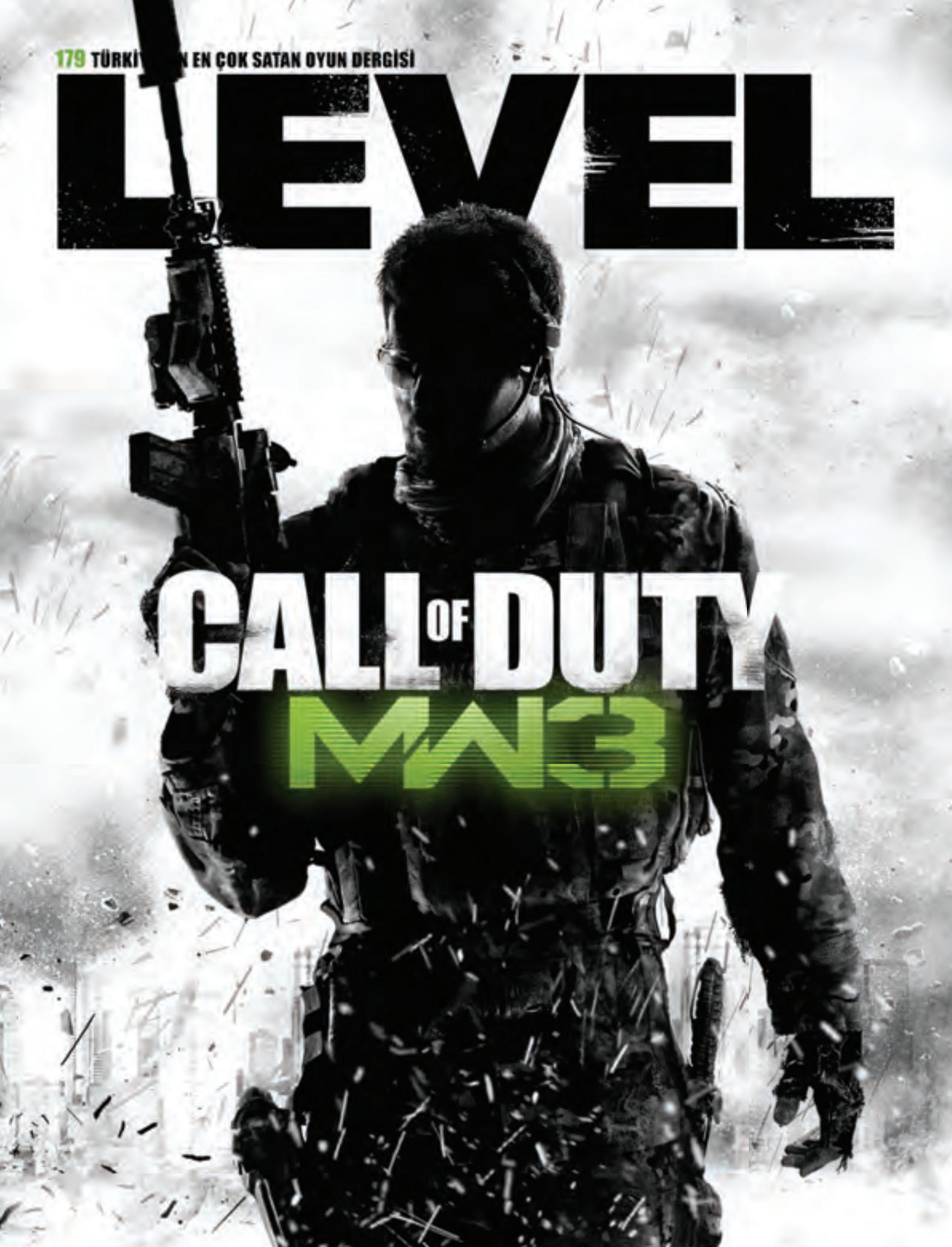


179 TÜRKİYE'DİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

LEVEL

CALL OF DUTY
MW3



BİZİM SÖZÜMÜZ, SİZİN GARANTİNİZ VAR!

DÜŞÜK FİYAT GARANTİSİ

Düşük Fiyat Kanunu:
Aldığınız ürünün aynısını,
il sınırları içinde daha düşük
fiyata bulun, fiyat farkının
2 katını götürün.**



**Media Markt, mağazalarından satın aldığınız ürünü, başka bir mağazada daha ucuza bulduğunuzu, satın alma tarihinden itibaren 14 gün içinde geçeri olan diğer mağazanın kataloğu, broşürü, gazete ilanı, insertü veya ürünü Media Markt'tan satın aldığınız tarihten itibaren 14 gün içinde kesilmiş diğer mağazanın fizi/faturası ile ürünü Media Markt'tan satın aldığınız tarihten itibaren 14 gün içinde belgelerinizi aradaki fiyat farkının 2 katını hediye kartına yükleerek size iade eder. Bu kampanya çerçevesinde hediye kartı dolumlarında kısıtlarlı dikkate alınmaz. Ömek: 56 TL'lik fiyat farkı için 112 TL değil 110 TL hediye kartı dolumu yapılır. Hediye kartı, tüm Türkiye Media Markt mağazalarında geçerlidir ve paraya çevrilemez. Bu kampanya çerçevesinde satın alınan ürünler iade edildiğinde, hediye kartı da bu kampanya çerçevesinde kazanılan tutarla birlikte veya para iadesi şeklinde Media Markt'a iade edilir. Fiyat farkı karşılaştırmalarda Media Markt'tan satın aldığınız ürünün pesin fiyatı ile diğer mağazadaki aynı ürünün pesin fiyatı karşılaştırılır. Bu kampanya, ürünü satın aldığınız Media Markt mağazanızın bulunduğu il sınırları içinde, başka bir mağazada daha ucuza ürün bulmanız halinde geçerlidir. Düşük Fiyat Garantisi, aynı ürün için iki kez kullanılamaz. İnternet üzerinden satış yapan firmaların duyurduğu fiyatları bu kampanyanın dışındadır.

Bakmadan almam

ŞİMDİ TÜRKİYE'DE 18 YERDE • Size en yakın mağaza adresi için: www.mediamarkt.com.tr

Media Markt®

TV • SES SİSTEMLERİ • BİLGİSAYAR • OYUN/DVD/CD • TELEFON • FOTO • BEYAZ EŞYA



FANATİZM

Aslına bakarsanız fanatik olmanın kötü bir yanı yok; bir ideolijiyi, bir kişiyi, bir takımı, hatta bir objeyi benimsemek ve ona sahip çıkmak, anlaşılabılır bir şey. Zira fanatizm, kimilerine yaşam enerjisi verir ve onları canlı tutar ancak pek de evcil olmayan ve aşırılıklar içeren bu kavram -doğası nedenile- çoğu zaman insanların birbirlerine zarar vermelerine neden oluyor.

Ne var ki fanatizmin bir mecrası yok; bu siyasette de görülebilir, sporda da, oyunlarda da... O nedenle konuyu tek bir başlığa indirmek gibi bir amacım yok ama son dönemde forumlarımızda ve community sayfalarımızda yaşanan tartışmalar nedeniyle bir - iki şey söylemek istedim:

Oyunlar birer eğlence aracıdır. Bu anlamda oyun oynarken iyi zaman geçirmek ve ileriki aşamada, bilgi edinmek amaçlanmalı. Ne Call of Duty'nin Battlefield'dan, ne de Battlefield'in Call of Duty'den iyi olması önemli. Bazı oyunlar sevilebilir, benimsenebilir ama hiçbir oyun, daha doğrusu hiçbir cansız nesne karşınızdakini kırmaya değil, değiştirmeli.

Gelecek LEVEL'da görüşmek üzere...

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr

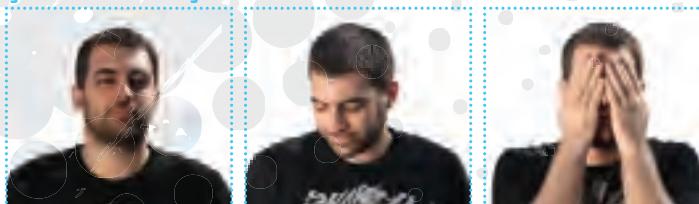
Notlar

- LEVEL DVD'deki; I Was a Vegas Showgirl, Invaders Corruption, OIO The Game ve Zetanoid oyunlarını çalıştırıma problem yaşarsanız, ilgili klasörleri bilgisayarınıza kopyalayın.
- Doktorlar yıllık izinde; yeni yılda katılıma devam...



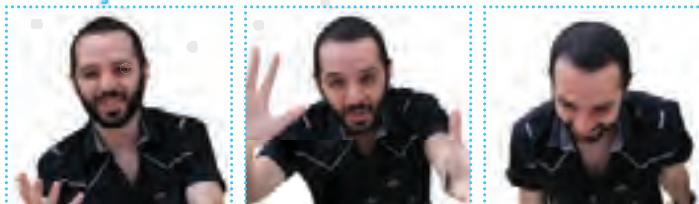
■ Hiç paran ve gelirin olmasa nerede, ne şekilde yaşırdın? Nasıl hayatı kalırdın?

Sefik Akkoç



■ Kasım ayı başında çıktığım Güney Afrika tatilinden sonra Güney Afrika'da yaşamayı düşünüyorum ama param ve gelirim olmazsa tüm kapılar "township'lere çıkar ki hayatı kalabileceğimi sanıyorum o zaman...

Tuna Şentuna



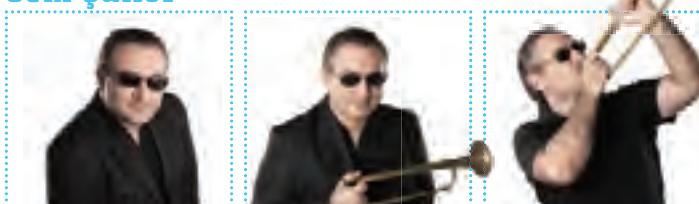
■ Bu düşünce bana o kadar korkunç geldi ki cevap veremiyorum. Param olmasa olması için elimden geleni yapacağım için, herhalde çabalayarak geçerdi her dakikam. Kimsenin eline bakamam ben! Saksı değilim!

Ahmet Özdemir



■ Toprağa dönerdim. Köydeki insanlar aylarca, yıllarca para harcamadan kendi yetiştirdikleriyle nasıl hayatı kalyorsa, ben de öyle hayatı kalmaya çalışırdım. Odun keser isınır, tarla eker beslenir, süt içер güçlenirdim.

Cem Şancı



■ Video oyunları olmadan o hayatı nasıl hayat denilebilir bilemedim? Skyrim oynayamayacaksak, S.T.A.L.K.E.R'da artifact toplama peşinde Rusya'nın gizemli bölgelerini keşfemek istemeyacaksak...

Ayça Zaman



■ Yahu eskiden para - gelir mi varmış, kendi dünyamızı kendimiz mahvetmişiz zaten. Deniz dışında bir ulaşım olmadığı bir koyda sebze - meyve ekerek, insanlarla takas mantığıyla yaşırdım. Off çok güzel olurdu, balık tutardık ne güzel.

YAYINCı

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Sefik 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 Öztnaz 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 Uyan 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 Karlıoğlu miksar@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtçebé yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozayala@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 Taşkıن

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Vicky Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hosman, 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: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850 Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından 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:

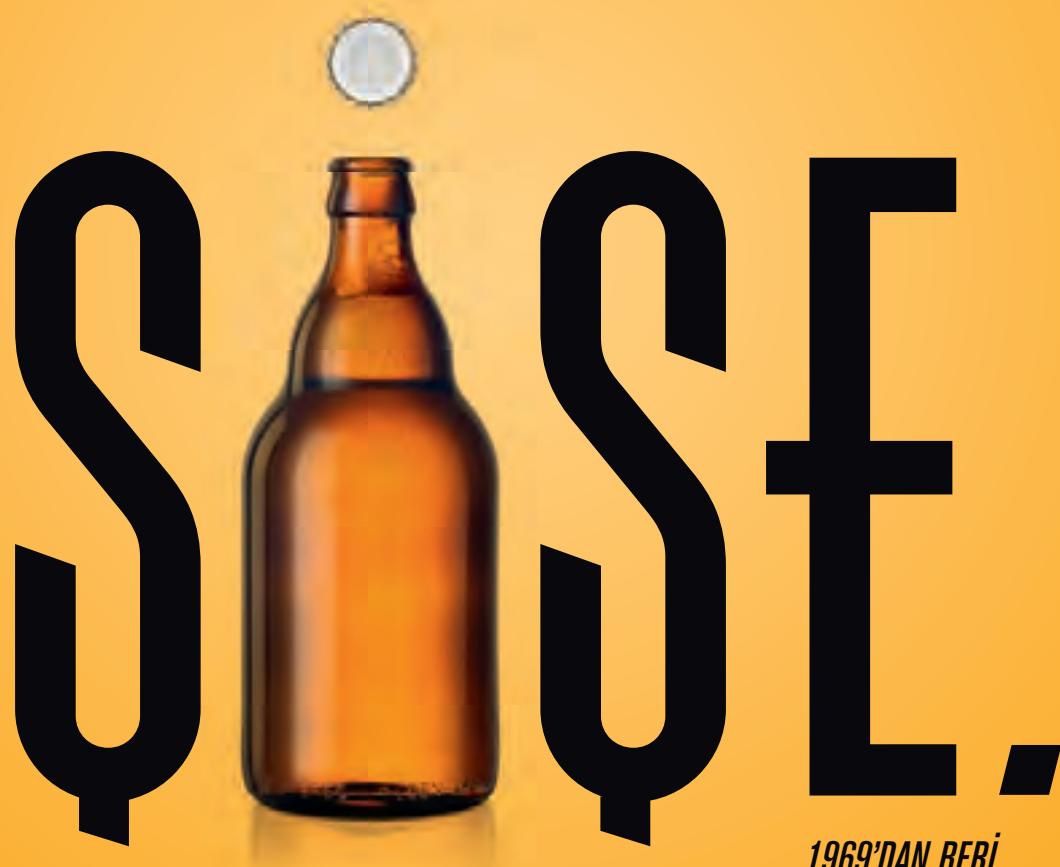
Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

ADAM HAKLI BEYLER
DEDİRKEN



1969'DAN BERİ.



**Call of Duty:
Modern Warfare 3** Sayfa 62
Battlefield 3'ün göz alıcı grafiklerine ve hayranlık uyandıran motoruna meydan okuyan Call of Duty serisinin yeni üyesinden beklediğimizi bulduk mu?

- 3 Editörden
- 4 LEVEL Tayfası
- 10 Posta
- 14 Split Screen
- 16 LEVEL Ligi
- 18 Haber
- 28 Takvim

28 Role Playing Günlükleri

DOSYA KONUSU

- 30 Facebook Oyunları

İLK BAKIŞ

- 40 Street Fighter X Tekken

- 42 Grand Theft Auto V
- 46 DmC
- 47 The Last Guardian
- 48 Kingdom Under Fire II
- 50 Dragon's Dogma
- 51 Dishonored
- 52 Risen 2: Dark Waters

54 Rocko@Psikiyatır

İNCELEME

- 58 The Elder Scrolls V: Skyrim
- 62 Call of Duty:
Modern Warfare 3
- 68 Carnival Island
- 68 Medieval Moves:
Deadmund's Quest
- 69 Anno 2070
- 69 Payday: The Heist
- 71 Stronghold 3
- 72 Assassin's Creed:
Revelations
- 78 The Lord of the Rings:
War in the North
- 81 Costume Quest
- 81 Rochard
- 82 Saints Row: The Third
- 84 Need for Speed: The Run
- 86 L.A. Noire
- 87 Dungeon Defenders



LEVEL DVD 179

DEMOLAR

- Achron
- Afterfall: InSanity
- Anno 2070
- Ignite
- LEGO Harry Potter: Years 5-7
- OIO The Game
- The Adventures of Tintin: The Game

FULL OYUNLAR

- Gigadeep
- I Was a Vegas Showgirl
- Invaders Corruption
- Stealth Bastard
- TAGAP 2
- Zetanoid

VIDEOLAR

- Batman: Arkham City
- BioShock Infinite
- Diablo III
- Final Fantasy Type-0
- Final Fantasy XIII-2
- Mass Effect 3
- Payday: The Heist
- SSX
- Star Wars: The Old Republic
- Syndicate
- The Darkness II
- The Elder Scrolls V: Skyrim

FİLM FRAGMANLARI

- Ghost Rider: Spirit of Vengeance
- Happy Feet Two
- Ice Age: Continental Drift
- Paranorman

EKSTRA

- Invaders Corruption [Soundtrack]
- Call of Duty: Modern Warfare 3 [Wallpaper Paketi]
- The Darkness II [Wallpaper Paketi]
- The Lord of the Rings: War in the North [Wallpaper Paketi]

Assassin's Creed: Revelations Sayfa 72

Uzun soluklu serüveninde şimdi de Constantinople semalarında süzülen Ezio, Altair, Desmond üçlüsünün bu dikkat çekici seyahatinde başına neler mi geliyor?

87	Rayman Origins	93	Minecraft
88	Disney Universe	94	Defender
88	The Adventures of Tintin: The Game	94	Sleepy Jack
89	Ultimate Marvel vs. Capcom 3	95	Invaders Corruption
90	Skylanders: Spyro's Adventure	95	Pursuit of Hat
91	GoldenEye 007: Reloaded	95	Stealth Bastard
91	WWE '12	95	Zetanoid
92	Ratchet & Clank: All 4 One	97	Donanım
93	LEGO Harry Potter: Years 5-7	104	Market
		106	Kültür & Sanat
		110	Kare
		114	LEVEL 180



Türkiye'nin Saatçisi

DIESEL
FOR SUCCESSFUL LIVING

DIESEL
ISLAND

Land of the Stupid, Home of the Brave.

POSTA

İşbu ki bundan böyle Ezio Auditore da Firenze ile anılacak olup kendisi okur mail'larını cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişkite olup yasal süreç başlatılmıştır.

Gizliyse atın: inbox@level.com.tr

BİR KIZ VARDI, ÇOK SAÇMALAYAN...

Merhaba, ben Melis. *gizemli ses* And this is my story.

Zamanında, eskilerde, bir kız vardı. SimsTR üyesi bu kız, LEVEL'in SimsTR'ye sponsor olmasıyla dergiyi takip etmeye başlamıştı. Zaten forumda da bir türlü susmayan bu kız -çok akıllı ya- gidip LEVEL'in posta bölümünde saçma mı saçma bir posta atmaktakı gecikmemişi; yok efendim yağmur yağdı, yok efendim kurudum falan...

gözlüklerini çıkartır Evet, o benim.

Uzun zaman olmuş dergiyi takip etmeye başlayalı. Bu süreç içinde ben yine en iyi yaptığımı yapıp saçmaddım, Şefik Abi'yle hiç oynanmayan LOTRO ve APB konusunda sözleşistik, (Utandım... - Şefik) Fırat Abi'nin ajanı oldum, Nurettin Abi'ye zorla Doctor Who izletmeye çalışıyorum şimdilerde de... Dedim bir de Tuna Abıcığımı yazıyorum, bir posta göndereyim. Tamam, sorularına geçiyorum hemen.

Aaa Melis! Hatırladım seni. Yağmur yağdı, islandan falan muhabbetinden tanıldım üstelik, düşün nasıl bir imajın var kafamda! Evet hoş geldin, geç otur bakalım. Kestane patlattık, hep

birlikte birleştireceğiz. (Evet...)

1. DOCTOR WHO! Türkiye'nin en çok satan oyun dergisine gönderdiğim postanın ilk sorusu bir İngiliz dizi hakkında, evet. İzleyen var mı sizin oralardan? İzlemeyi düşünün? Peki ya oyunları konusunda ne düşünüyorsunuz?

Ben izlemiyorum. Fırat'ın izlemediğini de biliyorum. Şefik desen ne anlar! (Who? - Şefik) Emre izliyor olabilir; Pandora'nın Kutusu'ndan farksız bir insan kendisi çunkü. Aaa, yarı Amerikalı zenci arkadaşımız Ahmet izliyor olabilir! Bir de bu dizinin oyunları mı var? Teknoloji çok hızlı gelişiyor.

2. Portal 3 gelir mi sizce? Gelmez diyorlar, üzüyorlar insanı! Ben mesela isterim gelsin, oynayalım, oyunu bitirdikten sonra bir yıl sürekli oyunun sonundaki şarkıları dinleyelim... "Remember when you tried to kill me twice?"

Portal 3 gelmezse Ayça canımızı sıkar, o yüzden gelsin. Bak sen de istiyormuşsun hem, etti iki kişi. Ben ve Fırat istemediğimize göre, 2 - 2 = 0. Aaa, başa döndük. (Benden de +1 çalışır. - Şefik) 3. Peki diyelim Portal 3 gelmedi, onun yerine bilgi-

lendirme amaçlı başka bir şey yaparlar herhalde, değil mi? Demek istedigim... BOREALIS VARDI ORDA!

Bilgilendirme amaçlı, ulusa sesleniş yapılacak Melis. Her kanaldan yayınlanacak olan bu bildiride, Portal 3 yapılsayı nasıl olurdu, nasıl eğlendirik, bunlar anlatılacak ve herkesin iştahı kabarığıyla kalacak. Portal muhabbetinden biraz uzak olduğum için ne tür bir şey beklediğimi de idrak edemedim, kusura kalma Melis-chan. (O değil de bir Half-Life 2: Episode Three vardi, onun için de bir ulusa sesleniş fena olmaz artık, hi? - Şefik)

4. Tam bir soru değil bu, olanları anlatmak istiyorum sadece. Geçen gün Nintendo DS'ime oyun almaya gittim. Oradaki görevli söyleyince, "Peki abicim, ama güzel oyunlar yok pek; Barbie, Hello Kitty falan var sana göre." dedi. BANA GÖREYİMİŞ! Gittim oyunların dizili olduğu yere, her bir oyuna tek tek yorum yaptım, APB CD'si gördüm hatta, "Aaa bu oyun kapandı ama niye burada duruyor bu?" diye sordum. Sonra gittim Pokemon paketini aldım, çıktı oradan. Haydi geleneklere uyalım, soru olsun bu da: Nedir bu önyargı? İlla Barbie mi oynayacağım



kızım diye?

Önyargı zaten insanların yanlış kararlar vermesinde rol oynayan en şahane... Peki Barbie'yi, Hello Kitty'yi beğenmeyip Pokemon almadan hafif bir ironi, bir böyle sitcom havası (Doctor Who izledim ama sitcom'ları severim bak. - Şefik) veya hatta neşeli bir karikatür imgesi yok mu sence de? Bunu, oyunda toplayacağın çeşitli çeşitli Pokemon'un seslendirmelerini ayırtırır elde edecek mantıklı cümlelerle yanıtla, bize gönder. Seni Pikachu'nun seslendirmeni kadınla tanıştıracağınız.

5. Bir de ben oyunlardan çok etkileniyorum. Brotherhood'da Lucy'nin Desmond'la atlayıp ziplayışını görünce, düşündüm kendi kendime; bir gün başına böyle bir olay gelse, aslı kalırım ben, cekemem kendimi yukarı, düşerim, rezil olurum. O gün bu gündür, kollarımı güçlendirmeye çalışıyorum evet. Sizde de var mı böyle bir etkilenme olayı?

Bu gerçekten çok doğal. Kendini Pikachu sanıp camdan atmadiğın sürece de sorun yok. Ben örneğin, önce Only the Strong adlı filmi izleyip ardından Tekken 3'teki Eddy'yi görüp Capoeira sporuna başladım; konu koptu ve eğitmen oldum bir noktada. Sen de bu bağlamda spor yapmaya başlamış oluyorsun ve bu da gayet faydalı. Aynen devam. (Ben de çocukken sürekli bilgisayar başında oturulan bir oyundan etkilenmişim herhalde, acayıp yaradı bana. - Şefik)

Bu kadar sorularım. Hep bak aklıma güzel sorular geliyor, ne zaman bilgisayarın başına geçersem unutuyorum ama. Ayrıca istedigin sorudan başlaya-

Kopya oyun konusunda bilgi vermediğimiz gibi, tasvip de etmiyoruz

bilir, istedigin soruyu boş bırakabilirsın Tuna Abi; üç yanlış bir doğruyu görmüyorum ama. (Eheh.) Yayılmasan sevinirim falan demeyeceğim, simdi fark ettim, öyle bir dille yazmışım ki... Sanki eminim böyle çıkacağına, okuyucu burada ne düşünür ne der falan diyorum kendi kendime. Kendine çok iyi bakıyorsun, öpüyorsun... (Evet, bir karikatürden alıntıydi.) Diğer "abilere" ve Ayça Abla'ya (Ayça Abla'nın da bana LotRO sözü vardi unutmadım bak.) sevgilerimi de iletirsen sevinirim.

Herkese selamlarını iletiyor, kendime bakıp öpmeye başlıyorum ve ver elini Sessiz Çığlıklar ve Fısıltılar Ruh Sağlığı Merkezi! Tutmayın beni yihu!

Melis DOĞAN

POSTANIZ VAR

Merhaba Tuna Abi. Ben Deniz. Yedinci sınıfı giden bir öğrenci olup derginizi okumaktayım. Açıkçası LEVEL 176'dan beri okuyorum, yani daha çömezim. Sana birkaç sorum olacak.

Evet; zaten dergiyi 170. sayıldan önce okumaya başlamayanları infaz ettiğimiz için... Tüh, sen de 176 demişsin, elveda Deniz. Ben bu konuya takıldım arkadaşlar, aşamıyorum. Cidden sayının önemi yok. Çömezsiniz, profesyonelsiniz (Profesyonel okur?), önemli değil. Siz yazın, biz cevaplayalım. Siz yazın, biz sevinelim. Olay bu kadar basit ve net.

1.Tuna Abi açıkçası ben bilgisayardan pek anlamam. Bilgisayarımla ilgili bildiğim tek şey HP Pro olduğunu. Sence nasıl, iyi mi? Xbox 360, PS3 veya PS Vita almama gerek var mı?

Bence sen viral reklam yaptın şu saniye ve biz de bayağı izledik bunu. Dizüstü bilgisayarın

var galiba, ben onu anlayabildim ve dolayısıyla saygıdır üç sistemi aynı anda alman bile normal karşılaşabilir. Hangisini alayım diye sormadığınına göre, evet, alman gerek birini.

2. Benim bir tana PSP'ım var ama UMD takarken, PSP'nin arka kapağının üstünü PSP'ye bağlayan bir parça var ya, o bozuldu. Sence hafiza kartını çalıştırır mı ya da tamir edilir mi? Ne dersin?

UMD'nin hafiza kartıyla bir ilgisi olmadığı için hafiza kartın çalışır ve hafiza kartındaki oyunları oynayabilirsin. (Bunu sormak istedin, değil mi?) Tamir etirmek de bir çözüm ama PS Vita almak daha da iyi bir çözüm bana sorarsan. (Sordun, oradan biliyorum.)

3. Açıkçası ben hiç Assassin's Creed oynamadım. Sence tüm oyunları alıp oynayım mı yoksa Assassin's Creed: Revelations'i oynasam yeter mi?

İlk iki oyun bence iyi olmadığı için onları oynama. Geri kalanı oynayabilirsin. Konuyu anlamak için tüm oyunları oynamana gerek yok.

4.Ben Minecraft oynamak istiyorum ama annem ayda 20 liraya izin vermez. Ben ücretlis oynamaya çalıştım, çok yavaştı. Sence bu sorun PC'den mi kaynaklıyor yoksa ücretlis oynamanın başka yolu var?

Minecraft... Ezeli rakibim. Minecraft hakkında hiçbir bilgiyi olmadığını hiç çekinmeden söyleyebilirim çünkü o oyunda neler olduğunu hala anlayamamış değilim. Bir mantık yürütmek gerekirse de oyundaki yavaşlık, oyunun bedava olup olmamasıyla alaklı değil; bilgisayarında bir uymusuzluk olmuşmuş olmalı.

5. LEVEL 178'den çikan CD'yi benim bilgisayar çalıstırmadı. CD'nin bir şeyini mi değiştirdiniz? (Önceki

CD'leri çalıştırıyor da.)

Değiştirmedik. Demek ki DVD bozuk. Okur Hizmetleri'ne mail atıp bu sorunu çözebilirsin.

6. Xbox 360 almayı düşünüyorum ama bir sorum olacak. Arkadaşlar Xbox 360 korsan oyunu çalıştırıyor diyor, doğru mu bu? Doğruysa korsan oyun Xbox 360'a zarar verir mi?

Kopya oyun Xbox 360'ların aniden infilak etmesine yol açar. (Yeterince korkuttum mu?) Kopya oyun konusunda bilgi vermediğimiz gibi, tasvip de etmiyoruz. Hem Microsoft da iyi sinir hastası oldu ve XGD'leri piyasaya sürdü. Bir DVD'nin en dış bölgесine bile veri yazılabilmesini sağlayan bu format, bakalım kopyayı durdurabilecek mi? (Durdurmadı maalesef. Kendi kendime cevap vermem...)

7. PSP oyunlarını PS Vita çalıştırır mı?

Çoğu PSP oyununu dijital olarak PS Vita'da oynayabileceğimiz açıklandı.

8. Ben geçenlerde bir joystick aldım. (Snopy Mode:SG-505.) Verdığınız FIFA 12'nin demosunda neden çalışmıyor olabilir?

Demo olduğu için o kontrol cihazını desteklemiyor olabilir oyun. Tam sürümde denemek gerekebilir.

Benden bu kadar Tuna Abi. Sorularımı lütfen yanıtlayın çünkü bu bilgisayar işini çözmem lazımdır ama yayılmaları da profiterolün üstüne vanilyalı dondurma koymuşsunuz gibi olur.

Ben profiterolü dondurmasız tercih ediyorum. Hem böylece bana siperi edecek profiterolün erime riski de olmaz. Adresim söyle... (Bayılırlım profiterole! - Şefik)

Deniz DİKMEN

BİLGİSAYARIMDA BİR, BİLEMEDİN İKİ SORUN VAR

Merhaba Tuna Abi. Ben derginizi abim sayesinde çok uzun zamandır takip ediyorum. (Ne kadar olduğunu hatırlıyorum.) ve evet o zamanlar sadece sayfaları boş boş çevirip resimlere bakıyordu. Neyse, çok güzel günlerdi... Ben en güzeli sorularıma geçeyim.

Anladığım kadariyla okumayı sevmiyorsun Oğul zira resimlere bakıp geçtiğin günleri az önce mumla aradın, gözlerimizle gördük. Şimdi de görüşsellik fena değil dergide; yani yine okuma- dan geçebil... Kötü örnek oluyorum, durdurun beni!

1. Ben çok büyük bir Battlefield hastasıyım. 1942'den tutun da 2142'ye kadar delicesine oynamışım. Ben bir hafta önce BF3'ü almıştim ve bu konuda bir kaç sorunum var. Bilmiyorum neden ama oyun kasıbor... Bilgisayar daha yeni olmasına rağmen üstelik... Çok sinirim bozuldu. Bu olay ilk olarak Bad Company 2'de baş göstermişti. Bir yumsuzluk olduğunu düşünüyorum çünkü daha geçen yıl, kişi ayları civarında almıştım bilgisayarı. Özellikle de şöyle: Intel Core i7 CPU 870 @ 2.93GHz, ATI Radeon HD 5500 ekran kartı ve 4 GB RAM. Bir çözüm söyleyerseniz çok sevinirim.

Sisteminin gayet iyi olduğunu göz önünde bulundurursak, aklıma sadece ekran kartının sürücülerini güncellemen gerektiği geliyor.

Bu da sorunu çözmezse, seni donanim@level.com.tr'den Recep Baltaş'a bağlayalım, mutlaka yardımçı olacaktır.

2. Bir de ben BF3'de şu Battlelog tarzını hiç sevmiyorum. Ne bileyim, bir türlü isinamadım, garip geldi doğrusu. Sen bunun hakkında ne düşünüyorsun Tuna Abi?

Battlelog aslında güzel bir düşünce; özellikle online ortamlarda gerçekten çokça zaman geçirenlerin her şeyi bir arada görmesini ve bunu web üzerinden kolayca takip edebilmelerini sağlıyor. Tabii ki oyunu gidip de web üzerinden açılan bir sayfadan, bir linke tıklayarak açmak biraz garip. Yine de bu sisteme alışacağım gibi... (Gayet iyi, alışın! - Şefik)

3. Önerebileceğin bir korku oyunu var mı Tuna Abi? Uzun zamandır söyle güzel bir korku oyunu oynamadım desem yeridir.

Şu sıralar piyasada bu konuda biraz kit. Dene- mediyisen Amnesia: The Dark Descent var veya direkt olarak Silent Hill: Downpour'u bekleyebilirsin; çıkışına pek bir şey kalmadı.

4. Ben daha önce hiç Batman serisini denememiştim. Şimdije merak ediyorum, gayet güzel ve aksiyona doyurucu gözüküyor. Sizce alsam mı? Yoksa ilk oyunlarına bir göz attıktan sonra mı alayım?

Batman serisi diye bir şey yok aslina bakarsan. Arkham City'den önce Arkham Asylum çıktı sa- dece. Arkham City varken de Arkham Asylum'u almayı hiç gerek yok. Arkham City'yise kesinlikle ama kesinlikle edinmelisin. Arkham City yazmadığım bir cümle dahi olmamalı!

5. Son sorum da söyle: Ben World of Planes'i merak ediyorum; senin bununla ilgili hiç bir görünüşün var mı? Yoksa önerebileceğin başka bir online oyun var mı?

Gerçekten hiçbir görüşüm yok; hatta öyle ki oyunun adını şu anda duydum. (Kendinden utan- lısın Tuna! - Şefik) Rezil miyim, oyun piyasası mı çok geniş, onu şimdi tartışmayacağım. Sana ben yine de başka oyun öneriyim ki konu üzerinden gitsin: League of Legends!

► Sorularım bu kadarı. Yayımlarsanız çok sevinirim, yayımlamazsanız da bir cevap verseniz yeter bence. Sorularımı okuduğunuz için teşekkürler ve iyi bayramlar.

Öğül ARACI

İLK MEKTUP

Merhaba Tuna Abi. 150. sayıldan beri takip ediyorum LEVEL'i. Bir ara da niyetlendim ama bir türlü yazmak kismet olmadı; neye kismet bugüneymiş, uzatmadan sorularıma geçeyim.

150. sayıldan beri takip ettiğini belirtmen iyi olmuş; biliyorsun 170. sayı kuralımız var. (Bkz. Deniz Dikmen'in mektubu.)

1. Biliyorum bu soru çok sorulmuştur -özellikle bu ayama sadece birini alacak paron olsaydı, multiplayer'ı da göz önüne alarak Battlefield 3 mü yoksa CoDMW3 mü alırdın?

Valla zor soru. MW3'ün multiplayer'ı hala inatla zevkli ama Battlefield 3 de çok eğlenceli. Yine de bana göre BF3.

2. Batman: Arkham Asylum'u zevkle oynamışım, şimdi de Arkham City'nin PC'ye gelmesini bekliyorum çünkü bir konsol yok. Her neye sence seride üçüncü bir oyun gelecek mi?

Geleceğiñden adım gibi eminim çünkü o kadar iyi bir oyun yapmış ki Rocksteady ve Warner Bros, paralar da banka hesaplarına akacak gibi duruyor. Eh, altın doğuran musluğunu da borusuna vana tikanmaz, değil mi? Değil... (Bunun yerine daha yaygın bir özlü söz yok muydu?) - Şefik)

3. Assassin's Creed: Revelations'da Ezio'nun hikayesi sonlanacak. Peki Assassin's Creed de sonlanacak mı? Seri biter mi bu oyunla?

Yapımcılar bu oyunun bir devrin kapanısını, bir devrin de başlangıcını belirttiğini söylemişti geçen aylarda. Assassin's Creed hikayesi 2800'lü yıllarda devam edecek. Robotlara karşı savaşacağ ve oyun o kadar saçma olacak ki işte o zaman sonlanacak. (Bu benim yorumumu, iyi günler.) (2012'de yeni bir Assassin's Creed daha çıkacak. - Şefik)

4. Yine Assassin's Creed'le ilgili bir soru soracağım. Sence oyunun multiplayer'ı nasıl? Alsam ne kadar oynarım; verdiğim paraya değer mi?

Bu konu hakkındaki bilgiyi oyunun incelemesinde bulabilirsin.

5. Son soru: Ben büyüğünde oyun geliştiricisi olmak istiyorum. Üniversitede hangi bölümü okumam gerekiyor, biliyor musun?

Bir oyunun hangi kısımla ilgilenmek istedigine göre değişir bu. Mesela yapay zekasından mı sorumlu olmak istiyorsun? Işıklardırmalarında mı rol alacaksın? Oyundaki mekanları tasarlamak hoşuna gider mi? Küçük bir oyun mu yapmak istiyorsun, büyük bir projede mi olmak istiyorsun? Yeteneğin hangi yöndeysse ona göre karar vermen daha iyi. Süper çizim yeteneğin var diyelim; bilgisayar mühendisliği okumak, yeteneğinin heba olmasına yol açar. Ama daha genel geber bir öneri istiyorsan, bilgisayar mühendisliği oluyor cevap.

Cevaplarsan sevinirim.

Berk BİRİNCİOĞLU

YAYIMLAMAK YA DA YAYIMLAMAMAK...

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ahalisi. Nasılsınız? Derginiz altı - yedi yaşıdan beri takip ediyorum. (Küçükken sadece oyunların resimlerine bakmak için alıyorum.) ve şu anda 13 yaşımdayım. Neye ben fazla uzatmadan sorularıma geçeyim.

1. Call of Juarez: The Cartel'ı almalı mıymı? Ben önceki

iki bölümü Vahşi Batı oyunlarını sevdigim için aldım ve oynadım. Sanki bu bölüm aldıǵıma pişman olacağım gibi geliyor.

Yok yok sakın. Çok ama çok gereksiz bir oyun. Hele ki sebil gibi güzel FPS varken... Red Dead Redemption öneriyorum sana şiddetle. (Almışsanın direkt yüksek ihtimal.)

2. 3D notebook almalı mıymı?

3D notebook, hafif hacimli olanlara mı deniyor? (Aşırı komığım.) 3D hiçbir şey alınmamalı diye diretiyorum halen. Bastonlu bir dede olduğumda da aynı konuda direteceğim; millet sanal alemlerde üçüncü boyutu sonuna kadar yaşarken ama olsun. (Ne gereksiz bir şeýdir 3D teknolojisi...) - Şefik)

3. Bana upgrade falan yapabildiğim oyunlar önerilebilir misiniz?

Bir bilgisayar teknisyeninin hayatının konu edildiği bir oyun bilmiyorum maalesef. Görüşürüz Onur. Anladım sen RPG soruyorsun... Ya da RPG esintili aksiyon. O kadar çok oyun var ki... Dragon Age II'ye ne dersin? Tazesinden Skyrim çıktı bak asıl, ona göz at.

4. Ben Assassin's Creed'in ve God of War'un kitaplarının yurtdışında satıldığını duydum ama Türkiye'de hangi kitapçıya bakarsam bakayım, hiç oyun kitabı falan bulamadım. Bana bu oyunların kitaplarını nereden bulabileceğimi söyleyebilir misiniz?

Bu kitapların Türkçe çevirileri yoktu en son. (Dergi baskidayken çıktıysa bilemem.) İngilizce okurum diyorsan da sana İstiklal'ın alt kısımlarına doğru, sol cehahta kalan Robinson Crusoe'ü öneremem. Hatta ellerinde yoksa bile getirtebiliyorlar. Olmadı Remzi Kitabevi var.

5. Bana birbirine farklı sonlara ulaşabildiğim oyunlar önerilebilir misiniz? (Heavy Rain gibi.)

Böyle pek fazla oyun çıkmıyor artık. inFamous 2 vardı en son ki o da dediğim formülde çok zayıf bir yerde kalyor. Başka da bilemedim inan ki.

6. Driver: San Francisco'nun daha önce çıkışmış bölgeleri var mı?

Olmaz mı. PSOne zamanından beri Driver piyasada. Lakin önceki oyunları artık oynamana hiç gerek yok; emin ol zevksez gelir.

7. Ben çoğunlukla PS Store'dan oyun alıyorum ya da ek paket falan gibi şeýler... Ben bir şey aldığında ay sonunda kredi kartının faturasında "Sony Internet GB...10 TL" diye bir yığın şey geliyor. Neden?

"Her hafta markete gidiyorum, domates, zeytinyağı, çamaşır suyu ve bunun gibi şeýler alıyorum ve inanır mısın, tam kapidan çıkacağım, 'Hop parasını ödedemin kardeş!'" diyorlar!" Bu tarz bir soru oldu seninki de sanki. PS Store'dan aldığı şeýler paralı ya Onur? Ha, diyorsan ki ben hep parasız şeýleri indiriyorum, ona rağmen fatura geliyor, o zaman bir sorun var demektir ki o da geçtiğimiz aylarda PSN'in kırılıp her türlü bilginin çalınmasından ötürü, senin kredi kartının da başkaları tarafından kullanılıyor olması olabilir. (Hemen bu konuyu babana aç.)

8. Bu soruya hangi arkadaşma sorsam güldü ve kaçtı. (Bir - iki tanesi de "O ne yaa?" dedi.) Diablo nasıl bir oyun ve sizce almalı mıymı?

Hahahaha! VİN...

9. Ben İzmir'de yaşıyorum ve hiçbir yerde Dead Island'ı bulamadım. Bu oyunu nerede bulabilirim?

Esprim tam anlamıyla etkili olsun diye Diablo sorusunu da burada yanıtlıyorum. Diablo dünyadakı en iyi oyulardan biridir ve üçüncüsü de 2012'nin başlarında piyasada olacak inşallah artık! Ve sen de bu oyunu almak zorundasın, bu kadar net. İnternetten videolarını indir, izle derim.

Dead Island'ı bulmak da biraz zor çünkü oyun Türkiye'ye gelemedi bir türlü. İnternetten sipariş edebilirsin. GameSeek veya Shopto.net tavsiyedir. 10. Max Payne 3 ne zaman çıkacak? Her sevindiğimde erteliyorlar çıkış tarihini yahu!

Mart dedin mi burada Max ağabeyimiz. (Mart kapıdan baktırır, kazma kürek yaktırır. - Şefik) Sorularım bu kadar. (Seziz yılın patlamasını yaşadım.) Umarım fazla sıkmadım sizi. Herkese benden bedava selam söyleyebilir misin? Onur MÜHÜRDAR

TERCİHLER...

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ahalisi, Bu sıradan başlangıç için özür diliyorum. Derginizi dört yıldan beri takip ediyorum ve okumaya bayılıyorum. Hemen sorularıma geçmek istiyorum. İnşallah sorularımla sizin de seni sıkınam Tuna Abi.

1. İlk olarak ben yakın zamanda PS3'üme PS Move aldim ama oyun konusunda kararsız kaldım. PS Move'a çıkan çok güzel oyular var fakat Assassin's Creed ve Mortal Kombat -hele Kratos eklentisinden sonra- çok ilgimi çekmeye başladı. Oyun konusunda yardım eder misiniz? (Şefik Abi sen BF3 demezsin umarım; zaten o oyunu kesin olarak alacağım.)

PS Move'a sahipsen, PS Move desteğiyle Killzone 3 oynamaya ne dersin? Aynı şekilde Resistance 3 de oynayabilirsin? Bu ikisi olmazsa Batman: Arkham City seni paklar. Olmadı AC: Revelations verelim? Gel abi gel, en son oyular burada!

2. Benim PSP'm biraz bozuldu. Onu tamir ettim yerine PS Vita mı alsam? Çünkü gerçekten çok güzel gözükyor ama bir hayli para isteyeceğe de malum. Sence her kuruşuna değer mi?

PSP'nın bozulduğu onun gönülünü almasıın. Güzel sözler söyle ona. "PS Vita halt etmiş, sen kalbimin daimi sahibisin." gibi iddialı cümleler kur ki bana Sessiz Çılgınlar rehabilitasyon merkezinde arkadaşlık edecek birisi olsun. Şaka bir yana, sen bir yana Ataberk, cevabım şu ki PSP'yi koy bir kenara artık, bozulduğuyla kalsın. PS Vita'nın devri başlıyor!

3. Şu online oyun piyasası gerçekten çok kalabalıklaşmaya başladı; gerek güzel, gerek kötü oyularla doldu ama PC ve PS3'de oyun oynamanın yanı sıra online oyun da oynamak istiyorum. Bana bir tane MMORPG tarzı oyun önerilebilir misin?

Şefik Lord of the Rings Online demeden önce ben söyleyeyim: Rift. Para vermem diyorsan, Star Wars: The Old Republic geliyor. Neymiş, buna da para veriyormuşsun. Parasız oyun önerim DC Universe Online olabilir. League of Legends, MMORPG değil ama bulaşırsan, ondan da kolay kolay kopamazsun. (EverQuest II ve Star Trek Online yolda! - Şefik)

4. Ben gerçekten çok oyun oynamayı seven biriyim ama bütün oyuları oynamak mümkün olmuyor haliyle. Bana bir çözüm önerir misin? Böyle uzun zaman bırakamayacağım bir oyun olursa oyun açılığını da biraz kapatmış olurum ve cebimin para açılığını da kapanır.

O zaman sana temizinden Batman: Arkham City yazıyorum bir tane. SSK indirimile birlikte etiket fiyatı neye, onun üstünden hiç indirim olmadan alırsın. (Bütün oyuları oynamayın zaten, seçici olun. - Şefik)

Eğer sorularımı cevaplarsanız çok, derginizde yayımlarsanız çok ama çok (Çoklar sızmadı cümleye.) sevinirim. Yazım ve imla hataları için şimdiden özür diler ve selamlarımı tüm LEVEL ahalisine iletim. Kolay gelsin! Ataberk GÜZEL

Samsung, Windows® 7 ürününü önerir.

Daha hızlı, daha iyi.



Samsung Notebook
SERIES 7 CHRONOS



Samsung, hız için geliştirdiği yeni dizüstü bilgisayarını sunar: 2'nci nesil Intel® Core™ i7 işlemcili Chronos 7 serisi.

- 8 GB Express Cache™ ile % 45 daha fazla hız* • Kullanımı kolay, otomatik aydınlatmalı klavye
- 300 nit SuperBright Plus HD+ ekranla 16 milyon renk • Daha sağlam ve daha dayanıklı metalik kasa



samsung.com.tr

facebook.com/SamsungTurkiye

twitter.com/SamsungTurkiye

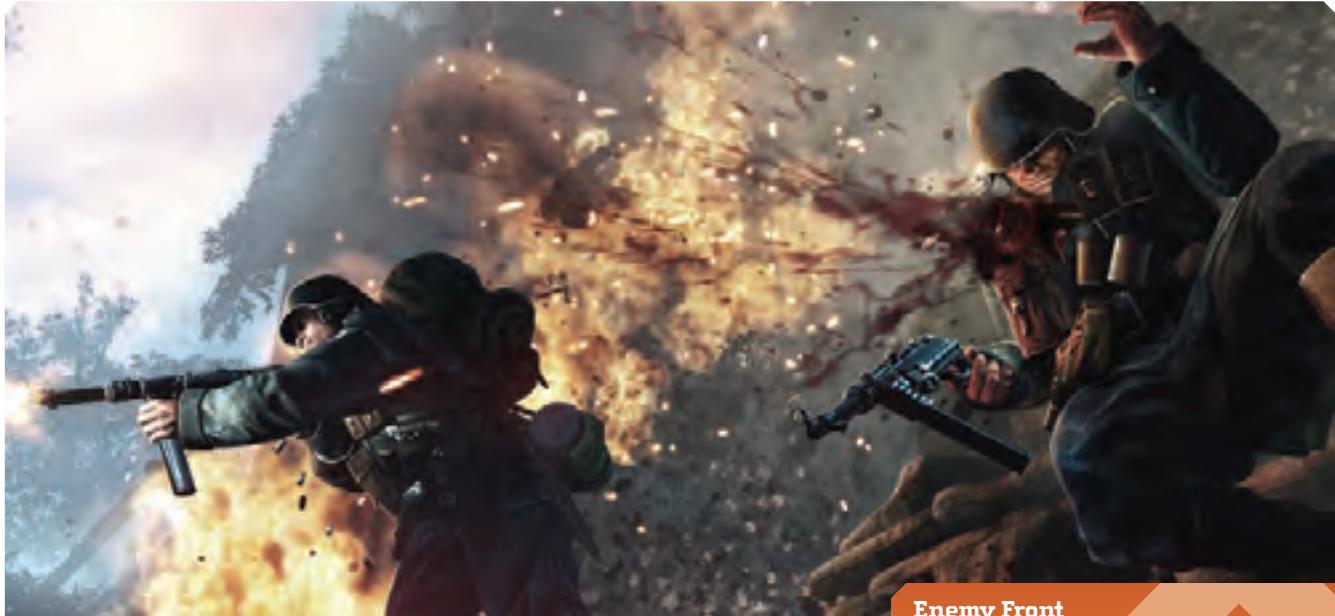
The Samsung logo, which is the word "SAMSUNG" in a bold, sans-serif font inside an oval shape.

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

* Belirli modeller için geçerlidir. Veriler Samsung'un ExpressCache™ ve 7200RPM HDD'li Intel® Core™ i7 testlerine dayanılarak elde edilmiştir. Çalışma hızı konfigürasyona, kullanılan uygulamalara ve kablosuz internet bağlantısı ayarlarına göre değişebilir.

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri

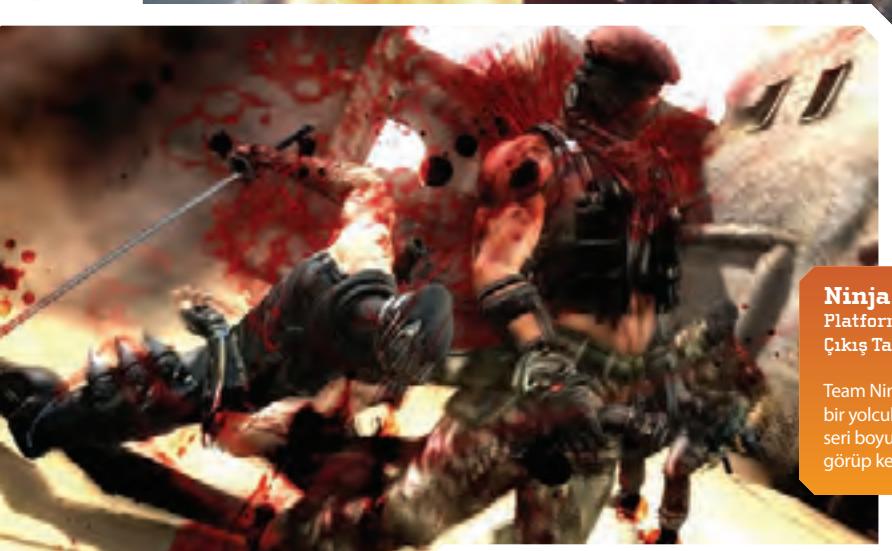


Enemy Front

Platform: PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 2012

Enemy Front, Naziler döneminde geçen ve gerçekçi bir savaş oyunu olarak tasarlanıyor. PS2'nin müthiş FPS'si Black'in yapımcıları tarafından ve CryEngine 3 ile geliştirilen oyunda dinamik görevler, casusluk ve sabotaj gibi farklı işlevler oyuncuya sunulacak.



Ninja Gaiden III

Platform: PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 14 Şubat 2012

Team Ninja, bizi bir kez daha Hayabusa ile macera dolu bir yolculuğa çıkarmaya hazırlanıyor. Ninja Gaiden III ile serî boyunca ilk defa Hayabusa'nın gözlerinden dünyayı görüp kendi savaş nedenimizi araştıracağız.



Soulcalibur V

Platform: PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 31 Ocak 2012

Soulcalibur IV'ten tam 17 yıl sonrası konu alan yeni oyun, sevdigimiz karakterlerin yanı sıra yeni dövüşüler de içerek. Bir zamanlar Tekken'in tahtına göz diken seri, Tekken'den transfer ettiği Yoshimitsu'dan son derece memnun.

BİR SABAH ROCK YILDIZI OLARAK UYANABİLİRSİN

5. Rock'n Dark başlıyor. Yıllardır dinlediğin rock yıldızlarından biri olmak istiyorsan başvurunu yap, single ve video klip ya da Sziget Festivali'ni izleme fırsatlarından birini kap!

Başvuru ve
ayrınlılı bilgi için:

WWW.ROCKNDARK.COM



EFES
DARK


ROCK FM 94.5

G E
C E



+18


**Rock'n
DARK**
MÜZİK YARIŞMASI 

Sponsored by



LEVEL LİĞİ

Ay **12**

Oyun **Cars 2: The Video Game**

Platform **PlayStation 3**

Geldik sezonun sonuna; zaferle noktalanan bir sezonun daha sonuna... Sadece birinci olmakla kalmadım, ciddi bir puan farkı da yarattım rakiplerimle aramda. Her ne kadar birinci olmamdan rahatsız olan takım arkadaşlarım ve okurlar olsa da 2012 sezonuna herkesin sıfır puandan başlayacağını ve herkesin yeniden şampiyonluk şansı olacağını belirtmek isterim. Sezona veda mücadeleşiniye en eğlenceli animasyon filmlerden Cars 2'nin oyun uyarlamasıyla yapmak istedik. Oyunun düz yarış modlarından birini (Race) açarak üçer tur atacağımız mücadeleler sonunda en iyi süreyi elde eden 10 puanı kapacak ama ne olursa olsun yine ben şampiyon olacağım... O halde dönsün lastikler!



1

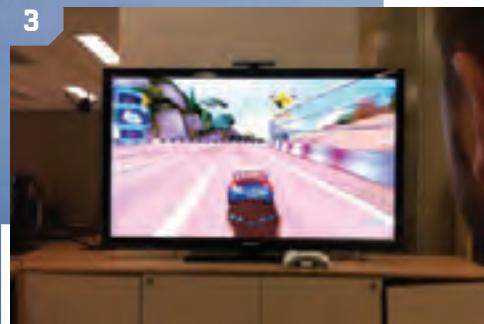
CHIP'ten Mahmut'un gerçekleştirdiği kura çekimi sonrasında direksiyon başına geçen ilk isim Ahmet oldu. Hyde Tour'daki deneme sürüşünden sonra LEVEL Ligi için belirlediğimiz parkurda tur atmaya başlayan Ahmet, attığı her bir turda daha iyi dereceler elde etti ve toplam üç turluk yarış 06:51.97'lük dereceyle tamamladı. Yaptığı bir - iki önemli kaza nedeniyle bu derecenin ona yetip yetmeyeceği konusunda şüpheleri vardı ki...



2

...daha iyi turlar atacağımı inanarak, kendime de güvenerek gamepad'ı kaptım, R2'yı spam'leyerek çok hızlı da bir çıkış yaptım ve müthiş manzalar eşliğinde pistte tur atmaya başladım. Her ne kadar iyi gittiğimi düşünsem de ilk turu iki dakikanın üzerinde bir zamanla tamamlamam, yarınlık zor geleceğini kanıtladı. Sonraki turlarda daha dikkatli gitmeye, yoldan çıkmamaya özen gösterdim ve üç turun sonundaki derecem 06:43.28 oldu.

3



Nerelerde kaza yapılabileceğini, nerelerde yavaşlanması gerektiğini, nerelerde turbo kullanılacağını gibi eziyeren Emre, konsantrasyonu ve motivasyonunu bozmak için saç ettiğim tüm cümlelerে rağmen gayet iyi bir performans sergilemeye başladı. Baştan sona pür dikkat ilerledi, ilerledi, ilerledi, tur dereceleri de ikimizde gör gayet iyi gelmeye başladı ve üç turun sonunda 06:27.92'lük bir derece elde ederek ilk sıraya oturdu.

4



Oyuncular

Ahmet



Favori Karakter: **Shu Todoroki**
Favori Parkur: **Hyde Tour**
Favori Mod: **Survival**
Bahis Oranı: **4.50**

Emre



Favori Karakter: **Luigi**
Favori Parkur: **Mountain Run**
Favori Mod: **Battle Race**
Bahis Oranı: **2.00**

Fırat



Favori Karakter: **Sarge**
Favori Parkur: **Oil Rig Run**
Favori Mod: **Hunter**
Bahis Oranı: **3.00**

Şefik



Favori Karakter: **McQueen**
Favori Parkur: **Harbor Sprint**
Favori Mod: **Race**
Bahis Oranı: **2.50**

Ayın Galibi

LUIIGI EMRE

10 PÜAN

LEVEL Ligi'nin 2011 sezonunun son mücadeleşinde amortı Emre'ye vurdu, ofisten Luigi eşliğinde ayrılp gözden kayboldu...

Puan Durumu

İŞİM	BU AY	TOPLAM	MAÇ	BAŞARI
Şefik	8	104	12	8.66
Emre	10	84	11	7.63
Ahmet	6	74	11	6.72
Eray	0	38	6	6.33
Ayça	0	6	1	6.00
Fırat	5	69	12	5.75

Ve son olarak oyunun sürüs dinamiklerine hayran (!) kalan, ayrıca X tuşuna basarak ziplanabildiğini yarın sonuna doğru söylediğimiz için bizi tehdit eden Fırat kaptı gamepad'ı. İlk turda fena bir derece elde etmedi, ikinci turda gayet iyi geçti ama iste o "X tuşu" muhabbetinin açılmasına vesile olan kaza yok mu... Yaptığı kazayla hem dengesini, hem de zaman kaybeden Fırat, üç tur sonunda 06:58.88'lük bir derece yapabildi.



Vatanseverler, terörist olursa...

Büyük savaş Tom Clancy's Rainbow Six: Patriots'la başlıyor

Ceviz parkelerden yansyan güneş, adamın yerinden kalkmasını adeta engelliyordu.

Televizyonun karşısındaki koltuğunda o kadar rahattı ki dışarıda parlayan ışıl ışıl güneşe bile dışarı çıkışmasına yetmiyor, aksine ona daha da büyük bir rehavet veriyordu.

Ancak yanılarındaki televizyon kumandasına uzanabildi ve televizyonu açtı. Haberler vardı, açtığı kanalda fakat sabahlığıyla içeri giren güzel kadın, televizyonun daha fazla açık kalmasına izin vermedi. Kocasının yanına gelip onunla konuşmaya başladı kadın, söylemeklerine dikkat etmek güçtü çünkü alımlıydı, çekiciydi. Şanslı bir adamdı o...

Kadın antreden geçip odasına gitmek üzereyken kapı çaldı. Kadın kapıya yöneldi ve kapıyı

açmasıyla, üç tane silahlı adamın içeri girmesi bir oldu. Kadına bir tokat, adama bir yumruk... Adam uyandığında karısının esir edileceğini öğreniyor-du ve adamların dediklerini yerine getirmezse karısı ölecekti. Bir araca tıkkılıp Times Meydanı'na gitmeleri gerektiğini öğrendi. Araç köprüden geçerkense silah sesleri geldi. Adama mutlaka Times Meydanı'na ulaşması öğütlenindi ve üzerine bağlanan bombayla köprüde bırakıldı. Evet, o artık bir canlı bombaydı...

Saniyeler bile önemi

İşin bu noktasından sonrasıni size hikaye olarak anlatmayacağım. Ubisoft'un yayılmışlığı videoda, canlı bomba olarak köprüde hayatı k alma müca-delesi veren bir adamı gözleyen, bir polis olarak

oyuna devam ediyoruz.

Olay şu ki True Patriots adındaki sağlam grup, ABD'nin açgözlü politikacılar ve sadece kendi çi-karlarını düşünen şirketler tarafından çökertildiği ni düşünüyor ki bu düşünceye nasıl kapıldıklarını anlamak da mümkün değil adeta! Her ne kadar True Patriots savında gayet haklı olsa da işleri terörizmle çözümeye çalışmaları, Team Rainbow'u karşısında bulmalarına neden oluyor ve biz de oyunda Team Rainbow'un çeşitli üyelerini kontrol ederek, teröristlere karşı koymaya çalışıyoruz.

Hikayeye kaldığımız yerden devam etmek gerekirse canlı bombayı izleyen ve olay çıkarın-True Patriots üyelerinin hareketlerine karşı koyan polis ve arkadaşları köprüden aşağı iniyor ve çatışmanın tam ortasına düşüyor.



Bu savaşta özellikle bolca siper kullanımı olduğunu görüyoruz. Yani Rainbow Six, temel FPS oynanışının yanında, siper kullanımına da büyük önem veriyor; hatta öyle ki siperin arkasından düşmanların yerlerini de tespit edip taktik belirleme olanağımız bile olacağa benzıyor.

Çatışma hızla sürenken, bir bir teröristleri öldürüyor ve canlı bombayı sağ olarak ele geçiriyoruz. Zavallı adam Times Meydanı'na gitmesi gerektiğini geveleyip duruyor fakat sorun yok; bombanın pimi, adamın elinde ve elini tetikleyiciden çekmediği sürece sorun yok.

Siz öyle sanın...

Team Rainbow adama ulaştıktan ve bombayı sökeceklerini taahhüt ettikten birkaç saniye sonra, 30'dan geriye saymaya başlıyor sayıç. Yani 30 saniye sonra, 50 metre içindeki herkes ve her şey bombanın etki alanında kalacak.

