çözünürlük ve detaylara önem verenlerdenseniz ek bir grafik çözümüne ihtiyaç duyma olasılığınız yüksek. Bahsi geçen noktada, firmanın işlemcideki grafik çekirdeğinin de kullanılmasını sağlayan Dual Graphics çözümünü unutmamak gerekli.

Çekirdek başına 512 KB olmak üzere toplamda 1 MB ikinci seviye önbelleğe sahip olan AMD A4-3400, Socket FM1 yapısını destekleyen anakartlarla uyumlu çalışabiliyor. Uygun fiyat nedeniyle saat hızını kendiliğinden yükseltebilen Turbo Core teknolojisi desteklenmese de, 2.70 GHz'lik frekansın tatminkar sonuçlar ortaya koyacağını söyleyebilmek mümkün. ■

İthalat: AMD
Web: www.amd.com.tr
Artı: Fiyatına göre performans başarısı ve overclock yeteneği
Eksi: Turbo Boost desteklenmiyor
Puan: 8/10



Samsung SyncMaster SA950

Her ayrıntısıyla bir şaheser

Samsung SyncMaster SA950, aslında üst seviye bir üç boyutlu televizyonun minyatür hali kıvamında. 1920 x 1080 piksel çözünürlük desteği var ve tamamen dijital görüntü girişleriyle donatılmış. Muazzam bir tasarıma sahip. Ödenen para karşılığında çok sayıda özellik, teknoloji ve başarılı bir ekran geliyor. Atlamadan geçemeyeceğimiz bir özellik, panelin TN teknolojisini esas alıyor olması. Fiyat biraz fazla kaçıyor ama SyncMaster SA950 gönderilen görüntüleri büyüleyici bir şekilde üretebiliyor. Günümüzde TN paneller en düşük tepki süresini sunmaya devam ediyor ve Samsung SyncMaster SA950 ile bulanık olmayan oyun

deneyimi sunuluyor. Diğer yandan, görüntü kalitesi TN panel ortalamalarının üzerinde. LED aydınlatma sayesinde renkler canlı ve nispeten doygun. "Magic Angle Vertical" adlı dikey görüş açısı iyileştirme teknolojisi dikkat çekiyor. 5.000.000:1'e kadar kontrast oluşturabilen monitörün siyahlar ve beyazlardaki görüntüleme performansı olması gereken düzeyde. ■

İthalat: Samsung
Web: www.samsung.com.tr
Artı: Dikkat çekici tasarım ve üç boyut desteği
Eksi: TN panel teknolojisi
Puan: 9/10



AOC e2343Fi

Windforce 3x OC

Apple iPhone / iPod dock'lu monitör

AOC'nin 23 inç kategorisinde bulunan e2343Fi modeli oldukça başarılı bir ürün. Görüntü girişi için D-Sub ve HDMI arabirimleri kullanılabilir. Öte yandan analog bağlantılarda ses için Line-in'i de kullanabilmek mümkün. İnceliğinden de tahmin edilebileceği gibi monitörde LED aydınlatma teknolojisi kullanılıyor. Benzer ekran büyüklüğündeki tüm ürünler gibi 1920 x 1080 piksel çözünürlük desteği var ve parlaklık 250 kandela. Dinamik kontrast oranının (DCR) 50.000.000:1 gibi yüksek bir değerde olması, monitörün multimedya için ne denli doğru bir seçenek olduğunun açık bir göstergesi. Ön kısımdaki yuvada Apple'ın iPhone ve iPod Touch ailesi kullanılabilir.

Kullanım sırasında hem şarj gerçekleştiriliyor, hem de dinlediğiniz müzikler monitörün ses sistemi yoluyla size ulaştırılıyor. Asıl fark yaratan noktaysa videolara ve fotoğraflara ortaya geçildiğinde oluşuyor. AOC 2343Fi aynı zamanda Apple iPhone / iPod Touch'unuzda bulunan görsel içerikleri büyük ekranda izleyebilmeyi sağlıyor. ■

İthalat: AOC
Web: www.aoc-europe.com
Artı: Apple iPhone / iPod uyumlu dock ve kusursuz incelikteki ekran
Eksi: Üç boyut desteklenmiyor
Puan: 9/10



GIGABYTE GeForce GTX 680

Windforce 3x OC

Overclock ve üstün soğutma sistemi bir arada

Grafik kartı arasında zirve noktasındaki modellerden biri olan GIGABYTE GeForce GTX 680 Windforce 3x OC'nin kullanılabilmesi için, gerçek 550W sağlayan bir güç kaynağının olması ilk şart. 28 cm kadar baskı devre uzunluğuna sahip olan karta, kasanızda soğutma sistemi nedeniyle 30 cm'den biraz daha fazla yer ayırmak zorunda olduğunuzu belirtelim. Firma tamamen elden geçirdiği soğutma sisteminde, grafik işlemciye temas eden üç adet bakır borudan faydalanıyor. 8 mm çapında olan bakır borular, üç fanın serinlettiği oldukça fazla sayıda alüminyum yaprağa bağlanıyor ve ideal bir soğutma sağlanıyor. Normal şartlarda 1006 MHz grafik işlemci frekansına sahip olan

NVIDIA GeForce GTX 680, GIGABYTE GeForce GTX 680 Windforce 3x OC'da 1071 MHz'de görev yapıyor ve hız 1137 MHz'e kadar dinamik olarak yükseltilebiliyor. Overclock, sessizlik, kışkırtıcı görünüm ve yüksek performans için kesinlikle GIGABYTE GeForce GTX 680 Windforce 3x OC'a şans tanımaya değer. ■

İthalat: GIGABYTE
Web: www.gigabyte.com.tr
Artı: Fabrika çıkışı overclock, başarılı ve sessiz soğutma sistemi
Eksi: Bazı kasalara sığmayabilir
Puan: 10/10



Razer Naga Hex

Aksiyon - RPG oyunlarında şansınızı yükseltiyor

Razer Naga Hex, firmanın birkaç yıl önce MMOG oyuncularını için geliştirmiş olduğu ve başparmakla erişilebilen 12 farklı programlanabilir tuşla fark yaratan benzer bir modelinin, aksiyon - RPG oyunlarına uyarlanmış hali olarak düşünülebilir. Kırmızı ve yeşil renkte tercih edilebilen Razer Naga Hex'te başparmak seviyesinde altıgen şeklinde ve altıgen diziliminde altı adet tuş bulunuyor. İletimin en kısa sürede gerçekleşmesi için mekanik yapının tercih edildiği tuşlar aynı zamanda aydınlatmalı. İsteğe bağlı olarak oyunlar sırasında 1'den 6'ya kadar olan tuşların görevlerini alabiliyorlar veya numerik tuş takımının fonksiyonlarını üstlenebiliyorlar. Toplamda 11 adet programlanabilir tuşu

bulunan farenin çözünürlüğü 5600 dpi seviyesinde ve elbette ayarlayabilmek mümkün. 1 ms yanıt süresi ve 1000 Hz raporlama özellikleriyle oyuncuların ihtiyaçlarına cevap veren üründe üst yüzeyin parlak olması heyecandan eli terleyenlerin pek hoşuna gidecek bir durum değil. ■

İthalat: Razer
Web: www.razerzone.com
Artı: Programlanabilir altılı mekanik tuş takımı ve başarılı ergonomi
Eksi: Malzeme eli terletmeye uygun
Puan: 8/10





Teknik Servis

Bu ay PlayStation 3 fanatiklerini kışkırtacak bir haberle başlamak istiyoruz yazımıza. Resmi Xbox 360 desteği yakında ülkemize gelecek. Bu bağlamda sizlerden gelen Xbox 360 satın almalı mıyım sorularını seve seve yanıtladık. Donanımsal olarak PlayStation 3'ten güçsüz olmasına karşın oyun geliştirmenin daha kolay olduğu bu konsol, bunun avantajını kullanarak oyunlarda daha iyi bir görsel kalite sunuyor. Tüm bunların ötesinde konsolun yeni aparatı Kinect ile eğlenceye farklı bir boyut geliyor. Microsoft'un da dediği gibi artık Xbox dünyasına "zıplamanın" vakti geldi.

S: Ben yüksek ihtimalle Xbox 360 alacağım. Xbox 360 almamın daha iyi olacağını çünkü grafiklerinin daha iyi olduğunu düşünüyorum. Sizin dediğiniz gibi özellikle CoD: Black Ops oyununda bunu çok fark ettim ve ben de açık bir şekilde birden fazla oyunda grafik üstünlüğünü fark ettim. Çünkü renkler daha canlı ve daha kendine hâst. Bir de bunun üstüne Kinect'i duyduktan sonra neredeyse kararım kesinleşti. Forza Motorsport 4, Star Wars, Virtua Tennis 4, CoD: Black Ops, Halo 2 gibi oyunların Kinect ile oynanabileceğini de öğrenince çok heyecanlandım. Çünkü insan onu almaya bile sadece videosunu izlese bile çok heyecanlanıyor. Düşünsenize, elimizde hiçbir şey yok, herhangi bir aparata gerek duymuyoruz, sadece vücut hareketlerimiz sayesinde şut çekebiliriz, araba kullanabiliriz... Tabi ki bunları yapmak için de belli bir süre geçmesi gerekiyor ve oynanılacak alanın geniş ve uygun olması gerekiyor. Ben bunları az da olsa göze aldım. Türkiye'de Kinect ile birlikte satılan Xboxların hepsinin Hafızası 4GB. Ve nasıl yapayım anlamadım. 250 GB Slim Xbox 360 alıp da mı üstüne ayrıca Kinect kamerasını almalıyım? Duyduğuma göre

Kinect kamerası da ayrıca satılıyormuş. Zaten 4GB'ları 1.000 TL ye geliyor. Aynı ayrı alırsak da 700TL (Xbox 360 250GB Kinect Ready) + 300TL (Kinect) =1000 TL Arada PS3 + Move almayı da aklıma getiriyorum ama hala kararsızım. Arkadaşım PS3 ile daha mutlu olacağını çünkü oyunların PS3'de daha iyi olduğunu söylüyor. Ayrıca Xbox'ı da varmış tabi ki. Görselin Xbox'da daha iyi olduğunu inkar etmiyor ama yine de PS3 alman daha iyi diyor. Onda da Kinect'e benzer bu Move kamerası da fena değil ama keşke sadece vücut hareketlerimizi algılasaydı. Üstü toplu kumanda gibi bir şeyle kontrol ediyoruz. O da ilginç. Belki onun da kendine has bir oyun tarzı vardır. Bir sorum daha var. 4GB olanı alsam bir şey kaybeder miyim? Mehmet Can

C:Sevgili Mehmet, 250 GB Xbox 360 Slim konsolun fiyatı 750 TL. Bence bu fiyat gayet uygun bir fiyat. Kinect için fazladan ücret ödemek de doğal karşılanmalı zira Xbox'a sonradan eklenen bir aparat. Aynı zamanda harcanan parayı fazlasıyla hak eden bir ürün. 4 GB'lık modelden alıp daha sonra ona 250 GB sabit disk takabilmen de mümkün.

PS3'ün hareket kontrol deneyimi Xbox 360 kadar başarılı değil açıkçası. Daha en başta eline bir kontrolcü almak zorundasın. Hatta bazı oyunlarda iki kontrolcü birden tutman gerekiyor. Yine görsel kalite açısından baktığımızda Xbox 360 daha iyi bir performans sunuyor. Tek dezavantaj ise çevrimiçi oyun. Bunun dışında Xbox 360 sadece senin için değil, ailedeki herkes için mükemmel bir eğlence kaynağı olmaya aday.

S: Sistemimi yaklaşık dört ay önce topladım. O gün VTX3D HD6790 almıştım. Bellek hızı düşük ama işlemci hızı diğer markalara göre yüksek. O gün bellek hızı daha yüksek bir kart alsaydım daha yüksek performans alır mıydım? İşlemcim i5 2300 4 GB DDR3 1333 MHz RAM. Windows 7 Ultimate 32 bit. Kemal Girgin
C: Kartın GPU frekansının daha yüksek olması daha fazla performans anlamına gelir. Fakat bellek hızından daha ziyade bellek tipi önem taşımakta. Daha hızlı dediğin ekran kartındaki bellekler GDDR idiye, o ekran kartını almalyydın. Yine kartınla

► **birlikte gelen bir overclock yazılımı varsa bellek frekanslarını kendin de artırabilirsin.**

S: Yakın zamanda bir laptop almayı düşünüyorum. Bu laptop oyun oynamak için ideal olmalı. Önerebileceğin bir marka/model veya işlemci, anakart ve en önemlisi ekran kartı var mı? Günümüzdeki oyunları en yüksek ayarlarda çalıştırmalı ve en az 5 sene gitmeli. Ozan ÇAKAR

C: Sevgili Ozan, beş yıl götüreceğin bir PC istiyorsan doğal olarak bütçeni yüksek tutmalısın. Ivy Bridge işlemcili ASUS G75 veya MSI GT70 modellerine bakmanda fayda var. Bu ürünlerde nVidia'nın yeni GT600 serisi ekran kartları mevcut ve bu kartlarla Battlefield 3 gibi oyunları dahi Ultra ayarlarda oynayabiliyorsun. AMD tarafında ise Mobility HD 7600 serisi ve üstü ekran kartlı modellere bakabilirsin. İşlemci olarak Ivy Bridge Core i7 tercih edebilirsin.

S: Ben yaklaşık iki yıl önce içinde Samsung Spinpoint F2 EcoGreen (HD154UI) sabit disk olan XS marka USB ve e-Sata özellikli 1.5 TB kapasiteli sabit diskten almıştım. Bunun önünde mavi bir ışık var, Normalde sabit yanıyor, veri aktarımı sırasında azalıyor artıyor yanıyor. Sanırım bunlar normal tepkiler. Benim problemim ise Bazen bu sabit diskten dizüstü bilgisayarına veri aktarırken bu ışık komple sönmüyor ve aktarmaya çalıştığım dosya hata veriyor. Elimini sabit diske dokundurduğumda motorun çalıştığını hissedebiliyorum. Kablolar yerinden oynamış da değil. Ölü sektörden şüpheleniyorum. Sabit diskin yalnızca bir bölümünde değil bir sürü farklı noktada bu hataları veriyor. Ben de bu noktaları tespit edip sabit diskin o noktaları ölü alan olarak görüp, bir daha

Diskte yapacağın yüzey taraması sonrası kırmızı kutucuk çıkarsa diskinde sorunlar var demektir

kullanmamasını ve beni böyle yarı yolda bırakmamasını istiyorum. Bunu nasıl sağlarım? Eğer sabit diskim bozulmuşsa garantiye mi yollamalıyım? Ahmet DAĞTAŞ

C: Sorun bana ölü sektörden daha ziyade uyku modundan uyanamayan sabit disk gibi geldi. Sabit diskinin SATA'dan USB'ye dönüştürücü adaptörü de sorunlu olabilir. Diskte ölü sektörler varsa o diskten ümidi kesmek gerek. Ölü sektörler Low Level Format Tool gibi yazılımlarla tamir edilebilir fakat uzun vadede o diskte yine ölü sektörler oluşacaktır. Diskinde ölü sektör olup olmadığını anlamak için ise HD Tune Pro kullanabilirsin. Diskte yapacağın yüzey taraması sonrası kırmızı kutucuk çıkarsa diskinde sorunlar var demektir. Böyle bir durumda diski garantiye yollaman en doğrusu olacaktır. Yollamadan önce verilerini yedeklemeyi unutma.

S: Xbox 360'a ve Full HD TV'ye sahibim. Xbox 360'ta Console Settings> Display > HDTV Settings'e giremiyorum. Kullandığım kablo ise sarı, kırmızı ve beyaz uçlu üçlü bir kablo. Sağ tarafta bu ayarlara girmek için HD AV kablo al tarzı bir şey yazıyor. Televizyonda en iyi kaliteye sahip olmak istiyorum. Gereken kablo hangisi? Bir de 1620x1050 bir monitörüm var, bunun için hangi kablo gerekir? Bir de ben HD monitör almak istiyorum. Alacaksam 3D de olsun diye düşünüyorum. NVIDIA'nın yaptığı pasif 2D'yi denemiştik. Aion'daki karakter seçme kısmında hayran kalmıştım. Fakat bazı monitörler pasif 3d sunuyor. Farkı ne? Bana 3D HD monitör tavsiyen ne? Anıl Kütle

C: Sevgili Anıl, öncelikle HDTV'ye sahipsen en iyi görüntü için HDMI kablo kullanmalısın. Bugün artık satılan bütün Xbox 360 modellerinde HDMI

kablo mevcut. Senin konsolunda da HDMI çıkışı olduğunu düşünüyorum. HDMI kablo ile istediğinizi çözünürlüğü ayarlayarak konsolun HDTV ayarlarına girebilirsin. Monitörün için Component'ten VGA'ya dönüştürücü kablo kullanabilirsin. Zira monitörünün çözünürlüğü düşük ve o monitörde HDMI arabirimi olduğunu sanmıyorum. 3D monitör konusuna gelince: NVIDIA'nın 3D monitörleri pasif değil, aktif 3D teknolojisini kullanır. Pasif 3D'de sağ göz ve sol göz için görüntü aynı anda verilir. Bu da görüntülerin birbirine irmesine neden olur. Görüntüde şeritler oluşur. Oysaki aktif 3D de sağ göze farklı, sol göze farklı zamanlarda görüntü verilir. Bu da içerisinde pil yer alan gözlüklerle sağlanır. Bu teknolojiye görüntü birbirine girmez. 3D Vision'ın ilk serilerinde tek sorun vardı, bu da parlaklık idi. 3D Vision 2 ile parlaklık iki katına çıktı ve artık bu sorun tarih oldu. Ülkemizde bu teknolojiyi destekleyen tek monitör ASUS VG278H. Ürünü incelemeni tavsiye ederim.

S: Benim Asus marka bir laptopum var. Mouse normal olarak çalışıyor. Masaüstünde, internette vs. her şeyde sorunsuz çalışıyor. Fakat FPS oyunu açtığım zaman sağa sola dönebiliyorum fakat sağ ve sol tuşlar çalışmıyor daha doğrusu geç işliyor. Bir kere ateş etmek için sol tuşa bastığımda hiç bir şey olmuyor. Ateş edebilmek için yedi sekiz defa peş peşe kombo çeker gibi tuşa basmam gerekiyor. Belli bir süre basmadıktan sonra tekrar aynı şeyleri yapmam gerekiyor. Bu en yüksek sistem isteyen oyunda da oluyor, çok düşük sistem isteyen oyunda da. Lütfen yardım et Recep Abi yoksa laptopu fırlatıp atacağım camdan aşağı. Berkay Günönü

C: Sorun farede olabilir mi acaba? İlk olarak farklı bir fare ile dene derim. Sorun devam ediyorsa yapman gereken ilk iş BIOS

güncellemesi yapmaktır. BIOS güncellemesi genelde bu tür garip sorunları çözmek için beraberinde klavye ve fare komutlarını işleyen Firmware arabirimi güncellemesini de getirir. Yine oyuna girince artan frekanslardan dolayı USB portları da saçmalıyor olabilir. Özellikle overclock yapınca bu sık görülen bir durumdur.

