

195_ TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ_

_NİSAN 2013 - 7,50 TL (KDV DAHİL)
2013 - 04 - ISSN 1301-2134

EVREN

WATCH DOGS™

GTA'YI TAHTINDAN EDEBİLECEK Mİ?

exper

Exper, Windows 8'i önerir.

Bazı şeyler göründüğü gibidir.

Yeni UltraNote Serisi
İnce, hafif ve sık...



Ultra İnce



DVD Writer



USB 3.0



HDMI



HAFIF



UZUN PİL
SÜRESİ



4.0
Bluetooth®



twitter.com/ExperBilgisayar



facebook.com/experbilgisayar

■ exper.com.tr



0216 645 85 85

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

Güzel, hızlı ve akıcı Windows 8





YILIN EN İYİ AYI

Nereden başlasam, bilmiyorum; Mart ayı gerçekten de çok karışık oyun piyasası adına. Özellikle de son günler... Haliyle sürekli olarak sayfa planını değiştirmek zorunda kaldık. (Şefik'i de hırpalamış olduk biraz. :) Neyse ki sonuç mükemmel yakın oldu. Bakalım, neler var dergide bu ay?

Öncelikle kapak konumuz, Ubisoft'un yeni title'sı Watch Dogs. Uzun zamandır kapağa taşımak istediğimiz oyun, birçok yönüyle GTA'yı andırıyor ancak görünün o ki uzun yıllar sonra GTA'nın karşısına gerçek bir rakip çıkacak. Dahaşı, oyunun, GTA'yı tahtından indirmesi olası. Oyunla ilgili her şey; hiçbir yerde yayımlanmamış ekran görüntüleri, özel röportaj ve fazla, bu ay Türkiye'nin en çok satan oyun dergisinde, LEVEL'da.

Bu sırada Battlefield 4'ü atlamağı; dergiye baskıya hazırlarken elimize geçen son bilgileri ve görselleri sizle paylaştık. Umarım keyifle okursunuz.

Devam... Favori oyunlarından Bioshock'un son versiyonunu, Infinite'i detaylıca inceledik. Açıkçası ilk oyundan sonra ikinci oyun hayal kırıklığına uğratmıştı beni ama son oyun, kelimenin tam anlamıyla "farklı". Gökyüzünde geçen bir FPS'mız oldu sonunda, hayırlı olsun!

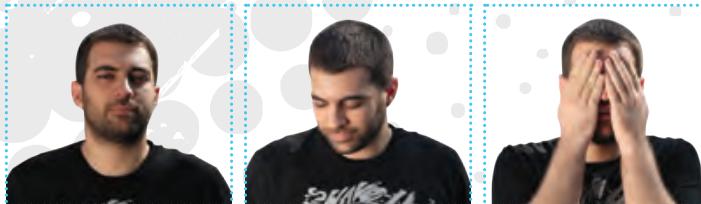
Ve God of War... Kült oyunun son versiyonu hakkında her şey, LEVEL'da.

Gelecek ay görüşmek üzere...

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

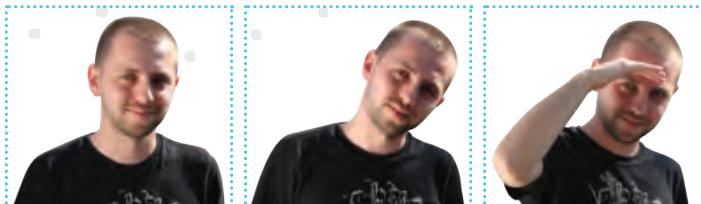
■ BioShock Infinite, Gears of War: Judgment, God of War: Ascension, SimCity, StarCraft II: Heart of the Swarm ve Tomb Raider... Bu takvimin altında nasıl kalkılır?

Sefik Akkoç



■ Her zaman derim; oyuncu dediğin tercih yapmalı. Yahu Gears of War ile SimCity bir mi? BioShock ile StarCraft bir mi? Biraz seçici olun arkadaş! Hepsini oynayacağım diye kasmayın, bir ya da iki tanesini seçin, oynayın. Hepsini birden oynadınız diye madalya takmayacaklar, emin olun.

Emre Öztinaz



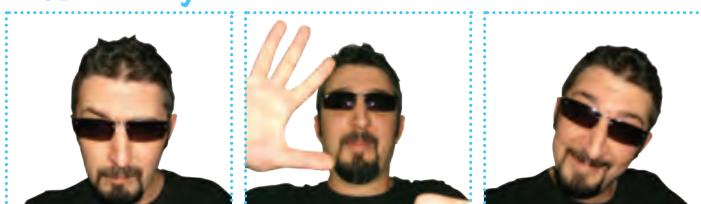
■ Prison Break misali vücudumun her yerini dövmeye kapladım sırı bu oyun takımı için. Her bir oyunun oynanması gereken zaman, mekan ve platform bilgileri bu dövmelerde gizli.

Ertuğrul Süngü



■ Tuna sümük olur, ben garip Zerg sesleri çıkarırım (Harika sesleri var bu arada.), Ayça yaşadığı zorlukları Twitter'dan amansızca paylaşır, Şefik de derginin son üç günü yağmur gibi gelen Word sayfaları sonucunda yoga yapar!

Ertekin Bayındır



■ Cidden ağır bir takvim... StarCraft II: Heart of the Swarm zaten yeterince korkutucuyken, "Gel bana, gel bana!" diyen bir Lara Croft var orada. Aslında God of War: Ascension takvimin tamamını aşağı edebilirdi ama o demodan sonra ağlamamaya liyim. BioShock Infinite de sıritiyor kenardan. Çok ağır bir takvim, çok...

Ayça Zaman



■ Ben Lara ile ilgileniyorum, Şefik de Simcity ile beni ödüllendirdikten sonra geri kalanı uzun vadede gözden geçiriceğim. Neyse, dergi elinizde olduğuna göre biz oynadık, sıra sizde. Saldırın!

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Erdem Uygur erdemencenko@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Murat Karslıoğlu mkars@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtçebi yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozayyla@doganburda.com

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39
Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı

Satış Direktörü: Orhan Taşkıن

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu

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

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-24, 34387, Şişli, İstanbul
Tel: 0 212 410 31 77, Faks: 0 212 410 33 57

Başlık: Bilnet Matbaacılık

Biltür Basım Yayınevi ve Hizmet A.Ş.

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

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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



BIOSHOCK INFINITE

TÜM ZAMANLARIN
EN YÜKSEK NOT ORTALAMASINA SAHİP FSP
OYUNUNUN YARATICILARI NDAN*

26 MART

BIOSHOCKINFINITE.COM



18
www.pegi.info



PlayStation 3



PlayStation
Network



*Based on metacritic average rankings across available platforms.
© 2002-2013, Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Irrational Games. BioShock, BioShock Infinite, BioShock Infinite: Industrial Revolution, Irrational Games, 2K Games and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "P", "PlayStation", "PS3", "P" and " are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.





Watch Dogs Sayfa 28

Chicago'da tüm cep telefonlarına, banka hesaplarına, trafik ışıklarına ve çok daha fazlasına hükmenden bir adamın hikâyesini dinlemek ister misiniz?

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

18 Big Boss

- 20 Haber

DOSYA KONUSU

- 28 Watch Dogs

İLK BAKIŞ

- 36 Brothers: A Tale of Two Sons
- 38 Assassin's Creed IV: Black Flag
- 40 Battlefield 4
- 42 The Witcher 3: Wild Hunt
- 44 Resident Evil: Revelations HD
- 45 Beyond: Two Souls
- 46 Payday 2

48 Role Playing Günlükleri

İNCELEME

- 52 BioShock Infinite
- 56 Gears of War: Judgment
- 60 God of War: Ascension
- 64 SimCity
- 68 StarCraft II: Heart of the Swarm
- 72 Tomb Raider
- 76 The Showdown Effect
- 77 March of the Eagles
- 78 The Walking Dead: Survival Instinct
- 79 Resident Evil 6
- 80 Sniper: Ghost Warrior 2



LEVEL DVD 195

DEMOLAR

- Asetto Corsa
- Eleusis
- Sword of the Stars: The Pit
- zX

FULL OYUNLAR

- Dead Cyborg: Episode 1
- Dead Cyborg: Episode 2
- Melodisle
- Trigonometry Wars 3 Redux: The Revengeoning
- Vexellium

VİDEOLAR

- Assassin's Creed IV: Black Flag
- Beyond: Two Souls
- BioShock Infinite
- Borderlands 2
- Call of Juarez: Gunslinger
- Dead or Alive 5 +
- Deadfall Adventures
- Deadpool
- Dragon's Dogma: Dark Arisen
- FFXIV: A Realm Reborn
- God of War: Ascension
- Injustice: Gods Among Us
- Killer is Dead
- Metal Gear Sunrising
- Murdered: Soul Suspect
- Payday 2
- PlayStation 4 Oyunları
- Remember Me
- Rocko's Gamer Channel
- Rocksmith
- StarCraft II: Heart of the Swarm
- The Last of Us
- Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist
- Unreal Engine 4
- Warface
- Watch Dogs

EKSTRALAR

- Injustice: Gods Among Us [Wallpaper Paketi]
- Killzone: Shadow Fall [Wallpaper Paketi]
- SimCity [Wallpaper Paketi]
- StarCraft II: Heart of the Swarm [Wallpaper Paketi]

SCII: Heart of the Swarm Sayfa 68
2010 yılı itibarıyle strateji severleri hâkimiyeti altına alan oyun, müthiş senaryo modu ve zengin multiplayer seçenekleri ile yoluna devam ediyor.

- 81 Battlefield 3: End Game
- 82 The Banner Saga: Factions
- 83 The Sims 3: University Life
- 84 Trials Evolution: Gold Edition
- 85 Sly Cooper: Thieves in Time
- 86 Darkstalkers Resurrection
- 87 Impire
- 88 BIT.TRIP Presents... Runner2
- 89 Highborn
- 90 Persona 4 Golden
- 91 Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3
- 92 A Valley Without Wind 2

- 92 Oozy: Earth Adventure
- 93 Drop a Beat, Giuseppe!
- 93 Dungeon Blocks
- 93 Stranger Than Fiction
- 93 Trigonometry Wars 3 Redux: The Revengeoning

94 Rocko@Psikiyatır

- 97 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 196

POSTA

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

Dokunulmazlık kalkarsa atın: inbox@level.com.tr

OYUNLARIN EFENDİSİ

Merhaba "Cevaplar İmparatoru Tuna Abi", "Parantezlerin Lordu Şefik Abi" ve sayın LEVEL çalışanları. Derginizin 177. sayidan beri takip ediyorum. O sayıda 20 TL değerinde APB: Reloaded için Premium Account verdığınızı hiç unutmadım. Sayenizde oyunda millete hava attım. Neyse, uzatmadan sorularıma geleymış.

Söyle bakalım Yusuf; imparator ile lort arasında ne gibi farklar vardır ve lordun "lort" olarak yazılıyor olmasına şaşırın mı? (Ben şaşırıyorum hala.) İmparator olduğuma göre lordum Şefik'e de ben komuta ediyorum demektir, doğru cevap buydu. Gelelim Premium sorularının, Gold cevaplarına.

1. İlk sorum doğal olarak PS4 hakkında. Doğruyu söylemek gerekirse bence şu ana kadar çıkan tüm PlayStation konsollarının arasındaki tek fark oyular ve ben PlayStation'ların hepsini belki değişimmiş, yenilikler eklenmiştir diye aldım ama görevbilediğim tek fark konsola çıkan oyular oldu. Bu yüzden tekrar yanılışa girmemek için sence PS4 çokince alayım mı, yoksa PS3'le devam mı edeyim?

Bu ayık köşemde de bahsettiğim üzere PS4, şimdide kadarki konsol çıkışları arasında en az heyecan verici olan oldu benim için. Bu bağlamda da sana bir süre daha PS3'ünle taşılmanı söyleyebilirim. Söyle PS3'ün asla güzel

gösteremeyeceği, ağızımızın suyunu akıtacak bir görSELLİGE sahip bir oyun çıkana dek... (Ben daha PS3'ün bile tadını çıkaramadım, PS4'e hiç bulaşamam! - Şefik)

2. Bana söyle güzel, kullanımı rahat, her türlü oyunu sorunsuz çalışıram bir dizüstü bilgisayar önerir misin? (MSI GT60 haricinde.)

Öyle bir dizüstü bilgisayar MSI'da yoksa ASUS'ta var. ASUS G74 serisinin üyelerine bir göz atıllırsın, bu sıradı babanla da aranı iyi tut derim.

3. Bu sorum merakla beklenen Assassin's Creed IV: Black Flag hakkında. Söylendiğine göre Assassin's Creed IV: Black Flag'de Edward Kenway'i oynayacağız ve oyunun büyük bir kısmı denizde geçecekt. Oyunun büyük bir kısmının denizde geçmesi bence çok sıkıcı çünkü Assassin's Creed III'te veya daha önceki oyunlarda tırmanmak gerçekten çok zevkliydi ve eğer oyunun büyük kısmı denizde geçerse uzun bir süre gemide boş dolanmak bence Assassin's Creed kitesini etkiler. Siz ne düşünüyorsunuz?

Sorunu, "oyunun büyük kısmı denizde geçerse" parantezine alınca birkaç kelime kalmıyor geriye, buna ne dersin? Cevabını bir gemi yolculuğunda, bir parşömenye yaz ve bir şişeye koyup denize at. Sonra o şişe dibe batsın, asla bulunamasın. Şunu net bir şekilde söyleyebilirim ki Yusuf, Assassin's Creed IV: Black Flag zerre ilgimi çekmedi. Korsan muhabbeti çok zorlama olmuş

İKAMETGAH İLMUHABERİ



bana sorarsan. (Serinin suyunun çıktıği andır bana göre de bu hamle. - Şefik)

4. Bir önceki mektupta Ahmet Abi'nin baba olduğunu söylemişsin. Bu durumda bir daha asla inceleme ya da dergiye ilgili herhangi bir şey yapmayacak mı? Ayrıca Ayça Abla neden bir gidip bir geliyor. Bu konuya açıklık getir misin lütfen?

Ahmet Abi'niz en son kontrol ettiğimde Avustralya'da emlak işine girmiştir. Bu durumda dergiye bir şey yapacağını düşünmüyorum. Bu bir ikincisi de Ayça Abla'nın tam donanımlı bir kadın olduğu için elbette ki git geller yaşıyor kafasında. Valla zor onunla mücadele etmek ama sanırım sen bunu değil, dergiye niye gelip gittiğini soruyorsun, değil mi? Dediğim gibi kadın, ne yapacağı belli olmuyor! (Bu ay da iki gelip gitti, sonra da yüzünü görmedik vallahi. - Şefik)

5. Sizce Dead Space 3 mü alayım, yoksa Crysis 3 mü? Ya da hiçbirini almayıp PS4'ü mü bekleyeyim? **Dead Space 3'ü alma bence çünkü garip, türünü bulamamış bir oyun olmuş. Crysis 3 de teknoloji demosu gibi bir şey. PS4 de öyle hemen alınmayı hak edeceğ gibi durmuyor. Bu durumda sen o parayı bana veriyorsun, ben de kendime ne alıyorum, bir bırakıyorum. Evet, listede hiçbir şey kalmamış, o para doğru banka hesabına gidiyor! (Bana verin, ben bularum alacak bir**

seyler! - Şefik)

6. Şu an kapalı beta testlerinde olan Marvel Heroes'un grafikleri bana göre pek güzel değil ve ayrıca DC Online Universe'teki gibi kendi kahramanımızı yapamamamız yüzünden milletin DC Universe Online'ı terk edip Marvel Heroes'a geçmeleri için pek sebep bulamıyorum. Sence yine de bir şans vereyim mi, yoksa DC Universe Online'a devam mı edeyim?

Ne kadar bol zamanın var, bilmiyorum (Bana versene bir kısmını?) ama eğer çok zamanın yoksa (Tamam, geri veriyorum bir kısmını.) tek bir oyunda ısrarcı olup o oyunun keyfini çıkarmaya çalışmak, oyunun iyicene içine girmek bence daha mantıklı.

7. Bu sorum kısa ve öz. LEVEL dergisini çıkarmak aklınıza nasıl geldi?

Nisan ayını ben de seviyorum artık çünkü gelecek yıl, tam bu zamanlar Japonya'ya gitmek üzere hazırlıklar yapıyordum. Ne güzeldi yahu. Yine gideceğim, bırak!

Bir gün, Survivor'da biz olsak ne yaparız diye konuşuyoruz Fırat'la ve Şefik'le, birden Fırat demez mi, "Bence çok sıkıldık, düşünse oyuncak oyun, okuyacak dergi yok." Oradan da dergi çıkaralım dedik. (*That escalated quickly.*)

Nasıl hikâye? (Her gün balık yer, gül gibi geçinip giderdik ya, fena olmazdı sanki. - Şefik)

Sorularımı yanıtlarınız çok mutlu, yanıtlar ve yayımlarınız mega mutlu olurum. İstanbul'dan sevgiler...

Yusuf Aydin GENCER

BİR YIL SONRA...

"Merhaba Tuna Abi!" diyerek başlamıştım bundan tam bir sene önce ve siz de yayımlamışınız mektubumu. Yine aynı şekilde başlamak istiyorum. Merhaba Tuna Abi, nasıl gidiyor? Umarım iyisindir. Fazla uzatmadan sorulara geçeyim.

Demek bir yıl önce de buradaydın. Buna inanmamızı beklemiyorsun, değil mi Alpere- Aha, hatırladım seni! Hoş geldin ya, nasılsın? Bak Survivor'da ünlüler gönlüllere karşı savaşıyor ama ben o ünlülerin %80'ini tanımadım. Sen tanıyorsan, bana anlatansa kimmış onlar, neciymiş? (Biz Survivor'a katılan ünlülerle "ünsüz ünlüler" diyoruz magazinçiler olarak ama bunun dil bilgisindeki karşılığını henüz bulamadık. - Şefik)

1. Tuna Abi, Crysis 3'ü aldım, oyun güzel fakat bana biraz kisa gibi geldi. Sence de öyle mi?

Crysis 3 değil kısa olan, insanların zaman algısı. (Vay be!) Kısa hakikaten oyun ama zaten daha uzun olmasını gerektirecek pek bir durum da yok bana sorarsan. O teknolojiyle söyle daha sağlam bir oyun yapılsayıdı, Crysis 3 dünyayı ele geçirirdi!

2. Abi bildiğin gibi PS4 tanıtıldı. Sence nasıl? Gamepad üzerinde yapılan yenilikler hoşuna gitti mi?

PS4 için şimdilik olumlu konuşamayacağım. Yeni bir grafik kartı çokmuş kadar ilgileniyorum şu sıralar. Lütfen daha sonra tekrar deneyiniz. (Gamepad'ı ben pek beğenmedim açıkçası. - Şefik)

3. The Last of Us sence Türkçe olur mu? İhtimal var mı?

Olabilir. Bak God of War da Türkçe olmuş, pek de şık olmuş. Hiddetiler!

4. Abi LMFAO dinliyor musun? Sence nasıllar?

Onun açılımı Laughing My Funny Ace Off değil

mi? Değil, evet ama biliyorsun, RTÜK falan... Ben dinlemiyorum, çok pop geliyor bana kendileri. Ben Lady Gaga dinliyorum çünkü hiç pop değil! (Ben The Horrors dinliyorum bir aydır, hiç pop değil ama çoğacayıp arkadaş! - Şefik)

5. Call of Duty: Black Ops II'yi oynadım. Gerçekten çok hoşuma gitti ama bir yanım Medal of Honor: Warfighter'ı da al diyor. Ne yapamı?

O diğer yanın bizim dergideki incelemeyi okumamış sanıyorum ki. Medal of Honor: Warfighter hiçbir surette alınmaması gereken bir oyun. EA, Medal of Honor serisinde iyi çuvalladı valla, nasıl becerdiler acaba... (Sakin bulaşma! Battlefield 3 oynadın mı? - Şefik)

6. Abi bir PS3 sahibiyim ve tam bir Uncharted fanatığıyım. Hepsini ezici zorlukta bitirdim ve hala doyamadım. Uncharted 4'den haber var mı?

Beni bir veri tabanı olarak görmeniz hoşuma gidiyor elbette ki zaman zaman ama şunu da bilmelisin ki Survivor'da üç tane parça sürekli dönüp duruyor: Suavemente, La Vida Es Un Carnaval ve Chan Chan. Bak mesela bunları sorsan, cevabı hemen almışın ama ben o modeli tanımadım. Adı güzel geliyor ama... Bence idare eder.

3. Bir de benim tek bir hayalim var, o da sizin derginizde editör olmak. Nasıl olunuyor ki? Millet soruyor "Büyüncü ne olacaksın?" diye, ben de "LEVEL dergisinde editör olacağım." diyorum, bana gülüyörlar.

Niye gülüyörlar yahu? Yaptığımız işi komik mi buluyorsunuz ey gülenler?! Komik değil ama gerçekten eğlenceli bir iş yapıyoruz. Düşünse, tüm gün oyun oyna, sonra böyle çayını, kahveni alıp bilgisayarın başına kurul, yaz, çiz, oh. Fonda da Ricky Martin'den Alle Alle çalışıyor! (Survivor'da çalışıyor en azından.) Bence gülmesinler, kim bilir belki bir gün aramiza katılırınsın. (Editörlük için yıllar gerekiyor ama serbest yazarlık başvurusu için şu adresi kullanabilirsiniz: www.surveymonkey.com/s/Z32QHVR - Şefik)

4. Ben çok büyük bir League of Legends oyuncuyum. Ne zaman League of Legends'in kodunu vereceksiniz? Bir de orada olanların favori kahramanları kimler?

League of Legends kodu ne zaman veririz, onu ancak Şefik söyleyebilir. Favori kahramanının ismini de o söyle. Şefik the Magnificent! (Vallahı planlarınız arasında şu sıralar League of Legends kodu vermek yok. Oyunu da hiç oynamadım ben ama Emre'nin ki Fiddlesticks ve Teemo. - Şefik)

5. Ben de herkes gibi bir Grand Theft Auto hayranıyım. Yeni oyunun PC'ye çıkmayacağı söyleniliyor. Doğru mu Tuna Abi?

Öyle bir durum var ama elbette ki oyun PC'ye çıkacak; er ya da geç...

Sorularım bu kadardı, cevaplara çok sevinirim, yayımlarınız mutluluktan uçarım.

Anaç SUNGUR

BRACE YOURSELVES, YGS'CİLER!

Üç büyük yıldır daimi takipçisi olduğum derginizin, her zaman bir tebessümle okuduğum bölümne selam olsun! Benim de sizlere farklı alanlarda birkaç sorum olacak.

Ben Matematik alanını sevmiyorum, oradan sorma. Fizikten de sorma. Kimya desen, ancak deney tüpü derim. Biyolojim de kötüyüdüm benim. Yuh yani. Ne kötü bir öğrenciyim... (Bir de bana sor... - Şefik)

1. Yeni nesil konsolların özelliklerinin tanıtıldığı şu dönemde bile konsollar kısa bir süre içinde PC'lerden geri kalmayacak mı? (Evet, PC sempatisizliği yaptırmı)

Bravo, doğru konuştun. Ne var ki teknolojik ilerlemede bir yavaşlama söz konusu. Dolayısıyla, tam donanımlı yeni nesil konsollar bayağı uzun süre idare edeceklerdi diye düşünüyorum. (Konsollar hiçbir zaman "maksimum" bir PC ile baş edemez ama fiyat / performans olarak da konsolların açık ara bir üstünlüğü olduğunu söylemek gereklidir. - Şefik)

2. An itibarıyla Assassin's Creed IV: Black Flag'in sinematisğini izledim. Hoş, güzel fakat seride hiçbir yenilik getirmeyecek bence. Siz ne düşünüyorsunuz?

Senle iyi anlaşıyoruz Berkay! Ben de aynısını düşünüyorum ve bu yüzden de Assassin's Creed

► IV: Black Flag, "en az umurumda olan oyunlar" arasında hoş bir yer ediniyor kendisine.

3. 200 ile 300 TL arasında bana bir oyuncu kulaklığını önerebilir misiniz? Genelde League of Legends, Battlefield 3, APB: Reloaded oynuyorum. (Şefik Abi, APB: Reloaded geri dönsün.)

Şefik, APB: Reloaded'a geri dön. Tamam mı? Bunu bağladık. Bir de kulaklıklı bakalım. Razer'dan bir şeyler alsan? Başka gelmedi aklıma. (Koss süper marka bu arada; acayıp iyi bas veriyor.) (Şubat sayımızda incelememişiz ve Battlefield 3 temali Razer BlackShark da pek güzel. - Şefik)

4. Bizim topraklarımızda, yani Zonguldak'ta çekilen Kellebeğin Rüyası'ni izleyen var mı ofiste? Yorumlarınız neler?

İnanır mısın, senin bu sorunu okurken Beyaz Show'a tüm ekip konuk oldu, ben de onlara bakıyorum! Ben filmi izledim; kötü bir film değil ama bana hitap etmedi. Öyle kafayı iyip duvarlara şiir yazmalar falan, Varlık dergisi, filmin bir odak noktasının olmaması, bana uymadı. Bir

Upgrade'den nasıl 800 TL kârla çıkabildin acaba?

Ben de aynısını yaptım, 500 TL içeri girdim.

de o şahane Zonguldak manzarası eşliğinde çalan Amerikan müzükleri neydi, lütfen yanı... (Ben de

pek bir merak ettim ama gidemedim hala. - Şefik)

5. Bir soru değil, bir iyi dilek aslında. Siz bu yazıları okurken biz 24 Mart'ta YGS ile cebelleşiyor olacağız. Buradan bütün "YGSIANS" a başarılar diliyorum. May the force be with you guys!

Benim zamanında YGS falan yoktu ama galiba zor bir yarışmayımiş. (Yarışma sanıyor.) Umarım birinci olursun bii yil Berkay; tüm iyi dileklerimiz senin için. (Konuya hiç anlamamış.)

Berkay SEZER

BİR GUITAR HERO VARDI...

Merhabalar Tuna Abi ve tüm LEVEL dergisi yazarları! Sizi 120. sayınızdan beri okuyorum. Uzatmadan sorulara geleymem.

120. sayı az oldu İlhami. Hadi ışığın seninle olsun! Yok, öyle değildi... Işıklar sana yol göstərsin!

Değil. Hah; yıldızın parlasın! Bye.

1. Ben büyük bir Guitar Hero hayranıymım, hayranıydım. Tabii ki yeni oyun çıkmayaçığını 193. sayınızda, "Müzigin Sesini Açı" adlı yazınza gördüm. Sizce yeni Guitar Hero oyunu çıkışa (Çıkamaz ama düşünün.) eskisi kadar tutar mı?

Gitmemişsin? Tamam, sorun yok. Guitar Hero hala neseye oynamabilecek bir oyun asla bakarsan ama yeni oyun çıkması gerçekten imkânsız gibi. Yepyeni bir şeyler olmalı artık müzik oyunlarında ama o esans nedir, bilmiyorum; zaten bilsem burada olmazdım. (Bandfuse: Rock Legends diye bir deneme var, yakında çıkacak, ona bir şans ver istersem. - Şefik)

2. Ben adventure oyunlarını da seviyorum. (Tomb Raider, Uncharted gibi...) Bana bu tarz oyunlar önerilebilir misiniz? PC için olursa sevinirim.

En son Tomb Raider çıktı... Onu söylemişsin. Dur bakayım ne var... Max Payne 3'e ne dersin? Bol aksiyon!

3. Sizce Crysis free-to-play bir oyun olsa bu kadar tutar mıydı?

Crysis'in free-to-play olmuş hali "Warface" adıyla geliyor gibi zaten. Tutup tutmayacağını da zaman gösterecek. (Warface pek bir kaliteli yalnız. - Şefik)

4. Geçen sayıda Jadde için verdığınız promosyon

kodu gibi, Steam için de bir oyun anahtarı verebilir misiniz? Valve ile işbirliğine girecek misiniz yanı?

Valve bizim amcaoğlunu şirketi. Eski adı "Vale" idi, dedik saçma oldu, Valve olarak düzelttiler... Böyle deyince inandırıcı olmuyor tabii ki ama... Neyse. Steam kodu vermemiz biraz zor ne yalan söyleyeyim. Amcaoğluyla aramız pek iyi değil. Şefik YouTube'da "Rocko's Gamer Channel" adında bir oluşum açınca, amcaoğlu bize küstü. Neymiş, Steam oyunlarına pek yer vermiyormuşuz. Bak ya?! Bak! (Adresini de vereyim, tam olsun: www.YouTube.com/RockoTR - Şefik)

5. PC'mi yeni upgrade ettim. Upgrade ettirdiğim bütçeden 800 TL arttı. Bu 800 TL ile PS3 alıp yanına da Uncharted 3: Drake's Deception mi almamıym, yoksa PS Vita alıp sokakta da oyun keyfime mi bakmamıym? **Upgrade'den nasıl 800 TL kârla çıkabildin acaba? Ben de aynısını yaptım, 500 TL içeri girdim. PS4'ün açıklanmasıyla birlikte PS Vita da biraz daha önem kazandı zira PS4 ile çok daha etkileşimli çalışacak kendisi. Ne var ki halen söyle sağlam bir oyuna ev sahipliği yapmış değil.**

Bence o parayı PS4 için sakla.

Sorularımı cevaplarsanız ve yayımlarsanız çok sevinirim. Görüşmek üzere... İlhami BERKAY

SELAM OLSUN TUNA ABI!

Merhabalar Tuna Abi ve Parantezlerin Hokage'si Şefik Abi. Ben 14 yaşındayım ve derginizi 160. sayından beri takip ediyorum. Sorularımı geçeyim bari... Geçeyim, değil mi?

Neden herkes aynı kalıpla sorulara geçiyor? Ben olsam söyle yazardım bak: "Merhaba Tuna Abi. Nasılsın? Sanki kendi kendine konuşuyor gibi değil misin? Kendine mektup yazmalar falan... Bir doktora mı görünsem? Sana mı soracağım lan?!

Kendinle kavga ediyorsun Tuna, istersem sorulara geç... Bana ne yapacağımı söyleyemezsin!" Neymiş, ben mektup yazmamalıymışım.

1. İlk sorum; benim bir PSP'm var fakat oyun da pek fazla oynamıyorum, elimde kaldı. Satsam mı ki, ne dersin?

Bence satabiliyorsan ivedilikle sat ve kurtul. PSP'nin devri çoktan geçti.

2. Nurettin Abi'ye ne oldu, nerelerde yahu?

Nurettin Abi'niz Marmaris'te yeni sezonun açılmasıyla birlikte güneşin, kumun ve başka neşeli kavşamların tadını çıkarıyor gibi geldi bana.

3. PS4 açıklandı, fiyatı da çok bellii oldu. Sizce yeni Xbox, PS4'ü geçecek gibi duruyor mu?

Yeni Xbox'un teknik özellikleri PS4'e yakın. Bakalım Microsoft, bizi şaşırtacak bir şeyler sunacak mı...

4. Bu sorum Naruto ile ilgili. Acaba hala Naruto'nun mangasını takip ediyor musun? Eğer ediyorsan son olanlar konusunda ne düşünüyorsun? Malum, Hoka-geler falan döndü?

Ben Naruto'nun mangasını hiç takip etmedim. Animeyi bayağı takip ettim ama onda da bir noktada kalmıştım ki bu ay Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 imdadıma yetişti, kaldığım yerden beni interaktif bir şekilde olaya yeniden dahil etti. Çok mesudum!

5. Oyun festivalleri falan oluyor Türkiye'de; hiç Ankara'da oluyor mu yahu?

Ankara'da bir araya oyun turnuvalarında söz sahibi oluyorduk, artık o da kalmadı. Seni İstanbul'a davet etmek durumundayız Ahmet.

6. Son bir şey soracağım. Hep merak etmişimdir; sizin

oyunları kim alıyor, yani kaynağınız kim?

Oyunları şu Survivor'daki ünlülerden biri alıyor. (Taktim, değil mi?) Panama'dan buraya birkaç haf-tada geliyor oyunlar işe içerisinde. (Deniz yolu güvenli!) Kaynağımız o yani... Favorim Hilmicem! (O nasıl isim ki Word bile altını çizdi.)

Sorularım bu kadardı. Klasik "yok cevaplarsanız mutlu olurum, uğurum" falan yazmayacağım. Hadi görüşürüz LEVEL ailesi; Ankara'ya gelirseniz çaya bekliyorum.

Çay kurtarmaz, yanına cupcake de isteriz. Tunalı'da süper bir yer açıldı, oradan alırsan lütfen... Nutella'lısı acayıp iyi!

Ahmet Nerit ÖZDEN

0, BU, ŞU

Sevgili LEVEL ekibi, benim adım Abdullah ve sizi ba-yağdır takip ediyorum, size bayılıyorum! Uzatmadan sorularımı geçeyim.

Bize bayılıyorsun derken? Sevmek tamam da bayılmak? "Dikkat! LEVEL bayılmaya yol açabilir." İşte bir şahane daha esprile, bu son mektupta... (Mor ve Ötesi'nin "Son Mektup" diye şarkısı mı vardı?)

1. PS4 çıktıği zaman PS3'e oyunlar çıkmaya devam eder mi?

Edecek, hem de bu defa bayağı uzun bir süre edecek gibi duruyor.

2. Watch Dogs çıktıktan sonra bunu benzer oyunlar önerilebilir misin?

Watch Dogs'a en yakın oyun, hiç çıkmamış bir oyun olmalı. Akıma en yakın Heavy Rain geliyor atmosfer olarak. Remember Me çıkıyor, o da biraz benzeyebilir.

3. League of Legends için neden promosyon kodu vermiyorsunuz? Bir ara verdığınızda başlamıştım fakat şimdi deermenizi bekliyorum.

Veremiyoruz çünkü tüm kodları kendimiz kullanıyoruz! Özellikle Emre yok mu... Yedi bitirdi tüm kodları!

4. Ben Crysis'in bütün oyunlarını oynadım fakat Crysis 3'te farklı şeyle bekliyordum. (Crysis ile Crysis 2'nin birleşimi sonucunu beklemeydim.) Crysis 4 çıkar mı?

Crysis 3'le birlikte seri sonlanıordu diye bir şey hatırlıyorum ama emin de olmadım bir an. Yeni bir Crysis çıkabilir ve hatta yeni nesil konsollar için bir Crytek oyunu mutlaka çıkacaktır ama o oyun Crysis mi olur, bu cümle biter mi, bilmiyorum...

5. Bende Assassin's Creed III vardı fakat aldığıma bin pişman oldum, keşke almasaydım... Assassin's Creed gibi başka oyunlar var mı, varsa neler?

O kadar mı sevmedin? Bak Assassin's IV: Black Flag çıkıyor, korsanlar falan var içinde! Olmadı tamam. Tomb Raider'a ne dersin? Ayça o kadar çok sevdii ki Lara gibi çılgınlar atarak dolaşıyor Kadıköy'de. Deli herhalde...

6. Keşke Trump Towers'a gelebilseydim... Bize çok uzak ama bir kere olsun sizi görmek isterdim. Siz ne rede oturuyorsunuz? (Biraz meraklıyim bu konulara.)

Evimizi öğrenmek sana ne kazandıracak? (Direkt gelirmisin.) Geleceksen bari yanında Survivor'ın eski bölümlerini getir de böyle bir hafta aralıksız izleyip hayatın soğuyalım! Ben şu Tepebaşı'nda, şu şey sokağını kesen dik caddeden orada bir bakkal var ya ünlü, oradayım işte. Bazen de burada. Ayça deliye ben zırdeliyim! (Galiba...)

Sorularım bu kadar. Cevaplarsanız çok sevinirim. Hoşça kalın. (Bu arada 30 Mart doğum günüm.)

Bir doğum günü kutlaması da Abdullah'a gitdiyor. Görüşürüz sevgili Abdullah 123AC!

Abdullah 123AC (Soyadını yazmazsan, böyle olur!)



LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME
REHBER
VİDEO
FORUM
ve fazlası...

www.level.com.tr
Her gün güncelleniyor

Takvim Nisan

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
1	2 • Defiance [PC PS3 360]	3	4	5 • Arcania: The Complete Tale [PS3 360] • Ninja Gaiden 3: Razor's Edge [PS3 360] • Painkiller: Hell & Damnation [PS3 360] • Sang-Froid: Tales of Werewolves [PC]	6	7
Dishonored: The Knife of Dunwall	10 • Age of Wushu [PC] • ShootMania Storm [PC]	Age of Wushu	Ninja Gaiden 3: Razor's Edge			
15	16 • Dishonored: The Knife of Dunwall [PC 360]	17 • Dishonored: The Knife of Dunwall [PS3]				
22	23 • Don't Starve [PC] • Wargame: Airland Battle [PC]	24	25	26 • Dead Island: Riptide [PC PS3 360] • Dragon's Dogma: Dark Arisen [PS3 360] • Star Trek [PC PS3 360]	27	28
29	30	1	2	3	4	5 • Dead Island: Riptide [PC PS3 360]
						Dead Island: Riptide

TÜRKİYE'NİN EN KAPSAMLI EĞİTİM SERİSİ DEVAM EDİYOR

SADECE VİDEO İZLEYEREK EN POPÜLER SOSYAL AĞLARI NASIL KULLANACAĞINIZI TÜM DETAYLARIyla ÖĞRENİN

8 GB DVD 04/2013 TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ WWW.CHIP.COM.TR
AVLUK YAYINDIR • ISSN 1300-9419 • 112415 • VOL 18 • NİSAN 2013 • 7.00 TL

CHIP

BÜYÜK BAŞLIK ALTINDA 5.5 SAATTEN FAZLA HD VİDEO DERS
SOSYAL AĞLARA HÜKMEDİN

MAYIS'DA: Popüler yazılımları kolayca kullanın | HAZİRAN'DA: 2 Web tasarımları birden
SADECE VİDEO İZLEYEREK BİLGİ UZMANI OLUN! TÜRKİYE'NİN EN KAPSAMLI EĞİTİM SERİSİNİ KAÇIRMAYIN!

BU ARASTIRMA BAŞKA YERDE YOK!
Marka kandırmacısı!

Satin almadan mutlaka okuyun: En pahalı da en ucuzu da aynı bileşenlere sahip

Android iOS WPB TEST Akıllı telefonlar iPhone 5'in ilk 5'e giremediği teste en yeni 13 telefon yarışıyor

İnternetteki sansür kabusu! Engellenen içeriklere, kim neye göre karar veriyor?

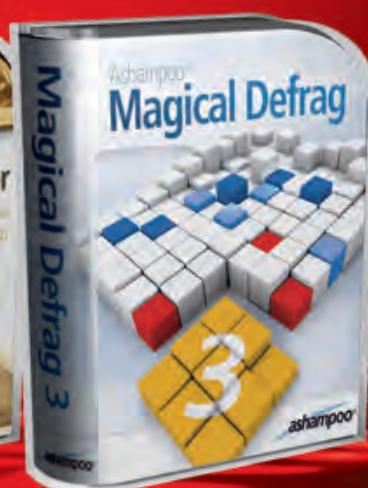
DEV SSD REHBERİ KİŞİSEL BULUTLAR DOSYA: ULTRABOOK

Kendinize ait bir bulut sistemi kurmak için en ekonomik yol!

10 sf: Yeni nesil ikisi bir arada Ultrabook'lar hakkında herşey

ATÖLYE: NASIL YAPILIR?

Ps ANLIK FOTOĞRAFLARDAKİ HATALARI DÜZELTİN
C:\ DAHA GÜÇLU BİR KOMUT SATIRI İSTER MISİNİZ?
Telefonunuza kablosuz şarj Özelliği Katın
FARKLI KATEGÖRİLERDE ONARCA İPUCU



CHIP Nisan sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Saints Row IV

Platform: PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 23 Ağustos 2013

Grand Theft Auto benzeri oyunların en sınır tanımadır örnegi Saints Row serisi, üçüncü oyunla yakaladığı ivmeyi devam ettirmek için geri dönüyor; hem de bu kez gitayı daha da yukarıya taşıyarak. Zaten yeterince absürt olan Saints Row dünyası, işin içine bir de uzaylılar girerse ne hale gelir sizce?

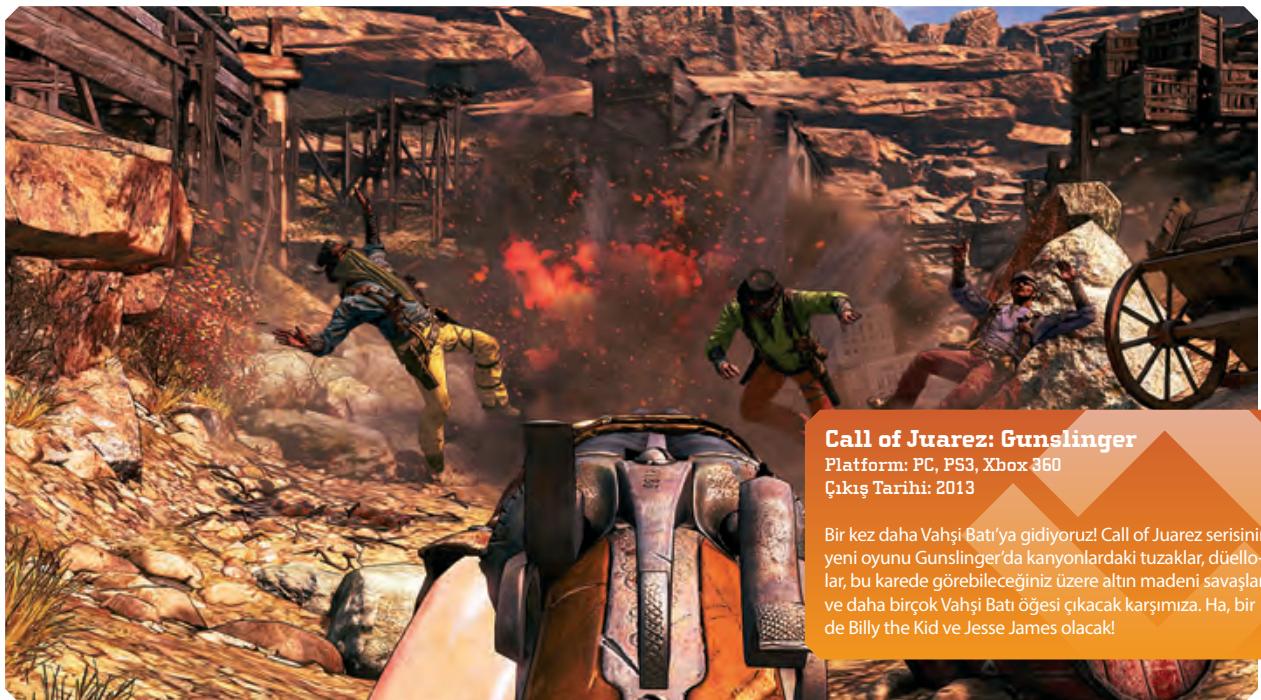
Look deeply into it...
Leave it...

Max: The Curse of Brotherhood

Platform: Xbox 360
Çıkış tarihi: 2013'ün ikinci çeyreği

Platform türündeki Max and the Magic Marker'ı oynadınız mı? PC'de var, PS3'te var, Wi'i de var, DS'te var, iOS'ta var... Bir an önce oynanın çünkü devam oyunu geliyor. Sihirli kalemiyle macerasına devam edecek olan Max, bu kez sadece Xbox 360 sahiblerine ve Xbox LIVE üzerinden sunulacak.



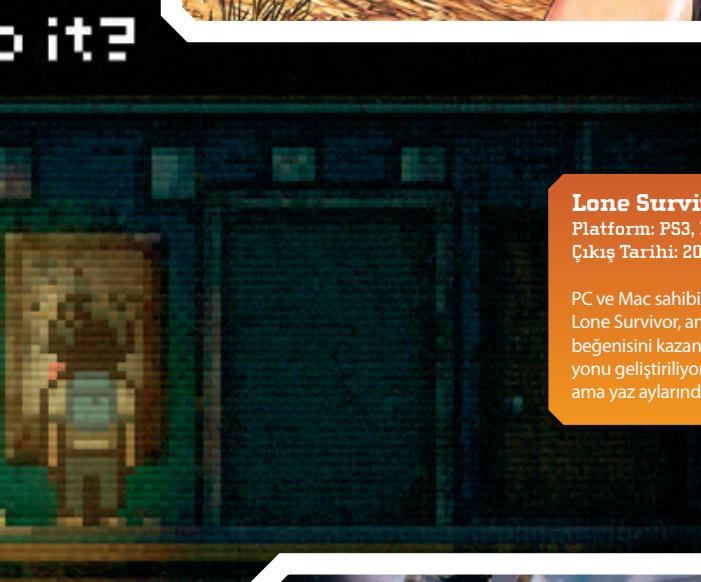


Call of Juarez: Gunslinger

Platform: PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 2013

Bir kez daha Vahşi Batı'ya gidiyoruz! Call of Juarez serisinin yeni oyunu Gunslinger'da kanyonlardaki tuzaklar, düello-
lar, bu karede görebileceğiniz üzere altın madeni savaşları
ve daha birçok Vahşi Batı ögesi çıkacak karşımıza. Ha, bir
de Billy the Kid ve Jesse James olacak!



Lone Survivor

Platform: PS3, PS Vita

Çıkış Tarihi: 2013'in üçüncü çeyreği

PC ve Mac sahibi oyuncuların yaklaşık bir yıl önce tanıtıltığı
Lone Survivor, anlaşılan Sony'nin dikkat çekmiş ve
beğenisini kazanmış olacak ki oyunun PS3 ve PS Vita versi-
yonu geliştiriliyor. Oyun için henüz net bir tarih belirlenmedi
ama yaz aylarında PlayStation Store'u yoklamakta fayda var.



Fuse

Platform: PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 2013'in ikinci çeyreği

"Overstrike" adıyla çıktıgı yola "Fuse" adıyla devam eden yapım,
Ratchet & Clank ve Resistance serilerinin yapımcısı Insomniac
Games tarafından geliştiriliyor. Dört kişilik co-op oyun modu
üzerine inşa edilen oyunun bu karesiye düşman dalgalarına
karşı koyacağımız Echelon modunu temsil ediyor.



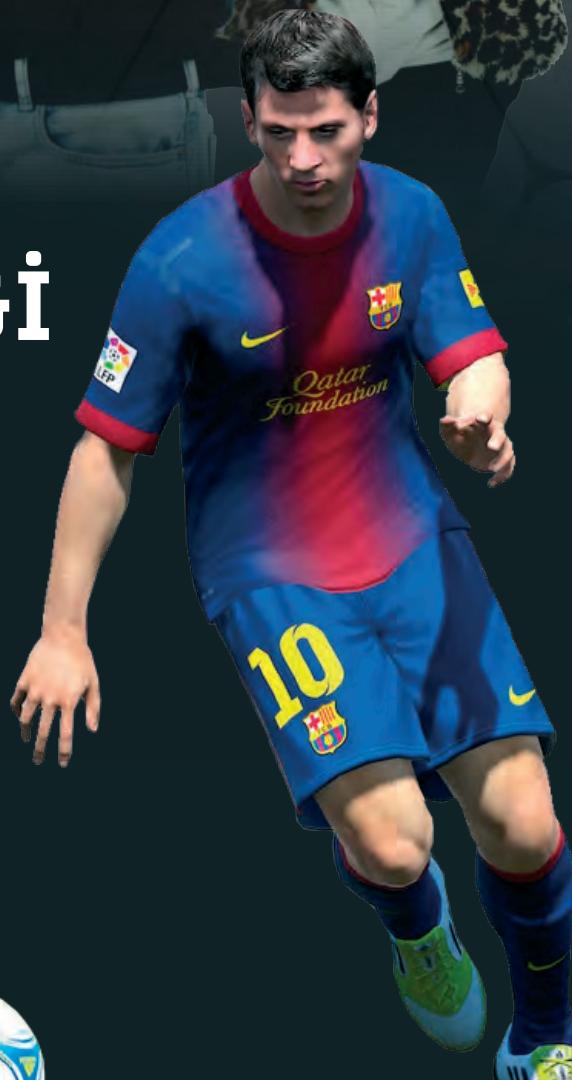
LEVEL FIFA LİĞİ

Ay 4

Oyun **FIFA 13**

Platform **Xbox 360**

Bu yıl kabuk değiştiren ve artık LEVEL FIFA Ligi olarak yoluna devam eden LEVEL Ligi, kısa süre içerisinde yeniden isim değişimine uğrayabilir. İsim adayları arasından ön plana çıkansa Fırat'tan Eziyet Ligi! FIFA 13'ün oynandığı iki haftada da kupayı alan Fırat, bizi hem LEVEL Ligi'nden, hem de FIFA 13'ten soğutmaya devam ediyor ama biz de pes etmemiyip bu güçe karşı koymaya çalışıyoruz. İki aydır bunu başaramamış olabiliriz ama bu ay yine denedik ve...

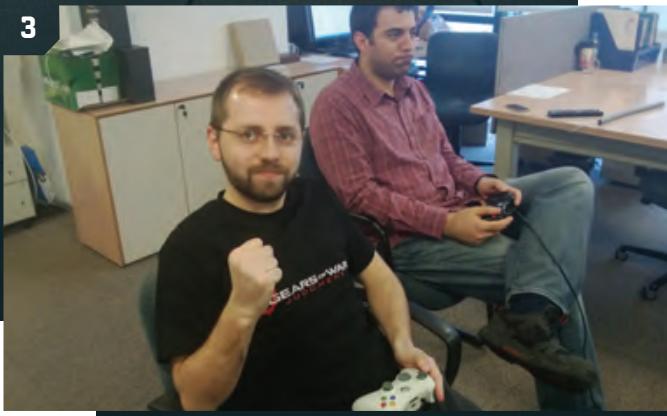


1

Sıradan bir LEVEL FIFA Ligi açılışı, yine ilk maç benimle Fırat arasında ve İlginçtir ki bu ay ofiste ilk defa FIFA 13 oynanacaktı. Bu süreçte Manchester City'nin kötü gidişatı, benim değişimyeni takımımın dezavantajda neden olmasını sağlasa da yine de ilk yarıyı 1 - 0 onde kapatmak morallendirdi beni. Ne var ki takımın düşen değerleri ve değişen taktiği, oyunun devamında beni bir hayli zorladı ve Fırat maçı çevirmeyi bildi: 1 - 3

2

Beni bir kez daha geçen ve üç puanla yola başlayan Fırat.. (Bu ilk cümle her ay aynı mı oluyor?) İlk maçını kazanarak kupa yolunda önemli bir adımla atan Fırat, yine yaklaştık bir aydır ayağına top değiymeyen Emre'yi aldı karşısına ve maçta bir hayli hızlı başladı. Henüz ilk yanda 3 - 0 gibi bir skorun ortaya çıkması, Emre'nin direncini kırmadı ve erken de bir gol geldi ama kazanan 4 - 1 ile yine Fırat oldu.

3

LEVEL FIFA Ligi'nin ilk haftasında olduğu gibi, bu hafta da Fırat'ın şampiyonluğunu erkenden ilan etmesi, Emre ile aramızdaki maçın formaliteye dönüşmesine neden oldu. Bu motivasyonsuzlukla başladığımız maçta ilk golü bulan Emre, sonrasında farkı arttırdı, ben de Aguero'nun golüyle biraz olsun umutlandı ama maçın kalanı karşılıklı pozisyonlarla geçilirken bir türlü gol bulamadım ve maçı 1 - 2 kaybettim.

4

	O	G	B	M	AG	YG	P	A
FIRAT	6	5	1	0	18	4	16	14
EMRE	6	1	2	3	8	12	5	-4
ŞEFİK	6	1	1	4	6	16	4	-10

Puan Durumu

İSİM	MAÇ	KUPA
Fırat	4	3
Şefik	4	1
Emre	4	0
Ayça	0	0
Ertuğrul	0	0

🏆 = Ayın galibi

LEVEL FIFA Ligi'ne dönüştürüdüğümüz LEVEL Ligi'nin üçüncü haftasının galibi, hem beni, hem de Emre'yi farklı gerçek bir kez daha Fırat oldu. LEVEL FIFA Ligi'nin ilk haftası gibi bol gollü geçen haftada teselli galibiyetini ise Emre aldı ve üç haftalık serüvendeki ilk galibiyetini almış oldu. Üç ayın toplamında oluşan puan durumuya görüntüdeki gibi ve görüldüğü üzere dibe vurdum...

TUNA SENTUNA

BIG

BOSS

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

ÇIK DISARI,
ÇIK ÇABUK!



LİSE GÜNLÜKLERİ

- Hocam durun! Yukarıda gördüm, oyuncunun ismi bu olamaz!
- Söyle bakalım, lisede kime âşktin? Yan sıradaki kızı, değil mi?
- Ön sıradaki daha hoştu...
- Peki, onuna nasıl iletişime geçtin? SMS mi attın? Yoksa not yazıp mı uzattın? Peki, o buna karşılık ne dedi?
- Sonra konuşmaya başladınız mı? Başka biri de mi ondan hoşlanırmış yoksa? Hatta en yakın arkadaşın miyim o?! Söyle çocuğum, çekinme!
- Bilgisayar programcısı olduğumu hatırlatır, esenlikler dilerim patron.
- İşte bu! Demek ki senin, tüm bu olayların dijital haline ihtiyacın var! Bak ben araştırdım, Japonya'da çok meşhur bu tür oyunlar. Sadece yazılar falan çırkıyor ve insanların ilişkiye giriyorsun!
- Böyle anlatınca apayı bir edepsizlik söz konusu oldu..
- İlişki dediysem, muhabbet evladım! İçin, her yerin fesat! Şimdi sen hemen oraya bir liseli genç koy.
- Kız, erkek?
- Kızıl erkekli karışık olsun. Birkaç tane koy.
- Koydum, duruyorlar.
- Şimdi biz oyundaki en çekingen, en ezik karakter olacağiz. Böyle utangaç, en köşede oturan, en çekingen...
- Onu söylediniz.
- En utangaç, en içine kapanık, en kendine güvensiz...
- Durmayacaksınız, değil mi? Ben ağlayana dek konuşacaksınız...
- Ha? Pardon. Evet... Şimdi bu çocuk, elbette ki sınıfının en güzel, en alımlı, en çekici, en...
- Bu sizdeki bir sorun mu? Eş anımlı kelimeleri sıralama bozukluğu!
- Geçmişini deşer, seni rencide ederim evladım! Bizim çocuğu koydun değil mi? O kız mesaj atsun telefon dan ve desin ki-
- "Merhaba, bu oyun çok sıkıcı, sen de fark ettin mi?"
- Hayır! Diyecek ki, "Selam, çok güzelsin bebeğim."
- Sonra da kendini camdan aşağı bırakırsın çünkü böylesine denyo bir yaklaşma cevap gelmiş olamaz dünya tarihinde.
- İddialı konuştun. Değiştiriyorum o zaman; desin ki, "Selam, teneffüste buluşalım mı kaloriferde?"

ÇOCUĞUM! AHLAKSIZLIKTAN SINIR TANIMIYORSUN! AMA BU HOŞUMA GİTTİ.

- Biz bir kız öğrenci midik? Kalorifer kız öğrencilerin kontrolündedir patron her zaman, orada buluşulmaz.
- Pekâlâ. "Selam, teneffüste BİR YERLERDE buluşalım mı?" desin?
- Sesiniz yükseldi. Buluşunlar tamam. Ben hemen bir koridor koyayım oraya, ucunda da kimsenin uğramadığı bir resim sınıfı olsun.
- Güzel! Bazen kafan çalışıyor! Tamam, dedik öyle, kız da kabul etti. Şimdi sahne o sınıfta ama içerisinde birileri var. Bizim çocuk onları dışarı çıkarmaya çalışacak. Kapıyı açın ve-
- Bir de ne görsün! Resim hocasıyla fizik hocası kırıştırıyor!!!
- Çocuğum! Ahlaksızlıktan sinir tanımıyorsun! Ama bu hoşuma gitti. Tamam, kırıştıran hocaları koy oraya.
- Hocam?
- 18+ olduk değil mi? Sadece resim hocası koy, fizik hocasıyla ilişkileri gizli olsun, onu da yan görev olarak keşfettiririz!
- Resim hocası,,, fizikçiyeeee, gizli gizliii...
- Aaa kâğıda yazıyor. Evladım onu akında tut; sen programlamaya devam et!
- Siz söylediğiniz saniyede kod yazıyor olduğumu sanmanız ne kadar da naif bir düşüncue.
- Dediğini anlamadım. Neyse, şimdi o odaya girdiler, çocuk kına açılacak ama resim hocası bir türlü çıkmak bilmiyor, bilmendiği gibi çocukların önüne kâğıt koyuyor, resim çizsin diyor. Bizim çocuk-
- Resimciyi de ayartsın, hep beraber-
- Dur! Oğlum iyiçe kafayı yedin utan, delil! Resimci işim var desin, çıkışın hemen! Hemen çıkışın!
- Çıktı patron, "Delete" tuşuna bastım.
- Oh, neyse... Şimdi bizim çocuk, NAIF bir halde duygularını açmak isteyecek ve bu sırada da oyuncunun önüne seçenekler sunacağız. Birinci seçenekle, "Şey, ben... Yılsonu balosuna benimle gitmek ister misin diye soracaktım.." olsun.
- "Prom" diyorsunuz yani. Bizim Çankırı Eldiven Lisesi'nde de vardır eminim böyle balolar!
- Hiç duymadım bile ağızından çıkanları. İkinci seçenek de şu olsun; "Nasilsin, birlikte yemek yiyeлим mi?"
- Yemek için kızı resim sınıfına davet etmesi...
- Üçüncü seçenekle de, "Saçların o kadar güzel ki, en iyi ışık alan bu sınıfta ne kadar güzel olduklarını görmek istedim..."
- Desin ve en hızlı rezil edilen oyun firmaları arasındaki yerimizi, en iddialı şekilde alalım.
- Son seçenek de şu olsun, "Ben bir oyun programcısıydim ama patronum aniden işime son verdi, tazminatı mı da yatırmadı. Çok üzgün ve mutsuzum..."
- Hepsinin patron, kızlar erkekler, resim, fizik, kimya, tarih hocası ve daha fazlasını hep ekledim. Oyun sabaha masanızda!



HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT™

PAX East 2013'te Blizzard rüzgârı

Bedava kart oyunu, **Hearthstone: Heroes of Warcraft** ile tanışın

Emre haber verdi; "40 dakika sonra PAX East başlıyor, izle," dedi. Dedim ne tanıtılacak ya, ben olayı tamamıyla atlıyorum! "Yeni Blizzard oyunu..." dedi tüm sakinliğiyle. Sonra tahminler yürüttük, Diablo ile ilgili bir şeyler mi acaba dedik, Blizzard All-Stars lafları geçti ama bunu beklemiyorduk. Toplamda 15 kişilik ekip, Blizzard bir CCG, yani Collectible Card Game (Kart oyunu isten!) üzerinde çalışıyor mu meğer ve oyunun tanıtımı için de PAX East 2013'ü uygun bulmuş. Zaten daha sağlam bir oyuncu için kendi, özel şovlarını kullanıyordu; bunu beklemiyordık...

Hearthstone: Heroes of Warcraft,

özünde Warcraft temali, dijital bir kart oyunu. PC, Mac ve iPad için hazırlığı sürdürulen oyunun bu yıl içerisinde yayımlanması bekleniyor zira tanıtmış gösterilen versiyonu zaten neredeyse bitmiş bir ürün gibiydi.

Oyun elbette ki tamamıyla bedava olacak, bu devirde bu tarz bir oyunu paraya satmak hiç mantıklı olmazdı. Kaldı ki içeriğinde "toplantılabilir kartlar" barındıran bir oyunun çok sağlam bir mikroekonomisi de var: Kartları paraya satmak. Durum şöyle ki beş kart içeren "booster" paketleri 1\$'dan satılacak ve oyuncular dilerlerse para yatırarak hemen kart arşivlerini geliştirecekler, dilerlerse de 300 kartlık koleksiyonlarını oyunu oynayarak toplamaya çalışacaklar. Elbette ki oynarak rak toplamak uzun zaman alacak ve 1\$ da para değil; çoğu insanın oynaya para yatıracığından eminiz.

Eğer hâlihâzırda bir Magic: The Gathering oyuncususunysan, Hearthstone'daki terimleri ve oyunun nasıl bir heyecan barındırdığını hemen anmış olacaksınız.

MtG konusuyla hiç ilgisi olmayan oyuncular içinse burada eğlenceli çok konu var ve Blizzard da yeni oyuncuların oynaya hemen alışmaları için elinden geleni yapmış, karmaşıklıktan uzak durmuş.

Tanıdık yüzler

Tamamıyla Warcraft evrenindeki yaratıkları, isimleri, büyüleri ve mekanları kullanan oyun, 30 kartlık bir deste yaratmanızı isteyerek siz oyuna davet ediyor. Bu desteyi yaparken ya her kartı, sahip olduğunuz kartlar içerisinde seçiyor, ya birkaç kart seçip desteyi yapay zekâının tamamlamasını istiyor, ya önceden tasarılanmış destelerden (Pre-constructed) seçiyor ya da destenin tamamıyla rastgele oluşturulmasını öneriyorsunuz, ortaya da saçma sapan bir deste çıkıyor.

Desteyi tamamladık, karşımıza da birini oturttuğ. Oyun nasıl oynanacak? MtG'de land'ler söz konusudur kartları açıbmak için ve çektiğiniz kartlarda land sayısı azsa turlar geçitçe iki land'e mahküm olursanız da genellikle yenilirsiniz. Hearthstone'da böyle bir durum olmaması için bir mana point sistemi düşündürmüştür. İlk turda bir, ikinci turda iki, üçüncü turda üç mana şeklinde ilerleyen bu sistem sayesinde mana sayınız hep bellii ve her zaman karşısındaki oyuncuya eşit miktarda. "Bir önceki turda mana kullanmayıam, ikinci tura manam kalsın." gibi bir durum da söz konusu değil; her turdaki mana miktarı hep aynı. Bu, oyundaki stratejiyi öldürür mü, onu şu an için bilemiyoruz lakin oynanışı kolaylaştırdı da bir gerçek.

Eğer önceden tasarılanmış bir deste seçtiyiseniz, bunların Warcraft'taki kahramanlara göre şekillendirdiğini fark edeceksiniz. Mesela sinsi saldırıyla ünlü Blood Elf Valeera Sanguinar, destesinde birçok düşmanı şartıacak saldırıyla gelecek. (Zehirler de cabası...) Çektiğiniz veya elinizde olan kartın ne kadar mana istediği üzerinde yazacak ve turlarımızı buna göre şekillendireceğiz.

Oyunda yine aynen MtG'de olduğu yaratıklar,



büyüler, instant saldırular ve counter'lar bulunacak, düşmanınızın saldırularını bertaraf etmek için hep şansız olacak. Amacımız elbette ki karşısındaki oyuncunun sağlık puanını sıfıra düşürüp onu yenmek.

İhanet!

MtG'de bazı kartlar, bazı yaratıkların oluşmasını da sağlar, bunlar için oyuna bozuk para, lastik, kâğıt parçası veya yakında ne varsa onları koyarız. Hearthstone dijital bir oyun olduğu için bu şekilde özellikleri bulunan kartların yarattığı ufak kartlar oyunda tam teşekkülü birer kart olarak yer bulacak. Üstelik bazı üst seviye kartların yarattığı kartlar, sizin aleyhinize olan kartları da oyuna soka bilecek. Örneğin, bir Demon rakibe saldıracığınıza saldırabilecek ve bu yüzden oyunu kaybetme

riskiniz bile olacak.

Booster satın alma olayı da gerçekten tam bir fanatik işi. MtG oynayanız varsa o booster'ları almak, yavaşça açmak, kartlara tek tek bakmak bir ritüeldir. Hearthstone'da da önce aldığımız booster'in paketini yırtacağız, ardından içinden çıkan kartlar arkaları dönük bir şekilde önüne açılacak ve değerli olanlar da hafif hafif parlayacak. Hangi karta önce bakacağınız size kalmış...

Common kart adındakı sıradan kartlardan elbette ki çok fazla olacak elinizde zaman geçitçe. Gerçek hayatıya kartlar ya elinizde kalır ya da birçoğunu vererek ancak birkaç uncommon veya bir tane rare kart alırsınız. Burada ise kullanmadığınız common kartlarınızı dust'a dönüştürebilecek ve bu dust puanlarını daha iyi kartlar almak için kullanabileceksiniz. Üstelik bunu yaparken de yine

booster paketi açarken yaratılan atmosfer ekrana gelecek, kartlar uçuşacak, ses efektleri ve müziklerle bu sıkıcı aktiviteler eğlenceli bir hale getirilecek.

Oyundaki animasyon kalitesi de gerçekten çok yüksek bir seviyede. Her yaratık WoW'daki seslerine sahip ve ekranда sürekli bir dinamizm söz konusu. Büyüler, efektler, seslendirmeler... Hatta kendi sahanızda bulunan yapıları kontrol ederek rakibinize işaretler gönderebileceksiniz. (Mancınıyla taş atmak gibi...)

Draft maçlarının (Rastgele oluşturulan destelerle yapılan maçlar.) da olacağı Hearthstone, Blizzard'in çok daha önemli bir oyun açıklayacağı düşünüse bile biraz dalgayı karşılandı maaleshed ama bu, Hearthstone'un kolayca oynanan, eğlenceli bir oyun olduğu gerçekini değiştirmiyor. Bakalım Blizzard, oyunu ne zaman oyuncularla buluşturacak... ■

Magic: The Gathering



Hearthstone çıkışına kadar oyalanabileceğiniz ve büyük ihtimalle bağımlısı olup daha sonra Hearthstone'un yüzüne pek bakmak istemeceğiniz oyun heyecanının adı Magic: The Gathering'den başkası değil. Kisaca "Magic" olarak adlandırılan bu kart oyunu, 1993 yılında Wizards of the Coast firması tarafından tanıtıldı ve o vaktten sonra da firmanın en sağlam oyunu olarak unvanını korumaya devam etti. Benim Urza's Legacy'de bıraktığım ve Ice Age dönemlerini hatırladığım Magic, FRP kafelerde oynanabildiği gibi, internet üzerinden de oynanabiliyor ama oyunun kartlarını elinizde tutmaya alıştıysanız, dijital kısma pek de isinamıyorsunuz. Magic: The Gathering: Duels of the Planeswalkers, her yıl yenilenen kart arşivile PC'de, konsollar ve mobil platformda oynayabileceğiniz bir oyun. Kart oyunları ilginizi çekiyorsa, mutlaka göz atın.





Oyunların içinde olmak

Oculus Rift ile Matrix'e adım adım...

Oyunlardaki gerçekçilik artsa da sürekli bir eksiklik var ve o da tam olarak oyunun içindeyimiz hissiyatının oluşmaması. Japonya'da online bir mech oyunu oynamışım. Direkt bir kabine giriydiniz ve 180 derecelik açıyla uzayan ekranlar sayesinde gerçekten bir mech'i kontrol ediyormuş gibi hissediyordunuz. Böyle bir düzeneği evde kurmak zaten zor ve hiçbir oyunun böyle bir düzene uyumluluğu da yok.

Geçtiğimiz yıl bir Kickstarter projesi olarak başlayan ve amaçladığı 250.000\$'lık bağışi, 2.500.000\$'a tamamlayan Oculus Rift, sanal gerçeklik projesi, tam olarak oyunların içerisinde olmamızı ön görüyor ve bunu her oyuncunun satin alabileceği bir donanımla başarmaya çalışıyor. Cihazın yapımcı kitleri ancak geçtiğimiz ay yapımçılarla dağıtılmaya başlandı fakat bundan önce, cihaz ilk defa tanıtımı çıktıığında o kadar ilgi çekti ki EA ve Valve gibi firmalar çoktan oyunlarını bu cihaza nasıl uyarlayabileceklerini düşünmeye başladı.