Bomba imha ekibinin olaya zamanında müdahale etmesine imkan olmadığı ve saniyeler hızla azaldığı için hızla bir karar veriyor polisler ve suçsuz adamı, bombasıyla birlikte köprüden aşağı atıyorlar. Daha denize ulaşmadan bomba patlıyor, köprüdeklere bir şey olmasa da bir aile, yok olup gidiyor...

Seçenekler

Birtakım seçenekler yapmamız gerekeceği açıklanıyor. Mesela o adamı aşağı atmak mı, onu kurtarmanın bir yolunu bulmak mı? Bunun gibi birçok seçenekle karşı karşıya

kalacağımız ve seçimlerimizin neticesinde oyunun şekilleneceği belirtiliyor.

Oyunu tek kişi tecrübe etmenin yanında, karşılıklı multiplayer maçlar ve anlaşmalı oyunlarla da oyunun ömrünü uzatabileceğiz. Multiplayer oyunda terörist - polis karşılaşmalarına yönelik, Modern Warfare'dan ve Counter-Strike'tan alışık olduğumuz oyun tiplerini görüşmemizi düşünüyoruz ve anlaşmalı oyunlarda da takım olarak problemleri çözmenin, sürekli iletişim halinde olmanın, bir görevi en etkili biçimde halletmeye ne kadar faydalı olduğunu göreceğiz.

PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlık aşamasında olan oyun büyük ihtimale grafiksel açıdan yayımlanan video- dan çok daha iyi bir görsellikte olacak ama oynanışta çok büyük değişimlerin olacağını da düşünmüyorum. Ayrıca oyunun 2013 yılında piyasada olması demek, PS3'ün ve Xbox 360'ın o yıl halen revaçta olacağının da bir kanıtı. İlerleyen aylarda daha çok Patriots bilgisine ulaşana dek MW3'te, BF3'te ve CS'de daha çok bomba yerlestireceğiz gibi gözükmüyor. ■





Bölüm üç, Alın Yazısı

Rappelz'in son güncellemesiyle bomba gibi yenilikler geliyor

“Rappelz tüm dünyada 5.000.000'dan fazla oyuncunun karanlık ve tahrif olmuş fantastik bir dünyada maceraya atıldığı ve savaştuğu bedava ve global bir rol yapma oyunu. Rappelz, dikkat çeken fantezi beceri tarzını, derin karakter kişiselleştirme, taktiksel yaratık terbiyesi & eğitimi ve kapsamlı PvP & PvE ile oyun içinde birleştirmekte. Tek başınıza ya da grup olarak arkadaşlarınızla Rappelz dünyasında harika saatler geçirebilirsiniz. Bu ücretsiz oyunda sizleri özel yeteneklerle donatılmış farklı sınıflar, üç farklı ırk, eşsiz yaratık sistemi, görkemli zindanlar ve harika görevler bekliyor..." diyor yapımcılar. Üstelik hepsi de Koreli bu arkadaşlarını. Dediğlerini dinleyip oyuna bir kez adım atıyor ve yılların emeğinin, nasıl her anlamda devasa bir oyuna dönüştüğüne şahit oluyoruz.

Yillardır birçok güncellemeyle sürekli yeni kalmayı başaran Rappelz, üçüncü bölümü Alın Yazısı ile de Rappelz hayranlarının bir süredir beklemekte olduğu özellikleri oyuna getiriyor.

Öncelikle oyuna yeni başlayan ve orta seviyedeki oyuncular düşünülmüş. Onlar için artık "Hızlı Zindanlar" oyunda yer alıyor. Bu zindanların üstesinden tek başına gelmek bile çok fazla bir çaba istemiyor ve böylece oyunun ilerleyen seviyelerinde gelen güzel özelliklere daha çabuk ulaşabiliyorsunuz.

Bir diğer yenilik, "Golem Taşı" adındaki pet. Bu aslında bir küp. Bayağı, bildiğiniz, gri bir küpten ötesi değil gibi duruyor fakat havada uçuyor olması şüpheleri üzerine çekiyor. Küp sizin yardımınıza koştuğundaysa bir Golem'e dönüyor. Aggro'yu üzerinde toplayan, bir tank vazifesi gören bu güclü yaratık aynı zamanda düşmanın daha fazla hasar almasına, sizin ekstradan hasar vermene ve daha iyi hedef almanıza olanak tanıyor.

Kuşkusuz ki Alın Yazısı güncellemesinin getirdiği en büyük yenilik, 148. seviyeye ulaşan karakterlerin bir Ustalık Sınıf seçebilecek olması. Bu sınıfları seçmek öyle kolay da olmayacağı; önce Cadi görevini tamamlayacak,

ardından bir dizi sınava tabi tutulacaksınız. Ancak bu sınavların neticesinde sağ kalmayı başarısız, "usta" olabileceksiniz.

Oyunda yer alan birçok pencerenin arayuzlarının daha kolay anlaşılır ve daha temiz bir tasarıma sokulduğu Alın Yazısı, Kasım ayının sonlarında hizmete girmiştir. Siz de şu an, Alın Yazısı'nın nımetlerinden faydalananız olabilirsiniz hatta. Eh, o zaman durmak yanlış, bırakın dergiyi, koşun oyuna! ■

Volkanus!



Volkanus eşsiz bir zindan. Buraya girmek için seviyenizin en az 30 olması gerekiyor ve sadece yalnız başınıza girebilirsiniz. (Bırakın o peluş oyuncu!) 20 tane Aslan Ruhu toplayıp Volkanus Tapınağı'na bırakıktan sonra yeralında bulunan bu cezaevine giriş yapabiliyorsunuz. İçeriye girdiğinizde de sizi Volkanus'un ateş dalgaları karşılıyor. Daha çok ilerlemek için daha fazla Aslan Ruhu gereklili olacak ve Volkanus'un kölelerini yendikten sonra "İblis" ile karşılaşacaksınız...

Volkanus zindanı, oyundaki ilk 30 seviye üstü yalnız bitirilebilen zindan ve sosyallige'ye pek yanaşmayan oyuncular için değerli bir tecrübe sunuyor. Bu zindanı sakin es geçmeyin.



Portal'dan sonra...

Kim Swift'in yeni zeka kübü, **Quantum Conundrum**

Portal'ın yaratıcısı Portal'dan ve Valve'dan elini ayagini çekip Ayça'nın arkadaşı oldu. Olmadı olmadı, tamam ama olsayıdeminim Ayça acayıp mutlu olurdu zira kendisi, yani Ayça, tam bir Portal delisi olduğunu her noktada kanıtlamaktan kendini alamıyor.

Konumuzsa Ayça değil, Kim Swift'in yeni oyunu, daha doğrusu yeni Alzheimer düşmanı Quantum Conundrum. Bu oyunda beyné iyi geliyor, sinirleri alıyor. Oyunda öldürmek, savaş, kan, vahşet, bunların hiçbir yok. Onun yerine ne var, deli bir profesör ve yeğeni...

Profesörümüz Quadwrangle'a deli dedim čünkü kendisi, kendisini paralel bir boyuta istemeden hapsenmiş durumda. Onu bulma görevi de evine misafir olarak gelen yeğenine kalmış durumda.

Profesör kaybolmadan önce, büyük bir icat yapmış ve paralel boyutlara nasıl geçileceğini keşfetmiş. Bunu sağlayan cihaza da Inter-Dimensional Shift (IDS) adını takmış. (Bunu profesör değil, her şeye bir isim vermeye bayılan Swift ablamız yapmışır olsa olsa.) IDS cihazı bir bölgenin fiziksel özelliklerinin aynen korunmasını sağlıyor fakat farklı boyutlarda, bu bölge farklı güçlere maruz kalıyor.

Daha yakın bir örnek gelmedi akıma ama Soul Reaver'ı hatırlar mısınız? Kain arkadaşımız o oyunda istediği zaman boyut değiştiriyor ve ruhlar alemine geçerek, öndeği bazi engelleri aşıyordu. Quantum Conundrum'da da bundan biraz farklılığını yapıyoruz. Hayır, ruhlar alemine geçmiyoruz ama mesela her şeyin yumuşak ve hafif olduğu bir boyuta geçiş yapıyoruz. Burada

her türlü cisim, olduğundan çok daha hafif. Dolayısıyla ağır bir kasayı kaldırıp atabiliyor veya bir yerlere koymabiliyoruz.

Bir başka boyutta yerçekimi tersine işliyor. Aşağıda olan şey yukarı çıkıyor ve birçok cismi bir asansör veya "düğmeye basacak obje" olarak kullanabiliyoruz.

Açıklanan bir diğer boyuttaysa zaman yavaşlıyor, böylece hızla dönen fanların arasından bir şeylerin geçirebiliyoruz.

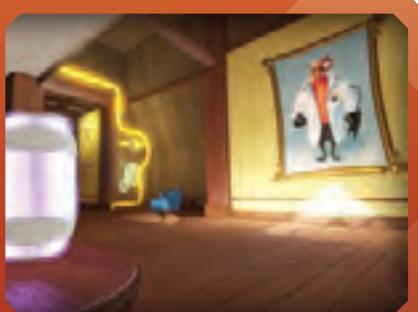
Tüm bu özellikler, her biri profesörün bir projesi, bir deney alanı olan bölgelerde geçiyor. Her deney alanında da bir tane Dynamic Object Linear Ligation Interface, kısaca DOLLI bulunuyor. DOLLI yardımcı bir robot. Deneyler ters gitmesin, dünya tersine dönmesin diye deneyleri kontrol ediyor. DOLLI'nın bize oyunda faydasıya kilit objeleri yanlışlıkla yok edersek, yerlerine yenisini koymabilmesi.

Örnek bir bulmacaya bağlayalım konuyu. Düşünün ki bir kasayı, A noktasından B noktasına götürmeniz isteniyor. Kasa ağır, o zaman ne yapıyoruz, hemen "hafif boyut"a geçiyoruz. Kasayı aldıktan sonra taşıyoruz ama yükseğe çıkaramıyoruz. "Yerçekimi boyutu"na geçiş yapıyoruz ve kasanın yönü değişiyor. Şimdi kasayı tutup ileri fırlatmalıyız ama onunla birlikte ilerlemeliyiz ki biz de eşigi geçelim. Bunun için de hafif boyuta geçiyor, kasayı atıyor, hemen zamanı yavaşlatıp kasaya atlıyor, ardından yerçekimi boyutunu bir açıp bir kapıyoruz ki kasanın üstündeyken sörf etkisi yaratabilelim...

Anladığınız üzere oyunda bin bir türlü bulmaca olacak ve çözmek için de birçok enteresan yol deneyeceğiz. Sağlam bir sabır isteyeceğini düşünüyorum oyunun ama Kim Swift'in yaratıcılığına da hayır diyemem doğrusu.

Airtight Games'in yapımcı koltuğunda oturduğu ve Square Enix'in dağıtacağı oyun, bahar aylarında PC'de, PS3'te ve Xbox 360'ta boy gösterecek. Yani o vakitte kadar, Portal 2 rahatlıkla bir kez daha oynanır; değil mi?

Bin bir surat Quadwrangle



Oyunda birçok farklı boyuta geçebileceğimizden bahsettim. Bu boyutların özelliklerini de anlattım, okumadıysanız bu kutudakiler de size pek bir şeyle etmeyebilir.

Farklı boyutlara geçtiğimizde, bir renk paleinden öte, mekanındaki bazı nesneler de ilginç farklılıklar gösterecek. Örneğin duvardaki tablolar... Bulduğumuz boyutta profesörün portresi azımlı bir bilim adamının resmini çizerken, hafif boyutta geçtiğimizde beyaz bir tavşan kostümü giymiş olarak aynı yerde yer alacak. Yerçekimi boyutunda çerçeveyen sadece üst kısmında gözükecek profesör; sadece birer ayak olarak. Zaman boyutundaysa profesör saatine sabırsızca bakarken görülecek.

Son Dakika!

- **Kış geldi, Fırat hemen hasta oldu; acil şifalar diledik, iyileşti.**
- Harmonix, yani Amplitude, Guitar Hero ve Rock Band gibi harika oyunların yaratıcısı, birkaç tane yeni oyun üzerinde çalıştığını açıkladı. Üstelik bu oyunlar ne Rock Band'ı, ne de Dance Central'a benzeyecek.
- **Killzone 4. Evet, yeni bir Killzone üzerinde çalışıyor Guerilla fakat bu oyun PS3'e mi, bir sonraki PlayStation sistemine mi gelecek, o henüz belli değil.**
- Her biri 4\$'dan satılacak olan 10 farklı kostüm paketi geliyor. Hangi oyuna mı? Elbette ki Ultimate Marvel vs. Capcom 3'e.
- **Torchlight II, 2012'nin başına ertelendi ki Diablo III ile çakışma olasılığı olduğu halde Runic Games'in böyle bir karar vermesi bayağı şartlıtı.**
- 2012 yılının herhangi bir zamanında, yepyeni bir Assassin's Creed oyununun piyasada olacağı açıklandı. Büyük ihtimalle Assassin's Creed III adıyla çıkışacak olan oyunun Misir'da geçme olasılığı üzerinde duruyor.
- **Bethesda'nın iddiası, bir bebekin Dovahkiin adına sahip olmasına neden oldu. Evet, Skyrim bebeği İngiltere'de (ABD miydi?) dünyaya geldi ve ismi de tam olarak Dovahkiin Tom Kellermeyer. Bebeğin ailesi bir ömür boyu tüm Bethesda oyunlarına ücretsiz sahip olacak.**
- Bir zamanların ünlü dövüş oyunu Darkstalkers, 2012'nin başında (Belki biraz daha önce.) PSN'e geliyor.
- **EA'nın dağıtım platformu Origin'e Capcom oyunları geldi. Super Street Fighter IV ve Dead Rising 2: Off the Record, Origin üzerinden satın alınabilecek ilk Capcom oyunlarından.**
- Mass Effect'in ve Dragon Age II'nin seçtiği yolu doğru gören Square Enix, bir sonraki Final Fantasy oyunun sira tabanlı oynanışı bırakıp daha çok aksiyona yönelik olabileceğini belirtti.
- **Just Cause'un yapımcısı Avalanche Studios, New York'taki yepyeni ofisinde, yepyeni bir projeye başladı. 2014 yılında PC ve o dönemki konsollar için piyasada olacağını belirttiği oyunun ismi şu an için Project Mamba.**
- Street Fighter X Tekken'in, Street Fighter IV ve Marvel vs. Capcom 3'te olduğu gibi yeni, kutulu versiyonlarının olmayacağı, sadece online DLC'lerle genişleyeceği açıklandı.
- **Soulcalibur V'ye yeni isim! Xiba adındaki delikanlı, Kiliç'ın yerini alacak gibi gözüken ve dövüş stililey ona bir hayli benzeyen bir dövüşü. Aeon, Cervantes ve Yoshimitsu da geri dönen karakterler arasında.**



Dünya şampiyonasına doğru

Türkiye'nin Point Blank şampiyonu belirleniyor!

Point Blank Türkiye, heyecan kasırgasını 1 - 4 Aralık tarihlerinde İstanbul Lütfi Kırdar Uluslararası Kongre ve Sergi Sarayı'nda gerçekleştirilecek GameX fuarında büyütüyor. Geçtiğimiz sene yüz binlerce ziyaretçinin aklın ettiği fuarda yoğun ilgi gösteren Point Blank standı bu yıl da yerli yerinde olacak, Point Blank International Championship (PBIC) eleme turnuvasının da yapılacağı alanda toplam 30.000TL değerinde ödül dağıtılacak.

Point Blank'in dünya üzerinde -Asya kıtası başta olmak üzere- ABD'de ve Avrupa'da milyonlarca oyuncusu bulunmakta ve her yıl tüm ülkelerde en iyi oyuncuların katılımıyla PBIC düzenlemekte. Nfinity Games, geçtiğimiz yıl PBIC'de Türkiye'yi temsil edecek takımı GameX'teki turnuvada seçmiş ve akabinde tüm yol ve konaklama masraflarını karşılayarak Şubat 2011'de PBIC'ye gönderdi.

Önümüzdeki yıl da Nfinity Games yine bir takımı Türkiye'yi temsil etmek üzere Kore'de

veya Tayland'da düzenlenecek PBIC'ye gönderecek! Biri online, üçü İstanbul, Ankara ve İzmir şehirlerinde offline olarak düzenlenecek ön eleme turnuvaları sonunda belirlenecek yedi takımın ve son şampiyon DYNASTY ekibinin katılımıyla 4 Aralık'taki büyük final kıyasıya mücadeleye sahne olacak. Kazanan takıma Kore'de düzenlenecek PBIC'ye katılma hakkının yanı sıra Nfinity Games tarafından 25.000TL değerinde ulaşım ve konaklama desteği sağlanacak.

Fuar alanındaki etkinlikler sadece bir tur-nuvaya sınırlı kalmayacak, dört gün boyunca GameX'teki Point Blank standını ziyaret eden tüm katılımcılara binlerce hediye dağıtılacak ve çeşitli etkinliklere katılma imkanı sunulacak. Bunun dışında tüm katılımcılar, Point Blank yöneticileriyle tanışabilir, fuar alanındaki çeşitli etkinliklere katılabilir ve Türkiye'nin ilk resmi bayan oyun takımı olan WarriorLadies'in de katılımıyla düzenlenen gösteri maçlarını da izleyebilirler. ■

Gölgelerin içinde, bir hırsız

Thi4f, sessiz sedasız yaklaşıyor

Biraz heyecan yaratmak için "yaklaşıyor" falan dedim zira oyunun pek bir yere gittiği yok. 2009'da ilk defa adını duyduğumuz dördüncü Thief, Deus Ex: Human Revolution'ın dağıtımıcı Eidos tarafından hazırlanıyor sözde... Sözde; çünkü oyun hakkında elimize "Storyboard" imajları geçti diye pasta kestik ofiste.

Bu storyboard imajlarından elde ettigimiz bilgilere göre, oyunun bir konusu var. Hiç konusu olmayabilirdi de, baktığın söyle. Bir kadının değerli mücevherinin peşinde olduğumuzu anlıyoruz lakin daha fazlası hakkında bize bir şey sunulmuyor.

Eidos, tüm iş gücünü bir dönem Deus Ex'e yöneldirdiği için Thief 4 ile ilgilenenek adam kalmamıştı elinde. İşte bu iki yıllık süreçte kapağının bile açılmadığını inandığım Thief dosya konusu, tekrar altına ateş atılmak suretiyle, alevleniyor.

Yapımcılar, eskilerin beğenilen oyunu Thief'i yeniden aynı görkemli haliyle piyasaya sürmek istediği ve ortada Assassin's Creed gibi bir gerçek olduğu için ihtiyatlı davranıyor. Bunu öncelikle zamanından çok önce açtıkları forumla sağlamaya çalışıyorlar. Forumda Thief 4'ten neler beklediğimizi soran bir başlıkla oyuncuların nabızı yoklanıyor, özgürce başlık açılabilmesiyle de forumlar her zaman canlı tutuluyor. "Community" kısmı tamam; peki oyunun tasarımları nasıl olacak? Eidos bu konuda kesinlikle ser verip sir vermiyor. Oyun FPS mi olacak, nerede geçeceğ, amacımız ne olacak, hangi sistemlere gelecek, ne tür özelliklere sahip olacak, hiçbirini belli değil.

Yine de Eidos'a güveniyoruz. Yılların tecrübeşiyle, bize kötü bir oyun hazırlamayacaklardır. Daha fazla bilgi için bizi takip etmeye devam edin... ■



**BU YARIŞ KAZANMAKİÇİN DEĞİL.
BU YARIŞ HAYATTA
KALMAK İÇİN.**



**NEED FOR SPEED®
THE RUN**

RACE FOR YOUR LIFE

WWW.NEEDFORSPEED.COM



© 2011 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed, the "N" icon and the Need for Speed logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Match Concept SA Trademarks used under license to Electronic Arts. SHELBY®, GT-500®, SHELBY COBRA "DAYTONA" COUPE®, THE SHAPE AND DESIGN (TRADE DRESS) OF THE SHELBY COBRA "DAYTONA" COUPE VEHICLE® AND SUPERSNAKE® are registered trademarks and/or the trade dress of Carroll Shelby and Carroll Shelby Licensing, Inc. (Shelby). COBRA and the COBRA SNAKE Designs are trademarks of Ford Motor Company used under license. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners.



www.pegi.info



Alacakaranlık Kuşağı

Alan Wake'in yeni hikayesi, Night Springs mi?

Silent Hill: Downpour ile korkuyu yeniden iliklerimize kadar hissetmeye hazırlanırken, Alan Wake'in devam oyunu olduğuna inandığımız ama Alan Wake 2 ismiyle geçmeyecek olan bir oyun, yapımcı Remedy tarafından açıkladı.

Aylar önce internete sızan bir ekran görüntüsünde ismi Alan Wake's Night Springs olan bu oyun, çoğu oyuncunun görmek istediği şeitin aksine, kutulu bir oyun olarak mağazalara gelmeyecek, sadece Xbox Live (XBL) üzerinden satışa sunulacak. Remedy bu konuda çokça eleştiri almışa benziyor ki bir önceki Alan Wake oyununun ara sahneler yüzünden boyutunun büyüğünü, yoksa 2 GB oyun büyülüği sınırı olan XBL'dan satılabilceğini biraz asabi bir tavırla belirtti.

Alan Wake'te Alacakaranlık Kuşağı'nın bir benzeri olan Night Springs adındaki programla bir alakası bulunacağı düşünülen oyunda yine Alan Wake, paranormal olaylarla ilgilenecek. Night Springs konsepti aslında çok doğru geliyor; çünkü XBL üzerinden satılacağı ve bu şekilde kolayca geliştirme olanağı sağlanabileceğü

için, bu televizyon programına sürekli yeni bölümler eklenebilir. Zaten sızan ekran görüntüsünde, oyunun ana menüsünde "Marketplace" seçeneği yer alıyor. Yani oyunun direkt olarak bu bölümde etkileşim halinde olması uygun görülmüş ki hızla yeni içeriğe ulaşalım.

Bu sayfada gördüğünüz ve resmi olarak yayımlanan ekran görüntüsündeyse Alan Wake'in, kadim dostu el fenerini ve garip bir aleti elinde tuttuşunu görüyoruz. Bir civi-atara benziyor elindeki silah. Acaba bununla mı kasabadaki problemleri çözecek?

Yine sızan ekran görüntüsündeki seçeneklere deşinerek bitirmek istiyorum haber. Ana oyun modu olan Story Mode'un yanında Arcade Mode adında bir seçenek daha sunulmuş. Ruhu kirlenmiş kasabalıları ardi arkasına kestiğimiz bir Survivor modu mu acaba bu?

Bunların hepsi 10 Aralık'taki Spike VGA'da ortaya çıkacak. E3, Tokyo Game Show, gamescom derken bir de Spike VGA çıktı başımıza oyun tanıtımları için... ■



Samsung'dan beklenen tablet Samsung Galaxy Tab 7.0 Plus

Samsung, iPad karşısına ilk olarak, 7 inçlik tableti ile çıktı ancak biraz aceleye geldiği anlaşılan ilk nesil Galaxy Tab, iPad ile güçlü bir rekabet yaratamamıştı. İşte Samsung, şimdi küçük ve kullanışlı Galaxy Tab ürününün yeni versiyonu Galaxy Tab 7.0 Plus'ı piyasaya sürüyor. 7 inç boyutundaki tablet avucu tam oturuyor, cebe, çantaya kolayca sişiyor, taşınması da dert olmuyor. Web'de arama yapma ve Adobe Flash ve geleneksel HSPA bağlantısına göre üç kat daha hızlı indirme özelliği sunan super hızlı HSPA+ bağlantısı ile çok daha hızlı ve akıcı hale geliyor. Wi-Fi Channel Bonding özelliği de daha gelişmiş bir ağa bağlantısı ve iki kat kadar daha hızlı veri transferi için iki kanalı tek bir kanal içinde birleştiriyor. ■

Müzik ruhun gıdasıysa...

Pixeljunk 4am de enerjisidir!

Müzik oyunlarına artık farklı bir dokunuş gelmeli. Harmonix bile farklı deneyler içerisinde şu an. Q-Games gibi hafif "deli" bir firmadansa tamamıyla kopuk bir oyun bekliyorduk ki Pixeljunk 4am ufkuta kendini gösterdi.

İlk başta Pixeljunk Lifelike ismiyle ortaya çıkan oyun, son derece ilginç bir oynanış sahibi ve onu bir oyun olarak nitelendirmek bile güç; Pixeljunk 4am'ı eğlenceli bir müzik yazılımı demek bile mümkün.

Oyunda kısaca, elektronik müzik yapıyoruz. Yani sadece metal, pop veya Türk sanat müziği dinleyenler, bir diğer habere geçebilir. Club müziğinde tuzum bulunsun diyenlerse buraya gelsin.

Sadece birbirinden farklı, bambaşa renklerdeki şekiller ekranda dans ediyor. Sizse arka planda çalan o müziği, canlandırmaya çalışıyorsunuz.

Elinizde PS Move, parmaklarınız onun tuşlarını da. Bir tuşa basıp tuşa bağlı olan sese geçiyorsunuz. Ardından kolunuzu havaya kaldırın.

ritme, aşağı indirmek bir başka ritme eşlik ediyor. Sağa sola sallayarak başka sesler ekliyorsunuz müziğe, Move'u ekranın ortasına tutup çevirerek, bambaşa bir efekt yaratıyorsunuz.

İşler bu denli özgür olunca, yaratacağınız müzik de bir başkasınınkiyle kesinlikle benzemiyor. Q-Games, yaptığı bir deneyde, ekipetteki bir arkadaşlarının yaptığı müziği, oyunu hiç bilmeyen iki kişisinin müziğle karşılaştırdı. Bu oyuncular birakın başarısız olmayı, yapımcıların yarattığı müzikten çok daha eğlencelisini yaratmıştı.

Tamamıyla hislerinize dayanarak, duydularınıza size hoş gelmesiyle müzik yapacağınız bir oyun Pixeljunk 4am. Yarattığınız parçaları PSN üzerinden paylaşmak mümkün olduğu gibi, oyunu online olarak oynarken başkalarının parçalarınıza kendi efektleriyle katkı sağlayabileceğiniz de açıklandı.

Sadece PS3 için hazırlanan bu enteresan oyunun ne zaman çıkacağı henüz belli değil. Müzik oyunlarından hoşlananların gözü bu oyunda olsun. ■

PSP oyunları PS Vita'ya...

UMD'leri PS Vita'da nasıl kullanacağımız açıklandı

Kaç yıldır PSP sahibiniz, oyunlarını almışsınız kutularında, kütüphanenize bir güzel dizmişsiniz... Daha sonra duyduğunuz ki PS Vita'da UMD desteği olmayacağı. Felaket, tam bir kabus. O oyunlar ne olacak, hepsi çöpe mi gidecek? Sony bunun gibi kabuslarla mücadele edenler için UMD'leri PS Vita'da kullanmanın bir yolunu sağlayacaklarını söylemişti ve sözünde de durdu: UMD'lerdeki oyunların dijital versiyonlarını PS Vita'ya indirebileceğiz.

UMD Passport adındaki bu program Japonya'da 6 Aralık'ta başlıyor. Öncelikle PS Store'dan PSP'ye UMD Kayıt Programı adında bir uygulama yükliyorsunuz. Ardından UMD'yi PSP'ye takıyor ve ekranındaki aşamaları takip ediyorsunuz. Bu işlemin sonunda UMD'deki oyun, PSN hesabınıza kayıt oluyor. Burada söyle bir durum var ki bir UMD sadece bir PSN hesabına kayıtlı olabiliyor. Yani PS Vita aldiğinizda farklı bir PSN hesabı açma yeteneğiniz, oyunu keybedebilirsiniz.

Kayıt ettığınız PSP oyunu artık PSN hesabınızda. Şimdi bu oyunu ya PS Vita'ya ya da PS3'ünüzü indirebilirsiniz ama indirmek için de para ödemek zorundasınız. 10 TL ila 40 TL arasında

bir ücret istiyor Sony bizden bu işlem için ve ilk aşamada da sadece 200 tane oyuna destek vereceği açıklandı. (Oyunların listesi PS Vita'nın resmi sitesinde yer alıyor.) Parayı da verdikten sonra dündüğü çalışmaya hak kazanır ve o oyunu, PS Vita'mızda kullanma şerefine kavuşuyoruz.

Zaten oynamış olduğunuz bir PSP oyununu neden PS Vita'da oynamak isteyeceğiniz konusuna gelince... PSP'nin kontrol mekanizmasından ve ikinci analog stick eksikliğinden kaynaklanan kontrol zorluklarından kurtulabilirsiniz zira oyunu PS Vita'ya attığınızda, hangi tuşun neye denk geleceğini seçme hakkınız oluyor. (Öğrenelim Medal of Honor oyunlarını, oynaması gereken şekilde oynayabilirsiniz örneğin.) Aynı zamanda "bilinear filtering" grafik opsiyonu ve PSP renk paleti seçenekleri de yine PS Vita'nın menüsünden halledilebiliyor.

UMD oyunların kayıt dosyaları da yine bir PC veya PS3 programıyla PS Vita'ya transfer edilebiliyor. Anlayacağınız, PSP'de olan her şeyinizi, bir şekilde PS Vita'ya aktarmanız mümkün olacak. ■



Pili biten fare istemiyoruz

Tam canavarın böğrüne kılıcı saplayacakken farenin pili biter ya...

Yeni Logitech M525, mikro-hassas kaydırma özelliğiyle uzun bloglar ya da sosyal ağ sayfaları arasında hızlı ve kolay gezinmenizi sağlıyor. Ayrıca ergonomik tasarımını ve yumuşak kauçuk yan yüzeyiyle daha konforlu bir tutuş ve kavrama imkanı sunuyor. Logitech M525, küçük Unifying nano alıcısı sayesinde "tak ve unut" kablolu bağlantının kolaylığını sunuyor. Unifying özelliği sayesinde tek bir nano alıcıyla Logitech Unifying uyumlu altı ayrı aksesuar eşleştirilebilir, böylece bilgisayarınızın diğer USB girişlerinizi boş tutabilirsiniz. Ancak cihazın asıl büyük numarası, üç yıllık pil ömrü. Logitech'in kullanıcıları alışkanlıklar hakkında yaptığı detaylı araştırmalar sonucunda çok etkin bir enerji tasarruf planı ortaya çıkmış ve böylece fareneze kapasitesi yüksek bir pil takmanız halinde yaklaşık üç yıl boyunca bir daha pil değiştirmek zorunda kalmayorsunuz. Çok enteresan değil mi? ■



American Express.

Alışverişte her zaman en fazlasını kazandırır.



American Express® kartlarını sunan tek banka.

www.herzamanenfazlasi.com

Her zaman en fazla





Oyunun adresi

OverGame ile oyun, aksesuar, figür ve daha fazlası!

OverGame Ataköy Plus AVM, OverGame Kanyon ve OverGame Kozy AVM... Bu mağazalardan bir tanesine uğrama fırsatınız yok mu? O zaman www.overgameweb.com adresine her yerden ulaşın ve siparişiniz hemen evinize gelsin!

Bunu neden yapmak isteyeceksiniz; çünkü oyunla ilgili aradığınız her şeyi OverGame'de bulmak mümkün. Açıldığı günden bu yana oyunculara aradıkları birçok ürünü en hızlı şekilde tedarik eden OverGame, oyuncuların yanında satıştaki figürleriyle de dikkat çekiyor. Star Wars, Batman, World of Warcraft, God of War; akınıza gelebilecek en ünlü yapımların figürleri, OverGame'in raflarından, evinizdeki raflara geçmeye bekliyor.

OverGame Kart ile üyelerine hoş indirimler de sunan ünlü mağaza-ya, özellikle internet sitesine mutlaka uğrayın; almak isteyeceğiniz bir şeyle mutlaka bulacaksınız... ■

Ikaruga'yı özleyenlere

Yeni shoot'em up harikası, **Akai Katana** ile herkesi vur, her şeyi uçur

Küçüklüğünden beri shoot'em up oynamış (Çünkü o dönemler çok popüler bir türdü.) fakat Japon esintili oyunlarda ömrümü çürüttsem de pek başarılı olamadım. En son Dreamcast'teki Ikaruga'da elim ayagımı karışı, ondan sonra da pes ettim sanırım. Ne var ki Akai Katana'da (Kırmızı samuray kılıcı.) şansımı deneyeceğim. Ondan korkmuyorum. Sayısız renk olsa da bir düşman tek başına 120 tane meri atsa da çabalayacağım!



İnanmazsınız ama oyunun bir konusu bile var. Japonya'da endüstri çağında, bir imparator zivanadan çıkararak yeni bir enerji kaynağı bulmak üzere yola çıkıyor. Bu uğurda sınır veya engel dinlemediyor imparator; çünkü bulacağı enerji kaynağıyla üreteceği silahlарın, kullanıcısına çok özel güçler sağlayacağına inanıyor deli. Biz de ruh sağlığı sakat olan bu imparator durdurmak üzere atıyoruz kendimizi havaya, önmüze geleni vuruyoruz. Sahip olduğumuz karakter uçak ve insan formları arasında farklılık gösterebiliyor. Bu değişimi neden yapıyor, tam olarak bilmiyoruz ama insan formundayken çevredeki enerjiyi toplayıp düşmanlarına karşı kullanabildiğini görmüş bulunuyoruz.

Dağıtımını Rising Star Games'in üstlendiği, Japonya'da bu yılın başlarında bir XBLA oyunu olarak piyasaya sürülen Akai Katana, Avrupa'ya bayağı kutulu, İngilizce ve ekstra özelliklerle dolu bir oyun olarak geliyor, tamamıyla HD kalitesinde ve gözlerinizi kamaştıracak bir görselliğe sahip. Shoot'em up'lardan hoşlanıyorsanız, 2012 başında piyasaya çıkacak olan Akai Katana, sizin oyununuz olabilir. ■



Genius çizim tableti MousePen i608X

Pek çok oyun sever bir gün oyun yapmayı hayal eder. Bugün gelişmiş ve kullanıcı dostu programlama dilleri veya oyun tasarım platformları ile oyun yapmak zor bir iş değil ama o oyunun görünümünü, grafiklerini hazırlamak söz konusu oluna mesela başka bir boyut kazanıyor. İşte, çizim tabletleri, basit ama sürükleyici oyuncular yapmak isteyen gençlerin en büyük yardımcısı. Bilgisayarınız üzerinde rahat ve verimli bir şekilde el yazısı ile yazmak ya da çizim yapmak istiyorsanız MousePen i608X'in 6"x 8" boyutlarındaki çalışma alanı bunu size vaat ediyor.

1024 seviyeli basınç hassasiyeti sayesinde gerçekçi bir kullanım sunan kablosuz kalemler setle beraber gelen tuşlu kablosuz fare rahat kullanımın yanı sıra sık görünümlü sunuyor.

MousePen i608X, birlikte gelen Paint Net yazılımı ile resim ve fotoğrafları düzenlemenize yardımcı oluyor. Pen Toolbar sayesinde ise Word, Excel, PowerPoint ve e-postalarınız için de yazısı ile notlar alabiliyorsunuz. ■



Tuna Şentuna

TAKVİM Aralık

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
29	30	31	1	2	3	4
	6	7	8	9	10	11
Vampires v. Zombies	<ul style="list-style-type: none">• Two Worlds II: Pirates of the Flying Fortress [PC]• uDraw Studio: Instant Artist [PS3 360]• Vampires v. Zombies [PC]					
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
	<ul style="list-style-type: none">• Star Wars: The Old Republic [PC]					
26	27	28	29	30	31	1



KAHRAMANIM!

ALIN YAZINI DEĞİŞTİRMEYE HAZIR MISIN?

<http://rappelz.gpotato.eu>

100% TÜRKÇE ÜCRETSİZ FANTASTİK MMORPG

YouTube: <http://www.youtube.com/user/RappelzTurkceMMORPG> Twitter: http://twitter.com/rappelz_tr Facebook: <http://www.facebook.com/rappelz.tr>

Ertağrul Sängä ROIC PLAYING GÜNJÜKLERİ

Merhaba en sevdigim kimlikler, nasilsınız? Nasıl geçti Bayram tatili? Siz bu satırları okuduğunuz sırada, sanıyorum ilk yazılar ve vizeler çoktan üstünüzden geçmiş olacak. (Neh neh neh.) Neyse çok dağılmak istemiyorum. Bu ay sizler için gittim ve bir adet Oyun Mühendisi buldum. Fakat üzülkerek söyleyorum kendisi bir üniversite bölümü değil; daha çok Şahin Yalabık isimli bir insan. Yillardır tanıyorum bu uzun şahıs ile aslında ziyadesiyle uzun süren bir sohbettin ardından derlediğimiz bu röportajı oluşturduk. (İkimiz de çalıştık; ben sordum, o cevapladı gibi.) Efendim ben çok "trollemeyeyim" de siz de rahatça arta kalan on punto yazıları okuyun; bakın Şahin efendi neler demiş.

Şahin selam, ne haber? Yani genelde böyle konuşuyoruz diye başlamak istedim röportaja. Seninle bundan iki yıl kadar önce bir röportajımız olmuştu diye hatırlıyorum, şimdi bana anlaşivre baktırma. Neler yaptın o zamandan bu zamana? Tabii arada ülkemizdeki oyun sektörü ve fantastik edebiyatla da ilgili bir şeyler serpiştir.

Öztele: yeni bir oyun çıkardım, yeni bir işe girdim ve bir erkek çocuk babası oldum. Yani eppe bir değişiklik oldu aslında şöyle bakınca.

İlk oyundan gelen deneyimler, sürekli kendime verdığım oyun tasarımları quest'leri, saatlerce hatta günlerce süren playtest'ler meyvesini verdi ve bu sefer (sanıyorum) daha iyi ve daha dengeli bir oyun üretmemi sağladı.

Oğlum Can bu gün itibariyle dokuz günlük, 52 cm. ve üç kilo civarında. Dünyanın en güzel varlığı, yaptığım her şeye başka bir anlam katıyor artık.

Diğer yandan benim için bambalıka bir kulvara girdim. Sayısal oyun sektöründe neredeyse hiçbir deneyimim olmamasına rağmen dünyanın altıncı büyük sosyal oyun devi peakgames benimle birlikte çalışmaya istedim, ben de seve seve evet dedim. İki aylık yoğun bir sosyal oyun alışma sürecinden sonra yavaş yavaş kendi oyunlarımıza kafa yormaya başladık beraber. Müthiş bir ortamda, harika insanlarla çalışıyoruz. Dört - beş ay içinde çalışmalarımızın meyveleri facebook gibi sosyal platformlarda boy gösterecek gibi görünüyor.

Bir saniye... Şu an senin Oyun Mühendisi'ni kim işletiyor?

Artık fazla uğrayamıyorum kafe'ye, dolayısıyla bana yardımcı olan arkadaş bu ara epey yoğun orada. Hem kafe hem de peakgames'e aynı anda yetişebilmek biraz zorlsa da şu an için bir sorun yok, yürüyor beraber.

Oyun Mühendisi adı altında ürettiğin ilk oyun; "Kurt Adam"dı. Bu oyuna olan ilgi sence nasıldı? Piyasaya çıktıktan sonra, gelen yorumlar doğrultusunda bu oyunda ne gibi eksiler ve artılar gördün? Kurtadam ilk bebekti. Dolayısıyla bazı hatalar kaçınılmazdı. Üretim sekillerinden oyun mekaniklerine ve testlere kadar neredeyse her alanda bir alışma süreci, bir deneme tahtası oldu benim için. Ama tüm bunlara rağmen yine de beni oldukça memnun eden bir oyun oldu Kurtadam. En büyük eksiği (ya da fazlası) en az dört kişi gerektirmesiydı. Satış rakamlarına baktığında, ilk baskının geçen günlerde ancak tükenmiş olmasını buna bağlıyorum. İnsanlar çubuk tüketilecek, fazla gereksinimi olmayan oyunlar istiyorlar. Kurtadam bu anlada gerektirdiği oyuncu sayısı açısından yeterince oyuncuya hitap edemedi. İkinci sebep de oyunun "competitive" yani rekabetçi bir unsuru bulunmaması. Turnuva, skor gibi rekabetçi ögelere biraz uzak duruyor. Her şeye rağmen "sosyal" bir oyun olarak başarılı buluyorum Kurtadam'ı. Şansım olsaydı bile mekaniklerinde herhangi bir şeye dokunmadım, yine aynı şekilde çkartırdım. Yani böyle olmasını istedim ve böyle olması gereki için böyle olan bir oyun Kurtadam! (Evet bu cümle biraz garip oldu. - Şahin) (Evet, ama anlamlı oldu; bence bozmayalım. - Ertuğrul)



O zaman gelein yakın zamanda ürettiğin "Elemental" isimli kart oyununa. Yahu ben bayıldım, gerçekten çok keyifli olmuş. Önce bir anlatısanı nasıl bir oyun, herkes ögrensin.

Sevmene çok sevindim. Zaten şu an ki satış rakamları ve gelen yorumlar da senin fikrini destekler yönde. Kurtadamlın bir senede yaptığı satışı Elemental iki ayda yakaladı. Az önce bahsettiğim unsurlara Elemental'de özellikle dikkat ettim. Hem benzer bir oyun yapmamak, hem de farklı bir kitmeye hitap edebilmek için epey kafa yordum bu oyunda. Hem basit olmalı, öğrenmesi uzun sürmemeli, hem de (Rekabetçi olmasının yanında.) tekrar tekrar oynayabileceğiniz kadar çeşitlilik sunabilmeliydi ve sanıyorum da oldu.

Oyuna gelirsek, her oyuncu oyunda bir şamanı temsil ediyor.

Doğadaki farklı güçleri kullanarak büyüler yapıyor, tılsımlar yaratıyor ve rakibinizi yaşamını 50'den sıfıra indirmeye çalışıyorsunuz. Her tur sürekli elinize farklı element kartları geliyor, bunları edindiğiniz büyülerini yapmak için kullanıyorsunuz. Oyunun en can alıcı mekaniği büyüler için rakibinizle girdiğiniz açık artırmalar. Burada kaybettığınız birim canınız olunca haliyle çok iyi düşünmeniz gerekiyor. İyi blöf yapmak, doğru büyülerini edinmek, doğru elementleri elinizde tutmak zafere giden yolu belirliyor.

Şimdi de Elemental'i nasıl ürettiğini merak ediyorum? (Sürekli bir şey geliyor aklıma ne yapım.) Yanı nereden esinlendi? Özellikle yapılan yüzlerce testten sonra ortaya çıkan oyundan memnun musun?

Oyundan kesinlikle çok memnunum. Bu oyun için playtest anlamında çok fazla insanla çalıştık. Fakat oyunun esas şekillendiği dönem, sevgili arkadaşım Başar Coşkunoğlu ile günlerce, gecelerce yaptığımız uzun oyun seansları oldu. Abartıyorum iki - üç ay içinde net 150 saat playtime'a ulaşmışızdır. Tabii ki yaptığımız şey sadece oyunu oynamak değildi. Bazi kartlar gerekli dengeyi yakalamak için defalarca değişti, bazıları oyundan çıkarıldı. Sonuç olarak içimize sinen bir oyun kopyasına ulaştık ve bu oyun daha sonra kafede onlarca insan tarafından denendi. Sonuçtan memnun kaldık ve sira ilüstrasyonlara geldi. Yulay Devlet müthiş bir özveriyle iki - üç ay içinde tüm ilüstrasyonları tek başına bitirdi. (Buradan tekrar çok teşekkür ediyorum kendisine; özellikle çalışma azmi ve hayalgücü için). Ardından kart ve kutu tasarımlarını da Yulay'la beraber yaptı ve hemen matbaaya girdik. Bu sefer daha farklı bir kağıt seçimi var. Hava duşürmelerine rağmen kartların sapasızlaşım kaldırılmıştır daire bazı oyuncu yorumlarını duydugumuzda doğru bir seçim yaptığımızı da anladık. Son olarak kartların paketlenip "shrink"lenmesi süreci de bizim tarafımızdan kafede gerçekleşti.

Uzun, yorucu ama asırı tatminkar bir süreç oldu kısaca. Bu oyuna gerçekten gurur duyuyorum.

Peki, Türkiye'deki masaüstü oyunlar başta olmak üzere, genel



Ne dinledim

Bu isim eğer yeterince Orta Dünya ile ilgileniyorsanız tanık gelecektir. Lothlorien; Orta Dünya Elf'lerinin yaşadıkları belki de en kutsal ve bir o kadar da sihir ormanın ismidir. Benim için bu ismi daha önemli yapansa, tam da o mistik orman ruhunu ayaklarının önüne seren Lothlorien isimli gruptan başkası değil. Grup gerçekten konuyu çok iyi anlamış ve

hayalindeki müziği biz dinleyicilere aktarmış. Size tavsiyem hiç vakit kaybetmeden Greenwood Side isimli albümü alıp ya da bulup, içerisindeki "Dans en Dro" isimli şarkıyı dinlemeniz. Hele bir de hava kaplı ve hafif yağmurluysa bırakın "loop" a sabaha kadar çalsın...

olarak oyun camiası ve kültür hakkında ne düşünüyor? Sence başkaları da oyun üretme işine bulaşmalı mı?

Ben bu işi başladığımdan bu yana masaüstü oyun camiasında bir hareketlenme oldu gerçekten. Gerek üniversitelerin yıllık convention'ları, gerek bireysel çabalara başlayıp çığ gibi büyüyen Wizards of Istanbul gibi oluşumlar, uzun süredir görmediğim bir çeşitlilik ve yayılma sağladı bu camia.

Fantastik edebiyat olarak son dönemde İlgana ve Tilsum-i Kudret çok hoşuma gitti. Özellikle İlgana'da Özgür çok sağlam bir şey yakalampi: Oldukça özgün ve "başka" bir şey yaratmış.

Benzer gelişmeler boardgame sektöründe tabii ki yaşanmadı. Halen insanlara kutu oyunu oynatmakta ve öğretmekte çok zorlanıyorum. İlgiyi bir türlü istenen seviyeye çekemiyoruz. Daha epey uzun bir yolumuz var sanırım bu konuda.

Oyun üretimi konusunda da herkes cesaretlendirmeye çalışıyorum artık. Akıl Oyunları Dergisi'nde bir yazı dizim vardı bir dönem, kutu oyunu yapmak isteyen insanlara verdigim en önemli tavsiye şuydu: "Hemen aklınızda oyunu yapmaya başlayın, evet şu an başlayın. Oturduğunuz yerden kalkın ve başlayın." Şunu demek istiyorum: Herhangi bir özel yeteneğe, donanıma malzemeye ya da tecrübeye ihtiyacınız yok. Herkes ama herkes bir oyun tasarlayabilir. ("Hepimiz Oyun Mühendisiyiz!" esprisini yapmamak için zor tutuyorum kendimi -Şahin) (Hata ben de baştan uyarmalıydım. - Ertuğrul)

Tek tavsiyem ufak başlayıp yavaş yavaş büyüményi, yani ilk yaptığınız oyunun mümkün olduğunda ufak bir şey olması; bu çok önemlidir. Alın kağıdı, kalemi, kartonu, makası, hemen uzun zamandır aklınızda olan o oyun fikrinin gerçekleştirin. Varsın bir şeye benzemesin, nesil olsa yavaş yavaş düzeltileceksiniz her şeyi. Yapın, olmasın, yapın, olmasın, eninde sonunda olacak. Güzel de olacak göreceksiniz.

Bir de şöyle genel bir mesaj verdin mi tamamdır ama etrafı selam söyleme lütfen.

Genel mesaj değil de az önce söylediğimizi desteklemek adına şunu belirtmek istiyorum. Kutu oyunu üretmeye hevesli herkesle tüm tecrübelilerimi paylaşmaya hazırlıyorum. Hem mekanikler, hem de üretim sürecinde yaşadığım her şeyi detaylarıyla aktarabilirim. Yeter ki siz oyun yapmaya çalışın. Bol oyunlu günler efendim.

Diyen Şahin Yalabık ile Türkiye'deki kutu oyunları hakkında ilginç bir röportaj olduğunu sanıyorum. Kendisinin çalışmalarını yakinen takip eden ben, ureteceği bir sonraki oyunu da heyecanla bekliyorum. Sevgili Şahin, bu sari saflardan sana baş koyduğun sektörde başarılar dilerken, aramiza yeni katılan Can'nın da sağlıkla büyümесini temenni ediyorum.

■ www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne okardam

Bu kitap başta tarih ile alakalı olanları, devamında geçmiş üretilmiş silahlardan ve ne şekilde kullanıldıklarını merak edenler için harika bir eser. C.W.C. Oman'ın henüz Oxford Üniversitesinde öğrenciyken yazdığı roman, İngiliz okçularından tutun da, Osmanlı tarihi ve silahlara kadar yayılan bir yelpazede anlatıyor bize tarihte kullanılan silahları.

Okudukça daha çok bilgi veren kitap, özellikle günümüzdeki her tarih filmi izleyenin tarihçi kesilmesine bir son vermek için yazılmış resmen. Eğer dünyaya şekil veren savaşların ne şekilde ve hangi silahlardan gerçekleştiğini merak ediyorsanız buyurun, okuyun.

facebook oyunlari





what the “f”?!

Bir gün evde oturuyorum. Bir yanında Curse of the Monkey Island CD'si, bir yanında Grim Fandango... Onlardan birini mi oynasam, yoksa tarz değiştirip Red Alert'le mi uğraşsam diye düşünüyorum. Bilgisaya dalmışım, zamanın geçtiğini fark etmedim. Birden kapının çaldığını duydum. Irkildim. Kimseyi beklemiyordum bu saatte. Kapıyu açtımda karşısında bir f harfi gördüm. Evet, bildiğiniz f, alfabetinizin yedinci harfi yani. Mavi, ince bir kutu vardı arkasında, kendisi de beyazdı. Tamam, milletçe misafirperverizdir ama tanımadığım birini de evime alascaz gelmedi ilk başta. Dur bakalım dedim, kimsin, kimlendensin. Bir süre kapıda bırbirimize baktık. Derken arkadaşlarım belirmeye başladı yanında. "Siz de nerden çıktınız?" dememe kalmadan f harfini övmeye başladılar. Ne kadar güzel bir şey olduğunu, benim de mutlaka onuna tanışmam, hatta arkadaş olmam gerektiğini söylediler. En sonunda israrlarını dayanamadım, davet ettim içeri.

İlginc biriydi f. Onun sayesinde uzun zamandır konuşmadığım arkadaşlarımla tekrar konuşma, görmek için yalvarı yakara perişan olduğum resimlerini görme, hayatlarına uzun zaman sonra tekrardan girme fırsatı buldum. Tabii ki onlar da benim hayatıma girdiler. Eski günleri andık, güldük, eğlendik. Resimlerin altına yorumlar yazmayı oyun haline getirdik, laf attık birbirimize ilk tanıştığımızızda oldu gibi.

Derken bir gün bir arkadaşımın oynadığı başka bir oyun olduğunu gördüm. Flash oyunumuş. Tabii ki biliyordum ne olduğunu, daha önce canım sıkıldığı zamanlarda oynardım internette. Ama çok basit şeylerdi onlar, beni açmıyordu. Ben verilen görevleri

yerine getirmek, bunları yaparken kimi zaman ölmek ve baştan başlamak, dışimle tırnağımla bölümleri geçmemi gerektiren oyunlardan hoşlanıyordum. Oyun oynarken saatlerce oturmalydım bilgisayar başında; yarı saat, bir saat kesmezdi beni.

Grafikleri sevimli geldi, dur dedim, ekleyeyim neymış bakalım. Onu al, bunu sat, şuraya git, buradan gel derken bir baktım ki iyice kaptırılmışım kendimi. Arkadaşlarından rica ettim, siz de ekleyn oyunu, beraber oynayalım diye. Ciddiye alan olmadı. Zaten bilgisayarda oyun oynamayı bu kadar seven biri olarak o kadar yıl nasıl oynayan arkadaş edinemedim kendime, o da ayrı bir konu. Neysse, "Kendi kendime oynarım." dedim ben de.

Sonra bir baktım, bu oyun oynamayan arkadaşlarımın nerdedeysse hepsi aynı anda bir oyun oynamaya başlamış. Ne olduğunu merak ettim tabii ki. Çiftliğinin varmış da, ekiyormuşsun biçiyormuşsun, tavuk inek yetiştiryormuşsun. "Bu ne ya?!" dedim, "Bu da oyun mu yani?" Üstelik zamanını geçip de ektiklerimin hepsi çürüyüncé, "Yok abil!" dedim, "Bana göre değil bu." Fakat benim küçümsediğim o oyun bir ünlü oldu, bir ünlü oldu, sormayın! Hatta bir ara oyun kapatıldı; neymış efendim, izin olmadan kimse tarım yapamazmış, lüy de bu sanal kardeşim! Neysse ki sonra vazgeçtiler bu izin olayından. (Asıl nedeni, Zynga firmasının FarmVille dışında, ülkemizde yasak olan başka oyunlara da domain sağlamasıydı). Tabii ki şahane ülkemiz, dalları budamak yerine, ağaç kesmeyi çok sever. - Tuna)

Böyle küçük küçük, şurada bir çiftlik, burada bir lokanta, orada bir hayvancık derken bir baktım ki oyunlar iyice coşmuş. Sonra bir gün oyunlardan

birinin hayran sayfasına girdim. Aaa! Herkes birbirini ekliyor arkadaş olarak! Biri Avustralya'da, biri Japonya'da, biri İngiltere'de... Kimse birbirini tanımıyor ama herkes oyunun özelliklerinden yararlanmak için arkadaş. Onlar yapar da ben yapmaz mıymı, yaparım tabii ki. Onu ekle, bunu ekle, haydi şu da olsun derken f dildiği karma, "Hop!" dedi, "Yavaş ol biraz; öyle önüne gelenle arkadaş olamazsan." Dur yapma etme derken, bir baktım mesaj bile gönderemez hale gelmişim! "Ben bunun hesabını sorarım sana f efendil!" dedim, oyunları oynamaya devam ettim.

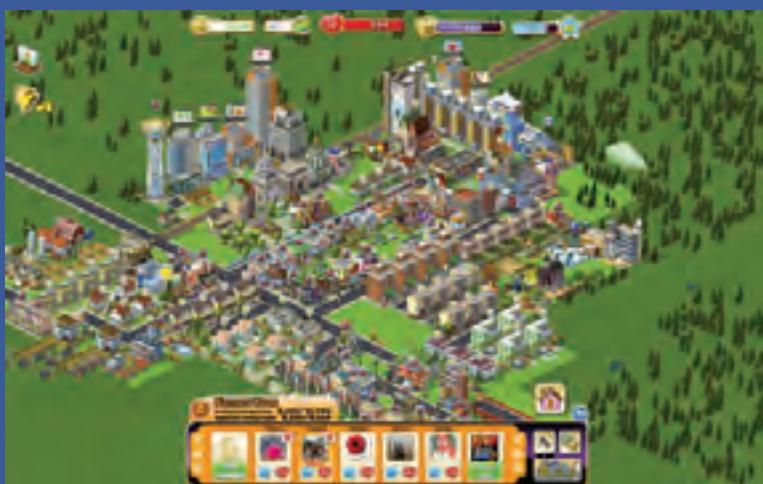
Sordum mu? Tabii ki de sormadım hesabını. Bir oyuncu bir oyuncu daha, bir arkadaş bir arkadaş daha derken fark ettim ki beş ayrı hesaptan beş ayrı oyuncu oynuyorum, bütün günüm bilgisayar karşısında, oyun başında geçiyor. İnsanın işi gücü olmayınca tamam, çok güzel de, çalışmaya başlayınca "Dur." dedim, "Biraz ara vereyim şu oyunculara."

Ne demiş atalarımız? Alışmış kudurmuştan beterdir. Doğru söylemişler. Oyun oynamayı bu kadar seven bir insan için haydi bırakımy oynamayı demek hiç kolay değil. Nitekim bırakmadım da.

Ve f, yanı facebook oyunları böyleslikle hayatının değişmez bir parçası oldu...

Kimdir, nedir?

İlk defa facebook'ta oyun oynamaya başladığında ki bu yaklaşık üç buçuk - dört yıl önce olsa gerek, çok fazla oyun yoktu. İlk oynadığım oyunlar arasında Playfish'in Who Has the Biggest Brain, Word Challenge, ve Pet Society oyunları yer alıyordu. Derken Zynga'yı keşfettim; YoVille diye bir oyunu



vardı, hafiften The Sims'i andıran. Sanırım bu oyunlara rahatlıkla facebook'un ilk ve en eski oyunları denebilir. Aynı şekilde yapımcılar, Playfish ve Zynga şirketleri de hem en eski, hem de en büyük şirketler arasında.

Zynga'nın FarmVille'ı çıkarması ve herkesin çiftçi olmaya karar vermesinden bir süre sonra Playfish, Country Story adında bir oyun sürdü piyasaya. Oyunu ilk gördüğümde gülümsemekten kendimi almadım. Gerçekten çok büyük rakibi bu firmalar ve birinin yaptığından taklit ediyor, daha iyisini yapmaya çalışıyordu. Playfish, Restaurant City'yi çıkardı, Zynga Café World'ü. En sonunda PetVille çıkışına kahkahalarla güldüğümü ve sadık bir Playfish oyuncusu olarak PetVille oynamayı reddettiğimi hatırlıyorum. Arkadaşları oynarken gördüğümde küçümseyerek bakıyordu; her şey kopya gibi geliyordu. Tabii ki rakip firmaların çıkardığı oyunların hepsi hit olmuyordu her zaman. FarmVille ve Country Story arasında insanlar daha çok FarmVille'ı tercih ediyorlardı. Zynga'nın poker oyunu olan Texas Hold 'Em Poker inanılmaz tutmuşken, Playfish'in poker oyunu çok az oynanıyordu.

Fakat Zynga ve Playfish aralarında atışırken, bir yandan da insanlar deli gibi oyun üretiyorlardı facebook için. Bir ara bir baktım -aman tanrımla- her yerde çiftlik oyunları var! Happy Farm, Tiki Farm, Farm Town, Farm Country, Farm Valley, Farm

Pals... Ardı arkası kesilmeyen bir çiftlikler silsilesi sarılmış her yanı! Ekiyoruz, biçiyoruz, biz bunu hep yapıyoruz. Ama ne oldu, insanlar sıkıldı bir süre sonra. Sonuçta hep aynı şeyler var bütün oyunlarda; sadece grafikleri farklı. Başka oyunlara kaymalar oldu. Lokantalar işletildi arada, yavru kediler, yavru köpekler alındı, onlar büyütüldü, kat kat oteller çıktı ortaya, içinde yüze havuzu, alışveriş merkezi, hatta kumarhanesi bile olan... Kimi define aramaya çıktı bir korsan gemisi kırıyor, kimiye kovboyların arasına karıştı çizmelerini giyip. Bazıları da vampir, kurt adam olmaya karar verdi.

Zamanla bu oyunların karışımıları da çıktı ortaya. Örneğin bir yandan çiftlik yapıp bir yandan lokanta işletmek gibi. Klasik oyunlar eklandı; Tetris, Snake, Bejeweled gibi. Kelime oyunları, zeka oyunları, yarış oyunları... Kısa bir süre içinde facebook; PC, PlayStation ve Xbox gibi bir oyun platformu haline geldi. Bu oyunların bazıları bağımlılık yaratacak kadar iyiiken, bazıları da yavaş yavaş oyuncularını kaybetti, insanların hafızasından silinip gitti.

Oynadığım oyunlar arasında iki tür oyun olduğunu gözlemedim. Biri enerjiyle oynanan oyunlar. Oyunun başında size belli bir miktar enerji veriliyor ve bu enerji bittikten sonra oyunda bir şey yapamayorsunuz. Bu tür oyunlarda genellikle belli görevleriniz oluyor, onları tamamlamak için uğraşıyorsunuz. Diğer türse enerji gerektirmeyen oyunlar. Bu oyunlarda da zaman zaman görevleriniz oluyor ama diğer türse kıyasla daha kolaylar ve bir süre sonra oyunda yapacak bir şey kalmıyor.

Ama en iyisi bu oyunların bazlarını incelemek. Buyurun bakalım, facebook oyunlarında neler var, neler yapılıyor.

FarmVille

Aah FarmVille aah... Sorarım sana, facebook hesabı olup da seni bir kez olsun açmamış kadın - erkek, genç - yaşılı var mıdır şu alemden acaba?

Bir kere eğer oyunun içinde "ville" geçiyorsa, anlayın ki oyun Zynga'nın. Artık marka haline geldi neredeyse. Zynga, daha önce de bahsettiğim gibi, facebook'un en eski oyun yapımcılarından. 2007'de kuruldu, ilk oyunu da YoVille. Onu izleyen ilk oyunların grafikleri, karakterleri birbirine benzeyen, fakat daha sonra yavaş yavaş bunlar da değişiyor.

FarmVille için sanırım son iki yılın en popüler oyunlarından biri denebilir. İlk başta normal bir çiftlikle ve normal hayvanlarla başlayan oyun, zaman geçip de gelişince iyice çıçırdı. Pembe koyunlar, yeşil inekler ile başladık. Haydi dedik, biri fazla pamuk şekerini yedi ve pembeleşti, öteki radyoaktif örümcek tarafından isırıldı ve yeşerdi ama gelin görün ki bunların ardi arkası kesilmediği gibi, bir de gittikçe sayıları artmaya başladı. Mor kediler, mavi atlar, ponpon kız üniformalı tavuklar derken bir çiftlikte olmasının garip olan hayvanlar geldi; filler, penguenler, leoparlar gibi... Ve en sonunda iyice uçtu çiftlik, tek boynuzlu atlar,





kanatlı domuzlar, büyukanne kılığına girmiş kötü kurtlar ve ejderhalar ile konu koptu gitti.