S: BF3 için HD5670 alacaktım fakat babam yazın daha iyisini alırız dedi. AMD'nin 6000 sersinden alsam ne kadara gelir bana? Benim ekran kartım GF210 1024MB PCI-E 128 Bit. Eren Erol

C: Kullanmakta olduğun GeForce 210 çok düşük bir ekran kartı olduğu için alacağın herhangi bir orta sınıf ekran kartı ile performansta büyük bir artış yaşayabilirsin. HD 7000 serisi şu an piyasada fakat bu serinin en ucuz modeli 300 TL. Bu bütçeni aşabilir. Bu bağlamda HD 6000 serisine yönelebilirsin. 150 TL gibi bir fiyata HD 6670 alman mümkün.

S: Bilgisayarımın performansını arttırmak istiyorum. Oyunlarda takılma yapıyor. Ekran kartını değiştirmeyi düşünüyorum. Bana tavsiye edebileceğin PC'ye uygun ekran kartı var mıdır? AMD Athlon 64 X2 5000+, ATI Radeon HD 2400 PRO, MSI MS-7367, 2 GB RAM, 32 bit işletim sistemi, sabit disklerin toplam boyutu 233 GB. Ertuğrul

C: Anakartın MSI K9AGM3-FIH ve bu anakartta PCI Express arabirimi yer alıyor. Senin için oyunlardaki en büyük sorun ekran kartın ve belleklerin. HD 2400 PRO'dan kurtulup yerine HD 6670 alabilirsin. Yine bellek miktarını 4 GB yapıp işletim sistemini de 64 Bit yaptığında sistem performansında çok büyük

farklar görebilirsin. Tabii bunlar için kaliteli bir 400 Watt PSU şart.

S: Benim sorum kablosuz mouse ile alakalı olacak. Yaklaşık 3,5 senedir sorunsuz kullandığım bir Logitech marka kablosuz mouse'um vardı. Hani şu USB'ye takılan cihaz ile çalışanlardan. Bu meretin geçenlerde pili bitmişti. Üşengeç adam olduğum için yaklaşık bir ay pil almadım buna, touchpad ile idare ettim. Buradan anlaşılacağı üzere, bilgisayarım laptop. Bir gün üşengeçliğimi yendim ve gidip pil aldım mouse'uma. Ancak bir ayı aşkın bir süredir onu kullanmadığıma mı huylanmış ne, çalışmıyor! Ne yaptı etti isem de çözemedim problemi. Denetim Masası'nda "HID uyumlu Fare" olarak gözükmüyor mouse, yani bilgisayar algılıyor. Ancak ne hikmetse çalışmıyor. Başka makinada test ettim çalıştı; benim makinada çalışmıyor. Ancak USB girişlerinde de sorun yok zira başka aletler (yazıcı, klavye vs.) takınca sorun olmuyor. BIOS'u da kurcaladım, orada da problem göremedim. Sürücü yazılımını güncelleştirdim, aygıt yöneticisinden defalarca "Ekle-Kaldır" yaptım, olmadı. Dikkatimi çeken bir diğer husus da şu: Denetim Masası'nda "Fare" sekmesine girince şöyle bir hata çıkıyor: "Synaptics işaretçi aygıtına bağlantı kurulamadı, başka bir PS/2 sürücüsü kurduysanız lütfen kaldırın. Daha sonra işaretleme aygıtı sürücünüzü harici aygıtınız için tekrar kurmanız gereklidir." Şimdi sileceğim ancak silince de touchpad de çalışmaz da iyice ortada kalırım diye tırsıyorum. Lütfen bir yol gösterin. Alper Daştan

C: Sevgili Alper, işe Synaptics'i güncelleyerek başlayabilirsin. Anlaşılana Synaptics ile farenin sürücüsü bir şekilde çıkıyor. Güncelleme ile birlikte sorunun çözülmesi gerek. Sorun çözülmezse de Synaptics sürücüsünü komple silebilirsin. Touchpad çalışmaya devam edecektir. Sadece özel hareketleri algılayamaz. Sorun yine çözülüyorsa yonga seti sürücüsünü güncellemeni tavsiye ederim. Bu sürücü beraberinde güncel USB kontrolcü sürücülerini de getirmekte.

S: ECS H67H2 M3 anakartımda sorunum var. Yaklaşık yedi saat açık kaldı bilgisayarım. Bir saat kadar dinlensin diye kapattım. Açtığımda BIOS'ta reset atıp duruyor, Windows gelmiyor. Pili çıkarıp taktım, değişen tek şey reset atmıyor, "Cmos settings wrong" yazıyor. Sorun ne olabilir? İşlemcim i5 2300. Kemal Girgin

C: BIOS pilin komple bitmiş olabilir. Bu bağlamda BIOS her zaman sıfırlanmış olacaktır. BIOS'a girip ayarları eski haline getir ve kaydet. Eğer ayarlar kaydedilmiyorsa yeni bir pil alabilirsin. Kaydediliyorsa sistem hata vermeyi bırakacaktır ve Windows açılacaktır. Varsa BIOS güncellemesi de yapmalısın.

S: Intel E2180 2.2 GHz işlemci, NVIDIA 8400GS 64 Bit Ekran Kartı, 2 GB 667MHz Kingston DDR2 RAM, Foxconn 45CMX Anakart. Sistemim bu. Ekran kartında bir sorun var gibime geldi ama derdimi size bir anlatayım dedim. Kasadaki kart yanınca bu ekran kartını aldık ilk oynadığım zamanlar gayet güzel oyun oynayabiliyordum. Sonradan artık oyunlar yavaşta kasmaya başladı. Isınıyor mu diye sıcaklıkları da kontrol ettim ama bir türlü çözemedim. Sisteme parça mı lazım yoksa içten bir arıza olabilir mi? Kaan Örenay

C: Sevgili Kaan, 8400 GS ekran kartın varsa bu sistemde sorun aramaya hiç gerek yok. Yine E2180 işlemci ve 2 GB bellek de sistemin tuzu biberi olmuş. Sana tek tavsiyem olabilir, hazır okullar da bitmişken kendine bir iyilik yap ve bu sistemi değiştir. ■

Sorularınız için donanim@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

En Saçma Donanım Soruları

S: AMD işlemcilerde ısınma sorunu var mı? Bir bilgisayarçı arkadaş AMD bir sene kullanırsın o ısınmayı görmezsin diyor. Bir sene geçtiğinde bilgisayar yavaşlar diyor. AMD ısınmayı giderse Intel gibi satış yapacak diyor. Doğru mudur dediği?

C: AMD işlemcilerde ısınma sorunu yok. Ama yeni nesil K serisi Ivy Bridge Intel işlemcilerde ısınma sorunu var. Bunun nedeni de Intel'in Ivy Bridge işlemcilerin daha az ısınacağını düşünüp bu işlemcilerde farklı bir ısı Yayıncı yapılandırma sistemi kullanmış

olması. Intel konuyu doğrulamış durumda. Nasıl bir önlem alacağı ise bekleniyor. Öte yandan işlemci bir SSD değildir, bir sene sonra yavaşlamaz. İşlemcinin içinde transistörler vardır ve bunlar yıllar geçtikçe işlevselliğini yitirmezler. Yani arkadaşının tezi daha en başta çürüyor. AMD işlemcilerin Intel kadar satmamasının bir nedeni, insanların kullanmayacakları performansa gereksiz para vermesi veya performans tutkusu diyebiliriz.

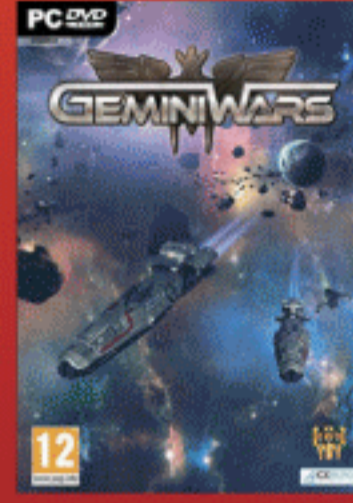


Sistem Gereksinimleri



Civilization V: Gods & Kings

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Intel Core 2 Duo 1.8 GHz / AMD Athlon X2 64 2.0 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 8 GB
Ekran Kartı: 256 MB ATI Radeon HD 2600 XT / 256 MB NVIDIA GeForce 7900 GS



Gemini Wars

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Intel Pentium D 3.0 GHz / AMD Athlon LE-1660
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 3 GB
Ekran Kartı: ATI Mobility Radeon HD 4670 / NVIDIA GeForce GT 230



SpellForce 2: Faith in Destiny

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Intel Pentium IV 3.2 GHz / AMD Athlon 64 4000+
Bellek: 1 GB
Sabit Disk: 5 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon 9550 / NVIDIA GeForce 6600



Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Intel Pentium D 3.0 GHz / AMD Athlon X2 64 4400+
Bellek: 1 GB (XP) / 2 GB (Vista & 7)
Sabit Disk: 25 GB
Ekran Kartı: 256 MB ve Shader Model 4.0 destekli

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart/ Mini ITX	500 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı ATX	750 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı Tower ATX
ANAKART	AMD Hudson-M1 FCH Tabanlı Anakart	Intel H67 / AMD 75 PCIe 2.1 / USB 3.0	Intel Z68 / AMD 990 Yonga Seti (SATA 3.0 / USB 3.0)
İŞLEMCI	AMD Fusion E-350	Intel Core i3 / AMD Fusion APU	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom II X6 - Bulldozer FX 8000
BELLEK	2 GB DDR3 1066 MHz	4 GB DDR3 1066/ 1333 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1866 2x2048 MB DDR3 Dual Channel
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 6310 (DirectX 11)	Radeon HD 6750 / HD 6770 / GeForce GTX 550	AMD HD 7970 / - GeForce GTX 570 - 580
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	1 TB 7200 RPM	2 TB + 64 GB SSD ile Intel Smart Response
OPTİK SÜRÜCÜ	Slim DVD-RW SATA (Çift Katman)	Super Multi DVD-RW SATA (Çift Katman)	DVD-RW / Blu-ray Combo SATA
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-S	Hybrid veya DVB-S HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Home Basic SP1	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit SP1	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit SP1
FİYAT	500 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar



Batman: Arkham City

Rocksteady Studios zoru başardı ve "en iyi"yi "daha iyi" yapmayı başardı. Batman hayranı olsanız da, olmasanız da bu oyunun atmosferine hayran olmamak çok zor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rocksteady
Dağıtım Warner Bros
Çıkış Tarihi 2011



Battlefield 3

Zamanının ötesinde görsel detaylarla oyuncuları cezbeden Battlefield 3, oynayan herkese unutulmaz bir savaş deneyimi yaşıyor. EA DICE'a Frostbite 2 motoru için ne kadar teşekkür etsek azdır.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2011



Call of Duty: Modern Warfare 3

Rakiplerine parmak ısırtan etkileyici bir sunumla gelen oyun hem senaryosu, hem de Elite desteği ile serinin hayranlarını mest etmeye devam ediyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2011



Civilization V

Diplomasiye, teknolojiye, savaşa ve uzay çağına uzanan bir strateji sunan Sid Meier'in bağımlılık yapan Civilization V'inde tarihi şekillendirmiş dünya liderleriyle kapışmak benzersiz bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010



Crysis 2

Yerli Kardeşler'den, göz dolduran teknik detaylarla bezenmiş bir şaheser! Nanosuit 2.0'ı giyip "tablo" gibi grafiklerle New York'un yerle bir olmuş halini altüst etmek paha biçilmez bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Crytek
Dağıtım EA Games
Çıkış Tarihi 2011



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 kumandan 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



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



Red Dead Redemption

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rockstar
Dağıtım Rockstar
Çıkış Tarihi 2010

HAZİRAN 2012					
Datura	61	Sniper Elite V2	68	Fez	85
Diablo III	90	Sorcery	70	Kinect Star Wars	70
DiRT Showdown	95	The Walking Dead: Episode 1 - A New Day	80	Naval War: Arctic Circle	68
Game of Thrones	75	Warlock: Master of the Arcane	70	Prototype 2	76
Legend of Grimrock	80			Ridge Racer Unbounded	80
Max Payne 3	91	MAYIS 2012		Shoot Many Robots	60
Mortal Kombat	88	Armored Core V	77	Silent Hill HD Collection	82
MUD: FIM Motocross World Championship	25	Binary Domain	78	Trials Evolution	90
Risen 2: Dark Waters	60	Devil May Cry HD Collection	80	Tropico 4: Modern Times	80
		Dragon's Dogma	70	UEFA Euro 2012	75



Diablo III

Dillere destan zorluk seviyesi yüzünden yapımcıların bile bitirmekte zorlandığı Diablo III, hayranlarını uzun yıllar mutlu edecek bir eser olarak tarih sayfalarına adını altın harflerle yazdırmayı başardı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision & Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



FIFA 12

Futbol oyunu dediğin böyle olur! Geliştirilen fizik ve çarpışma motoru sayesinde tüm yıl elimizden düşüremeyeceğimiz nur topu gibi bir oyunu-muz oldu.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım EA
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2011



Forza Motorsport 4

Sürüş dinamikleri ve oyun mekanikleri bakımından bütün yarış oyunlarına toz yutturmayı başaran Forza Motorsport 4, grafikleriyle de göz dolduruyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



Gears of War 3

Gears of War 2'nin pabucunu dama atabilecek yegane oyun, yine bir Gears of War olabilirdi ve öyle de oldu. Testereleleri 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



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



Star Wars: The Old Republic

Star Wars hayranlarını zevkten dört köşe yapan SWTOR, bir MMO'nun nasıl olması gerektiği konusunda ders niteliği taşıyan bir başyapıt.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2011



The Elder Scrolls V: Skyrim

Atmosferiyle oyuncuları içine çeken ve adeta hapseden Skyrim, tadına doyum olmaz bir oyun olarak "en iyi RPG" unvanını bileğinin hakkıyla almayı başarıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2011



Uncharted 3: Drake's Deception

Hollywood filmlerini kıskandıran Türkçe dublajlı senaryosuyla Nathan Drake bu kez taş üstünde taş bırakmıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

Victoria II: A House Divided	75	FIFA Street	75	SSX	91
Yesterday	70	I Am Alive	60	Street Fighter X Tekken	92
NİSAN 2012		Journey	90	The Sims 3: Showtime	90
A-Men	60	Lumines: Electronic Symphony	88	Total War: Shogun 2 - Fall of the Samurai	90
Alan Wake	85	Mass Effect 3	95	Twisted Metal	90
Asura's Wrath	77	Nexuiz	75	Yakuza: Dead Souls	58
Catherine	88	Ninja Gaiden 3	61		
Cubemen	74	Plants vs. Zombies	90		
FIFA Football	75	Rayman Origins	89		
		Silent Hill: Downpour	74		

SÜTKUTUSU

tüfken çocukların ve büyüklerin kolayca ulaşabileceği yerlerde muhafaza ediniz.



SÜTKUTUSU
ANA SAYFA
ESKİDEN
RASTGELE
TWITTER

15.06.2012

Lomography'nin yeni bebeği: Fisheye Baby 110



9

www.sutkutusu.com

Süt beyaz bir site

Tasarıma ve güncel yaratıcılığa dair yepyeni örneklerle ve keyifli yorumlara rastlayabileceğiniz, süt kadar yararlı, süt kutusu kadar yalın bir site Süt Kutusu.

Sitenin kurucusu ve editörü olan Eser Teker, uzun yıllarını fotoğraf, tasarım, dergicilik ve yazarlık gibi yaratıcı yönünü güçlendirebildiği alanlara vermiş. Dolayısıyla ortaya çıkan internet sitesi de son derece derinlemesine, özgün ve keyifli.

Sağlığına dikkat edenlere, süt ve yenilik sevenlere, "enteresan" kelimesine derinlemesine bağlı olanlara şiddetle tavsiye edilir.

■ Selen Akan

Zarafet

Donald Spoto

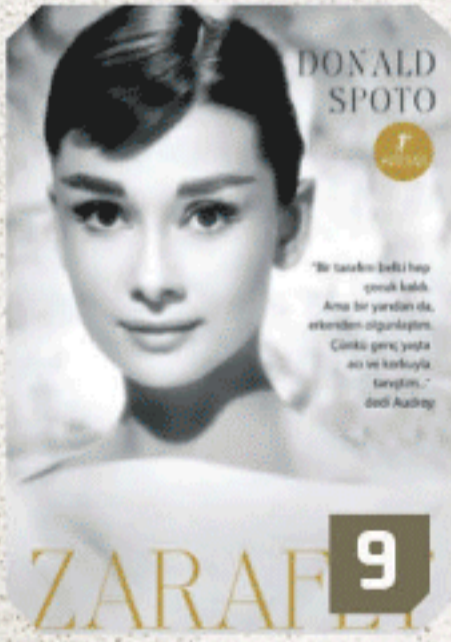
Zarafetin simgesi Audrey Hepburn'ün iniş çıkışlı yaşamına, mutluluklarına, hüznüne aşina olmak isteyenler için bir Audrey kitabesi...

Hepimizin ilk olarak Miss Eliza Doolittle karakteriyle tanıdığımız Hepburn, kinayeli bir biçimde canlandırdığı çiçekçi kızın aksine mavi kan asilzade bir İngiliz baba ve Hollandalı bir barones annenin kızı olarak dünyaya gelmiş. Bir döneme damgasını vurmuş, geleneksel güzellik tarifinin çok dışında bir güzellikle zarafetin simgelerinden birisi olmuş, Cary Grant'in deyişiyle çelik gibi bir karakteri nahif bir görünüşle maskeleyen

bir zarafet leydisinin, Audrey Hepburn'ün hayatı.

Roman Holiday, Sabrina, Funny Face ve My Fair Lady gibi hepimizin hayatında unutulmaz yerler edinmiş filmlerin zarif yüzü Audrey Hepburn, neşeli filmlerinin aksine genç yasta hüznüyle tanışanlardan.

"Nasıl yaşanacağını, kenarda durup izlemeden dünyanın nasıl hem içinde, hem dışında olunacağını öğrendim. Bir daha asla ama asla hayattan kaçmayacağım. Aştan da..." dedi Audrey. ■ Selen Akan



9

Steve Jobs

Walter Isaacson

Bildiğimiz "elma"ya bildiğimizden farklı bir anlam katan, yüzyılın dehalarından birisinin, Steve Jobs'ın hikayesi...

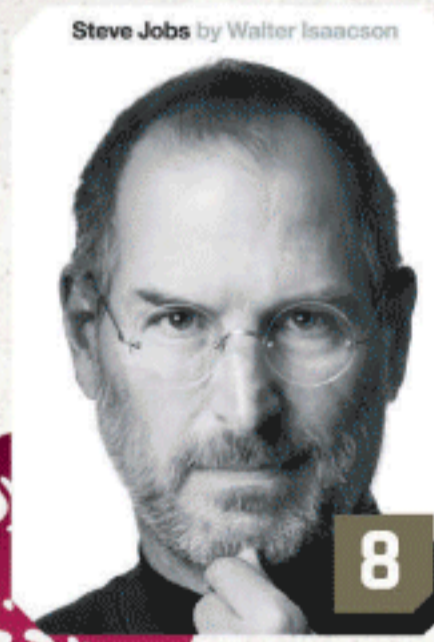
Birçok insanın aksine Steve Jobs'ın yaşamını oluşturan çalkantılar, doğduğu günden itibaren kendini göstermeye başlamış. Kendisini çok seven fakat biyolojik ailesi olmayan bir aile tarafından yetiştirilirken aradığı sevgiyi bu yuvada bulmuş bulmasına ama zorluklar erken yaşamında Jobs'ı pek rahat bırakmamış.