Kafamiza taktiğimiz ve ekran istemeden, görenüyü direkt olarak gözlerimizin önüne getiren Oculus Rift'in sıradan 40 derecelik monitör açı-

sından çok öte, 110 derecelik bir alanı gözlemezbilmemize olanak tanımı bekleniyor. Böylece kafamızı nereye çevirirsek, orayı gözlerimizin önüne getirebileceğiz ve bunu yaparken de gericekme süresi fark edilmeyecek kadar az olacak.

Cihazın prototip versiyonunu deneyen insanların birçoğu başta alete uyum sağlamaktan güçlük çekmiş durumda. Çokunda baş ağrısı ve baş dönmesi olmuş ama ikinci denemelerinde görüntüye alışmış ve cihazın gerçekten çok etkileyici bir oyun deneyimi yaşattığı konusunda hem fikir olmuş.

Oculus Rift'in tüm denemeleri, cihaz tasarlanıldığı andan itibaren Doom 3 üzerinde yapılmıyor. Doom 3'ün bu sayede bambaşka bir oyuna dönüştüğünü belirten tasarımcı, Doom 3: BFG Edition'in Oculus Rift desteğiyle geleceğini açıklamıştı fakat geçtiğimiz günlerde bunun yetişmediğini belirtti ve bağış yapanlara çeşitli

oduller dağıtılacagini açıkladı.

EA şu sıralar Battlefield 4 ve Dragon Age III'te kullanılan Frostbite 2 motorunu Oculus Rift'le uyumlu hale getirmeye çalışıyor. Özellikle Battlefield 4'ü Oculus Rift'in sağlayacağı gerçeklikte oynamak çok heyecan verici olacaktır.

Online mech oyunu Hawken da çoktan Oculus Rift desteğini aldı ve bu şekilde piyasaya sürdü.

Valve'in Team Fortress 2'si de deneyisel bir sanal gerçeklik modunun denemelerinde ve bu mod da direkt olarak Oculus Rift için oluşturulmuş durumda.

Son olarak Kung Fu Superstar'ın ve Strike Suit Zero'nun da Oculus Rift desteğine sahip olduğunu belirtelim.

Cihazın ne kadar bir ücretle satışa sunulacağı henüz belli değil ama herkesin sahib olabileceği bir fiyattan satışa sunulması bekleniyor. Gözleri çok az yoracağı söylenen alet, bakalım vaat ettiklerini yerine getirebilecek mi... ■





canlandırınlar
FESTİVALİ

Canlandırınlar Festivali

Nelson Shin pek yakında karşınızda

Canlandırınlar Derneği tarafından ve Puruli Kültür Sanat İşbirliğiyle düzenlenecek Canlandırınlar Festivali, 24 - 28 Nisan 2013 tarihleri arasında İstanbul'da, 16 - 19 Mayıs 2013 tarihleri arasında ise Ankara'da programını canlandırma severlerin beğenisine sunacak. Film gösterimlerinin, konuşmaların, sektör buluşmalarının, atölye çalışmasının ve bir panelin gerçekleşeceği festivalin renkli bir de konuğu var...

İşin kılıçının yaratıcısı festivalde
Her yıl canlandırma sinemasının bir ustasına odaklanarak bu sinemacıyı ağrılacak Canlandırınlar Festivali'nin ilk konuğu, Star Wars serisindeki "İşin kılıcı"nın yaratıcısı, The Transformers: The Movie ve Empress Chung filmlerinin yönetmeni, The Simpsons Movie'nin yapımcısı Nelson Shin. Hafızalarımıza kazınmış pek çok çizgi film karakterine hayat veren Shin; The Simpsons, Taz-Mania, Tiny Toons, Animaniacs, G.I. Joe gibi televizyon dizilerinin yapımcısı AKOM Productions'ın kurucusu ve CEO'su. Canlandırınlar Festivali'nin konuğu olarak 24 - 28 Nisan tarihleri arasında İstanbul'da olacak canlandırma gurusu, bağımsız canlandırmacılar ve canlandırma

stüdyoları ile Reklamcılar Derneği'nde gerçekleştirilecek ProDay'de bir araya gelecek. Shin, yerli stüdyolarla tanıştıktan sonra onlara kendi iş deneyimlerini paylaşacak. Nelson Shin'in konuşmasının ardından yerli katılımcılar Türk Canlandırma Dizileri'nin uluslararası başarı kazanması için yapılabilecekler üzerine bir panel düzenlenecek.

80 kuşağы çocukları sinemaya!

Shin'in yönetmeni olduğu, The Transformers: More than Meets the Eye sloganıyla belleklerimizde yer eden The Transformers: The Movie ile yine Shin'in yönetmeni ve yapımcısı olduğu Empress Chung isimli bağımsız uzun metraj animasyon filmi ve Shin'in kariyerinin ilk yıllarında canlandırma olarak çalıştığı Pembe Panter Kisaları'ndan çok özel bir secki festival sırasında sinemaseverlerle buluşacak.

Animasyon gurusu Shin'in festival için özel olarak derlediği iki secki de seyircilerin ilgisini bekliyor olacak. 52 ülkeden canlandırma sanatçılarının üye olduğu uluslararası canlandırma ağı ASIFA (Association Internationale du Film d'Animation) tarafından hazırlanan ASIFA'nın En iyileri içinden Shin'in en çok beğendiği 16 film ve Shin'in son iki yılda yapılmış

Güney Kore filmleri arasından seçtiği canlandırma yer aldığı ASIFA Kore Seçkisi de festivalde izlenebilecek.

Programda başka neler var?

Ulusal ve uluslararası festivalerde 30'dan fazla ödül toplayan Canlandırınlar Yetenek Kampı Filmleri, Türkiye'de canlandırma tarihine toplu bir bakış niteliği taşıyan Türkiye Canlandırma Tarihi'nden başlıklar altında pek çok canlandırma film de festival programında yer alıyor.

Festival gösterimleri İstanbul'da İstanbul Modern Müzesi'nde, Ankara'da ise Kore Kültür Merkezi'nde gerçekleşecektir. ProDay dışındaki tüm etkinlikler ve film gösterimleri ücretsiz olacak.

Program ve etkinlikler hakkında ayrıntılı bilgiye festivalin web sitesinden (www.canlandirinlar.com) ulaşılabilir, Facebook ve Twitter hesaplarından duyuruları takip edebilirsiniz. ■





Karşı takımın hikâyesi

Resident Evil 6, Left 4 Dead 2 ile buluşuyor



Capcom'a elindeki oyunun karakterlerini, onların oyunundakilerden biriyle buluşturmak istedığını söyle, hemen bu fikre sıcak bakar. Eminim ki piyasa kaygısı olmasa çok daha fazla "crossover" proje gerçekleştirirdi ama şu haliyle bile yeterince iyi iş çıkarıyor diyebiliriz.

Capcom'un bir başka lisansla buluşmasının son örneği, Left 4 Dead 2'nin karakterlerinin RE6'da, RE6'nın karakterlerinin de Left 4 Dead 2'de görülecek olmasını planlayan, ücretsiz DLC. RE6'nın yeni piyasaya sürülen PC versiyonuna gelen bu DLC, yine PC'ye özel olan mod The Mercenaries: No Mercy'de kullanılacak. Left 4 Dead 2'nin kahramanları Coach'un, Nick'in, Ellis'in ve Rochelle'in RE6'nın yaratıklarına karşı mücadeleinde rol alacağız ve bu karakterlerin her birinin, kendine has hareketlerle donatılmış olmasından ötürü de mutluluk duyacağız zira No Mercy modu, çok zorlu

bir mücadele içeriyor. L4D2'deki kahramanlardan öte, iki tane sevimsiz yaratık da RE6'ya transfer oluyor. Baş belası Witch ve yakınında asla durmamanız gereken Mini Tank, RE6'nın sevimsiz yaratıklar arşivinde kendilerine yer buluyor.

RE6'dan L4D2'ye transfer olan yaratıklarla Le-potitsa, Napad ve Ogroman fakat bunların oyunda nasıl yer edeceğini, ne gibi özelliklere sahip olacağına dair bir bilgi verilmedi.

Kendi silahlarına da sahip olacak olan L4D2 kahramanlarının Mercenaries mücadele, yayımlanan videoda hiç de iç açı gözükmüyordu maalesef. Hayır, görüntüler çok kaliteli ama başarılı olmak için çok dikkatli olmak gereği de ortada.

5 Nisan günü ücretsiz olarak yayımlanacak olan DLC, RE6'ya yepyeni bir boyut getirmeyecek belki ama iyi bir dokunuş olduğu da inkâr edilemez. ■



Önce dene

Early Access ile Steam oyunlarını önceden deneme imkânı

Steam Greenlight ile hiç duymadığımız kaliteli oyunlara ulaşmamızı sağlayan Valve, Early Access ile çitayı bir ileri seviyeye taşıyor ve bize yapım aşamasında olan oyunları deneme olanğı sunuyor.

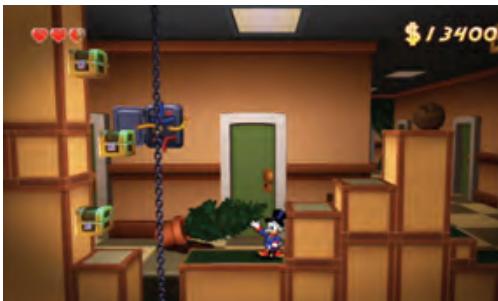
Bu olay nasıl işliyor, anlatalım. Düşünün ki siz bir oyun tasarıyorsunuz. Tek başınıza olur, bir ekiple olur. Bu oyunun duyulması için Steam Greenlight'tan desteğe de alındınız ve oyununuz artık Steam'de ama yapım aşaması da tamamlanmadı. Belki oyunculara önceden oyununuza göstermek, belki de oyuncu yorumlarına çok önem verdığınız için oyununuza Early Access'e açıyzorsunuz ve böylece oyuncular oyununuuzu deneyip size geri dönüş yapıyor, birbirleriyle konuşarak oyununuza eleştiriyorlar. Ekran görüntüleri almak, öneriler sunmak oyuncuların işi, bunları dikkate almak da yapımcıların.

Early Access'in büyük oyunlarda karşımıza çıkacağını hiç düşünmüyorum, zaten belki büyük yapımlar için böyle bir durum söz konusu bile değildir. Bağımsız yapımlar için düşünülmüş bir sistem ve nasıl işlediğini de zaman içinde göreceğiz.

Bu sistemi kullanan şu an için 12 tane oyun var: 1... 2... 3... KICK IT! (Drop That Beat Like an Ugly Baby), Arma 3, Drunken Robot Pornography, Gear Up, Gnomoria, Kenshi, Kerbal Space Program, Kinetic Void, Patterns, Prison Architect, StarForge, Under the Ocean. Bu yapımlar arasında Arma 3 hemen dikkat çekiyor ve sanıyorum ki oyular karmaşıklaştıktan, dışarıdan gözlerin yorumuna daha çok ihtiyaç duyuyor.

Siz de oyuların yapım sürecinde desteğiniz olsun istiyorsanız, bahsi geçen oyulara göz atabilir veya ilginizi çeken oyuların Early Access desteğine açık olup olmadığını ara ara kontrol edebilirsiniz. ■





Varyemez Amca geri dönüyor!

Capcom, *Duck Tales*'ı yeniden canlandırma kararı aldı

1

990 yılında Nintendo Entertainment System (ilk Nintendo konsolu) için hazırlanan ve benim de Game Boy'da oynayıp çok sevdiğim, haberini görüp fragmanı izleyince de nostalji rüzzâsına kapılmama neden olan Duck Tales, yenilenerek ve ek özelliklerle güzelleştirilerek konsollara gelmeye hazırlanıyor.

"Mighty Switch Force" adlı oyunun yapımcısı WayForward, oyunun yapımdan sorumlu ve görüldüğü kadariyla da gayet iyi bir iş çıkarmışa benziyor. Tam adı "Duck Tales Remastered" olarak belirlenmiş olan oyunda, ülkemizde Varyemez Amca olarak bildiğimiz

Scrooge McDuck'ı kontrol edeceğiz. Tamamıyla iki boyutlu bir ortamda, eski oynanışa sadık kalınarak hazırlanan oyun, Varyemez Amca'nın bastonunu önde kullanacak. Varyemez Amca bastonuyla çeşitli nesnelere vurarak onları düşmanlarına yollayacak veya daha da çok kullanacağınız bir özellikle bastonunu bir "pogo stick" gibi kullanarak zıplayacak. Düşmanlarınızı ortadan kaldırınmak için ya nesnelerle onlara vuracaksınız ya da bastonunuzla zıplarken üstlerine inceksiniz. Bastonla zıplamak, daha da yükseğe zıplamak anlamına geldiğin bu özelliğin çeşitli sandıklara ulaşmak veya gizli yerleri keşfetmek

için de kullanılacağız.

Tam anımlıyla eski tür bir platform oyunu olmuşa benziyor Duck Tales Remastered. Görsellik tamamıyla yenilenmiş ve buna ek olarak başınızı takip edebileceğiniz bir müze bölümü de oyuna eklenmiş. Bir tutorial bölümyle de oyuncuları oyuna isıtma amacıyla edilmiş, hoş olmuş. Yenilenmiş müzikleriyle de dikkat çeken Duck Tales; PlayStation Store'dan, Xbox LIVE'dan ve Wii U'nun eShop'ından satışa sunulacak ve bu yaz aylarında piyasada olacak. Sizi bilmem ama ben tüm oyunu bir çırıpta oynayacağımı inanıyorum... ■

Vampir olmak zor zanaat

Karanlığın vücut bulmuş hali, Dark'ta bizlerle...

0

yun fikri bulmak günümüzde iyiden iyiye zorlaştı. Artık işin içine mobil platformlar da girdi, iyisiyle, kötüsüyle herkes oyun yapıyor, yepyeni fikirler ortaya koymuyor. AAA, yani en yüksek kalitede oyuncularla baş etmek isteyenlerin gerçekten çok iyi fikirler ortaya koyması gerekiyor.

Yapımcı Realmforge Studios, belki bir AAA yapımı olarak bitiremeyecek projeyi ama Dark, özellikle vampirlerle buluşmak isteyen oyuncuları tatmin edecek gibi gözüküyor. Eski bir özel harekâtçı olan Eric Bane, garip olaylar sonucunda bir vampire dönüştürülüp ve bunun nasıl başına geldiğini anlamak üzere bir maceraya çıkarıyor.

Her anlamda, her zaman karanlık bir oyun olacak olan Dark, yeşilin ve mavinin en koyu tonlarının baskın olduğu ve sürekli geceyi yaşadığımız bir atmosfere sahip. Eric bir vampir olduğu için vampirlerin güçlerini kullanabiliyor elbette ki ama sanmayın ki sıradan insanlara göre çok üstsünüz. Oyunda

ilginç bir tasarıma gidilmiş ve sadece tek bir sağlık puanına sahipsiniz, yani yetenekleriniz için ayrı bir bar yok. Özel bir hareket yapmak istediğinizde bunu sağlığınızdan harcayarak yapıyorsunuz. Ne kadar çok hareket, o kadar bitkin bir Eric... Shadow Leap, Eric'in temel vampir hareketlerinden bir tanesi. Eric bu sayede mouse'u götürdüğünüz yere hızla ilerliyor. Eğer bunu art arda yaparsanız, sağlık puanından yiyorsunuz. Soğumayı beklerseniz ise herhangi bir azalma olmuyor. Bunun düşmanları

tek harekette öldürdüğünüz versiyonu, Shadow Kill direkt olarak sağlık puanınızı yapıyor.

Sağlık puanı toplamak için bir yolunuz var, o da düşmanlarınızı isırıp yavaşça öldürmek. Hızla öldürdüğünüz düşmanlardansa maalesef kan ememiyorsunuz.

Gizliliğin esas olduğu ve oyuncunun bir kısmında nedense dev örümceklerle dövüşüğümüz Dark'ın Haziran ayında PC, PS3 ve Xbox 360 için piyasada olması bekleniyor. ■



Son Dakika!

- WipEout oyunlarının yaratıcısı Sony Studio Liverpool kapatıldı. Aniden gelişen ve stüdyonun hiç beklememiği bu gelişmeyle birlikte her PlayStation'ın çıkışında bulunan yeni bir WipEout'u, PS4 için göremeyeceğimiz de ortaya çıktı.
- NVIDIA, "Face Works" adındaki yeni teknolojiyle, geleceğin oyunlarında yüz ifadelerinin nasıl olabileceğini gösterdi. Yayımlanan videoyu mutlaka internetten izleyin.
- İsmi The Unfinished Swan ile duyan Giant Sparrow, yeni bir oyun üzerinde çalıştığını açıkladı. Oyun hakkında pek az bilgi mevcut lakin oyunun yine sanat kisman ağır bir yapıp olacağı açıklandı.
- Kinect'ten 200 kat daha hassas olan Leap Motion kamerasıyla oynanan yepyeni bir müzik/ritim oyunu olan Dropchord, Double Fine tarafından açıkladı. Oyun PC, Mac ve iOS için hazırlanıyor.
- Katamari Damacy'nin arkasındaki isimden yeni bir oyun geliyor: Tenya Wanya Teens. Oyun elbette ki komik ve eğlenceli olacak ama bundan ötesi, oyunu oynamak için 16 tuşlu bir gamepad'e ihtiyaç duyacaksınız. (Oyunla birlikte satılacağı söyleniyor.)
- Bir Kickstarter projesi olarak başlayan Carmageddon: Reincarnation'ın PS4 ve yeni Xbox için de hazırlanmakta olduğu açıklandı.
- Yeni Xbox'ın, oyunları sabit diskten çalıştıracağı ve diskten yükleme yapıldıktan sonra optik diskin artık bir işe yaramayacağı belirtiliyor. Bakalım bu ayın sonunda yapılacak açıklamada bu iddia doğru çıkacak mı...
- Geçen yılın en eğlenceli mobil oyunlarından biri olan Draw Something'in devam oyunu geliyor.
- Enteresan dövüş oyunu Persona 4 Arena'nın Avrupa çıkış tarihi sonunda açıklandı: 10 Mayıs 2013!
- PS Vita'ya yepyeni bir Assassin's Creed oyunu geldiği düşünülmüyor. Sizan gorsellerden anladığımız üzere oyunun tam adı Assassin's Creed: Rising Phoenix. Ubisoft konu hakkında bir açıklama yapar diye umut ediyoruz.
- Crytek, Free Radical Design'in ünlü oyunu Timesplitters'in multiplayer modlarından ve challenge'larından oluşan HD bir Timesplitters oyunu, Timesplitters Rewind için yeşil ışık yaktı.
- Spec Ops: The Line'in yapımcısı Yager, yeni FPS'si için Unreal Engine 4'ün kullanıldığını ve oyunun yeni nesil konsollar için tasarlandığını belirtti.



Dövüşmek yok, vahşet yok

Gizem, entrika ve muamma:

The Vanishing of Ethan Carter

Bulletstorm'u veya Painkiller'i oynayanlar mutlaka bu oyunların arkasındaki yaratıcı ismi, Adrian Chmielarz'ı tanıyor ve ismini telaffuz etmeye de asla güçlük çekmiyorlardır. (Gülmüşmeler...) Sevgili Adrian tek başına bir oyun çırpması peşinde şu sıralar ama oyunu, bir aksiyon oyunundan çok farklı bir noktada zira içerisinde hibrit şekilde savaş bulunmuyor. "Dear Esther'i alın, içeriğine oynanış, cinayet ve cesetler koyun." diyerek oyunun nasıl olacağını tanımlıyor. Bir FPS olarak tasarlanan

oyunda amacımız garip olayları çözmek, ipuçlarını toplamak ve gerilim atmosferini sonuna kadar hissedebilmek. Bu haberi okurken de şunu düşünmüştüm; madem bu kadar atmosferi hissettirmek istiyor Adrian, neden Oculus Rift desteği de eklem- Derken Adrian'ın da Oculus desteğini oyunca eklemek istediğini öğrendim haberin devamında. Ne kadar da öngörülüyümüşüm! Gelecek yıl sadece PC için piyasada olması beklenen oyun, bakalım bize amaçlanan atmosferi hissettirebilecek mi... ■

Borderlands 2'ye yeni isim

Krieg the Psycho ile tanışın!

Ne kadar uzun ömürlü bir oyun olduğunu bir kez daha gösteriyor Borderlands 2 ve yeni karakter sınıfıyla oyunu baştan oynamanız için bir sebep yaratıyor. PAX East 2013'te açıklanan yeni karakterimiz Krieg, elinde dinamitler de bulunan bir balta taşıyan, kocaman bir psikopat! Yakın dövüşte usta olan Krieg'in yetenek ağaçları Bloodlust, Mania ve Hellborn olarak üçer ayrılmıyor. Sürekli hasar vermeye yönelik olan Bloodlust, düşmanlarınızı art arda katletmenizi istiyor ve bunu yaparken de sizi cephaneyle ödüllendiriyor; böylece hiç durmadan esip gidiyorsunuz. Mania ise bunun tam tersi; ne kadar çok hasar alırsanız, o kadar iyi. (Tank görevi görmek için ideal.) Element saldırılara yönelik yetenek ağacımız da Hellborn. Buradaki bir özellik, Krieg'in ateş aldığından daha iyi hasar vermesini sağlıyor örneğin. Season Pass'e dahil olmayan Krieg'in ne zaman satışa sunulacağı da belli değil ama konu ilginizi çektiyse, 10\$'ı kenara ayırmazsınız öneririm. ■





Üygarlıkta sanatın izleri...

Brave New World ile Civilization V daha da genişliyor

Gods & Kings genişleme paketine daha el sürememişken, Brave New World açıklandı, iyi mi... 12 Temmuz'da PC ve Mac için indirilmeyi bekliyor olacak Brave New World ve içeriğinde bir ton yenilik barındıracak.

Yeni dokuz tane uygarlık, beraberinde yeni üniteleriyle birlikte geliyor. Yepyeni liderler de Brave New World de yer alacak; Polonya'nın Casimir III'ü gibi... (O kim acaba?)

Yeni Uluslararası Ticaret Yolları, sekiz adet dünya harikası (Parthenon, Broadway ve Floransa'nın ünlü yapımı Uffizi) ve iki yeni senaryo da DLC'nin içeriğinde olacak. Eyaletler arasındaki savaşı konu eden Amerikan İç Savaşı'nda Union veya Confederate taraflarından birini seçebilecek ve tarih dersine çıkışmasına oylara dahil olacağız. Ayrıca Afrika'nın altının üstüne gelmesine neden olan olayların konu edildiği Scramble of Africa da ilgi çekici bir senaryo olacağa benziyor.

Yeni bir kazanma şekli, Culture Victory de

oyuna ekleniyor. Artık Great Artist'ler, Writer'lar ve Musician'lar ile başyapıtlar hazırlayabileceğiz. Diğer uygarlıkları ne kadar çok etkileşir, ne kadar çok iz bırakırsak, bu konuda o kadar ilerleyeceğiz ve eğer diğer uygarlıklar üzerinde en çok etkisi olan ilk uygarlık olmayı başarıksa da oyunu kazanacağız.

Bir de World Congress konusu var ki inanın neye yaradığını, oyuna nasıl bir ek olacağını pek anlayamadım. Diplomatik Kazanma yolunda bir etkisi olacıdı söylenilen lakin tam olarak nasıl bir etkisi olacağından bahsedilmiyor. Bu konuda hakkında da detaylar verildikçe, sizinle paylaşacağım.

Civilization V'in başında yeterli miktarda vakit geçiren ve daha fazlasını arayanlar için büyük nimet olan Brave New World, benim gibi zaman sıkıntısı olan oyuncular içinse bir yük maalesef zira oyuna saatler boyu sürecek yenilikler getiriyor. (İyi bir şey mi dedim, kötü mü, belli değil.)

Bu arada XCOM'daki ünitelerin de oyuna, bu eklenmeye birlikte geçiş yapacağı bilgisini vereyim... ■

O bir kuş, o bir uçak...

O Saints Row IV'ün kahramanı, Amerikan Başkanı!

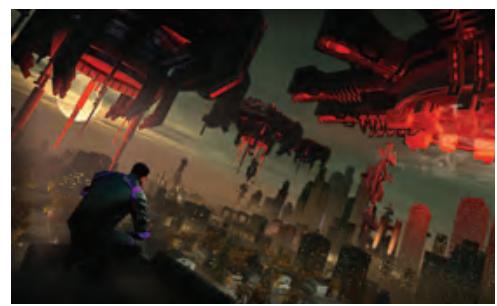
THQ'nun iflasından sonra, sürekli bu dağıtımcıyla çalışan Volition da aştı kaldı. THQ'nun son ana kadar umut dolu bir firma olduğunu ve iflastan da kurtulacağını sandığını söyleyen Volition, THQ olmadan da işlerine devam edebileceğini bildirdiğini belirtti çünkü ellişindeki oyuna güveniyor. Saints Row: The Third'den hemen sonra yapımına başlanan dördüncü oyun için de Deep Silver devreye girdi ve Saints Row IV, üçüncü oyuna nazaran çok daha sakin bir yapım süreciyle birlikte tamamlanmaya yaklaştı.

23 Ağustos'ta piyasada olması beklenen oyun, üç Saints Row oyunu arasında kuşkusuz ki en garip noktada cüntü bu defa işler tam anlamıyla çığırından çıkmıyor. Artık çeteler arası mücadele söz konusu değil zira Amerikan Başkanı bizzat Saints Row'un başına geçmiş durumda ve uğraşması gereken çok daha büyük bir tehlike var ortada: Uzaylılar! "Zen" adındaki bu uzaylı irki dünyayı işgal etmek üzere harekete geçmiş durumda ve onlara karşı durabilmek için

Amerikan Başkanı bizzat devreye giriyor. Uzaylıların silahlarıyla ulaşan başkan, diğer oyunlardakinin aksine, bu defa tüm silahları istediği gibi modifiye edebiliyor. Düşmanların kafalarını büyütüp patlatan bir silah mı istersiniz, yoksa dubstep ritimleriyle bas yayan ve düşmanların kemiklerini titreten bir silah mı?

Silahlar yetmiyormuş gibi başkan, birçok süper güç de kavuşuyor. Süper hızda hareket ederek düşmanlarıyla arasındaki mesafeyi kapatıyor, süper zıplama gücüyle binaların tepesinden fırlayıp Prototype misali havada süzülebiliyor. İstediği nesneyi veya canlıyı kaldırıp atabilmesini sağlayan telepatik güçlerinin yanında, düşmanlarını dondurup tuzla buz edebilmesini sağlayan bir güç de sahip oluyor kahramanımız.

Birçok aracı da kontrol etme olanağı bulacağımız Saints Row IV'ün çıkış Grand Theft Auto V ile çok yakın fakat Volition, çok farklı bir oyun yaptıklarının farkında olacak ki çıkış tarihlerinin yakınlığından endişe duymuyor. ■



■ Tuna Şentuna

Yapım **Ubisoft Montreal**
 Dağıtım **Ubisoft**
 Tür **Aksiyon**
 Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox
720, Wii U
 Çıkış Tarihi **2013'ün son çeyreği**
 Web watchdogs.ubi.com



WATCHDOGS™

KARIŞTIRMIYORUM, ARAŞTIRIYORUM...

Türkiye'nin kalbi... Ankara. İnsanlar değişmemiş gibi gözükmüyor ama artık herkes bir şekilde yayın yapıyor. Ve bunu fark ettiğinizde, görmezden gelmiyorsunuz...

Yer, Kızılıy. Herkesten akıllı telefonumla istedığım kişinin telefon konuşmasını dinleyebilirim... Bir kadın, saçları sarı, dip boyası geleli aylar olmuş. Yanımdan geçiyor telefonu kulağında ve konuşmasına kulak kabartıyorum. "Kız Allah canını almasın, öyle mi dedin çocuğu?" diyor. Karşı taraftan gelen yorumu dinliyorum sanki kendi telefonumla konuşuyormuşum gibi. "He valla öyle dedim, aşıptı kaldı gi!" diye cevap veriyor.

Herkes yayın yapıyor, herkes birbirine bağlı...

Bir başkası hakkında bilgi alıyor. "Ha-Y-IAZzz2013" kod isimli bir genç. İşiz. Geçmişine bakıyorum, lise terk. Rap seviyor, Türkçe rap favorisi. Bir de Soner adında bir sanatçının hayranı; soyadını okuyamıyorum. Mesajlarına göz atıyorum ve büyük bir "kanka" muhabbetinin içine düşüyorum.

Herkes mesajlaşıyor, herkes paylaşıyor...

Bir başka kadının profiline göz atıyorum; gerçek yaşam profiline... Büyük ihtimalle şiddet göreceği söyleniyor. Kadını takibe başlıyorum; başına gelecek olan olayın önlemi almak için... Mesafemi koruyarak takip ediyorum. İlk önce bir çorapçıya giriyor, ardından bir başka giysi mağazasına. Oradan çıkyor ve benim adım atmanın mümkün olmadığı bir başka mağazaya giriyor. İçeri girmeye çalışıyorum, kalitesiz parfüm kokuları ve pazardaymışçasına kıyafetleri saçan kadınların arasında daha fazla duramıyorum ve dışarıda beklemeye başlıyorum. Bir bekliyorum, iki bekliyorum. Kadın çıkmıyor. Tam vazgeçekken, dışarı adım atıyor. Biraz peşinden gitmemişken geriye dönüyor ve çantasıyla bana saldırıyor. Vuruyor, vuruyor ve anlıyorum ki az önce analizini yaptığım kişi o kadın değil, kendimmiş...

Ve anlıyorum.

Burada olmayacak bu iş diyor ve uçağa binip A.B.D:nin yolunu tutuyorum. Ben Aiden Pearce. Sizi gerçek macera için Chicago'ya davet ediyorum.

BAĞLANTINI KOPARMA

Aiden Pearce, kafayı kameralarla ve "izlenme" konusuyla bozmuş bir adam. Ailesini de her an gözlem altında tutuyor Pearce zira geçmişte olan bazı olaylar onu buna itmiş, bu olayların ne olduğu da bize bildirilmemiş, olsun. Maalesef Pearce'in ailesi bir kez daha tehlileyle burun buruna geliyor ve kahramanımız, gözetleme sistemlerinde uzman olan adamımız, maskeli bir süper kahraman rolüne geçiyor ve tüm şehri silah haline getiriyor.

Senaryo hakkında bilgimiz sınırlı. Pearce nasıl olaylara bulaşacak, neyin peşinde koşacak, düşmanları kim olacak, bunlar halen belirsizliğini koruyor. Zaten Ubisoft'un amaçladığı da senaryonun yanında oyuncuların Chicago'nun altını üstünü dilediklerince getirmesi.

Buradaki aksiyonu Grand Theft Auto'da kile kariştırmamak lazım. Biz, sürekli izlenmeye olan bir şehirdeki, normal bir insanın rollünü üstleniyoruz. Evet, belki bir maske takıyoruz ama bir roketatar alıp bununla araçları, insanları havaya uçurmaya çalışmayacağız; bunu yaparsak direkt olarak sonuçlarına da katlanmamız



LEVEL
ÖZEL
Ekran
Görüntüsü

gerekecek.

Oyundaki her türlü aşırı davranışımız kameralarca görüntülendiği için bir sonraki gün haberlerde boy göstermemiz de kaçınılmaz olacak. "Maskeli haydut yine iş başında!" gibi başlıklarla, tüm yaptıklarımız kamuoyuna sergilenecek. Her hareketimizle daha fazla tanınacağız, her hareketimizle güvenlik güçlerinin daha fazla dikkatini çekeceğiz.

Tüm bunlar oyundaki "Reputation" sisteminin bir parçası. Yalnız buradaki durum biraz daha farklı... Özellikle fantezi RPG'lerde kötüsünüz, kötü tarafa kayarsınız; iyisünüz, iyi tarafa. Burada durum biraz daha karmaşık... Evet, insanlara davranışınız kötü olabilir ama bu, polisin sizi gördüğü yerde yere indirmesine veya çevrenizin sizden nefret edip inFamous'taki gibi üzerinize taş atmasına yol açmayıak. Davranışlarınızın sonucu, size daha farklı bir şekilde yansıyacak...

SOKAKTA NELER OLUYOR?

Örnek bir senaryoda neler olduğuna bir bakalım. Adamınız bir bara giriyor, burada kimlerle iletişime geçebileceğini, kimlerin sisteme bağlı olduğunu, kafalarının üzerindeki birer sembolle görüyor. Bu insanların en gizli sırlarını öğrenmek ve haklarında bilgi edinmek için sadece bir tuşa basmamız yetiyor. Birisi fikir mi çalışıyor, bir virus mü taşıyor, hapisaneden mi çıktı, bunların hepsini onlara fark ettirmeden öğreniyoruz. Dilersek telefonlarını "hack"leyerek konuşmalarına kulak misafiri oluyor ve haklarında ve ne yapmakta olduklarına dair çok daha fazla bilgiye ulaşıyoruz.

Senaryoda kahramanınız bir adımla konuşmaktan sonra, aldığı ismi barda aramaya başlıyor ve insanların telefonlarını bir bir gezerken, istediği isme ulaşıyor. Konuşmada isminin geçtiğini anlamasıyla güvenlik güçlerinin yavaşça

kahramanımıza gelmeye başlaması bir oluyor ve Pearce, bir güvenlik görevlisini yere yıkarak bardan dışarı çıkarıyor.

Bir başka senaryoda bir kadının potansiyel bir kurban olduğunu öğreniyoruz. Bunu nasıl öğrendiğimiz kısmını bilmiyorum ama "Psycho Pass" adlı animede de böyle bir durum olduğunu varsayırsak, bu tip şeylerin olabildiği sonucuna varırız.

Kahramanımız kurban olmaya meyilli kadının peşine takılıyor ve çok kısa bir süre sonra kadın, bir adamın saldırısına uğruyor. "Dur, ne yapıyorsun?" demeye kalmadan adam kaçmaya başlıyor, Pearce da peşinden gidiyor.

Anlayacağınız oyunda istediğimiz kişinin özel hayatını işgal edebileceğiz. Burada da aslında devletlere bir gönderme var zira devlet de zaman istediği telefonu dinleme yetkisini kendinde bulabiliyor. Pearce da elindeki gücü kullanarak bu sistemi lehine çeviriyor.

KIRMIZI MI? BİR DAHA BAK!

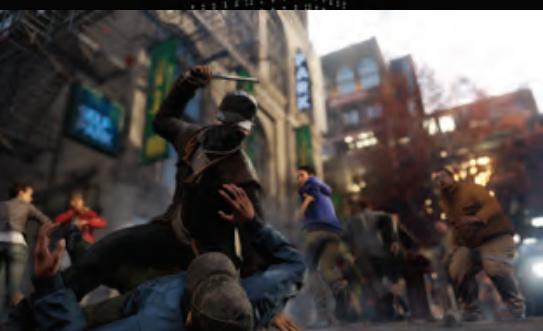
Telefonları dinlemek, insanlar hakkında bilgi toplamak bir iş. Bir diğer konu da elektronik aletleri kırarak istediğimiz kıvama getirmek.

Diyelim ki hızla bir yerden uzaklaşmalısınız ve önungizde tren rayları var. Polisler yetişti, yetişecek. Maalesef en yakındaki duraktan da kilometrelerce uzaktasınız. Hayatınızı kurtarmak için yapmanız gereken, sesini duyduğunuz o treni yakalamak. Peki, bunu nasıl yapacaksınız? Elbette ki telefonunuz trenin sistemini altüst edeceksiniz ve trenin önungizden geçen fren yapmasını sağlayacaksınız. Yavaşlayan trene bindiğiniz gibi sistemi serbest bırakıktan sonrası da keyifli bir tren yolculuğundan başkası değil. Polisler arkanızdan bakarken, siz dilediğiniz yerde inebilmenin özgürlüğyle seyahatinizi südüreceksiniz.

Peki, bir yerde olay çıktıınız, polis arabası da bulundığınız bölgeye yaklaşıyor. Bir bak-



■ Trenin üzerine atlamak kolay da orada durmaya çalışmak, pek kolay olmasa gerek.



BAĞLANTI NOKTALARI

Her şeyin birbirine bağlı olduğu bir dünya düşündür... Her türlü cihaz, her türlü elektronik alet bir beyné sahip ve onlara ulaşmak, yetenekli dımağları elinde çocuk oyuncuğunu...

Biz de telefonumuzla oyunda birçok cihaza bağlanıp onları gönlümüzce kontrol edebileceğiz. Telefon dinlemek zaten oyundaki temel hareketlerimizden bir tanesi olacak. Bunun dışında, görselde de gördüğünüz gibi birçok farklı cihazla etkileşime gelebiliyorsunuz. Bir bölgede komünikasyona ara vermek için "Jam Communications" seçeneğini seçiyor ve ardından insanların bir anda hatlar kopunca nasıl affalladığını görebiliyoruz. "Bridges" seçeneği, şehirdeki köprüleri yasal olmayan yollardan indirmeye veya kaldırımıya yarıyor. Trafığı açmak, tikamak veya trafığın tam bir kaosa dönüşmesi için "Traffic Lights" seçeneğini seçiyor, iyiden iyiye bilgisayarların kontrolüne giren arabaların sistemlerini bozmak için "Vehicles" seçeneğinden yararlanıyoruz. Benzer bir şekilde aydınlatmalara fazla elektrik yüklemesi yapmak ve trenlerin ilerleyişini değiştirmek de bizim elimizde olacak. Oyunda serbest doluşman halindeyken bu seçenekler elbette ki kullanabileceğiz ama bu özelliklerimizi kullanacağımız asıl yer, görevlerde karşımıza çıkacak. Düşmanlarımızdan kurtulmak için en akıllı yöntemi kullanmak, bizim hayal gücümüzle sınırlı olacak.

Tınız ki yerde, bizde pek olmayan, yerin içine girip çıkan bariyer sistemi var. (İngiltere'de otobüs yollarında bulunuyor bunlardan.) Polis bulunduğu yere yaklaşırken sisteme ufak bir dokunuş ve bariyerler fora! Eh, polis arabası da zamanında duramayacak ve bariyerlere bindirip olduğu yerde kalacak.

Yerde bariyer yok ama polislere kaza yaptırmak istiyorsunuz. Araçlarının sistemle-riyle oynamak için çok uzaktalar üstelik! Böyle bir durumda da trafигe el atmak en akıllıca çözümlerden bir tanesi olabilir. Hele ki bir kavşaktaysanız, dört bir yandan akan arabaların birbirini trafik ışıklarında beklemesinin saçma olduğunu onlara vurgulayabilir ve trafik ışıklarını bozarak bir anda kaosun hüküm sürmesini sağlayabilirsiniz.

Watch Dogs'da gözünüz sürekli çevredeki sistemlerde olacak. Acaba hangi yolu kullanırsanız bir işin içerisinde kolayca çıkabilirsiniz, hangi sistemi bozarsanız olaylar lehinize gelişebilir, bunların sürekli hesabını yapmanız gerekecek. GTA'daki gibi silahları kuşanıp ortalığı yıkmak bu oyunda mümkün değil anlayacağınız.

DÖVÜŞMENİN İŞİM

Dexter'ı izliyor musunuz? Orada hiç de belli etmeden herkesi teke tek dövüşte alt edebilen bir karakter olan Dexter, bir an Pearce'ı hatırlattı bana. Pearce da baktığınızda sıradan bir adam gibi gözükmüyor ama iş dövüşmeye geldiğinde, karşısında pek az kişi durabiliyor.

Yanlış düşünmeyin, Pearce gizli bir süper kahraman değil. Hiçbir şekilde süper güçleri de yok ama dövüşmeyi de iyi biliyor.

Senaryodaki bar sahnesinin çıkışında, sözde



**LEVEL
ÖZEL**
Ekran
Görüntüsü



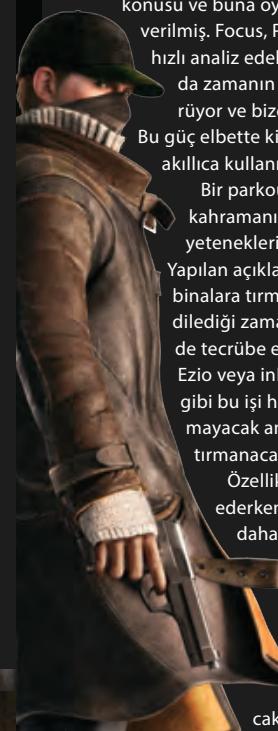
iyi dövüşmesi gereken fedaiyi birkaç hamlede rahatlıkla yere seriyor. Ardından da büyük bir çatışmaya giriyor. Burada da oyundaki siper mekanıbine ve ateşli silahların nasıl kullanıldığına şahit oluyoruz.

Pearce bir aracın arkasına saklanıp buradan ateş edebiliyor, o klasik. Bir aracın arkasında dayanı, kaputtan kayıp düşmanın suratına bir tane tekme patlatmasıyla bu oyundaki "yumuşak" hareketlerden bir tanesi...

Kahramanımızın ateşli silahları kullanırken yavaş çekime geçmesi gibi bir durum da söz konusu ve buna oyunda "focus" ismi verilmiş. Focus, Pearce'in çevreyi çok hızlı analiz edebilmesini ve bu sırada zamanın yavaşlamasını öngörüyor ve bize bir avantaj sağlıyor. Bu güç elbette ki sınırsız değil ve akıllıca kullanılması gerekiyor.

Bir parkour'u kadar olmasın, kahramanımızın atletik yetenekleri de hiç fena değil. Yapılan açıklamalara göre Pearce binalara tırmanıp Chicago'yu dilediği zaman yüksek yerlerden de tecrübe edebilecek. Belki bir Ezio veya inFamous'ın kahramanı gibi bu işi hızlı bir şekilde yapamayacak ama tırmanacak mı, tırmanacak.

Özellikle birilerini takip ederken Pearce'in çok daha atletik hareketler yaptığıni göreceğiz. Önune çıkan düzlemlerin üzerinde kayacak, tellerin üzerinden rahatlıkla atlatabilecek ve duvarlarda koşup hız alarak daha yüksek yerlerden, daha kolaylıkla geçebilecek. Oyunun araştırma ve teknolojiyi kırıp bükmek kısmının yanında aksiyon kısmı da çok hareketli olacağa benzıyor; Ubisoft bu konuda da detayları boş geçmemiştir.





☒ GTA stili araba çalıp kullanmak da Watch Dogs'da mümkün olacak.



ŞİMDİ VE SONRASI

Eğer oyunun videolarını izlediyseniz, grafiksel açıdan da çok iyi bir iş çıkarmakta olduğunu fark etmişsinizdir. Uzunca bir süredir yapım aşamasında olan oyun PS3 ve Xbox 360 gibi konsollarla uyumlu olarak tasarılanarak yola koynuldu elbette ki ama bir noktada yapımcıların eLINE YENİ NİSLİ KONSOLLARIN YAPIMCILARI DE ULAŞTI VE OYUN, YENİ NİSLİ PLATFORMLAR İÇİN DE GELİŞTİRİLMEMEYE BAŞLANDI.

PS4'ün açıklanmasıyla birlikte Watch Dogs'un da bu sistem için geliştiriliyor olduğu haberini geçtiğimiz ay bu sayfalarda vermiştık. Şunu bilmelisiniz ki böylesine büyük detaylara sahip bir oyun, yeni nesil konsollarda ve güçlü PC'lerde çok başka bir boyutta olacak, çok daha gerçekçi bir tecrübe sunacak. Bundan emin olabilirsiniz. Anı hava değişimleri, rüzgârı yerdeki gazetele ri uçurması, güneş ışığının gerçekçi yansımalarla yol açması ve dahası, yeni nesil sistemlerde çok daha iyi görünecek kuşkusuz ki.

Oyunun bir de multiplayer kısmı var ama bu

konu tam anlamıyla bir sırr perdesi. "Herkes ve her şey, birbirine bağlı." sloganıyla çıkan oyunun multiplayer kısmında da herkesin şehrin bir parçası olacağı söyleniyor. Zaten son yayımlanan videoda, tren üzerinde ilerleyen kahramanımız güvenlik kamerasından izleyen bir başka oyuncuya dikkat çekiliyor. Oyuncular Chicago'da ne yapacaklar, herkes birbirinin telefonunu dinlemeye çalışırsa ne olacak, herkes senaryonun bir parçasını mı oluşturacak, bunların cevabını yakın zamanda almayı bekliyoruz.

Son derece heyecan verici bir oyun olan Watch Dogs için Ayça, "Aman Assassin's Creed'in teknolojik olamı." gibi bir yorum yaptı çok sıkı bir şekilde. Onu o an recide etmedim çünkü buraya sakladım diyeceklerimi. Assassin's Creed şu oyunun birazı olsaydı, çoktan klasik olurdu ey Ayça! (iddialı konuşutum, inşallah batmam ilerde.)

LEVEL ekibi olarak Watch Dogs'u sabırsızlıkla beklediğimizi bir kez daha bildirir, siz de aramızda görmeyi dileriz. ■ Tuna Şentuna



EAGLE EYE

Watch Dogs açıklandıktan itibaren, "Bu oyun bir şeyleri andırıyor ama neyi.." diye düşünüp durdum. Önce akım oyulara gitti, sonra filmleri araştırmaya başladım. Filmi de ne konu olarak çıkarıbdım, ne de görüntü. En sonunda "surveillance themed movies" aramasını yaparak sonuca ulaşım ve Shia LaBeouf'un başrolünü üstlendiği Eagle Eye' a ulaşım.

Bu filmi izlemiş de olabilir, adını duymamış da olabilirsiniz. Film maalesef çok iyi değildi ama bazı güzel fikirleri içeriğinde barındırıyordu. Özellikle filmin başlangıcı tam olarak Watch Dogs'un amaçladığı temayı barındırıyor. Filmin kahramanına bir kadın telefonda yardım ediyor ve bu sırada şehirdeki bir çok sisteme müdahale ederek kahramanımızı yönlendiriyor. Filmin bir kısmında sonra dev bir yapay zekâının, başkanlık işlemediğinde devreye girerek düzeni sürdürmesinin amaçlandığı ortaya çıkıyor ve aksiyon da tavan yapıyordu. (Diye hatırlıyorum.)

Bu filmin peşinden fellik fellik koşmayın ama bir yerden bulursanız da izleyin; Watch Dogs'a aşinalığınız artsın.





DOMINIC GUAY



JONATHAN MORIN



BİZ SORDUK, YAPIMCILAR CEVAPLADI!

WATCH DOGS EKİBİYLE ÖZEL BİR RÖPORTAJ

Tuna Şentuna: Her şeyden önce şunu sormak gerekiyor: Oyunun adını nasıl belirlediniz?

Jonathan Morin: İsim direkt olarak korumaya, gözetlemeye ve izlemeye gönderme yapıyor. Hem karakterin abartılı koruma içgüdülerini söz konusu, hem de her şeyin birbirine bağlı olma konusu. Sondaki çoğul eki veren "S" harfi de önemli zira herkesin izlediğini veya izlendiğini belirtiyor; hatta önemli online ayrıntıları da isimde gizli ama bunları şu an için açık edemeceğiz.

TŞ: Oyun üzerinde ne kadar bir süredir çalışıyoðsunuz?

Dominic Guay: Watch Dogs yaklaşık dört yıldır üretim sürecinde. İyi bir "yeni isimli" oyun üretmek için iki seye ihtiyacınız var: Yetenekli bir ekip ve zaman. Biz de her ikisine sahip olacak kadar şanslıydık...

TŞ: Oyunun temel konsepti nedir?

JM: Oyun birkaç konsept üzerinde şekilleniyor aslında; karakterin düzene karşı sergilediği

kahramanlık, oyunun ciddiyeti ve her şeyin bir-birine olağanüstü bir şekilde bağlı olması, oyunun arkasındaki üç önemli kavram. Etkileşimin yüksek olduğu bir oyun yaratmak istediğimiz için otoriteye karşı çıkan ve kendi kurallarını koyan bir kahraman, bu iş için biçilmiş kaftan oldu. Kanunlara istediği gibi karşı koyabildiği için yapabileceklerinin sınırları yok kahramanımızın. Oyundaki ciddiyet de herkesin hayatına girip onlar hakkında bilgi toplamaktan geçiyor. Bir insanın hayatının gözler önüne serilmesi çok ciddi bir durum ve o insanların içinde bulundukları duruma ortak olmak, komedyen hiç uymuyor. Ve son olarak, her şeyin çok üst düzey bir seviyede birbirine bağlı olması, belki de bu oyuncunun en önemli teması. Hem tek kişilik senaryoda, hem de online oyunda bu konu çok önemli. Tüm oyuncular, herkesin birbirini, istediği şekilde izleyebilmesi konusu üzerine inşa edildi.

TŞ: Oyunu diğer aynı türdeki oyumlardan farklı kılan en güçlü noktası nedir?

JM: Watch Dogs, istediğinizini yapabildiğiniz bir

dünyaya nasıl etkileşime geçeceğini kuralını baştan yazıyor. Bir oyunda ilk defa, bir şehir sizin silahınız oluyor ve bu şehir hiç beklemedeniz türde bir dinamizm sunuyor. Öncelikle oyunun tüm altyapısına ulaşabileceksiniz: Trafik işıkları, köprüler, iletişim kanalları, trenler ve fazlası... Buntarı kullanmak oyunda bir dalga etkisi yaratacak ve sizinle birlikte şehirdeki birçok insanın hayatını etkileyecik. İkincisi, oyundaki tüm mobil cihazlara ulaşabileceksiniz. Bu masaüstü bir bilgisayar da olabilir, bir dizüstü bilgisayar da... İnsanların mahremiyetini altüst etmek sizi birçok farklı oynanış tecrübeine itecek. Çoğu oyunda oyuncular bazı göstergelerle aksiyonun nerede olacağına yönlendiriliyor; bu oyunda ise aksiyon, siz bir şeyler keşfettiğe bulunduğunuz yerde ortaya çıkacak. Bu sistem bize oyuncuya sunmak üzere birçok farklı yöntem sağlıyor ve bu sayede sürprizlerle dolu bir dünya yaratma şansı yakalamiş oluyoruz.

TŞ: Oyun hangi şeherde geçiyor ve neden bu şehri tercih ettiniz?

JM: Oyun Chicago'da geçiyor ve bildiğiniz üzere, Chicago dünyadaki en büyük şehirlerden bir tanesi. Şehrin günümüzdeki algısı, modern yaşamı içerisinde barındıran ama aynı zamanda işlemeyen bazı sistemleri ve suyu da vurgulayan bir şehir olması... Zenginlik ve yüksek seviyede bir kültüre de Chicago'da, yoksulluk ve vahşet de... İşte tüm bunlar Chicago'yu bizim oyuncumuz için çok uygun bir hale getiriyor. Bunun ötesinde Chicago, "her şey birbirine bağlı" temasına da son derece uygun bir şehir. 2006 yılında "Operation Virtual Shield" sistemi Chicago'da devreye girdi ve dünyada en fazla güvenlik kamerasının, yaklaşık 10.000 tanesinin tek bir merkeze gönderi yapmasını sağladı. Bu gözetleme programı da Watch Dogs'un arka planındaki konuya büyük bir uygunluk teşkil ediyor.

TŞ: Bize biraz "kulak kabartma" fikri ve bu fikrin oynanışı nasıl etkileyeceği konusunda





bilgi verebilir misiniz?

DG: Eğer bu soruyu PS4 sunumunda, Pearce'in iki kişisinin arasındaki konuşmaya kulak kabartması konusuya ilgili soruyorsanız, bu direkt olarak herkesin ve her şeyin nasıl birbirine bağlı olduğunu göstermeye çalıştığımızı işaret eder. Size bu gösterdiğimiz bir demo değil; bu, oyuncunun şehirde dolasırken rastgele ve merak yüzünden yakalandığı bir durumdu. Hepsini oyuncunun seçiminin sonucunda oldu; önceden planlanmış bir senaryo yoktu ortada. (Aslında "İnsanların telefonlarını dinlemekle nasıl bir oynanış olacak?" diye sormak istemişti, bu cevabı aldık.)

TŞ: Bize oyunun kahramanı ve yaşadıkları hakkında neler söyleyebilirsiniz?

JM: Aiden Pearce, ailesine karşı -kendi nedenleri yüzünden- aşırı bir koruma ile yaklaşılan bir insan. Ama bu takıntısını tüm şehri gözetlemek olarak belirleyince, kendi yaşadığı dram, çevresindeki herkese yaymaya başlıyor ve kafası biraz karışıyor. Bu tablo da oyuncuların üzerlerine kendilerinin senaryoyu çizmeleri için hazırlandı.

TŞ: Aksiyon mu, yoksa macera kısmı mı daha ağır basıyor oyunda?

JM: Watch Dogs, İçerisinde gerilim öğelerinin de olduğu bir aksiyon / macera oyunu. Oyundaki dünyayı nasıl gözetlemek istedığınıza, mücadelelere nasıl girdiğinize bağlı olarak oyuncunun ritmi ve tonu da değişiklik gösterecek.

Bu kesinlikle bir süper kahraman oyunu değil, bundan emin olabilirsiniz. Otoriteye karşı gelen kahraman konseptini grinin tonlarında düşünük ve iyi veya kötüye net bir tanım yapmadık.

TŞ: Oyunun senaryosunu tamamlamak ne kadar sürecek?

DG: Şu anda ana senaryo hakkında detay veremiyoruz ama Watch Dogs için iddialı hedeflerimiz var. Oyunculara eğlenceli birçok görev sunuyor ve istedikleri gibi gezip keşfedeblecekleri dev bir Chicago şehri de oyunda bulunuyor. Çatısından, ara sokaklarına kadar arşınlayabileceğiniz bu şehirde uzunca zaman geçiriceğinizden emin olabilirsiniz.

TŞ: PC ve yeni nesil konsol versiyonları arasında ne gibi farklar olacak?

JM: Son yayımladığımız demo, sağlam bir sisteme sahip olan bir PC'den gösterildi ve bu performansın birebir olarak PS4'te de görülebileceğinden emin olabilirsiniz. (PC, PS4 sistemine uyarlanmıştır.)

DG: Oyunun PC ve şu anki konsol sistemleri hakkında daha fazla bilgiyi, daha sonra vereceğiz ama hangi sistem olursa olsun, oyuncunun çok iyi bir tecrübe sunacağına garantisini veriyoruz.

TŞ: Multiplayer kısmında ilginç fikirler görecek miyiz?

JM: Eğer oyunda yalnız olacığınızı düşünüyorsanız, bir kez daha düşünün çünkü Watch Dogs'da herkes ve her şey büyük bir ağ ile birbirine bağlı. Hala multiplayer ve online modlar hakkında birçok planımız var ve bunları sizlerle paylaşmak için sabırsızlanıyoruz. (Diyip şu an için bir şey paylaşamıyoruz.)

TŞ: Oyunu tasarlarken uzmanlardan yardım aldınız mı?

Thomas Geffroy: Hack ve güvenlik toplulukları, bilgi paylaşımı yapmak için sabırsızdı zaten. Watch Dogs ekibi de onlardan birçok bilgi aldı ve kıyamet senaryoları üzerinde de büyük bir araştırma yaptı. Oyunun yapımında ilerlerken ve her şey artık kodlara dökülmeye başladığında, uzmanlara ihtiyacımız daha da arttı ve bu sayede de konusunda uzman birçok isimle ve firmaya iletişime geçtik. Bunlar hakkında daha



fazla bilgiyi de ilerleyen zamanlarda sizinle paylaşacağız.

TŞ: Watch Dogs için DLC planlarınız neler?

DG: Maalesef şu an bu konuda bilgi veremiyoruz.

TŞ: Ve son olarak bize bu röportajı okuyan oyuncuları heyecanlandırıracak, senaryodaki en "spoiler"sız, en şakşıklı verici anı anlatıbilir misiniz?

DG: Bizim umudumuz aslında en akılda kalıcı anları oyunda, oyuncuların yaratması. Bu şu an, biz oyunu denerken ortaya çıkıyor ve gerçekten inanılmaz durumlarla karşılaşıyoruz. Size anlatayım...

Düşünün ki bir rakibinizi geçen yılı E3'teki demodaki gibi indirmeniz gerekiyor. Oyuncu bir plan yapıyor; belki yapay zekâ rakibini güvenlik kameralarıyla takip edip onu, en beklemediği anda indirecek, belki de trafik ışıklarını kontrol ederek düşmanın kaza yapmasını sağlayacak ve onu yakalayacak... Belki de telefonuna izinsiz giriş yaparak onu bir noktaya yönlendirecek ve silahıyla vurup kaçacak. Planınızı devreye soktuğunuzdaysa belki sokaktaki bir adam silahınızı görecektir ve polise haber verecek, polis işin içine karışacak. Veya bir sürücü sizin silahınızla görünce panikleyecek ve yolundan şapşır bir gaz istasyonuna dalacak, istasyon havaya uçacak. Belki de düşmanınız karşı koယak veya yardım çağırıacak... Herkesin başına, her türlü alternatif senaryo gelebilecek.

Kısaltıcı "senaryo söylüyor" diye bir olay gerçekleştirmeyecek; oyun sizin, yani oyuncuların planlarına karşı tepki verdiği için olaylar gelişecektir...

TŞ: Röportaj için teşekkür ediyoruz.

JM, DG, TG: Biz de teşekkür ederiz, tüm LEVEL okurlarına selamlar!



POPULAR SCIENCE NİSAN SAYISINDA

IŞIKTAN HIZLI GİTMEK İMKANSIZ OLMAKTAN ÇIKIYOR MU?

- ▶ Kusursuz bir bilmecə: Sicim Kuramı.
- ▶ Devasa ağır yük roketi.
- ▶ Kişisel denizaltılarınızla deniz döpleri sizi bekliyor.
- ▶ Bu uyduda Dünya'dan 3 kat fazla su var.
- ▶ Higgs parçacığı bulundu peki sıra da ne var?
- ▶ 3B yazıcılardan çıkan gece elbisesi.

The magazine cover features a large image of the Falcon Heavy rocket launching. The title 'POPULAR SCIENCE TÜRKİYE' is at the top, with 'NASIL ÇALIŞIYOR?' in large orange letters. Below it, there's a list of topics: 'BÜYÜLEYİCİ MAKİNELERİN İÇİNDE UYDULAR DNA SIRALAYICILAR ROBOT KASAP VE FALCON AĞIR YÜK ROKETİ'. A yellow box says 'KITIR!' and 'Köpek mamaşı bilimi'. Another box says 'ÖZEL RAPOR: NASA'NIN WAS'. A small circle in the top right corner says 'GELECEK HEMEN SIMDI'. A yellow circle on the right side says 'SADECE 3,50 TL'.

NİSAN SAYISINI KAÇIRMAYIN!

VIDEO
PS
SEYRET

Bu simgeyi gördüğünüz sayfalarda video izleyebilirsiniz

16.9 milyon Newton itki

DB

İlk Bakış

Şimdi sıra korsanlarda!

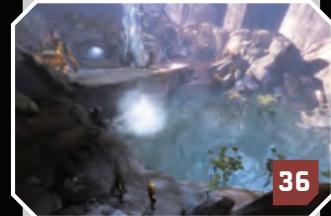
Uzayan serilerin yavaş yavaş kabak tadı vermeye başladığı bir gerçek. Her ne kadar bu duruma istisna örnekler olsa da Assassin's Creed ve benzeri örneklerde kabak tadını almak mümkün. Tapınak şövalyeleri ve suikastçılar derken, şimdi de işin içine korsanlar dünyası dahil oldu ve kimi

oyuncular duruma tepki gösterip seriyi yerden vurdular. Yine de sadık ve kalabalık bir hayran kitlesi olan Assassin's Creed'in yeni oyununa büyük talep olacağı bir gerçek. İlerleyen sayfalarında sizi yeni nesle göz kurpan ilk oyunlardan The Witcher 3: Wild Hunt ve son anda içeriğe dahil ettiğimiz Battlefield 4 gibi önemli yapımlar da bekliyor.



Assassin's Creed IV

Serinin yolu bu kez açık denizlere düşecek, biz de yolu takip edeceğiz



36

Brothers

Starbreeze Studios imzasıyla renkli mi renkli bir macera



40

Battlefield 4

Battlefield 3'e veda ederken, Battlefield 4'ün detaylarını görüp mutlu olduk



42

The Witcher 3: Wild Hunt

Yeni nesle göz kirpan ilk oyuncılardan The Witcher 3'ü mercek altına aldık

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunu düşürüyor, hangisi çıkıyor...

Tansiyon Ölçer
ÇOK DÜŞÜK
DÜŞÜK
NORMAL
YÜKSEK
ÇOK YÜKSEK

38

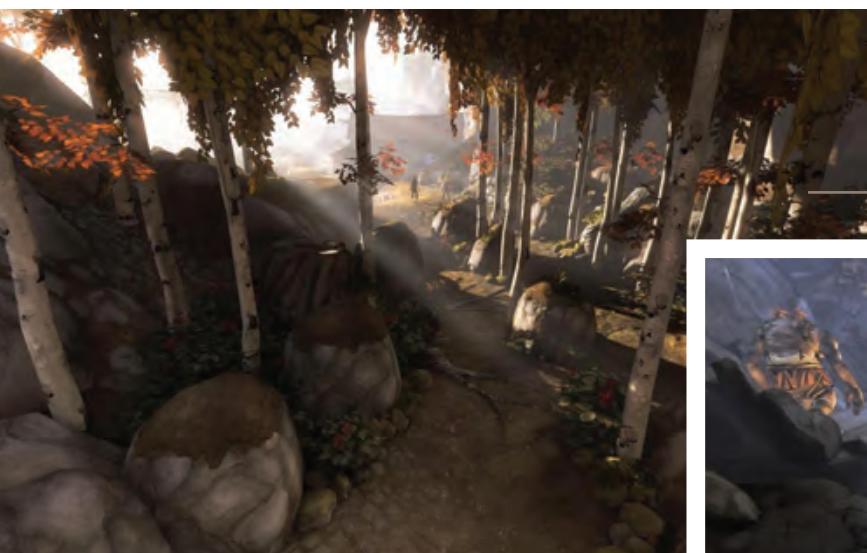


Yapım Starbreeze Studios **Dağıtım** 505 Games **Tür** Adventure **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2013'ün ikinci çeyreği **Web** www.brothersthegame.com

Brothers: A Tale of Two Sons

İki elin sesi...

Nino Kuni'nin bir kısmında, bir dizi teste tabi tutuluyorduk. Burada arkadaşlığı anlatan bir bulmaca vardı ve arkadaşımızla birlikte bir yol üzerinde ilerlememiz gerekiyordu. Bunu yaparken PS3 gamepadının sağ ve sol analog tuşlarını, ayrı ayrı karakterleri kontrol etmek için kullanıyorduk. Birisini sağa götürürken, birisini sola itiyor, bazen ikisini aynı yönde ilerletmeye çalışıyo ve nihayetinde çıkışa ulaşıyordu. Brothers'ı da bu anlattığım durumun bir oyuna dönüşmüş hali olarak düşünebilirsiniz işte. İki kardeş, tek bir yol. Bolca duygusalı, az aksiyon. Bunlar size hitap ediyorsa buyurun Brothers'in nasıl bir oyun olacağına, bolca görselle birlikte göz atalım. ■ **Tuna Şentuna**



1 Ormanlar, ağaçlar, günüşi ve uzunca bir yol. İki kardeş, oyun boyunca birbirinden ayrılmayacak ve onları bir çok engeli aşmak üzere kontrol edeceğiz. Kardeşlerin bir daki-ka bile birbirlerinden ayrılmamaları, birçok farklı bulmacayı çözmekte de işimize yarayacak.



2 Sol taraftaki düşmanı görüyor musunuz? İki kardeşin ona karşı fiziksel hiçbir gücü yok. Onlar ya düşmanı kandıracak ya da hiç gözükmeden yanından geçip gitmeye çalışacaklar. Düşmanlarınızla burun buruna geldiğinizde ne olacağыsa bir muamma.



3 Tabii ki her gördüğünüz yaratık düşmanınız olacak değil. Oyunda bolca NPC bulunacak ve kardeşlerin bu karakterlere karşı tepkileri de farklı olacak. Bir tanesi bir NPC ile konuşmaya çalışırken, diğeri ona bir tekme atıp kaçabilecek. Edepsizler!



4 Kardeşlerin bu yolculuğa çıkımlarındaki amaçları da hasta babalarının hastalığına bir çare bulmak... Adamın ne gibi bir hastalığı var ve bu hastalığın şifası nerede yer alıyor, bunları bilmiyoruz lakin oyun boyunca duygusal bir hava esecğini öğrenmiş bulunuyoruz.

5 İki kardeş sürekli birbirlerine yardım edecek. Bu örnekte bir kardeş, diğerinin merdivene yetişmesini sağlıyor. Bir başka örnekte de iki kardeşin bir köpeği sürekli çağırarak birbirlerine fırsatları söz konusuydu mesela.



6 Oyundaki görsellik kuşkusuz ki bayağı sağlam; hele ki böyle manzaralar görebeksek ilaçı unutup dağda bayırda kaybolabiliriz gibi bile geliyor.



7 Oyunun iki kısımdan oluşacağı aşikâr. Boş boş dolaştığımız ve bir bulmacaya kadar süren, NPC'lerle konuşabildiğimiz kısımlar ve bulmaca kısımları. Bulmacaların da bazlarında zamanlama esas olacak, bazlarındaysa zamanı daha rahat kullanabileceğiz.



8 Çoğunlukla yeryüzünde geçecek olan oyunun yeraltı bölgülerinin daha zor ve can sıkıcı olacağını düşünmektediyim. Bol bulmaca içerikli ve duygusalı yüksek bir oyun arıyorsanız, Brothers'dan gözünüzü ayırmayın...

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Yapım Ubisoft **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Aksiyon / Adventure **Platform** PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox 720, Wii U
Çıkış Tarihi 1 Kasım 2013 **Web** www.assassinscreed.com

Assassin's Creed IV: Black Flag

Suikastçılar tarafından eğitilmiş bir korsan...

Daha Assassin's Creed III'ün tadı damağımızdayken Black Flag'in sizintileri gelmeye başlamıştı. Serinin hayranları tarafından da erken bulunan bu sizintiler, deniz savaşlarına ağırlık veren indirilebilir bir içerik olarak düşünülmüşti. Devamında yanıldığımızı, aslında Black Flag'in serinin yeni oyunu olduğunu gördük. Ubisoft'ın da resmi açıklamasından sonra "Assassin's Creed IV: Black Flag" olarak karşımıza çıkan yapımin ana karakteri Edward Kenway, üçüncü oyundaki Connor Kenway'ın dedesi, doğal olarak da Haytham Kenway'ın babası. Edward da tipki torunu Connor gibi bir suikastçıdır ama suikastçı olmayı kendisinin seçtiğini söyleyemez. Haytham'ın bir tapınak şövalyesi olduğunu göz önünde bulundurursak, Kenway Ailesi'nin aile mesleğinin, tapınak şövalyeleri ile suikastçılar arasındaki mücadelede yer almak olduğunu düşünübiliriz. Haytham ve Connor'ı üçüncü oyundan yeterince tanıyoruz ama kim bu Edward Kenway? Kendisi İngiliz bir babaya Gal bir annenin çocuğu, kısacası doğma büyümeye Britanyalı, yani soyları henüz Amerika'ya ayak basmamış. Edward, başarısız bir evliliğin ardından korsan olma hayatıyle dönemin ünlü korsanlarından Benjamin Hornigold'un gemisiyle, 1713 yılındaki Utrecht Antlaşması'ndan altı ay kadar önce Jamaika'ya gitmektedir. Fransa ile olan savaşın sona ermeyse korsanlarına ihtiyacı kalmayan İngiliz Donanması'nın korsanlara karşı olan tutumu, Edward'ı bir seçim yapmaya zorluyor. Hâlihazırda iki yıllık denizcilik tecrübesi olan gözü pek Edward da 1715 yılında korsan sancığını göndere çekiyor. Sıcak savaşın ardından tapınak şövalyelerinin ve suikastçıların sahne almasıyla denizler yeniden karışıyor. Tapınak şövalyeleri -her zaman olduğu gibi- büyük güçlerin peşinden hareket ediyor ve kendilerini Karayıpler'de buluyorlar. Tabii ki suikastçılar da boş durmuyor ve korsan cumhuriyetini kendi saflarına katıyorlar. Korsan sancığını göndere çeken Edward'ın bu sefer başka seçenekleri bulunmuyor ve istemeyerek de olsa suikastçılara katılıyor. Edward'la ilgili bilgilerin devamını oyunda kendiniz tecrübe etmeniz adına sözü Ubisoft'a bırakıyorum.