Tabii ki bütün bunlar oyunun ilginçliğini artırmaktan başka bir işe yaramadı. Sadece domates ekip patates biçerken, ineklerin sütünden ve koyunların yününden yararlanırken, farklı tip hayvanlarla daha çok para ve XP kazanmaya, bunları çiftleştirerek yavru hayvanlar yaratmaya, verilen değişik görevleri tamamlayarak yeni binalar yapmaya ve bu binalarla gelen yeni özelliklerden yararlanmaya başladık. Tek tek hayvanlardan ürün toplamaktan sıkıldık, hemen hayvan evleri geldi. Ona da üşendik, bu hayvan evlerini dolaşıp ürün toplayan ve ağaçlardaki meyveleri toplayan ablalar geldi yardımımız. Bunların kimini arkadaşlarımızın yardımı ya da gönderdiği hediye ile elde ederken, kimini de parayıbastırıpaldık. Seviyemiz arttıkça çiftliğin büyüklüğü yetmemeye başladı, büyütük. Büyüdükçe daha çok para, o paralarla daha çok ekin, hayvan, onlardan kazandığımız paralar, yeni ekinler, farklı hayvanlar, daha çok para, hep para, para para para!

FarmVille enerjiyle oynanmayan oyunlardan ama onun yerine ekmeden önce araziyi temizlemek için cüzi bir miktar para ödünsiniz. Seviyiniz ilerlediğinde bu size dokunmasa da ilk başta, "Ay param bitti, ay arazim kırıldı; napıcam!" diye kalma olasılığınız var. FarmVille'in bir kötü özelliği de ekinlerinin çürümesi. Ektiğiniz seyin büyümeye zamanına göre ayarlanmış bir de çürüme zamanı var. Eğer iki saatte yetişen bir ekininiz varsa bunun çürümemesi için yetiştiğinden sonra dört saat içerisinde toplamanız gereklidir. Yani yetişme süresinin iki katı zaman içinde toplanmalı ekinler. Bunu bilmeyorsanız eğer, çok acı bir şekilde öğreniyorsunuz; hem paranızdan, hem de

zamanınızdan oluyorsunuz.

CityVille

CityVille'ın çıkış tarihi Aralık 2010. Kısa bir süre içinde facebook'un en çok oynanan oyunu haline geliyor ve yaklaşık altı - yedi ay da yerini koruyor. Oyunun amacı, adından da anlaşılacağı gibi, bir şehir yaratmak. Küçük bir yerleşimin belediye başkanı olarak oyuna başlıyor ve size verilen görevleri yerine getirerek yavaş yavaş şehrini büyütüyorsunuz.

Şehri büyütmek için insanlara yaşayacak evler yapmak gereklidir. İnsanların mutlu olması için eğlence merkezleri, çalışmaları için iş yerleri ve karınlarını doyurmaları için de yiyecek üreten binalar olmalıdır. Bunları pat diye şerefe ekleyemiyorsunuz. İnşa menüsünden seçtiğiniz ve yerlesitmek istediğiniz yere koyduktan sonra üzerine birkaç kez (Binanın büyülüğüne göre sayı değişiyor.) tıklamanız gereklidir. Her tıklama bir enerji götürüyor. Enerjiniz bittiğinde zaman komşularınızı ziyaret ederek enerji toplayabilirsiniz. Da gerçek para karşılığı aldiğiniz "City Cash" ile enerji satın alabilirsiniz. Öyle ya da böyle, bir süre sonra enerjiniz tükeniyor. Eh, tüm paranızı oyna harcamayacağınızı tahmin ettiğimdir. O zaman beklemekten başka çareniz kalmıyor. Her beş dakikada bir enerji yeniliyor oyun. Böylece yaklaşık bir saat içinde tekrar oynayabilir hale geliyorsunuz. (O sırada da başka bir oyuna bakıyorsunuz tabii ki.)

Peki CityVille neden bu kadar popüler oldu? Belki facebook'taki ilk şehir kurma oyunu olduğu için, belki de Zynga, FarmVille'le adını duyurduğu için. Sonuçta insanlar sürekli oynadıkları bir oyunun yapımcısı başka bir oyun çıkarınca merak edip onu da yüklüyorlar ama bu oyunun tutması için yeterli değil. Verilen görevler, yeni çıkan ►



► binalar, dekorasyonlar ve basit ama sevimli grafikler oyunu iyice çekici hale getiriyor. Belli bir seviyeye ulaştıktan, belli görevleri tamamladıktan sonra inşa edebileceğiniz dünyaca ünlü binalar da cabası. Golden Gate Köprüsü, Sydney Opera Binası, Big Ben Kulesi ve bunlar gibi daha pek çok binayı şehrinize eklemeniz mümkün. Bunlara ek olarak bir de sezonluq yapılar, görevler oluyor. Örneğin Cadılar Bayramı'na, yılbaşına ya da başka özel günlere özgü.

CityVille'de gelebileceğiniz en yüksek seviye şimdilik 100. İlk seviyeden başlayarak şehriniz bulunduğuunuz seviyeye göre isimler alıyor. Başlangıçta "haritalı bir nokta" iken, ilerledikçe "dörttyol", "tek atılık köy", "çift atılık köy", "küçük köy" olarak isimler değişiyor. 15. seviyeye gelince artık şehir olmaya başlıyorsunuz; bu isimler de "minik şehir"den "şehirlerin şehri"ne kadar değişerek gidiyor.

The Sims Social

The Sims Social, CityVille'in tahtına oturan, hepimizin yakından tanıdığı Electronic Arts'ın, Zynga'nın bir numaralı rakibi Playfish ile birlikteki sona çıkardığı bir oyun. Daha önce PC'de oynadığımız The Sims oyunundan çok farklı değil ama her facebook oyunu gibi burada da yapmanız için size verilen birtakım görevler var. Bu görevleri tamamlamak için kimi zaman arkadaşlarınızın da yardımcı gerekebiliyor ve yine CityVille'de olduğu gibi enerjiniz bittiği zaman komşularınızı dolaşarak enerji elde edebiliyorsunuz. Bu yüzden ne kadar çok komşu, o kadar çok enerji!

The Sims oyunları zaten çok tutan oyunları, bu yüzden de ikincisi, üçüncüsü, aralarda ekleni paketleri, kedilisi, köpekli, korsanlı, şövalyeli çıktı da çıktı sizin anlayacagınız. Durum böyle olunca, The Sims Social'ın da facebook'ta bu kadar tutmasına şaşmamak gereklidir. Daha önceden The Sims'i severek oynayanlar da var, hiç oynamayıp neymış bu diye yükleyenler de. Ve The Sims Social'da birçok şey yapabiliyorsunuz. En büyük artılarından biri, gerçekçi bir

karakter yaratabilmeniz. İster kendinize benzeyen bir karakter yapın, ister tamamen farklı bir şey. Bu sizi açasmadı mı? Gelişigüzel karakter yapma tuşuna basın ve başınız ağrısın. Oyunu başlayın, görevleri tamamlayın, para ve XP kazanın. Bunları da mı beğenmediniz? O zaman kendinize güzel bir ev yapın. İçyle, dışıyla, çeşit çeşit eşyalarla, boy boy odalarla, isterseniz yaşadığınız evin bir minyatürünyü, isterseniz de hayalinizdeki evi sanal ortamda yaratın. Komşularınızı ziyaret ederek ilişkilerinizi pekiştirin, arkadaş, dost, çok yakın dost ya da düşman olun. Beğendiğiniz bir tanesini seçip sevgili olun, ona çekeler, hediyeler verin, ilişkınızı ciddi bir seviyeye taşıyın ya da anlaştımyorum deyip ayrılin. Kisacası gerçek hayatı yapabildiğiniz ve yapamadığınız her şeyi yapabileceğiniz bir oyun The Sims Social.





The Sims Social'da şu anda en yüksek seviye 50. Evinizi de-kore ettiğe onun değeri de artıyor, yine 50. seviyeye kadar gelebiliyorsunuz. Burada da her seviye için bir isim mevcut; hem evinizin, hem de Sim'inizin seviyesi için.

The Smurfs & Co

Bu yaz Şirinler'in tekrar hayatımıza girmesinden istifade ederek Ubisoft tarafından çıkarılan bir oyun The Smurfs & Co. Herhangi bir Şirin ya da Şirine olarak oynadığınız oyunda, Gargamel'in hafızasını silmek için Şirin Baba'nın yapacağı iksire malzeme toplayorsunuz. Bu sırada da size verilen görevleri yerine getiriyor, arkadaşlarınızla yardımlaşarak küçük şirin binalar yapıyorsunuz.

İlk bakışta diğer oyunlardan, özellikle de CityVille'den çok farklı gözüküyor oyun. Yine bir köy/şehir kurma, bir binayı yapmak için üzerine birkaç kez tıklayarak onu tamamlama, tamamlanmış binalara yiyecek sağlama, etrafındaki fazla çalışmaları temizleme, tüm bunları yaparken enerji harcama ve komşuları ziyaret ederek enerji toplama... Arma The Smurfs & Co'nun çok büyük bir avantajı var: Şirinler, 1958'den beri var ve en az iki kuşağının çocukluğunda yer aldılar. Oyunun grafiklerini orijinal çizgi romanda ve çizgi filmden çok yakın yaparak Ubisoft birçok kişinin nostalji damarına basmayı başarmış ve bu da bir anda The Smurfs & Co'yı facebook'un en çok oynanan oyunlarından biri haline getirmiş. Yani günde bir ve ayda dört milyon kullanıcısı az bir rakam değil, özellikle çıkış henüz üç ay gibi kısa bir süre olan bir oyun için.

Oyunuda daha önceki bildiğimiz birçok Şirin'i bulmak mümkün; Şirin Baba, Şirine, Güçlü Şirin, Aşçı Şirin, Huysuz Şirin, Şakacı Şirin gibi. Gelebileceğiniz en yüksek seviyeye oyunun sayfasında şu sıradı 30 olarak belirtiliyor, en azından yeni görevler alabilme açısından.

Words with Friends

İşte karşınızda Zynga'dan bir oyun daha! Bundan önce bahsettiğim dört oyundan pek farklı Words with Friends. Gayet popüler bir masaüstü oyun olan Scrabble'ın puanlama sistemini ve kurallarını kullanıyor oyun. En güzel yanısıra aynı anda farklı kişilerle oynanabilmesi. Bir oyun başlatıyorsunuz, sıklırısanız ya da rakibiniz çok yavaşsa bir ikinci, üçüncü, yirmiye kadar gidiyor bu böyle.

Oyunda zaman kısıtlaması yok. Yani diyelim ki beş farklı kişiyle birer oyun oynuyorsunuz. Kelimeyi yazdıktan sonra acilen çıkışmanız gerekti. Karşı taraf kelime yazdı, bekledi, bekledi ama siz ancak birkaç saat sonra eve döndünüz. Oyunu açtığınızda biraktığınız yerde durduğunu görüyorsunuz. Bu çok büyük bir artı; çünkü "oyuna başladım, bırakırsam kaybederim" derdi yok, tipki diğer facebook oyunlarında olduğu gibi.

Toplam 90 harfli bir setle oyna başlıyorsunuz. Amaçsa Scrabble'dan çok farklı değil: Mümkün olduğunda çok puan kazanıp oyunu bitirmek. Yine benzer bir şekilde ilk kelimenin herhangi bir harfi ortadaki yıldızda denk gelmeli ve izleyen



kelimelerin de daha önce yazılmış kelimelerden biriyle ortak bir harfi olmalı. Komşu taşları kullanarak aynı anda anlamlı birden çok kelime yapma şansınız var ama eğer bu kelimeler anlamzsız olursa asıl kelimeniz de sayılmıyor.

Oyunda üzerinde DL, TL, DW ve TW yazan haneler var. Bunlar size ekstra puan kazandırıyor. Eğer harflerden biri DL hanesine gelirse o harfin puanının iki katını alırsınız, TL'de de üç katını. DW kelimenin toplam puanının iki katını veriyor, TW de üç katını.

Words with Friends, kelime oyunları sevenler için ideal bir oyun. Oyunun İngilizce olduğunu da hesaba katmak gereklidir. Fakat İngilizce'de o kadar garip kelime var ki çok bilginiz olmasa bile deneme yapılma ya da atıp tutma yoluyla oynamanız mümkün.

Bitirirken...

Yukarıda bahsettiğim oyunlar bu aralar facebook'ta en çok oynanan oyunlar arasında. Lakin söyle detaylı bir inceleme yapmaya kalksam değil altı, altmış sayfa bile az gelir; öyle deli oyun üretiyor insanlar.

facebook oyunları bir yerde iyi; çünkü tanıtığınız / tanımadığınız milyonlarca kişiyle beraber oynayabiliyorsunuz. Sanal arkadaşlıklar kuruluyor, normalde belki de hiç anlaşamaya-cağınız biri size yardım ediyor, siz de ona... Bir yerde de kötü; çünkü insanlar giderek daha fazla bu oyunları oynuyor, bu da ister istemez diğer platformlardaki oyunlardan uzaklaşmaya sebep oluyor. Her nasıl olursa olsun, oyun oynamak güzeldir. Bol oyunlu günler diliyorum hepiniz! ■ Pınar Alsaç



Yılın en iyilerini sen seç HEDİYE KAZANMA
SAN SINI YAKALA!

blue Jean

blue Jean
2012
YILDIZLAR
TAKVİMİ

VAN İÇİN
ROCK!

FERDİ BAŞSU • İAHİLLİ
SÜREKLİ • İZMİR'İN
İLK İLKADDELLERİ
DAVUL KARAKAHNELİK
KÜLTÜREL EŞİTLİĞİ

KATIP
HANIMLARI
GÜN ESİGEN
DÖRTÇİ

AMY
WINEHOUSE

BENİM
HİKAYEM
(KÜSDAH)
DENİZ YILMAZ

Rihanna
Tehlikeli sularında
bir melez

• POP UP ve
NEDBANG

YÜKSEK SADAKAT • KESMESEKER • ENLİ KE
FLORENCE & THE MACHINE • KONSER-MÖDEL • TEST: MU

*Pop Up & Headbang



Herkese
Yıldızlar
takvimi

blue Jean

2012
YILDIZLAR
TAKVİMİ



THE VAKİFLİ MÜMKEKNİSİNİ İZLEME HARRY STYLES VE ONE DIRECTION'IN 2012 YILINDAKİ EN İYİ GÖRÜŞÜNDƏKİLER

İlk Bakış

Tükenmez kalem tükenir, oyunlar tükenmez!

Yeni yıla yeni oyunlarla girmeye hazırlanıyoruz. Gel gelelim oyun yapımcıları biz oyun severlere oyun yetiştiremiyor gibi bir kani hakim. Artık biz de ufkadan tüketim toplumu olmaya başladığımız için oyunları da çok hızlı tüketmeye başladık. Eskiden ülkemizde tüp kuyrukları olurdu, insanların parası vardı ama tüp yoktu, şimdi tüp de var, para da var ama parası olan insanlar tüplere dadanırsa tüp

bilebilir. Aynı şey oyunlar için geçerli değil. Oyunlar tükenmez, oyunların dijital kopyaları internet üzerinden sınırsız kez satılabilir, alınabilir. Durum böyleyken oyuncuların neden oyunlar tükenmeyeceğini söylemek mümkün değil. Misal bakın GTA serisine; tükenmiş mi? Bilakis GTA V ile bomba gibi devam ediyor yoluna. Devil May Cry tükenmiş mi? Tükenmedi, o da devam ediyor. Panik yok! Oyunlar yetişir, herkese yeter.



DmC (Devil May Cry)

Dante'nin gençliğine
dönüp ruhunu analiz
ediyoruz.

46



40

Street Fighter X Tekken

Açırın çocuğu Max Payne'in ekşi suratını özlemiştik.



42

Grand Theft Auto V

Vice City'den sonra Vinewood'u fethedecek olan kişi yine Tommy Vercetti mi?



51

Dishonored

FPS'nin tanımı yeniden mı yapılmıyor?

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunu düşürüyor, hangisi çıkıyor...

Tansiyon Ölçer
ÇOK DÜŞÜK
Tansiyon Ölçer
DÜŞÜK
Tansiyon Ölçer
NORMAL
Tansiyon Ölçer
YÜKSEK
Tansiyon Ölçer
ÇOK YÜKSEK



Yapım Capcom **Dağıtım** Capcom / Namco **Tür** Dövüş **Platform** PS3, Xbox 360, PS Vita

Çıkış Tarihi 9 Mart 2012 **Web** www.streetfighter.com

Street Fighter X Tekken

Kim vurduya gitmek...

Hangiini oynayacağımız? Bir yanda Street Fighter IV hala tüm ihtişamıyla duruyor, bir yandan Tekken Tag Tournament 2 bomba gibi geliyor, yepenisi karakterlerle Ultimate Marvel vs. Capcom 3 bu ay piyasaya çıktı ve Mart ayında da Street Fighter X Tekken aramızda olacak. Günler 24 saatten fazla olmalı, iş ve okul denilen oluşumlar da ortadan kaldırılmalı. Bu dünyaya eğlennmeye geldik ve bunca olanak varken bunu değerlendirmek için sıkışık planlar yapmak bir eziyet. ■ **Tuna Şentuna**



Namco tarafının ünlü boksörü Steve, Sagat'a hoş bir yumruk çaktırmış; görülecek fazla bir şey yok. Dolayısıyla size oyun hakkında bir iki bilgi vereyim. Aynı Tekken Tag Tournament'taki gibi burada da iki karakter seçeceğiz ve dilediğimiz vakit aralarında geçiş yapacağız. Raundu kazanmak içinse bir karakterin sağlığını sıfırı indirmek yeterli; her iki karakterin de enerjisini bitirmeye gerek yok.



Dhalim ve Marduk dışında bu oyunda hangi karakterleri göreceğiz? Capcom kısmından Ken, Ryu, Guile, Chun-Li, Sagat, Zangief, Abel, Cammy, Poison, Hugo, Ibuki, Rolento ve Rufus. Namco tarafindaysa, Kazuya, King, Marduk, Nina, Julia, Bob, Hwoarang, Steve, Yoshimitsu, Heihachi, Raven, Lili ve Kuma bulunuyor. Oyunun PS3 ve PS Vita versiyonlarına özel olarak inFamous'tan Cole ve Sony'nin iki maskotu, Toro ve rakibi Kuro da oynanabilir üç karakter olacak.



3
Onu Final Fight'tan tanıyoruz. Bize uzun bacaklılarıyla tekme savurun Poison, ilk Final Fight oyunu piyasaya çıktığında, Amerika'da "Billy" adındaki bir karakterle yer değiştirmiştir çünkü "kadınlara el kalkmaz" demişti oturiteler. Street Fighter X Tekken'de ise dayağının alasını yiyeceğe benziyor zira sinir bozucu hareketlere sahip bir karakter. Tabii siz seçerseniz, elinizde son derece tehlikeli bir silaha da dönüştürbilir.



4
Bu oyuna en çok yakışan Namco karakterlerinden bir tanesi Yoshimitsu olmuş bana sorarsanız. Kendisi zaten Tekken'de bir eğreti durmuştur, burada yerini tam anlamıyla bulmuşa benziyor. Yoshimitsu hem yakın dövüşte, hem de menzilli saldırırlarda iyi iş çıkaracak olan, güçlü bir karakter oldu da çıktı. Kim bilebilirdi...



5
Yakın dövüş uzmanı bu iki karakterin boyalarına baktığımızda, Hugo'nun Sentinel kivamında, biraz devasa bir karakter olduğunu anlıyoruz. Street Fighter oyunlarından farklı olarak, bu oyunda tutma hareketleri aynı anda basarak rakibimizi tutup yere çakacağiz. Özellikle gard almaya meraklı kişilere karşı bayağı işe yarayacak tutma hareketi, Hugo ve King gibi karakterler için bir yaşam biçimi.



6
"Kuma burnundan soluyor" adlı bu eserde Guile'in az sonra Sonic Kick'i Kuma'ya patlatacağını düşünmektedir. Kuma'nın varlığını her Tekken oyundunda sorguladığım gibi bu oyunda da sorgulamaktayırm. Sonuçta kendisi bildiğiniz ayı ve yani ayı bu oyunda ne yapıyor?! Bunu hiçbir zaman anlayamayacağım...



7
Yoshimitsu'dan sonra Street Fighter X Tekken'de yuvasını bulan bir diğer Namco karakteri de Raven. Blade'den kesinlikle esinlenilmeyen Raven'in işinlanma hareketlerine ek olarak ninja silahlarını da kullanabilecek olması, onu ölümcül bir karakter yapacağı benziyor. Bu görselde de Ryu'nun geç kalmış Hadouken'ini görüyoruz. Yol yakınına bu sevdadan vazgeç Ryu!



8
Ve elbette ki "Ultra Combo"lar... Onlar bu oyunda da yer alıyor ve elbette ki rakibimizin büyük hasarlarla yerine oturmasını sağlayacak. Street Fighter IV'tekinden farklı olarak, hem "Super", hem de "Ultra Combo"lar yok. Sadece tek bir kombo çeşidi var ve bu bar yine ya özel hareket yaptıktıça, ya da dayak yedikçe dolacak.



Yapım Rockstar North **Dağıtım** Rockstar Games **Tür** Aksiyon **Platform** PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi Belli değil **Web** www.rockstargames.com/v

Grand Theft Auto V

Los Santos'a dönüş bilet!

2 Kasım itibarıyle oyunun ilk videosu yayınlandı ve bizi en az oyunun duyurulması kadar şaşırtmayı başardı, bize hemen hemen tüm merak edilenler konusunda yanıtlar verdi. En azından hangi şehrin belası olacağımızı öğrendik: Los Santos! Biz de GTATürk olarak ilk videoyu enince ayrıntısına kadar inceledik, bizleri nelerin beklediğini araştırdık. İlk olarak şunu bilmeliyiz ki Rockstar Games, oyunlarına ve videolarına her zaman gizli bir şeyle eklemeyi, insanların dikkatini çekmeyi seven ve ipuçları veren bir firma. Bu konuda Grand Theft Auto V (GTA V) videosunu adım adım incelemek gerekiyor ve ilk sorumuz da hemen cevap buluyor. GTA V, San Andreas eyaletindeki Los Santos şehrinde geçiyor. Rockstar Games'in açıklama-

sına göre oyunda sadece Los Santos yer alacak ve Los Santos'un yanındaysa kırsal ve dağlık alanlarla tepeler olacak. Peki ana karakterimiz kim? Ana karakter her ne kadar kesinleşmese de videoda hemen hemen belli olmuş durumda. Video başlarken ilk olarak konuşmasını duyuyoruz ve karşımıza çıkan ilk adam da büyük ihtimalle o konusmanın sahibi, yani ana karakterimiz; çünkü videonun birçok sahnesinde otomobil sürükerken, işyeri soyarken yer alıyor. Eğer ana karakterimiz gerçekten kendisiyse şunu söyleyebiliriz ki bu sefer öncekilerden daha yaşlı ve daha olgun. Konuşmalarından evli ve çokoc sahibi olduğunu anlıyoruz. Karanlık geçmişinden kurtulmak için Los Santos'a taşınmış, ancak Los Santos'ta geçmişinden daha da kararlı işlerle boğuşacağından habersiz... Videodaki sözleri şu şekilde: "Buraya neden mi taşındım? Sanırım havası için. Veya bilmiyorum, şey için... Büyüüsü için. Tipki filmlerde gördüğünüz gibi. Yaptığım seyden emekli olmak istedim. Bilirsiniz ya, o tarz şeyler. İyi bir adam olmak için, iyi bir baba olmak için. İşte bu yüzden büyük bir ev aldım, buraya geldim, ayağımı uzatıp bir baba gibi yaşayım dedim diğer babalar gibi. Çocuklarım televizyondakiler gibi olabildi, top oynayıp güneşlenebilirdik ama, nasıldır bilirsiniz."

Yayınlanan videonun ilk sahnesinde Los Santos'un o sahil havasını görüyoruz. İnsanların arkasında bir köpeğin olduğunu görüyoruz. Bu demek oluyor ki yapımcılar, GTA serisinde bir ilk olarak oyuna hayvanları dahil etmiş olabilirler. Ayrıca ilk sahnenin sağındaki kulübede Santa Maria Sahili'nin afişinin olduğunu görüyoruz. Santa Maria Sahili? Hatırladınız mı? Los Santos'un en işlek, en renkli sahillerinden... Ve bir diğer sahnedeyse Santa Maria Sahili'ni yakından görüyoruz. Sahildeki bir afişte "Pleasure Pier" yazıyor. Böylece Santa Maria Sahili'nin

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK





yeni adının Pleasure Pier olma ihtimalini göz önüne alıyo-
ruz. Videodan anlaşıldığı kadaryla bol bol obje kullanılarak
aynen GTA IV gibi oyunun çevre etkileşimi artırılmış ve
insanların hareketlerinden de esnek ve gerçekçi anima-
şyonlar hazırlandığı görülüyor. En nihayetinde anlıyoruz
ki Los Santos artık sandığımızdan da daha görkemli. Los
Saintos'un ünlü ve en yüksek gökdeleni Los Santos Tower
da her zamanki yerini koruyor. Ancak bir dakika! Los Santos
Tower'ın yanına inşaat halinde yeni bir bina yapılıyor.
Göründüğü kadaryla bu binanın adı Mile High Club ve
binanın afişinde yazdırılmışına göre huzurlu ve heyecan verici
bir yer olacakmış.

GTA V'te GTA IV'teki gibi etkinlik sayısı artırılmış. Özel-
likle ilk olarak Vice City Stories'de, son olarak The Ballad
of Gay Tony'de oynadığımız golf ile yeniden buluşacağız. Los Santos'a yepyeni bir golf kulübü yapılmış. Los Santos
Tower manzarası eşliğinde golf oynayacağımız gibi görünü-
yor. Ayrıca hava araçları konusunda da çeşitliliğe gidilmiş.
Hatırlarsanız GTA IV'te özgürlüğümüz bir nebe de olsa
kısıtlanmıştı, havada kullanabildiğimiz sadece helikopter-
ler bulunuyordu. Ancak bu sefer gökyüzünde kuşlar gibi
özgürüğümüze yeniden kavuşuyoruz. Zeplinden tutun-
da jetlere kadar birçok araç GTA V'te yeniden yerini alıyor.
Deniz araçları da aynı şekilde ki özellikle Vice City Stories'te
kullandığımız jet ski'ler, GTA V'te Los Santos açıklarında
yeniden hayat buluyor. Gelelim kırsal kesimlere, dağlara,
yollara, bayırlara... Rockstar Games bu sefer Los Santos'u
öyle bir detaylaşmış ki şehrin içinde kaybolacağımız anlaşılan.
Videonun bir sahnesinde gördüğümüz o görkemli dağ bile
bizi "Mount Chiliad Dağı değil mi bu?" tartışmasına itti. San
Andreas'ta gizem sever GTA'cılar az Koca Ayak aramamıştı
o dağda... Ancak oyunun sadece Los Santos'ta geçeceğini
varsayırsak bunun Mount Chiliad olacağı pek düşünüle-
mez, herhangi başka bir dağ da olabilir. Umarız oyundaki
dağların her santimetresini gezebilir, en tepelere çıkabi-

Analistler ne diyor?



Önçe raflardaki yerini alacağı söylüyor. National
Alliance Capital'ın analisti Mike Hickey ise GTA V'in
yazın çıkışını belirtiyor. Hickey'nin tahminine göre
GTA V, Mayıs ayında raflardaki yerini alacak. Bazı
kesim tarafından da oyunun 2012 sonunda çıkışını
tahmin ediliyor. Özellikle İngiliz online perakende
şirketi Zavvi, oyunun yıl sonunda çıkışını görüşüne
katılmakla kalmayıp kesin bir tarih de verdi. Zavvi,
GTA V'i 23 Kasım 2012 olarak listede. Satış rakamı
olarak 20.000.000'dan fazla satacağı yönünde
tahminler yapılmıyor.

liriz. GTA V'te bizleri en az Red Dead Redemption kadar
doğal ortamlar da bekleyeceğ; hatta ve hatta tarlalar,
çiftçiler bile oyunda yer alacak. Rockstar Games'in açık-
lamasına göre dağlar ve ovalar en az bir şehir büyülü-
ğünde olacak. Ayrıca videoda Los Puerta adındaki yeni bir
bölge de gözlerimizden kaçmadı değil. San Andreas'ta Los
Puerta? Gerçekten hiç tanık değilim. Geçip giden 20 yıl
içerisinde anlaşılan birçok değişime uğramış Los Santos.
90'ların gangster ateşi yavaş yavaş sönmeye başlamış ve
Los Santos, Liberty City gibi klasik bir metropole dönüs-
müş. Dağlık tepeler, caddeler, sokaklar, her şey detaylı bir
şekilde modellenmiş, enince ayrıntısına kadar işlenmiş,
bu sefer adeta gerçek bir Los Angeles tasarlanmış. Sahiller,
plajlar en az Vice City sahilleri kadar renkli bir hava yaka-
lamış. Ancak eminiz ki biz yine de aynen San Andreas'ta
yaptığımız gibi ara sıra Los Santos'un trafığından, met-
ropolünden sıkıldığımız zaman kendimizi kırsal alanlara,
kasabalara, dağlara atacağız; hatta Red Dead Redemption
gibi bir doğal ortam yakalımiş olan kırsal kesimlerde şehir
merkezinden daha çok zaman geçireceğimiz kesin. Ancak
bahçeli, havuzlu ve yüksek tepelerdeki lüks evlerimizi de
unutmamız gereklidir. Bahçeli, havuzlu lüks evler... Size bunlar
neyi hatırlatıyor? Vinewood tepesindeki lüks evler mesela.
Çok büyük imallı ev satın alma özelliği GTA V'te yeni-
den gelecek ve şehirde satışa çıkışmış evleri satın alabilece-
ğiz. En azından videoda evinin önüne "Satılık" tabelasını
çakan adam bizlere bunu çağrılmıştır... ▶

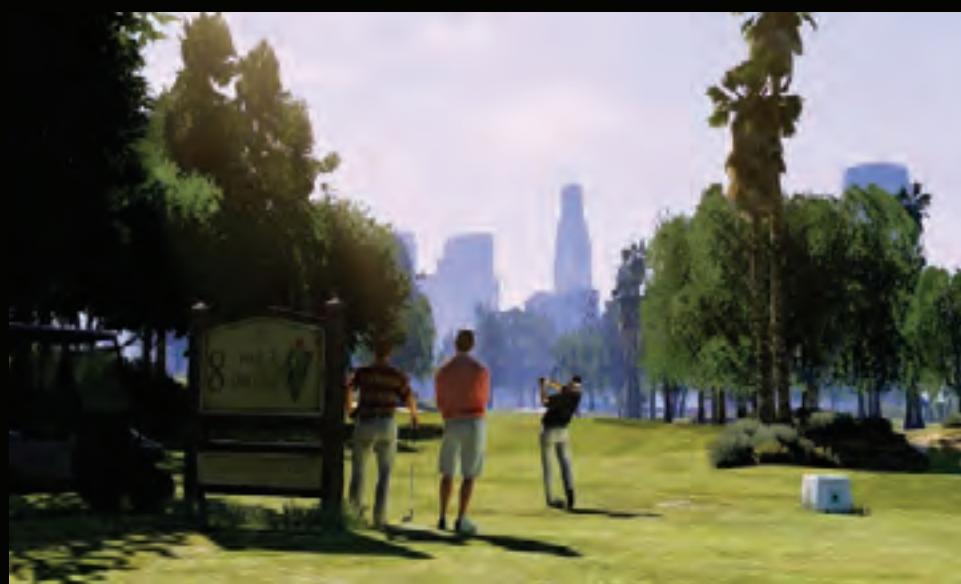


Tommy Vercetti mi?



Videodaki ana
karakterimizin sesini,
Vice City'deki ana
karakter Tommy
Vercetti'yi seslendi-
ren ünlü aktör Ray
Liotta'nın sesine
benzetmeler oldu. Üs-
telik videodaki takım

elbiseli karakter de aynı şekilde Tommy Vercetti'ye
benzetti. Bunun üzerine herkes harekete geçti,
"Yeniden Tommy'yi yöneteceğiz!" heyecanı aldı başını
gitti. Ancak bu heyecan Vice City'de Tommy'yi seslen-
diren Ray Liotta'ya kadar ulaşmış olacak ki Liotta bir
açıklama yapma ihtiyacı duydu, bu açıklamaya Vice
City ve Tommy Vercetti hayranlarını üzdü: Ray Liotta,
videodaki sesin kendisine ait olmadığını ve GTA V'te
de yer almadığını açıkladı... Aslına bakarsanız zaten
videodaki karakterin Tommy olduğunu söylemek
pek mantıklı olmaz zira bu karakter en fazla 35 - 40
yaşlarında gösteriyor. Tommy'nin günümüzde 60
yaşlarına merdiven dayadığını belirtelim.





► Eğlence demişken, modifiye yapmayı özlediniz mi? Yeni oyunumuzda videoda gördüğümüz kadlarıyla modifiye sistemi geri dönüyor. Üstelik sadece araç modifiyesi değil, silah modifiyesi de dahil! Videonun bir sahnesinde gördüğümüz susturuculu kalaşnikof bizleri heyecanlandırmadı değil. Araç modifiyesiyle de araçlarımızın üstünü dilediğimiz zaman açıp kapatabileceğiz büyük ihtimalle. Oyun detayları, grafikler ve animasyonlar ise GTA'nın ulaşabileceği en uç noktaya kadar ulaşmış. Çevredeki objelerin oyuna kattığı detaylar, sıradan bir sokak insanının bile yüzünün enince ayrıntısına kadar modellemesi bizlere bu sefer GTA IV'ten kat kat büyük bir oyunla baş başa kalacağımıza gösteriyor. Daha önce ucan araçlarımıza değinmiştim, şimdi uçaklarımıza da biraz daha yakından tanıyalım. Golf kulübü sahnesinde Los Santos semalarında uçan ufak bir zeplin görüyoruz. Hatırlarsanız Vice City'de zeplinler vardı ama bunun oyuna hiçbir etkisi yok, sadece gökyüzüne süs ve gerçekçilik katmak için tasarlanmıştır. En çok merak ettiğimizse GTA V'te zeplin uçurup uçaramayacağımız. Videonun bir diğer sahnesinde Cropduster uçağını bir tarlayı ilaçlarken görüyoruz. Cropduster'ı kullanırken olup olmadık yerde ilaç sıkmak zevkli olacak gibi. Bir başka sahnedeyse Los Santos Tower'ın önünden hızla geçip giden bir jeti (Büyük ihtimalle Hydra.) görüyoruz. Kendimizi bir anda tanık bir savaş oyundunda hissediyoruz ama hayır, Los Santos'tayız. Savaş jetleri geri dönüyor, üstelik çok detaylı modellenmiş bir şekilde. İt dalaşına hazır mısınız? Videonun son sahnesinde Shamal uçağını görüyoruz. Shamal, San Andreas oynayanların en sevdigi ve en çok kullandığı uçaklardan bir tanesiydi. Yeni oyunumuzda uçaklarımıza geri dönüyor!

Araçlar açısından baktığımızda GTA IV'teki araçların çoğu GTA V'te de yer alıyor. Coğu GTA sever, GTA IV'teki araçların yeni oyunda da yer almasının "Rockstar'ın tembelliği" olarak nitelendirirse de bunu normal karşılamak gereklidir zira GTA IV ve GTA V hemen hemen aynı zaman aralıklarında geçiyor ve araların-



Çıkış tarihi 24 Mayıs mı?



Videoda "Satılık" tabelasını evin önüne çakan adamın yer aldığı sahnede kaldırımada yazan "2405" rakamı hiç dikkatinizi çekti mi? Büyük ihtimalle bu rakam, satılığa çıkan evin numarası. Ancak bazı hayranlar tarafından bunun bir mesaj olduğu iddia ediliyor. "24.05", yani 24 Mayıs'ın Rockstar'dan oyunun çıkış tarihi hakkında bir mesaj olabileceği söyleniyor. Böyle düşününce çok anlamsız ve sadece dedikodudan ibaret bir teori gibi. Ancak sürprizlere hazırlısanız, size heyecanlanacağınız birkaç bilgi verelim: Bu 2405 rakamı, GTA'da ilk kez karşımıza çıkmıyor. The Ballad of Gay Tony'nin sonunda Ray Bulgarin'in uçağının kuyruk numarası "24051972" ve The Ballad of Gay Tony'nin Credits'te kalkışa geçen uçağın kuyruk numarası da yine "24051972" idi.

24.05.1972, yani 24 Mayıs 1972'nin, Rockstar Games'in ve GTA serisinin kurucusu Sam Houser'in doğum tarihi olduğu söyleniyor. Bu ilginç bilginin ardından şaşıracağınız bir bilgi daha verelim: GTA V'in videosunda çalan şarkı, (Ogdens' Nut Gone Flake) ilk olarak 24 Mayıs 1968 tarihinde yayınlanmıştır. (24 Mayıs yine karşımıza çıkıyor.) 24 Mayıs'a bu kadar dikkat çekilmesi sadece Sam Houser'in doğum günü şerefine mi yoksa gerçekten GTA V hakkında bir mesaj mı, hep beraber bekleyip göreceğiz.

da sadece üç - dört yıl kadar fark var. Bu tür araçların GTA serisinde GTA III'ten günümüze kadar kullanıldığından da unutulmaması gereklidir. GTA V'te elbette ki farklı araçlar da göreceğiz ki özellikle San Andreas'ta olan birçok şey yeniden geri dönüyor. Ancak her zaman farklı, fantastik araçlar beklemek de yanlış olabilir. Videoya birlikte hemen hemen tüm sorularımız yanıt buldu, oyunda keşfedebileceğimiz şeyleri görünce heyecanımız katbekat arttı, yeterince tatmin oldu. Ancak cevapsız kalan bir soru var: Ana karakterim kim? Aslına buna en başta deyindik ancak GTA V'te birden fazla karakter yine bir - iki sahne görüyorum ve bu da akıllara birden fazla karakter yönetebileceğimiz ihtimalini getiriyor. Elbette ki GTA V çıkışına kadar bu tür söylemler, iddialar asla dinmeyecek. Biz de efsane serinin bomba etkisi yaratmış oyununu hep beraber bekleyeceğiz, tüm gelişmeleri yakından takip edeceğiz, Los Santos'ta yaşayacağımız yeni maceraları düşünerek günlerimizi geçireceğiz. GTA V bizimle ne zaman buluşur, şu anda kesin bir tarih yok ama duyurusyla bile ortalığı bu kadar sarsan bir oyunun evlerimize konuk olması için şimdiden sabırsızlanıyoruz... ■ **GTATurk.com**



Gerçek olamayacak kadar gerçek!

temiz ve capcanlı
3D ekran görüntüsü

sıfır titreme
ile gözleri yormaz

gerçek 3D oyun
keyfi için ideal

2 kat daha parlak
LED ekran

uzun kullanımlar için ideal
hafif, pilsiz 3D gözlük*



*LG 3D gözlük model değişiklik gösterebilir.

Her alanda keyif alacağınız bu yeni nesil teknolojiyi takip edin...



■ Warhammer 40k: Space Marine'den fırlamış gibi!



Yapım Ninja Theory **Dağıtım** Capcom **Tür** Aksiyon / Adventure
Platform PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 2012 **Web** www.capcom.co.jp/dmc

DmC: Devil May Cry

Eski tat, yeni coşku

Soğuğ havalarda yazılar yazmak zorlardı cümlesinde fazlaçılıkla çoğul eki kullanıldığı için cümle sorunlu gözüküyor değil mi? Haklısınız ama hepsi 0'a varan (Düşen.) dereceler ve benim moralimin bozulması. Sırf bu yüzden gidip Miami'de yaşayacağım, Dexter'ın kapı komşusu olacağım.

Oysa ki Dante'nin güneşli ortamlarda bir bir yaratık kestiği şu dünyaya bakıyorum da... Ne kadar güneşli, ne kadar insanın içini isitan bir görüntü sunuyor. Ben neden orada değilim diyorum Dante dev tirpanıyla düşmanlarını paralarken; şu köşede otururdum diye düşünüyorum o havaya fırladıktan sonra 12 dakika kadar orada kalırken... Beni de yanına al Dante, benim de orada olmayma hakkım var!

Hızlı, öfkeli, haşarı

Dante'yle bir süre dalga geçildi. Yok "emo" oldu denildi, yok özünden uzaklaşıyor denildi, yok Avrupa'lı oldu diye söylenildi. Öyle bir şey yok arkadaşlar. Bir insanın saç değişti diye, karakteri de değişecek değil ve DmC'nin herhangi bir fragmanını izlerseniz, Dante'nin nasıl eski gücünde ve asabi tavırda olduğunu da rahatlıkla gözlemleneyebilirsiniz.

Dante eskisi kadar hızlı ve eskisinden daha fazla savaşma isteğinde. Bunu ilk dakikadan, hareketlerinden anlıyoruz.

Size hemen klasik bir dövüş portresi çiziyim. Dante Angel silahlarından bir tanesi olan tirpanıyla, bir düşmanı

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

na saldırmaya başlıyor. Kombo'nun dördüncü hareketinde düşmanı havaya atıyor ve peşinden de kendisi zipliyor. Komboya burada devam ediyor fakat önceki oyumlardan çok daha uzun bir kombo görülmüyor.

Son vuruşunda düşmanını ileri fırlatıyor ama düşmanı halen hakanın rahmetine kavuşmuş değil. Yaratık yere düşmeden, en temel Devil silahını kullanıyor ve düşmanın bir halat atmışmasına, yanına çekiyor. Ağızna ağızna vurma devam ederken de düşmanı pes ediyor ve geldiği yere, Limbo'ya geri dönüyor.

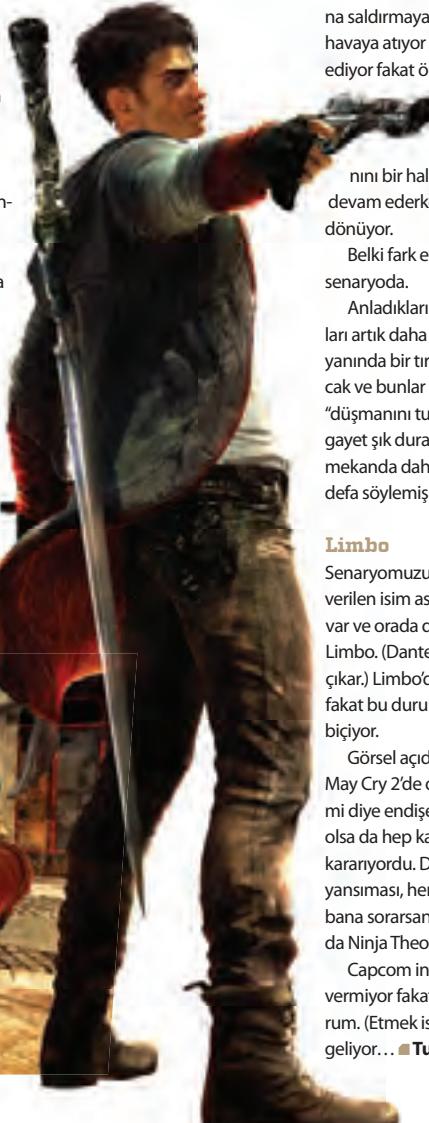
Belki fark ettiniz, belki etmediiniz, size tonla bilgi verdim şuradaki senaryoda.

Anladıklarımıza bir bir bakalım. Öncelikle neymiş, Dante'nin komboları artık daha çeşitli ve daha hızlı. Farklı silahları var ve standart kılıcının yanında bir tirpana sahip olacak. Silahları ve güçleri iki sınıfta toplanacak ve bunlar da Devil ve Angel olarak ayrılmakta. Devil silahlarından "düşmanını tutup yakına çekme" bir kombo içinde kullanıldığında gayet sık duracak, Angel silahlarının yanında, Angel güçleri Dante'nin mekanda daha hızlı hareket etmesinde rol oynayacak. (Evet bunu ilk defa söylemiş oldum.)

Limbo

Senaryomuzun son ayağında adı geçen Limbo, yaratıklarının inine verilen isim aslında. Şöyle ki bir dünyamız var, bir de paralel bir dünya var ve orada da ne hikmetse zebaniler yaşıyor. Bu paralel dünyanın adı Limbo. (Dante falan deyince zaten olay İlahi Komedya'ya gitmezse olay çıkar.) Limbo'daki yaratıklar, bir paralel dünyaya geçmeye çok meraklı fakat bu durum elbette Dante'ye ters ve onları gördüğü yerde kesip bıçıyor.

Görsel açıdan da oyunda sağlam değişiklikler var. Özellikle Devil May Cry 2'de ortamlar artık o kadar çirkin olmuştu ki bir daha düzeltilemiyor fakat 2012'nin makul bir zamanı geleceğini tahmin ediyorum. (Etmem istiyorum!) O vakite kadar Prototype 2'yle idare ederiz gibi geliyor... ■ Tuna Şentuna



Yapım Team Ico Dağıtım Sony Tür Adventure Platform PS3 Çıkış Tarihi 2012

Web www.jp.playstation.com/scej/title/trico/main.html

The Last Guardian

Evcil hayvanı olanlara gelsin

Firat'a sorsanız, ICO ve Shadow of the Colossus dünyyanın en iyi oyunları arasındadır.

Aslında kime sorarsanız sorun, bu oyular mutlaka o kişilerin favorisidir. Tabii ki ancak ve ancak bir PlayStation sistemine sahiplerse.

Bildiğiniz üzere ICO ve Shadow of the Colossus PlayStation 2'ye özel hazırlanmış ve PS2 sahibi olmayanlar, bu oyuları da göremedi, oynamadı, mahrum kaldı bu güzel yapımlardan.

The Last Guardian'dan faydalananamayacak oyuncular da söyleyebilirim: PS3'e sahip olmayan herkes. Bu oyunu PS3 dışında hiçbir sistemde göremeyeceğiz ve emin olun, The Last Guardian çıktıgında, incelemeleri bir bir yayıldıgında, bu oyunu oynamak için bir PS3 peşinde koşacaksınız.

Kuştan bozma

ICO olsun, Shadow of the Colossus olsun, bu oyuların türlerini anlatmak oldukça güç. Adventure desen değil, aksiyon desen hiç değil... Bulmaca? Belki biraz ama tam anlamlı, o da değil. The Last Guardian da Team Ico'nun elinden çıkan üçüncü oyun olduğu için, bu "esrarengiz tür"deki yerini alıyor.

Oyunda ne yaptığımızı bilmiyoruz. En azından şimdilik... Kontrolümüzde ufak bir çocuk var ve adı bile henüz belli değil. (Belki de hiç belli olmayacak.) Bu çocuğun yapabilekleri çok kısıtlı. Yürüyor, koşuyor, yine kendinden beklenmedik bir güç sergileyip birçok yere tutunup çabili-

yor ve bir takım eşyaları kaldırıp atabiliyor. Ufaklığın bir silaha sahip olup olmayacağı bile hala bir muamma.

UFak arkadaşımızın ötesinde bizi kuşla köpek karişımı olan büyük yaratık ilgilendiriyor. Onun adı Trico. Trico sadık bir evcil hayvandan farklı değil. Hareketleri, mimikleri, tüm davranışları bir köpeğinkine fazlaıyla benzeyor. Daha doğrusu, her anlamda evcil olma potansiyeli olan birçok hayvanı andırıyor.

Trico itaatkar bir hayvan da sayılmasa üstelik. Evinde köpek besleyenler bilir; köpekler söylediklerini duyar, anlar ama isteğinizi yerine getirmeyebilir. Eğer ilgisi başka yöndeysse, eğer o komutu yapamayacak kadar tembelse, sizi dinlemez.

Trico'da da durum farklı değil. Kuş tüyleriyle kaplı bu enteresan hayvan da sizi canı istediğiinde dinliyor lakin onu kandırılabiliyorsunuz. Örneğin oyunun bir kısmında, yükseklerde bir yere çıkmak istiyoruz. Oraya ulaşmamıza da hiçbir şekilde imkan yok. Trico'nun ilgisini çekebilecek bir varıl buluyoruz. İçinden şöyle güzel kokular gelen... Onu çıkmak istediğimiz katın balkonuna fırlatıyoruz. Trico kokuyu alıyor ama o da aşağıda olduğu için uzanarak, burnunu varile yaklaştırarak ön patillerini o kata atıyor. Biz de fırsat bu fırsat, tüylerine tutunarak üst kata çıkıyoruz.

Açıklananlara göre Trico'nun bizimle münasebeti oyun ilerledikçe daha da güclü bir bağa dönüsecek. Söylediklerimize daha çok itaat edecek, bizi korumak için kendini tehlkiye atabilecek. Trico'nun illa ki bizi koruması gerekiyor zira kontrol ettiğimiz karakterin düşmanlarına karşı hiçbir savunması yok. Ancak hızını

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

kullanarak, zırhlı düşmanlarını alt edebiliyor fakat genel anlamda sıradan bir çocuktan farksız.

Animasyonun alası

Oyunda çeşitli düşman ve karakter bulunmayacağının düşününce, The Last Guardian'ın neden bu kadar iyi animasyonlara sahip olduğunu da daha iyi anlıyoruz. Yapımcıların uğraşması gereken tonla başka konu yok cunkü. Bu bağlamda da her iki karakter de o kadar gerçekçi ve o kadar doğal hareket ediyor ki sadece çeşitli hareketleri nasıl yapacaklarını görmek için bil oyunda zaman harcayabileceğimizi düşünüyorum. Trico'nun başıboş kaldığında yaptıkları, karakterimiz Trico'yla etkileşim halindeyken yaptığı hareketler... Bunların hepsinde görülen animasyon kalitesi, şu an için bire inanılmaz.

Yavaş ama her anlamda "güzel" bir oyun olacak The Last Guardian. Farklı bir oyun arayanlar, şimdiden bu oyuna gözlerini diksin derim. ■ **Tuna Şentuna**





Yapım Phantagram **Dağıtım** Blueside Inc. **Tür** PC, PS3, Xbox 360 **Platform** Strateji

Cıkış Tarihi Belli değil **Web** www.kufi.com

Kingdom Under Fire II

Bersia kıtasının belki de gördüğü son savaş değildir bu...

Kingdom Under Fire (KUF) ilk olarak 2001'de PC'ye çıktı ve Kingdom Under Fire: Heroes adıyla 2005 yılında Xbox platformuna geldi. Daha sonra 2008'de Xbox 360'a çıkan KuF: Circle of Doom ile devam etti. Buncu zaman konsolda yer aldıktan sonra PC'ye geçme kararı biraz riskli gibi görünse de oyunun geliştiricileri oyunu daha geniş kitlelere yaymayı kafalarına koymuş olmaları ki önumüzdeki günlerde yeni bir yüze karşıma çıkarmayı düşünüyorumlar bu oyunu.

İlk oyundan 150 yıl sonrasında hikayesini anlatan oyun, RTS, RPG ve MMO özelliklerini aynı çatı altında birleştiren deneyimel bir yapıya sahip. Bu karşımıdan açıkçası nasıl bir şey çıkar şimdiden

söylesmesi zor ancak oyunun daha önceki başarılı yükselişine bakarsak çok da hayal kırıklığı yaşatabilir gibi KuFII bize. KuFII hem senaryo modu olarak hem de multiplayer olarak oynanabilecek, yani "story mode" adı verilen ayrı bir kısımda kendi yaratlığımız karakterle oyunun senaryosunun içinde kaybolabilecek ve daha sonra ayrıca istersek koca MMO dünyasına girip diğer oyuncularla Bersia kıtasının kaderinin belirlenmesinde rol oynayabileceğiz. Yaratmış olduğumuz kahraman, emrindeki büyük birlikler ile savaşlara katılabilir. Savaştıkça ve tecrübe puanı kazandıkça kahramanımızı istediğimiz özelliklerle donatabileceğiz. Geliştiricilerin Fame Tech 2 adını verdikleri grafik motoru ile aynı anda savaş meydanında binlerce askerin arasına katılmak ve bir anda

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

"anam nerdeyim ben?!" şeklinde kendini kaybetmek mümkün. Oyunda seçebileceğiniz üç adet grup var, İnsan İttifakı (Human Alliance), Kara Lejyon (Dark Legion) ve Encablossian'lar. Kahramanınızın emrindeki birliklerin içinde okçular, paladinler, elf sentineller, hava üniteleri, kale kuşatma cihazları ve hatta füze fırlatan topları kullanan askerler yer alıyor, toplam 100 çeşit birliğin içinden seç seçebildiğini diyebiliriz. Bu kadar insan bir araya gelir de gruplaşmalar, politik oyunlar olmaz mı? Oyunda londalar oluşturabilir, mevcut londalara katılabilir ve kitanın gerçek sahibi olması için, içinde bulunduğu grubaya yardımcı olabilirsiniz. Kahramanınız seviye atladıkça sadece kendini geliştirmek kalıyor aynı zamanda emrine daha fazla sayıda ve çeşitli birlik de katabiliyor, bu da kahramanın kendini geliştirmek düşüncesinden ayı, ait olduğu grubu da geliştirmesi ve böylece MMO oyundarda pek de alışık olmadığımız bir millete ait olma duygusunun yaşanmasına yol açıyor. Yine kahramanın emri altındaki subayların da seviye atlamaları oyunda mümkün kılınıyor. Bersia kıtasında pek çok şehir bulunuyor, bulunduğuumuz yerden başka bir şehrde gitmek istediğimizde "mothership" adı verilen gemilere atlayıp güzel yolculuklar yapabiliyoruz. Grafik motorunun oldukça gelişmiş olduğunu iddia eden oyun geliştiricileri bizi nefes kesen savaş görüntüleri beklediğine dair umutlar veriyor ancak tabii ki bu durum online bir oyunda ne kadar söz verildiği gibi olur, şimdiden söylemesi zor gibi görünüyor.

İnsan İttifakı, Kara Lejyon ve Encablossian'lar arasındaki iktidar savaşından ibaret gibi görünse de değişik oyun yapısı ile bize çok farklı bir hikaye vereceğe benziyor Kingdom Under Fire II. Özellikle emrimizdeki askerlerle kale kuşatmaları yapmak ve aklimızı kullanıp diğer oyuncuların düşünemediklerini düşünüp gerçek bir komutan gibi savaş alanında yer almak heyecanlı bir deneyim olacağa benziyor. Eh bize de önumüze sunulan bunca vaadden sonra parmaklarını şans için çapraz yapıp oyunu beklemek kalyor. ■ **Meriç Erbay Bozkurt**





Hedefe ulaşmak için!

www.aricekirdek.com.tr / www.ariteknokent.com.tr

- Her düşmana karşı farklı bir strateji izlememiz, ekibimizin diğer üyelerinin yeteklerine güvenmemiz gerekiyor.



Yapım Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Aksiyon Platform PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 27 Mart 2012 **Web** www.capcom.co.jp/dd

Dragon's Dogma

Ejderhalar doğmasının isimli bir eser...

Hafızam yanıltmıyorsa Dragon's Dogma'yi daha önce buraya konuk almıştık. Bize temel özelliklerini anlatmıştı, Capcom çatısı altından çıkan ilginç oyunculardan bir tanesi olduğunu göstermişti. (Göster amcalara...) İlginç bir oyundu kendisi zira biraz Shadow of the Colossus, biraz War in the North, biraz RPG, biraz aksiyon...

Street Fighter'larla, Devil May Cry'larla ünlü bir firma için ilginç bir oyun Dragon's Dogma, o konuda anlaşılam. Hem biraz daha ağırkanlı bir oyun, hem ayakları daha yere basıyor gibi duruyor, hem de az sonra anlatacağım ilginç özelliklere sahip. Nelermiş onlar, gelin anlatayım...

Ekip çalışması

Multiplayer oyun severler... Dağının arkadaşlar, burada görülecek bir şey yok. Tek kişilik oyunun internet aracılığıyla bir takım enteresan özellikler sunmasını sevenler... Siz gelin arkadaşım, söyle oturun.

Bildiğiniz üzere Dragon's Dogma'da tek kişi değil, tam dört kişinin kontrolündeyiz. Bir kısmı yalan olan bu bildirimim doğruyu söyle olacak: Tek kişiyi biz kontrol ediyoruz, üç kişi de peşimizden geliyor. Dörtte birini direkt kontrol ettiğimiz bir ekibin kontrolündeyiz anlayacağınız.

Peki size bir soru. Uzun uzun düşünüp cevap verin.

Sosyal Hayata Veda

Multiplayer bölümü olmayan tek kişilik oyuncuların ne kadar uzun sürediğini bilirsizsin. Sanıyorum ki Skyrim bu konuda insanların evden dışarı çıkmamasına neden oldu en son ve Dragon's Dogma da aynı yolda ilerliyor. Açılananlara göre oyun en az 30 saatte bitirecek ve 100 saatte kadar da ömrü olacak. Yani tüm yan görevleri yapam, her şeyi buluyam derken günlerini ekran başında geçirebileceksiniz.

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Sizce altı sınıftan birini seçerek kendimiz yarattığımız, özelliklerini belirlediğimiz karakterimizin yanında dolaşan üç kişiyi nasıl seçiyoruz? Dikkatli düşünün...

Hayır, onları köle pazardan almadık. Hayır, yürüken karımıza çıkmıyorlar ve hayır, oyundaki herhangi bir listede yer almıyorlar. "Pawn" yani maşa olarak nitelenirilebilecek bu karakterleri, online bir veri tabanından seçiyoruz!

Tahmin ediyorum ki baz karakterler olacak başlangıç için. Yani dilersek kimsenin karakterine bulaşmadan, kendimiz üç kişi oluşturabileceğiz fakat diğer oyuncuların da kullandığı ve online veri tabanında yer alan karakterlerin elbette artıları olacak.

Capcom, ekibimizdeki ikinci kişiyi kendimizin yaratacağını fakat diğer iki karakterin online ortamdan seçilebileceğini söylüyor. Yani iki karakteri illa ki online veri tabanından seçmemiz gerekiyor. Bu karakterler Capcom'un karakterleri mi olur, başkalarının hoş gözüken kahramanları mı olur, işte onun seçimi size kalıyor.

"Yanında ne getirdin?" diye sorular adama

Diyelim ki dört karakterinizle bir macera içerisindeiniz. Oyunun yarısına kadar da geldiniz. Karakterlerinizi Rift'e, yani online veri tabanına koymayı da uygun buldunuz. Karakterlerinizi birileri beğenip kullandığında ve geri bıraktığında, bunun size nasıl artıları olacak?

Bu konu hakkında Capcom pek fazla açıklama yapmıyor ama siz dışınızda kullanılan karakterler tecrübe puanları, para ve oyunda eğer sizden daha ileri bir noktadaysa, o bölgelerin bilgisini de alıp gelecek gibi duruyor. Aynı şekilde siz de başkalarının karakterlerini kullanarak kendi oyunuuzu bazı bilgiler taşıyabileceksiniz belki de...

Aslında burada çok güzel bir düşünce söz konusu ve bunu zaten Dark Souls yapmış durumda bile. Dragon's Dogma büyük ve serbest olarak dolaşabileceğimiz bir alanda geçtiği için haritanın her kısmına hakim olmamız söz konusu değil. Banyak gizli yer de olacak, birçok tuzak da. Bunları, belki bazı gizli yaratıkların yerlerini, gizli eşyaların nerede konumlandığını öğrenmek için Dark Souls'daki sistemin bir benzerinin kullanılması çok iyi olabilir oyunun monotonyunun kırılması açısından. Capcom'un bu konuda yüzümüzü kara çkartmayacağını umut ediyorum. ■ Tuna Şentuna





■ Oyun dünyasının tasarımını, Half-Life 2'yi andırıyor. Zira aynı tasarımının elinden çıkmış.



Yapım Arkane Studios **Dağıtım** Bethesda **Tür** FPS Platform PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 2012'nin üçüncü çeyreği **Web** www.dishonored.com

Dishonored

1940'lar kıvamında espiyonaj

Dishonored, tasarımlıyla 1940'ların Avrupa'sını animatan bir dünyada geçen, casusluk-suikast ve espiyonaj temalı bir aksiyon oyunu. Arkane Studios'un hazırladığı oyunu özel yapan arkasındaki isimler. Tasarımcılar arasında, ilk Deus Ex'i tasarlayan Harvey Smith ve Half-Life 2'nin tasarımcısı Victor Antonov da var. Oyun dünyasının, binaların, atmosferin Half Life 2'yi anımsatması sürpriz değil.

Dishonored, 1800'lerin sanayi devrimi atmosferi ile 1930'ların sosyal yaşamının sentezlendiği bir atmosfere sahip. Karşılaştığınız düşmanlar size tabancalarla da ateş açabildiği gibi ellerindeki kılıçlarla da saldırıyorlar. Veya havada asılı durmayı beceren, uçan bir güvenlik robotuya karşılaşıp tepenizden aşağı alev boşaldığını görebiliyorsunuz. Ya da büyüğünü kullanmayı bilen rakiplerle çatışmak zorunda kalabiliyorsunuz.