Maddi sıkıntılar sebebiyle zorlanarak alabildiği birkaç kendi seçimi ders, onun tüm yaşamını değiştirecek bir baz oluşturarak başarısının yolunu da açmış.

Sonraki yıllarda kendi kurduğu bilgisayar şirketinden kibarca ayrılmasının istenmesi de dahil birçok zorluğa göğüs gererek tarihe adını altın harflerle yazdırmış bir insan Steve Jobs.

Gökten üç elma düşmüş; Adem'e, Newton'a ve sonuncusu da Jobs'a isabet etmiş bu elmaların. "Elma"yı tekrar yorumlayan bir adamın hayatını merak edenler için müthiş bir kitap.

■ Selen Akan



8

Etkinlikler



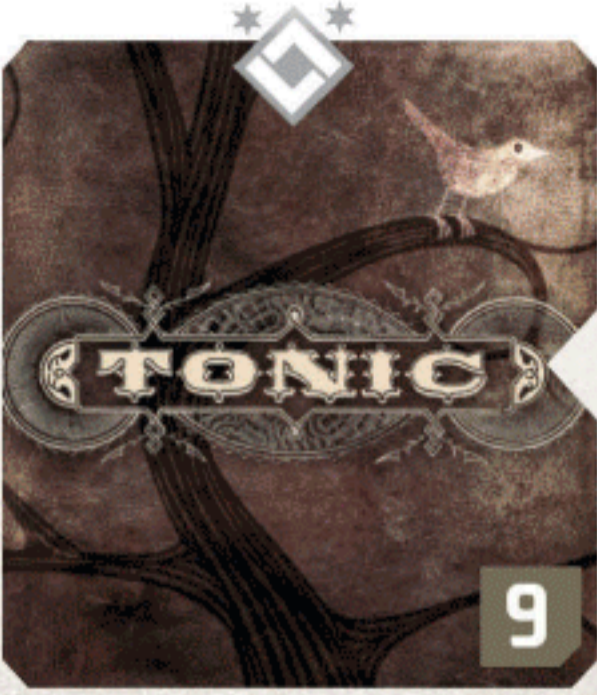
Efes Pilsen One Love Festival

14 - 15 Temmuz
santralistanbul, İstanbul

Efes Pilsen One Love Festival, 10. yılında yine bomba gibi isimleri ağırlayacak. Pulp, Kaiser Chiefs, Selah Sue, Kimbra ve Damien Rice gibi isimlerin yanı sıra, Dolu Dolu Müzik sahnesinde kafabindünya, Halimden Konan Anlar ve The Away Days gibi grupları konuk etmeye hazırlanıyor.

Ayın diğer etkinlikleri

- 4 - 6 - 7 Temmuz: Tuborg GoldFest / Parkorman, İstanbul
- 8 Temmuz: Pink Martini / Çeşme Açık Hava Tiyatrosu, İzmir
- 9 Temmuz: Duran Duran / KüçükÇiftlik Park, İstanbul
- 11 Temmuz: Carnaval Latino / KüçükÇiftlik Park, İstanbul
- 13 Temmuz: Erykah Badu / Harbiye Cemil Topuzlu Sahnesi, İstanbul
- 14 - 15 Temmuz: Efes Pilsen One Love Festival (Pulp, Kaiser Chiefs, Damien Rice) / santralistanbul, İstanbul
- 19 Temmuz: Morrissey / Harbiye Cemil Topuzlu Sahnesi, İstanbul
- 19 Temmuz: Pink Martini / Türkcell Kuruçeşme Arena, İstanbul
- 22 - 23 - 24 - 25 - 26 Temmuz: CM101MMXI / Harbiye Cemil Topuzlu Sahnesi, İstanbul



Tonic

Tonic

Her zaman söylemişimdir; 90'ların sonu ve 2000'lerin başı kesinlikle müzik dünyasının atağa geçtiği, birbirinden güzel grupların boy gösterdiği yıllar olmuştur. Yoktu o zaman şimdiki gibi Lady Gaga'lar, Nicki Minaj'lar. O zamanlar yapılan müzik daha iyiydi sanki, daha ruha hitap ediyordu, daha bilen insanlar tarafından yapılıyordu. (Ya da sadece yaşılanıyordum, ne bileyim). Tonic de bu tür

gruplardan biriydi işte. 2010 yılında çıkardıkları bu en son albümleri de bunu kanıtlar nitelikte. Grubun tarzını post-grunge ve alternatif rock olarak nitelendirmek mümkün. 1993 yılında kurulmuş olan grubun müzik tarzını en güzel özetleyen şarkı, 1996'da çıkardıkları "If You Could Only See" adlı şarkıdır. Önce o şarkıyı bir dinleyin derim, ondan sonra da bu dördüncü albümlerini dinleyin, ne demek istediğimi anlayacaksınız. Müzik yapmak için burada olan gruplardan biri Tonic. Albümlerinde en göze çarpan şarkılarsa Nothing is Everything, Feel It Now ve Precious Little Bird. Tonic iyi gruptur, "bu adamlar işi biliyor" dedirtir, eskilerdendir ve muhtemelen hala sahnede kalmaya devam edenlerden olacaktır. Tavsiye ederim... ■ Meriç Erbay Bozkurt



Pentagram (Mezarkabul)

Evil Masquerade

Anatoliaaaaa!!! İsmi görünce çoğunuzun ağızından geçti değil mi böyle bağırarak. Bu grubu nasıl anlatsam ki... Bu grubun en önemli yanlarından biri, diğer rock ve heavy metal gruplarına ilham vererek heavy metal'in Türkiye'de yaygınlaşmasına önayak olmaları, bir diğeri de ilk albümlerindeki müziklerinde Anadolu ezgileri ile metal ezgilerini mükemmel bir şekilde kaynaştırmış olmaları diyebilirim. Bu şekilde dikkat

çekmiş olan grup, son albümünde artık bu özelliğini bir yana bırakmış görünüyor. Grup, 1986 yılında gitarist Hakan Utangaç tarafından kurulmuş. Kurulduğundan beri Demir Demirkan, Ogün Şanlısoy, Tarkan Gözübüyük ve Cenk Ünnü gibi isimleri Türk heavy metal tarihine katmıştır. Günümüzde çok fazla sayıda heavy metal ve rock grubu olmasına rağmen Türkiye'de bu grubun yeri her zaman ayrıdır. Bu sene çıkardıkları Evil Masquerade albümü de yine her zamanki gibi bizi kalbimizden vuracak şarkılarla dolu. Dikkatimi çeken şarkılar arasında Perfect Disgrace, Unholy Water ve Strangers Might Fool Ya. Pentagram candır, dinleyin kendinize gelin hadi bakayım.

■ Meriç Erbay Bozkurt



Röportaj

Türkiye'yi metal müzikle tanıştıranlar...

Türkiye'de var olan heavy metal, hard'n heavy ve rock müzik tarihinin kilometre taşlarından biridir Whisky. Gerçekleştirdiğim sayısız röportajın, giriş yazılarının bütünü ben yazdım. Bu gelenek bundan sonra da devam edecek... Ancak söz konusu Whisky'ye eğer, muhakkak ki bir istisna söz konusu olacaktı ve oldu. Harika vokal Serdar Çokuslu'nun röportaja başlamadan önce söylemek istedikleri vardı, söyledi. Ben, anlattıklarından payıma düşenleri aldım. Size de söylediklerini dikkatle okumanızı tavsiye ediyorum.

Şimdi söz sırası bir efsanevi rock'n roll şahsiyetinde, söz sırası Whisky'nin beyinde, söz sırası gerçek ve iyi bir müzisyende, söz sırası Serdar Çokuslu'da...

Keyifli okumalar okuyucu...

Serdar Çokuslu: Whisky'nin bir ruhu vardır. (Her madde nin ruhu olduğu gibi.) Bu durum benim için bir olgudur. Rock müziği dinlemek ve sevmek bağımlılıktır; anti-

depresan ilaçlardan kurtulmanızı, kurtulmamızı ve onlara bir daha ihtiyaç duymadan yaşamamızı sağlayan...

Whisky kronolojisinde varolan Babaanne, Ateş Suyu, Güneşin Tahtı ve Dünyanın Kapısı isimli albümleri konu eden röportaj sorularının her daim bize sorulması çok doğal. Ne var ki adeta Whisky külliyatında yokmuş sayılan, 2009 ve 2011 yıllarında yayımlanan Whisky albümlerinden söz edilmemesi bana göre düşündürücü.

Şunun altını çizerek dile getirmekte fayda görüyorum: Whisky, 1980 yılında kuruldu; günümüzden 32 yıl önce... Ve yıl 2012, Whisky halen aktif ve müzik hayatına devam ediyor.

Bu minvalde zihnimde cevap aradığım iki soru oluştu. 2009 yılında çıkan Biz isimli maxi single ve 2011 yılında çıkan Best of Whisky albümü promosyon yetersizliği dolayısıyla zihinlerde yer edemedi mi, yoksa eski elemanların gruptan ayrılmasıyla birlikte Whisky dinleyicisi, yapılan bu iki ciddi albümü ciddiye mi almadı. Bu soruların cevaplarını

gerçekten merak ediyorum...

Gelelim günümüze... Yepyeni bir albümün hazırlığında yız, kısa bir zaman içinde yeni çalışmamızı rock severlerle paylaşacağımızın müjdesini sizin aracılığıyla ve bu röportaj vesilesiyle vermek isterim.

Sonuç olarak benim adıma altı çizilmesi gereken en önemli konu, Whisky'nin hiçbir zaman dağılmadığı, zamanın ruhu içinde yeni müzik dostlarıyla beraber müzikal paylaşımlarını devam ettirdiği, yaşadığımız her zaman dilimi içinde sizlerle beraber olduğudur.

Doruk Akyıldız: Whisky, kişisel kanaatime göre ülkemizdeki hard'n heavy kültürünün teorisyenlerinden, bayraktarlarından biridir. Bu bağlamda tabii olarak diyorum ki gelin söze 80'li yıllardan başlayalım; o yıllardaki zorlukları, Whisky'yi günümüz silikon rock veya sahte rock gruplarından ayıran müzikal kaygıları, temel prensipleri, söz konusu yılların izdüşümünde

değerlendirelim. Günümüzden baktığınızda o yılları nasıl hatırlıyorsunuz ve bizlere nasıl anlatırsınız. Söz sizde...

SÇ: 80'li yıllar, bugünün teknolojik gelişmelerinden mahrum, iletişim çağının mucizesi olan internetten uzak olduğu için daha ziyade insana yatırım yapılan yıllardı. Şöyle ki dostluklar ekran karşısında değil, kafelerde yüz yüze yapılırdı. Karşılıklı yapılan sohbetlerin içinden ciddi yaratıcılıklar çıkardı ve bunlar hayata geçirilirdi.

Öte yandan dinlemek ya da izlemek istediğiniz bir grubun kasetine veya videosuna ulaşmak imkansız gibiydi. Hal böyle olunca da paylaşım olgusu hayat buluyordu. Kimde hangi plak, hangi kaset veya video varsa hemen hemen her hafta takas yapılırdı ya da kimin evi müsaitse -ana ve babaların evde olmadığı saatte- birlikte plak, kaset dinlenirdi.

Müzik yapmanın zorlukları enstrüman bulamamakla başlar, ele geçirilebilmiş bit pazarı markalı bir gitar veya davulla bodrum katlarının rutubetli, fareli, örümceklilik ortamında prova yapmakla devam ederdi. (Bugünün prova stüdyoları o yıllarda kesinlikle yoktu.)

Benim ilk gitarımsa Egmond marka, 8 kg civarında bir gitardı. Gitar teli almak ekonomik olarak külfetliydi. Yanı sıra yaygın bir rock kültürü olmadığı için de gitar teli, şimdiki gibi her yerden elde edilemezdi. Bu sebeple bağlama telleri hayat kurtarıcı, ilaç kutularının plastik kapakları pena niyetine kullanılırdı. Bilgisayarın olmadığı 80'lerde, bestelediğimiz şarkıyı, şarkıları sadece bir teyp aracılığıyla kaydederdik, fakat bu kayıtları dinlerken hiçbir şey anlaşılmazdı.

80'ler, faşizan baskıların yaşandığı yıllardı. Uzun yıllar askeri rejim içinde, anarşist duruşumuzla taviz vermeden çabalamak hiç kolay olmadı. Örneğin bir konser vereceksek eğer, o dönemde varolan Sıkıyönetim Komutanlığı'ndan ve emniyet müdürlüğünden izin almamız gerekiyordu. Bu iznin alınması için de bir ay beklemek durumunda kalıyorduk...

Uzun saçlarımızısa her şeye karşın özgürlüğümüzün simgesiydi, bayrağıydı... İşte 80'li yıllarda müzik yapmak, hele ki gerçek rock müzik yapmak ancak ve ancak bu zorlukların gölgesinde mümkün olabiliyordu.

DA: 1986 yılında, ilk albümünüz Babaanne piyasaya çıkarıyor ve böylece Türkiye'de saf rock müziğin kaderi değişiyordu. Çünkü bu harika albüm, grubun ilk profesyonel kaydı olmanın yanı sıra, üzerinde yaşadığımız toprakların Türkçe sözlü ilk hard'n heavy albümü olma özelliğini de taşıyordu. 1992 yılına geldiğimizdeyse grubun kurucusu Kamil ağabeyi (Özaydın), geçirdiği beyin kanaması sonucu öteki yolculuğuna uğurladınız, uğurladık. Bu yüzden her daim, müzikal anlamda olmasa da manevi anlamda grubun en güçlü ve özel albümünün 1993 yılında

Whisky'nin günümüzdeki kadrosu

Serdar Çokuslu (Vokal, gitar)
Taner Keleş (Gitar)
Volkan Konya (Bass gitar)
Aydın Şeref (Davul)
Eser Taşkıran (Tuşlu çalgılar)

çıkan Ateş Suyu albümü olduğunu düşünmüşümdür. Siz de benimle aynı fikirde misiniz?

SÇ: Bu konuda kesinlikle sana katılıyorum Doruk. Benim için Ateş Suyu, Whisky'nin en sıkı albümüdür. Ne var ki deyim yerindeyse eğer, imkansızlıklara yenik düşmüş bir albümdür. Bu nedenle 2011 yılında piyasaya sürdüğümüz Best of Whisky'de, Ateş Suyu albümünden olabildiğince fazla sayıda şarkıya yer vermeye çalıştım.

DA: Eğer yanlış hatırlamıyorsam yine 80'li yılların başında, unutulmaz şarkınız Bak Biz Genciz'in kaydını, dönemin tek görsel yayın organı olan TRT'ye yolluyorsunuz ve adı geçen kurumla günümüz için oldukça şaşırtıcı ancak o dönem için malesef gayet olağan bir bürokratik süreç yaşıyorsunuz. Hikayenin gerisini sizden dinleyelim istiyorum.

SÇ: Babaanne albümü henüz çıkmadan, 1981 yılında Bak Biz Genciz isimli şarkıyı stüdyoda ilk çalındığı haliyle kaydedip dönemin tek kanalı olan TRT'ye gönderme kararı aldık. İki hafta sonra bize, kurumdan şaşırtıcı bir haber geldi: Yayınlanır...

Ancak, o dönem bira reklamları bile yasaklamıştı TRT'de... Bu yeni yasağın hemen ardından "Whisky" adında bir grubun TRT ekranında yer almasına müsaade etmedi TRT yönetimi. Ancak grup adımızın değişmesi halinde TRT ekranına çıkmamızın mümkün olabileceğini belirttiler. Biz de zekice bir isim bulduk: Grup Yüzde Yüz...

Nihayetinde de TRT ekranında %100 ismiyle sahne aldık ve kimse rahatsız olmadı...

DA: Ateş Suyu'nun yayımlanmasından yaklaşık olarak dört yıl sonra, adeta bir hard'n heavy dersi sayılabilecek Güneşin Tahtı albümünüz piyasaya çıktı. Bu albüm benim perspektifimden bakıldığında -Kamil Özaydın'ın öteki dünyadan gruba eşlik ettiğini varsayarsak- Whisky'nin tüm zamanlarının en iyi kadrosuyla kaydedilmiştir. Davul setinin başında Alpay Şalt, gitarda Arif Deniz Toker, basta Çağatay Ateş ve vokalde siz... Neden dağıldı bu kadro?

SÇ: Dünyanın en zor işlerinden biridir gurup olmak... Sosyoloji sanatıdır. Dört veya beş kişinin bir araya gelip üretme sürecine girmesinin zorlukları, bu işlerle alakalı olan insanlar tarafından çok iyi bilinir. İki medeni insanın evliliklerini sürdürebilmeleri gibi bir şeydir. Burada anlatmaya çalıştığım durumsa dört ya da beş kişinin bir arada çalışabilme hadisesi ve bu belki de evlilikten bile daha zor. Üretim sürecinde beraber, yemek faslında beraber, özgür saatlerde beraber, kayıt saatlerinde beraber, konser saatlerinde beraber olan bir topluluktan bahsediyorum. Bu nedenle sosyoloji bilimi ve tabii ki psikoloji bilimi de işin içine giriyor...

Grup olmak, dünyada ki en küçük toplumsal hareketin kıvılcımıdır. Grup olmak, tek başınıza verdiğiniz mücadeleye daha fazla insan kazandırma sanatıdır. Grup olmak, çok fazla üretmek için üretmeyen insanlara da üretmeyi öğretmektir. Grup olmak, içsel kavgamızın dışavurumunu sağlamaktır. Grup olmak, sanatınızı da -müziğinizi de- güzel yerlere getirip geldiğiniz yere insanlığı çekebilme marifetidir. Grup olmak inanmak, kavgaya ve kavgalara dahil olmaktır. Grup olmak, aile olmaktır ve bu sıraladıkları-



mın her daim inançla, istekle süregelmesidir. Nitekim rock müzik dinleyicisi de dinlediği gruplardan bu prensiplere sadık kalarak hareket etmesini bekler...

Biz Kamil Özaydın'la bu duruşumuzu ortaya koymuştuk. Kamil Özaydın'dan sonra bu işi ben devam ettirdim. Herhalde başarılı da oldum. Üç albüm daha hediye ettik dinleyenlere. Şimdi bana sorduğunuz soruya "Neden dağıldı bu kadro?" Bu soruyu anlamlı bulmuyorum...

Biraz önceki sözlerimle, bu soruya gayet açık ve samimi bir cevap verdiğimi düşünüyorum.

DA: 1998 yılında eski ve yeni şarkıları içinde barındıran bir Unplugged albümü müzikseverlere merhaba dediniz; Dünyanın Kapaşı... Söz konusu albüm dolayısıyla Whisky, rock müzik dinleyicisinin eleştirileri oklarına hedef olmuştu. Bu eleştiriler genel olarak, grubun adı geçen albümü ticari kaygılarla çıkardığı varsayımı üzerine kuruluydu. Bu konuda neler söylemek istersiniz?