Ubisoft da Black Flag'e dair endişelerimizi hissetmiş olacak ki açıklamalarına başlıyor. İlk olarak oyunu iki yıldır geliştirmekte olduğunu, kısacası Assassin's Creed III'teki deniz savaşları tuttuğu için değil de planları doğrultusunda yeni oyunun çıkarılacağını söylüyor. Korsanların oyuna etkisini merak eden oyuncular içinse olabildiğince korsan klişelerinden uzak duracaklarını, popüler kültürden aksine kimsenin kalasta yürümeyeceğini, korsan kancası kullanmayıcağını ve hatta omuzda dolaşan papağanların dahi olmayacağı müjdeliyor. Bununla da yetinemeyen Ubisoft, bu sefer daha cesur olacaklarını, gerçekçi yapıda bir hikâye anlatacaklarını ve bu hikâyeden çocukların için olmayağını söylüyor. Kendi seçimleri doğrultusunda değil de zorunluluktan suikastçı olan Edward'ı ve diğer korsanları düşünürsek oyundaki ka-





rakterleri siyah / beyaz olarak ayırmakta bir hayli zorlanacağız. Grilerin de olduğu bir oyunda vaat ettikleri gibi bir senaryoyla karşımıza çıkabilirlerse Far Cry 3'ün başarısını bile geçebilir Ubisoft. Jamaika, Küba ve Bahamalar hattında geçen oyunda korsancılık çok büyük yer tutacak olmasına karşı, yapılan açıklamalara göre denizdeki oynanış süresi tüm oyunun %40'ı kadar olacak. Denizdeki oynanış; gemileri yaşımlayacağımız, sualtı daxacığımız ve deniz canlılarını, çoğunlukla da balinaları avlayacağımız görevlerden oluşacak. Bununla birlikte kara ya çıktıığımız zaman karşılaşacağımız görevlerdeki mekanları da tekdüzelikten uzak, farklı mekanlar olacak. Üçüncü oyuncunun bir hayli eleştirilen oynanış ve dövüş mekaniklerinin yeni oyunda yer almayıcağı ve Ubisoft'un yeni bir oynanış mekanığı üzerinde çalıştığı da gelen açıklamalar arasında yer alıyor. Bu yeni oynanış mekanığının gizliliğe dayanacak olması, serinin adına yakışır bir hareket olmakla birlikte geç kalınmış bir hamle olarak göze çarpıyor. Korsan olmanın, suikastçı olmaktan daha çok sürprizlere hazır olmayı gerektiği (!) inanan yapımcılar; gizlilik, saklama, takip ve keşif gibi özelliklerin

üzerinde durduğunu söylüyorlar. Ayrıca bu oyunda birlikte seride yeni bir yön vereceklerini söyleyen ekip, Desmond'in ana karakter olarak değilse bile bizlerle birlikte olacağını söylüyor. Edward, Desmond'in büyük büyük atasıyla ve Edward'in etrafında donecek bir hikaye olacakken Animus'a Desmond'dan başka birinin bağlanması olası ihtimali kafa karıştırıyor. Bu ihtiyal "Acaba vaat ettikleri gibi, senaryonun günümüzde geçen bölümlerinin altından da kalkabilecekler mi?" sorusunu akıllara getiriyor. Bu arada günümüzdeki bölümlerin yine Abstergo Entertainment'in etrafında doneceği de söyleyelim.

Yeteri kadar açıklamanın ardından artık videoya bir göz atalım. Kaptan Blackbeard'ın, korsanların Edward hakkındaki merakını gidermeye çalıştığı konuşmasıyla başlıyor video. Konuşma ilerledikçe kaptan Edward hakkındaki düşüncelerini de öğreniyoruz. Denizlerdeki en büyük tehlikenin artık kendisi değil de Edward olduğunu söyleyen Blackbeard, ihtişamından bir şey kaybetmiş değil ancak üstünlüğünü kabul ettiği birisi hakkında bir korsan olarak fazlasıyla kibar konuşuyor. Blackbeard'dan Edward'a geçersek, bir suikastçıya göre öldürmek için oldukça donanımlı olduğu görülüyor. Blackbeard'ın Edward için "yıkım ve kaosla beslenen, gözü dünmüş bir köpek" tanımının da bir suikastçıdan çok korsana yakışır olduğunu fark etmişinizdir; hatta Edward'ın üzerinde dört tane çakmaklı tabanca taşıdığını görünce "Bu nasıl bir suikastçı?" diyebilirsiniz. Dahası da var! Edward bir suikastçı için fazla gürültülü olan bu silahlарının yanında iki tane de eğimli kılıç taşıyor. Gizliliğe dair herhangi bir içerik barındırmayan aksiyon dolu videonun sonunda niyet Edward'ın suikastçı yanını da görme şansınız oluyor ve suikastçuların mirası Hidden Blade'ı kullanıyor. Tabii ki suikastçı olduğu süre içerisinde Hidden Blade ile yetinmemesini umuyoruz. Bu arada diğer bütün ana

karakterlerin özel bir silaha sahip olduğunu (Ezio'nun Hook Blade'i, Connor'ın Tomahawk'ı...) düşünürsek Edward'ın ekipmanlarına en azından bir silah daha eklenecek diyebiliriz. Sızdırılan karakter tanıtım videosunda Edward'ın kapüşonundaki bir eksiklik de merak uyandırıyor. Daha önceki karakterlerimizin; Altair'in, Ezio'nun ve Connor'ın kapüşonlarındaki kartal gagasının Edward'ın kapüşonunda olmadığını görebiliyoruz. Ubisoft'un böyle önemli bir detayı unutmayaçğını düşündüğümüzden anlatacakları hikâyeye olan meraklımız artıyor. Ayrıca kartal gagasının olmayışının, kartalla bağıdaştırılan iki önemli yeteneği (Eagle Vision ve Leap of Faith) nasıl etkileyeceğini, metrelerce yükseklikten saman balyalarına ne için atlayacağımızı merak etmiyor değiliz.

Oyunun piyasaya çıkışında her platform için farklı özellikler barındıracı da dikkatimizi çekiyor. PS3 versiyonun diğer versiyonlardan farklı olarak saatlik tek bir oynanış içeriği, PS4 versiyonunun fizik motorunun ve grafiklerinin daha iyi olacağı, PS4 gamepad'ının dokunmatik yüzeyinin de dahil edildiği farklı bir kontrol şemasının kullanılacağı, PC kullanıcılarına daha iyi optimize edilmiş bir oyun sunulacağı gelen bilgiler arasında. Bu arada oyuncunun yeni nesil konsollarda sürekli internet bağlantısı isteyebilecegi senaryo modunun, "çevrimiçi tek kişilik oyuncu modu"na dönüştürebileceği şeklinde kuvvetli söylentiler var.

Bizlere bir suikastçı oyundan daha fazlasını sunan, alternatif bir tarihi yaşamamıza yardımcı olan ve bunları yaparken de bilim-kurgudan fazlasıyla beslenen serinin bu oyunda, yapımcıların vaatlerini yerine getirerek bizleri çok farklı diyaloglara ve gerçekçi bir şekilde götürebilecek olmaları ihtimalini heyecan verici buluyorum. Ubisoft'un bu sefer yaptığı açıklamalar ve yayinallydıgı videolar doğrultusunda, üçüncü oyundan daha sağlam bir yapım sunduğu takdirde seride küşümş hayranlarını yeniden kazanacağını ve yeni hayranlar edineceğini söyleyebilirim. En iyisi korsan şapkalarımızı tozlu sandıklarından çıkarıp Kaptan Edward'ı beklemeye koymalıız. Hadi o zaman hip hip, hooray! ■ **Çaylak**

Dünya Çapında Hazırlık...

Assassin's Creed IV: Black Flag'in üzerinde tam tamına 1.000 Ubisoft çalışanının çalıştığı, oyunu sekiz farklı stüdyonun (Ubisoft Montréal, Ubisoft Singapore, Ubisoft Sofia, Ubisoft Québec, Ubisoft Annecy, Ubisoft Bucharest, Ubisoft Kiev, Ubisoft Montpellier) eş zamanlı olarak geliştirdiği açıklandı.



Videosu
**LEVEL
ONLINE'da**
www.level.com.tr



Battlelog

Battlefield 3'ü PC'de oynayan oyuncular, ellerinin altındaki Battlelog'u durmaksızın kullandılar, sömürdüler. EA DICE'in planları arasında, konsol sahiplerinin de rahatça ve sıkça kullanabileceği, yeni bir versiyon geliştirmek var.

Yapım EA DICE Dağıtım Electronic Arts Tür FPS Platform PC, PS3, Xbox 360

Cıkış Tarihi 2013'ün son çeyreği Web www.battlefield.com/battlefield-4

Battlefield 4

Bir savaş bitiyor, bir yeni başlıyor

Son yıllarda FPS türüne damgasını vuran iki oyundan biri, Raptr kayıtlarına göre en uzun süre oynadığım oyun olan Battlefield 3'ün miydi yavaş yavaş doluyor. Aslında oyun eskimedî, güncellliğini kaybetmedi, oyuncu sayısında azalma olmadı, hala deliller gibi oynanıyor, geçen aya kadar -son ek paketi End Game'in yayılmışmasıyla beraber- halen içerik desteği sağlandı ama artık EA DICE'in, asıl işi olan Battlefield 4'e ağırlık vermesi gerekiyor. Geçen ay yayılmış ve bu ay dergide incelemem yer aldığı End Game, adının da ifade ettiği üzere Battlefield 3 için bir son aslında. Aylardır takip ettiğim ek paket takvim'i artık sona erdi ve bundan böyle Battlefield 3 için en ufak bir içerik yayılmışmasını beklemiyorum. Neden mi? Çünkü EA DICE, artık tüm işgülünü Battlefield 4'e aktardı ve sabırsızlıkla beklenen açıklamayı 26 Mart akşamı, San Francisco'da oyun basınına hitaben gerçekleştirdi. Bu açıklamalarda neler mi vardı? Şöyle...

Öncelikle Battlefield serisinin son yıllarda sık sık telaffuz ettiğimiz, ikinci versiyonıyla da Battlefield 3'ün temelini oluşturan Frostbite motoru, Battlefield 4'te yeni versiyonıyla karşımıza çıkacak. Zaten oldukça başarılı olan ve göz kamaştıran Frostbite 2'nin daha da gelişmiş haliyle bizlere neler sunabileceğini tahmin edersiniz. Yayımlanan ve bu sayfalarda dikkatlice bakabileceğiniz ilk ekran görüntülerinde, Frostbite 3'ün neler yapabileceğine dair kanıtlar içeriyor. Yine de sabit karelerden fazlasını aktarmak gerekirse Frostbite 3, özellikle bu motorun en güçlü özelliği olan "yıkım" konusunda ciddi geliştirmelere sahip. Battlefield: Bad Company 2'de fazlaıyla yıkıma tanıklık eden bizler, ne yazık ki

aynı performansı Battlefield 3'te görememiştik. Tabii ki bu, Frostbite 2'nin yapabileceklerinin sınırlı olmasından değil, yapımcıların tercihlerinden ileri gelen bir durumdu ama oyuncuların bekłtilerine kayıtsız kalmayan EA DICE, Battlefield 4'te bizi yine yıkıma dayuracak.

Frostbite 3 eşliğinde bizi yine senaryo modu ve Battlefield serisinin asıl kozu multiplayer seçenekleri karşılaşacak. Açıkçası Battlefield serisinin, son oyuna kadar senaryo modu açısından herhangi bir şey ifade ettiğini söyleyemem ama Battlefield 3'ün senaryo modunu hem beğenmiş, hem de oynarken çok eğlenmiştim. Battlefield 4'te çitayı yükseltmek, artık senaryo modıyla da söz sahibi olmak istiyorum yapımcılar. Bunun için yapılacak söylenenlerin başında öncelikle teknik detaylar geliyor. İlk olarak içerisinde bulunacağımız çevreyi olabildiğince büyük tasarıyorlar. Multiplayer modunun temel ve parlayan detaylarının desteğini alacak ve devasa haritalarda ilerleyeceğimiz senaryoda birçok araç hizmetimizde olacak. Tabii ki kimileriniz, silah arkadaşlarınızdan ziyade kendi karakterinize odaklılanmak, onunla duygusal bir bağ kurmak isteyebilir ve yapımcılar da bu konuya büyük önem vererek ana karakter üzerinde ciddi çalışmalar içerisinde diler. Sadece "karakter" üzerinde değil, görsellik olarak da ciddi gelişmeler var. Yüz animasyonlarının, kapatlamaların ve vücut animasyonlarının Battlefield 3'e göre çok daha gerçekçi olduğu görülmüyor. Yapımcıların hedefleri arasında duygularımıza, hislerimize daha çok hitap eden bir oyun geliştirme amacı

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK



var. Senaryo modu boyunca savaşın insanı boyutlarını düşünmemizi, stres girmemizi, tehlkeyi hissetmemizi, karakterlerle bir bağ kurmamızı istediklerini söylüyor EA DICE'in başkanı Patrick Söderlund. Biz böyle tekliflere her zaman açıktır, her zaman daha fazlasını tecrübe etmek istiyoruz ve bu durumda görev yapımcılara düşüyor. Bu saylıklarına örnekler oluşturansa...

Yayımlanan 17 dakikalık oynanış videosundaki görev, Azerbaycan'ın Bakü şehrinde geçiyor ama oyunun genelinin Çin'de geleceği söyleniyor. Esas oğlanın, yanı kontrol ettiğimiz karakterin adı Recker ve yanımızda silah arkadaşımız var. Görüntüler izlediğim ilk andan itibaren, Frostbite motorunun geliştirilmiş olduğu fark ettim. Özellikle kaplamalar, ışıklandırmalar ve karakter detayları geliştirilmiş, her şey oldukça güzel gözüküyor ama yine de sonraki nesle geçiş yapıldığını söyleyemem. İlk görevimiz, "safe house'a ulaşmak ama kapalı kapılar ardında bizi nelerin beklediğini bilmemişiz, terk edilmiş bir binanın içinde ilerliyoruz. Battlefield 3'ü hatırlatan bu girişten sonra önce ekip arkadaşlarını buluyor, sonra bir diğerini düşmana yakalanmadan kurtarmaya çalışıyoruz. Bu noktada yüz yüze geldiğimiz ekip arkadaşlarımız, oyunun yüz animasyonları konusundaki gelişimini gözler önüne seriyor. İfadeler, içerisinde bulunan durumun yarattığı ruh halini çok iyi yansıtıyor.

Ekip toplandığında yeni görevimiz bize iletiliyor: Fabrikanın bacasına çıkmı! Bu amaçla ilerlerken oldukça uzak bir görüş açısına sahip olduğumuz sahneler çıkıyor karşımıza ve Frostbite 3'ün neler sunabileceğinin bir kez daha ortaya çıkıyor. Düşmanla burun buruna geliyor, siper alıyor, etrafın nasıl da yıkılabilğini görüyor, bu yıkılabilir çevreyi kullanarak taktik geliştirdiyor ve en nihayetinde fabrikaya ulaşıyoruz. Dikkatimi çeken ve Battlefield 4'ün en önemli yeniliklerinden biri olduğunu düşündüğüm seyse takım arkadaşımıza komut verebiliyor olmamız. Örneğin, düşmana arkadan sızmak için tüm ekibe "bastırma ateşi" emri verebiliyoruz. Tam bu noktada, taktiksel hamleler yapıldıken bir detay daha göze çarpıyor. Sağ üstte yer alan ikonlar ve bildirimler. İkonlar online arkadaşlarınızın sayısını ve başarımları simgeliyor, bildirimlerse bizi o an oynadığımız sahnelerde özel mücadelelere davet ediyor. Örneğin, bir arkadaşımız "Dog Tag Hunter" başlığında liderliği ele geçirebiliyor ya da oynanan bölümdeki skoruya bizi geçebiliyor.

Fabrikaya ulaştıktan sonra yapmamız gereken tek şey, çatıya çıkmak ve bizi almak için gelen helikoptere binmek ama bu sahnede işler yolunda gitmiyor, ortalık birbirine giriyor ve Frostbite 3'ün yetenekleri bir kez daha gözler önüne seriliyor. Düşman helikopterinin yaptığı saldırıyla yıkım başlıyor ve bir oraya, bir buraya yuvarlanıp en sonunda kendimizi yola düşmüş halde bulunuyoruz. Bu noktada ekran görüntüsünde de görebileceğiniz, ayağı sıkışan ekip arkadaşımızı kurtarmak için bir miktar acımasızlaşıyor ve sonrasında sivil halktan yardım için gelen birinin cipine binip yollara düşüyoruz. Yol boyunca bizi yine aynı helikopter takip ediyor, manevralarla korunmaya çalışıyor ve en sonunda Grenade Launcher ile



helikopterden kurtuluyor muyuz? İşte bu, videonun sonu -ya da başı- anlamına geliyor. Kelimelere döktüğüm ama yayımlandığı tarih itibariyle normal olarak LEVEL DVD'ye yetişmeyen bu enes videoyu LEVEL Online'da bulabilirsiniz.

Yılsonuna doğru PC, PS3 ve Xbox 360 için piyasaya sürülmesi planlanıyor Battlefield 4'ün. Yeni nesil konsollar konusundaysa resmi bir açıklama ya da doğrulama yapılmadı. Oyunun fiziksel kopyası için ön sipariş verenlerin, Premium Expansion Pack'e ücretsiz ulaşacakları söyleniyor. Origin üzerinden Standart Edition'i alanlar da aynı pakete ücretsiz ulaşabilecekler. Yine Origin üzerinden Digital Deluxe'ı alanlara ekstradan betaya katılma hakkına ve oyun içi ekstra içeriğe sahip olacaklar. Multiplayer modlarınınkusursuz olacağına dair inancım tam cüntü işin içinde EA DICE var, senaryo modu için de beklentim büyük. Öte yandan Battlefield 3'te tam bir hayal kırıklığı olan coop modunun yeni oyunda yer almayacağı, tamamen senaryo ve multiplayer modlarına odaklanıldığı açıklanmış ki doğru karar. Senaryo modundaki ilerleyişiminse -örneklerini verdığım detaylar paralelinde- sosyal bir yarışa dönüşeceği söyleniyor ve burada akıllara Autolog geliyor. Özellikle senaryo mod bazı kâşfetmeler, oyunun tekrar oynanabilirliğine katkı sağlayacaktır. E o zaman Battlefield 4 için geri sayım başlasın artık!

■ Şefik Akkoç



■ Frostbite 3 sayesinde fazlaıyla yıkıma şahit olacağız.

PS4

PS4'ün geliştirme kitine büyük firmalarla birlikte sahip olan CD Projekt, oyunu PS4'e uyarlıyor oldukları için de çok mutlu oldukları belirtiyor. Oyunun konsol versiyonu, PC versiyonundan farklı bir arayüze sahip olacak ve PS4 versiyonu yeni DualShock'ın yeni özelliklerinden de faydalananacak.

☒ İşte başımıza hiç bela olmayacağı her halinden belli olan, sevimli bir düşman...



Yapım CD Projekt **Dağıtım** Belli Değil **Tür** Aksiyon / Adventure **Platform** PC, PS4, Xbox 720

Çıkış Tarihi 2014 **Web** www.thewitcher.com

The Witcher 3: Wild Hunt

Efsanede son adım

“

Şu an şirketimizde 150 kişi çalışıyor.” diyor CD Projekt'ten Badowski ve ekliyor: “Bir hali saha maçı yapmaya çalışıyoruz, Şampiyonlar Ligi'ne dönüyor oluyor...”

Tabii ki bu 150 kişinin tamamı, geçtiğimiz aylarda açıklanan The Witcher 3 projesinde çalışmıyor. En büyük kısmı The Witcher 3'te, orası tamam ama geriye kalanlar da iki gruba ayrılmış durumda: Hali saha maçına çıkacak olanlar ve futboldan hoşlanmayanlar.

Değil tabii ki.

Diğer iki gruptan bir tanesi Cyberpunk 2077'ye gömülmüş durumda ama Badowski bu grubun henüz küçük bir grup olduğunu söylüyor ve ekliyor: “Maçla ilgili bir şey söylemeyeceğim.” Son grup ise CD Projekt'in oyun motoru REDEngine 3 üzerinde çalışıyor. Badowski, 150 kişilik ekibin yakın bir zamanda 200'e ulaşacağını belirtiyor ve sözlerini şu cümleyle bitiriyor: “İşte o zaman maç konusunda büyük sı%&@...”

Bir uçtan bir uca, kuş uçuşuyla...

The Witcher serisinin son üyesi olması planlanan The Witcher 3, yine Geralt'ı başrole oturtuyor. Geralt yeni oyunda, devasa bir alanda at koşturacak. Evet, Geralt ata binebilecek ve hatta bir at bulduğunda bunu ehlileştirebilecek. Atla ulaşamadığı yerlere teknelerle gidebilecek, tekne sahibi de olabilecek Geralt. Şanslı bir adam olduğu her halinden belli olan Geralt, aynı zamanda artık eskisi kadar odunsu hareket etmeyecek, daha hızlı ve esnek hareketler yapabilecek, oryantasyonel olacak.

Skyrim evreninden %20'lük oranda daha büyük bir bölgede çıkacağımız maceraya. Maceramız bizi Skellige'in rüzgârlar tarafından aşındırılmış coğrafyasından alacak, bir liman başkenti olan Novigrad'a götürecek ve oradan da savaşın izlerini taşıyan No Man's Land'e sürüklenecek. CD Projekt hummalı bir şekilde bu devasa alanda hiçbir yükleme zamanı olmaması için çalışıyor. Siz ilerlerken öndeğinizdeki yolların arka planda yüklenmesini sağlamakla çalışıyorlar ve bunu başaracaklarından da eminler. Ancak çok detaylı iç mekânlarında bir yükleme süresinin bulunabileceği söyleniyor ama o kadar kusur

kadı kızında da olur. Neden? Çünkü kadı kızları da insan...

Yavaş çekimde yaratık avı

Oyunun devasa alanında tam 50 saatlik bir senaryo süresi söz konusu. Üstelik CD Projekt bir kum havuzu yaratıp içerisinde ruhsuz görevler doldurmaktan çok uzak bir atmosfer üzerinde çalışıyor. Evet, oyunda istedigimiz yere gidebileceğiz ama bu senaryonun da çok sağlam olacağı gerçeğini değiştirmiyor. En azından Badowski kardeş böyle diyor.

50 saatlik senaryo görevlerinin yanında, bir 50 saat de yan görevlere harcayacağımız söyleniyor ve oyunda, birbirine benzemeyen birçok yan görevin olacağı belirtiliyor. Hatta senaryoyu unutup yan görevleri yapmak üzere The Witcher evreninde kaybolup gideceğimiz iddia ediliyor.

Burada çok önemli bir detay daha var ki o da benim Gothic damarına kan gitmesini sağladı. Gothic'te tecrübe ettiğim çok önemli bir özellik, yaratıkların seviye atlama durumu The Witcher 3'te de söz konusu. Bu da demek oluyor ki oyunun başında, 60. seviye bir yarattığın bulunduğu bir alana -eger yolunu bulursanız- gidebileceksiniz. Ha, dayağı yersiniz, orası ayrı ama bu özgürlük gerçekten çok heyecan verici. (Gothic'te ormanın dillerine sırf daha korkunç yaratıklarla karşılaşmamak için gidemeyimişi ve o adrenalini ve heyecanı (İkisi de aynı kelime oldu.) çok iyi hatırlıyorum.) Hatta yapımcılar diyerek ki seviye atladıktan sonra, düşük seviye yaratıkların olduğu alanlara gelirse düşmanlarınızın bize teslim olduğunu veya bizden kaçtığını da görebileceğimiz. (Bu da Ni no Kuni'de vardı en son.)

Elbette ki oynanısla ilgili detaylar da ayyuka çıktı. Geralt'ın daha atik olması ve sağa sola zıplayıp tırmanabilmesi konusu dikkat çekici. Bununla birlikte, aynen Far Cry 3'teki gibi bolca yaratık peşinde koşacağımızı da öğ-



rendik zira Geralt, yaratıkların postlarını ve dişlerini toplayabilecek. Burada sistem şu şekilde işleyecek; Geralt görevler dışında yaratık avladığında tecrübe puanı kazanamayacak. Ne var ki topladığı postlar ve dişler ile kendine eşya yapmazsa bunları satarak sağlam paralar kazanabilecek.

Oyundaki ekonomi sistemi de enteresan. CD Projekt'ten gelen açıklamaya göre kasabaların, kentlerin kendi ekonomisi olacak ve satışıktaki ürünlerin fiyatları da farklılık gösterecek. Mesela elinizde 100 tane ayı postu var. (Çok cesursunuz.) Bunları A kentine götürüyorsunuz, size 100 altın veriyor satıcı. "Yok yea?" deyip B kentine gitmeyorsunuz. "Kaça olur 100 post?" diye soruyorsunuz, "120 altın veririm." diyor bonkör satıcı. "Haddordan..." deyip orayı da terk ediyor ve bir başka kente doğru giderken soyulup 12 yerimizden biçaklanıp öldürülüyoruz. B kentinden ayrılmayacaktık Geralt; iyi halt ettik!

Kaç seviye daha tırmanacağız?!

Oynanıştaki çok önemli bir detayı az daha atlıyordum. Fallout'taki V.A.T.S. sistemini hatırlarsınız? Yavaş çekimde düşmanların orasına burasına hedef alıp sonra onları en hassas noktalarından vurarak öldürmebilme özelliği... (Çok vahşi oldu.) The Witcher 3'te de benzer bir sistem söz konusu olacak ama bu, Geralt'ın sahip olduğu bir yetenek olarak oyunda yer alacak. Düşmanlarının zayıflıklarını görebilecek olan Geralt, yine bu yetenek sayesinde postunun, dışının peşinde olduğu yaratıkları da izleyebilecek.

Ekranda belirtilen tuşlara zamanında basma olayı, QTE'ler de The Witcher 3'le birlikte tarihe karışıyor. Onun yerine oyuncunun yeteneklerini daha fazla konuturabileceği bir dövüş sistemi

oyuna ekleniyor; hatta yapımcılar, eğer oyuncunun yeterli sabrı varsa ileri seviye bir yaratığı ufak ufak vuruşlarla, uzunca bir sürede yere yiğebileceğini vurguluyor.

Toplamda 60. seviyeye kadar yükselibilecek olan Geralt, hiçbir şekilde NPC'leri öldürmeyecek ama onları soymaya çalışabilecek. Bunu fark eden halk da onu polise ispiyonlayıp başına bela sarabilecek. Ne olurdu iki kuruş verseniz!

50 saatlik senaryoyu üç farklı sonla tamamlayabileceğimiz ve bunu yaparken de dünyayı 36 farklı şekilde değiştirebileceğimiz de belirtilenler arasında. Farklı sonları görebilmek için oyunu tekrar tekrar oynayabilecekler olduğunu düşününce de bu oyuna vereceğiniz paraya değecegi gerçeği ortaya çıkıyor.

The Witcher 2'deki gibi hainlik yapmayacak olan ve sağlam bir "tutorial" kısmına sahip olacağı belirtilen The Witcher 3'te iki tane yeni mini oyun da yer alıyor; bir tanesi bir kart oyunu, diğeri de balta atma.

Tüm bu şahane özellikleri, DirectX 11 desteğiyle gelecek olan muhteşem grafikleri ve muhtemelen iyi olacak senaryosu ile The Witcher 3: Wild Hunt, 2014'ün en iyi RPG'lerinden biri olacak gibi duruyor. Sabırsızlığımız yasal olarak başlamıştır!

■ Tuna Şentuna



■ İşıklardırmalar ve detaylar gerçekten dikkat çekici. Üstelik daha DirectX 11 dokunuşu bu görsellerde yer almıyorken!



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



Yapım Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Aksiyon / Adventure **Platform** PC, PS3, Xbox 360, Wii U
Çıkış Tarihi 24 Mayıs 2013 **Web** www.residentevil.com/revelations

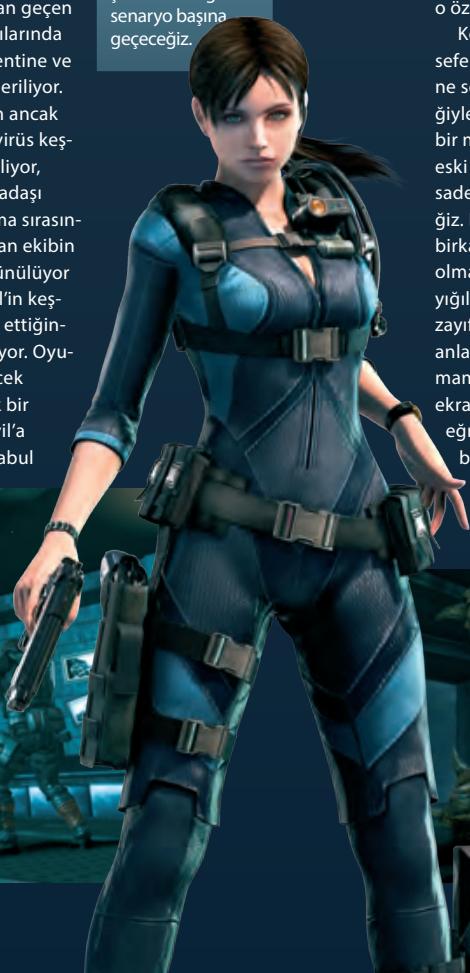
Resident Evil: Revelations HD

Virüsten virüse maceralar!

Hayatta kalma ve korku öğeleriley serinin köklerine geri dönecek Resident Evil: Revelations HD. Peki, nedir bu "HD" takısı diye soracak olursanız, Nintendo'nun 3DS'ine çıkışmış aynı isimli oyunun yüksek çözünürlüklü kaplamalarla günümüz konsollarına ve bilgisayarlarına olan ziyaretinin sembolüdür. 3DS sürümünden ve oyunun hikâyesinden baba okurlarımız için hikâyeye bir göz atalım. "Veltro" isimli terörist grup, mutantlarını denemek amacıyla Terragrigia şehrinin seçiyor ve mutant ordusuyla saldırır başlıyor. Çok kısa bir sürede düşen şehir, yetkilileri endişelendirdiyor ve Raccoon City'deki gibi toplu imha kararı alınıyor. Bu sefer termonükleer bomba yerine, uydularındaki dev güneş panelerinin yardımıyla güneş enerjisi kullanılıyor ve bütün şehir saniyeler içerisindeküle dönüşüyor. Aradan geçen birkaç yılın sonunda, Terragrigia şehrinin kalıntılarında hayatı kalan mutantları incelemek için Jill Valentine ve yeni ekip arkadaşı Parker Luciani bölgeye gönderiliyor. Jill, ölü yaratıklardan birinde T-Virus'a benzeyen ancak deniz canlıları tabanlı genler kullanan yeni bir virus keşfedor. Bir kötü haber de Chris Redfield'dan geliyor, daha doğrusu gelmemiyor. Chris ve yeni ekip arkadaşı Jessica Sherawat, gerçekleştirdikleri bir araştırma sırasında kayboluyorlar. Araştırmalar sonunda kaybolan ekibin "Queen Zenobia" isimli bir gemide olduğu düşünülüyor ve Jill ile Parker yola çıkarıyor. Queen Zenobia, Jill'in keşfettiği virüsün etkisinde kalmış sularda seyahat ettiğinden olsa gerek, pek hoş ev sahipleri barındırmıyor. Oyunun büyük bir çoğunluğunun bu gemide geçecek olması; dar koridorlar, kapalı mekânlar, karanlık bir atmosfer ve daha çok korku demek Resident Evil'a yakıştı gibi... 3DS'in en iyi oyunlarından biri kabul

Önce Bitir!

Capcom, 3DS versiyonundaki Raid modunu oynayabilmemiz için önce 10 saatlik senaryoyu bitirmemiz gerektiğini söylemişti ve biz de kuzu kuzu bitirmiştik. HD sürüm için aksi bir açıklama geldiğimi düşünürsek doğruda senaryo başına geleceğiz.



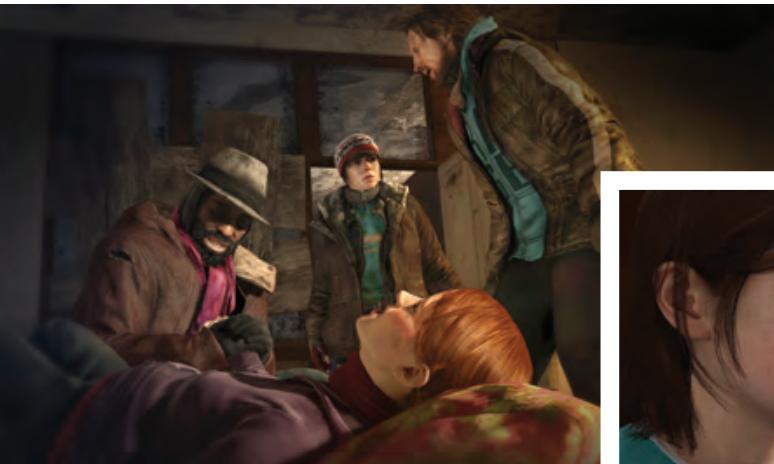
Tansiyon Ölçer

NORMAL

edilen ve birçok insanın bu el konsoluyla tanışmasına vesile olan oyun, bizlere sadece yüksek çözünürlülü kaplamalarıyla da gelmeyecek. Zaten beğenilen grafiklerin daha da iyileştirilmesi, mekan tasarımlarının yeniden düzenlenmesi ve ses efektlerinin yenilenmesi dışında Infernal zorluk seviyesiyle de bize bir korkutmak için bir adım daha atacak Capcom. Infernal'da mermi sayımız kısıtlı olacak ve -bu da yetmezmiş gibi- yaratıkların sayısı artacak. 3DS'teki oyunu düşündüğümüzde, daha az mermiyle daha çok yaratık öldürmeli adına eski oyunlarda kine benzer bir uğraşa girip daha isabetli atışlar yapmaya çalışıyorduk. Şimdiye Infernal seviyesiyle daha da az mermiyle daha çok yaratık öldürmemiz gerekecek gibi görünüyor. Yaratıkların ve eşyaların yerlerinin de değişecek olması, oyunu ezberden oynamamızı engelleyeceği için oyun bu sefer bizlere o özlediğimiz eski korkuyu hissettirecek.

Korkunun paylaştıkça azaldığının farkına varan Capcom, bu sefer senaryo kısmı için co-op oynanışı sunmuyor. Onun yerine senaryo kısmından bağımsız, "Raid" isimli bir co-op seçeneğiyle oyuncuların yaratıklara karşı birlikte direnmeye çalıştığı bir mod bizleri bekliyor. Raid modunda 3DS'te bulunmayan eski bir dost (!) da bizleri bekliyor: Hunk. Bu soğuk, sessiz ve sadece işini yapan askeri sadece Raid modunda kullanabileceğiz. Bu kadar güzel haberden sonra, yayınlanan videolarde birkaç ufak soruna gelirse, yaratık animasyonlarının çok kısıtlı olması, özellikle ölen her yaratığın puding kıvamında yere yığılması göze hoş gelmiyor. Ayrıca vuruş hissiyatının biraz zayıf olduğunu, özellikle yaratıkların puding kıvamina geçtiği anlarda görünen hazırlanmış sahnelerin vuruş hissiyatını tamamen yok ettiğini söyleyebiliriz. Bir el konsolunun küçük ekranında hoş karşılaşabilen bu eksiklikler, büyük ekranlarda eğri durabilir ama eski Resident Evil'in tadını aldiginizda bunların üstünde durmayacağınızı düşünüyorum. Kısacası, Resident Evil serisine aşınaysanız ya da biraz korkmak istiyorsanız, Resident Evil: Revelations HD sizin için doğru seçim olacaktır. ■ **Çaylak**





Yapım Quantic Dream **Dağıtım** Sony **Tür** Aksiyon / Adventure
Platform PS3 **Çıkış Tarihi** Ekim 2013 **Web** www.beyondps3.com

Beyond: Two Souls

Tek bedene bağlı iki ruh...

PS4'ün duyurusuyla bütün dikkatleri üzerine çeken Sony, PS3'ün de son bombalarını patlatmaya hazırlıyor. Heavy Rain'i oynamış oyuncular bilirler ki video oyunları da bir sanattır, sinema filmleri gibi saygı duymayı hak eder ve sadece çocukların için değil, vaktini güzel bir hikâyeye değerlendirmek isteyen herkes içindir. Beyond: Two Souls işte bize bunları öğreten Quantic Dream'in elle-rinden çıkacak. E3 2012'de videosu ilk yayılmışlığıandan itibaren sıkı bir hayran kitlesi tarafından takip edilen oyunun, bizlere daha önce yaşadıklarımızdan çok daha farklı bir deneyim sunacağı söyleniyor. Oyun, "Jodie Holmes" adındaki küçük bir kız çocuğunun hayatının 15 yıllık bir bölümünü bize anlatacak. Jodie'yi diğer küçük kız çocuklarından ayıransa "Aiden" adında, ruhani bir varlığın doğumundan itibaren Jodie'nin yanında bulunması. David Cage'in, oyunun yönetmeninin, "Keşke oyuna ilgili hiçbir şey göstermesem, simsiyah bir kapak koysam, oyuna ilgili hiçbir şey bilmesezim, her şeyi oynarken öğrenseniz." sözünün ardından, Aiden ile Jodie'nin ilişkisini öğrenmek için oyuncunun çıkışını beklememiz gerekecek. İlk olarak E3 2012'deki videoyu bir hatırlatalım. Jodie, sessiz bir şekilde, polis karakolunda bir teğmenin ofisinde oturuyor. Teğmen de elinde bir kupa kahveyle Jodie ile konuşmaya çalışıvar ama Jodie o kadar sessiz, o kadar tepkisiş duruyor ki teğmen en sonunda Jodie'ye dilini konuşup konuşmadığını soruyor. Niye mi yazıyorum bunları? Çünkü bu sahnede yazdıklarımın daha fazlası var. Teğmenin gözlerinden, önünde oturan Jodie'ye yardım etmem istedığını, aynı şekilde Jodie'nin gözlerinden de teğmenne söyleyecek bir şeyinin olmadığını anlayabiliyorsunuz. Üstelik mimiklerle de desteklenen bu duyguları o kadar yoğun bir şekilde hissediyorsunuz ki ortamda sessizlik siz bile geriyor. Aiden da bu sessizlikten gerildiğini, masadaki kupayı duvara fırlatarak gösteriyor. Teğmenin daha önce masalarдан duvarlara kendi başına uçan kupalara alışık olmadığını, dolayısıyla şaşıracığını tahmin edebilirsiniz. Tahmin edemeceğiniz kısım ise teğmenin şaşkınlığını ve tereddüdünü bizlere bu kadar net bir şekilde sunan Quantic Dream'in teknolojisi.Çoğu oyundakinin aksine "hareket yakalama" teknolojisini yerine "performans yakalama" teknolojisini kullanıyor Quantic Dream. Bu teknolojide oyundaki karakterlere hayat veren aktörlerin sesi, mimikleri ve vücut hareketleri oyuna birlitke aktarıyor, böylece film tadındaki görtlere kavuşuyor. Yayımlanan ikinci videodaysa bir başka Hollywood aktörü Willem Dafoe ile Ellen Page'i bir arada görme fırsatımız oluyor. Jodie, Aiden'la olan bağıni Doktor Nathan Dawkins'e (Willem Dafoe) anlatırken görsel

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

şölenin devam ettiğini görüyoruz. Sinematik anlatımın -Heavy Rain'deki gibi- bu oyunda da önemli bir yer tuttuğu ama bu sefer kontrolün daha çok bizim ellerimize bırakılacağı söyleniyor. Ayrıca bu oyunda aksiyonun da hat safha-da olduğu söylenenler arasında. Öfkесini Jodie'nin peşin-dekilere kusan Aiden ve peşindekilerden kaçan Jodie, oyunda yöneteceğimiz karakterler olacaklar. Oyun bu ikili arasındaki geçiş kararını zaman zaman bize bırakır da ne zaman Aiden'la, ne zaman Jodie'yle oynayacağımıza büyük ölçüde karar verecek. Jodie'nin yapabileceklerin elbette bir sınırı var ama Aiden ruhani bir varlık olduğu için istedığını yapmakta özgür; nesnelerin içinden geçebilir, nesne-le etkileşime girebilir ve hatta insanları kontrol edebilir. Jodie'nin peşindeki polislerin, SWAT ekiplerinin ekipmanları düşünüldüğünde Aiden'in onlardan birini kontrol etmesinin ne kadar tehlikeli olabileceğini videolarda görebiliyoruz. Ayrıca oyun içi videolarda gördüğümüz kadarıyla "quick time event"lerin aksiyon sahnelerine iyi bir şekilde yedirildiğini, heyecanı baltalamayan bir yapıda olduğunu söyleyebiliriz. Oyunun her oyuncuya aynı tecrübe yaşatmak yerine kararlarımıza doğrultusunda şekilleneceği, aksyon sahnelerindeki başarı ya da başarısızlığımızın, takip ettiğimiz senaryoyu etkileyeceği söyleniyor. David Cage olabildiğince az şey paylaşmak isterken, daha fazlasını paylaşmak yerine PS3 sahibiysen kesinlikle kaçırma-nız, değilseniz de PS3 sahibi bir arkadaşınıza misafir olma-nız gerektiğini söyleyerek son noktayı koyuyorum.

Çaylak

Üç Film Bir Arada!

Jodie Holmes'a -performans yakalama teknolojisiyle- Inception'dan da tanadığımız ünlü aktris Ellen Page hayat veriyor. Diyaloglarını ezberleyerek seslendiren Ellen Page'in, bu oyunda en azından üç filmlik replike sahip olduğu söyleniyor.

■ **Jodie'nin nasıl bir yaşam sürdürüğünhe beraber tanık olacağız.**





Yapım Overkill Software **Dağıtım** 505 Games **Tür** FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2013'ün üçüncü çeyreği **Web** www.overkillsoftware.com

Payday 2

Eller havaya, bu bir soygundur!



İmdi yerinizden yavaşa kalkın, özenle hazırladığınız "sabırsızlıkla beklediğim oyunlar" listesini alın (Nerede mi bu liste? En son nereye koyduysanız oradadır!) ve birinci sırasına hiç düşünmeden Payday 2'yi yazın; çünkü yapımcılığını Overkill Software'ın ve dağıtımlığını 505 Games'in üstlendiği, aksyonun tavan yaptığı FPS türündeki oyun, 2013'ün üçüncü çeyreğinde Steam, PlayStation Store, Xbox LIVE üzerinden indirilebilir bir yapım olarak karşımıza çıkacak.

İlk soygun

Payday 2'ye geçmeden önce, ilk oyun olan Payday: The Heist'i kısaca bir hatırlayalım. Sony Online Entertainment etiketle satışa sunulan ilk oyun, 2011 yılında PC ve PS3 platformlarında piyasaya çıkmıştı ve FPS türü bir soygun simülasyonuydu. Piyasadaki alışılmış oyuların aksine, bu sefer kötülerin düşmanı bir kahraman değil, kötü adamların ta kendisiydi. "Soygun" teması üzerine kurulu Payday: The Heist'in bu soygunları daha heyecanlı, daha eğlenceli hale getiren en önemli özelliği co-op temelli oynanışıydı. Arkadaşlarınız online olarak bir araya gelip kuracağınız maksimum dört kişilik bir eiple, soygun için bir bankaya dalıp "Eller havaya, bu bir soygundur!" ya da "Al bunu, al, al, al, al, al!" (Bu replik sanki olmadı.) diye bağırabilmiş, biriniz güvenlik kameralarını hallederken, bir diğerinin görevlileri etkisiz hale getirebiliyor, bir yandan sizi durdurmak isteyen polislerin icabına bakarken, diğer yandan kasayı patlatıp paraları toplayarak ve en sonunda senaryonun işleyişi içerisinde olay yerinden uzaklaşabiliyordunuz. Nasıl ama? Etkileyici, değil mi? Aynı aksiyon, aynı heyecan Payday 2'de kaldığı yerden devam edecek. Tabii ki bazı farklılıklarla...

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Planlı, programlı çalışmak

Payday 2'nin en önemli özelliği, "uzmanlık" kavramı üzerine kurulmuş olması. Oyunda, uzmanlıklar birbirinden farklı dört sınıf mevcut ve bu sınıflar Mastermind, Enforcer, Technician ve Ghost olarak adlandırılıyor. Mastermind'in işleri halletmek için başvurduğu yol rüşvet! Enforcer, ekibin silah uzmanı. Technician, kasaları havaya uçurma konusunda uzman. Ghost ise güvenlik kameralarını ve alarmları etkisiz hale getirebiliyor. Seçeceğimiz sınıfa göre, silahlarımızı ve karakterimizin yeteneklerini geliştirip tam anlamıyla işinin ustası bir soyguncu olabileceğiz.

Hal böyle olunca, yapılacak soygun öncesi, enince ayrıntısına kadar düşünmüş bir plan yapmak gerekiyor. Örneğin, güvenlik kameralarının ve alarmların başında iş açmasını istemiyorsanız, ekipte mutlaka bir Ghost olmalı. Kasaları açma konusunda sıkıntı yaşamamak için patlayıcı ustası bir Technician ile çalışmalısınız. Peki, Technician bulunmayan bir ekipte kasalar nasıl açılacak? Elbette ki Mastermind'in rüşvet vererek satın aldığı bir görevlinin bize sağlayacağı anahtarla. Kısacası Payday 2, "sen kameraları vur, ben kasayı halledeyim" havasından çok ip "herkes bildiği işi yapsın" hâsına bürünmüş bir oyun.

Oyundaki diğer bir yenilik, görevlerin artık bir harita üzerinde görünecek olması. İstediğimiz görevi, istedigimiz zaman yapmak bizim elimizde. Dikkat etmemiz gereken nokta ise bir görevin diğer bir görevi etkiliyor olması. Yeni oyununda, görev sırasında işimizi kolaylaştırmak için satın alabileceğimiz içerikler de mevcut. Örneğin, mücevher dükkânının güvenlik kameralarının haritası ya da alarmları etkisiz hale getirebilmek için ufak jammer'lar gibi... Payday 2, bir önceki oyuna göre, işbirliğinin çok daha fazla öne çıktı, çok daha kapsamlı, çok daha detaylı bir oyun olacak gibi gözüküyor. Bakalım Payday 2, Payday: The Heist'in başarısını yakalayabilecek mi? Sabırsızlıkla bekliyoruz. ■ Çaylak



■ Sivillere zarar vermemeye dikkat et!



20
POSTER

**Jusen
Diebes**



**ORİJİN'DEN HEDİYE
50 JUSTIN BIEBER
TİŞÖRTÜ / ŞANTASI**

BÜYÜK POSTER



blue Jean



BON JOVI



*Michael
Jackson*
**IMMORTAL'I
İZLEDİK!**

JUSTIN TIMBERLAKE

GERİ DÖNÜSÜN
PERDE ARKASI



2 POSTER

ERDEM TATAR'IN ANALİZLERİYLE FALL OUT BOY

KRISTEN STEWART

**"YOLDA"
VİZYONDA**



Arzu Dalyan,
başarılı oyuncunu
yeni film projesi ve
aşk hayatındaki son
durumu inceledi.
Pop Up'a

HER AY 3 DERGİ

BLUE JEAN HEADBANG POP UP



KİM
OP ÖZEL

卷之三



Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com





Erkagral Şingä ROJC PLAYING GÜNLÜKLERİ

M erhaba en çok FRP oynayan, fantastik kitap okuyan, Warhammer bidilayın ve Magic ile yoğrulan okur. Ne yaptın? Nasıl geçti koskoca bir ay? Bak, bahar geldi cattı! Ardı ardına etkinlik de bir anda resmen sıralandı. Bir yanda KONTAKT 3, bir yanda KUNVENTION ve pek tabii ki yılların eskitemediği METUCON... Yıllar geçse ve katılan yüzlerin büyük bir çoğunluğu dejise de hızını hiç kesmeyen METUCON, bu yıl yine gidilmeyi bekleyen en önemli etkinliklerden bir tanesi ve işte yine senenin o anı geldi cattı.

ODTÜ Bilim Kurgu ve Fantezi Topluluğu tarafından 17 senedür aralıksız olarak düzenlenen METUCON Bilim Kurgu ve Fantezi Şenliği, misafirlerini 20 ve 21 Nisan 2013 tarihlerinde, harika bir şekilde ağırlamaya hazırlıyor. Bu seneki tema, bilimkurgu edebiyatında önemli bir yere sahip olan, fantezi edebiyatında da yer yer kendini önemli bir öge olarak bulmuş

"yapay zekâ" masaüstü ve canlandırmalı rol yapma oyunları için seçilmiş. İnternet sitesindeki tarih ve tema duyurusunda, oyunlarını bu tema üzerine yazmak isteyen insanlar için yapay zekayı ilk kez ciddi olarak tanımlayan ve bilgisayar biliminin babalarından biri olan Alan Turing, önemli bir matematikçi olan Kurt Gödel ve "yapay zekâ etikcisi" diyeBILECEĞİMİZ Mary Shelley gibi önemli insanlardan alıntılarla fikir verici bir yazı yazılmış. METUCON'da, oyun yöneticilerinden bu tema etrafında çalışmaları istense de zorunluluk yok.

Bildiğiniz gibi METUCON'daki temel etkinlik -her zamanki gibi- masaüstü ve canlandırmalı rol yapma oyunları olacak ve bu sene de METUCON, rol yapma oyunlarına gönül vermiş insanlara hayal gücünün kapılarını sonuna kadar aralayacak gibi gözükyor. Her sistemden ve kurgudan oyunların oynatılmasıyla yine yıl içinde yapılan en büyük rol yapma oyunları etkinliği sıfatını koruyacakmış gibi görünüyor. Oyun yöneticilerinin oyunlarını kaydetmek için METUCON'dan iki hafta öncesine kadar vaktleri olacak, sonrasında oyuncular tercihlerini, aldıkları biletlerle METUCON'un internet sitesinden yapabilecekler. Eşit ve adil dağılım adına kullanılan yöntem sayesinde yine herkes istediği oyuna girebilecek ve oyun yöneticileri istedikleri kadar oyuncuya sahip olacak. Unutmayın, ilk sıraya yazdığınız tercihe yerleşmeniz büyük bir olasılık olsa da yapacağınız beş tercih arasına istemediğiniz bir oyunu yazmamaya çalışın. Çünkü ilk tercihiniz aynı anda pek çok insanın da ilk tercihiyse işiniz şansa kalıyor.

METUCON için herkes iki tarihe bakar: 19 Mayıs ve 23 Nisan. Bu sene bu tarihlerin hafta sonu ile bireleşmeyip olması ve bu sebepten etkinliğin iki gün olması katılımcılarını üzümüş olabilir ama üzülmeyin! Bu durum, METUCON'un boş olacağı anlamına gelmiyor. Yine pek çok oyunla dolu dolu olacak olan, herkesin damağında hoş bir tat bırakacaktır.

Gün içinde, panayır alanında gerek geçen sene eklenmiş,

METUCON GM'liği nedir?

METUCON GM'liği ilk defa geçen yıl önerilmiş bir unvan. ODTÜ BKFT ekibi, kendi bünyesinde çıkan oyun yöneticilerini denetlemeyi sıklaştırmanın yanı sıra METUCON'da açılacak oyunları önceden hazırlamalarını sağlamak ve METUCON'dan en az bir hafta önce deneme yapmak yoluyla ODTÜ BKFT bünyesi dışından METUCON oyun yöneticilerine de "METUCON GM'i" unvanını edinme fırsatı sunarak oyundan alınan keyfi artırmayı amaçlıyor. Bu unvan istediği takdirde alınabilirken, unvanı almak isteyen oyun yöneticilerinin METUCON oyunlarında belirli kriterleri sağlamaları bekleniyor. Bu unvana sahip olmak isteyenler, METUCON'un internet sitesinden şartları öğrenebilir ve METUCON GM'liğine kolaylıkla başvurabilirler.



METUCON2013



gerek uzun zamandır yapılan etkinlikler olacak. Sürpriz yarışmalar söz konusu ve birçok ödül dağıtılacına dair haberler var. Kutu oyunları için önemli bir alan ayrılmıyor ve kutu oyunu severlerin bir araya gelmeleri, oyun oynamaları, bilgi ve oyun paylaşmaları yönünde güzel bir ortam olacak. Üstelik Türkiye'de belki birkaç kişide olan kutu ve kart oyunlarını oynama fırsatı, o kişiler METUCON'a katılmayı planladığından -ve bir kısmı kesinleştiğinden- bulabilirsiniz. Ayrıca yine masaüstü savaş ve strateji oyunlarına da önemli bir yer ayrıyor. METUCON alanında bir zamanlar Dungeons & Dragons battleground'unun olduğu alanda, TÜSOT işbirliğiyle Warhammer 40.000 turnuvası düzenlenecek. Bir yandan METUCON'un simgesel aktivitelerinden biri bu sene düzenlenmeye de genelde boş kalan alan, ordularıyla çarpışan insanlarla civil civil olacak. İlk defa geçen sene eklenen



Ne dinledim

Fredrika Stahl

Twinkle Twinkle Little Star

Vallahi böyle insanların olduğunu gördükçe seviniyorum, ne yalan söyleyeyim. 2006 yılında, "A Fraction of You" isimli albümüyle ortalığı kasıp kavurmuş bir sanatçı kendisi. A.B.D'de fazlasıyla tanınan caz piyanisti Tom McClung ile çalıştığı

albumünün hemen ardından çıkardığı ikinci albümünde de İsviçreli gitarist Andreas Oberg ile çalışması, yaptığı müziğin bir kat daha kaliteli olmasına onayak olmuştu. 1984 doğumlu olan sanatçının yaptığı müziğin genelinde jazz ve popüler müzik esintileri görmek mümkün. Şu ana kadar toplam üç adet albümü yayınladı ve ilgilenenler için dephinmekte fayda var ki kendisi 25 Nisan'da İstanbul sınırları içerisinde bir konser verecek.

ve genelde katılımcılar tarafından beğenilen bilgisayar oyunu tanıtımıları da gerçekleştirilecek. Katılımcılar stant alanında bilgisayar oyunlarını deneme ve çeşitli oyun içi hediye kuponları kazanma şansı elde edecekler. Etkinlik alanında bulacağınız bir diğer fırsat da gözünüzü diktiginiz ama pahalı olduğunu düşündüğünüz çizgi romanları, fantezi ve bilimkurgu kitaplarını indirimle alabilecek olmanız.

Masaüstü ve canlandırmalı rol yapma oyunu oynamayacak bile olsanız, METUCON'un hala size sunduğu şeyler var ve bunların sayısı etkinlik tarihi yaklaştıkça artacak gibi görünüyor. Gün içinde etkinlik alanında olan veya olacak her şeyden bahsetmek zaten burada mümkün değil.

Peki ya tüm etkinlikler gün içinde mi olacak? Görünüşe göre hayır. Bir gelenek olarak sonda bir önceki gün akşamı, yanı bu sene ilk güne denk gelen gün, kostümlü parti de eğlenceli olacağı benziyor. Çayyolu'nda düzenlenecek olan kostümlü parti, METUCON'un ilk günü bittikten sonra aynı ilgi alanına sahip insanlara gün içinde gerek oynadıkları oyunlardan, gerek şenlik alanının karmaşasından fırsat bulmadıkları sosyalleşme ve eğlenme ortamını sunmayı amaçlıyor. Ancak kostümlü partinin içeriği muhabbet etmenin ve eğlenmenin yanı sıra kendi içinde de dolu dolu. En açık ve ilk akla gelen örnek, kostüm yarışmasında oylamaya seçilecek en iyi kostüme sahip kadın ve erkek katılımcılara sürpriz ödüller verecek olması.

Özlemek gerekirse bu sene METUCON, her sene yaptığı ve artık adıyla özdeşleşmiş etkinliklerin yanı sıra bu etkinliklere bağlı yan etkinliklerle de büyümeye amaçlıyor. Sadık katılımcılarının beğeneceği şekilde hala odağın büyük bir kısmının masaüstü ve canlandırmalı rol yapma oyunlarında olmasının yanı sıra genç katılımcılara yönelik olarak hem rol yapma oyunlarını tanıtmak, hem de onların ilgi alanlarına hitap etmek adına geleneklerine yeni değerler katıyor. Bu alana ilgi duyan insanların birbirleriyle tanışmaları ve rol yapma oyunlarının tanıtımları adına büyük işler yapmayı amaçlayan METUCON, bu sene de bekletmemizi fazlaıyla karşılaşacak gibi görünüyor. Benim etkinlikte boy göstermemse şimdilik tam bir sıra, tam bir muamma ama elimden geldiğince katılmaya çalışacağımı şimdiden belirtmek isterim. Bakalım bu yıl ki METUCON macerası ne şekilde gerçekleşecek. Şimdiden bol bol yeni insanla tanışmanız ve yepyeni dünyaları kucaklanmanız dileklerimle... www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne okadım

İstanbul'da Yaşama Sanatı

Haluk Dursun

Adından kendisini ele veriyor kitap aslında ama tam da kelimesi kelimesine değil. Şüphesiz ki İstanbul, bu dünyanın en özel iki - üç şehrinden bir tanesi ve onu yaşamak, en az onun içerisinde bulmak kadar zor. Bu sene kendisinden ders aldığı Topkapı Sarayı Müdürü sayın Doç. Dr. Haluk Dursun'un kendi kaleminden kâğıda dökülen eser, İstanbul'u çok daha farklı bir şekilde gözler önüne seriyor. "Farklı" derken yanlış anlaşılmaşın; onun gözünden, yaşadıklarıyla pekişen bir İstanbul bu. Kitaba biraz daldığınızdaysa daha önce dikkatinizi çekmemiş ama hep orada duran birçok binayı, çeşmeyi, kasrı ya da anıtı göreceksiniz. Eğer gerçek İstanbul'u merak edenlerdeniz, bu kitap size çok şey vaat ediyor demektir.

PCnet Nisan sayısı dopdolu



Detailed files on topics such as new products, software, web sites, mobile application reviews, and PCnet!

29 SAYFA
NASIL YAPILIR?
Bilgisayar kullanımınızı kolaylaştıracak adım adım rehberler

DVD'DE BU AY

ADOBE FIREWORKS CS6 ÖĞRENİYORUM

- Video araçları
- Oyun demoları
- openSUSE 12.3



Ister Instagram bağımlısı olun ister bu inanılmaz fotoğraf paylaşım uygulamasını hiç duymamış olun, her durumda uygulamayı en iyi şekilde kullanabilmenin yollarını anlatıyoruz.

İnceleme

Oyun oynamaya zaman kalmadı!

Derginin ilk sayfalarını okuyanlar, LEVEL Tayfasi için sorduğumuz soruyu görmüşlerdir: "BioShock Infinite, Gears of War: Judgment, God of War: Ascension, SimCity, StarCraft II: Heart of the Swarm ve Tomb Raider... Bu takvimin altından nasıl kalkılır?" Bu soruya bir de size sorsak nasıl cevap verirsiniz? Biz oyunları kardeş kardeş paylaştık mesela

ama siz tek başınıza ne yapacaksınız? BioShock ile gökyüzüne ulaşabilir, Gears of War ve God of War ile serileri -belki de son kez- ziyaret edebilir, SimCity ile şehir planlamacılığı alanında kendinizi geliştirebilir ya da Lara Croft ile yepeney bir maceraya atılabilirsiniz. En iyisi önce bizim izlenimlerimize bir göz atın, kararınızı ona göre verin.



Tomb Raider

Lara Croft'un tel tel uçuşan saçları eşliğinde, solusuz bir maceraya atıldık

72



52

BioShock

Sualtını geride bıraktık, gökyüzüne yol aldık ve pek memnun kaldık



60

God of War

Yolun sonunu gören bizler, bu kez Kratos'un geçmişine yolculuk ettik



64

SimCity

Yıllar sonra yeniden yol döşedik, ev yaptık, vergi topladık, mutlu olduk

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyiin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdığımız ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdığımız ödül

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



Yapım Irrational Games
Dağıtım 2K Games
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.bioshockinfinite.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Bundan iyi poster olur □
bana sorarsanız.



Dinle, İzle, Öğren

Etrafi araştırırken zaman zaman "Voxophone" adındaki kayıt cihazlarına rastlayacaksınız. Bunlar size oyunun arka planı hakkında bilgi veren kayıtlardan oluşuyor. Ayrıca Columbia hakkında bilgi veren Kinetoscope'ları da bulunmayı bekliyor. Bunların tümünü bulursanız da çeşitli achievement'ları açmış oluyorsunuz.

BioShock Infinite

Yazı mı, tura mı? Sadece farklı bakış açıları...



sonra peşimez adam tak. Anlaştık mı, Comstock... (Kızım sana söylüyorum, gelinim sen anla prensibi.)

Efsane

Adamımız DeWitt, Elizabeth'i bulmak için Columbia'ya ışınlıyor ve olaylar gelişiyor. Bu kısmı uzatmaya niyetim yok zira konuyu artık duymayanız kalmadı diyemiyorum. DeWitt'in Elizabeth'e ulaşması hiç de kolay olmuyor üstelik; oyunun başında birkaç saat tek başınıza geçiriyorsunuz. Elizabeth'e ulaştıktan sonra da oynanışta irili ufaklı değişiklikler oluyor ve her şey daha da renkli bir hale geliyor.

Kahramanımız ilk defa Columbia'ya adım attığında ise gerçek bir görsel şölen yaşanıyor, bu kısmı es geçmem istemiyorum. Eden Square'e ilk defa adım attığında yaklaşık 10 tane ekran görüntüsü aldım sanırım çünkü her şey o kadar güzel gözüküyordu ki o anları kaçırmak istemedim. Bundan sonra da her döndüğüm köşede, her detaya bir görüntü daha alarak oynanışa kendimce yeni bir boyut daha getirdim: Turist modu!

BioShock Infinite, görselliği çok ama çok yüksek bir oyun. Bu ne demek, hemen açıklayayım. Eğer oyunlardaki görselliğe önem veriyorsanız, bu oyunu çok seveceksiniz, bu bir. İkincisi de oyunu konsollarda oynarsanız, hem grafiksiz açıdan düşük detaylarla karşılaşacaksınız, hem de oynanışta bazı tutukluklar hissedeceksiniz. (Büyük güçlerinde geçiş yapmak için menüye girmeniz gerekiyor...) Üçüncüsü de bu oyunu PC'de kesinlikle Ultra ayarlarında oynamanızı tavsiye

Alternatif

BioShock 2
Dishonored
Far Cry 3



ediyorum. DirectX 11 desteği içeren bu kalitede her şey o kadar güzel gözüküyor ki... Yine de Crysis 3'teki fantastik detayları göremedim ama oyun her anlamda gerçekten inanılmaz gözüküyor. Rahatlıkla sanat eseri diyebilirim, hiç çekinmem. Bu görsel şölene oynanışta mükemmelilik de eklenince ortaya bir klasik çıkarıyor; bunu da söyleyeyim ki oyunu beğenip beğenmediğimi öğrenmek için son paragrafa kadar eziyet çekmeyin.

Mavi gökyüzü kana bulandığında...

Elizabeth'i buluyoruz, yanımızda, kendini koruyarak bize sürekli eşlik ediyor. Ona emir vermek mümkün değil, hep kafasına göre takılıyor ve asla ölmüyor. Böylece biz kendi işimizle bakıyoruz, o da kendi işine.

Önceki BioShock'ı oynayanlar içinse burada çok fazla tanındık konu var. İlk iki BioShock denizin altındaydı ve çok farklıydı. Ne var ki bu oyun tamamıyla masmavi gökyüzünün ortasında geçmesine rağmen, hemen ilk oyunların atmosferini veriyor. Oyun 1912'de geçtiğini için yine müzikler, kıyafetler, tasarımlar bize eski oyuncular hatırlatıyor. Birkaç düşmanla karşılaşmaktan sonra da zaten her şey iyicene tanındık hale geliyor çünkü karakterlerin hareketleri, önceki oyullara çok benziyor.

Karakterimiz DeWitt, önceki oyullardaki gibi bir elinde

silah, diğer elinde de büyü gücü taşıyor. Eskiden Plasmid'ler vardı, yeni oyunda bunlar Vigor olarak isim değiştirmiştir. Vigor'ların iki farklı kullanımı bulunuyor: Bir tanesi direkt saldırı, diğeri de tuzak. Düşmanlarımız genellikle bodoslama üzerimize ilerlediğim için onlara tuzak kurmak da çok kolay oluyor lakin yine de savaşın o heyecanında tuzak kurmaya çalışmak biraz daha zor.

İlk Vigor'umuz Possession olarak karşımıza çıkıyor. Makineleri belirli bir süre bizim tarafımıza çeken bu gücü geliştirdiğimizde insanların da arkadaşlarına karşı dönesmesini sağlıyoruz ve büyünün etkisinden çıktıklarında da -eğer hala hayattalrsa- intihar ediyorlar. "Devil's Kiss" adındaki Vigor, düşmanlarımıza patlayıcı ateş saldırısı yapmamızı sağlıyor, Shock Jockey elektrik saçarak düşmanlarımızı sersemletiyor. Bucking Bronco düşmanlarını havaya kaldırıp bir



■ Oyunun başlarında kendi işine gücüne bakan halk, ilerleyen bölgelerde tamamıyla ortadan kayboluyor.

■ Star Wars'daki Storm Trooper'lar kadar acız bu polisler de...

sure etkisiz hale getirmemizi sağlıyor ve bu Vigor'un bayağı kullanışlı olduğunu söyleyebilirim. Charge'ı düşmanlarına yaklaşmak ve onlara Sky Hook ile saldırmak için kullanıyoruz lakin bu gücü kullanmayı kafaya koymazsanız, bütün Infusion iksirlerini Shield'a yatırmaya özen gösterin. İlk iki oyundaki düşmana bela olan sineklerin yerini de bu oyunda kargalar alıyor. Bir grup kargayı saliyorsunuz ve onlar düşmanı meşgul ederken, siz de onları silahınızla tariyorsunuz. Önceki oyumlarda bu güç çok daha etkiliydi ama bu oyunda etkisi azaltılmış, iş silahlara düşmüştür. Return to Sender, adından da anlaşılacağı üzere, gelen kurşunları yakalamaya ve güçlendirmesini yaparsanız onları düşmana geri püskürtmeye odaklı bir güç. Son olarak da "Undertow" adındaki Vigor, düşmanlarınızı su gücüyle yanınızda çekmeye veya geri püskürtmeye yarılıyor.