FPS oynanış tarzına sahip oyun, casusluk meselesi üzerine kurulu olduğundan, sessizce hareket edip düşmanları tuzağa düşürmek büyük önem taşıyor. Bu nedenle de doğrudan saldırmak değil, elimizdeki farklı ekipman ve silahlarla düzenekler hazırlamak, farklı yollar bulmak, gizli geçitler keşfetmek durumundayız.

Sevdigimiz bir söz: Açık dünya

Oyunun önemli bir özelliği, açık bir dünya olması. Yani bir sandbox. Bu kocaman dünyada, bir zamanlar imparatorun koruması olarak görev yapmış ancak bir intikam meselesinin peşine düşmüş olan Carvo isimli bir arkadaşı canlandırıyoruz. Bu özgüveni yüksek, karizması sağlam, yetenekleri sınırsız arkadaşımız hem çok iyi kılıç kullanıyor, hem attığını vuruyor ve bir de bunlar yetmiyormuş gibi arkadaşın doğaüstü güçleri var, hiç utanmadan büyü yapabiliyor.

Oyun dünyası ise oldukça kanlı bir dünya. Politik rakiplerin birbirinikestirdiği, suikastların gırla gittiği, şehirlerde yerel çetelerin insanları zevk için doğrayabildiği bir atmosferde oyuncu tüm bu şiddetin içinde gözé çarpmadan, dikkat çekmeden espiyonaj görevlerini tamamlamak, gizli bilgilere ulaşmak, aradığı cevapları bulmak zorunda.

Tüm bu anlatılanlar ve oyunun sahip olduğu iddia edilen özellikleri göz önüne alınınca, oyuncunun çevre ile yüksek etkileşime sahip bir oyun oynanabileceği izlenimi doğuyor. Bunun ne kadar gerçekleşip gerçekleşmediğini anlamak için

Tansiyon Ölçer

NORMAL

oyunun çıkışını beklemekten başka çare yok ancak oyun, çok sayıda NPC'leri, kendi kendine yaşanan açık dünyası ve zeka gerektiren görevleri ile duyanları kesinlikle meraklıyor.

Casusluk ve espiyonaj deyince Splinter Cell oynamaktan usanmış olanlar veya o seriyi hiç de sevememiş benim gibiler için oyun umut vaat ediyor, üstelik RPG olması onu bir kat daha ilginç kılmıyor ancak yapımcıların oyun çıkmadan önce oyuncuların gözünü boyamak için çok abartılı konuştuklarını da göz ardı etmemek lazım. Gerçi bu oyunun tasarımcısının, 10 yıl önce bir mucize yaratarak ilk Deus Ex'i tasarlamış olan Harvey Smith olduğunu hatırlayınca, neden bu sefer de tuzak kuran akıllı düşmanlar, yüzlerce çeşit farklı nesne ve yüksek etkileşim gibi detaylar yapamasın ki diye düşünüyor insan ama bu kez 10 yıl önce olmayan bir faktörün de işin içinde olduğunu hatırlıyoruz: Oyunların konsollarda da çalışması ve satılması zorunluluğu! Yani, umidimiz az ama Nasreddin Hoca gibi her oyunda, "Ya olursa, ya yaparsa!" diye heveslenmekten de geri duramıyoruz. ■ Cem Şancı





Yapım Piranha Bytes **Dağıtım** Deep Silver **Tür** RPG **Platform** PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi Belli değil **Web** www.risen2.com

Risen 2: Dark Waters

Jack Sparrow kafası

“Bu suların en korkulan korsanı benim babamdı ve ben de onu bulacağım, gelip hepini dövecek!” Risen 2’yi en kısa şekilde anlatmak gerekişinde bu cümle ile karşılaşırız. Batan bir gemide kiz arkadaşının kaldığını söyleyerek sizden yardım isteyen bir çocukla beraber engin denizlere açılıyorsunuz.

Aksiyon RPG türündeki oyun Piranha Bytes'in geliştirdiği ve büyük umutlar bağladığı bir RPG. Ateşli silahların yeni kullanılma başladığı bir dönemde, tropik sularda korsanlık yapmanıza izin veren Risen 2, oyunun yayıcısı tarafından da büyük destek görüyor. Alman yayıncı Deep Silver, oyunu 1.000.000 adet dağıtmaklarını ve bunun firma için bir dönüm noktası olacağını vurguluyor.

Peki, bu kadar büyük bir iddia ile hazırlanan Risen 2 ne vaat ediyor?

Dragon Age gibi, yanınızda alacağınız iki takım arkadaşı beraber tehlikeli tropik sularda yelken açıp bin bir türlü tehlikeyle dolu adada savaşarak ilerleyeceğiniz oyun için yarı serbest bir oyun ha-

ritası hazırlanmış. Yani düz bir çizgide ve görünmez duvarlar arasında hareket etmek zorunda kalmadan, istediğiniz yere gidip gelebildiğiniz bir sandbox söz konusu. Bu sandbox'ta senaryo gereği bazı adalar, zamanı gelmeden ulaşamayacağınız şekilde tasarlanmış ve yeni adaları buldukça o adalarda özgürce dolasabiliyorsunuz. Dev adalar bir kez yüklenildikten sonra hiçbir ara yükleme olmaksızın, içindeki tüm NPC'ler ve nesnelerle erişime açılıyor. Oyuncu da adada serbestçe dolasabiliyor.

İsimziz ve sınıfız bir kahraman olarak oyuncuya oyun boyunca kazandığı deneyim puanlarını dilediğince kullanma imkanı veriliyor. Bunun için oyunun deneyim puanı karşılığında değişik adalarda bulunan farklı NPC'lerden eğitim alması gerekecek. Oyunda büyüler de bulunacak ve oyuncu kendini büyülü konusunda da geliştirebilecek, ancak hiçbir sınıf kısıtlaması olmayacağı için yetenekleri birleştirerek dilediği gibi bir karakter yaratabilecek.

Oyuna özel geliştirilen grafik motorunda da oyun dünyasını en gerçekçi şekilde yansıtmak için fotoğrafçılığı yüksek kaplamlar kullanılmış. Bu sayede oyunun, piyasadaki en güzel görünümlü oyunlardan biri olması bekleniyor ki, Deep Silver'in oyuna bu kadar büyük yatırım yapıp umut bağlamasının ardından da bu detayları yatırımlı.

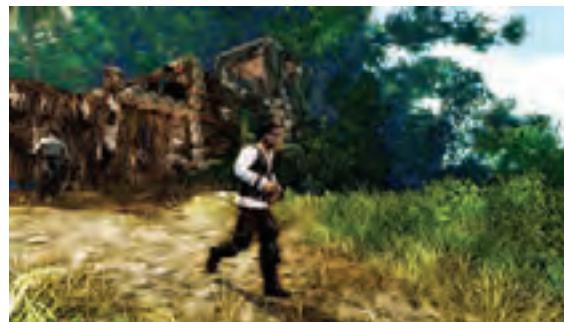
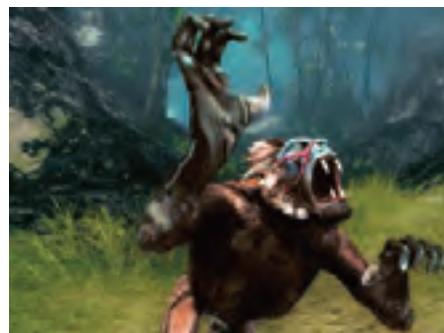
Oyundaki envanter sistemi ve etkileşime girilecek nesneler konusunda ise fazla bilgi yok. Zaten yapımcıların bu konuda önceden vaat ettiklerinin sonrasında fos balonlar çıktığını çok gördük. Yeni yıktığımız düşmanlarımızın üstü boğazına kadar silah doluyken sadece iki altın çökmesi ne kadar da sinir bozucudur.

Risen 2, iddialı bir RPG olarak, gelişmiş grafikleri ve

Tansiyon Ölçer

NORMAL

oyun serbestisi ile Elder Scrolls'un rakibi olacak gibi görünüyor ancak arkasında 15 sene ve dört oyunla bir dolu ek görev paketinin deneyimini saklayan Elder Scrolls ile aşık atmak o kadar kolay değil. Fakat, mukayeseye girişmediğimiz zaman, Risen 2 için mevkâla beklenemecek, umut vaat eden bir oyun demek hiç zor değil. ■ Cem Şancı





CG8250 Desktop PC

Dünyanın 1 numaralı anakart üreticisi tarafından tasarlandı.

Oyunun Kuralını Sen Koy!

2. nesil Intel Core CPU ile oyna ve ASUS EPU teknolojisiyle %40 enerji tasarrufu sağlamanın tadını çıkar.

Bu bir İlandır.

ASUS CG8250 masaüstü bilgisayarlarının multimedya ve çoklu işlem görevleri; 2. nesil Intel® Core™ i7 işlemci, Windows® 7 Home Premium işletim sistemi ve 1 GB hafızaya sahip NVIDIA GeForce GTS 450 grafik kartı ile güçlendirildi. Kaliteli grafik kartı ve anakart seçenekleriyle gelen, ödüllü tasarıma sahip ve uzun ömürlü ASUS CG8250 Masaüstü PC ile %100 gerçek ASUS kalitesiyle garanti altındasınız. Tamamı sağlam ve uzun ömürlü bileşenleri, ayrıcalıklı EPU enerji tasarrufu teknolojisi ve USB 3.0 bağlantısıyla bu masaüstü bilgisayar, tüm ihtiyaçlarınızı tek başına güçlü ve tam dengeli biçimde karşılıyor.



No. 1
Anakart



10 Kere Kadar
Daha Hızlı Veri Transferi



%40 Enerji
Tasarrufu



2 Kat
Uzun Ömür

DX11



HDMI Desteği



ROCKDA PESİK KİYATLAR

SEFİK AKKOC

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYORUM"

MOTIONSPORTS

ADRENALINE

Terliyorum! Streten mi? Koltuktan mı? Deri mi bu koltuk?! Yoksa? Heyecanlandım da doktor! Şu koltuktan fırlamak, deliler gibi koşmak, enerjimi tüketmek, sonra da sakin sakin oturmak istiyorum! Yardım et bana! Elim kolum bağlı, birbirine, bana, koltuğa. Kaldır beni artık buradan... Dur! Tamam, sakinim, iyiyim şimdi, rahatladım, geçti, geçti hepsi... Ya bir daha olursa? Bana bir ilaç yaz, hemen kapıp geleyim eczane'den.

PREMIER MANAGER 2012

Ara sıra stadyumlara gidiyorum, maç var diye... Ama maçı izlemiyorum. Gerçekten. Nesini izleyeyim ki maçların? Hep aynı şey oluyor, bir sürü adam sağa sola koşturup duruyor, arada sıra...ada gol oluyor, bazen hiç olmuyor. Asıl eğlenceli olan ne, biliyor musun? Teknik direktörler. Bayılıyorum onları izlemeye. Mümkünse en alttan, kulübe yakını yerden bilet alıyorum, geçiyorum arkalarına ve nasıl kudurduklarını izliyorum. Mükemmel!

NCIS

İzlemeyi seviyorum, daha az yoruyor. Geçiyor sun, oturuyorsun, yayıyorsun hatta, izliyorsun. Geçen yine izliyorum bak, yapmışım içice, raha hatim yerinde, aya...ağa kalkacak halim yok ki kapı çalı. Bir açtım, hepsi gelmiş. Kimler mi? İşten arkadaşlar. Jethro, Anthony, Donald, Abby. Ah o Abby yok mu... Beni hiç anlamadı, histerimi anlamazlıktan geldi, bana bir türlü yüz vermedi... Sence neden doktor? Bir de sen mi konuşsan?

SELF-DEFENSE TRAINING CAMP

Yıllardır neden buraya geliyorum doktor? Beni iyileştirmen gerekmıyor mu? Peki ya ruh halimi düzeltmen? Acaba problem bedenimi iyileştirmem, kendime iyi bakım, kendimi korumam gereklidir. Korumak... Hmmm... Hep derler ya; dövüşmek için değil, kendini savunmak için. Yalan değil mi o? Ruh halimi bir kenara bırakıyorum artık! Kendimi koruyacağım, hem de kendimden. Sonra ruhum huzur bulur mu dersin?

ŞİKAYETLER

- Motionsports Adrenaline
- NCIS
- Premier Manager 2012
- Self-Defense Training Camp

Not: PARASI OLMASA
ŞEKİLECEK HASTA DEĞİL
VALLAHI...

Yılın yıldızları PCnet'te!

2011'in en iyi ürün, yazılım ve web siteleri bu ay PCnet'te. Grafik tasarım eğitimi de herkese hediye.

PHOTOSHOP, ILLUSTRATOR VE CORELDRAW VİDEO EĞİTİMLERİ PCNET DVD'SİNDE HEDİYE

PCnet
bilgisayar ve internet dergisi

Aralık 2011 Sayı: 171 Yıllık 13 Fiyat: 12,99 TL www.pcnet.com.tr

YILIN YILDIZLARI

2011'in en iyi donanım, yazılım ve web sitelerini seçtiğimiz. Tercihlerinize yön vermenize yardımcı olacak bu yıldızdan yakından tanışın!

KABLOSUZ KLAVYE FARE SETLERİ
Masa üstünüzde farklı kozanıdıracak 10 farklı klavyefare setini inceledik.

BEDAVANIN ÖTESİNE GEÇ
Bedava yazılımların gizli özellikleri ve eklenmelerle güçlendirin.

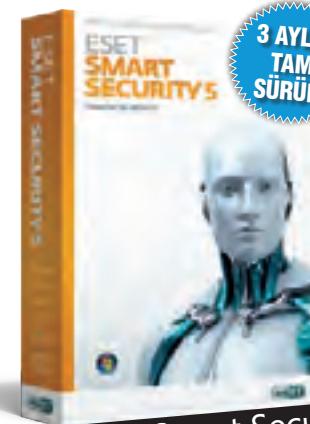
27 İHTİYAC 27 ÇÖZÜM
Farklı ihtiyaçlarınızı karşılayacak 20 bedava yazılımı bir araya getirdik.

TEKNOLOJİK HURAFELER OYUNLARI



Grafik Tasarım Eğitimi

- ✓ Photoshop CS5
- ✓ Illustrator CS5
- ✓ CorelDRAW X5



ESET Smart Security 5



İnceleme

Oyun yağmuru...

Geçtiğimiz ay sahanak şeklinde başlayan oyun yağmuru bu ay şiddetini artırarak devam ediyor. Elimizde çok güzel oyunlar var. Hem oyuncuların, hem de güzel olanların sayısı bir hayli fazla. Menüye bir bakar mısınız?

Assassin's Creed: Revelations, Call of Duty: Modern Warfare3, Need for Speed: The Run, Saints Row: The Third, The Elder Scrolls V: Skyrim... En iyisi saymayı bırakıyorum, içeriye geçip kendi gözlerinizle görün.



Assassin's Creed: Revelations

İstanbul'u dinliyorum,
gözlerim kapalı...

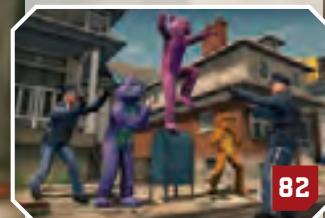
72



62

Call of Duty: Modern Warfare3

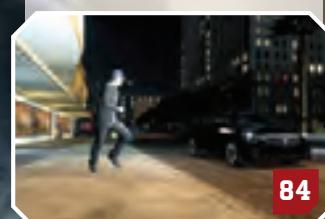
Aynı tas, aynı hamam mı yoksa seriye yeni bir soluk mu?



82

Saints Row: The Third

O silah da ne öyle? Sok çubuk onu yerine!



84

Need for Speed: The Run

Bir oyuncunun yanıcı olup olmadığını adım atışından kolayca anlayabiliriz.

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağı-
lıyorsak iyunının 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 gerekliliklerini Donanım bölümünde, Teknik Servis sayfalarında bulabilirsiniz.

The Elder Scrolls V: Skyrim



"Ejderhadoğan"ın muhteşem öyküsü

1

994'de başlayan müthiş bir serüven anlatmak istiyorum size. "Bethesda" isminde bir oyun yapımcısı, The Elder Scrolls: Arena isimli bir MS-DOS oyunu tasarlıyor. Oyun RPG klasmanında, FPS görünümünden bir yapımla ön plana çıkıyor. Ama asıl ilginç noktası, oyunda kafanıza göre büyüler yaratıp, silahlar üretip zengin görev içerikleri oyun içinde sürükleniyor olmanızdı. 1994, bugün Rage ismindeki minik felaketi (!) yapan id Software'in, Wolfenstein ve Doom ile insanların sağa sola koşturup deli gibi mouse'un sol tuşuna basarak ateş ettiirdiği, mouse'a en hızlı basanın oyunu kazandığı yıllarda biriydi. Haliyle o denli zengin içeriğe sahip bir oyun olarak güzel ilgi gördü Arena. Elbette ki Doom kadar satmadı veya duyulmadı ama Bethesda çok daha cesur bir kararla oyunu geliştirmeye karar verdi ve 1996'da, efsanevi The Elder Scrolls II: Daggerfall ortaya çıktı.

Daggerfall, çok daha gelişmiş bir grafik motoru ve çok daha gelişmiş bir içerik ile oyuncuların karşısına çıkmıştı. Oyun, pek çok bug içerdiği için çok eleştiriliyordu ama 1996'nın "embesil" PC'lerinde Daggerfall gibi bir oyunu çalıştırabilmek bile mucizeydi. Bugün bile çoğu kimse Bethesda'nın o yıllarda taşıdığı bu cesarete şaşırır. Sizi de şartsızlık için Daggerfall'ın boyutlarından bahsedeyim. Oyun haritası, İngiltere'nin yer aldığı iki katı büyüklüğündeydi ve haritada 15.000'den fazla köy veya şehir vardı. Bu köylerin hepsi, yaşayan canlı şehirlerdi. Üretim yapılıyor, günlük hayat devam ediyor, krallıklar arasında savaşlar devam ediyor, oyundaysında sosyal ve politik hayat tüm hızıyla sürüyordu. Ve oyuncu, bu atmosferin içine girip birden o koca dünyanın parçası haline geliyordu ki -söylememe gerek yok ama- o güne dek ilk kez yaşadığımız bir deneyimdi bu. Ben de 20 yaşında genç bir oyun sever olarak, bu devrimin karşısında hayranlığımı gizleyememiştim. Tüm bug'lara

rağmen Daggerfall'da günlerce dolaştım, savaştım, yüz binlerce NPC ile karşılaştım, binlerce canavar, zombi, vahşi hayvan ile mücadele ederek görevleri tamamlamaya çalıştım. Elbette ki Daggerfall, sadece "büyük" bir oyun değildi, oyuncuya neredeyse sınırsız özgürlük sunuyordu. Dilediğiniz gibi büyüler yaratabiliyorsunuz, silahınıza eklemeler yapabiliyorsunuz, oyundaysının politik sisteminde yer edinebilirsiniz, ev veya gemi satın alabiliyorsunuz, ticarete atılabiliyorsunuz veya o dünyanın kralı olma yolunda ilerleyebiliyorsunuz. Bugün o oyun, yani Daggerfall, Bethesda'nın internet sitesinden ücretsiz olarak indirilebiliyor; çünkü yapımcısı biliyor ki Daggerfall'u bir kez oynayanlar, "Elder Scrolls" dünyasından bir daha ayrılamayacaklar.

Daggerfall'un teknik altyapısı bugün için eskimiş olsa da onun halefleri, yani Morrowind, Oblivion ve şimdi de Skyrim, Elder Scrolls efsanesini devam ettiriyor. Skyrim, 18 senelik Elder Scrolls efsanesinin son ayağı. Öykü, Elder Scrolls dünyasında yüzyıllardır görülmeyen ejderhaların uyanıp yeniden ortaya çıkmasıyla başlıyor. Elder Scrolls dünyasının kuzeyinde yer alan Skyrim'de ejderhaların görüldüğü dedikoduları ortaya çıkıldığında önce kimse bunu inanmıyordu ama bir ejderha çırık bir kaleyi yakıp yıkınca gerçek anlaşılıyor. Fakat yeniden ortaya çıkan ejderhalarla beraber, ejderha kani ve ruhu ile doğduğuna inanılan "Dragonborn" (Ejderhadoğan) arkadaşlar da ortaya çıkmaya başlıyor ki bunların

sayıları bir elin parmaklarından az ve siz de onlardan birisiniz.

Ejderhadoğan kısaca, ejderhaları dize getirebilecek, ejderha dilini anlayabilen ve ejderhalar gibi ağızıyla düşmanlarını yere yıkanabilen doğaüstü güçlere sahip bir insan... Dolayısıyla çevredeki krallıkların ve gizli büyük tarikatlarının bir numaralı hedefi haline geliyorsunuz. Kimi sizi yanına çekmeye çalışıyor, kimi sizi yok etmeye. Üstelik Daggerfall kadar büyük olmasa da geniş oyun haritasının her noktasında oyuncuya bekleyen başka başka sürprizleri de göz önüne alınca yılın oyunu olmaya aday, çok sürükleyici bir yapımlı ortaya çıkıyor.

Konsol mu? PC mi?

Skyrim her ne kadar çok sürükleyici ve zamanın ötesinde bir oyun olsa da eleştireceğimiz yanları da bulunuyor. En önemli dezavantajıysa, ticari başarıyı garantilemek için oyuncunun tam anımlı bir konsol oyunu olarak tasarılanmış olması. Öyle ki oyunu PC'de bile oynasanız bir gamepad ile oynamanızı tavsiye edenler var. Menü sistemi, envanter sistemi, görev ve diyalog sistemleri hep konsollar göz önüne alınarak tasarlanmıştır. Yani bu ne demek? Oyunda envanter açığınızda, çantanızdaki malzemeleri toplu bir şekilde ve grafik ifadeleriyle değil de sekmeLİ bir liste şeklinde görürler ve sekмелерin arasında dolaşır listede yukarı aşağı giderek ihtiyacınız olan nesneyi seçiyorsunuz... Bu elbette ki ekranındaki imleci mouse ile doğrudan ihtiyaç duyduğu nesneye götürdüktenden sonra tıklayarak alıp kahramanın üzerine bırakmaya alışmış PC oyuncularını ve tabii ki beni de delirtilir. Çünkü oyundan ilerledikçe envanterdeki nesnelerin sayısı 100'lerle ifade ediliyor ve oyuncu heyecanlı bir

Yapım **Bethesda Softworks**
Dağıtım **Bethesda Softworks**
Tür **RPG**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web www.elderscrolls.com
Türkiye Dağıtıcısı **Tiglon**



► çatışmanın ortasında iki - üç kere iksir aramak veya silah değiştirmek için envanteri açtığında yüzlerce satırlık bir listenin başından sonuna kadar tarama yapmak, listenin tepesinden aşağılara kadar ulaşmaya çalışmakla zaman harcamaya başlıyor. Kisacası Fallout 3'te insanlara saç baş yolduran envanter sisteminin aynısını Skyrim'de de bulabilirsiniz.

Üstelik oyun tadından yemiyor olsa da kaplamalarının düşük çözünürlükte olması gibi bir problem de herkesi isyan ettiriyor. Ve burada Crysis'in yapımcısı Cevat Yerli'nın kulaklarını çınlattırmak gerekiyor; çünkü geçtiğimiz aylarda, "Konsolların düşük teknik kapasitesi, oyun dünyasını kısıtlıyor! Konsollarda çalışması için oyunların birçok teknik detayını kısıyoruz." açıklamasıyla oyun dünyasının büyük handikabını ortaya koymuştur. Oyun firmaları, oyunları daha çok satsın diye onları konsollara uygun tasarlıyor ama bu da oyunun gerçek potansiyelinin ortaya çıkmasını engelliyor. İşte Skyrim tam da bu sorunla boğuşan bir oyun olmuş.

Şimdilik oyuncular, yapımcıdan indirilebilir yüksek kaliteli kaplamalar ve PC'ye özel içerik paketleri bekliyor ama görünürde bu konuda bir çalışma yok. İnatla tekrar etmek istiyorum ki geniş dünyasında zengin içeriği ile Skyrim o kadar harika bir oyun ki tüm bu sorunlar onun güzelliğinin yanında "devede kulak" kahiyor.

Ne ister seniz onu yapın

Son dönemde oyun dünyasının sıhırı cümlesi bu: Ne ister seniz, nasıl ister seniz onu yapın. Yapımcılar oyunlarını pazarlarken sanki oyuncunun

Çocuğa şiddette hayır!



Skyrim'de şehirlerde dolaşan pek çok çocuk var ancak yapımcılar, sanal bir protesto olarak oyundaki çocukların ölümüne neden oluyorlar. Yani çocukların saldırısından, onları yenmenize imkan yok. Üstelik dayak bile yiyebilirsiniz ama çocukların koşa koşa gelen anneleri - babaları ile şehir muhafizleri da çatışmaya dahil olduğunda, şehirde tam bir cümbüş ortaya çıkıyor. Çocuklara şiddet uygulamayın!

istediği yere gidebileceği, istediği binaya, istediği odaya girebileceği gibi bir izlenim yaratıyor. Ayrıca oyuncunun belli sınıf sınırlamlarına takılmadan dilediği şekilde oynayabileceğini iddia ediyorlar. Örneğin Deus Ex'i bu heyecanla bekledik, bekledik, bekledik ve sonra üç - beş sokaktan oluşan avuç içi kadar haritalarda, birçoğu tamamen manzara olarak tasarılan sokaklarda duran kapalı kapıların yanına ayıp olmasın diye konulmuş üç - beş tane odacıkta başka yere giremediğimizi gördük. Daha geçen ay, yine heyecanla beklediğimiz Rage için yaratılan "sandbox" beklenisi o kadar büyütük ki Doom, S.T.A.L.K.E.R. ve Fallout 3 birleşimi bir oyunla karşılaşacağımızı düşünürken önumüze gelen şey, görünmez duvarların arasında dündüz ilerlemek zorunda kaldığımız, sadece arada sırada ana görevden uzaklaşıp birkaç küçük yan görev yapabildiğimiz dündüz bir FPS idi.

Neyse ki Bethesda sözüne güvenilen bir yapımcı ve bugüne dek "bizi kandırı" diyeboleceğimiz çok ofsaydını görmedik. Skyrim'de de 20 yıldır onları destekleyen oyunculara saygı gösterdiğilerini ve söz verdikleri her şeyi yapmaya çalışıklarını görüyoruz. Elder Scrolls oyuncuları alıştıkları oyun serbestisini artık daha çok hissediyor. Gerçekçi bir şekilde, dağa taşa tırmanıp oyun haritasında istediğiniz her yere fizik kuralları çerçevesinde ulaşabilmeniz dışında, karakterinizi de gönülnüzce geliştirebiliyorsunuz. Bunlar zaten Elder Scrolls'un karakteristik özelliklerini ancak Skyrim'de oynanış esnekliğini daha da geliştirilmiş. "Mage" veya "Warrior" ya da "Thief" gibi sınıflar arasındaki sınırları iyice yumuşaklaştırmak için artık iki elinizi birden kullanabiliyorsunuz. Bu da şu demek: Sağ elinizde balta tutup öfkeli bir Viking savaşçısı gibi önenizdeki vahşi aslanın üstünde atlarken sol elinizde büyülerinizi kullanabiliyorsunuz. Dilerseniz Firebolt fırlatabiliyor, dilerseniz yaralarınızı iyileştiren büyüler yapıyoruz.

Elbette ki çevrenizdeki yapay yaşamın çok daha "akıllı" olduğunu da hissediyorsunuz. Muhabifler, düşmanlarınız ve doğadaki vahşi yaşam, çıkardığınız ses ve işığa artık daha duyarlı. Skyrim bir sandbox olsa da yapımcı "saldım çayıra, Mevla'm kayıra" tarzı bir tasarım yapmadı. Oyunun her noktasında hem yan görevler buluyor, hem de pek çok ilginç detay, çatışma, üzerine emek verildiği belli bir "senaryo" ile karşılaşabiliyorsunuz.

Sonsuz macera

Her şeyden önce oyun size sonsuz macera vaat ediyor. Yani ana görevi takip etmeden, sadece yan görevlerde bile yüzlerce irili ufaklı maceraya dalabiliyorsunuz ki bir örnek vermem gerekirse daha oyunun ilk birkaç saatinde, görev listemde en önelsiz boyutlarda görünen bir görevde gittiğimde, girdiğim mağaranın ancak beş saat sonra çıkışılabilidim. O kadar detaylı, insanı sıkmayan, her adımda yeni bir sürpriz çıkarın, oyuncuya devamlı etrafını araştırmaya iten yapısıyla her görev saatlerini alabiliyor ama kesinlikle usanmıyorsunuz. Geniş oyun haritasında da, gerçekte çok yakın tasarlannmış doğal veya insan yapımı binalar, gerçeklik hissini iyice körükliyor. Dev bir çağlayanın karşısında dururken de suyun şiddetle çağlayanca sürüklemekten zor kaçabiliyorsunuz. Veya suyun akışına ters yönde zıplaya zıplaya minik şelaleleri geçmeye çalışan alabalıkları görünce suya atlayıp ellerinize balık yakalamaya çalışabiliyorsunuz. Tabii ki bu sırada iri bir ayının saldırısına da uğrayabiliyorsunuz!

NPC'ler insan olmuş!

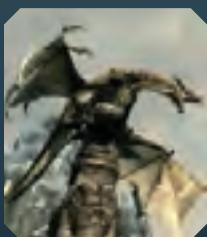
Serinin önceki oyunu Oblivion'da, dünyaya sızmaya çalışan cehennem güçlerini durdurmak için kitanın farklı yerlerine yayılmış cehennem kapılarını kapamak gibi çok ciddi ve yarı korku filmi kivamındaki öyküye rağmen, grafik motoru insan olan karakterlerini komik suratlı çizgi film karakterleri gibi resmediyordu. Bu şikayet Bethesda'nın başını o kadar ağırtmış olacak ki bu kez gerçekçiliği çok yüksek karakterle oynuyoruz. Karanlığında çok güzel, sarişin bir kadın veya suratı sakal içinde, kirli, tozlu bir kuzey savaşçısı bulabiliyorsunuz. Elbette ki bu karakterlerle etkileşimde de mimiklerini sonuna kadar hissediyorsunuz. Korkan bir düşmanının yüz hatları veya öfkeyle üstünüze saldıran bir eşyının mimikleri oyuna bağlanmanızı sağlıyor.

Alternatif

Fallout: New Vegas
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion



Ejderhalara saygı gösterin!



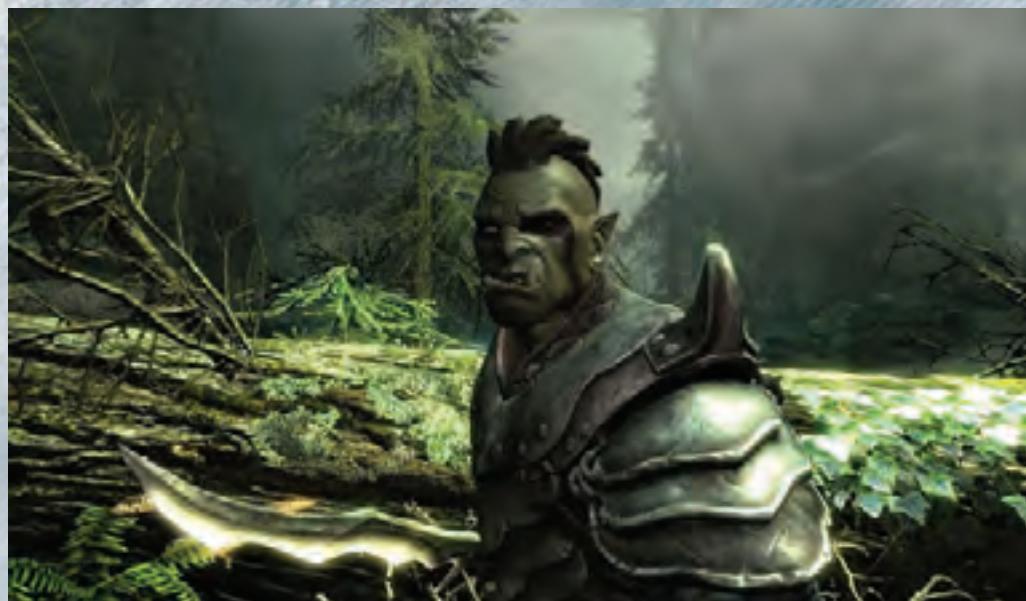
Skyrim'de şehirlerde dolaşan pek çok çocuk var ancak yapımcılar, sanal bir protesto olarak oyundaki çocukların ölümüş yapmışlar. Yani çocuklara saldırırısanız, onları yenmenize imkan yok. Üstelik dayak

bile yiyebilirsiniz ama çocukların koşa koşa gelen anneleri - babaları ile şehir muhafizleri da çatışmaya dahil olduğunda, şehirde tam bir cümbüs ortaya çıkıyor. Çocuklara şiddet uygulamayın!

Mutlaka oynamalı

Skyrim, video oyun sektörünün oturup ders olarak işlemesi gereken az sayıdaki başarılı oyundan biri olmuş. Tasarım hazırlanırken yapımcının her noktaya büyük bir özen gösterdiğini fark ediyorsunuz. Misal çayır çimen açık alanda giderken birden karşınıza bir kurt sürüsü çıkyor. Sürüyü takip edince atlı bir savaşçıya saldırıldıklarını görüyorsunuz. Adamı öldürüp bu kez size saldırıyorlar. Kurt sürüsünü harçayıp ölen savaşçının üzerini arayınca bir mektup buluyorsunuz. Mektuptan, kurtların bir arenadan kaçtığını ve dövüş arenasının sahibinin kurtları bulup getirmesi için adamı kirladığını anlıyorsunuz. Veya okuduğunuz bir kitaptan sonra yolda giderken bir "mesajcı" geliyor. O kitaptaki efsaneyi araştırmak isteyip istemediğimizi, zengin bi koleksiyonunun bu araştırma için para ödeyeceğini söylüyor. Kısacası oyun sandbox olsa bile boş arazide amaçsızca dolaşır durmuyorsunuz. Yapıcının sizi eğlendirmek, heyecanlandırmak için oyuna çok zengin içerik eklemiş olduğunu fark ediyorsunuz.

Skyrim, önceki oyunlara göre biraz daha küçük bir haritaya sahip görünüyor ama biliyoruz ki Bet-



hesda, ek paketlerinde ana oyundan büyük haritalar ve içerikler sağlayabiliyor ki Oblivion'da böyle yapmıştı, Skyrim için de çok büyük bir DLC'nin geleceğini tahmin ediyorum. Ayrıca Bethesda'nın Elder Scrolls için geliştirdiği oyun motoruyla başka oyunlar da yaptığıni biliyoruz. Fallout 3 de bu şekilde ortaya çıkmıştı, Fallout 4'ün de Skyrim motoruyla hazırlanacağını öngörmek için müneccim olmaya gerek yok. Dolayısıyla önmüzdeki iki - üç yılın Skyrim'den türeyen indirilebilir dev görev paketleri ve Bethesda yapımı yeni oyunlar ile dolu dolu geçeceğini bekliyorum. Skyrim, biraz da bu yüzden önemliydi. Elder Scrolls'un yeni bölümünün başarılı şekilde tasarlanması, onun arkasından gelecek pek çok oyunun da sürükleyici yapımlar olması demekti. Dolayısıyla The Elder Scrolls V'in bu kadar güzel olduğunu görünce içimiz rahatladi. Ben şimdiden ek görev paketleri ve yeni oyunlar için hazırlık yapmaya başladım.

Fantastik ortaçağ atmosferli RPG'leri sevmiyor olsanız dahi Skyrim, bir oyun severin mutlaka oynaması gereken bir deneyim olmuş. Skyrim'i oynamamış bir oyuncunun, oyun dünyasının gerçek potansiyelini anlamak konusunda hep eksik kalacağını söyleyebilirim. Onu bekleyenlerse zaten kimsenin tavsiyesine gerek duymaksızın koşup aldı ve oynuyorlar. İncelemeyi de Avustralyalı, 33 yaşında bir oyuncunun forumlara eklediği şu mesajla bitirmek istiyorum: "Oyunu indirdim, eşimi iki haftalığına annesine gönderdim." ■ Cem Şancı

The Elder Scrolls V: Skyrim

+ Özgür ve zengin oyun dünyası, asla sıkmayan görev çeşitliliği, her an bir sürprizle karşılaşma ihtimali

- Konsollar baz alınarak hazırlanan tasarım, minik ve yamananmayı bekleyen grafik hataları

9,8



Call of Duty: Modern Warfare 3

Dünyalar Savaşı

Size Captain Price'ın hikayesini anlatayım. Kendisi büyük bir asker, büyük bir kahraman. Neyi, nasıl yapması gerektiğini çok iyi biliyor. Kaç yıldır ülkesine hizmet etmekte ve bunu da büyük bir sadakatle yapmaktadır.

Şimdi de size bana gelen e-postalardan bir kısmını, bir bölümünü kısaca şuraya yapıştırıyorum.

"Captain Price öldü mü?", "Captain Price ikinci oyunun sonunda öldü mü?", "Captain Price sizce üçüncü oyunda karşımıza çıkar mı?", "Captain Price'ı nasıl bilirsiniz Tuna Abi?", "Captain Price?", "Captain...?"

Sorular bu ve benzeri türde.

İşte size muhteşem bir haber. Captain Price ölmeye, tüm tazeliği ve bilgeliğiyle Modern Warfare 3'te yer alıyor! Nasıl mutluyuz şu an ya rabbi?

Soap'un hikayesini de anlatmam ister misiniz? Yok yok, anlatmam; işin tadı kaçmasın.

Onun yerine Frost'un, Yuri'nin yerine geçelim, hikayeyi siz yaşayın. Sandman'e, Grinch'e, Tucker'a, Kamarov'a bir selam çakın, dünyanın yeni düzeninin kuruluşunda, siz de söz sahibi olun. Başlıyoruz...

Savaşmayaşım da ne yapalım?

Nurettin geçtiğimiz ay Battlefield 3'ü detaylıca inceledi, çokça beğendi. Siz bu yazıyı okurken de büyük ihtimalle çoktan Nurettin'in de içinde bulunduğu bir BF3 maçına katılmış olacaksınız.

Bu grupta ben de olabilirdim ama olmadı. Neden olmadı; Battlefield 3'e ulaştıktan sadece birkaç gün sonra Modern Warfare 3'e de ulaştım. Eh, dergi işi beklemez; başladım MW3'ü oynamaya. Tek kişilik oyunla başladım maratona. Oyna babam oyna; bitmek bilmedi senaryo. Yüzümde gülümseme, komşulardan taşlama... (Ses yükseltti.) "Aman ne güzel oynuyorum tek kişilik oyunuuu..." diye sevinirken ben, oyunun multiplayer kısmının da bana yavaştan göz kırmaya başladığını hissettim. (Delilik ile dahilik arasındaki o ince çizgi bende yok.) Tek kişilik senaryoyu bitirmek hiç istemedim ama bitti. (Bu konuya geleceğiz.) Bitmesiyle birlikte hemen multiplayer'a adım attım ve hala oradayım

arkadaşlar. Bu yazının karşınıza gelmesi bir mucize; hatta belki ben tamamlamamış bile olabilirim incelemeyi çünkü o kadar çok teteğ bastım, o kadar çok kurşun pasladım ki rakiplerime, nasıl hala gerçek hayatı ilişki içerisindeyim, hayret edilecek bir durum.

Evet, Modern Warfare bir kez daha çok eğlenceli. Battlefield 3 eğlenceli değil mi? O da çok güzel, çok şahane ama bu durum, MW3'ün firtına kıvamında geçen multiplayer maçlarının eğlencesi ni değiştirmiyor. O da güzel, bu da güzel; sen güzelsin, kafam güzel... (Athena?)

Planlarım arasında, "Tek kişilik senaryo yine kötü ve değiştirilmiş" demek vardi ama MW3 tokadı bastı suratıma. "Lafını bil yeğenim." dedi saatler süren senaryosuya. "Alırım aklını." diye bildirdi rüzgar gibi eserken her bölümde. Bazı sarsıcı olaylar gerçekleştiğinde, "Ağlama lan, jöleye döndün." dedi adeta...

Fakat önce eleştirmi yapayım, siz de beni güzelce dinleyin.

Modern Warfare'dan sonra çıkan her türlü Call of Duty oyununda, gerçek anlamda rüzgar gibi esmemektedir. Bu durum MW3'te de değişmemi. İki nokta arasında, düşmanları vurup ilerlemek eğlenceli, bunu kimse inkar edemez fakat bir oyuncu olarak hiçbir şekilde yeteneğinizi gösteremiyorsunuz, hiçbir şekilde özgür bırakılmayorsunuz ve hiçbir şekilde kafanızı kullanmanız istenmiyor. Aksiyon dozajı son derece yüksek bir film izleyin, MW3'tekinden biraz daha az etkileşime girmiş olursunuz sadece. Oynamanın son derece çizgisel olmasını正在游戲, sürekli birilerinin bize gözcülük etmesi, yön göstermesi, "Beni izle!" demesi, lider ruhlu insanların egolarını zaten ayaklar altına alıyor fakat oyunda kendini göstermek



Yapım Infinity Ward / Sledgehammer Games
Dağıtım Activision
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.callofduty.com
Türkiye Dağıtıcı Aral





isteyen herkese de... Ayıp yani!

FPS'leri bu formüle uygun üretmek çok kolay. Hem kolay, hem de artık herkes, her şeyi fazla düşünmeden, üstünde uğraşmadan yapmak istediği ve eğlenceyi en hızlı şekilde, en güçlü şekilde yaşama alışıği için de Modern Warfare 6 gelse yine oynanacak, yine oynanacak...

İste bundan rahatsızız.

FPS'ler son beş yıldır yerinde sayıyor. İlerleme yok, yenilik yok. Onu takip et, onu vur, saklanmana bile gerek yok; nasıl olsa yapay zekada hiçbir gelişme yok... Her ne kadar MW3'te hıcumbotla ilerlerken salyam aksa da, bir iskelenin altından gizli gizli ilerleyip işgal altındaki Prag'in karanlık sokaklarında koşarken son derece heyecanlısan da bu işin böyle gitmemesi gerektiğini de fark ediyorum; bir sonraki MW oyununda artık yenilik istiyorum!

Perde arkası

ABD'deyiz. Bazen de Avrupa'da. Bir bakmışın Afrikalılarının arasında... Yine herkesiz, yine herkes

biz... Frost adında bir asker oluyoruz, hop New York sokaklarında bir koştururmaca. Yuri oluyoruz, bir bakmışın Çek Cumhuriyeti'nde, Captain Price'in sağ koluyuz. Yanı neymış, diğer Modern Warfare oyunlarındaki, "farklı askerleri kontrol etme, onların hikayelerini takip etme" durumu, burada da söz konusu.

Üçüncü oyunda hikaye toparlandığı ve olaylar biraz büyük ölçüklü bir alana yayıldığı için konuyu anlamak da pek güç olmuyor bu defa. Eskiden hangi askeri, neden kontrol ettiğimizi ve o askerin haritada nasıl bir yolu takip ettiğini anlamak güç oluyordu. Burada da yine askerlerimiz bir orada, bir burada fakat en azından, ne

için uğraştıkları çok net.

Her şey bu kadar netken benim bir türlü konuya anlatamama da tıpkı dilinde ve Hint kültüründe "Spoiler vermemek için kendini paralama." deniliyor. Size çok ama çok kısa bir şekilde anlatmak ve olayları kendiniz yaşayın istiyorum. Ben ki bir filme konusunu bilmeden gitmeyi sevecek kadar uç bir noktadayım, size de göz göre göre senaryonun tüm detaylarını dökemem.

ABD resmen işgal altında. Terör sadece ABD'yi vursa iyi; Avrupa'nın birçok köşesi de sürekli terörist saldırılara çalkalanıyor. Yetmiyor, Rusya başbakanının başına felaketin alası geliyor. Ve tabii ki tüm olayların arkasından da şeytanın Rusya'da vücut bulmuş hali, Makarov çıkıyor...

Makarov'un planlarını suya düşürmek için çıktığımız macera bizi ABD'den alıyor, Prag'a, Paris'e, Londra'ya götürüyor, bir uçağa bindiriyor, denizaltına itiyor, ciplerde makineli tüfeklerin ardına koyuyor... Lunaparklardaki hız trenlere binmiş gibi hikayeyi bir solukta yaşıyip her şey bittikten sonra söyle bir geriye yaslanıyoruz ve "Demin ne oldu öyle?" diyoruz; oyun Cem Yılmaz'ın stand-up'ları gibi, hatırlaması güç bir macera yaşıyor čunkü size.

"Mouse'u hareket ettirip hedef belirliyor ve sol mouse tuşuya ateş ediyoruz." gibi bir anlatımla oynanışı anlatma niyetim yok; hatta oynanışa dair hiçbir şey anlatmayacağım. Yürüyüp ateş etmenin nesini size aktarabilirim, değil mi?

Ha nedir, silahlar vardır, onları anlatabilirim ama yani onları da kaç oyundu anlattık, bitti. Yeni silah çıkmadığına göre de o konuda da bir durum yok.

Size biraz yapay zekadan bahsedeceğim. İlk MW'dan beri bir adım ileri gidemeyen yapay zeka hala primat seviyesinde. Sevgili düşmanlarımız kafalarını sipere sokuyor, çırıp bakıyor, tekrar sokuyor, bir sonraki bakışlarında da kurşunu kafalarına vardi! - Şefik

Oyunda söylesine şahane bir durum da söz konusu ki gizli checkpoint'lere denk geliyoruz. Bu noktalar bizim için değil, düşmanlar için. Diyalim ki B noktasına doğru gidiyoruz. Baktık ileride düşmanlar var, çok yaklaşmadan ateş edelim de işimiz kolaylaşın. Vurduk, vurduk, öldüler. İki adım atmadan bir baki-



Rekor

MW3 beş günlük periyotta, "en çok satan eğlence ürünü" olma başarısını gösterdi ve aynı zamanda yine bu periyotta en çok satan Call of Duty oyunu da oldu. Dünya çapında 775.000.000\$'lık bir satışa imza atan oyun; kitabı, film, başka bir oyun dinlemedi ve büyük bir rekor kırdı. Black Ops 650.000.000\$, Modern Warfare 2 ise 550.000.000\$'lık bir satışa imza atmıştı.

yoruz, yerlerine yenileri gelmiş. Onları da vurduk... Gelsin yenileri. Vur, gelsin, vur, gelsin. Neymiş, o "görünmez" noktayı geçmezsek, vurdugumuz adamlar her zaman tazelenecek....

Yazının başlarında bahsettiğim üzere, bu ucuz yöntemle riñon sonu gelmeli diye düşünüyorum. Eğlendim mi, eğlendim ama daha yaratıcı olursak, eğlenmenin yanında hayranlık da duyarım belki? Oyunda olanları 12 dakika sonra unutmam mesela? Ne dersiniz ey oyun yapımcıları?!

Nerede çokluk, orada...

Eğlence, eğlence! Yanlış anlaşılmış olmasın. Öyle ya da böyle oyunun tek kişilik senaryo kısmını tamamlayacak ve nihayetinde multiplayer'a adım atacaksınız. Nedir, bu oyunun multiplayer kısmına hiç dokunmayacak misiniz? Haydi abicim, başka oyuna... Sınıflandırmayı hiç sevmem ama bu oyunu multiplayer kısmına uğramadan rafa kaldırıcasınız, verdiğiniz paraya biraz yazık gibi geliyor bana. Tamam, tek kişilik senaryo tam bir gaz bombası fakat tam olarak bir gününüz alır. Ondan sonra bitti, gitti, at köşeye kutuyu...

Fakat multiplayer'a bir kez uğrayan da bir daha güneşiz zor görür.

Modern Warfare 3'ün bombası yine multiplayer, yine saat-



ler süren savaş. Bir arkadaşma, "Abi multiplayer'dan kalkmak çok zor." dedim, "Yalnız yıldır koşup adam vurmuyor musun alt tarafı?" diye sordu. Dedim ki, "Sen Team Fortress 2'de sabahlarken ne yapıyordun pardon?" Cevap yok.

Sorgulamaya lüzum yok; evet, koşup adam vuruyor ama Counter-Strike'nın hala oynandığını düşünürseniz, eğlencenin anahtar kısmı da zaten bunu kapsamakta.

Öncelikle oyun modlarına bir göz atalım. Team Deathmatch ve Free-For-All, biri takım olarak, diğeri tekil olarak birbirini vurma oyunlarına verilen isim. (Küçümsemedim ama öyle duyuldu.) Domination'da üç tane bayrağın kontrolünü ele almaya çalışıyoruz. Ne yapıyorum, bir bayrağın yanına gidip onu kendi takımımıza geçirmek için bir süre bekliyor ve ardından o noktayı koruyoruz ki diğer takım bayrağı ele geçirmesin. Sahip olduğumuz bayraklar, bize puan olarak geri dönüyor; yani bir bayrağı ne kadar uzun tutarsak, o kadar çok puan geliyor zamanla.

İki tane bomba alanını patlatmaya veya karşı takımdaysak, korumaya yönelik bir oyun tarzı içeren modun adı Demolition. Bu oyunda genellikle insanların bomba olayını tamamıyla bir kenara bırakıp birbirine girmesini izliyoruz, asabımız bozuluyor.

Sabotage'daki maçlar tam bir basket maçına dönbiliyor. Ortada bir bomba var ve bu bombayı kim alırsa öbür takımın bölgesine götürüp yerleştirmek zorunda. Bomba nötr; kim alırsa onun oluyor. Dolayısıyla yarı yolda bomba düşerse hemen diğer takımdan biri bunu kapıp diğer takımın bölgesine götürürebiliyor. O bombanın kaç kez patlamaktan son saniyede kurtulduğunu ve bir anda oyunun diğer takımın aleyhine döndüğünü gördüm... Bir noktada artık sınırlar öyle geriliyor ki, "For the @#!'s sake, plant that bomb already!!!" gibi yorumlar geliyor.

Headquarters Pro, adında geçen üssü tutmayı hedefle-





Müthiş Test!

Hangisi sizin oyununuz: Modern Warfare 3 mü, Battlefield 3 mü?

1. Aşağıdakilerden hangisinde sizin oyun tarzınıza uygun bir hikaye anlatılmaktadır?

- a. Pollyanna o gün, elektrikli testeresi, çift namlulu pompalı tüfeği ve altı farklı çeşit el bombasıyla anneannesini görmek üzere yola çıkmıştı. Yolda 12 kurt, altı ayı, dört zürafa ve sayısız tavşan katletmemeyi ihmäl etmedi. Pollyanna çok mutlu ve işveli bir kadındı.
- b. Bağırsakları bir bir yola dökülen askerlerin hiçbirini umurunda değildi; o öldürmek için doğmuştu ve sirtında taşıdığı 16 farklı tüfekle, tüm Orta Doğu'ya gereken özgürlüğü getirecekti...
- c. Az önce yola saçılan bağırsaklarını toplamaya çalışan askeri tek bir kurşuna vurdu. Öylesine gerçekçi bir sahneydi ki ölen askerden çok güneşin o tatlı dokunuşlarını izledi zemindeki...
- d. Kız arkadaşının tüm söylemelerini hiçe sayarak aggro'yu çekti de çekti bilincsiz oyuncu. Kız arkadaşı, "Ver klavyeyi embesil," dedi ve 80. seviye Death Knight, bir Amazon kralicesine dönüştü ellerinde. e. Yukarıdaki şıklarda hiçbir hikaye anlatılmamaktadır.

2. - Abi ohooo, bayağı "wall hack" yapıyor-sun ya!

- Alakası yok abi.
- E beni nasıl gördün o arabanın arkasında?
- Ebemin oyunda ne işi var lan?!

Yukarıdaki diyalog sizce nasıl devam etmelidir?

- a. Evet, oyunda çünkü az önce beni aradı ve hangi sunucuda olduğumuzu sordu.
- b. Hay senin ebeni... (Asabiyet doluşık)
- c. Abi oyun o kadar gerçekçi ki yansımayı gördüm suda. Sudaki yansımıma da oradaki çelik panelden geliyordu. Çelik panel de tam senin üstündeydi.
- d. Hack mack yok oğlum; üç oyundur aynı bahaneyi uyduyorsun!
- e. Diyalogu yazılı şekilde hayal ettiğin için saçma bir yöne saptın hocam.

3. Bir oyuncu, bir maça tek başına tam 72 kişiyi öldürmüştür. Sunucuda 72 kişi olmayıcağı açıklık, bazı kişiler birkaç kez ölmüştür. Bu oyunda nasıl bir durum söz konusudur?

- a. Abi kesin hile yapıyor, 72 kill çok fazla.
- b. Oyun çok hızlı olduğu için bu kadar büyük bir skor olması gayet doğal. 60fps söz konusu!
- c. Hile falan olmasına imkan yok, oyun süper, çok yeni, hastasıym; tüm bir yıl bekledim!
- d. İnsanlar ölmesin.
- e. Arkadaşın bulunduğu oyuna bir daha girmemek gereker zira oyun belli ki aşırı tatsız geçmiştir.

4. Bir oyuncu, bir oyuna internet tarayıcısı üzerinden girilmesine sınır olmaktadır. Diğer oyuncuya hileye tahammül edeme-

mektedir. Bu oyuncular nasıl insanlardır?

- a. Hırslı, asabi, gergin ve yakışıklı.
- b. Hangi oyunu alacaklarını çok iyi bilen iki profesyonel oyuncu.
- c. Kafası karışık, müşküpesent, duyarlı.
- d. FPS sever.
- e. Dertsiz, tasasız, hafif zengin.

5. Bilgisayarı çok yeni olmayan bir oyuncu A oyununu alır. Bilgisayarı "high-end" olan gavur bir oyuncu ise B oyununa sahiptir. Bu iki oyuncunun aynı oyunda buluşma ihtimali sıfıra yakındır. Sizce aşağıdakilerden hangisinde buluşsalar, kavga etmezler?

- a. Tetris
- b. Call of Duty 8: Not-so-Modern Warfare 6: World is About to End for Good 3
- c. Battlefield 5.3
- d. Okey
- e. Beştaş

Cevapları arasında A şikki bol olanlar kesinlikle oyun oynamalıdır, oyun oynamaktan vazgeçmemelidir. B şikki coğulukta olanlar Call of Duty'yi, C şikki yuğunlaşanlar Battlefield 3'ü tercih etmelidir. D ve E şikkinde karar kılanlar kesinlikle Bezik'te profesyonellike oynamalıdır. Dünyanın en gerçekçi testi olduğu için sonuçların da bu denli "anlamlı" olması kaçınılmazdır elbette.



■ Burası Londra; burada görülecek bir şey yok.

► diğiniz ve diğer takımın bunu yapmamanız için elinden geleni yaptığı bir mod. Bu modda çok vakit geçirmedim zira bir sonraki mod nedense daha eğlenceli geldi bana.

Search and Destroy'dan bahsediyorum. Burada bir bölgeyi tutmamız veya yok etmemiz gerekiyor. Olay şu ki yeniden canlanan yok. Yani ilk saniyede ölüp tüm maç izleyebilirsiniz de son yaşayarak olarak takımınızın kahramanı da olabilirsiniz. Bu modda çok dikkatli oynamak ve özellikle, haritaları çok iyi tanımak gerekiyor.

Ve bir multiplayer klasiği Capture the Flag, bayrağı yakalayıp kendi üssümüze taşıtmaya çalıştığımız, klasik oynanışı sunuyor.

Modern Warfare 3'e özel olan iki oyun modu, Kill Confirmed ve Team Defender. Kill Confirmed yine insanların asıl amaçlarından uzaklaştığı bir oyun. Olay Team Deathmatch fakat ölen oyuncuların künyeleri de yere düşüyor. Bunları sizin takımınız toplarsa puan oluyor, siz toplayamadan karşı takım, kendi arkadaşının künyesini alırsa ölüm gerçekleşmemiş sayılıyor. Yani nedir, amaç düşman vurmak değil, düşmanı vurduktan sonra künyesini de toplamak!

Team Defender'da ise maç başlığında ilk ölen kişiden bir bayrak düşüyor. Bu bayrağı kim alırsa o kişinin bulunduğu takımın her kill'i iki puanla ödüllendiriliyor.



Diğer takıma normal bir oyundaymış gibi puanları teker teker kazanıyor.

Tüm bu oyun modları 8 - 12 kişilik, 12 - 18 kişiye kadar destek veren büyük oyun modları da var (Ground War) ve burada savaş biraz daha ciddileşiyor fakat kaos da aynı oranda büyüyor.

Rütbeniz yükseldikçe açığınız bu oyun modları standart oyun modlarını kapsıyor. İleri seviye modları ilkini açmak için rütbenizi 13. seviyeye kadar taşmanız gerekiyor. Yukarıdaki oyun modlarının "Hardcore" hallerini içeren bu modlar, oyuna zaman harcayan ve sinir bozacak derecede iyi oynayabilen oyuncuların buluştuğu oylardan oluşmaktadır. Dolayısıyla oyuna yeterince alışmadan bu modlara girmemenizi tavsiye ederim zira boşu boşuna moraliniz bozulabilir.

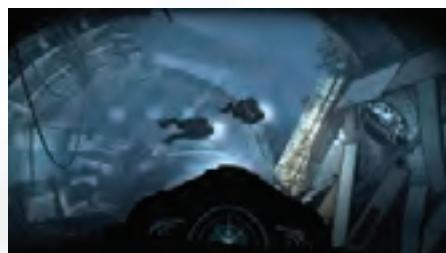
Bilemezdim ki silahım en iyi dostum olsun

Killstreak olayında da bir değişim söz konusu. Killstreak yerini Pointstreak'e bırakmış durumda. Oyunda niye herkesin, her şeyi boşlayıp birbirini öldürdüğüne artık daha iyi anlıyorum. Eskiden sadece birilerini öldürmek Killstreak olarak kayda geçiyordu fakat artık bomba koymak, bombayı etkisiz hale getirmek, bayrak kapmak, bunların hepsi puan demek.

Pointstreak'in vardıgı nokta da üçe ayrılıyor. Assault, Support ve Specialist paketlerinden bir tanesini alabiliyoruz maç için ve bu paketlerden de puanımızın yettiğince kendimize yardımcı ekipman seçiyoruz. Örneğin Assault paketinde ne var; UAV, Predator Missile, Sentry Gun, Attack Helicopter, Strafe Run, Reaper, Assault Drone vesaire. Support paketinde yine benzer ama daha çok savunmaya yönelik ekipmanlar bulunuyor. Bunlardan seç-

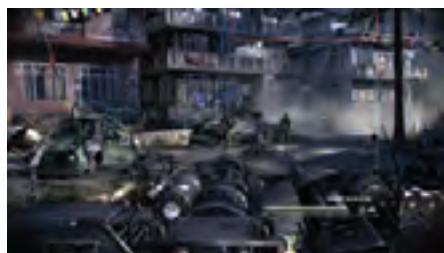
Üçü bir arada

Özellikle üç tane bölüm bulunuyor ki o anları yaşarken büyük keyif alacaksınız. Bakın hangileri...



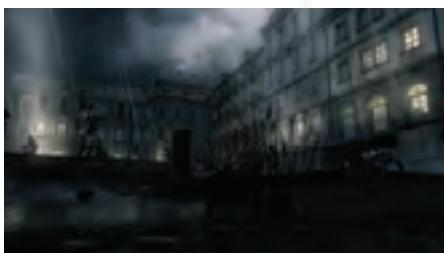
Denizler altında

Deniz altında, ufak motorlu iticileri kontrol ederek bir denizaltına patlayıcı yerleştirmeye çalıştığımız bu bölümün başı bir heyecan, sonu başka bir heyecan. Patlayıcı denizaltının su yüzüne çıkmasına neden olduktan sonra bir büyük savaş başlıyor ki... Ardından biniyoruz hücumbota, dünya tersine dönerken son hız asıl aksiyonun ortasına doğru ilerliyoruz.



Makineleşme

Rus olduğu için sadece Yuri'nin kullanabildiği hoş bir uzaktan kumandalı cihaz buluyoruz bir bölümde. Bu mini robot bomba da atıyor, saniyede onlarca mermi de... Uzaktan kumandalı olduğu ve bir zırha da sahip olduğu için ellerimizde tam bir ölüm makinesine dönüştür ve bir tabur askere karşı meydan okuyoruz; hatta helikopterler geliyor, onlara da dülüklerle arkadaşımlı.



Gölgeler

İlk Modern Warfare'da, uzun otaların arasında resmen bir ordunun arasından gizlenerek geçtigimiz ve hatta üstümüzden bir tankın bile geçtiği o bölümden bir benzerini yine yaşıyoruz. Bu sefer gündüz değil, gece ve Prag'dayız. Prag'ın arka sokaklarında ilerlerken, terk edilmiş bir binada devriyelerden saklanmaya çalışırken, olayların atmosferine kapılıp gidiyorsunuz...



tiklerimizi alıyor ve maçta puanları topladıkça kullanma hakkına kavuşuyoruz.