SÇ: Dinleyicinin beklediği, süregelendir demiştik biraz önce... Bu yüzden de dinleyiciyi tatmin etmek bence bu işin en zor yanındır... Yeni yapılan işlerde de kendini bulmak ister dinleyici. Eğer siz ucundan kıyısından biraz narsizme kuyruk sallarsanız, dinleyicinin tepkisi ortaya çıkar. Biz öyle sanıyorum ki o dönem biraz dünyada var olan rock guruplarının etkisine, havasına girdik ve MTV'deki unplugged performanslardan etkilendik. Öte yandan biraz da bizim arzumuzu akustik sound. Hem o yıllarda dünyada birçok heavy metal grubu unplugged albüm yapmıştı. Asla ticari kaygılar güderek kaydetmedik Dünyanın Kapaşı'nı... Adı geçen bu albümü aslında biz çok sevdi, nitekim imzamız da attık; Dünyanın Kapaşı'nı sevemeyenlerin sevgisine inanarak.

DA: Ve grubun kurucusu Kamil Özaydın... Toprağı bol olsun, ışıklar içinde uyusun...

Onu tanımayan, onun adını hiç duymamış rock müzik dinleyicisi genç arkadaşlarımıza, bu unutulmaz rock'n roll şahsiyetini nasıl anlatırsınız. Kimdi, nasıl bir adamdı Kamil ağabey. Öte yandan bugünkü sözde rock gruplarını dinlese, görse ilk cümlesinin ne olacağını merak etmiyor da değilim...

SÇ: Kamil Özaydın, Türkiye'de 80'li yılların başında gelişen rock hareketinin temel taşıdır diyebilirim.

Whisky'nin kurucusudur, bir rock savaşçısıdır... Onu kelimelerle anlatmaya çalışmak bence doğru olmaz. Yanı sıra eğer yaşasaydı, sözde rock gruplarını dinleyeceğini hiç ama sanmıyorum. ■

Nippon 2.0

Japonya esanslı yapımlarla devam ediyoruz bu ay da. (Olayın Japonya'dan dönmemle hiçbir ilgisi yoktur, her şey şans eseri gelişmiştir.)

Şimdi orada The Legend of Korra'yı göreceksiniz dizi sekmesinde ve diyeceksiniz ki "Amerikan yapımı değil mi bu?". Doğru diyorsunuz fakat Avatar bana her zaman Japon kültüründen ve anime'lerden esinlenerek hazırlanmış bir yapım olarak gelmiştir; o yüzden de burada yer

almasında sakınca görmedim.

Anime bölümünde de Onigamiden'i görüyoruz. Çok iyi veya inanılmaz orijinal bir anime filmi değil belki ama izlemesi gayet keyifli.

Yapı Kredi Yayınları'ndan çıkan Okko: Sular Devri'ni de üçüncü cildine kavuşmasının onuruyla buraya davet ettim, kırmadı geldi... Hepinize iyi tatiller, bol deniz ve güneşli günler. ■ **Tuna Şentuna**



Anime

Onigamiden

Bu anime'yle iki konuya dikkat etmemiz gerekiyor. Öncelikle tüm çizimlerin elle yapılmış olmasına saygı duyuyoruz zira artık çoğu anime'de bilgisayar desteği yoğun bir şekilde kullanılıyor. Diğer konu da hikayenin nasıl Avatar'ı andırdığı yönünde...

Senaryo Jun Tendo adındaki çelimsiz ve çekingen bir çocuğun etrafında dönüyor. O da Japon halkının geri kalanı gibi hayatında bir takım boşluklar hissediyor (Her şeye sahip olduklarından kafalar gidiyor.) ve bir antikacıya uğradıktan sonra hayatı değişiyor. 1200 yıl öncesinin Japonya'sına giden Tendo, burada mistik bir savaşın varlığından haberdar oluyor. İnsanlarla zebanilerin savaşının tam ortasına düşüyor ve Yamata no Orochi adındaki ejderhayla tanışıyor. Yamata no Orochi onun yanında oluyor, Tendo da bu savaşta söz hakkı olduğuna inanıyor.

Basitçe anlattım lakin hikayede bundan daha ötesi görülmekte. Çok ilginç, şaşırtıcı şeyler olmuyor lakin olayın bir zebani-insan kavgasından daha ötesinde olduğu da ortaya çıkıyor.

Savaşlardaki koreografiler ve efektler ve çizimler çok yerinde olmasına rağmen hikayeye giren karakterlerin biraz etkisiz alması göze batıyor gerçekten. Onlara biraz daha önem verilseydi belki atmosfer de daha da güçlenirdi.

The Legend of the Millennium Dragon adıyla Blu-Ray ve DVD olarak satışa çıkan bu kaliteli anime'yi herkese tavsiye ediyorum. ■

Dizi

The Legend of Korra

Avatara: The Last Airbender'in ünlü olduğu vakitlerde ben başka bir dünyadaydım, bu seriye hiçbir şekilde ilgi gösteremedim ve tüm Avatar muhabbetinden uzak kaldım. Artık insanların seriyi bir köşeye bıraktığı vakitte konuyla ilgilensem de o heyecanı yakalayamadım maalesef.

Bu defa zamanında davrandım ve Avatar efsanesinin devamı olarak hazırlanan The Legend of Korra'yı başından yakaladım. İlk sezonu 12, bir sonraki sezonu 14 bölüm olarak düşünülen ve 26 bölümde tamamlanması planlanan dizide, Korra adındaki Avatar adayı bir kızın hikayesi anlatılıyor.

Bir önceki Avatar'ın üzerinden yıllar geçmiş ve o olay tarihi karışmıştır. Bu sırada dünya da gelişmiş ve Bender'larla sıradan insanlar bir arada yaşamlarını normal bir şekilde sürdürmektedir. Kısacası yeni bir Avatar'a öyle çok da ihtiyaç yoktur. Ne var ki bir süre sonra işler karışmaya başlar, Korra da bu sırada tek eksik kaldığı özelliği, hava bükme yeteneğini geliştirmeye çalışmaktadır.

Nickelodeon imzalı The Legend of Korra gayet eğlenceli devam ediyor, bence siz de izlemelisiniz! ■



Çizgi-roman

Okko

“Her birinde iki kitap bulunacak şekilde üç cilt olarak yayımlanan Okko, samuray Okko ve yardımcısı Noburo, sake düşkünü bir keşiş ve ablasının peşinden giden küçük bir çocuğun hikayesini anlatıyor. Okko ciddi ve gururlu bir samuray, Noburo ise inanılmaz güçlü, mistik güçlerin yardımıyla sürekli ayakta kalabilen bir savaşçı. Keşiş dünyadaki ruhlara iletişime geçebiliyor ve hikaye de çocuğun ağzından anlatılıyor.

Her ne kadar dünyada doğa üstü güçler yokmuşçasına bir hava esse de hikaye bir süre sonra mistik güçlerin iyiden iyiye hissedildiği bir hale geliyor ve renkleniyor. Küçük çocuğun ablasını bulmak üzere çıktıkları hikaye, kocaman bir maceraya dönüşüyor.

Çizimleri son derece kaliteli olan ve Türkçe'ye çevrilirken çevirmenin "Sama" sözcüğünü "Sana" yazarak beni sinir ettiği Okko'yu yine de tavsiye ediyorum. ■





Chill-Out Festival İstanbul 2012

Müziğin, doğanın ve festival atmosferinin en iyileri...

Bu yıl da festival sezonu; müziği, doğası ve atmosferi ile en çok beklenen ve özgün etkinliklerden Chill-Out Festival İstanbul ile başladı. Dünyada "lounge" müziğin en iyi temsilcilerinin sahne aldığı benzersiz festivalin yedincisi, 20 Mayıs 2012 Pazar günü, geleneksel yeri olan Kemer Golf & Country Club'da gerçekleştirildi. Lounge FM 96.0'nın düzenlediği Chill-Out Festival İstanbul, iyi müzik dinlemek, dostlarla karşılaşmak, çimenlerde güneşin tadını çıkarmak, gazete okumak, oyun oynamak, temiz hava almak, atıştırmak, kısacası keyifli bir gün geçirmek isteyenlerin buluşma noktası oldu.

Uzun ve zorlu bir kışın ardından, müzikseverlere İstanbul'un en rahatlatıcı ve renkli atmosferini rafine müzik eşliğinde sunan festival, Pazar günü öğle saatlerinde kapılarını açtı ve gecenin ilerleyen saatlerine

kadar dünya çapında ün yapmış birbirinden değerli sanatçı ve grupları ağırladı.

Kesintisiz 12 saat boyunca müziğin başrolde olduğu festivalin onur konuğu, günümüz Afrika müziğinin en büyük efsanesi, Senegal barış elçisi ve 15 kişilik muhteşem orkestrasıyla Baaba Maal oldu.

Kolombiya kökenli Combo Barbaro grubu, benzersiz sesiyle sayısız başyapıtta hayat veren Alice Russell ve funk, jazz ve latin tarzlarını harmanlayarak downtempo dünyasının öncü isimlerinden biri haline gelen Quantic ile birlikte eşsiz bir performans gerçekleştirdi.

Nu-jazz tarzının yaratıcısı ve başlı başına bir akımın ilham kaynağı, Almanya'nın medar-ı iftihar Jazanova, muhteşem enerjisiyle grubun performansını bir üst seviyeye taşıyan Paul Randolph'un vokallerinin katkısıyla ve yedi kişilik kolektif orkestrasıyla festivalin

temposu en yüksek anlarına imza attı.

İtalya çıkışlı ve lounge müziğin gelmiş geçmiş en sevilen markası Montefiori Cocktail ve bu eşsiz karışımı burlesque şovuyla dayanılmaz bir lezzete dönüştüren Amber Topaz, festivalin kalp atışlarını yükseltti.

Festivalin bu sene müzik severlere takdim ettiği yeni yeteneklerse 70'lerin folk müziğine modern sesler katarak yeni nesil hippie ruhunu yaşatan ve son dönem Avrupa festivallerinin en aranan üçlüsü, İngiltere'den Stealing Sheep. Ayrıca dünyanın dört bir köşesinden gelen sanatçıların oluşturduğu, fantastik sahne performanslarıyla günün büyük sürprizi The Cuban Brothers oldu. Bu muhteşem sanatçı kadrosu içinde ülkemizi temsil etme görevini de Türkiye'nin gelecek vaat eden en yetenekli gruplarından Mao Mak üstlendi. ■





Adres: Cihangir Caddesi, Numara: 16/A,
Beyoğlu / Cihangir -
Cihangir Katlı Otopark'ın karşısı.
Telefon: 0 212 243 57 31

Kaktüs Kafe

Cihangir'i "Cihangir" yapan mekanlardan biri...

Yıllar önce Taksim'de, sürekli olarak gittiğimiz bir bar vardı. Box... İstiklal Caddesi'nin girişinde, hemen sağdaki sokakta... Mükemmel bir yerd. Tasarımıyla, personeliyle, menüsüyle...

Bir hafta sonuydu. Yine "Haydi, Box'a gidelim." dedik. Kapının önüne geldik; o da ne?! İçerisi bomboş! Tüm eşyalar kaldırılmış, yerler tozlu... Kapıda da "Kiralık" yazısı... Ne yapacağımı şaşırmıştım; büyük bir şoktu benim için.

Sonra aynı şeyi Beyoğlu Kaktüs Kafe'de yaşadım: 1998'de kurulan o özel mekan, yaklaşık bir ay önce kepenklerini kapattı.

Sürekli olarak gittiğiniz mekanlarla aranızda bir bağ oluşuyor çünkü bu mekanlar, birer kayıt noktası ve hatıralarınız, oralarda saklanıyor. Haliyle sevdi-

ğiniz mekanlar kapandığında, geçmişinizin bir kısmı silinmiş gibi hissediyorsunuz. (Ya da "homeless" gibi... Nereye gideceğinizi şaşıırıyorsunuz.)

İtiraf edeyim, bu yazıyı korktuğum için yazıyorum çünkü Cihangir Kaktüs Kafe'yi de kaybetmek istemiyorum!

Cihangir Kaktüs Kafe çok büyük bir yer değil ve belki de onu güzel yapan şeylerden biri de bu (Gerçi üst kattaki balkon alanı hayli geliştirdi.) çünkü herkes, herkesi tanıyor. Bu da kendinizi bir kafeden çok, evde ya da eski tip - sıcak bir mahalle kahvesinde hissetmenizi sağlıyor.

Mekanın öne çıkan iki önemli özelliği personel kalitesi ve yemekleri... Arkadaşlar sağ olsunlar, mekana tek gittiğim zamanlarda bile gelip sohbet ediyor,

sıkılmamamı sağlıyorlar. Bir mekan için bu, çok büyük bir artı. Yemek konusu: "Her şey" yok Kaktüs'te ama varolanlar gerçekten de çok iyi. Yani mekan, rafine bir menüye sahip... Zaten benim yemeğim değişmez: Kaktüs Salata!

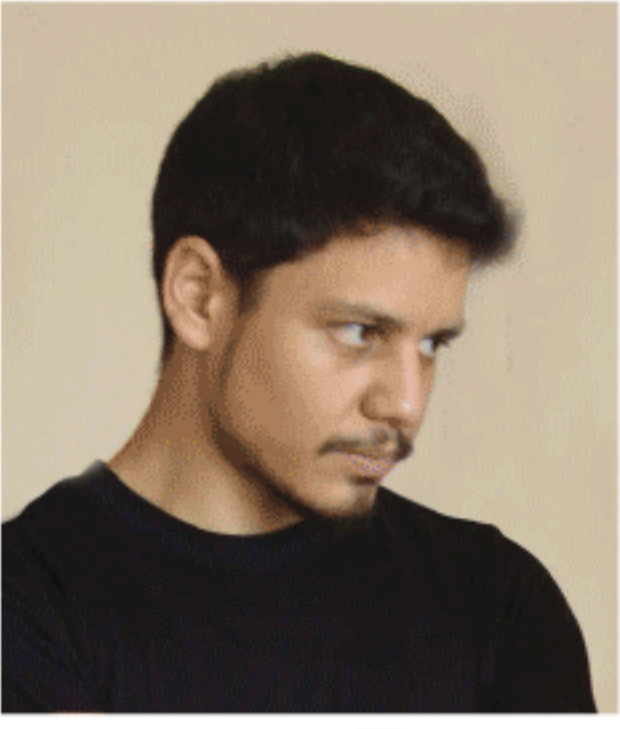
Fiyatların da böylesine kaliteli bir yer için çok fazla olmadığını söyleyebilirim; kalitesiz mekanlarda yüksek hesaplar ödediğimi hatırlarım.

Genel olarak söyleyeceklerim bunlar. Dediğim gibi, mekan işi duygusal... Ve Kaktüs, her şeyiyle iyi bir "kayıt noktası"...

Gidin, görün, kaydedin! ■ **Fırat Akyıldız**

Not: Mekanada bolca kadrolu kedi mevcut; kedi sevenlere duyurulur!





Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Kes Dedim!

Boş vitesde yaşamak!

Hayati umur almadan yaşayabilen insanları bilirsiniz, mutlaka bir yerlerde onlarla tanışmışsınızdır. Ya arkadaşlarınızın arasında ya da ailenizde, akrabalarınızın arasında falan vardır öyle tipler. Bu zatı muhteremler hayatlarını hiçbir şeyi umursamadan gelişigüzel yaşarlar. Onlar için her zaman düşünen ve fikir işçiliği yapan birileri vardır. Sırtlarını birilerine dayamış, fütursuzca zamanlarını boş şeylere harcayarak geçirebilirler. Yok, hayır, gamsız insanları kastetmiyorum. Gamsız insanlar "sıfır stres" felsefesini benimsemiş, bir beyin kullanarak hayatlarını idame ettiren insanlardır; hatta bence gamsız insanlar son derece zeki insanlardır. Siz adamın ne yapmaya çalıştığına anlam vermeye çalışırken, o gözünü kapatmış, Japonya'daki geyşalarla birlikte de sizin ruhunuz bile duymuyordur...

Bu devirde bankamatikten para çekmeyi bilmeyen, hatta halen okuma yazma bilmeyen insanları da kastetmiyorum. Onlar sadece talihsiz olarak değerlendirilebileceğimiz kişiler olabilirler. Benim kastettiğim cahilin, zorbalıkla ya da başka bir şekilde bilge olana hükmetmesi de değil. Kocasını sevmediği için boş boş dolaşip kredi kartıyla sırf intikam olsun diye 3.000 TL'ye ayna, 5.000 TL'ye vazo alan tipler hiç değil! Zira intikam almak için de

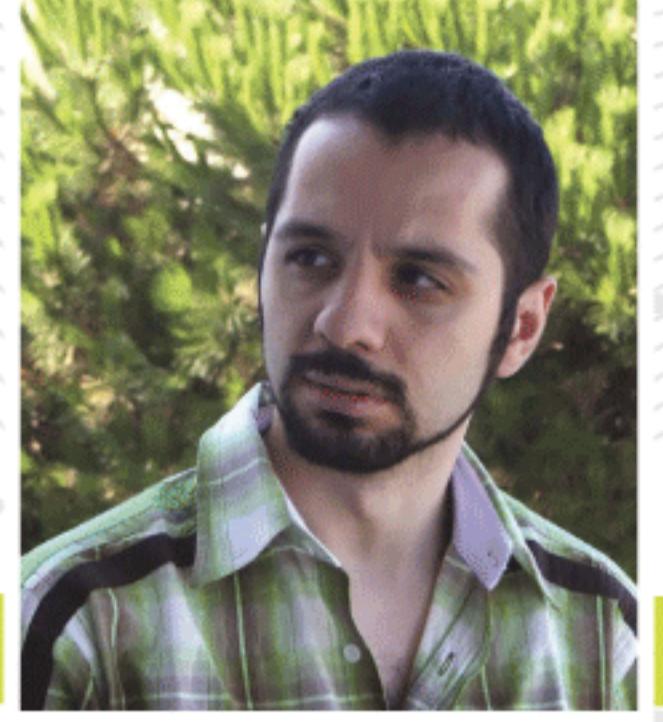
zeka gerekir.

Hani arabayı boş vites aldığınızda, kontrolsüz bir şekilde ve yuvarlana yuvarlana gider ya. İşte benzer şekilde hayatını beyin kullanmadan, insan doğasına aykırı bir şekilde ve kontrolsüzce yaşayan insanları kastetiyorum. Hayatta kalmak için gerekli olan asgari sorumlulukları dahi en yakınındaki akıllı canlıya yükleyen bünyelerden bahsediyorum. Ülkemizde ve dünyada bu tipler günbegün çoğalıyorlar ve tehdit gibi görünme de ciddiye alınacak sayıda bir gruh haline gelmeye başladıklarını düşünüyorum. Bunlar hayatı ileri veyahut geri vites bile takma zahmetine girmek istemezler. Doğaya bile aykırıdır bu tarz bir yaşam stili. Normalde tabiatta bu tip canlılar doğal seleksiyona uğrar ama insanoğlu yüzyıllar içerisinde öyle şehirler ve öyle garip düzenler kurmuştur ki bu tiplerin doğal seleksiyona uğrama ihtimali minimize olmuştur. Bakın doğaya; geyikler, ceylanlar ve hatta kuşlar bile yaşamak için beyin kullanmak zorundadır, besinini bulmak ve av olmamak için. Doğuştan bir bacağı olmayan bir geyiğin, aslanlara kolay av olmamak için kafasını kullanıp sürünün en ortasına saklandığını görürsünüz; hatta çok

dikkatli baktığınızda üç ayağı olan geyiğin aslanı fark eder etmez, onunla göz temasında bulunup sürünün en salak geyiğini işaret ederek göz kırptığına bile şahitlik edebilirsiniz. Doğanın kanunu gereği en salak ve en zayıf geyik, aslan tarafından yenir. Peki bizde durum neden böyle değil? Bizde en akıllı adam sefalet içindeyken, en salak adam refah içinde olabiliyor. Bunun nedeni insanların yeterince yırtıcı olmaması mı? Yoook, hiç sanmıyorum. Bize biyoloji dersinde, insanların hayvan sınıfında yer aldığı öğretildi. Sonra yaşadıkça aslında insanların en yırtıcı hayvan olduğunu idrak etmeye başladık. Öyle olmasa İstanbul'daki bütün aslanlar, kaplanlar, timsahlar Darıca Hayvanat Bahçesi'ne tıklmazdı bizim tarafımızdan...