Tüm Vigor'ları "Vigor Vending Machine" adındaki makinelerde güçlendirmek mümkün lakin gücü aldiğiniz gibi güçlendirmesi makineye düşmemiş olabiliyor.

Vigor'lar destek pozisyonundaki güçlerimiz, asıl görev genellikle silahların. Oyuna basit bir tabancayla başlıyor, daha sonra hemen makineli tüfeye geçiyoruz. Pompalı tüfek ve Carbine ile ilerleyen

envanterimiz; roketatarlar, bomba atalar, mitralyözler, gelişmiş makineler ve daha güçlü tabancalarla gelişiyor. Şahsen Carbine'i çok kullandım, çok sevdim. Oyunda sadece iki tane silah taşımamıza izin verildiği için de ikinci silahla sürekli duruma göre değişiklikle gittim. Handyman veya Motorized Patriot gibi düşmanlara karşı ağır silahları kullandım, Repeater veya Crank Gun gibi silahlarıyla gruplarla karşılaşlığında tercih ettim. Tetikçi tüfeğine nedense pek el sürmedim zira Carbine'le metrelerce ötedeki düşmanı vurmak pek kolay geldi. Pompalı tüfekse kesinlikle iyi bir silah ama ikinci silah kısmında sürekli başka silahlar tercih ettiğim için kendisiyle pek yakınlaşmadım, mesafeli bir ilişkimiz oldu.

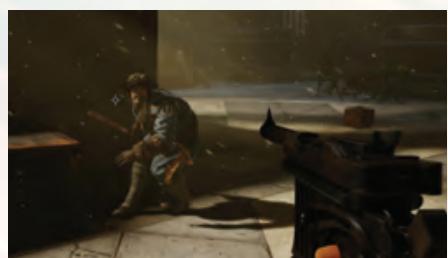
Vigor'lar gibi silahların da yükseltilmesi mümkün ve bunların hepsi "Silver Eagle" adındaki paralarla oluyor. Para oyunda çok önemli ve çok zor bulunuyor. Daha doğrusu kolay bulunuyor ama miktarı az. Para bulmak için gerçekten iyi araştırma yapmanız lazım. Eğer görevinize dündüz ilerleyip sağa sola hiç bakmazsanız, beş parasız kalıp sürüm sürüm sürüneceğiniz zira yükseltmeler dışında, cephane ve sağlık için gereken paketler de paraya satılıyor. Sırf para bulacağım diye oyuncunun gidişatına çok ters bir oynayış da gerçekleştiyorsunuz aslında. Şöyledi misal Elizabeth kaçırılıyor, kız ciyak ciyak bağırrıken ben onun peşinden gideceğime boruların arkasına, kutuların altına bakıp durdum. Birileri bana ateş ediyor, ben cesedin üstünü arıyorum. Açı gözlük böylesi bir şey olsa gerek...

Soldaki hatta anneniz ilerliyor

Öyle araçlara binmeler, önceden kurgulanmış sahnelerde rol almalar bu oyuncun konusu değil. Burada biraz özgürlük,

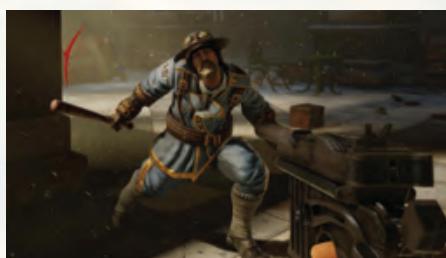
Merhaba; konuşan căcăyım ben!

Belki de bir insan savaşırken, dövüşken böyle enteresan pozisyonlara giriyor. ama bunu kendisi gördüğü için ne hale geldiğini bilmiyor. Bakın BioShock Infinite'teki bir düşman, ne şekillere girdi şerefisiz!



■ Bükülürüm!

Notre Dame'in kamburu mu dersiniz, Gollum mu dersiniz, bilmiyorum... Ateş ettiğe bu şekilde girdi arkadaşım. Ben vurmadım, o eğildi, ben vurmadım, o kamburlaştı. Zavallı dostum benim...



■ Roman oynarım!

Kafadaki eğiklik hemen hangi dansı icra ettiğini gösteriyor arkadaşım. Sanki Vahşi Batı'dayız da ayaklarına, "Oyna, oyna!" diye kurşun sıkıyorum, o da Türk komedi filmi gibi bizim havaları oynuyor. Ben vurmadım, o belini kıvırıldı, ben vurmadım o oynadı.



■ Neo'dur benim adım!

Matrix'te sandı kendini, attı beli gerİYE, indi de indi aşağı. Bir de yaklaşmamış mı yakınıma kadar? Ben vurmadıkça şımaran, ben vurmadıkça abartan can dostum maalesef bir kafa vuruşyla indi aşağı ama vahşet sevmemişimden o kareyi yayılmamıyoruz.

Elizabeth'ten yardım eli

Sanırım oyunun ön inceleme-sinde belirtmiştim, Elizabeth sürekli yanımızda ve hep bize yardım etmek için fırsat kolluyor. Elizabeth'ten gelen yardım elini çok ekstra bir durum olarak düşünmüştüm lakin oyunda çok önemli zamanlarda hayatı kurtarınca, onun "her güçlü erkeğin arkasında bir kadın vardır" daki kadın olduğunu anladım.



Elizabeth size cephe, sağlık paketi ve Vigor güçlerimiz için gereken Salt'ı sağlıyor. Bunu nasıl yapıyor? Mesela sağlığımızın yarısını kaybettik, arkadan bir ses geliyor. "Hey, şu sağlık paketini al, ölüyorsun!" Dönüp "F" tuşuna basıyor ve Elizabeth'ten gelen paketi kullanıyoruz. Aynı şeyi Salt ve cephe için de yapıyoruz ve buna ek olarak, rastgele miktarlarda para da sağlıyor bize Elizabeth. Bazen bir Silver Eagle veriyor, bazen 100! Elizabeth size para teklif ettiğinde sakin kaçırmayın.

Yetenekli kızımızın bir başka özelliği de kilitleri açabilmek. Oyunda birçok yerde kilitli kapılar karşımıza çıkıyor ve bulduğunuz lockpick'ler sayesinde bunları Elizabeth'e açtırabiliriz. Bazen saç tokasıyla da görevlerin gerektirdiği kapıları da açıyor kerata.

Önemli eşyaların yanından geçerken, "Booker, bak burada bir lockpick var!" gibi cümlelerde kuruyor Elizabeth. Bazen siz o eşyayı çoktan görmüş oluyor, bazen de onun sayesinde buluyorsunuz.

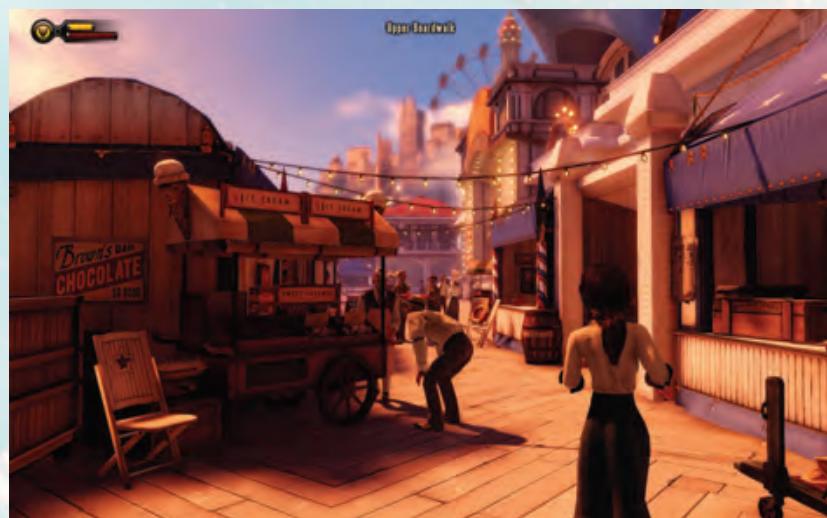
Elizabeth'in en önemli yeteneklerinden bir tanesi, zaman yürüktülerini bulabilmesi de özellikle önemli dövüşler öncesi çok işe yarıyor. Yol taretler var etmek, silah kutuları oluşturmak, sağlık paketleri bulunan kasalar getirmek hep Elizabeth'in bize sağladığı güzellikler arasında. İyi ki varsin Elizabeth!

biraz değiliz. Şu anlamda özgürlük; bir alanda nasıl hareket edeceğimize, bir noktaya gitmemiz istediğiinde oraya gitmeden önce neler yapabileceğimize, nereleri araştırabileceğimize kendimiz karar veriyoruz. Ancak o noktaya ilerleme şeklimiz ve oyuncun seyrini değiştirmeye olanlığımız kesinlikle yok. Kısacası oyuncu bayağı düz ama bu düzluğun içerisinde gördüğümüz mekânlar ve yaşadığımız tecrübe, özgürlüğün elimizde olmaması hissini tamamıyla bertaraf ediyor.

Araç kullanımı yok dedik lakin "Skyline" adındaki hatlarda, "Sky Hook" adındaki aletle ilerlemek çok keyifli. Adeta lunapark keyfi yaşıyoruz ve bu sırada düşmanlarımıza ateş etmek, bize yerden ateş edenlerin üzerine binmek de serbest oluyor. Hele ki hatlar arasında geçiş yapabilmenin keyfi çok ayrı. Dilerdim ki buradaki kurgu çok daha acayıp olsayıdı ve hattan hatta atlamatik animelerdeki gibi saçma bir noktaya ulaşsaydı. Evet, bunu gerçekten isterdim...

Oyunda hiçbir sıkıntı yok sayılır ama yapay zekâyla ilgili şüphelerim var. Motorized Patriot veya Handyman gayet akıllı; özellikle Handyman gördüğünde hemen elinizdeki en güçlü silahları ortaya çıkarın lakin sıradan düşmanlarınızda biravalaval bakma durumu oluşuyor ve bunu çok nedensiz yapıyorlar. Gayet güzel siperleri kullanırken bir anda dışarı çııp, biraz ilerleyip orada öylece duran o kadar çok adam gördüm ki... Bunlar tam anlamıyla birer hedef tahtası oluyor ve tek hamlede de vuruluyor.

BioShock Infinite'in en önemli yeniliklerinden biri de Gear'lar ki az daha bu konuya unutuyordum! Bunlar genellikle kilitli kapıların arasında veya karanlık köşelerde oluyor ve bunlardan dört tanesini üstümüze giyebiliyoruz. Kafamızda bir şapka, üstümüze bir giysi, pantolon ve ayakkabıdan oluşan setin her bir parçası bize farklı özellikler kazandırıyor. Bir tanesi düşmanlardan belirli bir oranda Salt düşmesini sağlıyor, bir başkası Skyline'dan atladığımızda düşmanların sersemlemesine neden olabiliyor. Bu Gear'ları bulduğumuzda, denemeden önce üstümüzdekiyle karşılaşırıma yapmamıza da izin veriliyor ki ekstra bir işlem yapmadan, hemen yeni kiyafetimizi üstümüze giyebilelim.



▀ O mucize çocuk kim ola ki?

Zırh, sağlık ve Salt barlarını güclendirmenin yolu da Infusion'lardan geçiyor. Bunlar da yine çok zor bulunuyor ve bu iksiri bulduğumuzda, hangi alanda harcayağımız soruluyor. Burada da size tavsiyem zırh ve Salt'a yüklenmeniz. Özellikle zırh kısmı çok önemli zira ilerleyen bölgelerde, güçlü düşmanlarınız çoğalıyor.

Bir daha, zor...

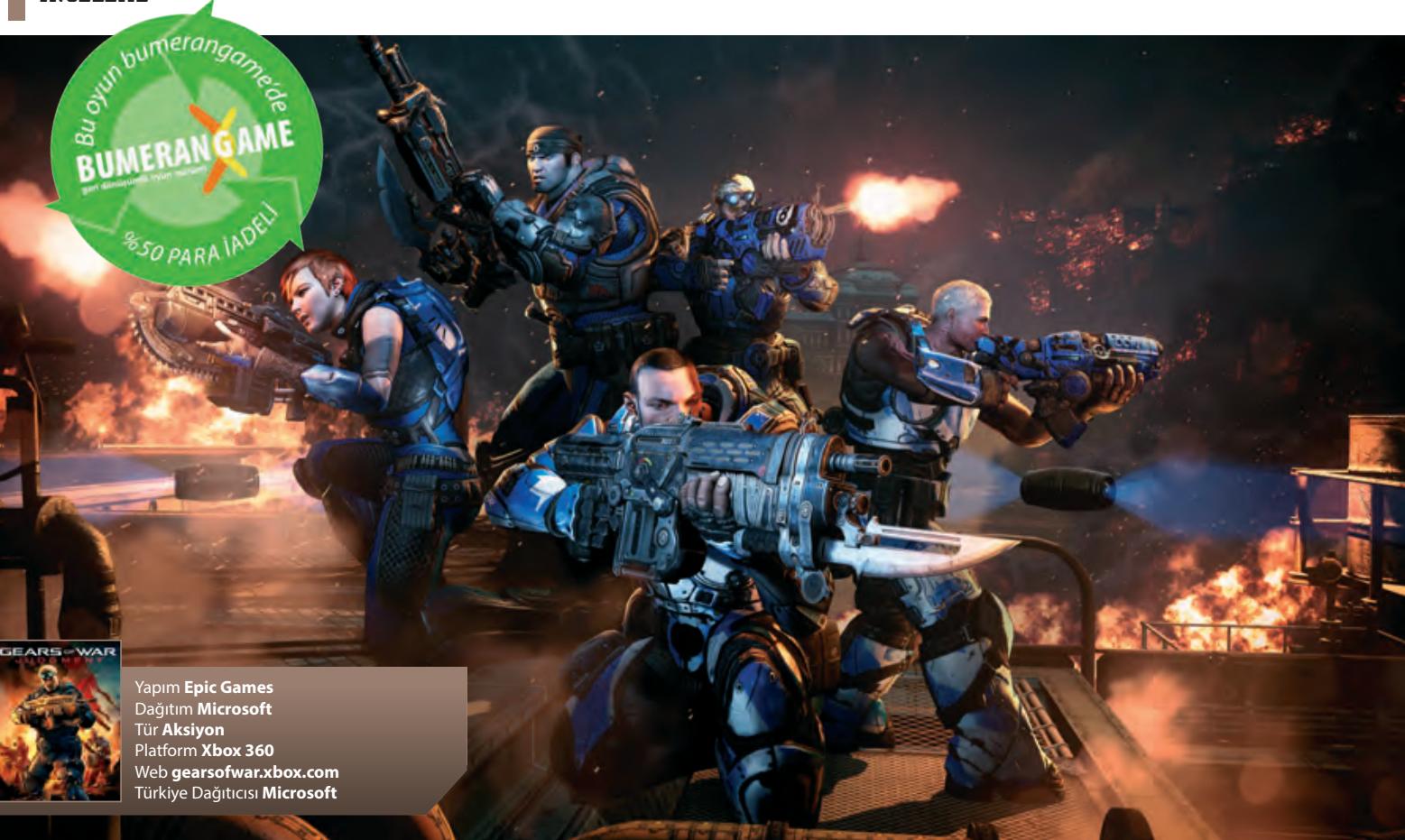
Size ne yalan söyleyeyim, oyunda ciddi bir eksiklik kesinlikle göremedim. Bırakın ciddiyi, bir eksiklik gördüm dersem bile yalan olur. Oyun resmen yağ gibi akıyor ve inanılmaz güzellikteki grafikler de buna eşlik ediyor. Belki grafik teknigi çok iyi değil, Unreal Engine yaşını belli ediyor ama iyi tasarımın ne kadar önemli olduğunu da gösteriyor oyun. Uzun süredir böylesine renkli ve hoş gözüken grafikler görmemiştim, uzunca bir süre de göreceğimi sanmıyorum.

Herhangi bir multiplayer kısmı olmamasına rağmen buna ihtiyaç duyduğunu da düşünmediğim BioShock Infinite, tek kelimeyle beklenitleri karşılayan, mükemmel bir oyun olmuş. Güçlü bilgisayarları olanlar hiç düşünmeden almalı, diğer oyuncular da bu oyundan tam anlamıyla randırmak alabilmek için upgrade'i göz önünde bulundurmalıdır. Çok keyif aldım, daha fazla oyunu nasıl öveceğimi bilemiyorum! ▀ Tuna Şentuna

BioShock Infinite

- + İnanılmaz güzellik, atmosfer, oynanış ve dahası
- Yapay zekâ bazen çuvallıyor

9,3



Gears of War: Judgment
Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Tür Aksiyon
Platform Xbox 360
Web gearsofwar.xbox.com
Türkiye Dağıtıcı Microsoft

Giderek Büyüyecek

Multiplayer diye bu kadar tutturduk ama ilk bakışta oyunda sadece dört farklı mod olması canınızı sıkabilir ki sıkmasın! Judgment'a gelecek yeni DLC ile multiplayer bölümlere üç adet yeni mod eklenecek.

Gears of War: Judgment

Geçmişten önemli bir kesit

Her iyi serinin, iyi de ilerleyen bir senaryo akışı vardır; o ya da bu şekilde kullanıcısını kendine bağlar ve olaylar her yeni oyunda biraz daha gelişir. Gelişir ama çoğu zaman da akıllarda envaçesit soru kalır. Eğer bir oyun, akıllarda soru bırakacak, daha doğrusu oyuncu kitesinin kendini bu kadar sorgulamasına yetecek kadar kaliteliye o zaman geçmişe yolculuk yapmadan çözüme ulaşmak zordur. Gears of War: Judgment ile karşımıza çıkan senaryo akısı da işte tıpkı böyle bir durumda. Üç oyunkulu seri tam bir giriş niteliği taşıyan yapımda kimin tanık yüzler göreceğimiz gibi, aynı zamanda birçok yeni simayla tanışacağız... Aslında "tanışmak" ne kadar doğru bir söylem, ondan da emin değilim zira her bir karakter tek tek oynadığımızı düşünürsek, "tanışmaktan çok fazlası" diyebiliriz zannımcı.

Locust'a karşı...

Birazcık hikâyeye bakalım ki zaten biliyorsunuz, eğer bir hikâye varsa direkt orada biterim! Efendim, seriyi oynayan - oynamayan herkesin duyduğu bir Locust durumu var; kendileri baş düşmanımız ve Judgment ile birlikte dört oyundur bizlerle birlikte olmalarından gurur duyuyoruz. Oyunsa Locust-gillerin "Sera" isimli gezegenimizi eli geçirmeye çalışıkları kararlık bir dönemde geçiriyor. "Emergency Day" olarak bilinen güne yaklaşıldığının farkında olan Sera halkı da ufaktan ufaktan tahliye ediliyor. İşte tüm bu kaosun ortasında Damon Braid ve üç arkadaşı ile oluşturulur Kilo Squad sayesinde oyună dâhil oluyoruz. Tek yapmamız gerekense saldırırı



durdurmak, Sera insanlarını korumak ve tüm bunları yaparken de en doğru kararın bizim kararımız olduğunu düşünmek... Hah, işte aslında oyun da tam olarak burada başlıyor ama öyle görünüyor ki biz zaten gereken kararları verilmiş, yapacaklarımıza çöktan yapmışız. Nereden mi anladım? E oyunun başında eli kelepçelenmiş şekilde mahkemeye çıkan takımımızın durumundan tabii ki de! Yaşananların tamamen gizliliğini koruduğu ve oyuncu olarak neler olduğuna anlam veremediğimiz giriş, bence çok güzel bir başlangıç. Çıktığımız mahkemedede sırayla ifade veren karakterlerimiz, bir yandan yaşananları anlatırlarken, biz de bir yandan olayları deneyim ederek ilerliyoruz. Anlayacağınız geçmişi yaşayarak ilerleme konsepti söz konusu ki sir perdesini aralamak için bitirdiğimiz her bölüm, bize neler yaşadığını biraz daha açıklıyor.

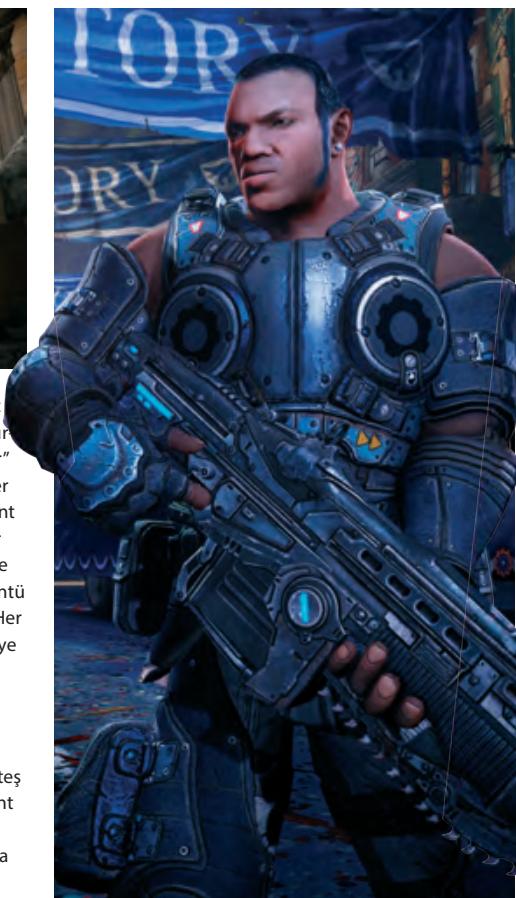
Tek kişilik senaryo moduna girdiğimiz anda ilk gözे çarpan yeniliklere hızlıca değinmek isterim. Öncelikle son zamanlarda görmekte zorlandığım grafik kalitesi, Judgment ile gerçekten kendini fark ettiriyor. Nasıl olmuş, ben de anlamadım ama ziyadesiyle pürüzsüz çizgiler söz konusu. Daha da önemli, efektler muazzam ölçüde geliştirilmiş ki verilebilecek en net örnek, alev konusunda yapılanlar olacaktır. Uzaktan da, yakından da harika gözüküğü gibi, artık sadecə görünüşle sınırlı değil ve değdiğimiz anda karakterimizi yakabilecek kadar oyuna dâhil edilmiş. (Biraz geç mi kalındı ne?) Bu duruma bazı fizikalî çevre detayları eklenmiştir. Misal, etrafı bulunan "ufak" parçalar etrafına saçılılıyor ama çöp kutusu gibi daha ebâti parçaların odun gibi dırıyar olması can sıkıcı olmuş. Karakter animasyonlarında inanılmaz bir değişim yok keza silahların görünüş ve sesleri bile aynı bırakılmış. Öyle bir atmosfer yaratılmış ki belki de bu zamana kadar çıkan GeoW'lar arasındaki en



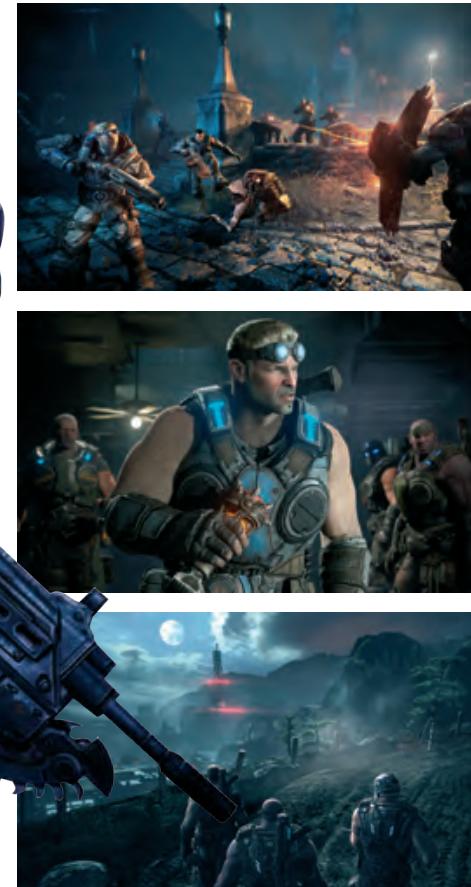
iyisi olabilir Judgment. Bir kere eski oyunlardan alıştığımız çok belirgin savaş alanlarından kaçınılmaya çalışılmış. Hatta larsanız eskiden bir savaşa girecekken, direkt olarak "cover" sisteminin maksimumda kullanılabileceği, sıra sıra engeller olurdu. İşte bu durum, %100 oranında olmasa da Judgment ile giderilmiş. Tabii ki yine saklanmamız için belirgin yerler bulunuyor ama bölüm tasarımları o kadar iyi yapılmış ki ne insan anında nerede olduğunu kavrayabiliyor, ne de görüntü gözü batıyor. Siper alma sistemi, GeoW serisinin kalbidir. Her oyunda biraz daha gelişen sistem, Judgment'da daha ileriye gidememiş ki zaten daha ne yapacakları, bilmiyorum. Tek bir tuşla saklanabilecek karakterimiz, özellikle mevziden mevziye geçen kullanıcıya hiçbir sorun yaşıtmıyor ve genelde istediğimiz noktaya doğru hareket edebiliyoruz. Mevzi arkasından nişan alarak ya da almayarak, rastgele ateş etme opsyonlarımız aynen korunmuş. Haricinde Judgment ile karakterimizin, düşmanlardan takla atmak suretiyle kaçması gerçekten büyük önem taşıyor. Eskiye oranla daha fazla sayıda düşman birimi yakın savaşa girmek niyetinde ve bazları iki vuruştı bizi aşağı edebiliyor. Düşmanlarımıza ortadan kaldırırmaktan sorumlu olan silahlarımızsa yine tanındık, bilindik. Aynı anda iki farklı silah kullanabiliyoruz ve evet, halen sağdan soldan silah almamız, oyun sonuna kadar envaişit silahı kullanarak ilerlememiz mümkün.

Daha zorlu için

Judgment oynamaya başladığınızda, tek kişilik senaryo modunda bir farklılık olduğuna şahit olacaksınız. Başlangıçta sanki gizli bir nokta bulmuşuz gibi gözükken GeoW logosu, aslında Judgment ile birlikte gelen yepeneli bir özelliği işaret ediyor. Logoya bastığımız anda birazdan oynayacağımız senaryonun çok daha farklı ve çok daha zor bir modeli ortaya çikıyor. Kabul edersek bölümü "Declassified Mission" kategorisinde oynuyoruz. Bu tarzdaki bölümler bence oyuna büyük bir tat katmış. Normalde "koş koş koş, saklan, ateş et, arada bomba at ki daha çok ölüsünler" mantığı az da olsa ortadan kaldırılabilen bu zırhlıtılmış bölümler, düşmanların daha güçlü ve kalabalık olmasına alakalı değil. Misal, bir bölümde diyor ki "etrafta çok sis vardır, o yüzden düşmanları görmekte zorlanırsınız", akabindeye harika bir sis animasyonu dâhilinde, bir anda gözümüzün önünde beliren düşmanlara karşı savaşırken bulunuyoruz kendimizi.



■ Kilo Squad'ın en önemli üyelerinden Augustus Cole...



Bir diğer bölümde beş dakikadan önce tüm düşmanları yok etmemiz gerekiyor, yoksa içinde bulunduğuımız yerde gaz kaplıyor ve biz de yok oluyoruz. Bir başkasında sadece belirli silahları kullanmamıza izin veriliyor ve görevi kabul eder etmez karakterimizin üzerindeki silahlar, bahsi geçen silahlarla yer değiştiriyor. Yani demem o ki Declassified Mission'lar, Judgment'in her şeyi! Akılınıza böyle zorlukları neden üstlenmeniz gerektiği soru geliyor eminim ki ve neden başarısızlık sonucu koca bir bölümü baştan oynamaya riskine girmek isteyeciniz merak ediyorsunuzdur... İlk olarak Judgment

Judgment'taki her bir bölüm en fazla 15 dakika sürüyor ve hal böyle olunca da Declassified Mission'ları yapmak hiç de zor olmuyor; daha doğrusu bir defa deneyip öldükten sonra bir 15 dakikayı daha harcamak adama pek koymuyor

ile oyuna eklenen bir diğer yenilikten bahsedeyim: Yıldız ve ödül sistemi. Oynadığımız tüm bölümlerde, ekranın sağ üstünde üç büyük yıldız işaretini mevcut. Bu üç yıldız aynı zamanda bir bölümde alabileceğimiz en fazla üç yıldız olduğunu da belirtisi ve üç yıldızı kazanabilmek için oyun boyunca yaptığımız hamleler enince detayına kadar hesaplanıyor. Ribbon, Gib Kill, Execution, Headshot, Kill ve hatta ne kadar süre siperde kaldığımızın bile hesaplandığı koca bir liste sonucunda kaç yıldızlık performans gösterdiğimiz ortaya çıkıyor. Bu arada oyunda her düşüşümüz (Yani parçalanıp ölmeden, takım arkadaşlarımız tarafından kaldırılabılır hale geldiğimiz durumlar.) kendi başına eksi anlamına geliyorken, yerde süründüğümüz süre içinde de yıldız barının yavaş yavaş azaldığını gözlemliyoruz. Kazanılan yıldızlarla kendi karakterimizi geliştirebilecek, kendisine farklı silah kaplamalar alabilecek ve temel olarak onun seviye atlamasına yardımcı olabileceğiz. İşte oyunun ▶



■ Düşmanları uzak tutmak için öncelikle tel örgüler döşemek lazım.



› merkezinde yer alan yıldızları toplamanın en iyi yolu da Declassified Mission'ları tamamlamak zira oyunu bu modda tamamladığımız anda bir büyük yıldızdan fazlasını anında cebe indiriyoruz. Declassified Mission'ları yapmamızın ikinci sebebiye bölümlerin gereğinden fazla kisa olması. Eminim birçok oyuncu bu durumdan şikayetçi olacaktır ama evet, Judgment'taki her bir bölüm en fazla 15 dakika süryor ve hal böyle olunca da Declassified Mission'ları yapmak hiç de zor olmuyor; daha doğrusu bir defa deneyip öğünden sonra bir 15 dakikayı daha harcamak adama pek koymuyor.

Birden çok kişi için

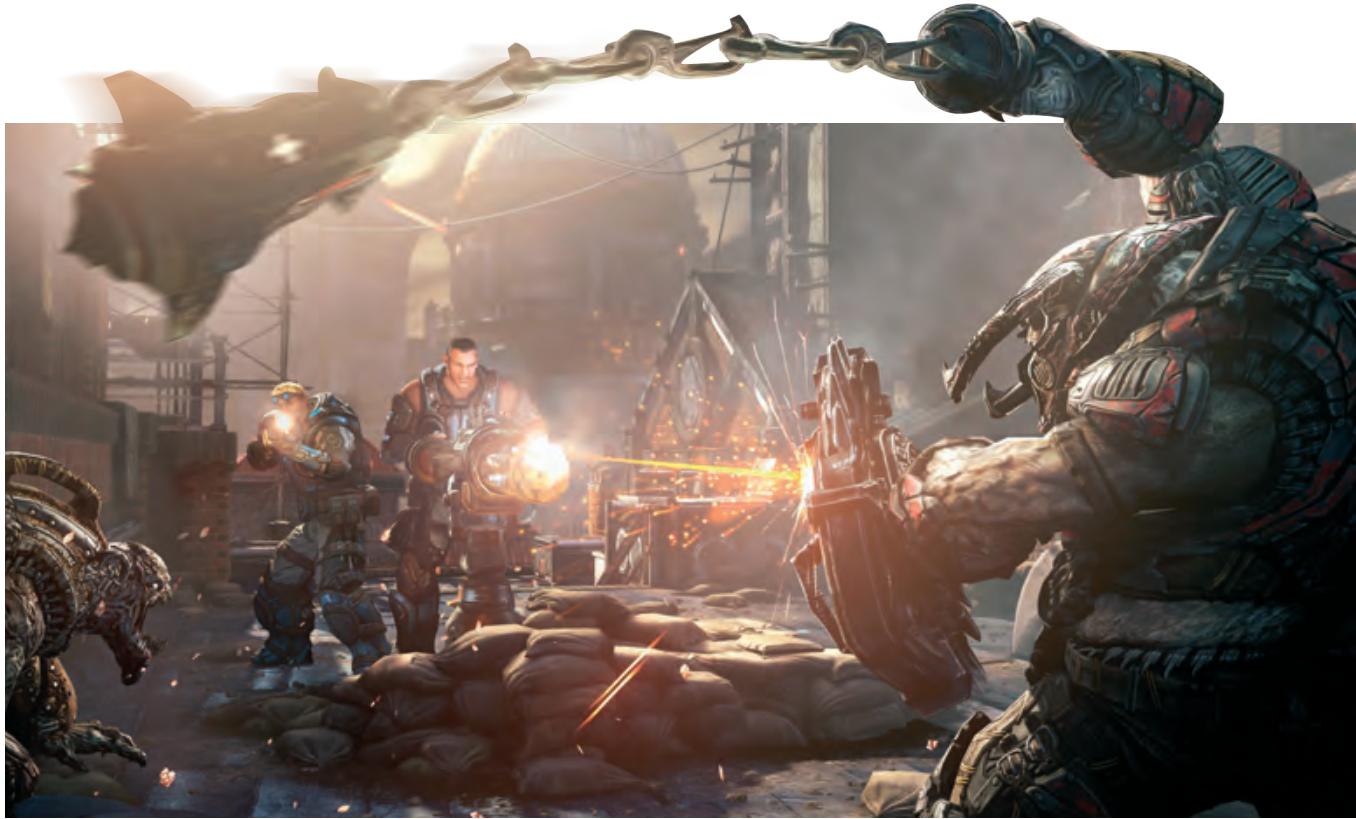
Judgment ne yazık ki az önce anlattığım yeniliklerden daha çok, birazdan okuyacağınız multiplayer seçenekleri için üretildi dersem çok da abartmış olmam. Malum, tek kişilik senaryoyu herkesin seveceğine emin değilim ama sanıyorum multiplayer kısmı büyük ölçüde dikkat çekecektir. Multiplayer denildiği zaman Judgment'da konu Versus Mode olarak gündeme geliyor. Bilinen tüm karşı karşıya takım mücadeleleri 5v5 olarak karşımıza çıkıyor. Pek tabii ki konu multiplayer olunca akla ilk olarak sınıflar gelmelii. Judgment'in ilk duyurulduğundan, oynanabilir videosu çıkışına kadar büyük merak oluşturutan sınıflar Engineer, Soldier, Scout ve Medic olarak karşımıza çıkıyor. Tüm bu sınıfların sadece multiplayer'a özel olduğunu belirtmek lazımdır. Engineer ile başlıyorum sınıfları tanıtmaya. Geriye kalan üç sınıfı kıyasla çift silah kullanamayan ve elinde sadece tek silahlı gezen sınıf, bunun acısını orta yere tam bir savunma mekanizması koyabilmesine imkân sunan Deploy Sentry özelliğiyile alıyor. Elinde bulunan

"Gnasher" isimli silah, kendini korumaya yetiyor ama onun en büyük özelliği Repair Tool ve bu sayede alet edevatı tamir edebiliyor. Hele düşmanların geçmesini imkânsız hale getiren demir çitleri tamir edebiliyor olması, birçok modda onu çok önemli bir noktaya getiriyor. Soldier, tek kişilik senaryoyu multiplayer'a taşıyor. Elinde bulunan Lancer ve Booshka ile ölüm saçabildiği gibi, sahip olduğu Throw Ammo özelliğiyile de orta yere mühimmat kutusu atarak tüm takıma mermi takviyesi sağlayabiliyor. Toplamda yedi saniye boyunca mermi üreten kutu, özellikle OverRun modunun vazgeçilmez. Gelelim in ilginç ve kullanılması en zor sınıf olan Scout'a. Kendisi "Markza" isimli keskin nişancı tüfeğinin yanı sıra Snub Pistol'a sahip; bilindik bir keskin nişancı kombosu anlayacağınız. Fakat onu takım için çok önemli yapan, "Throw Beacon" isimli bir özelliği bulunuyor. Bomba şeklinde atılan Beacon, attığılığı bölgedeki tüm düşman ünitelerini her noktadan görülebilen kırmızı renkle işaretliyor; daha da önemlisi, işaret altındaki düşman birimlerinin normalden çok daha fazla zarar almaları. Son olarak Climb özelliğiyile karşımıza çıkıyor Scout ve haritanın bazı yerlerinde, sadece bu sınıfın özel olarak duran tırmanma işaretleri vasıtıyla normalde çıkmayan yerlere tırmanabiliyor. Son olarak Medic'i tanıyalım. Kendisi Lancer ile iyi bir atış gücüne sahip. Sawed-off Shotgun'ı, yakın mesafeden birçok düşmanını tek seferde yok edebiliyor. Özel yeteneğiye Stim-Gas Grenade. Attığı noktadaki müttetiklerinin sağlığını doldurabildiği gibi, ölenleri de anında kaldırabiliyor olması ve multiplayer'da yok edilmesi gereken ilk sınıf olma özelliğini de beraberinde getiriyor. (Hep peşinden koşuyorlar valla!.) Bu arada yineliyorum, tipki tek kişilik senaryo modunda olduğu gibi, ayağa kaldırılacak oyuncunun tek parça olması lazımdır. Bombayı parçalarına ayrıldıysa pek tabii ki "heal" bir işe yaramıyor.

Artık multiplayer'in kapısını aralayabiliyoruz, değil mi? İlk olarak OverRun'dan bahsedeyim. Her ne kadar Judgment ile oyuna eklenen yeni bir modmuş gibi gözükse de özünde Gears of War 3'teki Beast Mode'a bir hayli benzeyen. 5v5 olarak oynadığımız oyunda bir taraf COG askerlerini, diğer taraf da Locust birimlerini seçiyor. Toplamda iki Emergence Hole ve bir adet Hammer of Dawn söz konusu. Eğer COG isek bunları korumaya, Locust isek yok etmeye çalışıyoruz. Her koruma kısmı içinse toplamda 5 dakika 30 saniyelik bir süre miz oluyor. Eğer ilk hedef yok edilirse otomatik olarak ikinci kısma geçiyoruz. İkinci seçenek Free-For-All kısmında -sizsin de tahmin edebileceğiniz gibi- herkes kendinden sorumlu. Bu modu oynayabildiğimiz haritalar arasındaysa Gondola, Library, Rig ve Streets gibi büyük yerler söz konusu. Aslında her bir harita o kadar büyük ki 10 kişiden az olunduğu zaman bitmek bilmeyebiliyor çünkü herkes kendi alanında takılıyor ya da o kadar alakasız oyuncular birbirini öldürüyor ki bir kişinin maksimum kill sayısını bulması bir saat alabiliyor. Execution'da oyuncunun başında verilen süre bitmeden, rakip takımın oyuncularını ortadan kaldırılmamız gerekiyor ama

■ Judgment'ta sunulan atmosfer ziyadesiyle karanlık ve bir o kadar da çekici.

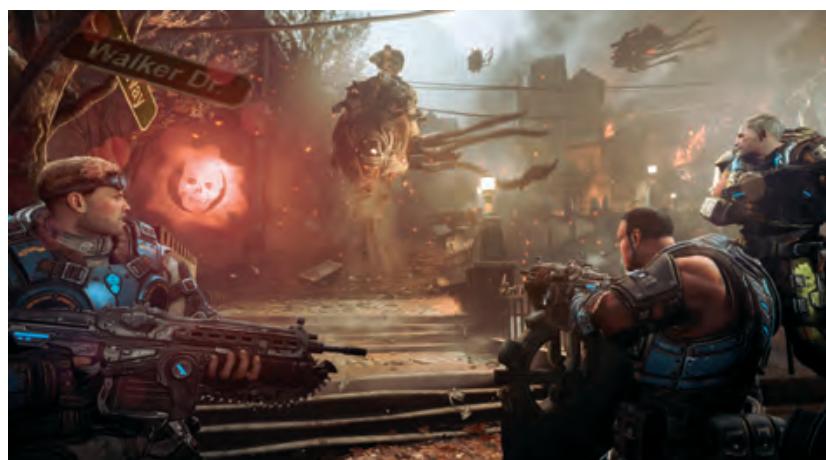




öyle ateş ederek değil, bilhassa "execute" ederek. Düşman birimlerine yaptığımız saldırılarda, ölmeleri yerine yaralanmalarına yol açıyor ve işte tam bu noktada devreye girerek execute işlemini gerçekleştirdik. Dominion moduna bakancaz olursak, belirli bir noktaya ele geçirerek puan kazanma mantığını görüyoruz. Yine 5v5 mantığını temel alan modda, bölge kazanmak suretiyle 250 puana ulaşan ilk takım oyunu kazanıyor. Daire şeklinde gözüken bölgeleri tek başına ele geçirmek 10 saniye kadar sürüyorken, eğer nokta düşman kontrolündeyse bu süre biraz daha uzuyor. Her bir daireye üç saniyede bir takım puanı kazanmamız sağlıyor. Son olarak Team Deathmatch'ten bahsedelim ve olaysız dağılalım... Artık söylemem gerekliliğim yok sanıyorum; bu oyun modu da 5v5 sistemiyle karşımıza çıkıyor. Free-For-All'daki haritaların aynıları üzerinde koşuşturduğumuz modda, ilk olarak 50 düşman öldürmen takımı oyunu kazanıyor. Açıkçası Free-For-All'dan çok daha başarılı ve keyifli olduğunu söylemeyeceğim. Artık giren oyuncuların kalitesinden midir, takım ruhundan midir, bilmem ama bu moda bakmadan geçmemen derim. Tüm multiplayer modlar içinde şunu an toplam sekiz adet harita bulunuyor ama yeni DLC'lerle ortaya çıkacağı iddia edilen birçok yeni harita da söz konusu. Survival modundan da bahsetmeden geçmeyeceğim. Tamamen OverRun'ın aynısı ama bu sefer üzerimize gelen 10 dalga Locust'a karşı koymaya çalışıyoruz ki bu da bambaşka bir deneyim. Casual, Normal, Hardcore ve Insane zorluk seviyeleri ise arkadaşlarla oynabilecek, çok eğlenceli ve bir o kadar da zorlayıcı co-op deneyimlerine yeşil ışık yakıyor.

Yeni silahlar

Oyundaki silah çeşitliliği, o bilindik GeoW menüsünü aratmıyor. Zaten yillardır kullandığımız silahların yanında birçok yeni silaha Judgment ile merhaba dedik. Bunlar arasında Beacon Grenade, Booshka Grenade Launcher, Breechshot, Lightmass Missile, Markza Sniper Rifle, Stim-Gas Grenade, Tripwire Crossbow gibi kimi sadece multiplayer'da, kimi tek kişilik senaryo modunda bulunan silahlar yer alıyor. Silah kullanımı halen bildiğimiz seviyede ve bir değişiklik yok açıkçası. Düşmanlarımız arasında ekibe yeni eklenen, Rager ve Shibboleth gibi yaratıklar zorlu anlar yaşamamıza sebep oluyor ama oyunun en büyük eksisini yine düşman birimlerimiz oluşturuyor ki GeoW3'te de büyük dert yanmışım bu konudan. Sorunsa yine aynı; ne adam gibi saklanabiliyor, ne



de ateş edebiliyorlar. Yakınıma kadar elindeki kılıç sallaya sallaya gelen düşman bile ölmeme son bir darbe kala saldırısını durduruyor! Neden mi? Ben söyleyeyim. Çünkü saldırısı bir kombinasyon düzleminde ve o kombo bittiği zaman en azından iki saniye duruyor ya da sadece koşuyor. Bu arda artık Locust öldürmekten de bıktığımı ifade etmek isterim. Baydi yani, çok net. Bir de bazı saçma boss savaşları var ki gerçekten neden var? Ne güzel akıiyoruz zaten senaryoda. Çok zorlama olmuş bence...

Pek tabii ki bu eksiler seriyi ilk oyundan beri deneyim eden birçok oyuncunun gözüne batmıştır. Fakat Judgment kesinlikle GeoW serisine ve ruhuna yakışan bir yapıp olmuş. Bir yandan senaryo, bir yandan multiplayer, bir yandan kazanılacak envaişefit achievement ve açılmayı bekleyen onlarda farklı silah kaplaması... Seriyi daha önce deneyim etmeyenler için belki çok iyi bir başlangıç değil ama en azından üçüncü oyunu oynayanlar için mükemmel bir yapıp olmuş. ■ **Ertuğrul Süngü**

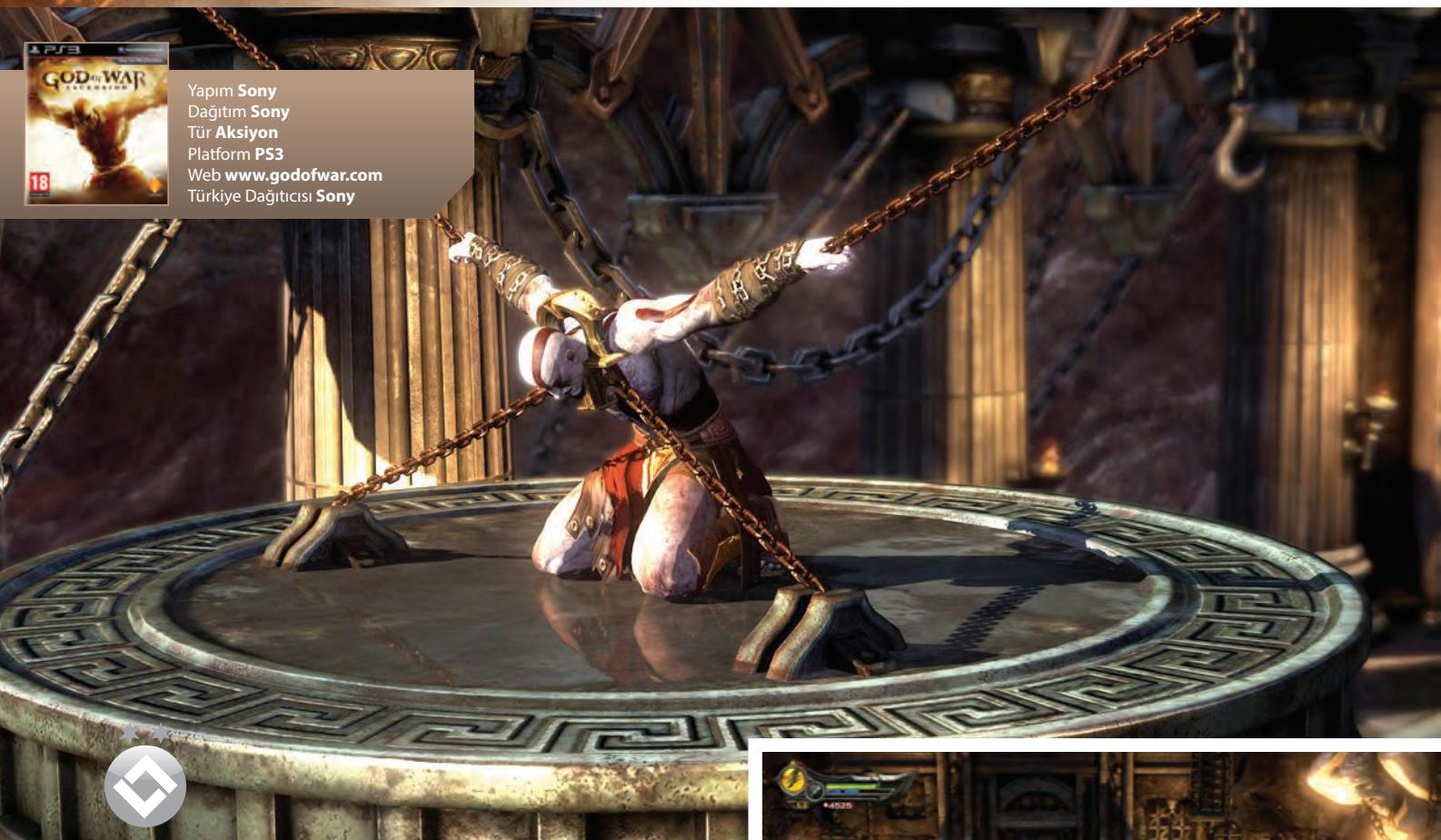
Gears of War: Judgment

- + Declassified Mission sistemi, akıcı ilerleyen bölümler, kaliteli multiplayer seçenekleri
- Kimilerine kısa gelebilecek bölümler, ilk GeoW deneyimi için kötü bir seçim, yeter artık Locust Swarm!

8,8



Yapım Sony
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon
Platform PS3
Web www.godofwar.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony



God of War: Ascension

Hiddetliler; siniriniz bana sökmmez!

Ortada tanrı falan da kalmadığına göre, Kratos ne yapacak; geçmişe dönüp geçmişyle mücadele edecek elbette ki! Hem de ne mücadele...

Zeus daha yeni yeni dünyaya ilgilenmeye başlıyorken, ortada Fury'ler, yani Hiddetliler varmış meğer. Onları da "Primordials" adındaki varlıkların savaşı ortaya çıkarmış. Süper güçlerle donatılmış olan Hiddetliler, tanrılarla bağılılığına ihanet edenlerin peşine düşen, kendi kafalarına göre kurallar koyan varlıklılarmış.

İçlerinden bir tanesi, Hecatonchires'in Zeus'a olan kan bağına ihanet ettiğini öğrenince, hemen diğerlerinin yanına koşmuş. Hiddetliler elbette ki o zaman da çok sinirlilermiş. "Hecatonchires..." demiş soluk soluğa bir Hiddetli, "Hecatonchires'i yazmak da, okumak da ne kadar zor, biliyor musunuz?" diye sözlerine devam etmiş. "BİZE BAĞIRMA!" diye cevap vermiş bir Hiddetli ve onun sözlerini bir diğeri takip etmiş: "KÜÇÜK HARFLERLE KONUSALIM LÜTFEN!". Biri oradan bağıryor, diğeri buradan, Hiddetliler iyiden iyiye hiddetlenmeye başlamamış mı? "Sen niye bağırdın, ben bağırmadım, sen niye bağırdın, bağırmadım, yeter, üstüme gelmel!" derken, Hecatonchires'in konusu bir an kapanıyor gibi olmuş ama Hiddetliler'in en sinsilerinden bir tanesi olan Tisiphone olaya el atmış ve Hecatonchires'in tanrısına ihanet ettiği gerçeğini öğrenmiş.

Hecatonchires, ilk aşamada öylesine bir Yunanlı gibi geliyor kulağa ama aslında kendisi birçok kola sahip bir dev. Yani yolda görseniz, yolunu değiştirmek için dua edersiniz. Ne var ki Hiddetliler, hak ve hukuk yoluyla ilerleyen, sinirli arkadaşlar oldukları için Hecatonchires'in cüssesine bakmadan onun hesabını hemen dürmüşler. Hecatonchires taşa dönüşmüş ve devasa bir yaratık olduğu

Her şey Türkçe!

Çoğu Sony oyununda olduğu gibi, God of War: Ascension da Türkçe destegine sahip. Evet, tüm menülerde, oyundaki altyazılarda ve seslendirmelerde Türkçe desteği bulunuyor. Dublajdaki kalite de kesinlikle çok iyi. Ben oyunu Türkçe oynayıp bitirdim, size de aynısını tavsiye ediyorum.



ince de ibret olarak dünyada bir yerde bırakılmış. Yetmemiş, suçluların cezalandırılacağı bir hapishaneye dönüştürülmüş. Doğal bir taş yapı, daha ne istersiniz ki...

Şimdî bir bakalım, bağlı olduğu tanrıya ihanet eden kim var başka... Düşünün, acele etmeyin. Yerimiz ferah, zamanımız geniş. Evet, bildiniz; sevgili Kratos, Savaş Tanrısı Ares'e ihanet etmedi mi? Tamam, Ares onu oyuna getirmiş olabilir ama kural kuraldır. İşte bu ihanetini öğrenen Hiddetliler ve Kratos'un onlara karşı mücadeleşi, Sony lügatinde God of War: Ascension olarak yer ediyor. Herkese hayırlı uğurlu olsun!

Epik savaşlar

Kratos elimizde, Hiddetliler önumüzde, yine çıkıyoruz uzunca bir yolculuğa. Hikâye elbette ki son derece heyecanlı bir şekilde başlıyor. Devasa düşmanlarıyla ünlü God of War, Ascension'da da farklı bir yöne sapmış değil. "Megaera" adındaki Hiddetli'nin Hecatonchires'in bazı kollarını canlandırmasıyla birlikte zorlu bir savaşa giriyoruz. Ardından Megaera iyicene deliriyor ve Hecatonchires'e daha da can vererek, devasa yarıtiği üzerimize salıyor. Burada yine Kratos'un bilindik saldırılmasını ve hareketlerini gözlemliyoruz. Hafif ve ağır saldırılar, kaçış hareketleri, ziplayıp coşmalar birtakım... Daha önce herhangi bir God of War oyununu oynadıysanız, Kratos'u aynen kaldığı yerden alıyor, götürüyorsunuz.



Yeni oyunda Daire tuşunun kullanımında söyle bir durum var, o da "fiziksel atak" olarak geçiyor. Kratos varsayılan durumda Daire tuşuna bastığınızda, tekme - yumruk düşmanına saldırıyor. Ne var ki artık oyunda silahlar var ve bunların kullanımı, önceki oyunlardan bayağı bir farklı.

Hatırlarsanız eski oyunlarda Kratos, hikaye ilerledikçe düşmanlarını silahlarını kazanıyor ve bunları Blades of Chaos'un yerine kullanabiliyordu. Bu silahları güçlendiriliyor ve onları oyun boyunca yanımızda taşıyorduk. Ascension'da ise böyle bir durum söz konusu değil. Blades of Chaos değişmeyen tek silahımız ama bu silaha ek olarak, Daire tuşıyla kullanabildiğimiz birçok farklı silaha sahip oluyoruz.

Silahların hepsi birbirinden farklı şekilde işliyor ve iki çeşit kullanımları var. Örneğin, bir mızrak buluyor ve bu mızrağı Daire tuşuna basarak menzilli bir silah gibi kullanabiliyoruz. Silahi elimizden atmak istedigimizde de ayarlanmış tuşlara basıyor ve mızrağın, düşmanın bulunduğu alana gökten bir yağmur gibi yağmasını sağlıyoruz.

Mızrağın yanında kılıç, balyoz ve kalkan gibi silahlar da bulabiliyoruz. Kalkana "silah" dedim çünkü kalkanı düşmanla-

Cerberus'un sırtında



Binek hayvanı olarak tabir edilen bazı dostlarımız var dünyamızda. Mesela zürafa bunlardan bir tanesi değil. Aynı şekilde devekuşu veya bir flamingo için de aynıını söyleyemeyiz. Ne var ki bir at, bir rodeo boğası bu kategoriye girebilir. Doğu develerle, Uzak Doğu'da fillere binildiği de göz önünde bulundurulursa Kratos'un bir Cerberus'tan inip bir Elephantour'a binmesi, ardından bir Cyclops'u canından bezdirmesi de garip gelmemeli.

Bu bahsi geçen yaratıklarla oyunda karşılaşlığınızda, hemen onlara saldırın, asla beklemeyin. Bir süre sağlam bir şekilde onlara hasar verdikten sonra, kafalarının üzerinde beyaz bir işaret çıktıığını göreceksiniz. İşte R1'e basıp onların tepesine binmek için mükemmel bir fırsat! Kratos belirli bir süreliğine bu yaratıkların kontrolüne geçiyor, hafif ve ağır saldırılardan olmak üzere, iki farklı saldırı yapabilmelerini sağlıyor. Bu yaratıklar genellikle yanlarında dostlarını da getirdikleri için onların kontrolüne geçtiğinizde ortalıkta hırpalamak için yaratıklar da oluyor.

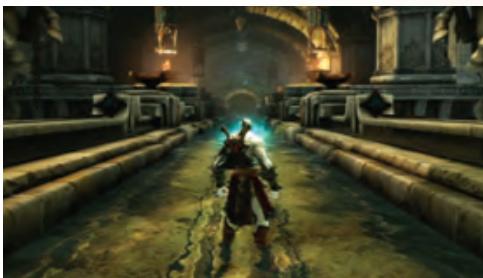
Üstünde bulunduğunuz yaratıklar sizden sıklığından sizi silkeleyip atmak istiyor. Bu sırada analog stick'leri sağa - sola çalıkalamanızı isteyen bir simbol geliyor ekran. Eğer bunu başarıyla yaparsanız, az önce üstünde bulunduğunuz yaratığa biraz daha hasar verip yere sağ salım iniş yapıyorsunuz. Şayet ki bunu başaramazsanız, yaratık siz yere yapıştırıyor ve saldırıyla da açık hale geliyorsunuz.



ri iteklemek, dürtmek için de kullanabiliyoruz. Silahları kombolarımızın arasında sokmak da olası ve silahlar Blades of Chaos ile gayet iyi işliyor. Yine de tüm oyunu bu silahlara elinizi sürmeden de rahatlıkla bitirebileceğinizi belirteyim.

Peki, ünlü silahlar yok, sadece bıçaklarım var, heyecan bunun neresinde? Dört farklı element; ateş, su, elektrik ve karanlık (Nasıl elementler?), Blades of Chaos'umuza ekstra güç sağlayan özelliklerini oluşturuyor. İlk önce Ares'in Ateşi'ne sahip oluyoruz. Saldırılarımıza ateş gücünü ekleyen bu özellik sayesinde etrafımızdaki düşmanları havaya uçurabileceğimiz bir büyüğün eycle de kavuşuyoruz. Poseidon'un Buzu da saldırımıza su gücünü ekliyor ve büyüğe sahip oluyoruz. Saldırılarımıza elektrik gücü ekleyen Zeus'un Yıldırımı'nın yanında favorim Hades'in Ruhu yer alıyor. Karanlığın güçlerini kullanan bu özellik sayesinde cehennemden gelen kollar çıkarıp düşmanları yerle bir edebiliyoruz. Bu özelliklerin gerçekten oynanışa büyük bir etkisi var. Tam teşekkürüllü bir kombo, o an seçili olan gücü ait bir saldırıyla sonlanabiliyor ve yeni "Rage" özelliğinin de yine bu güçlerle yakından ilgisi var.

Daha önce de olduğu gibi, düşmanlarımıza savaşıkça veya dayak yedikçe Rage bari doluyor ve belirli bir seviyeye geldikten sonra analog tuşlara basarak seçili olan gücü ait özel bir saldırısı yapabiliyoruz. Örneğin, Ares'in Ateşi düşmanına sayaçlı bir bomba saplıyor veya Hades'in Ruhu düşmanlarınızı kovalayan ruhlar saçıyor etrafa. Hepsi kullanışı, hepsi leziz! ▶



■ **Merak etmeyin, bu "küçük" adamla savaşmıyoruzsunuz.**



■ "Üzülme Kratos, her erkeğin başına gelebilir bu tip sorunlar..."



Alternatif

Anarchy Reigns
Bayonetta
DmC (Devil May Cry)

• Zamani geri al

Silahları ve tanrıların güçlerini geride bıraktık ama bitmedi. Kratos oyun boyunca üç farklı güçe daha kavuşuyor ki bunlardan bir tanesi, oynanışı gerçek anlamda etkiliyor.

Orkos'un Yemin Taşı ile başlayalım. Kratos'un bir kopyasını oluşturmaya yarayan bu gücü genellikle bulmacaları çözmek için kullanıyor. Eskiden olsa bir kapı açmak için çevirdiğimiz o maniveliyi bıraklığımızda kapı kapanırdı ve kapıyı açık tutmak için başka bir yol denememiz gerekiyordu. Artık yeni gücümüz sayesinde o manivela Kratos'un gölgeden bir kopyasını koyabiliyor ve kapidan rahatça geçiyoruz.

Doğruluğun Gözleri de Hiddetliler'in büyüğe kaptığı yerleri açmaya yarıyor ama bu gücü ancak oyunun sonlarında kullanma şansına ulaşıyoruz.

Uroborus'un Tilsim'i ise Ascension'in en büyük özelliklerinden bir tanesi. Daha önce videolarда nasıl kullanıldığını gördüğümüz bu alet sayesinde birçok bulmacayı çözmemiz gerekiyor. Tilsim bazı nesneleri ya iyileştiriyor ya da nesnelerin bozulmalarını sağlıyor.

Bir zincir kopmasını mı istiyorsunuz? Onu eskitin. Yıkık bir köprü yüzünden geçemiyor musunuz? Köprüyü eski haline getirmek, Tilsim ile mümkün. Bu işlemi yaparken bazen iyileştirme veya bozma işlemini yarı yolda durdurabiliyorsunuz. Böyle bir durum söz konusuya mutlaka o yarı yolda yapılması gereken bir iş var demektir...

Çoklu heyecan!

Her ne kadar oyuncular tarafından pek beğenilmemiş olsa da God of War serisinde bir ilk olan multiplayer bana eğlenceli geldi.

Toplamba dört farklı oyun modu bulunuyor: Team Favor of the Gods, Match of Champions, Capture the Flag ve Trial of the Gods. Favorı modlarım Favor of the Gods ve Trial of the Gods oldu, nedenlerini söyleyeyim.

Favor of the Gods'da amaç, takım olarak en çok puanı toplamak. Bunu ya sandıkları açarak yapıyoruz, ya rakip takımı pataklayarak, ya da bulunduğumuz bölümdeki görevleri yaparak. İçinde bulunduğu takım iyi olduğunda her şey gerçekten çok daha eğlenceli oluyor ve bu mod, karakterinizi geliştirmek için birçok achievement'a ulaşmanızı da sağlıyor. Trial of the Gods'da da bir arkadaşınızla yapay zekâ yaratıklara karşı savaşorsunuz ve burada da takım arkadaşınız iyi oynuyorsa dalga dalga gelen düşmanlara karşı iyi bir savunma çıkarabiliyor ve yine çok eğleniyorsunuz.

Capture the Flag, klasik bayrak çalma oynanışı sunuyor, Match of



Kratos'u ve bulunduğu evreni ne kadar tanıyorsunuz?

1. Kratos tam olarak kimdir?

- A) Savaş Tanrısi Ares'in dokuzuncu göbekten amcası.
- B) Savaş Tanrısi Ares'in üvey oğlu.
- C) Savaş Tanrısi Ares'in Çorlu'dan pazarlıkla satın aldığı bir çeşit hali.
- D) Savaş Tanrısi Ares'in süt kardeşi.
- E) Savaş Tanrısi Ares'in zincirlerinden kurtulup tanrılarla savaş açan, kudretli bir savaşçı!

3. Kratos hangi mitolojinin bir üyesidir?

- A) Ölü Ozanlar Derneği'nin bir üyesidir!
- B) Hint Mitolojisi? Desem olmaz. Viking Mitolojisi? De diyemiyorum. O zaman Mehter Marşı'yla gelip İzmir Marşı'yla gidiyorum!
- C) Mitoloji uydurmadır, üyesi olunamaz.
- D) Abonman gibi bir üyelik mi? Soru net değil.
- E) Elbette ki Yunan Mitolojisi. Çok saçmasınız. Hepiniz.

5. Kratos'un savaştığı, üç kafalı yaratığın adı nedir?

- A) Allah'ım sana geliyorum!
- B) Cenabı Rabbül Âlemin, beni de al yanına!
- C) Bildiğim tüm duaları okusam, kafa sayısı ikiye düşer mi?
- D) Çin malı bir köpek olabilir.
- E) Bu sayfaların bir kutuda cevabı yazıyor, dikkatli olmak lazımlı biraz sadece...

2. Kratos'un sahip olduğu bıçaklar, nereye bağlıdır?

- A) Çorum'un Balımsultan köyüne!
- B) Kalbine. Bir erkeğin kalbine giden yoldur sahip olduğu bıçakları...
- C) Beyinin sol lobuna. Hep olay çıkan lob, sol lobdur.
- D) Göbek deliğine! (L'ombelico del mondo şkıkkı.)
- E) Kollarına? Bu kadar net...

4. Kratos boş vakitlerini neyle geçirir?

- A) Karbon kâğıdıyla!
- B) Üst sıktaki arkadaştan saçma heyecanı beni sıklıyor.
- C) Boş vakitlerinde kırmızı toplar toplar, yeşilleri ve mavileri de toplamaya çalışır.
- D) Altılı ganyan oynayarak elbetteki.
- E) Haha, tabii ki ipeç çarşaflar üzerinde, üstlerinde birer parça elbiseyle oturan hoş hanımlarla...

Gördüğünüz üzere doğru cevapları E şıklını seslendiren ukala arkadaşımız verdi. Siz siz olun, öyle olmayın. İtici, gicik bir tip! Bir sonra ki testimizde görüşmek üzere...





Karakar ilerledigimiz bu bölümler gerçekten çok gereksiz olmuş.

Champions da Deatmatch mücadelesi. İkisinde de çok farklı bir durum yok.

Multiplayer'da başarılı olmanın en önemli sırrı, seviye atlamak. Evet, ne kadar yetenekli olursanız olun, eğer karakteriniz güçlü değilse sizden birkaç seviye yüksek bir oyuncu siz ezebiliyor. Karakterinizi geliştirmek için bolca multiplayer maçlara çıkmalısınız. Her maçın sonucunda tecrübe puanları alıyo ve bunun sonucunda da karakterinize yetenek puanları kazandırırsınız. Bununla birlikte üzerinde bulunan silahlar ve ekipmanlar da seviye atlayabiliyor. Yetenek puanı, eşya almaktı veya büyülerinizi geliştirmekte kullanılıyor. Daha iyi silahlar veya zırhlar almak içinse belirtilen achievement'lara ulaşmanız lazı. Oyunu uzunca bir süre oynadıktan sonra, fark etmeden birçok achievement'ı gerçekleştirmiş olduğunuzu görüyorsunuz. Yani burada da sır, oyunu bolca oynamakta yatar.

Multiplayer eğlenceli, sürükleyici lakin sunucularda oyuncular pek azdı ben oynadığında ve bir maça girmek için uzunca süre beklemeniz gerekebiliyordu. Maça başladıkten sonra yaşanan kopmalar da sizi oyundan soğutmaya yetiyor aslina bakarsanız. Hele ki sıkışık zamanda, "Bir oyun oynayıp çıkarım." demenize imkân olmuyor.

Rüzgâr gibi anlattım konuyu ama yerim bitmek

üzere, onu fark ettim. Oyun konusunda son bir sözüm daha var ki o da görselliğin tavan yapmış olması. Herhalde PS3'ün en iyi gözüken oyunlarından bir tanesi God of War: Ascension ve bazı görüntülerden oluşan bir video hazırlasınız, bu oyunu PS4 oyunu diye bile yutturabilirsiniz.

Her ne kadar önceki oyunların sürükleyici senaryosuna sahip olmasa da PS3'te oynayabileceğiniz en eğlenceli oyunlardan bir tanesi olmayı başarmış God of War: Ascension. Oyun kısa sayılmaz, kaldı ki bitirdikten sonra, bulduğunuz özel eşyalarla oyunu New Game+ modunda, farklı zorluk seviyelerinde oynayabiliyorsunuz. Olmadı, zaten multiplayer var.

Oynadığım kaçinci God of War bu, bilmiyorum ama hala eğlendiğime göre, Sony bu işi biliyor demektir. Well played Sony, well played... (Oyun Türkçe olunca, ben de jest yapayım dedim.)