Rütbe programı ve kapalı olan ama açılmayı bekleyen her şey için de artık farklı bir sistem bulunuyor. İşler yeni oyunda daha kolay ve daha otomatik aslina bakarsınız. Silahlarımıza eklentiler takmak için bir şeyler satın almamız gerekmiyor örneğin; çünkü bir silahı ne kadar kullanırsak, onun da seviyesi bir yandan artıyor. Daha sonra bu silaha Kick, Impact, Attachments, Focus, Breath, Stability gibi alanlardan eklentiler takip özelliklerini geliştirebiliyoruz. Aynı şey ikincil silahımız için de geçerli faktat onun özellikleri daha farklı yönlerden değiştiriliyor.

Bir maça çıkmadan önce iki adet silahımızı, bımbalarımızı, üç tane Perk'ümüzü (Perk'ün ne olduğunu bildiğinizi var正在说你; bilmeyenler için karakterinize birtakım çok bariz olmayan özellikler katan güçlendirme-ler diyebiliriz.), Strike paketimizi ve artarda öldüğümüzde harekete geçen ekstra özelliğimizi, yani Deathstreak'ımızı seçiyor ve hazırlığımızı tamamladıktan sonra istediğimiz oyuna adım atıyoruz. Modern Warfare'a ilk defa adım atanlar için bu kısımlar biraz karışık gelebilir; bir yandan seviye atlıyoruz, bir yandan garip garip birçok özellik önemizde, bir yandan paketler, Deathstreak adında fantastik özellikler... Her maçtan çıktıığınızda, "Şunu açınız, bu açıldı, bu seviyeye ulaşın, artık bunu yapabilirsiniz;" gibi birçok mesaj alacağınız ama endişelenmeyin; oyunda olan bitene alışmanız en fazla bir gününü alır. Modern Warfare'ı bilenlerse zaten neye, ne zaman ulaşacaklarının planını çöktan yapmış olacaklardır.

Bina mı yıkıldı?

Multiplayer bir dünya ama o dünyayı keşfetenin büyük bir kısmı size kalıyor. Herkesin oyun tecrübesi farklı, herkesin seçenekleri farklı, herkesin yetenekleri başka yönde. Siz tetikçiyi çok iyi oynuyorsunuzdur, ben

ilginç bir şekilde Desert Eagle'la harikalar yaratıyorumdur. Multiplayer'daki zorluklar da size özel, alacağınız zevk de...

Herkes için ortak olan bir sıkıntısı grafikler... Özellikle Frostbite 2 ile ekranlarınızın şölene dönüşmesine neden olan Battlefield 3'ü gören oyuncular, MW3'ün artık net bir şekilde eskimiş olan oyun motorundan rahatsız olacaklardır. Ben de oyundaki ışıklardırmaları ziyadesiyle kötü bulduğumu belirtmek istiyorum. Modellemeler hala iyi, özellikle gözümüzün önünde devasa yapıların yıkıldığı ve her şeyin birbirine girdiği sahneler kesinlikle eksik gözükmüyor fakat bu motor ve bu teknikler, dördüncü oyunu kaldırırmaz.

İncelemenin son dönemine girdiğimiz şu saniyelerde, size MW3'ün son derece eğlenceli bir oyun olduğunu bir kez daha hatırlatmak isterim ve kesinlikle BF3 ile MW3 arasında net bir seçim yapılamayacağını da belirtirim. Ben MW3 oynarım, sen BF3... Bu ne sizi oyundan anlamıyor yapar, ne beni "bir oyuna takılmış kalmış". İki oyunun da kendine göre öne çıkan özellikleri bulunuyor ve her ne kadar BF3 birçok anlamda yenilik getirmiş olsa da piyasaya, bu MW3'ün ezilip gitmesine neden olabiliyor.

Anlayacağınız seçim tam anlamıyla sizin... MW3'ün hızlı ve eğlenceli multiplayer modlarını mı tercih edeceksizez, BF3'ün sınıf odaklı ve hoş grafikli maçlarını mı? Kazanan yok, galip yok. Her iki oyunda da eğlence ve kalite var. Şimdi izinizle Domination'da şu bayrağı alayım da oyun nasıl oynanır görünüler. Herkes birbirini öldürme peşinde arkadaşım...

Call of Duty: Modern Warfare 3

- + Bir önceki oyuna göre çok daha sağlam senaryo ve daha eğlenceli bir oynanış. Hızlı ve eğlenceli multiplayer modları.
- Grafikler artık eskiliğini fazlaıyla belli ediyor. Herhangi bir yaratıcılık, oyunun hiçbir yerinde görülmüyor.

8,9



Yapım Z-Axis
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon
Platform PS3
Web tr.playstation.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony



Medieval Moves: Deadmund's Quest

Bütün Move'lar havaya!

Eğlenceye fiziksel hareket getiren yapımları oynamayı seviyorum. Medieval Moves: Deadmund's Quest (MMDQ) adını duyunca zihnimde 13 yıl evvel keyifle oynayıp bitirdiğim MediEvil oyunu canlandı ve MMDQ'nun ilk MediEvil ile bir alakası olabileceğini düşündüm. Lakin MMDQ'nun komik çizimli kurukafalarla sahip iskeletleri dışında MediEvil'le pek de bir benzerliği yok. MMDQ, Move ile oynan bir oyun ve şayet benim gibi elinizin altında iki Move kontrol cihazı varsa birini kılıç, diğereni kalkan olarak kullanmamışınız. Zaten senaryo moduna kılıç ve kalkan antrenmanıyla başlıyor, ok atma antrenmanıyla devam ediyoruz. Oyunda ok atmak için sırtınızdan bir ok çıkarır gibi yapıyor ve hedefe zum yapıp oku salıyorsunuz. İlkinci Move'unuz varsa biri ok, diğeri yay oluyor ve hedefe kilitlenirken ikisini birden gerçekçi bir şekilde hedefe

doğru tutmanız gerekiyor. MMDQ'nun yapımcısının Sports Champions'ın da yapımcısı olduğunu göz önüne alıp ok ve yay sisteminin ne kadar başarılı olduğunu tahmin edebilirsiniz. Move'un tepkileri son derece başarılı ama kontrollere alışmak biraz vakit alıyor. Oyunun "Story" modunda Edmund'un garipliklerle dolu, komik hikayesi anlatılıyor.

Oyun mekanikleri son derece başarılı ve akıcı. Karakterimiz oyunda ne yöne gideceğine kendi karar veriyor ve otomatik hareket ediyor. Biz de düşman geldikçe bir elimizdeki Move ile kılıçımızı sallıyor, diğer elimizdeki Move ile kalkanı yönlendirip kendimizi saldırlırlara karşı savunuyoruz. Kontrol ettiğimiz karakterin şeffaf olmasını ilk başta sevemedim ama insanoğlu nelere alışmıyorum ki? Oyunda etrafı tutunabileceğimiz bir kancamız var. Kancayı kullanmak için iki Move cihazını da yere doğru

tutmak gerekiyor. Oyunda ilerledikçe Move ile fırlatabileceğimiz ninja yıldızı gibi yeni silahlar alıp yeni hareketler öğreniyoruz. Multiplayer modlardan Versus'ta yer alan Invasion ve Cauldron Chaos kesinlikle atlannamaması gereken seçenekler. Bu modları oynarken kollumuz çıkacaktır nerdedeyse! MMDQ'nun üç boyutlu televizyonlar için üç boyut desteği verdiği de belirtip yazımıza son noktayı koymalım. ■ Ahmet Özdemir

Medieval Moves: DQ

- + İki Move ile oynamak gerçekten çok zevkli, eğlenceli multiplayer modları oyuna renk katıyor
- Kontrollere alışmak biraz vakit alıyor, hassas vuruşlar yer yer sınırlı bozucu oluyor

7,0



Carnival Island

Kaygılarından arınmış, rafine bir eğlence

Size anlatmak için Carnival Island'ı seçmemin ilk nedeni, oyunun Move ile oynanıyor olması. İkinci nedeniye bu oyunun tüm görsel kayıtlardan uzak, rafine bir eğlence sunuyor olması. Carnival Island'ın hikaye modu, Ringers ve Mini Bowl olmak üzere iki farklı oyun kategorisi sunarak bizi eğlenceye başlatıyor. Ringers'ta şişelerle halkalar atarak puanlar kazanıyoruz. Sonra şişeler yerine roketlere metalik halkalar geçirmeye çalışıyoruz. Halkayı roketin üzerine geçirdiğimizde altında yazan miktarla puan kazanıyoruz. Attığınız halkayı aynı anda iki roketin üzerine denk getirebilirseniz, ikisi birden havalandırır ve ekstra puanlar kazanabiliyorsunuz. Elinizin ayarını kaçırtırsanız, yanda duran pandanın kafasına halkayı fırlatmanız da mümkün. Mini Bowl'daysa ilk oyun olarak hemen hemen her lunaparkta görebileceğiniz topu halkalı alana fırlatıp puan toplamalı oyun var. Akabinde tüm ofis ahalisinin severek oynadığı "Snake in the Grass" oyunu geliyor. Topu yerdeki alanlara fırlatıp karşısındaki panelde yılan şekilleri oluşturmaya çalışıyoruz. Oyun oynadıkça kazandığımız biletlerle -misal- Balloon Cart'tan uçan balon veya Granny's Prize Booth'tan boks

eldiveni gibi çeşitli eşyalar satın alabiliyorsunuz. Oyunda ilerledikçe basket topunu potaya sokma ve Jackpot Lane gibi eğlenceli çitir cerez oyunları açılmaya devam ediyor.

Oyunun grafikleri ilk başta pek davetkar görünmese de bir bira oynadıkton sonra alıştıyorsunuz. Oyun mekaniklerini şartlıca derecede sağlam ve gerçekçi bir şekilde tepki veriyor. Move'un algısı çok sağlam ama Sony, Move'u gerçekten bu oyun için mi icat etti? Ya da bu tür oyunlar insanların gerçekten Move alırmak için yeterli düzeyde mi? Hedef kitle tüm yaş grubu olarak lanse edilse de 30 yaşında birinin ev partisi verdiği zamanlar haricinde, tek başına bu oyunu oynamak isteyeceğini pek sanmıyorum. Ayrıca ben PS2'de EyeToy ile daha eğlenceli oyunlar oynayıp incelediğimi hatırlıyorum. Move, bence Kinect'ten daha sağlam bir algılama ve tepki mekanizmasına sahip. Sony çok da orijinal bir konsept sunmayan ve toplama mini oyunlarından oluşan paketten daha iyisini yapabilir. ■ Ahmet Özdemir

Carnival Island

- + Arkadaşlarla oynamak eğlenceli olabiliyor, Move çok iyi tepki veriyor
- Oyunun konsepti orijinallikten uzak, sunulan mini oyunlar tek başına yetersiz kalabiliyor

6,9



Yapım Magic Pixel Games
Dağıtım Sony
Tür Parti
Platform PS3
Web tr.playstation.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony



Anno 2070

60 yıl sonrası...

Blue Byte & Related Designs işbirliğiyle hazırlanan, dağıtımından da Ubisoft'un sorumlu olduğu Anno serisinin gelecekte geçen beklenen oyunu Anno 2070 nihayet piyasaya sürüldü ve karşımızda eski ortaçağ binaları, yelkenli gemiler ve Venedik köprüleri yok artık. Bu kez küresel ismından kendilerini korumak için okyanusların yükseldiği bir devirde, teknolojik şehirleri inşa etmeye başlamış bir toplum karşılıyor bizi. Bir yandan yeni ekosisteme adapte olmaya çalışırken, diğer yandan yeni teknolojiler geliştirip hem halkın yaşayışını düzenliyor, hem de ticaret ağını önceki oyunlardaki gibi devam ettirmeye çalışıyor.

Oyunda tek kişilik modunda hidroelektrik santralinin kurulması için ekip toplamak gibi görevler yer alırken, multiplayer modunda da tüm dünyaya uygarlıklarınızı çarpıştırırsınız. Her stratejinin olmazsa olmazı "sandbox" modu da menüde hazır. Bu yepyeni dünyada teknolojinin nimetlerinden sonuna kadar faydalananarak "tycoon" oyunları tadında takılmak veya çevreyi de önemseyen bir gelecek yöneticisi olarak ekolojiye önem veren duyarlı bir insan olmak da sizin elinizde. Robot fabrikaları, yağı rafinerileri, pırlanta madenleri gibi binalarla beraber -kaynakları da nasıl kullandığınıza bağlı olarak - kaderini sizin cizeceğiniz yepyeni bir Anno oyunu siz bekliyor. Grafikle-

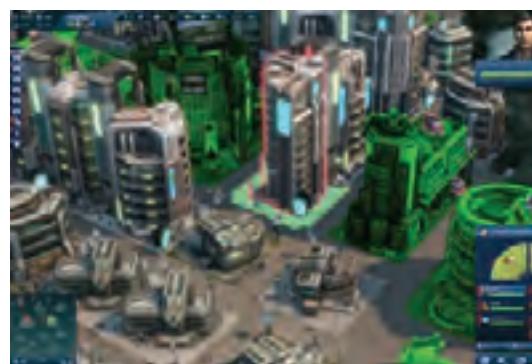
re ve arayüze baktığımızda memnun olmamanız için hiçbir sebep bulunmuyor; arayüz tasarımları ne kadar başarılıysa grafikler de sistemi sonuna kadar zorluyor. Yeni Anno evreni, bütün yeni çağ teknolojisile sizleri bekliyor ve özellikle de eski oyunları oynamış olanlarım ilgisini çekeceğini düşünüyorum.

Ayça Zaman

Anno 2070

- + Grafikler, "gelecek zaman" konsepti
- Yüksek sistem gereklilikleri, kendini tekrar eden görevler

8,0



Yapım **Related Designs**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web www.tinyurl.com/aannnnnoo
Türkiye Dağıtıcı **Tiglon**



Payday: The Heist

Eller yukarı! Bu bir soygundur!

Payday: Heist ilginç konseptiyle karşımıza: Banka soygunculuğu! Dört kişilik soygun ekibüyle kendi içinde birçok minik görev'e bölmüş ana görev'e odaklanmaya çalıştığımız, ilginç ve temeli oldukça Left 4 Dead'e benzeyen bir oyun. Tek farkı zombie yerine bol bol polis vurmamız. Görevler birbirinden ilginç bir bölümde banka soymaya çalışırken, diğer bölümde hapishaneden adam kaçırmayı deniyorsunuz. Dediğim gibi her görevin kendi içinde bir ilerleyişi var. Banka soyarken önce banka müdürüne buluyorsunuz, o anda ne kadar görevli varsa üzerinize çullanırken hem onlardan sakınip hem de kısıtlı zaman

zarında kasayı açmayı, parayı çalmayı deniyorsunuz. Elbette ki tek düşman güvenlik görevlileri değil, görevde belli bir süre geçirdikten sonra polis de hemen olay yerine geliyor, binanın ya da hangi bölgedeyseniz onun etrafına keskin nişancılar yerleşiyor, asansör boşluklarından özel tim firmanız ya da ayen Modern Warfare 3'teki gibi ağır zırhlı ve kalkanlı tipler üzereğinize geliyor.

Ayen L4D'de olduğu gibi yere düştüğünüzde bir arkadaşınız sizi ayağa kaldırıyor ama L4D'nin aksine gücünüz o kadar çabuk düşmüyör (en azından normal zorluk seviyesinde). Yalnız gene L4D'den farklı olarak oyunda çok ilginç bir seviye atlama özelliği var. Seviye atladıkça karakteriniz üç farklı yetenek sınıfında geliştirebiliyorsunuz. Böylece düzenekler kurma ya da ilk yardım gibi konularda ustalaşabiliyorsunuz. Bunun

yani sıra rehine değişim tokusu, bir rehineyi kelepçeleyip etkisiz hale getirmek falan güzel detaylar ama insanı garip hissettiriyor. Şunu da belirtmek lazım ki oyunda sivil vurmak ekşi puan almanız neden oluyor ve oyundan sizi buna yönlendirmiyor.

Bunlar oyunun iyi yanlarıydı ama mesela grafikler L4D kadar olmasa da idare eder eder cinsten ki en nihayetinde oyunun fiyatı çok yüksek değil. Eğer takım oyunu oynayarak eğlenceli zaman geçirmek istiyorsanız, mutlaka denemeniz gereklidir. ■ Nurettin Tan

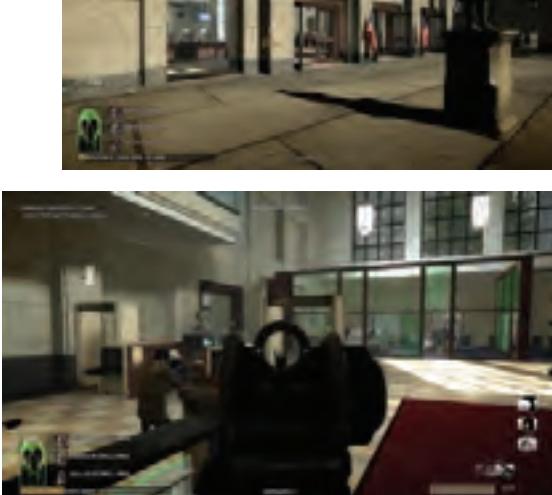


Payday: The Heist

- + İlginç konsept, seviye atlama sistemi
- Ateş etme hissini zayıflığı

6,8

Yapım **Overkill Software**
Dağıtım **Sony**
Tür **FPS**
Platform **PC, PS3**
Web overkillsoftware.com/payday

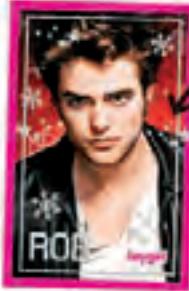


heygirl

ARALIK 2011 NO: 12 FİYATI 8,00 TL heygirl.com.tr

21 POSTER +
Bella Thorne TAKVİMİ

[TELEFON FALI]
Cep numeroloji



Donatello
NEON Sticker
Fikir ve rehberlikten stiker

45

ÇIKART YAPISIT RENKLENDİR



JUSTIN BIEBER

Yılbaşı hediyelerin

45 PARILTLİ Sticker



21

Poster

+2012

Bella Thorne TAKVİMİ

ONE DIRECTION



ARALIK sayısını kaçırma!

Yapım **FireFly Studios**
Dağıtım **7Sixty**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web www.stronghold3.com



Stronghold 3

Yıkılan duvarın altında kalarlarla...



İk Stronghold'u oynadığında "ne de güzel bir yaratım" demiştim. Bilmeyenler için söyleyeyim: Kalenizi kuruyor, hammaddeleri topluyor, duvarlara askerleri diziyor ve gelen yoğun kuşatma karşısında direniyorsunuz. Kale yapma fikri hangi strateji seven şahsi mest etmez ki! Sonrasında Stronghold'un yapımcısı FireFly Studios, (İngiliz'dir kendileri.) ek paketler ve devam oyunları ile serinin ibresini sürekli aşağıya çekti. Hayran kitlesiyle yılmadı, "Bu sefer olacak!" dedi ve en sonunda yeni oyunla olan oldu. Ne mi oldu? Tabii ki elimizden körü oldu! Oyunu yüzüzce 49.99\$'a Steam üzerinden satışa sunan firma, "Bu sefer klasiği geliştirdik, fizik motorunu yeniledik, hatalarımızdan ders çıkardık" dedi. "Heyttt beee!" naralarıyla oyunu alan eski hayranlar hüsran'a uğradı.

Bug deryası!

Oyun bug'lar yüzünden oynamamaz halde karşıladı beni. Kale duvarları birleşmiyor, oyun sürekli çöküyor, askerler takılıyor ve daha neler neler. Tabii ki FireFly Studios forumları evlere şenlik bir halde. Hayranlar liste liste bug raporu yazmakta, "Paramızı geri verin!" diye inlemektediydi. Kalesine çekilen FireFly Studios çalışanları hayranlara ok fırlatıyorlardı. Oyunu test edemeyeceğim diye korkarken üç hafta içerisinde FireFly Studios beddualardan yılmış olacak ki ardi sıra dört yama çıkardı ve bunca yamaya ancak bug sayısını "Eh, her yeni oyunda olur bu kadar..." seviyesine indirdiği. Fizik motoru

rezalet! Fizik motorunu tasarlayan genci merak ettiğimden baktım tipine, sakalları yeni çıkan bir kardeşimiz kendisi, "Böennn fizik motörü yepitim ehehuhe!" diye heyecanlanmış, haliyle çok büyük bir şey beklemek saçma olmuş. Kısacası FireFly Studios oyunu beta teste sokmaya gerek duymadan piyasaya sürmüştür. Kendileri bile oynamamışlar, göz var nizam varchunkü!

Yıkılan duvarlar

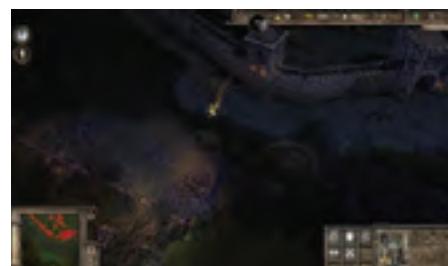
Oyunda ilkine göre hiçbir yenilik yok; okçu, mızraklı, topulu, kılıçlı birimler, bir şekilde kale kurmanıza bile adam gibi izin vermeyen bir senaryo... Tüm bunlar serinin eski hayranlarına "Amaaan, hiç yoktan iyidir." bile dedirtemeyecek, bug'larla dolu bir oyundan fazlasını sunmuyor yine de. Nitekim serinin ardından oyunu yapmaya kalkacaklarını da sanmamakla beraber sadece bug'lar giderilince multiplayer varyasyonunun bir nebze eğlenceli olabileceği düşüncesi içerisindeyim. Birkac artı var tabii ki: Hiz ibresi eklediler bir yamaya ve ağır hareket eden birimler, daha hızlı oynamayı sevenlere yük olmaktan çıktı; oyunun müzikleri gerçekten hoş, eski oyun müziklerinin yanına yeni müziklerde eklenmiş ve son olarak öyle ya da böyle kale inşa etmeyeceğim zorlansanız da bu her halükarda biraz keyif veriyor. Belki bir ay kadar sonra yeni yamalarla biraz daha adam olabilir oyun, belki fizik motorunu yapan arkadaşın birkaç tel sakalı daha çıkar bu süreçte. Biraz sınırlendim okur, beni affet.

■ **Eray Ant**

Stronghold 3

- + Müzikler, kale yapma fikri -ama sadece fikri-, geceavaşları
- Kale inşa etmenin fikirde kalması, berbat grafikler, bug'lar, çökmeler, serinin eski oyunlarına göre ciddi bir geliştirme olmaması

4,8



Alternatif

Anno 1404
Medieval II: Total War
The Kings' Crusade



O ses “Osmanlı”

Amerikalı aktörlerin İtalyan aksanıyla konuşmaya çalışırken araya Türkçe kelimeler sokması zaten yeterince kulak tırmalıyor, bir de sokaktaki halk kafasına göre ya İngilizce ya da kötü bir Türkçe konuşucu heften atmosfer bozuyor. Beni çağırıldıkları da bülbul gibi sesimle inletseydim oralar!

Assassin's Creed: Revelations

Galata'dan at beni, in Beyazıt'ta tut beni

“ Ne günlermiş, ne günlermiş.. Sus pus olmuş, puslu bir İstanbul muydu yüzün, yoksa çok bildik hüzünler mi taşınmıştı yüzüne...”

Şiirimi halkın arasında okuyordum ki karnıma bir kılıç darbesi, oraya yığıldım. Demek ki kalabalık arasında saklanırken, İstanbul'un manzarasına hayranlığımı, duygularımla ilan etmemeliyimsem.

“O zaman...” dedim, “Daha fazla aynı takipte işi götüremeyeceğim, oturayım şu köşeye, biraz düşünüyim.” Bir gözüm yere, bir gözüm ileriye bakarken, kendi içinde gücünde adamlar, kadınlar, hayatlarındaki ufak rolleri yaşamak, gerçekleştirmek ve hayatı bağıllıklarını belli etmek istercesine öňünden geçiyorlardı. Her şey sanki iki boyutluydu. Tek bir çizgi üzerinde yürüyen, bazları birbirinin kopyası, bir dolu insan. Yürüyorlar, konuşuyorlar, nefes alıyor... Alamıyor bazları çünkü takım arkadaşım az önce öňünde katledildi. Olsun, beni gören olmadığı sürece otururum...derken sen gel adam, beni çok ayaklarından, yere yapıştır, sonra da boğazımı bıçaqlı kes. “İki dakika çayımızı yudumluyorduk...” demeye kalmadan, ölmüşüm.

İşte bu aşamada durumu çözdüm, iki taktiği birleştirmem gerektiğini anladım. Hem hareket edecektim, hem de dikkatli

olacaktım. Asla kimseye güvenmemeliydim. Ben de karışım kalabaklı, onlar nereye, ben oraya... “Takip ediliyorsun.” dediler, dinlemedi. Fısıltıları duydum, umursamadım. Şüphelileri ben görmedim, ben duymadım. Ve sırtından son kez bıçaklılığında, birkaç misra sıraladım:

“Bir aksi paylaşmak için çok geç, bir paylaşımı aşk içinse erken... Beni sevda yerinden vurdur yine zaman... Şimdi sana söylenek tek cümle: Bende sana yetecek kadar ben kalmadı...”

Alırım hazineni!

Az önce bir multiplayer maçından çıktıığım için biraz duygularım o yönde olabili ama meraklanmayın, Assassin's Creed: Revelations (Bundan sonra ACR olarak geçebilir yazdım.) kesinlikle multiplayer kımı ağız basan bir oyun değil. Multiplayer zevkli, orası ayrı konu...

Bildiğiniz üzere (Veya bilmeyenler için açıklıyor olduğum üzere...) Ezio'nun ve Altair'in hikayesine son kez tanık oluyoruz. Revelations, bir devrin sonu oluyor anlayacağınız.

Hikayem çok basit bir konu etrafında dönüyor ve bu, aynı zamanda oyunun da büyük eksiksliklerinden bir tanesi. Ezio, Templar'ların da peşinde olduğu beş adete anahtarları bulmaya çalışıyor; çünkü Altair'in gizli kütüphanesinde çok güçlü, mistik ve dünyanın geleceğini değiştirebilecek bir “şey” olduğunu inanıyor. Assassin'ler adına Ezio anahtarları arıyor, Templar'lar da hem onu durdurmayı çalışıyor, hem de bir yandan kendi arayışlarını sürdürüyorlar.

Konu bu kadar temel, bu kadar standart olduğu, herhangi bir politik kaygı içermediği, karakterleri bir kenara itip olayları müthiş bir biçimde basitleştirdiği için maalesef siz şşırtıtmıyor, heyecanlandırmıyor. Sanki basit bir RPG'deki herhangi bir görevdesiniz.

Şöylede bir durum var ki oyun bir türlü başlamıyor arkadaşlar. Nasıl başlamıyor, sürekli birileri bize bir şeyler anlatıyor, bir şeylerini nasıl yapacağımızı gösteriyor, oyunun özelliklerini uzun bir süreçte, daimalıka döküyor önmüze. Oyuna ilk defa adım atanlar için güzel bir anlatım süreci olabilir fakat ilk AC oyunundan beri buralarda olanlar, zeka seviyelerine yapılan hakaret gibi görebilir bu durumu.

Hikayedeki birkaç ufak heyecan öğesinin de yitiptiğini önlerek adına, konuya dair daha fazla cümle kurmayacağım. Ezio kontrolümüzde, anahtarlar firarda. Bulan, kütüphaneyi açacak... ▶



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

Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web assassinscreed.ubi.com
Türkiye Dağıtıcısı Tiglon





► Bir daha söyle

İlk AC oyunundan beri sürekliliği gelenen oyun, Revelations'da hiç de fena bir noktada değil. Fakat Brotherhood'dan ötede de değil. Al Brotherhood'un oynanışını, mekaniklerini, sar İstanbul'la, olsun sana Revelations.

Birkaç yenilik yapmış elbette Ubisoft ki bunları zaten oyun çıkmadan çok öncesinden biliyorduk. Ezio'nun damdan dama atlaması, duvarlara tırmanması, akrobatisk hareketlerle metrelerece yüksekteki noktalara ulaşması, oyunun en meşhur konusuydu. Bu konsepti güçlendirmek adına, oyunun hemen başlarında, Assassin'lerin İstanbul sorumlusu Yusuf Tazim bize bir "hookblade" sağlıyor. Hookblade, aynen gizli bıçaklarımız gibi kollarımızın içinde duruyor ve gerektiğiinde çıkararak kullanıyoruz. (Bıçaklarla dönüşümlü kullanılıyor.) Aslında biz bir şey yapmıyoruz, hookblade kendi kendine çalışıyor.

Hookblade'in iki tane kullanım alanı var: İki nokta arasında gerili olan halatlardan kaymak ve tırmanırken, kendimizi daha yukarı, daha hızlı çekebilmek. Diyalim ki iki çatı arasında bir halat gerili. Bu halata doğru koşuyoruz, Ezio otomatik olarak halata



Alternatif

Batman: Arkham City
inFamous 2
Prototype

hookblade'i takıyor ve diğer çatıda alıyoruz soluğu. Bunu yaparken aşağıda veya halatin ucunda bir düşman varsa onu da tek hamlede öldürme imkanınız oluyor.

Yükseklerde tırmanırken de hookblade'in büyük faydasını görüyorsun; çünkü artık eskisi kadar yavaş tırmanmamıza gerek kalmıyor. Yine de oynanışı çok değiştiren bir gelişme değil bu.

Bir de bombalarımız var. Bir değil, onlarca... Bomba olayı bu oyunda "Pokemon" olarak kullanılmış. Nasıl ki farklı Pokemon'ları bulmak için yoğun araştırma yapmamız gerekiyor, burada da çeşitli çeşit bomba üretmek için birçok farklı malzeme arıyoruz.

İstanbul'un her köşesine gizlenmiş, çeşitli çeşit sandığın içinden birçok bomba malzemesi bulabiliyoruz. Bu bir yol. İkinci bir yol, öldürdüğümüz düşmanların üstlerini aramaktan geçiyor. Bir düşmanı mağlup ettikten sonra yere eğiliyor ve üstünü arıyoruz. (Bu işlem her zamanki gibi biraz süre alıyor; çevrede tehlike varsa yapmamın.) Para ve mühimmat dışında, artık birçok bomba malzemesi de bu askerlerden çıkabiliyor.

Bomba tarifleri almak için ziyaret etmemiz gereken ilk isim, Piri Reis oluyor. Haritaların yanında bomba üretimiyle ilgilenen Piri Reis'in çalışma odasında birçok bomba tarifi bulunuyor ve ondan çeşitli görevler alarak farklı ve ilginç bombalarla ulaşabiliyoruz.

Bu kadar debelenip uğraşarak elde ettiğimiz bombalar, yarın bir yerimiz tırmalar... Çünkü işe yaramıyorlar ve değerli zamanımız geçip gidiyor. Bombaları gerçekten efektif olarak kullanabilen bir oyuncu ıksinsin karşımıza, onunla tanışmak istiyorum. Oyunda zaten bir noktadan sonra saklanıp birilerini öldürmek bile sıkıntı yaratıyor, bir de o kadar bombaya stratejik hareketler yapmaya çalışmak iyiden iyiye oynanışında kalıyor. Ezio'nun ne kadar güçlü bir karakter olduğunu unutmuş olmalı yapımcılar zira çok işe yarıyacak gibi duran duman, dikkat dağıtan para ve şrapnel bombaları, maalesef Ezio'nun rüzgar gibi esen kombolarının yanında sadece savaşa biraz farklılık getirmek için oluşturulmuş, birkaç ufak yenilik olarak kalıyor. Bazı önemli



■ - Hop! Kim söylemiş, Süheyla'ya vurulmuş diye? Keserim boğazını!
- Ay ben ne biliyim be! Güya Galata'ya dadanmışsun, oradan...
Levent söyledi valla.



durumlar ve birkaç özel durum dışında, bomba kısmını tamamıyla es geçip oyunu başından sonuna götürebilirsiniz, durumu öyle özetleyeyim.

İstanbul'u dinledim, gözlerim kapalı...

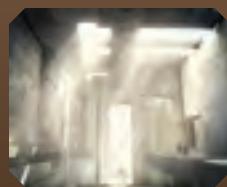
Gelelim İstanbul'a... İstanbul fena olmamış arkadaşlar. Biraz fazla tekrar var, renk tonları biraz fazla aynı ve yapılar dönemi gereği biraz fazla güdüük fakat genel olarak, Ubisoft şehri yaşatmayı başarmış. Şehrin her yerinde birileri var, birileri bir şeyler konuşuyor (Bkz. "Halka sorduk" kütüsü), birileri vaaz veriyor, birileri dinliyor. Sokaklarda dolaşmak bile kendi başına keyifli lakin yükseklik problemi biraz asap bozucu. Sadece camilerin minarelerine çıkmak bizi yükseğe taşıyor ve onu hafiza parçacığı bulmak dışında nüye yaparız, bilmiyoruz.

Görevlerimizin İstanbul sokaklarında geçen kısmında, çatılarda bizi görmek istemeyen tüfekli yeniciler dışında, yerde pek fazla tehlike beklemiyor. Tabii ki Templar'ların alanında değilseniz... Şehrin bir kısmı Templar'ların kontrolünde, bir kısmı da Templar'ların etkisi altında. Borgia Towers konseptini hatırlar mısınız? İşte ondan hiçbir farkı yok durumun.

Yeni oyunda, Templar's Den ve Assassin's Den adında iki olay var. Assassin's Den, bizim sahip olduğumuz Assassin üsleri. Templar's Den de düşmanlara ait olan üsler. Templar'ların bölgelerini ele geçirmek için yine Templar Captain'ı buluyoruz ve onu öldürüp kuledeki ateşi yaktıkten sonra bölge bizim oluyor. Bu sayede çevredeki Templar tehlikesi azaldığı gibi, Templar'ların etkisi altında kalıp bir türlü açlamayan dükkanları da satın alma hakkımız oluyor.

Assassin'lerin sahip olduğu üsler konusunda da büyük bir yenilik var zira burada da farklı bir mini oyun devreye giriyor.

Hafıza parçacıkları



Oyunun ilk bakışını yaptığım sırlarda, Desmond'in Animus içerisinde, yani daha modern bir formatta dolaşacağından, birtakım bulmaca yoğunluğu fazla görevlere çökaceağından bahsetmiştim. Oyun piyasaya çıktıında da ilk iş, her şeyi

bıraktım oyundaki ve bu görevlere kostüm.

Desmond Animus'un test bölgesinde hapis kalsa da Animus'un kaynak kısmına giriş hakkı bulunmaktır. Yalnız bunu yapmak için hafıza parçacıklarını kullanması gerekiyor. Hafıza parçacıkları, küçük, parlayan taşlar olarak tüm İstanbul'a (Özellikle yüksek noktalarda görülmüyor) yayılmış durumda. Ezio'nun rolünü aldığımızda ve elimizdeki görevle ilgili bir sıkıntımız yokken, dağ tepe dolaşıyor ve bu parçacıkları toplamaya uğraşıyoruz. 100 taneye kadar topladıyon parçacıklar ve Animus'un merkezine ilk olarak beş tane parçacık topladıktan sonra ulaşıyoruz.

Şimdiki konu biraz kapsamlı, o yüzden çayınızı, kahvenizi alın, öyle anlatacağım.

Görevleri yaparken olsun, çevrede dolaşırken zararsız hareketler yaparken olsun, Templar'ların dikkatini çekmeye başlıyoruz ki bu da ekranın sol üst kısmındaki bir göstergenle bize belli ediliyor. Fazla dikkat çektikliğimizde Templar'lar, üssümüzde doğru saldırıyla geçiyorlar. Eğer bunu önyargıya düşürmek (Önlemenin yolunu anlatabilim.), bir çeşit "tower defense" oyununa geçiyoruz.

Burada Ezio dövüşmüyor, sadece komut veriyor. Elinin altındaki Assassin'ları çatılarla yerleştirerek dalga dalga gelen Templar'ları savunutmaya çalışıyor.

Bir çatının askerlerin kullanımına açılması için oraya bir Assassin lideri yerleştirmeniz gerekiyor. Ardından elinizin altındaki askerleri, moral puanınıza göre çatıya yerlestirebiliyorsunuz. Bir çatıya yerlestirebileceğiniz asker miktarını, çatının büyüğünü belirliyor. Bu çatının hemen karşısındaki çatıya da aynı düzeneği kurarsanız, işe yarar bir savunma hattı kurmuşsunuz demektir.

Tabii ki sadece çatıları değil, yolu da engellerle doldurabiliyorsunuz. Barikatlar kurmak, topçu ateşiyle düşmanları savunutmak elinizde.

Akıllıca oynadığınız sürece, Assassin's Den görevlerinde başarısız olma olasılığınız düşük. Ne var ki bu bölümleri hiç oynamak istemeyebilirsiniz de. O zaman yapabileceğiniz iki şey var: Oyunu kapamak veya Bora Bora adalarına taşınıp bilgisayarsız, konsolsuz bir hayat sürmek.

Değil değil, tamam. İstanbul sokaklarında dolaşırken, bazı adamların bağıra çağırta halka bir şeyler anlattığını göreceksiniz. "Herald"lar sadece halkı gaza getirmeye uğraşmıyor, aynı zamanda sizden rüşvet alarak Templar'ların farkındalığının azalmasını da sağlıyor. Bu yetmez ve Templar'lar üssünüze doğru harekete ►

Mimar gözüyle bakıldığında oyundaki en iyi tasarımın bu bölümlerde olduğunu gördüm. Bir sanat müzesi kıvamındaki mekanlarda Desmond rolüne bürünüyoruz fakat görünüş, FPS kamerasına geçiyor. Yapabildiğimiz çok basit birkaç şey var; yürümek, koşmak, ziplamak, bazı panelleri harekete geçirmek ve -ilk bölümün sonlarına doğru elde ettigimiz- yol oluşturma gücünü kullanmak.

Bu bölümlerde amaç, eğlencenin değil, onu belirteyim. Bu enteresan ortamda dolaşırken bir yandan da Desmond'in hikayesi calınıyor kulağınız. Zaten sizi bekleyen büyük tehlikeler yok. Bir yerden aşağı düşseniz bile en yakın noktadan hemen bölüme geri dönüyorsunuz. Bu bölümlerde amaç, arkada planda anlatılan hikayeyi dinlerken, çıkışa doğru bir şekilde ulaşmak için kendinize platformlar yaratmak, çevreye bakmak ve basit engelleri aşmak.

Görsel açıdan ve arkada plandaki hikayeleri öğrenmek adına, bu bölümleri sevdigimi söyleyebilirim. Aslında oyunda çok alakası bir noktada duruyor bu denli farklı bir oynanış fakat bahsettiğim iki nedenden ötürü, sana kızmayacağım Ubisoft.



Halka sorduk...



İstanbul'un Beyazıt'ında, Ayasofya'sında, neresinde dolaşırısanız dolaşın, onlarla karşılaşacaksınız. Evet, İstanbullularından bahsediyorum; atalarımızdan! Türkçe seslendirmeler konusunda pek az uğraş gösteren sevgili Ubisoft sayesinde, bakın sokakta dolaşırken neler duyduk...

Ağzı bozuklar

Tabii ki bana da birisi yürürken çarپip geçse ben de sinirlenirim fakat buradaki halk biraz olayı büyütüyor. Örneğin çok hanımefendi gözüken kadınlar, "Hayvan!" diye bağırlıyor. Üstelik bunu korkunç bir ses tonunda söylüyorlar, mutlaka duymalısınız. Bir adamı çarpıyorsunuz, eşeğin oğlu olduğunu suratima çarpıyor, bir başkası annemin olmadığından bahsediyor, bir grup kadında deli olduğumu düşünüyor. Bu düşünceleri birer küfre dönüştürmek de sizin hayal gücünze kalsın...

Amele tüccarı

Belki de işin sahibidir bu adam, emin değilim fakat sürekli birlerine azar çekiyor. "Boşaltacak iki parti daha mal var, geciktin!" diyor, karşından yine yanıt gelmiyor. Her ne kadar basit bir işe uğraşıyor olsa da en iyi seslendirme de bu adamda ne hikmetse.

Kavgaçı çiftler

Bunlardan bir tip var. Kadın resmen adamı köşeye sıkıştırıyor ve diyor ki, "Yalan söyleyorsun. Paran var ve vermiyorsun. Daha evi ödeyeceğiz!". Peki adam ne diyor buna karşın? Hiçbir şey. Kadınlardan korkun diye boşuna demiyorlar!

Dilenciler

Sizden para dilenen bir adam, "Karnımı doyurabilmem için bir sikké beyefendi.", "Fakire sadaka; açım beyefendi." diye dolanıp duruyor. Beyefendi sözcüğünün o devirde kullanıldığından haberimiz yoktu, iyi oldu. (Bu arada bu adama para vermedim hiç. Acaba havaya para saçsam toplar mıydı?)

► geçerse yüksek bir noktaya çıkip nerden geldiklerini anlamaya çalışın. Eagle Eye yeteneğini kullanın ve kararlılıkla ilerleyen üç tane adam görürseniz, anlayın ki onları durdurmalısınız. (Zaten üstlerinde bir göz işaretü çiکıyor.) Onları öldürmeye başarısız, Templar'ların farkındalığı bir anda sıfırlıyor ve bir süre rahat ediyorsunuz.

20 dakika

Yeni silahlar, yeni kıyafetler, hazine haritaları, kitaplar, vezneler... Bunalıdan sadece birer tane var koca İstanbul'da. Geriye kalan, her tipten 14 tane dükkanı sizin satın alıp açmanız gerekiyor. Bunun için de para lazımsınız...

Para kazanmanın en basit yolu, bolca görev yapmak. Milletin cebini karıştırıp para yürütmek veya ölen düşmanların üstünü başını aramak işe yaramıyor. Yeterince paranız olduktan sonra da hemen dükkan satın almaya bakmalısınız. Bu hem sizin alışveriş yapmanızı tanıyor, hem de bankaya yatan paranızın artmasını sağlıyor. Her 20 dakikada bir bankaya yüklüce bir miktar para yatırıyor. Eğer paranız zamanında çekmezseniz ve bankanın alabilecegi sınırı geçerse paranız yanıyor. Parayı çektiktan sonra da ya ekipman almalısınız ya da yeni dükkanlar. (Cebinizde parayla dolasmanın hiçbir anlamları yok.) Yeterince paranız olduğunda da ünlü yapıları satın alabiliyorsunuz. (Örneğin Galata Kulesi.)

Sayfaların birinde yer alan "Hafıza parçacıkları" isimli kutuyu da okuduysanız, bir şeyi fark etmiş olmalısınız: Bu oyunda hikayeyi takip etmenin yanında tonla farklı iş yapıyoruz. Bir anlamda oyunun monotonluğu kiriliyor, değil mi? Aslında hayır. Batman: Arkham City'yi oynadıysanız, sadece hikayeyi takip etmenin ve bulunduğumuz ortamda uygun, Batman'ın dünyasının parçaları olan yan görevleri yapmanın ne kadar tatmin edici olduğunu bilirsiniz. Burasıysa maşallah, Perşembe Pazarı gibi! Dükkan mı satın alayım, üssümü mü koruyayım, Desmond olup Animus'un içinde bir tura mı çıkayım, Assassin'lerimin seviyesini mi yükseltmeye çalışıyım, yoksa onları Avrupa'nın dört bir yanına, görevre mi yollayım... Yetmezse Altair'i kontrol edelim? İster misiniz? Üstelik hiç yaratıcı olmayan, Altair'i kontrol ettiğimizi hissetmediğimiz, birkaç sıkıcı görevde! İnsanın kafası dağınıyor, ne yaptığınızı unutuyorsunuz. Bir oyunun bu kadar çok parçağa bölünmüş olması -üstelik sağlam bir hikaye ve atmosfere sahipken- beni ziyadesiyle rahatsız etti. Kendimi evimde hissettiğim tek yer de zindanlar oldu ilginç bir şekilde. Çünkü bu bölümlerde hiçbir yan etken sizi yolunuzdan sapıtmıyor. Batman'ın, "gizli kalılması gereken" bölümlerini andıran zindanlarda, gölgelerde ve yüksekte kalmak, düşmanları hiç uyandırmamak ve hedefe yönelik hareket etmek esas. Dolayısıyla oyun nasıl olmaliysa öyle oluyor ve gerçek Assassin's Creed nasıl olmalı, bunu görmüş oluyorsunuz.

Bayrağımı verir misin lütfen?

Bu incelemede uzunca multiplayer kısmını anlatmayı hedeflememiştim



lakin Ubisoft beni ters köşeye yatırıldı; sadece birkaç farklı mod ve özellikle ekleyerek tüm multiplayer heyecanını Brotherhood ile aynı tutmayı başardı.

Daha önce Assassin's Creed'in multiplayer kısmına hiç ugramayanlara gelsin: Böyle bir multiplayer oyun, hiçbir yerde görmediniz. Oyunun temasının multiplayer'a yedirildiği modların tümünde bir kedi - fare oyunu oynanıyor. Bir taraf kaçıyor, diğer taraf yakalıyor. Bazen herkes kaçıp herkes yakalamaya çalışıyor ve gizlilik, her zaman esas oluyor.

Özetle düşünün ki seçtiğiniz karakter, kostümüyle birlikte oyun-daki haritalarda zaten yer alıyor. Yani karakterinizin aynısından, bilgisayar kontrolünde olan bir dolu var. Bunlar İstanbul halkı ve sizin, oyuncu olduğunuz belli olmasın diye hayatlarını sürdürür-yorlar. Şimdi bunların arasında yedi tane de rakip oyuncu ekleyin. Onlar da halktakilerin kostümünde ve sizin gibi bir şeýlerin peşindeler. Bu sizin kelleniz de olabiliyor, üssünüzdeki bayrak da, bir hazine sandığı da.

Tüm oyun modlarında geçerli olacak şekilde, temel olarak çevrenizdeki insanları gibi davranışınız gerekiyor. Eğer rakip takımın peşinde olduğu bir oyun tipindeyseñiz, deli gibi koşturmak, bir yerlere tırmanmak otomatik olarak sizin bir oyuncu olduğunuzun anlaşılmasına yol açıyor. Buna karşın, sadece yürürseniz, bir yerlerde oturup beklerseniz, bir grubun yanına ilgiş onlardan birisiymişsiniz gibi davranışlarınız, çok daha az dikkat çekiyorsunuz.

Tabii ki oyun tipine göre bu kadar sakin davranışmanız gereken yerler de oluyor ve bunlardan bir tanesi, oyundaki yeni oyun tipi olan Steal the Artifact. Mod yeni fakat arkasındaki düşünce bayağı eski çünkü bu mod aslında Capture the Flag'den başka bir şey değil. İki taraf da birbirinin üssündeki bayrağı kaçırma kendi bölgésine getirmeye çalışıyor. Rakip takım sizin alanınızda giirdiğinde öldürülebilir oluyor fakat onlar siz öldürmemiyor, ancak hızlı davranışrlarla bir süre hareketsiz kalmanızı sağlıyorlar. (Aynısı siz karşı tarafa geçtiğinizde de oluyor haliyle.)

Multiplayer maçların çoğu bir pusula, size rakibinizin yönünü ve ona ne kadar yaklaştığınızı gösteriyor. Yeni eklenen Deathmatch modundaysa bu pusula yok oluyor, sadece öldürmeyi hedeflediğiniz düşmanınızın sağ üst köşedeki resmi, eğer onu görebileceğiniz bir yerdeye parlıyor. Pusulanın işleri asrı kolaylaştırıldınu düşünürseniz, bu modda bahsettiğim konulara ne kadar dikkat edilmesi gereki de ortaya çıkıyor. (Yani "farklı" davranışlarınız gösterenlerden şüphelenin.) Diyeceksiniz ki, "Çevredeki herkesi katlederek sonuca ulaşım; yapay zeka falan dinlemem." İşte oyun siz öyle bir durumda cezalandırıyor ve hedefinizi yakalama şansı-



nizi elinizden alıyor, mecburen başka bir hedefe geçiyorsunuz.

Multiplayer maçlarda karşı tarafın oyun tarzını tanıtmaktan veya seçtiğiniz perk'lerden, silahlardan öte haritayı tanımak önemli. Diyelim ki Manhunt oynuyoruz. Bir takım kovalıyor, diğer takım kaçabildiği sürece hayatı kalabildiği her saniye, dakika için puan kazanıyor. Eğer haritayı tanımiyorsanız, kaçan taraf olarak nereye giticeğinizi bilemiyor ve fark edildiğiniz anda kaçılabilen noktaları atlıyor ve sırtınızdan bıçağı yiyorsunuz. Oysa ki en yakın bankın yerini bilseniz, en yakın çıkışlık nerede, hafızanızda olsa izinizi daha kolay kaybettirebilirsiniz.

Favorilerimden olan "sandık kap, tutabildiğin kadar tut" modunda, sandığı kapiyorsunuz ve herkese de gözüküyorsunuz. Burada tabana kuvvet, haritada sürekli kaçmalısınız. Hız, çok önemli. Eğer haritadaki tüm binaları bilirseniz, nereden nereye atlayacağınızı kestirirseniz, eşigi geçtiğten sonra arkanızdan kapanan kapıları nerede konumlandığını tahmin edebilirseniz, o sandığı da sizden kolay kolay alamazlar.

Genel itibariyle oyunun multiplayer kısmı, ünlü FPS'lerden veya strateji oyunlarından oyuncu çalamaz ama maçların sıkıcı geçtiğini de kimse söyleyemez. Multiplayer uzun soluklu bir oyun keyfi sunmuyor, bunu da aklınızda bulundurun. Ancak zaman zaman sadece bir - iki maç yapmak için uğrayacağınız bir seviyede...

Bir başka hava

İsminden en çok bahsedilen ama içeriği o kadar da bahsedilmeye dezmeyecek bir oyun ACR (Bu kısaltmayı ilk defa mı kullandım? Yazının sonunda!) Kötü değil, iyi de değil. Ortalama bir oyun. Fakat o kadar çok adı geçiyor, o kadar çok reklamı yapılıyor, her yerde o kadar fazla Ezio ve Altair görüşürüyor ki bu oyuna "ortalama" derken bana bile garip geliyor. Uncharted'lar, Batman'lar, Gears of War'lar kol gezerken ve hepsi çok sağlam noktalardarken, AC isminin de büyük yenilikler yapması gerekiyor bana sorarsanız. Ubisoft ya bizi AC3 ile şartıracak ya da aynı oynanışın bir benzerini, bir başka zaman dilimine uyarlayıp tepehimizin tasını attracak. Bu ay çok az (?) oyun çıkacağı göz önüne alındığında ve Market bölümündeki oyunların çoğu yiyip bitmiş olmanız durumunda ACR tercih edilebilir ama onun dışında pek de sıcak bakmıyorum toplamda olan bitene. Dört tane oyun olmuş, sen hiçbirinde oyunda büyük değişiklikler yapmadığın, eh o zaman orijinalliği az ama oynanışı ve geriye kalan her şeyi çok iyi olan bir şaheser bekliyor insan. Olsun, bir sonraki oyuna kadar vakit çok... ■ Tuna Şentuna



Assassin's Creed: Revelations

- + İstanbul, hookblade hoş bir eklenmedi olmuş, artık Ezio'dan ve Altair'den başka birilerini göreceğiz yeni oyun
- Oyun parçaları bölünmüş, seslendirmeler özemsiz, oynanış ve yapay zeka çağın gerisinde kalmış

7,4



Yapım Snowblind Studios
Dağıtım Warner Bros.
Tür RPG
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.warinthenorth.com



The Lord of the Rings: War in the North

Epik bir hikayenin hiç görülmemiş yüzü

Frodo, geleceğinin nasıl şekilleneceğini den habersiz, sevdığı o güzel köyünde zamanını ağaç altlarında kitap okuyarak, yıllar evvel dikenmiş ve artık orta dunyanın en iyi tütünleri olan yaprakları içerek vaktini geçiriyordu. Gandalf'ın gelmesi ve Amcası Bilbo Baggins'in doğum günü sırasında bir anda ortadan kaybolması onu ilk olarak Arda bölgесine bağlı olan "Bree" isimli kasabaya sürüklemiş bulundu. Gandalf ile buluşması gereken bu naçızane hana ondan başka üç kişi daha davetliydi. Bunlardan ilki Ereborn'lu Farin, ikincisi, Ayrık Vadiden Andriel ve son olarak Dunedain soyundan Eraden'di. Fakat Frodo bu üçlüden önce Yolgezer ile karşılaştı. Şimdiye sira randevularına birazcık geç kalan üç kahramanda...

Kesişen dünyalar

Aslında kurgu basit ve grubumuz oyuna güzel bir şekilde yedirilmiş. Yani Frodo bizden bir süre önce Bree'de bulunan Sıçrayan Midilli'yi ziyaret etmiş. Direkt olarak Aragorn'dan aldığımız bu bilgi ve etrafta gezen Nazgül tehdidiye oyunumuzu yavaştırmamayı sağlıyor. Bree ile başlayan görev yapma zincirimiz, oyun boyunca sürüyor. Kitaplardan ve filmlerden tanımıızın birçok bölge ince işlenmiş Lord of the Rings: War in the North'e (LotR: WitN). Bree'ye girdiğiniz anda her yer tanık gelecek; hancıdan tutun da etrafın dekorlarına kadar filmde ve kitaplarda bulunan tasvirlerin ortak bir paydada buluturulmuş olduğunu göreceksiniz.

Gelelim oyuna arkadaşlar. Giriş yazımında da

belirttiğim üzere, LotR: WitN'da üç farklı karakter kontrol edebiliyoruz. İlkı yakın dövüşü olan Cüce'miz. Kendisi özellikle iki elli silahlarda uzman olduğu gibi fazlasıyla ağır saldırılara yetişebiliyor. Kendi içerisinde üç farklı ana başlığa bölünyen yetenek ağaçlarımız içerisinde sağ ve sol tarafa bulunanlar daha bir yan ağaç gibi oluyor, ortada bulunan ağaç ana yeteneklerimizi oluşturuyor. (Solda yedi, ortada on ve sağda yedi yetenek bulunuyor, öyle çok net bir ayırım da yok hani.) Cücemiz War Cry, Sweeping Attack ve Crushing Blow gibi yeteneklere sahip. Yeteneklerin isimlerinden de az çok anlaşılabildiği üzere kendisi kafa göz düşmana girmeye odaklı bir karakter. Gelelim Farin isimli Ranger karakterimize. Kendisi hakkında ilk söylemek istediğim şey gayet güzel yakın dövüş de yapabiliyor olması olacak. İkinci olarak ise LotR: WitN'ı konsolda oynayıp da rahat hedef alamam diye düşündürmek için gönül rahatlığıyla ok atabilecekleri olacak zira hedef almak ve isabetli atışlar yapmak fazlasıyla kolay. Bu yakışıklı abimizse düşmanlarından kaçabilmek için "evasion" gibi yetenekler kullanabildiği gibi aynı zamanda da hem yakın dövüş, hem de menzilli atışlar yapmakta ustası. (Bence en oynanabilir ve açıka ara en güçlü sınıf şimdilik.) Son ve tek diși sınıfımız bir elf kızı olan Andriel. Oynaması biraz zor bir karakter olsa da özellikle grubumuzu koruma yeteneğiyle dikkat çekiyor. Yetenek ağacında bulunan Sanctuary kısmındaki yeteneklerden bir tanesi sayesinde düşmanlardan gelecek menzilli saldırılara karşı kalkan açabilen büyümüz, ilerleyen seviyelerde bu kalkan içerisinde bulunan grup üyelerine bolca "hit point" sağlıyor. "Word of command" kısmı ile güçlendirdiği büyülerine bir de

"Empower Staff" kısmı eklenince ve bütün bunları aktif olarak kullanılabilince, bir de o zaman konuşmak lazımlı hangi sınıf çok iyi diye...

Yeteneklerden bahsettiğimde oyun içerisinde bulunan özellikler ve manalarına Strength yine gücümüzü belirliyor ama aynı zamanda ne kadar kaliteli bir yakın dövüş silahı taşıyacağımızın da garantisidir. Dexterity ile bolca critical vurabiliyoruz ve yine tipki strength'te olduğu gibi ne kadar kaliteli bir yay taşıyabildiğimiz de kendisine bağlı. Stamina, "hit point"imi belirliyorken zırh kalitemiz için geçerli bir özellik. Will isimli son özelliğimize büyümek için mana harcıyor.

Fangor ormanları

LotR: WitN'de dışarıdan söyle bir bakıldığından her şeyin düşünüldüğünü görebiliyorsunuz. Orta dünya ruhu fazlasıyla verilebilmiş bence; hele havanın kapalı olduğu ve yağmur yağan günlerde... LotR: WitN büyük ölçüde üçüncü şahıs bakış açısına sahip bir aksiyon RPG. Savaşlar fazlasıyla hızlı gerçekleşiyor bu oyunda ve sürekli takım halinde ilerliyoruz. Böylece üç kişilik grubumuzdan bir tanesi savaş esnasında yaralanıp düştüğünde, diğerleri hemen gidip arkadaşını kaldırıyor. Oyunda genel hatlarıyla bir



Alternatif

Assassin's Creed: Brotherhood
The Cursed Crusade
The Elder Scrolls V: Skyrim





adet küçük ve bir adet de büyük vuruş bulunuyor. Eğer düşmana yeterince darbe vurmuşsanız ve kafasının üzerinde sarı bir ok çıktırsa bu demek oluyor ki artık tek bir tuşla kendisine "fatality" yapabiliyorsunuz. Böylece çok daha fazla yetenek puanı kazanmamız mümkün kılınmış oluyor. Savaşlar esnasında rahatça hayat ve mana iksiri tüketebiliyor olmaksa, oyuna ayrı bir tat ve hız kazandırmış. Oyun genelde yakın dövüş ile geçtiği için, özellikle silahınızın ve zırhınızın yeterince güncel olduğuna emin olmanızda fayda var.

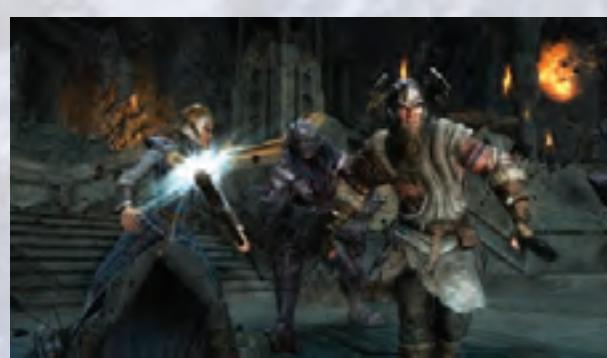
Genel mantık çerçevesinde baktığımızda rakiplerimizin Orc ve Goblin olduklarından emin oluyoruz. (Orta Dünya mantığı gerçekten.) Başlarda Agandaur isimli bir kimli bulunuyor. Bu yeşil derili yaratıklar bize düşündüğünüzden daha çok saldırıyor ve hepsinin farklı bir özelliği bulunuyor. Kimisi ok, kimisi büy, kimisiye bize balsasıyla vurma derdinde. Derdinde belki ama işte genelde çok azı bunu başarabiliyor. Goblin'lerimiz aslında gereken yapay zeka sahipler ama birçok görevde, böyle bizden yüksek yerde duran ve önüne kalkan açan büyüler, nedense benim koşarak yanlarına gitmeye engel olamıyorlar. Bölüm dizaynlarından midir yoksa ben mi çok iyiyim onu tam bir anlayamadım. (Bölüm tasarımları net

kötü bu arada.) Oyunun ancak ilerleyen seviyelerinde görmeye başladığımız farklı düşman karakterleriyle bir noktadan sonra insanın canını sıkmıyor. Savaşlara herhangi bir sistemin hakim olmayıysa bence oyunun en büyük eksisi. Yani silahın saldırısı gücü artı strength'ım bireleşerek rakibime ne kadar vurdüğüm ortaya çıkıyor. Oysa yapılacak olan bir oyun içi sistem savaş sistemi ileambaşka bir oyun geçmiş olabilirdi elimize.

LotR: WitN'de birçok farklı eşya kullanmak da mümkün. Evet, belki düşmanlarınız çevre detayları bazen sıkılıyorken biz oyuncularıma karakterlerimize verebileceğimiz silahlar sürekli düşmanlarımızdan düşmeye devam ediyor. İşin güzel yanı bu eşyalar arasında birçok set eşyası bulabiliyor oluyoruz. Tipki Diablo'da olduğu gibi ikinci parçasından sonraki her parça için bir adet farklı bonus sağlayan zırh setleri, inanın oyunu tamamen değiştirebiliyor. Savaşlar esnasında yaptığımız saldırılardır, son dönemlerde yeniden sıkça kullanılmaya başlayan, "kilicimin değdiği herkese vururum" sistemiyle çalışıyor. Böyle yakın dövüş ve alan etkili büyüler oyunun gidişini değiştirebiliyor. Yine de kilicin kilica değmediği bir oyun gördüm karşında. Hani ben istedigim herkese vurabiliyorken, rakiplerim arada bir kendilerini savunma ihtiyacı güttüler. Zaten büyük vuruşlar blok'lanamaz oldukları için onlar da çok kasıyor anlaşılan.