Burada insanları kategorize etmek gibi haddime olmayan bir eylem içerisine girmeye çalışmıyorum. Sadece beyin kullanmadan -bedava- yaşayan insanların günbegün arttığına dikkat çekmeye çalışıyorum. Son derece zeki ama talihsiz insanların, beyin kullanmayan ama bir şekilde hükmetme gücü elde etmiş insanlara uşaklık etmesi ne kadar adaletsiz, değil mi? Ama hayatın adaletli olduğunu kim söyledi ki? ■





Bir rüya gördüm...

Oyun oynarmış. Her zaman... Bir defasında uzun bir maceraya çıkmış. Nefes kesen bir macera. Karanlıklar lordu, dünyayı ele geçirmek istiyormuş. Ona engel olmak için küçük kalkanını ve kolundan kısa kılıcını ve umutlarını da yanına alarak yola koyulmuş.

Gitmiş, gitmiş, karşısına birçok engel çıkmaya başlamış. Sarp kayalar, engebeler, aşılması zor ormanlar...

Bir kasabaya varmış sonunda. Kasaba bile değil, bir köy... Sadece birkaç ev, bir düzine hayvan, küçük bir kuyu etrafına kurulmuş, ufak bir dünya.

Karanlığın geldiğini ilk bu köy hissetmiş aslında. Bu köyden geçerken de bir kız, peşine takılmış onun. Birlikte ilerlemişler, birbirlerine yardım etmişler ve zaman geçtikçe anlamışlar ki birlikte oldukları sürece o kadar huzurla dolmuşlar ki kendi ışıklarını saçmaya başlamışlar.

Karanlıklar lordu mu?

O zaten çoktan ölmüş...

Ve sahne değişmiş, bir okulda bulmuş kendini. Her gün gidip geldiği, sıradan bir okul... Gece yarısı olduğunda yaratıklar fırlıyormuş bu okulun bulunduğu şehirde. Sıradan bir lise öğrencisi bile olsa, bu sorunu çözmesi gerektiğine inanmış.

Her gece bir kuleye tırmanıyormuş. Katları çıktıkça karşılaştığı engeller de artıyormuş. Yaratıklar daha da güçleniyor, merdivenler de daha dik bir hale gelmeye başlıyormuş. Neyse ki istediği zaman kuleden ayrılarak bir sonraki gün için plan yapabilmekteymiş.

Okulda dersleriyle ilgilenirken, bir kız ilgisini çekmiş. Günler geçtikçe ona daha da yakınlaşmış, mesajlaşmalar, derslerde bakışmalar... Okul dışında bile görüşmeye başlamışlar.

Bir gün fark etmiş ki bu ilişki ilerledikçe, kuledeki işler de onun için kolaylaşmaya başlamış. Artık merdivenler eskisi kadar dik gözüküyor, engeller sadece bir dakikada aşılacak kadar onu zorluyormuş ve kulenin zirvesini görür hale gelmiş; aynı normal hayatında gördüğü o umut dolu hava gibi...

Sahne bir kez daha değişmiş, kocaman bir kırlıç ve bembeyaz uzun saçlara sahip bir düşmana karşı dövüşürken bulmuş kendini.

Bu defa yalnız da değilmiş. İki kişi daha eşlik

ediyormuş ona. Bu beyaz saçlı adamın, çok dişli bir rakip olduğunu ve güçlerini aştığından bir habermiş üçlü.

İçlerinden bir tanesi, kırmızı elbiseli bir kız en cesur olanlarıymış; bu güçlü adamı yenebileceğine inanmış. Üstelik savaşmayı bile pek bilmiyormuş, bir şifacıymış kendisi.

Ve gözleri önünde, beyaz saçlı adam dev kılıcıyla bu kıza öldürmüştü.

İnanamamış olanlara... Ellerinden kayıp gitmiş, mücadele bile verememiş onun için. Ve

o an anlamış onun için neler yapabileceğini, onu ne kadar sevdiğini...

Bir oyun oynamış, sonunu sadece kendi kafasında kurmuş. Oyunun onun için neler planladığından haberi olmadan, ileride onun daha fazla ilerlemesini engellemek için neler sunacağını göstermeden.

Her yol bir macera, bu yolların hepsi bir başkasıyla daha kolay. Bu gerçekte de böyle, oyunlarda da...

Ve zaten, hayat da bir oyun değil mi? ■





Cem Şancı cem@level.com.tr

Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Sanal Kezbanlar

Geçen yıllarda LEVEL'da yazmaya son verdiğim bir köşe vardı, hatırlıyor olmalısınız: Kezban Raporu. Video oyunlarındaki kezban kızlarımızı teşhir edip yaptıkları komiklikleri sıraladığım bir köşeydi. Lara Croft'un güzel ve çekici görünmek için -100 derecedeki kuzey kutbuna şortla gitmesi gibi, video oyun dünyasındaki trajikomik kezban vakalarını incelediğimiz o köşeye bir yıl kadar devam etmiştim. Ancak "kezban" kavramını yıllar önce, 2004 - 2005 döneminde internete kaleme aldığım metinlerin sonuna eklediğim küçük skeçlerde ilk kez okurun karşısına çıkarmıştım.

Kendini dev aynasında gören, bütün erkeklerin ona aşık olduğunu sanan, herkesin onun için yanıp tutuştuğunu düşünen, şımarık, cahil, ukala bir karaktere sahip olan bu kız, o zamanlar o kadar tutuldu ki zaman içinde internetteki pek çok okurum için Kezban ismi bir sembol haline geliverdi.

Şimdi ise artık nereye gitsem, kimle konuşsam, hangi web sitesini açsam, kezbanlar hakkında yorumlara, tartışmalara tanık oluyorum. İnsanların, aynı apaçi kavramı gibi, hayatımızda varolan ve çevremizde dolanan bu tür kızları tanımlamak için kezban ismini kullanmayı benimsedikleri artık çok aşikar.

İşte yine internete sörf yaptığım bir gün, bir arkadaşımın gönderdiği linkle, kezban kavramına yeni bir boyut katan bir blogla karşılaştım. Sanal Kezbanlar isimli bu blogda, kendine Kezban Hunter ismini vermiş bir arkadaşımız, internete bulunduğu kezbanları teşhir ederek, kezbanların varlığına canlı kanlı deliller buluyor. Elbette kızların yüzlerini, isimlerini, kimliklerini belli edecek detayları saklayarak ancak ifadelerini ve söylemlerini altını çizme çizme vurgulayarak teşhir eden Sanal Kezbanlar, kısa sürede çok sevildi, 400.000 okur sayısına ulaştı. Siz de bloga girdiğinizde göreceksiniz ki eş arayan genç kızların son derece basit, ucuz, çirkin, bayağı ifadeler ile aradıkları erkeğin mutlaka zengin ve varlıklı olması gerektiğini vurguladıkları veya yine ucuz klişelerle doldurdukları profillerini vitrine koydukları

örnekleri toplayıp blogunda yayınlayan Kezban Hunter, bu işe bir hayli mesai harcıyor ve çok da ilgi topluyor.

Fakat beni asıl gülümseten, bu blogdaki örnekleri sosyal medyada paylaştığımızda, gözlerine inanamayan, nasıl olabilir, kızlar nasıl böyle şeyler yazabilir diye kendini paralayan arkadaşlar oluyor.

O blogda örneklenen, zengin koca avcısı çakal kızları değil de asıl bunları okuyunca şaşırın arkadaşları merak ediyorum ben. Hangi masal dünyasında yaşıyorlar, hangi kafayla hayatlarını sürdürüyorlar, evlerinin güvenli ve steril sıcaklığından hiç çıkmadan, dünyadaki bu örneklerle hiç karşılaşmadan nasıl olup da yaşamayı başarabiliyorlar, merak ediyorum. Galiba bazı arkadaşlar bütün bir ömrünü Cinderella masalının içinde yaşayabiliyor ve doğal olarak insanoğlunun çirkin yüzüyle karşılaşınca şaşıra şaşıra kendilerinden geçiyorlar. Nasıl yapıyorlar, bilmiyorum ama ben de o kafadan istiyorum. Hayat hep masal gibi olsa, daha ne isterim yüce Rabb'imden.

Bilemiyorum arkadaşlar, sanırım beni eskiden bir kezban çok üzmüş, o yüzden böyle olmuşum. Neyse, blogun adresi de şu: kezbanhunter.blogspot.com ■





THE SECRET WORLD

Mistik ve karanlık bir dünyaya hazır olun!

LEVEL 187

1 AĞUSTOS'TA PİYASADA!

İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

DEV EĞİTİM SERİSİ BU AY BAŞLIYOR

En popüler grafik tasarım ve web programlama yazılımlarını öğrenin! Kendi geleceğinizi yaratın



5 tam sürüm yazılım



CHIP Temmuz sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



Bu kampanya, 12 Haziran 2012 - 31 Temmuz 2012 tarihleri arasında, Total Oil Türkiye A.Ş.'nin (TOTAL) TOTAL Uygulaması'nı akıllı telefonuna veya iPad'ine yükleyen tüm ClubTOTAL üyeleri için geçerlidir. Kampanya boyunca, belirlenen cihazlara yüklenen TOTAL Uygulaması'ndan ClubTOTAL alanına giriş yaparak, söz konusu kampanya dönemi içerisinde ClubTOTAL üyesi TOTAL istasyonlarından yaptıkları akaryakıt ve otogaz alışverişlerini onaylayan ClubTOTAL üyeleri, her onayladığı alışveriş karşılığında anında 2 kat PuanTOTAL kazanacaktır. Kampanya dönemi boyunca, 1 litre Excellium Eurodiesel alışveriş için 3 PuanTOTAL, 1 litre Excellium Eurodiesel alışveriş için 3 PuanTOTAL, 1 litre Eurodiesel alışveriş için 3 PuanTOTAL, 1 litre LPG alışveriş için 2 PuanTOTAL kazanılır. Her ClubTOTAL kart sahibi, kampanya dönemi içerisinde, kampanyadan sınırsız yararlanabilir. Üyeler kendi adlarına kayıtlı PuanTOTAL'lerini veya PuanTOTAL kazanma haklarını 3. bir kişiye devredemezler. Üyeler kampanya süresi içinde kullanılmayan PuanTOTAL'leri için kampanya biliminde veya sonrasında herhangi bir hak iddia edemezler. Üyelerin PuanTOTAL'lerini hiç ya da gereği gibi kullanmamaları halinde, TOTAL'in herhangi bir sorumluluğu bulunmayacaktır. Bu kampanya kapsamında kazanılan PuanTOTAL'ler başka bir kampanyada kullanılamaz. Kampanyadan sadece ClubTOTAL üyeleri, ClubTOTAL kartla yaptıkları alışveriş için yararlanabilirler. Renault Cervo'ya kartla yapılan alışverişler, Yaktimatik satışları, Yaktikart, Kurumsal Kart ve TEB TOTAL Card ile yapılan alışverişler kampanya kapsamı dışındadır. Kampanya, Club TOTAL'in genel şartlarına tabidir. TOTAL kampanya sırasında oluşabilecek teknik aksaklıklardan sorumlu değildir. TOTAL dilediği zaman kampanya şartlarında değişiklik yapma hakkını saklı tutar. Katılımcıların kampanya şartlarına uyup uymadıklarının sorumluluğunu ve değerlendirmesini münhasıran TOTAL tarafından yapılacaktır. Kampanyayla ilgili ayrıntılı bilgiye www.total.com.tr adresinden ulaşabilirsiniz. Kampanyaya katılan müşterilerimiz yukarıda belirtilen kampanya şartlarını kabul etmiş sayılırlar. TOTAL'in yeni uygulaması iPhone, iPad, BlackBerry ve android işletim sistemli telefonlarda kullanılabilir.

2 KAT PUANTOTAL'İ CEBE İNDİRİN!

TOTAL'in yeni uygulamasını akıllı telefonunuza veya iPad'inize indirin. ClubTOTAL kart numaranızı girip, 12 Haziran - 31 Temmuz tarihleri arasındaki yakıt alışveriş işlemlerinizi onaylayarak, kazandığınız PuanTOTAL'leri ikiye katlayın.



Uygulamaya ulaşabilmek için App Store, BlackBerry App World veya Google Play'de "TOTAL TÜRKİYE" yazıp aratabilir ya da cihazınızdaki QR okuyucuyla aşağıdaki QR kodları okutup uygulamayı anında telefonunuza indirebilirsiniz.



ClubTOTAL kartınız yoksa, TOTAL istasyonlarından, total.com.tr'den veya akıllı telefon uygulamalarından başvuruda bulunabilirsiniz.



total.com.tr



Doğru yerdesiniz **TOTAL**

LEVEL

TÜRKİYE'NİN İLK VE EN ÇOK OKUNAN ONLINE OYUN DERGİSİ

ONLINE OYUN

TEMMUZ 2012 SAYI: 37



maNga ile ZombiRock'ın
yeni projesi hakkında
her şey...

DARK LEGENDS

LEVELİN SAĞIĞINDA PARATLOSAZ.



Global Hub of Fun

RAPPELZ

Antik Miras

100% TÜRKÇE ÜCRETSİZ FANTASTİK MMORPG

EN GÜÇLÜ KİM?

BOSS BUTKADAH'IN KARŞISINA
ÇIKABİLECEK KADAR YÜREKLİ MİSİN?

<http://rappelz.gpotato.eu>



http://twitter.com/rappelz_tr



<http://www.youtube.com/user/RappelzTurkceMMORPG>



<http://www.facebook.com/rappelz.tr>



© 2012 Gala Networks Europe Limited. Tüm hakları saklıdır.



E3 FUARINDA ONLINE OYUNLAR!

Bu yıl Kaliforniya eyaletinin Los Angeles şehrinde gerçekleşen E3 fuarında online oyunlar yine beklendiği gibi boy gösterdi. Gelin görün ki kocaman bir oyun okyanusu olan E3 fuarında yıllar içinde online oyunların sayısı ve çapı küçülmüş gibi geldi bana. E3 fuarında eskiden South Hall'un ve West Hall'un yanı sıra alt katlarda online oyunlar için ayrı bir alan açılırdı ama bu sene online oyunlar, AAA oyunların arasına serpiştirilmişti ve sanki gamescom fuarındaki kadar baskın biçimde yer almıyordu. Elbette ki Trion firması geçen yıl gamescom'a getirdiği dev Mecha maketi ve End of Nations standı ile yine gövde gösterisi yaptı ve Wargaming.net firması da fuarın girişine yerleştirdiği maket uçağı ve South Hall'daki dev alanı ile ilgi topladı ama şahsi izlenimim, bu yılki E3 fuarında online oyunların gamescom fuarından farklı olarak biraz AAA oyunların arasında kaynayıp gitmiş olduğu yönünde. Eh ne diyelim, tadı damağımızda kalan online oyunların tadına artık önümüzdeki ay Almanya'nın Köln kentinde gerçekleşecek olan gamescom fuarında bakmaya devam ederiz.

Ahmet Özdemir

ahmet@level.com.tr

ZOMBIROCK PROMO KODU

Detaylar 10. sayfada...



Not: Promo kodu 31 Temmuz 2012 tarihine kadar geçerlidir ve hesap başına bir kez kullanılabilir.

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Meriç Erbay Bozkurt merbay@level.com.tr

Muhsin Bayram

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

18 ZombiRock



20 Dark Legends



3 Editörden

6 Haberler

İLK BAKIŞ

12 Smite

14 Anime Trumps

16 Applo

DOSYA KONUSU

18 ZombiRock



İNCELEME

- 20 Dark Legends
- 24 Pride of Taern
- 26 Wakfu
- 28 Seven Souls

REHBER

- 30 Dark Legends
- 32 Liste
- 34 Sözlük

26 Wakfu



12 Smite

PUANLAMA SİSTEMİ*

*OOD'de ara puanlar yer almamaktadır.



BRONZ
8 Puan



GÜMÜŞ
9 Puan



ALTIN
10 Puan



STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Paralıdan ücretsiz geçiş

BioWare'in büyük bir patlamayla piyasaya çıkan oyunu SW - TOR, uzunca bir süredir hakkında çıkan ücretsiz olma haberleriyle sallanıyordu. Bir çırpıda 1.700.000 kullanıcıya sahip olan oyun, yayınladığı ilk yamanın ardından oyuncu kaybetmeye başlamıştı. Geçtiğimiz günlerde Electronic Arts'ın patron koltuğunda oturan Frank Gibeau sonunda

konuya bir açıklama getirdi. Yaptığı açıklamada ilk etapta "free access" ve "free trial" uygulamalarını kullanacaklarını eğer olumlu bir sonuç alırlarsa, uzun vadede ücretsiz oyun modeline geçebileceklerinin olası olduğunu söyledi. Görünen o ki ücretsiz oyun modeli, günümüzde gerçekten oyun piyasasının dinamiklerini fazlasıyla etkiliyor.



FORGE

PvP dolu bir oyun

Dark Vale Games tarafından yep yeni bir oyun geliyor: FORGE. Tamamen PvP'ye yönelik olacak bu yeni MMO'nun en büyük farkı, FPS ile MMO stratejiyi bir araya getirecek olması. Bu yılın sonlarına doğru piyasada olması beklenen oyun, Unreal Engine 3 grafik motoru kullanacak. Oyunun temelinde bulunacak olan FPS yapısı, Half Life ve Unreal

gibi oyunlardan esinlenerek tasarlanıyor. Yapımcılardan gelen ilk açıklamalara göre sürekli yaratık öldürmemizi zorunlu kılan "grind" sistemi FORGE ile ortadan kalkacak. Oyunda şu anda beş farklı sınıf olacağı biliniyor. Karakterler arasındaki asıl fark oyunun bünyesinde barındırdığı envai çeşit farklı yetenek kullanımdan geçecek.



Yamalandıkça artan tat

RIFT, çıktığı günden bu yana birçok MMO tutkununun kendisine bağlamış ender oyunlardan bir tanesi. Kendisini sürekli güncelleyen oyun, bu sefer de 1.9 yaması ile kendisini baştan yaratıyor. İlk olarak karşımıza çıkan özellik berber dükkanı. Burada karakterimizin saç ve yüz gibi detaylarını gönül rahatlığıyla değiştirebiliyoruz. PvE oyuncularının heye-

canla beklediği dört yeni zindan da oyuna bu yama ile dahil edilmiş durumda. Silverwood, Freemarch, Gloamwood ve Stonefield adındaki bu zindanlarda yepyeni eşyalar oyuncuların beğenisine sunulmuş durumda. Oyuna eklenen diğer özelliklerse "Mentoring," "Global chat," ve de "Summerfest" etkinliği oldu.