■ Tuna Şentuna

God of War: Ascension

- + Oyun hala eğlenceli, multiplayer modu güzel bir ek olmuş, grafikler göz kamaştırıyor
- Oynanış daha kolay, senaryo çok renkli değil, multiplayer'daki teknik sıkıntılar can sıkıyor

8,9



DRM

Ağıkçası benim pek dert etmediğim ama belli bir kesimin ortalığı yanın yerine çevirdiği, sürekli internete bağlı kalmayı gerektiren, DRM kaynaklı bir giriş yaptı oyun piyasasına SimCity. Oyunun aktif edildiği ilk bir hafta boyunca kimi oyuncular oyuna giremedi, kimi oyuncularsa yaptıkları şehirlerin yokmasına isyan ettiler. Şimdiye her yer sütlüman.

SimCity

Halktan en az üç çocuk istiyorum!



Yıl 1989, yani bundan neredeyse 14 yıl önce, adamın biri, sevgi ve saygı çerçevesinde dile getirmek gerekirse Will Wright çıkıyor ortaya, "Ben bir oyun yapacağım, bu oyunda herkes kendi şehrinini kuracak, yönetecek, şehrin problemleriyle uğraşacak, dertlere derman olacak ve tüm bunları yaparken çok eğlenecek." diyor ve SimCity'yi çıkarıyor oyuncuların karşısına... Şöyledir geriye dönüp bakıldığından, 14 yılı öncesinin oyun piyasası için oldukça riskli sayılabilecek bir hamle değil mi bu? Bence öyle ama Will Wright, her zaman farklıyı yaratır, fark yaratırın bir adam oldu. SimCity, SimEarth, SimAnt, The Sims ve Spore. Ha, bugün karşımıza duran ve büyük zevk alarak oynadığım SimCity'nin yapımcı koltuğunda oturuyor mu kendisi? Hayır. Peki, bu oyundan haberdar mı? Tabii ki; hatta oyunu piyasaya çıkmadan önce eyniadı, görüşlerini de tüm oyunculara ve yapımcı ekibe aktardı. Artık bu girizgâhi sona erdirmenin zamanı geldi mi? Çoktan! O halde ne duruyorum...

"Köyümüzde yol yok!"

Türkiye'nin dört bir yanında yolu dahi olmayan yerleşim alanları mevcut ama SimCity'de bu mümkün değil çünkü her şey yollar üzerinden ilerliyor ve yerleşim de buna dahil. Önce SimCity'yi açıور, sunuculara bağlanıyor, sonra da bir oyun başlatıyorsunuz. Bu oyunu özel (Private) de yapabilirsiniz, halka açık (Public) da. Bir seçim yaptınız diyelim, ardından bölgenin (Region) ne kadar büyük olacağını ve kaç şehr'e (City) ev sahipliği yapacağını seçiyorsunuz. Seçenekler arasında üç şehirlik bölgeler de var, 15 şehirlik bölgelerde. Bu aşamada herhangi bir şehr'e basarak, o şehr'in doğal kaynaklar açısından (Coal - Kömür, Ore - Maden, Oil - Petrol, Water - Su, Wind - Rüzgar) zengin olup olmadığını görmek mümkün. Bu neden önemli? Çünkü şehriniz gelişikçe kömür, petrol ve benzeri kaynaklara ihtiyaç duyacak noktaya geliyorsunuz ve bu

ihtiyaçları karşılamak için doğal kaynak rezervini bilmek gerek. Ha, diyelim şehirde bu tip kaynaklar yok. Dert mi? Değil. Yeni SimCity'nin ön plandaki özelliklerinden biri, şehirlerarası kaynak ve ihtiyaç transferi. Bölgedeki bir şehir petrol zengini, diğer bir şehir petrol fakiri olabilir ve siz iki şehir arasında kaynak aktarımı yaparak ihtiyacı karşılayabilirsiniz. Bu aktarımı sadece doğal kaynaklarla da sınırlı değil, hizmetler de paylaşılabilir durumda. Hizmet paylaşımı başlığının altında itfaiye, polis ve ambulans gibi temel başlıkların yanı sıra çöp toplama gibi pislik işler yer alıyor. Sonra...

Dönüyorum başa. Bölge seçtiniz, şehir seçtiniz ve ilk yapacağınız şey, şehr'e giren anayolu uzatmak. "Köyümüzde yol yok!" söyleminin SimCity'de geçersiz olmasının sebebi, her şeyin yollar üzerinden aktarılıyor olması ve haliyle yol yapmanın zorunluluk haline gelmesi. Örneğin, artık eskisi gibi su borusu ya da elektrik hattı döşemiyorsunuz şehr'e. Siz bir yol çektiğinden sonra, alışlagelen Residential, Commercial ve Industrial alanlarını sadece yol kenarlarına kurabiliyorsunuz. Sonraki aşamada bu alanların su, elektrik ve kanalizasyon gibi ihtiyaçları ortaya çıkıyor ama bunun için -temel binaları kurmak dışında- ekstra bir çaba sarf etmeniz gerekmeyecek çünkü tüm hatlar, yolların altından otomatik olarak çekiliyor. Bu tercih büyük kolaylık yaratmış ve çok hoşuma gitti. Zaten birçok sorunla boşuma mız muhtemelen, bir de su borusu ya da elektrik hattıyla mı uğraşacaktık?

Denge önemi

Yeni SimCity'ye özgü bir konu değil bu, SimCity serisinin doğasında var denge. "Residential" dediğimiz alanlarda evler, "Commercial" dediğimiz alanlarda işyerleri, "Industrial" dediğimiz alanlarda fabrikalar bitiveriyor. (İpuç: Bir şehrə sıfırdan başlarken, rüzgârı yönünü mutlaka



Yapım Maxis
Dağıtım Electronic Arts
Tür Simülasyon
Platform PC
Web www.simcity.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



kontrol edin ki sonrasında hava kirliliği şikayetleriyle başınız ağrısın. Evleri rüzgârin geldiği tarafa, fabrikaları da gittiği tarafa yapın, böylece hava dolasımı sayesinde yerleşim alanları tertemiz kalsın! İnsanlara ev yapınız, şehir dolmaya başladı ama nasıl para kazanacaklar? Hemen endüstri / fabrika / sanayi alanları belirlemeniz gerekiyor. Bu iki bölgenin arasında da işyeri doldurduğunuzda şehir temelini atmış oluyorsunuz. Bundan sonrası tefferruat ve detay aslında... Halk önce temel ihtiyaçların karşılanması istiyor, su ve elektrik gibi. Kısa süre sonra atık su artıyor, bu sorunu çözmeniz gerekiyor. (İpucu: Temiz suyun geldiği yer ile atık suyun gittiği yer iki uç noktaya yapın ki sular birbirine karışmasın, kırıcı su şikayetleri başınızı ağrıtmamasın. İlerli aşamada atık suyu artırp içme suyuna dönüştürme taktiği uygulanabilir ki bunun için hem zaman, hem de ciddi miktarda para gerekiyor.) Bunları da çözüdükten sonra eğitim, güvenlik, ulaşım derken oyun alıyor başını, gidiyor, siz de "sorun çözme" odaklı bir süreç giriysiniz.

Şehri özel kılin!

Yeni SimCity'de bölgelere sadece şehir kurmakla kalmıyor, şehirlerin arasındaki belli alanlara (Great Work Site) da dev yapılar kuruyoruz. Bu yapılar arasında Arcology, Solar Farm, Space Center ve benzeri seçenekler var ve her biri o kadar pahalı ki oyuna başladığınız ilk saatlerde, hatta günlerde hiç bulaşmayın derim. (Zaten bulaşamazsınız çünkü tanesi 1.000.000 Simoleon değerindedir!) Ne işe yaradıklarını merak mı ettiniz? Örneğin, Solar Farm kurarak hem ucuz, hem de çevre dostu bir enerji kaynağına sahip oluyoruz. Örneğin, Space Center kurarak eğitimi ve turizmi destekleyebiliyoruz. Birkaç örnek daha var ama onları da kendiniz keşfedin, uygulayın, sonuçlarını i görün.

"Turizm" demişken, şehir kurma sürecindeki bir diğer önemli detaydan bahsedeyim. Temel adımları attıktan sonra yavaş yavaş şehrə ruh katmanız, değer katmanız gerekiyor ve bu noktada "City Specialization" başlığı devreye giriyor. Sim-

City serisinde bir ilk olarak City Specialization, şehrinizi



belli bir konuya yoğunlaştırmanızı sağlıyor. Seçenekler arasında Culture (Kültür), Drilling (Sondaj), Electronics (Elektronik), Gambling (Kumar), Mining (Madencilik) ve Trading (Ticaret) yer alıyor ki parantez içeriği sayesinde bir fikir edindiniz sanıyorum. Benim ilk tercihim Gambling oldu örneğin. Neden mi? Çünkü kestirmeden şehrə turist çekiym, gelir elde edeyim istedim ama başarabildim mi? Hayır. Neden? Çünkü şehrə ulaşım kanallarını doğru düzgün yapılandırdım, şehri de pek çekici hale getiremedi, haliyle turistlerin tercih edeceğini bir şehrim olmadı, sırı kumar oynayacağım diye de çok az sayıda turist geldi ve sonuça sürekli olarak zarar eden, ölü bir yatırımmı oldum, ben de kapattım dükkânı. Ha, tutsa da trafik yoğunluğu ve suç artışı gibi geri dönüşleri olacaktı, bu kez de onunla uğraşacaktım ama tatsayı be! (İpucu: Vazgeçtiğiniz, umudu kestiğiniz binaları yıkmayın, kapatın; böylece parayı tamamen toprağa gömmemiş olursunuz.)

Detaylar

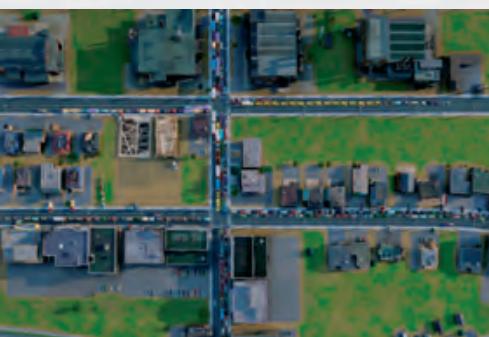
Bazı ufak detaylar var ki başta sizin endişeye sürükleyebilir ama



■ Şehre iyice züm yapıp olan biteni izlemek acayıp keyifli.



■ Her şey iyi, güzel ama şu trafik...



► sakın olun, SimCity'de her şeyin bir çözümü var. Diyelim daracık, tek geliş - tek gidiş bir yol yaptırınız ama bu yolun çevresinin büyümeye potansiyeli var, trafik artacak, yolu büyütmek isterken evleri yakacakım korkusuna kapılacaksınız. Korkmayın, geliştirin! Oyunun en eğlenceli ve tasarımlı odaklı uzvu olan yol yapma aracı, size bu konuda yardımcı oluyor ve "Road Upgrade" seçeneğini hizmetinize sunuyor. Oyuna başlarken yapacağınız az şeritli yollar, yerleşimi de direkt olarak etkiliyor. Yol ne kadar zayıfsa çevresindeki yerleşim o kadar zayıf kalıyor ama yolu geliştirdiğinizde, yerleşim de otomatik olarak güçleniyor. Kısacası, Low Density yollara Low Density yapılar, High Density yollara High Density yapılar dikiliyor.

SimCity'de yolları geliştirmenin dışında, binaları da geliştirebiliyoruz ki ben pek sevdim bunu. Bu sayede ihtiyaca göre harcama yapabiliyor ve gereksiz yere çuvallar dolusu parayı çöpe atmıyor. Oyunun henüz başındayız, az sayıda yerleşim alanı var ve güvenlik gerekiyor. Dev bir polis istasyonu kurmaya gerek var mı? Yok. İlk olarak düz, sade bir polis istasyonu kuruyorsunuz. Oyun devam ediyor, şehir gelişiyor, büyüyor, nüfus artıyor ve suç da artıyor. Bu durumda ne yapacaksınız? Yeni bir polis istasyonu? Gerek yok. Girin o polis istasyonuna, basın "Edit" seçeneğini ve binaya yeni ek binalar ya da polis arabası park alanı ekleşin; böylece hem bina ve nezarethane, hem de olaylara müdahale edebilme kapasitesi artıyor.

Önce düşünün

SimCity'de bir şehri planlarken ve bazı kararlar alırken oyunu çok fazla bilmeniz, daha doğrusu oyunca özgü bir şeyler öğrenmeniz gerekmıyor her zaman. Basit düşünün, gerçek hayatı olup bitenin bir gözünüzün önüne getirin, televizyonda görüp öğrendiklerinizi dikkate alın. Nedir mesela? Şehir için önem arz eden bir binayı diktığınızde, o binanın çevresi değerlendirin, şehrin o noktasına artık değerlidir ve buna paralel olarak talep artar, yaşam kalitesi artar, gelir artar; bu kadar basit. Evlerle dolu bir bölgeye parklar yapmak da yaşam kalitesini ve bölgenin değerini artıran temel hamlelerden biri. Bu ve benzer çözümleri düşünerek bulabilmek kolay. Çalıştırın saksıyı!

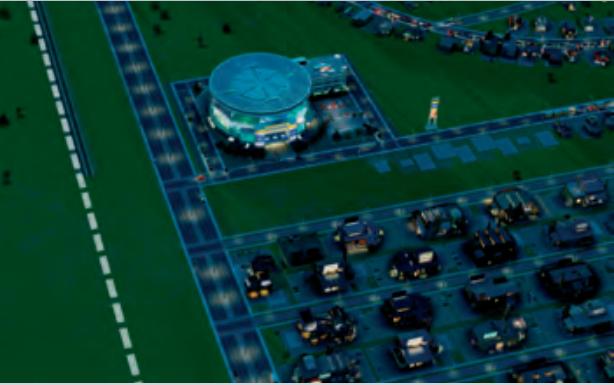
İstanbul trafiğini gölgede bırakalım

SimCity oyunlarını oynarken dikkat edilmesi gereken başlıca konularlardan biri kirlilik, diğeri de trafik. Kirlilikten kurtulmanın ilk ipucunu başta vermiştim, şimdi de trafik konusuna eğileyim. Öncelikle oyunun trafik konusunda ciddi bir teknik sorunu vardı ve bunu son bölümde anlatacağım. Olayın temeline indiğimizdeyse bizi farklı başlıklar karşıyor. Yol yaptıktı, şehir büydü, yolları genişlettik ama hala trafik var. Ne yapacağız? Tabii ki toplu taşımaya yönelik gerek. Zaten trafik sorunu baş gösterdiktan sonra şikayeler artacak, evlerden yükselen balonculardan birine bastığınızda da sizden toplu taşımaya yönlemeniz istenecek. İlk olarak bir otobüs terminali yaparak işe koymazsınız ama sadece terminal açmak yetmiyor, durakları da düzgün bir şekilde yerleştirmeli siniz. Anlamsız bir rotada ve karmaşık bir şekilde dizilen duraklar, tırafin daha da kötüye gitmesine yol açar ve insanlar işe geç kalırlar, işsiz kalırlar, parasız kalırlar, şehir terk ederler. Otobüsü hallettik, yine olmuyor. Bu kez ne yapacağız? Tramvaya başvuracağız. Bu aşamada da dikkatli davranışın malî ve düzgün bir hat kurmalısınız, devamında da durakları mantıklı şekilde yerleştirmelisiniz. Yamalanan ya da zekâ sayesinde toplu taşıma tıkrı işleyeceğiz, siz de şehrin diğer dertleriyle ilgilenebileceksiniz. Ulaşım araçları arasında tren, vapur ve uçak gibi alternatifler de var ama bunlar daha çok şehirlerarası ulaşımı hizmet ettiğinden trafiğe çare olamıyor.

Felaket üstüne felaket!

Yillardır SimCity oynarım ve şehir kurmaktan büyük





▲ Emre'nin dev kuleleri, benim cilz şehrini gölgede bırakıyor.

zevk alırmı ama bir grup oyuncu da vardır ki kurduğu şehri yakıp yıkmaktan deli gibi zevk alan. Ben özene bezene şehir yapıyorum, tek bir binaya bile kiyamıyorum zaman zaman, bu arkadaşlar her türlü zulmü yapıyorlar şehirlere. Yeni SimCity'de bu tip oyuncular da düşünülmüş ve oyuna bilinen felaketlerin yanı sıra ilginç seçenekler eklenmiş. Bu felaketleri kendiniz uygulamayaそokabilirsiniz ama sürprizlere de hazırlıklı olun. Kurdunuz şehri, diktiniz gökdelenleri ve bir anda alarm sesleri! Ne oluyor? Gökten meteor yağıyor, o güzelim binalar bir bir yok oluyor, üstelik ayakta kalan binalarda da yangın çıkıyor. Alternatif bir hikâyede deprem oluyor, binaları -Türkiye'deki gibi- güvenilir (!) insanlar inşa etmediye yıkımlar gerçekleşiyor, binalar yerle bir oluyor, nüfus azalıyor, ekonomi çöküyor. Felaketleri istediğiniz zaman hareket geçirmek için her bir seçeneği açıbilenin gerektirdiği bazı görevleri tamamlamanız gerekiyor. Gelelim en tuhaft felakete: Zombiler! Evet, zombie olayı SimCity'ye de bulaşmış durumda ve eğer şehrinize düzgün bakmazsanız, çeşitli bölgelerde zombie saldırısının, hatta zombie istilalarının gerçekleşeceğini göreceksiniz. Diyelim ki ekonomi sallantıda, bazi insanlar geçim sıkıntısı çekiyor ve şehri terk ediyorlar, bu durumda da ortaya terk edilmiş binalar çıkarıyor. Bu binaları göz ardi edip ortadan kaldırımsanız, zombiler bunları mesken tutuyor ve geceleri ortaya çıķıp halkı tedirgin ediyorlar. Halk ne yapıyor? Tabii ki silahına sarılıp karşılık veriyor ve çatışma sesleri tüm şehirde yankılanıyor. İzlemesi eğlenceli ama çözülmeli gereken bir dert...

Sorun ne peki?

Şimdi siz beni beklemediniz tabii ki, ay boyunca baktınız internetteki incelemelere, notlara, gördünüz düşük puanları, bu oyundan bir şey olmaz diye düşünüp salladınız SimCity'yi; doğru mu? Doğru. Peki, neden benim puanı böyle yüksek? Aslında bunun iki nedeni var; hem oyunu çok beğendim, hem de incelemeyi birçok yama yayınlarından ve önemli sorun çözüldükten sonra yazmaya başladım. Bu süreçte neler mi oldu? İlk olarak şu kıymetin koparıldığı bağlantı ve sunucu sorunlarını dert etmedim, oyuna ve Maxis'e zaman tanzim, onlar da gerekeni yapıp öylesine büyük bir çalışma yaptılar ki oygunun sunucu kapasitesi, oygun çıktıgı güne kıyasla altı kat arttı. Artık "Sunucu bulamıyorum, bulsam

da bağlanamıyorum!" gibi şikayetler tarih oldu. Üstelik sunucu durumunu, oyunu ve hatta Origin'i da açmadan kontrol edebileceğimiz bir sayfa da hazırlandı. (www.simcity.com/en_US/server-status) Devam ediyorum. Başka ne sorunlar vardı? Belki de oyunun en kritik problemi, notların da bu kadar düşük olmasının ortak nedeni, trafikte yaşanan anlamsız ve yapay zeka kaynaklı tikanıklaklı. Özellikle polis, itfaiye ve hastane binalarından çıkan araçların olay yerine intikal etmesi konusunda yaşanan problemler, şehrin kalitesini düşürmenin yanı sıra oyuncuların da sinirlerini bozdu. İki blok ötede yangın var, deli gibi trafik var ama alternatif yollar da var, buna rağmen itfaiyenin trafığın yoğun olduğu yoldan ilerleme inadı insanı deli edebiliyordu. Daha da kötüsü, bir itfaiye binasının önünde trafik varsa itfaiye yola bile çıkmıyor. Maxis yine çözüm sürecini hızlandırdı ve yayınlanan yamalardan biriyle bu ve benzeri sorunları ortadan kaldırdı.

Oyunun piyasaya çıkışıyla beraber gelen sorunlar, günler ve haftalar ilerledikçe çözüldü ama hala tek tük problemler mevcut, bunu pas geçemem. Bir de önceki oyunlarda büyük şehirler kurmaya alışık, şimdi Multi-City var önmüzdé ama yine de tek bir şehri geliştirirken insan kendini sınırlamış hissediyor, daha fazla alana yayılmak istiyor, bu mümkün olmuyor. Oyunu geliştiren ekibin başında Ocean Quigley, şehirlerin daha fazla büyümeye beraber performans sorunları olabileceğini ama yine de ileride şehir boyutlarının büyümeye ihtiyali olduğunu söyledi. Peki, bekleriz. Bir de önceki oyunlardan kırılan bazı detaylar var ve ilk akıma gelen örnek metro. Ben şehrde metro ağını kurmak istiyorum ki trafiği de rahatlattır bu ama maalesef SimCity'de metro yok. Tüm bunların dışındaysa oyun müthiş eğlenceli, müthiş renkli ve müthiş detaylı bana sorarsanız. Özellikle böylesi bir simülasyonda "detay" başlığı çok önemli. Oyunun söyle bir raporlama sistemi var ki kendimi kaybediyorum çoğu zaman. Şehirle ilgili tüm detaylar, sorunlar ve diğer her şey o kadar başarılı bir görsellilik ve grafikler yardımıyla gösteriliyor ki dakikalarca bunları incelemek, sonuçlara varmak ve oyuncun gidişatı konusunda kararlar almak mümkün. (İpuç: Benim gibi renklerle problemi olan biriyiseniz, oyuncun menüsündeki farklı filtre seçeneklerini kullanıp rahat nefes alabilirsiniz. Bu filtreler sadece bizim gibi için değil, oyuncu bambaşka bir havaya bürünen için hazırlanmış tabii ki.) Tüm bunları göz önüne alıncada oyuna hayranlığımı gizleyemiyorum ve noktayı koyuyorum. Ha, bu arada, herkesi "Europe East 3" sunucusuna bekliyorum. Emre burada, ben buradayım, Ayça da burada, Tuna da gelecekti ama... ■ **Şefik Akkoç**

SimCity

- + Kavraması kolay oynanış, başarılı ve izlemesi keyifli görsellik, Multi-City olayı
- İsteğe bağlı kayıt (Save) seçeneği yok ve bu bazen pahalıya mal olabiliyor, önceki oyunlara göre şehirler pek küçük

8,6



Yapım Blizzard Entertainment
Dağıtım Activision Blizzard
Tür Strateji
Platform PC, Mac
Web www.starcraft2.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



StarCraft II: Heart of the Swarm

Beyin ve kalbin buluştuğu nokta

Bazi oyunlar kesinlikle türünün lideridir ve onunla başa çıkmak, imkânsızı başarımaya çalışmak demektir. StarCraft da tam olarak böyle bir yapılmış. Bunu daha önce de yazdım, şimdi de yazıyorum ve öyle görünüyor ki benden sonra gelecek -en az- bir nesil daha yazacak... İlk oyunuyla strateji öğelerini "mükemmel" bir şekilde birbirini ardına dizen seri, aradan geçen uzun yılların ardından 2010'da tekrar karşımıza çıkmıştı. Birçoğunuza bildiği üzere üç oyundan oluşan StarCraft II, ikinci parçası olan "Heart of the Swarm" isimli genişleme paketiyle iki büyük yıl aradan sonra karşımıza çıkmaya karar vermiş durumda. Tamamen Zerg temasının hâkim olduğu Heart of the Swarm, pek tabii ki Wings of Liberty'de kalan hikâyeyin devamını da beraberinde getiriyor. Eski StarCraft oyuncularını ve Heart of the Swarm'u merak edenler için direkt olarak söylemeye fayda görüyorum ki bu üçlemeye, senaryo yönünden harika bir gidişata sahip ve bu gidişati oyun içindeki farklı

bölüm tasarımlarıyla inanılmaz ölçüde oyuncuya yansıtmayı başarıyor. Şimdi isterseniz StarCraft dünyasının kapılarını sizler için ardına kadar aralayalım...

Birazdan okuyacağınız yazı, baştan aşağıya "spoiler" içermektedir, önceden söylemeye fayda var. Sonra taşlarla, sopalarla gelmeyin. Yine de olayların kimi detaylarını da vermekten kaçınacağım ki oyunu oynamadan bilgi almak isteyenlerin bile şaşıracağı noktalar kalsın... Efendim, Wings of Liberty'de en sevdigimiz Ghost ünitesi olan Sarah Kerrigan'ın, Terran İmparatoru olan Arcturus Mengsk tarafından uğradığı ihanetin ardından Zerg'lerin eline düşmesine ve Jim Raynor'ın Kerrigan'ı kurtarmak için içine girdiği mücadeleye tanıklık etmişistik. Heart of the Swarm ise Zerg'lerden kurtarılmış olan Kerrigan'ın tamamen insan formuyla karşılaşıyoruz. Pek tabii ki %100 insana dönüşmüş olmadığı için ilk olarak üzerinde bazı testler yapılıyor ki aslında burası oyunun başladığı noktayı oluşturuyor. Bir nevi "tutorial" şeklinde ilerleyen bina yapma ve basit saldırır sillesi, bir yandan da Kerrigan'ın karakterini yansıtıyor. Oyunu biraz zaman harcadıktan sonra Raynor ile yollara düşüyoruz ama çok geçmeden Mengsk'in birlikleri bölgeye saldıryor ve koştururma esnasında Kerrigan'ı bir araca binmeye ikna ediyor Raynor. Kerrigan ise Raynor'ın bu

saldırıdan kurtulmadığını öğreniyor fakat hisleri, onun hayatı olduğuna emin olmasını sağlıyor ve zaten en başından beri Mengsk'ten almak istediği intikam katbekat artıyor... Kerrigan ile yaşadığımız bu deneyimler, bizi oyun içinde yavaş yavaş Zerg'lere yaklaşırıyor zira Terran'lar ve başta İmparatorun oğlu Valerian Mengsk, Kerrigan'ın Zerg'ler üzerindeki etkisini kullanmak istiyor. Bir yandan da amaç Raynor'ın peşine düşmek olduğundan kimse ses çıkarmıyor. Kerrigan ise (Bak atlıyorum bir kısmını.) sonunda Zerg'lerin yanına geri dönüyor ki döndüğü yer "Leviathan" isimli devasa gemi. Her ne kadar hala Queen of Blades olarak tanınıyor olsa da bize oyun boyu eşlik edecek olan birçok Zerg, ondan %100 emin olamıyor ve bu sefer de oyun içinde olabildiğince Zerg'ü kontrol altına almamıza yardımcı olacak görevler yapmaya başlıyoruz. Hedefse baba Mengsk'in kellesi! Fakat yapmamız gereken ilk şey, Raynor'a ulaşmak zira artık onun tutsak edildiğini biliyor ve ebatlarını umursamadan her türlü Terran gemisine saldırımıya başlıyoruz. Sonuç mu? Eh, Raynor ile yüz yüze geldikten sonra onları da siz görün...

Senaryo'dan görev

Heart of the Swarm, tipki Wings of Liberty'de olduğu gibi ziyadesiyle derin bir senaryo akışına sahip;



Alternatif

StarCraft II: Wings of Liberty
Warcraft III: Frozen Throne
Warhamer 40.000: Dawn of War



hatta bence Blizzard oyunu çok geciktirdiğinin farkında ve en iyisini yapmak için elinden geleni yapmış. Senaryo akışı tek kelimeyle mükemmel ve olacakları bir noktada tahmin edememek harika! Karşımıza çıkan haritalarda nasıl desem, gerçekten birazdan izleyeceğimiz video için hazırlanmış gibi. Olayların gelişimi ve yaptığımız görevler mükemmel bir paralellik gösteriyor. Hazır konu açılmışken, biraz görevlerden bahsetmek istiyorum. Heart of the Swarm'da karşımıza çıkan görevler, ilk başta biraz oyunu tanıtıçı, akabinde o bilindik StarCraft oyun yapısını tek kişilik senaryoya ekleyen cinsten. Fakat bir noktadan sonra sanki bir RPG oynuyormuş gibi hissetmemeye imkân tanıyan görevler de oyuna eklenmiş. İşte burada anladım ki Heart of the Swarm, sadece "üs yap, ünite üret, saldır" mantığından çok daha farklı bir senaryo kurgusuna sahip. Haritalar birbirinden farklı yedi gezegen üzerinde değişkenlik gösteriyor. Tipki Wings of Liberty'de olduğu gibi, birbirinden farklı görevler yapmamız isteniyor ama bu seferki senaryo akışı çok ama çok daha derin. Misal, Zerg'lerin nereden geldiğini merak ediyorsanız, çok geçmeden öğreneceksiniz zira Zerus gezegeninde başlayan ilk evrimleşmenin nelere kadar olduğunu birinci elden öğrenip "The Ancient One" isimli ilkel Zerg'ü uyandıracaksınız. Anlatmaya çalıştım ve

Blizzard'in bizlere gösterdiği esas nokta, ilerleyen ana senaryo içinde karşımıza çıkan Zerg temasının ne kadar derin olduğu aslında. Oyuncu olarak tüm bu bilgileri yaşayarak öğrenmek ve Kerrigan'ın hislerine bir nevi tercuman olmak da cabası... Her bölüm aslında senaryodan da bir parça barındırıyor ama bölümlerde yapmamız gerekenler tek bir şeyle sınırlı değil. Bunun da bir sebebi var: 70. seviye olan, "Kerrigan" isimli karakter! Evet, Heart of the Swarm ile Kerrigan oyuna inanılmaz boyutlarda dâhil olmuş durumda ve yine evet, yalan söylemedim, 70 seviyelik ilerleme barı bulunuyor. Kerrigan'ın detaylarına geçmeden önce, senaryoda karşımıza çıkan ikincil görevleri yapmamız gereğinin altını en koyu keçeli kaleme çiziyorum. Aksi halde çok fazla ilerleyemeyen, enteresan bir Kerrigan sahibi olursunuz. Ana görev haricinde, bölüme başlangıçtan kısa bir süre sonra açılıyor yan görevler ve başlangıçta bizden "Zerg Biomass" ya da benzeri farklı parçalar bulmamız istiyor. Pek tabii ki zamanla farklı farklı ve bir o kadar da eğlenceli istekler de geliyor. Özellikle başlangıçta istenen ikincil görevleri yapmak çok kolay ve bu yüzden size tavsiyem, hiçbirini kaçırmanız. Birden fazla objenin bulunduğu toplama görevleri şeklindeki ikincil görevler esnasında, toplanan her parçanın direkt olarak Kerrigan'a bir seviye veriyor olduğunu

da söyleyeyim ki iyice peşlerinden koşun. Kendinden bu kadar çok bahsettiğimiz Kerrigan'a gelelim birazcık da. (Spoiler patlıyor.)

Raynor'ı bulmak için yollara düşen Kerrigan, başlangıçta insan formundan ödürn vermıyor ve her 10 seviyede, karakter menüsünde bulunan iki özellikten birini seçmek üzere yeni yeteneklere kavuşuyor. Nitekim kendi isteğiyle girdiği kozalaktan çıktığı andan itibaren yeniden Queen of Blades'e dönüyor ve bu dönüşüm, karakterimize gerçek zamanlı olarak yansıyor. Nasıl mı? Her yeni seviye sırasına seçilebilir bir yetenek daha ekleyerek. Normalde bulunmayan Leaping Strike, Psionic Shift, Automated Extractors, Mend, Vespene Efficiency, Ability Efficiency ve Drop-Pods gibi özellikler, hâlihazırda bulunan yetenekler yerine seçilebiliyor. Toplam 70 seviye ve 21 farklı yetenek ile gerçekten benzersiz bir karakter yaratıbmak mükemmel bir duyguya. Fakat bence en önemlis, seçtiğimiz yeteneklerin bize yapıp kalmaması ve herhangi bir bölüme başlamadan önce dilediğimizce yeniden ayarlanabilmesi. Her oyuncunun kendine göre yaratabileceği Kerrigan'ı eminim ki Heart of the Swarm keyfine keyif katacaktır... Kerrigan'ın oyun-daki gücüse muazzam. Oyunun başından, sonuna kadar bir defa bile öldüğünü görmediğim kraliçem, gerçekten o kadar güçlendi ki bir noktadan sonra ▶



karışmasın, dilediğiniz yeteneği seçtikten sonra "Back" demeniz yeterli olacaktır.

Tek başına değil, tüm dünyaya karşı!

"StarCraft" denildiği zaman akla ilk gelen şeyin multiplayer olması lazım; bakmayın siz senaryonun bu kadar iyi olduğunu. Evet, ilk StarCraft oyununda ve oyunun eklentisinde muazzam bir senaryo söz konusuysa ama biz onu her zaman mükemmelin ötesindeki multiplayer kabiliyetleriyle andık. StarCraft II ise pek tabii ki ilk oyunda kurulan muhtemelen gölgesinde kalmamak için olabildiğince mevcut sistem üzerinde inşa edildi. Aktif oyuncuların en çok merak ettiği nokta, üç bölüm halinde yayımlanacak oyunun multiplayer kısmındaki denegenin ne şekilde kurulacağı yönündeydi. Öyle görünüyor ki Blizzard yine kontrolü elinden bırakmadı ve bambaşka yeniliklerle, denge sorunu yaşanmayan, farklı bir multiplayer deneyimini Heart of the Swarm ile beğenimize sunmuş... Oyununun ilk beta kullanıcılarından biri olarak sizlere deneyimlerimi aylar önce aktarmıştım, akabinde Heart of the Swarm'un resmi çıkış tarihine kadar binlerce oyuncu da multiplayer seçeneklerini deneme şansı yakaladılar ki bu kitle az çok neden bahsedeceğini biliyor. Heart of the Swarm ile üç adet Protoss, iki adet Terran ve iki adet Zerg ünitesi bizlere merhaba demiş bulunuyor ve her ünite Wings of Liberty'den hatırladığımız birçok takımı %70 oranında ortadan kaldırmayı başardı. Her ne kadar söyleşiyi tarzım olsunsuz gibi gözükse de bu, tek kelimeyle muazzam bir değişim. Protoss fanı olan bir bünye olarak, ilk olarak Protoss'tan bahsedeyim. Karşımıza çıkan ilk ünite Oracle. Time Warp, Revelation ve Pulsar Beam gibi özelliklere sahip ünite, tamamen rakibe zor anlar yaratmamış için yaratılmış. Hemen ardından gelen Tempest, farklı tasarımlının yanı sıra uzun mesafelerden düşman birimlerine yaptığı saldırılarda değişik stratejiler uygulanmasına sebep olmaktadır.

► sır tank olsun diye en önden onu gönderdim; hatta bir - iki kere ilgilenmeyi unutmama rağmen her şeyi yok etmemi bildi. Bu arada bir yan bilgi: Bölüm içinde öldüğü zaman kaybedilen senaryo modunda değilse merak etmeyein, en yakın Hatchery'den yeniden doğuyor.

Böülümlere başladan önce ilgili galaksinin arka planı önünde durduğumuz menümüzde bizleri Mission, Evolution Pit, Kerrigan ve Archives olmak üzere dört sekme karşılıyor. Bunlardan Kerrigan kısmını az önce anlatmış bulunum. Archives, önemli

da Hunter Strain modeline dönüştürme opsyonunu alıyoruz. Splitter, Baneling tarafından üretilen Spawn'ların, patladıktan sonra iki adet daha, ufak ama daha az zarar veren Spawn üretmesine imkân tanıyorken, Hunter ile üretilen Spawn'lar hem belirli engelleri istedikleri gibi aşabiliyor, hem de düşmanlarına belirli bir mesafeden ziplamak suretiyle zarar veriyor. Anlayacağınız Evolution Pit görevleri geldikçe yapılmak zorunda ve hangi model üzerinde seçime gideceğimize karar vermeden önce çok iyi düşünmemiz gerekiyor. Nitekim ilk oyuna

Hellion olarak sevdigimiz, bildigimiz aracın, degisime ugrayip iki ayağı olan Ademoğluna dönüşmesi üzerine var olan ünite, normalden çok daha fazla sağılığa sahip ama bir o kadar da yavaş

olayları ve istersek videoları izleyebildiğimiz kısımdır. Mission -adından da anlaşılabilençığı üzere- bizleri direkt olarak görevlere yolluyor. Burada dikkat edilmesi gereken esas noktaya Evolution Pit. Tıpkı Wings of Liberty'de bulunan Armory mantığını içeren kısım, ünitelerimizin gelişmesine imkân tanıyor fakat bu sefer para karşılığında değil, yapılan görevler sayesinde bir gelişme söz konusudur. Belirli görevler geçitçe açılan Evolution Pit görevleri, "Abathur" isimli danışmanımız eşliğinde ilerliyor. Bazi gezegenlerde bulunan, enteresan türlerin "essance"lerini ele geçirerek suretiyle o bölüm için bahsi geçen ünitemiz iki farklı özellikten birini alabiliyoruz. Bu "evolve", yani gelişme sürecine bir örnek vereyim: Oyunun ortalarına doğru açılan Baneling Evolution'da ünitemizi ya Splitter Strain ya

nazarın, özelliklerimizi sadece video izlemekle kalmayıp oynayarak deneyim edebildiğimiz için seçim yapmak bir o kadar kolay. Bu arada -sizlerin de bildiği üzere- nerdede her yeni bölüm, yeni bir üniteyi daha saflarımıza katmak anlamına geliyor; en azından yıllardır değişimden geleneklerden biridir bu ve değişimdeniğini görmek beni sevindirdi. Yine de siz siz olun, bir üniteye kavuştuksen sonra yine Evolution Pit'e girmeyi unutmayın! Çünkü her ünitenin kendine ait, seçilmeyi bekleyen üç farklı özelliği bulunuyor. Herhangi bir görev yapmaya gerek kalmadan, sadece istediğimiz özelliğe tıklamak suretiyle elle ettiğimiz spesifik bonuslar, tipki Kerrigan'da olduğu gibi, her yeni bölümde başlamadan onde değiştirilebiliyor. (Bu arada özelliği seçince "Ok" gibi bir tuş bulunmuyor; kafanız

Lonca

Hâlihazırda bildiğimiz "chat" sistemi değişikliklerden nasibini almış. Bu durumun değişmesindeki en büyük etken, Clan ve Group mantığı. Clan, yani lonca sistemi, sadece bu kanalda olan konuşmaları görmemize imkân tanıyor, aynı zamanda üyeleri için de özel bir konuşma bölümü sunuyor. Group, yani direkt chat kanalıya özel ya da genel olarak kullanılıyor. Loncalar 50 kişilik limite sahipken, Group kısmı binlerce insanı bir araya getirebiliyor.



Wings of Liberty'den bildiğimiz ve beta aşamasında da test ettiğim bir diğer üniteye Mothership Core. Tam anlamlıyla destek ünitesi olan bu yeni birim, özellikle kalkınma aşamasındaki saldırılarda büyük avantaj sağlayamamıza vesile oluyor. "Mass Recall" isimli yeteneği sayesinde kendini ve yakın çevresindeki üniteleri, hedeflenen Nexus'un yanına isıtlayabiliyor olması ziyadesiyle etkili. Time Warp ile belirli bir alandaki düşman ünitelerinin hareket kapasitelerini %50 oranında azaltması, Protoss oyuncusuna büyük avantaj sağlıyor. Adından da anlaşılabileceği gibi, gerekli binalar yapıldığı takdirde direkt olarak Mothership'e upgrade olabiliyor. Geçelim Terran ünitelerine... Bolca reklamını gördüğümüz Hellbat'ı gerçek anlamda karşımıza görmek çok keyifli. Hellion olarak sevdigimiz, bildigimiz aracın, değişime uğrayıp iki ayağı olan Âdemoğluna dönüşmesi üzere var olan ünite, normalden çok daha fazla sağ-

lığa sahip ama bir o kadar da yavaş. Özellikle Light Armor sahibi ünitelerin de korkulu rüyası olduğuna deşinmek lazımlı. İkinci Terran ünitemiz Widow Mine. Aslen onu ilk oyundan çok iyi tanıyorum ama artık o apayı bir ünite. Yeraltına gömülü düşmanlarına yaptığı 125 hasar puanına sahip saldırırılarıyla büyük bir tehlke oluşturuyor. Zerg kışındaysa bilinen oyun modeline büyük ölçüde değişiklik katan ve gözle görülür şekilde stratejileri değiştiren "Viper" isimli uçarca dikkat çekiyor. Sahip olduğu Abduct özelliğiyle dilediği üniteni (Dost ya da düşman, fark etmiyor.) bulunduğuna noktaya çekebiliyor. Böylece o bilindik Terran Siege Tank savunması bir anda altüst oluyor ki dost ünitelerle de çok farklı mikrolar yaparak düşmanlarına beklenmedik saldırılarda bulunabiliyoruz. Blinding Cloud yeteneği, 14 saniyeye düşman birimlerinin menzilli saldırısını yakın dövüş mesafesine indiriyor. Anlayacağınız, tek başına korkulası ve farklı bir birim. Swarm Host ise hem senaryo modu, hem de multiplayer için önemli ünitelerden. Yere gömülü suretiyle 15 saniye havada kalabilen iki adet Locust üretiyor. Beş tanesinin bir noktada olduğunu düşünün, sürekli üretilen 10 adet ünite! Savunma başta olmak üzere, düzgün kontrol edilebildiği sürece harika bir saldırı aracı aynı zamanda. Uzun lafın kısası, Heart of the Swarm ile çok daha farklı multiplayer maçlar yapmak isten bile değil. Yeni eklenen ünitelerin oyuna katkısı muazzam ve özellikle senaryo modunda da kendileriley oynayabiliyor olmak gerçekten harika.

Normalde bu kadar güzel yorumdan sonra eksileme ardı arda sıralırmış ama gerçekten bu kadar ince

elenip sık dokunmuş bir yapıma eksi bulmak çok zor. Yine de yaşadığım bazı sorunları da paylaşmak isterim. İlk olarak canımı çok sıkın özelliklerden biri, senaryoda Drone'umun emir verdigim noktaya gitmek için normalde var olmayan ve tamamen düşman birimleriyle dolu bir yerden geçmeye çalışması oldu. Ben ne diyorum, o ne yapıyor! İkincisi konu ki bu gerçekten gözüme batmaktan öteye gitti, Kerrigan'ın yaralandığı demonun ve iyileşmek için içinde bulunduğu havuzdan yaptığı konuşmanın ardından menü ekranında belirmesi ve oyuncu içi konuşmaları sanki az önce havuzu yatan o değilmiş gibi yapması oldu.

Genel olarak oyuna bakmak gereklisi ki gerekiyor, onun için buradayız, tipki Wings of Liberty'de olduğu gibi tüm muhtesemliğini korumayı başarmış bir yapım. Heart of the Swarm ile derin bir senaryonun içine daldım ki nasıl çakabildiğime şaşırdım. Daha da önemlisi, öyle bir yer de bitti ki üçüncü oyuncu için yıllarca beklemek istemiyorum! Heart of the Swarm, Kerrigan'ın oyuna dahil olmasından tutun da birbirinden farklı görevleriyle en strateji sevmeyen oyuncuya bile hitap edebilecek, efsane yapımlar arasında yerini almış durumda.

■ Ertuğrul Süngü

SCII: Heart of the Swarm

- + Mükemmel ilerleyen senaryo, birbirinden farklı görevler, Kerrigan'ın kendi ve eklenen yeni üniteler
- Bazı mantık hataları

9,2



Tomb Raider

Yeni mezun arkeologdan hayatı kalma dersleri...



“ Nereden başlasam, nasıl anlatsam...”
kalıbı belki de ilk kez anlatacağım bir
şeyde bu kadar anlamlı geliyor kulağıma.
Öyle uzun, karmaşık, değişken ve sancı dolu bir
büyüme öyküsü ki aslında bu, gerçekten de
nereden başlasam, nasıl anlatsam diye 10 kez
düşündüm yazının başına oturduğumdan beri. En
son Lara'ya ve bu oyuna dair bir şey yazdım
tarihe baktım, LEVEL'in Ocak 2011 sayısımı, iki
yıl geçmiş üzerinden, düşünün işte. Şimdiye
kadar dokuz oyundan bir geçmiş bu oyunla
birleştiğimde gözümüzün önünden akıp gideni
anlatmaya başlasam bitmez.

Bundan 10 - 15 yıl önce Lara ile tanıştığmda
miniciktim. O bir oyun kahramanı belki ama bunu
o yaşılardaki bir insana biraz zor tarif edersiniz
tahmin edebildiğiniz gibi. Bizim durumumuz
-daha önce de dediğim gibi- nereden baksanız
beraber büyüme hikâyesi. Lara o yıllarımın olmazsa
olmazydıchunkü. Bazen çok sevdim onu, bazen
hiç özlemedim bile. Yine de bu oyundan konusu
açıkladığında beri emin olduğum bir şey vardı:
O, beni o yıllarına ışınlayacaktı ve ben ona bu ilk
yolculuğunda destek olacaktım. Kaçınılmazdı yani
kavuşmamız...

Sonra kavuştuk işte. Bu noktada size biraz on-
dan bahsetmem gerek. Zengin ailesinin dediklerine
ne başkaldırmış ve kendi isteğini diretmış, Camb-
ridge Üniversitesi'nde okumayı reddedip daha
az saygın bir üniversitede arkeoloji okumuş, taze
mezun kendisi. Olur da Crystal Dynamics, Lara'nın
çocukluğuna inip başka bir oyun yaratmazsa
şayet, gördüğümüz göreceğimiz en genç hali bu.
Lara'nın sonraki hayatında nasıl maceracı, nasıl
kafasına koyduğunu yapan bir karakter
olduğunu az çok biliyorsunuzdur, ben
de hep sorgulamışım geç-
tiğimiz yıllar içinde.

Ailen İngiltere'nin en saygın ailelerinden, taşiman
gereken "Croft" soyadının ağırlığı var, istesen istedi-
ğini yaparsın, bunun üzerine bir de çok güzelsin,
fazlaıyla güzelsin hem de; yahu ne işin var taşla,
toprakla, kötü adamlarla, mezarlarda?! Bu oyunla
ilk kez gerçekten tatmin edici cevaplarını bulduk
sorularımın. Başından geçeneklere şahit olacağımız
bu hikâye, diğer maceralarının temeli ve inanın
diğerleri bunun yanında cereza kıvamında. Madem
mezun ettik kendisini, Lara da yola çıkmaya hazır,
kendisini kulağaスーパー gelen bir projenin içinde
buluyor. Birkaç arkadaşı ve eski Royal Marine
kaptanı, çok büyük adam Conrad Roth eşliğinde
bir araştırma için yola koyuluyorlar, Japonya'ya
doğu açılıyorlar, gemileri de çok sık, "Endurance"
isimli bir arama kurtarma gemisi. Kaybolan tarihi
kalıntıları aramaya gidiyorlar sözde, bana sorsan
toplu halde cehenneme tek yön bilet alıyorlar ya
neyse... Üzerinden çok geçmeden, havanın karar-
diği vakitlerde fırtına çırkıyor ve Endurance alabora.
Diğerleri ne halde, aklıma bile gelmiyor, gözümün
önünde acılar içinde ve baş aşağı sallanan bir Lara
var. Beklediğimden çok daha sert öğelerle dolu
başladı oyun, bir de şimdiye kadar gördüğüm en
gerçekçi Lara olduğundan beni biraz fazla çarpıyor
bu başlangıç. Böyle başladık sevgili okur, gerisi tam
bir hayatı kalma hikâyesi, yani benim en sevdi-
ğimden...

Masum bir Lara

Yapımcılar Lara'nın üzerindeki imaj değişikliğini
çok güzel açıklamışlardır ama şimdiye kadarki iri
göğüslü, erkeklerin aklını başından alan o çekici
kadın yerine ağız yüzü kan içinde, savunmasız bir
kadın görünce hayal kırıklığına uğrama endişemiz
gerçekten boşalmış. Lara'nın orası burası o kadar
umurunda değil ki... Yine çok güzel, orası ayrı fakat
Lara bu kez gerçekten bir "super kahraman" gibi
değil. Kahramanları bu kadar güçsüz görmeye de
alışık değiliz oyun dünyasında. Bu kez aciz, yardım
isteyen, çektiği acayı ve endişesini bakışlarından oku-
yabildiğimiz birisi var ekranda. Oyunu oynamasınız
da kapayıp gitseñiz bile orada onun yardıma ihtiyacı
olduğunu düşünüp vicdan azabına kapılırsınız.
Devam ediyorum tabii ki ve önce Lara'yı iki ayagının
üzerine indirmem gereklidir yardım edebilmem için ve
zaten biraz daha baş aşağı sallanırsa kafasına oturan
kandan moron seviyesinde devam edeceğiz oyuna.
Kendisini güç bela dikey pozisyonu getirdikten sonra
nerede olduğumuzu idrak etmeye çalışıyorum.
Yamatai Adası'ymış burası, İkinci Dünya Savaşı'nda Japonların bir nevi sığınacı. Bununla beraber tarih
içinde tarih denilen, adada denk geldikçe şahit
olduğumuz bir de Uzak Doğu tarihi var.
Lara ve ekibi aslında Kraliçe Himiko'nun
gizeminin peşinde. Bu karmaşa-
adanın gizemi falan kalmıyor,

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

TOMB RAIDER
Yapım Crystal Dynamics
Dağıtım Square Enix
Tür Aksiyon / Adventure
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.tombraider.com
Türkiye Dağıtıcısı Tiglon



kendisini hayatı tutmaya odaklanıyor bizimkisi. Yamatai Adası, Far Cry 3'ün Rook Adaları gibi biraz, ormanlık kısımları nereden baksan Assassin's Creed III'ün havasını da hatırlatıyor. Fakat o "biraz daha bakayım da manzaranın keyfini çıkarıymış" huzuru bu oyunda çok nadir yerlerde göze çarpıyor. Dünyanın en güzel adası olabilirildi, eğer ki şartlar normal olsaydı... Ama Lara'nın da güzellikine pek odaklanamadığımız gibi, adanın o boğucu gerginliğinde gerekeni yapmak durumundayız. Adanın farklı bölümleri var elbette ki, terk edilmiş İkinci Dünya Savaşı binaları, güneşin prenesinin manasız kalıntıları, orman içinde yolumuzu kaybettiğimde karısımıza çıkan Japon uçağı kanatları, yeraltı geçitleri, uçurumlar... Güneşi görebilmek için bulduğum ferah bir yükseklikte bile güneşin huzurunu vermiyor bu oyun. Yağmur bulutları, rüzgâr, sağımızdan solumdan saldırın kurtlar ile kafamı dinleyecek iki saniyem bile yok. Lara'yi ne reye götürmem konusunda düşünürken, Assassin's

Creed serisinde "Eagle Vision" olarak bilinen sistemin aynısını burada da götürüyorum, bu kez "Survival Instinct" olarak adlandırılmış. Tek bir tuşla etkileşime geçebileceğim bu sistemle duvarları, binaları, gitmemiz gereken yönü fark ediyorum. Nasıl



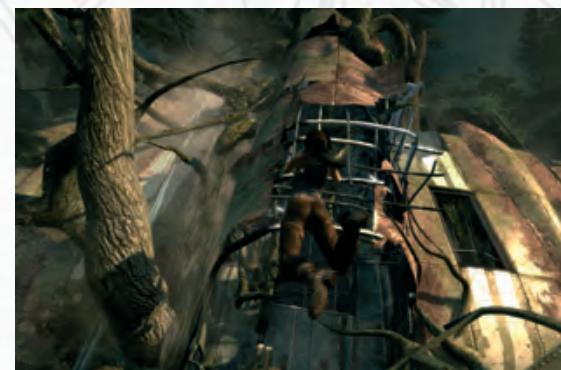
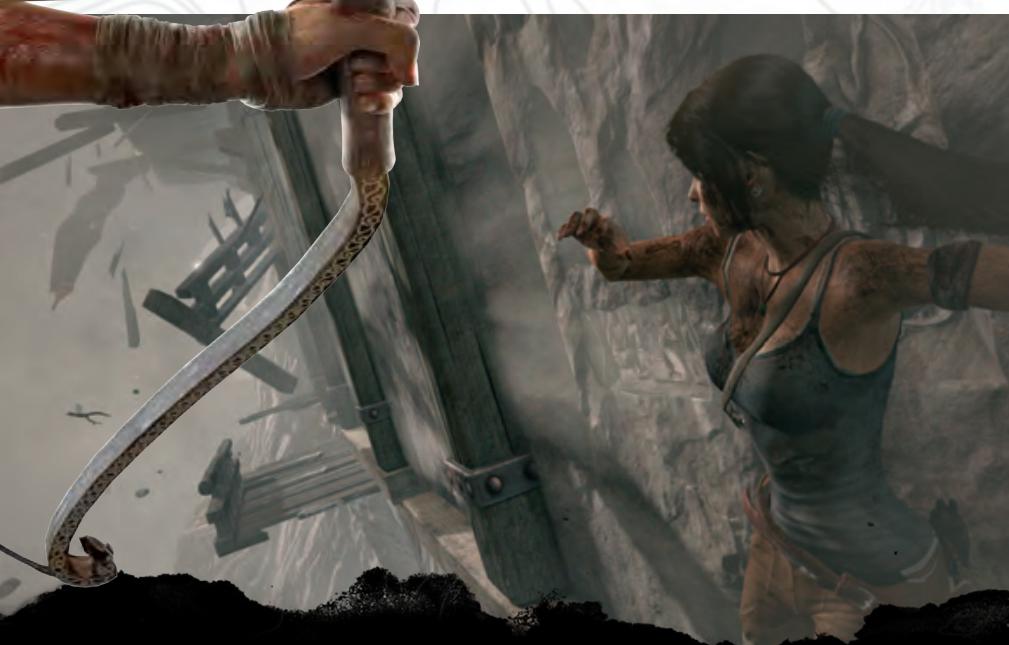
gidiyoruz, bir sorun ama! Tek bir silahı bile yok Lara'nın. İlk yayını ve okunu alması bile iç kaldırın cinsten. Ölü bir adamın üstünden gayri ihtiyarı çekip alıyor, biraz daha gidiyoruz. Bu hayatı kalma hikâyelerindeki acemi kardeşlerimizin ev sevdigim olayı, ilk silahlarını kullandıkları andan sonra söylemekleri. Far Cry 3'te de silah tutmayı bilmeyen kahramanımızdan sonra, hayatı boyunca can yakmış olan Lara bebeğimiz bu işe nasıl başlamış, deli gibi merak ediyordum. Karşında, öldürdüğü hayvan dan özür dileyen, mahcup bir insan görünce çok üzüldüm ben. Çok fazla benzetmelerden gittigimi düşünebilirsiniz fakat bu oyundaki Uncharted esintileri görmezden gelinemez cidden. Nathan'ın oradan oraya hızla yer değişimi bu oyunda çokça hissedilse de Lara bunu gittikçe tanıdık olduğumuz tek bir mekânda gerçekleştiriyor. Bir sürü oyunun güzel yanları bir potada eritmeli gibi, hiçbirine çok da fazla benzemeden, hiçbirinden çok kötü olmadan ilerliyor. İlerledikçe kamp alanları görüyoruz, bunlar checkpoint noktaları oluyor. "Fast travel", yani hızlı ulaşım seçeneği de mümkün kılınmış.

Benim çok da fazla ihtiyacım olmadığımda unuttuğum

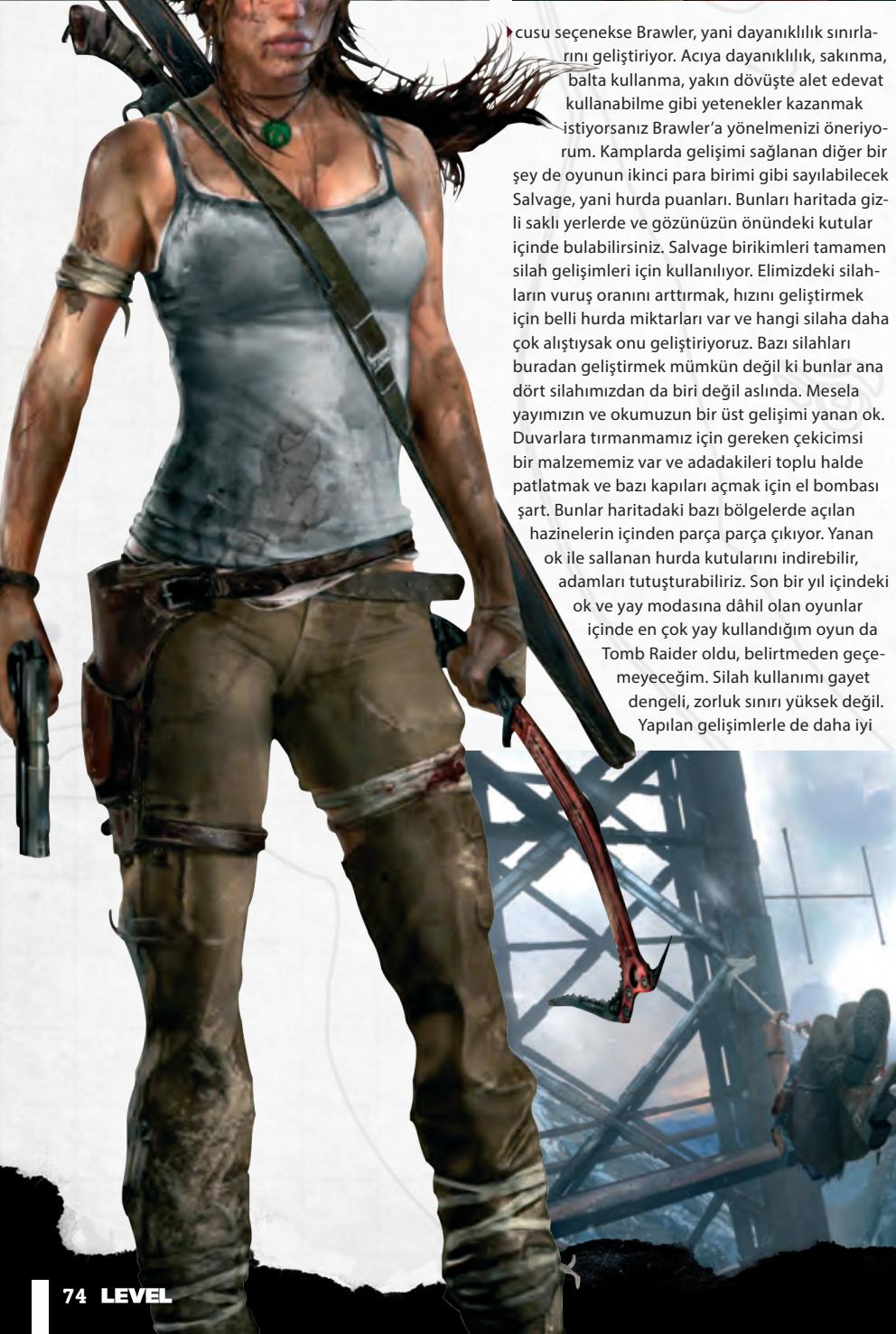
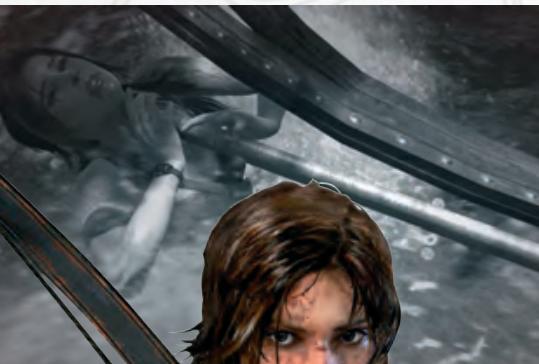
şeyleri toparladım, daha önce geçtiğim yerbere farklı gözlerle baktım, nispeten daha sakin bir yolculuk süresi geçirdim.

İlk tecrübeler

Lara'nın önceki oyunlara kıyasla çok daha az silah; yay, tüfek, tabanca ve pompalı tüfek dahil olmak üzere toplamda dört seçenek var. Bunları da kazanmıyorum, çekip alıyor bileğinin gücüyle. Bu silahlarla birilerini öldürdükçe, "headshot" yaptıkça ve etrafındaki otları ve hayvanlarıkestikçe tecrübe puanı kazanıyor. Yaptığı şeye göre oranları değişim bu kazancın ama tecrübe oyunının nadir elde edilen bir şey olduğunu düşünmeyin. Oyun XP konusunda bonkör, bunu da kamp noktalarında harcıyoruz. XP'ler yeteneklerimizi geliştirmek için harcıyoruz. "Skill Points" başlığı altında üç bölüm var ve ilkı Survivor, yani hayatı kalma geliştirmeleri için harcıyoruz. Lara eğer bu puanları Survivor seçeneği altında harcamak isterse daha iyi tırmanmayı, daha fazla içgüdülerine güvenmeye, attığı okları düşmandan geri almayı öğreniyor. Bir diğer yetenek Hunter, yani avcılık. Mermi kapasitesi, mermi taşıma limiti, silah, tüfek ve pompalı gelişimi burada yer alıyor. Sonun-



▀ Lara'yu istemeden öldürdüğümüz sahneler kesinlikle şiddet öğeleri barındırıyor. Adımlarınızı atmadan önce iki kez düşünün ve Lara'yı yükseklerden öyle düşürün!



cusu seçenekse Brawler, yani dayanıklılık sınırlarını geliştiriyor. Aciya dayanıklılık, sakinme, balta kullanma, yakın dövüşte alet edevat kullanabilme gibi yetenekler kazanmak istiyorsanız Brawler'a yönelmenizi öneriyorum. Kamplarda gelişimi sağlanan diğer bir şey de oyunun ikinci para birimi gibi sayılabilecek Salvage, yani hurda puanları. Bunları haritada gizli saklı yerlerde ve gözünüzün önünde kutular içinde bulabilirsiniz. Salvage birikimleri tamamen silah gelişimleri için kullanılıyor. Elimizdeki silahların vuruş oranını artırmak, hızını geliştirmek için belli hurda miktarları var ve hangi silaha daha çok alıtıysak onu geliştiriyoruz. Bazı silahları buradan geliştirmek mümkün değil ki bunlar ana dört silahımızdan da biri değil aslında. Mesela yayınızın ve okumuzun bir üst gelişimi yanan ok. Duvarlara tırmanmamız için gereken çekicimsi bir malzememiz var ve adadakileri toplu halde patlatmak ve bazı kapıları açmak için el bombası şart. Bunlar haritadaki bazı bölgelerde açılan hazinelerin içinden parça parça çıkıyor. Yanan ok ile sallanan hurda kutularını indirebilir, adamları tutuşturabiliriz. Son bir yıl içindeki ok ve yay modasına dahil olan oyuncular içinde en çok yay kullandığım oyun da Tomb Raider oldu, belirtmeden geçmeyeceğim. Silah kullanımı gayet dengeli, zorluk sınırı yüksek değil. Yapılan gelişimlerle de daha iyi

olduğu hissediyorsunuz. Mermi ve ok stoğu adanın her köşesinde var, nadiren cephe konusunda sıkıntı çekiyorsunuz, iki metre yürüseniz sağda solda bulursunuz zaten.

Lara kendini hayatı tutup donanımını sağladıkten sonra ekip arkadaşlarını aramaya başlıyor, bu yolculuk içinde adadaki Kraliçe Himiko'nun geri geldiğine inanan düşmanlara karşı kafa tutuyor, bir yandan da artık gizemi çözmeye çalışıyor. Harita içinde hikâyeyi çözmeye için dokümanlar, GPS'ler, kalıntılar, hazineler ve mektuplar karşısına çıkıyor. Mezar bölgeleri de var ki Lara ve mezsarsız bir oyuncu düşünülmezdi. Lara'nın mezarlardan nefret ettiğini de öğreniyoruz aslında. Yılların mezar avcısı meğer; hayat şartları işte. Oyun boyunca daracık tünelерden geçiyor, ona sorsanız radyo dalgası için, bana sorsanız güneş görmek için metrelerce yükseğe tırmanıyor, paraşüt kullanıyor, beceremezse kafamı çevirmek istediğim kadar acı içinde ölüyor. Çevreyle etkileşimim en güzel yanlarından biri, haritanın bir sınır koymaması. Gerçekte bu





kez bütün ada benim, istedigim sürece her yere gidebilirim ve beni engelleyen tek bir yapay duvar bile yok. Yazının başlarında saydığım örneklerden Tomb Raider’ı ayıran en önemli özelliklerden biri bu. Grafik ve multiplayer gibi özelliklere geçmeden oyunun biraz da bana olumsuz gelen yanına bakmak gerekirse Lara’nın sürüneceğine mi, yürüyeceğine mi, koşacağına mı benim karar verememem büyük dert. Oyun tamamen bunun hâkimiyetinde, kamera açılarıyla beraber resmen “script”ler devreye giriyor ve Lara’nın hareketlerini kontrol edemiyorum. Bu bana daha çok sinematigi, manzarayı ve etrafta uçusan parçaları izleme imkânı veriyor. Sizin için olumlu sayılır mı, bilemem ama ben o aralarda kararı kendim vermek isterdim.

Grafikler ve kamera açıları için negatif bir şeyler söylemem çok manasız, kamera açılarından neredeyse hiç rahatsızlık çekmedim ve grafikler için bizarlık yüksek bir sistem gerektiğini söylemem gerek; oyunun başlangıcında NVIDIA sistemlerde çok fazla sorun yaşandı, AMD’si olanlar da az biraz dert yendi. Lara bildiğimiz örgüsüyle devam etseydi de o atkuyruğundaki her tel saç detayı keşke bu kadar kasmasaydı... Şaka bir yana, her iklim şartından, sis, gölgé ve manzara detayıdan, cilt dokularına kadar her şey başarıyla kotarılmış. Senaryonun güzelliğiyle birleşince hikaye modunun tek başına bile oyunu çok güzel kıldığını söyleyebilirim.

Haliyle multiplayer modundan bahsetmek gerekiyor. Başlangıçta bağlantı sorunu yaşadığım için dergiye basıp multiplayer moduna orada devam etmem gerekti. Multiplayer kısmında Quick

Match, Find Match ve Create Private Match gibi seçenekler mevcut. Multiplayer sekmesinin de kendine göre seviye sistemi var ve başarı kazanıp, karşılaşmalara girip çıktıktan sonra atlıyorsunuz. Burada kazanılanı da yine aynen hikaye kısmındaki gibi yetenek gelişimine harcıyoruz. Menüde “loadout” seçeneği var ve bu, hazır ayarlarla mücadelelere çıkmayı sağlıyor; birincil ve ikincil silahlar seçiliyor, patlayıcı belirleniyor, son olarak da yetenekleri seçmek gerekiyor. Başta tek yapmanız gereken, adadaki kötü adamlardan (Solarii) ya da hayatı kılma mücadeleleri verenlerden (Survivor) biri mi olacağınızın karar vermek. (Dipnot: Bu karakterler de hikaye modunda açılıyor.) Dört tane modumuz var; Team Deathmatch, Rescue, Cry For Help ve Free For All. Bu oyuna ait eşsiz bir mod yok, bildiğimiz gibi yanı hepsi. Oda arayarak, hazır odalardan birine hızla dalarak veya oda kurarak istediğiniz seçeneğe girmeniz tamamen keyfinize kalmış. Multiplayer konusunda belirtmem gereken esas şeye Trump Towers’ta, Türkiye standartlarının üstünde bir bağlantı hızıyla oynarken bile bağlantı sorunları yaşamam ve dakikalarca mücadeleler için beklemem. Bu can sıkıcı ama zaten multiplayer modlarından da çok bir şey beklemiyordum açıklası. Buna rağmen seçeneği bol koymuşlar. Siz belki eğlenirsiniz ve uzun süre rütbe kasarsınız, beğeninize kalmış...

Lara'ya son sözler...