Veda

LotR: WitN harika bir tasarıma sahip. Yüzüklerin Efendisi içerisinde bulunan binalardan tutun da çiçeklere kadar her şey düşünülmüş ve bu güzel



oyun ortaya çıkarılmış. Bu güzel görselliğe gerçekten kulaklarımın hiç gitmemen müziklerin de eşlik ediyor olması başka bir artı oldu benim için. Fakat her ne kadar bazı savaşlarda keyifli bir zorlanma yaşamış da genel olarak sıkıcı bir oyun yapısı içerisinde bulundum kendimi. Eğer Yüzüklerin Efendisi'ni seviyorsanız, bu oyunu bitirmeden başında kalkmayacaksınızdır ama konu ile alakası olmayan ve sadece aksiyon dolu bir oyna yönelikorsanız, sadece tadımlıklı bir eğlence ile yetineceksiniz demektir. ■ Ertuğrul Süngü

The Lord of the Rings: War in the North

+ Harika tasarlanmış dünyası, hızlı oyun yapısı, dünya hakkında bilgi dolu olması

- Kısıtlı yetenek ağaçları, sıkıcı dövüş sistemi

7,0



SİZİ OYUNA GETİRİYORUZ!

X GAME

ANASPONSOR

SOBEE
STUDIOS

1-4 ARALIK | DİJİTAL EĞLENCE
2011 | VE OYUN FUARI
LÜTFİ KİRDAR FUAR MERKEZİ

"Ücretsiz online davetiye"

www.compex.com.tr

Bu fuar, 5174 sayılı kanun gereğince Türkiye Odalar ve Borsalar Birliği (TOBB)'nin izniyle düzenlenmektedir.

RÖNESANS FUARCILIK A.Ş.

ALTZEREN SK. NO: 47 1. LEVENT-İSTANBUL

TEL : 0212 270 28 20

www.compex.com.tr

COMPEx
36. ULUSLARARASI COMPEx FUARI



Costume Quest

Şeker mi, oyun mu?

Cadılar Bayramı her zaman ilgimi çekmiştir. Bayramda giyilecek kostümler ayalar öncesinden hazırlanır ve büyük gün geldiğinde bütün çocukların sokakta şeker peşinde koştururlar. Double Fine Productions'ın Cadılar Bayramı temali oyunu Costume Quest de sonunda PC için yayınlandı. İçinde RPG öğeleri de barındıran oyun oldukça eğlenceli bir yapım.

Oyundaki kahramanlarımız, ikiz kardeş olan Wren ve Reynold. Küçük bir semtte yaşayan bu ikizlerin hiç arkadaşları yok ve aileleri onları arkadaş edinip şeker toplamaları için dışarı yolluyorlar. Şeker toplamaya dünden razi olan ikizler dışarıya çıkmak eğlenmeye baş-

lıyor. Oyun boyunca farklı görevler alıyor ve bunların karşılığında genellikle şeker toplayıyoruz. Bunun dışında çevredeki çoğu eşyadan da şeker elde etmek mümkün. Şeker toplamanın en gerçekçi yolunu tercih edecek olursak mahallede gördüğümüz her kapıyı çalmayı deneyebiliriz. İşte burada büyük bir problemimiz var ki mahallenin büyük bir bölümünü Grubbin dolu ve birçok kapının ardından bir Grubbin çıkıyor. Çıkan her Grubbin bizim için yeni bir mücadele anlamına geliyor ve oyundaki Grubbin bolusu yüzünden verdığımız mücadeleler bir süre sonra sıkılmaya başlıyor. Ancak oyunda yer alan RPG öğeleri Costume Quest'i zevkli kılm-

ya devam ediyor. Oyun boyunca bulduğumuz farklı materyallerle yeni kostümler yaratıyoruz, yarattığımız bu kostümler bize canavarlarla karşılaşırken büyük avantajlar sunuyor ve her kostümün de ayrı bir özelliği bulunuyor. Eğer eğlence odaklı oyunlara merak duyuyorsanız, Costume Quest'i seveceğinizden eminim. ■ **Çaylak 2**

Costume Quest

- + Cadılar bayramı teması, şeker toplamanın eğlencesi
- Kendini tekrar eden oynanış, düşük grafik ve ses kalitesi

7,0

Rochard

Uzaydaki tatlı amca



Zekama hitap eden oyuncuları çok seviyorum. Bunalıdan biri de son zamanlarda oynadığım Rochard oldu. Platform türüne hızlı bir giriş yapan Rochard, bu tür içinde iyİ yerbere geleceğe benziyor. İlk olarak oyundaki kahramanımız John Rochard ile tanışalım. Kendisi uzayda mineral taşları arayan bir ekibin şefi ama bu konuda o kadar da başarılı değil. Mesleğinin dışında çok sempatik birisi olduğunu da söyleyelim ve oyundan konuşmaya başlayalım.

Oyuna araştırma bölgesinde başlıyor, ardından bize oyun boyunca yardımcı olacak arkadaşımız Skyler ile tanışıyor, kendisiyle biraz sohbet ettikten sonra yolumuza koymuyoruz. Patronumuz bize başarısız olduğumuzu ve böyle giderse işten çıkarılacağımızı söylüyor. Bunun ardından bir mucize gerçekleşiyor ve uzun bir süreden sonra kaza ekibi önemli bir mineral taşı buluyor. (Oyunda ilerledikçe taşın önemli bir sırrını öğreneceğiz.) Tam her şey yoluna girdi derken asteroite büyük bir saldırısı düzenleniyor ve "Wild Boys" adı verilen bir çete üssün tüm kontrolünü ele geçiriyor. Oyunda kullanacağımız silah olan G-Lifter, iki farklı özelliğe sahip. İlk özelliği olan taşıma gücüyle oyunda bulunan kutuları düşman üzerine atabiliyor veya bir

yere tırmanırken kullanılabilir. İkinci özelliği Rock Blaster. Bu özellik sayesinde G-Lifter'i silah olarak kullanabiliyoruz. (G-Lifter'in seviyesini yükselttikçe Rock Blaster için yeni özellikler de açılıyor.) Oyunda normal ortamın dışında iki farklı ortam bulunuyor. Bu iki ortamdan biri, kendi isteğimizle oluşturduğumuz uzay ve burada her şey yavaşlıyor, daha yüksek yerbere zıplayabiliyoruz. G-Reverse adı verilen ikinci ortamda şeyi tersine çeviriyor ve tavandan kapılara ulaşmamız gerekiyor.

Portal'a benzerliğiyle dikkatimi çeken oyuncunun devamını sabırsızlıkla bekliyorum. Eğer eğlenceli bir oyuncu arıyorsanız, Rochard'ı kaçırmanız öneririm.

■ **Çaylak 2**

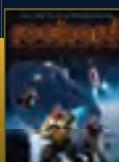
Rochard

- + Kaliteli müzikler, başarılı sesler, mükemmel oynanış
- Oyunun atmosferine göre biraz ağır grafikler

8,5



Yapım Recoil Games
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon / Platform
Platform PC, PS3
Web www.rochardthegame.com





Yapım Volition
Dağıtım THQ
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.saintsrow.com
Türkiye Dağıtıcı Aral

ARAPICE ISLAND
THE GROVE



Yıldız Savaşları

Oyunun açılış sahnesi, aslında karşınızda ne gibi bir oyun göreğinizin de garantisidir. O bilindik Star Wars yazıları başayan oyun, başlangıçtaki eğlenceli yapısını sürekli olarak izevimizde kullanıyor. Anlayacağınız bu oyun gerçekten eğlenceli!

Saints Row: The Third

Mor dediğin İmparator rengidir



Özgürlük denen meret ne kadar da önemli bir şey aslında, değil mi? İlk başlarda sadece filmlerde gördüğümüz bu tema, ilerleyen yaşımızla beraber daha da anlamlı bir hale geliyor. Her sene başka bir şey yapmak isteyen bizler, sürekli bir engelle karşılaşıyoruz. Hayatlığımızda bulunan engellerin bir benzeriye 90'lı yıllarda üretilmiş oyulara fazlasıyla hükmediyordu. Yapılması gereken görevler belli, gidilebilecek olan yerler sınırlı idi. Fakat aradan bir oyun çıktı ve dedi ki "Alın size şehir, takılın içinde." Kimden bahsettiğini tabii ki biliyorsunuz... Grand Theft Auto, oyun sektöründeki birçok tabunun yıkılmasına sebep olmuş bir oyun ve yaptığı en büyük değişiklik, "free roam" ve "open world" olarak bilinen özgür oyun yapısı ve haritmasını geliştirmek oldu. İşte onu takip eden oyularından bir tanesi olan Saints Row ise serinin üçüncü oyunuyla karşımıza çıktı.

Bitmeyen aksiyon

Saints Row: The Third (SR3) benim uzun zamandır aradığım birçok özelliği içerisinde barındırıyor. GTA'dan boşuna bu kadar bahsetmemini yanı... Serinin önceki oyunlarını oynamamış olanlar, gözlerinde GTA'yı canlandıracılar zira oyun hem omuz üstü kameradan oynanıyor, hem de yapısı gereği fazlasıyla GTA'ya benzıyor. Efendim, oyunda bir çete liderini canlandırıyor ve başkasının elinde bulunan bu güzel şehri yavaş yavaş kendimizin yapmaya çalışıyoruz. Bunu yaparken oyunun hemen başında oynadığımız banka soygunu sahnesinden yüzümüzün akıyla çıkmamamızın sebebi büyük; çünkü şehrin büyük bir kısmına zaten biz hakimdir. Başarsız geçen soygundan sonra yepyeni bir hayatı başlıyoruz.



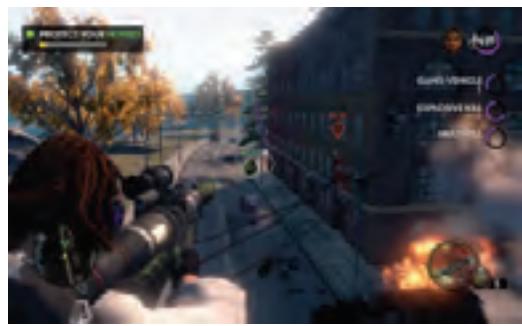
Alternatif

Assassin's Creed: Revelations
Grand Theft Auto IV
Mafia II

Karakter yaratımı ve detayları SR3'ün çok önem verdiği bir nokta. Her ilk politik olarak adlandırdığı ismine (African American gibi.) oyundaki yerini almış ki bu durum çok hoşuma gitti. Karakterimin her yanıyla oynayabiliyor olduğumu söylemeden edemeyeceğim. O kadar detaylı bir karakter yaratma menüsü var ki bütün dergi resim olsa ve her karesine bir karakter koymak istesek sayfalar yetmezdi. (Düşünün, sadece kulak içen 20 farklı opsion bulunuyor!) Uzun zamandır karakterime koymayı özlediğim "seçilebilen ses tonu" ise mutluluğuma mutluluk katmaya yetti. Gelelim oyunun detaylarına... İlk olarak önceki oyunlarda bulunan ve sadece "Respect", yani saygınlık puanı alarak ilerlemek zorunda kaldığımız senaryo, artık herhangi bir saygınlık puanı gerektirmiyor. Hal böyle olunca da düzenli olarak ana hikayeye bağlı kalabiliyoruz. Yine de dikkat etmek lazım ki yeterince saygınlık puanı kazanmadan ana görevlerde ilerlemek hiç de kolay değil.

Emeğe saygı

Gelin sizi oyunun kalbi olan menüsüne götüreyim de şu işi hemen bitireyim. Bu menü aslında telefonumuz ya da biri bizi bir hayli kandırıyor. Buradan düzenli olarak görevlerimizi takip edebiliyoruz. Bir başka özellik olarak oyunda bulunan ve bize fazladan saygınlık artı para olarak dönecek, suikast ve araba çalma görevlerine de buradan ulaşabiliyoruz. Bu görevler isten-





ufak bir ipucu vereyim: Sakın silah satın almayın zira oyunun ilerleyen bölümlerinde bütün silahları bulabiliyorsunuz. Önemli olan şey silahların upgrade'lerini yapmak ki ufak tabancamız dördüncü seviyeye geldiğinde inanılmaz bir hal alıyor. Benzeri bir upgrade sistemi dört aşamalı olarak patlayıcılarda bulunuyor.

Kullanabileceğimiz araçlarla resmen sonu yok. Zaten bütün şehir bizim desek yeridir... Fakat bir de bize özel araçlar var ki onları hiç sormayın. Ele geçirdiğimiz büyük yerleşimlerde kullanılabilir hale gelen cihazlar arasında tank, uçak, envai çeşit helikopter ve birçok farklı araba modeli bulmak mümkün; hatta uçuş mekanının çok ama çok iyi olduğunu, daha doğrusu rahat bir şekilde oyuna eklediğini de belirtmek isterim.

Gelelim oyunun patates yanlarına... Aslında çok fazla olmadığını söylemek isterdim ama ilk göründe inci tanesi gibi gözüken SR3, içerisinde birçok hata ve sorun barındırıyor. İlk olarak araba kullanımına değinmek istiyorum: Arkadaş bu mekanlığı alıp kullanmak ne kadar zor gerçekten, çok merak ediyorum. Bazı oyunlarda odun gibi dönüşler yapan arabalar varken, burada da karşılık her biri uçak motoru takmış ve viraj nedir bilmeyen araçlar gördüm. Tamam, çok kötü değil ama çok iyi de değil kullanım şekli. Gerçekten uçaklar ve helikopterler 10 kat daha kolay kullanıma sahipler. Pek tabii ki tüm suç araçlarında değil. Oyunun içerisinde kendi kendine abuk sabuk hareket yapan NPC'lerin arabayla binince de araçlarıyla aynı hareketleri yapıyor olmaları trafik sorunu üst seviyelere çıkıyor. Düz giden bir araba bir anda U dönüsü yapmaya karar verebiliyor ya da bir anda sağa sola anlamsız hareketlerde savrulabiliyor. Fizik motoruya bazen uluslararası boyutta saçmayabiliyor, ona emin oldum. Duvara asılı kalan ceset mi görümedim, arabanın içinde kaybolan mı, artık bir şey diyemeyeceğim bu konuda. Bir de takım arkadaşlarınızın yapay zekası var ki özellikle araç vasıtasiyla bir yerden başka bir yere gitme görevlerinde beni çok iyi anlayacaksınız. Ya arabaya binmiyor geri zekâlılar ya da düşmana ateş etmekten vazgeçmiyorlar. Ölünce de kendilerini kaldırmak bize düşüyor. Yahu bu sistemin tam tersi çalışıyor olması gerekmiyor muydur?

Neyse, yiğidi öldürelim ama hakkını da verelim. SR3 gerçekten aksiyonun tavan yaptığı ve her yerinden detay fışkıran bir oyun. Grafikleri ve müzik seçimleriyle de bir oyunu oyun yapan tüm unsurlardan yüksek notlar almayı başardı benden. Şimdi kendisine tek gereken sağlam bir yama! ■ **Ertuğrul Süngü**

diği zaman yapılabıldığı gibi oyunun ana senaryosuyla genelde kesişmiyor. Fakat hızlı bir karakter gelişimi için peşlerinden koşun derim. Sonra yeteneklerim söz konusu... (Of çok fazla var gerçekten, hiç bulasmasam mı?!) Neyse dedili bir kere, en azından söyle bir bakalım yetenek okyanusundaki onlara özelliğimize. İlk olarak genel özelliklerimiz bulunuyor; buradan iki elli silah taşımaktan, iki elle SMG taşımaya, oradan da daha hızlı ve uzun süre koşabilmeye kadar uzanan bir özellik sillesi seçmemiz mümkün. Health kısmında malum, sağlığımızla ilgili az ve öz yetenek bulunuyor. Damage kısmında zit anlamda kullanılmış ve verdığımız değil de aldığımız zararların azalmasına yaranan yeteneklerle donatılmış durumda. Combat kısmında daha çok cepheye ilgili ayarlamalar bulunuyorken bence oyunun bel kemiği olan Gang Abilities kısmında, yardımımıza çağırabileceğimiz çete üyelerinin gücünü, sayısını, kullanabilecekleri silah türünü bile ayarlayabiliyoruz; hatta burada bulunan zombie çete kısmını kesin seçin derim ki hem çok eğlenceli, hem de gerçekten düşmanlarımızı fena halde yiyorlar.

Menümüzde bir de para durumumuz söz konusu. Buradan saat başı belirli bir para alıyoruz ve işte bu para, aslında tipki Fable III'tekine benzeyen, genel gelirimizden başka bir şey değil. Oyunun hemen başında satın aldığımız binamız sayesinde ufak bir gelirimiz oluyor. Fakat her görev para demek ve etrafımızın satın alınmayı bekleyen boş binalarla dolu. Pek tabii ki her şeyi satın alamıyoruz ama haritamızda gözüken neredeyse her yeri parasını basıp almak mümkün. Böylece saatlik gelirimiz zamanla artıyor da artıyor.

Gelelim silahlara... Oyunda dört farklı patlayıcı ve dört farklı ana silah bulunuyor. Silahlarım tabanca, yarı otomatik, pompalı ve makinelî tüfek olarak kendi arasında ayrılmış durumda. Burada

Her yerden ateş etmek



SR3'te o kadar çok aksiyon var ki aklınıza gelecek ve gelemeyecek envai çeşitli yerde birilerine ateş ediyorken bulacaksınız kendinizi. Bir anda bir helikopterin köşesinden sarkmış, elinizdeki

roketcı takımı arkadaşlarınızın önüne çıkan düşmanları yok edeceksiniz, sonra yetmeyecek, bir anda bir binadan aşağıya iple sarkılmış, elinizde keskin tüfeğiley'e düşman avlıyor olacaksınız. Yapımcılar her türlü aksiyon sahnesini oyuna resmen yedirmişler. Hele bir de bu sahnelerde sonsuz mermimiz olunca işin asıl o zaman keyfi çıkıyor.

Saints Row: The Third

- + Her anının aksiyon dolu olması, yapılacak bolca iş olması, fazlaıyla eğlenceli konuşmalar
- Fizik motoru ve oyunu pişmanlığıye çeviren yapay zeka sorunları

8,4



Yapım EA Black Box
Dağıtım Electronic Arts
Tür Yarış
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.needforspeed.com/therun
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Rakipler

Rakibinizi oyun-
dan düşürebil-
mek çok önemli.
Onu geçmek her
zaman çözüm
olmuyor; çünkü
bazen yaptığınız
en ufak bir hata-
da hemen arka
tamponunuzda
bitiverebiliyorlar.
Dolayısıyla onu
doğru zaman-
lamayı yaparak
karşısında gelen
bir tırın önüne itmek
en temiz çözüm
diyorum.

Need for Speed: The Run

Bu sefer her zamankinden farklı...

Bazı oyuncular var, misal karpuz tarlasının her sene belirli aylarda mahsul vermesi gibi, yılın belli zamanlarında piyasaya çıkıp raflarda yerini alıyor. Her sene şaşmadan nerdedeyse bir COD oynamak ya da NFS serisinden bir şeyler kurcalamak artık gelenek, örf, adet gibi oldu. FIFA ve diğer spor oyuncularının her sene kendini tekrarlaması sorun değil, sporun doğası gereği her sene yenileri çıkıyor ama bu etiketler dışında kalan oyuncular sürekli kendini tekrarlamasını sevmiyorum. Çok iyi oyuncular zamanla sadece ismiyle satar hale geliyor ve vakitte çok eğlenceli zaman geçirdiğimiz o efsane isimler artık yaşlıyor, sıradanlıyor. Bu durum özellikle NFS serisi için tavan yaptı diyebilirim. Doğrusunu söylemek gerekiše eğer dergi için inceleme yapmak olsam muhtemelen The Run'ı pas geçerdim. İnceleme amacıyla oynamam iyi bir bahane oldu ve ne yalan söyleyeyim, EA sanki yukarıda söylediğim rahatsızlıkların farkına varmış gibi bu sefer değişik bir NFS sunmuş bizlere ve ne fena da iş çıkarmamış.

Öncekilerden farklı olarak The Run'ın bir senaryosu var, hatta oyuna çok güzel bir sinematikle başlıyor, biraz adrenalini salgılayıp ondan sonra direksiyon başına geçiyoruz. Sinematiklerden bahsetmişken oyun esnasında bol bol ara sinematik görüyorum. Mesela Las Vegas'tan kaçtığımız sinematik aşırı hareketli sahneler dolu ve itiraf etmeliyim ki bazen The Run'ın bir araba yarışı gibi değil, böyle ara sahnelerden oluşan Heavy Rain gibi bir oyun olmasını çok diledim. Sinematik an an kontrolü bize veriyor ve ekranда görünen tuşlara doğru zamanda basmamız gerekiyor. Zamanlamayı başarır-sak Jack kaçıyor ya da içinde bulunduğu başka bir zor durumdan -güzel başka bir sinematik eşliğinde- kaçıyor. Biceremezsek ölüyor ve tekrar başlıyoruz. Kısacası bu

zorlu durumdan ve borcu olduğu mafyadan kaçan iyi sürücü Jack'in, para kazanmak için ABD'nin bir ucundan diğer ucuna (San Fransico'dan New York'a...) kadar olan macerası, hikaye ve hareket dolu sahneler, NFS'ye yeni ve güzel bir soluk getirmiş. Tek kötü detay Jack'i neden mafya kovalıyor, onlara ne yaptı ve benzeri soruların hiç yanıtlanmamış ve muhtemelen senaryo yazarları tarafının kafa yorulmamış olması.

ABD'nin bir ucundan diğer ucuna, 250 araba arasında birinci olabilmek için mücadele etmek... Asıl amacımız bu ve bunu yapmak için gaz pedallına sonuna kadar basıyoruz. Oynanabilirlik açısından bakarsak NFS tabii ki bir Shift değil ve bazen fizik kurallarının çok ötesinde çarpışmalardan sağ çıkabiliyoruz. Oyun arcade tarzında olduğu için çok gözde batan bir durum değil bu. Gaz, fren, el freni, nitro ve sol / sağ yön tuşlarından ibaret bir araç panelimiz var. Görüdüğünüz gibi her şey gayet basit. Üçüncü bölüme kadar yollar genelde düz ve sizi oyuna isındıran cinsten. Bu yüzden sadece gaza basıp arada bir keskin virajlarda frene dokundurmak kafi kalıyor ama ne zaman üçüncü bölüm başlıyor, o zaman keskin virajlarda yol almak zorlaşıyor. Yarış güzergahı, yani 3000 millik alan birçok ufak parçağa bölünmüş ve her parçada farklı amaçlar söz konusu. Bazı bölümlerde o bölgede bulunan sekiz araba içinde birinci olmamız istenirken, bazılarında checkpoint'leri kısıtlı zamanlarda geçmemiz gerekiyor, bazen de sırasıyla önenüzdeki araçları geçerek belirli bir



Alternatif

Blur
Split/Second: Velocity
Test Drive Unlimited 2



süre bizi geçmelerine izin vermemip onları egale etmeye çalışıyor. Mücadele türleri gayet eğlenceli. Yarış sonundaki performansımız, topladığımız puanlar her bölüm sonunda tecrübe puanı olarak bize geri dönüyor. Böylece sürücümüz seviye atlayıp yeni özellikler kazanabiliyor. Mesela daha ikinçi seviyenin başında hemen nitro alıyor. Bol puan alabilmek için belirli kuralları yerine getirmeniz gerekiyor. Örneğin bir arabaya hiç çarpmadan geçerseniz "temiz geçiş", çarparak geçerseniz "hileli geçiş" puanı alıyorsunuz, bir virajda arabayı kaydırarak döndürürseniz aldiğiniz puan artıyor... Nitro da buna benzer bir yolla doluyor. Harcaması kolay, doldurması zor nitroyu yenilemek için trafikte ilerleyen araçları teşit etmemek, polis arabalarına vurmak, onları dağıtmak gibi yollar başvuruyoruz. Bazen sadeceonzdeki rakiplerle yarışmak yetmiyor, çığın doğa şartlarına, keskin virajlara, normal halinde akmaya çalışan masum araçlara, özellikle tırlara, polislere ve kurdukları pis barikatlara rağmen yarış bitirmeniz gerekiyor ki işte o zaman oyun gerçekten mücadele gerektiren bir hale bürünecek.

Oyunda pek hoşuma gitmeyen seyse hiz duyusunun pek verilememiş olması. Bu yüzden neredeyse 140'la giderken altınızdan akan yolun ya da yanınızdan geçip giden objelerin geçiş hızında gereken hazırlı alamıyorsunuz, sanki biraz yavaş gibi... Ne zaman 200'e vuruyorsunuz, o zaman ışıklar tek bir şerit halini alıyor, yol altınızdan hızla kaymaya başlıyor. Başka bir saçma durum da hız canavarı, milyon dolarlık bir Lamborghini kullanırken cihazın en fazla 220'ye çıkıyor olması ya daonzdeki sütçü beygiri Subaru'yu geçmek için resmen zorlanıyor olmanız. Yani oyuna yarış oyunlarının olmazsa olmazı modifiye detayı getirilmiş ve kahramanımız Jack arada bir garaja girip özellikleri değiştirebiliyor olsaydı çok daha iyi olurdu diye düşünüyorum.

Grafiklere gelirsek fazla söyle gerek yok. Frostbite 2, şovunu yeterince yapıyor ve güzel haber şu ki bu sefer Battlefield 3'teki gibi acımasızca sisteminizi zorlamıyor. ABD'nin bir ucundan diğer ucuna eyalet eyalet gezerken her seferinde eyaletlere göre değişen coğrafya, farklı şehirler, ışık oyunları, asfalttaki minik kum tanelerinin hareketi, güneşin gözünüze

gözünüzü vurma, gece yarışlarında arkanzıda beliren bir aracın farlarının önünüzdeki yolu tamamen aydınlatması Frostbite 2 ile ayrı bir boyuta ve görsel zevke dönüşmüştür. Grafik anlamına The Run kesinlikle tam puanı hak ediyor.

Oyunun multiplayer modu zevkli. Diğer oyuncular arasında farklı eylemlerde ve modlarda yarışmak eğlenceli ama bunları yapabilmek için önce o bölümleri tek kişilik senaryoda aşmanın gerekmesi biraz sinir bozucu. Yarışlığınız bölgelerde arkadaşlarınız arasında kimin en iyi puanı yaptırmayı görebilmek, mücadele duygusunu kamçılayan bir özellik.

Genel olarak baktığımızda The Run, serinin diğer oyunlarından farklı olmaya çalışmış, değişik bir şeyler ortaya

ABD'nin bir ucundan diğer ucuna, 250 araba arasında birinci olabilmek için mücadele etmek... Asıl amacımız bu ve bunu yapmak için gaz pedalına sonuna kadar basıyoruz

koymuş ve bunu yaparken de kaliteli bir iş çıkarmış ama halen hikaye, hız duyusundaki eksiklik gibi konularda bir hayli eksikliği olan bir yapılmış. Eğer bu oyunu her yıl yeni bir NFS çalışma acelesiyle değil de gerçekten zaman harcayarak ve özen göstererek hazırlamış olsalardı kesinlikle ortaklı yerinden sarsacak bir yapıp olacağından eminim ama hızlı tüketim ve para kazanma içgüdüsü ile her sene yeni oyun çıkarırsanız, ne yazık ki yarı yamalak ya da iyi iş çıkarabilecekken gelişimi yarı kalmış oyunlar sunarsınız; aynen The Run'da olduğu gibi. Yine de kötü oyun olmadığı, grafikleri ve ilginç senaryo tabanlı oynanışı için kesinlikle göz atmanızı öneririm. ■ Nurettin Tan

Need for Speed: The Run

- + Frostbite 2, kötü bile olsa bir senaryosu olması
- Hız duyusunu hissettirememesi, senaryonun baştan savmalyı

7,4





Yapım Team Bondi
Dağıtım Rockstar Games
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
[Web rockstargames.com/lanoire](http://www.rockstargames.com/lanoire)
Türkçe Dağıtıcı Aral



L. A. Noire: The Complete Edition



Biri cinayetin gözlerdeki izi...

Geçen ayki yazda da belirtmiş olduğum gibi konsoldan PC'ye oyun aktarmak iyi bir fikir ama bunu başarılı bir şekilde yapmak apayrı bir sanat. Nitekim Rockstar Games bunun farkına varmış olmalı ki oldukça iyi bir işi başaranak L. A. Noire gibi bir sanat eseriyle çıkıyor karşımıza.

L. A. Noire, 1940'ların sonunda, İkinci Dünya Savaşı sonrası Los Angeles'ta geçen bir polisiye macera. Baş kahramanımız Cole Phelps'in sokaklarda devriye atan memurluk halinden başlayıp ilginç bir sonuca ulaşan kariyerinde ona eşlik ediyor ve karşısına çıkan birbirinden ilginç olaylar sırılsısı içinde kendimizi kaybediyoruz. Yasa uygulayıcılarının arasında bile kokuşmuşluğun ve aldatmanın gırla olduğu bir ortamda, kahramanımız Phelps'i oradan oraya sürükleyen olayları izlerken bir taraftan oyunun ilginç kanıt toplama özellikleri, diğer taraftan mükemmel incelikle düzenlenenmiş karakterleri içerisinde bir film izler gibi oluyoruz. Phelps sadece bir trafik memuruyken karşılaştığı bir cinayetin peşine düşüyor. Ortağı "Oğlum bu işler bizi aşar, boş ver üst rütbeliler haletsin, bırak!" dese de Phelps'in zaman zaman karşımıza çıkan videolarda gördüğümüz üzere İkinci Dünya Savaşı'na katılmış bir asker olduğunu ve bir işin peşini öyle kolay kolay bırakacak yapıda da olmadığını hemen anlıyoruz. Okinawa'da savaşmış ve Gümüş Yıldız ile ödüllendirilmiş bir asker ne de olsa... Bir taraftan artmaka olan cinayetlerin ve kundaklamaların peşine düşerken diğer taraftan da polis departmanı

icerisindeki çürümeye mücadele ediyor Phelps. Tüm bunları gerçekleştirirken konsoldan aktarılan bir oyuncun kontrolörlerinin nasıl da güzel bir şekilde klavyeye uyarlandığını görüyoruz. Oynarken kesinlikle "Hangi tuşa basacağım? Şimdi ne yapacağım? Basıyorum basıyorum olmuyor!" şeklinde serenislerden uzak, efendi efendi olay yerinde dolaşıyor, tanıklarla konuşuyor, kanıtları toplayıp ve birbirinden bağımsız gibi görünen vakalar arasında şehrin bir ucundan diğer ucuna gidip geliyoruz. Bunları yaparken klavyedeki tuşlar bizim düşmanımız değil, adeta dostumuz oluyor.

Oyunun en önemli özelliklerinden biri, oyunda kullanılan yeni animasyon teknolojisiyle karakterlerin konuşurken dudak hareketleri ile kelimeler arasında tam bir örtüşmenin olması ki bu sayede bir dedektifin en önemli gözlem araçlarından biri olan "karşidakının mimiklerine dikkat etme" olayı mümkün olabiliyor ve bu da olayların çözümünde sadexe kanıt toplamanın yeterli olmadığını, ciddi bir gözlem yeteneğinin de olması gerektiği gösteriyor. Öyle ki eğer karşınızdaki karakterin yüz ifadesinden, gözlerini uzaklara çevirmesinden huylandıyanız "Arkadaşım yalan söyleme, ısmı zorlaştırmalı" diyebiliyorsunuz. Karşındaki de hemen çözülmüyor tabii ki ve "Kanıtın nerede? Nasıl anladın yalan söylediğimi?" diyor. İşte bu yüzden kanıt toplamak önemli, karşınızdaki insan konuşurken dikkatle yüzüne bakmak önemli.

Karşımıza çıkan olaylar birer görev şeklinde değil de Phelps her bölüm değiştirdiğinde ve rütbe atladığında karşılaşacağı olaylar şeklinde sıralanıyor ve her defasında ona yardımcı olacak başka bir partneri oluyor. Olay yerinde kanıtları ararken karşımıza bazen gazeteler çıkıyor ve baş sayfadaki haberin ayrıntısına inmek istediğimizde okunacak uzun bir metin yerine olayın nasıl yaşandığını video olarak görüyoruz. Bu da satır satır haber okumak

tan ve kanıt bulacağım diye gözlerini yormaktan bıkmış oyuncular için oldukça iyi bir haber.

Polis memuruyuz diye öyle orada burada caka satıp elimizde silahlı vatandaşlara kaos yaşatmamız mümkün değil elbette ki. Silah belirli durum ve olaylarda, silah taşımanın serbest olduğu yerlerde kullanılabilir. Olay yeri veya bir sonraki kanıtın bulunduğu yer haritada gösteriliyor ve buraya yürüyerek, koşarak veya arabaya gitmemiz mümkün oluyor. Kanıtların, gidilecek yerlerin ve karşılaşılan karakterlerin bulunduğu not defterimizden faydalananarak olayları birer birer çözüyor ve Los Angeles'ta bir nevi hayatı kalma mücadeleşi veriyoruz.

L. A. Noire kesinlikle aksiyon / macera oyunları arasında sıvılaşacak ve oyuncuyaambaşka bir polisiye hikayeye sürüklenecek yapıda bir oyun. Özellikle oyun içi benzersiz karakter modellemeleri ve kanıt toplama tekniklerinin çeşitliliği, L.A.Noire'in benzerlerine göre bir adım önde olduğunu kanıti. "Severim 1940'lı yılları, polisiye insanlığını, her olayı çözerim." Dienenerdenseniz, bu her yönüyle kaliteli oyunu kaçırılmayın derim.

■ **Meriç Erbay Bozkurt**

L. A. Noire: The Complete Edition

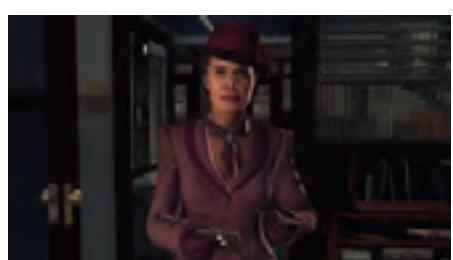
+ Enfes "yüz ifadesinden yalancı tanımlama" sistemi, mimik ve konuşmalar sırasında mükemmel senkronizasyon, sıra dışı kanıt arama ve toplama özellikleri

- Cizgisellik, kanıt bulma ve gözlem yapma sürecinde kendini kaybetme ihtimali

9,0

Alternatif

Mafia II
Max Payne 2
The Godfather II



Dungeon Defenders

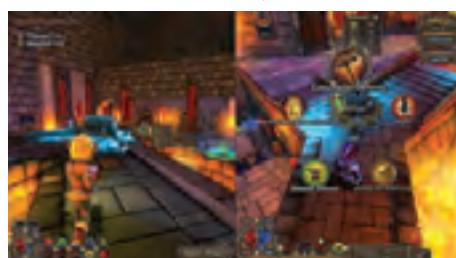
Squire olmayana ekmek yok



Dungeon Defenders'ta dört karakterden birini seçip aksiyon dolu bir maceraya çıkarıyoruz. Oyun bağımlılık yapıyor yalnız büyük bir sorun da var ki Squire sınıfını seçmezseniz, öyle arkadan bakıp ağlarsınız. Neden mi? Anlatıyorum...

Online arena

Bir kere bu oyunu tek başınıza oynayacaksanız, hiç bulaşmadığın derim zira oyunu dört kişi online oynamadıktan sonra hiçbir eğlencesi yok. Dört kişilik oyunda da amacımız dalga dalga gelen düşmanlara karşı koymak ve onları Eternia Kristalinden uzak tutmak. Şayet ki savunmanızı dağlırlar ve kristal ele geçirilirse, bölüm sonlanıyor. Dört farklı sınıftan birini seçtiğiniz zaman bu savaş için. Büyücü rolünde Apprentice, savaşçı rolünde Squire, "ranger" rolünde Huntress ve "monk" rolünde de Monk bulunuyor. Her karakterin kendine



has özellikleri var elbette ki ve hepsi farklı güçlerle savaşıyor. Ne var ki Squire, herhangi bir eksiksliği sahip olmadığı için savaş alanında gerçekten esip gidiyor. Diablo'daki Barbarian'ın biraz fazla güçlü olduğunu düşünün.. İşte Squire, o güçlü hali. Durum böyle olunca da size savaşacak düşman kalmıyor, oyunun keyfi kaçıyor. Oyunun başında kristal bir tane bulunuyor ve ona ulaşma yolunu da tutmak pek kolay oluyor. Biraz ilerledikten sonra oyunda, kristallerin sayısı artıyor, yollar coğalıyor, düşmanlar güçleniyor ve stratejik davranışın farz oluyor. Rasgele seçilen oyunculardan oluşan bir grupta bir kişi bile hafif sallanırsa durumu kurtarmak zorlaşabiliyor. O yüzden takımdaki oyuncuların gerçekten ne yaptığıni iyi bilmesi gerekiyor. Savaşlardaki eğlenceden daha önemlisi, toplayacağınız eşyalar, tecrübe puanlarıyla alacağınız yetenekler ve yeni silahlar. Silahların seviyesini artırmak, yeni güçlerle savaşmak bile oyunun eğlenceli olmasına yetmiş. Squire olayı, oyunun eğlencesine gerçekten balta vuruyor. Yine de o kadar PSN ve XBLA oyuna arasında iyi bir yer var. ■ Tuna Şentuna

Dungeon Defenders

- + Bağımlılık yaratıcı bir oynanışa sahip
- Squire sınıfının dengesizliği sınır bozucu

8,0

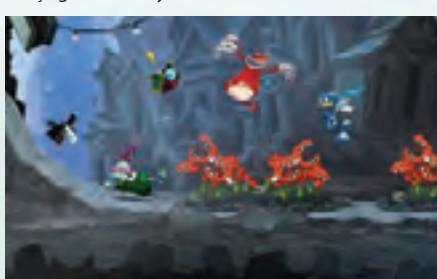


Rayman Origins

İki boyutlu eğlenceye geri dönüş!



Yan masadaki çekmeceden bana melül melül bakıp sırasını bekleyen oyunu konsola taktığında, anında 20 yıl geçleşip 10 yaşındaki bir çocuğun heyecanıyla gömüldüm Rayman'e. Oyunda siz ilk cezbeden şey, kuşkusuz ki canlı renklerin kullanıldığı birbir birbir grafikler olacak. Pastel renkler ve artistik tasarımlar, serinin her zaman güçlü olduğu noktalardı ama bu kez oyunu bir çizgi filminden ayırt etmek zor hakikaten.



Ambiyans ve mekanlar adeta yaşayan bir çevreyi resmediyor. Amansız ormanlar, denizin derinlikleri, kar yığınları ve çöller, oyunu 2D olmasına rağmen diri tutmayı başarıyor. Karakterinizin yumruk fırlatma animasyonu, 7'den 70'e herkesi cezbedecek kalitede.

İki boyutlu oyun oynamayı mı unutmuşuz ne? Bazi bölümleri abartısız altı - yedi defa tekrarlamadan geçemedim. Oyunun -ilk bölümleri hariç- gidererek zorlaştan bir yapısı var. Allah'tancheckpoint'leri görünen göz şeklinde kapılar var. Bu checkpoint'ler sayesinde öldüğümüz zaman bölgümleri defalarca baştan oynamak zorunda kalmıyoruz. Uçan baloncukların veya şişelerin içine hapis olmuş kırmızı kalpleri aldığınızda fazladan can kazanıyzınız. Oyunun mekanikleri ve kontrolleri cillop gibi. Havadayken tekme ve tokat savurabiliyor, zıplama mantarlarına uçan tekmeyle daldığımızda daha da yukarı sıçrayabiliyoruz. Yaptığınız her hareketin altı sağlam şekilde desteklenmiş. Düşmanlarınızsa şark söyleyen arılardan tutun da devasa böceklerde kadar geniş bir yelpazede. Rayman'ın darbe aldığında balon gibi şişip patlaması çok komik görünüyor. Birkaç 3D oyun denemesinden sonra Rayman'ın matrak esprileriyle birlikte özüne dönüştürünen görmek güzel. ■ Ahmet Özdemir

Rayman Origins

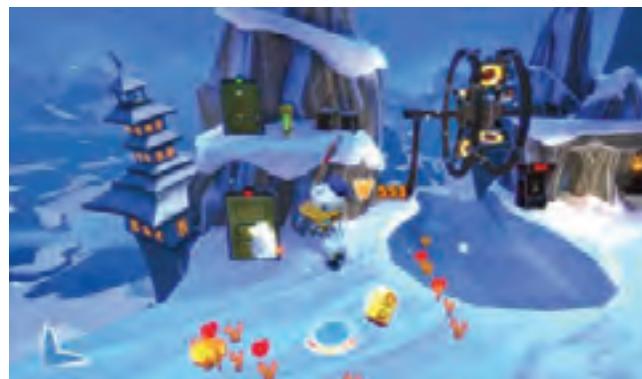
- + Göz okşayan animasyonlar, sağlam oyun mekaniği, sıkı bölüm tasarımları, harika müzikler
- Birbirini tekrarlayan benzer bölüm-lerin çöküğü

8,6





Yapım Eurocom Entertainment
Dağıtım Disney Interactive Studios
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.disneyuniverse.com
Türkiye Dağıtıcısı Tiglon



Disney Universe

Karayıpler'de Wall-E olmak...

Durun, tutmayın beni! Oyun feci eğlenceli. Mickey kostümü giydikten sonra koynulara, eşeklere ve domuzlara binip etrafa buz saçarken eğlenmemek mümkün mü? "Çekiçler elimizde, gülleler belimizde, biz gideri ormana hey ormana." modunda, neşeli bir şekilde, pitir pitir yürüyerek ilerlediğimiz oyunda düşmanları haklamak için Kare tuşunu spam'lemek dışında pek bir yeteneğe ihtiyacımız yok. Sırf grafiklerine bakıp yapış yapış bir önyargıyla "Çocuk oyunu bu!" diyenler eğlenceli pis ıskalıyor. Mickey Mouse veya Donald Duck gibi bir karakter seçip oyuna başlıyoruz. Her karakterin kendine has bir silahı var.

Mickey kocaman bir çekiç taşırken, Donald elinde oltasıyla takılıyor. Oyuna Pirates of the Caribbean'dan başlayıp 2000'er altın karşılaşlığında Alice, The Lion King, Peter Pan, Aladdin ve Wall-E gibi dünyaları satin alabiliyoruz. Oynanış sistemi çok basit: Kocaman mavi bir ok nereye gidip neyi döndürecekini ya da hangi kılıcı alıp nereye sokacağınızı gösteriyor.

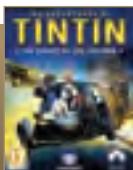
Disney Universe'de "20 düşman öldür, tepeden yağmur gibi yağan bombardan kaç" tarzında mini oyunlarla karşılaşıyoruz. Ayrıca LittleBigPlanet'ta olduğu gibi yön tuşları sayesinde karakterimizle etrafa neşe ve gülüküler saçabiliyor, hatta komik danslar yapabiliyoruz. Onun dışında kafamıza ari kovanı

geçirip arılar fırlatabiliyor, kardan adam maskesi geçirip buz fırlatarak düşmanlarını dondurabiliyor, yeşil uzaylı kafasıyla taşa çevirebiliyor, tornado gibi kendi eksenimiz etrafında dönüp etrafa saçabiliyoruz. Mamaflı oyunda uzun süre aynı şeyleri yapınca biraz sıkıcı olabiliyor. ■ Ahmet Özdemir

Disney Universe

- + Engin Disney evreni, geniş karakter yelpazesi, kafa dağıtibileceğiniz içerik
- Aralıksız oynadığınızda tekrar eden oynanış

7,0



Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Tür Aksiyon / Adventure
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web tintin-thegame.ubi.com
Türkiye Dağıtıcısı Tiglon

The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn

Tintin'in saçlarına bak, hizaya gel!

Cocukluğum İsviçre'de geçtiğinden etrafım Fransızca Tintin çizgi romanlarıyla dolup taşarı. Televizyondaki Tintin çizgi filmini severek izlerdim ama oyunu ilk açtığmda "2011 yılında böyle grafik, böyle animasyon mu olur? diye hayiflandım. Oyunun senaryosu, Steven Spielberg'in yönettiği filminin senaryosuyla birebir gelişiyor. Yine de oyunda, filmde bulunmayan uçak savaşları, sualtı motoru kullanma gibi bölümler mevcut. Toplam 32 bölümden oluşan senaryo modu yaklaşık altı saatte bitiyor. Yer yer iki boyutlu hale geçen mekanlarda Tintin'i, köpeği Snowy'yi ve sarhoş kaptan Haddock'u ayrı ayrı kontrol ediyoruz. Tintin'in ziplaması, dövüşmesi, papağana tutunup uçması, tahta fişlerin içine saklanıp kapakla adam tepelemesi, şişe ve meşale fırlatması, şövalye zırhına girip dönüşmesi "komik" olmuş. Dönen çarkların arasında vida atıp durdurmak, yelkenleri çevirip resmi tamamlamak gibi basit bulmacaları çözüdükten sonra elde ettığınız kocaman anahtarın Tintin'in poposuna monte edilmesi olayına güler misiniz, ağlar misiniz? Köpeği kontrol ettiğimiz yerlerde ayak izlerini

koklayarak iz sürebiliyoruz. Köpek olduğumuz zaman karşımıza çıkan farelere havladığımızda farelerin uçarak uzaklaşması çok komik görünüyor. Düşman olarak elinde şemsiyeli adamlardan tutundan denizanalarına kadar ilginç tiplerle muhatap oluyoruz. Kinect kullanarak oynayabildiğimiz Sword, Plane ve Sidecar gibi böülümler biraz zorlama olmuş. Uçağı Kinect ile kullanırken inişe geçmek için başınızı aşağı eğiyor ve ateş etmek için ellerinizi ileri geri hareket ettiriyorsunuz. Oyunda kontrollerden, mekaniklere ve grafiklere kadar birçok şey baştan savma yapılmış ne yazık ki.

■ Ahmet Özdemir

The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn

- + Oyunun senaryosu filmle aynı olduğu için merak uyandırıyor
- Kinect böülümleri çok zorlama, oyundaki mekanikler, bulmacalar ve genel sunum çok sıkı kalıyor

5,1



Yapım Capcom
Dağıtım Capcom
Tür Dövüş
Platform PS3, Xbox 360
Web www.marvelvscom3.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Ultimate Marvel vs. Capcom 3



Renkler, efektler ve Galactus

Capcom'un Marvel'a meydan okuduğu, Marvel'in Capcom'un üstüne Galactus'u saldıgı bir macerada daha birlikteyiz. Burada 36'sı eski, 12'si yeni olmak üzere toplamda 48 karakter bulunuyor.

Yalan söyledim.

İndirilebilir iki karakter, Jill Valentine ve Shuma Gorath'ı da eklerseniz, etti size 50. Galactus'la da kendi özel modunda oynayabiliyoruz artık; o zaman nedir, 51. 51 nedir, Amerika'da uzaylıların bulunduğuuna inanılan, gizli bir bölge: Area 51. O zaman LEVEL'in 51. yılı kutlu olsun.

Ryu'ya n'olmuş...

Geçen ay oyundaki yeni 12 karakterin kimler olduğunu söylemişik ama yine de görmeyenler, bilmeyenler için hızlı bir liste yapalım. Capcom Firebrand, Frank West, Nemesis, Vergil, Strider Hiryu ve Phoenix Wright'ı getirmiş, Marvel ise Doctor Strange, Ghost Rider, NOVA, Iron Fist, Hawkeye ve Rocket Raccoon'u taşımış ekrana.

İki gruptan da en çok ilgi çeken karakterler Phoenix Wright ve Rocket Raccoon. Nintendo sahiplerinin yakından tanıdığı Phoenix Wright, hayecanlı bir avukat ve bir avukat, bir dövüş oyundan ne yapar? İşin ilginç tarafı hoş kombolara sahip olduğunu gördüm takım elbisi arkadaşımızın fakat tabii ki oyunda en çok tercih edilecek karakter de değil. Rocket Raccoon kısa boyyla vurulması zor bir karakter ama benim pek ilgimi çekmedi.

Frank West'in ilginç bir özelliği var ki o da seviye atlaması. Dövüse dandik sopalarla kombo yaparak başlıyor, fotoğraf çektiğe seviye atıyor ve sopa yerine elektrikli testere kullanmaya kadar gidiyor hareketleri.

Nemesis biraz hantal kalmış fakat güçlü saldıruları da yok değil. Doctor Strange'den çok beklenmedik saldırılar gelebiliyor ve Strider Hiryu, yerinde durmayan haliyle çok hızlı hareket ederek, özellikle menzilli saldırılarından kolaylıkla kaçabiliyor.

Yeni karakterlerin dışında, eski karakterlerin de neredeyse hepsine irili ufaklı birçok yenilik getirilmiş. Bundan

en çok nasipleneler arasında Ryu bulunuyor. Artık saldırularını "charge" ederek güçlendirebiliyor ve süper saldırularından, Tatsumaki Sempuku bildiğiniz firtına dönüşmüş durumda.

Tek maç

Yenilikler arasında Galactus'u kontrol edebilmemiz bulunuyor ama Galactus aşırı güçlü olduğu için bu moddan herhangi bir zevk alabileceğinizi düşünmemektediyim. İlk oyunun sonunda dövüşümüz Galactus'u sizin kontrol ettiğinizi düşünün. Abartılı saldırularla üç rakibinizi birden yemek gerçekten çok kolay olmuş durumda.

X-Factor gücünün havada da aktive edilebileceğinden bahsetmişik ve Capcom sözünde durmuş, bunu yapmış. Hava kombolarının nihayetinde karşı tarafın süper barindan eksilme olacağını söylemişik, Capcom bunu da gerçekleştirmiş. Bunlar oynanışta büyük farklara yer açmış mı? Hayır.

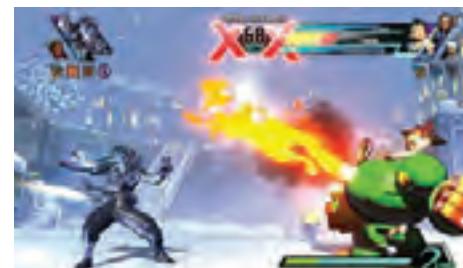
Özellikle online oyunlarda pek bir değişim yok gibi gözükmüyor. Yani karakterlerdeki değişimler, oynamıştıği değişimlere ekleyin, yine de ne stratejinizde çok büyük bir farklılık yapıyorsunuz, ne de karşınıza çıkan rakiplerin bambaşa bir oyun şekli benimsediğini görüyorsunuz.

Karakterlerimize ilginç özellikler verebildiğimiz ve Ultimate Marvel vs. Capcom 3'ü almamızda neden olabilecek olan mod, Heroes and Heralds maalesef oyunun test versiyonunda bulunmuyordu. Sırf bu değil, oyun piyasaya çıktığında diskte yine yoktu çünkü bedava bir DLC olarak sunulması planlandı. Oyun çıktıktan günler sonra da yayında olmadığı için de maalesef incelemeye giremedi. (İnceleme şansımız olduğunda dergide yer vereceğiz elbette.)

Diyeceksiniz ki bende Marvel vs. Capcom 3 var, bu oyuna da para verecek miyim? Eğer oyunu online olarak oynuyorsanız veya sıkı bir dövüş fanatıyseniz, bu oyunu da alın. Geriye kalan kesimin bu oyuna para vermesine çok da gerek yok bana sorarsanız... ■ Tuna Şentuna

Spectator Mode

Online oyunları Youtube yerine kendi gözlerinizle takip edin diye, Capcom oyna Spectator yani gözlemevi modunu eklemiştir. Bu mod, size diğer oyuncuların yaptığı maçları izleme olağanı sunuyor. Peki niye izliyoruz bu maçları? Özellikle iyi oyuncuların maçlarını izlemek, sizin de oyun tarzınıza bir çok şey eklemenize olanak tanıyor. Yaptığınız hataları görür veya yapabileceklerinizin ne kadar fazla olduğuna kendiniz şahit oluyorsunuz.



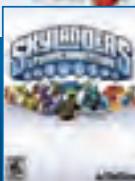
Alternatif

Super Street Fighter IV: Arcade Edition
Tekken 6
BlazBlue: Continuum Shift

Ultimate Marvel vs. Capcom 3

- + Efektler ve oynanış yine çok iyi. Eklenti yeni karakterlerden beğenecekleriniz mutlaka oluyor
- Ultimate takısıyla çıkarılan, tam bir oyun için, bir önceki oyundan çok da farklı değil

8,1



Yapım Toys for Bob
Dağıtım Activision
Tür Aksiyon / RPG
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.skylanders.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Skylanders: Spyro's Adventure

Oyuncaklarınızı çıkarma vakti!

Manda kasa ilk PlayStation'da Spyro the Dragon oynadığımız günler güzeldi. Resistance serisine imza atan Insomniac Games, bizi sevimli bir mor ejderhayla tanıştırduğunda takvim yaprakları 1998 yılını gösteriyordu. Şimdi aynı isimden yola çıkan Toys for Bob, Spyro'nun maceralarını oyuncak figürler eşliğinde bize sunuyor. Skylanders: Spyro's Adventure'ın seti, Portal of Power adlı bir portal ve üç adet Skylander ile birlikte geliyor. Oyunda istediğiniz Skylander'ı portalın üstüne koypu oyunuda peyda olmasını sağlıyoruz. Ateş, toprak ve su gibi sekiz farklı Skylander kategorisi var. Arkadaşlarınızla oynamak için portalta başka figürler yerleştirmeniz yeterli. Skylander'ınız öldüğü zaman yeniden başlamaktansa yerine başka bir Skylander sokarak kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz bölüme. Başka bir deyişle ne kadar çok figür satın alırsanız, oyunu bitirmek sizin için o kadar kolaylaşacaktır. Zaten oyun içinde bazı yerlere sadece belli kategorideki Skylander'ların erişimi var. Her Skylander'ın geliştirilebilir iki adet saldırısı mevcut. Misal Spyro, ağızından ateş atıp boynuzuyla saldırlabilirken buram buram Tazmania canavarını andıran Happy Trigger, mermi saçılıp kazan abiliyor. Hangi saldırınızı sonuna kadar geliştireceğinizi siz karar veriyorsunuz.

Skyland Adventures adındaki senaryo modunda evimiz gibi kullandığımız yerde Core of Light'ı oluşturan baş düşmanımız Kaos ile mücadele etmemiz gerekiyor. Kaos'u ilk defa balinanın karnında görüyoruz. Biraz uzun saçlı, Frankenstein'a benzemesine rağmen her karşılaşlığımızda bize üç "minion" önce teker teker, sonra cümbür cemaat gönderiyor. Kaos'la her karşılaşlığımızda aynı seylerin aynı sırayla gerçekleşmesi oyunun çizgiliğini resmeden bir belge niteliği taşıyor. Gökyüzünde, sularda, zindanlarda, ormanlarda dolanıp

sürekli aynı şeyleri yaparken, RPG öğeleri sayesinde bir nebze olsun sıkıcılıktan sıyrılabiliyoruz. Komşu köylerden alıp getirdiğimiz şeylerle evimizi su fiskisi, kristal, çiçekler ile süslüyoruz. Oyunda birçok birkirilebilir şey de var: Fermanlar alıp okuyor, özel hazineler keşfedor, Skylander Gem'leri bulup koleksiyonumuza ekliyoruz.

Skylander'larımızın boyutu çok küçük, bazen aynı anda çok kişi oynarken hangi karakterin kimin olduğu karışabiliyor. Skylander'ımız çok yavaş hareket ediyor, adeta ağır çekimde gibi oynuyoruz. Sağlığımız azaldığında pasta, karpuz, peynir gibi yiyecekler yiyecek iyileşiyoruz. Düşman öldürdükçe seviyemiz yükseliyor ve sağlık barımız artıyor. Oyunda yoğun RPG öğeleri, aksiyon öğeleriyle harmanlanmış ve üzerine bir tutam bulmaca serpiştirilmiş. Bazi bulmacalarla işni hedefe isabet ettirmek için prizmaları çeviriyoruz, bazı kilitleri açmak için mekanizma kutusunu çevirerek yeşil virüs görünenlü yaratığı işaretli noktalardan geçirmemiz gerekiyor. Dev robotu kontrol ederek lavlarda yürüdügüümüz ve tanka girip top attığımız anlardaysa adrenalini tavan yapıyor.

Hani bana online?

Maatteessüf oyunun PS3 ve Xbox 360 versiyonunda online multiplayer opsyonu yok, PC'deysse mini oyunlar indirip online olarak oynamak mümkün. Battle modu Arena Rumble, SkyGoals, SkyGem Master seçeneklerinden oluşuyor. Arena Rumble'da bir mekan seçip rakip Skylander ile dövüşüyoruz. Senaryo modunda Skylander'ınız hangi seviyedeye Battle modunda da o sınıfta dövüşüyor. Arena Rumble'da rakip Skylander'a üstünlük sağlamak için onu tuzaklara itmek veya roketatar silahını ondan önce ele geçirmek size üstünlük sağlıyor. SkyGoals'da mücadele edeceğiniz mekanı ve Skylander'ı seçtiğten sonra Amerikan futbolundaki gibi topu alıp tepeerdeki hedeften geçirmeye çalışıyoruz. SkyGem Master'da ise amaç, rakip Skylander'dan evvel beş adet Gem'i ele geçirmek. Rakibinizin ele geçirdiği Gem'leri de ona saldırırda bulunarak düşürmesini sağlayıp tüm Gem'leri kendiniz almanız gerekiyor. Her üç seçenek, arkadaşlarınızla oynarken feci eğlenceli oluyor



ve kazanan taraf Skylander deneyim puanı ile galimet elde ediyor. Son olarak söyleyeceğim şu ki bence bu oyun asla bir Pokemon eğlencesine dönüşmeye başaramayacak olsa da Activision, bu oyuna yapmış olduğu yatırımları karşılığını fazlaıyla hak ediyor.

■ Ahmet Özdemir

Skylanders: Spyro's Adventure

- + Portala oyuncak figür yerleştireerek oynamak eğlenceli bir icat, aksiyon ve RPG dozajı tam kivamında
- Grafikler zayıf, oyun fazlasıyla çizgisel, pahali oyuncanızı kaybettiginizde karakterinizi elveda demek zorunda kalırsınız

7,7

Alternatif

Disney Universe
 Eye of Judgement
 LEGO Indiana Jones 2

WWE '12

Ringin tam ortasında



İkemizde ve dünya çapında büyük bir üne sahip olan, altında da THQ imzası bulunan serinin yeni üyesi WWE '12 sonunda piyasaya çıktı. Benim her sene takip ettiğim ve her seferinde kendini biraz daha geliştirdiğine inandığım seri, yeni fizik sistemi ve diğer yeniliklerle bu sefer hiç olmadığı kadar iddialı.

Oyunda ilk olarak bizi güzel bir video karşıılıyor, ardından girip kadroya bir göz atıyoruz. Şimdi den söyleyelim ki WWE '12'de DLC'leri de sayarsak toplam 77 adet oynanabilir karakter bulunuyor. Bunların her birini Universe Mode 2.0'da kullanabileceğinizi de hatırlatalım. Geçen seneye oranla her konuda gelişmiş olan Universe Mode 2.0, oyunu devamlı oynayan kişilere farklı deneyimler yaşatmayı amaçlıyor. Bunun

yanında kendi şovlarımızı yapabiliyor ve istediğimiz karakterleri aynı takıma koymayı da mümkün. Kendi şovumuzda Major, Minor, Tag ve Diva olmak üzere dört kemer kullanabiliyoruz. Ayrıca artık her şovun, özellikle de PPV'lerin kendine ait bir girişi var; yani siz programdaki ilk maça başlamadan önce o şovu simgeleyen bir video giriyor. Bütün bunların yapılmasına amacımız oyunu daha orijinal kılmak. Bu modu kendi super starınızla oynamanızı təşviye ederim.

Biraz da karakter yaratma bölümüne değinelim. Karakter yaratırken bu yıl ilk kez olmak üzere kendi arenamızı da tasarlayabiliyoruz. Yillardır aynı kalıpları kullanan THQ'nun neden bu modu geliştirmediği konusunda hiçbir fikrim yok. RTWM moduya birbirine bağlı iyi, kötü ve efsane olmak üzere üç bölümden oluşuyor. Ancak geçen sene bu modda bulunan "serbest gezme" olayı WWE '12'de yok. (Bence çok da gereklidir zaten.)

Bana kalırsa soğuk kişi aylarını bu oyunu oynayarak, birilerini pataklayıp isınarak geçirebilirsiniz.

Çaylak 2

WWE '12

- + Baştan sona yenilenmiş oynanış, gerçekçi kamera açıları, RTWM modu, Universe Mode 2.0
- Anlamsız hikaye modu, oyun içinde görülen bazı hatalar, hiç değişmeyen CAW modu

8,5



GoldenEye 007: Reloaded

Eski James Bond ruhu dönüyor!

Wii'den HD grafiklerle PS3'e ve Xbox 360'a uyarlanan GoldenEye 007: Reloaded'da Move kontrolleri cüd diye oturmuş. Move ile 007'nin silahını yılanbaşı gibi her yöne rahatlıkla ekip bükebiliyoruz. Yalnız oyunda yürüyebilmek için navigasyon kumandasına ya da gamepad'ı ihtiyaç var. Oyuna Rusların kaçaklıçık yapmasını engellemekle başlıyor ve sonraki görevlerimizi her zaman olduğu gibi MI6'ten alıyoruz. Oyunda öyle paldır küldür düşmanların arasına dalmak hüsranla neticelemediyor, taktiksel olarak düşmanları gafil avlamak genelde daha iyi netice veriyor.