BRAWL BUSTERS

Beklenmedik güncelleme

Rock Hippo Producitons'un eğlenceli ücretsiz MMO'su olan Brawl Busters, ilk güncellemesine kavuştu. Lethal Weapos adı altında piyasaya çıkan yeni güncelleme beraberinde yeni silahlar, silah perk'leri ve çok daha fazlasını getiriyor. Firefighter'lar için yeni "Steam Gun" dinamik bir alev makinesi olarak oyuna eklendi. Ayrıca Haziran ayının 20'si ile başlayan silahlara özel "perk"ler de tüm bu yeniliklere dahil oldu. Yapılan perk'ler ile

oyunculara fazla zarar verme ve de savunma gücü sağlanıyor. Ayrıca her sınıf için yeni "Advanced class" da oyuna eklenen yenilikler arasında yer alıyor. Son olarak oyuncuların European Cup 2012 GameDay Challenge yer alma şansı da bulunuyor. Yapılan her karşılaşmanın galibinin tahmin edilmeye çalışıldığı bu farklı etkinlik sonucunda kazananı doğru tahmin eden oyuncular bolca "Buster Point" ile ödüllendirecekler.



Teokrasi geri geliyor

Bir süre önce Koreli bir firma olan RPG Factory tarafından üretilmiş olan ve The Legend of Dragon Kings ya da Kore'de kısaca, DK Online olarak bilinen oyun, Aeria Games tarafından bir kez daha karşımıza çıkıyor. Nisan ayında oyun üzerinde çalışmaya başlayan Aeria Games, oyun hakkındaki tüm bilgileri birkaç gün öncesine kadar saklı tutuyordu... Uzun bekleyişin ardından oyunun daha önce görülmemiş bir dünyaya sahip olacağı anons edildi. Bunun

yanında DK Online'da çok büyük PvP savaşları yer alacak. Bu savaşlara tüm bir lonca'nın diğer bir loncaya savaş ilan edebilmesi gibi sistemler de dahil edilmiş. Uzunca bir süredir beklenen kale savaşlarıysa oyuna bambaşka bir tat katmaya geliyor. Asıl dikkat çeken özellikse bazı bölgeler üzerinde kurulabilecek politika sistemi. Bu sistem çerçevesinde bazı spesifik bölgeler üzerinde oy kullanılabilir ve o bölge için Kardinal ya da İmparator seçebileceğiz.



Karakter yaratmada son nokta!

NCsoft'un Aion'dan sonraki olacak olan Blade & Soul isimli bomba oyunu 21 Haziran itibarıyla açık beta test sürecine girmiş bulunuyor. Sadece Kore'de başlayan beta test ile oyun severler için harika bir sürpriz de beraberinde geldi. Daha önce bu kadar detaylı görülmemiş olan bir karakter yaratma menüsü Blade & Soul'un beta testinde boy gösterdi ve kullanıcıları resmen büyüledi. Temel olarak

AION'nun karakter yaratma menüsüne benzeyen sistemin en büyük farklılığı karakterimizin neredeyse dişlerini bile değiştirebiliyor olmamız. Kapalı beta testinde şimdilik 24 karakter görünümü, 24 yüz şekli, 30 deri tonu ve çok daha fazlası bulunuyor. Gözbebeğinden dudağa kadar değiştirilebilen karakter görünümleriyle birbirinden benzersiz ve farklı görünümlere ulaşmak işten bile değil.



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor



CABAL 2

Sesi soluğu çıkmıyordu

İlk oyunuyla ücretsiz MMO oyunculuğunda resmen yeni bir kapı açan Cabal Online, başta tüm dünya olmak üzere ülkemizde de hatırı sayılır derecede kullanıcıya sahip bir oyun. Nitekim ilk kez G - Star 2010'da kendisini gösteren Cabal 2, uzunca bir süredir saklandığı delikten çıkmıyordu ve sonunda yeni oyun içi videolar yayınlandı. ESTsoft tarafından hazırlanan yapım CryEngine 3 grafik motoru ile şekilleniyor. İlk oyuna

göre fazlasıyla hızlı ve bir o kadar da animasyon zengini olacak olan Cabal 2, barındıracağı farklı sınıflar ve farklı düşmanlarla şimdiden dikkatleri üzerine çekmiş durumda. Kullanacağı farklı kamera açısıyla da ilgi toplayan yapımda iki fraksiyon ve altı farklı sınıf bulunacak. Oyunun Kasım 2011'de başlayan kapalı beta testinin ardından şimdi gözler yapılacak olan G - Stars 2012'ye çevrilmiş durumda.



ZOMBIROCK PROMO KODU

Hediye Kuponu Kullanım Rehberi

İlk olarak www.joygame.com'a giriş yapmanız gerekiyor.

- Joygame sitesine girişin ardından, sağ üst kısımda bulunan "Joypara" butonuna tıklayın.
- Açılacak olan pencerede "Hediye Kuponu" butonuna tıklayın.
- Bu işlemin ardından "ZombiRock Hediye Kuponu Gir" sekmesine tıklayıp, açılan bölüme sahip olduğunuz kodu girin.
- "Tamam" butonuna tıklamanızla birlikte ürünler oyun içerisindeki çantanıza otomatik olarak gönderilecektir.

Promo kodla birlikte Ferman, Efe, Cem, Yağmur veya Özgür karakterinden biri yedi gün süreyle hesabınıza eklenecektir. Her hesap için sadece bir kod kullanılabilir.

**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr





SMITE

BETA
TESTİ

Tanruların toplanma noktası

Koridor oyunları DoTA sayesinde her geçen gün daha da ün kazanıyor. Eh, tabii ki oyun piyasası da bu durum karşısında boş boş durmuyor ve kendisini bu akımın sıcak para kaynaklı kollarına bırakıyor. İşin kapitalist yönü bir yana, SMITE geçtiğimiz aylarda sizler için ön incelemesini yaptığım ve koridor cinsi oyunlardan bir tanesiydi. Siz belki de bu oyunu unuttunuz ama ben asla! Onun için düştüm peşine, tam beta testi esnasında yakaladım ve sizler için herkese ateş ettim!

Yer yön önemli

Ön inceleme yazımda değindiğim en önemli noktalardan bir tanesi olan "tab targeting"

sisteminin bu oyunda bulunmayacak olması hakkındaki bilgilerin gerçekliği ile başladı beta test sürecim. Karakterimiz düşman seçme konusunda; bir yakınlığı, iki kendi karakterimizin baktığı yönü hesaplıyor ve o yöndeki bir düşman ünitesine kilitleniyor. Şimdilik çok da adil çalışan bir sistemmiş gibi gelmedi bana ama bir yandan da kendisine has, farklı bir zorluk seviyesi varmış gibi hissettim. SMITE, temelde tam bir koridor oyunu; her iki üstte de bulunan ve yok edilmeyi bekleyen devasa minator'lar var. İş buraya gelinceye kadarsa, düzenli olarak üretilen "creep" yani yaratıklarımızla birlikte düşmanın üzerine yürümemiz gerekiyor. Karşımıza çıkan en büyük engellerse

DAĞITIM Hi-Rez Studios
YAPIM Hi-Rez Studios
WEB www.smitegame.com
ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

BİR BAKIŞTA

- Mitolojik Tanrılara ev sahipliği yapması
- Farklı hedef alma sistemi
- Eşyaların upgrade edilebilmesi



kuleler. Temelde çok fazla canları olmayan bu cihazlar, inanılmaz hasarlar verebiliyorlar. Bir de üssümüze yakın büyük kuleler var ki işte onları aşmak için birazcık ortalıkta gezinmek lazım. Peki, ne var ortalıkta? İlk olarak haritaların etrafına yayılmış envai çeşit bonus var. Bu bonusları kazanmak içinse önce onları koruyan yaratıklardan kurtulmamız gerekiyor. Kazandığımız bonuslarsa iki dakikalığına can yenileme, büyüye karşı ve yakın vuruşlara karşı koruma, hız arttırma ve fazladan güç gibi birbirinden farklı ve oyunu büyük ölçüde etkileyen özelliklerden oluşuyorlar.

Karakterlerimizse tüm dünya mitolojilerinin farkı Tanrılarında oluşuyor. Beta testi süresinde karşıma çıkan Tanrılar şöyleydi; Artemiş, Kali, Ra, Sun Wukong, Ymir, Agni, Anubis, Ao Kuang, Arachne, Bastet, Hades, He Bo, Hel, Odin, Sobek, Vamana ve tabii ki Zeus. İlk etapta bu isimlerden sadece beş tanesi kullanılabilir durumda. Diğer Tanrılara ulaşmak içinse ya Favor ya da Boost toplamamız gerekiyor ki oyun piyasaya çıktığında bu işlem sanıyorum paralı bir şekilde gerçekleştirilecek.

Karakterlerimizin kendi içlerinde beş seviyesi bulunan, beş farklı yeteneği bulunuyor. Bu yetenekler ilk beş seviyede açılıyor, devamındaysa istersek otomatik yetenek dağıtma seçeneği ile bilgisayarın karar vermesine izin verebiliyorken, istersek de kendimize göre bir sistem yaratabiliyoruz. Karakterimizin ana özellikleriyse; physical, magical, defense ve utility olarak dört ana başlığa ayrılıyor. Son olarak kullanabildiğimiz eşyalara da değinmek istiyorum. Öldürdüğümüz yaratıklardan kazandığımız para ile birçok farklı eşyayı satın alabiliyoruz. Aldığımız eşyalarıysa başka cihazlarla kombo yapmaktansa, kendileri için daha çok para verip bir üst seviyeye geçirebiliyoruz. Toplamda üç seviyesi bulunan her eşyanın üçüncü seviyesinde karakterimize harika bir pasif özellik sağlıyor.

Kısacası SMITE koridor koridor bizi koşturacağına benziyor. Kaliteli grafikleri, ilginç oyun yapısı ile şimdilik dikkatimi çekmeyi başarmış durumda. Fakat o eşya listesinin birazcık daha kabarması, haritaya da birazcık daha bir şeyler eklenmesi bence harika olur. - **ERTUĞRUL**



ANIME TRUMPS

BETA
TESTİ

Kart oyunlarında kozu ellerinize alın!

Birçok kişinin de onaylayacağı gibi kart oyunları şüphesiz, öğrenilmesi en zor oyunlardandır. Zorlu öğrenme evresini Magic The Gathering öğrenmeye çalışırken açıkça yaşamıştım. Fakat yine de yeni bir kart oyunu demek, yeni bir heyecan demektir diye düşünüyorsunuzdur eminim. Anime Trumps (AT) size bu heyecanı yaşatacağını iddia ediyor.

Öncelikle oyuna genel olarak göz atalım. Ücretsiz ve browser tabanlı olan AT'a web sitesi üzerinden kayıt olduktan

sonra oyuna başlayabiliyorsunuz. İlk karakterinizi oluştururken farklı özellikte ve yetenekte karakterlerden birini seçmeniz gerekiyor. (Karakterlerle ilgili ayrıntıları oyun içindeki rehberlerden öğrenebilirsiniz.) Bundan sonra size yardımcı olması amacıyla tutorial benzeri bir el oyuna başlıyorsunuz. Burada size oyunun nasıl oynandığı ile ilgili kısa ve temel bilgiler sunuluyor.

Oyun sunuculardan oluşuyor ki şimdilik bir tane var. Her sunucuda odalar

DAĞITIM Ngames
YAPIM Ngames
WEB at.game321.com
ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

BİR BAKIŞTA

- Hiyerarşi düzeni
- Ücretsiz
- Şimdilik yetersiz oyuncu sayısı



var ve her odada altı masa bulunuyor. Bu masalardan birinde yapay zeka ile veya diğer oyuncular ile oyuna başlayabiliyorsunuz. Anime Trumps'ta bir hiyerarşi söz konusu. Master, Assistant, Rebel ve Betrayal olmak üzere dört farklı rol üstleniyor oyuncular. Örneğin Assistant, Master'ı korurken aynı zamanda Rebel ve Betrayal öldürmek zorunda. Rebel'in, Master'ı öldürmeye çalışırken aynı zamanda Betrayal, geri kalan tüm roldeki oyuncuları öldürebilir.

Kart oyununu anlatırken kartlardan bahsetmemek olmaz. Oyunda dört çeşit kart bulunmakta. Temel (Basic), Ekipman (Equipment), Büyü (Magic) ve Sahne (Scene) kartları. Temel Kartlar; Öldür (Kill), Kurtul (Dodge) ve İlaç (Medicine) olmak üzere üç tane. Bunların ne işe yaradığını isimlerinden az çok tahmin edebilirsiniz. Bunların dışında büyüler yapmanızı veya düelloya davet etmenizi sağlayan 24 adet Büyü Kartı; size oyun

içinde farklı yararları olacak 11 adet Ekipman Kartı –bunlar öğrenilmesi en zor kartlar- ve oyunun gidişatını değiştirebilen dört adet "Sahne Kartı" bulunmakta.

Aslında oyun genel olarak kolay gözükmesine rağmen ustalaşmak gerçekten zaman ve büyük bir sabır istiyor. Oyunun sitesinde yer alan rehberler sayesinde AT'ın mantığını daha hızlı bir şekilde kavrayabiliyorsunuz ve inanın bir süre sonra "Bir el daha mı oynasam acaba?" diye geçiriyorsunuz içinizden.

Tüm bunların dışında oyunda "Charge" adı altında bir ödeme sistemi bulunuyor. Fakat oyun henüz beta aşamasında olduğundan bu ödemenin ne işe yarayacağı henüz bilinmiyor ve ayrıca canlı destek de şu an için çevrimdışı olarak çalışıyor.

Sonuç olarak, liderin belli olduğu bir kategoride oyun yapmak gerçekten riskli bir iş. GAME321, bu riske Anime Trumps ile girmiş ve başarılı olduğunu da söyleyebiliriz. - **ÇAYLAK**



APPLO

Tarayıcılarınızı hazırlayın

Bu ay incelediğim oyunlar arasına bir anda karıştı Applo. Hani böyle derginin son anlarında denk gelir de şöyle bir bakılır ya, işte öyle bir şey. Tabii bu durumda oyunun beta testinde olması ve bu sürecin ancak başlamasının da büyük payı var. Neyse efendim, tarayıcı tabanlı oyun meraklılarındansanız, gerçekten farklı fikirlerle karşımıza çıkan bir oyundan bahsedeceğim birazdan sizlere...

Applo'ya girdiğimiz anda, aslında yıllardır alıştığımız internet tabanlı oyun arabirimlerinden bir tanesi ile karşılaşıyoruz. Tarayıcımızın merkezin-

de bulunan haritamız üzerinde bolca zaman geçirdiğimiz oyunda birçok farklı meşgale bulmak mümkün. İlk olarak menümüzde bulunan dünya haritası üzerinde temel stratejiler kurabiliyoruz ki bu sayede nerede, kim var bilebilelim ve geleceğe ona göre yatırım yapalım. İkinci seçenek "province" yani üretime dayalı binaları üretebildiğimiz menü. Burada "lumbermill", "Iron mine," "Farm," ve "Silver mine" gibi krallığımıza kaynak sağlayan binaları üretebiliyoruz. Yine tipik tarayıcı tabanlı oyunlarda olduğu gibi, her kaynağa ayrılmış belirli bir bölüm var.

DAĞITIM Applo Media
YAPIM Applo Media
WEB applo.com
ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

BİR BAKIŞTA

- İnternet tarayıcı üzerinden oynanması
- Kolay oyun yapısı
- Adventures'lar ile oyuna farklı tatlar katması



Misal; farm için altı kare boşluk varken diğer kaynaklar için bu rakam sadece dört ile sınırlanmış... Gelelim üçüncü basamak olan "Town" kısmına. Burada toplam 15 binalık alanımız bulunuyor ve her bir boşluk spesifik bir binaya atanmış durumda. Her yaptığımız bina ardından, bir diğerini yapma hakkını kazanıyoruz; yani ilk başta istediğimiz binaları kondurmak ne yazık ki mümkün değil. Town tarafından yaptığımız binalarsa "Granary," "Warehouse", "Armory", "Tavern" ve "Barracks" gibi binalardan oluşuyor. Akabinde gelen kısım ise "Military". İsminden de anlamış olacağınız gibi, bu sekmeden asker üretebiliyor, kendilerini savaşa yollayabiliyor ve hem savaşların, hem de genel askeri durumun bilgilerini anında alabiliyoruz. Market kısmıysa internet tabanlı oyunlarda görmeye pek alışmadığımız ama gördüğümüzde de fazlasıyla sevindiğimiz özellikler arasında yer alıyor. Çünkü toplanması kimi zaman fazlasıyla zaman alan kaynakları, burada değiş tokuş usulü ile kazanabiliyoruz. Bu sayede vakit kaybetmeden istediğimiz binalara ulaşabiliyoruz. Bu arada vakit

kaybetmeden dedim ama türe yabancı oyunculara söylemekte fayda var ki Applo tarzı oyunlarda bina yapımları uzun dakikalar, hatta saatler alabiliyorlar. Bu sebeptendir ki ham maddelere hızlı bir şekilde ulaşabilmek, büyük kolaylık.

Nitekim bence oyunun içerisinde bulunan en büyük özellik, "Adventures" kısmı. Burada Axe Throwin', Blastin', Pickin', Scoop the Poop, Sign Fixin', Chopin' gibi birbirinden eğlenceli oyunlar bulmak mümkün. Birçok farklı zorluk seviyesi olan oyunlarda gösterilen başarıya göreyse ödül olarak hammadde kazanabiliyoruz. Misal; Pickin' oyununda belirli bir zaman içerisinde aynı iki maddenin olduğu yeri kazmamız gerekiyor, Chopin' oyununda hızlıca geçen ağaçları kaçırmadan kesmeye çalışıyoruz; tabii arada geçen alakasız cisimlere de vurmamamız lazım...

Temelde internet tabanlı oyunlara çok büyük yenilik katmamış bir oyun Applo bence ama henüz beta testinde olması, onu direk olarak yargılamamı engelliyor. Eğer yapım, ürettiği "Adventures"lar mantığında farklı işler yaparsa, sanıyorum o zaman bir başarı elde edebilir. - **ERTUĞRUL**



maNga, ZombiRock'ı Sallamaya Geldi!

ZombiRock ismini duymayan sanıyoruz kalmamıştır. İlk olarak 2011 yılında Joygame'in ülkemize tanıttığı ve bir anda herkesin dikkatlerini üzerine toplamayı başarmış bir oyundan bahsediyoruz! Tarafımızdan 2011 yılının En iyi MMO Aksiyon ödülüne layık görülmüş olan ZombiRock, her geçen gün büyüyor ve çok daha büyük bir kesimin dikkatini çekiyor.

MMO Aksiyon denildiği zaman akla ilk gelen yapımlardan olmasındaki en büyük özelliklerden bir tanesi tabii ki oyun içerisindeki hızlı ve dengeli oyun yapısı. Beyzbolcu, boksör, gitarist, itfaiyeci ve de forvet olarak belirlenmiş toplamda beş farklı sınıfı kullanıcıların beğenisine sunan yapımdaki her karakterin kendisine özel bir oynanış stili bulunuyor. Beyzbolcu sınıfı uzak mesafeden düşmanlarına ölüm saçan bir makine adeta. Boksör ise açık bir şekilde oyunun en hızlı sınıfı ve düşmanına yaklaştığı anda kendisine

çok hızlı bir şekilde zarar verebiliyor. Gitarist ise oyunun en dengeli sınıfı olarak karşımıza çıkıyor. Hem HP yönünden, hem de saldırı yönünden herkesin rahatlıkla oynayabileceği bir karakter. İtfaiyeci ise ölüme meydan okuyan bir karakter zira HP yönünden bir hayli gelişmiş bir kişilik. Tek sorunu tüm bu HP'ye rağmen, yavaş hızı yüzünden düşmanlarına kolay hedef olması. Forvet ise belki de daha önce hiçbir MMO'da görülmemiş bir sınıf. Tıpkı İtfaiyeci gibi yüksek bir HP oranına sahip olan forvet, düşmanlarını havaya sıçratmak gibi çok ilginç bir özelliğe sahip. Eğer oyuncu kendisini bu sınıf üzerinde geliştirirse, istediği taktirde düşmanını yere indirmeden ortadan kaldırabiliyor. Her sınıfın bir ana bir de ikincil saldırılarının bulunmasıysa oyuna bambaşka bir tat katıyor. Düşmanlarımızı farklı saldırılarımızla, farklı stratejiler kullanmak suretiyle yok etmek gerçekten çok keyifli.



ZombiRock ekibi gürültülü ve dinamik bir oyun için sahnelerin en dinamik grubu maNga'yla anlaşmaya karar verdi. Fotoğraf çekimleri, video çekimleri derken maNga, ZombiRock'la yavaş yavaş özdeşleşmeye başlayıp ZombiRock'la ilgili bir şarkı hazırladı ve sonrasında Türkiye'de bir ilk gerçekleşip bir rock grubu oyunun içine giriverdi. maNga'nın sahnesi harita olarak, tüm üyeleri de karakter olarak oyuna eklendi. Artık oyuncular zombileri pataklarken maNga'nın özel olarak hazırladığı şarkıyı da dinleyebiliyorlar! Evet, bir süre önce maNga ile tanışan Joygame, ilk olarak ünlü grup tarafından sadece ZombiRock'a özel olarak üretilen bir müzik fonuna kavuşmuştu ama artık maNga grubu elemanlarının modellenmiş oyun içi halleriyle oynayabileceğimizin müjdesini tekrardan verelim.

ZombiRock ülkemizde bulunan en sosyal oyunlardan bir tanesi. Bu duruma verilebilecek en iyi örnekse şüphesiz tüm dünyada gerçekleştirilen Zombie Walk etkinliğinin Türkiye ayağında kendilerini "Beyin yok, dert yok.", "GDO'suz insan istiyoruz", "Zombi yürüyüş parkurları istiyoruz" şeklindeki pankartlarıyla göstermeleri olacaktır. Ayrıca ZombiRock ekibi oyuncuların görüşlerini değerlendirdikten sonra yamalarla oyuna yepyeni haritalar, altınlarla alınabilen eşyalar ve ekstra modlar ekledi.

Tüm bu harika özelliklerin yanında bir de oyuncuların ne istediğine ve de oyunu nasıl geliştireceğini dört bir yandan inceleyen Joygame, son zamanlarda yaptığı güncellemelerle de kullanıcılarına en iyi hizmeti sunuyor. Her silahın kendisine ayrı bir özelliğinin getirildiği ve de oynanan oyun içerisinde tam olarak neler yapıldığını gösteren istatistik menüsü gibi yenilikler, ZombiRock'ın ne derece kendisini yenileyen bir oyun olduğu anlatmak için sanıyorum yeterli olacaktır. - **ERTUĞRUL**





DAĞITIM Spacetime Studios YAPIM Spacetime Studios WEB www.darklegends.com

DARK LEGENDS



Acil A Rh (+) kan

Vampirler... Onlar hakkında pek çok şey duyduk. Duyduğumuz şeylerden bazıları ise, onların normal bir insandan, çok daha kuvvetli, hızlı, dayanıklı olmaları ve kanla beslenmeleri elbet. Onların besin kaynağı da tabii ki bizler oluyoruz, yani insanoğlu. Durum böyle olunca da iki tarafın hayatta kalma mücadelesi kaçınılmaz oluyor. Hatta vampirlerin ve insanların arasındaki savaşını konu alan bazı filmler bile çekildi. Bunlardan en unutulmaz olanı, hiç kuşkusuz "Blade". Bizlerin, yani insanların yanında yer almış, ve vampir ırkına karşı tek başına savaş açan Daywalker. Annesi ona hamileyken vampirler tarafından saldırıya uğrar ve vampir kanının bir

kısmı, doğmak üzere olan bu kahramana geçer. Bu da onu yarı insan, yarı vampir bir hale getirir. Fakat kendisini dizginlemeyi başarmış ve kan ihtiyacını, bir takım yapay kan solüsyonlarıyla karşılamaktadır ve insanlığa zararı dokunmamaktadır. Sonuç olarak izlenmesi gereken bir film bence. Fakat Dark Legends söz konusu olduğunda işler biraz değişiyor. Bu kez vampirlerin insanlarla değil, zombiler ile olan savaşını işleniyor.

Dark Legends, şu yönüyle dikkatleri üstüne çekmeyi başarmış bir oyun. Online bir oyun olduğu için, şüphesiz bilgisayarda oynama imkanımız var. Fakat bunun yanında ilginç olan, oyunu yüksek



çözünürlüklü ve Android işletim sistemi taşıyan, akıllı telefonlarda da oynama şansı vermesi. Oyunu ister bilgisayarda, ister akıllı telefonumuzda oynama şansı bulabiliyoruz. Oyunu oynamak için internet sitesine giriyoruz ve bizleri Google Chrome mağazasına yönlendiriyor. Böylece oyuna basit bir şekilde girebiliyoruz. Telefonumuza yüklemek için ise, önceden adı Anroid Market olan Google Play Market'e girip oyuna ulaşabilirsiniz. Tüm kurulumları hallettiğinizde her zaman olduğu gibi bir hesap oluşturmanız gerekiyor. Oluşturduğunuz hesapla oyuna ilk giriş yaptığınızda karşınıza karakter oluşturma ekranı geliyor. Keyfinize göre bir karakter oluşturduktan sonra maceraya hazırsınız demektir. Bu arada browser tabanlı bir oyun olduğu için sizleri herhangi bir kurulum zahmetine sokmuyor. Oyuna girdiğinizde Vampire District bölümünde diğer oyuncularla

beraber olma fırsatı yakalıyorsunuz. Yani diğer oyuncuların takıldığı bir meydan da diyebiliriz. Meydanda birbirinden farklı görünüşte oyunculara rastlıyoruz. Oyunda bulunan Store kısmında çeşitli kıyafetler satın alabiliyoruz. Bu kıyafetlerin tabii ki bir ücreti var. Yaptığı görevlerden kazandığı goldlar ile kendisine yeni bir görünüş sağlayan oyuncular, ya da her yerde karşımıza çıkan VIP üyelik sayesinde gerçek para karşılığı coin alıp, bu coinler ile kendine çok daha farklı eşyalar edinen oyuncular. Hangisi olmak istediğinize kendiniz karar vereceksiniz artık. Ama benden söylemesi, oyunda farklı bir yerlere gelmek istiyorsanız, çok gold ihtiyacınız olabilir ve bu gold biriktirme işi çok kolay görünmüyor. Oyunda campaign bölümü mevcut ve her campaign serisi bir haritadan oluşuyor. Bu haritanın üstünde kurukafa işaretleri var. Her kurukafa işareti bir görevi



temsil ediyor ve üstüne tıkladığınızda göreve yönlendiriliyorsunuz. Görevlerin bazıları pasif. Yani görevi başlattığınız zaman, kendiliğinden belirli bir süreden başlayarak geriye doğru saymaya başlıyor. Süre bittiğinde görevde otomatik olarak bitmiş oluyor. Daha sonra görevden gelen ödülleri alarak diğer bir istediğiniz göreve başlayabiliyorsunuz. Bazı görevler ise, aktif. Demek istediğim, görevin geçtiği alana ışınlanıyorsunuz. Diablo benzeri bir kamera açısından karakterimizi kontrol ediyoruz. Zombilere karşı, ekranın sağ alt köşesinde skill kullanmamız için konulmuş butonlar sayesinde daha rahat savaşabiliyoruz. Fakat sürekli görev yaparak ilerlemek mümkün olmuyor. Çünkü karakterimizin, bir enerji barı var. Her görev başlangıcında göreve girmek için sizden belli bir enerji talep ediliyor. Birkaç görev-

den sonra enerjileriniz bittiğinde ise görev yapamaz hale geliyorsunuz. Fakat belirli bir süre sonra kendiliğinden doluyor. Doluyor ama gerçekten çok yavaş, birkaç saat beklemeniz gerekebilir. Beklemek istemiyorsanız gerçek para karşılığı coin alın ve coinleriniz ile kendinize enerji puanı alın. Böylece asla durmanız gerekmez. Oyun genel olarak bu şekilde işliyor. Karakteriniz bu görevler sayesinde tabii ki seviye atlıyor. Olduğunuz seviyeye göre kendinize silah ve aksesuar takabiliyorsunuz. Aksesuarların kendine has güçleri var. Bazıları sağlık ve defans puanını artırırken bazıları ise hasar puanlarınızı arttırmada rol oynuyor. Seçim size kalmış. Tabii ki karakterimizi boşuna geliştirmiyoruz. Önceden bahsetmiş olduğum meydanın en sol tarafında PvP giriş kapısı bulunuyor. Buraya giriş yaparak diğer oyuncularla



savaşabilirsiniz. Oyunda ayrıca klan sistemi de mevcut. Mensubu olduğunuz klan ile vakit geçirmek belki daha fazla keyif verebilir size. Tüm bu anlattıklarım, Android işletim sistemi taşıyan akıllı telefonlarınız içinde geçerli. Bilgisayar ekranındaki her şey neredeyse aynı. Tek fark, bilgisayarda fare tıklaması, telefonunuzda ise dokunma olayı. Bu sayede en büyük avantaj, evde bilgisayarınızın başında olmasanız bile, dışarıda veya başka bir yerde, telefonunuz sayesinde oyuna devam edebilirsiniz. Genel olarak oyunun kontrol kısmı basit bir yapıda. Fakat grafik konusunda bir hayli yetersiz. Ama ben bunu telefonda da oynama imkanı sunmasına bağlıyorum. Bu arada oyunu yapan firma Spacetime Studios. Bu firma buna benzer birçok oyuna imza atmış. Yani hem bilgisayar, hem de Android telefonu-

nuz için başka oyunları da var. Birbirine benzer yapıtlar olsa gerek. Ama şunu söylemek istiyorum. Elinizdeki telefonun ekranında, online olarak diğer oyuncuları görmek ayrı bir keyif olsa gerek. O zaman hemen telefonumuzdan Google Play Market'e girerek oyunu indiriyor veya bilgisayar başına geçip oyuna başlıyoruz. Hepinize iyi eğlenceler. - ÇAYLAK

DARK LEGENDS

Artılar

Vampirler ve zombiler ilginç bir konsept oluşturmuş

Eksiler

Grafikler bir hayli zayıf

8/10



DAĞITIM Whitemoon YAPIM Whitemoon WEB www.taern.com

THE PRIDE OF TAERN

Kötü bir deneyim: The Pride of Taern

The Pride of Taern browser tabanlı bir MMORPG. Bütün hikayeyi mutlu mesut geçiren Thern halkına saldıran Ujor'lar başlatıyor. Thern kralı savaşta ölünce, savaş kaybediliyor ve şehir yağmalanıyor ve bu arada evinizde annenizi taciz eden adamı öldürerek oyuna başlıyoruz.

Oyunda yedi farklı sınıf mevcut. Barbarian, Knight, Sheed, Archer, Fire Mage, Voodoo, Healer. Tabii ki her karakterin kendine haz özellikleri var. Barbarian; güçlü saldırıları ve hasara dayanıklı ve hantal bir yapısı, Knight; Barbarian'ın bir alt kademesi, özellikleri aynı ama Barbarian kadar güçlü değil ama ondan hızlı. Sheed; hızlı olmasına karşın zayıf büyü gücü, Archer;

bildiğimiz okçu, Fire Mage; her zamanki Mage'nin ateş konusunda uzmanlaşmış olanı, Voodoo; oyunun kötü karakteri, kara büyü konusunda uzmanlar ve son olarak Healer; doğa büyücüleri, arkadaşlarını iyileştirebiliyorlar ama saldırı güçleri biraz zayıf. Yedi farklı sınıfı dört sınıfa indirebiliriz aslında. Yani oyunda temel olarak; savaşçı (Barbarian, Knight), okçu (Archer), Ninja (Sheed) ve büyücü (Fire Mage, Voodoo ve Healer) var.

Karakterleri oluştururken karşınıza iki seçenek çıkıyor. EU, US. EU; bildiğiniz gibi Avrupa, US ise Amerika. Kalabalık, insanların dolaştığı bir server istiyorsanız Amerika'yı, sakın, kimselerin olmadığı bir



server istiyorsanız Avrupa'yı seçin derim. Seçimimizi yaptıktan sonra bizden oyunda kullanacağımız adımızı ve cinsiyetimizi soruyor. Bu alanları da dolduruyor ve sınıfımızı seçiyoruz. Daha sonra karakterimizin kaşlarını, gözlerini, burnunu, dudaklarını, saçını, sakalını ve de saç rengini ayarladıktan sonra çıkan ekranda verilen beş puanı; Strength, Dexterity, Power, Knowledge, HP, Mana ve Stamina arasında istediklerimize paylaştırabiliyoruz ve oyuna başlıyoruz.

Oyun yıkık dökük binaların, ölmek üzere olan insanların arasında geçiyor. Senaryoya biraz yön verebiliyoruz. Her görevi yapmak zorunda değiliz. Çoğu zaman iyi bir nedenle de olsa hırsızlık yapmamız isteniyor, yapıp yapmamak size kalmış veya şehirde ölmek üzere olan biri size yalvarıyor "açıma son verin" diye yine karar sizin bu kararlar tamamıyla sizin ve vicdanınızın arasında.

Birazda dövüş sisteminden bahşetmek istiyorum, dövüş sırasında aksiyon puanı

diye tabir edebileceğimiz bir puanımız var ve bunları saldırıda veya savuma da harcıyoruz. Savunma kendi içinde üçe ayrılıyor. Yakın savunma, uzak savunma ve zihinsel savunma. Yakın savunma; kılıçlar, baltalar vb. silahlar için geçerli. Uzak savunma; taş, ok ve kısa bıçaklar için. Zihinsel savunma ise büyü saldırılara karşı bize savunma sağlıyor. Düşmanın dış görünüşüne bakarak az çok büyü yapıp yapamayacağını veya elinde ki silaha bakarak yakından mı uzaktan mı saldıracağını kestirebilirsiniz. İyi oyunlar... - **ÇAYLAK**

THE PRIDE OF TAERN

Artılar

Çabuk öğrenilen dövüş sistemi

Eksiler

Oynanış, oyunun görüntüsü, yedi sınıfın arasında pek fark olmaması

4/10



DAĞITIM Ankama Games YAPIM Ankama Games WEB www.wakfu.com

WAKFU

Hayır küfür değil. Oyun!

Eğer benim gibi eski usul izometrik açılı RPG seven insanlardansanız bu oyunu seveceksiniz.

Wakfu bir MMO strateji RPG oyunu. Klasik mouse'umuzla tıklayarak hareket ediyoruz ve kısa süre içerisinde etkileşime geçiyoruz. Arayüz anlaşılabilir ve rahat ayrıca oyunu kavrama ve öğrenme süreniz çok kısa. Şahsen bir süre sonra pehlivan gibi savaşçı seviye atlamaya başladım. Savaşta seçtiğiniz sınıf büyük önem taşıyor. Çünkü oyunda genelde yalnızsınız ve bazı sınıflar daha efektifler. Eğer bir yaratığa saldırırsanız oyun sıra bazlı strateji haline geliyor sonrası süreniz dahilinde saldırıyor ya da taktik belirliyorsunuz.

Bu tarz oyunlarda klasik olan "arkadan

/ yandan" saldırılırsa kaçma şansı düşer, daha çok hasar verir / alırsın ya da rakibin hakkındaki genel bilgilerin hazırda size sunulması durumları Wakfu'da da mevcut. Karşınıza tek başına yenilmesi gerçekten imkansız karakter çıkması durumunda başka oyuncularla rakibe saldırma opsiyonu ortaya çıkıyor. Çünkü tek oynarken sadece bir karakteri kontrol edebiliyorsunuz. Artı tek başına adam dövmektense grup halinde kavgaya girmek daha eğlenceli oluyor.

Savaşlar yumuşak ve hızlı. Çoğu karakterin kendi sırasında bir ile üç arası hareket hakkı oluyor. Sıranız geldiğinde 30 saniye süreniz oluyor. Bu olay savaş temposunun hep yüksek kalmasını sağlıyor. Oyunda





birde dark / light side olayımız mevcut. bu ne demek? Şu demek ki oyunda yaptığınız her hareket -sadece NPC'lere verdiğiniz statik cevaplardan bahsetmiyorum- karmanıza iyi veya kötü puan olarak geri dönüyor. Hatta bir örnek vereyim, gitmeniz gereken yolu bir ağaç tikiyor diyelim bu ağacı komple kökünden kesebilir Ya da budayabilirsiniz. Bu arada seviye atlarken çok fazla savaşıyor olacaksınız. Wakfu'nun bu olayını seveceksiniz ya da nefret edeceksiniz. Bunun haricinde oyunda sürüyle güzel sınıf ve yetenek var ve hepsi de karakteristik. Aslında sırf bu sınıfları ve yeteneklere ulaşabilmek için "sürekli savaşma" kısmını sineye çekebiliyorsunuz. Görsel ve sanatsal kısma gelecek olursak, oyunun art direktörü kimse onu alından öpmek istiyorum. Sanat tasarımı müthiş görünüyor. Animasyonlar kendini tekrar etmiyor, yaratıcı, canlı ve uygun görülen canlı renkler, efektlerle iyice coşuyorlar. Oyunda gece-gündüz döngüsü bile var ama gece kısmı etkileyici değil. Ücretsiz bir oyun için görseller müthiş. Seslere gelirse büyüleriniz ve yeteneklerinizin çıkardığı sesler, atmosfere ve görselliğe katkıda bulunuyor. Oyundaki karşılaştığınız her boss ve senaryonun kendi müzikleri var onun dışında müzikler genelde hafif ve abartısız.

Seslendirme ise gayet minimal. Bu arada oyundan fazlasını isteyenler için aylık 6\$ üyelik mevcut. Avantajı? Ücretsizden ayrı olarak aldığınız görevlerin, bulunabileceğiniz senaryoların, kullandığınız silahların, kazandığınız deneyim puanları ve savaştığınız düşmanlar gibi etmenlerin çeşitliliği artıyor.

- ÇAYLAK

WAKFU

Artılar

Müthiş görsellik, sanatsal tasarım, karakteristik sınıf ve yetenekler

Eksiler

Sürekli savaşmak, harita içinde yetersiz yönlendirme

7/10





DAĞITIM Neowiz YAPIM Neowiz WEB www.sevensoulsonline.com

SEVEN SOULS ONLINE

Boş bir dünya!

Oyunda üç farklı sınıf mevcut: Imperial Guard, intikam peşinde bir kız olan Exiled Avenger ve asi savaşçı Manatech Rebel. Karakterlerin cinsiyetleri değişti-remiyor olsak da özelleştirme konusunda güzel bir çeşitlilik var. Aklınıza gelebilecek her şeyde ayar yapabiliyorsunuz. Ten, göz, saç rengini, pazı, baldır kalınlığı ve kendi boyunuzu dahil ayarlayabiliyorsunuz. İster yeşil bir cüce ister mavi bir dev bile yapabilirsiniz. Oyunda üç farklı sınıf mevcut ama seçtiğiniz sınıfın içinde de üç farklı seçenek var. Bu seçenekler karakter özelliklerini değiştirmiyor ama kullanacağınız silahlar ve skill'ler bu seçime göre şekilleniyor. Imperial Guard'da; Broadsword, Great Axe, ve Polearm. Exiled Avenger'da; Dagger, Bow, Claw. Manatech Rebel'de ise Scythe, Chakram, Sword seçenekleri mevcut. Chakram; hani şu Zeyna'nın belinden eksik etmediği

yuvarlak metal bir silah var ya işte o ama buradaki biraz daha farklı. Elimizde iki tane var ve bunlar fırlatılmıyor.

Seven Souls Online'ı oynarken pek fazla oyuncuya rastlamadım. Oyun biraz boş sayılır ama atmosferi güzel. Etrafta uçan kelebekler, dans eden yaratıklar, bunun yanında parçalanmış vücutlar mevcut. Oyunda her şey en azından çoğu şey neşe saçarken biz vahşetten başka bir şey yapmıyoruz. Oyunun bazı yerlerinde biraz tutarsızlık var. Oyundaki şehirler modern sayılabilirken karakterimiz biraz geçmişte kalmış gibi. Bu tutarsızlık kendini çok belli etmese de dikkatli bakınca görünebiliyor. Yine de genel olarak oyunun atmosferi sizi içine çekiyor.

Sağ üstte görevlerin belirtildiği yerde başında tık olan görevin, nerede olduğunu gösteren yerde yıldız şeklinde işaretler var.



Bu işaretleri takip ederek gideceğiniz yere gidebilirsiniz. Birde bir yaratığın üzerinde; halka içinde ünlem görüyorsanız, bilin ki görevlerinizden biridir. Bide üstüne kırmızı renkte ise o anda yaptığınız görev anlamına geliyor.

Jackpot; oyun ekranının sol üst kısmında bulunan slot makinesi. Bu slot makinesi size; item, buff, altın ve deneyim puanı verebiliyor. Jackpot 12. seviyeye gelince açılıyor ve oynamak için belli bir puan gerekiyor. Bu puanları öldürdüğümüz canavarlardan kazanıyoruz. Jackpot bildiğimiz slot makinesi şeklinde çalışıyor. Üç şekli tutturursanız kazanıyorsunuz. Birde kombo sistemi mevcut. Kombo ise size extra saldırı gücü kazandırabiliyor.

PvP sitemi diğer oyunlardan biraz farklı olabilir. Düello girdiğinizde HP/MP/SP'yi etkileyen iksirler devre dışı kalıyor. Böylece pot kullanarak hile yapamıyorsunuz. "Bir karakter birden daha az HP ulaştığında, düello sona erecektir." diyor oyunun resmi sitesi. Düelloyu kazanan 100 puanında sahibi oluyor.

Beşinci veya altıncı seviyeye gelince ufak bir mod açılıyor. X tuşuna basarak bu modu aktive edebilirsiniz. Modu aktive edince; gözleriniz kıpkırmızı oluyor ve sırtınızda kırmızı kanatlar çıkıyor. Bu mod size ekstra saldırı hızı ve hasarı veriyor.

Sonuç olarak Seven Souls Online fena değil, aslında Kore versiyonu göze daha güzel görünüyor. Balıkçılık, madencilik ve toplama gibi üç farklı aktivitede mevcut. Skill sistemi, itemler güzel, hoş olmuş. Türkiye'de çok fazla tutulacak bir oyun olduğunu düşünüyorum ama oynayan yine de olur. Size iyi oyunlar. - ÇAYLAK

SEVEN SOULS ONLINE

Artılar

Atmosfer, yapıların güzelliği, müzikler

Eksiler

Oyunun boşluğu, level atlama sisteminin zor olması

7/10

DARK LEGENDS

Vampirlerin gücü adına!

Genel bakış

Belli olduğu üzere bu sayfadan statlarımıza bakmamız mümkün. Üye olduğumuz klanın bazı özellikleri, kazandığımız başarılar, lider sıralamaları gibi özellikleri bu ekranda görebiliyoruz. Ayrıca oyunun genel yapısını okumak açısından da bu menü son derece kullanışlı bir arayüz olarak dikkatimizi çekiyor. Kaç kez öldüğümüz ve kaç kez öldürdüğümüz de bu ekrandan bizlere istatistiksel olarak sunuluyor.

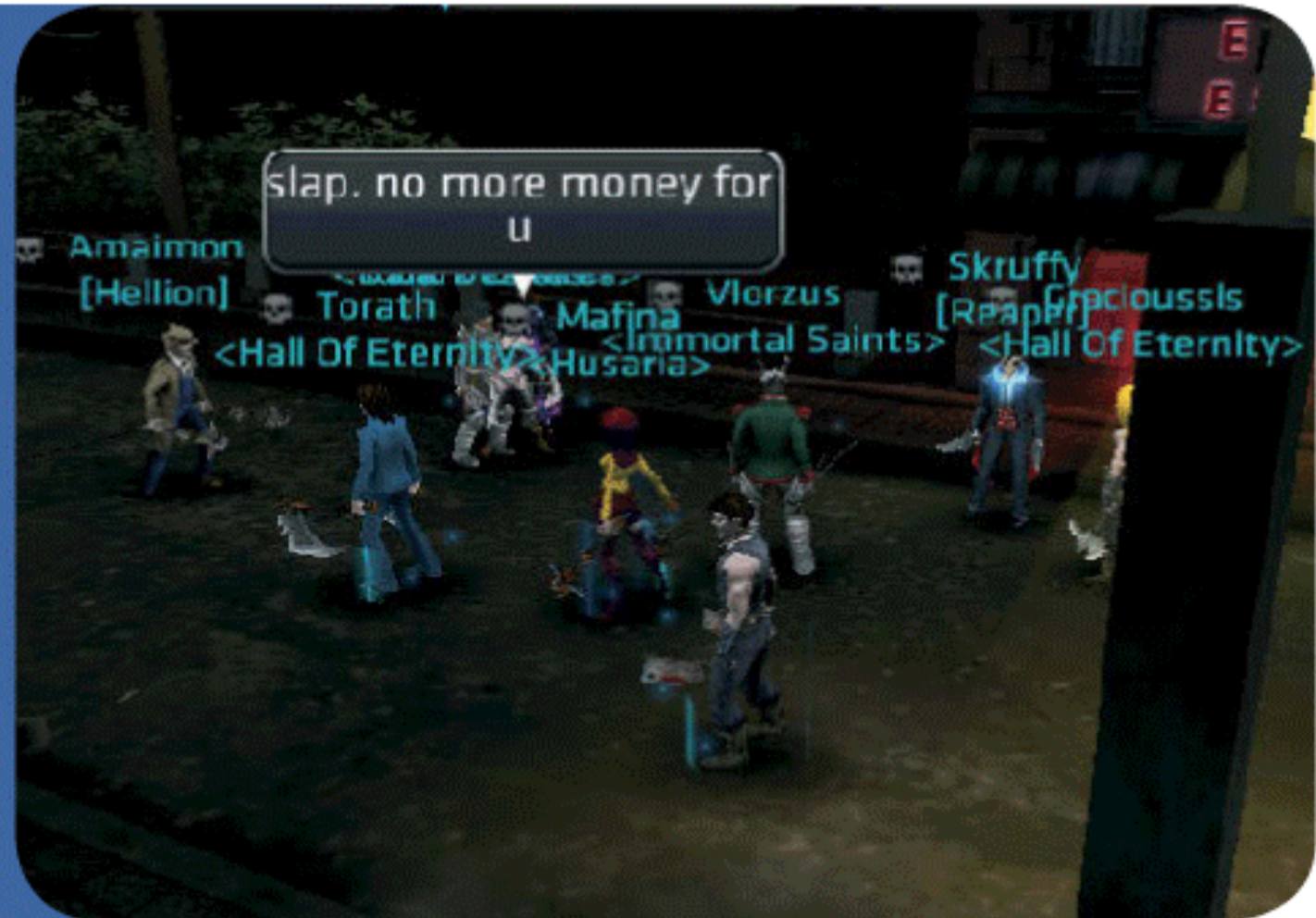


Aktif görev

Bahsetmiş olduğum aktif görev sırasında ekranın sağ alt kısmında dört adet skill butonu bulunuyor. Karşımızdaki düşman ile normal bir vuruşla veya skill kullanarak savaşabiliyoruz. Tabii skill kullanmak ardı ardına olmuyor. Her biri için bir cooldown süresi var. Orta tarafta ise kan dolu küre sağlığımızı gösteriyor. Onun solundaki küçük kırmızı torba, sağlık iksirimiz yerine geçen kan ünitesi.

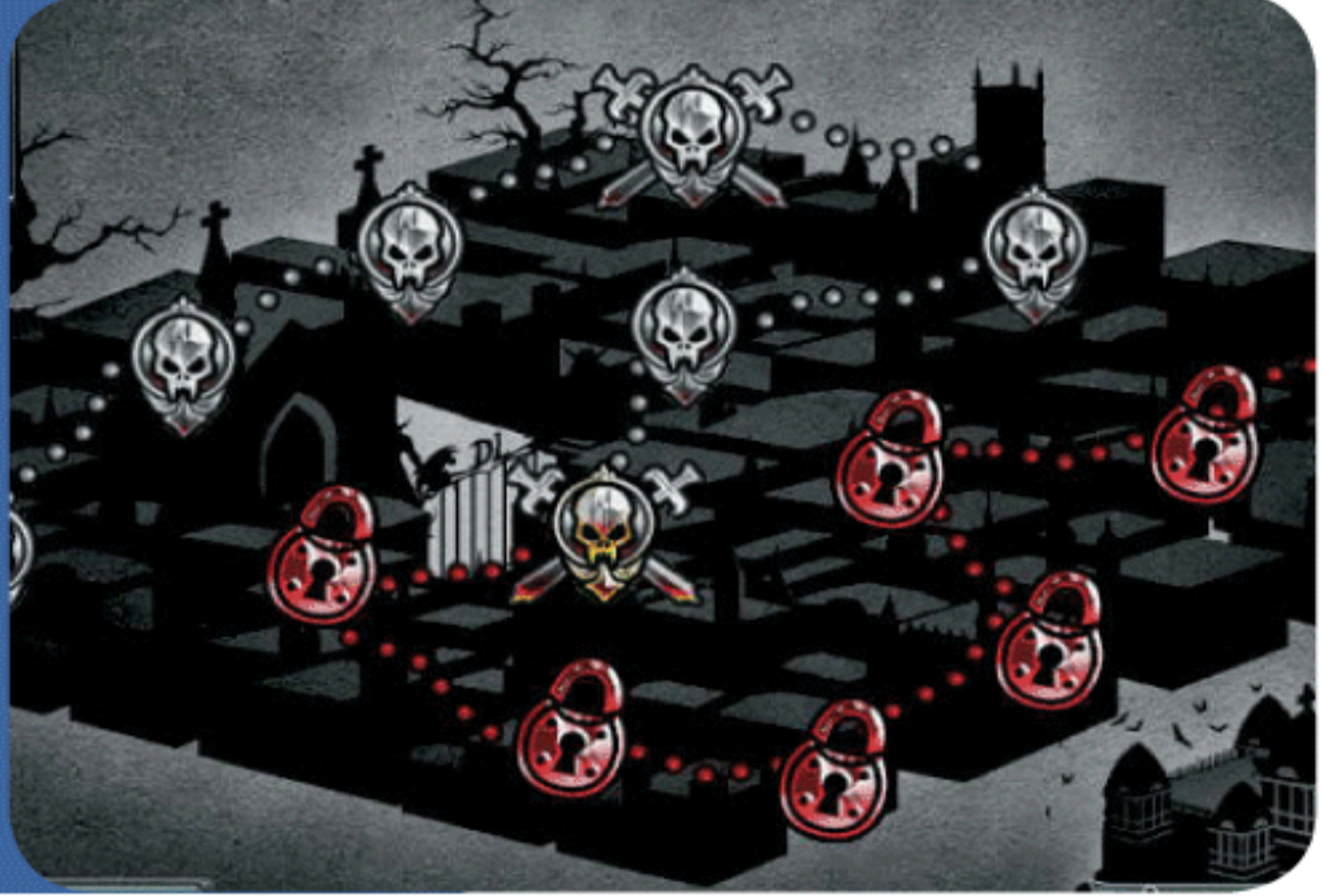
Vampire District

Burada da diğer oyuncular bulunuyor. Herkes farklı bir giyim tarzına sahip. Sokak adeta renklenmiş vaziyette. Çeşitli klandan oyuncuların bulunduğu bu sokakta dolaşarak yeni oyuncularla tanışabilirsiniz veya onlarla ticaret yapabilirsiniz. Karakterinizi kişiselleştirmek suretiyle diğer oyuncularla farklı görünmek elinizde.



Görev Haritası

Bu haritadaki kurukafalar görevleri temsil ediyor. Renksiz olanlar yapılmış görevleri, renkli olanlar ise henüz yapılmamış görevleri temsil ediyor. Tahmin ettiğiniz üzere, kırmızı renkli kilit işaretleri, daha açılmamış ve yapma iznimiz olmayan görevleri gösteriyor. Tabii görev yaptıkça onlarda birer birer açılıyor.



Karakter Sayfası

Karakterimizin genel bir bakışı. Takılan eşyaların, defans, sağlık veya hasar puanlarına etkisi rahatça görünebiliyor. İstemediğimiz eşyaları satarak gold kazanabilirsiniz. Bu eşyaları ise, aktif görev sırasında zombilerden düşürerek kazanıyoruz. Oyunda gold kazanmanın başlıca yolu eşyalarımızı satmaktan geçiyor.

Alışveriş Zamanı

Store bölümünde, ister kazanılan goldlar ile, isterseniz de gerçek para karşılığı aldığınız coinler ile kıyafet satın alabilirsiniz. Gold ile aldığınız kıyafetler hoş ve farklı görünse de bir yere kada sizin görünümünüzü değiştiriyor. Ama şunu söylemem gerek ki coin karşılığı alınan kıyafetler gerçekten çok ilginç ve dikkat çekici tasarımlara sahip. Param olsa da ben alsam!



Piyasadaki popüler online oyunları her ay güncellenen listemizde bulabilirsiniz.



Age of Empires Online

Dağıtım Microsoft

Yapım Gas Powered Games

Web www.ageofempiresonline.com

Aylık Ücret Yok



Allods Online

DAĞITIM Mail.ru Games

YAPIM Astrum Nival

WEB www.allodstr.com

Aylık Ücret Yok



Aion

Dağıtım Gameforge

Yapım NCsoft

Web www.aionfreetoplay.com

Aylık Ücret Yok



Point Blank

Dağıtım Nfinity Games

Yapım Zepetto

Web www.pblank.com

Aylık Ücret Yok



Star Wars: The Old Republic

Dağıtım Electronic Arts

Yapım BioWare

Web www.swtor.com

Aylık Ücret 14.99 \$



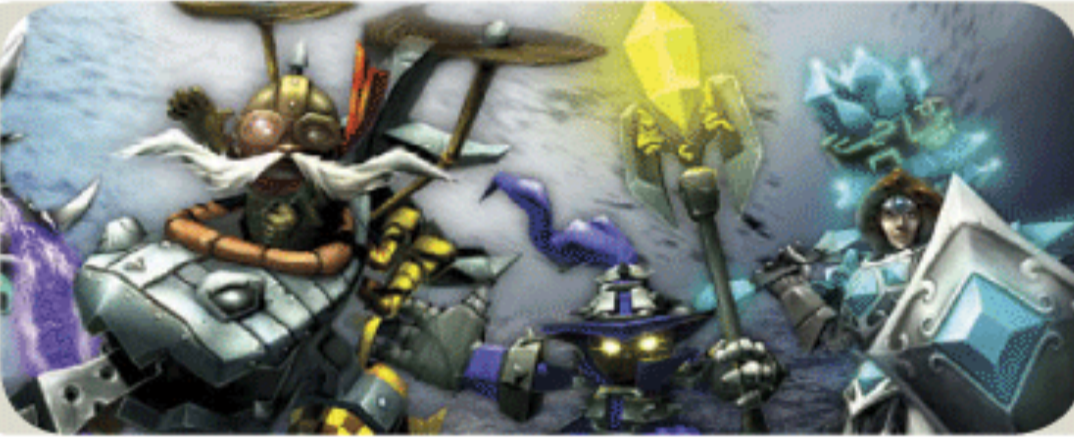
World of Tanks

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

YENİ

Dağıtım Hi-Rez Studios

Yapım Hi-Rez Studios

Web account.hirezstudios.com/tribesascend

Aylık Ücret Yok



Florensia

Dağıtım alaplanya

Yapım NETTS

Web tr.florensia-online.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 mücadele.

PVP: Diğer karakterlere karşı savaşmak, bir nevi düello.

Boss: Normal düşmanlarınızdan daha güçlü, genelde yardımlaşmayla yenilen güçlü yaratıklar.

YENİ TK: Team Kill'in kısaltması olup takım arkadaşınızı öldürmenizi ifade eden terim.

Skill: Büyü veya çeşitli bonulara verilen ad.

Spawn: Dirilmek veya yeniden ortaya çıkmaya denir. Öldüğünüzde belli bir Spawn noktasına geri döner ve oradan canlanırsınız.

IRL: In Real Life'in kısaltmasıdır. "Gerçek hayatta" anlamında kullanılır.

AFAIK: As far as i know'un kısaltması olup, "Bildiğim kadarıyla" anlamında kullanılır.

KK: Okey Okey'in kısaltması olup, "Tamam Tamam" anlamında kullanılır.

Mob: Monster of Bashing, yaratıklara verilen genel ad.

CYA, CU: See You'nun kısaltması olup, "Görüşürüz" anlamında kullanılır.

Spawn: Dirilmek ve yeniden ortaya çıkmak anlamındadır.

Pop: Spawn'ın kısaltılmış hali.

WB: Welcome Back'in kısaltılmış halidir. "Hoş geldin" anlamında kullanılır.

GL: Good Luck'in kısaltmasıdır. "İyi şanslar" anlamına gelir.

Lol: Laughing out loud'in kısaltmasıdır. MMORPG oyunlarının vazgeçilmezi, kişinin pek gülp pek eğlendiğini belirten kısaltma.

Nuke: Genellikle güçlü boss'lara karşı tüm ateş gücünüzle saldırmak.

YENİ 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 kişiyelere verilen addır.

HF: Have Fun kelimesinin kısaltması olup "İyi eğlenceler" anlamına gelir.



**SEN DE
KATIL!**

LEVEL Community

<http://community.level.com.tr>

RAPPELZ

Antik Miras

100% TÜRKÇE ÜCRETSİZ FANTASTİK MMORPG

EN GÜÇLÜ ZINDAN EFENDİSİ BUTKADAH
İLE YÜZLEŞ, ONU PERİŞAN ET!

<http://rappelz.gpotato.eu>



http://twitter.com/rappelz_tr



<http://www.youtube.com/user/RappelzTurkceMMORPG>



<http://www.facebook.com/rappelz.tr>



© 2012 Gala Networks Europe Limited. Tüm hakları saklıdır.