Yıllar sonra seni aklı başında bir insan evladı olarak değerlendireceğim bir dönemde bu mace-

ranla çıkışip gelmen, seninle olan geçmişi baştan sorgulamanın mükemmel bir fırsatı. 15 yıldan fazladır serüvenlerine nasıl başladığını, aslında neyi sevüp sevmediğini, her seye gençliğinin gözü ve cahil cesaretin ile dalıp yine de sağ çıktığını gördüm. Seni bu oyunla tanıyanlar çok şanslılar fakat benim gibi seni bu oyunla anlayacaklar için de mis gibi bir macera olmuş. Conrad Roth çok haklı: "Sen Croft'sun!" Nasıl olsa bariştik artık, bakalım başka hangi maceraya yelken açacağı... ■ Ayça Zaman

Tomb Raider

- + Grafikler, senaryo derinliği, karakterlerin kişilik detayları
- Multiplayer sorunları, yüksek sisteme ihtiyaç duyması

8,5





Yapım Arrowhead Game Studios
Dağıtım Paradox Interactive
Tür Aksiyon
Platform PC, Mac
Web www.theshowdowneffect.com

The Showdown Effect

Renklerin içinden

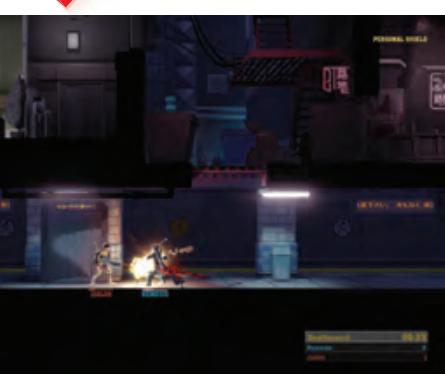
Bu oyunu oynamayı düşünenlerden seniz, kendisinin sadece internet üzerinden oynanabildiğini unutmayın isterim. Herhangi bir şekilde tek kişilik senaryoya uğraşmayan yapımcı ekip, The Showdown Effect'i -tipki Counter-Strike'ta olduğu gibi- sunucu açıp sunucuya dâhil olunan bir şekilde geliştirmiş. Her sunucu en fazla sekiz oyuncuyu kabul ediyor ki bunun en büyük sebeplerinden ilki oyunun hızı, ikincisi haritaların oranı. Şu anda oyunda bulunan dört farklı harita var: Downtown Beatdown, Fishy Business, Battle of the Badits ve Castlemania. Özellikle son haritanın ismindeki göndermeyi, sanıyorum tüm oyun severler arasında anımlıslardır. İşte tam da bu tarza gönderme dolu bir oyun The Showdown Effect. Dört tane de seçilebilir karakter sunuyor oyun bizlere. Kendileri içinse baş, gövde ve ayak olmak üzere üç farklı seçilebilir "skin" kombinasyonu bulunuyor. Daha farklı karakterlere ve eşyalara ulaşmaksa sadece daha fazla The

Menzilli saldırının büyük bir avantajı var, o da mouse'un sağ tuşuna basılı tuttuğumuz zaman karakterimiz sabit kalıyor, harita olabildiğince kayıyor ve çok uzak mesafelere ateş edebiliyoruz

Showdown Effect oynamaya ve oynarken daha çok puan toplamaya dayanıyor. "AC" olarak nitelenen para birimiyle oyunun olabildiğince detayına girebiliyoruz ki bence bu oyundaki en keyifli

Alternatif

Magicka
The Cave
Trine 2



İşte "beklenmedik kaza" diye ben buna derim. Kim inanırdı merdivenden çıkarken cüppeli bir adamın seni kocaman bir kılıçla keseceğini?



noktalarda birisi, birbirinden ilginç eşyaları satın alıp birbirinden farklı karakter görünüşleri yaratmak; hatta oyunun en pahali skin'lerinden biri, Magicka'daki büyütürümüzün birebir kopyası olmamıza imkân tanıyor. Pek tabii ki paramızı sadece görünüşe harcamıyoruz ve "Weapons" sekmesi altında Pistol, Shotgun, SMG, Thrown, Rifle ve RPG gibi birçok farklı silah satın almamayı bekliyor. Eh, onların da skin'leri olduğunu söylememeye gerek yok sanıyorum...

Gelelim oyunu nasıl oynadığımıza. Gerçekten çok hızlı bir yapılmış The Showdown Effect ve alışana kadar birazcık yok olacaksınız, garantisini verebilirim. Öncelikle inanılmaz bir özgürlüğümüz olduğunu söyleyelim. "2.5D" olarak adlandırdığımız platform mantığı içerisinde, birbirini avlamaya dayalı oyun yapısı dâhilinde, duvardan duvara



pendables ile başlamak istiyorum. Bir taraf Poops, diğer taraf Burly Men oluyor. Poops kısmı cüppeli ağabeylerden oluşuyor ve her spawn olduklarında ellerinde rastgele bir silahlı oyuna dâhil oluyorlar. Bir tur roket, diğer tur sopa ya da AK-47, kim bilir? Daha da önemli, etraftaki hiçbir objeyi kullanamıyorlar. Burly Men tarafından normalde oynadığımız karakterlerden oluşuyor ve her türlü objeyi kullanabiliyor. Team Elimination, haritalar üzerinde ilk yok olan takımın kaybetmesiyle sonuçlanıyor. One Men Army, kısa süren ve bu yüzden fazlasıyla rağbet gören bir seçenek. Her tur bir oyuncu "esas oğlan" oluyor ve o hariç hiç kimse etraftaki eşyalara dokunamıyor, aynı sağlık miktarına sahip ama vurduğu adamı öldüren bir karaktere dönüşüyor ve kalanlar da kendisini yok etmeye çalışıyor. Muazzam bir eğlence! Son olarak yine sıkça sunucusu bulunan Showdown'a bakalım. Bu sefer herkesin tek olduğu bir yapıyla karşı karşıyayız. Nitekim buradaki esas durum, bir süre sonra her şeyin durması ve respawn'ının bir anda kapanması. Nihayetindeyse ayakta son kalanın kazandığı bir model... İlginç olduğu kadar, spawn'ların kalktığını belirtir uyarınca sonra bir o kadar da gerilim dolu bir mod.

Siz platform tabanlı oyunları sever misiniz, bilmem ama The Showdown Effect'e bakmadan geçerseniz çok şey kaybedeceğiniz aşikâr. Belki sizi ekranı kitlemeyecek ama en azından sıkıldığınız anında internet üzerinden başkalarıyla oynayabileceğiniz, eğlence dolu bir yapım. ■ Ertuğrul Süngü

The Showdown Effect

- + Saf eğlence, renkli karakterler, hızlı oyun yapısı, birçok farklı skin
- Az sayıda harita ve oyun modu, adam gibi oynamak için bildiğin çalışmak gereklidir

7,2



**Yapım Paradox Development Studio
Dağıtım Paradox Interactive
Tür Strateji
Platform PC**
Web www.marchoftheeagles.com



Donanmanın oyun içerisindeki önemi büyük; uzun yapımlarından dolayı ilk olarak kendilerine bir bakın.

March of the Eagles

Avrupa'yı dize getirmeyi hayal edenlere

Konu "strateji" olduğu zaman bu yar StarCraft II: Heart of the Swarm'dan başka bir şey konuşmamız gerekiyor aslında; hatta gelecekte bir süre daha kendimizi bu muhteşem oyunun şefkatli kollarına bırakmamız lazımdır. Seveni, sevmeyeni bir yana ama tek bir gerçek var ki o da StarCraft serisinin uzun yıllar sonra çıkan ikinci oyunu ve yeni eklentisi ile yine gerçek zaman strateji (RTS) türünün en iyisini temsil etmiş olması. Nitekim konumuz her ne kadar strateji olsa da RTS değil, bu yüzden gönül rahatlığı ile March of the Eagles hakkında yapış çizmek mümkün...

Söze oyunun temelde ne kadar kaliteli olabileceğini belirtmek için tamamen Paradox Development Studio tarafından üretilidine deşinerek başlamakta fayda görüyorum. Europe Universalis III ile Avrupa haritası üzerinde farklı stratejiler yapmamıza imkân tanıyan efsane firma, bu sefer de March of the Eagles ile bizi Avrupa'dan, Rusya'ya kadar ilerleyen bir dünyanın içine sürüklüyor. Oyun, bugüne kadar çıkan Paradox Interactive oyunlarına nazaran spesifik bir dönemi ele alıyor: 10 yıl boyunca süren Napolyon Savaşları. Bilmeyenler için ufak bir tanım yapmak faydalı olacaktır zira -yazının başında da bahsettiğim üzere- March of the Eagles bir RTS değil, tam tersine harita üzerinde sürekli yıllar geçtiği bir yapıya sahip. Gerektiği takdirde zamanı yavaştırmamız pek tabii ki mümkün ve zaten oyunun temelinde bu yatiyor. Doğru zaman gelinceye kadar yavaş bir şekilde ilerlettiğimiz oyunu istediğimiz zaman hızlandırabiliyor ve gereksiz daha hızlı para kazanabiliyor ya da savaşlara daha hızlı girebiliyoruz. Deşinmem gereken bir diğer konu ise March of the Eagles'in türé yabancı oyuncular tarafından bile rahatlıkla oynanabilir-

yor olması zira harita üzerinde ilerleyen derin stratejilere ilk kez başlayanlar genelde ya oyundan sıkılır ya da başarısız olurlar. Nitekim March of the Eagles oynarken ikisi de pek mümkün değil. Neden mi? Aslında iki ana neden var. Bunlardan ilki ve aynı zamanda oyunun en büyük eksisi; İngiltere, Fransa, Rusya ve Avusturya gibi ülkelerin gözle görülür bir güçe sahip olması. İkinci sebep ise oyun dinamiklerinin fazlasıyla kolay olması. Misal, rahat bir şekilde ekonomi yapılabilmesi ve özellikle kurulan ittifakların genelde kolay kolay bozulması.

Pek tabii ki her ülkenin kendisine göre iyi olduğu bir özelliği var. March of the Eagles'ta ise daha önce pek sık görmemişim "ülkeye özel" görevler bulunuyor. Bu görevler sayesinde çok büyük avantajlar sağlanabiliyor. Her en kadar ilk başta çok keyifli bir sistem olarak gözle

en zorlayı düşmanlara bile karşı koyabilecek savunma yetenekleri ile bezenmiş durumlardalar. Benim en çok beğendığım özellik ise Manpower kısmı oldu. Bu sekme ile toplantıda ne kadar askerimizi kaybettigimizi ya da ne kadar askerimizin yaralandığını tek seferde görebiliyor ve ona göre çok daha rahat stratejiler geliştirebiliyoruz. Manpower, aynı zamanda bir para birimi gibi çalışıyor. Eğer yeterli sayıda Manpower yoksa köprü ya da gemi yapamaz hale geliyoruz. Bir diğer harika özellik ise savuştığımız sürece ki burada savaşları kaybetmek de dahil, kazandığımız Idea Points. Bu puanlar ülkemizi ve askeri birimlerimizi geliştirmemize imkân tanıyan upgraderlere harcanıyor. Yalnız kafanız karışmasın, savaş kaybetmenin çok ağır bir yanı da var: War Exhaustion. Eğer ardi ardına savaş kaybedersek, bir anda zorlu limanları

Fransa'yi kontrol edip Rusya'ya karşı savaşmak ve devasa deniz savaşlarına dâhil olmak March of the Eagles'in en önemli özellikleri arasında

çarpan bir yenilik olsa da bazı ülkelerin diğerlerine göre çok daha kolay görevleri olması, oyunun tüm dengesini bir anda altüst edebiliyor. Ülkelerin birbirlerileyi olan etkileşimleri ise bir Paradox Interactive oyunundan beklenen şekilde. Her türlü anlaşma, ticari ya da askeriden tutun da birbirinden farklı alışverişler mümkün. Tüm bu anlaşmaların oyuna olan etkisi ise muazzam...

Gelelim tüm bu ekonominin yegâne amacı olan savaşa. Evet, March of the Eagles en nihayetinde tamamen savaş odaklı bir yapım. Tüm savaşlar yine o bilindik, harita üzerinde bulunan ve detaylı savaş menüsünde gerçekleşiyor. Yani herhangi bir savaş alanı ya da animasyonu görmek mümkün değil ki zaten bu tür oyunlarda hiç olmayan bir durum. (Her seferinde ne olur, ne olmaz diye açıklamak istiyorum.) Savaşlar için yapılabileceğimiz ise önceden kuracağımız stratejiler. March of the Eagles içerisinde birçok farklı strateji kurmak mümkün. Savaşlardaki en önemli noktaya generallerimizin kullanabilecekleri yetenekler. Kimilerinin inanılmaz saldırı özellikleri bulunuyorken, kimileri de

bloke etmeye çalışırsak ya da genel olarak bir savaşa başlamaya karar verirsek doğru politika yapmadığımız zaman anında ayaklanma çabası oluyor ki bu özelliğin en korkunç getirişi, kara ve deniz birimlerimizin tüm morallerinin düşürmesi...

Fransa'yi kontrol edip Rusya'ya karşı savaşmak ve devasa deniz savaşlarına dâhil olmak March of the Eagles'in en önemli özellikleri arasında. Mükemmel müzikleri şimdiden dillere destan olmalı. En can sıkıcı özelliği ise benim için gereğinden fazla kolay olması ve genelde dengesiz olan yapay zekâ. Haricinde Napolyon döneminde savaşlara girmek ve en fazla 20 saat gibi bir sürede tek kişilik senaryoyu tamamlamak isteyenler için iyi bir seçim olacaktır. ■ Ertuğrul Süngü

March of the Eagles

- + Farklı bir dönem, ülkeler üzerinde iyİ çalışılmış, yeni oyuncular için iyi bir seçim.
- Kısa oyun süresi, düşmanların boş yere gaza gelmesi

7,5

Alternatif

Civilization V: Gods & Kings
Crusader Kings II
Darkest Hour: A Hearts of Iron Game





Yapım Terminal Reality

Dağıtım Activision

Tür FPS

Platform PC, PS3, Xbox 360

Web thewalkingdeadsurvivalinstinct.com

Türkiye Dağıtıcısı Aral

The Walking Dead: Survival Instinct

Hiç yakışıyor mu?

“The Walking Dead” ismini artık hepiniz biliyorsunuzdur. Çizgi romanıyla büyük beğeni topladıktan sonra dizi filmi çekilen bu zombi dünyası, zombi kavramını yeniden yarattı. Asıl meselenin zombiler değil, hayatı kalma güdüsü ve insan arzuları olduğunu altına çizen dizi, öyküsündeki zombi detayı nedeniyle pek çok ergen kafalı insan tarafından önceleri küfürsüzense de önyargı denizinde kıvrana kıvrana yüzen balıklardan farksız bu ekşici tıynetli insanların yorumlarına değer vermeyip öyküye objektif şekilde

yaklaşanlar, bunun aslında bir zombi - korku öyküsü değil, çok farklı ve ilginç bir hayatı kalma macerası olduğunu fark ettiler.

Ancak ne yazık ki çizgi romanda ve dizide anlatılan dünyayı üç boyutlu modern bir oyunda içine girerek yaşamak isteyenler uzun süredir bu heveslerini doyuramadılar. Her ne kadar geçen yılın en iyi oyunu seçilen Telltale Games imzalı The Walking Dead serisi, episode’ları ile heyecanlı bir oyun deneyimi sunmuş olsa da temelde adventure olan ve oyuncuya kısıtlı hareket imkanı tanıyan oyun, The Walking Dead evreninde hayatı kalmak için serbestçe dolaşıp yemek ve malzeme ararken insanların ve zombilerle savaşmayı uman oyuncuları çok da tatmin edemedi.

Bir süredir haberlerini duyduğumuz Survival Instinct ise bu talebi karşılayarak oyuncuları umutlandırdı. Dizideki okçu kardeşim Daryl’ın ve psikomanyak şizoid deli abisi Merle’nin, ana grubu katılmadan önceki hayatı kalma savasını anlatan oyun, önceki The Walking Dead oyunundan farklı olarak üç boyutlu bir shooter olarak karşımıza çıktı.

Fakat şimdi bu zombi oyunu elime gelmişken akıma ilk Türk zombisi Melahat’ın öyküsü geldi. Onu da anlatmadan geçmek istemiyorum. Altı yaşmadayken bir kız arkadaşımız vardı. Bu kız sınıfında okuyordu ve kendini zombi zannettiği için sürekli birilerini ısırir, insandan başka şey yemiyordu. Artık bütün okul kızdan illallah demişti. Doktorlar geliyor, kızı inceliyor, çare bulamıyorlar. Anne babası kızı hocalara götürüyor, okutuyor, üfletiyor, çare yok. Her gün okuldan bir - iki çocuk kayboluyor.

Çıkıp arıyoruz, arka bahçede kolu bacağı yenmiş, iç organları falan eksilmiş şekilde çocukların yerlerde yatarken buluyoruz. Bir gün bunun yanına gittim, “Malahat’çığım...” dedim. "...bilim insanları zombiliğe çare bulmuş, artık iyileşebilirsin.” diye müjdeyi verdim. Bu bana boş gözlerle baktı. “Nasıl olacakmış o?” diye sorunca avcumun içine tükrürdüğüm gibi 150 metre kare, üç oda bir salon ev gibi avucumla buna Osmanlı tokadını çaktım mı? Çaktım. Kız gitti karşısındaki duvara çarptı, geri geldi. Buna gelişine bir tokat daha çarptım. Döne döne gitti duvara çarptı, döne döne geri geldi. Sonra bi’ tokat daha... Bi’ tokat daha... Bi’ tokat, bi’ tokat, bi’ tokat daha derken kizceğiz olduğu yere düşüp bayılıverdi. Hocalar mocalar geldi, çığlıklar, ağıtlar, feryat fığan derken bunu hastaneye kaldırıldılar.

Üç gün sonra kız hastaneden çıktı, geldi, yanına oturdu. Cebinden de bi hamburger çıkarıp yemeye başladı. “Ne oldu, zombiliği bıraktın mı?” dedim. “A evet, çıkış burger diye bir şey keşfettim, tadi çok güzelmiş, onu yiyecek artık.” dedi. Sonra hoca geldi, derse başladık.

Neyse, söylemek istediğim şey şu: Oyun tam bir hayal kırıklığı. Mouse kullanmak çok zor, animasyonlar ve grafikler özensiz, oyunun teknolojisi eski, oynamış mantıksızca düzenlenmiş ve hatta kayıt özelliği de anlamsızca kısıtlanmış. The Walking Dead gibi büyük bir isimden daha özenli bir oyun olmasını bekliyorduk ama malesef olmamış. Öyküsü için alıp oynamak isteyebilirsiniz, sonuçta Daryl ve Merle’nin öyküsünü anlatıyor ama o kadar. ■ **Cem Şancı**

Resident Evil 6

Sonunda PC, zombilerine kavuştu

Bildiğiniz üzere konsollar çöktün Resident Evil 6'ya kavuştu, PC'ciler ise Mart ayını bekledi. Mart geldi çattı, PC'ye uygun grafiklerle, aynı oyun tekrar gündeme geldi.

Olaya eleştirel olarak başlayalım ki o kısım aradan çıksın. Resident Evil, bir "hayatta kalma oyunu" olarak piyasaya çıkan ve dördüncü oyuna kadar bunu sürdürün bir seri oldu. Üçüncü oyun Nemesis'te bu hayatı kalma durumu öylesine tavan yaptı ki çoğu insanın hala korkulu rüyasıdır Nemesis. Dördüncü oyunda aksiyon on plana çıktı, beşinci oyunda da bu aksiyon devam etti ama oyuncun halen müthiş tutuk olması tatları kaçırdı. Yeni oyunda aksiyon, yüksek bütçeli bir aksiyon filminden aşağıda değil ama bu, Resident Evil midir şimdî? Nerede tek kurşun bulmak için debelendiğimiz o anlar, nerede yeşil bitkilerin sayısını sürekli kontrol ettiğimiz zamanlar? Hepsi geride kaldı, Resident Evil 6 ile birlikte Resident Evil, bildiğiniz aksiyon oyununa dönüştü. Üstelik "tutarsız" bir aksiyon oyunu...

Karabasan!

Bu defa C virüsü insanlığı tehdit ediyor ve dört karakterin ayrı yerlerde, ayrı hikâyelerinde söz sahibi oluyor. Ada yerde bulmacalar çözüyor, Chris makineli tüfekle "askercilik" oynuyor, Leon tabancasıyla ateş edip millete omuz atıyor, Jake de karlı ortamlarda koşup duruyor. (Bu arada Ada'nın hikâyesi en son; "Ada nereden çıktı?" demeyin.)

Beşinci oyuncun eleştirilen yönlerinden bir tanesi, "Devir aksiyon devri, yürüyerek ateş edememek ne demek?" konusu, yeni oyunda çözülmüş durumda. Bununla birlikte bir siper mekaniği de oyuna gelmiş, oyun tam olarak Gears of War ile Dead Space karışımı olmuş.

Aslına bakarsanız, her tarafı aksiyon dolu ve 20 saatten fazla süren senaryosuya, kaliteli bir oyun imajı çiziyor Resi-

dent Evil 6. İşin içine motosiklet ve jet uçağı kullanımı bile eklenmiş. Ne var ki oyundaki tekrar o kadar fazla ki... Daha akıllica kurgulanabilirdi oyun diye düşünüyorum. Mesela Chris ile görünmez bir yılana karşı dövüşüümüz o anlar bayağı eğlenceliyi ama bunun hemen sonrasında sıradan zombiler tek tek vurmaya çalışmak ne kadar anlamlı, bunu tartışmak gereklidir. Bunların yanında oyundaki QTE, yanı zamanında ekranındaki tuşa basma olayları da ileri seviyede. Sürekli tetikte olmanız gerekiyor ve checkpoint'lerin kötü yerleşimi yüzünden, eğer ölürseniz saçma sapan yerlerden oyuna geri dönmeniz gerekebilir.

Oyunun bir de multiplayer kısmı var ki zaman zaman orada da olaylar çok tatsızlaşabiliyor. Senaryoyu bir arka-

Resident Evil, bir "hayatta kalma oyunu" olarak piyasaya çıkan ve dördüncü oyuna kadar bunu sürdürün bir seri oldu

daşınızla birlikte oynamak keyifli, ona lafım yok. Üstelik bu arkadaşınız, eğer oyunu online olarak oynarsanız dilediği an oyuna giriş çıkış yapabiliyor. Bir de Agent Hunt kısmı var ki orada da bir oyuncunun senaryosuna bir düşman olarak gitmeli ve onu haklamaya çalışırsınız. Bunu yapmak, kötü oynanış yüzünden bayağı zor ve tarafın çok dikkatsiz olması gerekiyor.

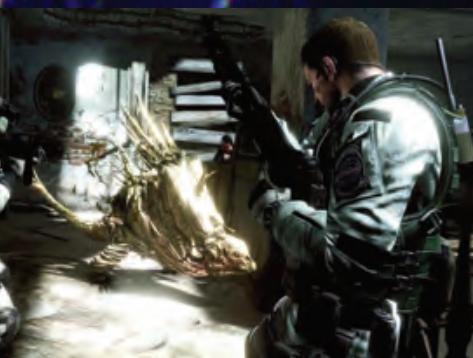
Mercenary modu ise gerçekten keyifli. Belirli bir zaman diliminde düşmanları haklayarak puan kazanmaya çalışmak, bu ya God of War: Ascension'da yaptığım şeyin birebir aynısı olmasıyla birlikte beni bir hayli eğlendirdi.

Grafiksel açıdan da oyun PC'de kesinlikle iyi gözüküyor. Bir Crysis 3 detayı beklemeyin derim ama oyundaki detaylar kesinlikle çok iyi. Aynı şekilde seslendirmeler ve ses efektleri de yerli yerinde, oyuna gayet uygun bir tavırdalar.

Resident Evil 6 kötü bir oyun değil asla ama bir klasik olmasına da imkân yok. Oyunu bir aksiyon oyunu olarak benimserseniz, zevk almanız daha kolay. Geçmişteki Resident Evil oyunlarını unutun ve Resident Evil 6'yı, yepyeni bir "şeymiş" gibi oynayın. ■ Tuna Şentuna

Alternatif

Dead Space 3
Gears of War 3
Silent Hill: Homecoming



Resident Evil 6

- + Uzun senaryo, birkaç unutulmaz an, Mercenary modu
- Eski Resident Evil oyunlarındaki "korku" ögesi ortadan kalkmış, oynanış bazen çok fena tökezliyor

7,7



Yapım **Capcom**
Dağıtım **Capcom**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.residentevil.com**
Türkiye Dağıtıcı **Aral**

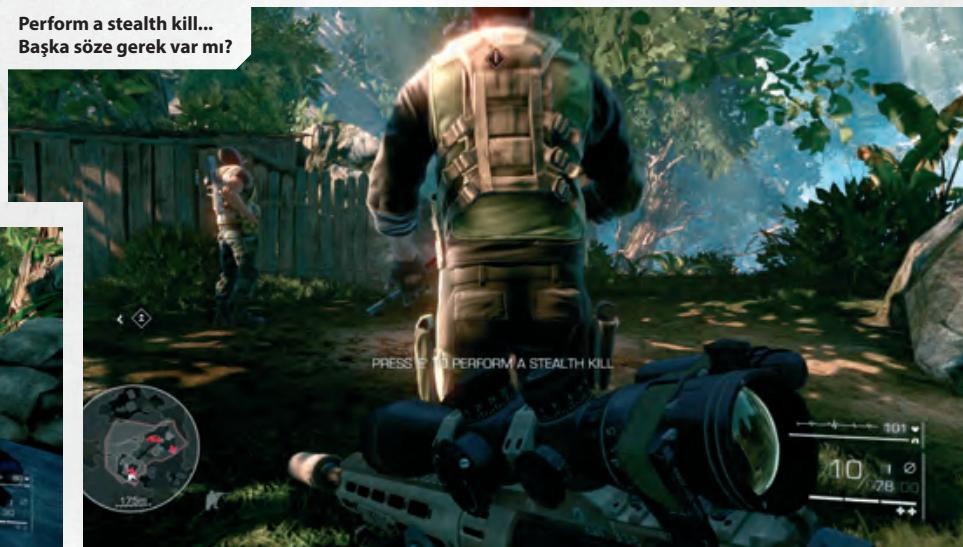




Yapım City Interactive
Dağıtım City Interactive
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.sniperghostwarrior.com
Türkiye Dağıtıcısı Tiglon



Perform a stealth kill...
Başka söyle gerek var mı?



Sniper: Ghost Warrior 2

Sniping is my business...

Hep söylemişimdir; eğer bir asker olsaydım ki aklımın ucundan bile geçmeyen bir meslektir, illa ki uzmanlık alanım nişancılık olurdu. Gizli kalmak karakterimde var bir kere. Kendimi öyle paldır küldür ortaya atmam. Hiçbir olaya bodoslama dalmam. Düşünmeliyim, taktik üremeliyim, sabırmı sınınamalı ve eğer bir canıyla öldüreceksem, bunun bütün insanı duygularımı bastırabilecek bir hazırlı olmalı. İşte bu yüzden, elime silah alabildiğim her oyunda aklımda kalan en kalıcı sahneler, dürbülü tüfeklerin olduğu sahnelerdir. Sniper: Ghost Warrior, belki de aynı hissiyatla sahip oyuncular için düşünüldü ama ortaya vasat bir oyundan ötesi çıkmadı maalesef. City Interactive, geçmişteki hatalarını birer birer yontarak ve CryENGINE 3 desteğini de arkasına alarak bu sefer en azından vasatin üzerinde bir oyuna karşıma çıkmak için hazırlanıyor ve sonunda Sniper: Ghost Warrior 2 görücüye çıktı.

Oyunun yine öyle ahîm şâhim bir hikâyesi ve sunum kalitesi yok. Klasik bir savaş senaryosundan fazla bir şey göremedim ben yine ama bu sefer sahnede CryENGINE 3 gibi bir detay olunca işler biraz değişmiş, görsel kalite gerçekten muazzam düzeyeide. Eğer sağlam bir PC donanınız varsa bu kalitenin bütün nimetlerinin tadına varacaksınız ki ortalama bir donanımla bile görsel açısından pek sıkıntı yaşamazsınız. Sadece söyle bir sıkıntı var: Çoğu zaman sabit durduğum sahnelerde grafiklerin birbirine girdiğini gördüm ki bunun basit bir yama ile düzeltilebilecek bir hata olduğunu düşünüyorum ama City Interactive'in bu konuda elini çabuk tutması lazım zira katlanılacak bir durum değil. Malum, çoğu zaman sabit durmak zorundasıınız çünkü sürekli uzak hedeflere doğru nişan almak durumundasınız. Hoş, bu durum benim ekran kartımla ilgili bir problem de olabilir ama değilse gerçekten çok büyük bir sıkıntı söz konusu. (Siz yine de kartınız için en yeni sürücüyü yüklemeyi unutmayın.)

İlk oyundan aldığım özenti hissiyat bu oyunda ortadan kalkmış diyebilirim. Gerçekten usta bir "sniper" kadar heyecanlanmış olduğumu düşünüyorum oyunu oynarken. Düşman kamplarına sinsi yaklaşmak, uzaktaki hedefleri birbirini indirerek yeri geldiğinde onlara arkalarından sessizce yak-



laşıp tek bıçak darbesiyle sessiz ölümlere şahit olmak halâ heyecan verici... Gözüme takılan ince detaylar da var. Mesela yan yana duran iki düşman askerinden birinin dikkatini başka bir yöne çekmek için hemen yakınındaki telsiz kabının ateş ediyor, aralarındaki mesafe açılıncı da sırayla ikisini ortalığı ayağa kaldırımadan şışleyiveriyorsunuz. Tipik "nefes tutma" detayı yine var ki olmasa zaten şimdiden çoktan bağırıp çağırılmaya başlamışdım. Hepsinden önemlisidir de özellikle "headshot" atışlarında ortaya çıkan o muhteşem "bullet time" sahneleri... Mermi silahın namlusundan çıkar, düşmanın göz çukuruna doğru ilerler ve siz bütün bu olan biteni ağır çekimde izleme şansına sahip olursunuz; işte ilk oyunun belki de tek dikkat çekici yanı olan bu detay yine bizimle.

Her şey hoş, iyi, güzel ama derlenip toparlanmasına rağmen o en büyük beklentimiz olan yoğun hissiyatı veremedi bana Sniper: Ghost Warrior 2. Aslına bakarsanız, ilk oyun bu kalitede ve ikinci oyun da ilk oyunun bir gömlek üstünde olmalydı ki şu anda muhteşem bir oyundan bahsediyor olabilirdim size. Az önce de altını çizdiğim gibi, vasatin üzerinde çakıbilmiş bir oyun gördüm karşısında. Bunun sebebi de muhtemelen şimdiden kadar çoktan suyu çıkmış olan soğuk savaş konsepti. Hal böyleyken insanın kendini kaybedecek bir oyunla karşılaşması çok zor ve Sniper:

Ghost Warrior 2 de bu hissiyatı veremeyecek kadar alt kümde kalmış bir yapım.

Oyunun multiplayer tarafında şu an için sadece Team Deathmatch modu var. İlerleyen günlerde buraya yeni detaylar eklenir mi, bilemiyorum ama bu konsepte şahip bir oyun için hâlihazırda tek moddur belki de Team Deathmatch. Hani gözünüz oyunun multiplayer tarafındaysa mevcut durumu göz önüne almanızda fayda var. Dürbülü tüfeklerle aranız iyiise ve piyasayı ele geçirmiş ana başlıklarından sıkıldığınız, Sniper: Ghost Warrior 2'yi denemenizde hiçbir sakınca yok ama dediğim gibi, beklentiniz yüksek düzeyde olmasın zira iç güveyisinden halice bir oyunla karşılaşacağınız. ■ Ertekin Bayındır

Sniper: Ghost Warrior 2

+ CryENGINE 3 ve nimetleri, ilk oyuna nazaran detaylandırılmış oyun yapısı

- Klasik savaş konsepti, üstünköru hikâye, grafik problemleri

7,0

Alternatif

Battlefield 3
Call of Duty: Black Ops
Sniper Elite V2

Battlefield 3: End Game



Büyük savaşta son perde...

2 011 yılının Ekim ayında, yani bundan bir büyük yıl önce başlayan Battlefield 3 macerasının artık sonuna geldim. Aslında sonuna geldiğim şey macera değil, içerik desteği sadece. Bundan sonra ne yeni paket, ne yeni harita, ne de yeni araç gelecek ama elimde geniş mi geniş bir içerik yelpazesi mevcut. Şu satırları yazdıktan sonra duygulandığımı söylesem yalan olmaz vallahi. Bu kadar uzun süredir oynadığım (Aslına bakarsanız, Raptr kayıtlarına göre sadece 152 saat oynamışım) bir oyundan sonuna yaklaşıyor olmak, ufukta Battlefield 4 olmasına rağmen insanı hüzünlendiriyor. Duygu seline bir son verip End Game'in içeriğine geçmem gerekirse de beni dört yepyeni harita, üç yeni araç ve iki yeni mod karşıyor.

Premium'un sonu olan End Game'in beni en çok heyecanlandıran parçası, aslında en bilindik şey olan Capture the Flag. "Yuh artık! Yılların CTF'si mi seni heyecanlandıran?" dediğinizi duyar gibiyim ama Battlefield 3'te eksiksliği hissedilen bir mod bana göre. Evet, Battlefield'in yapısı ve odağı, diğer multiplayer FPS'lerden çok farklı ama basit bir bayrak kapma savaşının bu yapıya ve odağa çok da ters düşmeyeceği düşüncesindeyim. Hal böyle olunca da End Game çıkar çıkmaz ve o GB'lar dolusu paketi in-

Alternatif

- Battlefield 3: Aftermath
- Battlefield 3: Armored Kill
- Battlefield 3: Close Quarters

dirir indirmez açtım Server Browser', bastım CTF'ye ve önde gelen ilk sunucuya girdim. Ha, Battlefield 3'ün savaş meydanlarındaki silah arkadaşım Emre olmadan bunu yapmam mantıklı mıydı? Hayır. Daha ilk denememde, ilk 20 dakikamda sağlam madara oldum. Ne doğru düzgün bir takım, ne de doğru düzgün bir manga üyesi olmadan maçı bitirdim. CTF'de olay şu ki iki takım var, 20 dakika da süre var, karşı takımların bayrağını -yerinde olmak kaydıyla- kendi bayrak noktasına en çok getiren takım maçı alıyor. Buradaki "en çok" ise sunucudan sunucuya değişiyor.

End Game'in oyuna katıldığı diğer yeni mod ise Air Superiority ki benim zerre ilgimi çekmedi bu. Neden mi? Çünkü beceremiyorum! Arkadaş, bu kadar mı zor su uçakları kullanmak! Yok, olmuyor; ne doğru düzgün vurabiliyor, ne de iki dakika hayatı kalabiliyor. Hele ki ustaların ustası pilotlara denk gelince işin tadi iyice kaçıyor benim için ve hemen Alt + F4 yapmıyorum tabii ki, efendi efendi maçın sonunu bekliyorum, yok benim öyle huylarım, en fazla söyleyenim ben, sorun Emre'ye. Peki, nedir bu Air Superiority'nin içeriği? Olay basit aslında: Gökyüzünde belli miktarda zeplin var, bunların yanından geçip hâkimiyeti ele almak ve mümkün olduğunda elde etmek amaç. Bu sırada defalarca it dalına girmek kaçınılmaz ve bendeniz de sürekli olarak...

CTF ve Air Superiority için yeni savaş meydanları nasıl peki? Kiasar Railroad, Nebandan Flats, Operation Riverside ve Sabalan Pipeline olmak üzere dört adet harita var End Game'in içeriğinde. Her biri ayrı mevsim koşullarına sahip seçeneklerden Kiasar

Railroad'da ilkbaharı, Nebandan Flats'de yazı, Operation Riverside'da sonbaharı, Sabalan Pipeline'da kişi yaşamak mümkün. Benim gibi akı hala Port Valdez'de kalanlar için yeni bir alternatif daha anlamına geliyor Sabalan Pipeline! Haritaların "mevsimler" çatısı altında toplanmasının dışındaki ortak yönse yine End Game'in ön plana çıkardığı motosiklet olayı ve motosiklet kullanımına yönelik yapı. Yeni haritalarda binalar, sokaklar falan yok, açık arazi var, eli gazdan çekmeyecek düzüklükler var, uçulacak rampalar var, açık hedef olma riski var! Yeri gelmişken tekrar edeyim; End Game sayesinde artık motosiklete biniliyor ve özellikle CTF'de çok iş görüyor iki teker.

Son olarak End Game'in Lockheed C-130 Hercules vesilesiyle en ilginç getirilerinden biri olan "dropship" olayına değineyim. Armored Kill'deki "gunship" sayesinde hava saldıruları yapıyor, devasa bir uçaktan "spawn" olup hava indirme harekatı gazına geliyordum. Bu kez işin çipi genişlemi ve elde tüfekten ibaret bir askeri güç olmaktan öte, araçlı bir şekilde uçaktan atılma devri başlamış. İşte böyle bir özelliğin haberileyle satırlarımı son veriyor, Battlefield 4'ün yolu gözlerken, Battlefield 3'te son turlarımı atıyorum. (Dur daha ya, aylar var yeni oyuna!) ▀ Şefik Akkoç

Battlefield 3: End Game

- + Yeni haritalar, klasik ve özlem duyulan CTF aksiyonu, tuhaf gelse de motosiklet
- Bireysel oyuncular CTF'de sabrı zorluyor, uçaklarda zorlananlar için Air Superiority anlam ifade etmiyor

8,8



Bayrağı kaptığınız gibi bir motosiklette atlayın ve arkانıza bile bakanın!



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





Yapım Stoic
Dağıtım Stoic
Tür Strateji
Platform PC, Mac
Web www.stoicstudio.com



The Banner Saga: Factions

Sıra bana geldi mi?



Böyle bir soru sorulduğu zaman aklınıza tek bir oyun türü gelmeli: Sıra tabanlı strateji. The Banner Saga: Factions, uzun süredir eksikliğini çektiğimiz türe ilaç gibi geldi. Bir bizim, bir rakibin oynadığı sıra tabanlı strateji mantığının en iyi örneği olarak kabul edilen Heroes of Might & Magic III'ün kimi noktalarda kopyası, kimi noktalardaysa çok daha özgün bir modeli olarak çıktı karşıma. Ne yalan söyleyeyim, oyunu detaylarına girmeden önce iki özellik beni benden almaya yetti. İlk, tamamen Viking teması üzerine kurulması ki modellemelerden tutun da ünitelerin kıyafetlerine kadar İskandinav Mitoğusu solumak harika bir duyguya benim içi. İkinci özellikle grafikler oldu. "Grafik" derken yanlış anlaşılmamasın, "çizimler" demem daha doğru olacak sanıyorum zira tasarımcı ekip, Disney'ın meşhur çizgilerinden olan Sleeping Beauty'nin arkasındaki isim olan Eyyvind Earle'den o kadar çok esinlenmiş ki zaten oyunu görüp görmez "Disney çizgisi" diyeceleriniz. Tüm bu çizgi dünyası içerisindeki animasyon zenginliği ve renk cümbüsü ise muazzam bir bütünü yaratmıştır.

Şimdi Elflerin ve cücelerin olmadığı, onların yerine Viking Mitoğusının ağır bastığı bu oyuna daha da yaklaşalım. Efendim, oyun izometrik kamera açısına sahip ve -az önce de bahsettiğim gibi- içerisinde sıra tabanlı oynanış prensiplerini barındırıyor. Bu ne demek? Ekranın sollığını yakından takip etmek demek aslında. Burada bir sonraki tur kimin oynayacağı açık bir şekilde gösteriliyor ki genelde stratejileri bu inişiyatif sırasına göre belirmek, en rahat oynanış yöntemlerinden

birisidir. Her karakter, her turda bir defa yürüyebiliyor ve eğer saldırısı için gerekli mesafeye geldiye vuruşunu gerçekleştirebiliyor. Eğer yakın zamanda XCOM: Enemy Unknown oynadıysanız, ne demek istediğimi çok daha iyi anlaysınızdır. Kontrolümüzde birçok farklı sınıf bulunabiliyor ve bunlar arasında en bilindik olanları Raider, Warrior ve Archer olarak karşımıza çıkıyor. Nitekim her sınıf, kazandığımız "renown" puanı ile çok daha farklı ve alternatif sınıflara yükseltilebiliyor. Misal, Raider sınıfına gerekli renown'u harcadığımız takdirde kendisi Trasher olabiliyor. Renown kazanmak içinse bolca savaşa katılmak, kazanmasak bile en azından düşman birimi öldürmüs olmak lazımdır.

Karakterlerin savaş esnasında kullandıkları birbirinden farklı özellikleri var ve bu özellikler çok iyi kategorize edilmiş. Üzerine tıkladığımız ünitemizin resmi yanında açılan pencelerden seçmem suretiyle bu özelliklerimizi kullanabiliyoruz. Akabinde büyük önem taşıyanlardan birisi Armor. Zaten karakterlerin üzerinde mavi ile belirtilmiş durumda. Sistemse söyle çalışıyor: İstersek direkt olarak düşmana zarar vermeye çalışıyor, istersek de düşmanın zırhını kırmak suretiyle normalde vereceğimden çok daha fazla zarar vermemi hedefliyorum. Zırhlar genelde tek seferde kırlımadığı için riskli bir durum ama bazen kullanmak zorunda kalıyoruz. Armor'ın hemen duran Strength hem vuruş gücümüz, hem de sağlığımız anlamı içeriyor. Tipki Heroes III'te olduğu gibi, bir ünitenin ne kadar çok sağlığı varsa o kadar çok zarar verebiliyor ve eğer sağlığı bitirse oracıkta ölüyor. Yani temelde kimin ilk vurdugunun büyük önemi var. "Willpower" isimli özellik, oyunun kendisine ait bir tasarım ve tüm özelliklerimi güçlendirmeye yarayan bir yapı, tüm oyun dinamiklerini bir anda altüst edebiliyor. Pek tabii ki savaş içerisinde yeniden dolmayan bu özel güç, "Oraya kadar gelemez" dediğiniz ünityei bir anda yanı başımıza işinlayabiliyor. Aynı zamanda yapılan vuruşları da güç-

lendirdiğini unutmamak lazımdır. Exertion, kullanabileceğimiz maksimum Willpower'i işaret ediyorken, Break ise düşmana yapılacak direkt zararı gösteriyor.

Artık karakterlerimizi daha iyi tanıyor ve birazlık piyasaya yapmanın vakti geldi dediğimiz andaysa oyunun ana menüsüyle karşılaşıyoruz. Great Hall, Proving Grounds, Hall of Valor, Mead House ve Marketplace gibi eski Kuzey kasabası görüntüsüyle karşımıza çıkan oyunun çok da iyi bir arayüz sunuyor. En çok kullandığımız bölümse şüphesiz Great Hall. Online olarak yapacağımız maçlar için bize zemin hazırlayan mekânda, Versus aracılığıyla anında bize den bir rakibi bulup kendisiyle karşılaşmamıza imkan tanıyor. Tournament kısmında belirli günlerde ve saatlerde açılan turnuva usulü çarpışmalara katılabiliriz. Arkadaşlarıyla oynamak isteyenler de unutulmamış ve kendileri için Challenge kısmı eklenmiştir.

Ben çok sevdim bu oyunu ama gördüğüm kadaryla en büyük problemi uzun süren savaşlar oluşturuyor. Hele bir de internet üzerinden tanımadığımız birisi yapılan maçlar saatler sürebilliyor. Pek tabii ki herkes Viking temasını sevmeyecektir ki bu da kimileri için başlıca negatif noktalar arasında yer alabilir ama sıra tabanlı strateji oynamak istiyorsanız, The Banner Saga: Factions'ın kaçırmanız gereken yapımlardan birisi olduğunu düşünüyorum. ■ Ertuğrul Süngü

The Banner Saga: Factions

+ Disney'den çıkan çizgiler, İskandinav Mitoğusu, bolca balta ve daha büyük balta, detaylı oyun yapısı

- İşin içerisinde para vererek eşya almak varsa ben yokum, ha bir de uzun süre savaşlar

8,0

Alternatif

Civilization V: Gods & Kings
Heroes of Might & Magic VI
XCOM: Enemy Unknown





The Sims 3: University Life

Yuvadan kopma vakti geldi!

Oh, çok şükür arkadaşlar, çoktanızdır The Sims 3 başlığı altında yazmıyorum, gözlerim yollarda kalmıştı ki "Seasons" sonrası onu bastırabilecek güce bir ek paket geldi. Sizden bir nesil öncesi sayılabilen Ayça, yani ben, buna benzer fakat "Retro" bir ek paketi vakti zamanında, The Sims 2'denmede bolca oynamıştım, çok eğlenceliydi. Yaşımın verdiği heyecan ve sevdası ile bana öyle gelmiş de olabilir veya The Sims 2 bile beni o dönemler mutlu ediyordu belki; bunu çok kurcalamayacağım. Şefik, yılların değişmeyen geleneğiyle bu ek paketi inceleme görevini de bana verdi madem, ben de sanki Gran Turismo 5'te oyuncun yüklenmesini bekliyormuşum gibi uzun süre sabıra mahalleme giriş yapmayı bekledim. Oyun başlar başlamaz kampüse dalacak değilim sonucta, mahalledeki gerçek evimden bavulumu alıp öyle gideceğim. Tam o anı yaşarken oyunda söyle "Pause" tuşuna bir - iki saniye basın ve bakın, o an çok önemli. Üniversiteyi evinizden uzak bir yerde okumaya başlayacağınız ilk gün dediğimi anlayacaksınız. 37,5 derece ateşimin bana verdiği duygusal patlamalara dayanarak, The Sims 3 için de duygusal cümleler sarf ettikten sonra size biraz Sim'lerin üniversite yaşamından bahsedeyim öyleyse.

Bu arkadaşlarınızın yaş aralığı, The Sims yaşına göre "Teen" ve "Adult" arasında, "Young Adult" olarak geçiyor. Üniversite yaşı gelmiş Sim'ler önce cep telefonuyla üniversitede gitme olayını seçiyor ve ardından bir teste tabi tutuluyor. Buradaki başarılarına göre burs kazanma ihtimalleri bile var. Daha sonra gelen telefonla -sağ üstte- seçenekleri bölümler yazıyor ve neler yok ki! İş, yemek, sanat, spor vesaire... Karakterinizin hayat boyu isteğini de göz önüne alarak ona uygun bir kariyer planlamasına girişin derim. Sonrasında tabii ki taşıma faslı başlıyor. O arada kocaman kampüs manzarası ekranla beliriveriyor. Evinizi seçmemiz gerekiyormuş! Para yetmiyorsa imkânların daha sınırlı ve nüfusun daha kalabalık olduğu öğrenci yurtlarını, kirası fazla cebinizi deşmiyorsa bir - iki arkadaşla öğrenci evlerini tercih

edin. Şartlar neyi gerektirirse gerektirsin, yatağınıza işaretlemeyi unutmayın. Öğrenciliğin başarılı geçmesinin birinci şartı nedir? Çalışmak! Ne kadar da sevimsiz! Belki ben oyunun bütün güzel imkânlarından yararlanacağım, partilere ve sosyal gruplara katılıp çalışmada eğlenmeyeceğim? Ben de gerekeni yapıp hemen sosyal gruplara bulaştım. Oyunda Jock (Sporcu), Nerd (İnek) ve Rebel (Ası) olmak üzere üç öğrenci grubu var; çizgi roman okurum da bir faydası olur diye Nerd grubuna dâhil ettim kendimi, birbirinden garip arkadaşlarım oldu, sudan korkan bir sevgili yaptım, havuzu giremedi falan... Sonra sınavlar yaklaşıyor uyarısı geldi de bolca çalışmaya ve dersleri aksatmamaya başladım. Hemen bir ders çalışma grubu da oluştururdum ve toplu halde kopya hazırlamaya başladık. Siz bunu yapmayı tabii ki; bir yandan üniversitedeki kitap kurdu kulüplerine üye yapın Sim'inizi, bir yandan bolca koşup spor yapan, sağlıklı bir genç yetiştirmen. Benim amacım bu oyunda öğrencilik kavramının ne kadar uç noktalara gelebildiğini sorgulamaktı, tattım oldum yeterince. Bahçemde havai fişekler yaktım, bilim araştırmalarına bulaştım, tuhaf tuhaf partiler yapıp okuluma her sabah bisikletle gittim... Kampüsüm de çok güzeldi zaten, kütüphanede araştırmalar olsun, marketten %45 indirimli salatalıklar alabilme olsun, her imkânı vardi yanı. Karakter yaratıcısının ekranına da bolca saç, baş, kıyafet eklenmiş, saygı tatminikâr. Aynı yapıyı ve eşya kısmı için de söyleyebilirim. Oyunun yapı kısmında, "University Collection" klasörü altında bütün eklenen eşyaları buluyorsunuz.

Ana menüdeki mini değişiklikler canınızı sıkacak türden değil, ufak tefek ve sevimli değişiklikler yapmış The Sims Studio. Grafikler hep aynı, bahsetmeye bile gerek yok ama çok eğlenceli bir ek paket olmuş. Ekran görüntülerinden anlayacağınız üzere, oyundan tam randiman alabilmek için üniversitedeki halimin aynısını yarattım, dönem sonu notuma kadar benzedik birbirimize. Yine de siz benim yaptığım gibi yapmayın, önce derslere asılın, sonra işin sosyalleşme ve eğlence kısmına dalarısınız. Bir süre sonra zaten dakika başı gelen parti davetleri bunaltacak. Hadi iyi dersler! ■ **Ayça Zaman**



Alternatif

The Sims 3: Ambitions
The Sims 3: Generations
The Sims 3: Showtime

The Sims 3: University Life

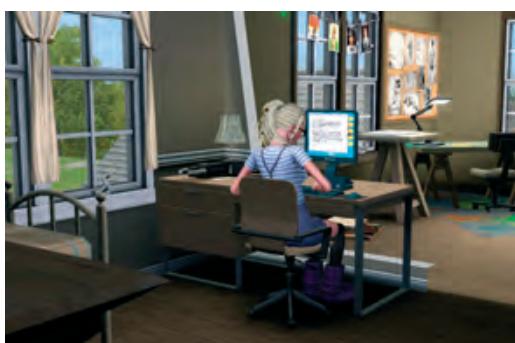
- + Üniversite konsepti, geniş kampüs
- Her ek paketle daha fazla uzayan bekleme süreleri

7,8

Yapım The Sims Studio
Dağıtım Electronic Arts
Tür Simülasyon
Platform PC, Mac
Web thesims.com/the-sims-3-university-life
Türkiye Dağıtıcı Aral



▀ Başarılı Sim'den, başarısız Sim'e özel ders veriliyor.





Yapım RedLynx
Dağıtım Ubisoft
Tür Yarış
Platform PC
Web redlynx.com/trials-evolution



Trials Evolution: Gold Edition

Takla atma sırası PC'de!

Tuhaf bir oyun Trials Evolution. Benim bildiğim oyun kalıplarının dışında olduğu için bana öyle geldi ya da... Harika bir oyun oynadım ama oyunu kurana kadar çektiğim çileyi de bir ben biliyorum. Oyunu Uplay üzerinden indirip kuracaktım, başıma gelmedik kalmadı. Önce Uplay'ın kendi eliyle sepetime attığı oyunu onay aşamasına gelince "Sepetin boş!" diyerek yok saymasıdden üzüdü beni. Defalarca denemeden sonra oyunu indirebildim neye ki. Ama bu sefer de karşımı Japonca (veya Çince...) bir kurulum ekranı geldi ki evlere şenlik... Başınıza illa ki gelecek; o yüzden

İzometrik bir bakış açısıyla, olmadık bir pistte, olmadık bir mücadeleye dalıyorsunuz ve işin en güzel yanı, altınızda bir motosiklet var

hemen çözümü anlatıyorum: Karşınıza çıkan ilk pencerede sekizinci veya dokuzuncu (Unuttuğum seye bak.) seçeneği seçin ve kurulumu öyle devam edin. Böylece oyunu İngilizce kurmuş olursunuz ve ben de hayır dualarınızı almış olurum.

Trials Evolution'ı Xbox 360 tayfasi iyi tanır aslında. Oyunun Gold Edition'ı da PC için piyasaya sürüldü. Oyunun neden 1920 x 1080 arayına çıkamadığını anlam veremedim ki ara sıra grafiklerin sapıtması da hoşuma gitmedi. Karşında Trials Evolution duruyordu neye ki. O ana kadar ortaya çıkan tüm sıkıntılar unutuldu ve gösteri başladı.

Biraz tanıtırayım ben sizi zira şu ana kadar tek platformda olduğu için bazılarınız bu eğlenceli kaçırılmış olabilir. Izometrik bir bakış açısıyla, olmadık bir pistte, olmadık bir mücadeleye dalıyorsunuz ve işin en güzel yanı, altınızda bir motosiklet var. Oyunun temeli çok basit ama fizik detayları da bir o kadar yaman. Motosikletin gazını veren, öne veya arkaya doğru ivme kazanmasını sağlayın siz olacaksınız ki bu tuhaf yapıya alışana kadar artistlikten çok komik sahneleriniz olacak. "Komik" demişken, değişik



bir esprî anlayışı var oyunun. Final çizgisini geçtiğiniz zaman tepenize piyano bile fırlatabiliyor! Ya da bir mayına basıp finali patlayarak yapıyorsunuz falan... Diyorum ya, değişik.

Yarıştığınız her pistin üç madalyası var. Kusursuz bir gösteriyle altın madalyayı kapiyorsunuz. Bronz ve gümüş madalyalar da duruma göre karşınıza çıkacaktır zaten. Bazı bölümleri açabilmeniz için yeterince madalyanız olması lazımlı, bu yüzden paldır küldür oynayıp geçmemiye parkurları. İlerleyen aşamalarda ehliyet testleri de çökiyor karşınıza. Sırasıyla C, B ve A ehliyetlerini teker teker almanız lazımlı. Bu ehliyetlerin yeni motosiklet seçeneklerini açtığı da aklınızın bir köşesinde bulununsun.

Motosikleti bırakıp kayak takımıyla tepeden atlama üzere olduğumu ilk gördüğümde pek şaşırdım niyeysse. Ne olup bittiğini anlayamadan çakıldım ilk denemede tabii ki ama olay elime oturunca aldığım keyfi anlatamam size. Hâlihazırda geniş bir achievement listesi de var. Yani PS3'te olsayıdı bu oyun, benim trophy oyunlarından biri olurdu, eminim. Unutmadan şunu da araya sıkıştırıym: Klavyeyle pek keyif alacağınızı sanıyorum; varsa güzel bir gamepad'ınız, hiç düşündüren tercihinizi ondan kullanın çünkü o "basınçlı tuş" olmasına ihtiyacınız olacak.

Trials Evolution en güzel nerede oynanır, biliyor musunuz? Bence el konsolunda... Hani keşke hazır sıçramışken, PlayStation tarafına da sıçrasaymış da PS Vita faktörü devreye girebilseymiş. Bu olmamak bir şey değil tabii ki ama şu an için böyle bir şey söz konusu değil.

Oyunun multiplayer tarafında biraz sıkıntı var sanki. Sürekli bir bağlantı sorunu yaşadım ve sözde Quick Match seçeneğindeyken sıkılacak kadar bekledim. Oyunu bu platformda oynamak zevkli bir deneyim ama bence asıl olay "single player" tarafında. O achievement'ları tek tek toplamadan içim rahat etmezdi yerinizde olsam. Görüp görebileceğiniz en değişik oyunlardan biri Trials Evolution, hatta diyorum ya, yanında taşılmalı bir oyun. Bu arada oyunun bu Gold Edition'ı, Xbox 360 için çıkmış tüm DLC'leri de içeriyor, yani haddinden fazla zengin bir içerik söz konusu. Ben başka söyle gerek duymuyorum. Bu oyun alınır ve oynanır... **Ertekin Bayındır**

Alternatif

Elasto Mania
Joe Danger 2: The Movie
MotoHeroz

Trials Evolution: Gold Edition

- + Farklı oynanış yapısı, muazzam fizik detayları, insanı kendine kilitlemesini bilen bir oyun
- Multiplayer problemleri, ara sıra bozulan grafikler

9,0



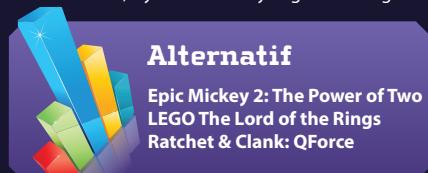
Sly Cooper: Thieves in Time

Çete sahalara döndü...



Sly Cooper ile tanıştığımız günün üzerinden neredeyse 10 sene geçti ve o zamandan beri piyasaya çıkan ilk üç oyuncun HD paketini bir kenara koyarsak bu, Sly'in ve çetesinin ilk gerçek PS3 ziyareti. İlk üç oyunu yaratınan Sucker Punch Productions bu kez oyuncun yapımıcı koltuğunda yer almayıp bu görevi şimdide kadar sadece eski oyuncular "HD'ye remaster" etme tecrübe bulunan Sanzaru Games'e teslim ettiğinden beri oyuncun gözünde konsolu muza nasıl bir dönüş yapacağını merak ediyorduk ki sonu hiç fena olmamış. Gayet derli toplu, üstelik tamamen Türkçe seslendirilmiş olarak bizlerle buluştu Sly Cooper: Thieves in Time.

Oyun, istege göre hikâyeye bir bakış atarak başlatılabildiğinden biz de aynısını yapalım. Üçüncü oyuncun ardından Murray, hayatı boyunca hayalini kurduğu gibi Van'ına atlayıp kendini yarı pistlerine vurmuştur ancak olağanüstü sakarlıklar sayesinde orada da pek dikiş tutturamamıştır. Sly, bu esnada ilk oyundan beri kendini tutuklamak için ufak bir ipucu bulmaya çalışan ancak inceden flört de ettiği dedektif Carmelita Fox'u, artık bu işlerden elini eteğini çektiğine inandırıp tavlamıştır ve iyiden iyiye salon erkeği olma yolunda dörtólna koşmaktadır. Bentley, kendi halinde çok gizli araştırmaları sürdürürken, Sly'in ailesinden yadigar hırsızlık günesi



Hırsızus Rakonus'un sayfalarındaki yazıların giderek kaybolmaya başladığını fark eder ve ekibi bir araya toplayıp bu olayın sebebini ortaya çıkarmak için çok gizli içindi zaman makinesini devreye sokar. Tabii ki Bentley'nin, Red Hot Chili Peppers'in Flea'sı rolüne soyunması, bazı şeylerin alıştığımız haline dönmesini sağlamıyor değil. Böylece birincil flörtü dedektif Carmelita Fox'un sahalara döndüğünü anlamasının ardından silahı kapıp Sly'in peshine düşmesiyle, en sevdigimiz rakunumuz da topukları kuyruğuna çarpı çarpa aile fertlerini zaman içinde bulmak ve neyin ters tittğini anlamak için geçmiş gidiyor.

Japonya'dan başlayıp Arabistan'a uzanan yolculüğümüz boyunca Sly'in atalarını ziyaret ediyor ve bu kez böülümler boyunca ilerledikçe kazandığımız kostümlerin de yardımıyla tek tek başlarını dertten kurtarıyoruz. Mesela Japonya'da gardiyanlardan kaldığımız üç parça zirhtan oluşan Shogun kostümüyle ziplamak, koşmak gibi şeyler yapamasak da (Sly'in o zırhın içinde nasıl gözüktüğü ve hele hele nasıl yürüdüğü konusuna hiç girmiyorum.) kulelerin bize attığı fireball'ları gelişine vurup geri gönderebiliyor, bizi komutanı sanan (Arada boyumuzdan tüy kapanar olmuyor değil.) askerleri esas duruşa geçirip sallana sallana iyi korunmuş kapılardan geçebiliyoruz. Bana göre oyuna keyifli bir ekleni yapmış Sanzaru Games açlığı.

Bu esnada karşılaşacağımız karakterlerin bazlarını kontrol edebiliyoruz, ayrıca Sly'in atalarından sushi'nin mucidi, ninja ustası Rioichi, silahşor / banka soyguncusu Tennessee Kid, kirk haramilerin son üyesi Al-Kupar gibi müstesna ve keyifli karakterleri de oldukça beğendigimi ve oyuncun mizah anlayışı olarak o başarılı çizgisini ayen koruduğunu belirtmem gereklidir. Ayrıca karakterlerin kendi

arasındaki atışmaları da oldukça keyifli...

Sanzaru Games'in oyuncun yapısını ana hatlarıyla tamamen koruduğunu belirtmek lazımdır. Pek tabii ki PS3'ün eski konsollara göre nimetlerinden de yararlanılmış ve öncelikle grafikler gerçekten gözler okuyor. Neredeyse Trine 2 kalitesinde arka planlar, son derece oturmuş cel-shaded karakter çizimleri ve tabii ki üç boyut desteği yesesinde oyun yağlıboya tablo kıvamında görsellere sahip. Haritaların eski oyunlara göre üç kat büyümesi yesesinde görevi bitirmek yerine hazine avına çıktıığınız zaman oldukça fazla keşfedecek şeyiniz var artık.

Buna rağmen haritaların büyümesi ve PS3'ün malum kapasitesi sebebiyle yüklemeye süreleri rekor kırmış, gerçi bundan bir rahatsızlık duymak / eksi olarak bahsetmek için o deadline'ı geçtiğimizi düşünüyorum; elimizdeki konsol artık sınırlarına dayanmış durumda. Ayrıca tipki serinin diğer oyuncularında olan problem yine devam ediyor; oyun "bire karşı çok" şeklindeki savaşları da dâhil, belki interaktif film gibi ilerlemesine de önem verilmiş olduğundan çok fazla kolay. Gerçek anlamda zorlanacağınız bir yapıda değil kesinlikle. Ayrıca her zamanki gibi multiplayer desteği yok, yani en azından online anlamında yok. ■ **Çaylak**

Sly Cooper: Thieves in Time

- + Renkli, göz okşayan ve tablo kalitesinde grafikler, orijinal karakterler, keyifli diyaloglar, problemler ve kolay alışan kontroller
- Oyun çok kolay, biraz dikkatle "god mode" şeklinde ilerlemek mümkün

8,1



Bazları Sly'in karizmasını fena halde çizse de...
iyi kötü bir giysi dolabımız var artık.

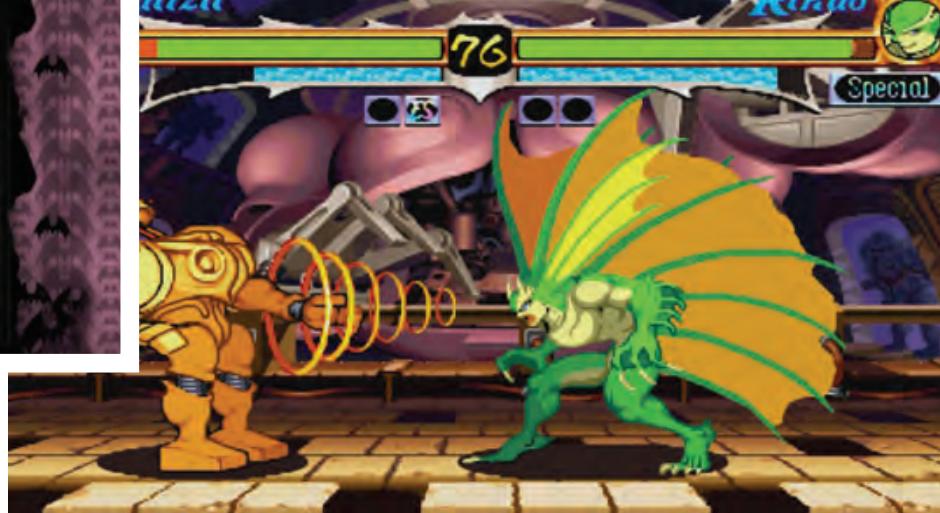


Yapım **Sanzaru Games**
Dağıtım **Sony**
Tür **Platform**
Platform **PS3, PS Vita**
Web slycooper.playstation.com
Türkiye Dağıtıcı **Sony**





Yapım Iron Galaxy Studios
Dağıtım Capcom
Tür Dövüş
Platform PS3, Xbox 360
Web www.capcom.com



Farklı Açılar

Eski oyuncuların tamamı 4:3 oranında hazırlandığı için yeninin oranı 16:9'a uygun düşmeyebiliyor. Darkstalkers'ı sündürerek 16:9'a uydurmak elbette ki mümkün ama bunu yapmak istemeyenler için 4:3 oranını mevcut, hatta bunun ötesinde bir atarı makinesinin ekranına bakırmış gibi gözüken açı da çok dikkat çekiyor.

Darkstalkers Resurrection

Karanlığın kahramanları

Morrigan, Felicia, Demitri, Donovan... Kafanızda bir şeyler canlandırdı mı? Baby Bonnie Hood, Jedah, Hsien-Ko, Bishamon desem? Hala mı yok? O zaman iki ihtimal var; ya bu oyunu oynayıp "Hmmm, eh işte.." diyecek ya da oyunu hiç sevmeyeceksiniz, başka yolu yok.

Eskiye, yeni tat

Neredeyse Capcom'un tüm dövüş oyunları bir yenilenme içeresine girdi ama Darkstalkers'dan bir türlü haber almadık. Bana sorarsanız, yepeni bir Darkstalkers oyununun piyasadaki dövüş oyunları arasında hiç şansı yok ve Capcom da benle aynı düşündüremiyiş meğer. Bu yüzden de Night Warriors: Darkstalkers' Revenge'ı ve Darkstalkers 3'ü bir pakette toplayıp bir PlayStation Network / Xbox LIVE Arcade oyunu olarak piyasaya sürdürlüler, hiç de fena olmadı bana sorarsanız.

Maalesef Darkstalkers 3'teki tüm karakterleri barındırıyor oyun ama yine de gayet iyi bir karakter arşivi var. Grafikler "HD kalitesinde" desem değil, eskisi kadar "eski" de değil; arada bir yerlerde duruyor. Bu yüzden de büyük ihtimalle bu oyunla ilk defa tanışanların hoşuna gitmeyecek, ne yapalım...

Darkstalkers her zaman biraz daha enteresan bir oyun olmuştur ve bu enteresanlık elbette ki devam ediyor. Şöyle ki çoğu dövüş oyununda söyle ya da böyle daha akla yatkın hareketler bulunur. (BlazBlue ve Persona 4 Arena dışında.) Darkstalkers ise fantastik karakterler barındırmasından dolayı heften acayıp hareketleri içerisinde barındırıyor. Hele ki karakterlerin süper hareketleri, tam anlayıla fantezi ürünü... Bu da oyunun alışıldık dövüş oyunlarının yanında, farklı bir yerde durmasına neden oluyor; bu yer de çoğu oyuncuya uygun düşmeyebiliyor.

Dövüşlerde bodoslama saldırımı işe yaramıyor, bunu not edin. Sürekli gardda durmak da çözüm değil ve yapay zekânın da bayağı iyi olduğunu belirteyim. Kombolar sınırlı; bir komboya başlayıp onu sonsuza kadar devam ettirmek söz konusu olmuyor. Daha çok rakibin açığını yakalayıp birkaç tekme tokat patlattıktan sonra savunmaya geçmeye

☒ Gözlerdeki ifade dikkat çekiyor.

Alternatif

Marvel vs. Capcom Origins
Street Fighter III: 3rd Strike Online Edition
Street Fighter IV



dayalı bir oynanış söz konusu.