Oyun mekanikleri gayet oturaklı. Ajanlık yaparken atlıyor, tırmanıyor, havalandırma boşluklarında sürünyor, saklanıyor ve tüm bunları yaparken kontroller son derece düzgün tepki veriyor. Splinter Cell ya da Metal Gear Solid oyunlarındaki kadar

yoğun olmasa da ara ara sessizce düşmanlarımızın defterini dürüyoruz. Grafikleri her ne kadar HD'ye uyarlanmış olsa da 007'nin cep telefonu tutarken parmaklarının Jenga tahtaları gibi görünmesi kamuflaj edilememiş. O odun gibi parmakları milenyumdan evvel görüyorduk en son. Rusya ve Dubai gibi mekanların modellenmesi son derece başarılı görünüyor ama karakterlerin yüz modellemesi pek tatmin edici değil. James Bond 007: Everything or Nothing'de bile Pierce Brosnan daha iyi modellenmiş sanki.

Multiplayer olarak Public Match ve Private Match seçeneklerimiz var. Public Match'ten Quick Match'i seçtiğimizde Conflict, Golden Gun, Black Box, GoldenEye, Heroes, Escalation, Data Miner, License to Kill gibi modlar mevcut. Enteresan modlardan Golden Gun, dört kişiyle oynanıyor ve özünde

Conflict'te olduğu gibi arkadaş ve takım olmadan mümkün olduğunda çok düşman öldürme esasına dayanıyor. Tek fark, bu modda sadece bir silah kullanabiliyorsunuz. Bu silahla düşman ne kadar uzakta olursa olsun tek atışta leşini serebiliyorsunuz. Normalde beş katı puan veren bu silahın tek handikabı her seferinde şarjör değiştirmek zorunda olmanız.

■ Ahmet Özdemir

GoldenEye 007: Reloaded

- + Bağımlılık yapan multiplayer modları, sağlam Move kontrolleri, Daniel Craig karakteri
- Wii'den kalma grafikler HD'ye uyarlanmış olmasına rağmen başarılı değil

7,4



Yapım Eurocom Entertainment
Dağıtım Activision
Tür FPS
Platform PS3, Xbox 360
Web www.goldeneyegame.com
Türkiye Dağıtıcı Aral



Ratchet & Clank: All 4 One

Vida toplayarak hüyüyen macera...

Platform oyunlarını oldum olası sevdim ama Ratchet & Clank ikilisiyle bir türlü arayı sıcak tutamadım. Bunun sebebi de serideki oyunların "shooter" öğeleri de içermesiydı büyük ihtimalle. (Her zaman sağlam bir bahanesi olmalı insanın.) Insomniac Games, Ratchet & Clank'ı bu sefer bambaşka bir şekilde karşısına çıkarmak istemiş. Oyun tek kişilik yapısından sıyrılmış ve diğer üç oyuncu da kadroya dahil edilerek yepyeni bir Ratchet & Clank serüveni yaratılmış. Bana sorarsanız, ortaya çıkan sonuç yeterince tatminkar ama Ratchet & Clank: All 4 One, birbirini ardına piyasaya çıkan bunca başarıپın arasında kendine yer edinecek kadar dikkat çekici mi? Bakalım...

Evet... Oyunu online veya offline olarak üç arkadaşınızla birlikte oynayabilirsiniz. Ratchet ile Clank'ın yanı sıra serinin baş kötüsü olan Dr. Nefarious ve Captain Quark kadroya dahil edilmiş. Bu dört karakterin kendilerine has yetenekleri yok ama oyunu dört kişi birden oynamak ciddien çok zevkli. Size tavsiyem, başlangıç aşamasında oyunu mutlaka, en az bir kişiyi daha yanınızda alarak oynamanız. Tek kişilik seçenekte yanınızda bulmacaları çözmeniz ve boss mücadelelerinde yalnız kalmamanız için bir karakter daha dahil oluyor. Bu karakterin yapay zekası konusunda ağızına geleni söyleyebilirim ama gerek yok zira co-op tadını aldıktan sonra zaten oyunu tek başınıza oynamak istemeyeceksiniz.

Oyunun silah repertuarı, serinin diğer oyunlarında olduğu gibi oldukça geniş ve ilginç seçeneklere sahip. Düşmanlarınızı kurşun ve bomba yağmuruna tutabile-

ceğiniz klasik silahlarla birlikte onları birer domuzu çeviren eğlenceli seçenekler de mevcut. Repertuar bu kadar genişken hedef alma sistemi biraz nanay kalmış ne yazık ki. Otomatik hedef alma sistemi kullanılmış oyunda ve maalesef her zaman doğru hedefi seçmiyor bu sistem. Bu yüzden ortamda bir anda müthiş bir karmaşa doğabiliyor ama kontrolü elden bırakmadığınız zaman ekipinizin uyum içinde çalışmanız mümkün. Özellikle yok etmesi zor düşmanlara karşı hep beraber ve aynı silahı kullanarak saldırdığınızda sağlam bir patlamaya neden olabilirsiniz. Karşınıza çıkacak basit platform bulmacalarını çözmek için de yine beraber hareket etmek zorundasınız.

Oyunun repertuarındaki silahların hemen hemen hepsi geliştirilebiliyor. Bunun için de Ratchet & Clank serisine özgü vida toplama geleneğini sürdürmeniz lazımdır. Üstelik bunlardan çokça toplamanız lazımdır; çünkü silahlarınızı geliştirmek için ciddien yüksek meblağlara ihtiyacınız var. Karşınıza çıkan zararsız, ilginç yaratıkları da vakum silahınızı kullanarak toplayorsunuz ama bu yaratıkların neden toplandığı konusunda en ufak bir fikrim bile yok henüz. Aynı yaratıkların sahne aldığı bonus bölümlerde de haşır neşir olacaksınız ki bu bölümler gerçekten çok eğlenceli. Yolunda dümündür ilerleyen bir yarığı sağ salım varış noktasına ulaştırmanız gerekiyor ve -tekrar belirtmek gerekirse- yine ekip çalışmasına ihtiyacınız var. Aşırı derecede zor değil bu bölümler ama yanınızda mantık sinirları da olan biri veya birileri varsa her şey bir anda sinir bozucu olabilir.

Oyunun görsel yanı konusunda maalesef güzel şeyler söylemek gelmiyor içimden; çünkü serinin diğer oyunlarında bile daha sağlam grafik kalitesi vardı bana sorarsanız. Değişiklik olsun diye sadece bol bol iğek kullanılmış. Buna rağmen bölüm tasarımları konusunda olayın hakkını vermiş yapımcılar. Platform öğeleri baskın olan ve seride özgü, borulardan kayarak hız yapılan bölümler haricinde uçan bir taksisi sağa - sola kayıklararak kontrol ettiğimiz, sırtımızdaki jetpack'i kullanarak keskin çarklar-



Basit olduğu kadar zevkli olan bölümlerden biri.



dan kurtulmaya çalıştığımız bölgeler pek bir eğlenceli. Tabii ki boss mücadelelerini de olaya dahil etmek lazımdır. Birkaç saniye içerisinde taktiğini çözebileceğiniz boss'lar çıkacak ama ekip çalışması olmadan işler pek de basit olmayacağından emin olabilirsiniz.

Ratchet & Clank: All 4 One'ı oynarken yeterince eğlendiğimi söyleyebilirim. Oyunun en büyük kozu, deminden beri üstüne basarak söylemeye çalıştığım co-op modu ki oyunu tek kişilik oynamanın ciddien hızbır manası yok. Aslına bakarsanız piyasada bu şekilde oynanan pek fazla oyun da yok ki sırif bunun için Ratchet & Clank: All 4 One'ı tercih edebilirsiniz. Şunu da hatırlatmakta yarar var: Ciddi anlamda zor olan oyun türlerini severler için böyle bir oyunu oynamak oldukça sıkıcı olacaktır. Yine de seride takip edenlerin gözlerini kirpmadan oynayacakları bir oyun olmuş Ratchet & Clank: All 4 One. Bu tayfadan değişim ben ama bir platform oyunu tutkunu olarak yeterli seviyede eğlendiğimi tekrar söylemem lazımdır. Umarım aynı eğlence seviyesi sizin için de geçerli olur.

■ Ertekin Bayındır

Ratchet & Clank: All 4 One

- + Dört kişilik co-op modu, eğlenceli bölüm tasarımları
- Otomatik hedef alma sistemi, ucuz grafikler, sabit kamera açısının yarattığı problemler

7,5



Alternatif

Limbo
The Adventures of Tintin: The Game
Trine

Yapım Insomniac Games
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon / Adventure
Platform PS3
Web www.ratchetandclank.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony





Minecraft

Hayal piksellinince güzel...



Gerçek bir fenomen... 4.000.000'u aşkın ön sipariş verenin aylardır deliller gibi oynadığı ve internet üzerinden inanılmaz sanatsal tasarımların paylaşılmasına vesile olan oyun sonunda tam sürümeye geçti ve oyuncular Minecraft dünyasına giriş yaptı. Siz de bu dünyaya giriş yapmak istiyor musunuz? Hemen oyunun sitesine girin, 20€'yu ödeyin, küçük boyuttaki EXE'yi indirin ve çift tıklayın; hepsi bu. Sonrasında oyunu açarak ya tek başınıza ya da diğer oyuncularla maceraye atılın. Oyunun tek kişilik moduna girdiğinizde -oyunu ilk defa açtığını varsayırsak- Create New World'den yeni bir dünya yaratmanız gerekiyor. İstediğiniz ismi verebileceğimiz bu dünya için üç

farklı oyun modu seçebiliyorsunuz: Survival, Hardcore, Creative. Minecraft'in ücretsiz olan klasik versiyonunu oynayanların yaptığı tek şey, sınırsız kaynakları kullanıp çeşit çeşit bloklarla bir dünya yaratmaktı. Oyunun Creative modu da bu tanımaya karşılık geliyor. Oyunun temel modu olan ve RPG türündeki Survival ise kaynak arayıp topladığımız, topladıklarımızla bir şeyler ürettiğimiz, sağlık ve açlık durumumuzu göz önünde bulundurmamız gereken, çeşitli düşmanlarla savaştığımız ve tüm bunları yaparken seviye atlattığımız seçenek. Hardcore da iki ufak (!) detay dışında Survival'ın aynısı: Zorluk seviyesi zirvede ve sadece tek bir canımız var. Oyunun multiplayer kısmında internet üzerinden arayıp bulabileceğiniz sunucu

listelerinden dilediğinizi seçip diğer oyuncularla bir araya geliyor ve hem onlar, hem de düşmanlar ile savasabilir ya da barış içinde tasarım kasabılarsınız. Kisaca anlatıttığım ve tamamını anlata anlata bitiremeyeceğim detaylar neticesinde, bu yaratıcılıkta sınır tanımayan "pikselli" oyunun başında günlerinizi, gecelerinizi, hatta ömrünüzü geçirmemeden için hiçbir sebep yok. ■ **Şefik Akkoç**

Minecraft

+ Yaratıcılığı körükleyen oyun yapısı, eğlenceli oynanış, sınırsız özgürlük
- Grafik takıntısı olana itici gelebilicek görsellik

9,5



Yapım Mojang
Dağıtım Mojang
Tür Aksyon / RPG
Platform PC, Mac, Linux
Web www.minecraft.net



LEGO Harry Potter: Years 5-7

Voldemort, LEGO olursa...

LEGO oyunlarının birbirine benzeyen standart bir yapısı vardır. LEGO Harry Potter: Years 5-7 de aynı çizgiden devam ediyor. LEGO Harry Potter: Years 1-4'e göre özellikle kontrollerde iyileştirme-ler olsa da bu oyun diğer LEGO oyunlarına göre daha durağan bir yapıda akıyor. LEGO Indiana Jones daha hızlı ve LEGO Batman çok daha aksiyon dolu idi.

Oyuna Harry ve Dudley ile bir çocuk parkında başlıyoruz. Etraftaki LEGO'dan yapılmış salıncaklarla, tahterevallilere binmek ve kaydıraktan kaymak eğlenceli. Tüm oyunu baştan sona kadar arkadaşınızla birlikte online ya da offline olarak bitirmeniz mümkün. Arkadaşınızla aynı ekrande oynarken iki karakter aynı ekranda yer alıyor, birbirinizden biraz uzaklaştığınızda ekran çapraz olarak ikiye bölünüyor, karakterler uzaklaştıkça bölünme yataya dönüşüyor. Kamera açıları ve kontroller genel olarak başarılı ama partneriniz çok kıraşıyorsa siz tam bir noktaya odaklanıksan görüş açınızı bozabilirsiniz.



İki kişi oynarken görev dağılımı yapılıyor. Misal Harry asasını kullanarak objeleri kaldırıp birleştirirken, Dudley kilitler kırıyor, eşyaları parçalıyor. Birinci karakter hep Harry kalırken ikinci karakter sürekli değişiyor. Oyundaki animasyonlar çok eğlenceli ve detaylı. Misal Dudley suda yürüken harmandalı oynar gibi kollarını kaldırırken, Harry aynı yerde yürüken daha "cool" takılıyor. Yalnız LEGO şeklindeki ruh emiciler komik şekilde gariban görünüyor. Süپurgeyle uçtuğumuz bölgeler pek bir şenlikli. Müzikler doğrudan Harry Potter filminden alınmış ve atmosfere ruh katıyor. Diyaloglar ve seslendirmeler harika dersem inanmayın; çünkü oyunda tek bir diyalog bile yok. Sonuçta LEGO oyunu ba, hangi LEGO oyununda konuşma duydunuz ki?

■ **Ahmet Özdemir**

LEGO Harry Potter: Years 5-7

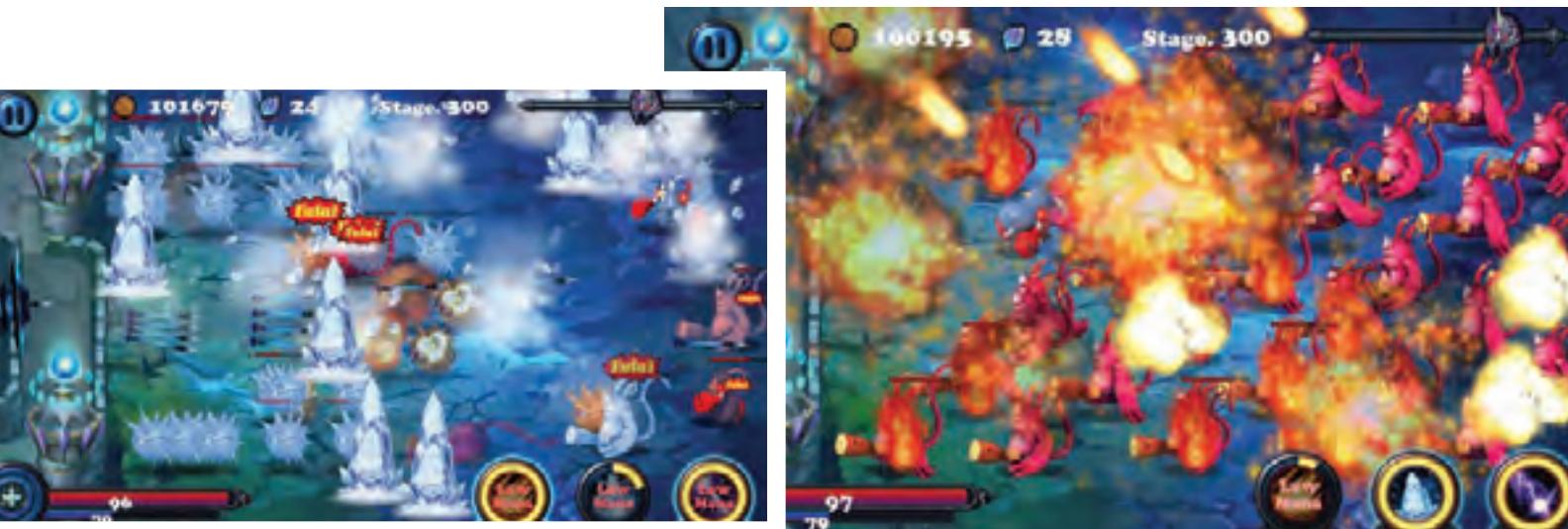
+ Geniş karakter yelpzesi, oyuncuyu güldüren anlatım, LEGO dünyasında büyütülük
- Diğer LEGO oyunlarına göre gereğinden fazla "dur & kalk" yaptıran durağan tempo

7,7



Yapım Traveller's Tales
Dağıtım Warner Bros Interactive
Tür Aksyon / Adventure
Platform PC, PS3, Xbox 360, PSP
Web www.tinyurl.com/lhpy57
Türkiye Dağıtıcısı Tiglon





Defender [Android]

Ne kaleymiş arkadaş!



Geçen ay evimizi zombilerden korumak için bahçemize soğan da ektik, mantar da, aycıçeği de, patlayan kızır bombası da... Bu ay ne yapıyorum? Evimiz yerine bir kale koyuyoruz, bitkiler yerine de oklarmızı ve büyülerimizi konuşuyoruz.

Kalemiz nedense garip yaratıklar tarafından saldırı altında. Bunun neden olduğunu bize oyun anlatmıyor ama o kalenin koruyucusu olarak bunu yapmamız gerektiğini hissediyoruz.

Bizim adımız Defender. Bu neden önemlidir; çünkü oyunda bir seviye atlama, para ve büyü taşını toplama durumu var ve paramızı, taşlarımızı harcayabileceğimiz de üç alan bulunuyor: Defender, City Wall ve Magic Tower.

Yaratıkları durdurmak için yapabileceğimiz iki şey bulunuyor. Ekrana dokunarak ok atıyor veya sahip olduğumuz üç farklı büyüyü kullanıyoruz. Büyüler Fire, Ice ve Lightning olarak son derece klasik bir porte çizmekte.

Kazandığımız büyü taşlarını ya Magic Tower'ın seviyesini yükseltip daha yüksek bir mana puanına ulaşmak için kullanıyoruz, ya büyülerimizi bir sonraki seviyeye atlatmak için ya da savaş sırasında, manamız bitince hızla yenilemek için.

Para da oklارımızın hızını, gücünü ve diğer özelliklerini artırmak için kullanlıyor. Her bölümün sonunda para ve büyü taşıyla savaştan ayrıyoruz ve bir bölümde yenilgiye uğramak, yine o bölümdeki kazançlarımızı bankamızda görmemizi sağlıyor.

Kah ok atarak, kah büyü yaparak dalga dalga gelen düşmanlara karşı savaştığımız Defender, ilk seferde yaklaşık 30 bölüm kadar oynatıyor kendini fakat düşman çeşitliliğinin az olması, tek bir bölüm tasarımına yer verilmesi ve parayla alışveriş yapmadığımız için tikandığımızda oyunun ilerlememesi (Para vererek para veya büyü taşı satın alınabiliyor.) oyunun ömrünü biraz kısaltıyor. Fakat nedir, oyun bedava olduğu için elbette ki denemekten hiçbir sakınca gelmez. ■ Tuna Şentuna

Yapım Droidhen
Tür Aksiyon
Platform Android
Web www.tinyurl.com/defendergame

8,0

Sleepy Jack [Android]

Aman Jack uyanmasın

Işte önce Xperia Play için tasarlanan ve kısa bir süre sonra birçok Android işletim sistemi mobil cihaza sunulan Sleepy Jack.

Xperia Play'in PSOne oyunlarıyla ün salacağı düşünmektedim ama PSOne'nın grafikleri o küçük ekranda bile gerçekten çöp gibi kaldığı için Sony, çeşitli anlaşmalarla birçok ücretli Android oyunun öncelikle Xperia Play için piyasada olmasını sağlıyor ve ancak bir süre sonra tüm mobil cihazlara dağıtım yapılıyor.

Sleepy Jack de bu oyunlardan bir tanesi ve bir süredir de reklami yapılmaktaydı. Gayet hoş grafiklere ve iyi bir sunuma sahip olan oyunda, Jack'in uykuya daldıktan sonra rüyalarına giriyoruz. Jack'in rüyalarında varmak istediği noktaya, bölümde belirtildiği kadar "Z" toplayarak ("Zzz..." uykı efektinden geliyor.) ulaşması gerekiyor yoksa uykusunu iyi alamıyor.

Bir tünel düşünün ama zaman zaman dikey, zaman zaman yatay olsun. İşte Jack bu tünelde ilerliyor. Hızını kontrol edemiyor, sadece tünelin dairesel yapısında yönlendirilebiliyor kendisini. Temel amacı Z'leri toplamak ve bu Z'leri artarda topladığında kombo yapmış sayılıyor ve daha iyi

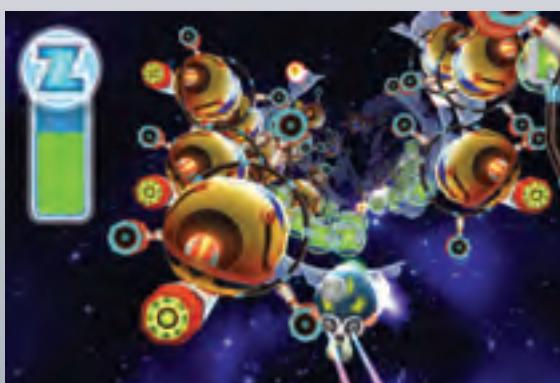
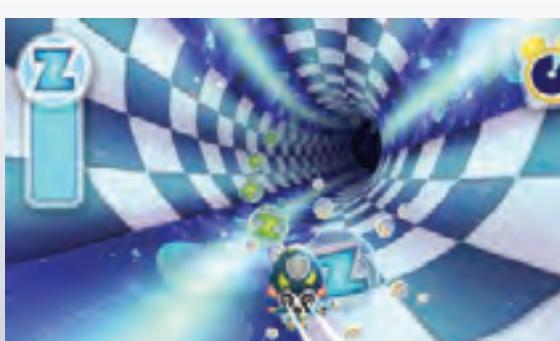
bir skora ulaşıyorsunuz. Önünüze engeller çıkıyor, onlara çarpmadan yanlarından geçiyorsunuz. Bir silah buluyorsunuz, bu defa engelleri patlatmanızı izin verilmiş oluyor. Platformlar çıkıyor atlıyoruz, sayılı kullanıma sahip güçlü silahlar buluyor, yolumuza daha iyi açıyor ve bölümleri artrarda geçerek Jack'in sürekli iyi bir uykú çekmesinde ona yardımcı oluyoruz.

Sleepy Jack bana sorarsanız, biraz küçük yaşaklı oyuncular için tasarlanmış. En azından sunum ve yaptığımız şeyler bunu işaret ediyor fakat oyun ilerleyen bölümlerde biraz fazla zorlaşıyor ve dikitatlı davranışmazsa, gereken Z sayısının çok altına düşebiliyoruz.

Paralı bir oyun olduğu için edinmek için bayağı uğraşmanız gereken bu oyun, Android Market'in bir kez daha Türkiye'de neden paralı alışverişe izin vermediği sorularını gündeme getiriyor. Ülkemize hâl yakışmayan bir durum... ■ Tuna Şentuna

Yapım SilverTree Media
Tür Aksiyon
Platform Android
Web www.tinyurl.com/sleepyjack

7,2





Zetanoid

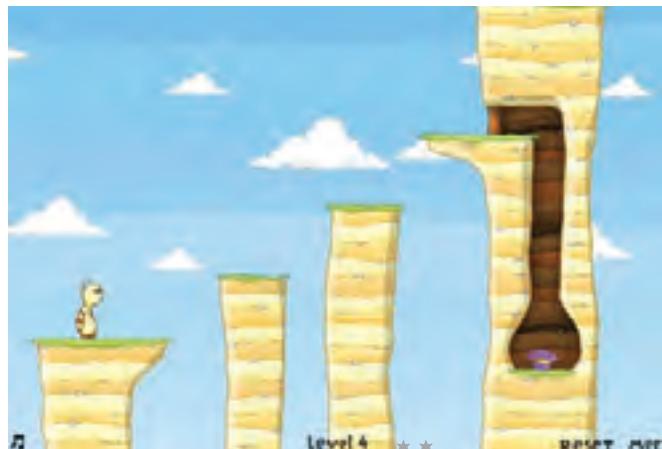
Game Boy'da bir Alleyway vardı...

Simdi aslında bu çok basit bir oyun ama bir oyunun güzel gözükünce nasıl dikkat çekerileceğinin de bir kanıtı. Yaptığımız şey topu, kutulara yollamak, aşağı düşmesine engel olmak. Tarihte bu oyunun bin bir türlü kesinlikle yapılmıştır fakat bu farklı... demek isterdim ama değil. Oyunun en büyük değişiklik gösterdiği yer, herhalde bir fizik motoruna ev sahipliği yapıyor olması. Topun çarptığı kutular üst üste, yan yana durduğu için bir tane sevridiliğinde, diğerlerini de

etkileyebiliyor. Renk renk kutuların her biri farklı bir dayanıklılığa sahip, bazlarının üstünde de harfler bulunuyor. Bu harfler bize, topa vuracak daha geniş bir alan tahsis edebiliyor, füzeler verebiliyor, boyumuzu uzattığı gibi kısaltabiliyor, topların sayısını artırabiliyor vesaire. Kendi halinde ortalıkta dolaşan mor kutuların ne işe yaradığını anlayamadığım bu oyuna söyle bir göz atarsınız belki dedim... ■

Tür Aksiyon
Yapım RetroSouls
Web www.retrosouls.net

7,0



Pursuit of Hat

Şapkaya girmek adına!

Pursuit of Hat, bu ay oynadığım en eğlenceli bağımsız oyun olabilir; hem görselliği güzel, hem de NeverDead'in konseptinden bir şeyler barındırıyor. İki kolu, iki bacağı olan garip bir yaratığı kontrol ediyoruz. Her bölümde bu yaratığı bir şekilde, iki boyutlu ortamda bir şapkanın içine sokmamız lazımlı. Bu şapka çok yakında da olabiliyor, bölümün en alt kısmında da. Karakterimizin ilginç bir özelliği bulunuyor ki o da uzuvalarını koparabilmesi. İki kolu, iki bacağını ve kafasını ayırbilen bu yaratık, bu

işlemleri hep bulmacaları çözmek için yapıyor. Mesela bir bölümde kolumnu koparıp bir düğmenin üstüne koymuyor ki ilerideki platformu yukarı kaldırırsın, bir yerde sadece kafamızın geçebileceği bir delik oluyor, bir başka yerde ağırlıklarımızı bir yeri dengede tutmak için kullanıyor. Yani bu bir bulmaca oyunu ve iyi bir planlama gerektiriyor. Kafa karıştıran oyunları sevenlere... ■

Tür Bulmaca
Yapım Alexander Ahura & Anton Rogov
Web tinyurl.com/pursuitofhat

8,8

Stealth Bastard

Super Meat Boy + Metal Gear Solid

Biz bir ajanız, iki boyutlu bir ortamdayız ve oyun inatla kendini tam ekran yapmak istediği için de pikselleri sayabiliyoruz. Bu önemli değil zira oyun zevkli. Bir ajan olarak her bölümde görünmeden çıkışa ulaşmamız gerekiyor. Bir kez görünürsek direkt ölüyorum. Bizi neler görebiliyor? Güvenlik kameraları, robotlar, diğer engeller. Kameraların bizi algılaması biraz zaman aldı içi onlardan sıyrılmak için bir şansımız

olabiliyor ama robotlar direkt olarak parçalarımıza ayıriyor. Gölgeleri avantajımıza kullanmamız gerektiren, biraz bulmaca ve bolca platform ögesi bulunduran oyun ilerleyen bölmeleri iyice zorlamaya başlıyor. Her bölümde hızlı olmamız da isteniyor bir yandan; çünkü bir online lider tablosu bulunmakta. Eğer burada adınızın görünmesini istiyorsanız, bölmeleri hızla bitirmeye uğraşıyorsunuz. LEVEL DVD'de 1.8 versiyonunu bulabilir, güncel versiyona sitesinden ulaşabilirsiniz. ■

Tür Platform
Yapım Jonathan Biddle
Web www.stealthbastard.com

8,8

Invaders Corruption

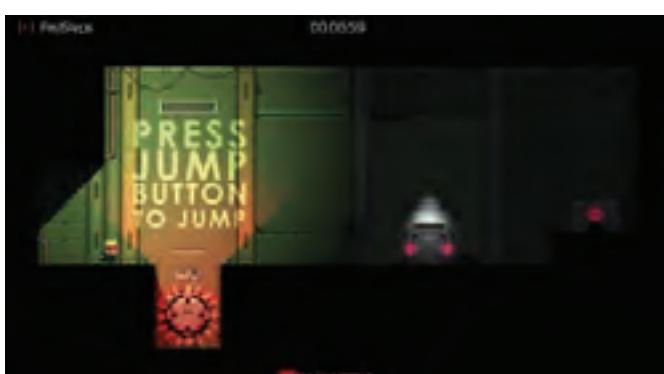
Geri geldiler!

Bana kalırsa görsel açıdan çok kötü görünüyor bu oyun ama oynanı tam anlamıyla bir skor mücadelesi ve skor mücadele sine girmek için PC başında ben bile oturmam! Herhangi bir düşmana deðde¤inde yok olan bir gemiye sahibiz ve onunla ekrandaki renk renk Invader'ları yok etmeye çalışıyoruz. Dört bir yandan yenilerek ve dalga dalga akın ettikleri için bu düşmanlara karşı bir taktik izlemek gerekiyor. Benim bulduğum en iyi taktik, hep bir köşeye ateþi yoğunlaştırmayı temizlemek ve ardından o köşeye

sığınıp ekranın geri kalanına ateþ etmek. Tabii ki bir sonraki dalga tam dibiñizden de başlayabilece¤i için o köşede de biraz diken üzerinde oluyorsunuz. Evet, bir bağımsız oyunda tavsiye veren ilk oyun yazarı olarak da tarihe geçti¤ten sonra tamamıyla bedava olan bu oyuna göz atıp atmayı tamamıyla sizin keyfinize bırakıyorum. Böylesine de "large" bir insanım. ■

Tür Aksiyon
Yapım Manuel van Dyck
Web manuelvandyck.com

8,2



LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69
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 kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

Visa Master Card

Kart No:

Son Kullanma Tarihi: Güvenlik No:

Faturayı Adına 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)

69 TL

Bu form 31 Aralık 2011 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkçe 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 adres'e 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, çıkışacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hüriyet 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

Gözlüksüz 3D teknolojisi artık telefonlarda!

Geçtiğimiz ay Recep Baltaş sizlere gözlüksüz 3D sunan laptop'ları tanıtmıştı, bu ay da gözlüksüz 3D sunan cep telefonlarıyla karşınızda. Recep bu ay hem LG Optimus 3D, hem de HTC Evo 3D cep telefonlarını mercek altına alıp sizler için didik

didik araştırdı. Artık aynı ürünü birden çok kullanıcıya test ettirmek suretiyle kontrollü deney yapmayı alışkanlık haline getiren donanım editörümüz sizler için hazırladığı objektif ürün incelemelerini okumak için sayfayı çevirin.



98

LG Optimus 3D

Üç boyutlu LG Optimus 3D, sınıfı geçebildi mi?



99

HTC Evo 3D

Yakın gelecekte hepimizin cebinde 3D telefonlar olabilir; işte delili!



101

Teknik Servis

Oyuncu adam, sorduğu donanım sorularından belli olur!



Puanlama Sistemi

İncelediğimiz ürünlerinizi 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



LG Optimus 3D

Üç boyutlu görüntü kaydedip gösterebilen ilk telefon

TV'lerde kullanılan panellerin gelişmesi ve işlemcilerin hızlanmasıyla birlikte artık aynı anda iki kareyi birden saniyede 200 defa gösterebilen modeller yapılması mümkün olunca üç boyut teknolojisi en nihayetinde oturma odamızı kadar girmeyi başardı. Aslında pek de başaramadı, zira Avrupa'da sadece 25.000 üç boyutlu TV satıldı ve kaliteli üç boyutlu yapımların sayısı henüz bir elin parmaklarını bile geçmiyor. Yine üç boyutlu içeriğe izlemek için kafanıza devasa gözlükler takmak zorunda olmanız, bu gözlüklerin pille çalışması, belirli bir süre sonra başınızın ağrısını ve gözlerinizin yorulmasını, TV'lerle birlikte sadece iki adet gözlük gelmesi, gözlüklerin her birinin iki adet DVD oynatıcı fiyatında olması ve herkesin görüntüyü üç boyutlu olarak görememesi gibi engeller bu teknolojinin önündeki en büyük kabusları arasındaydı.

Gözlüksüz 3D

Aktif 3D'de düz bir görüntü varken gözlüksüz 3D'de ekranındaki çizgiler dolayısı ile aralıklı bir görüntü oluşuyor. Hologramlı yapıştırmalara benzeyen bu görüntüdeki dikey çizgiler yüzünden izlediğiniz veya oynadığınız şeye konsantre olmak için sık sık telefona verdiğiniz 2000 TL'yi akılınızdan geçirmeniz gerekiyor. Aksi takdirde nereye bakmanız gerektiğini bilemiyorsunuz ve odaklanma sorunu yaşıyorsunuz. Üç boyutlu film veya

TEKNİK ÖZELLİKLER

Şebeke	GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 HSDPA 900 / 1900 / 2100 HSDPA 850 / 1700 / 2100
Ekran	4.3 inç 3D LCD kapasitif dokunmatik, 480 x 800 piksel
Hafıza	8 GB dahili, 512 MB RAM, MicroSD
Kamera	Cift 5 MP, 2592x1944 piksel, otofokus, LED flaş, 1080p, 720p (3D)
Boyutlar	128.8 x 68 x 11,9 mm

oyun bittiğinde ise adeta rahat bir nefes alıyorsunuz diyebiliriz.

Tabii ki bu biraz da üç boyutlu içeriğe bağlı. Bazı videolar derinlik hissini tam anlamıyla verirken bazıları o kadar da başarılı olamıyor. Burada kullanılan ekipmanın da önemi var. Öte yandan Optimus 3D ile çekilen videolarda derinlik sorunu olmuyor. Yine de hangi üç boyutlu içeriğe bakarsanız bakın, iki boyuttan farklı olarak doğru açıyı yakalamak zorundasınız. Aksi takdirde derinlik hissini kaybediyorsunuz. Bu o kadar hassas bir durum ki, telefonu hafifçe yana çevirmeniz veya kafanızı hafifçe yanlara kaydırmanız dahi derinlik hissinin bozulmasına neden oluyor. Aslında bunu da hologramlı yapıştırmalara benzetebilirsiniz. Buradaki fark ise sağдан veya soldan değil, sürekli ortadan bakmak zorunda olmanız. Tabii ki bunun belirli bir süre sonra siz kıstıladığını ve yorucu olduğunu fark edeceksiniz.

Tüm bu olumsuzluklara rağmen objektif bir inceleme yapmak için telefonu beş farklı kişiye verdik ve üç boyut özelliğini 10 üzerinden değerlendirmelerini istedik. Ortaya 10 üzerinden 8 gibi gayet yüksek bir skor çıktı. Bunun nedenini sorduğumuzda ise daha önce böyle bir teknolojiyi gördüklerini ve derinlik hissinin çok iyi olduğunu belirttiler. Kırılan iki puan ise ekranı hareket ettirince derinlik hissinin kaybolması ve görüntüde çizgiler olması için söylendi. Deneyen her kullanıcının bu teknolojiye heyecanla bakması ise dikkat çeken bir başka noktayı.

LG ve Android

Telefonda yer alan Android 2.2.2 sürümünün Mayıs 2010'da çıktığını düşünürsek LG'nin bir büyük yıl gerden geldiğini söyleyebiliriz. Telefondaki bu sürümün kararlı çalışmaması ise bir başka sorun. Kilit açma ekranında takılmalar ve telefonda ara sıra oluşan kullanım

zorlukları Optimus 3D'nin acil bir güncellemeye ihtiyacı olduğunu en büyük habercisi.

Optimus 3D'nin yazılımsal eksikliklerinin yanında donanımsal zayıflıkları da yok değil. Şarj cihazı ile tamamen şarj olması için altı saat gereken P920, üç boyut özelliğini kullanmaya başladığınız anda depolanan bu enerjiyi kısa sürede tüketiyor. Özellikle de arkadaşınıza telefonunuzun üç boyut özelliğini sık sık göstermek için cebinden çıkaracaksanız gün ortasında kendinizi dünyaya iletişimi kopuk bir biçimde bulabilirsiniz. Tüm bunların yanında telefonun 168 gramlık ağırlığı ve devasa boyutları da üç boyutun beraberinde getirdiği bir yük. Son olarak Optimus 3D'nin 3.5mm ses ve mini HDMI çıkışı olduğunu da belirtelim. ■

LG Optimus 3D



- + Dünyanın ilk 3D telefonu
- + Çift çekirdekli işlemci

- Gözü yoruyor
- Ergonomik değil

Fiyat: 699\$ + KDV

İthalat: 699\$

Web: tr.lgmobile.com

Puan: 6/10



HTC Evo 3D

Üç boyutlu cep telefonunda rekabet kızışıyor

Bildiğiniz üzere piyasada iki adet gözlüsüz üç boyut sunan cep telefonu mevcut. Bunlardan ilki geçtiğimiz günlerde incelemiş olduğumuz LG'nin Optimus 3D (O3D) modeli, diğeri de HTC'nin bu yazda göz atacağımız Evo 3D modeli.

Öncelikle bu iki model arasındaki farklara bakmaka fayda var. İlk fark, Optimus 3D incelemesinde eleştirdiğimiz işletim sisteminde ortaya çıktı. Optimus 3D Android 2.2 ile gelirken Evo 3D Android 2.3.4 sürümü ile geliyor. Bu bağlamda gerek pil ömrü, gerek webde gezinme gibi konularda Evo 3D çok daha iyi bir performans sunuyor. Öte yandan her iki telefonun da Ice Cream Sandwich'e (ICS) güncellenecek olması gayet güzel bir haber fakat bu tür konularda daima geriden gelen LG'nin ICS'ı ne zaman sunacağı konusunda kesin bir şey söylemek mümkün değil. Fakat HTC daha şimdiden ABD'deki ilanlarında Evo 3D'ye gelecek ICS'ten bahsetmeye başladı bile.

Tasarım farkları

Optimus 3D ile HTC Evo'yu tasarım açısından ele aldığımda Evo 3D'nin açık ara fark attığını söylemek mümkün. Telefonu çevreleyen yekpare kapağındaki çizgiler barındıran Evo 3D, Optimus 3D'ye göre çok daha iyi bir kavrama sunuyor. Bunun telefona ayrı bir hava kattığını da belirtmekte fayda var. Yine bu kapak

Optimus 3D'ye göre daha kolay çıkartılıp takılabilir. Tüm bu tasarım farklarına rağmen her iki telefonu da tartıya koymduğumda ortaya aynı sonucun çıkması bizi gerçekten de çok şaşırtıyor. 170 gram ile iki cihaz da üç boyut teknolojisini getirdiği ağırlığı hissettiriyor.

qHD Ekran

Telefonların ekranına baktığımızda Evo 3D'nin 540 x 960 çözünürlük kullandığını görüyoruz. Bu ekran dünyada ilk defa Evo 3D'de kullanılıyor. Apple fanatiklerinin hemen muhalif olmasına gerek yok zira bu ekran 3D. Tabi Optimus 3D'nin 480 x 800 çözünürlük sunduğunu da belirtmekte fayda var. İşte bu bağlamda her iki cihazla çekilen 3D video ve resimlerin Evo 3D'de rahatlıkla daha iyi gördüğünü söyleyebiliriz. Tabi bu farkın fiyat da yansıtıldığını görüyoruz: Evo 3D, O3D'den 400 TL daha pahalı.

İki telefon arasındaki diğer farklara baktığımızda HTC'nin SRS sanal çevresel ses desteği sunduğunu görüyoruz. Ses konusundaki bu farkın dışında arabirimin tamamen değişik olduğunu da belirtmekte fayda var. HTC, Sense 3D arabirimini kullanırken LG de Samsung'un Touchwiz arabirimine benzer bir arabirim sunuyor.

GB'lar sizden

Kapasite konusunda HTC'nin biraz cırmı davrandığını örüyoruz. 1 GB dahili hafıza büyük ihtimalle yetersiz kalacağı için işiniz bir MicroSD karta düşecek. Bu kartın en az Class 4 veya üstü olmasını da tavsiye ettikten sonra Evo 3D'nin kablosuz konusunda Bluetooth 3.0 ile O3D'ye fark attığını görüyoruz. Kablosuz demisen Evo 3D'nin Stereo FM desteğine karşın O3D'de bu desteği devre dışı bırakıldığını da ekleyelim. LG'nin bu desteği ileride bir güncelleme ile devreye sokacağı belirtiliyor.

ARM vs. Qualcomm

Üç boyutlu görüntü yakalama konusunda her iki telefon da doğal olarak iki adet kamera ihtiyacılık ediyor. Çözünürlükler değişmese de video çekimi konusunda ortaya

bir fark çıkmıyor. ARM Cortex A9 çift çekirdeğin gücünü arkasına alan LG, 30 FPS'de 1080p video çekebiliyor. 1.2 GHz çift çekirdekli fakat Qualcomm işlemcisi olan HTC ise 720p'den öteye gidemiyor maalesef. Yine LG bu görüntülerini HDMI arabirimle TV'ye aktarabilirken HTC'de bu seçenek mevcut değil. Bu güçlü işlemci sayesinde LG'nin 1080p videoları da rahatlıkla oynatabildiğini belirtelim. Öte yandan çift çekirdeğin gücünü daha iyi kullanan ICS ile HTC'nin de 1080p kayıt özelliği eklemesi ihtimaller arasında yer alıyor.

Son olarak Evo 3D pil konusunda 1730 mAh ile O3D'den daha uzun konuşma süreleri vaat ediyor. O3D'de ise 1500 mAh bir pil olması yetmiyormuş gibi pil konusunda pek de parlak bir geçiş olmayan Android 2.2 yer alıyor. Yine ICS ile bu dengelerin değişimini belirtmektedir.

HTC Evo 3D



- + qHD ekran
- + Şık tasarım
- + Sense arabirim
- 1080 kayıt yok

Fiyat: 750\$ + KDV

İthalat: HTC

Web: www.htc.com/tr

Puan: 8/10

AIDA64 Extreme Edition

Sisteminizi tanıyın

AIDA64 Extreme Edition, sahip olduğu 64 Bit test araçları ile bilgisayarınızın veri işleme ve matematiksel hesaplama performansını ölçebiliyor. Yazılımda yer alan bellek ve ön bellek test araçları ise sistem bellek bant genişliğinin yanında belleklerin gecikme süresini de ölçülebiliyor. Araç ile gelen işlemci test bileşenine baklığımızda ise MMX, 3DNow! ve SSE komutlarının desteklenmesinin yanında 32 çekirdeğe kadar destek sunduğunu görüyoruz. Yine eski işlemciler için 32 Bit desteği de hala mevcut. AIDA64, depolama birimlerini de test

edebilmesiyle beğenimizi kazandı. Bu bağlamda sabit disklerin, SSD'lerin, optik sürücülerin ve flash tabanlı depolama birimlerinin aktarım hızlarını test edebiliyorsunuz.

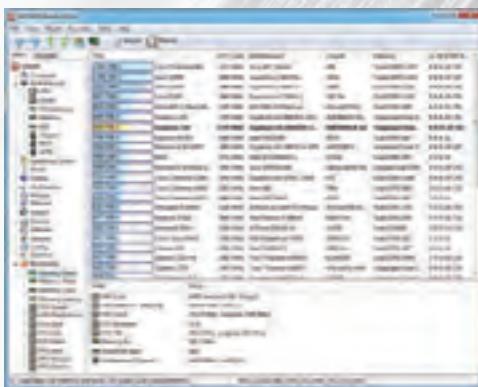
İşı kontrolü

150'den fazla algılayıcıyı destekleyen AIDA64 ısı, voltaj, fan hızı ve güç tüketim

değerlerini gerçek zamanlı olarak ölçebiliyor. Ölçülen değerleri sistem tepsisinde, OSD panelinde veya araç çubuğuında gösterebilen yazılımın aynı zamanda Logitech G15/G19 klavyelerin LCD ekranı için destek sunduğunu da belirtelim. Yine değerleri sonradan gözetlemek için kaydedip RivaTuner gibi araçlarla inceleyebilmeniz de bir başka begeni kazanan özellik.

İşletim sisteminizi tanıyın

Sadece sahip olduğunuz donanımlar değil, bilgisayarınızda yüklü programlardan işletim sisteminize kadar bütün yazılımlar hakkında bilgi sunan AIDA64, sahip olduğunuz lisansları, güvenlik uygulamalarını ve Windows ayarlarını da gözler önüne serebiliyor. Yine başlangıçta



çalışan uygulamalar, DLL dosyaları, çalışmada olan servisler ve ziyaret edilmiş web sayfalarını da AIDA64 ile tespit edebilmek mümkün. Son olarak yazılımın otomatik güncelleme özelliğinin olduğunu da belirtelim. ■

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ

İşlemci	Intel Pentium veya sonrası
Bellek	32 MB veya üstü (Bazı testler en az 128 MB bellek gerektirmektedir)
Disk alanı	20 MB
İşletim sistemi	Windows 95/98/Me/NT4/2000/XP/PE/Server 2003/Vista/Server 2008/7/Server 2008 R2

Fiyat: 39.95\$

İthalat: FinalWire

Web: www.aida64.com

Puan: 7/10

Asus Matrix GTX580 Platinum

Limitlere son

Masaüstü oyunculuğu belki hiçbir zaman ölmeyecek fakat yavaş yavaş köreldiği su götürmez bir gerçek. Bunun en büyük nedenlerinde biri de oyunları tam anlamıyla oynamak isteyen kullanıcıların sadece ekran kartına bir konsolun iki katı para yatırmak zorunda olması. Her ne kadar karşılığında konsollara göre kat kat daha iyi grafikler elde edilse de işin içine diğer

bileşenler de girdiğinde toplam maliyet konsolların beş katına ulaşıyor. Asus'un Matrix GTX580 Platinum ekran kartı da oyunlarınıza can verecek, ana karakterinizi yürüyen karton olmaktan çıkarıp gerçek anlamda insana benzetebilecek düzeyde en yüksek ayarları rahat bir biçimde kaldırılabilecek bir ekran kartı. Her ne kadar kartın henüz ülkemizdeki satış fiyatı elimize ulaşmadıysa da bir alt modelinin KDV hariç 700 dolardan satılması Matrix GTX580 Platinum'un fiyatını yaklaşık olarak tahmin etmemizi mümkün kılıyor.

Matrix GTX580'i fiyatı açısından rakipleriyle karşılaştırmadan önce kartın sunduğu performansa hep birlikte göz atalım. 4xAA, yani kenar düzeltme ayarı açık ve Full HD çözünürlükte çalıştırıldığı Direct X 11 destekli Aliens vs. Predator'da saniyede 46 kare değerini alıyoruz. 30

TEKNİK ÖZELLİKLER

Grafik motoru	NVIDIA GeForce GTX 580
Veriyolu standartı	PCI Express 2.0
Video belleği	GDDR5 1536MB
Çekirdek frekansı	816 MHz
Bellek hızı	4008 MHz (1002 MHz GDDR5)
Bellek arayüzü	384-bit

kare ve üzeri gayet akıcı olduğu için Asus'un gayet güzel bir başlangıç yaptığını söyleyebiliriz. Bir sonraki testimizde yine aynı ayarlarında Battlefield: Bad Company 2 çalıştırıyoruz. 88 fps ile oyun mükemmel seviyede akıcı. Strateji tutkunlarını da unutmuyarak Sid Meier's Civilization V testimizde yine aynı ayarlarında başlıyoruz. Saniyede 80 kare oyundan keyif almanız için fazlasıyla iyi bir değer. Crysis 2'de bir farklılık yapıp oyunu 2560 x 1600 çözünürlükte açıyoruz. Saniyede 46 fps ile tam bir görsel şölen yaşanıyor. İlk Crysis gibi bir kodlama hatası olan Metro 2033 testinde GTX580 Platinum bile Full HD çözünürlükte ancak saniyede 25 kare sunabiliyor. Oyun testlerimizi bitirip güç tüketimine baklığımızda kartın boşta 21, orta yükte 228 Watt tam yükte ise 248 Watt tükettiğini görüyoruz. ■

Fiyat: 750\$ + KDV

İthalat: Çizgi Elektronik

Web: Çizgi Elektronik

Puan: 8/10





Teknik Servis

DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş soruları tam gaz cevaplamaya devam ederken Teknik Servis'in günden güne daha da popülerleştiğini görüyoruz. Öyle ki artık sadece okurlarımız değil, videolardan adresimizi öğrenen herkes sorularını Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi LEVEL'a soruyor. Bu bağlamda sizlerden gelen yüzlerce e-posta sayesinde çalışma zevkimiz ve heyecanımız daha artıyor.

S: Şimdi benim HP Elitebook 8530p dizüstü bilgisayaram var. Geçenlerde sabit disk 1720 SMART hatası verdi, hala da veriyor. Markası Samsung HM500JI ATA 500GB. Başta hatayı verdiği halde bilgisayarı açabiliyordum, sonra açamamaya başladım. Neysse yedekledim bilgilerimi ama ben garanti dişiyorum. Yeni sabit disk de almak istemiyorum. Yapabileceğimiz bir şey var mı? Bir de en son Norton Essentials 15 ile disk birleştirme ve optimize ettim. Hatayı hala alıyorum ama yine de baydır bir şey olmadı, düzeltmiş olabilir mi? Ali Kemal Eren

C: Sevgili Ali, üzgünüm ama sabit diskin bizlere ömr. 1720 kodlu SMART Imminent Failure hatasını tip dilinde sabit disk isyan bayrağını çekti olarak adlandırabiliriz. SMART, sabit diskin kendi kendini kontrol etmesini sağlayan bir sistemdir ve emin ol, bu sistem bir uyarı yapıyorsa diskinde bir şeyler ters gidiyor-dur ve disk her an ölmek üzeredir. Senin diskin son dakikalarını yaşıyor fakat bunun farkında olmadığı için disk birleştirme ve disk optimizasyonu yaparak durumu daha da beter etmişsin. Doğaüstü güçlerimi evde bıraktığım için sana bu defa yardım edemeyeceğim. Ama çok iyi bir tavsiyem var: yeni bir sabit disk al. Eğer verilerine bir şey olsun istemiyorsan -ki bu sorun yüzünden dizüstü bilgisayarındaki diğer bilesenlere zarar gelebilir- yeni bir disk satın almak zorundasın. Belki monte etmekten korkuyorsun ama emin ol MW3'de şarjör değiştirmekten daha kolay.

S: Benim sorunum şu; bilgisayarı açıyorum ancak monitör, Mouse ve klavye çalışmıyor. Monitörde "Power Saving Mod" yazıyor. Bir saatir bilgisayarı açıp kapatıyorum. Bazan tam açılıyor her şey yolunda birden "Power Saving Mod" yazıyor ve ekran kapanıyor, Mouse'un ve klavyenin işiği sönüyor. Kerem Akman

C: Sevgili Kerem monitör, fare ve klavye sorunsuz çalışıyor. Çalışmayan ise senin kasan. Şimdi yapmanız gereken kasayı açmak ve kasayı ilk kez açan her kullanıcı gibi önce gördüğün toz miktarı karşısında hayrete düşmek. Sonrasında kollarını sıvayıp parçaları temizle, tozlardan arındır –tabii ki bu işlem esnasında elektriği kesmiş olman lazım- ve temizleme bitince bilgisayarı aç. Büyük ihtimalle bilgisayının tozlardan dolayı açılmıyor. Sorun devam ederse güç kaynağını da açıp temizlemen veya komple değiştirmen gerekebilir. Bilgisayarcıya götürecekse şimdiden uyarıyorum: 250 gram toz temizlemenin fiyatı 100 lira. Bilgisayar açılmayınca sanki ekrana bir uyarı veriyormuş gibi bahsettiğin "Power Saving Mode" ise monitörünün, sinyal gelmeyince güç tasarruf moduna girdiğini haber vermesinden başka bir şey değil...

S: Babam, Sony Vaio VPC SB1B9E/B dizüstü bilgisayar aldı ve özellikleri arasında melez ekran kartı yazıyor (AMD Radeon HD 6630M Max. 3797 MB + Intel HD 4500MHD). Kullanma kılavuzuna baktım, bilgisayarın üzerinde

Stamina-Speed diye bir sürgü var ve Speed moduna alınca harici olan ekran kartını (AMD Radeon HD 6630M) kullanması lazımmış. Ama o moda geçince PC'de bir değişiklik olmuyor ve DirectX tanı aracında da Intel HD 4500 ekran kartı gözükmüyor. Ben AMD Radeon HD 6630M ekran kartını nasıl kullanabilirim? İhsan Kahveci

C: 3797 MB ekran kartı? Artık Crysis 12'yi rahatlıkla oynayabileceğiz. Ekran kartının RAM miktarı gibi gereksiz bilgileri bir kenara bırakırsak, melez grafiklerin masaüstünden de ayarlanabileceğini söyleyebiliriz. Masaüstüne sağ tıkladığında "Switchable Graphics/ Değiştirilebilir Grafikler" diye bir seçenek çıkması gerek. Buraya tıkladığında kullanacağın ekran kartını seçmeye olanak tanıyan bir kontrol paneli çıkması gerek. Buradan ekran kartını HD 6630M olarak seçebilirsin. Tabii ki bunu yapmadan önce tavsiyem cihazı prize takman.

S: Kolay gelsin. Benim sorunum PC açıldıkten bir dakika sonra donuyor. Bu donma birkaç dakika sürüyor. Sanırım sabit disktan kaynaklanan bir sorun çünkü donma işlemi çözüldürken bayağı bir ses geliyor diskten. Bu sorunu nasıl çözebilirim. Kibar Yılmaz

C: Öncelikle Active@ Disk Monitor gibi bir yazılım ile sabit diskinde hatalar var mı buna bir bak. Eğer SMART verilerinde herhangi bir kısım sarı veya kırmızı yanıyorsa diskinde sorun olabilir. Bu durumda ▶

► **diski değiştirmen gerekebilir. Fakat bu sorun bana daha çok yazılımlarla ilgili geldi. PC ilk açılırken tonla uygulama başlamaya çalışır. Ccleaner gibi bir programla gereksiz uygulamaların otomatik başlamasını engelle. Hatta deneme amaçlı tamamını devre dışı bırak ve bak bakalım takılma olacak mı. Takılma olmazsa sorun bu programlardan biridir. Ayrıca yonga seti sürücülerini de güncellemeni tavsiye ederim. Bu sürücülerin içinde bilgisayarının sabit diskle iletişim kurmasını sağlayan AHCI denetleyicisine ait güncel sürücü de vardır ve bu genelde performansı %10 artırır.**

S: Bir HPM9150TR bilgisayarm var. Garanti süresi yaklaşık bir sene önce bitti ve ben de bugün kasanın içini açıp inceledim. Anakartım Asus çıkışlı bir kart olduğunu görüncde ilk şok yaşadım. İlkinci şok ise RAM'lere bakarken Samsung'un 1 GB'lık RAM'lerini görmem oldu. İlk sorum dışardan aldığımd bir ekran kartını monte edebilir miyim? Eğer böyle bir şansım varsa önerin nedir? RAM 2 GB, biraz az. İlkinci sorum da RAM miktarını arttırabilir miyim? Hangi modeli önerirsin? Son sorum da kasanın aynen durması şartı ile anakartı değiştirebilir miyim? Windows 7 Premium 32 bit kullanıcısıyım. Boğaçhan Ülker

C: **Sevgili Boğaçhan burada şansa rızak bir şey yok. Yillardan beri toplama PC alın tavsiyesi yapıyorum. Sen PC'yi kendin daha uygun fiyata toplayabilecekken HP'nin senin için hazır topladığı PC'yi almışın. Gördüğün gibi parçaların hepsi piyasadaki ürünler. Sorularına gelince: gönderdiğin resmi internetten aldığım için sana kesin cevap veremiyorum. Zira internetteki anakartta PCI Express x16 portu var, fakat HP'nin sitesinde bu port kullanılamaz yazıyor. Eğer burada bir ekran kartı varsa söküp daha üst seviye bir kart takabilirsın. Ama bundan önce sistemindeki güç kaynağını değiştirip daha iyi ve yüksek güç sunabilen bir güç kaynağını takman gereklidir. Bellek konusunda da CPU-Z ile frekansları kontrol edip aynalarından alabilir, ya da elindekileri de satip 4 GB Kit alabilirsin. Anakartın değişmesi demek bütün parçaların değişmesi demek olduğu için gidip şimdi bir toplama PC alabilirsın.**

S: Ben İzmir'de bilgisayar öğrencisiyim. Öğretmenlerime sorduğum zaman bana Dell, Asus, Samsung, Lenovo, Acer, Toshiba bunları öneriyorlar ve ben i3 veya i5 işlemcili almayı düşünüyorum. Hangi markaları ve nasıl donanım özelikleri ile önerebilirsiniz? Bir de oyun için fazla düşünmüyorum ama bir PES 12, Crysis 3 çıkarsa oynamak isterim. Ahmet Çomak

C: **Sevgili Ahmet marka konusunda kesin konuşalara, sadece şu markayı al diyenlere sakın inanma. Öğretmenlerin farklı markalar diyerek doğru bir iş yapmışlar. Herkes kendi kullandığı markayı övecektir ya da herkesin bir marka ile başına sorun gelmiştir. Üstelik insanlar kendi bilmedikleri sorunlardan dolayı da genelde markayı suçlamayı daha kolay bir çözüm olarak görmektedeler. Bu yüzden tavsiyem ihtiyaçlarına en uygun model bilgisayarı alman. Şimdi bana bütçe söylemediğin için sana öneri yapamıyorum ama şunu diyebilirim ki Crysis 3'ü çıktıında oynayabilmek sana en az 2000 TL'ye mal olur.**

S: Yeni AMD FX işlemcilerden almayı düşünüyorum. En üst serisi olan FX-8150'yi. Güzel sağlam bir anakart önermeni rica edeceğim. Ve HD6950 serisi bir MSI ya da başka bir marka ekran kartı almayı düşünüyorum. RAM olarak da Kingston Hyper Genesis CL7 düşünüyorum. 4x4 şeklinde 16 GB yapacağım. CL7'ler. Oyun ve Ses teknolojile riyle uğraşıyorum. Onun için böyle bir PC düzmeye karar verdim. 80 plus 700W bir tane de sessiz çalışan bir güç

kaynağı bakacağım. Kasa olarak da sessiz önerebileceğin bir şey varsa süper olur. Barış Can Özturna

C: **Bu işlemciden tam verim alabilmek için AMD 900 serisi yonga setine sahip bir anakarta ihtiyacın var. Tavsiyem MSI 990FXA-GD65 alman yönünde. Ekrان kartı olarak da MSI HD6950 Twin Frozr III PE / OC tavsiye edebilirim. Fakat her zaman dediğim gibi anakart ile ekrان kartı aynı olmak zorunda değil. Bellek tercihinde sorun var. Satın alacağın işlemci 1866 MHz bellek modülleri gerektiriyor. 1333 MHz alırsan ya OC yapmanız gerekyor ya da performanstan feragat etmen. Bu durumda bellek olarak G.SKILL F3-14900CL9D-8GBXL RipjawsX alırsan işlemcinden tam manasıyla yararlanılsın. Böyle bir sistem için sessiz kasa zor fakat işlemci ile birlikte zaten su soğutucu geliyor. Bu bağlamda gürültü sorunu yaşayacağını pek sanmıyorum.**

S: Benim anakartım Gigabyte GA-890FXA-UD5. İşlemci olarak da bunu almak istiyorum: AMD FX-8150 Bulldozer.

Acaba aralarında bir uyumsuzluk olur mu? Volkan Yılmaz

C: **Bu gibi soruların kesin cevabını anakart üreticisinin sitesinde bulabilirsin. Orada tam bir liste mevcuttur ve genelde "CPU Support List" olarak geçer.**

Gigabyte'ın sitesine girip anakartına baktığında karşıma dört farklı revizyon çıktı. Yani bu anakartın piyasada dört farklı sürümü var. Revizyon 2.0, 2.1 ve 3.0 maalesef AM3+ işlemcileri desteklemiyor.

Sadece son çıkan revizyon 3.1 ile FX serisi işlemcileri kullanılabilsin. Anakartının revizyonunu öğrenmek için kasayı açıp anakartın en sol alt köşesine veya anakartının kutusunun üzerinde yer alan etikete bakabilirsın.