Klasik dövüş modunun yanında, oyunda çok sağlam bir online oyun kısmı da bulunuyor. Ne tür bir maça çıkmak istediğiniz ayarlarını yaptıktan sonra hızla dövüşlere katılabiliyor ve dövüşlerde de neredeyse hiç gecikmeyle karşılaşmıyorsunuz. Daha da güzel, oyuncu son 10 maçının kayıtlarını saklıyor ve bunları kendini izleyebildiğiniz gibi, diğer oyuncuların beğenisine de sunabiliyorsunuz. (YouTube'dan yayılacak da olası.) Başkalarının maçlarını canlı izleme olasılığı ve başka replay'leri detaylı aramıyla filtreleme özellikleri de yine oyunda mevcut bulunuyor. (Tüm bunlar da bana PS4'ün "yeni" olarak tanıtılan özelliklerini hatırlattı.)

Başkalarının replay'lerini izleyerek strateji öğrenmek çok iyi bir yol ama bundan önce karakterlere özel challenge'ları yapmanızı tavsiye ediyorum zira buradaki dersler size gerçekten oyunun nasıl oynandığını iyi bir şekilde öğretiyor.

Açılmayı bekleyen bolca konsept tasarımla da donatılmış olan oyun, yeni bir dövüş oyunu arayanlara değil, Darkstalkers heyecanını bir kez daha yaşamak isteyenlere hitap ediyor bana sorarsanız. Bu oyundan önce Street Fighter IV var, Tekken Tag Tournament 2 var, Street Fighter X Tekken var... Var da var anlayacağınız... ■ Tuna Şentuna

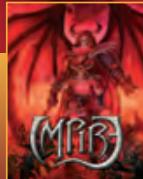
Darkstalkers Resurrection

- + Eski Darkstalkers heyecanı, mükemmel online oyun modu
- Yeni nesil dövüş oyunlarıyla kiyaslanınca geride kalyor

7,8



Yapım Cyanide Studios
Dağıtım Paradox Interactive
Tür Strateji
Platform PC
Web www.impiregame.com



Impire

Şeytanın izdirabı

Plan yapmak, kayipları azaltmak içindir. Ekonomi, zaman, iş gücü korumasına yönelik planların dışında düşmanızı yok etmeye yönelik fikirlerimizi de bu kapsamda alabiliyoruz. Oyun dünyasında oyuncunun aklını kullanmasını isteyen türler mevcut olmasının sebebi, günlük yaşamımızda yaptıklarımızı eğlenerek gerçekleştirmek olsa gerek. Bu türlerin içinde belki de en eğlenceli, zindanları yönettiğimiz ve kule savunması yaptıklarımız. Böyle olmasının belli başlı sebepleri vardır. İşte Impire, bu özelliklere sahip değil.

Oscar van Fairweather adlı büyüğünün dünyayı ele geçirmek gibi bir amacı vardır. Kötü kalpli büyüğü, cehennemden Bâal-Abaddon adlı şeytani çağırarak amacına ulaşmak ister ve oyumuzu başlar. Bu ikilinin sıkıcı sohbetlerinden sıyrılp güzel bir zindan yapmak için işe koyuluyoruz. Öncelikle zindanlarımızın nasıl göründüğünden başlayalım.

Impire, doğası gereği izomerik, zum destekli bir kameraya sahip. Bu anlamda oyun boyunca kamera kontrollerinde bir sorunla karşılaşılmıyor. Ekranınızda gördüklerinizin çözünürlüğüye bu seviyede bir oyun için yeteri ama tasarım açısından olsalı sözler söylemek mümkün değil. Tekrar eden mekânları benzer görevleri yaptığı oyunun karakter tasarımları, içi boş bir "güzelliğe" sahip. Karikatürize edilmiş birimler ve ana karakter olsa da oyuncunun genelinde bunu işleme konusunda sıkıntılara karşılaşılıyor. Yine de birimleri kazanda pişirek üretmek fena bir duygù değil. Grafik

konusunu kapatmadan, ara sahnelerde dudak hareketlerinden mahrum ama eli ayağı durmayan animasyonları önmüze koymak nostalji yaştığı için Cyanide Studio'sa teşekkürlerimi sunuyorum.

Bölümler arası yavan sunumlardan sonra boş bir alanda Bâal-Abaddon karakterini yönetiyoruz. Oyunun amacı, bu alana kendi zindanımızı kurup, askerlerimizi üretip hemen yan tarafımıza bulunan mekânlara geçerek görevleri yapmak. Göreve gittiğimiz yerlerin koridor yapısı birbirile çok benzer olduğundan ve bazları açık havada geçse de temel mantık aynı olduğundan tekrarlar can sıkıcı boyutlara ulaşıyor. Süreç söyle işliyor: Mantar odasına işçi yolla, mantar üretimi yap, çeşitliliği az olan birimler üret, takım kur, dünya haritasındaki yerleşimlere takımları yolla, demirci kur, takımların silahlarını ve zırhlarını geliştir, etrafa saldır, tek tük gelen maceracıları öldür ya da yakala, görev için öldürmen gereken düşmana ulaşlığın koridorları temizle, ulaşlığın düşmanı öldür, tekrar başa dön, yıllar öncesinin ara sahnelerini hatırlatan sunumu izle ve yeni görevye başla... Özette sadece bunları yapıyorsunuz ama zindan oyunları konu olunca tuzaklar dan bahsetmemek olmaz.

Zindanınızı kurdunuz ve tuzaklarınızı yerleştirmeye karar verdiniz. Sorun şu ki elinizdeki tuzak çeşidi çok da fazla değil, sahip olduğunuz ise fazlasıyla klasik. Hadi çeşitlilik konusunu göz ardı edelim ama yapay zekâdan yoksun bu oyunda savaşlar (!) kaos şeklinde! Belki ana

karakterinizin amacı dünyaya kargaşa getirmek ama oynanabilirliğin "keşmeşlik" sıfatını hak ediyor olması kötü bir durum.

Şeytani güzellikler

Bu oyunun hiç mi güzel tarafı yok? Müzikler için güzel diyebiliriz. Zindan havasını, kötülüğe hizmet ettiğimizi hissediyoruz ama oyun en büyük sorunu olan sliklik burada da karşımıza çıkyor. Kontrol ettiğimiz karakter her tıkladığımızda iğneleyici sözler söylemesi ilk etapta güzel ama burada tekrarlar kısa sürede baş göteriyor. Olumlu diyeboleceğim bir konu da multiplayer desteği; tabii ki odaların boş olmasına şaşırıyorum, konuyu kapatıyorum.

Tüm bu olumsuzluklar üstüne oyunun fiyatını eklerseniz, Impire "uzak durulması gerekenler" kategorisine giriyor. Bazen oyunların güzelliklerini bir sayfaya siğdırma mümkün olmuyor, bazen de bu tip oyunların kötü yanlarını anlatmak. Cyanide Studios çalışanları, kendi yaptıkları oyunu oynuyorlar mı diye merak ediyorum. Eğer oynuyorlarsa beğenmediklerine eminim. **Çaylak**

Impire

- + Müzikler
- Çeşitlilik yok, kaos oyunun her yanına işlemiş, animasyonlar, hikaye, atmosfer

4,7



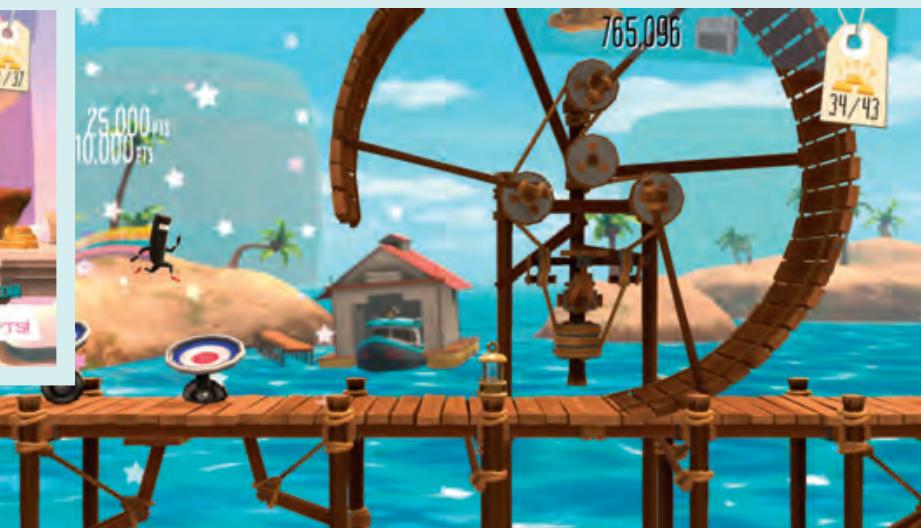
Alternatif

Dungeon Keeper 2
Evil Genius
Orcs Must Die! 2





Yapım Gaijin Games
Dağıtım Aksys Games
Tür Platform / Ritim
Platform PC, PS3, Xbox 360, PS Vita
Web www.runner2.com



BIT.TRIP Presents... Runner2: Future Legend of Rhythm Alien



Efsane tüm hızıyla devam ediyor

BIT.TRIP RUNNER'i bilenler için serinin yeni oyunu söyle özetleyebiliriz: Eskisinden daha hızlı, daha heyecanlı ve üç boyut ile zenginleştirilmiş grafiklerin altında oyunun retro ruhu canlılığını hâlâ koruyor. Seriye yabancı olanlar içinse serinin yeni ve uzunca isimli oyunu eğlenceli dakikalar vaat ediyor. Ritim ve platform öğelerini ustaca bir araya getiren oyunda, platformlar üzerinde engellere takılmadan ilerlemeye çalışırken topladığınız her bir puan, oyunun canlı ve ritmik müziklerine katkıda bulunarak heyecanı körükliyor. Öyle ki zorlu platformlarda hızla koşarken, engellere takılmamaktan çok gitar solosunu tamamlamaya odaklanıyorsunuz.

Oyunun akıcı yapısını destekleyen en önemli

öğelerden biri, oyunun değişken zorluk seviyesi bence. Karşınıza çıkan çukurları, robotları, duvarları ve diğer küçük engelleri atlatırken, zorluk seviyesinin -siz engelleri aşıkça- arttığını hissediyorsunuz. Bir diğer önemli etkense engellerden birine takılmanın siz bölümun en başına göndemesi... Oyunu zor seviyede oynamayı sevenlere, "checkpoint"leri atlayarak daha fazla puan kazanma fırsatı tanıyor oyun, benim gibi en yüksek puanı alma meraklılarını kesinlikle tatmin ediyor. Ama şunu da söylemek geçmez olmaz: Uzun bölümlerin en başına dönmek gerçekten sinir bozucu!

Runner2, oyun içi geliştirmeleriyle türünün diğer örneklerinden farkını ön plana çıkarıyor. Platformlar üzerinde ilerlerken geçtiğiniz her engel ve aldığınız her puan, oyunun müziklerini daha da canlandırıyor. Karakteriniz daha hızlı hareket etmiyor ancak artan momentum ve müziğin ritmi her bölümü katbekat daha heyecanlı kılmıyor. Oyun heyecanını gerçek anlamda yaşamak isteyenler için Runner2'nin bu özelliği, oyun sırasında yalnızca görsel ve refleks odaklı değil, aynı zamanda duygu-

sal ve zihinsel dayanıklılığını da oyuna katıyor.

Oyunla ilgili olumsuz sayılabilcek belki de tek nokta, oyunun kontrol şekli sanırım. Gamepad ile büyük rahatlaklı oynanabilen oyun, maalesef klavye ile aynı kolaylığı sağlayamıyor. Bu nedenle bilgisayarda oynarken, gamepad'i tercih etmenizi önermek yanlış olmaz. Oyunun canlı grafikleri göz doldururken, ışıkların ve renklerin animasyonlarla buluşması kesinlikle dikkatinizi dağıtmıyor.

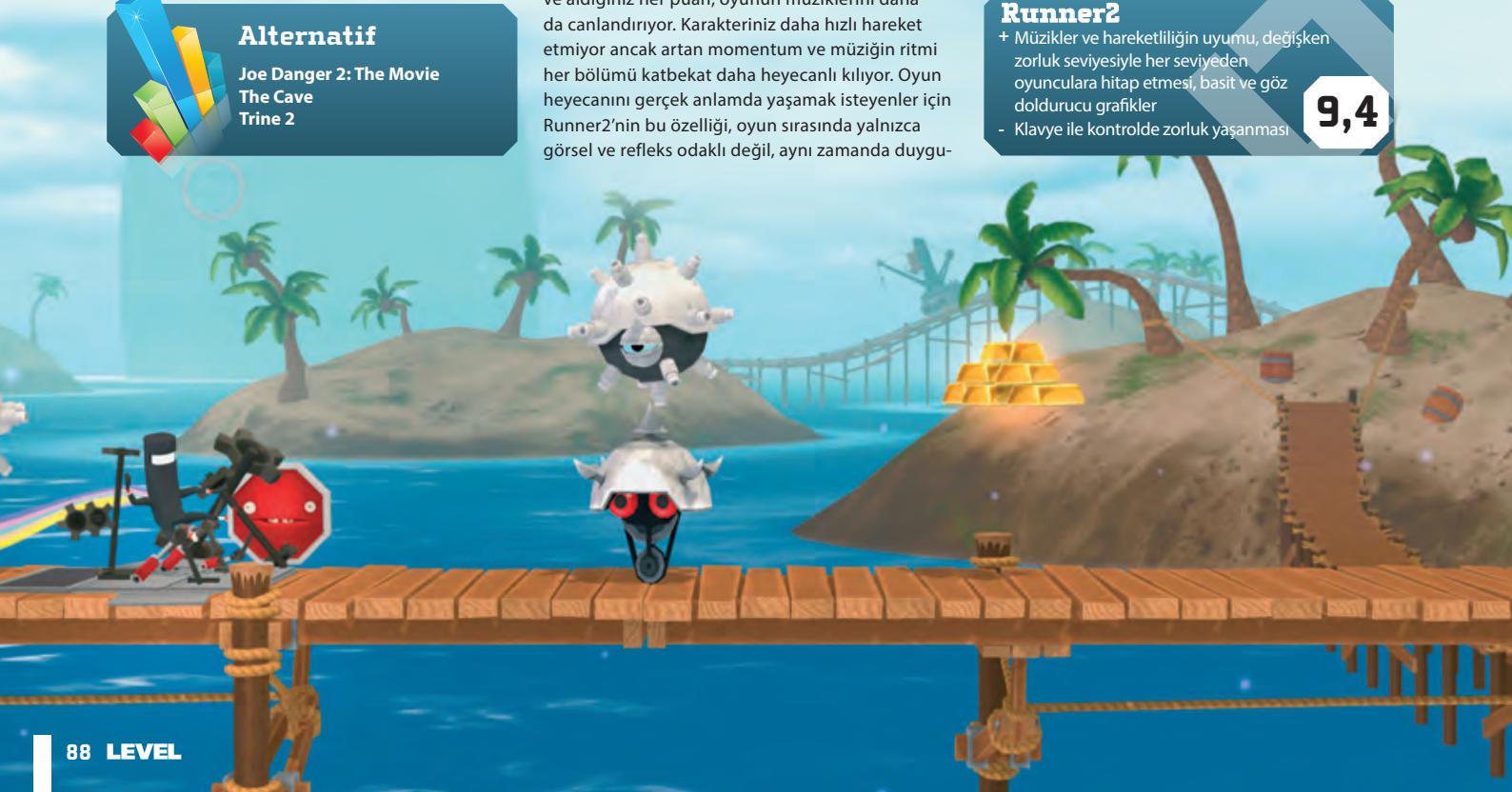
Bekleneni fazlasıyla veren Runner2, gerçekten başarılı bir ritim / platform oyunu. İyi vakit geçirmek ve oyun heyecanını doyasıya yaşamak istiyorsanız, hemen edinmenizi şiddetle öneririm.

■ Çaylak

Runner2

- + Müzikler ve hareketliliğin uyumu, değişken zorluk seviyesiyle her seviyeden oyunculara hitap etmesi, basit ve göz doldurucu grafikler
- Klavye ile kontrolde zorluk yaşanması

9,4





Yapım Jet Set Games
Dağıtım Jet Set Games
Tür Strateji
Platform PC, iOS, Android
Web www.jetsetgames.net/jsg_games/highborn



Highborn

Bir şövalye ve arkadaşları...

Sıra tabanlı strateji oyunları sevenler her yeni oyuna bir sarılırlar. Bazları yüzümüzü kara çıkarmazken, bazları hayal kırıklığına sebep olur. Hâlbuki tür içinde dahi her yapımızdan beklenilerimiz farklı tutmaliyiz. Highborn'u bunların işliğinde değerlendirirsek sıra tabanlı strateji oyunu olsa da amaç taktik veya strateji yapmak değil, güdürmek!

Oyunun tanımını yaptığımıza göre, biraz hikâyeden bahsedelim. Maceramız, ana kahramanımız olan "Archie" adındaki bir şövalyenin, kırlarda gezerken şeytanı güçler tarafından ele geçirilen köylerin sorununa el atmasıyla başlıyor. Bir şövalyeden farklı davranışını beklemek mümkün değil! "Tutorial" bölümü olan ilk bölüme böylesce giriş yapıyor ve haritayı kötülüklerden kurtardıktan sonra Archie ve arkadaşları ile bu kötüluğun arkasındaki gücü yok etmeye çalışıyor. Hikâye "klişe" madalyasını hak etse de işlenişin güzel atıflarla bezenmesi bu eksiksliğini kapatıyor. Zaten oyuna ilk girdiği anda Highborn'un bir şeyler anlatmak gibi bir derdi olmadığı, sadece yapacağı atıflara zemin hazırlamak için bir macera tertiplediği anlaşılıyor. Tam da burası oyunun en güçlü tarafı; kâh günümüzde kullandığımız eşyalara, kâh popüler kültür öğelerine göndermeler yapıyor. Belki iğneleyici değil ama Orta Çağ atmosferinde ilginç



oluyor. Şahsen böyle bir mizah anlayışını beğenmemesem de aksini düşünenler olduğunu bildiğim için oyunun olumsuz yönlerinden biri diyemem.

Grafikler komik olma çabasında. Modellemelerde, renk seçimlerinde, birimlerin ölmeye animasyonlarında net bir şekilde bunu hissedecesisiniz. Oyun alanına isometrik açıdan bakarken gördükleriniz şaheser olmasa tatmin edici düzeyde ama harita tasarımları basit kalıyor. Bir birime tıklayıp o birimin gidebileceği mesafeyi gördüğünüzde, ilk başlarda küçük gelse de büyüklik konusunda ilerleyen bölgelerde sıkıntı çıkarmıyor haritalar ve hatta bazen fazla büyük geliyor.

Tahmin edeceğiniz gibi, her birimin hareket mesafesi ve saldırı biçimini farklılık gösteriyor. Ana hatlarıyla yakın dövüşe ve menzilli saldırılara sahip bu birimlere üçen birimlerde ekleniyor. Büyücülerin ve okçuların saldıruları en az iki kare uzaktan mümkünken, yakın dövüşlerde birimlerin karşılıklı gelmeleri gerekiyor. Bir de mancınıklar mevcut ve üç birim uzaklıktan saldırırıyor. Tabii ki konuyu "healer" birimlere getirmek gerekiyor. Bunlar o kadar kabiliyetli, o kadar becerikli ki sadece birimleri iyileştirmiyor, mancınıkların tamir işlerine de giriyor. Büyük ihtimalle ellişerindeki kitapta tip ve mühendislik bilgileri mevcut...

de birimlerin saldırı mesafelerine ek olarak ormanda saklanmaları. Kulelerden gelen saldıruları ise taktik için değil, "elim değişmişen burayı da eli geçiriyim de düşmana yönelsin" diye düşünüyorsunuz.

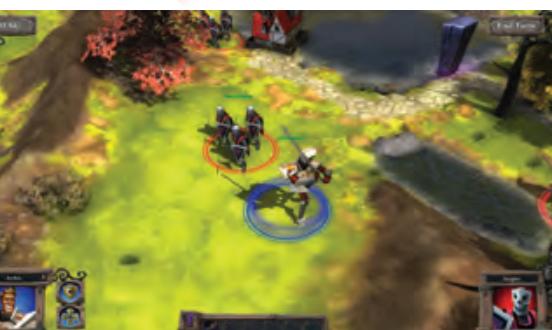
Büyüler bu tip oyunlarda en kritik saldırıdır. Oyunda önce büyüler elde etmeniz gerekiyor ve bunu, dikkili taşları ele geçirerek yapıyorsunuz. Her dikkili taş, farklı bir büyү çeşidini bütün birimler için açıyor, böylelikle her birim büyү yaptığı için klasik saldırılarından bir farkı kalıyor. Konu büyү olunca, yapraklarla saldıran büyünün sesleri kulağımda çinlendi. Bu kadar sinir bozucu olabiliridir herhalde!

Tüm bunların işliğinde, zaman geçirmek için ideal olmaktan öteye geçemeyen bir oyunla karşı karşıyayız. Sıra tabanlı strateji oyunlarına özlem duyuyorsanız, özleminizi bastırmaktan çok alevlendiriyor. Fakat bu çapta bir firma için umut vaat eden bir yapım. Sesler biraz daha kaliteli ve oynayıp biraz daha derin olsayıdı, fena yazılmamış diyalogların değeri daha iyi gösterilirdi. Bu haliyle daha çok elinde güzel atıfları olan bir oyundan öteye geçemiyorum. Sanki bilgisayar için değil, akıllı telefonlar için yapılmış ki akıllı telefon versiyonları da mevcut, tavyise edebilirim. ■ Çaylak



Alternatif

Civilization V
King's Bounty: Crossworlds
XCOM: Enemy Unknown



Biraz taktiklerden bahsedelim

Oyunu "düşünmeden" oynamak tabii ki mümkün değil ama kapsamlı taktikler yapmadan oyunu bitireceksiniz. Sizi düşünmeye iten bir - iki neden var ve bunlardan biri

Highborn

- + Diyaloglar, gülümseten animasyonlar
- Sesler, siğ görevler, oynayıp yapısı

6,1



Yapım **Atlus**
Dağıtım **NIS Europe**
Tür **RPG**
Platform **PS Vita**
Web www.atlus.com/p4g



Ön Şartlar

Oyunun puanına bakıp hemen üzerine atlama-yın diye size Persona 4 Golden'ı sevmeniz için nelere sahip olmanız gerektiğini söyleyeyim: Anime veya manga sevgisi, İngilizce, sabır ve zaman. Bunlardan herhangi birine sahip değilseniz, bu oyun sizin oyununuz değil.

▀ Rush ile ekip çalışması bu demek!



Persona 4 Golden

Beni lütfen bir adaya bırakın...



Bildiğiniz gibi anime seviyorum. Bildiğiniz üzere JRPG oynamaktan, kendi hayatı bile neredeyse aynı şekilde yaşayacak hale geldim. Ve herkesin de bildiği üzere PS Vita'da doğru düzgün, cihazı sürekli yanımızda taşımamızda yol açacak herhangi bir oyun yok-tu. YOKTU ama artık durum değişti, artık Persona 4 Golden geldi, artık ne benim, ne de lütfen beni arayın sorun. Ben PS Vita'yla uzunca bir süre yalnız kalmak istiyorum; bu süre zarfında da yazıları siz benim yerime yazarsınız, kendinize iyi bakın, öpt, bye.

Okuldan, zindana...

Kahramanımız, "Inaba" adındaki küçük kasabaya yeni transfer olan bir liseli. Zaten anime-lerin %60'ında liseli bir genç bir yerlere transfer olur, sonra da başına gelmediğ kalmaz. Bizim kahramanımızın başına da aynısı geliyor ve transfer olmasına birelikte bir kadın öldürülüyor. Daha sonra öğreniyoruz ki bir seri katil, televizyon ekranları aracılığıyla kurbanlarını bir başka boyuta yolluyor ve orada öldürüyor. Bunu keşfeden kahramanımız ve arkadaşları da Persona güçlerini devreye sokarak çok daha kapsamlı bir olayın içine düşüyor.

Diyeceksiz ki "Bu oyun zaten PS2'deki Persona 4 değil mi?" Evet, aynı oyun ama birçok eklenme barındırıyor içerisinde. Yenilenmiş HD grafikler, seslen-dirmeler ve bazı ufak online dokunuşlar (Oyunu daha önceden oynamış olanlara ulaşıp yardım talep edebiliyor-sunuz savaşlarda.) oyunu tekrardan oynanabilir yapıyor. Hele ki Persona 4'e hiç dokunmadıysanız, Golden sizı alıyor ve başka bir diyalog götürüyor.

Oyunda yapacak o kadar fazla şey var ki... Bir liseli olarak derslere girmeli, sosyal ilişkilerini

sağlam tutmalı, okul kulüplerine katılmalı, yarı zamanlı işinizde çalışmalı ve bunun ötesinde, zindanlara inip asıl görevlerini yapmalısınız. Zindanlardaki sıra tabanlı savaşlar asıl oyun gibi gözükyor olabilir ama sıradan bir günü hakkını vererek tamamlamaya çalışmak gerçekten büyük bir zaman alıyor. Gün içerisinde yaptığınız aktiviteler hep Persona'larınızın (Sizin için "savaşan ruhlar" diyelim.) güçlenmesine yarıyor. Hangi Persona'nın hangi sosyal ilişkisinden, hangi aktiviteden güç aldığı zaman içerisinde öğreniyorsunuz. 150'ye yakın Persona bulunuyor oyunda ama bunların güçlü ve önemli olan kısmına ancak Infusion, yani Persona'ları birleştirerek ulaşabiliyorsunuz. Infusion'ı hangi gün yapacağınız da önemli, hangi Persona'ları birleştireceğiniz de... Bu konuda deneme çalışma yönteminizi de deneyebilir, internette yardım da alabilirsiniz.

Oyun sağlam bir uzunluğa sahip. Çok fazla oynamadan oyunu tamamladığınızda 60 saat bulmuş oluyorsunuz. Her şeyi yapayım, her türlü aktivitede yer alayım, herkesle konuşayım derseniz de bu süre uzuyor. Oyunu bitirdiğinizde, daha güçlü düşmanlarla savaşaçığınız bir New Game+ modu da aktive oluyor.

Savaş konusu da başlı başına bir olay; sıra tabanlıavaşlarda başarılı olmanın en önemli yolu, düşmanın zayıf noktasını bilmek. Buna uygun saldırılara yaparak düşmanlarınıza çok daha büyük hasarlar verebiliyorsunuz. Persona'larınızı geliştirirken de farklı yönlerden saldırılara sahip olmalarına özen göstermeniz gerekiyor. Dövüşürken, tüm karakterlerinizi kullanarak düşmana ağır hasar verebileceğiniz bir anda geliyor ve bunu kullanmaktan sakin kaçınmayın. Herkes bir anda düşmana çullanıyor ve düşmana bayağı ağır hasar verebiliyorsunuz.

PlayStation Store üzerinden satın alabileceğiniz Persona 4 Golden, benim her şeyi bırakıp PS Vita'ya gömülmeme neden oldu ve uzun süredir böyle bir şeyi ihtiyacım vardı. (Naruto ve Ni no Kuni de bir yandan bastırıyor.) Hepinize bu oyunu şiddetle tavsiye etmekten ötesini söyleyemiyorum. ■ Tuna Şentuna



Alternatif

Dungeon Hunter: Alliance
Ragnarok Odyssey
Sumon: Demon Arts

Persona 4 Golden

- + Uzun oyun süresi, yapacak tonlu iş, yenilenmiş görüntüler
- Konudan kopmak çok kolay, yan görevler iyileştirilebilirdi

9,2

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3

Ninja birliği kuruluyor!



Yapım CyberConnect2
Dağıtım Namco Bandai
Tür Dövüş
Platform PS3, Xbox 360
Web www.cc2.co.jp/en
Türkiye Dağıtıcı Aral



En son nerede kaldınız Naruto efsanesinde? Biraz spoiler olacak belki ama Akatsuki, Madara Uchiha'nın önderliğinde "kuyruklu canavarlar"ın peşine düştüğünde ben seriden kopmuştum. Ultimate Ninja Storm 3 de seriyi buradan yakalıyor ve sizi macerada pilot koltوغuna oturtup mükemmel bir görselliğle hikâyeyen içine atıyor.

Bir ön hikâyeyle başlıyor oyun ve burada ne olduğunu size söylemek istemiyorum lakin kaliteli bir anime görselliğinde, aksiyon dozajı son derece yüksek bir olayın içine düşTÜĞÜNZÜ bildirmek isterim. Bu hikâyeyi geçtiğten sonra da oyun başlıyor ve alıştığımız UNS oynanışı karşımıza çıkıyor.

Üç farklı maddan oluşuyor oyun; ya hikâyeeye direkt adım atarak Ultimate Adventure'a çıkıyor, ya Free Battle ile teke tek dövüşlere giriyor ya da oyunun online kısımda rakiplerine karşı dövüşüyorsunuz ki ortada Tekken Tag Tournament 2 gibi bir gerçek varken, burada dövüşmek isteyeğinizden emin değilim.

Hikâyeeye Naruto ile başlıyor ve kısa bir sürede ilk dövüşümüzü gerçekleştiriyoruz. Herhangi bir "tutorial" bölümü olmadığı için de ne yapacağımızı bilemiyoruz eğer daha önce UNS oyunlarını oynamadıysak veya çok önce oynadığımız için unuttuysak! (Ayrıca oyunu öğretmemek.) Kisaca bu oyunda tek bir tuşla yakın dövüş hareketleri yapıyor, bir tuşla ninja yıldızı atıyor, bir tuşla zıplıyor ve son tuşla da chakra'mızı harekete geçiriyoruz. L2 / LT tuşu da çok önemli bir işe yarıyor, o da dayak yerken bir anda kaybolup düşmanın arkasında belirmek ve avantajlı lehimize çevirmek.

Chakra kullanımı çok önemli ama önceki oyunlardaki fantastik Jutsu'ların yerine daha normal bir kullanım söz konusu. Chakra tuşuna bir kez basarak daha normal bir Jutsu, iki kez basarak çok daha güçlü bir Jutsu'yu çalıştırıyoruz ve ardından saldırısı tuşuna basıp bunu düşmanla temas ettirirsek, düşmanımıza ağır hasar veriyoruz. Eğer yanımızda bize yardım edebilecek dostlarımız varsa onları da kullanarak bir Team Jutsu gerçekleştirebiliyoruz ama bunu yapabilmek için de "Team" barının dolması gerekiyor. Dostlarımızı tek bir saldırısı yapıp çıkışını yönünde kullanırsak da bu bardan yiyoruz.

Dövüşler genellikle zamanlamayı iyi tutturmayı dayalı bir oynanışta geçiyor. Elbette ki karakterlerin saldırı şekilleri de önemlidir ama tek bir tuşla saldırısı yapabildiğimiz için farklı bir saldırıyı rakibimize yedirmek gibi bir olasılığımız da yok.

Dövüşlere bir kez alışıkтан sonra, Ultimate Adventure'da

Legend veya Hero

Oyunun gidişatını etkileyen yepenyeni bir sistem yer alıyor oyunda: Legend ve Hero seçimi. Savaşlardan veya olaylardan önce hangi yola sapacağımız soruluyor ve kazanacağımız puanlara göre de farklı eşyalara kavuşabiliyoruz.

sürekli dövüşmeyi bekliyorsunuz lakin oyun, animeler kadar uzun anlatımlara ve sahnelerde sahip olduğu için pek sık dövüşmüyorsunuz. Burada da anime ve manga severler arasındaki oyuncuların oyundan sıkılabilme olasılığı ortaya çıkarıyor. Aynı cümleler tekrar tekrar söyleniyor, tek bir muhabbet dakikalarda sürebeliyor ama Naruto'yu öyle ya da böyle tanıyorsanız, bu sahnelerin tadını çırkarabiliyorsunuz.

Oyundaki karakter sayısı inanılmaz fazla ve bazı karakterlerin farklı versiyonları da oyunda yer alıyor. Her karakteri elbette ki Adventure kısmında kullanamıyor ama hepsinin Jutsu'larını görmek için Free Battle'a uğramadan da duramıyorsunuz.

Her savaştan sonra bolca para, bolca tecrübe puanı ve pek de bol olmayan eşyalar buluyoruz ve farklı çeşitteki Bento'lar, dövüşlerin seyrini değiştirebiliyor. (Özellikle ilerleyen dövüşlerde...)

Animeden bile iyi görselliğiyle dikkat çeken oyun, bir animenin bir oyuna ne kadar iyi bir şekilde uyarlanabileceğinin üçüncü örneği sanırım. Naruto belki Japonya'da eski ününü devam ettiremiyor ama oyuna harcanan çaba o kadar büyük ki Naruto'nun nasıl büyük bir isim olduğu bir kez daha ortaya çıkıyor.

Anime, manga ve Naruto fanatiklerinin çok beğeneceği UNS3'ü Naruto ile tanışmak isteyenlere pek tavsiye etmiyor, Naruto ile alakası olmayanlara ise hiç önermiyorum. ■ Tuna Şentuna

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3

- + Mükemmel görsellik, Naruto'nun hikayesinde rol alabilmek, tonlu karakter
- Bazı kısımlar çok uzatılmış, dövüşler iyice kolaylaşmış

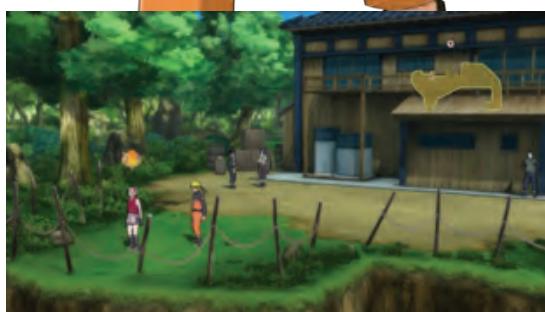
8,7

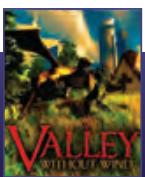


Rasengan,
versiyon 3!

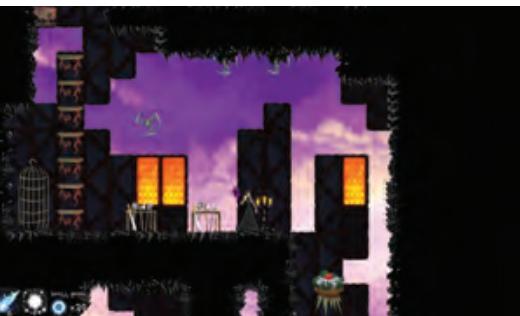
Alternatif

- Naruto Shippuden: UNSG
- Ni no Kuni: Wrath of the White Witch
- One Piece: Pirate Warriors





Yapım Arcen Games
Dağıtım Arcen Games
Tür Platform / Strateji
Platform PC, Mac
Web tinyurl.com/d28v2la



A Valley Without Wind 2

Strateji + Adventure + Platform = ?

Geçen yıl PC ve Mac platformları için piyasaya sürülen A Valley Without Wind'den sonra Arcen Games arayı fazla açmadı ve yine aynı platformlar için ikinci oyunu bizlerle buluşturdu. İlk oyuna belki denk gelmişinizdir veya ilk kez adını burada duyuyorsunuzdur, çok da önemli değil; oyunumuz sira tabanlı strateji mantığıyla ilerleyen fakat içinde adventure'dan, platform öğelerine kadar detayları barındıran bir yapımdır. İki farklı oyun gibi, birinde elementlerden, güçlerden, dönem karakterimizde sıra tabanlı bir oyunda "arcade shooter" hızında ilerlerken, diğer taraftan mini bir harita üzerinde tamamen stratejik olarak bize karşı gelen o devasa güçe karşı ayakta kalmaya çalışıyoruz. Oyuna ve oyunun mantığına alışmak zorluyor, evet, detaylı fazla, onlarca karakter var ve bunların hepsinin farklı güçleri, özellikleri bulunuyor. Oyunun başında bunların dönemlerini, zaman aralıklarını ve karakterlerini seçmemiz mümkün. Rastgele bir karakter almıyoruz neye ki. Bulunduğumuz alanda ilerlemek için büyüler yapmamız gerekiyor diyelim; bunu bile anlamak için oyunun başında tek tek bütün saldırı şekillerini iyice okumuş, birilerinin veya bir şeylerin

üstünde test etmiş olmak gerekiyor ki o arayüzle bu alışma süreci iyice işkence olmaya başlıyor. Bize yardım eden metinlerin fontları ve oyunun tasarımı gerçekten de göz yoruyor ama olur da seversiniz, böyle oyunlar hoşunuza gitdiyordur, size güzel bir haber vereyim: Oyunun multiplayer modu var! Stratejik haritanız, karakteriniz, tuhaf tuhaf mekânlarınız siz bekliyor. ■ Ayça Zaman

A Valley Without Wind 2

- + Farklı türlerin birleşimi, detay yoğunluğu, multiplayer seçenekleri.
- Görsel tasarım, karmaşık menü, gözü yoran fontlar, kaos

6,0



Oozi: Earth Adventure

Canım, ne kadar da tatlı!

Oyun oynayan veya bu dergiyi elinde tutan insanlarla ilgili çok genel bir saptama yapacağım: Hepiniz bir kez bile olsa platform oyunu oynamışsınızdır! Desteksiz saptamadan sonra size Mario'yu, Sonic'i, Rayman'ı hatırlatıp yine de Oozi'ye sempatik gözlerle bakmanızı isteyeceğim çünkü hem çok şapsal, hem de bir numarası olmamasına rağmen sevdiliyor kendini işte. 8-bit'ten, 16-bit günlerine taşıyor ister istemez bizi. Hem belki onunla daha önce tanışmanızın da vardır; Xbox LIVE'in "Indie Games" bölümü vasıtasyyla daha önce de görücüye çıkmıştı ve şuan PC sürümünde ilk dört bölümü bulabilirsiniz.

Mis gibi bir platform oyunu Oozi'nın dünyası. Geç-

mişteki her oyunu çağrıştırın, ufak detaylarla yüzünüzü güldüren, rengarenk bir oyun var karşınızda. Grafikler iki boyutlu platform kalitesi ne kadar iyileştirilebilirse o kadar iyi işte, zaten bu çok da önemli değil. Oozi'yi tanıyalım biraz. Dediğim gibi şapsal, salyangozlarla arasındaki hiç de iyi olmadığı, yıldız fetiş bir arkadaşımız. Arcade, Challenge ve Story modu olan oyunun Story modu tam Mario kıvamında. Salyangoz, yılan gibi türlü türlü hayvanın tepesine ziplama, yıldız toplama, daha çok yıldız toplama ve beş büyük yıldızı biriktirme gibi görevler var. Arcade modu açtığınızda bellii bir sürede kaç tane yıldız biriktirdiğinizi göreceksiniz. Challenge modu ise sizi birkaç farklı kategoride test ediyor. Ben

Challenge'ın hastası oldum; hiç hasar almadan bölümü bitirme ve belli bir noktadan, diğeri kadar yarı gibi sevimli bölümler var.

Çok beklenenin olmasın, platform özünde ama şeker gibi grafikler ve Oozi ile az da olsa iyi bir vakit geçireceğinizi garanti edebilirim. Platform özleyenler, arşivlerine eklesinler mutlaka! ■ Ayça Zaman

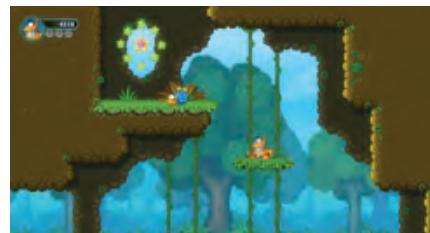
Oozi: Earth Adventure

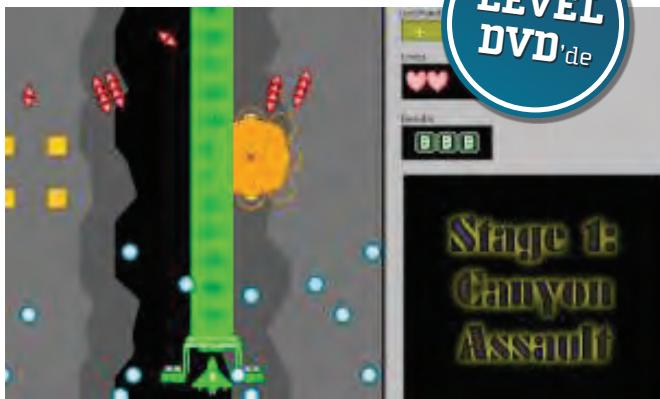
- + Grafikler, şirin tasarım, mod çeşitliliği
- Herhangi bir platformdan bir adım ötede değil, bazı bölümler uzun

6,4



Yapım Awesome Games Studio
Dağıtım Awesome Games Studio
Tür Platform
Platform PC, Xbox 360
Web awesomgamesstudio.com





**LEVEL
DVD'de**

Trigonometry Wars 3 Redux: The Revengeoning

Böyle oyun adı olmaz...

Trigonometry Wars, eskililerin yolların, eski bir oyunuydu ama grafiksel kaliteden pek anlamayan bir arkadaşımız bu oyunun üçüncü versiyonunu yeniden, daha zorlu bir şekilde hazırlamaya karar vermiş, ortaya da bu uzun isimli oyuncakmış. Bir shoot'em up'tan başkası değil Trigonometry Wars ve grafiksel anlamda bir çaba görülmeyen shoot'em up'ların ne kadar zevksiz olabileceğinin de bir kanıtı. İnsan ister

istemez karşısına çıkan boss'un bir büyük dikdörtgen, iki üçgen ve bir kareden fazlasını istiyor ama bu oyunda bu olamıyor... Çabayı takdir ediyorum. Mekanikler çok iyi aslında ama oyuna kesinlikle grafiksel bir giydirmeye yapılmalı zira bu halde oynanacak gibi değil.

Tür Shoot'em Up
Yapım Giest118
Web [Yok](http://tinyurl.com/c9whg4d)

5,0

Drop a Beat, Giuseppe!

Şaşkın piyanist

Adeta bir GGJ oyunu gibi duran Drop a Beat, internetten oynanan bedava bir Flash oyunu. Çok kötü bir piyanisti kontrol ediyoruz ve kötü çaldığı için de seyircileri ellerinden ne var, ne yoksa ona fırlatıyorlar. Biz de klavyenin sağ tarafındaki tuşlara rastgele basarak sağa, sol tarafındaki tuşlara da sola ilerleyerek ve Space tuşıyla da piyanonun kapağını açarak bize atılanları geri püskürtüyor-

ruz. Üç kez isabet alma hakkımız var ve amacımız da bolca puan kazanmak. Oyunda bir de gizli olay bulunuyor ki bunu keşfetmek için dikkatli olmanız gerekiyor lakin ben size ipucunu vereyim: Sahnenin sağına hızla çarpın. Bundan sonrasına keşfetmek de size kalmış...

Tür Aksiyon
Yapım Major Bueno
Web tinyurl.com/bq6jbwu

8,0



Stranger Than Fiction

Kulenin gizemi...

Ingilizcenize güvenmiyorsanız, bu yazımı hemen geçin çünkü olay tamamıyla İngilizce metin tabanlı bir oyun üzerinde dönüyor. Sözde bir başka gezegende, birtakım kalıntılar ve tabletler bulunmuş ve burada da o gezegende yaşayanların geçmişle ilgili gizemli bir olay yer alıyor. Bir kuleden bahsediliyor ve bu kulenin nasıl tamamlandığına, tamamlanınca ne olduğunu işık tutmaya çalışıyor. Biz de tabletlerdeki dili çözmeye çalışan

bir profesörün rolünü üstleniyoruz. Harflerin yerini değiştirme üzerine kurulu olan oynamış, aslında bizi gizemli bir hikâyeyi çözmeye yönlendirmekten öte değil çünkü bu deşifre işlemi gerçekten çok kolay. Şahsen hikâyeyi merak etmemeydim, oyunu da oynamadım. Siz de bir deneyin bakalım, kulenin gizemi neymiş, görün... ■

Tür Bulmaca
Yapım StuStutheBloo
Web tinyurl.com/c9whg4d

7,2

Dungeon Blocks

Hepsine bir yuva lazım!

Teris'i düşünün. Şimdi de bloklar oluşturmak yerine, delikler oluşturmayı amaç edindiğinizi hayal edin. Her bölümde de belirli büyütüklerde ve sayıda delik oluşturmanız gerektiğini de bu düşüncelerinize ekleyin. İşte karşınızda Dungeon Blocks, işte eğlenceli bir internet tarayıcısı oyunu! Fantastik bir boyut da katılarak hazırlanan oyunun her bölümünde, bir zindanda yaşayabilecek fantastik yaratıklar

için yuvalar oluşturmaya çalışıyoruz. Baştaki bölgeler elbette ki çok kolay; birer tane kareden oluşan boşluklar yetiyor ama ilerleyen bölgelerde, sınırlı sayıda düşen bloklarla büyük delikler yaratmaya çalışmak bayağı zorluyor. Oyunu deneyin ve ejderhaya nasıl yuva yapacağınızı bana da anlatın. ■

Tür Bulmaca
Yapım Fraser
Web tinyurl.com/blnngva

8,6



ROCKDA PEKİNYATIR

SEFİK AKKOC

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYORUM"



EASTER EGGZTRAVAGANZA

Vallahi mutfakta çok iyiyimdir doktor, yalanım yok. En basit malzemelerden bile öyle şeyler çıkarınım ki ortaya, vallahi parmaklarını yersin. Bak geçen gün ne yaptım... Önce aldım üç tane yumurtayı, kırıp boşalttım büyük bir kaba, başladım çırpmaya, sonra üstüne bir tutam tavş...şan kulağı, azıcık toz şeker, biraz un, biraz pül biber, bir çay kaşığı süt, iki çatal keklik, 500 gram da kimyasal atık; oldu mu sana leziz bir yemek!

PRO FOOSBALL

Sonra dedim bak yenerim, bak acımadım, kralını tanımadım, kardeşimsin demem, parçalarım, ezerim ama dinletemedim. İllaki oynayacak, illaki karışma çıkacak, illaki maymun edip göndereceğim arkadaşı. Dedim peki, gel, geç karışma, tut ucundan şunların, tut, it, çek, çevir, bece...erebiliyorsan ne alâ. Becerdi mi? Evet... Nasıl oldu, ben de anlayamadım ama bu bir oyna, bir oyna, bir maymun et beni. Çıkışta geldim hemen.

SNOWBOARD XTREME

Aslında olay basit doktor. Bir kere ayağa kalkıp yere düşmemeyi başardın mı, ondan sonrası su gibi akıp gidiyor. İster yavaş kay, ister hızlı kay, ister uç, ister zi...ipla, ister tümsekten geç, düşmen mümkün değil. Dinle ne bacagım. Ha, birkaç kez kafa üstü çakıldım, evet ama bak, turp gibiyim. Var mı bii seyim, de bana hele onu sen.

WRC POWERSLIDE

Bunlar daha önce de gelmişlerdi bana, demişlerdi yarışacak bir yer lazım bize, pist gibi bir şey ama bulamıyoruz. Dedim bizim arazi var, Antalya'da, toplaşın orada, dileğiniz gibi yarışın, edin ama lütfen ortağı ayağa kaldırımayın, toz duman etmeyin etrafı, sonra bana kızarlar, dinletemedim... Sonra ne oldu? Bunlar gittiler abuk sabuk yerlere, başladılar tur atmaya, ne izleyen oldu, ne izlenen. Aferin çocuklar.

ŞİKAYETLER

- Easter Eggztravaganza
- Pro Foosball
- Snowboard Xtreme
- WRC Powerslide

Not: DAHA ÖNCÉ BANA
GETİRDİĞİ YEMEKLERDE
NELER VARDI ACABA?!

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

75
TL



ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi 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)

75 TL

Bu form 30 Nisan 2013 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal Şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki 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.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com



Donanım

Yılın kulaklığını!

Bu ay test ettiğimiz ürünler arasında öyle bir kulaklık var ki hem tasarımını, hem de teknik özellikleri ile sizin sizden alacak. Ünlü ürün tasarımcısı Philippe Starck imzasıyla satışa sunulan Parrot Zik, ülkemizde ismi nedeniyle bir hayli sohbet konusu olsa da

büyükleyici özelliklere sahip. Kablo yok, müziğin aktarımı ayrı bir konu, tuş yok, müziğin kontrolü ayrı bir konu... Ürünün detaylı incelemesini ilerleyen sayfalarda bulacaksınız. Kulaklığa gelmeden önceye size bir tablet, bir de dizüstü bilgisayar tanıtmam dedik.



98

Everest Everpad

Fiyatına göre oldukça güçlü, oldukça becerikli



99

Toshiba Satellite

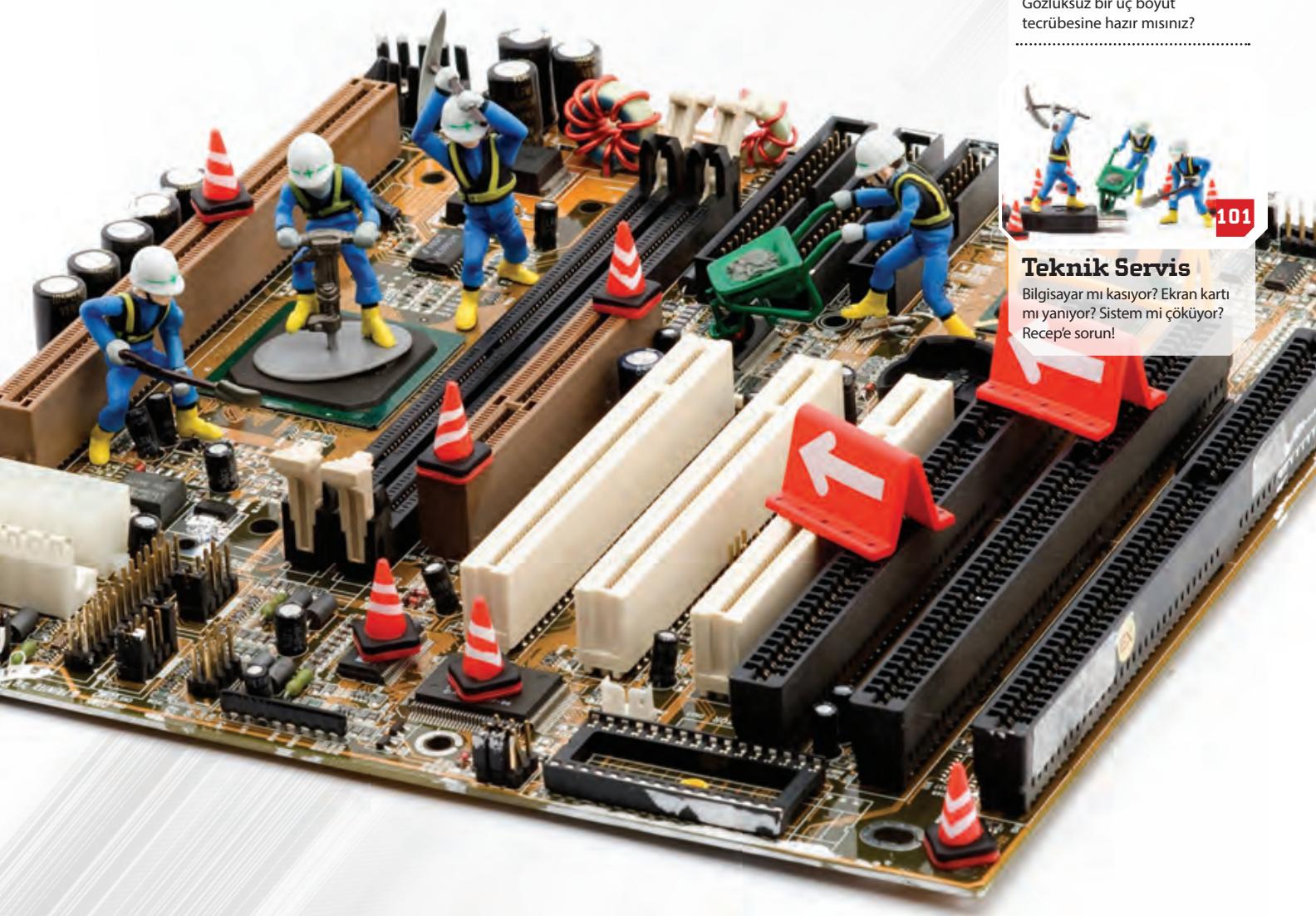
Gözlüsüz bir üç boyut teknübüsüne hazır misiniz?



101

Teknik Servis

Bilgisayar mı kasıyor? Ekran kartı mı yanıyor? Sistem mi çöküyor? Recep'e sorun!



Puanlama Sistemi

İncelediğimiz ürünlerin satın alıp almama konusunda verdığımız puanlar size yardımcı olacak...



Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler



Everest Everpad DC-1100

Daha ucuza yüksek kaliteye sahip olun



Tabletler, son dönemlerin yıldızı parlayan ürünler arasında ilk sıralarda bulunuyor. Piyasaya baskıldığında gerçekten de onlarca farklı markanın ve yüzlerce farklı modelin bulunduğu dikkatlerden kaçmıyor. Seçilebilecek ürünlerin sayıca fazla olması elbette ki son kullanıcılar için iyi bir rekabet ortamı ve cazip fiyatlar doğuruyor. Durumun eksik bir noktası da kullanıcıların kafasını karıştırma şeklinde yorumlanabilir. Detaylı şekilde ele alacağımız Everest Everpad DC-1100'ün öne çıkan ilk özelliği, diğer tüm Everest ürünlerinde olduğu gibi bütçe dostu fiyatı. Uygun fiyatına oldukça zengin özellikleri südürmeyi başaran Everest Everpad DC-1100'ü tanıdıktan sonra siz de bir tane edinmeye niyetlenebilirsiniz. Gerek fiyat, gerekse karşılığında sunulanlar açısından değerlendirildiğinde Everest Everpad DC-1100'ün avantajlı olduğu kolayca ortaya çıkarmayı başlıyor.

10.1 inç büyütüklüğünde bir ekrana sahip olan Everest Everpad DC-1100'de 1024x600 piksel çözünürlük oluşturulabiliyor. 1.6 GHz hızındaki çift çekirdekli işlemci sayesinde multimedya

uygulamalarının üstesinden hiç zorlanmadan gelen tabletteki bellek miktarı ise 1GB. Uygulamaların depolanması için ayrı bir 8GB'lık dâhili depolama birimine yer veriliyor. Dilerseniz hafıza kartı kullanarak hafızaya 32GB'lık katkı yapabilmek mümkün. Tablette Google'ın geliştirmiş olduğu Android 4.1 işletim sistemi sunuluyor. 600.000'lü aşan uygulama sayısıyla en geçerli platformlardan biri olan Google Android sayesinde çok daha kullanışlı bir tablet olmayı başaran Everest Everpad DC-1100'in multimedya yönü de oldukça güçlü. USB dönüştürücüsü sayesinde tam boy bir USB arabirimini kazanan Everest Everpad DC-1100'e taşınabilir disk, USB bellek ve dijital fotoğraf makinesi gibi cihazların doğrudan bağlanması mümkün. USB arabirimini operatörlerin kullanıcılarına sunmuş olduğu 3G modemlerle de kullanma şansınız var. Ofis uygulamalarıyla size iş yaşamınızda da büyük kolaylık sağlamaayı hedefleyen Everest Everpad DC-1100'de çift kamera bulunuyor. 0.3MP çözünürlükteki ön kamera, görüntülü görüşmelere anlamlı kazandırırken, 2.0MP çözünürlükteki arka kamera da sosyal ortamlarda paylaşılacak düzeyde fotoğrafları başa-

rılı bir şekilde yakalayabiliyor. Kamera yönünün biraz standartların altında kaldığını söylemek gereklili... 9mm'lik gövdesine kablosuz ağ ve Bluetooth gibi teknolojileri de südürmeyi başaran Everest Everpad DC-1100, 6000mAh kapasitede bir bataryadan güç alıyor. Tabletin uygun fiyatlımasına karşın kullanıcılarına sunduğu avantajlardan biri de HDMI görüntü çıkıştı.

Everest Everpad DC-1100, iddialı bir tablet. Tasarım ve teknik yönden beklenilere cevap vermeye çalışıyor. Güçlü donanımı sayesinde, aynı fiyat aralığındaki birçok rakibine kıyasla daha uzun süreli bir çözüm olacak gibi görünüyor. Güncel işletim sistemi ve ek uygulamaların da etkisi ile Everest Everpad DC-1100'den sonra kullandığınız taşınabilir bilgisayarları kenara bırakma ihtimaliniz yükseliyor. ■

İthalat: Segment

Web: www.segment.com.tr

Artı: Fiyat çerçevesinde sunulanlar, güçlü donanım

Eksi: Kamera kalitesi biraz düşük

Puan: 8/10



Toshiba Satellite P855-32F

Üstün performans, tatminkar multimedya desteği



Eğer yeni bir taşınabilir bilgisayar satın almanız gerektiğini düşünüyorsanız, yüksek olasılıkla nasıl bir bilgisayar almanız gerektiğini çok iyi biliyorsunuzdur. Bildiğiniz gibi, taşınabilir bilgisayarların performansı, içinde bulundurdukları donanımlarla doğrudan alakadar. Fark yaratılan noktalar ise tasarım ve multimedya yönleri. Sıradan görünümülü bir bilgisayar, çantasından çıkardığınızda kalbinizin daha hızlı atmasını sağlamayaçaktır. Benzer şekilde ses sistemi vasantın altında olan ve görüntü kalitesi olarak da zayıf kalan bir bilgisayarda günümüzün etkileyici multimedya içeriklerinden keyif alma şansınız yok. Toshiba

Satellite P855-32F ise aslında tam istediğiniz taşınabilir bilgisayar olabilir. Donanımsal bileşenleri güçlü, etkileyici bir tasarıma sahip ve multimedya deneyimi adına büyük bir iddiya sahip. Onu biraz daha iyi anlayabilmeniz için yakından tanımanız gereklidir.

Toshiba Satellite P855-32F, Intel'in üçüncü nesil Core i7 3630QM işlemcisinden güç alıyor. 2.4 GHz saat hızına sahip olan dört çekirdeklı işlemcinin turbo frekansı ise 3.4 GHz gibi üstün bir değerde. Çok etkileyici bir deneyim için bilgisayarda 16GB kapasitede sistem belleğine yer verilmiş durumda. Tercih edilen sabit disk de 1TB kapasitede ve 8GB'lık özel bir NAND bellek içeriyor. Böylece 64-bit olan Microsoft Windows 8'in marifelerinden en hızlı şekilde faydalansılıyor. Bilgisayarda tercih edilen ekran, 15.6 inch büyütülüğünde ve 1920x1080 piksel çözünürlüğe sahip. Gözlüksüz üç boyutlu mod aktif hale getirildiğinde, çözünürlüklü 1366x768 piksel seviyesine gerilese de ortaya oldukça etkileyici görüntüler çıkıyor. Üç boyutlu video ve oyunları yüksek kalitede çalıştırılmak adına Toshiba Satellite P855-32F'de oldukça güçlü bir grafik kartına yer verilmiş. NVIDIA'nın GeForce GT 640M model grafik kartı son derece başarılı ve kendisine ait 2GB kapasitede bellek içeriyor. Gerekçiğinde

sistem belleğinden paylaşımında da bulunabiliyor. Bluetooth 4.0, 802.11n, çoklu bellek kartı okuyucu, HD (1280x800) web kamerası, aydınlatmalı tuşlar, çift USB 3.0 arabirim gibi önemli özellikler de Toshiba Satellite P855-32F'deki yerini almış durumda. Ses sistemi ise usta markalarдан biri olan harman/kardon. Böylece bilgisayar multimedya deneyimini bir üst basamağa taşıyor.

Bilgisayar tasarım açısından da beğenimizi kazandığını söylemeliyiz. Monitör kapağının arkası ve gövde, özel dokulu bir alüminyum malzemeden üretilmiş, serinlik sağladığı gibi bilgisayarın görünümünü de daha çekici kılmış. Tuşlar her zamanki konforunda ve touchpad de yeterli büyülükte. Toshiba Satellite P855-32F'in en önemli avantajı, söylediğimiz gibi kullanıcılarla gözlüksüz bir üç boyut deneyimi yaşaması. Gerçekten de birçok rakibi karşısında oldukça sıra dışı olduğunu söylemeliyiz. ■



Ithalat: TNB

Web: www.toshibatr.com

Artı: Gözlüksüz üç boyut avantajı, güçlü donanım

Eksi: Dokunmatik ekran desteği yok

Puan: 9/10

Editörün
Seçimi



Parrot Zik

Philippe Starck imzasıyla...



Taşınabilir cihazların popülerliği günden güne yükseldiği için kulaklık konusu da şu sıralar bir hayli gündemde. Hemen her cihazın kutusundan bir kulaklığa çırkıyor ancak kaliteli ürünlerin, kullanıcıları çok daha farklı bir dünyaya sürüklendiği gün gibi ortada. Deneyimli üreticilerden biri olan Parrot'un ürün yelpazesine son olarak kazandırdığı Zik de oldukça başarılı bir model. Dünyaca ünlü tasarımcılardan biri olan Philippe Starck'ın imzasını taşıyan kulaklığın sıra dışı olduğunu daha ilk anda anlayabilmeniz mümkün. Kulaklığın 3.5mm'lik bağlantısıyla akla gelebilecek neredeyse tüm cihazlarla kullanılabilen gibi, Bluetooth ve NFC bağlantısı ile akıllı telefonlar ve tabletlerle de eşleşme sağlayabiliyor. Aktif gürültü engellemeye, dokunmatik kontrol, kullanım algılayıcı ve ekolayzır kontrolü gibi detaylı özellikler sunan Parrot Zik, gerçekten de denemesi gereklili olan bir kulaklıktır.

325 gram ağırlığa sahip olan kulaklığın dış mekânlarında kullanılabilmek için mümkün. Metal malzemelerle güçlendirilmiş olan gövde gerçekten de başarılı. Mikrofon, sürücü kabinlerinin içine

gömülü olduğu için standart bir müzik kulaklığı ile tasarımsal bir fark bulunmuyor. Sürücülerin biraz olması gereken büyük olduğunu söyleyebiliriz ancak nedeni aktif gürültü engellemeye teknolojisinin kullanıldığı olası. Dâhilî dört farklı mikrofonlu kapsamlı bir gürültü analizi yapan kulaklık, dış gürültülerin 25dB'e kadar azaltabiliyor. Biraz evvel de söylediğimiz gibi, kulaklığın 3.5mm'lik kablosuyla kullanılmasını dışında Bluetooth ve NFC bağlantı avantajları da var. Bluetooth 2.1 desteği, kaliteli bir müzik deneyimi adına yeterli. NFC kullanımı için de kulaklığın sol sürücüsünü telefonunuzla veya tabletinizle temas ettirmeniz yeterli. 800mAh kapasitede dâhilî bir bataryaya sahip olan Parrot Zik, gürültü engellemeye özelliği aktifken 18 saat bekleme yapabiliyor. Kullanım süresi ise altı saat ve yeterli sayılabilir.

Parrot Zik, dokunmatik olarak kullanılabilen bir kulaklıktır. Parmağınızı gövde üzerinde yukarı - aşağı hareket ettirerek ses seviyesini ayarlayabilirsiniz. Sağ - sola hareket ettirerek parça değişimi de yapılabiliyor ancak parça değişimi için Bluetooth veya NFC bağlantısının olması gereklidir. Kullanım

algılayıcıya sahip olan kulaklık, kafadan çıkarıldığı anda çalan müziği durduruyor veya sesi tamamen kesiyor. Takıldığı andansa çalan parça kaldığı yerden devam ediyor. Böylece müzik zevkiniz hiçbir zaman bölmüyor. Telefonlarla yapılacak eşleşmeyle görüşmelerinizi de kolaylıkla gerçekleştirebileceğinizin altını çizelim. Parrot Zik'te dijital ses işlemcisi (DSP) de bulunuyor. Böylece Apple iOS ve Google Android destekli cihazlarınıza kuracağınız Parrot Audio Suite uygulamasıyla "Parrot Concert Hall" özelliğini aktif hale getirerek müzik ziyafetini katlayabilirsiniz. Uygulama sayesinde ekolayzır ayarlarını değiştirebilir, hatta kalan batarya seviyesini kontrol edebilirsiniz. Kulaklığın yazılım güncellemesi de telefon üzerinden gerçekleştiriliyor. ■

İthalat: Gatio

Web: www.kulaklik.com

Artı: Benzersiz özellikler, NFC teknolojisi, rahat ve sağlam odaklı tasarım

Eksi: Hak etse de biraz pahalı

Fuan: 10/10



Teknik Servis

Dizüstü bilgisayarların da ekran kartı değişir! Son zamanlarda en çok sorulan sorulardan birisi şu: Dizüstü bilgisayarımın ekran kartını değiştirebilir miyim? Piyasadaki dizüstü bilgisayarların %90'ının ekran kartı anakarta gömülü, yani anakartın bir parçası ama bozulduğunda var olan GPU sökülp yerine yeni takılabiliriyor.

S: Intel Core i7-3720QM 2.6 - 3.6 GHz işlemci, 16GB RAM, NVIDIA GTX680M (4GB) ekran kartı, 140GB SSD, 500GB 7200RPM sabit disk ve Windows 7 64-bit işletim sistemi olan MSI GT60 dizüstü bilgisayarım var. Günümüzün PC oyunları artık fazla ekran kartı hafızası istiyor. Mesela Far Cry 3'te, benim dizüstü bilgisayarımda fps'de düşüller yaşıyor. Oyunda MSAA özelliğini açtığimda resmen oyun oynamıyor. Dizüstü bilgisayardaki ekran kartı ve PC ekran kartlarının arasında devasa fark var performans açısından ama neden her oyun illaki takılarak çalışıyor şu dizüstü bilgisayarlarda. Call of Duty'de olsun, Battlefield 3'te ya da adventure oyunu The Walking Dead'de oyunlar ara ara takılıyor. Dizüstü bilgisayarda en güzel performansı nasıl alırım ya da sistemim mi yetersiz? Oyunu "smooth" bir şekilde çalıştırmayı bir başaramadım. Ekran kartı güncellemelerini yapıyorum, onun dışında başka kritik neler var? Anlamadığım olay, ekran kartım iyi, 4GB da belleği var ama oyunlarda illaki problem yaşıyorum. Elbette ki oynuyorum, çalışıyor ama insan tam performansta istiyor güzel bir dizüstü bilgisayar almışken. Bana öneribileceğin NVIDIA ayarları ya da dizüstü bilgisaya-

rimda değiştirmem gerekenleri yazarsan çok ama çok sevinirim. Değercan Değer

C: Her oyunun ekran kartına göre en ideal ayarını elde etmek istiyorsan NVIDIA'nın yeni yazılımı GeForce Experience'i kullanabilirsin. Bu sayede oyun, ekran kartının çalıştırabileceği en ideal ayara göre ayarlanmış olur. Dizüstü bilgisayarlarda oyun oldum olası problemleri olmuştur ama GT60 gibi bir dizüstü bilgisayarda sorun yaşamaman gereklidir. Oyunu girmeden önce Turbo fanı devreye sok, bu en azından sistemin ısınmasını engelleyecektir. Fps düşüllerinin en büyük nedeni ısınmadır. Ayrıca işletim sistemini Windows 8 yap. Sonra güç seçeneklerine gir. Ek planlar kısmında "Yüksek Performans" var, bunu seçmen gereklidir. Dizüstü bilgisayarın yeni olduğu için toz veya termal macun kuruması sorunu olacağını sanıyorum.

S: Benim 180 TL bütçem var ve ekran kartı ile bellek (RAM) almak istiyorum. Bilgisayarımın özellikleri söyle: Intel Core 2 Duo 2.66 GHz, 300 Watt güç kaynağı, anakart ASUS ama modeli aklımda değil şu an. Önceli-

ekran kartım GT9500 idi, yanlışlıkla kirdim. Belleği de bir arkadaşma hediye verdim, DDR2 2GB Kingston idi. Şimdi abi bana 180 TL bütçemele öneribileceğin ekran kartı (DirectX 11) ve bellek (4GB) var mı? Asım Ekiz

C: 4GB DDR2 bellek zaten 180 TL. Bu durumda ekran kartı alacak paran kalımıyor. Yani bir seçim yapman gereklidir. 180 TL'lik ekran kartından da fazla bir performans beklememek gereklidir. Ekran kartı tavsiyem 200 TL verip HD 7750 almanız olacaktır. Bunun altındaki ekran kartlarından oyunlarda pek bir performans beklemeyeceksiniz.

S: Anakartım GIGABYTE G41MT-S2PT, 4GB RAM, Windows 7 32-bit işletim sistemi, Pentium Dual-Core 3.33 GHz işlemcim var. Ve geliyorum felakete: NVIDIA GeForce GT 220! 1GB diye aldığım ekran kartının giriş seviye ekran kartı olduğunu öğrenmem uzun sürmedi. Lanet ekran kartıyla hiçbir oyunu oynayamıyorum! Ben de AMD HD 6850 almaya karar verdim ki her oyunu 1080p ultra da açabileyim. Bütmem buna yetiyor. Sıra sorularımda: HD 6850 ile iyi bir seçim yapmışım mı? 64-bit işletim sisteminin, performansı birazcık ➤

► artırdığını biliyorum fakat anti virüs yüklenmediğini duyduğum ve kararsız kaldım. Sizce 64-bit'e geçmeli miyim? D-Smart internete geçtim, size iyi mi? Ben kartı alıp montajı kendim yapacağım. Termal macun sürmeyeince performans %10'dan fazla düşüyor mu? Enes Özbay

C: HD 6850 güzel bir kart ama artık miadını doldurdu. Bu saatten sonra alacaksan HD 7850 almanız tavsiye ederim. NVIDIA tarafında da GTX 660 veya 660 Ti'ye yönelebilirsin. 64-bit işletim sistemine anti virüs yüklenmediğini hangi bakkal söyledi, bilmiyorum, öyle bir şey yok. 64-bit, virüslerle karşı daha güvenli ve en güncel güvenli yazılımları da 64-bit ile uyumludur. 32-bit devri bitti artık. 64-bit'te de en iyisi Windows 8 64-bit. D-Smart Net, TTNET'in altyapısını kullanıyor ama D-Smart'ın dijital yayınıyla birlikte hem interneti, hem de dijital yayını birden sunduğu paketler güzel. Bunun dışında TTNET ile pek fark yok diyebilirim. Sıfır alınan karta termal macun sürmeye gerek yok. Kart zaten soğutması ve her şeyi ile geliyor. Sökersen garanti dışı bırakılabilirsin.

S: Yeni bir dizüstü bilgisayar almayı düşünüyorum ve aklımda Monster'in Q63P150EM03 15.6" modeli var. Bu fiyatla özellikleri nasıl acaba? Kampanya dâhilinde en geç 17 Aralık'a kadar sipariş verirsem biraz daha kârlı çıkacağım. Daha iyi bir model öneriniz varsa da hayır demem. Süleyman Yasir Kula

C: Monster'in farklı kasa ve üretim modelleri var. Benim tavsiyem, alacaksan MSI'ın Barebone kasalarını kullanan modellerinden alman. Compal veya Clevo pek tavsiye etmiyorum zira BIOS güncellemesi en çok MSI modellerine geliyor. Bir de teslim tarihleri gecikebiliyor, bunu da hesaba katmando fayda var.

S: Benim bilgisayaram Call of Duty: Modern Warfare 2, Team Fortress 2 gibi oyunları bir - iki saat aralıksız oynayınca çok isınıyor ve aniden kapanıyor. Bilgisayaramın özellikleriyle söyle: Intel Core i3 2.40 GHz, 2GB

Creed III gibi oyunları Medium ayarlarında oynayabiliyorum ama bana yetersiz geliyor. Oyunları Very High'da oynamak istiyorum. Eğer fps'yi arttıracak bir program varsa lütfen söyle ve sence bu bilgisayarın özellikleri nasıl? Yunus Emre Akyol

C: Fps artırmak için en iyi program güncel sürücü. Bunun dışında overclock yapabilirsin ama bu sisteme pek tavsiye etmem. Isınma sorunlarına yol açar. 520M ile yapabileceklerin sınırlı. Bu bir oyun bilgisayarı değil sonuçta. Very High istiyorsan en az GTX 660M ekran kartlı modellere yönelmelisin.

S: Bir sistem toplayacağım. Ekran kartı AMD 7850, işlemci AMD FX-6300 olسا yeterli gelir mi? Bir de Windows 8 ile Windows 8 Pro arasında ne fark var? Arada 120 TL fiyat farkı var, buna değer mi? Genellikle oyun oynamak için kullanacağım bilgisayarı. Akın Donma

C: FX-6300, Piledriver serisi yeni bir işlemci, tavsiye ederim. HD 7850 de oyunlarda gayet iyi performans sunacak bir ekran kartı. İşletim sistemi olarak da düz Windows 8 kurabilirsın, Pro sürümü şart değil.

S: DDR4 RAM'ler ve anakartlar ne zaman piyasada olacak? Yiğit Sarıkhan

C: DDR4, 2014 gibi piyasada olacak. Bu sene ilk olarak sunucu sistemlerine girecek. 2014'te de son kullanıcıya, yani bizlere ulaşacak.

S: Sistemim söyle: Intel Core i5 2500K CPU, GIGABYTE Z68AP-D3 Anakart, 8GB RAM, 2GB AMD Radeon HD 7850 ekran kartı, 700W PSU. FIFA 13 oynarken bir süre sonra kasmaya başlıyor, aynı şey Batman: Arkham City'de de oldu. Ne yapmalıyım? Mertcan Zenginçe

C: İlk olarak Windows 8 64-bit kur. Sonra FIFA 13'ü güncelle. Oyunu altından fazla yama çıktı. Tabii ki orijinal kullanıcılar hiçbir zaman güncellemelerle uğraşmak zorunda değiller. Son olarak ekran kartı sürecünü de 13.2 sürümüne güncelle.

S: PC toplamayı düşünüyorum ve 1750 TL'ye söyle bir sistem toplattım: Intel Core i5-3470 3.20 Ghz 6MB ön bellek HD 2500 VGA işlemci (İşlemcide HD ne arıyorsun, anlamadım), ASUS

P8B75-M B75 1155, Kingston 8GB DDR3 1333 MHz RAM, Seagate 1 TB 7200 RPM 64 MB sabit disk, ASUS TAK21 450W siyah - gümüş kasa, Zotac GTX650 AMP 128-bit 25b DDR5 ekran kartı ve Philips 20" 206V3LSB2 1600x900 monitor. Bu sistem oyunlarda tam performans almamı sağlar mı? Özellikle Battlefield 3'ü Full oyunlarda ve yeni nesil oyunları kasmadan oynayabilir miyim? Ayrıca topladığım yer bana ATI 256-bit ekran kartının hem daha ucuz, hem daha iyi olduğunu söyledi. Lütfen sistemimdeki eksikleri söyleyip en kısa zamanda bana söyleyebilir misin? Onur ÇEVİK

C: Çok dengesiz bir sistem olmuş; işlemci güçlü, ekran kartı güçsüz. Öte yandan anakart, işletmeler için tasarlanmış B75 yonga setli bir anakart. Monitör desen Full HD değil. Olmamış yani. Bu paraya AMD bir sistem toplarsan daha dengeli olacaktır.

S: Bilgisayaramı bir yıl önce aldım. Dell Inspiron N5110 modeli. i7 2670QM işlemci, 1GB GT525M ekran kartı, 8GB RAM, Windows 7 Home Premium 64-bit ve altında da Thermaltake Massive 23 LX soğutucu var. Geçen sene Ocak ayının sonunda aldım. Battlefield 3'ü Full oyunlarda hiç donmadan sonuna kadar oynadım, herhangi bir kapanma ve parazitlenme yoktu. Ayrıca o zaman fanı almamıştım. Aradan bir sene geçti, Prototype

2'de kasmaya başladı. Isınma sorunu olabilir diye düşündüm fan aldım. Sorun biraz çözülmüş gibi oldu ama az kasmalarla oyunu bitirdim. Bugünse herhangi bir oyunu açıyorum, 20 dakika sonra otomatik kapanıyor. Sorunumun isınmadan kaynaklandığını düşünüyorum. İşlemcinin 95 derecede ulaştığını gördüm. Şimdiye kadar hiçbir temizlik yapılmadı. Dizüstü bilgisayarın garantisini bir yıl var, ne yapmalıyım? Ahmet Karaçalı

C: Garantisi varsa ilk iş garantiye göndermek olacaktır. Tozları temizleyip termal macunu yenilemelerini özellikle not düşün. Kendiniz açarsanız, ürün büyük ihtimalle garanti dışı kalacaktır.

S: Dizüstü oyun bilgisayarı alacağım. Sence 4GB NVIDIA GTX680M ile 1.5GB GTX675M arasında ne kadar performans farkı var? Söylediğin gibi hafiza önemsiyor, peki hiç kasmadan oynayabilmem için GTX675'de yeterli mi? Bengialp Akseli

C: 1.5GB RAM miktarından, 4GB RAM miktarına göre bir ölçeklendirme yapacak olursak aradaki 2.5GB'in GTX680M'e hiçbir şey kazandırmadığını söyleyebilirim. Yani illaki GTX 680M almak zorunda değilsin. GTX 675M de gayet iyi bir performans sunuyor.

S: Masaüstü bilgisayarı dört yıl önce almıştım ve biraz eskidi. Bu sefer bileşenleri değiştirmek ya da yeni bir kasa toplamak yerine dizüstü bilgisayar almayı düşünüyorum. Almak istediğim PC, beni yine dört - beş yıl idare edecek, yeni çıkan oyunları üst seviyelerde oynamamı sağlayacak ve cebimi de çok yakmaya-cek. Bazi yerlerden aldığım bilgilere göre, isteklerim doğrultusunda kaliteli bir PC'yi 4.000 TL'den aşağı bulamamışım. Aşağındakilerin iki yıllık ömrü var şeklinde dedikadarlıydum. Ayrıca bazı modellerde harici ekran kartı olmadığını ve bunun PC ömrünü kısalttığını duydum. Biraz araştırmadan sonra Monster Q63W150ERQ03 benim için uygun gibi göründü. Şu an için de güzel bir indirim var ama bu söylenenler benim aklımı karıştırdı. İlgilendiğim PC modelini sen nasıl yorumlarsın? Alınması benim açısından uygun olur mu, yoksa daha yukarı ve pahalı modellere mi bakmam gereklidir? Doğukan

C: GT650M ekran kartı var baktığın cihazda ki bu senin gibi çekirdek bir oyuncu için bence yetersiz. En az GTX660M ekran kartlı, tercihen GTX680M ekran kartlı modellere yönelmelisin. Tavsiyem MSI GT60 olacaktır zira 15.6 inç boyutta GTX 680 ile şu anda piyasadaki en yüksek performanslı oyun dizüstü bilgisayarlardan birisi.

S: Windows 8 diyeşti, sebebini de açıkladın ama tam olarak anlayamadım. Oyun performansı açısından Windows 7 ile pek bir fark yok. Yüklemeye biraz çekiniyorum açıkçası. Nedenini açıklarsan sevinirim. Bengialp Akseli

C: İlk olarak Windows 8, piyasadaki en güncel ve en güvenli işletim sistemi. Windows 7 kurduğum zaman 1 GB'tan fazla güncelleştirme ve Service Pack 1 ile uğraşmak zorundasın. Oysaki Windows 8, şu anda Windows 7'nin bütün güncelleştirmelerini barındırıyor bünyesinde. Ayrıca Windows 7'nin sahip olduğu güvenlik açıklarını da barındırmıyor. Sonrasında Windows 8 ile gelmiş geçmiş en kullanışlı Başlat menüsü geliyor. Bu Başlat menüsünde bir programı açmak için alt menülerle boşluğa zorunda değilsin. Menüyü açar açmaz bütün her şey karışır. Üstelik programlarını ve oyunlarını kategorilere ayırıp bu kategorilere isim verebilirsin. Ayrıca bu ekranı kişiselleştirip görsel zevkine uygun hale getirebilirsin. Oyun konusuna

gelince: Windows 8, kurulum esnasında en güncel sürücüler kurup sisteminden tam performans almayı sağlıyor. USB 3.0 sürücüsünden, ekran kartı sürücüsüne kadar en güncel sürücüler kuruyor. Bu da donanımlarından tam performans almayı sağlıyor. Şimdi senin aklında tek soru var: Oyunlarla uyumlu mu? Çok basit bir biçimde Windows 8, 1997 yılında çıkan Fallout'u bile çalıştırıyor. Bugüne kadar bana kimse "Windows 8'de şu oyunu çalıştırımadım." ile gelemedi, gelenler de korsan sürüm kullanıyorlardı ki ben onları bile çözdüm. Yeniliklere açık olun. DirectX 11'i mecbur kılan

Crytek'e saygılar.

S: Toshiba Satellite C855-15F dizüstü bilgisayarını almayı düşünüyorum. Fiyatı bütçeme tam uygun düşüyor. 1.400 TL altı dizüstü bilgisayarlarla ilgileniyorum. Oyun ağırlıklı alacağım için ekran kartının HD7610M olması bu isteklerim için uygun mudur? Son iki rakamının "6" olması tatmin edici bir seviyede oyun oynayacağımı düşündürüyor. Öte yandan amatör olarak müzikle de ilgileniyorum. Bu dizüstü bilgisayarın ses kartı konusunda da bilgi verebilir misiniz? Yanı müzik ve oyun kullanımları için uygun düber mi diye

soracaktım. Rifat Ferman

C: 1.400 TL altı bütçe için iyi bir bilgisayar ama AMD maalesef ekran kartı isimlendirmesi konusunda son zamanlarda iyi bir tablo çizmiyor. HD7610M, NVIDIA tarafında GT525M'e eşit ve bu iki kartın da oyun performansı pek de iç açıdı değil. Eğer alabiliyorsan GT635M ekran kartlı bir ürün al ya da tercihen GTX660M ekran kartlı ürünlerde yönel.

Sorularınız için donanim@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

Sistem Gereksinimleri



BioShock Infinite

İşletim Sistemi: Windows Vista SP2
İşlemci: Intel Core 2 Duo 2.4 GHz / AMD Athlon X2 2.7 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 20 GB
Ekran Kartı: AMD Radeon HD 3870 / NVIDIA GeForce 8800 GT



StarCraft II: Heart of the Swarm

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7 / Windows 8
İşlemci: Intel Pentium D / AMD Athlon X2
Bellek: 1.5 GB
Sabit Disk: 20 GB
Ekran Kartı: AMD Radeon X800 XT / NVIDIA GeForce 7600 GT



Resident Evil 6

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7 / Windows 8
İşlemci: Intel Core 2 Duo 2.4 GHz / AMD Athlon X2 2.8 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 16 GB
Ekran Kartı: NVIDIA GeForce 8800 GTS



Tomb Raider

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Windows Vista / Windows 7 / Windows 8
İşlemci: Intel Core 2 Duo 1.86 GHz / AMD Athlon X2 2.1 GHz
Bellek: 1 GB
Sabit Disk: 12 GB
Ekran Kartı: AMD Radeon HD 2600 XT / NVIDIA GeForce 8600

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	Cooler Master Elite RC-430 500 watt	Cooler Master Elite RC-430 500 watt	Cooler Master HAF RC-912 750 watt
ANAKART	GIGABYTE GA-970A-D3	ASRock Z77 Pro 3	MSI Z77A-GD55
İŞLEMÇİ	AMD Phenom II X4 965	Intel Core i5 3570K	Intel Core i7 3770K
İŞLEMÇİ FANI	AMD [Stok Fan]	Thermalright HR-02 Macho	Thermalright Silver Arrow
BELLEK	G.Skill Value DDR3-1333 4GB (2x2GB)	G.Skill Ripjaws F3-12800CL9D 8 GB DDR3	G.Skill Ripjaws F3-12800CL9D 8 GB DDR3
EKRAN KARTI	AMD Radeon HD 6870	AMD Radeon HD 7870	AMD Radeon HD 7970
SABİT DISK	Crucial CT128M45502 128 GB	Crucial CT256M45502 256 GB	Crucial CT256M45502 256 GB
OPTİK SÜRÜCÜ	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı
FİYAT	620\$ + KDV	1060\$ + KDV	1515\$ + KDV



Batman: Arkham City

Zamanının ötesinde görsel detaylarla oyuncuları cezbeden Battlefield 3, oynayan herkese unutulmaz bir savaş deneyimi yaşatıyor. EA DICE'ın Frostbite 2 motoru için ne kadar teşekkür etsek azdır.

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'ın Frostbite 2 motoru için ne kadar teşekkür etsek azdır.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2011



Borderlands 2

Atmosfer, adrenalin, RPG, FPS, testosteron, östrojen... Hem de hepsi bir arada! Borderlands 2, RPG'yi belirli bir zümreyle ait olmaktan çıkarıp FPS severlere de bahsetmeye başaran harikulade bir yapım.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Gearbox Software
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2012



Call of Duty: Black Ops II

Artık fabrikasyona geçtiğini düşündüğümüz Call of Duty serisi bizi şaşırttı ve Black Ops II ile hala yapabilecekleri olduğunu gösterdi.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Treyarch
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2012



Civilization V

Diplomasiye, teknolojiye, savaşa ve uzay çağına uzanan bir strateji sunan Sid Meier'in bağımlılık yapan Civilization V'de tarihi şekillendirmiş dünya liderleriyle karşılaşmak benzersiz bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010



God of War III

God of War III'ün, piyasaya çıktıktı sanıyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyoruz. Tahminlerini ve beklenelerini boş bırakmadan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



LittleBigPlanet 2

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



Mass Effect 3

BioWare'ın bilimkurgu temali enes RPG oyununda komutan Shepard dillere destan hikayesini başka bir boyuta taşıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2012



Max Payne 3

Rockstar Studios'un şaheseri Max Payne 3, eli silah tutabilen herkesin gönlünde taht kurmuş durumda. Max Payne 3'ün multiplayer modları da oyunu uzun süre taze tutmayı sağlayacak kalibrede.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rockstar Studios
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2012



Ni no Kuni

Dünyası, görselliği ve oynanışı ile bizi kendine hayran bırakan Ni no Kuni: Wrath of the White Witch, bugüne kadar PlayStation 3'e çıkışmış en iyi yapımlardan biri.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Level-5
Dağıtım Namco Bandai
Çıkış Tarihi 2013

MART 2013

Akaneiro: Demon Hunters	70
Aliens: Colonial Marines	50
Antichamber	90
Crysis 3	79
Dead Space 3	71
Dokuro	90
Dungeoland	82
Fist of the North Star: Ken's Rage 2	44
Forge	71

Hitman HD Trilogy

In a Window	80
Knytt Underground	60
Lyssandra and the Amplegores	77
Metal Gear Rising: Revengeance	71
Omerta: City of Gangsters	82
Prism Panic	68
Proteus	83
Retrovirus	76
Skulls of the Shogun	68
	78

The Elder Scrolls V: Skyrim - Dragonborn

The Plan	90
ŞUBAT 2013	
Agricultural Simulator 2013	84
AirBuccaneers	69
Anarchy Reigns	68
Black Sword Knight	65
Chaos on Deponia	80
DmC (Devil May Cry)	75



Diablo III

Dillere destan zorluk seviyesi yüzünden yapımcıların bile bitirmekte zorlandığı Diablo III, hayranlarını uzun yıllar mutlu edecek bir eser olarak tarih sayfalarına adını altın harflerle yazdırmayı başardı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision & Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Dishonored

Bethesda'nın tornasından çıkan Dishonored, özellikle RPG severlere unutulmaz bir oyun deneyimi sunarken özelleştirilebilir oyun mekanikleriyle Deus Ex: Human Revolution'ın yapamadığını yapmayı başarıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Arkane
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2012



Far Cry 3

Bizi tropikal bir ortamdan alıp Afrika'nın uçsuz bucaksız çöllerine götürüren Far Cry serisi, yeni oyunu Far Cry 3 ile kafalarımıza "allak bullak" etmeye başardı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2012



Forza Horizon

Seriyi alıştırlagelen düzenden çıkarıp bambaba bir yapıya, festival coşkusuna taşıyan Forza Horizon sayesinde Xbox 360'ta yarış keyfi durmaksızın devam ediyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Playground, Turn 10
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2012



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 hazırlın.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



Portal 2

Oyunculara yaratıcı bir oynanış sunan yeni bir şaheser... Kafa patlatan bulmacaları arkadaşınızla birlikte oynarken bildiğiniz gerçekleri gözden geçirmeye ihtiyacı hissedeciksiz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Valve
Dağıtım Valve
Çıkış Tarihi 2011



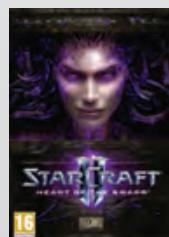
Shogun 2: Total War

Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunclarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi 2011



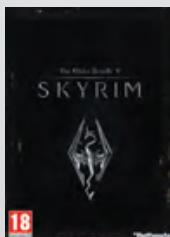
StarCraft II

Ana oyun gibi, ek paketi de mükemmel bir senaryo moduyla karşımıza çıktı. Heart of the Swarm, multiplayer modunu da başarıyla geliştirdi.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision Blizzard
Çıkış Tarihi 2013



The Elder Scrolls V: Skyrim

Atmosferiyle oyuncuları içine çeken ve adeta hapseden Skyrim, tadına doylulmaz bir oyun olarak "en iyi RPG" unvanını bileğinin hakkıyla almayı başarıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2011



Uncharted 3: Drake's Deception

Hollywood filmlerini kışkırtan Türkçe dublajlı senaryosuyla Nathan Drake bu kez taş üstünde taş bırakmadı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

Forza Horizon - Rally	75
Kinect Party	86
Miasmata	78
Ni no Kuni: Wrath of the White Witch	93
Painkiller: Hell & Damnation	40
Primordia	82
Strike Suit Zero	74
Telepaint	94
The Book of Unwritten Tales: TCC	65
The Cave	81

OCAK 2013	
Air Conflicts: Pacific Carriers	67
Assassin's Creed III (PC)	80
Baldur's Gate: Enhanced Edition	85
Battlefield 3: Aftermath	85
Chivalry: Medieval Warfare	79
Curiosity - What's Inside the Cube?	70
Family Guy: Back to the Multiverse	74
Guardians of Middle-earth	70
LEGO The Lord of the Rings	78

Modern Combat 4: Zero Hour	80
Natural Selection 2	80
Nike+ Kinect Training	74
PlayStation All-Stars Battle Royale	72
Scribblenauts Unlimited	70
Sonic & All-Stars Racing Transformed	78
Stealth Bastard Deluxe	82
Super Monkey Ball: Banana Splitz	75
When Vikings Attack!	75
Zone of the Enders HD Collection	71



kültür & sanat

OYUNCULAR KULÜBÜ

Izmir Şampiyonası 23-24 Mart (Güncellendi)

Cash Prize

Cash Trophy Trophy

8

www.oyunculkulubu.com

Dövüş oyunları sevenlerin favori mekâni!

Türkiye'de dövüş oyunlarını e-spor dallarından biri yapma konusunda canla başla çalışan Oyuncular Kulübü, aslında Kadıköy'de bir mekân. Yurtdışında düzenlenen devasa ölçekli dövüş oyunu turnuvalarının benzerlerinin ülkemizde de düzenlenenmesine yardımcı olmaya çalışan kuruluş, ülke çapında bileğine güvenen veya profesyonel oyuncu olmak isteyen oyuncuları bünyesinde toplamak istiyor. Siz de Street Fighter'da, Mortal Kombat'ta, Tekken'de veya The King of Fighters'da kendinize güveniyor veya bu oyunlarda kendinizi geliştirmek istiyorsanız, www.oyunculkulubu.com adresinden üye olup Türkiye'deki dövüş oyunu kitlesinin gelişimine katkıda bulunabilirsiniz. Ayrıca özel maçlar, turnuvalar ve alıştırma seansları da kulübün etkinlikleri arasında. Türün örneklerini seviyorsanız, takip etmenizde yarar var. ■ Ayça Zaman

Richter 10

Arthur C. Clarke & Mike McQuay

Birkaç sene önce kaybettigimiz Arthur C. Clarke, malumunuz 2001: A Space Odyssey gibi kültür eserler yaratmış, sadece bilim-kurgu türünün babası olmakla kalmamış, üstelik "space race" olarak adlandırılan dönemde uydular ile çift taraflı haberleşmenin icadına da bizzat katkıda bulunmuş bir kişilik. Son yıllarda yayınlanan ve Mike McQuay ile beraber yazdığı Richter 10 da tek kelimeyle

yazarın son dönem başyapıtlarından birisi. Daha çocuk yaşlarında yaşadığı bir depremde tüm ailesini kaybeden Lewis Crane, bu trajediden kendisine miras kalan öfke sebebiyle tüm hayatını depremlerin önceden tam olarak saptanabilmesini sağlayan teorisine adamıştır. Bu sıralarda yaşanan 8.5 şiddetindeki bir felaketi tahmin edebilmesine rağmen, çok daha kötüsünün yolda olduğundan emindir. ■ Ayça Zaman

9

Etkinlikler



Mark Knopfler

27 Nisan

Dire Straits'in efsane gitaristi ve rock müziğin en önemli seslerinden biri olan Mark Knopfler, yeni solo albümü Privateering'in tanıtımı için sekiz kişilik orkestrasıyla İstanbul'da olacak. Beş yıl sonra tekrardan ülkemize teşrif edecek Knopfler'in yer alacağı büyük etkinliği kaçırın!

Bitmemiş Öyküler

J.R.R. Tolkien

Uzun süredir ha geldi, ha gelecek, ha yönetmen değişti, ha esas oğlan Peter Jackson yeniden direksiyona geçti derken J.R.R. Tolkien bir kez daha gündeme oturdu geçtiğimiz aylarda vizyona giren The Hobbit sayesinde. İlk kez 1980 yılında basımı yapılan Bitmemiş Öyküler ise Tolkien'in hayattayken tamamlayamadığı ancak oğlu Christopher Tolkien tarafından derlenmiş, 755 sayfalık bir eser.

Birinci Çağ ile Yüzük Savaşı'nın sonu arasındaki zaman dilimini konu alan kitap, dört ayrı bölümde 14 öyküden oluşmaktadır. J.R.R. Tolkien severlerin ve yeni başlayacak olanların kesinlikle karışmamaları gereken bir seri, kütüphanenizde eksik olsun istemezsiniz. İlhani Yayınları'ndan çıkan Bitmemiş Öyküler, çoktan raflarda kendini göstermeye başladı bile. İyi okumalar! ■ Ayça Zaman

9

Ayın diğer etkinlikleri

6 Nisan: FM Belfast / Babylon, İstanbul

7 Nisan: Swans / Salon İHSV, İstanbul

12 Nisan: Guy Gerber / Babylon, İstanbul

20 Nisan: Ramona Falls / Roxy, İstanbul

24 Nisan: The Gaslamp Killer / Babylon, İstanbul

27 Nisan: Mark Knopfler / Ataköy Atletizm Arena, İstanbul

27 Nisan: Shantel / Babylon, İstanbul

Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...



Altın

10 puana karşılık gelen ödül



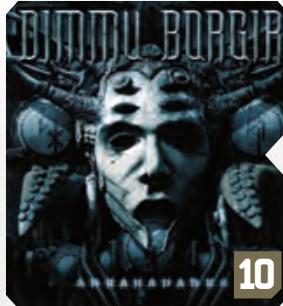
Gümüş

9 puana karşılık gelen ödül



Bronz

8 puana karşılık gelen ödül



10

Dimmu Borgir

Abrahadabra

Tash dışında, Gothic'tir, senfoniktir, Power'dır, Black, Death... Tüm bu türdeki metal müziğin bende klasik müzik etkisi var. Mesela uyurken metal dinleyebilirim, dinlenmek için de dinleyebilirim, gaza gelmek için de. Bin yıldır bu türü dinlediğim için bu kıvama geldim sanırım ve şu an arka planda çalan Abrahadabra albümünden Gateways'ı beni öyle bir ruh haline sokuyor ki hem enerji doluyor, hem rahatlıyor, hem de mutlu oluyorum! Mutlu oluyorum çünkü albüm, Dimmu Borgir'ın tarihindeki en iyi albüm. Nokta. Arkasına orkestra desteğini baskın bir şekilde alan Dimmu Borgir, bu albümde hiçbir parçayı boş geçmemiştir. Orkestranın etkisi o kadar büyük ki albümde iki parçanın "orchestral version" adında, sadece müzikal kısmı bile yer alıyor. Hangi parçayı ôn plana çıkaracağımı da bilemedim ne yalan söyleyeyim. "Gateways" ve "Dimmu Borgir" adlı parçalar zaten birer klasik. The Demiurge Molecule o kadar güzel başlıyor ki... Sonra Renewal; nasıl gaz bir şarkıdır. Albümün kaydı da inanılmaz... Abrahadabra'yı nasıl öveceğimi bilemiyorum. ■ Tuna Şentuna



10

Old Man's Child

In Defiance of Existence

Iycine geriye gittik, 10 yıl önce -sinin albümünü size tanıtıyorum ama bana sorarsanız Old Man's Child, bu albümünden sonra fena çuvalladı ve bu albümse yine klasikler arasında olması gereken bir albüm. Old Man's Child, aslında Dimmu Borgir'in da şu anki bir elemanı olan Galder'in tek kişilik eseri. Adam tam anlayıla bir müzikal dahi olduğu için her albümde ekibine birilerini topluyor, albümü yapıyor ve sonra Dimmu Borgir'daki işine geri dönüyor. Bu yüzdedir ki In Defiance of Existence'ta da yine yüksek bir kalite, sağlam bir orkestra kullanımı görüyoruz. (Az bir kullanım ama çok kararlı.) Albümde nasıl sağlam melodiler olduğunu hemen anlamak için Black Seeds on Virgin ve Sacrifice of Vengeance şarkılarını dinlemenizi öneririm. Daha sonra eminim ki tüm albümü dinlemek isteyeciksiz ve favorileriniz arasına koymaksizez. ■ Tuna Şentuna



Can Bonomo

Mevcut ve yeni projeler üzerine...

Ele avuca sırmaz, yenilikçi, özgün bir müzisyen... Güler yüzlü, dinamik, sıradan olmayan, genç bir adam... Söz yazan, yazdığı bu sözlerin üzerine bina ettiği şarkıları, kendine has bir dans, coşku ve aşk ile ve alabildiğine özgür dillendiren bir meczup... Karşınızda Can Bonomo... Keyifle okumalar, okuyucu...

Doruk Akyıldızı: Söylesimizin başlangıç malzemesi, son stüdyo kaydın Aşktan ve Gariplikten olsun istiyorum. Albümdeki şarkıların hemen hemen tümünün sözlerinin ve müziklerinin, ilk albümde olduğu gibi yine sana ait olduğunu görüyoruz. Söz konusu albümü Can Bonomo,

bu sayfanın okuyucusuna / okuyucularına nasıl anlatır? İlk albümün olan Meczup ile son albümün olan Aşktan ve Gariplikten birbirinden ayıran büyük farklılıklar söz konusu mu?

Can Bonomo: Aşktan ve Gariplikten albümü, Meczup albümüne göre deyim yerindeyse daha sıvı dişli bir albüm oldu. Meczup'ta yapmayı cesaret edemediğimiz birçok manevrayı Aşktan ve Gariplikten de yaptı. Örneğin, söz konusu albümde bir Nazım Hikmet şiirini okumayı, çağdaş bir türkçe söylemeye, Min El-şark ve Min El-garaib gibi bir parçayı hard rock formaında yorumlamayı tercih ettim. Albümde bir parça dışında sözler ve müzikler bana ait, o parça da Sadri Alışık ani-

sına yaptığımız bir cover. Albümdeki düzenlemeler Can Saban'a ait, albüm kayıtlarını ise The FatLab'de yaptı.

Can Bonomo'nun Kitapları

- Flu'es (Küçük İskender)
- Goge Bakma Durağı (Turgut Uyar)
- Piç (Hakan Günday)
- Something Wicked This Way Comes (Ray Bradbury)
- Yort Savul (Ece Ayhan)

Can Bonomo'nun Oyunları

- Diablo
- Magic: The Gathering Online
- Ultima Online
- World of Warcraft
- Worms

DA: Birinci albümünün bu kadar yaygın bir etkisi olacağını öngörmüş müydün? Yoksa "Benim için de Meczup'un etki alanın bu denli geniş olması sürpriz oldu." diyor musun?

CB: Bahsettiğin etki alanı bağlamında ulaşmaya çalıştığım bir istatistik hedef yoktu. Biz müzik yapmak istiyorduk, durum hala da öyle. Müziğimizi nerede ya da kime yapacağımız, süreç içinde doğal olarak ortaya çıktı. Şu anda bulduğumuz yerden memnunuz. Yavaş yavaş büyüyen, güzel bir kitlemiz oldu. Paylaşmak her zaman güzel...

DA: İkinci albümün kaydi için stüdyoya gitmeden hemen önce ya da kayıtlar esnasında, birinci albümün başarısını ya da niteliksel anlamda gücünü, özgürlüğünü, samimiyyetini ikinci albümme taşımamama gibi bir kaygı yaşadın mı? Kişisel kanaatime göre bir önceki cümlede dem vurdugum bu durum, popüler müzik piyasasında var olan birçok müzisyenin motivasyonunu olumlu veya -çoğu kez olduğu gibi- olumsuz yönde etkiliyor. Bu konuda neler söylemek istersin?

CB: İkinci albüm, bir müzisyenin en önemli albümü oluyor bence. İnsanlar, tek atılım mermi olup olmadığına buradan yola çıkarak karar veriyorlar.

Biz alternatif bir iş yapıyoruz, dolayısıyla da popülerite kaygımız yok.

DA: İlk albümüne adını veren şarkının liriklerinde "Yalanların ardından gitmek bu kadar mı kolay, yabanların bahçesinden geçme meczup, bu seni sen yapar" veya "En ileri durma meczup, seni de üzerler, kimileri var ki meczup, derini yüzerler" gibi güçlü ancak pek de hedefi belli olmayan cümleler göze batıyor. Kimdir bahçesinden geçmemem gereken "yabanlar" ya da derimizi yüzecek olan "kimileri"? Söz sende...

CB: Yazdığım bazı sözler imgeler üzerine kurulu. Hangi perspektiften bakılıp nasıl algılanması gereğinin bir tarifini veremem. Bu sözlerde herkes kendinden parçalar bulabilir. Her şarkının bir hikâyesi var. Belli bir naryona oturtmayı gereklî bulmuyorum bu hikâyeleri. Tanım yerindeyse eğer, "dada" (Anlamı olmayan fakat harmonik yapıyla uyumlu lirikler). sözler de yazıyorum.

DA: Dürüstlük ve adalet gibi asıl kavramlar senin için ne gibi anımlar ifade ediyor? Sen şövalye ruhlu bir adam misin?

CB: Bilmiyorum... İç dünyamı kurcalamayı sevmiyorum. Bunu yapmak beni çok yoruyor. İyi kalpli bir insanım ve şimdilik çocuk ruhluyum. Dürüstlikle ilgili ahkâm kesmekse ne kadar dürüst bir tavır olabilir ki...

DA: Türkiye'nin en özgün müzisyenlerinden biri olduğun ve senin müziğinin bu kente (İstanbul) çok yakıştığı kanaatindeyim. Sen de benimle aynı fikirde misin?

CB: Yorumun için teşekkür ederim. Biz Türkiye'de müziğin "bak, bir de böyle bir şey var"ızı. Ustalarımızın izinden gidip kendimizi geliştirmeye, yaptığımız işi bir

yerlere getirmeye çalışıyoruz. İstanbul'a da yakışırız; güzele ne yakışmaz.

DA: Oyunculuk kariyerinde durum nedir, ufukta yeni bir proje var mı?

CB: Benim oyunculuğum kariyer bazlı olmadı hiçbir zaman. Üniversite yıllarında birkaç deneyimim oldu sadece. Gelecekte kendi yazdığım bir şeyler oynarım belki ama ancak uzak bir gelecekte..

DA: 2013 yılına dair projeksiyonlarını öğrenerek sorularımı nihayete erdirmek istiyorum...

CB: Bu yılın sonlarına doğru, belki de daha sonra bir şiir kitabı çıkarmayı düşünüyorum. Çok konser var bu ara, gelin bu konserlere, güzel oluyorlar. Yazdığım şiirlerin bir kısmını canbonomo.tumblr.com adresinde bulabilirsiniz.

DA: Can, benim sorularım bitti. Ancak röportajın bu bölümünde sana birtakım kelimeler vereceğim ve sen de bu kelimelerin senin için ne gibi anımlar ifade ettiğini / çağrırtırdığını bir ya da birkaç kelimeyle söyleyeceksin. Başlıyorum:

DA: Aşk.

CB: Savaş.

DA: Uyku.

CB: Mola.

DA: Zaman.

CB: Ölüm.

DA: Menemen.

CB: Demedim.

DA: Futbol.

CB: Bilemedim.

DA: Baba.

CB: Dost.

DA: Koşmak.

CB: Boş durmak.

DA: Gariplik.

CB: Aşk.

DA: Meczup.

CB: Meczup.

DA: Heyecan.

CB: Lazım.

DA: Kar.

CB: Eldiven.

DA: Jean.

CB: Hiç giymediğim bir şey.

DA: LEVEL.

CB: Keyif.



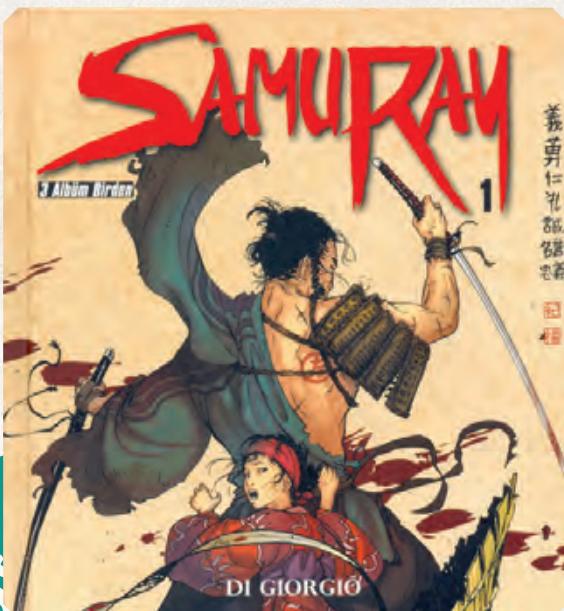
Saishuu

O fiste ekrana bak, evde ekrana bak, cep telefonunda ekrana bak, sonunda kâğıdın ne demek olduğunu unutur hale geldik ve bu ay ben de kendimi çizgi romanlara adadım. Yedi yaşımdan beri çizgi romanlarla haşır neşir olan bir insan olarak bu tutkudan bir türlü vazgeçemedim ve sağ olsun birkaç tane firma, güzel işleri Türkçe yayımlayarak bizleri mutlu ediyor.

Marvel'in birçok yayını piyasaya sürülmekte zaten. The Avengers, X-Men, Spider-Man... Bazen Marvel ilginç işlere de imza atıyor ve bunlardan bir tanesi de Oz Büyücüsü

olarak karşıma çıktı. Aslında bir çocuk masalı olarak nitelen- dirilebilecek Oz Büyücüsü'nün çizimleri o kadar çok hoşuma gitti ki çocuktur falan düşünmeden direkt aldım, okudum. Yine bir masal olarak nitelendirilebilecek Tilsim (Yabancı ülkede Amulet.) da üçüncü kitabıyla birlikte serinin devam ettiği müjdesini verdi. Ve 2005 yılında yayımlanan ama ülkemize geçtiğimiz yıllarda gelen Samuray da bu ayın üçüncü çizgi romanını oluşturuyor. Hepinizi okumaya ve çizerlerin, senaristlerin yeteneğine hayran kalmaya davet ediyorum...

■Tuna Şentuna



Çizgi Roman

Oz Büyücüsü

Biri diyor ki "Kafam samanla dolu, beyin istiyorum.", bir diğeri diyor "Tenekeñen bir adam oldum, kalbimi kaybettim." Bir aslan kükrüyor ama kükremesi hep korkusundanmış meğer ve o da cesaret istiyor. Evine dönüş yolunu arayan Dorothy'nin, bir korkuluğun, bir teneke adamin ve bir aslanın eğlenceli hikâyesini elbette ki hepiniz biliyorsunuz ama bunu bir de Marvel farkıyla okumak istemez miydiniz? Kitapçıda elime alıp sadece sayfalarına bakarak hayran kaldığım Oz Büyücüsü elbette ki bir yetişkin çizgi romanı olmadığını hemen belli ediyor ama okuması yine de keyifli. Şu yaşımda hoşuma gitti, öyle diyeyim. Olmadı, küçük kuzeninizi alırsınız? Arada siz de göz atarsınız? Neden zorluyorum, bilmiyorum. Bu arada bu çizgi romanları internet üzerinden, malum birkaç siteden daha indirilmiş alabileceğinizi de hatırlatayım. ■



Çizgi Roman

Samuray

İnce çizgiler, ince hatlar, iyi renklendirme, detaylar ve güzel bir cıtle sunulan, üç albümlük bir maraton... Samuray, Yapı Kredi Yayınları'ndan çıkan bir çizgi roman ve aslında tek tek yayımlanan albümleri bir ücleme olarak içerisinde barındırıyor. Samuray'ın ikinci cildi de çıktı, üçüncü de çıktıktan sonra seri sonlanıyor.

Takeo, yetenekli bir samuray ama kimseye bir bağıllılığı da yok. Eğitim gördüğü manastırından çıkıyor bir gün ve peşine -ona yardımcı olan- şışman arkadaşı da takılıyor. Yolları onları bir köye getiriyor, burada da bir halkadan, bir parayı çikarmanın isteyen bir bulmacayı şıp diye çözen bir kızla karşılaşıyorlar, kızın da bir anda başı belaya giriyor. İmparatoru yerinden etmek isteyen Akuma ve bir ordu adımı, Takeo ile bir grup olan kızın peşine düşüyor. Amaçları da 13. Yalvac'ın Hazinesi'nin çözümüne ulaşmak...

Daha fazla konuyu anlatmam demek, her şeyi ortaya dökmek olacak; bu nedenle konu kısmını burada kesiyorum. Çizgi romanın anlatımı çok iyi, hiçbir zaman sıkıcı detaylar veya boşluklarla canınızı sıkmıyor. Konu akıp gidiyor ve her albüm de heyecanlı bir yerde kesiliyor; aynen dizilerde olduğu gibi, bir sonraki kısımda ne olacağını merak eder halde buluyorsunuz kendinizi.

Cizimlerine de hayran kaldığım Samuray, bana Okko'nun çizerinin ellerinden çıkışmış gibi geldi. Sonra baktım ki aynı kişi değil ve hatta Samuray'ın çizimleri çok daha ince detaylarla süslü, dedim evet... Size tavsiyem, hemen piyasadaki iki albümü de alın ve doyasıya okuyun. Verdiğiniz paraya değerine emin olabilirsiniz... ■

Çizgi Roman

Tilsim

Japonya'dan çıkip gelen Tilsim da Oz Büyücüsü'nden halice bir çizgi roman. Bana sorsanız "masal" derim ama belki ondan biraz daha fazlası da olabilir. Bir seri olarak yayımlanan Tilsim'in üçüncü kitabı çıktı ama bir önceki kitaplarda o kadar uzun bir yayımlama süresi var ki "Dördüncü kitabı kim bilir ne zaman göreceğiz..." dedirtiyor.



Çizgi romanda küçük bir kızın dedesinden kalan bir taş bulması ve bu taşın onu gizemli bir dünyaya götürmesi konu ediliyor. Kız ilk önce bu dünyadan kurtulmak için çabalıyor ama daha sonradan olaylar gelişiyor, taşın çok daha büyük bir görevi işaret ettiğini anlıyor. Bu yolculuğunda ona bir tilki, tavşandan bozma pembe bir yaratık ve bir robot eşlik ediyor, hikâye ilerledikçe grup büyüyor. Okuması keyifli bir çizgi roman Tilsim, bence bir kitapçıkda sayfalarına bir göz atın, beğenme olasılığınız yüksek. ■



Cem Şancı cem@level.com.tr



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü



Free-to-Play uzun yaşamaz...

Biliyorum, şimdi hepiniz bana tepki göstereceksiniz, insanoğlu ne güzel bedava video oyunlarının formülünü bulmuş, neden çomak sokuyorsun ki diye kızıacakınız... Ancak Free-to-Play sistemi gerçekten akıl mantık dışı bir iş modeli ve ne yazık ki oyuncuları mağdur ediyor. Dolayısıyla oyun piyasasının biraz daha büyümesiyle beraber, rekabet etmek isteyen oyun yapımcılarının Free-to-Play iş modelinden vazgeçeceğini düşünüyorum. Peki nasıl?

Şimdi önce, Free-to-Play'in ne olduğunu hala bilmeyenlere özet geçelim... Eskiden bir MMORPG oyununu oynamak için önce 50 - 60 Dolar kadar bir para ödeyp oyunun aslini satın alıyor, ardından her ay 14 veya 19 Dolar gibi abonelik ücretleri ödeyerek oyunu oynamaya devam ediyordunuz. Bu sistem, elbette ki özellikle öğrenci gençlerin bütçesini zorlayan bir iş modeliydi. Üstelik her MMORPG, ücretsiz deneme süresi de vermeyebiliyor. Dolayısıyla 60 Dolarlık oyunu alınca pişman olma şansınız da yüksekti.

Sonra insan evladı, "Free-to-Play" diye bir oyun sistemi keşfetti. Bu sistemde de oyunu ücretsiz olarak bilgisayarınıza kurup, hesap açıp, karakterinizi yaratıp oyuna dalyordunuz. Oyunu dilerseniz tek kuruş ödemeden sonsuza kadar da oynayabiliyordunuz ama buradaki handikap şu: Oyunda ilerleyebilmek ve rakiplerinize karşı üstünlük sağlamak için kaliteli zırhlar, oyun içi gereçler almak istediğiinde veya ufak bonuslar elde etmek için kredi kartınızı minik ödemeler yapmanız gerektiği için bu sistem de aslında "free", yani bedava değil; hatta kimi örneklerde, ödediği miktarın farkında olmayan, dikkatsiz veya kendini oyuna kaptıran oyuncular için ayda 14 Dolar'ın çok daha üstünde çıkan miktarlar söz konusu olabiliyor.

Beni rahatsız edense oyun boyunca sürekli karmaşıma çıkan "bunu alamazsınız, yeterli krediniz yok" uyarıları. Bu minik uyarı beni kaçmak istediği gerçek dünyaya sürekli geri döndüren bir uyarı. İnsanlar zaten gerçek dünyadaki rollerinden ve hatta belki de maddi sorunlarından, iş baskısından, dertlerinden kaçip MMORPG oynarken onlara

sürekli, "hadi kredi kartınızı alın ve bize para ödeyin, yoksa bu kılıç alamazsınız" diye uyarı yapmak, oyun zevkini batırın bir etken. İnternet kafelerde veya Uzak Doğu'da, nefes almamacasına MMORPG oynayan mini mini kardeşlerimiz için bu belki bir mesele bile değil ama Free-to-Play, yetişkin oyuncuların çok sınırları bozuyor. Dolayısıyla eğer Free-to-Play oyuncularının genel görünümüne bakarsanız, aralarında yetişkin insanı bulmak çok kolay değil. Eskiden MMORPG oyunları içinde çok daha fazla sayıda yetişkin insan görürken, artık sadece annesinden oyun oynamak için izin isteyen minik kardeşlerimizi görmek sürpriz değil. Elbette ki çocukların da oyun oynayacak ama yetişkinlerin de canı oyun oynamak isteyebilir, onlara ne yapacağımız sevgili oyun yapımcıları?

Oyun piyasası biraz daha gelişince, artık yetişkinler için özel sunucuların, "premium" ödemeli oyuncuların girebildiği özel bölgelerin, dünyaların yaratılacağını, hatta belki minikler için de Free-to-Play iş modelinden vazgeçilip reklamlı oyunların karşımıza çıkacağını umuyorum. Özellikle de The Elder Scrolls Online oynarken çalışma sürekli "20 Dolarlık kılıçımız bir hafta boyunca %60 indirimde, bu fırsatı kaçırmamak için tıklayın!" şeklinde duyuruların çıkışmasını istemiyorum. Bir parça oyun zevkimiz vardi, onu da yediniz bitirdin!

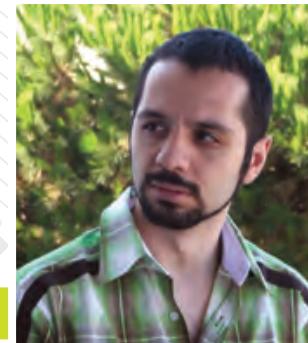
Ama şimdi böyle Free-to-Play oyunlarından şikayet ettim ya, aranızda bazı çokbilmişlerin çıkış ağılarını yaya yaya "Seni eskiden bi' Free-to-Play çok üzümüüeeeş!" diyeğeine de eminim. Kime laf anlatıyorum? Peki, tamam, beni eskiden bir Free-to-Play oyunu çok üzdü. Tamam. Ne haliniz varsa görün! ■





Bir Oyun Editörünün Anıları

tsentuna@level.com.tr



Tuna Şentuna

Gelecek nesil?

Geçtiğimiz ay PlayStation 4 büyük bir gösteriyle açıklandı, konsol gizemini korudu ve PS4 bir gamepad olarak tanıtıldı. Konsolun tasarımını mı bitmedi, Sony'nin E3 için başka planları mı vardı, rakipleri konsollarını göstermeden o da eteşindekilerin tamamını ortaya dökmek istemedi mi, bilinmez ama PS4'ü %90 oranında tanımış olduk. Uzunca bir süredir beklemekte olduğumuz "yeni nesil" in de bize neler vaat ettiğini gördük, rahata erdik.

Yillardır konsollarla içe olan bir insan olarak sizi şöyle bir geçmişe götürüyim. SEGA Master System zamanlarına kadar gitmeyeceğiz, PlayStation'a bakacağız. PS, çoğu insanın ilk konsolu olmuştu kuşkusuz ve grafiksel yetenekleriyle olsun, oyunlarıyla olsun, herkesin favorileri arasındadır. Benim de öyleydi ki SEGA müthiş bir atılım yaparak Dreamcast'i tanıttı. Cihaz grafiksel anlamda zaten çok büyük bir yenilik getiriyordu konsol dünyasına ve buna ek olarak içeriğindeki modemii ve enteresan gamepadıyla de dikkat çekiyordu. Dreamcast'le birlikte PS2 de tanıtıldı ve PS ile bu konsollar

arasındaki sıçrama anında fark edildi. PS2 doluduzın giderken tanıtılan PS3 de oyuncuların salyalarının akmasına neden oldu. Hatırlarsınız belki, bir Killzone videosuvardı ki izleye izleye eskitmiştim.

Dreamcast'ı ilk defa televizyona bağlayıp Sonic Adventure'ı açtığım anı hatırlarım. Resmen afallamıştım. Xbox 360 ile de aynı şeyi yaşamıştım. Kameo vardi ilk oyunlarından; aynı anda onlara düşmana karşı savaşabilmek çok acayıp bir duyguydu. PS3'teki Heavenly Sword... Kim Noriko'nun o hareketlerini ve görselliğini unutabilir...

Peki ya PS4? Onun tanıtımında neler dikkat çekti? Görsellik sizce damgasını vurabildi mi? Şimdiki nesil konsolların sahip olduğu çözünürlükteki grafikler, PC'lerin çoktan ulaştığı grafik kalitesine ulaşmıştık ancak. Online oyun özellikleri, oyunları oynarken kaydedebilme, çok daha kolay paylaşım yapma ve bunun gibi detaylar... PS4 gamepad'ı belki yetenekli olacak ama Wii U'un gamepad'ı birkaç adım önde ilerliyor bile.

İşin doğrusu şu ki PS4, benim gözümde şu an için tam anımlıyla bir PS3.5. Güçlendirilmiş,

biraz sağa solu toparlanmış bir PS3'ten nasıl bir farkı var, inanın bilmiyorum. Bir önceki PlayStation'ın üzerinden yedi yıl geçmiş, elbette ki daha iyİ ve daha detaylı grafikleri gösterecek güçe sahip olacak. Tabii ki sosyal medyaya daha içli dışlı olunacak. Elbette ki Sony, PS3'teki hatalarını görüp daha kolay oyun hazırlanacak bir mimariye geleceek... Bunlar zaten olması gerekenlerdi; peki, ya ağızımı açık bırakacak, "İşte budur, bunu merak ediyorum!" dedirtecek ne sunuyor?

Fark etmişinizdir, şimdiki nesil konsollar için hazırlanmakta olan ama yeni nesil konsollarda da göreceğimiz bazı oyular açıklandı bile. Burada şunu sezıyorum: "Al, bu oyun senin oyunu orta grafik ayarlarında oynaman için, bu da en yüksek grafik ayarlarında oynaman için..." Birinde kaplamalar düşük çözünürlükte, diğerinde yüksek. Biri daha hızlı açılıyor, diğeri biraz daha yavaş. Birinde oyununu oynarken kaydedebiliyorsun, diğerinde böyle bir olanak yok.

Maalesef PS4 beni şu haliley etkilemedi. Bakalım Microsoft bize bu ay içerisinde ne gösterecek? Umuyorum ki orada biz oyuncuları heyecanlandıracak, farklı bir oyun deneyimi yaşamamızı sağlayacak yenilikler olacaktır... ■





Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Rocko'nun Modern Yaşamı



Amatör ruhunu kaybeden kim aslında?

Geçtiğimiz ay oyun dünyasını en çok meşgul eden konulardan biri, SimCity'nin yayıldığı / satışa sunulduğu ilk günlerde yaşanan ve DRM merkezli kriz oldu. SimCity için sürekli olarak internete bağlı kalınmasını zorunlu kılan bir DRM sistemi kullanan Electronic Arts, sunucu sorunları nedeniyle oyunu oynayamayan oyuncuların yoğun tepkileri ve hatta nefretleriyle yüz yüze geldi. Bu süreçte tanıklık eden bendeniz, sakin ve tepkisiz kalan grubun içerisinde yer alıp olan biteni takip ettim. İlerleyen günlerde, ay sonuna doğru PCGamesN'den Tim Edwards'in şahane bir makalesi yayınlandı (www.pcgamesn.com/open-letter-next-boss-ea) ve bu makale -her ne kadar sadece SimCity'den yola çıkılarak hazırlanmış izlenimi verse de- EA'ın genel politikasına, dünden bugüne geçirdiği değişime ve gelinen son noktaya dair tepkiler, göndermeler ve tespitler içeriyyordu. Yazıyı okuyup bitirdikten sonra yüksek oranda haklılık payı olduğu sonucuna varsam da sadece EA'ın değil, yıllar içerisinde oyuncuların da değiştigini düşündüm.

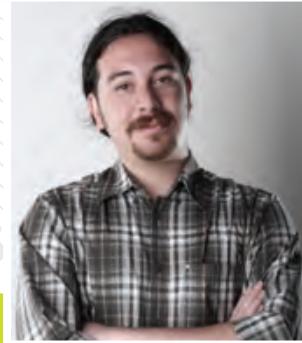
Tim Edwards'in yazısı boyunca eleştirdiği asıl konu, EA'ın amatör ruhtan uzaklaşıp tamamen bir ticarethaneye dönüşmesi. Bu süreçte firmanın oyuncularla iletişimini nasıl azalttığını, yapılan oyunlardaki yaraticılık payının ne kadar azaldığını dair tespitler var ve sonuç olarak oyuncuların da EA'den nefret etme noktasına gelmelerine dair sonuçlara varılmış. Ne var ki madalyonun diğer yüzüne de bakılması gerektiğini düşünüyorum; yani oyuncular... Kendimi ve benim gibi bir kenara ayırdığında, oyuncu kitlesinin önemli bir kısmının artık "oyuncu" değil, birer "müşteri" olduğunu düşünüyorum. Yıllar önce, yani EA'ın amatör ruh ile hareket ettiği belirtilen yıllarda oyuncular da bir başkalardi, daha bir masumlardı belki de. Bir oyun alındığında, ilk falsoda yerden yere vurulmazdı, firmaya tepki gösterilmektedi, çözüm aranırdı. Belki de falso oyunda değildi, oyuncudaydı ve bunun araştırmasına girilirdi. Ha, falso oyundaysa da gülüp geçirilirdi. Bugünse oyuncuların tek dertleri var ve o da verdikleri paraların karşılığını almak...

Bahsettiğim kiteden hiç kimse, oyunlara "oyun"

olarak bakmıyor artık; parasını ödediği hizmetin karşılığını almaktan başka bir şeyi dert etmiyor. Bir oyuna para mı verildi? Oyun o paranın hakkını verecek, vermese de her türlü lafi yiyecek. Güncel örnek olan SimCity için oyuncuların tepkileri "Paramızı geri verin!" şeklinde cereyan etti sıklıkla. DRM'in neden olduğu sorunun ortadan kalkması da değildi istenen, sadece parayıda sanki. Yaşanan sıkıntıları çözmek için -aralarında Battlefield 3, Dead Space 3 ve Mass Effect 3 gibi oyunların yer aldığı listeden- bir adet hediye oyun bile teklif edildi oyunculara ama varsa yoksa para talep edildi, imza kampanyaları başlatıldı. Şimdi soruyorum size: Günümüzde paragöz olan sadece oyun firmaları mı, yoksa oyuncular da mı? Oluşan zararı telafi etmek isteyen firmalar mı daha para düşkünlüğü sadece, yoksa verdiği maksimum 60 Dolar'ı geri alabilmek için durmaksızın bağırap çağırın oyuncular da mı? Ne zaman dir oyunlara verilen paranın peşine düşer oldu oyuncular? İşte bu ve benzeri sorulardır bana bu başlığı attıran: Amatör ruhunu kaybeden kim aslında? Sadece firmalar mı? Hayır... www.twitter.com/fisek



Yazıda bahsettiğim makale, istifa eden resimdeki EA CEO'su John Riccitiello'nun yerine gelecek isme bir mektup aslında...



Bir Sonraki Dünya

ertugrul@level.com.tr Ertuğrul Süngü

Müzik

Bir defasında kitaplardan bahsetmiştim, bir diğer seferinde de kitap okumaktan, bunun ne kadar önemli olduğunu ve kişisel gelişimi ne kadar ilerlettiğinden. Geçen ay da "yazmak" konusuna dejindim. Özellikle oyun dergisi yazarlığı üzerinden yaptığım anlatımım, öyle görünüyor ki birçoklarının ilgisini çekmeyi başarmış ki bu bir hayli sevindirici. Ben de düşündüm ne karalasam bu ay köşeme diye ve bir süredir yeniden içерisine daldığım müzik geldi akıma...

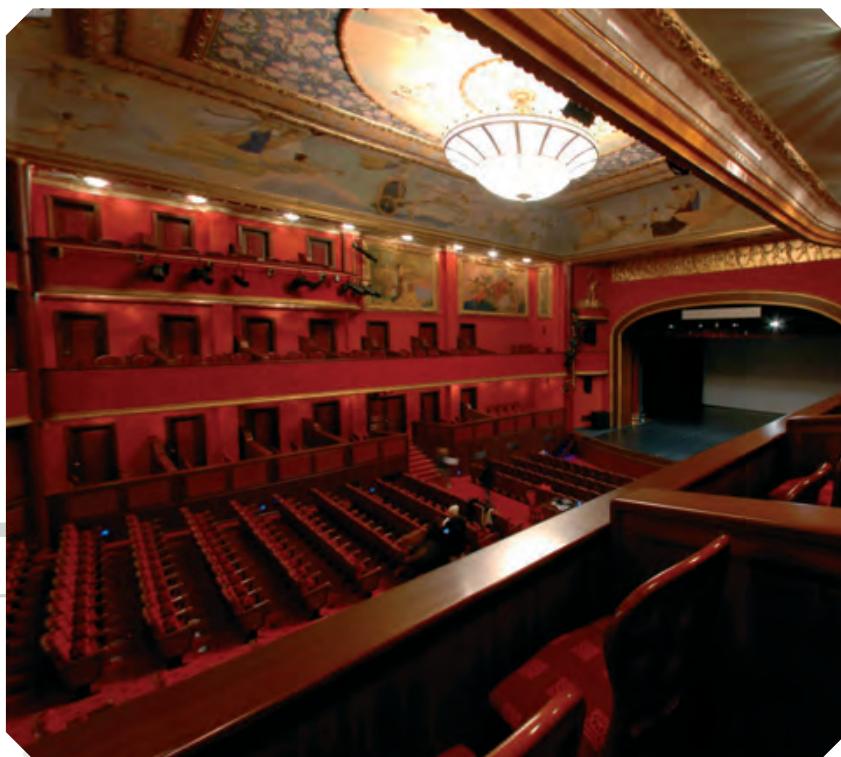
Müzik derken, aslında hem genel, hem de özel müzik dinleme durumlarına değinmek isterim. Bildiğiniz üzere, özellikle genç yaşlarda başlar müziğe olan ilgi. Bendeniz piyano çalarak başladığım serüvene, yaş 15'e geldiğinde davul ile devam ettim. Pek tabii ki bu geçişe etki eden birçok farklı durum bulunuyordu. Sizlerin de tahmin edebileceğiniz gibi, en önemlisi klasik müzikten, daha sert müziklere geçmem olacaktı.

Death Metal, Trash Metal ve özellikle Post Punk kültürü her yanımı sarmıştı, saydığım tarzdaki gruplarda davul çalan insanların peşinden koşturmuşum. Zaman içerisindeyse birçoğunu izleme fırsatım oldu sahnede; ne büyük keyiftr yillarda kasetten dinlediğin adamları bir anda yanında görmek, anlatamam. Biletler piyasaya çıktıığında koşarak almak, konser esnasında olabildiğince en öne ilerlemek ve konser alanında arkadaşlarımla delirmek... Hala konserleri mümkün olduğunda kaçırılmamaya çalışan bendeniz, az önce saydığım müzik türleriyle birlikte Orta Çağ Avrupa ve Rönesans müziklerine kaptırdım kendimi. İlk başta tipki yakın çevrem gibi, ben de "Ne alaka?" dedim ama aslında bu durum benim hayatımın her yanında bulunuyordu. Düşünsenize, bir yandan oyun, bir yandan teknoloji yazarlığı ve editörlüğü yapıp diğer yandan da tarih çalışıyorum. Umarım böyle daha açıklayıcı olmuştur...

Efendim, gel zaman git zaman artan müzik

merakım, başta Amerikan Edebiyatı'nın altında yatan Blues öğelerine, oradan da Jazz kültürune resmen işinlodı. Fakat arada klasik müzik kalmıştı ki lise sona kadar yaşadığım Antalya'da hiçbir opera ve klasik müzik konserini kaçırmazdım. Cam Piramit havzası, ikinci evim gibiydi ama hızla geçen zaman ve daha da önemlisi kapatılan İstanbul AKM binası, beni bu özel müzikten uzaklaştırdı. Nitekim hep akımda olan ama bir türlü fırsat bulamadığım Kadıköy Süreyya Operası'nda aldım soluğu yaklaşık iki ay önce... Daha kapısının girişinde bambaşka bir dünya karşıladı beni. O ne güzel kıyafet, ne güzel Türkçe, ne güzel bir tarz! Gerçekten eski İstanbul'u gördüm bir an içinde. Hep hikâyesi anlatılan "Eskiden Beyoğlu'na şapkası çıkmazmış" gibi bir durum değil bahsettiğim, modern zamanda kaybolmaya yüz tutmuş "İstanbul insanı"nı gördüm uzun zaman sonra. Süreyya Operası ise tüm ihtişamıyla karşıladı bizi. Ta 1927 yılında yapılmış, Anadolu yakasının ilk opera binası olan Süreyya, tipki ilk yapıldığı haliyle duruyordu karşımızda. Geniş bir avlu, birinci kata bağlanan sağ ve sol merdivenler ve üçüncü kat. İçerinin süslemeleriye muazzam, açıklanamayacak bir huzur yolluyordu insanın üzerine. Her yanı localarla kaplı olan mekân hemen düşündürüyordu insanı, "Acaba 50 sene önce bu localarda kimler oturdu?" diy... Şimdiye konser üzerine konser var bu güzide mekânda. Bir zamanlar sadece sinema olarak kullanılan Süreyya, 2007 yılından beri bizlere dünyanın en önemli sanatçılарını sunuyor. Fakat bu efsane isimler, öyle görünüyor ki bir Metallica, Madonna ya da benzeri müzik yıldızları kadar değer görmüyorlar, en azından bilet fiyatları bunu söylüyor... Beyoğlu'nda bir barda sahne alan herhangi bir gruba bile giriş ücreti 25 ila 50 TL verdigimiz günümüz İstanbul şartlarında, son gittiğim arp konserine sadece 7.50 TL vermiş olmak inanın o kadar gücüme gitti ki anlatamam...

Bu satırları neden mi yazıyorum? Çünkü vakti olan herkesin -en azından bir defa- şehrinin içerisinde bulunan opera binasına, yoksa bile gelen eserleri dinlemek üzere belediyyenin ya da özel bir işletmelerin sahip olduğu salonlara gitmesini şiddetle istiyorum da ondan... Hiç olmazsa müzik aletleriyle inanılmazı gerçekleştiren efsane insanlara sadece sığımızdan bile ayda bir defa kendilerini oturup dinlemek gerektiğine inanıyorum. Unutmayın, o çok sevdigimiz film müzükleri bu insanlar olmasayıda hiçbir zaman gerçek olamazdı. ■



INJUSTICE: GODS AMONG US

Batman mı, Superman mı? Bu sorunun cevabını almamıza çok az kaldı...

LEVEL 196

1 MAYIS'TA PIYASADA!



Bir tablet Pc'de performans
ne kadar olabilir ki diyen herkes için
TİTİZLİKLE ÜRETİLDİ



ASTRO 10.1
brilliant biography of expertise



Dual Core
1.6 Ghz



WiFi 802.11
b/g/n



3G Support



Bluetooth
Function



Pure IPS
Touchscreen



HD
Resolution



Dual Cam
Included



Face Unlock
Security

design by
Turkey



TÜM ZAMANLARIN
EN ÇOK SATAN
KESKİN NİŞANCI
OYUNU
**SNIPER GHOST
WARRIOR'IN
DEVAMI KARŞINIZDA!**



SNIPER 2 GHOST WARRIOR

ŞİMDİ SATIŞTA!



Sniper: Ghost Warrior 2 © 2013 City Interactive S.A., all rights reserved. Published and developed by City Interactive S.A. is a trademark of City Interactive S.A. Portions of this software are included under license © 2004-2013 Crytek GmbH. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks of Microsoft. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. © 2013 Valve Corporation. Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. The NVIDIA logo and the "The Way It's Meant To Be Played" logo are registered trademarks of NVIDIA Corporation. Copyright © 1997-2013 NVIDIA Corporation. All rights reserved. NVIDIA Corporation, 2701 San Tomas Expressway Santa Clara, CA 95050, USA. CI GAMES is a brand of City Interactive S.A.