S: Dün yeni PC aldım. Anakartım Asus Maxime IV Z68 Intel yongasetli. 2 TB Seagate SATA3 5400 RPM 64 MB IST 200DL003. Bilgisayaramı başlatmak istedigimde "Reboot and select proper boot device or insert boot media in selected boot device and press a key." Hatası veriyor. Asıl işin ilginç yanı, ilk başta "No hard disk detected" diyordu. BIOS'tan SATA'ları Enabled yaptım. Şimdi de "No physical disc ile no virtual disc" hatası verip ondan sonra yine aynı hatayı veriyor. Windows falan kurulu değil... Bir de IDE DVD-RW sürücümü SATA anakartıma nasıl tanıtırım? DVD-RW çalışıyor ama BIOS'ta gözükmüyor... Berkant Morgül

C: **Sevgili Berkant öncelikle almış olduğun anakartın tam modelini öğrenelim: ASUS Maximus IV Extreme. Aslında cevabı kendin vermişsin. Windows yükü olmayan bir bilgisayarı açılmamasını nasıl bekleyebilirsin? Aldığın hataların hepsi, sabit diskte herhangi bir işletim sistemi kurulu olmasından kaynaklanıyor. Benim dechinmek istedigim nokta, 900 TL'lik anakartının yanında neden 200 TL daha verip Windows 7 Home Premium gibi bir işletim sistemi almadığın. Son olarak anakartında IDE portu olmadığını belirtiyim. SATA DVD-RW sürücülerin 40 TL olduğunu belirtmeyi de unutmayalım.**

S: AMD Athlon II X2 240 işlemci var. Yeni bir anakart almak istiyorum ve 250 TL bütçem var. Bana belirttiğim fiyata kadar bir anakart önerir misin? Çağatay Yılmazer

C: **Bu fiyatta MSI 870A-G54 alılabilsin. USB 3.0 desteği mevcut ve Phenom II X6 işlemcilere kadar destek veriyor. Ondan ötesi Bulldozer için ise bu fiyatta maalesef anakart bulmak mümkün değil. Ama 280 TL'ye AM3+ destekli 970A-G45 de alılabilsin.**

S: Son çıkan oyular için ne tür bir özellik olması lazım? Yani özellikleri nasıl bir şey olmalı? Bilgisayaramın özellikleri şöyle: Core 2 Duo T6400, 3.00 GB DDR3, 512MB

GeForce 9600M GT. Özellikler sence 2010 veya 2011 yılının orta dereceli özelliklerine sahip olan oyuları kaldırır mı? Ali Akşin

C: **Bilgisayarın düzüdü olduğu için çözünürlüğü 1366 x 768. Bu, sistemin oyun oynarken daha rahat çalışmasını sağlayacak bir şey. Çözünürlük arttıkça sisteme binen yük de artıyor. Ekrان kartı da hala geberiliğini koruyan bir kart. 9600M GT ile Crysis bile rahatlıkla oynanabiliyordu. Bu bağlamda hala kullanabileceğin bir sistem. Ekrان kartı sürücüsünü güncel tutmayı unutma yeter.**

S: Satın aldığım "The Lord of The Rings: The Battle For Middle Earth" adlı oyunu bilgisayarama sorunsuz bir şekilde kurdum. Daha sonra oyunu açmaya çalıştım da DVD'yi takmamı istedim. Bende DVD'yi takip oyunu tekrar açmayı denedim. Oyun açılırken aniden takıldı ve ben de görev yöneticisini açarak oyunun yanıt vermediğini anladım. Oyunu kaldırıp tekrar kurmama ve her türlü uyumluluk sorununu giderme seçeneğini denememe rağmen oyun yine de açılmıyordu. İşletim sistemi Windows 7 Ultimate 32 bit ve bilgisayaram bu oyunu çalıştıracak güçte. Oğuzhan Özçelik

C: **Bu tür durumlarda sürekli yaptığı tavsiye, eğer oyunun güncellemeleri varsa ilk etapta bunların yüklenmesidir. Battle For Middle Earth'ün üç adet güncellemesi mevcut. Bu güncellemeleri yaparsan sorun kalacağını sanmıyorum. Güncellemeleri sadece orijinal kullananlar yapabiliyor. Öte yandan oyunun orijinali de zaten dokuz lira 20 kuruş.**

S: Ben sana A4 Tech'in bir klavyesi hakkında soru soracaktım. Modeli x7, oyun klavyesi diye geçiyor. Ben, bu klavyeyi yaklaşık dört ay önce aldım. Hotmail'le ip adresi yoktu. Daha sonra fark ettim, bu klavye Hotmail'e girince yavaşlıyor, donmalar oluyor, hatta caps lock kapalı olduğunda bile bazı harfleri büyük yazıyor. Bu mesajı yazarken bir yandan da yazdıklarımı okuyorum. Çünkü aynı sorunlar yeniden oluyor. Ben araştırdım ve bu sorunla karşılaşan birini bulamadım. Yardım edebilirsen çok mutlu olurum. Emin Kibar

C: **Gerçekten inanılmaz bir sorun fakat bence burada suçlu olan Hotmail değil. Tahminim, Hotmail'in sitesinde bir Flash içerik vardır ve bilgisayarın bu içeriği oynatmaya çalışırken aşıri yük altında girdiğidir. Flash'ın bu tür sorunları mevcut. Tavsiyem bir de farklı tarayıcı kullanmanın yönünde. Chrome ile denemekte fayda var. Ayrıca BIOS güncellemesi de bazen anakartların USB klavyeler ile uyumluluğunu artırıyor. Güncellemekte fayda var.**

S: Asus bir düzüdü bilgisayaram var. Modeli N61VG. Özellikleri söyle: Core 2 Duo P8700, 3 GB RAM, GeForce GT 220M Ekrان Kartı. PES 2012, FIFA 2012, Battlefield 3, CoD: MW3 gibi oyuları bu sistem kaldırır mı? Kalıdırırsa bu sistem beni daha ne kadar idare eder? Laptop'ta RAM değişimi yapabiliyor muyum? Bu sistemin RAM'ini 8 GB yapsam ne kadar idare eder? Sergen Gülenler

C: **Öncelikle GT220 ekrان kartı ile bahsettiğin oyulardan PES ve FIFA'yı oynayabilsin. Fakat BF3 ve MW3'ten tam performans almanın mümkün değil. Yüksek ayarlıda oynaman zor. RAM konusunda yanlış bilgi edinmişsin. Bu sisteme 8 GB RAM takmak, parancı çöpe atmaktan başka bir şey değil. Ekrان kartı da maalesef değişmiyor. Tavsiyem gitteği yere kadar idare et. Oyunları oynamaya başladığında değiştirsin.**

"DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş, mail'lerinizi bekler: donanim@level.com.tr

En Saçma Donanım Soruları

S: İşlemcim 97 derecelerde geziyor, hem de açılısta. Intel i5 750 2.66 GHz. Intel'in verdiği stok fanı kullanıyorum. Termal macun sürmedim. İşlemcinin fana degen kısmını temizledim, tüm pisliklerden arındırıldım. Overclock da yapmadım. Daha önceden BIOS güncellemesi yapmıştım. Ondanlı diye en eski sürümünü tekrar yükledim ama düzelmeye. Termal macun sürmedim diye bu kadar sıcak olması normal mi? İlk aldığında gayet iyiydi sonra ne olduya oldu ve artık böyle. İyice paranoid oldum. Bir hacker girdi de işlemcimi aşırı kullanıp patlatmaya çalışıyor filan diye düşünmeye başladım.

C: Demek termal macun sürmedin. Sen içeri geçene bi' söyle... Kaç yıl oldu ben sayamadım ama her "Teknik Servis" te 20 soru cevaplamış olsam üç yılda 720 soru yapar. 720 sorudan 100 tanesi işlemci işinması ile ilgili olsa bu güne kadar 100 defa termal macunun öneminden bahsetmişim demektir. Ama şimdiden kadar hiç "Hacker'lar sizin bilgisayarınıza kadar kaldı, zavallı işlemcınızı ısıtarak patlatabilirler" dediğimi hatırlıyorum. İlk aldığında bence durum daha iyidi. Sen soğutucuya söktün, termal macunu kazının ama yerine yeni koymaya üşenin.



Sistem Gereksinimleri



Assassin's Creed: Revelations

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Windows Vista SP2 / Windows 7 SP1
İşlemci: Çift Çekirdekli Intel E4400 / Çift Çekirdekli AMD Athlon64 X2 4000
Bellek: 1.5 GB (XP) / 2 GB (Vista & 7)
Sabit Disk: 12 GB
Ekran Kartı: DirectX 9.0 Uyumlu 256 MB



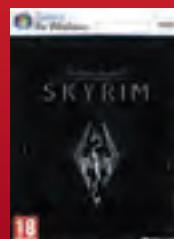
Call of Duty: Modern Warfare 3

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli Intel E6600 / Çift Çekirdekli AMD Phenom X3 8750
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 16 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon X1950 / NVIDIA GeForce 8600GTS



Saints Row: The Third

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli 2.0 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 10 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD 3800 / NVIDIA GeForce 8800



The Elder Scrolls V: Skyrim

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli 2.0 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 6 GB
Ekran Kartı: DirectX 9.0 Uyumlu 512 MB

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart/ Mini ITX	500 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı ATX	750 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı Tower ATX
ANAKART	AMD Hudson-M1 FCH Tabanlı Anakart	Intel H67 / AMD 75 PCIe 2.1 / USB 3.0	Intel Z68 / AMD 990 Yonga Seti [SATA 3.0 / USB 3.0]
İŞLEMÇİ	AMD Fusion E-350	Intel Core i3 / AMD Fusion APU	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom II X6 - Bulldozer FX 8000
BELLEK	2 GB DDR3 1066 MHz	4 GB DDR3 1066/1333 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1600 2x2048 MB DDR3 Dual Channel
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 6310 [DirectX 11]	Radeon HD 6750 / HD 6770 / GeForce GTX 550	AMD HD 6950 - 6970 / - GeForce GTX 570 - 580
SABİT DISK	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

PC 360 PS3 MOBİL TOP 20



Batman: Arkham City

Rocksteady Studios zorlu başarı ve "en iyi/yı "daha iyi" yapmayı başardı. Batman hayranı olsanız da, olmasanız da bu oyuncun atmosferine hayran olmamak çok zor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rocksteady
Dağıtım Warner Bros
Çıkış Tarihi 2011



Battlefield 3

Zamanının ötesinde görsel detaylarla oyuncuları cezbeden Battlefield 3, oynayan herkese unutulmaz bir savaş deneyimi yaşatıyor. EA DICE'nın 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



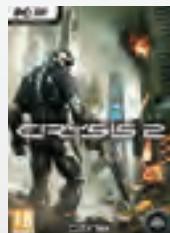
Civilization V

Diplomasiye, teknolojiye, savaşa ve uzay çağına uzanan bir strateji sunan Sid Meier'in bağımlılık yapan Civilization V'de tarihi şekillendirmiş dünya liderleriyle kışımak bensiz 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



Killzone 3

PS3'ün Halo'ya cevabı Killzone 3, Türkçe seslendirmeleri, Sharp Shooter ve üç boyut desteği ile takdirimizi kazandı. Bir tek orijinallik noktasında sıkıntı yaşayan oyunda düşmanın gözünü oymak benzersiz bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Guerrilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



L.A. Noire

Herkesin bir şeyler gizlediği L.A. Noire'da ipuçlarını birleştirip şüphelileri sorulayarak gerçek bir dedektif rolüne bürünyoruz. Yüz mimiklerinin bu kadar önem taşıdığı bir başka oyun çıkmadı henuz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Team Bondi
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2011



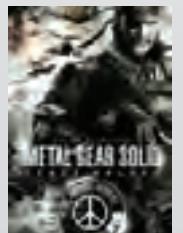
LittleBigPlanet 2

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



MGS: PW

PSP gibi teknik anlamda PS3 ve Xbox 360'a göre çok daha sınırlı bir platformda, böylesine başarılı bir oyunun ortaya çıkması, Kojima'yı bir kez daha takdir etmemizi sağladı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010



Portal 2

Oyunculara yaratıcı bir oynanış sunan yeni bir şaheser... Kafa patlatan bulmacaları arkadaşınızla birlikte oynarken bildiğiniz gerçekleri gözden geçirmeye ihtiyacı hissedecesiniz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Valve
Dağıtım Valve
Çıkış Tarihi 2011

KASIM 2011

Ace Combat: Assault Horizon	80
Batman: Arkham City	96
Battlefield 3	95
Crysis	85
Dark Souls	90
Dead Rising 2: Off the Record	80
Disciples III: Resurrection	72
FIFA Manager 12	70
Football Manager 2012	90

Forza Motorsport 4

Global Ops: Commando Libya	40
Heroes of Might & Magic VI	86
NBA 2K12	90
NBA Jam: On Fire Edition	80
Orcs Must Die!	80
Rage	85
Sonic Generations	69
Spider-Man: Edge of Time	45
The Cursed Crusade	65

The Sims 3: Pets

WRC: FIA World Rally Championship 2	85
X-Men: Destiny	56
Uncharted 3: Drake's Deception	95
EKİM 2011	
Burnout CRASH!	77
Dead Island	71
Driver: San Francisco	79
El Shaddai: Ascension of the Metatron	67



FIFA 12

Futbol oyunu dediğin böyle olur! Geliştirilen fizik ve çarpışma motoru sayesinde tüm yıl elimizden düşüremeyeceğimiz nur topu gibi bir oyunumuz oldu.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım EA
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2011



Forza Motorsport 4

Sürüş dinamikleri ve oyun mekanikleri bakımından bütün yarış oyunlarına toz yutturmayı başaran Forza Motorsport 4, grafikleriyle de göz dolduruyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



Gears of War 3

Gears of War 2'nin pavucunu dama atabilecek yegane oyun, yine bir Gears of War olabilirdi ve öyle de oldu. Testereleri yağılayın 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 çıktıktı saniyede bu listeye direkt olarak gireceği hepimiz biliyoruz. Tahminlerinizi ve beklenenlerinizi boşça çıkarmanın oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Halo: Reach

Engin Halo evrenine daha karanlık bir hikaye getiren Bungie imzalı Halo: Reach'te Spartan askerlerinin yeni bir Halo efsanesine imza attığına tanık oluyoruz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Bungie
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2010



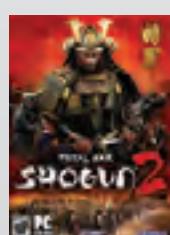
Red Dead Redemption

Sandbox oyunculara Vahşi Batı temasıyla bambabaşka, kaliteli bir suruk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rockstar
Dağıtım Rockstar
Çıkış Tarihi 2010



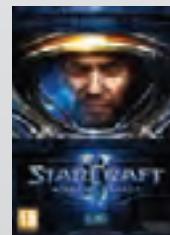
Shogun 2: Total War

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 bekleyişten sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2010



The Elder Scrolls V: Skyrim

Atmosferi ve görselliği oyuncuları içine çeken ve adeta hapseden Skyrim, tadına doymulmaz bir oyun olarak "en iyi RPG" unvanını bileğinin hakkıyla almayı başardı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2011



Uncharted 3: Drake's Deception

Hollywood filmlerini kıldırın Türkçeye dublajlı senaryosuyla Nathan Drake bu kez taş üzerinde taşı bırakmıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

F1 2011	80
FIFA 12	96
Gears of War 3	90
Hard Reset	74
Men of War: Vietnam	68
Pro Evolution Soccer 2012	79
Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad	85
Renegade Ops	85
Resistance 3	87
Sengoku	60

The Sims Medieval: Pirates & Nobles	80
TrackMania 2 Canyon	85
Warhammer 40.000: Space Marine	78
EYLÜL 2011	
Bodycount	60
Deus Ex: Human Revolution	90
King Arthur: Fallen Champions	68
Pirates of Black Cove	55
Tropico 4	72

AĞUSTOS 2011	
BlazBlue: Continuum Shift II	80
Call of Juarez: The Cartel	50
Captain America: Super Soldier	70
Green Lantern: Rise of the Manhunters	75
Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2	20
Ms.'Spllosion Man	85
Super Street Fighter IV: Arcade Edition	95
The Sims 3: Generations	70
Terraria	91



kültür & sanat



8

Piksəl piksel tasarımlar

www.geekiz.biz

Madem oyun dünyasını bu kadar çok seviyoruz, onunla ilgili bir şeyle sahip olmayı ne kadar istediginiz de tahmin edebiliyorum; özellikle de giysi bakımından. Geekiz.biz, bir araya gelmiş dört arkadaşın açtığı ve tam da bu ihtiyaçla oyuncu tişörtlerini hazırlayıp piyasaya girmeye karar vermiş bir ekibin markası. Sitenin tasarımı çok başarılı, kesinlikle es geçemiyorsunuz, hakkını vermek gereklidir. DOS komutlarını aşırı ürünlerde baktığımızda, gayet de makul fiyatlara satılan tişörtler olduğunu görüyoruz. Yani aradığınız özelliklerde tişörtler belki de sizi burada bekliyor, bakmadan geçmeyin. O arada açın, site üzerinden oyun bile oynayın ki Space Invaders, Frogger, Snake gibi oyunları bekliyor. ■ Ayça Zaman

Yörüngeden Çıkanlar

Kolektif

Türkiye Bilişim Derneği isimli kuruluşun 1998 yılından beri düzenlediği Bilimkurgu Öyküleri yarışmaları yillardır devam ediyor ve ülkede bilimkurgu adına güzel şeyler ortaya koymaya devam ediyor. Rodeo Yayıncılık da son beş yılın ödülleri kazanmış bilimkurgu eserlerini toplayarak çok güzel bir derleme kitabı piyasaya sürmeye karar almış ve bize bu güzel eseri sunmuş.

Ütopiyalar, distopyalar, bilimin ve kurgunun özgün örnekleri Yörüngeden Çıkanlar'ın sayfaları arasında geziniyor. Türkiye Bilişim Derneği'nin değerini de anlamak için bu kitaba bir göz atmakta faydalı olabilirsiniz. Sayfaları açtıkça daha güzel bir sürprizle karşılaşıyoruz; her eser için hazırlanan özel illüstrasyonların sahibi, Rodeo Studio'dan Cem Özdürdu. Rodeo Yayıncılık etiketiyle kitapevlerinde bulabilirsiniz.

■ Ayça Zaman

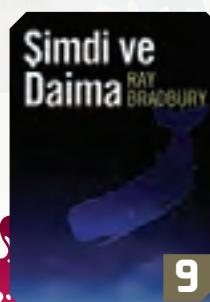


9

Şimdi ve Daima

Ray Bradbury

“Fahrenheit 451” isimli unutulmaz kitabın yazarı Ray Bradbury'yi az çok edebiyatla ilgili çoğu kişi biliyor. “Şimdi ve Daima” isimli eserinde ise bambaşka iki farklı dünyaların hikayesi tek kitapta buluşuyor. “Leviathan 99” isimli roman, Moby Dick'in sularında yüzüyor diyebiliriz. Kaptan Ahab'ın yerini çığın bir uzay gemisi kaptanı, Beyaz Balina'ninkini de dev bir kuyruklu yıldızlıyor. Ray Bradbury, Moby Dick'in ana fikrini olduğu gibi koruyarak, insanoğlunun tutkularının sınır tanımlarını uzayın derinliklerine taşıyor. Bir yerlerde müzik çalışıyor da tamamen farklı kıyılara sürüklüyor. ABD'yi ziyaret eden bir gazetecinin hayatının kararına şahit oluyoruz. Tek kitapla iki farklı dünyaya ulaşmak isteyenler mutlaka göz atınsınlar. Şimdi ve Daima, İthaki Yayıncılığıyla sizin bekliyor. ■ Ayça Zaman



9

Etkinlikler



Apparat

15 - 16 Aralık, Babylon, İstanbul

Ambient'ı ve Techno'yu sahnelerde taşıyan güzel insan Sascha Ring, Apparat grubıyla beraber İstanbul'u ziyaret etmeye hazırlanıyor; üstelik iki gece üst üste Babylon'da!

Aynı diğer etkinlikleri

- 1 Aralık: The Maccabees / Babylon, İstanbul
- 2 Aralık: Wax Tailor / Babylon, İstanbul
- 2 Aralık: Kavinsky / Indigo, İstanbul
- 2 Aralık: Red Snapper / Ghetto, İstanbul
- 3 Aralık: Dzihan & Kamien / Babylon, İstanbul
- 6 Aralık: The Antlers / Salon İKSV, İstanbul
- 8 Aralık: FM Belfast / Babylon, İstanbul
- 9 Aralık: Brazzaville / Otto Santral, İstanbul
- 13 Aralık: Iced Earth / Refresh the Venue, İstanbul
- 31 Aralık: MFÖ / Çubuklu Hayal Kahvesi, İstanbul

Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...



Altın

10 puana karşılık gelen ödül



Gümüş

9 puana karşılık gelen ödül



Bronz

8 puana karşılık gelen ödül



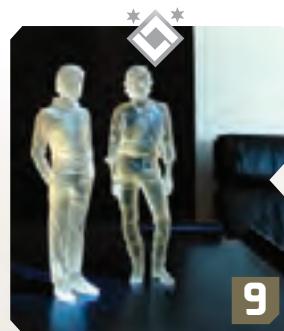
Stratovarius

Elysium

Yasım ne kadar ilerlemiş olsa da içimdeki o power metal ruhu nedense hiç yaşlanmamıştır. Stratovarius da bu ruhumu besleyen gruplardan biri. 1984 gibi kadim kabul edilebilecek bir zamanda kurulmuş olan bu grup, Finlandiya kökenlidir ve yıllardır hem benim neslim, hem de yetişmekte olan metal nesli için önemli kilometre taşlarından biri haline gelmiştir. Yaptıkları müziği

power metal ve neoklasik metal olarak nitelendirmek mümkün. Bu sene çıkarmış oldukları bu albümde de eski performanslarından hiçbir güç kaybetmediğini görüyoruz. Albümdeki şarkıları dinlerken yine gözlerimin önüne ejderhalar, büyütüler, savaşçılar ve kim bilir başka hangi hayal dünyalarından yaratıklar geliyor, savaşıyorlar, yeniyorlar, yeniliyorlar... Hikayelerimi ve oyun senaryolarımı yazarken dinlediğim albümler arasına çotkan girdi bile Elysium. Şiddetle tavsiye eder, power metal ruhun gidasıdır derim. ■ Meriç Erbay Bozkurt

9



Air

Pocket Symphony

“Kafam kaldırırmaz benim power metal filan!” diyenlerden seniz, o zaman siz bu tarafa alalım, Air’ın o uçuşan, insanı hayallere daldıran, sakin ve ilginç müziği ile sarıp sarmalayalım sizi. Adı gibi uçuşan ve insanların ruhuna dokunan bir sesi olan Air, 1995 yılında Fransa’da kurulmuş olan bir grup. Yaptıkları müziği elektronik ve chill out olarak

nitelendirmek mümkün. Kuruldukları günden beri altı adet albüm çıkarmış olan grubun en dikkatimi çeken albümlerinden biridir Pocket Symphony. Zaman zaman etrafımızda çılgınca dönmeye başlayan hayatın hızını biraz yavaşlatıp kendi dünyamıza çekilmek istedigimizde dinleyebileceğimiz bir albüm olarak tanımlayabilirim bu albümü. Kulaklara iyi gelen, hızdan dolayı yorgun düşen ruhlara birebir diyeboleceğimiz bu albümü bir dinleyin bakalım. ■ Meriç Erbay Bozkurt

9



8

Türkiye’deki Adı Çelik Yumruklar **Yapım A.B.D.** **Süre** 127 dk **Yönetmen** Shawn Levy **Oyuncular** Hugh Jackman, Dakota Goyo, Evangeline Lilly

Real Steel

Baba ile oğlun dövüş tutkusu



Yakın bir gelecekte boks sporunun insanlar için yasaklanması nedeniyle ringlere insanlar yerine robotlar çokip dövüşmektedir. Hugh Jackman’ın filmde hayatı verdiği Charlie karakteri de hurda robotlarla hayatını sürdürmek için çabalayan eski bir boksördür. Yorgun savaşçı hayatı buna adarken aile bağları zamanla eriyip kopma noktasına gelmiştir. Robotları dövüştürüp bahis gelirleriyle hayatı kalmaya çalışan Charlie’nin ayrı olarak yaşadığı Max adında bir oğlu ortaya çıkar. Annesini kaybettikten sonra teyzesi, Max’ın velayetini Charlie’den almak ister, borç batağındaki Charlie de oğlunun velayetini 100.000\$ karşılığında balızdzına vermeyi kabul eder. Bu esnada Charlie ile oğlu bir süre birlikte vakit geçirmek durumunda kalırlar. Babasının robot dövüşüren eski bir boksör olduğunu fark eden Max, bu duruma çocuğu bir hayranlık duyar. Gel gelelim babası robot dövüşürme konusunda Max kadar iyi değildir. Video oyunlarıyla büyüğen Max, bu konuda babasına taş çırktan bir yeteneğe ve çelik gibi bir cesarete sahiptir. 110.000.000\$ bütçeli filmde Hugh Jackman ve Evangeline Lilly harika iş çıkarmışlar. Dövüş oyunları oynamayı seven herkese filmi muhakkak tavsiye ederim. ■ Ahmet Özdemir



7

Türkiye’deki Adı Tenten'in Maceraları **Yapım A.B.D.** **Süre** 106 dk **Yönetmen** Steven Spielberg **Senaryo** Steven Moffat, Edgar Wright

The Adventures of Tintin

Komedi unsuru olarak alkol

1 929 yılında yayın hayatına başlayan ve 80’den fazla dile çevrilen Tenten çizgi romanı, Belçikalı Georges Rémi tarafından ilk olarak Fransızca kaleme alındı. Tenten özellikle Avrupa'nın en popüler çizgi romanlarından biri olması nedeniyle ABD'den evvel Avrupa'da beyazperdeyle buluştu. Yönetmenliğini Steven Spielberg'in yaptığı Tenten'i sinema salonunda ilk olarak gördüğümde 3D gözlüklerimi çıkarıp tekrar tekrar bu karakterler gerçek insan mı diye bakma gereksinimi duydum. Animasyonlarda kullanılan CGI teknolojisi o kadar başarılı ki bazı karakterlerin burnunu kocaman yapmamış olsalar gerçek insan sanabildik. Sahneler arası geçişler Spielberg'in hayal gücüyle birleşince seyircinin damağında hoş bir tat bırakmayı başarmış. Konuyu Tenten'in pazardan satın aldığı maket gemide, derin sularda saklı hazineden bir parça ipucu olması ve kötü niyetli şahısların "Tek Boynuz" adındaki maketin peşine düşmesi sonucu Tenten'in kendini çöllerden gemilere uzanan nefes kesici bir macera bulması olarak özetleyebiliriz. 130.000.000\$'lık bütçeyeyle çekilen film boyunca gözlerim Profesör Turnusol karakterini aramadı değil. ■ Ahmet Özdemir



Röportaj

Müzik ile ruh terapisi

Melis Danışmend... Müzik türleri arasında ayırmayı yapılmaksızın Türkiye'nin en iyi, en özgün, en "sağlam" solistlerinden biri... Müziğe ihanet etmeyen ve gelecekte de etmeyeceğini umduğum gerçek bir müzisyen... Sorular soran, bu sorulara cevaplar arayan, keşfetme meraklıdan vazgeçmeyen, yazan, dinleyen, dinlenen genç bir kadın... Yolun açık olsun Melis...

Doruk Akyıldız: Röportajın girizgahını seni daha yakından tanıyarak yapalım istiyorum. Biraz müzisyen kimliğinden nispeten daha az bilinen gazetecilik yanın, biraz müziğe başlayış hikayen, biraz da Üçnoktabır yılların üzerine konuşalım...

Melis Danışmend: Aslında belli bir zamana kadar gazetecilik daha fazla bilinen yanımıdı ama özellikle Daha Az Renk yayılmışlığından beri tamamen müziğe yoğunlaşmış durumdayım. Aralarında Radikal'ın, Rolling Stone'un, Sabah ve InStyle'in da olduğu dergi ve gazetelerde çalıştım. Lise yıllarından beri müzikle ilgileniyorum. Uzun süre Üçnoktabır'le yola devam ettim. Grup dağıldıktan sonra da Kasım 2010'da Daha Az Renk yayınlandı.

DA: Albümün ilk klip şarkısı Bin Doz Öfke... Adı geçen şarkının liriklerine baktığımızda örneğin; "öfkeden delirdim, bir boğa gibiydim" ya da "sonu gelmesin diye saplıyordum iğneyi; bin doz öfke, bin doz bela" veya "şimdi bir melegim huzurlu ve sakin, beni üzener olmesin ama sürünsünler karanlık zindanlarda" gibi sözler dikkat çekiyor. Şarkıda öne çıkan bu ruh hali, yalnızca aşka dair ve kadınsal bir dışavurumdan mı ibaret yoksa tüm insanlığa gönderilmiş ince bir sitem de aranmalı mı sözlerde? Bu konuda neler söylemek istersin?

MD: Bu şarkının aşkıla hiçbir ilgisi yok. Aslında çok da açık ve net olarak baş edilemeyen bir öfkeyi anlatıyor. İçin kötüsü söz konusu kişi o öfkeden ve beladan kurtulmaya çalışıkça içine saplanıyor. Ama sonunda, zor da olsa bir "melek" olmuş neye ki. (Gülüyorum)

DA: Bin Doz Öfke'nin atmosferi ne kadar "karşı çıkış" ko-kuyorsa ikinci klip şarkın Her Şey Normal'in dünyası da zamanın, günün, hayatın getirdiklerine karşır bir o kadar dingin, vakur ve belki de olgun bir "kabullenme"ye boyanmış gibi... Albümdeki tüm şarkıların sözlerinin sana ait olduğunu göz önüne alırsak, Melis Danışmend'in ruh halinin karmaşık, dımağının da her daim hayata

dair sorularla meşgul olduğunu söyleyebilir miyiz?

MD: Ruh hali -neye ki- zaman içerisinde biraz uslu durmayı öğreneniyor. Ama sorulardan bahsedebilecek olursak onlar hiç bitmiyor, bitmeyecek. Küçükken de çok sorarmışım, hala soruyorum. Daha ziyade kafamalar artık ama hep varlar.

DA: Son derece özgün bir sese sahip olduğunu düşünüyorum. Herhangi bir ses eğitimini var mı?

MD: Çok teşekkür ederim. Şan dersi aldım uzun süre, hala da ara ara gidiyorum.

DA: Ben, senin yaptığı şarkıları "kent şarkıları", seni de "kent şarkıcısı" olarak adlandırıyorum. Sen, kendi müziğini nasıl adlandırırsın, konumlandırırsın?

MD: Kendi müziğimi adlandırmaktan hiç hoşlanmıyorum. Çünkü benim için adlandırma kısmı zaten o sözleri ve müzikiyi yazdığım anda bitmiş oluyor. Üzerine benim değil de dinleyenin söylediğileri daha çok ilgimi çekiyor. Mesela "kent şarkıları / şarkıcıları" tanımlamasını başkalarından da duyдум. İnsanlar bazen mail yoluyla ya da yüz yüze眼中 şarkılarmı dinlerken neler hissettiğlerini, düşündüklerini anlatıyorlar. Negatif ya da pozitif hepsini hakikaten merakla dinliyorum. İnsanların herhangi bir şeyi algılayış şekli benim için çok ilgi çekici çünkü.

DA: Günümüzde varolan müzik piyasası, güncel şarkılar ve şarkıcılar hakkında ne düşündüğünü de merak etmiyor değilim...

MD: Çokunu takip ediyorum, etmeye çalışıyorum. Hiç haberde olmadığı müzikipler de var elbette; onları da takside, dolmuşta dinliyorum. Bazlarını beğeniyyorum, bazlarını karşı bir şey hissedemiyorum. (Gülüyorum)

DA: Öyle sanıyorum ki söyleşimizin bu kısmında, 2001 yılında kaybettığımız değerli müzisyen Yavuz Çetin'i anmamızdan sen de mutluluk duyarın. Konserlerde bu erken yaşta kaybettığımız çok ama çok özel müzisyenin Her Şey Biter şarkısının cover'ını yaptığını biliyorum. Söz sende...

MD: Bu şarkıyı repertuara almak istedığımı söylediğim zaman grup arkadaşım çok mutlu oldu. Çok severek düzenlenerek. Her seferinde de aynı mutlulukla ve hüzünle çalışıyoruz. Bu şarkı Yavuz Çetin'in en sevdigim şarkılarından biridir. Söylenecek her şeyi söylemiş gibi gelir.

DA: Biz bir oyun dergisi olduğumuz için oyunlar üzerine konuşmadan olmaz. Nasıl oyunlarla aran? Varsa eğer oynadığın oyunlar neler?

MD: Hiç aram yok desem. (Gülüyorum) Hiç ilgimi çekmedi. Bir başlasam acayıp hırsızırm, onu biliyorum ama ben daha ziyade grup halinde oynanan (Tabu, Köylü - Mafya, Pandora'nın Kutusu gibi.), insanların karakter analizlerini yapabildiğim ya da nasıl çocuklaştıklarını görüp yerlere yattığım oyunları oynamayı seviyorum. (Röportajın bu bölümünde Melis'e birtakım kelimeler veriyorum. O da bu kelimelerin kendisi için ne anlam ifade ettiğini bir ya da birkaç kelimeyle söylüyor...)

DA: Savaş.

MD: Yazık.

DA: Müzik.

MD: Her şey.

DA: Erkekler.

MD: Zor / kolay.

DA: 90'lar.

MD: Keşke.

DA: Ölüm.

MD: Soru.

DA: Aşk.

MD: Güzel ıstıraptır.

DA: Uyku.

MD: Diğer hayat.

DA: Kadınlar.

MD: Bazen tahammül edilmez.

DA: Varoluş.

MD: Komik.

DA: Cennet.

MD: Bilmem.

DA: LEVEL.

MD: Merhaba.

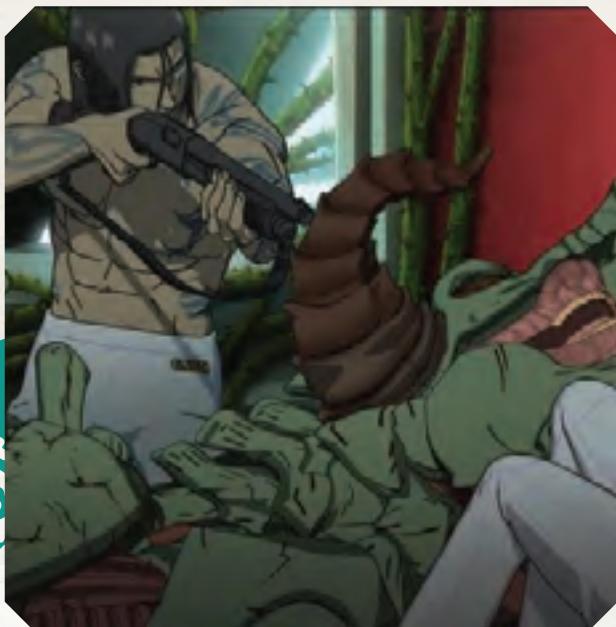
Monogatari

Masalları sever misiniz? Kim sevmez ki... İzlediğimiz çoğu film birer masal, oynadığımız çoğu oyun birer hikaye.

Buna istinaden üç tane hikaye anlatacağım size bu ay. Bir tanesinde Uyuyan Güzel'le uyenacaksınız, diğerinde ölümsüzlilerin hikayesini dinleyeceksiniz ve La Fontaine'in fabllerinden biri olsa, en gerçekçi olması muhtemel bir dedektiflik hikayesini okuyacaksınız.

Anime kısmında King of Thorn yer alıyor. Bir bilimkurgu filmi olsa tadından yenmez bana sorarsanız ve anime haliyle de şahane bir film olmuş. Sinema kısmında Yunan Mitolojisi'nin alternatif bir hikayesine, Immortals'a göz atıyoruz. Uzun zamandır çizgi roman tanıtmadığımdan muzdaripim ve bunu da Blacksad ile çözmuş bulunuyorum. Keyifli okumalar!

■ Tuna Şentuna



Çizgi roman

Blacksad

Siyah bir kedi... Bir dedektif. Bir katilin peşinde; bir timşahı... Onu yakalamak için sokakta koşarken, bir kadına çarpıyor; bir pelikana. Pelikan sendeliyor, büyük bir köstebegin üstüne yuvarlanıyor; bir adamın...

La Fontaine'in masalarından fırlamış gibi duran bu sahne, Blacksad'ın dünyasından başkası değil. Manzara New York, Manhattan belki ama halk, hayvanlar aleminin her bir üyesinden birine ev sahipliği yapmakta.

Sağlam senaryoya sahip ikişer hikaye içeriyor Türkiye'de satışa çıkan iki Blacksad cildi. Yani eder dört hikaye. Her hikayedede bir suç söz konusu ve işleri kendi yöntemleriyle çözen siyah kedi, Blacksad de başrolde.

Çizimlerin kalitesi ve çizgi romanın genel düzeni gerçek anlamda çok iyi. Belki okuduklarınızda müthiş bir orijinalilik bulamayacaksınız ama

anlatım o kadar temiz ve ilgi çekici ki hikayenin sonunu getirmeden, kitabı bir köşeye koymak istemeyeceksiniz. Tüm hikayelerde kahramanların hayvanlar olması da aslında hikayelere hiçbir şekilde "doğaüstü" bir durum katmıyor; olan biten eski Amerikan polisiyelerinde olanlardan pek az farklı. Yani kuş olan kadın uçmuyor, bir yılan olan adam sürünerek sazlıklarda kaybolmuyor.

Bana bu çizgi romanı öneren Ece Gürdal'a buradan teşekkürlerimi iletiyor ve sizin de Blacksad'ın maceralarına davet ediyorum. ■



Anime

King of Thorn

Iki tane anime film izledim aslında bu ay. Bir tanesi King of Thorn'du, diğeri de Onigamiden. Mesela Onigamiden, klasik anime formülüne birebir uyan, bol Uzak Doğu esintili bir yapılmış. King of Thorn ise tam anlamıyla bir bilimkurgu.

Medusa virüsü, tüm dünyaya yayılmış durumdadır. Sadece 48 saat içerisinde bulaştığı kişiyi taşa çevirerek, tuzla buz olmasına neden olmaktadır. İnsanlığın adını geçirmek istemediğimiz bir şeyi dediğimiz aşikardır.

Medusa virüsünün tedavisi bulunamadığı için seçilmiş 160 kişi bir teste tabi tutuluyor, hepsi 100 yıllık bir uykuya yatırılıyor. Bu için özel bir mekan tasarlanmış durumda fakat hastalar, uyamaları gereken zamanın çok önce uyanıyor ve bulundukları merkezin ve bu merkezin bulunduğu şatanın dev dikenlerle kaplı olduğunu görüyorlar. İşin daha da kötüsü, tatsız yaratıklar da cirit atmaktır...

Bir küçük çocuğun, bir kadının, ters bir İtalyanın, bir tutuklunun, zenci bir polis memurunun, gözlükli bir laboratuvar görevlisinin ve gözlükli bir kızın bu şatodan nasıl çıkacağını, o şatanın nasıl o hale geldiğini, karakterlerin nasıl bir sır sakladıklarını, küçük çocuğun peşini bırakmayan kadının Uyuyan Güzel hikayesine neden bu kadar takıntı bir biçimde bağlı olduğunu merak ediyor, bunu bir buçuk saatlik bir maratonun sonunda öğrenmek istiyor ve bilimkurgu hikayelerinden hoşlanıyorsanız, King of Thorn'dan başkasına ihtiyacınız yok. Hem çizimleri güzel, hem hikaye son derece dengeli ilerliyor (Aksiyonla diyaloglar iyi bir orantıda.), hem de bir film olduğu için hayatınızın bir kısmını televizyonun (Bilsayar da olur.) karşısında geçirmek zorunda kalmıyorsunuz. Bence izlenir; notum "8". ■

Film

Immortals

Nasıl da koşarak gittim bu filme. Çok güzel olmalıydı çünkü 300'ü andırıyordu. Efektlər çok başarılı olmalıydı zira The Fall'un yönetmeni kamera arkasındadır.

Sonra ne oldu, Mona Lisa gibi bir suratla çıktı filmden...

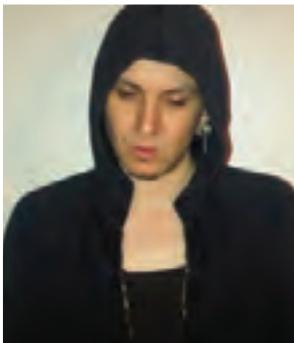
Yunan Mitolojisi'nin alternatif bir dünya yaratılmış filmde. Zeus, kızı Athena, oğlu Ares, denizler tanrıları Poseidon... Onlar yukarıda, tahtlarında oturmaktı ve ölümlülerin kendi yaşamalarını idame etmelerine izin vermektedir. Aşağıdaysa taçsız kral Hyperion, tanrıların izinden ilerleyen Yunan halkına karşı bir savaş başlatıyor ve Epirus'un Yayı'ını, dünyadaki en güçlü silahlı bulmak için harekete geçiriyor.

Hyperion söyle bir hata yapıyor ve Theseus adındaki genci kendine düşman ediyor. Oysa ki Theseus'un birkaç önemli sırrı bulunmakta, Hyperion ise nasıl bir hata yaptığına anlamaktan son derece uzak.

Hyperion'un ordusu ve Theseus ve birkaç arkadaşıının savaşının konu edildiği filmde toplamda üç tane savaş sahnesi, beş tane efekt, birkaç tane kendini parlak fon kağıdına sarmış tanrı ve hoş bir kahin bulunuyor. Onun dışındaysa yarım ve son derece yavan bir hikaye söz konusu. Ne Yunan Mitolojisi'nin o görkemli ruhu hissediliyor, ne Zeus'un gazabını görüyor, ne de karakterlerin neler hissettiğine ortak olabiliyoruz.

Olmamış maalesef; izlemenizden emin olun hiçbir şey kaybetmezseniz. ■





Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Bir Delinin Hatıra Defteri

Aforizmalar...

Hayat yolculuğunda kimi zaman bir şarki, kimi zaman bir film, kimi zaman bir kitabı, kimi zaman bir diyalekt, kimi zaman da yalnızca bir aforizma bireyin dünya görüşünde, yaşamı ve onun getirdiklerini algılayışında bir takım değişikliklere neden olabilir. Sözünü ettığım bu değişiklikler, sıkılıkla bireyin dünyasına müspet anlamada etki eder.

Yazdıklarımı düzenli olarak takip eden Level okuyucularının, tabii olarak hatırlayabilecekleri gibi geçtiğimiz sayıda okumaktan zevk aldığım bazı şairlerin şiirlerini sizlerle paylaşmayı uygun görmüştüm.

Bu sayısında, "Bir Delinin Hatıra Defteri"nde (köşemin ismi, birçoğunu- zun tahmin edebileceğim gibi Nikolay Gogol'un unutulmaz eserine saygı duruşu niteliği taşımaktadır) beni aydınlatan, tazeleyen, yaşama dair keşifler yapmam için bana rehberlik eden, nadiren de olsa içine düştüğüm zifiri karanlık kuyularda yüzlerce mum yakıp bana yarenlik eden, yağımurдан sonra soluduğum toprak kokusunu kadar ruhumu besleyen, temizleyen ve bana her daim gülümseyen gözlerle bakan ve bana hayatı anlatan ve beni ağlatan ve beni güdüren ve bana huzuru ve bana aşkı ve bana acayı ve hoşgörüyü ve sağduyuyu öğreten ve itidali öğütlemekten bıkmayan ve beni iyileştiren ve beni tamamlayan ve tamamlamaya devam eden ve dostluklarından gurur duyduğum ve duymakta vazgeçmeyeceğim yazar ve filozofları aforizmalarını okuyacaksınız...

BAZI İNSANLAR HER ŞEYİ OLDUĞU GİBİ GÖRÜR VE "NEDEN" DİYE SORARLAR.
BENSE HER ŞEYİ ASLA OLMADIĞI BİÇİMDE HAYAL EDER VE "NEDEN OLMASIN" DİYE SORARIM.
(BERNARD SHAW)

GENÇLİĞİ ANLAYAMADIGIMIZ AN, DÜNYADAKİ İŞİMİZ BITMİŞ DEMEKTİR.
(BENJAMİN FRANKLIN)

FİKRİNİZDEN NEFRET EDİYORUM AMA ONU İFADE ETME HAKKINI ÖLÜMÜNE SAVUNURUM.
(VOLTAIRE)

BİZ GENÇLER İÇİN GEREKLİ OLAN ŞEYLERİ BİLMİYORUZ.
(TOLSTOY)

DERTLERİMİZİ AVUTAN AKIL VE HİKMETTİR, O ENGIN DENİZLERİN ÖTESİNDEKİ YERLER DEĞİL.
(HORATİUS)

NİÇİN BAŞKA GÜNEŞ BAŞKA TOPRAK ARARSIN? YURDUNDAN KAŞMAKLA KENDİNDEN KAŞAR MISİN?
(HORATİUS)

YAZGININ İNSANLARA BİR LÜTPU DA, NAMUSLU İŞLERİN AYNI ZAMANDA EN YARARLI İŞLER OLMASIDIR.
(QUINTILIĀNUS)

KURNAZLIKLARIN PARA ETMEDİĞİNİ GÖRDÜM DE GÜLDÜM.
(OVIDİUS)

ERİŞİLEN MUTLULUGUN MÜHRÜ NEDİR? KİŞİNİN KENDİSİNDEN UTAŞ DUYMASIDIR. SİZ EN YAKINLA-
RINIZIN ÇEVRESİNÉ SOKULUYORSUNUZ VE BUNUN İÇİN ÖZEL SÖZLERİNİZ VAR. AMA BEN YINE DE SUNU
SÖYLÜYÜRUM: SİZİN EN YAKININIZA OLAN SEVGİNİZ, KENDİNİZE OLAN PENA SEVGİNİZDİR.
(F. NIETZSCHE)

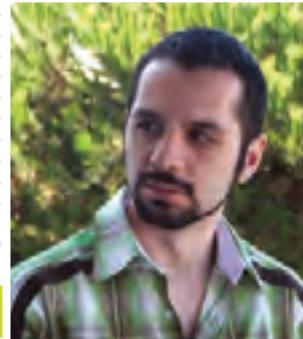
NEYİ ÖZLEMİYİZ? NEYE YARAR BUNCA ZAHMETLE KAZANILAN PARA? NEDİR ADALETİN, İNSANLARIN
BİZDEN BEKLİĞİ? TANRI NE OLMAKİ İSTEMİŞ BİZİM? NEYİZ? NEYİN PEŞİNDE KOŞUYORUZ?
(PERSİUS)

İNSAN KAPASI ÜYLEDİR Kİ KENDİSİNE KARANLIK GELENE DAHA KOLAY İNANIR.
(TACITUS)

OLABİLİR DESİNLER AMA OLUR DEMESİNLER.
(CİCERO)

BOŞUNA BİLMEK İSTİYORSUNUZ ÖLÜMLÜLER, ÖLÜM SAATİNİZİN NE ZAMAN, NE YOLDAN GELECEĞİNİ.
(PROPERTİUS)

KÖTÜLÜK ETMEYİ İSTEMEMEK BAŞKA, BİLMEMEK BAŞKADIR.
(SENEKA)



Bir Oyun Editörünün Anıları

tsentuna@level.com.tr

Tuna Şentuna

Savaş

Gelin sizi biraz geçmişe götüreyim. O zamanlar bilgisayarında 4 MB RAM'e sahip olanlar zengin, 8 MB RAM sahipleriye fantastik insanlardı. Olaya direkt RAM'den girilirdi; işlemci gücü, ekran kartı falan söz konusu değildi zira ekran kartı diye bir şey yoktu. Hatta VGA kartı denilen bir kavram vardı, SVGA desteği veriyorsa, o gayet iyiydi.

Benim bilgisayarımda 2 MB Ram bulunuyordu, Ram almadı çalısmak, icra memurlarıyla sözleşme imzalamaktan az farklıydı; fiyatlar öyle yükseldi ki kolay kolay bilgisayarlara parça alınmazdı.

İşte o dönemlerde, elbette ki bilgisayarların en popüler olduğu nokta, oyunlardı.

Ne oynardık o zaman... Warcraft oyanırdı, Dune vardı, Command & Conquer çıkacak diye kendimizi yerlere atıyordu ve elbette ki FPS'ler de yavaş yavaş kendini göstermeye başlamıştı.

Wolfenstein ile başlamıştı FPS furyası fakat Doom ile FPS'lerin gelecekteki yeri belirlenmişti. Duke Nukem 3D çıktı, esprili bir bakış açısı geldi FPS'lere. Heretic ve Hexen ile geçmişe taşındı Doom keyfi. Rise of the Triad çıktı bir süre sonra; ekranın önünden gözler düşüyordu, kısa süreli de

olsa uçabiliyorduk.

İşin güzel kısmı, bu oyunlar çıktığında herkes oynuyordu. Doom 2'yi de oynuyordu insanlar, Hexen'i de, Rise of the Triad'ı de. "Abi Doom varken, başka oyun oynanır mı?!" demiyordu kimse.

Şimdi gelin sizi günümüzdeki durumla karşıyalayım.

MW3 mü, Battlefield 3 mü... Zaten bunlardan birini seçmemesiniz, adamdan bile sayılmıyorsunuz ama seçtiğiniz oyun karşınızdakine uymazsa, yine durum değişmeyebilir.

Bu ay MW3'ü ben incelediğim için MW3 hakkında sağlam bilgi sahibi oldum. Ve geçen aylarda, "MW3 iyi bir oyun olur da ağızımın payını verirse, pek sevinirim." demiştim, ağızımın payını da aldım.

MW3 müdür, BF3 mü tercih edilmelidir, bana gelen sorulara nasıl cevap vermeliyim diye kendimi iyiden iyiye sıkıntıya sokarken de yazının başında bahsettim aklıma geldi: Neden artık tercih yapmak için bu kadar çok kendimizi kasıyoruz, neden gruplaşıyoruz, neden birbirimize laf sokuşturmak için fırsat kolluyoruz?

Sen üç yıldır Call of Duty oynuyorsundur ve artık üçüncü Modern Warfare'da işlerin hala pek fazla değiş

mediğini görmüş ve Battlefield 3'ü seçmişsindir. Güzel grafikler görmek istiyorsundur, oyunundaki istatistikleri görmek için para ödemek istemiyorsundur, biraz daha farklı ve daha ayakları yere basan bir oyun deneyimi yaşamak niyetindedir...

Call of Duty'le yeterince ilgilenmemiş olan sen, hızlı bir oyun deneyimi yaşamak ve bu popüler dünyaya adım atmak istiyorsundur. Grafik çok umurunda değildir ve oyunun birkaç bölümünü oynamak bile seni tahmin ettiğinden çok eğlendirmiştir. Alırsın MW3'ü, bakarsın keyfine...

Belki sıklıklaçın üç-beş aya o oyundan, bir diğerine geçeceksin.

Şimdi siz ikiniz, neden birbirinize dalaşıyorsunuz? Neden bir seçim yapılmamış gibi itişiyorsunuz? Neden birbirinizin seçimlerine saygı duymuyorsunuz?

Gerçi tam şu an hatırladım; size bahsettim dönemde de sıkı bir, "Warcraft mı, Dune mu?" tartışması vardı. İnsanlar o zaman -piyasada iki tane strateji oyunu varken- bile ikiye bölünmüş durumdaydı.

Sanırımlı insan olmanın gerekliliği bu. Bir şeyi sev, başkası sevmezse, yak onu gitsin... ■





Cem Şancı cem@level.com.tr

Author

Kandırılmaktan Usandım

Bu ay, uzun süredir beklediğim, 18 yıllık Elder Scrolls serisinin beşinci oyunu Skyrim'e kavuşup detaylıca inceleme fırsatı bulunca fark ettim ki, bu geçen 18 yılda ve hatta öncesindeki 14 yıllık oyunculuk deneyimimi de göz alırsa, toplamda 32 yıldır, video oyun yapımcıları tarafından kandırılmaktan bıkmış, usanmışım.

Şimdi yanlış anlaşılmasıın, Skyrim'den yana hiçbir şikayetim yok. Oyuna hayran kaldım. Ama hayran kalırken şunu da fark ettim ki, Bethesda 18 yılını verdiği ve onu Bethesda yapan bu oyunu gönlünü vererek tasarlamış. Uzun yıllardır üreten, yazan bir yazın adamı olarak, yaratıcılık hakkında hiçbir şey öğrenmemişsem bile, gönlünü vererek bir iş yapmadığında, o işin sırrını öğrenmişimdir ve artık bir kitabı okurken, bir filmi seyederken, hatta bir makaleyi okurken ya da bir

oyunu oynarken, yapımcısının o oyunu severek ve gönül vererek mi yoksa ellerini ovaçturup cebine girecek paracıkları hesap edip, sinsiçe güllererek mi hazırladığını anlar oldum.

İşte Elder Scrolls V: Skyrim, yapımcıların adeta 18 yıldır onları takip eden oyunculara bir hediye vermek istediklerini anlatan bir oyun. Oyunun her noktasında, her detayında başka bir sürpriz var. Başınızı çevirdiğiniz her yerde başka bir olay, başka bir ilgi noktası, başka bir aksiyon var ki bu da yapımcının gece gündüz emek vererek oyuna ugraştığının, kendini oyuncunun yerine koyarak oyunu tasarladığının en güzel ispatı.

Ama Skyrim'de beni etkileyen asıl nokta, oyuncunun sahibi olmadığı detaylara sanki sahipmiş algısı oluşturan yanıtçı reklam ve imalardan uzak durması. Yani duyurulmasından bu yana geçen 11 ayda, yapımcısı oyuna hangi özellikleri eklemişse

sadece onlardan bahsetmiş ve oyuncunun sahip olmadığı özellikleri sanki oyunda varmış gibi lanse etmemiş. Oyun çıkışına bunu anlamış olduk.

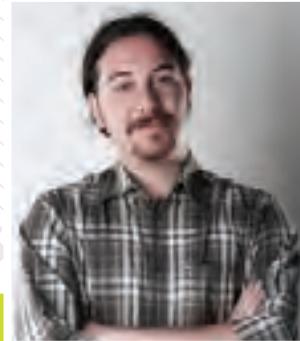
Oysa oyun dünyasında yaygın olan tavır, bir oyun çıkmadan önce, parlaklı, işitili, etkileyici reklam ve duyurularla büyük bir bekleni yaratıp sonra o beklenile oyuncuların oyunu satın almasını sağlamak. Ancak oyunu aldıktan sonra ise görüyoruz ki, aslında o beklenenin hepsi göstermelik, içi boş balonlar gibi.

Yani, Rage'ı düşünün. Oyunun tanıtımı boyunca, "open world"ler, "sandbox"lar, konfügiye edilen silahlar, zengin lootlar ve akliniza gelebilecek bir sürü özellik sayıldı. Sanki bunlar varmış gibi bir izlenim uyandıran onlarca video yayıldı. Fakat oyun çıkışına ne görelim? Bir giriş katında sıkışık kalmış ve çıkışı ararken önumüzdeki camları bile kırılmış kocaman vitrin penceresinden dışarı bile atlayamıyoruz. Her yer görünmez duvarlarla dolu ve sandbox falan büyük bir yalanmış. Oyun aslında sandbox izlenimi uyandıran çizgisel FPS imi. Şimdi bu müşteriyi kandırmak değilse nedir? Oyun güzel, eğlenceli, kendini de oynatıyor tamam. Maçı niçin aylarca, başka beklenenler yarattınız arkadaşım?

Ve elbette bu sitemim sadece Rage için değil. Bir iki ay önce Deus Ex: HR da aynı hissi yaşıttı. Ve ondan önce de yüzlerce, binlerce oyunda aynı hissi yaşadım. Diyorum ya, 32 yıllık oyunculuk serüvenimde, oyuncunun kutusuna basılan resimlerle oyun içindeki grafiklerin alakasız olduğu yüzlerce oyun gördüm; ne beklenenler yaratarak çıkışmış oyunların nasıl da büyük yalanlar olduklarını anladım. Oyun videolarını ve ekran görüntülerini rötuşlayarak, oyun içi görüntü diye duyuru yapmaktan çekinmeyen bir piyasadan bahsediyoruz. Maalesef, artık oyun yapımcılarının büyük bölümünün "yalancı" olduğunu kabul edip oyun duyurularına öyle yaklaşmamız gerekiyor.

Bethesda gibi, yalancılık sabıksası olmayan ve elbette bazı noktalarda kötü eleştiriler alsalar bile oyuncuların keyfi için elinden geleni yapan yapımcıları ayrı tutarak, yalancılara karşı daha dikkatli olmak zorundayız. Bu oyunları almak için harcadığımız paraları geçtim. Onlara harcadığımız zamana acıyorum. Yazık!





Köprüünün İki Ucu

Kaos... Yani kargaşa; her yanın bir yerde olduğu, siz daha neyin ne olduğunu anlamadan geçen zaman süreci. Hesapların tutmadığı, bilinmezliğin kendi kendine şekil aldığı ve hayatlarımıza hakim olduğu bir düzlem. Eğer fantastik edebiyatla ilgili bir şeyler yazıyor olsaydım kesin "Abyss" diye adlandırılan, o sonu gelmez çölü betimlediğimi ileri sürebilirdim; hani olayların bize sadece kötü bir şekilde nakledildiği sonsuzluk...

Peki ya düzen? Disiplinle gelen bir hayat çizgisi midir acaba? Düzgün ilerleyen ve hayatımızın kontrolümüzde olduğu ya da basitçe bizim sadece böyle düşünmemizin sağlandığı bir uyum... Yapacaklarımıza belli dir, tipki yapmayacaklarımıza da belli olduğu gibi. Bir anda yeni iş çıkmayan bir dünyadır düzen. Her şey önceden bilinir ve kitabına göre uygulanır.

Düşünün ki bu gezegende bulunan ülkelerin, az ya da orta nüfus yoğunluğu bulunan bir yerinde yaşıyorsunuz. Düzenin bozulmadığı ve hayatların saat gibi çalıştığı bir yer. Sabah kalkacağınız zaman belli, evden çıkış kaç dakika sonra işinizde ya da okulunuzda olacağınız belli. Hafta sonları gidilecek yerler zaten yillardır hep orada. Arkadaşlarınızla yapacağınız bir planın bozulma ihtimaliye neredeyse yok denenecek kadar az. Gittiğiniz mekanlar tanık,

attığınız her üç adımın birisinde tanık bir yüz selam veriyor size...

Bir de bağlı olduğumuz gezenin içerisinde bulunan kalabalık, yani metropol olarak adlandırdığımız bir şeherde olduğunuzu düşünün. Her şey iç içe. Gerekken saatte uyusunuz bile hesapladığınız zamanda iş yerinize ulaşamayorsunuz; zaten dün gece şehrin gürültüsünden uyumuş olmanız bile bir mucize. Dahası halen tanımlanamamış bir düşman olan stres ile savaş halindesiniz. Her toplu taşıma yolculuğu birbirini baştan aşağıya süzen milyonlarca insanla dolu...

İkisi de kendisine göre avantajlı gerçekten. İkisinin de artıları ve eksileri var. Düzen içerisinde büyünen bir genç ile kaos içerisinde büyünen bir genç edilen iki muhabbet sonrasında ortaya çıkıyor. Başlarda dönemin iyi olduğunu düşünen ve köylerinden kalkıp bu büyük şehr e, gelenler durmadan feryat ediyorlar; trafiğine, gürültüsüne hatta havasına. Fakat herkes gibi onlar da yaşadıkça anlıyorlar bu şehrin güzellikini, farklılığını. Belki yaşanamayacak derecede kalabalık ama bir o kadar da yalnız bu şehir. Zira o da bir insan gibi tipki; etrafında insanlar oldukça mutlu oluyor. Her yerinde farklı bir hayat,

her yerinde farklı bir yaşam var oysaki... Tabii sadece bunu bulabilen için orda yüzüllardır... O küçük şehrinden çıkış, bu kaosun ortasında kalmaksa gerçekten korkutucu ama korkuya yenebilenler ve ayakta kalabilenler, ölümün bile ayıramayacağı bir bağ ile bağlanıyorlar bu şehr e; çünkü gerçekleri görürüler sonunda. "Kırmızı hap mı yoksa mavi hap mı?" mantığının belki de en çok insan gözü ve algısıyla açığa çıkan bir şehir bu. O düzen içerisinde, basit hayatlar yaşayarak mutlu olmak tabii ki herkesin hakkı ama bir de gerçekler var ki onlarla yaşamayı sırtlanabilenler biliyorlar bunu ancak. Seçim meselesi en nihayetinde, kimi kolaydan kimi de zordan mutlu oluyor hayat denilen bu geçilmesi zor köprüde.

Her gün duyulan isyan sesleri eminim hiçbir zaman terk etmeyecek bu şehr i. Dönülen yer, siğindiğimiz o küçük şehr i olsa bile, bir kere tadını aldıktan sonra bu şehr i, hep isteye git onuna birlikte bir gece daha geçirmeyi. Zorlukları bir bağımlılık, gürültüsüyle bir müzik olarak kalacak kulaklarımıza. Tek sorun doğru zamanda doğru yerde olmak asılnda, zaten bir gün gelip, uzak bir köyden hasretle izleyeceğiz kendisini, geçmişte neler yaptığımızı izleyerek. ■





STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Bizim de "taraf"ımızı seçme zamanımız geldi...

LEVEL 180

1 OCAK'TA PIYASADA!

İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

DEV BİLİŞİM AKADEMİSİ DEVAM EDİYOR



A'dan Z'ye JOOMLA ve 5 MUHTEŞEM TAM SÜRÜM



Dijital Dergi Aboneliği İçin:
www.eMecmua.com

www.chip.com.tr

ARALIK sayısı bayilerde kaçırmaYIN!

DB

İKİ SUİKASTÇI.
TEK KADER.



ASSASSINS CREED REVELATIONS



tiglon

XBOX 360 XBOX LIVE

PC DVD



Assassin's Creed Revelations © 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, and the XBOX logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. PlayStation, PS3, and the PS3 logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners.