

190 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

KASIM 2012 - 7.50 TL (KDV DAHİL)
2012 - 11 - ISSN 1301-2134

LEVEL

METRO LAST LIGHT

HALF-LIFE'İN EN İYİ ALTERNATİFİ Mİ?



MSI, Windows ürünü önerir.



FNATIC
Dreamhack CS1.6
Şampiyonu


LOWLANDLIONS
i-Series 2012
League of Legends
Şampiyonu

MILLENIUM
Electronic Sports 2011
Dünya Şampiyonu

EN GÜCLÜ SİLAHIM



SEN PROFESYONELSİN
GEFORCE® GTX 670M



GT60
GT70

3. nesil Intel® Core™ i7 işlemci



SUPER RAID İLE 2 ADET
SSD PERFORMANSI



KILLER E2200 İLE DAHA
DÜŞÜK GECİKME SÜRESİ



ARKA AYDINLATMALI
STEELSERIES KLAYVE



AUDIO BOOST İLE GELEN
DÜŞMANI ÖNCEDEN DUY

DÜNYACA ÜNLÜ FNATIC, LOWLANDLIONS, MILLENIUM VE OGS PROFESYONEL OYUN TAKıMLARININ SPONSORU

www.msi.com

© 2012 Micro-Star Int'l Co.Ltd. MSI, Micro-Star Int'l Co.Ltd'in tescilli markasıdır. Her hakkı saklıdır. Intel, Intel logosu, Centrino, Centrino Inside, Intel Core ve Core Inside Intel Corporation'ın veya ABD ve diğer ülkelerdeki yan kuruluşların ticari markaları veya tescilli ticari markalarıdır. Intel işlemci derecelendirmeleri hakkında daha fazla bilgi için www.intel.com.tr/hangiislemci adresini ziyaret edebilirsiniz.



GAMEX VE FAZLASI!

Geçen ayki Editörden yazımın konusu GameX'ti hatırlarsanız. Aşağıda bu ay, altı sayfa yer ayrıldığımızdan Editörden'de GameX'ten bahsetmeyecektim ama dayanamadım; çünkü her şey -kelimenin tam anlamıyla- mükemmel. 4 - 7 Ekim tarihleri arasında, on binlerce oyuncu Lütfi Kırdar Uluslararası Kongre ve Sergi Sarayı'na akın etti ve basmadık yer, oynamadık oyun bırakmadı! Biz de LEVEL, CHIP ve PC Net olarak sizlerle buluştu.

Özellikle Riot Games ve Joy Game'in şovları fuara damga vurdu; Fuarın ana sponsoru Sobee, İstanbul Kiyamet Vakti ve I Can Football; Türkiye pazarına yeni giriş yapan Riot Games, League of Legends ve Türkiye'nin önemli yayıncılarından Joy Game Wolteam, MStar ve Zombirock ile şov yaptı. Ve önde gelen birçok online ve offline oyun firması, dört gün boyunca fuarın altın üstüne getirdi. Fuara gelen ve bizle olan herkese teşekkürler! (Detaylar 88. sayfada)

Bense GameX heyecanı biter bitmez çantamı sırtıma alıp, Kiev'e gittim ve ilk versiyonu ses getiren Metro'nun yeni versiyonunu, Last Light'i test ettim. Türkiye'den sadece LEVEL'in yer aldığı bu özel davette ve Last Light'la ilgili her şey 44. sayfada! İyi okumalar!

Gelecek ay görüşmek üzere, kendinize iyi bakın.

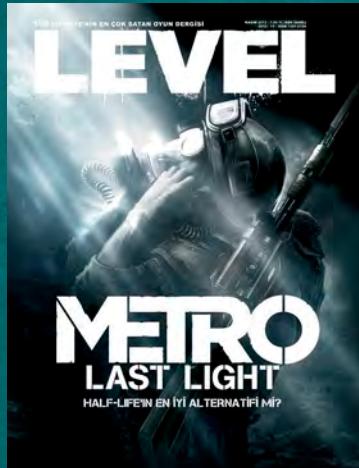
Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr

twitter.com/whiskeyinthejar

Not: World of Warplanes Beta kodunu ve S2: Son Silah promo kodunu Online Oyun'un üçüncü sayfasında bulabilirsiniz.



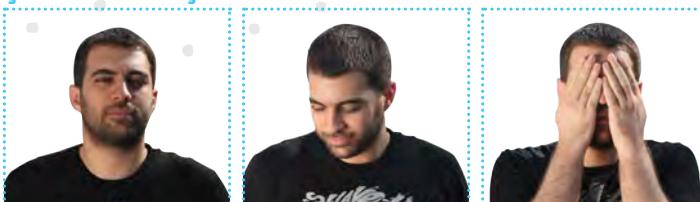
Sayısal Loto'dan büyük ikramiyeyi tutturun tek talihi olsan ne yaparsın?

Fırat Akyıldız



■ Yurtdışında bir yerlerde, sahilde bir ev alır; yuvarlanıp giderim.

Sefik Akkoç



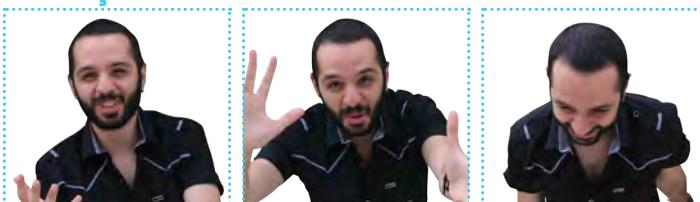
■ "Yalanım yok, direkt ülkeyi terk ederim. Şöyledertsiz, tasasız yaşayabileceğim, kafamı dinleyebileceğim, huzura erezebileceğim bir ülke bulursam da tamamdır."

Ahmet Özdemir



■ LEVEL'i satın almaya kalkışdım ama çikan para buna yetmezdi zaten! Şaka bir yana, hayatmda hiç Sayısal Loto oynamadığım ve oynamayacağım için kazanma ihtimalim de yok. İşimi şansa bırakmayı sevmem.

Tuna Şentuna



■ Tek kişiye çıkması gereken o ikramiye herkese çıkar, bir tek bana çıkmazdı bu şansla! Hiçbir şey yapmadım o yüzden. Hayallerde bile şanssızım...

Ertuğrul Süngü



■ Teorik olarak bu soruyu bana soramaz olurdun! O kadar çok para çıktıktan sonra adım vermezdim hiç kimseye. Ayrıca Sayısal Loto dediğin nedir ki? Büyük ebatlarda bir kuşun altında yeterince vakit geçirirsen sonuca kısa bir sürede ulaşabilirsin. Karaköy'de neden bu kadar çok insan var zannediyorsun? Neden bütün toplu taşımalar Karaköy ve Eminönü dolaylarından? Bir düşün!

KASIM 2012, SAYI 190

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

Sefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztimaz emre@level.com.tr

KATKI DAŞUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Aycă Zaman ayca@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemencik@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Murat Karslıoğlu mikars@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtçebi yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkin

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 Sadıkoglu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık

Biltur Basım Yayın ve Hizmet A.Ş.

Dudullu Org. San. Bölgesi 1. Cad No:16 Esenken 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

ÇİPP üyesidir.

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve

Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıyla

T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide
yayılanın yazılı, 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

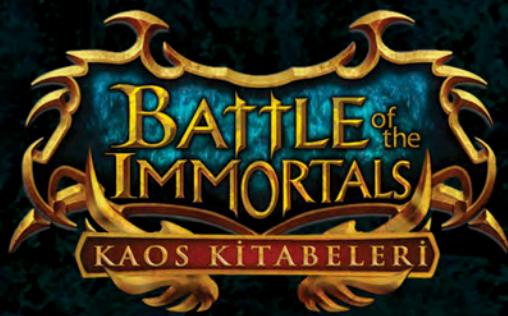
DB Abone Hizmetleri Hattı:

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.



COK
YAKINDA

ÖLÜMSÜZLÜĞE HAZIR MISIN?



www.joygame.com/battle-of-the-immortals/
facebook.com/BoiJoygame

PERFECT
WORLD

Joy
game



Assassin's Creed III Sayfa 52

Seriyi tarihsel anlamda çok daha zengin hale getiren yeni oyun için Ayça'yı günler boyunca ofise hapsettik. Buna değdi mi dersiniz?

- 3 Editörden
- 4 LEVEL Tayfası
- 8 Posta
- 12 Takvim
- 13 Split Screen

14 Role Playing Günlükleri

- 16 LEVEL Ligi
- 18 Haber

DOSYA KONUSU

- 28 Yeni Neslin En Kötü 20 Oyunu
- 44 Metro: Last Light
- 88 GameX 2012

İLK BAKIŞ

- 36 Yaiba: Ninja Gaiden Z
- 38 Lost Planet 3
- 40 Fuse
- 42 Star Citizen
- 43 Far Cry 3

İNCELEME

- 52 Assassin's Creed III
- 58 Dishonored
- 64 XCOM: Enemy Unknown
- 70 NBA 2K13
- 72 Dead or Alive 5
- 74 Just Dance 4
- 75 Dance Central 3
- 76 Worms Revolution

- 77 Crash Time 5: Undercover
- 78 War of the Roses
- 79 The Testament of Sherlock Holmes
- 80 Retro City Rampage
- 81 WRC 3: FIA World Rally Championship





LEVEL DVD 190

DEMOLAR

Carrier Command: Gaea

Mission

I Am Weapon

Torchlight II

FULL OYUNLAR

Agent Trinity

Insane Balancing on One Leg
in Extremely High Places

Jamie's Revenge 2

KURULUM DOSYASI

MStar

DENEME SÜRÜMÜ

Bitdefender Internet
Security 2013

VIDEOLAR

Angry Birds Star Wars
Assassin's Creed III

Call of Duty: Black Ops II

Crysis 3

Dead Space 3

Dishonored

Far Cry 3

Free Realms

Hitman: Absolution

Lucius

Medal of Honor: Warfighter

Need For Speed: Most Wanted

Persona 4: Golden

Retro City Rampage

SimCity

Soul Sacrifice

Tom Clancy's Splinter Cell:
Blacklist

Yaiba: Ninja Gaiden Z

EKSTRALAR

Command & Conquer:

Tiberium Alliances

[Wallpaper Paketi]

Tomb Raider

[Wallpaper Paketi]

SERVİS

CCleaner

Fraps

Origin

Steam

TeamSpeak

VLC Media Player

Winamp

WinRAR

Dishonored Sayfa 58

Doğaüstü güçleri ve ölümcül silahları bir arada kullanan, gerektiğinde işini gizlidenden gizliye haleden Corvo'nun büyülüleyici macerasına ortak olduk.



- 82 Carrier Command:
Gaea Mission
- 83 Anno 2070: Deep Ocean
- 83 FTL: Faster Than Light
- 84 NiGHTS into DREAMS...
- 84 The Walking Dead:
Episode 4
- 85 Tiny Troopers
- 85 Transcribed

- 86 Gateways
- 86 Shad'O
- 87 Agent Trinity
- 87 Deep Sleep
- 87 Jamie's Revenge 2
- 87 Insane Balancing on
One Leg in Extremely
High Places

94 Big Boss

- 97 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 191

POSTA

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

Kuzey gelirse atın: inbox@level.com.tr

PROBLEM NEDİR FEDERASYON?

Tuna Abi, sana ve bütün LEVEL ahalisine selamlar. 16 yaşındayım şu an ve dergiyi, Crysis kapaklı sayıdan beri takip ediyorum. Daha dün gibi hatırlıyorum, Crysis hakkında ne demişler acaba deyip almıştım o sayıyı ve böylece LEVEL'a başlamış oldum. Neyse, ben sorularıma geleceym.

1. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, Amnesia: The Dark Descent ve Slender Man tarzı, senin veya diğerlerinin önerebileceği bir oyun var mı? Ayrıca bahsi geçmişen bence Call of Cthulhu, bence hak ettiği kadar bilinmiyor. (Bir Amnesia kadar bilinmiyor mesela; gerçi Amnesia daha sonra çıktı, onun da etkisi vardır...) O zaman için müthiş bir oyndu.

Mesela gecenin bir vakti -01:00, 02:00 gibi- dışarı çıktı, bulabildiğin en tenha sokaka gir, orada söyle biraz dolan, vakit geçir, al sana Dark Corners of the Earth! Full HD çözünürlükte, müthiş heyecan! Tabii ki kayıt noktası, yükleme falan gibi durumlar olmadığı için gerginlik de artıyor. Bu ağır gelirse Silent Hill: Downpour veya AMY oyna. Dur dur, AMY'yi oynama. O çok kötü. Rekor kötü yani, öyle böyle değil. (Bkz. "Yeni

Neslin En Kötü 20 Oyunu" dosya konumuz.)

2. Gelecekte çıkışacak oyunlar arasında bence The Last of Us ve God of War: Ascension, her PS3'ü olanın alması gereken oyunlar gibi gözüküyor. The Last of Us'in özellikle yapay zekasına hayran kaldım. Bana göre diğer dikkat çeken oyunlar Beyond: Two Souls ve Watch Dogs. Senin bu oyunlar hakkında düşünelerin neler?

Ben de onların birer oyun olduğunu düşünüyorum. Düşüncelerim bunlar, evet. Yok yok, dur. Watch Dogs çok şahane gözüküyor, merakla bekliyorum onu.

Beyond: Two Souls'dan ise pek bir elektrik almadım Berk. Bunu sana burada itiraf ediyorum. Aramızda bir şeyler gelişmedi, sanırım ona bunları söyleyeceğim...

3. FIFA 13 gerçekten müthiş olmuş bence. Türkiye Ligi de onseydi süper olurdu. Türkiye Lig'i'nin olmamasının sebebi, federasyonun takımların toplu lisansını vermemesi mi yoksa kendileri mi koymuyorlar? Eğer federasyon vermiyorسا niye vermiyor? Seneye koyarlar mı sence Türkiye Ligi'ni? Babam böyle pasta yapmayı nereden öğrendi?

Federasyon vermiyorsa falan deyince şimd... Vermiyorsa bir bildiği vardır; öyle herkese verseydi...

Evet. Bence olay EA'in bir Amerikan firması olması, Türkiye'nin de Türkiye'de olması. Çok netim bence. (**Federasyonun son iki döneminde yer alanların bu işlerle uzaktan yakından alakası olmamasının da payı var bu işte bence.** - Şefik)

4. Son sorum doktor beyler hakkında. Kendileri aramıza döndüklerinde, Doktorlar bölümü haricinde aynı zamanda oyun incelemesi de yapısalar, güzel olur bence. Mümkün müdür bu?

Çok mümkün değil çünkü Cenk ve Erdem beyler biraz meşgul sahiyetler. Oyun incelemek istediklerini de düşünmüyorum. Hiç de negatif değilim ayrıca! Sorularımı yanıtlayıp dergide yayımlarsanız sevinirim. (Yaptığını varsayıarak teşekkürler şimdiden Tuna Abi!) Bütün LEVEL ahalisi kendisine iyi bakıns. Bize bu dergiyi sunduğunuz için hepimize teşekkürler.

Biz de sana teşekkür ederiz, gözlerinden öner, adresine bir adet yağıtlı yollamayı da borç biliriz. (Sonbahar...)

Berk AKYANAR

BİR MINECRAFT, BİR SKYRIM...



Merhaba gamer'ların gamer'ı Tuna Abi. (Ve parantezlerin kralı Şefik Abi.) Benim adım Kaan. Öncelikle nasılsınız? Güzel mi oralar? Gerçi ben de İstanbul'dayım ama neyse... Hemen sorulara geçeyim.

Oralar o kadar güzel ki... Buralarda eh işte.

İstanbul'da olduğuna göre sen de az çok biliyorsundur buraların nasıl olduğunu... Tamamıyla boş konuşuyorum Kaan. N'aber? Hemen cevaplara geçeyim!

1. Ben tam bir anime delisiyim. Not aldığım birkaç anime dışında önberebileceklerin var mı? (Not aldıklarım: Death Note, One Piece, Black, Code Geass ve King of Thorn.)

Black hangi animeymiş yahu? Ben sana o zaman Haganne no Renkinjutsushi'yi öneriyorum. (Full Metal Alchemist de denir Batı yakasında.) Bir de üstüne Another izle. Sonra da Hunter X Hunter'a başla.

2. Uzun süredir Minecraft oynuyorum ve her arkadaşma oynatıyorum. (Birazlık döverek.) Ama senin neden sevmediğini anlayamadım. Neden sevmedin?

Minecraft böyle bankada yaklaşık 38.000.000 TL param olsa ve sıkıntından ne yapacağımı bilemeyeip bir adada oturma kararı aldığımda oynayabileceğim

Warwick şu kurt adam olan değil miydi?

Ben Teemo'yu seviyorum. Çok sevimli!

Leona da pek güzel...

türde bir oyun. Kısacası biraz amaçsız geliyor bana.

Tarzım değil. Olmuyor. Yapamıyorum!

3. Ben sürekli The Elder Scrolls V: Skyrim oynuyorum. Hayatımda oynadığım en kaliteli oyulardan bir tanesi. Tek eksiği oyun bir zamandan sonra sıkıyor. Sence de böyle mi?

Skyrim... Hangi oyundu o? (Alzheimer!) Bence öyle değil. O oyuncun içerisinde bir birey olduğun hissiyatına kapıldığından, orada alternatif bir yaşam yaşıyormuşsun gibi geliyor. Gelmeli en azından. (Bana gelmiş olabilirler.)

4. Battlefield 3 almayı düşünüyordum lakin Premium çıkışına multiplayer versiyonunun hiçbir anlamı kalmadı. Sence almalı mıymış?

Bence her şekilde almalısın, sonra da Şefik'le oynamalısın. "Merhaba"dan önce, "BF3?" diye soruyor zira bana. (Neden anlamı kalmadı ki? Daha fazla mod, daha fazla harita, daha fazla silah...) Üstelik Premium almasan bile aylarca oynamaya devam edebileceğin içerkil mevcut oyunda. - Şefik

5. Ben bir PS3 sahibiyim ve PlayStation Plus üyeliği aldım. Bedavaya gelen oyuların bir harika. Sence üyenlik bitince oyular da silinir mi? Arkadaşım "Satın almış gibi görünürsün ve gitmez." diyor. Emin olmak için sana sorayım dedim. Bir yardım etsen?

Yardım edeyim; sen Sony'yi oyalarken ben oyuları gizli gizli gözlerinin önünden alayım zira üyenliğin bitince o oyularla da ulaşamıyorsun. Boo! What a shame! (insanın İngilizce hocası sevgilisi olmayacağını...)

6. Sence Xbox 360 almalı mıymış? Çünkü ben bir Halo fanıym, ayrıca GoW (God of War değil, Gears of War.) bence harika bir oyun.

Bu iki oyunu gerçekten çok seviyorsan alabilirsın. Yoksas PS3 yeter. (Bilgi: Gears of War'un kısaltması GeoW olarak belirlendi, bu karşılıklı engellemek içini. - Şefik)

7. YouTube'daki "commentary" kanalları hakkında hiçbir şey düşünmemen seni üzer mi? Zira ben internete girmiyorum. Şaka şaka, giriyyorum ama sadece belirli siteler. Google'ı seviyorum, bir de LEVEL Online.

(Biraz sıfır bir insanım.)

Okuduğun için sağ ol. Cevaplarsan çok sevinirim. Yayımlarsan milletle hava atarım. "Hadi görüşürük."

"Hadi panpa, kib, bye!"

Kaan AKGÜL

ES-ES'LİYİZ AGA!

Merhaba Tuna Abi. (Ve tabii ki Şefik Abi.) Bu ikinci mesajım, umarım yayımlanır ve sana fazla iş çıkarmaz. (Çıkarılabilir de; orası hakkında garanti veremem.)

Eskişehir'den misin Görkem? Nasılsın? Benim memleket de ora. Ne kadar normal konuşuyorum değil mi? Eskişehir'e sevgiler. (Düz bir insan olmak istiyorum!)

1. Abi League of Legends'a yeni başladım. 162. sayidan beri dergiyi takip ediyorum ve bir aralar LOCO'daki hero'ların yaşamları ve büyülerini hakkında kitapçıklar vermiştiniz. Böyle bir şey LoL için de yapacak misiniz / yapmayı düşündünüz mü? (Gerçi çok champion var ama en azından en iyiler hakkında...)

Böyle bir şey yapamayız. İyi günler... Bu şekilde cevap verek ne olurdu acaba? Herhalde pek sata-

mazdık değil mi? O zaman o kitapçıyı vermemiz de lazımdır. Şefik'in belki planları vardır bu konuda... (League of Legends ile ilgili bazı planlarımız var, baka-

lım. - Şefik)

2. World of Tanks oyuncusuyum; senin oyun hakkında düşüncelerin neler?

İçinde tanklar var ve çok fazlalar. Bu kadar. Bu oyunu kim oynuyordu... Haha! Ayça'nın abisi! Ne alaka değil mi? Bayağı da sağlam oynuyordu, her şeyi biliyor gibi bir hali vardı. Sanırım seven, çok sevdiği sevmeyen ise anlıyor halinden. (Şarkı sözü?)

3. Abi Slam Dunk ve Kuroto No Basket adlı animeleri izliyorum. Bunlar gibi bir - iki tane anime önerir misin? Basquash var bak; hem basketbol, hem mecha'lar! Basket oynayan mecha! Daha ne istiyorsun?! Önlem! (Çok saçmayış. - Şefik)

4. Assassin's Creed III hakkında ne düşünüyorsun abi? (Ben almayı düşünüyorum, hatta kesin alacağım ama büyük ihtimalle bilgisayardan dolayı zor oynayacağım.) **Güzel oyun olacak güzel... Hatta sen bu cevabı okurken ne olduğu belli olmuş olacaktır.**

5. League of Legends'ta hangi hero'yu önerirsin? (Genelde Warwick oynuyorum.)
Warwick şu kurt adam olan değil miydi? Ben Teemo'yu seviyorum. Çok sevimli! Leona da pek güzel...

Abi size kolay gelsin. Orası sicaksa işiniz de çok zor. (Burası sadece öğlen vakti sıcak oluyor, rahatız burada, bekleriz.)

Sıcaklar ülkemizi terk etti sevgili Görkem. Şimdi yağmur, çamur, bir ton rezilliğ... Bu havaları seven insanlar da var ki çevremde onlara zinhar anlam veremiyorum! İnsan bu kadar kasvetli, can sıkıcı hayatı niye sever? Neden? Bunlara bir su birikintisine yağmur damlalarıyla yazacağın cümlelerle cevap verirsen seviniriz. (Ben seviyorum soğuğu ama yağmur çamur kötü cidden. - Şefik)

Görkem ÇALIŞKAN

POSTACI GELDİ!

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ahalisi!

LEVEL'ı uzun zamandır takip ediyorum fakat nedense mektup yazmayı daha önce düşünmemiştüm, bugüne kismetmiş, inşallah yayımlarsınız. (Bu arada elimdeki ilk sayınız Mart 2005 tarihli 98. sayınız, üzerinde bir orak var ve WoW incelemesi yapmışsınız.)

2005'ten beri bizi takip ettiğini bu bilgilerle kanıtladığın için seni tebrik ediyoruz, bu bir. İkincisi

neden daha önce mektup yazmadın? Üçüncüsü de...

Unuttum, bye.

1. PC için söyle senaryosu derin ve etkileyici bir oyun arıyorum. (Uncharted 3: Drake's Deception veya Heavy Rain: The Origami Killer gibi.) Bana önberebileceğin bir şey var midir acaba?

Dishonored'a ne dersin? Çok taze, yepyeni ve bir o kadar da güzel.

2. Bir WoW oyuncusuyum (Her ne kadar Kasım - Nisan arası sınavlar yüzünden çok fazla oynayamas da.) ve 25 Ekim'de World of Warcraft: Mists of Pandaria çıktı. WoW oynuyor musun Tuna Abi bilmiyorum ama sen bu paketi nasıl bulduñ ve SWTOR'a kayan MMO oyuncu kitlesinizi azaltabilir mi?

O paketi çeşitli mağazalarda kolayca bulabildim... Süper esprî, beğenmesen uçan tekme atarım!

İşin gerçeği şu ki ben WoW'u yıllar yllar önce, The Burning Crusade bile çıkmadan önce oynadım, sununu da çikardım ve sonra askere gittim. Askerden döñünce de oyuna bir daha dönmedim. Bayrağı Emre'ye devrettim ve pandalı yeni paketi oynadı o, beğenmiş gibi de duruyor. Ne var ki WoW bir alışkanlık oldu artık. Yani yillardır hayatında olan şeyler artık heyecan vermez ya, o tarz bir konu. Ha yeni paketi çikmiş, ha çikmamış, ha usak, uy!

3. Bir ASUS marka N53S serisi laptop'um var. 6 GB RAM, ikinci nesil Intel Core i7 işlemcisi ve 2 GB GeForce GT 550M ekran kartı bulunuyor. Bu sistem özellikleriley ortalama kaç yıl oyunları iyi bir şekilde oynayabilirim? Bir de SSD takma imkanım var mı?

Dur, geliyor... Geliyor... Geldi! Geleceği gördüm ve tam olarak 2 yil 4 ay 12 gün boyunca o sistemle oyunları iyi bir şekilde oynayabilirisin. SSD takma olasılığın da var ama kendin yapma. Recep'e ver, o yapar. (Olay SSD'dir. - Şefik)

4. Bir tane PS Vita'm var, ilk aldığında gerçekten çok umutlanıştım fakat birkaç oyun dışında (Özellikle LittleBigPlanet PS Vita'yi çok beğendim.) düzgün oyun çıkmadı, Acaba bu oyun yapımcılarının tembelliğinden mi, yoksa Sony'nin alet çıktıktan sonra üzerine çok düşmemesinden mi kaynaklıyor?

PS Vita gerçekten mükemmel bir alet ama her yeni çıkan konsol gibi o da yeni oyun edinememe probleminden mustarip. Ne var ki çok güzel oyunlar çıkacak; bekle ve gör!

5. Geçenlerde PS4'ün 2015'e kadar çıkmayacağını okudum. Gerçekten bu kadar uzun ömürlü olabilir mi sence? Çünkü PC çoktan PS3 solladı bence.

Bence yeni nesil konsollara hiç ihtiyaç yok. PC'nin grafikleri teknik anlamda solladı belki konsolları ama hangi oyun için, "Hoca PC'de bu oyun bambaşka, öyle böyle değil!" diyebilirsin. Henüz bunu diyemiyorsak, yeni nesil konsollara da ihtiyacımız yok demektir. Yaşasın eski konsollar, yeni konsollar go home! (Yeni konsollara bence de hiç gerek yok. Sanki PS3'ü ve Xbox 360'ı sonuna kadar tüketmek de yenisini lazımdır...) - Şefik

6. Naruto, Bleach, One Piece, FMA, Gintama gibi klişe animeleri izledim ve mangalarını da takip etmekteyim. Aynı zamanda Death Note (İzlemeyeni dövüyorlarmış), Ergo Proxy gibi animeleri izledim ve çok beğendim.

Bana söyleylerken keyif alındığın bir animeyi öncerebilir misin? (Türü önemli değil, yeter ki senaryosu iyi olsun.)

Biraz önce önerdim, Full Metal Alchemist çok iyi dir. İzlemediyisen, hemen, bir saniye bile durmadan izlemeye başlamalısın.

Mektubumu yayımlarsanız çok sevinirim. İyi çalışmalar. Sümer GÜVEN

SORU ÜSTÜNE SORU

Merhaba LEVEL yazarları ve Tuna Abi. Dergiye daha

► önce de mesaj atmıştım ama arada kaynacı diye düşünüp tekrar şansımı değerlendirmek istedim. Bu da yayılmazsa yasal işlemlere (Ciddi algılamayın.) başvurabilirim. Vakit kaybetmeden soracağım sorulara geçmek istiyorum. Sorularımın arasına Şefik Abi de dahil olur umarım.

Sorularının arasına Şefik Abi dahil olup o da bana soru mu soracak? Hah, buyur buradan yak. Hah, işin yoksa uğraş. Hah! Böyle yerli yersiz "hah" diyen insanlar var, onlarla başım dertte, ne yapsam bilmiyorum... (Selami Şahin'e selamlar, saygılar)

1. Dergi çok ince bence. Aldığım gün okumaya başlıyorum, akşamı derginin yarısı bitiyor. 30 gün yetecek derecede bir kalınlık olsa iyi olmaz mıydı?

Öyle bir kalınlığı biz de sağlamak isterdim ama bildiğin üzere dünyada ağaç kalmadı. "Dünya Ekoloji Üst Kurumu" bu talebimizi ciddiye bile almaz. Değil mi?

2. Dead Island oyunuuna genel olarak bayılmışım ve üzerinde çalışıklarını duyuncu gerçekten sevimiştüm. Dead Island: Riptide oyunu eklenti paketi mi olacak yoksa kendi başına bir oyun mu?

Eklenti paketi değil, başlı başına bir oyun olacak.

Olaylar Dead Island'ın kaldığı yerden devam edecek. Yine korkacak, yine denize gireceğimize geri zekâlı zombilerin kafasına kürekle vuracağız. Vurdukça eğlenecek, eğlendikçe... Düşünunce Dead Island'ın saçıma bir oyun olduğunu kanaat getiriyorum. (Tantım videosu kadar iyi bir oyun olsa keşke... - Şefik)

3. Darksiders II oyunuunu videosunu izledim ve oyun gerçekten bir harika. Daha önce adını bile duymamışım. Eğer ilk oyunu oynamadan devam oyunuunu oynarsan büyük bir eksikslik yaratır mı bu?

Darksiders'ı nasıl duymamayı başardin? Zamanında çok ünlü olmuştu. Ne var ki hiçbir şey kaçırmadın.

Medal of Honor: Warfighter'a bir tek Şefik sempatiyle bakıyor ofiste, bana kalsa hiçbir cacık olmayacak.

Ben olsam ilk oyunu da oynardım, ardından ikincisini de. İkisi birbirinden bağımsız fakat ilkini oynadıktan sonra ikincisindeki bazı konulara daha fazla hakim oluyorsun. Ve fark ettiysen, ne kadar da ciddi cevap verdim...

4. APB: Reloaded oynuyorum uzun zamandır ve kendine bağlayan bir oyun olması nedeniyle başka oyunları deneme fırsatı epey azalıyor. Yeni çıkan oyunlardan denememi önerdiğim oyunlar var mı?

APB: Reloaded'i hiç oynamadım ama APB'yi oynamışım. Bence onu bırak, kendini Borderlands 2'nin sıcak kollarına at. (Ne kadar uzun zaman oldu APB oynamayı... - Şefik)

5. I Am Alive oyunuunu incelemesi okumuştum ama PS3 veya Xbox 360 sahibi olmadığım için deneme fırsatı olmamıştı fakat oyun PC'ye de çıktı. Oyun o kadar gerçek ki insan oynamaması da olur diyeymiş... Sen bunun hakkında ne düşünüyorsun Tuna Abi?

Bence gayet de oynanmasa da olur denilebilecek bir oyundur. Bak, kendimizin söylediği cümleleri tırnak içine almayıncı nasıl da cümlenin içinde asimile oluyor?

Bu cümleyi de sırf "asimile" demek için kurdum. Diyeceğim o ki I Am Alive'ı oynamasan da olur. Bak, denilebiliyormuş...

6. Derginin her sayısını biriktiriyorum tabii ki, atılmaz böyle bir artış. İleride çocukların sınıfa çevirerek oyun dergisi okuyamayacak gibi ama onlara böyle bir artırıcı göstermek deşistik bir his yaratır herhalde. Eksik sayıları nasıl alabiliyorum? Ne kadar tutar ilk çıktığından beri şuna gelen sayıların toplamı?

Yaklaşık 14.000 - 24.000 TL kadar tutar. Ben sana hesap numarasını veriyorum şimdi, sen ivedilikle

parayı oraya yolla. Yolladın mı? Bekliyorum ben acele et... (Etme diyeceğimi sandın değil mi?) Bu konuda bilgi sahibi olmadığı için böyle konuşup duruyorum işte. Belki Şefik sana cevap verir. (okurhizmetleri@doganburda.com adresine bir mail atarak bilgi alabilirsiniz. - Şefik)

7. Müzik olarak özellikle dinlediğim bir tür yok ama "hit" diye tabir ettikleri şarkıları dinlemeye severim. Senin özellikle takip ettiğin müzik türü nedir Tuna Abi?

Elbette ki progresif dubstep arabesk. Türe ismini ben verdim, tek sanatçısı da benim. Lakin keşfedilip çok beğenileceğime dair inancımı kesinlikle yitirmiş değilim. İnadın mı bunlara? Sanmam. Aslında metal dinliyorum. Ne var ki elektronik müzik de dinliyorum. Electro swing de dinlerim, rock da, klasik de... Vay be... (Ortaya karışık yani. - Şefik)

Cok muyazdım acaba? Cevaplarsanız ve yayımlanırsa gerçekte mutlu olurum. Kolay gelsin.
Onur YILMAZ

TROLL MADNESS?

Merhaba LEVEL ailesi ve parantezlerin kralı Şefik Abi. Size birkaç sorum olacak; çok uzun da tutmak istemem, o yüzden hemen başlıyorum.

1. Bende Intel Core i5 3.10 GHz, 8 GB RAM, Radeon HD 5400 özelliklerine sahip bir bilgisayar var fakat lanet ekran kartı çok eski kaldığı için Battlefield 3, Need for Speed: The Run ve benzeri yeni nesil oyularda gözle görülür biçimde bir yavaşlık ve kasılma var. (Sleeping Dogs hariç; onu haril haril oynayabiliyorum.) Şu aralar GTX 550 Ti almayı düşünüyorum. Sizce bu kart ne kadar bir süre yeter bana?

O kart seni çok uzun süre idare etmez. 600 serisinden bir şey almak istemez misin Öğzür? Ayrıca Sleeping

Dogs niye öyle iyi çalışıyor? Yoksa yüksek çözünürlüklü kaplamaları indirmedin mi? Onları indir de gör bakalım ekran kartın nasıl da ilk trene atlayıp kaçıyor! (Olay anti-aliasing'i kapatmaktadır, sonrasında gelir huzur... - Şefik)

2. Son zamanlarda Medal of Honor: Warfighter'a sardım kendimi biraz. Sence o oyundan bir cacık olur mu? (Troll Madness yapabilir miyiz?)

Medal of Honor: Warfighter'a bir tek Şefik sempatiyle bakıyor ofiste, bana kalsa hiçbir cacık olmayacak. (Deme öyle... - Şefik)

3. Resident Evil 6 yaklaşmak üzere. Kimisi bu oyundan diyor, kimisi ise yapmayı etmeyin diyor... Bu oyunu alacak mıyız?

Resident Evil 6 çıktı, geldi, Ahmet oyundan nefret etti ve... Capcom eğer bu seride adam gibi bir oyundan yapamayacaksa, bu işi bırakın derim. (Yıl olmuş 2012, hala Resident Evil ve Silent Hill çıkarıyorlar arkadaşı - Şefik)

4. Şu aralar biraz oyundan kışkırtıcı var bende. Bir ara League of Legends ve Diablo III dedim, pek sarmadı. Ben de gittim, kendime en alınmayacak oyundan Captain America: Super Soldier aldım. (Niye aldımsa...) Sence PS3'te alınabilir oyunlar neler? (Uncharted 3: Drake's Deception ve Heavy Rain: The Origami Killer hariç.)

God of War! inFamous! Borderlands 2! Çok heyecanlıyım, neden bilmiyorum!

5. Geçen ayın (Counter-Strike: Global Offensive kapaklı) CS:GO incelemesini okudum. Sonra gittim ve kendime de bir tane buldum. Oyunu oynadığında ise sanki bir şey eksiktik... Ne bileyim, insan CS 1.6'ya alışınca biraz grafiklere, bir de atış hissiyatına bir yabancılık çektim. Sizce CS:GO olmuş mu?

Olmuş yahu. Ben çok eğlениyorum. Hep ağızma ağızma vuruyorlar ama eğlениyorum yine de. Yeni haritalar falan da geldi, bence oynanır.

6. Dead Space serisini hep sevmiştir. (Evde Necromorph yetiştirmiyorum.) ve yakın zamanda saçma sapan bir Dead Space gelecek. Neymiş efendim, biz gemideydim, sonra gemi düşmüş, biz sadece karla dolu bir gezegene gelmişiz, sonra burada da bir "marker" varmış da bu gezegende sıkışan bir eleman buluyormuşuz... Vay efendim biz bir de koskoca uzay zombisi istilasında "crafting" yapacağız; ya sonra, vay efendim bir de otomatik bir uzay silahı alacaksın da, dalacaksın da hiç korkutamayan zombilerin arasına, sonra biz bu otomatik silahın üstüne ya da altna "flamethrower" takacağız! (Vay anasını sayın seyirciler. Tüm sinirimi attım sayın seyirciler. Seyirciler!?) **Bu konu hakkında biraz hassas olduğunu görüyorum. Şöyleden geç otur, sakınlaş, biraz söyle arkana yaslan, gevşeve uyu. Dead Space 4 çıktıında biz seni uyandırız.**

7. Yakın zamanda duyurulan Army of Two: The Devil's Cartel yine "co-op gaming'in kralı olabilir mi?

Önceki oyunlar ne zaman co-op'un kralı olmuştu ki?

Bence hep wasat bir oyun oldu Army of Two ve yeni oyundan da çok bir performans beklemiyorum. (En kısa sürede terk ettiğim oyunlar sıralamasında zirveye oynuyor Army of Two serisi. - Şefik)

8. Çok sevdigim, böğrüme bastığım, canım cicim bir Marvel karakteri olan Deadpool'un oyunu geliyor. Diyalogları olsun, hareketleri olsun, her şeyle severim. Oyunun hem görsellik, hem de senaryo ya da hikaye adına göz döyürcüsü var mı?

Ben de bu oyun hakkında çok umutluyum, çok heyecanlıyım lakin izlediğim fragman beni hiç tatmin etmedi. Ben de kalktım, gittim havaaalanına, atladım ilk uçağa, ver elini Bangladeş. Haydi oradan bin başka uçağa, gelsin Katmandu. Bir türlü ABD'ye gidip protestom yapamıyor muyum? Yapamıyorum. Ben de birkaç fotoğraf çekip "Momo" adındaki yemeklerinden yiip döndüm. Artık kismet; oyun güzel olur veya olmaz...

9. Yillardır PS serisini takip ederim. Birçok PlayStation oyunum oldu ve son zamanlarda Sony'nin Ellen Page hastalığı tuttu. The Last of Us olsun, Beyond: Two Souls olsun; ne bu takıntı? Başka insan mı yok?

Ellen Page güzel bir hanımfendi ama? N'olur her oyunda olsa? Tamam, bir Adriana Lima biz de isteriz ama Ellen Page de olur. Canım... (The Last of Us ilk tanıtıldığında kızı Ellen Page sanıp sevinmiştim ama o olmadığını duydurdular üzüldüm; sonra Beyond: Two Souls ilk tanıtıldığında kızı Ellen Page sandım, sevindim ve bu sefer beni üzmediler. Evet, Ellen Page'i pek bir seviyorum. - Şefik)

10. Bu son sorum ise Lara bacımıza gelsin. Sanırım ki 2013 Mart'ına denk gelecek olan yeni Tomb Raider oyununun demolarını izledim. Bizim bildiğimiz Lara Croft'un (Sert, çevik, soğukkanlı,) yerine çelimsiz, genç, hassas, biraz da korkak bir Lara gelmiş. (Hunting demosu hariç orada kasaptan bile daha iyi.) Ara sıra içim acıyor kiza... Yere düşüyor, kemik veya satır falan saplanıyor, ucuyor, kaçıyor, ayı gibi adamdan dayak yiyor... (Ayyy, içim acıdı bel!) Sizce bu oyundan psikolojik açıdan, aksiyon falan kısmında bizi tatmin edecek mi?

"Ayyy" mı? Tabii ki kız o kadar çok "ay, iy" dedi ki oradan empati oldu... Dediğin durum çok doğru. Zaten Şefik'le de konuştuk, biz bu çeşit bir başırsaçlığı bir bu oyunda, bir tenis maçında, bir de... Evet, orada duyduk işte. Ne var ki oyunun ikinci yarısında Lara çok daha sağlam bir karakter olacakmış, öyle ikide bir yerlere çakılacakmış. Aferin Lara!
Sorularımın katardı. Yayımlarsanız sevinirim ve buradan tüm çalışanlara iyi günler dilerim. (Ve 4EVER DubStep!) Özgür ÇALIŞKAN



LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME
REHBER
VİDEO
FORUM
ve fazlası...

www.level.com.tr
Her gün güncelleniyor

TAKVİM Kasım

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

Pzt.

Salı

Çarş.

Perş.

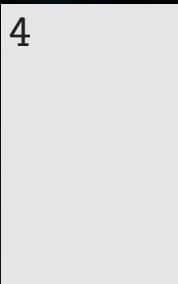
Cuma

Cmt.

Pzr.



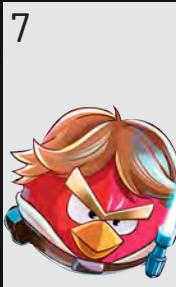
- 2**
- Assassin's Creed III: Liberation [PSV]
 - Dragon Ball Z: Budokai HD Collection [PS3 360]
 - Emergency 2013 [PC]
 - Football Manager 2013 [PC Mac]
 - Just Dance: Disney Party [360 Wii]
 - NFS: Most Wanted [PC PS3 360 PSV]
 - Nike+ Kinect Training [360]
 - Pro Evolution Soccer 2013 [PS2 PSP]
 - Silent Hill: Book of Memories [PSV]
 - WWE '13 [PS3 360 Wii]



6

- Chaos on Deponia [PC Mac]
- Halo 4 [360]

7



8

- Angry Birds Star Wars [PC Mac Android iOS]

9

- LittleBigPlanet Karting [PS3]
- Mass Effect Trilogy [PC PS3 360]
- Omerta: City of Gangsters [PC 360]
- Power Rangers: Super Samurai [360]
- SpyHunter [3DS]
- Zumba Fitness Core [360 Wii]

11

12

- Monster High: Skultimate Roller Maze [Wii DS]

13

- Call of Duty: Black Ops - Declassified [PSV]
- Call of Duty: Black Ops II [PC PS3 360]
- Rift: Storm Legion [PC]

14

15

16

- F1 Race Stars [PC PS3 360]
- Gem Smashers [PSV]
- Midway Arcade Origins [PS3 360]
- New Style Boutique [3DS]
- Sonic & All-Stars Racing Transformed [PC PS3 360 PSV 3DS]
- The Hip-Hop Dance Experience [360 Wii]
- The Sims 3: Seasons [PC Mac]
- Toy Story Mania! [PS3 360]
- Wonderbook: Book of Spells [PS3]

18

19

20

- Hitman: Absolution [PC PS3 360]



23

- Assassin's Creed III [PC]
- Epic Mickey: Power of Illusion [3DS]
- Epic Mickey 2: The Power of Two [PC PS3 360 Wii 3DS]
- PlayStation All-Stars Battle Royale [PS3 PSV]
- Rise of the Guardians [PS3 360 Wii DS 3DS]

25

26

27

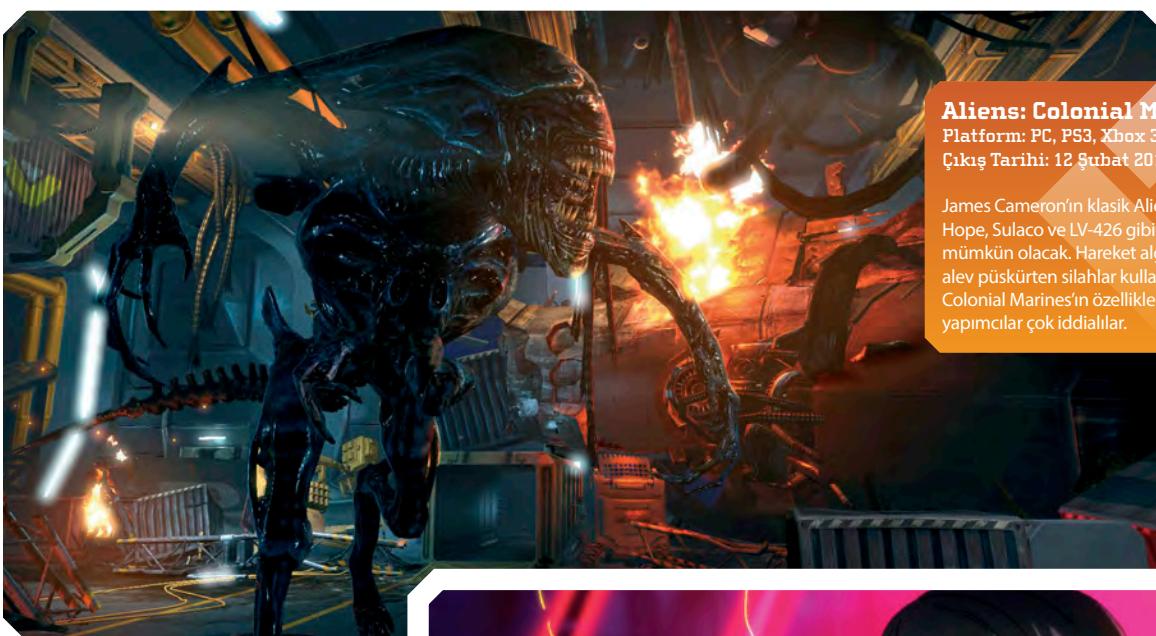
30

- Assassin's Creed III [WiiU]
- Baldur's Gate: Enhanced Edition [PC Mac]
- Batman: Arkham City [WiiU]
- Call of Duty: Black Ops II [WiiU]
- Epic Mickey 2: The Power of Two [WiiU]
- Far Cry 3 [PC PS3 360]
- Just Dance 4 [WiiU]
- New Super Mario Bros. U [WiiU]
- Nintendo Land [WiiU]
- ZombiU [WiiU]

2

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntülerleri



Aliens: Colonial Marines

Platform: PC, PS3, Xbox 360, Wii U

Çıkış Tarihi: 12 Şubat 2013

James Cameron'ın klasik Aliens'ını filmdeki Hadley's Hope, Sulaco ve LV-426 gibi mekanlarında oynamak mümkün olacak. Hareket algılayıcı ekipmanlar ve alev püskürten silahlar kullanabileceğimiz Aliens: Colonial Marines'in özellikle multiplayer modu için yapımcılar çok iddialar.



Tales of Xillia

Platform: PS3

Çıkış Tarihi: 2013

Ruhların ve insanların uyum içinde yaşadığı bir dünyada, son derece zeki olan Jude Mathis veya Milla Maxwell karakterlerinden birini kontrol edeceğiz. Jude, doktor olmak için tıp fakültesinde dírek çürüterken Milla da gizemli bir kadın olarak oyunda yer alıyor.



DmC (Devil May Cry)

Platform: PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 15 Ocak 2013

Bu kez Devil May Cry'in DNA'sına inip Dante'nin aslında kim olduğunu öğreneceğiz. Dante'nin yeni Angel ve Demon güçlerini çeşitli kombolarla kullanabilmek için önmüzdeki yılın başına kadar beklememiz gerekiyor.



Ertuğrul Süngrü ROIC

PLAYING ÇÜNJÜKÇERİ



Pek sevgili fantastik insanlar, bir kez daha merhaba. Bu ay koskoca bir GameX fuarını geride bıraktık. Direkt fuara bağlandım çünkü etrafımız fantastik oyun karakterleriyle sarlıydı. Pek tabii ki oyunların hayatımızdaki yeri büyük ama bir de işin okuma kısmı var ki yazılarımı takip edenler, konu hakkında ne derece hassas olduğunu iyi biliyorlardı. Efendim, dönem dönem de olsa Türk fantastik edebiyatına gönül vermiş insanların karşı karşıya gelen bir ülkeyiz. Ülkemizde konu hakkındaki gelişmeler tabii ki heyecan verici ve ben de bu gelişmeleri olabildiğince yakından takip ediyorum. İşte bu takibin en son meyvesi olan Anıl Bayer'ı konuk ettim bu ay sarı sayfalarıma. Kendisi, yazdığı yeni kitabı Uyandırın ile Türk fantastik edebiyatı severleri için farklı bir serüvenin kapılarını açıyor... Açılan kapıdan da ilk girenlerden bir tanesi ben oldum ve hazır bı aralığı yakalamaşken sizlerle konuyu paylaşmak istedim, istedik...

Ertuğrul Süngü: Selam Anıl. Önce seni biraz tanıyalım ama kendini kısa, fantastik edebiyat kısmındaki bölümü daha çok anlat bize.

Anıl Bayer: Her şeyden önce belirtmeliyim ki ben bir yazar değilim, bir hikaye anlıticıym. Dinlemek isteyenlere hayal edebileceklerinin ötesini anlatan, onları başka diyalara götürmen hikayeleri anlatan ve eğer dilerlerse anlattığım hikayeleri yaşatan bir hikayeciğim. Uzun zamandır hikayeler anlıtarım; yaşadığım hikayeleri anlatır, anlattığım hikayeleri yaşarım! Fantastik edebiyat, zamanın başlangıcından beri vardı ve zamanın kendisi yaşılanıp buruş kırış yüzünü ölümün soğuk



rüzgarı sardığında dahi fantastik edebiyat var olacak; ben ve benim gibi hikayeciler, anıtlıkları ve yaştıkları sürece... "Çok okuyan mı bilir, yoksa çok gezen mi?" sorusunun cevabı, okuduğu diyalarda çok gezendir. Bu nedenle hayal edin ve hayallerinizi yaşıtin. Uyandırın serisi, Paralel Evrenler'de geçen bir macera ve okuyucular kendilerini bu tehlikeli evrende gezmeye hazırlıyorlar. Bu sefer kahramanın kendileri olduğu, gidecekleri yolu belirledikleri, çözümleri gereken bilmeceleri zekalıyla çözüdküller bir oyuna hazırlasınlar kendilerini.

ES: Kitap yazmak da nereden çıktı? Bir başlangıcı, aldığı bir yol var mı? Yoksa her şey toz ve buluttan mı doğdu?

AB: Hmm... Toz kesinlikle işin içindeydi; FRP masamın üstü, kitaplığının rafları ve hatta zar keselerimin üzeri bile tozluyu ama kullanılmamaktan değil, aksine sonuna kadar kullanıldığından, kural kitaplarının elden ele dolasmasından, zarları masaya çıkarırken zaman kaybetmemek için kesenin ağını açıp alelacele bir yere fırlatmaktan ve güneş henüz yüzünü gösteriken uykusuz geçen bir oyun gecesinin sabahında masayı toplamadan kalkmaktan oluşan toz. Sanırım bu "toz", bana kitabı yazdırın. Henüz 10 yaşında, masaüstü FRP ile tanıştığım itibaren birkürtlüğüm, önce kıyafetlerime yerlesen ve derime, iliklerime dek işleyen bu toz yazdırdı. Ve belki de ustat Douglas Adams'ın hayal ettiği gibi: Uyandırın serisi, büyük burnuma dolan tozları kuvvetlice hapsirarak boşluğa dağıtmamla oluştu.

ES: Kitabın detaylarına geçmeden önce birazcık bize adından bahseder misin? Altında aramamız gereken farklı bir anlam var mı? Ya da basitçe, nereden çıktı bu isim de diyebilirim...

AB: "Uyan! Bu andır seni yaşatan!" der; dili ve zekası kılıçından keskin, gitarının notaları ise büyülü bir arkadaşım. Ama hayır, serinin ismi buradan gelmedi. Büyük zaferler tattı, refah ve huzurla halkın hükmetchi bir kralın, karşısına çıkan benzeri görülmemiş kötülüğe yenileceğini ve bu yenilgiligi canıyla ödeyeceğini anlamasıyla yedi gün yedi gece boyunca aralıksız dövdüğü kılıçın adı: Uyandırın. Ölümeye yakın olan bu yüce kral, kılıcı döverken dokunduğu boşluktan aldı

güçle ölümsüzlüğü aramıyordu! Aksine o, ölümü çoktan kabul etmişti. Kabul etmediği ise deneyimlerinin ve bilgilerinin de ölümlü bedeniyle yitip gitmesi ve sonsuzluğa karışması idi. Uyandıran'a yüklediği güç, ruhunu kaybetmiş bedenlerin tecrübelerini alıp kabzasına kakılmış. Diyarlu isimli mücevherde muhafaza edebilmeye gücüdür. Bu nedenle son zamanlarında geride kalanlara, hayatı kalıp kurtulacak olanlara Uyandıran'ı bırakmak için çalışarak geçirdi bu kudretli, bilge kral. Ama bunların hiçbiri serinin bu kitabında anlatılmıyor; bu olanlardan çok çok uzun zaman sonra başlıyor okuyucunun hikayesi. Uyandıran isminin altında başka anımlar var mı? Evet, var ve umarım amacına ulaşır ki fantastik edebiyata bu denli ilgi varken amacına ulaşmaması için bir sebep görmüyorum. İslinden bu kadar bahsetmişen sanırım bir itiraf için en doğru zaman: Serinin adını ben koymadım...

ES: *Evet, şimdi detayları alayım. Nedir kitabı konusu? Bu 100 üzerinden 100 puanlık bir soru. Her röportajında sorarım, sana sormasam ayıp olurdu. Nereden başlıyor, bizi nerelere götürüyor?*

AB: Kitap tüm oyun sevenlerin hayallerinden, kurgularından, zekalarından ve arzularından oluşan muhteşem bir macera. Bu kitap yazılıdı demek doğru değil! Okuyucu, kitabı henüz yazılmamış kaderi olarak görebilir ve karşısına çıkan seçeneklerle daha önce kimsenin yaşamadığı bir macerayı yaşar. Dilerse kurnaz zekasını kullanıp zorluklarla başa çıkar veya içindeki hırs ve hiddet ile düşmanlarını uafak eder; bu tümüyle kitabın "kahramanı" olan okuyucuya bağlı. Çizer Mehmet Güler'ün 40'a yakın çizimi de hikayeyi süslüyor. Bu büyük macera ise herkes için aynı şekilde başlıyor. Sakince kitabı okumaya başlayarak! Fakat oandan sonrası pek sakin olmayacağı ve okuyucu ki bundan sonra romanın kahramanı olarak bahsedilmeli, kendinde daha önce hiç fark etmediği özel yetenekler olduğunu keşfeder. İçerisinde yaşadığı evrenin tek olmadığını, paralel birçok evren olduğunu ve bu evrenler arasında, evrenleri birbirinden ayrı tutan "boşluk" olduğunu öğrenir. Eğer okuyucu dilerse bu boşluğa adım atacak, bu boşluğa ait "yerleşikler" olduğunu ve hepsinin de dost canlısı olmadığını keşfedecek. Bir kere boşluğa adım attıktan sonra sonsuz paralel evrenler arasında örülür bir maceraye başlayacak kitabın kahramanı. Burada dostlar edinecek ve tabii ki düşmanlar da. İyi ile kötü arasında seçimler yapmak zorunda kalacak ve bu kararlar diyalarda yaşayan halkları derinden etkileyecik... Okuyucu, romanı okudukça verdiği kararları sorumluluklarını üzerine alacak ve bu sorumlulukla yaşamayı öğrenecek. Zamanla kendini daha iyi tanıယacak, hayatlarında nereye gitmek istediklerine karar vermiş bireyler olmalarına katkı sağlayacak; bir gün gelip de The Beatles'dan Yesterday'i duyup "Gerçekten olmak istediğimin yarısı mıymış?" dememeleri için yardımcı

olacak (Oyunlar zaten bunun için yok mu?). Tabii ki bu kadar seçimden, karardan bahsetmişken kaderden de bahsetmek gerekir. "Kadere yön verebilir miyiz, yoksa sadece bizim için yazılmış olanı kendi tarzımızla yaşıyor muyız?" Uyandıran serisinin sonunda bu soruya bir cevap arıyorum. Sanırım bizi, okuyucuları, oyuncuları götürdüğüm yer burası.

ES: *Temel olarak yazdığın kitaba baktığında sen ne görürorsun? Bir deneme mi, yoksa bir roman mı? Belki de bilinçaltıının oynadığı bir oyundur? Ha, ne dersin?*

AB: Bir kitap değil aslında gördüğüm; henüz anlatılmamış bir hikaye görürorum, yaşanmamış bir macera vaat ediyor sari sayfaları. Üzeri tozla kaplı oyuncuların ve sadece hayal edenlerin inanabileceğii, mucizelere ev sahipliği yapan şehirlerin, tehlikeli tuzaklarla donatılmış, sihir ve bilmecelerle dolu dev labirentlerin, tuhaf yaratıklara ev sahipliği yapan ormanların ve derin mağaraların bulunduğu ve tüylerinizi diken diken edecek korkunç ve kötü yaratıkların doladığı ve tabii ki birbirinden ilginç karakterlerin yaşadığı diyaları vaat ediyor bu hikaye. Okuyucu, kendi hikayesini anlatacak ve ben ondan dinleyeceğim. Bir oyun oynadığı kesin ama o oyunu bilinçaltım değil, oyuncuların kendisi oynayacak!

ES: *Son olarak fantastik edebiyat hakkında söylemek istediğin bir şeyler var mı? Merak dolu gözlerle bakıyoruz.*

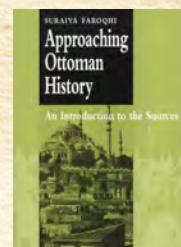
AB: Ülkemizde fantastik edebiyatın eksikliği hep konusulur. Ben bu boşluğun doldurabileceğimi düşünmüyorum, doldurmak da istemiyorum! Aksine o boşluğun varlığı, benim gibi, bu yazımı okuyanlar gibi hevesle "yazmak" isteyen kişilere bir fırsat olsun. Okuyuculara, fantastik edebiyat takipçilerine tavsiyem; yazmaları ve hiç durmadan ısrarla daha önce hiç yazmamış gibi, açına yazmaları! Yazınırız ki biz okuyalım! Ben bu boşluğun ancak bu şekilde dolacağına inanıyorum. Geceleri FRP masalarında oynadıkları oyunların hikayelerini anlatısınlar, zaman geçer ve bu hikayelerin tozu üstlerinde birbir, derilerine, ta iliklerine kadar işler. Ve yine belki onların büyükhapsırlığı nice evrenler yaratır... Paralel Evrenler, şimdilik sadece Uyandıran serisine ev sahipliği yapan bir oyun sistemi. Dileyen, paylaşmak isteyen ve bu evrende anlatacak hikayeleri bulunan tüm oyunculara kapısının açık olduğunu hatırlatmak istiyorum.

Tüm bu röportajdan sonra siz ne düşünüyorsunuz, bilmiyorum ama bence iyi çene yaptı... Bir adet daha Türk yapımı (Yazımı hiç fark etmez.) eserin daha raflardaki yerini almış olmasından dolayı çok büyük bir mutluluk duyuyorum. Umarım Anıl ve diğer yazılarımız türe olan ilgiyi artırdıkları gibi, okumak kadar yazma hevesinizi de artırrılar. Unutmayın; hayal gücü yenilemezdir! www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne dinledim

Dönüp dolaşın dinlediğim gruptardan bir tanesidir Stratovarius. 1984 Finlandiya doğumlu ekip, şu ana kadar toplam 13 stüdyo kaydi yaptıkları gibi, bir adet de canlı performans albüm yayınladı. "Power metal" dediğim türde müzik yapan ekip, özellikle Blind Guardian seven bünyeler tarafından fazlasıyla biliniyor. Her albümüyle kendini geliştiren ama aynı zamanda özünü bozmayan Stratovarius, en son 2011 yılında "Elysium" isimli albümüyle karşımıza çıkmıştı. Şarkı tavsiyesi vermekse çok zor; bir kez dinleyince beni anlayacağınız.



Ne okladım

Sevgili hocam Suraiya Faroqhi tarafından kaleme alınmış olan eser, Osmanlı tarihine çok farklı bir boyut katıyor. Okumayı yeni bitirdiğim eser, hocamın yıllarını verdiği Osmanlı'yı, Osmanlı geleneklerini ve kökleri Orta Asya'ya uzanan bir medeniyeti resmen nasıl anlamamız gerektiğini bizlere bir kez daha hatırlatıyor. İçerisinde uzun yıllar süren bir araştırmmanın sonuçlarının yer aldığı kitap, hem tarihe ilgi duyanların, hem de tarih konusunda çalışanların kesinlikle okuması gereken bir eser bence.



LEVEL LİĞİ

Ay 11

Oyun **Retro City Rampage**
Platform **PC**

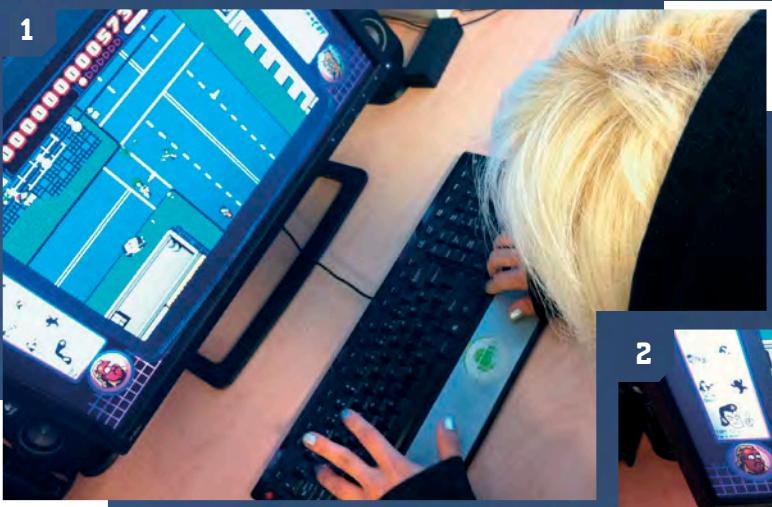
Artık tekrar etmeye gerek olmadığını düşünüyorum zira tahmin edeceğiniz üzere, LEVEL Ligi'ni yine ayın son gününde oynamak durumunda kaldık. Bütün ay kendimizi özel bir LEVEL Ligi etkinliğine hazırlarken, iş son güne kalınca oturduk PC'nin başına ve son yılların en ilgi çekici projelerinden biri olan Retro City Rampage'ta ortalığı yıkıp yakmaya başladık.

Retro City Rampage



Yapım: Vblank Entertainment
Dağıtım: Vblank Entertainment
Tür: Aksiyon
Platform: PC, PS3, Wii, PSV
Web: www.retrocityrampage.com

Oyun programcısı Brian Provinciano'nun yıllar öncesine dayanan projesi, yıllar ilerledikçe daha belirgin hale gelmeye başladı ve en sonunda "Retro City Rampage" adını alarak karşımıza çıktı. İlk bakışta Grand Theft Auto'nun nostaljik bir versiyonu olduğu kabul edilen oyunun geliştirildiği platformlar, ilk açıklamalarдан sonra artışa geçip PC, PlayStation 3, Xbox 360, Wii ve PlayStation Vita olarak belirlendi. Oyun tamamen nostaljik bir hava hakim, görsellik piksellerden oluşmakta ve oyuna renk katın en önemli konuya 80'li ve 90'lı yıllarda sayısız gönderme yapılması. Back to the Future'dan Vanilla Ice'a, Teenage Mutant Ninja Turtles'tan Starbucks'a kadar birçok popüler kültür öğesine rastlayabileceğiniz oyunu mutlaka denemelisiniz.



1

Yılın 11. ayına geldik ve yıl boyunca tek bir LEVEL Ligi mücadeleşine katılmayan Ayça, Assassin's Creed III'ü incelemek için ofise gelince bidzen kaçımadı. Ofisi ilk ziyaretinin şerefine kura çekimini bizzat gerçekleştiren Ayça, ilk isim olarak da kendini çekti ve Retro City Rampage'in sokaklarında turlamaya başladı. Roketatarıyla araçlara ve insanlara dalan Ayça'nın ulaştiği skor 22.885 oldu.



2

Ayça'nın kura çekiminde ikinci sırayı Emre aldı. Her ay olduğu gibi, bu ay da oyunun belirlenme süreci nedeniyle bana ağır suçlamalarda bulunan ve hakkını üst mercilerde arayacağı tehditlerini savur savur bilgisayarın başına geçen Emre, deneme turunda öylesine bir puan elde etti ki benim kişisel rekorumu bile geride bıraktı. Ne var ki asıl hakkında bu performansını tekrarlayamayınca 19.623 puanda kaldı.



3

LEVEL Ligi'nden bir konsol oyunu oynaması beklenisiyle hazırlıklarını sürdürden Ahmet, PC'nin başına geçmesi gerektiğini söylediğimizde küçük bir şaşkınlık yaşadı. Retro City Rampage'in pikseli sokaklarındaki kuytu başlangıç noktasından çıkmakta zorlanan Ahmet, karşısında masum insanları ve sakin sakin yol alan araçları görünce roketatarına sarılarak tozu duman kattı ama 15.200 puanda takılıp kaldı.



4

Ve son olarak oyunun başına ben geçtim. Aleyhime protesto gösterilerinin düzenlediği ve ağır küfürlerin edildiği bir ortamda, kendi rekorumu dahi yaklaşamayacağımı düşünerek, karamsar bir şekilde daldım insanlara ve araçlara. Hakkıma oldukça hızlı başlayıp ilk 30 saniyeyi çok iyi bir puanla geçtikten sonra tökezlemeye başladım ama yine de 24.668 puana ulaşıp Ayça'yı az bir farkla geride bıraktım.

Puan Durumu

İSİM	MAÇ	KUPA
Şefik	11	8
Ahmet	11	1
Emre	11	1
Fırat	6	1
Ayça	1	0

🏆 = Ayın galibi





duğumuz "checkpoint" sistemi mevcut. Fakat bu kez yeni olarak bizi BOII'de başarısız bir görevden sonra oyuna devam etme özelliği bekliyor. Yani bir görevde başarısız olunca checkpoint'e geri dönüp baştan oynama işine paydos. Başaramadığınız görevde "başarısız" sayılıcaksız ve oyuna o şekilde -acınızı içine gömüp sineye vura vura- devam edeceksiniz. Şayet tüm görevlerde başarısız olursanız da hikaye kurgusu, görevlerinde başarılı olan bir oyuncudan farklı olacak. Bu sayede de seride ilk kez birden çok oyun sonu bulunacak.

CoD serisinde ilk defa senaryo modu için çeşitli silahlardan ve ekipmanlar arasında seçim yapma imkanı sunuluyor. Yani başka bir deyişle oyunda belli bir ana silahınız olmayacağı. Ekipmanlarınızı, kamuflajlarınızı ve perklerinizi alabildiğince özgün şekilde direbileceksiniz. Senaryo modunda kazandığınız puanları da arkadaşlarınızla karşılaştırabileceğiniz bir istatistik takip sistemi bulunacak ve bu sayede kimin patron olduğunu herkese gösterebileceksiniz.

One shot, one kill!

BOII'nin multiplayer modu sadece gelecekte geçiyor. BOII'de yapımcılar bu kez oyuna yeni gelenleri "hardcore" oyunculara ezdirmemeye yeminli gibi. Önceli CoD'ların multiplayer modunda orta seviye ya da yeni yeni oyuna isınan oyuncular, profesyonel oyuncular tarafından keklik gibi avlanıyorlardı. Bu sefer farklı yetenekte ve farklı seviyedeki oyuncular sınırlanıp birbirleriyle oynamamaları için bir sistem geliştirilmiş. Böylece hem her oyuncuya hitap eden bir multiplayer deneyimi sunulmuş, hem de oyунun daha adaletli olması hedeflenmiş. Hazır adeta demişken, eskiden yapılan hilelerin önüne gelmesi için de maçlar oyuncunun içinden doğrula canlı olarak yayılacak ve diğer oyuncular tarafından izlenebilecek.

Multiplayer modunda yeni sınıf yaratırken "Pick 10" paylaşım sisteminden faydalansıncaz. Yani size verilen 10 puanınızı dilediğiniz gibi harcamabilir ve kişisel oyun tarziniza uygun biçimde özelleştirmeler yapabilirsiniz. Son açıklanan sisteme göre tüm oyuncular aynı kategoriden birden fazla perk alabilecek, ana silahlarını üç eklentiyile destekleyebilecek ve iki "lethal" taşıyabilecekler. Ayrıca yeni puan serileri, oyuncuların takımlarına galibiyet için yardım etmelerini kolaylaştırıyor. Puanınızı şısrımk ve takımınızı sırtlamak için saldırı kalkıyla takım arkadaşını koruma, bayrakları ele geçirme, düşman öldürme ve asist yapma gibi atraksiyonlar mevcut.

BOII'nin multiplayer modunda dikkat çeken yeniliklerden biri de yapay zeka kontrolü. Yapay zekayı kontrol ederek, misal A10F Warthog'u kullanarak bombardıman çağrabilir ve yapay zeka pilotunun sizi durumdan haberden telsiz bağlantısını dinleyebilir veya Lightning Strike sayesinde üç hedef bölge belirleyip hava saldırısı düzenleyebilirsiniz. Bir de oyunun multiplayer modu sadece gelecekte ve



2025 yılında geçtiği için günümüze göre aşırı gelişmiş silahlar kullanmak mümkün olacak. Mesela über silah olarak tanımlanan War Machine bunlardan birisi. Bir diğeri de menziline giren her şeyi parçalara ayıabilen bir mitralyöz olan Death Machine'in 2025 yılındaki hali!

Oyunda askerlerinizin savaş alanında kullanabilecekleri yeni teknolojiler arasında taşınabilir siper görevi gören Assault Shield, hedefin dost ya da düşman olduğunu belirleyen Target Finder, gerçek hayatı şu anda teknolojisini halihazırda var olan ve yakın mesafedeki hareketsiz hedefleri duvarların ya da katı yüzeylerin arkasından gösterebilen yeni görüş teknolojisi Millimeter Wave Scanner, ısı yayan tüm nesneleri gösteren ve uzun menzilli atışlarda isabet oranınızı artıran Dual Band Scope, yakına gelen düşmanlara elektrik verip onları sersemlete Shock Charge, silah sahibine lazer görüş sağlayan Laser Sight gibi ekipmanlar mevcut.

BOII'nin hedefe dayalı multiplayer modları artık raunt tabanlı oluyor. Misal Domination modunda bir saldırı, bir savunma oynuyoruz. Oyundaki "multi-team" bölümleri için de üç oyun modu sunuyor: Team Death Match, Hardpoint ve Kill Confirmed. Hatırlarsanız size iki ay önce sayıda BOII'de zombi modu olacağını herkesten önce yumurtlamışım ve gördüğünüz gibi doğru çıktı. Oyunda bizi üç farklı zombi modu bekliyor. Bunlardan Tranzit modunda ölmekte olan dünyanın sırlarını ortaya çıkaracağınız. Survival modunda üzerinize dalga dalga gelen zombilerle savaşacaksınız. Son mod olan 4v4 Grief modunda dört kişilik takımınızda hayatı kalmaya çalışacaksınız.

Multiplayer haritalar



Aftermath: Drone saldırısı sonrası Los Angeles'in göbeğindeki harita.

Cargo: Konteynerlerin sürekli hareket ederek haritayı değiştirdiği Singapur'daki liman.

Turbine: Yemen'in çöllerinde ölüme çıkan her şeye tırmamabildiğimiz devasa bir alan.

Express: Los Angeles'ta tren raylarının sık olduğu bir istasyon.

Yemen: Çok katlı bir savaş alanına sahip alan, sokak savaşları için ideal düşünülmüş.

Overflow: Sular altında kalan Pakistan'ın Peşaver şehrinin esas alan harita.

Hijacked: Lüks yatın olduğu sıra dışı bir savaş mekanı.

BOII'nin Wii U'ya çıkış yapmayacağı önceleri büyük merak konusuyken resmi makamlardan oyuncun Wi U platformuna da çıkacağı bilgisi açıklandı. Artık elimiz tetikte, gözümüz namluda, 13 Kasım'a kadar sabredip bekleyeceğiz. Ondan sonra ver elini Vietnam, Yemen, Singapur, Los Angeles... ■ **Ahmet Özdemir**



Rolling State, Edgerunner'lara karşı

The Witcher'in yapımcılarından,
Cyberpunk 2077 geliyor!

The Witcher'in yapımcısı CD Projekt ile ilgili bir haber yapmıştık geçtiğimiz aylarda. Orada CD Projekt'in The Witcher dışında birkaç tane önemli projesi olduğundan bahsetmiş ve eklemiştik: "Ekleyeceğleriz bunu kadar."

İşte bu projelerden bir tanesi sonunda ayyuka çıktı. İlk önce "Cyberpunk" olarak açıklanan, ardından yanına "2077" takısını alan oyun, CD Projekt stüdyolarından çıkan ikinci büyük oyun olma yolunda ilerliyor. The Witcher fanatikleri soracaktır, "The Witcher 3 gelmeyecek mi

Cyberpunk 2020

Cyberpunk 2077'nin temel alındığı FRP oyunu Cyberpunk 2020'de büyük şirketlerin kontrolündeki bir düzenden bahsediliyor. Ne var ki bir gün, büyük kiyametten sonra bu düzen bozuluyor ve sokaklar, "Lords of the Streets" adındaki grupların kontrolüne geçiyor. Görüntülerini değiştirebilen Reefer'lar, tamamıyla cyborg'a dönüşmüş olan Corpore Metal üyeleri, Desnai'nın mekanik parçalarla kendilerini güçlendiren adamları, yaratıkları kontrol eden Riptide, nano teknolojiyi kullanan Rolling State ve geleceğin teknolojisile kendilerini donatan Edgerunner'lar... Bu grupların hepsi birbirleriyle mücadele halinde ve Night City'nin karanlık hikayesinde hepsi liderliğe oturmak için savaşıyor.

yoksa?" diye. Endişelenmeyin, Cyberpunk 2077 projesini ikinci birtakım üstlenmiş durumda.

Bir masaüstü FRP oyunu olarak tasarılanan Cyberpunk 2020'nin üzerine kurulacak olan Cyberpunk 2077, 57 yıllık atlamayı tek bir nedenle yapıyor, o da 2020'nin fazla yakın olması ve CD Projekt'in üçük kaçık fikirlerinin bu yakın tarihe pek uymayacak olması.

Özünde bir "sandbox" RPG olacak firmanın yeni projesi. Yani koskoca bir alanda görevleri alacak, ortaklı birbirine katacak ve karanlık Night City sokaklarında hiçbir şey olmamış gibi dolaşacağız. Oyun "Night City" adında bir şehirde geçecek ve yıl da 2077'den başkası değil. Artık iyicene büyüyen ve yönetimi devletin elinden alan şirketlerin hegemonyasında var olmaya çalışan bir şehir söz konusu, biz de burada yaşam mücadelesi veren insanlardan ya da "cyberpunk"lardan bir tanesiyiz.

Oyunda farklı grupların birbirleriyle mücadele olacağı söyleniyor ve biz de bu gruplardan bir tanesine katılarak oyunda bu anlamda kendimize yer bulmaya çalışacağız. Seçebileceğimiz karakter sınıfları arasında polisler, iş adamları, tüccarlar, medya elemanları, bilgisayar korsanları, çingeneler, isyancı rock'cılar, suikastçılar ve doktor ve mekanikçileri kapsayan teknik adamlar bulunuyor. Karakterlerin seviye atlamak yerine, yetenek



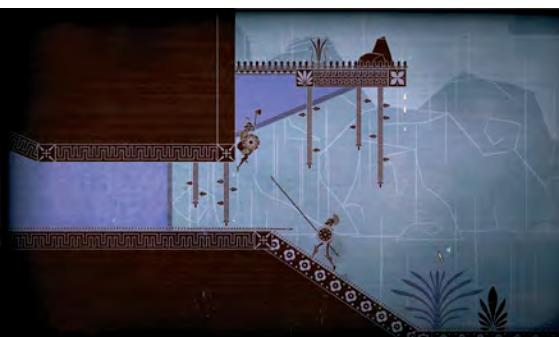
ağaçlarında ilerleyeceği de vurgulanıyor.

Çağın silahları, ekipmanları ve güçlendirmeleri ile kendimizi geliştirebileceğimiz belirtiliyor ve projenin 2014 sonu, 2015 başında bitirileceği vurgulanıyor. CD Projekt'in elinde PlayStation 4 ile ilgili herhangi bir yapım kiti bulunmadığı için oyunun yeni nesil konsollardan çok şu an için PC'lere yönelik hazırlandığını tahmin ediyoruz.

Bu arada Cyberpunk 2020'nin yaratıcısı Mike Pondsmith de oyunla ilgili yorumlarını belirtmekten geri kalıyor. Cyberpunk 2077'nin yapım aşamasında bir hayli etkin olan Pondsmith, oyunun kendi projesine uygun olarak hazırlanması için elinden geleni yapıyor. Tabii ki 2077 yılına uygun olmayan veya bir video oyununa ters düşen öğeler göz önünde bulundurulmuyor ama genel anlamda oyunun orijinaline sadık kalması amaçlanıyor.

Cyberpunk 2077, henüz yapım aşamasının çok başlarında. Oyunla ilgili bilgiler elbette ki gelecektir fakat uzun süre firmadan ses çıkmayacaktır diye düşünüyoruz. ■





Tanrılarla ölüm!

Apotheon'da yeniden tanrı avına çıkıyoruz

God of War III'ün sonunda neler olduğunu geçtiğimiz ay yazdık bu sayfalara ama burada bir kez daha yinelemeye gerek yok. Fakat şunu bilmelisiniz ki Kratos tüm Yunan Mitolojisi'ni tanrılarından arındırdı, dördüncü oyunda da Hint tanrılarına bulaşacağını düşünmüştük. (Binlerce var, 10 oyun daha idare ederdi.)

Konunun God of War'la ilgisi yok fakat yapımcı Alientrap'ın God of War'dan konu anlamında esinlentiği de ortada. İki boyutlu bir aksiyon oyunu olarak tasarlanan Apotheon, Yunan Mitolojisi'nde alternatif bir hikayeyi konu ediyor. Buna göre Hera, Zeus'u tahtından ediyor ve sinirini alamamışken dünyayı da ölümlülere zindan ediyor. İnsanlığın son umudu olan kahramanımız da Hera'ya ulaşıp onu durdurmak için harekete

geçiyor, bu arada da tanrıları bir bir kesip onların güçlerini kendine alıyor.

Biraz Patapon, biraz Mark of the Ninja, azıçık Limbo... Oyunun grafik tarzını anlamak için bu üç oyunu birleştirin. Oyundaki aksiyonu anlamatmak içincé bir benzetme yapmaya gerek yok. Kahramanımız kılıç ve kalkanıyla savaşıyor, düşmanların mızraklarını, oklarını kalkanıyla durduruyor, kılıç darbesi yarılmış kalan düşmanına da acımasızca saldırıyor. Fragmandan görüldüğü kadariyla aksiyon her zaman üst seviyede lakin kahramanımızın hareketleri (Özellikle zıplama şekli,) biraz yavan duruyor.

Tek kişilik senaryonun yanında oyunda Deathmatch ve takım tabanlı multiplayer karşılaşmaları da bulunacak. Oyun sadece PC için düşünülmüş ve oyunun Steam üzerinden, gelecek yıl satışa çıkması planlanıyor. ■

Tam koruma!

Bitdefender Internet Security 2013 satışa sunuldu

Bu ay LEVEL DVD'sinde de bulabileceğiniz, internet güvenliğini tam anlamıyla sağlayacak olan Bitdefender Internet Security 2013, yepyeni özellikleriyi le dikkat çekiyor.

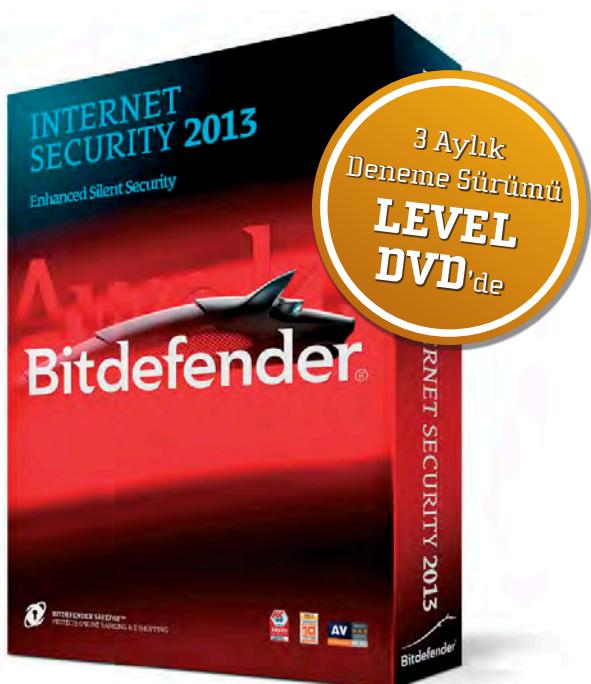
Veri güvenliği konusunda önde gelen üreticilerden Bitdefender'in Türkiye distribütörü DataStar, ödüllü güvenlik yazılımı Bitdefender Internet Security'nin yeni sürümünü satışa sundu. Bir ailedeki tüm bireyleri hedefleyerek koruma kalkanı oluşturan ürün; çocukların, sosyal ağlar, e-bankacılık, online alışveriş ve daha fazla gizlilik gibi esaslar üzerine teknoloji geliştiriyor.

Üstün bir anti virüs ve anti spyware çözümü olan Bitdefender Internet Security 2013, kolay kullanımı ve etkili güvenliği ile dikkat çekiyor. AV-Test tarafından hem 2011, hem de 2012 yılında "En İyi Güvenlik Ürünü" ödülünü kazanan

Bitdefender; koruma, onarım ve kullanılabilirlik ölçütlerinde en yüksek puanları aldı. Ürün yeni sürümü ile de iddialı; yine bağımsız kuruluşların, yayınların ve tüketicilerin en beğendiği çözüm olmayı hedefliyor.

Bitdefender Internet Security 2013, her yaşta ve her eğitim düzeyindeki bireyin kullanabileceği şekilde tasarlanmış, kullanımı kolay bir çözüm. Autopilot özelliği sayesinde güvenlikle ilgili tüm kararları kolaylaştırın ürün, kesinti ve yavaşlama olmadan güvenliği sağlıyor. Ayrıca Bitdefender SafePay özelliği sayesinde e-bankacılık ve online alışveriş güvenli hale getiriliyor. Bu özellik ile "hacker"lara karşı otomatik olarak ayrı bir güvenlik duvarı oluştursun yazılım, şifreleriniz başta olmak üzere kişisel bilgilerinizi korumaya alıyor.

DataStar tarafından satışa sunulan Bitdefender Internet Security 2013'ün fiyatı 69.95 Dolar + KDV olarak belirlendi. ■





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

Almanlara elveda, Ruslara merhaba

İkinci Dünya Savaşı'nda ikinci raunt: **Company of Heroes 2**

Evrenin en iyi strateji oyunlarından bir tanesiidi Company of Heroes. Her oynayan

beğenmişti, bir kişi bile oyunun iyi olmadığını iddia edememişti. Her zaman serinin yeni bir oyna kavuşturacağı umuduyla yaşadık fakat bir türlü ne Relic'ten, ne de THQ'dan bu konuya ilgili bir haber alabildik.

Neysse ki bir süre önce müjdeli haber geldi ve Company of Heroes 2'nin yapım aşamasında olduğunu öğrendik. Oyunun oynamaları kisimları da yavaş yavaş yüzeye çıktı ve oyunun gayet iyi bir yönde ilerlemekte olduğunu da gözlerimizle gördük.

İkinci Dünya Savaşı'nın Doğu'da süren kısımı ni konu alan oyunda, bu defa Rusların kontrolünü ele alıyoruz. Almanlar veya Amerikalılarla göre çok daha farklı bir orduya sahip olan Ruslarda ilk dikkat çeken birim, acemiler.

Zorla savaştıran ve eline silah tutturulan sivillerden oluşan bu büyük gruplar, pek iyi savasamıyor ama kurşunları durdurmak için çok iyi hizmet veriyorlar. (Adım Adolf şu an.) Acemilerin daha çok işe yarıdiği bir nokta varsa o da asker sayısı azalan profesyonel grupların sayilarını tekrardan eski hallerine getirmek. Son derece ucuza elde edilebilen acemiler, oyunda bolca kullanacağımız birimlere benzıyorlar.

Maxim makineli tüfek birimi yavaş ve pek de iyi hassasiyette ateş edemiyor ama ağır hasar verebiliyor. Rus tetikçileri tek kişi hareket etmeyip ve hep iki kişi çalışıyorlar. Katyusha kamyonları hedefini pek de bulamayan roketler atesliyor ama o kadar uzun mesafeye gönderebiliyor ki

bu roketleri, düşmanlarınız ne olduğunu anlayamıyor. Birçok tanka sahip olan Rusların tankları da önceki oyunlardaki Alman ve Amerikalıların tanklarının bir karışımı gibi duruyor.

Bir ünitelerin yanında oyunda birkaç tane daha önemli değişiklik bulunuyor. Artık "True Sight" adında bir özelliğe göre hareket ediyor ünitelerimiz. Bu da kalabalık mekanlarda ayvayı yiyeceğimiz anlamına geliyor zira askerlerimiz 360 derecelik alana hakim olamıyor ve sadece gördüklerinin farkına varıyorlar. Özellikle köşeleri dönmeden önce iyice araştırma yapmamız gerekeceğini anlıyoruz.

Bir diğer değişiklik de kaynak toplama kısmında. Önceki oyunlarda kaynak noktalarında hangi tür kaynak olduğu belliidi ve rakip tarafın hangi noktalara sahip olduğundan, ne üreteceğini de anlayabiliyorduk. Relic bu konudaki değişikliği netlikle kavuşturmuş olsa da büyük ihtimalle artık kaynak noktalarında ne tür kaynak üretileceğine biz karar vereceğiz. Böylece rakibin de hangi yönde bir strateji geliştirdiğini anlamamız güçleşecek.

Kaynakları toplamak için o noktaya asker yolladığımız dönem de dönüş yapıyor lakin bu defa kaynağı ele geçirmeye çalışan grup, sadece o kaynağın biraz yakınından dursa kaynağı ele geçirebiliyor. Bu şekilde saldırya da daha dayanıklı olacak olan askerler, rakipleriyle çatışırken dezavantaja düşmeyecek.

Gayet kaliteli bir oyun oluyor Company of Heroes 2 ve 2013'te piyasada olacağı söylüyor. THQ'nun içinde bulunduğu finansal zorluklar eğer devam ederse oyunun ertelenmesi de kaçınılmaz olacaktır lakin belki de bu oyun onlara yeni bir umut işiği yakar. Şu an için sadece PC'lere gelecek olan oyun için sabırsızlanıyoruz. ■



Para verene öncelikli hizmet

Yeni Battlefield 3 eklentisi **Aftermath**'e hazır mısınız?

i ran sokaklarını vuran depremden sonrası konu alan yeni Battlefield 3 paketinde neler oluyor, bilmek ister misiniz? Öncelikle şu konuya netleştirerek lazımlı ki bu oyuncunun toplamda dört tane farklı çıkış tarihi bulunuyor. Oyunun Premium versiyonunu aldınız mı? Peki, bir PlayStation 3 sahibi misiniz? O zaman herkesten önce, 27 Kasım'da oyunu oynamaya başlayabileceksiniz. Şayet ki PC veya Xbox 360 sahibiyseniz, sizin için bu tarih 4 Aralık. Premium'a para vermemiş olanlar ise oyuncunun PlayStation 3 versiyonuna 11 Aralık'ta, PC ve Xbox 360 versiyonuna ise 18 Aralık'ta kavuşabilecek. Eskiden ne

güzel sadece bir tane çıkış tarihi olurdu. Şimdi bölgesinden konsoluna, üyelik tipinden kendi tipinize kadar her şeye bir farklılık var!

Aftermath'in Battlefield 3 dünyasına katacağı yenilikler arasında, Crysis 3'ten esinlenildiğine kesinlikle emin olduğumuz arbalet yer alıyor. Son derece sessiz çalışan, zum özelliğinin sayesinde bir tetikçi tüfeği kadar etkin olan arbalet ile rakiplerimiz onları neyin öldürdügün anlayamayacak bile.

Dört tane yeni haritanın da oyuna eklenmesini sağlayan Aftermath, "Scavenger" adında yeni bir online oyun modu da içerecek. Bu oyun modunda oyuncular

maça bir bıçak, bir tabanca ve birkaç tane de el bombasıyla başlayacaklar ve daha iyi silahlar bulmak için mücadele verecekler.

Yeni görevlerin ve achievement'ların da bulunduğu oyunda yeni bir zırhlı, sivil binek aracının bulunacağı da belirtiliyor.

Hızlı ve daha standart bir oynanışa (Close Quarters'daki gibi dar alanlar yok, Armored Kill gibi araçların hakimiyeti yok...) sahip olması beklenen Aftermath'ı Şefik hızla edinip tüketecektir zira kendisi Premium üyesi ve oyun Premium üyelerine bedava! Geriye kalan herkes ise 15\$'ı ceplerinden çıktı bilsin... ■



Akıllı hastanesinde bir gece...

Outlast ile korku iliklerinize işleyecek!

Geçtiğimiz aylarda bir film gösterime girmiştir. Bir akıl hastanesi içinde geçiyordu.

Burada yemek dağıtan ve aslında bir müzik grubunun da üyesi olan gençler, elektrik kesintisi yüzünden hastanede kapalı kalyordular, başına da gelmeyen kalmıştı. Filmin sonu enteresinden da geneli o kadar uyduruktu ki...

Söyledi de bir ekol var; yönetmenler olsun, oyuncuları olsun, ilk yapımlarını hep korku teması üzerine kuruyorlar gibi geliyor. Daha önce Prince of Persia: The Sands of Time, Assassin's Creed, Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction gibi büyük yapımlarda çalışmış olan Red Barrels ekibi de ilk oyunlarını korku türünde üretmeyi seçmiş, ortaya da Outlast çıkmış.

Yayımlanan fragmanda oyunun gerçekten çok iyi şeyler vaat ettiği görülmektedir. Aynen bahsi geçen film gibi bir akıl hastanesinde geçen oyunda, buraya bir haber yapmak için gelen bir gazetecinin rolünü üstleniyoruz. Zavallı gazeteci de filmdeki gençler gibi hastanede tatsız kalyor ve hastanenin içine canavarlaşmış müdafimleri kahramanımızın peşine düşüyor.

Oyun genel olarak hem karanlık, hem aksiyon dolu, hem de sınırlarınızı olabildiğince geriyor. Resident Evil 3'te nasıl Nemesis peşimizi bırakmayıp bizi

kovalıysa burada da hastalar koridorlar boyunca peşimize düşüyorlar. Yetmiyor, elektrikler tamamıyla gidiyor ve kapkarankılık yerlerde, elimizdeki kamerasının gece moduyle etrafı görmeye çalışıyoruz. İyidен iyiye "Rec" adlı filmdeki etkili gördüğümüz bu anlarda elbette ki hastalar kameramıza takılıyorlar ve orada korkudan yere yiğilip oyunu da bir daha oynamamaya yemin ederek lunaparkın yolunu tutuyoruz.

Gelecek yıl sadece PC'de boy gösterecek olan Outlast, gerçekten korkutucu bir oyun olma yolunda hızlı adımlarla, elinde satırla siz kovalayan bir akıl hastasından kaçarcasına hızlı bir şekilde ilerliyor. Korku oyunlarından hoşlanıyorsanız, bu oyunu mutlaka takibe alın... ■



Son Dakikalı

- **Hitman: Absolution'da bir çizgili sincap, bir korkuluk, bir samuray ve bir tavuk kostümü giyebileceğimiz açıklandı. Bunları giyerek nereye varacağımızı netlik kazanmadı...**
- Dünyanın en ünlü şarkısı olma yolunda hızla ilerleyen Gangnam Style, Just Dance 4'e bu ay içinde bir DLC olarak geliyor.
- **Iddialı bilimkurgu MMOFPS oyunu Planetside 2, 20 Kasım'da piyasada.**
- Wii U'nun gamepad'ının üzerinde bulunan mikrofonun oyunlarda sohbet için kullanılmayacağı, bu iş için ayrıca bir kulaklı seti alınmasının gerektiği açıklandı.
- **Yenilenmiş kontroller ve ek içerikle birlikte satışa sunulacak olan Deadly Premonition: The Director's Cut, sadece PlayStation 3'e özel bir korku oyunu olacak. Oyun gelecek yılın başında piyasada.**
- Bu ayın sonlarında Mass Effect 3 sahipleri, şu ana kadar Mass Effect 3 için yayımlanan en pahalı DLC'yi alabilecekler. Omega DLC'si yaklaşık 15\$'dan satışa sunulacak.
- **Diablo II çıktıktan hemen sonra hazırlığına başlanan ve Game Boy Color için düşünülmüş olan Diablo Junior, üç farklı karakterin, üç farklı kartusta satılmasını ön görmüştü. Böylece oyuncular kartış değişimi yaparak eşya değişimi de yapabileceklerdi. Ne var ki bu oyun hiçbir zaman gün yüzü göremedi...**
- Sadece Move cihazı ile çalışacağı öne sürülen korku oyunu Until Dawn için gamepad desteği olacağı söylüyor.
- **İçerisinde Red Dead Redemption, Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City, L.A. Noire ve Midnight Club: Los Angeles Complete Edition oyunlarının bulunacağı Rockstar Games Collection, bu ay ABD'de PlayStation 3 ve Xbox 360 için piyasaya çıkıyor. Oyunun Avrupa'ya ne zaman geleceği ise belli değil.**
- DC karakterlerini karşı karşıya getiren Injustice: Gods Among Us'ın kadrosuna Green Lantern, The Joker ve Green Arrow da eklendi.
- **Star Wars'u konu eden Angry Birds Star Wars, sekiz gün sonra iOS, Android ve PC için piyasada olacak.**
- Toyota, yeni bir prototip araç üretme hazırlığında ve bu arabaya da "Insect" adını vermemi uygun görümüş. Araçla ilgili ilginç olansa önünde ve arkasında birer tane Kinect kamerası olması. Böylece araç siz ona yaklaştıracak sizi tanıyor ve buna göre ayarlamaları yapıyor.



İhtiyaç Sen'sin

Bir "Hayvan, İnsan, Sevgi" projesi

Sokaklarda, barınaklarda sevgiye ve yardıma muhtaç hayvanlara yardım amacıyla oluşturulan bir proje var ve bu projeye kısaca "H.i.S." adı verilmiştir.

H.i.S. projesinin ana hedefi, hepimiz ile aynı hayatı paylaşan, fakat fark edilemeyen ve önemsenmeyecek, barınaklarda hem özgürlüğü, hem de tatsız hayatını bir arada yaşamaya zorunlu bırakılan hayvanların, toplum üzerindeki farkındalıklarını oluşturmak ve sürdürmek. Bu sosyal sorumluluk projesi, aynı zamanda bakım evlerinin ihtiyaçlarının karşılanması için de hayatı geçiriliyor. Böylelikle zorunlu olarak orada kalan hayvanların biraz da olsa rahat yaşamasını sağlayabilmek hedefleniyor. Projenin amacı da kısaca şöyle: Geçici bakım evlerine hapis edilen hayvanlara, sevgimizi gönderebilmek ve onların ihtiyaçlarını karşılamak. Bu ihtiyaçların karşılanabilmesi için de H.i.S. logolu ürünlerin satışı düşünülmekte. Eğer siz de bu sosyal sorumluluk projesi hakkında

bilgi almak ve yardımda bulunmak istiyorsanz, www.facebook.com/HisProjesi ve www.twitter.com/HisProjesi adreslerinden daha fazla bilgiye ulaşabilirsiniz. ■



Oyuncular istedi, Capcom cevap verdi

İlginc yaratıklar ve Dimitri ile Darkstalkers'da buluşma vakti

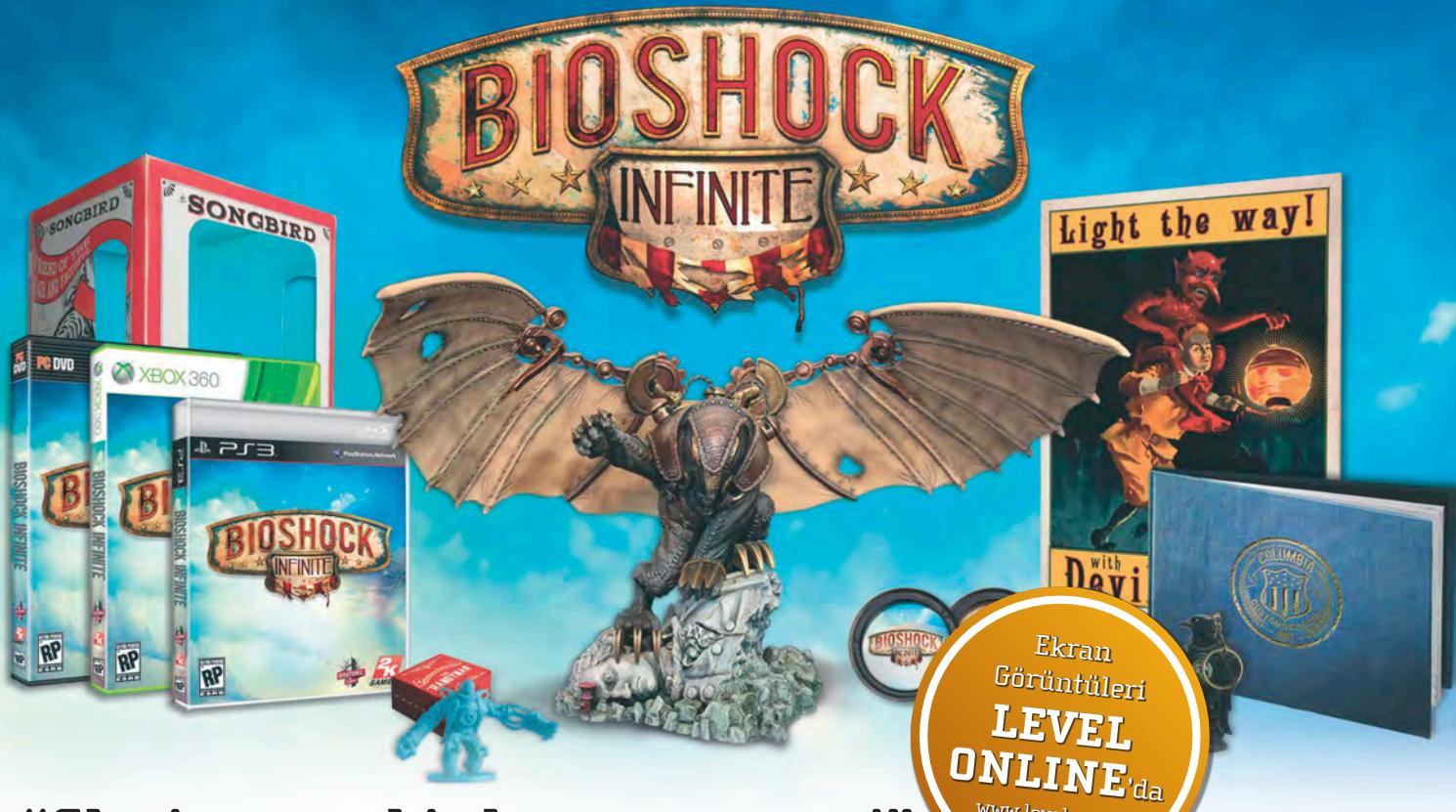
Yer çok gerçek anlamda dövüş oyunıyla doldu ve bir hata yapıp da Capcom'un yepeni bir Darkstalkers oyunuyla karşımıza çıkacağını da düşünmüyordu değildik. "Hata" diyoruz çünkü bu kadar ünlü dövüş oyunu piyasadayken, kimsenin Darkstalkers'a kendini vereceğini düşünmüyorum. Zaten Capcom da bu düşündüğünde olacak ki farklı bir yol izleyip yepeni bir oyun yaratmak yerine, ilk iki Darkstalkers oyununu yenileyerek PSN ve XBLA üzerinden satışa sunmaya karar verdi.

Night Warriors: Darkstalkers' Revenge'in ve

Darkstalkers 3'ün HD versiyonlarını içerecek olan paket, 18 ünlü dövüşçüyü tekrar ekranlarımıza taşıyacak. Tüm karakterleri tanıtabilmemiz için bir "tutorial" bölümü de oyunda bulunacak ve buna birçok online oyun modu eklenecek. Sekiz kişilik oyun lobileri, bölge ve bağlantı hızına göre rakip arama özellikleri ve fazlası ile Darkstalkers Resurrection, 15\$'lık fiyatı hak edecek gibi gözüküyor.

Gelecek yıl satışa sunulacak olan oyunun tam olarak hangi tarihte oyuncularla buluşacağı ise henüz açıklanmadı. ■





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

"Shut up and take my money!"

BioShock Infinite'in göz kamaştırıcı özel paketleri

Elimizde BioShock Infinite ile ilgili üç haber var, bir tanesini daha önceden açıklamış olağımızı düşünüyoruz. Normalde Ağustos sonunda piyasada olması gereken oyun, birtakım aksaklılıklar nedeniyle ertelendi ve 26 Şubat'a kadar gitti bu tarih. Firmanın yaşadığı zorluklardan dolayı mı, bilemiyoruz fakat belki de bu konuya ilgili bir gelişme daha yaşandı geçtiğimiz ay ve firmadan iki önemli isim daha ayrıldı, Irrational Games'te tabiri caizse adam kalmadı.

Gelelim olayın biz oyuncuları ilgilendiren kısmına. Oyunun iki tane özel koleksiyon versiyonu

piyasaya sürülmüş ve bunlardan pahali olanını almak için parayı hazırladık bile. 150\$'dan satışa çıkacak olan Ultimate Songbird Edition, oyunda bizi kovalayacak olan büyük kuşun yaklaşık 25cm uzunluğundaki figürüne sahip. BioShock'ın Little Sister'larını tasarlayan Robb Waters'ın elinden çıkan bu figür, her oyuncunun odasına koymak isteyeceği türde bir sanat eseri. Bu pakette aynı zamanda 64 sayfalık bir artbook, 25mm'lik Handyman figürü, propaganda posteri plakası, 7.5cm'lik Murder of Crows anahtarlığı ve oyunun müzik CD'si yer alıyor. Oyunla ilgili de üç tane özel güç kazanıyoruz: Düşmanımızı yakın dövüşte kolayca öldürmek için Bull Rush gücü, ses kayıtlarını topladığımızda

para da kazanmamızı sağlayan Extra! Extra! özelliği ve düşmanlarımızın öldüklerinde patlamasına neden olan Betrayer yeteneği. Bu özel paketin Xbox 360 versiyonunu alanlar, Xbox LIVE avatarlarına Booker ve Elizabeth kostümlerini giydirebiliyor, PC ve PlayStation 3 sahipleri ise BioShock Infinite temaları kazanıyorlar.

Oyunun diğer versiyonu, "Special Edition" ise o güzel Songbird figürü dışındaki tüm parçaları içerisinde bulunduracak ve fiyatı da 80\$ olacak. (70\$'a şahane bir figür? Olabilir...)

Ultimate Songbird Edition'ın Türkiye'ye gelmeyeceğini bilmiyoruz fakat gelirse birilerinin alacağından eminiz. ■

Morrowind'e dönüş

Skyrim: Dragonborn'da ejderhalar ve dahası...

Tamriel'in kuzeyinde neresi var, Morrowind. Bir söyletiye göre Skyrim'in yeni DLC'sinde bu bölgeye dönecektik; hatta geçtiğimiz ay sıkı bir Skyrim oyuncusu, Riften'in yakınlarındaki görünmez bir sınırı aşip Morrowind yakınlarında, üzerinde hiçbir şey bulunmayan bölgelere adım atmayı başardı. Bundan sonra da bu bölgelerin neden var olduğu sorusunu gündeme geldi ve Eylül ayında Bethesda, "Dragonborn" isminin lisansını alıncá yeni DLC söyletilerini de iyiden iyiye konuşulmaya başlandı.

Bu olaylardan sonra, oyunun 1.8 yamasının kaynak kodunu karıştırın bir oyuncu, yepeniyi verilere ulaştı. Bu verilere göre yeni eklenen ejderhalar ve bu ejderhalara binme olanağı olacak; hatta ejderhalar ve diğer binek hayvanları üzerinde büyük yapabilme olanağı da oyuna eklenecek.

Dragonborn'da mızrakların da kullanıma gireceği açıklanıyor ve Bonemold, Chitin, Nordic

ve Stalhrim zırh tiplerinin oyuna ekleneceği ön görülyüyor.

Oyunun Morrowind'de geçmesi bekleniyordu ama şu anda Morrowind'in kuzeyinde bulunan küçük Solstheim adasında geçeceği düşünülüyor. Raven Rock, Miraak Temple, Castle Karstaag ve Telvanni Tower da bu bölgede bulunması beklenen ve oyunda yer alacağı düşünülen yerler arasında bulunuyor.

Burada yazılanların tümü speküasyon asılina bakarsanız. Kaynak kodlarında yazanlar doğru olmayıp, ejderhalar belki de sadece NPC'lerin kullanılmadıdır, silahlar değişimeli... Ne var ki bu DLC -adi Dragonborn olsun veya olmasın- yayına girdiğinde ilk olarak Xbox 360 kullanıcılarına sunulacak. 30 günlük bu sürenin ardından PC ve PlayStation 3 için satışa sunulacak olan DLC, eğer bahsi geçen konuları içerisinde bulundurursa yine çok beğenilecektir diye düşünüyoruz. ■



■ Tuna Şentuna

CeBIT Bilişim Eurasia

29 Kasım - 2 Aralık 2012 CNR Expo Yeşilköy'de Gelecek Bilişim ile Gelecek!

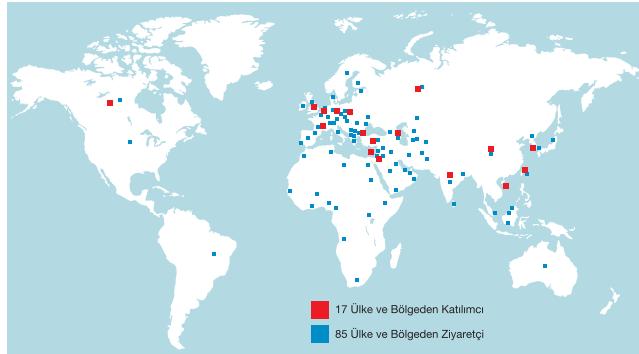


YURT DIŞI ALIM HEYETLERİ

Uluslararası arenada iş fırsatları!

Dünyanın dört bir yanından gelen profesyonel ziyaretçilerin yanı sıra **85 farklı ülkeden satın alma heyetleri** masrafları karşılaşarak fuara davet edildi.

- Ortadoğu Alım Heyetleri Özel Programı



TEKNOKENTLER ÖZEL BÖLÜMÜ

Bu bölüm içerisinde, fuara katılacak firmalara tüm detayları düşünülmüş komple bir çözüm paketi sunulacaktır. 6.000 TL değerinde olan katılım paketi Deutsche Messe ve Hifaş desteği ile 2.800 TL + KDV den sunuluyor.

Teknokent Tematik Bölümünde Yer Alan Hizmetler:

Özel davetileriniz ve misafirleriniz ile iş toplantılarınızı gerçekleştireceğiniz toplantı odasının rezervasyonlu kullanım hakkı, misafirleriniz için ücretsiz catering & servis hizmeti, sadece bu bölüm katılımcılarının kullanabileceği özel wireless internet bağlantısı, 1 masa, 3 sandalye, 1 broşürük, 1 küçük kilitli dolap, afiş asımı için bir panel, elektrik bağlantısı ve grup priz içermekte.

ALIM HEYETİ PROGRAMLARI

- KOSGEB desteği (DTM) yurt dışı alım heyetleri programı (80'in üzerinde ülkeden ziyaretçi)
- Ortadoğu Alım Heyetleri Özel Programı
- Anadolu VIP Heyetleri Özel Davet Programı
- Anadolu Kobi Alım Heyeti Programı

CEBIT BİLİŞİM EURASIA KOSGEB DESTEĞİ DEVAM EDİYOR!



Kosgeb desteği; Boş alan kirası, stand konstrüksiyonu ve dekorasyonu, fuar katılımcı kataloğu, fuar alanının genel düzenlemesi ile ilgili hostes, genel tanıtım, güvenlik ve temizlik ile gerekli olabilecek diğer hizmet giderlerini kapsar. Her bir fuar katılımı için işletme başına azami destek alanı 50m²'dir.

Sınırlı olan bu imkandan yararlanmak için yerinizi hemen ayırtın!

Siz de bu dört platform olan CeBIT Bilişim Pro, CeBIT Bilişim Gov, CeBIT Bilişim Lab ve CeBIT Bilişim Life'da yerinizi şimdiden alın, avantajlı yerlerden yararlanın.

ERP AREA YAZILIM ÖZEL BÖLÜMÜ

Bu tematik alanın ana amacı katılımcı ERP şirketlerinin el ele çalışması ile Türkiye'de ERP pazarının gelişmesini sağlayıp Türk Sanayi Üretiminde çağdaş teknik ve yazılımların kullanılmasını artırarak uluslararası ziyaretçi ile buluşturmak.

Sektörde önce giden ERP ürün ve çözümleri sergilenirken, ziyaretçiler, ERP/İş yazılımları alanındaki arayışlarını ve değerlendirmelerini tek bir çatı altında gerçekleştirme şansı buluyor olacak. Ürün tanıtımları, birebir görüşmeler ile tematik alan "ERP-Area", bu yıl yine fuarın gözdesi olmaya aday.

Detaylı bilgi: www.cebitbilisim.com veya www.trovarit.com.tr

Katılım için: info@cebitbilisim.com

CeBIT Bilişim Eurasia

29.11-2.12.2012

Uluslararası Bilgi ve İletişim Teknolojileri, Telekomünikasyon, Yazılım, Uydu İletişimi, Yayıncılık, Kablo, TV ve Haberleşme Sektörü Fuarı
İstanbul Fuar Merkezi, CNR Expo Yeşilköy - İstanbul / Türkiye
www.cebitbilisim.com

Organizatör



Deutsche Messe
Worldwide

Hannover Fairs
Interpro Uluslararası Fuarlık A.Ş.



Fuar AŞ Sponsoru



Banka Sponsoru



İletişim Sponsoru



Radyo ve TV Sponsoru



Dokümantasyon Sponsoru



Resmi Seyahat Acentası



Desteği ile



semor İşbirliği ile

YENİ NESLİN EN KÖTÜ 20 OYUNU İĞRENÇ, SIKICI, BERBAT OYUNLAR!

Kim demiş LEVEL kötü oyunlara yer vermeye diye? Aşın size son dönemin en kötü oyunları. Tepe tepe okuyun ya da afiyetle yiyein, artık ne yapacağınız size kalmış. Kaleme alması cesaret isteyen bu konu için de gözümüzü kırmadan elimizi taşın altına koymak. Biz en kötü oyunları LEVEL'in hasıla kazanlarına koyup öğretmeden sındırırken, bazı oyunları içice ezip pügnemeyi de ihmali etmedik. Lakin oyunları hasıla kazanımıza koyarken sadece oyunculara verdigimiz notları ölçül almadık. Harbiden kötü ve savunulacak hiçbir tarafı olmayan oyunları hasıladık ve bir güzel taşladık. Buyurun bakalım, bu dosya konusu yaraya yarasın, yaramayana afiyet olsun!

TEMASTAN KAÇININ



HAZIRLIKLI OLUN
GÜVENDE OLUN

Uzak
Durun!



DEPARTMENT OF HEALTH HAZ



20 Quantum Theory

Yapımcı: Team Tachyon

Çırın bir oyun bul hem de ne çırın. Dolaştığımız mekanlar neredeyse kusmamızıza yol açacak. Zaten sürekli aynı şeyleri yapmaktan mideniz bulanıyor. Hiç olmazsa düşmanları biraz bi'şeye benzetseydiniz de oyunun şerefini kotarsayınız. Ama ih ih, yok! Team Tachyon adındaki, yapımcı diye ortada dolaşan firmaya sesleniyorum: Hadi el ele tutuşun ve itiraf edin; yandan yandan Gears of War'a bakın ve "Ulan fena oyun değil bu, biz de bundan yapalımı!" dediniz. Konsept ve genel olarak oyun buram buram taklit koksa da, hatta "Ben çakmayım!" diye bğırsa da umursamadınız ve bize yutturmaya çalıştırın. Eminim bu oyuna tasarladığınız iğrenç yapay zeka hala kabusunuz giriyyordur. Girmiyorsa da girmeli!

Bölüm Tasarımları



Grafikler



19 Damnation

Yapımcı: Blue Omega Entertainment

Acaba Codemasters'tan kaç kişi bu oyunu yayımlamaya karar vermeden önce söyle bir eline alıp adam akıllı oynadı? İnsan bir düşünür, oraya adını yazacaksın, logonu koyacaksın. Bu işin sonunda vezir de olmak var, rezil de! Milenyumdan sonra böylesine çırın kaplamalar, böylesine istah kapatılan grafikler sunmak bayağı bir ceset ister. Anlaşılan yapımcının cesaret konusunda en ufak bir noksanı yok. Hadi görselikten feragat ettik diyelim, oyunun oynanışı da aynı bir felaket. Oyunda ne bir vuruş hissi var, ne doğru düzgün oturtulmuş bir oyun mekanığı var. Her şey içe geçmiş gibi. Gel gelelim adamlar bu oyunu utanmadan, sıkılmadan, bu haliyle önmüze koydu mu, koydu.

18 Prison Break: The Conspiracy

Yapımcı: ZootFly

Prison Break dizisi televizyonlarda fırtına estiriken bunun rüzgarından faydalanan isteyen ZootFly ekibi hemen kolları sıvadı ve "Hadi bu dizinin bir oyununu yapalım!" dedi. Splinter Cell, Thief, Hitman ve hatta Manhunt oyunlarında sinsice saklanıp adam tepelemenin çok keyifli bir şey olduğunu hatırladılar ve "Biz de gizlilik odaklı bir oyun çakalım." dediler. Gizlilik öğeleri içeren bir oyun yapacaksan, kaya gibi sağlam yapay zeka sisteme ihtiyaç vardır, ne var ki gizlilik sistemi tam manasıyla çuvallamış durumda. Üstelik kamera açları da bize çok sıkıntılı bir görüş açısı sunarak saç baş yolduruyor. Bunun üzerine bir de dövüş mekaniklerinin vasıtlığı eklenince oyunu oynarken çıldırmamak için kendinizi zor tutuyorsunuz.



17 Stormrise

Yapımcı: Creative Assembly

Orhan Gencebay'dan sonra Tarkan da "Hatasız kul olmaz!" dedi ve kesinlikle doğru söyledi. Ne var ki bir oyun hataya dolu olunca, hatta sırıf hatadan ibaret olunca kesinlikle çekilmiyor. Stormrise'da oyun baştan aşağıya hata dolu. Gerçek zamanlı strateji oyunu diye yazılın bu kod israfında yapay zeka namina hiçbir şey yok. Adamını gönderdierorsun, gidiyor ağızı açık ayran budalası gibi, kafasına göre dolanıyor. Yolunu bulurken hata, düşmanını bulurken hata, dövüşürken hata! Ünitelerinizi kafayı yemiş gibi birbirleriley çatışırken görürseniz sakin şaşırmayı! Gerçek zamanlı strateji oyunu yapmak kolay iş değil; sayılız dengeyi kurmak ve tonlu parametreyi hesaplamak gerekiyor ki Total War serisini yapan bir firmadan bunları beklemek hakkımız ama bu kez olmamış, olamamış.



Teknik Hatalar



Oynamabilirlik

16 NCIS

Yapımcı: Ubisoft

Herhalde 2011 yılının en kötü yapımlarından biri NCIS'tir. Bu oyunda adam gibi bir şey yaptığınız söylenemez. Ne bulmacaları bulmacaya benziyor, ne de ipuçları ipucuna. Öylesine oyuna katılıp vakit geçirmek için yapılmış bir yazılım gibi duruyor. Oyundaki karakterlerin birisi bile kişilik sahibi değil. Grafikler vasata yaklaşmak için kendini paralıyor gibi ama yanına bile yanaşamıyor. Böyle yalapşap oyun yapılabildiğini de NCIS sayesinde görmüş olduk. Keşke bu oyunu hiç yapmasaydınız! Bu oyunu hapishanede mahkumlara işkence olsun diye oynatıklarını duydum ama doğru mudur, bilemeyeceğim. Naval Criminal Investigative Service, yani namı diğer NCIS tam olarak oynaması cis bir oyun; hatta ciiss!

**15 ShellShock 2: Blood Trails**

Yapımcı: Rebellion

1999 yılında çıkan Quake III: Arena'dan 10 yıl sonra bir FPS oyunu çıkaracaksın ve online multiplayer modu koymayacaksın, sonra da bu oyunun tutmasını bekleyeceksin. "Bir dakikalı!" derler adama. Sen hangi akla hizmet, 2009 yılında çıkardığın bir FPS oyununa bırak online'ı, multiplayer desteği bile koymuyorsun? Hadi yaptın bir hata ve multiplayer koymadın, peki senaryo moduna sürükleyici bir öykü koymak da neyin nesi ola? Vietnam temasını alıp çıldırmış zombiler gibi üzerinize saldıran insanlarla bezeyince senaryo içini halledebileceğiniz mi sandınız? Yapay zekanın yerlerde süründüğü ShellShock 2: Blood Trails, söylediğimiz gerekçelerden ötürü kesinlikle kendini bu sayfalarda bulmayı hak ediyor.

Multiplayer Noksanlığı



Kontroller

**14 Thor: God of Thunder**

Yapımcı: Liquid Entertainment

Hiç bu oyunda ne var diye başlamayalım, ne yok diye başlayalım. Bu oyunda sürükleyici bir senaryo yok, yapay zeka yok, keskin grafikler yok, kontrol yok, düzgün kamera açısı yok, dövüş mekanığı yok, konsept yok. Yok oğlu yok! Frame-rate zaten yerlerde sürüneniyor. Thor'a bu yapılrı mıydı bel! Thor gibi bir isim ancak bu kadar rezil edilebilirdi. Bravo. Zaten eleman Superman, Hulk, Spider-Man ya da Iron Man kadar popüler değil; seveni de diğerleri kadar yok. Siz de böylesine açık gibi oyun yapıp Thor'u iyice öldürdünüz. Bu kadar kötü oyun yapabilmek için epey bi' kasmak lazımdır. Oyun hem bir seye benzemiyor, hem de oynaması tam bir işkence.

**13 Crash Time 5: Undercover**

Yapımcı: Synetic

Crash Time 5: Undercover, LEVEL'in haşlama kazanına henüz düşen taze bir yapımlı. Alarm für Cobra 11 olarak bilinen diziden uyarlama oyunumuzda, geçen oyundaki gibi özgür bir dünyada değiliz. Bu kez yapımcılar bizi tipik bir yarış oyunuyla limitlemeyi reval görmüşler. Crash Time 5: Undercover'ı oynadığınızda araç fiziklerinin ve dinamiklerinin ne arcade tipi eğlenceli, ne de simülasyon tipi sağlam olduğunu görememek üzücü. Konu olarak da otoban polisi olan Ben ve Samir'in hikayesi oyuncuları cezbetmekten çok uzak. Oyunda online bir multiplayer modunun bulunmamasının da bunca rezilliğin üstünde tüt diktiği yetmiyormuş gibi grafiklerin de vasat olması bizi çileden çıkardı.

Fizik Motoru



Tekrar Eden Oynanış



12 Inversion

Yapımcı: Saber Interactive

Neyi merak ediyorum, biliyor musunuz? Saber Interactive acaba bu oyunu kabul etmesi için Namco Bandai'ye ne yaptı, ne etti de ikna etti; bunu gerçekten çok merak ediyorum. Inversion'a ucundan buçagından bulaştıysanız, oyunun ne denli sıkıcı olduğunu kendiniz de tecrübe etmişsinizdir. Oyun o kadar kötü ki... Konusu bile orijinal olmaktadır çok uzak. Nasıl Duke Nukem oyunlarında uzaylılar gelip gezegenin güzel kızlarını kaçırırsa Inversion'da da uzaylılar gelip adamızın kızını kaçırıyor. Ne kadar orijinal, değil mi? Oynanış deseniz sürekli tekrar ediyor, düşmanları tepelemekten insana gına geliyor. İncelerken Tuna bu oyuna nasıl tahammül etti, orası meçhul ama biz bu sıkıcı oyuna ve sıkıcı yerçekimi cihazına tahammül edelim derken tam manasıyla altüst olduk.

Bayatlamış Konsept

11 Leisure Suit Larry: Box Office Bust

Yapımcı: Team17

Larry'yi ailecek severiz. Larry karakteri oyun tarihinde önemli bir yere sahiptir. Hepimiz bir dönem eğlendirmiş ve güldürmüştük olsa da artık çapkın kurt kocamış. Nasıl kocakardan gelin olmazsa moruktur da çapkın olmaz. Larry karakteri çapkılıktı ne kadar deneyimli olursa olsun, söz konusu Leisure Suit Larry: Box Office Bust olunca iyice bayatlamış bir oyun konseptiyle karşımıza çıkmaktan çekinmedi. Worms serisine imza atmış olan Team17, Leisure Suit Larry: Box Office Bust'ta işi iyice eline yüzüne bulaştırdı. Team17, sen bi' zahmet Worms oyunları yapmaya devam et ve bir müddet de Larry'ye bulaşma lütfen! İyice madara ettin yahu Larry'yi çapkınlar ve akşamcılar alemine!



Hikaye



10 Vampire Rain: Altered Species

Yapımcı: Artoon

Bos bir alan hayal edin, fazlaca karanlık olan. Sonra da berbat kaplamalara sahip bir çevre düşünün ve odun gibi hareket eden birinin, maksadı belirsiz bir biçimde, ortada meydancı gibi dönüp durduğunu hayal edin. İşte Vampire Rain: Altered Species böyle bir oyun. Karakteriniz bir yere tutunmak için zipladığında önce birkaç kez boş yere zipliyor ancak ondan sonra tutunabiliyorsunuz. Ekranın üç köşesindeki mide bulandıran yeşil göstergeler de oyunu iyice küflenmiş gösteriyor. Sıkıcı diyaloglar ve vasat videolar, kötü olan hikaye örgüsünü daha da çekilmekliyor. Gizlilik öğeleriyle bezenmiş olması gereken bu oyun, takoz kontrolleri sayesinde amacını feci iskalayan bir yapıya sahipti.

9 Fighters Uncaged

Yapımcı: AMA Studios

AMA Studios, Kinect'in çıkışına tamamen beden hareketleriyle kontrol edilen bir dövüş oyunu yetiştirmeye çalıştı ve yetiştirdi de ama yetiştirdiği şeye oyun demeye bin şahit lazımdı. Ubisoft'un dağıtımını üstlendiği oyun tam bir fiyasko oldu. Kimi dövüş oyunları dövüş stilleri, kimileri de kombolar ile öne çıkmaya çalışır. Hadi bunu beceremeyenler, güzel kızlar ve sallanan göğüsler ile falan kitleyi yakalamaya kasiyor. Ama bu ne? Mevcut sisteme dövüşmeye çalışmak tam bir facial! Fighters Uncaged'de kontrol ve oyun mekanığı hak getire. Abi piyasaya sürmeden önce hiç mi oynamadınız siz bu oyunu? Lami cimi yok, bizim dilimizden de kurtuluş yok. Madem yaptınız bu oyunu, o halde elimize düştünüz demektir.



Kontroller

8 Men in Black: Alien Crisis

Yapımcı: Fun Labs

Men in Black: Alien Crisis'ta filmle organik ya da anorganik bir bağ kurmak neredeyse imkansız. Hani bir oyunun oynanışı çok çizgiseldir ama grafikleri iyi olduğu için bir nebze oyunu kotarıyor dur ya, Men in Black: Alien Crisis'ta hem oyun loko-motif rayında gidiyormuş kadar çizgisel, hem de grafikleri 2012 yılına göre tamamen kokuşmuş! Oyunda "Agent P" adında, filmdeki Will Smith'in canlandırdığı Agent J'nin karbon kopyası kılıklı bir herifi kontrol ediyoruz, daha doğrusu kontrol etmeye çalışıyoruz; çünkü oyunda kontrol namına bir çaba yok. Ne omuz üstü kamera işimizi görüyor, ne de oyunda vuruş hissi var. Yapımcılar kısacık oyun süresi sunan bu oyuna grafik ve oyun mekaniği eklemeyi unutmuşlar ve alabildiğine çizgisel bu oyunu bu şekilde önmüze koyma çüreti göstermişler.

Vuruş Hissiyatı



Konsept



7 The Expendables 2 Videogame

Yapımcı: ZootFly

Alın size "Film oyunları dandik olur!" tezini kuwertli bir şekilde destekleyen oyunlar- dan bir tane daha! Sinema versiyonu, bir dönemin süper Kahramanları olarak izlediğimiz oyuncuların bir araya gelip çok fazla holplayip ziplamadan çevirdikleri ve bolca dijital efektle süslenen bir film olarak hafızalara kazındı. Bir jenerasyonun idolu olan Sylvester Stallone, Jason Statham, Jean-Claude Van Damme, Jet Li, Dolph Lundgren, Chuck Norris, Bruce Willis ve Arnold Schwarzenegger gibi aktörler filmi nispeten kotarabilmeyi başardı ama oyuna gelince durum pert! The Expendables 2 Videogame'de kah "bam güm" dövüşük, kah bolca mermi ve roket attık ama ne yaptıysak bı'türlü eğlenemedik.

6 Harry Potter and the Deathly Hallows

Yapımcı: EA Bright Light

Harry Potter olsun, çamurdan olsun, bu isim yine satar diyorsanz yanılıyorsunuz. Oyuncuların çok seçiçi bir algısı olduğu göz ardı edilmemeli. J.K. Rowling, Harry Potter and the Deathly Hallows'u yazarken kendini fazla kaptırdığı için film ikiye bölünmüştü, oyunu da hakeza öyle. Ne var ki her iki Harry Potter and the Deathly Hallows oyunu da sürekli kendini tekrar eden yapısıyla oyunculara ıstrap oldu. Sürekli dalga dalga gelen düşmanları öldürüp sonraki bölümde yine aynı şeyi yapmak çok sıkıcıydı. Boss savaşları da aynı şekilde kasvetli ve bezdirici bir biçimde tasarlanmıştı. Beş saat boyunca aynı şeyleri yaptığınzıda biten oyunu Move kontrol cihazıyla oynamak bile eğlenceli olmaktan çok uzak bir yapıdaydı.

Cizgisellik



Kinect Performansı



5 Steel Battalion: Heavy Armor

Yapımcı: From Software

Steel Battalion: Heavy Armor, Capcom tarafından öyle gizemli bir şekilde sunuldu ki oyun hakkında henüz hiçbir bilgi yokken merak uyandırılmak suretiyle dikkat çekilmeye çalışıldı ama oyun ufaktan ufaktan yüzünü göstermeye başladığında dudaklar da büdüdü. Steel Battalion: Heavy Armor piyasaya çıktığında rengini belli etmesi uzun sürmedi. 2082 yılında geçen ve Kinect ile kontrol ettiğimiz bir asker rolünde olduğumuz oyun kısa sürede patladı. Bundan 70 yıl sonrasında geçtiği için iki ayaklı, VT adındaki tankları kullanan oyun bizden LEVEL tarihindeki en kötü notlardan biri olan 20'yi almaktan kurtulamadı. From Software bu oyundan sonra bir daha Kinect oyunu yapmaz umarım.

Sürüş Dinamikleri



4 Pimp My Ride

Yapımcı: Eutechnyx

Pimp My Ride, televizyonda epey takip edilen bir program. "Millet hurdası çıkıştı araba parçalarla süslenip gösterili bir bineğe dönüşme sürecini izleyen seviyor nasilsa, patlatalım bunun oyununu gitsin." dedi yapımcılar herhalde. Ama sevgili Eutechnyx'in göz ardı ettiği önemli bir husus vardı ki o da televizyonındaki hurdaların uzun ve meşakkatli bir uğraş sonucu şatafatlı bineklere dönüştmesi gerçekten "cool" bir olay ve her şeyden önemlisi gerçek! MamaFih siz bunun oyununu yaptığınızda bu olay gerçek olmadılarından ve bundan öncesinde 3.968 oyunda arabalar milyonlarca kez zevkimize göre ve dilediğimiz gibi şekillendirdiğimizden mütevelli Pimp My Ride tam bir fiyasko olarak sonuçlandı.

3 AMY

Yapımcı: VectorCell

AMY'nın yapımcıları esasında Flashback'in yapımcılarının ta kendisi. Flashback'ın yapımcıları durdu durdu ve söyle virüslü mirisli bir korku oyunu yapalım dediler. Yıl 2034 olarak seçildi ve mekan da ABD'nin ortasındaki Silver City olarak belirlendi. Cehennemin kapılarını yırtıp bu dünyaya transfer olan iblisler ve virüs kapmış insanlar, oyundaki Lana karakterini kovalamaya başlarlar. Bu arada Lana'nın karşısına sekiz yaşında, masum görünüşlü, otistik bir kız çıkar ve işler sarpa sarar. Böyle bakınca oyun herkesi içine çekerek bir yapıda görünse de VectorCell, böylesine engin yelpazeye sahip bir fikri eline yüzüne bulaştırdı. Halbuki Resident Evil ne zaman ortaya bir virüs salgını çıkarsa iyi kötü milyonları ekran karşısına bağlamayı başarıyordu.

Cizgisellik



Bölüm Tasarımları



2 Bomberman: Act Zero

Yapımcı: Hudson Soft

1986 yılında, ill Nintento konsoluna çıkan Bomberman zamanlarından kalma bir oyun stilini alıp da şimdiki konsollar uyarmaya çalıştığınızda nasıl bir faciaya karşılaşacağınızı resmidir BAZ. 1986 yılında da Bomberman'ı Hudson Soft yaptı ve bundan 20 yıl sonra, 2006 yılında da BAZ'a yine Hudson Soft imza attı ama kişiselleştirilebilken karakter ve 1986 yılına göre janjanlı gelen grafikler, 2006 yılında etkileyici olmaktan çok uzaktı. Görsel olarak 1996'da PSone'a çıkan Kurushi oyunundan pek de güçlü olmayan grafikler, bomboş görünen bölüm tasarımları ve kendi devrinin çok öncesinden kalma arayüzler, BAZ'ı yeni neslin en kötü oyunlarından biri yapan faktörlerden birkaçı.

1 Postal III

Yapımcı: Akella

Kusurlu mekaniklere, mide bulandırın grafiklere ve kötü esprili anlayışına ne kadar dayanabilirsiniz? İşte size sınırlarınızı zorlayacak bir yapı! Peki, Postal III'te pek saygıdeğer yapımcılar ne yaptılar da bu seriyi batırdılar? Bir kere oyuna yapay zeka koymayı unuttular, sonra aynı tip düşman öldürme ve koruma olarak eşlik etme gibi görevleri peş peşe dizdiler, ardından da Usame Bin Laden ile karşılaşma oyunu ekleyince olaya tüy dikmiş oldular. Tutmuyor işte bu konsept, tutmuyor! Bir önceki nesil olan PS2 zamanında da Usame Bin Laden'i öldürmeye çalıştığımız Fugitive Hunter gibi oyunlar yapıldı; bunlardan hiçbiri tutu mu ki sen kalkıp tekrar aynı işi yutturmaya çalışıyorsun. Insaf artık!



Oyun Mekanikleri

PCnet bu ay dopdolu

Windows 8 piyasada
Microsoft'un en iddialı işletim sistemi

Parolalar nasıl kırılıyor?
Hacker'ların parola kırma yöntemlerini öğrenin

13 sayfalık dev dosya ULTRABOOK TESTİ
Piyasadan en popüler 10 Ultrabook'u test ettik

PC net
Teknolojiyi seviyoruz
Kasım 2012 Sayı 182 Fiyat 7,00 TL

33 PARLAK WEB FİKİRİ
Her gün aynı siteleri görmekten sıkıldıysanız internetin size sunduğu ilginç siteleri keşfedin

+ Amerika'da 4G hız testi
ABD'nin 4G'si ile Türkiye'nin 3G'sini karşılaştırdık

+ 26 SAYFA PROJE
İNCELEME Outlook.com
Yeni nesil web tabanlı e-posta servisi

NASIL YAPILIR?
Pil Ömrünü Uzatın
Dizüstünungü tek şarjla en uzun süre kullanmanın püf noktaları

2012/11 / 11246 / İKTC: 6,50 TL
ISSN 1301-4773
9 771501477005

15 YAŞINDA

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

PCnet'ten harika 8 hediye DVD'de

OYUN: GREED DVD FILM: DİĞERLERİ
EĞİTİM: 1 AYLIK VİDOBU ÜYELİĞİ EĞİTİM:
CPANEL & MYSQL **TAM SÜRÜM: ASHAMPOO**
SNAP 5 TAM SÜRÜM: TREND MICRO
TITANIUM INTERNET SECURITY 2013 (3 AY)
17 E-KİTAP: PCNET BİLGİSAYAR KİTAPLIĞI



İlk Bakış

Neler geliyor neler!

Bildiğiniz gibi yılın son aylarına girerken kafamıza oyun yağmaya başlıyor. Biz de şemsiyemizi açtıktan sonra ters çevirecek bu oyun yağmurundan kapabildiğimiz kadar çok kapmaya çalışıyoruz. Önümüzdeki aylarda gökten düşecek oyunlar arasındaki Lost Planet 3,

dikkat çeken yapımlardan sadece birisi. Dead Space serisine benzerliğiyle dikkat çeken yapımı sabırsızlıkla bekliyoruz. Yine yakında ekranlarımıza konuk olacak Far Cry 3 için de Ubisoft son derece iddialı görünüyor. Fuse'un ve Yaiba: Ninja Gaiden Z'nin ilk bakışları için sayfayı çevirmeye devam edin.



36

Yaiba: Ninja Gaiden Z

Zombilerin gazabı mezardan sonra başlar!



40

Fuse

Kendisine has karanlık bir esprî anlayışı bizi bekliyor.



43

Far Cry 3

Cennet gibi bir adada, işin yoksa silahla düşman kovala...

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunu düşürüyor, hangisi çıkıyor...

Tansiyon Ölçer

ÇOK DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Lost Planet 3

Dead Space 2'nin ardından benzer bir konsept bir kez daha tutacak mı?

38



Tansiyon Ölçer

NORMAL

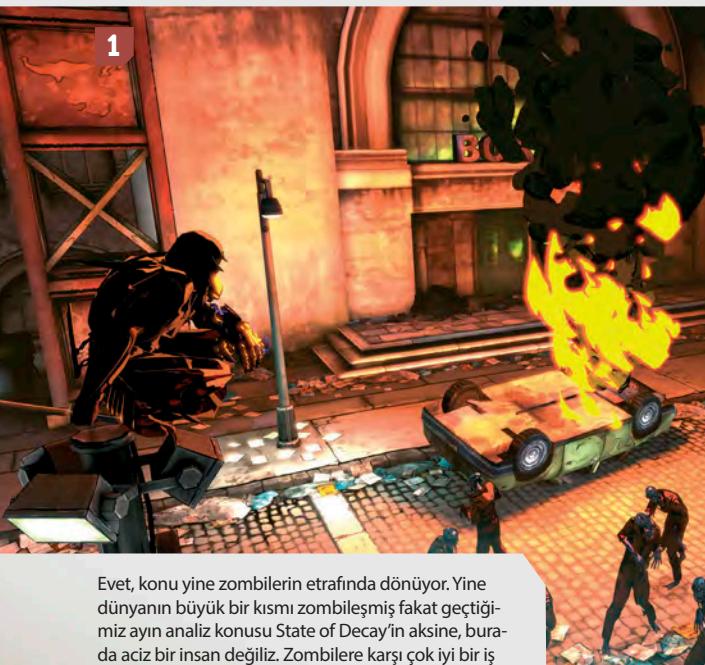
Yapım Team Ninja Dağıtım Tecmo Koei Tür Aksiyon Platform PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi Belli Değil Web teamninja-studio.com/yaiba

Yaiba: Ninja Gaiden Z

Ölümden sonra, intikam peşinde...

Zombi uzmanı Keiji Inafune, Capcom'la bağlarını kopardıktan sonra yepyeni bir projeye adım attı ve bu yapım da Ninja Gaiden'dan başkası çıkmadı. Ne var ki uzunca bir süredir Ryu Hayabusa'yı kahraman kontrolüne oturtan Ninja Gaiden serisi, yanına "Z" takısını aldıktan sonra kahramanını da değiştirdi. Bu defa Yaiba gamepad'ın ucunda olacak ve düşmanları da diğer ninjalar değil, hayatınızın her köşesinde görmeye alıştığımız zombilerden oluşacak... ■ **Tuna Şentuna**



1

Evet, konu yine zombilerin etrafında dönüyor. Yine dünyanın büyük bir kısmı zombeleşmiş fakat geçtiğimiz ayın analiz konusu State of Decay'in aksine, burada aciz bir insan değiliz. Zombilere karşı çok iyi bir iş çıkarabilecek derecede güçlü bir kahramanız.



2



Ryu Hayabusa'nın neredeyse ikiye ayrıduğu Yaiba, ölümden geri dönen bir kahraman. Tabii ki onu bir araya getirmek için teknolojik imkanlardan yararlanılmış ve o, Robocop benzeri bir cyborg'a dönüşmüştür. Bu nedenle de belki de Ryu'dan bile güçlü ve kesinlikle Ryu'dan daha enteresan güçlere sahip.

3



Yaiba'nın düşmanlarına karşı kullanabileceğini bir çok saldırı şekli bulunacağı söyleniyor ama henüz bunlar hakkında bilgi verilmiyor. Zombiler tek eliyle kaldırıp havada parçalara ayıabileceğini ise hem fragmanlarda, hem de görsellerde rahatlıkla görebiliyoruz.

4



Biraz vahşet oranı yüksek bir oyun bu. Fakat dikkatli gözler, oyundaki cel-shade grafik teknığını de hemen fark etmiştir. Yani vahşet, çizgi film kıvamında ekrana gelecek ve işin içinde zombiler de bulunduğu için tamamıyla fantastik bir hikayede boy göstereceğiz.

5



Karizmatik bir karakter olduğu her halinden belli. Yaiba'nın. Güçlü ve hızlı bir karakter lakin onu bu hale kimin getirdiği ve zombilerin dünyada ne aradığı, Ryu'nun da tüm bunlarla ne ilgisi olduğu henüz açıklanmış değil.

6



Devil May Cry, Bayonetta ve türevleri gibi bu oyunda da aynı anda çok fazla düşmanla mücadele edeceğiz. Sıradan zombiler bize zorluk çıkarmayacak belki ama daha güçlü olanlar bir araya geldiğinde dikkatli olmamız gerekecek.

7



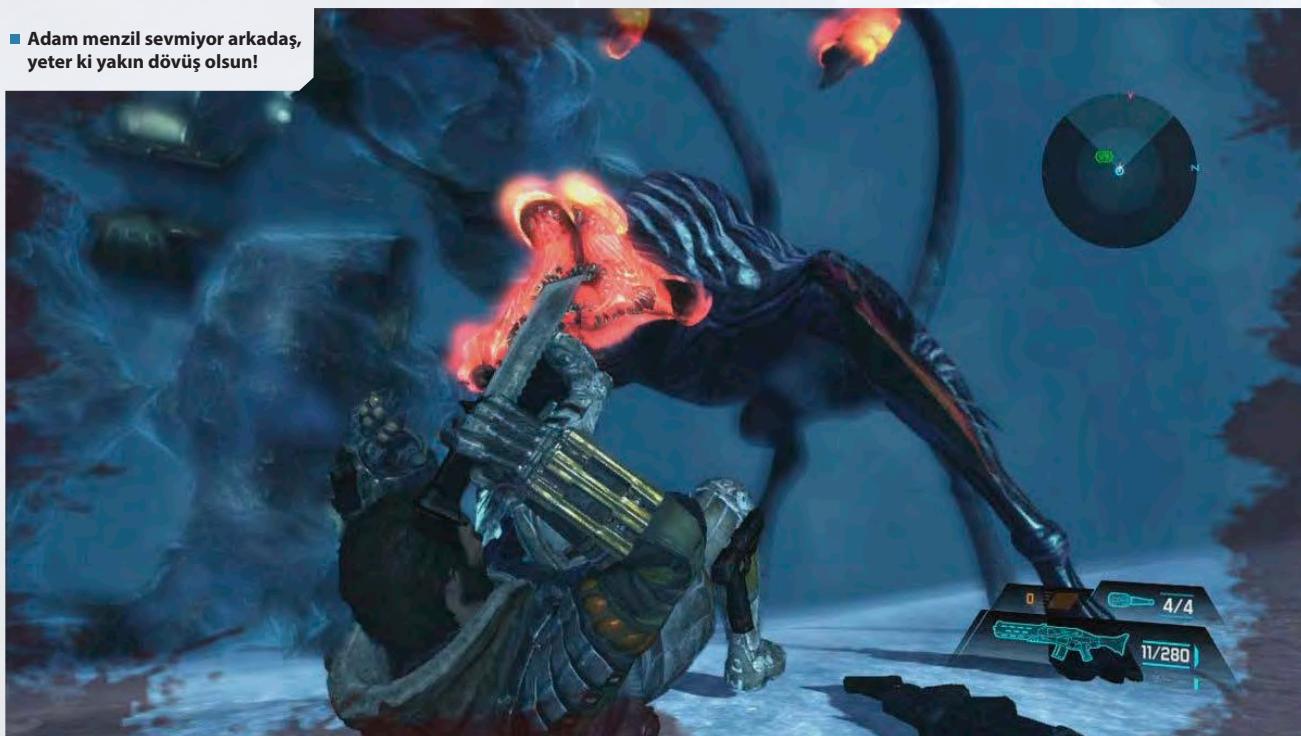
Özgürükü bir oynanışı olmayacağılığını düşünüyorum bu oyundan. Yani diğer benzer aksiyon oyunlarındaki gibi, çizgisel bir oyun olacak Yaiba lakin bunun kötü bir gelişme olduğunu da düşünmüyorum. Böylece önceden tasarılanmış senaryo parçaları görebileceğiz.

8



Grafiksel açıdan gayet hoş gözükmüyor Yaiba. Oynamışta da eğer önceki Ninja Gaiden'in izlerini taşırsa tadından yemmez. Oyunun 2013 yılının herhangi bir zamanı piyasada olacağını düşünüyorum ama bu konuda firmadan gelen bir açıklama yok. Hepimize bol sabır...

■ Adam menzil sevmiyor arkadaş, yeter ki yakın dövüş olsun!



Düşman

Eğer birazcık Half-Life biliyorsanız, anladığım kadariyla düşmanlardan çok da korkmayaçaksınız. "Akrid" adı verilen düşmanlarımız arasında birçoğböcük ve daha büyük böcük bulunuyor. Bir de ufak, aniden ziplayan böcükler olacak ki onlardan çok korkacağiz.

Yapım Spark Unlimited **Dağıtım** Capcom **Tür** Aksiyon Platform PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi Ocak 2013 **Web** www.lostplanetthegame.com

Lost Planet 3

Bu sefer olacak

Lost Planet serisi ilk kez 2006 yılında üretilen oyunu ile karşımıza çıktı. Fütüristik dünyası ve hızlı oyun yapısı ile konsol oyuncularının beğenisini toplayan yapımla, her ne kadar harika grafiklere sahip olsa da bir türlü istenilen oyun modelini sunamadığı için hep arka planda kaldı. Birçok oyuncu ve eleştirmen tarafından daha iyi bir oyun yapısına sahip olması gerekiği yönünde yapılan eleştiriler, öyle görünüyor ki üçüncü oyunla birlikte gerçeğe dönüştürülüyor.

Sizlerin de bildiği üzere Capcom, olabildiince adrenalini yüklü oyunlar yapmanın peşinde ve bu tutumunu şuna kadar ürettiği tüm oyunlarda göstermiş durumda. Özellikle Resident Evil serisini oynamış olanlar, tam olarak ne dediğimi anlayacaklardır. Konu Lost Planet 3 (LP3) olunca da durum aynı. Olabildiince gerçekçi ve dinamik grafiklerle karşımıza çıkmak için uğraşan yapımcıların, özellikle Unreal Engine 3 grafik motoru ile Capcom'un kendisine ait MT Framework motorunu birleştirmek suretiyle ortaya çıkardıkları görsel

şölen gerçekten iddialı. Bu yeni sistem sayesinde hem detaylı grafikler görebilecek, hem de daha farklı tarzda bir Lost Planet oynayabileceğiz. Üçüncü oyun ile birlikte -tipki ilk oyunda olduğu gibi- buzullarla kaplı bir bölgede alacağımız soluğu. Bu devasa bölgede, paralı asker Jim ile maceralara atılacağız. İlk bakişa StarCraft'tan Jim Raynor'ı hatırlatan sıfatının yanında aslında nazik bir kişi bulunuyor. Evde bekleyen bir karısı var Jim'in. Buzullarla kaplı devasa bir yerde çalışmak zorunda olduğu gibi diğer yandan üzerine atlamak için yanıp tutuşan birbirinden farklı yaratık söz konusu.

LP3, ikinci oyuna göre daha çok tek kişilik senaryo üzerinde durmaya niyetli. Olaylar ilk oyunda geçen zaman diliminden bir -iki yıl öncesi- konu alıyor ki bu da bizi, E.D.N. III'ün yaşadığı buz çağının dönemine sürüklüyor. İkinci oyunda bir anda tropikal yaz şenliğine düşen hava, hem oyundaki gerilimi yok etmedi, hem de oynama Far Cry benzeri bir yapı katmayı. Açıkçası ikinci oyundaki en büyük şikayetim sanıyorum buydu. Senaryonun geneline baktığımızdaysa "Neo-Venus Construction Company" (NEVEC) isimli şirket için çalışan Jim ile karşı karşıya kalıyoruz. Bölgede kazı yapması yapan şirketin en büyük amacı, burada bulduğu kaynakları dünyaya göndermek. Anlayacağınız günümüzde fazlasıyla dile getirilen "tükenen kaynaklar" senaryosu üzerinden yola çıkararak yapılmış bir oyunla karşılaşacağız.

LP3 ile yaşanacak olan en büyük değişimlerin başında kamerasının kullanımı yer alıyor. Tipki eski oyunlarda olduğu gibi, omuz üstü kamerasına sahip olacak olan yapımla çok daha farklı bir açıyla karakterimize yaklaşacak. Yani daha çok Gears of War'da kullanılan kamera modeli üzerinden dünyaya merhaba diyeceğiz. Bu sayede nişan almak ve pek tabii ki ateş etmek çok daha kolay olacak. Karakterimizi kontrol etmek için ne kadar çaba sarf edeceğimiz hakkında henüz bir bilgi yok. Bir diğer büyük değişim, eski oyunlardan alıştığımız menzilli savaşların, daha çok yakın savaşa dönüşmesi yönündedir. Ara sahne şeklinde gerçekleşecek olan yakın savaşlarda, Jim'in birçok

Tansiyon Ölçer

NORMAL





farklı özelliğini kullanmamız isten bile değil. Kimilerinin duyar duymaz eleştirdiği bu özellik, oyuna ne kadar etki edecek, şimdiden kestirmek zor. Tek bilinen, ana karakterimiz Jim'in bir paralı asker olduğu için yakın savaşa daha yatkın olduğu yönündeki gerçekten başka bir şey değil. Oyunun genel yapısında da büyük bir değişim var aslında. İlk iki oyundan hatırladığımız kalıplılmış dünyanın yerine, çok daha dinamik bir yapıyla karşımıza çıkacak LP3. Bu duruma en büyük etkiye birbirini ardına sıralanmış bölümlerin yerine tamamen açık bir dünyaya karşılaşacak olmamız. Normal senaryonun haricinde birçok yan görevin bulunacağı harita, ne derece serbest dolaşma imkan verecek, kestirmek zor ama en azından kendimizi oyun dünyasının içerisinde bırakıp sağda solda farklı görevler yapabilecek, yeni yerler keşfedebeleceğiz gibi gözükmüyor. Yine de bir Grand Theft Auto gibi sonu gelmeyecek haritalar beklememek lazımdır. Bir kez daha içerişine dalacağımız "E.D.N. III" isimli dünya ne Jim, ne de başkaları için hiç de güzel bir hayat vaat etmiyor. Yaşam mücadeleşinin verildiği bu amansız yerde Jim'in imdadına "Rig" isimli devasa robot yetişiyor. Temelde bölgedeki işleri halletmekle yükümlü olan Rig, aynı zamanda karakterimizi dışarıdan gelen saldırılara karşı da korumakla görevli.

LP3'ün belki de en keyifli yanı, tam da Rig ile başlıyor çünkü bu dev alete çıktığımız anda kamera açımızdan tutun da oyunda yaptıklarımıza kadar birçok detay değişecek. Cihaz üzerinde bulunan "Stock mining" aletiyle ufak düşmanları elimize aldığımız gibi parçalayabileceğiz. Diğer elimizde bulunan matkaplaya daha büyük canavarlara karşı mücadele edeceğiz. Ve işte oyunun bir diğer sürprizi de tam bu noktada karşımıza çıkacak. Devasa düşmanlar üzerimize saldırdığı anda, robotu kullanan kişi olarak resmen bir dövüş oyunu atmosferi yaşayacağız. Karşımızdan gelen saldırılara karşı gerçek zamanlı tepki verip kendimizi koruyacak, yapacağımız akıllıca manevralarla düşmanımızı alt etmeye çalışacağız. Zaman içerisinde gelen zorlu düşmanlara karşı nasıl bir tavır sergileyeceğimiz şimdilik meşhul. Belki Rig, üzerindeki silahları "upgrade" edebilir ya da ona yeni silahlar ve zırh takabiliriz, kim bili! Tüm bu dövüş sahnelerini bir kenara bırakğımızdaysa halen Rig'in ne kadar önemli olduğunu görebiliyoruz. Rig, ana senaryoda büyük yetutan bir cihaz olacak ve gerektiğinde merkez ile telsiz konuşmalarımızı onun içerisinde yapabileceğiz. Temelde karanlığın hakim olduğu ve düzenli olarak sağдан soldan üzerimize yaratıkların atlamayı heyecanla beklediği yapımda, yanımızda devasa bir robot taşımak, günümüzde bulunan gerilim oyunlarından daha çok, hızlı bir aksiyonla karşı karşıya kalacağımızın en büyük

göstergesi. Yine de görünen o ki oyun fazlasıyla Dead Space serisine benzeyecektir. Evet, yanımızda devasa bir robot var ama yine de sinyalleri verilen oyun yapısı gerçekten tam da Dead Space'i anlıyor. Sanıyorum ki bu durumdan kurtulmak için yapılabilecek en doğru hareket, Rig'in oyunda daha farklı amaçlara da hizmet etmesi olacaktır. LP3 her ne kadar Capcom etiketiyle piyasaya çıkacak olsa da Spark Unlimited gibi bir geliştiriciyle çalışılıyor olması benim için ufak da olsa bir umut kıvılcımı yanmasını sağladı. Bundan önce Capcom'dan başka bir geliştirici yüzü görmemiş olan yapım, sanıyorum ki bu sefer aradığını bulacak. Tüm bu değişimlere rağmen oyunun başında Kenji Oguro'nun bulunmasıyla çok daha büyük bir artı benim gözümde. Anladığım kadariyla Resident Evil'a benzeyen ama çok daha hareketli olacağımız, korkunun ve gerilimin kar firtınaları ve karanlık içerisindeki geleceği bir oyun bizlere bekliyor. Eh, tüm bu farklı fikirlere rağmen yine de sakin olmakta fayda var çünkü neyle karşılaşacağımızı kestirmek gerçekten imkansız. Benim bu tarzdaki oyunlar üzerindeki en büyük korkum, belirli bir çizgiden çıkmak uğruna, gerçekten saçma sapan işlere kalkışılması olmuştur hep. Yani marjinal olmak için bir "hic" olma durumu, LP3 için de geçerli. Umarım her şey güzel olur da oynayacak bir oyuna daha kavuşuruz.

■ Ertuğrul Süngü

■ **Böyle ne güzel manzara, değil mi? Peki ya bir anda karlar arasından bir yaratık çıksa o fotoğrafı hala çeker miydin?**





■ Bölüm sonu canavarı dediğin illaki büyük olacak arkadaş...

Mizah

Fuse, genel olarak mizah anlayışı yüksek bir yapılmış olacak. Bir açıdan Ratchet & Clank serisine benzeyenek olan komik yapı, aslında daha kararlı bir espri anlayışına sahip. Dalton'un oylayaların bakış açısı ve başına gelenleri çok normal bir şekilde anlatması, tüm oyuna yansıyacağı gibi her karakter kendisine has bir şekilde olaylara cevap verecek.

Yapım Insomniac Games **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Aksiyon **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi Mart 2013 **Web** www.insomniacgames.com/games/fuse

Fuse

Şakayla karışık katiller

Geçen yılki E3 fuarında gözler önüne serilen envai çeşitli oyundan bir tanesinin adı Overstrike'dır. Fazlasıyla eğlenceli gözüken oyunda, birbirinden farklı dört karakterin özellikleri oyun severlere tanıtılmıştı. Daha önce görülmediği kadar hızlı ve esnek bir oyun yapısına sahip olan yapı, farklı dövüş teknikleri, ilginç karakter hareketleri ve silah mekanikleriyle odak noktası olmuştu. Oyun severler tarafından beklenen yapımlar arasında yerini almıştı. Co-op, yani beraber oynanmasına imkan tanıyan Overstrike, geçen süreç itibarıyle büyük bir değişim geçirdi. Hayır, oyunun içeriği ya da çıkış tarihi ile ilgili bir değişim değil bu. Daha çok oyunun ismiyle alakalı bir değişim... Bir süredir "Overstrike" adı ile tanıdığımız oyun, artık "Fuse" ismi ile adlandırılıyor. Bu dakikadan sonra Overstrike diye bir oyun beklerseniz, boşuna olacaktır zira onu artık yapmıyorlar...



Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Tamam, oyunun ismi değişti ama geriye kalan yapıda çok da büyük bir değişiklik olduğu söylenemez. Fuse, yine dört kişilik oyun yapısı ile karşımıza çıkacak. Takım tabanlı savaşı gözler önüne serecek olan oyunda, farklı ve yeni silahlar yanı sıra görünmezlik gibi çok daha farklı bir mekanik, aktifavaşların temelini oluşturacak.

Gelelim her oyunun arka planında yer alan senaryo öigesine. Fuse, ABD'nin bundan yıllar önce bulduğu ama bir şekilde sakladığı dünya dışı bir objeden başka bir şey değil aslında. Böyle küfürlerin şekilde söylemiş olmaması objenin degersizliğinden daha çok konunun bayatlığından ileri geliyor. "Fuse" adındaki bu ilginç objenin üzerinde yapılan çalışmalar sonucunda, herhangi bir Dünya ile kuracağı bağlantının ölümcül olabileceğini sonucuna varılıyor. Mükemmel bir silaha dönüştürebileceği anlaşılan cisim üzerinde birçok test yapan bilim adamları, kendisini her ne kadar çok iyi bir şekilde muhafaza etseler de çalınmasına mani olamıyorlar ve olaylar gelişiyor. Artık Fuse'u bu pis adamlardan geri alma vakti ve bunu yapmak için görevlendirilen ya da kendileri gaza gelen, hükümetle hiçbir alakası olmayan dört kişilik bir ekip meydana getiriliyor. Amaçlarıysa çok belli: Fuse'ın yerini tespit et, kötü adamları yok et, Fuse'u geri al.

Oyun -birçok yapının aksine- üzerinde yaşadığımız dünyada geçiyor. İşin ilginç yanı, bazı bölgeleri daha önce görmüş olmamız çünkü oyunda direkt olarak Google Maps üzerinden alınmış bölgeler yaratılıyor ve olabildiğince gerçeğe sahip kalınarak oyuna aktarılıyor. Haritalardan bir tanesi Hindistan temalı; yaratılan saray bölgesi ve çevresi, Google Maps üzerinden öyle bir hesaplanmış ki benzerliğin dışında arada bulunan mesafeler bile oyun içerisinde gerçekle benzer.

Fuse'da bulunan karakterlerimize bakacaksak, karşımızda Dalton, Jacob, Izzy ve Naya dörtlüsünü buluyoruz. Her karakter kendisine özel yeteneklere ve Fuse tabanlı silah



özelliklerine sahip. Dalton, takımın tankı rolünde. Taşıldığı "Magshield Gun" isimli silahı ile yaratıldığı kalkan, kendisini ve tüm takım arkadaşlarını gelen mermilerden koruyabiliyor. İstediği takdirde silahını bir yere koyarak o bölgeye kalkan sajlayabiliyor ki bu sayede başkalarını korurken kendi içini rahatlıkla görebilecek. Naya, takımın görünmez ve menzilli tehlikesi. Elinde bulunan Warp Rifle ile düşmanlarını mermi manyağı yapabilen karakter, aynı zamanda toplu saldırılarda bulunabildiği için "area of effect" mantığını oyuna taşıyan tek isim olarak karşımıza çıkacak. Jacob'un elinde bulunan keskin nişancı silahı, ateşleyebildiği sıvi / civa mermileri sayesinde düşmanlarını genelde tek seferde öldüreBILECEK. Silahın uzun mesafesi dışında kullandığı civa mermiler, gerektiğinde isıtılabilecek ve birden fazla düşmanı delip geçme özelliğine kavuŞABILECEK. (CS severlerin adam sıralamak suretiyle ateş etme sistemi, Fuse ile gerçekten birkaç adım öteye geçiyor.) Takımın en küçüğü olan Izzy ise elinde "Shattergun" isimli bir silah taşıyor. İsmiyle mütevelli olan silah, ateş ettiği düşmanlarını kristalleştirmek suretiyle yok edebilecek. Özellikle kendisini bir objenin arkasına atmış düşmanlar üzerinde kullanılması beklenen silah, düşmana bir kez deððindi anda takım arkadaşınızın tek bir isabetli atışıyla kendisini yok etmemize olanak tanıyacak. Her karakterin bir silah üzerinde uzman olacağı şimdiden bilinen bir gerçek. Nitekim tüm karakterler aynı zamanda bir de yetenek ağacına sahip olacak ki bu sayede birbirinden farklı özelliðe kavuŞabilecek, kazandığımız Fuse puanları (FP) ile bambaþka karakter modelleri yaratabileceðiz.

Tabii ki şimdî FP deyince herkesin aklına görev yaptıða ve düşman öldürdükçe elde edilen puanlar gelecektir ama durum sandığınızdan çok daha farklı. Bu artist cümlemiñ arkasından hemen itiraf etmek istiyorum ki düşman öldürdükçe FP kazanmamız söz konusu ama bunun yanında de ñek takım çalışmasının karşılıðı olarak kazanabileceðimiz FP'ler bulunacak. Duruma şimdilik firma tarafından verilen en net örnek, Dalton'un sahip olduğu kalkanı bir noktaya attıktan sonra takım arkadaşlarının bu kalkan arkasından düşmanları öldürmesi sonunda kazandığı FP. Bir diğer örnek ise Izzy'nin sahip olduğu dondurucu silahı ile bir dizi düşmanı yan yana kilitlemesi ve Jacob'in tek bir atışta hepsini ortadan kaldırması ki bu sayede her iki oyuncu da gökten yaðan FP'ler altında dans edebilecekler. Hal böyle olunca oyunculara bireysel savaştan daha çok takım oyunu aþılanmış olacak. Sanıyorum ki bu tarzda bir oyunda takım çalışmasını kullanmamız gerekiyorsa büyük ölçüde fark yaratır bir FP gelirinden bahsetmemiz gerekiyor diye düşünüyorum. Aksi halde herkes kendi başına takılacaktır ki bu duruma en iyi örneði Team Fortress 2'de bulunan yapıda görürüz. Gerçekteñ Medic ve Heavy kombinasyonundan başka bir şey görmek, aradan geçen yillarda raðmen halen çok zor. Yazının başında bahsettiðim ve yapma ismini veren Fuse ise oyunda kullanılabılır bir güç olacak. Gerekli bir seviyede kullanıldığı anda kontrolden çıkışacağı söylenen bu ilginç uzaylı maddesi, bir kez pat-



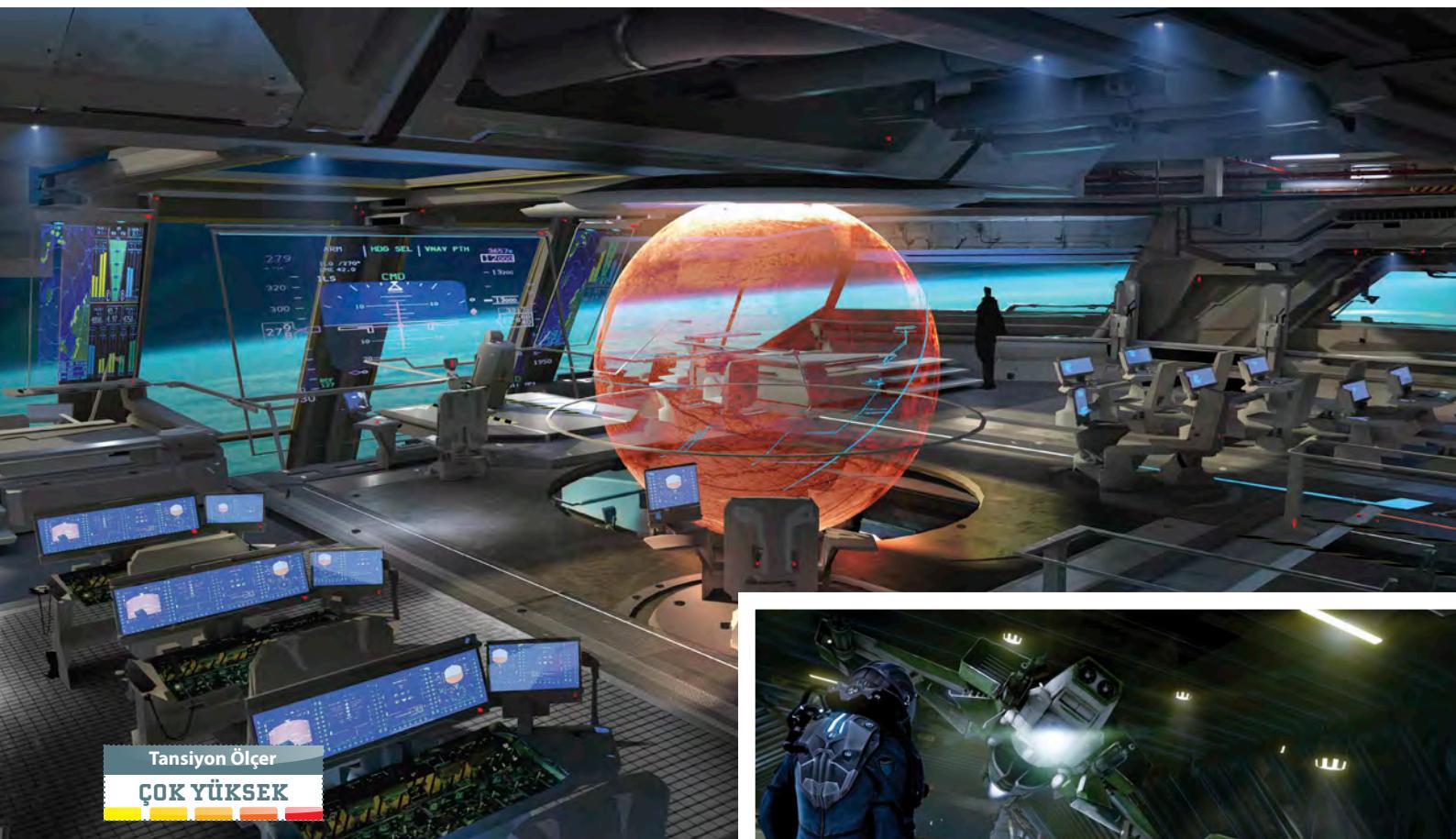
lama yaşadığı zaman tüm oyuncuları etkisi altına alacak. Sanki olumsuz gibi bir geçiş oldu yazdığım cümle ama tam tersine Fuse gücünün ortaya çıkması, her kim yüzünden olursa olsun fark etmez, tüm oyuncuların silahlarına kısa bir süreliğine de olsa inanılmaz güçler sağlayacak. Yine misal vermek gerekirse ki misalsız nasıl anlatayım, Jacob'in vurdugu tek bir hedef, yanındaki de beraberinde görecekken, Izzy'nin düşmanlarını kristalize eden silahı, birbirine deðen tüm düşman birimlerini etkisi altına alabilecek.

Oyunda bulunan görevler arasında şimdilik en bilineni, belirli bir bölgeyi kontrol altına almak. Bu işlemi yaparken birçok farklı yol seçenekse Fuse ile karşımıza çıkacak özelliklerden sadece bir tanesi. Direkt olarak bir bölgeye kapısından girmek pekala mümkün olacak ama aynı zamanda bir alt geçit ya da daha da önemli bir gizli geçit, yeterince dikkatli oyuncuların karşısına çıkacak. Bu sayede oyundan bulunan takım çalışması prensibi kendisini çok daha iyi bir şekilde ortaya koyacağı gibi, oyunculara böyle bir imkan da tanımış olacak. Temelde üzerimize gelen düşmanları öldüre ölüre nokta ele geçirmemiz gereken haritalarda, bir adet de bölüm sonu canavarı bizlere merhaba diyecek. Takım oyununun hakim olduğu yapı içerisinde saÐlığı bitmek suretiyle düşen arkadaşlarımızı da kendilerine getirmek mümkün olacak.

Anlaþılan o ki çok farklı bir oyun ile karşı karşıya kalacağız. Adında yaðanın değişiklik, kendi dinamiklerine ne kadar etki eder bilinmez ama bir yandan gülüp diğer yandan eğlenebileceðim bir oyuna ihtiyacım vardı. Eğer gerçekteñ firmadan gelen açıklamaları benzeyen bir oyuncu ile karşılaşırıßak, bir dönem internet kafelerde sadece kendisini görmemiz iþten bile deðil. ■ **Ertuðrul Sungü**

■ **Kalkan dediðin de bir kişilik olmayacağı, mümkünse bir koðuþa yeteceð!**





Yapım Cloud Imperium Dağıtım Cloud Imperium Tür Simülasyon Platform PC
Çıkış Tarihi Belli Değil Web starcitizen.robertsspaceindustries.com

Star Citizen

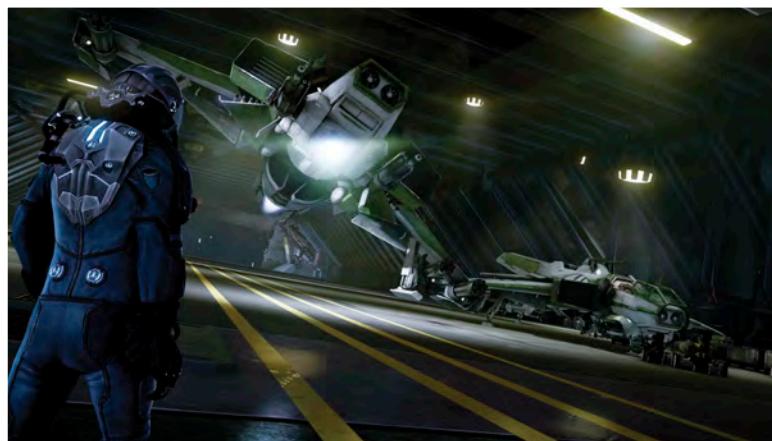
Chris Roberts'in muhteşem dönüşü

8

0'lı ve 90'lı yılların video oyun dünyasını hatırlayanlar için "Origin" ismi büyük bir anlam ifade eder. Bugünkü Electronic Arts kadar büyük ancak gözünü para bürümemiş ve sınırları zorlayan, nitelikli oyunlar yapma derdinde olan bir yapımcı firma düşünün. Bilgisayar teknolojisinin henüz çubuk adamlardan halice grafiklerden daha fazlasına izin vermediği, Bill Gates'in "PC'lerde 640 KB'tan fazla hafızaya gerek yok yea." diye açıklama yaptığı bu yıllarda, Origin'in içindeki idealist bir yapımcı, Wing Commander denilen, efsane bir oyun serisine imza atıyordu. Uzayda, düşman hatlarının gerisine bir başına sızan "Tiger Claw" isimli ve Battlestar Galactica benzeri bir ana geminin ve onun içinde düşmanla savaşmaya hazır bekleyen bir avuç savaş pilotunun öyküsünü anlatan bu seri, dönen-

minin tüm grafik ve animasyon sınırlarını zorlayıp olağanüstü bir oyun olarak karşımıza çıkmıştı. Ardından gelen onca yılda, uzay simülasyonları konusunda efsane olan başka oyulara da imza atan Chris Roberts, sonunda "bu bilgisayarlar benim hayallerimdeki oyunları yapmak için yeterli değil" diyerek Hollywood'a geçti ve pek çok müthiş filme imza atmayı başlادı. Ancak birkaç ay önce internete bir haber düştü. "Robert's Space Indistries" isimli bir web sayfası açılmış ve 10 Ekim'e doğru geri sayma başlamıştı. Sayfada Chris Roberts'in yeni bir oyunla video oyun yapımcılığına geri döneceği yazıyordu. İşte bu haber herkesi çok heyecanlandırdı ve 10 Ekim'deki basın açıklaması beklenmeye başlandı. 10 Ekim'de ise karşımıza, beklenilerimizi boş bırakmayan bir oyun çıktı: Star Citizen.

Roberts'in açıklamalarına ve oyun içi videolarдан izlediklerimize göre Star Citizen, Wing Commander'ı anımsatan bir uzay gemisi simülasyonu. Ancak soğuk, boş bir simülasyon değil. Aksiyonla ve öyküyle zenginleştirilmiş, olağanüstü grafiklerle donatılmış bir uzay macerası olarak karşımıza çıkacak. Roberts, yillardır hayalini kurdugu oyunu yapmak için artık gerekli teknolojik seviyeye ulaşıldığını söyleyerek oyununu söyleyip bitirdikten sonra, yaşayan online bir dünyaya giriş yapıp dilerken bir savaş pilotu, dilerken bir madenci, dilerken bir ticari gemi komutanı, isterken bir kaşif, isterken bir fabrikatör olabileceksiniz..."

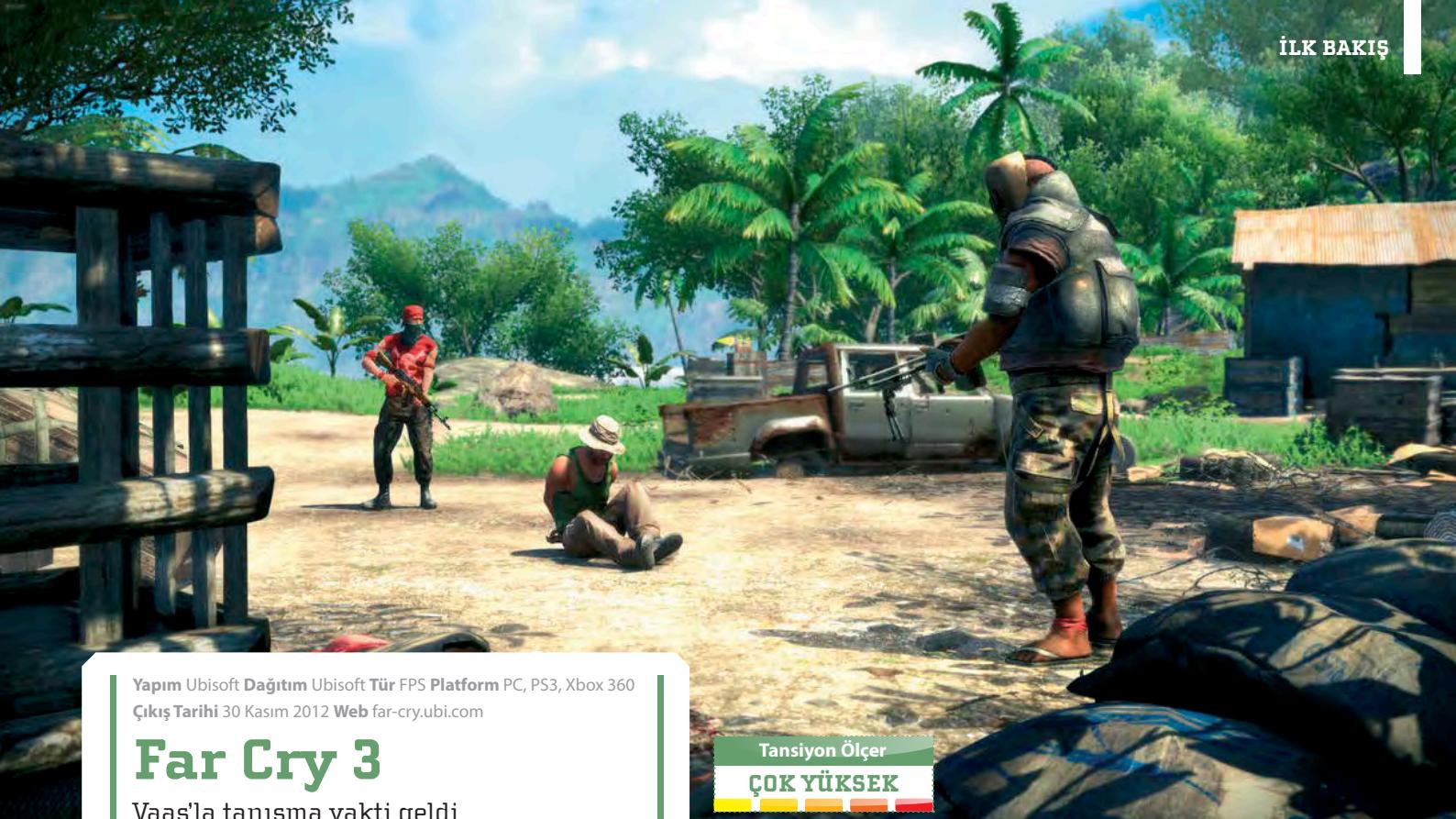


Yani Chris, Wing Commander serisi ile Privateer serisini bir oyunda birleştirmiştir. Ancak oyunun can alıcı kısımlarından biri olan grafik kalitesinden ve tasarım öğelerinden de bahsetmemek olmaz. Chris'in alamet-i farikası olduğu üzere, oyunlarında her zaman en üst düzey grafik teknolojisini kullanır. Bu oyunda da bilgisayar teknolojisininizin verdiği en mükemmel grafik teknolojisi kullanılacak ancak oyun sadece güzel grafiklerden ibaret olmayacağı, gerçekçi tasarımlarıyla da oyuncuyu cezbedecek. Yani bir savaş gemisi, iki kilometre uzunluğundaysa geminin içine girdiğimizde o iki kilometrelük mesafeyi sonuna kadar hissedeceğiz. Tüm boyutlar gerçekine uygun olacak ve bu hacimler oyunda hissedilecek. Dolayısıyla, uzayın o devasa ölçülerini de hissederek oynayacağız. Üstelik oyunda grafikler, animasyonlar ara yüklemelerle oyunu durdurma-

yacak.

Elbette ki Chris'in müthiş bir öykü anlatıcısı olduğunu da önceki oyunlarından ve sinema filmlerinden biliyoruz. Dolayısıyla Star Citizen, öyküsüyle de herkesi cezbedecek. Oyunun online kısmı da sürekli yeni içeriklerle beslenecek ve Roberts'in hayallerindeki o yaşıyan uzay, devamlı aksiyonla ve maceraya dolup taşacak. Bu oyunu başkası yapacağım dese "Hadi oradan!" derdim ama Chris Roberts yapacağım deyince, hepimiz büyük bir umut bekliyoruz çünkü daha önce de yaptı, hatta defalarca yaptı. Yine yapabilir! ■ **Cem Şancı**





Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Tür FPS Platform PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 30 Kasım 2012 Web far-cry.ubi.com

Far Cry 3

VaaS'la tanışma vakti geldi

Aylardan olmuş Kasım, havalar olmuş soğuk, cümlelerde bir çoğulluk, bir bolluk... Böyle bir ortamda, günlerden 30'u olduğunda artık yillardır, "Far Cry 3" söyle, Far Cry 3 böyle, yok Vaas geldi, yok kaplan saldırdı, oradan denize düştük, aman boğulduk boğuluyoruz, kaçma滋 lazımlı, silah aldıktı, atladık, zipladık, düştük, yorulduk..." demeye de bir son vereceğiz.

Hiçbir oyun görmedim ki dergide bu kadar çok yer vermedik sanırım. Sanki her ay Far Cry 3'le ilgili bir ilk bakış, bir haber, bir şeyler yazmıştık gibi geliyor lakin -dediğim gibi- bu bekleyiş tam 29 gün sonra sona eriyor ve niyet Far Cry 3'le tanışıyoruz. Heyecanınızı artık bir yere koyma ve rahata ermenin vakti geldi. Sizinle birlikte bu son ilk bakışta, Far Cry 3'ün kabilelerine, "crafting" sistemine ve daha fazlasına göz atıp sonra kalkıp gideceğiz bu diyarlarından. Haydi bakalım...

Kapıdan içeri girdiğiniz anda...

Kimdir, hemen hatırlayalım: Jason Brody. Ne yapıyorduk, belliirtiyim: Vaas'ın kontrolündeki adadan kurtulmaya çalışıyoruz. Bunu nasıl yapacağız, söyleyeyim: Her yolu deneyerek!

Far Cry 3'te olabildiğine özgürüz ve zaman zaman da bu takımadalarda yaşamalarını sürdürmenin yağmacıların bölgebine uğrayacağız. Bir bölgenin kimin kontrolünde olduğu, o bölgedeki bayraklardan belli olacak ve dilersek Rakyat kabilisi ile birlikte hareket ederek, bu bölgeleri ele geçireceğiz.

Bir bölgeyi kontrolümüze almanın üç yolu olacak. Ya uzaktan saldıracıız, ya gizlilikle ışımızı halledeceğiz veya kabilenin yardımıyla hızlı bir şekilde bölgeye girip yine aynı şekilde bölgeyi saflarımıza geçireceğiz.

Bölgeleri ele geçirdikçe tecrübe puanı kazanacağız ve bu puanları da elbette ki yeni yetenekler kazanmak için kullanacağız. Mesela nedir; düşmanlarımızı sessizce öldürmek için yeni yollar, ondan sonra koşup kayabilemek gibi hareketler... Neymiş? Eğer bir bölgeyi ele geçirirseniz, siz de belki takla atmayı öğrenebiliyorsunuz. Evet... Çok saçma.

Aloe Vera

Bölgeleri ele geçirdikçe Rakyat kabilesinin bilgesi bize öğretirler de vermeye başlıyor ve doğayla içe yaşamanın sırlarını

Tansiyon Ölçer
ÇOK YÜKSEK

Adalar Arası

Oyunda tek bir adada bulunmayacağınız; oyunun büyük bir bölümünün geçeceği adayı birçok küçük ada çevreleyecek ve onları da ziyaret edebileceğiz. İşin güzel tarafıysa bu adalarla istediğimiz şekilde, tekneyle, yüzerek veya çeşitli kablo hatlarından ulaşabileceğiz.

öğretiyor. Buna da kısaca "crafting" sisteminin temelleri diyebiliriz. Koskoca arazide boş gezmemelim, gezerken her gördüğümüzü toplamaya çalışalım diye getirilmiş olan bu sistem sayesinde çiçekleri, bitkileri toplayarak bunları bilgenin öğretileri neticesinde şifali karışımlara dönüştürübiliyoruz. Böylece mesir macunu kıvamında karışımlara veya hıza sağlığını toparlayacak ilaçlara ulaşabilmemiz mümkün olacak.

Tabii ki olmuş Kasım ayı, Ubisoft oyunu sağda solda oyuncuların beğenisine iyiden iyiye sunuyor ve bu sırada bazı detaylar da dikkatimizi çekiyor. Şunu şimdiden söylemek kolay ki oyunun PC versiyonu, grafiksel anlamda bir üstünlüğe sahip olacak. PS3 ve Xbox 360 versiyonları da elbette ki yerlerde sürünmeyecek fakat gölgelendirmelerde, ışıklandırmalar ve diğer detaylarda biraz daha geride kalacak. Çok dert değil ama belirtmek gerekiyor...

Vaas'ın delliliğine son vermeye çalışacağımız ama bunu yaparken bir ton başka işe uğraşacağımız Far Cry 3 için çok az zaman kaldığını bir kez daha hatırlatıyorum. Son derece iddialı bir oyun ve büyük ihtimalle çok da beğenilecek. Oyunun incelemesinde görüşmek üzere, kendinize iyi bakın! ▶ Tuna Şentuna



TEST
ETTİK

Firat,
Kiev'den
Bildiriyor



Yapım: 4A Games

Dağıtım: THQ

Tür: FPS

Platform: PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 2013

Web: www.enterthemetro.com

Türkiye Dağıtıcısı: Aral

METRO LAST LIGHT™

I'M THE TURKISH GUY IN KIEV!

Abi sen kalk, git Kievler'e; o tarihi mekanlarda, kiliselerde - katedrallerde cirit at, o güzeliem Kiev sokaklarını gez, sonra gel, Halkalı'da, kaosun içinde, Happy Center manzarası eşliğinde yazı yaz! Olur mu? Olmaz!

Yazıyla Kiev'den mi (Kiev = güzel kızlar) girsem, "4A Games ofisi"nden mi (ofis = sigınak) girsem, bilemedim. En iyisi Kiev'i (Kiev = çok güzel kızlar) bir yana bırakıp, ofisten bahsetmek:

Ofis yolunda Huw (Beynon, THQ'dan) "Geldik" dediğinde, kafamı kaldırıp -istemsiz bir şekilde- "What the f**k is going on man" (Çevirişi: "Aa, nereye geldik?") (*cattallaşmış bir sesle*) diye bağırdım çünkü karşılaşlığım sey bir ofis değil, adeta bir sigınaktı! Devasa bir giriş, molozlar, çöpler, cesetler (!)... Ne ararsan var! Şöyle söyleyeyim: Ancak kamyon olsam o girişten girmeyi akıl ederim! Sonradan anladım ki kendilerini kaptırmak için böyle bir yerde çalışmayı tercih etmişler yapımcılar zira oyun neyse, ofis de! Neyse, içeri daldık. O da ne?! Erken gitmiş; kimse yok! Dükkanı biz açtık resmen! (I'm a küçük esnaf in Kiev!) Bir şeyler atıştırdık, biraz fotoğraf çektiğ. (Emre bir yerlere koymuştur fotoğrafları.) Derken yapımcıların afonyaları patlamış olacak ki geldiler. Ve başladık oyunu test etmeye. Ama önce ilk oyun... Yaptığımız ankette 100 Tuna Şentuna'ya sorduk ve şu cevabı aldık:

"Canım şimdi konu şöyle: 2010 yılında nükleer savaş çıkarıyor, Rusya'nın ve özellikle Moskova'nın ağızı -burnu dağılıyor. Yüzeyde -radyasyondan ötürü- kimse yaşayamıyor ve mutasyona uğramış yaratıklar ortaya çıkarıyor. Millet de yaşamak için yerin altına, metro istasyonlarına sığınıyor. Bu olaydan 20 yıl sonrasında geçiyor oyun; 20 yaşında ve metroda doğmuş bir tipi kontrol ediyoruz. Yaratıklara "Dark Ones" deniliyor ve onların, metro istasyonuna saldırısı konu ediliyor. Yaratıklar dışında metroda yağmacılar falan da yaşıyor tabii ki; onların kendi bölgeleri falan var.

Oyun bayağı güzeldi aslında; atmosferi çok sağlamdı. Bir de böyle cephe - silah falan kolay bulunmuyordu, o yüzden bir "survival" durumu vardı. Karakterler, diyaloglar, yüzeydeki hayatın bitmiş olması, metroda insanların derme çatma yerlerde yaşamları vs. güzeldi. Grafikler falan da sağlamdı. Güzeldi yani..."

Teşekkürler Tuna; gerçekten güzel bir insanın ama her güzel şeyin bir sonu vardır; kaçıl bakıım söyle, hah!

Hatırlarsınız yeni Metro'nun kod adı "Metro 2034"tü. Yani Dmitry Glukhovsky'nin yeni romanının adıyla aynı... Ancak sonrasında "Metro: Last Light" adında karar kılındı ve ilk oyunun aksine, senaryo yapımcılar tarafından yazıldı. (BioShock'ta da aynı >

İşte Last Light'ın önemli kozlarından biri: Atmosfer!

*Half-Life etkisi

Senaryosuyla, diyaloglarıyla, script'leriyle ve en önemlisi, verdiği çaresizlik hissiyle oyuncuyu tam anlamıyla oyunun içine sokan ilk oyun Half-Life'tir belki de. İşte biz buna tipten "Half-Life etkisi" diyorum. (Ya da sadece ben diyorum.)

► şey yapılmıştı hatırlarsınız; ikinci oyunun senaryosu -roman devre dışı bırakılarak- yapımcılar tarafından yazılmıştı.

Peki senaryo nedir? Konuya oraya getirecektim ben de: Yıl 2034... Post-apocalyptic Moskova'da, yıkıntıların altında, metro tünellerindeyiz. Hayatta kalan bir avuç insan, ölümcül tehditlerle boğuşuyor. Mutantlar harabe haldeki yüzeyin altındaki mezarlıkları yağmaları ve gökyüzünde avlanıyor. Diğer yandan ordu, "D6" adındaki "kitle imha" silahıyla insanlığı tehdit ediyor. Bu kaosta tek umudumuz Artyom... Karanlık saatimizdeki son ışığımız... (Fona bir "hüzünlü Hababam Sınıfı müziği"...)

Şimdi arkadaşlar... Kiev'e boşuna gitmedik (herhal-



de); dört bölüm oynadık ve şu kadarını söyleyebilirim ki oyun, yaşıyor; kafanızı çevirdiğiniz her yerde bir hareket var. Örneğin hücreden kaçmaya çalıştığımız bölüm... Sığınağa ulaşmaya çalışıyoruz. Etraf son derece pis ve insanlar sefil durumda. Yardım isteyenler, kafayı yiyenler, içki içenler, eğlenenler... Tüm olanları bir film gibi izliyorsunuz. Çaresizlik içinde... Oyun çaresizlik hissini verme konusunda çok başarılı. Aynı Half-Life gibi... ("Half-Life" konusuna tekrar geleceğiz.) Kisacası, ilk oyun gibi, ikinci oyunun da atmosferinin sağlam olduğunu, hatta "atmosfer"in, oyunun önemli bir kozu olduğunu söyleyebilirim.

"Oynanış sistemi"nden devam edeyim: Bildiğiniz üzere ilk oyunun öne çıkan özelliklerinden biri "gizlilik"ti. Yeni oyunda da en önemli silahınız, karanlık; ampüller patlatarak ya da su dolu kapları devirip, mührleri söndürerek gizlenmeniz gerekiyor. Aynı şekilde, silahınıza susturucu takmak gibi bir opsiyona da sahipsiniz. Bunlar oyuna fazlaıyla "stealth" havası katıyor ama oyun iki yönlü; bir de dövüş / çatışma tarafı var. Tahmin edebileceğiniz gibi, gözü karartıp, düşmanların arasına dalma ve (yakın dövüşte) "execution" yapma şansına sahipsiniz. İki yolla da, yanı gizlenerek de, saldırarak da sonu gitmeniz mümkün çünkü her bölüm iki taraf hazırlanmış; seçim yapmakta özgürsünüz. Ve belki de oyunun en iyi tarafı bu: Emre Belözoglu gibi olması! Yani oyun (?), oyunun her iki yönünü de başarılı şekilde oynayabiliyor





(!). "Ne var ki bunda" demeyin; stealth action'ların çoğu gizlenerek giderken her şey iyidir ama aksiyona geçtiğinizde bu, eğreti durur. Dediğim gibi, Last Light'taki geçişler mükemmel yakın. Ha, stealth tarafında sorunlar yok mu? Var. Örneğin karanlıktayken, bir düşmanın yanında diğerini öldürürseniz düşman bunu fark etmeye biliyor. Yine aynı şekilde, düşmanların arkalarından yaklaşırken -ses çıkartsanız da- siz duymayabiliyorlar. Kısacası, canım Al'in bir KBB Uzmanı'na görünmesinde fayda var. Oyun çokan kadar görünür belki de, bilemem. (Bu arada oyunun stealth tarafı da Thief'ı hatırlatıyor; sönürlü mumlar, seslendirmeler, bölüm tasarımları vs...)

Gelelim şu Half-Life mevzusuna... Bu bölüm biraz uzun sürecek arkadaşlar (Tuvalete gitmek için)



ağızlarından çıkan ilk isim "Half-Life" oldu. Peki oyun Half-Life kadar sağlam mı? Çıktığında olay yaratacak mı? Artyom, bar çıkışında kimle görüntülendi? İşte tüm bu soruların cevabı, LEVEL Magazin farkıyla az sonra! (Reklam çıkışında yazıyı bitiririm ama, ona göre.)

Bir sey söyleyeyim mi? Gördüğüm kadariyla Last Light, Half-Life'in en iyi alternatif olmaya aday. Öncelikle, oyunun bir altyapısı olduğunu kabul etmek

GÖRDÜĞÜM KADARIYLA LAST LIGHT, HALF-LIFE'İN EN İYİ ALTERNATİFİ OLMAYA ADAY

gitsin ya da sonsuza kadar tutsun.) çünkü Half-Life etkisi*, oyunun her anında hissediliyor. Evet, bu ilk oyunda da böyledi ama yeni oyunda had safhada. Yanlış anlamayın; bu kötü bir şey değil. Yapımcılar da öyle düşünüyor olacaklar ki (test sonunda) "Hangi oyunlardan etkilendiniz" diye sorduğumda,

gerek; en basitinden oyun, Metro 2033 gibi, modern dönemin önemli post-apocalyptic romanlarından birini baz alıyor. İlk oyunun atmosferi, ikinci oyuna yansıyor. Ve en önemlisi Last Light -yne Half-Life'taki gibi- derin haritalara ve akıcı puzzle'lara sahip. Hatırlarsınız, özellikle Half-Life 2'de çevreyi keşfetmek ve kendimize yol açmak çok keyifliydi; bu özellik Last Light'ta da var. Bölümlerden birinde, bir yandan uçan yaratıklarla ve kirlenen gaz maskemizi takıp, çırpmakla uğraşırken, diğer yandan motoru tamir edip, karşıya geçmeye çalışıyoruz. Motoru tamir etmek için de aynı "hidden object" oyunlarında olduğu gibi, ▶

■ Bu kez vuruş hissi daha iyi...





■ İlk oyuna göre çevre etkileşimi epey artırılmış.

etrafi karıştırıp, işimize yarayan parçaları bulmamız gerekiyor. Bu 500T'de, kapı kenarında dururken, otomatik kapının çarpma stresiyle yolculuk yapmak gibi bir şey. Hayat gerçekten de zor arkadaşlar. Özellikle de post-apocalyptic Moskova'da...

Bu noktada Half-Life'tan ve Thief'ten sonra üçüncü bir oyun devreye giriyor. Evet arkadaşlar; ne kadar da değişik, bir o kadar ilginç ama oyun Fallout'tan da izler taşıyor!11 (Kişisel not: Selenciks'e saygı dorusu) Atmosferi, Half-Life'la beraber Fallout'u da hatırlatıyor. Sadece atmosfer mi? Tabii ki de hayır (dostum).

Oyundaki metro istasyonları, bir nevi quest alma noktaları... Yine istasyonlarda, trade ve customization yapmak mümkün. Oyundaki silah sayısı, muadillerinin üstünde. Hatta söyle söyleyeyim: Oyunda yer almayan, bize zel olarak gösterilen bir bölümde tüm silahlar sergilendiyor ve gözümüzün alabildiğine silah vardı. Buna customization özelliği de eklenince çatışma sahneleri renkli (renk = kan) bir hal alıyor. Silahlar düz halleriley bile dikkat çekici. Örneğin hand-held minigun... Ucakşavar vari bu silahın ne kadar gücü olduğunu çalışır çalışmaz hissediyorsunuz; tank gibi ses çıkartıyor! Epey de pahalıdır, ona göre! Bir diğer yeni silah

"Hacı Bizim Bi" Multiplayer Vardı..."

.."Abi taze bitti!!!" "Nasıl olur, senin ağzın neler diyor" dediğiniz duyar gibi oluyorum; arkadaşlar, çok üzgünüm ama Metro: Last Light'ta herhangi bir multiplayer modu olmayacağı. Aslında düşündüm de, o kadar da üzgün değilim çünkü böylesine old-school bir FPS oyununun multiplayer modunu es geçmesi affedilebilir bir şey. Açıkçası sadece tek kişilik oyunu oynayacağım zaten. Bu arada, bu haber yendir. Biz Kiev'deyken (Tey - tey!) oyunda multiplayer modunun bulunmayacağı söylenmişlerdi. Olsun, ben yine de seviyorum onları!

da home-made grenade launcher. Bu silah, fırlatma özelliğine sahip bir borudan oluşuyor. Hasar seviyesi yüksek, atış hızı düşük. Ve değişik şeyler...

Biraz da gürselliğe değinelim: Açıkçası oyun, gördüğüm en iyi grafiklere sahip değil. Şöyledi açıklayayım: Üstünde uğrashılmış, bu belli; haritalar çok ama çok detaylı. Buna karşın, dokular yüzeysel. Kötü olansa karakter modellemeleri; Kingpin'dekilerden halice. (Nedense Kingpin geldi aklına; hatırlayan hatırlar.) Dudak hareketleri de aynı şekilde, problemlidir. Atmosferin üstünde bu kadar giden bir oyunun gürselliğinin vasat olması bir sorun. Yanlış anlamla olmasın, teknik olarak vasat. Yoksa dediğim gibi, üstünde uğrashıldığı belli ama ben Obsesif Kompulsif adamım, takarım!

Genel olarak bakıldığında oyunda devrimsel bir yeniliğin olduğunu söyleyemeyiz ama bu tür devam oyunlarında yeni bir senaryo, farklı bir kurgu ve yeni script'ler yeterli olur genelde; oyunun fanları bunları bekler. Yine de yenilikleri sıralayalım, aklınız kalması: Daha büyük haritalar, farklı rota seçenekleri, daha etkileşimli bir çevre ve yukarıda söylediğim, ufak - tefek yenilikler... Yeterli mi? Neden olmasın!?

Şaka maka, yazının sonuna geldik: Arkadaşlar, oyun çok iyi bir karışım gibi görünüyor. Yapılan yenilikler / düzeltmeler yeterli seviyede ancak gürsellik ve canım Al büyük bir soru işaretini benim için. Selametle...

■ Fırat Akyıldız

Not: Happy Center'dan iki ekmek kapıp geliyorum.



4A GAMES OFİSİ

BEN BÖYLE ŞEY GÖRMEDİM ARKADAŞI

İşte ofisin (hangarin) girişi ve ben...



Oyundaki dansçı kızlardan birinin sıplak hali. (Tabii ki bu versiyonu oyunda yok.)

DEV EĞİTİM SERİSİ DEVAM EDİYOR!

Yüksek çözünürlükteki video eğitimleri izleyerek
ister PHP/mysql ister Flex 4.5 programlama uzmanı olun!



6 tam sürüm yazılım



CHIP Kasım sayısındaki hediyeleri KACIRMAVIN!

İnceleme

Kasım'da oyun başkadır

Kasım ayı, oyuncuların elliğini birbirine ovuşturan aylardan biridir. Öyle ki yıl bitirmek, elinize geçirdiğiniz oyunları da bitirmek ve yeni yılda yeni oyunlara yelken açmak için güzel bir zaman dilimi değildir. Bu ay da sayfalarımıza ta eskilerden beri sesi soluğu

çıkmayan XCOM konuk oldu. Cem oyunu anlata anlata bitiremediye de XCOM: Enemy Unknown bunca yıllık bekleyişe değer bir yapıp olarak karşımıza çıktı. Bu ayın bomba oyunlarından Assassin's Creed III de arının tatlıya üşümesi misali ofiste hepimizi başına toplamayı başardı.



Dishonored

Gölgelere saklan,
merhamet etme,
hayalet gibi hareket et!

58



52

Assassin's Creed III

18. Yüzyıl Kuzey Amerika'sında 13 Amerikan kolonisi, İngilizlerle savaşa kalkışınca...



64

XCOM: Enemy Unknown

Uzaylılarla bir acayıp satranç oyunu!



70

NBA 2K13

Yılın tek basketbol oyunu olan NBA 2K13, rakipsiz olmasını nasıl değerlendirdi dersiniz?

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyiinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,4 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

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



Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Tür Aksiyon / Adventure
Platform PS3, Xbox 360
Web assassinscreed.ubi.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral





Assassin's Creed III

Desmond'a iyi bakın!



“...bu Apple of Eden ileride anlaşılacak. Öyle olmalı...
Bu bir silah mı? Bir katalog mu? Ya da ikisi birden...
O, bilgiyi artırır, üzüntüyü artırır.”

Sayfa 1,
Altair

Böyle başladı iki evrenin hikayesi... Onlar iki tarihin, ikiırk oluşturduğu çocukların. Kimisi bunu çok sonraları öğrendi, kimisi de bedelini ağır şekilde ödeyerek... Ne buraya aittiler aslında, ne de oraya. Ama oldukları yere ve zamana sahip çıkışmasını çok güzel bildiler. “Hiçbir şey gerçek değil, her şeye izin var.” dedi içlerinden bir tanesi. Zehir mi gerekiyordu? Kullandılar. Kanlar dökerek öldürmeleri gerektiğinde gözlerini kirpmadan öldürdüler. Fakat dürüstülüklerinden hiç taviz vermediler. Asırlar süren hikayelerine dahil oldu. Bunlar kim miydi peki? Assassin’ler, yani suikastçılar...

“Neden hala onlardan bahsediyoruz peki?” diye sorgulayanları mız var mı acaba hala? Ben de sorguluyorum işte; Altair’ın codex’leri gibi hem açıklıyorum, hem kendime soru soruyorum... Şu anda size sadece Assassin’s Creed III adlı oyunu temel alarak şu yazıyı yazarsam ne kadar boş bir iş yapmış olabileceğimi sorguluyorum. Evet, başlık bu, konu bu olmalı ama sadece bu oyunu yazarsam hem senaryo yazarına, hem bütün ekibe, hem de şu anda bunu okuyan ve önceki oyunları da oynamış olan insanlara haksızlık yapmış olacağımı düşünüyorum. Bu oyunun gelebileceğini daha üç oyuncu önce göstermiş olan ipuçlarına büyük saygısızlık olur.

Desmond'a saygısızlık yapamam... İçimizden biri gibiydi önceleri. (Yok yahu, kafası sakin bir barmendi işte.) Bir gün Desmond kaçırdı; süper gücü kokteyl hazırlayabilmek olan biri niye kaçırılmıştı? Abstergo ekibi için çok daha fazlasıydı. “Abstergo” isimli şirket, çok başka suların peşindedeydi. Bunlar insan DNA’sının kodlanabilmesini ve bu DNA’nın gelecek nesillere aktarılabilmesini fark eden bir oluşum. Bunu yaptıktan sonra ilk işleri de geçmişteki, “Templar” dediğimiz tapınakçıların kıymetli parçalara sahip olmalarını sağlamak. Bu kıymetli parçalara Artefact deniliyor; doğaüstü güçe sahip cisimler olarak kaydedin beyinizle işte. Mesela Alaaddin’ın Sihirli Lambası. (Olmadı mı bu örnek? Oldu bence, en moderninden!) İşte bu Abstergo, bu sırılı maddeyi ele geçirdiğinde felaket gerçekleşecektir, onun gücünü kullanarak uzaya yollayacak ve tüm insanlığı ele geçirecektir. “Burada Desmond’ın rolü ne?” sorusunu da cevaplayalım ki beyiniz daha fazla bulanmasın. Desmond’ı Animus'a bağlıyorlar. Animus bir makine, akıl sir erdiremediğimiz bir Abstergo teknolojisi. Animus, Desmond’ın DNA’sından yola çıkarık onun atalarına ve onların yaşam yerlerine dair bilgilere ulaşıyor. Böylelikle de Assassin’s

Creed dünyası, Desmond’ın atası olan Altair’ın vücuduna yollanmasıyla günümüz dünyasında Ubisoft sayesinde yıllar önce başlamış bulunuyor!

Altair’den alıntı yaptığım Apple of Eden muhabbeti ise ilk oyundan beri var; “Piece of Eden”da denilen bu parçaların ne kadar kıymetli olduğu, en baştaki cümleyle açıklanıyor aslında. Bilgi onda; günümüzde bile insanın yaradılışını Havva’ya ve Adem’e bağlayan düşüncelere bakarsak, o elmanın aslında merak yoluyla bizi bilgilere açtığını görüyoruz. Bilgi, insanı hep sorgulamaya iten bir şey ve Apple of Eden ile suikastçılar tarihinde bu parçaların gelecekle ilgili görüntüleri de gösterdiği hatırlatalım. İlk oyunda Altair’le Malik ullaştırıyor onu, Süleyman Tapınağı’nda. Abisini kaybetmek uğruna peşine düşüyorlar. Assassin’s Creed II’de ise Ezio’ya Kıbrıs’tan geliyor du bu parça hatırlarsınız. Ve daha sonra Rodrigo Borgia’nın oğlu Cesare’yi nerede bulacağını görüyordu. Son oyundayda, yani Ezio’nun finali Revelations’ta Jüpiter’le finali yapmıştır. Animus’ta işler karışıkta biraz, Desmond komadayı, uyandığında artık sıradan bir insandan çok fazla olmaya başladığını görüyorduk. Geçen yolculukları boyunca Desmond artık, Altair’ın ilmiyle her şeyi öğrenmiş, onun codex’leriyle olayı kavramış, Ezio’nun da yeteneğini alarak, onun güç kazanmış hali olarak über bir insan haline gelmiş idi ki Ezio’yu da hatırlatmakta fayda var bu arada. Altair’ın kendinden sonrakiler için yol göstermesi amacıyla yazdığı codex’lerle kendini geliştiriyor. Tabanca, barut ve gizli bıçaklarını kullanmayı ▶

Kafanızı Suya Gömün!

Gemi savaşları ve güverte görevleri boyunca gemiye yüzerek çıkışorsunuz. Bu sırada fark edilir hale gelirsizseniz ve ortaftaktı 50 tane kırmızı pelerinli tüfekçilerle tepeden size bakarsa hemen suya dalın! “Dive In” seçeneği sayesinde aranır moddan çıkışorsunuz. Suyun altında kalmanın da belli bir süresi var tabii ki.





► öğreniyor. Amcasından bu kanı taşıdığını öğrenen Ezio'nun, zamanın en güçlü adamları olan Papa'ya ve Borgia ailesine kafa tutabilecek kadar yetenekli hale geldiğini aklınızdan çıkarmayın. Revelations'ta Master Assassin olan Ezio'nun ve ilim irfan yuvası Altair'in bütün kodlarının yansımاسını vücudunda taşıyan Desmond'ı bambaşka bir hayat bekliyordu artık. (Sanki bundan öncesinde çok normalmiş gibi.)

Amerika zaten keşfedilmişti ki!

Apple of Eden'in bir parçası Desmond; Shaun, Willam Miles ve Rebecca ile artık. Ve aylardır çikan bütün tanıtım filmlerinde izlediğimiz gibi Desmond Amerika'da. Ben diyeşim "Bana bir haller oluyor," siz deyin "Zaten ipuçlarını her oyunda yiyoruk"; bu zaten belliymiş aslında. Daha o tarihlerde, ikinci oyunun geçtiği sıralarda Amerika bile keşfildemişken, Ezio'nun çözmeye çalıştığı duvar codex'ini hatırlayan var mı? 1491'de keşfeden bir kta, Altair'in bıraktığı duvar codex'indeki dünya haritasında görünüyordu hatırlarsınız. Ezio, burasının daha bilinmediğinden bahsediyordu. Peki ya Jüpiter'in Revelations'taki son sahnesi? 21.12.2012 tarihi? Çikan şekilleri ve tarihi de hesaba kattığımızda Amerikan tarihine, olmadı kitasına, hiç olmadı yerlilere kadar çokiyorduk.

Kişisel görüşümü belirteyim: Daha bu kadar detay açıklanmamışken ve olayın Amerika'da geçeceğini öğrenmişken

suratım düşmüştü açıkçası. Amerika olsusu değil de buram buram tarih kokan bir oyunun, "Yeni Dünya" olarak da adlandırılan bir yerde nasıl geçeceği düşünürdüyordu kara kara. Oyunun aralığı 30 sene sürüyor ve bu süre de çok uzundu. Daha sonra Connor denilen yeni suikastçımıza gördük tanıtım filmlerinde. Yani sadece gördük; nereden geldi, nasıl geldi, ne yapıyor, daha o kadar detaya girmedemisti. Önyargılı bir insan değilim ama ciddi anlamda hoşlanmamışım kendisinden. Sibirya kurtları gibi karlarla içinde kosturmacalar, boş vakitlerinde ağaçtan ağaç ziplamalar... Özellikle İstanbul sahneleri, Ezio'nun finali ve Revelations gibi bir görsel şöyleden sonra bu Amerika olayına ve Connor'a karşı çekimserdim. Hem bu adamın bu kadar iyi İngilizce konuşuyor olması da onun ukala ve ters bir adam olabileceğini göstermiyor muydu? Altair ve Ezio gibi konuşşa ne olurdu sanki? "Assassin" deyince benim aklıma yamuk aksanlı İngilizce de geliyordu... Böyle minik, aslında önemsenmeyecek detaylara takıldım başlarda. Kafamda bir yandan Desmond vardı. O kadar geliştiğinde Jüpiter'in dedikleri kalmıştı zihnimde en son... Omuzlarında büyük yük olduğu her halinden belliymiş. İki suikastçının birleşiminden Master Desmond gibi bir şey ortaya çıkyordu ve Jüpiter'in de dechinmiş olduğu öngörüye göre, belki de dünyanın yok olmasının önüne geçebilecek tek kişi kendisiydi. Desmond'a ne olacaktı, bu kez kendini nerelerde bulacaktı, kimin DNA'sından bu kez neler öğrenecekti? Kafamda deli sorular...

Sonra oyun başladı...

Dergiye yerleştim, ayaklamımı uzattım. Animus'a hoş geldim! Pizza dilimi şeklinde ayna parçaları düşünün ve bunları birleştirin. Beş dakika Animus beyazlığını ve bu arka plana bakın, hipnotize olun. Abstergo önce Desmond'i, sonra bizi yorabilmek için uğraşmış gerçekten; Animus "şası bak şası" gibi. Desmond gözlerini kapadığında, "İngiltere - Amerika yolcusu kalmasın!" sesleri eşliğinde mavi sulara açılıyor. Haytham! Bu ismi duyuyorum, gemide saklanıyor. Belli, en acilinden Amerika'nın yolunu tutmuş. Geminin güvertesinde taklıyor, birilerinden haberler ve görevler alıyor. İnsanlar ona kaçtığını vurgulayan cümleler kuruyorlar... Yetenekler yerinde, önemli de birisi belli ki. Bir şeylerin peşinde, bizi götürmek istediği yerler var. Yeni Dünya'ya ayak basmasıyla geleceği



Alternatif

Prince of Persia: The Sands of Time
Red Dead Redemption
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction



Mekanlar



Assassin's Creed III'te her mevsimde ve her doğa koşulunda kendimizi kayıtsız şartsız emanet edebileceğimiz yerler çok çeşitli ve bazları da şöyle: Boston, Frontier, Homestead, New York City

de değişiyor bir nevi. Elinde bir kolye var yuvarlak, üzerinde tavus kuşu renkleri. Bunun gizemini araştırmaya başlıyor. Yerli kadın veriyor onu. Bu yerli kadın, ilk Amerika deneyimi boyunca yanında yer alıyor Haytham'ın. Biraz Yeni Dünya'dan bahsedelim. O şasalı eski Assassin's Creed serisi mimarisi yerine ahşaptan yapılmış binalar göze çarpıyor. İnsanların üzerinde gösterisiz dönem kıyafetleri var. (Nerede o Roma'nın şıklığı!) Toprak kapan yerleşip kurulmuş, gemilerle insanlar geliyor. Tarih yazmak için kocaman bir kara parçasının üzerindesiniz, düşünseniz! Bu fikir ufaktan ufaktan hoşuma gitmeye başlıyor, sonra suratma hafif kinayeli bir baksı yerleşiyor; ilk ata bindiğim anda hem de! Sanki daha önceleri buralarda gezmişim gibi bir dejavu içindeyim. Atta sıkıntı var ama, hemen fark ediyorum. Bu topraklarda gerçek ata daha önce Red Dead Redemption'da binmiştim ben... Dediğim kötü bir şey değil; tabancam belime, at üzerinde uçsuz bucaksız topraklarda gezerken aynı tadi alıyorum bir an. At hariç! Red Dead Redemption'ın ardından sonra Assassin's Creed'in atına binmek, attan inip eşeğe binmek gibi bir şey. At üzerinde iki kişi gittiğimiz anlar dışında pek bir maceraya bulaşmıyoruz. Oyunu oynadığım ilk saatler boyunca beynimde Red Dead Redemption'ın "Deadman's Gun"ı istemsizce çalışıyor. Etrafi izliyorum, neler neler dejmiş... Eski Roma haritasının bir buçuk katı daha büyük bir Frontier haritası var burada. Yeryüzü şekilleri alabildiğince çeşitli. Tepeleri zorla çıkıyorum, Leap of Faith'lerin tadi bile bir başka. Yeşillik dolu yığınların içinde açıyorum gözümü. Görevleri bir bir gerçekleştirdikçe yan görevler de geliyor. Synchronization olayı bu kez biraz daha farklı. Ekrandaki Synchronization barı yok, canımızın

azalıp azalmadığını sol alttaki haritanın kenarında yer alan ince çizgiden takip ediyoruz. Sequence olarak ilerleyen oyundaki bütün görevleri tam olarak yaptığımızda %100 Synchronization sağlanmış oluyor. Yani üç alt görev varsa mesela, bu bar üç bölünmüş halde ve daha sonraları neye ki bunları tamamlayabileceğiz. Oyun içi dinamiği yeniliklerinden biri de bu olayla beraber mevsim döngüsünün de olaya dahil olması. Haritalar yüklenirken uzun süren yüklemeler boyunca "Evet, kar bekliyorum, uzun sürdü." geyikleri de döndürmedik değil. Rüzgarla beraber karların uçuşmasını, yokuşları bu pis havada çakamaya çalışırken zorlandığınızı gözlemlerek mümkün. Şansınız yaver giderse tuyla evlerin penceresinden süzülen akşam işliğinde, sakince yanın karları bir - iki dakika durup izleyin derim. Çok güzel yağıyor! (Yazar bu anlarda gittikçe romantikleşmektedir.) Haytham'a da bir haller oluyor. Gayri ihtiyari olarak baştan çıkarılıyor da diyebiliriz. Mohawk, çekik gözülü hatun ufaktan ufaktan hisleniyor bizim İngiliz'e, gözler daha da çekiliyor Haytham'ın karşı koyması pek mümkün olmadılarından...

O arada ofis sessizleşiyor. Etrafıma bakıyorum, Şefik "Connor nerede kaldı?" diyor, Emre sinematikler boyunca görüş belirtiyor. İçimden bir ses "Ya Connor yok herhalde, yanlış oyun mu geldi, neye bekleyelim." diye söyleyiyor...

Ebeveynler için pratik el kitabı

Sonra ben çocukluğuma döndüm, hem de en çok kuyruk acım olan yerden... Mini mini bir Tarzan kıvamındaki bebek, yemeşil bir dünyada koşturup duruyor. Tam bir gereksiz bilgi kutusu olan beynim, küçükken bitiremediğim ve hala içimde yara olan o oyunu anımsıyor: Jungle Book! Ormanda arkadaşıyla takılıyor bizim afacan. Kabilenin olduğu cadıları da terk edip oynamaya pek hevesli... Dış dünyayı keşfeden birkaç meraklı veledin ilk yaptığı şey, mekan orman da olsa saklamaça oynamak! Neyse zaten Assassin'ı oyunu Haytham'ın macerasıyla geride bırakmıştık, şimdi de saklamaça, koşturmayla çocuk gelişim ve psikolojisine şahit oluyoruz. Connor çalışmada olur yani, saatlerdir oynuyorum, lütfedemedi zaten paşam. Ben de HD ▶

■ Redcoat'ları delirmek istiyorsanız, ellerinden tüfeklerini alıp kendile-rine doğrultun!



Kızılderililerin bilinen silahı Tomahawk, bu oyunun özel silahı olarak göze çarpıyor. Oyunun bir bölümünde Connor, duvara bu baltayı saplıyor ve "Savaşa giden, bunu bir duvara çakar ve savaştan dönmeden de geri çekmez." diyor.



► kalitesinde tam bir Jungle Book oynarken ağaçlara tırmanmayı, yuvalardan tüy toplamayı, ağaç dalından dağın tepesine çıkışın manzarayı kesmeyi çok seviyorum. Velediz ama yetenekliyiz de ve elimizde minik bir yerli baltası var. Adımı söylediğim ilk anda okuyacağınızı bile düşünmüyorum ama paylaşımın barı: Ratochnaketon! (Şimdi unutabilirsiniz.) Böyle ormanda oradan oraya takila takila büyüyorum işte. Bir gün kosturarak kabile çadırlarına geri döndüğüm bir akşam, bütün çadırları tutmuş olduğum. Annemi gördüğümde ben bile uyanıyorum oyun oynamaktan. Annem kim mi? Yangında bana "Git ve yolunu bul" deyip oracıkta can veren Haytham'ın çekik gözlü aşkı... Ben mi kimdim? Siz bana "Connor" deyin en iyisi; gerisini ben bile söyleyemiyorum...

Senin adın bundan sonra Connor!

Kabile büyüklerinin bir gün Connor'ı ulu ruhla buluşturması için düzenlenen ayinde olan oluyor. Çok detaya girmeyeceğim fakat bir kartal gibi süzülüp konduğu şey, bizim suikastçı simgesinden başkası değil. Yolunu bulacaktı, değil mi? Elinde ne olduğunu bilmediği bu işaretle yollara düşen ergen, saç örgülü yerlimiz, uzaklaşlığı zaman bir evin kapısını çalışıyor. Karşısındaki adam asla ona cevap vermek istemesse de Achilles olarak onun gücünü gördüğü anda ona cevap veriyor ve bizimkinin babasını tanıyor; yani Haytham'ı. Bir suikastçı, zorluklarla yetişiyor arkadaşlar ve yarımçılar eksik olmasınlar, bunu uzun saatler boyunca öğreniyoruz. Achilles bütün suikastçılara ilgili bilgileri bilen bir eğitimten de diyebiliriz. Yaşı başlı, evinin tamirine takmış bir adam neticesinde. Bizimkinin adını söylememeyip "Zaten dikkat çekmemen lazım, bundan sonra senin adın Connor." diyerek hepimizi o isimden kurtardıkтан sonra hızlandırılmış bir kursa sokuyor genç Connor'ı. Connor; tarihi, suikastçılığı, erdemleri öğreniyor bu adamdan. Eline gizli bıçakları bile takıyor ama yeni mavili beyazlı kıyafet

➤ **Sağ elinizdeki Tomahawk'la bir Redcoat'u, sol elinizdeki silahla da uzaktaki diğer Redcoat'ı öldürmenin daha önce tatmadığınız keyfi...**



ortada yok hala! Bu arada avlanmayı öğreniyoruz. Avlanmak Assassin's Creed tarihi için çok yeni bir şey, detaylı da. Bölgelere göre farklı farklı hayvanlar avlıyoruz. Bunların derilerini ve parçalarını satarak da ticaret yapıyoruz. Bu noktada silahlarımızdan bahsedelim. Artık suikastçı çift silah taşıyabildiği gibi, iki farklı tuşla da bınları komuta ediyor. Yani kareyle girtlağı parçalayıp, nişan alıp Üçgen / Y tuşuna bastığınızda yay veya silahlı da başkasını temizliyorsunuz. İngiliz silahlarından, Fransız tüfeklerine kadar yeni nesil silahlarla kuşanıyoruz. Bıçak, Mohawk çekiç, yumruk, kılıç ve gizli bıçaklar yakın dövüş için atanabilirken Tools kısmasına atanacak aletler yay, tüfek, silah, zehirli bıçaklar, sis bombası, kapan, hayvanları çektme yemi ve para olarak listeleniyor. Her duruma göre sizinizi kolaylaştırın bir dolu şey var yani. Revelations'taki o bomba olayı yok artık; onun yerine daha "ihale" şeyle kapıda. (Bekleyin, bahsedeceğim!)

Amerika'da kulüp olayı aşımı!

Avlanmak demişken geyikten, rakuna, ayıdan, tilkiye, tavşandan, kurda kadar her şey var. Haritamız Boston'dan New York'a kadar uzanıyorken farklı farklı türleri, farklı bölgelerde yakalama görevleri de alıyoruz. Yan görev bile olsa geçim kaynağımız olan para ancak bu şekilde geliyor, ticaret bu şekilde sağlanıyor. Eski, gelişmiş şehirlerdeki hırsızlık oyunının yerini avcılık almış ve kocaman bir doğal dünyada hayvanlardan para kazanıyoruz. Bir hayvani kaç farklı şekilde öldürürsünüz? Çok! Geyik yakalamanız isteniyorsa en çok nasıl yakalasanz

Multiplayer

Assassin's Creed III'ün multiplayer modunda, Brotherhood'dan ve Revelations'tan sorumlusu olan Ubisoft Annecy ekibi görev alıyor. Bildiğimiz modların dışında, dört kişiye kadar oynanabilecek ve oyun sırasında NPC'leri öldürdüğümüz Wolf Pack modu ile Abstergo üyelerinin haritada yer kapıp diğerleri tarafından bu bölgelerin korunduğu Domination modu mevcut. Oyunda toplam 16 karakter bulunuyorken dikkat çeken multiplayer karakterlerse söyle: Lady Maverick, Montebank, Redcoat Sharpshooter





çok para eder diye bir düşünün bakalım... Bilemediniz. Cevap "yumruk" olacak! "Geyik de yumrukla öldürülür mü?" demeyin, valla derisinden etine kadar çığın para ediyor. Size kalmış tabii ki; yem atıp kapan da kurabılırsınız, tüfek veya yayla vurabılırsınız da. Oyuna detay ekleyen kısım da burada rol oynuyor. Bir nevi kulüp sistemi gibi bir şey. Avcılık sistemine üye olduğunuz takdirde haritalardan bölgelerin özelliklerine göre görev yapmanız bekleniyor. Dediğim gibi, yumrukla falan dalyorsunuz. Şimdiye kadar bahsettiğim olaylar size biraz RPG kokusu verdiyse haklısanız keza bütün bunlarla uğraşırken hala muhteşem bir Assassin gibi adam kesemediğimi düşünün.

Sonra Şefik dayanamayıp "Bu adam ne zaman giyecek kıyafetini yahu?" dedi ve ne dese haklı. Resmen giydiremedi! O arada Aquila'nın kaptanına iş öğrenmeye gidiyor bizimkisi. Aquila tamir edilip sulara çıkacak fakat yelken açmak, gemiyi döndürmek, hepsi bize kılıyor. Daha önce kayıktır, gemidir, benzer şeyler gördük fakat ilk defa gemi komuta ediyor olmak çok heyecanlı! Pek zor bir iş değil, ta ki deniz savaşına girene kadar! Bu oyunda ana karakterin tam bir ordu komutani gibi davrandığını görebiliyoruz. Oyunun içindeki bütün savaşlarda komuta kendisinden çıkyor. Yelkenler açılacak, toplar ateşlenecektir, tüfeklerle hedef vurulacak; hepsi kontrolümüz altında. Bir de bütün bunlara kocaman bir açık harita ve denizin ortasında tutuşmuş iki gemi görüntüsü ekleyin. Enfes!

Connor'ın farkını, anlattıklarından anlayamamış olabilirsiniz şimdiden kadar. Connor ilk kez bireysel bir şeyin peşinde değil bu oyunda. Bu kez söz konusu, Amerikan halkı ve yeni gelenler olunca toprağı için savaşan bir adam oluyor ve adalet için Achilles ona kıyafetini veriyor en sonunda! Assassin olabilmek için biraz fazla mağrur bir ifadesi var, çok masum sanki ama söz konusu halkı olunca topraklarını almaya çalışanların canını alabilecek kadar da vahşi. Savaşlar eskisinden biraz daha fazla animasyon, hareket ve kişi sayısına sahip. Daha fazla hareket edip daha sık adam kesebileceğiz fakat tepe tepe gelen bu kırmızı montlular, droid zekasının birazık daha üzerinde seyretmeklerinden çok da fazla bir şey beklemeyin derim. Suikastçı artık yamaçlarda siper alabiliyor, düşman karda yavaşlasa da bizim vahşi çokuc teklemiyor bile. Eskisi gibi para saçmasına da gerek yok kendini koruması ve diklat çekmemesi için çünkü artık hayat kadınları yok! (Hayatında kadın da yok zaten.) Yoldaki çocuklara para veriyor, ne yapsın. Hırsız falan da yok, kimseyin soyduğu da. Siz birisini soyduysanız, bu kez şartlar biraz değişiyor. Yeni bir aranma sistemi var. Riskli alanlarda saçmamadığınız takdirde aranma seviyeniz artıyor. (Siz yine yoldaki posterleri sökü,



kendinizi güvene alın.)

Giyinip kuşandığımızda tam da Desmond'dı düşünürken Animus 3.0'a dönüyorum. Babasıyla derin bir muhabbet içinde. Hayatını derince sorguluyor, babası ona karşı günah çıkarıyor. Kafalar hala karışık Abstergo'da... Çokuyorum.

Yeni görev çok uzaklarda, Boston'dan Achilles'e gitmem gereklidir. Yürüsen yürümez, atı çağırsam yine zaman kaybı. "Fast travel" olayı eklenmiş. Haritada belli noktalara hızlı gitme olayıyla büyük harita eziyete izin vermiyor ve tek tıklamayla kendimi rihtimde buluyorum. Tüneller halen var, Boston'da görüyoruz yine bu olayı önce. Brotherhood'daki "kardeşlik" olmasını merak edenleri de aydınlatılmış. Biraz daha farklı bir sistemde yine diğer suikastçı kardeşlerimi göreve yollayıp para kazandırıyoruz. Uğrasmak zor gelse de birkaç tane gelişmiş elde tutun, gerisini yollayın derim. Oyunun multiplayer özelliklerini ise oyunu Ubisoft'tan çıkış tarihinden çok daha önce temin ettigimiz için inceleyemedik ama kutukluklarda karakterlerle ilgili detaylı bilgiye ulaşabileceksiniz.

Oyunda yine Anvil motoru kullanılıyor fakat bir gelişmiş hali. Bu sayede mevsim geçişleri, hava koşulları ve ışık / gölge oyunları iyi kotarılmış. Tamamlayamadığınız bir görevi kiş koşullarında aldıktan sonra birkaç bölüm geçin ve aynı yere görevi tamamlamak için geri döndüğünüzde çekelerin açmış, derelerin akmaktan olduğunu göreceksiniz. Savaş mekanlarını bırakıp gidiliyorsunuz ya, aylar sonra geri dönün bakalım, nasıl bir harabeyi geride bıraktığınızda... Krizilderilerden, İngilizlere, oradan da Fransızlara kadar uzanan bu millet yelpazesinde Connor'ın yolu akıp gidiyor. Desmond'in hikayesindeydi galiba sıra artık, dikkatle dinliyorum dediklerini. Omuzundaki yükler hafifleyecek mi? Jüpiter ne kadar doğru dedi? İnsanlığa ne olacak? Ben hala bunları düşünürken Connor'ın elinde kolilerle komikçe koşmasına da güldüm, "Ayyaş gibi niye sallanıyor bu adam?" dedim, bütün renkli gözlerin los ışıkta Twilight'tan fırlamışçasına gezinıyor olması da kötü göründü gözüme. Fakat işin içinde bu kadar senaryo varken ve dünyası bu kadar güzelce işlenen oyuncunun sonunda fark ettim ki bu minik detayların çok da bir önemi yokmuş aslında. Tek başına düşünmek imkansız o yüzden bu oyunu ve bazı karelerde codex'leri, bazlarında Ezio'nun amcasının sözlerini, bazlarında ise Desmond'ın çaresizliğini hatırlıyorsunuz. Görevlerin tekrar, mekanlar ve amaçlar değişmiş olsa da sıkıcı olabilir, hak veririm ama şunca oyundan sonra hala bir şeyleri çözmeye çalışırken düşünmekten kafam ağrıyorsa o oyun, "oyun"dan ötedir bazen. Bunu hissettirebilen nadir oyunlardan biri Assassin's Creed serisi ve bundan sonrası için sözü yine Altair'e bırakalım; belki de öyledir, kim bilir... **Ayça Zaman**

Jesper!

Bundan önceki Assassin's Creed oyunlarının efsanevi müziklerinde imzası bulunan Jesper Kyd'in adını bu kez göremiyorum ama onun yerine, Connor'ı büyütürken ormanda olduğunuz süre boyunca yerli müziki dinleyeciksiz. (15. dakikadan sonra kontrolden çıkyor, kafaniza tütük Gangnam Style dansı yapacak hale geliyorsunuz.)



"...ve en sonunda kapı bir gün açılacak ve mesaj iletilicek. Onlar kendi peygamberlerine sahip olacaklar..."

Sayfa 26,
Altair

Assassin's Creed III

- + Harita büyüklüğü, yeni ticaret sistemleri, senaryo derinliği
- Kendini tekrar eden görevler, müzikierde Jesper Kyd yok!

8,4



Yapım Arkane Studios
Dağıtım Bethesda Softworks
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.dishonored.com



Dishonored

İntikam, balina yağı ve büyü



“Sunu unutmamalısınız ki Corvo suçsuzdur!” dedi isyancılardan bir tanesi. Şehri ele geçiren yanlış politika ve veba salgını, insanların artık sistemi ve yönetimi sorgulamalarına neden olmuştu.

Bu sırada bir adam, küçük bir fareyi aldı ve yedi. “Corvo suçsuzdur! Ona yardım etmeliyiz!” dedi bir başka isyancı. “O lafi ben söylemişim hacı; lütfen...” diye çıktı bir önceki isyancı.

“Bir önceki isyancı’ biraz küçük düşürücü bir tanımlama değil mi?” diye düştündü ardından, bunu niye düşündüğüne anlam veremedi ve düşüncesi toz bulutu halinde aklından uçtu gitti.

“Ne olursa olsun, İmparatorçe’yi Corvo öldürmüştür!” dedi çıktı iki isyancı, aynı anda. Birbirlerine bir süre baktılar, birbirlerini tarttılar ve aynı adam, bir başka fareyi aldı ve yine mideye indirdi; isyancıların ilgisini başka yöne kaydırmıştı...

“Size şunu söylemeliyim ki bu sistem işlemiyor! Balina yağıyla kalkınan bu şehirde hepimize daha fazla olanaç sunulabilir! Tüm emperyalist döneminin usağı ülkelerde olduğu gibi, bizde de ekmeği yine zenginler yapıyor! Zaten fakir olan bu şehir, veba ile bir kez daha sarsıldı. Büyü gücü bile artık insanlara umut vermiyor. Üstelik dev robotların gözetlemesinden de bıktı! Büyü ile politika birbirine karıştırılmamalı! Ayrıca zombiler... Onlarla ilgili bir şey yapılacak mı?



Bunları düşünen, sorgulayan var mı aranızda?!” diyecek tüm nefesini tüketti üçüncü bir isyancı.

“Ona ‘Üçüncü isyancı’ dendiğine göre, bana da ‘bir önceki isyancı’ denmesi herhalde çok da kötü bir şey değil...” diye düştündü bir önceki isyancı, yine tam olarak ne düşündüğüne anlam veremedi ve üçüncü isyancıya döndü.

“Güzel konuşuyorsun arkadaşım. Sen de fark ettin mi peki balina yağından büyüye, zombisinden vebasına kadar her şey maşallah bu şehirde. Bir de robotlar... Onlar bile var. Sence de biraz fazla değil mi?” dedi bükkin bir tavırla.

Üçüncü isyancı yerden bir fare aldı, ona uzun uzun baktı, sonra onu mideye attı. Fareleri uzun süredir yemekte olan diğer adam onlara yaklaştı, “Şimdi tüm bu olanları kaldıracak kıvama geldiniz...” dedi ve dans ederek Dunwall’ın karanlık sokaklarında gözden kayboldu...

Outsider’ın izinden

Her şey burada... Büyü, silahlar, karanlık bir atmosfer, veba, robotlar, balinalar, suikastçılar, isyancılar, fareler, zombiler... Bu kadar çok konuya normalde aynı potada eritmeye çalışırsanız, elinizde gerçekten çok saçma bir yapılmış olur lakin Arkane Studios olayın altından kalkmış ve tüm bu kavramları çok iyi bir şekilde yan yana getirmiştir.

Hem anahtar kelimeler, hem oynanış, hem grafikler, aslında hepsi daha önce başka oyunlarda gördüğümüz kavramların bir araya getirilmiş hali. Biraz BioShock, bir tutam Half-Life, bir kase Thief, olsun size Dishonored. Oyun bir yandan orijinal olduğunu göstermeye çalışıyor, bir yandan da oyun dünyasının müdafımları tarafından hemen deşifre ediliyor.

Kahramanımız Corvo. Kendisi İmparatorçe’nin en sadık korumalarından bir tanesi. Corvo’yu herkes seviyor, bir iş verildiğinde Corvo en iyi şekilde yapıyor ve Dunwall’ın en sadık hizmetkarlarından bir tanesi olarak gösteriliyor.

Ne var ki bir gün Corvo, İmparatorçe ile konuşurken nereden çıktıği belli olmayan birkaç suikastçı

İmparatorçe’ye saldırıyor, onu öldürüyor ve yine geldikleri gibi bir anda ortadan kayboldukları için suç Corvo’nun üstüne kalıyor. Kahramanımız hapishaneye tıkılıyor ve idam edileceği günü beklemeye başlıyor.

O gün geliyor, idam ediliyor ve oyun bitiyor. Görüşüz, kendinize iyi bakın.

Sonra ak sakallı bir dede... Değil tabii ki. Corvo da idam edilmiyor zaten, hapishanede umutsuzca beklerken bir not ve bir anahtar buluyor. Notta kurtulmak için ne yapması gereği yazıyor ve Corvo hapishaneden kaçıp ona notu yollayan kişiye doğru ilerlemeye başlıyor.

Olayın buraya kadarki kısmında çok bir numara yok fark ettiğiniz üzere fakat diğer gün, Corvo uyurken astral bir seyahate çıkarıyor. Onu bu garip dünyaya çağırın kişi de “Outsider” adındaki gizemli varlık. Outsider, Corvo’ya güçlerini emanet ediyor ve ne oluyor, işin içine büyü karışıyor. Corvo, Outsider’ın damgasıyla birlikte birçok doğaüstü gücü kullanabilen hale geliyor, adını aklamak için çıkışacağı macerada avantajı kendi tarafına alıyor.

Gizlen, düşmanını şaşırt

Bölümlere ayrılmış bir oyun Dishonored. Her bölüm de büyük bir oyun alanı sunuyor. Bölümler içerisinde, başka alanlara geçişler de yapabiliyor ve asıl görevimizden daha uzakta bir alanda, yan görevleri yerine getirebiliyoruz.

Görevleri çözüme ulaştırmakın iki yolu var: Şiddet kullanmak veya kullanmamak. Tüm oyunu, tek bir kişiyi bile öldürmeden tamamlamak mümkün olduğu için görevlerde nasıl bir yol izleyeceğiniz de size kılıyor. Oyunu eger bolca şiddet kullanarak



Alternatif

BioShock 2
Borderlands 2
The Orange Box



LEVEL 59



■ Dark Vision, en çok işe yaranan güçlerinizden bir tanesi.

► bitirirseniz, daha karanlık bir son görürsünüz. Olabildiğince az ölüme neden olmaksa daha olumlu bir sona ulaşmanızı sağlıyor.

İşte bu nedenden ötürü aslında yapımcılar oyunu daha çok gizlilik kullanarak, daha az kişiyi öldürerek oynamamızı istiyor.

Oyunun hemen başlarında Corvo pek az güç sahibi. Hem silahları yeterince iyi değil, hem cephanesi az, hem de Outsider'dan aldığı güçleri kısıtlı. Bu da zaten oyunun başlarında illa ki gizliliğin ön planda olmasına neden oluyor. Eğer düşmanlarınızın yanından görünmeden geçmeyeniz, onları gafil avlamazsanız, alarmların çalması ve üstünüze beş tane askerin çullanması da kaçınılmaz oluyor. Oyunun ilerleyen kısımlarında da aslında durum pek farklı olmuyor; biz güçlendikçe,



düşmanlarınız da güçleniyor. Sadece kılıçlarıyla saldırın askerler silahlarını da ateşlemeye başlıyorlar, roketler fırlatan robotlar için içine karışıyor ve direkt yaklaşımın ne kadar yanlış olduğunu bir kez daha anlıyorsunuz.

Durum böyle olsa da Outsider'in size verdiği kalbi etkişimde kullanarak rune ve charm'ların hepsine ulaşırısanız, yine de düşmanlarınızdan daha güçlü bir hale gelebilirsiniz. Yine aynı anda çok düşmanla birden baş etmek güç oluyor lakin oyunun başındaki aciz halinizden de bir hayli uzak oluyorsunuz.

Sen de yap...

Oyundaki yapay zeka fena değil lakin düşmanlarınızın bizi çok çabuk fark ettigine dair bir hissim de olmadı değil. Sanki görmemeleri gerekirkene görüp oradaları beni...

Doğaüstü güçler

Outsider'dan ödünç aldığı güçler sayesinde Corvo, düşmanlarına karşı avantajı elinde bulunduruyor. Bakın bakalım oyun boyunca hangi güçleri kullanabiliyorsunuz...



■ Blink

Kısa mesafelerde işinlanmak için mükemmel bir yol. Bu güç size zorla veriliyor ve zaten Blink olmadan oyundaki bazı yerleri geçmeniz de mümkün değil. Sağ mouse tuşuna bir kez basarak Corvo'u baktığı yönde hızla ilerletebiliyor veya tuşa uzunca basarak varacağınız noktayı seçebiliyorsunuz. Bu gücün ileriki seviyesinde daha uzun mesafeleri aşmak mümkün oluyor.



■ Dark Vision

Herkes düşmanlarının ne yaptığini, ne işe meşgul olduğunu bilmek ister ve Corvo da bunu Dark Vision gücü ile sağlıyor. Belirli bir süre boyunca duvarların arkasını görmeyi sağlayan bu güç, aynı zamanda düşmanlarınızın nereye baktığını da gösteriyor. Bir sonraki seviyede düşmanlarınızın birlikte kullanılabılır eşyaların yerlerini de görebiliyorsunuz. Dark Vision gizliliği esas alacak olanlar içinse en önemli güçlerden bir tanesi.



■ Devouring Swarm

Düşmanlarınızı şaşırtmak veya direkt olarak ortadan kaldırmak için yerden bir grup fare çıkarabilmenize yarayan Devouring Swarm, son derece kullanışlı bir güç. Düşmanlarınız farelerle boğuşurken siz de onları çok daha kolay haklayabiliyorsunuz. Belirli bir zaman sonra otomatik olarak ortadan kaybolan farelerin hayatı kalma süresini uzatmak ve daha fazla hasar vermemelerini sağlamak için bu gücün ikinci seviyesine rune harcayabilirsiniz.



■ Possession

Corvo, hayvanların veya insanların bedenlerini bu güç sayesinde kullanabiliyor. Kurtlar ve insanlar dışında, diğer hayvanlar bedenlerinden çıktıktanızda ölüyor. İnsanlar ve kurtlar ise sersemliyor, siz de bir yerlere gidip saklanıyorsunuz. Bir insanın vücutundan girdiğinizde onun eşyaları da otomatik olarak sizin oluyor.



■ Bend Time

Zamanı yavaşlatmak olarak başlayan bu güç, bir sonraki seviyede zamanı tamamıyla durdurmayı kadar varıyor. Zaman yavaşladığında Corvo kendisi hızında hareket etmeye devam edebiliyor. Zamanı durdurabildiğinde de aynı şey geçerli fakat bu gücün ikinci seviyesi biraz daha kısa sürüyor.



■ Windblast

Kimseye acımıya düşünmeyenlerin tercihi olabilecek Windblast, düşmanlarınızı geriye fırlatmayı yarıyor. Bundan eşyalar da nasibini alıyor ve hatta kilitli, ahşap kapılar da dağınık gidiyor. Güçün ikinci seviyesinde düşmanlarınız geriye fırlamakla kalmıyor, duvara yapışıp can veriyor.



Bir düşmanı eğer Corvo'yu fark ederse kafasında beyaz renkte şimşekler görürsünüz. İnatla karşısında durmaya devam ederseniz de o şimşekler kırmızı renge dönüşüyor ve düşmanınız size doğru hızla yaklaşmaya başlıyor.

Düşmanlarınızdan kurtulmanın birkaç yolu var. İzinizi kaybettirmek bunlardan bir tanesi. İzinizi nasıl kaybettirirsiniz, mesela Blink ile üstteki saçاقa işinlaniyor oradan da çatıya kadar ilerlerseniz, düşmanınız da sizi gözden kaybedecektir. Şayet ki Possession gücüne sahipseniz, bir hayvanın bedenine girip düşmanınızın görüş açısından çakılabilirsiniz. Daha direkt bir yaklaşım için de bayılıcı oklarını kullanabiliyorsunuz fakat bu oklardan oyunda pek az bulunduğunu da belirtiyim.

Düşmanınızı öldürerek oyunda ilerlemek daha kolay ve zaman zaman bayağı da keyifli. Corvo bir elinde kılıç taşıyor, diğer elinde de siz ne veriseniz, onu... Mouse'un orta tuşuna basarak tüm silahlarına ve güçlerinize ulaşabileceğiniz gibi, bunları sayılara da atayabiliyorsunuz. Dolayısıyla -aynen BioShock'taki gibi- karakteriniz bir eliyle düşmanlarını doğrarken, diğer eliyle de farklı hareketler yapabiliyor. (BioShock'ta "ateşli silah + büyü" formülü vardı aslında; burada daha dezavantajdayız.)

Kılıç kullanımı hiç de fena değil ama ateşli silahlar söz konusu olduğunda biraz bocalayabiliyoruz. Corvo'nun kılıç saldıruları düşmanlarını birkaç hamlede yıkma yetiyor. Gard almaksa kılıç kullanmadaki en büyük avantajımız. Hem kılıç saldırularını, hem de ateşli silahların kurşunlarını durdurabilen kılıçla gard, zamanlaması iyi ayarlandığında rakiplerinizin sendelesmesine neden oluyor. Eğer burada da başarılı bir saldırı yapabilseniz, rakibinizi tek hamlede ortadan kaldırıyorsunuz.

Tabancalar, arbaletler ve büyü güçleri de düşmanlarınızı

öldürmede son derece başarılı. Özellikle yakın mesafeden ateşlenen bir tabanca, düşmanınızı tek kurşunda ortadan kaldırıyor. Windblast, Devouring Swarm gibi doğaüstü güçler de düşmanlarınızı öldürmede son derece etkili.

Dishonored'dan tam anlayıla keyif alabilmek için sahip olduğunuz güçleri birbirleriyle kullanmanız çok önemli. Elbette ki bir düşmanı direkt olarak silahınızla patlatıp da devam edebilirsiniz ama farklı yöntemler kullanmanın keyfi de bir başka.

Eğer gizliliği ön planda tutuyorsanız, Dark Vision gücü ile düşmanlarınızın yerlerini tespit edebilir, onlara tuzaklar kurabiliyorsunuz. Rakibinizin vücutuna girip onu Weeper'ların olduğu bir yere götürmek ve oradan kaçmak da bir yol. Düşmanınız size ateş ederken zamanı durdurmak, onun bedenine girip onu kurşunun hedefi yapmak da bir başka eğlenceli yöntem.

Daha güçlü, daha hızlı!

Corvo'nun bu büyük macerada ayakta durabilmesi için sürekli güçlenmesi gerekiyor ve bunu da düşmanlarını öldürüp tecrübe puanı kazanarak yapamıyor. O, elindeki çok önemli bir cihazı, ona rune ve charm'ların yerini söyleyen kalbi kullanıyor.

Rune'lar, bu sayfalardaki bir kutuda bahsettiğim doğaüstü güçlere sahip olmamızı, sahip olduklarını güçlendirmemizi sağlayan büyülü nesneler. Genelde bir gücü almak için iki veya üç tane rune'a gereksinim duyuluyor.

Aktif kullanımı olmayan pasif doğaüstü güçlerimiz de dörde ayrılmıyor. Agility, Vitality, Shadow Kill ve Blood Thirsty, Agility, Corvo'nun havada iki kez zıplamasını sağlıyor ve böylece yüksek yere, Blink'i kullanmadan ulaşabiliyor. Agility'nin ikinci seviyesinde daha hızlı koşu-



Outsider'a ulaşmak için girdiğimiz bu hayal dünyası çok iyi tasarılmış.

yor, daha hızlı yüzüyoruz. Daha fazla sağlık puanına sahip olmak ve sağlığımızı daha hızlı yenilemek için Vitality'ye değerli rune'larımıza harcıyor, düşmanlarımızın öldükten sonra bedenlerinin küle dönüşmesi için de Shadow Kill'i tercih ediyoruz. Bu üç gücü, oyunu gizlilik kullanarak oynamak isteyenler tercih etmeli; Blood Thirsty ise Rambo'culuk oynamak isteyenlere hizmet ediyor. Adrenalin kullanarak düşmanları tek hamlede ve vahşice öldürürebilen Corvo, bu gücün ikinci seviyesinde daha hızlı adrenalin kazanıyor ve birden çok düşmana karşı savaşabiliyor.

Aktif doğaüstü güçler kadar önemli olan bu pasif güçlere ek olarak charm'lar da işimizi kolaylaştırırmak üzere Dunwall'un her köşesine saçılmış durumda. Charm'lardan aynı anda altı tane kuşanabiliyoruz. Rune'larla güçlendirilen güçlerimizin aksine, charm'lar çok daha az bir farklılık yaratıyor karakterimizde. Daha hızlı tırmanma, büyümeye biraz katkı, yediklerimden daha fazla sağlık puanı kazanma, Weeper'lar dan biraz daha az hasar alma gibi 30'un üzerinde charm çeşidi bulunuyor ve bunları bulabilmek de ayrı bir mücadele oluşturuyor. Charm'lar genellikle zor ulaşılan yerlerde, kaplı kapılar arasında, gizli bölgelerde yer alıyor. Taşıdığımız kalp sayesinde charm'ların yerini görebiliyoruz ve eğer ilgili charm'a ulaşmanın yolu bariz bir şekilde ortada değilse anlıyoruz ki orada gizli bir bölge bulunuyor...



Silahlarım, en kadim dostlarım

Çoğu FPS'de olduğu gibi, burada düşmanımızı öldürdükten sonra cephe bulmamız pek mümkün değil. Cephe raflarda duruyor, dolapların içinde bulunuyor veya daha güzel, satıcılarından alınıyor. Eğer oyunu pek birilerini öldürmeden oynarsanız, cepheye de pek az ihtiyacınız oluyor fakat benim gibi basıp giderseniz, cephe çok önemli olabiliyor.

Silah satıcılarından cephe ve ekipman satın alabileceğiniz gibi, silahlarınıza ve yeteneklerinize de güçlendirmeler alabilirsiniz. Silahlarınızın kapasitesini, geri tepme oranını, hassasiyetini artıtabileceğiniz gibi ne kadar fazla charm taşıyabileceğinizi de satıcılar aracılığıyla hallediyorsunuz.

Tüm bu işler için kullanacağınız para da oyunda "coin" adıyla yer bulmuş kendini. Düşmanlarınızın ceplerinden bulabileceğiniz paraları, en çok araştırmaya elde ediyorsunuz. Çevreye saçılmış olan bozuklukların yanında, değerli eşyalar da size bolca para kazandırabiliyor. Oyunu araştırma yapmadan oynayanlara büyük ihtimalle cepleri boş gezecektir.

Farklı yollar

Yazının başlarında belirttiğim gibi, bölümler büyük ve açık alanlarda geçiyor. Dolayısıyla bir bölümdeki herhangi bir görevinizi yerine getirmek için de çok farklı yollar kullanabileliyorsunuz.

Diyelim ki A noktasından B noktasına varmanız lazım.

Ölülerin Aynası

"Outsider" adındaki mistik varlık, bize doğaüstü güçlerin yanında bir de enteresan bir kalp bahsediyor. Bu kalp bir silah gibi çalışıyor. Yani sağ elinizde sabit bir şekilde kılıç tutarken, sol elinizde yay, silah veya bir büyük gücü barındırmak gibi, bu kalbi seçtiğinizde. Kalbin amacı aslında çok net. Doğaüstü güçlerini ileri seviyelere taşıtmak için kullanabileceğiniz rune'ları veya daha farklı güçler kazanmak için gereken bone charm'ları bulmanızı sağlıyor. Kalbi seçtiğinizde yakında rune veya charm varsa bunların yeri size gösteriliyor ve onlara yaklaşıkça kalbin atış hızı da değişiyor. Aslında rune ve charm'ların yerini bu kadar net gösterilmese, sadece kalp atış hızına göre hedefimize yaklaşıp yaklaşmadığımızı anlasak çok daha iyi olurmuş.



Kalbin bir diğer kullanım şekli de bulunduğunuz yerde veya kalbi yönettiğiniz kişiyle ilgili size bilgiler vermesi. İnsanların ve mekanların sırlarını bu şekilde öğrenebilmek de çok güzel bir dokunuş olmuş.





Bunun için ilk akla gelen, zemin katta ilerleyip öünüze geleni öldürmek olabilir. Bir başka oyuncu bu yolu tercih etmemip kanalizasyonu kullanabilir ve Weeper'ları karşısında bulur. Bir başka oyuncuya Blink ve Agility konularında kendini geliştirmiş olabilir ve bu sayede de çatılarda sekerek kimseye görünmeden istediği noktaya varabilir. Bolca rune bulmuş bir başka oyuncuya Possession'ın gücüyle kah hayvanların, kah insanların vücuduna girerek gerçek bir suikastçı olabilir.

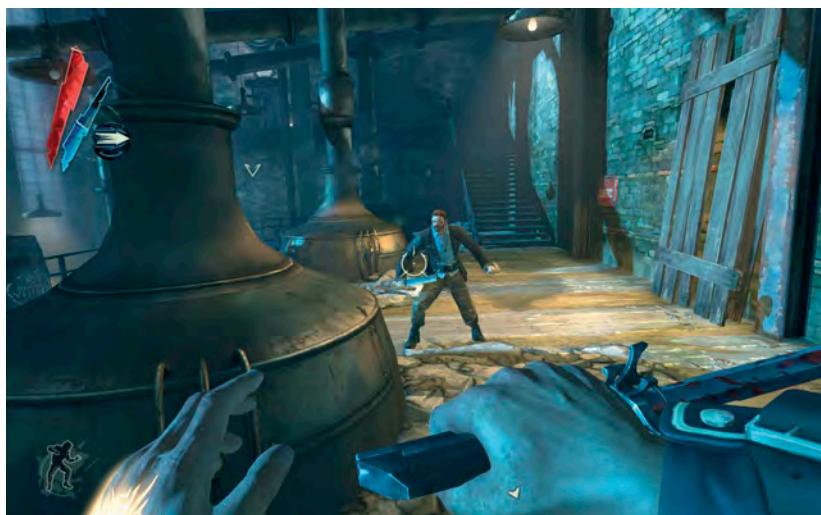
B noktasına vardık diyelim. Bir baktık ki bir kapı var ve anahtar lazımdır. O anahtarı elde etmenin de birden fazla yolu var. En kolay elbette ki anahtarı taşıyanın boğazını kesip anahtarı cebinden almak ama bunu yapmadan da anahtarı almak mümkün. En basitinden anahtarı taşıyan kişiyi tespit edip arkasından sinsice yaklaşıp onu nefessiz bırakarak bayılmasını sağlayabilirsiniz. (Düşmanlarınızın arkasından yaklaşınca onları öldürmek veya bayıltmak sizin elinizde.) Bir başka yol da yine rakibiniz sizi fark etmediği sırada Possession gücüyle bedenini ele geçirmek ve makul bir yerde bedeninden çırpıp cebindekilerin tümünü kendi ceplerinizde bulmak.

Görevleri çözmenin de birden fazla yolu olması, Dishonored'in başarılı bir oyun olmasındaki önemli etkenlerden. Örneğin bir görevde, bir adamı etkisiz hale getirmeniz isteniyor. Bunu yapmanın tam üç yolu bulunuyor. Ya içeceğin içkiye zehir karıştıracağınız, ya bayıltıp onu sorgu odasına götürüceksiniz ya da öldüreceksiniz. Seçim tamamıyla sizin. Bir başka görevde de iki tane hedefi yok etmeniz isteniyor. Görevi alıp giderken bir başka adam bu işin sizin için halledebileceğini söylüyor ama karşılığında bir kasanın şifresini bulmanızı istiyor. Dilerseniz şifreyi bulup bu adama geri dönüyorsunuz ve heredeflerinizin mistik bir şekilde ortadan kalktığını görüyorsunuz (Üstelik öldürülmüyorlar da; sadece uzakta bir yere götürülyorlar.) veya hedefleri kendiniz halledip kasanın muhteviyatını da siz alıyorsunuz.

İstediğiniz gibi seçim yapabilmeniz, oyunun monotonluğunu öylesine kırmış ki oyunun hiçbir yerinde en ufak bir sıkılma belirtisi göstermiyorsunuz; hatta oyunun başına oturduktan sonra, oyunu bitirmeden kalkmak bile pek zor. Ancak yemek molası veriyorsunuz, onu da hızla yiyp oyuna dönmek istiyorsunuz.

Çevrede karıştırılacak, aranacak o kadar çok yer var ki oyunun büyük bir kısmında kendinizi, "Acaba şurada ne var?" deyip oraya gitmeye çalışırken buluyorsunuz. Bu Borderlands 2 esintisi, oyun süresinin bir hayli uzamasına neden olmuş, çok da iyi olmuş.

Düşmanlarınız size saldırmadan önce bir kez daha düşünüyorlar...



Konsollar ve PC

Dishonored, konsollar ve PC için hazırlanmış bir oyun ve anladığınız üzere oyunu emektar PC'mde oynadım, yakında bilgisayarı toptan yenilemezsem de bir daha PC'de hiçbir şey oynayamayacağım hissiyatındayım. Oyunu PC'de oynamamın en büyük nedeni, FPS olması elbette ki fakat son bir yıldır multi-platform oyunların tümünde PC, grafiksel açıdan bir önderlik yaşıyor. Daha önce bir yerlerde belirttiğim gibi, bu fark çok büyük bir fark değil ama fırsat buldukça oyunları PC'de oynama taraftayırm artırt.

Grafiksel açıdan oyun her anlamda başarılı. Öyle çok büyük yenilikler veya görsel söylem olarak tanımlayabileceğimiz şeyler görmüyoruz belki ama modeller, detaylar, ışıklandırmalar gayet göz dolduruyor. Konsollarda da durum pek farklı değil ama bazı detaylar ve frame-rate düşüklüğü de göze çarpabiliyor.

Orijinal olmamak dışında hiçbir eksiki olmadığını düşündüğüm Dishonored, kaliteli bir maceraya çıkmak isteyen herkesin tercihi olmalı. Belki bu oyunu bir Call of Duty, Battlefield veya Borderlands gibi uzun süre oynayamayacaksınız ama oyunu bitirdikten sonra, farklı zorluk seviyesinde ve görevlere farklı bir yaklaşımı bir kez daha oynayacağınızı düşünüyorum.

Tuna Şentuna

Dishonored

- + Kaliteli senaryo, kaliteli oyun dünyası, kaliteli oynanış, kalite...
- Oyundaki hiçbir şey orijinal durmuyor

9,2





Yapım Firaxis
Dağıtım 2K Games
Tür Strateji
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.xcom.com/enemyunknown
Türkiye Dağıtıcısı Aral

XCOM: Enemy Unknown

Dünyayı uzaylılara yedirtmeyiz!

XCOM ismini son aylarda hepiniz duymuş olmalısınız. Büyük tanıtımlarla gündeme gelen ve heyecanlı oyuncu kitlesinin ilgisi ile aylardır beklenen strateji / taktik oyunu XCOM: Enemy Unknown, aslında ismen yeni bir oyun sayılmasın. 18 yıl önce oyun dünyasında büyük bir devrim yaratılan UFO: Enemy Unknown'un ve sonrasında gelen XCOM serisinin devamı niteliğindeki oyuna, tam olarak 18 yıl önce çıkan UFO: Enemy Unknown'un yeniden yorumlanmış hali de diyebiliriz. Bu arada eski oyuna "UFO" diye hitap ettiğimi de fark etmiş olmalısınız. Aslında bugün ismi XCOM olarak bilenen, 18 yıl önceki o ilk oyun piyasaya çıktığında ismi tam olarak UFO: Enemy Unknown idi. Fakat bir yıl sonra aynı oyunun Avrupa'da yayınlanan versiyonuna "XCOM: Enemy Unknown" ismi verildi ve UFO ismiyle doğan oyun serisi bugüne dek XCOM ismiyle devam etti.

XCOM serisine yabancı olanlar için konuyu biraz açıklama gereklidir. Oyun tam olarak, dünyayı istila etmek isteyen uzaylılarla savaşan askeri bir örgütün öyküsünü anlatıyor. Uluslararası katılımla kurulan ve tek amacı uzaylılarla savaşmak olan bu örgütün ismi ise XCOM. XCOM'u sadece askeri operasyonlar yapan bir örgüt olarak tanımlamak da yanlış olacaktır. Laboratuvarları ve minik fabrikaları ile XCOM, aslında bilim ve teknolojide de önemli çalışmaları olan bir örgüt; hatta serinin üçüncü oyunu XCOM: Apocalypse'de, XCOM'un dünyanın ekonomisiyle de yakından bağlantısı olduğunu görmüştük. XCOM'a mühimmat ve ekipman sağlayan şirketlerin uzaylılar tarafından sabotaj edilmesi, memesi için şirketleri de ayrı ayrı koruma altına almak zorunda kalmıştır.

Bugün genç oyuncular için, önceki nesil oyuncuların XCOM isminden hayranlıkla bahsetmesi garip karşılanabiliyor zira bugünün oyun dünyasında o kadar çok harika oyun var ki neredeyse her ay birkaç tane çıkan hit oyunların çoğuna bakmaya bile zaman kalmazken, artık "kaliteli" oyuncular eskisi kadar değer görmüyor ve üstelik aksiyonun prim yaptığı bir oyun piyasasında, 20 yaşında, eski, yavaş, aksiyonsuz bir strateji oyununa böylesine hayranlık duymak gençlerin aklını karıştırıyor. Ancak şunu unutmamak lazımdır; UFO, 18 yıl önce karşımıza çıktığında henüz emekleme döneminde olan ve yılda birkaç tane güzel oyun bile zor çikan oyun dünyasında, bugün daha benzerini zor bulduğumuz bir fenomen olmuştur. O günkü bilgisayarların performanslarını zorlayan bir içerik derinliğine ve görsel sunuma sahip olan oyun elbette ki yapay zekasıyla da oyuncuların aklını başından alıyordu. İndirme yaptığınız bölgede 12 komandonuzu, daha önce insanlığın hiç karşılaşmadığı bir tehdidi yok etmeleri için haritada dikkatli bir şekilde yönetmek, her adımı hesaplamak, şarjördeki her mermiyi hesaba katmak, sırt çantalarındaki ikinci, üçüncü silahları gerektiğinde oyuna sokmak, her kapılı açarken arkasından ne çıkışacak diye bilmeden ama ölem alarak hareket etmek zorundayınız.

Alternatif

Jagged Alliance: Back in Action
UFO: Afterlight
UFO: Aftershock



Üstelik o güne dek benzeri yapılmamış bir dünya haritası animasyonu üzerinde UFO'ları takip etmek, üyelerini kurmak, yüzlerce askerinizi geliştirmek, her bölgede farklı özel timler kurup bir saldırısı olduğunda en yakın üstten komandolarınızı göndermek, her kommandonun ondan fazla istatistik verisini aklınızdada tutmak ve çatışmalara girdikçe karakter ve güç kazanan bu askerlerinizi zaman geçtikçe kaybetmeye korkarak sahaya sürmek gibi yüzlerce detay, insanları oyuna bağımlı yapmıştır. Daha önce onun gibisi görülmemiştir.

Sonrasında gelen devam oyunlarında da bu performans yükselserek devam etti. O yıllarda yeni yeni yükselen "RTS korkusu" yüzünden, oyun tanımı içinde "gerçek zamanlı" ifadesi geçen üçüncü oyun, XCOM: Apocalypse, oyunu doğru düzgün oynamayan pek çok eski XCOM sever tarafından yerden yere vurulmuş olsa da özellikle bu üçüncü oyun, XCOM oyunlarının teknoloji ve atmosfer olarak zirve noktası olmuştu zira XCOM komandolarının gerçek zamanlı olarak düşmanla çatıştığı Apocalypse'de, her asker aslında sahip olduğu istatistiklerine uygun olarak hareket ediyordu.

Oyuncu istediği anda oyunu durdurup, askerlerine yeni emirler verip sonra tekrar oyunu başlattığında, çalışma canlı olarak devam ediyordu ve bu "gerçek zamanlı" çalışma, değil o güne kadar, bugüne kadar bile eşi benzeri görülmemiş bir aksiyon ortaya çıkıyordu. Silah namlularından çıkan her merminin, askerlerin her

hareketinin ince ince hesaplandığı o çatışmalarda, bir binanın içinde, Matrix filmini anımsatan sahneleri yaşıyor, duvarlar yıkılıyor, kolonlar patlıyor, ateş altında kalan askerler sizin emirlerinize karşı gelip kendilerine siper aramaya koşuyorlar, uzaylılar ise komandolarınızın ateşinden kaçarak ama onları gaflı avlayacak fırsatlar kollayarak oradan oraya koşturuyorlardı.

Oyunun stratejik derinlik olarak önceki oyunlardan hiç eksisi olmamasına, hatta RPG öğeleri ve daha zengin taktik opsiyonları ile çok daha güçlü bir strateji olmasına rağmen Apocalypse, RTS oyunlarından nefret eden çoğunuñuk tarafından tukka ilan edildi.

XCOM için daha sonra farklı türler de denediler. Uzay simülasyonu ile karışık bir strateji ve üçüncü kişi perspektifinden bir tek kişilik aksiyon oyunu da ortaya çıktı. Bunlar çok tutulmadı. İlk oyunun sonunda, Mars'tan dünyaya dönmem için uzay gemisine binen komandoların uzaylılar tarafından bir boyut kapısından geçirilmesiyle geminin içinde gelişen olayları anlatan ve FPS / taktik türünde hazırlanan XCOM: Alliance ise 2002 yılında, belirsiz bir nedenle iptal edildi. O zamana kadar oyun için yayınlanan videolar ve ekran görüntüleri ise oyunun son derece başarılı olacağına işaret ediyordu ama yapıcının nefesi oyunu bitirmeye yetmedi çünkü tam o yillarda, konsol devriminin etkisi oyun piyasasında hissedilmeye başlamıştı. Ve muhtemel ➤

Uydu Problemi

Uydularınızı hangi ülkenin üzerine fırlatacağınızı seçmek büyük problem. Üzerinde uydu olan ülkedeki panik seviyesi dönerken, oyunun başında çok sayıda uydu aynı anda kontrol etmeniz mümkün değil ve yeni uydu kontrol merkezleri kurmak ise hem pahalı, hem zor iş.





Kıdem Sistemi

Askerleriniz çatışmalarda başarı gösterdiğe rütbe alıp deneyim kazanıyorlar ve yeni yetenekleri açılıyor. Albay seviyesine gelen bir askeriniz, tüm yetenekleri açılmış bir silaha dönüştürün ancak yüksek rütbeli askerlerinizi iyi korumazsanız, aniden düşmanın arasında kalıp ölebilirsiniz.

Alliance'in yapımcısı da konsollarda çalıştırması mümkün olmayan ve hala çok fazla geliştirmeye ihtiyaç duyan oyunu iptal etmişti. İşte tam olarak o günden beri, XCOM isminden herkes umudunu kesmiştir. Fakat bu arada, ilginç bir gelişme de yaşandı ve 2005 yılında, Altar Games isimli bir Çek yapım firması, ilk UFO oyunundan ilham alarak, son derece başarılı yapımlar olan yeni bir UFO serisine başladı. UFO: Aftermath, UFO: Aftershock ve UFO: Afterlight, birbirini takip eden çok başarılı üç UFO oyunuydu ancak oynanışı aynı Apocalypse'ye benzettiği için RTS sevmeyen stratejistler tarafından yine üvey evlat muamelesi görüdü. Özellikle ikinci oyun olan UFO: Aftershock'ta yaratılan gerçekçi savaş atmosferini bugüne kadar çok az strateji oyunu ortaya koyabilmiştir. Askerlerinizin her silahın üzerindeki aksesuarlara, mermi tiplerine kadar her ekipmana hükmedebildiği bu seride, askerlerin bölgesel hasar ve tepki alabilmesi oyuna bambaşka bir taktik lezzet katıyordu. Yani ayağından vurulan bir asker, eğer ayağındaki zırh güçlүyse yara almıyor ama merminin çarpma hızı yüzünden aldığı darbeye yere düşüyor veya yara alıyor ve topallayarak savaşmaya devam ediyordu ama basit bir tabancanın mermisi ile ağır bir tüfegin mermisinin etkisi de elbette ki aynı alımıydı. Son derece gelişmiş taktik seçeneklere sahip olan bu oyun, strateji severlerin rüyasını süsleyen, yıllardır hayalini kurdukları o "mükemmel" UFO oyunuydu lakin yapımcısı çok güclü bir firma olmadığı için hak ettiği

ilgiyi görmedi oyun. Bugün de oyunun ana sayfası hala yerinde duruyor ama girmeye çalışığınızda anti virüs yazılımlarınız sayfanın tehlikeli olduğunu dair uyarı veriyor. Oyunsa Steam'de satılıyor.

XCOM: Yeniden

İste tüm bu 18 yıllık maceranın ardından, XCOM özlemeyle yanıp tutuşan stratejistler nihayet Ekim ayında, bu eski dosta kavuşabildiler. Yeni XCOM, tam olarak ilk oyunla aynı öyküyü anlatıyor ancak bunu gelişmiş grafikler ve yeniden yorumlanmış bir oynanış ile yapıyor.

Oyunun geliştiricisi Firaxis'te oyunu geliştiren ekibin başında, ilk UFO oyununu oynayan ve bu oyunu yeniden oyun dünyasına döndürmek isteyen, 30'ların ortasında bir yapımcı var. Bu arkadaşımızın aylardır verdiği röportajlar dolayısıyla, hepimiz ilk oyunun bugünkü gelişmiş grafiklerle yeniden yapıldığını düşünüyoruk ancak oyun karşımıza çıkınca anladık ki aslında bunun ilk oyunla çok da bağlantısı yok. Yeni XCOM, aslında bambaşka bir oyun olmuş. Yeni bir oyun olmuş. Farklı bir oynanış yapısı, farklı bir manevi, farklı çalışma kuralları, farklı taktik seçenekleri, farklı stratejileri var. Yeni oyunda ilk oyunu animsatan tek şey, bilinmeyen bir tehditle karşılaşma duygusu. Fakat bu yeni oyun, eski oyna benzemiyor diye, kötü olduğunu da söyleyemeyiz zira karşımızda, gerçekten başarılı, sürükleyiçi, yepenyeni bir lezzet duruyor.

Oyuna bir "tutorial" görevle başlıyorsunuz ancak bu görev gerçek çalışma sahasında geçiyor ve daha ilk görevde iki askerinizi kaybederek, nasıl bir tehditi karşı karşıya kaldığınızı hissediyorsunuz. Ardından oyun siz XCOM üssüne götürüyor ve burada XCOM'un finansal ve siyasi varlığını kuran konsül üyeleriyle görüşüp işinizin ciddiyeti konusunda tekrar uyarılıyorsunuz. Çok uluslu bir örgüt olarak, her devletin sizden farklı istekleri oluyor. Eğer Mısır'ın topraklarındaki bir uzayı saldırichtına yetişemezseniz ve uzaylılar Mısır topraklarında terör estirirse Mısır hükümetinin size olan güveni sarsılıyor, XCOM projesine inancı kayboluyor ve kısa süre sonra Mısır'ı projeden çekilmiş olarak buluyorsunuz. Devletler burada hem uydular,

Sniper kardeşlerimiz

Sniper'larla alay etmek için kullandığınız soteye yatma işlemi bu oyunda sık sık kullanmak zorunda kalacaksınız çünkü sniper'lar aynı turda hem ateş edip hem hareket edemiyorlar. Dolayısıyla çatışma başlar başlamaz sniper'lارına tüm sahayı gören güzel bir yer bulun ve bırakın orada soteye yatsın.



Kamyoneti siper olarak kullanabilirsiniz.



hem de kendi bölgelerindeki avcı uçakları ile onların topraklarını da izleyerek uzaylılara karşı önlem almanız istiyor ancak her yere yetişme şansınız olmuyor zira daha önceki oyunların aksine, bu kez sadece bir üs kurma iziniz var ve neden olduğunu anlayamadığımız bir şekilde sadece bir komando timi kurabiliyorsunuz. Yani aynı anda iki farklı timi farklı görevlere gönderme şansınız yok. Oysa bu uzayı kardeşlerimiz saldırısında bir defada üç farklı ülkeye saldırıyorlar ve siz de sizin için en değerli olan ülkeyi seçip diğerlerine yardım göndermeden onları kaderlerine terk etmek zorunda kalyorsunuz.

Şimdi burada, yapımcının neden böyle bir karar aldığı kimse anlaşılmış değil. Birden çok üs kurma imkanını iptal etme gereklisi olarak, mikro yönetimin insanları sıkmasını bahane göstermişlerdi ki haklı yanları var. Birden çok üs kurduğunuzda, her üssün kendi dertleri, kendi yönetimsel sorunları siz bir süre sonra oyuncunun ana öyküsünü takip etmekten alıkoypiyordu. Her üsté 50 tane asker, her kıtada üç - dört üs olduğunu düşünüdüğünüzde yüzlerce askerin zırhı, silahı, kartı, curtu ile tek tek uğraşmak gerçek bir kabusa dönüştüyordu.

Ancak tek bir üs söz konusuyken, ikinci veya üçüncü bir timin mümkün olmamasına kimse anlam verebilmış değil zira her görevde en fazla altı asker gönderebiliyorsunuz ancak üsté hala 30 askeriniz kalmıyor ve uyuklama devam ediyorlar.

Bu noktada aslında oyuna profesyonel bir yapımcı gözüyle bakınca, birden fazla timin de oyunu çok yavaşlatacağı anlaşılıyor zira oyun ilerledikçe askerlerin giyimi, kuşamı, zırhı, silahı, yan ekipmanları derken çok sayıda detayla uğraşmak zorunda kalmırsınız. Aynı anda üç farklı görev, üç komando timi göndermek demek de tüm bu detaylarla yine ince boğuşmak zorunda kalmak anlamına geliyor. Dolayısıyla üç farklı



timin varlığı ve onların ince detaylarıyla uğraşma zorunluluğu, hızlı oyunlara alışmış konsol oyuncularının canını çok sıkarıldı. Firaxis'in burada önemli bir ticari karar alarak, konsol oyuncularını üzmemeyecek bir oyun yapmak için çok şeyi feda ettiğini görebiliyoruz. Biraz daha kassalar, yapımcılardan bazıları, kendi ruhlarından bile vazgeçebilirmiş. Umarım o kadar ileri gitmemişlerdir.

Eski oyuncular bilen oyuncuların canı bu detaylar yüzünden sıkılabilir ama oyuna yine de önyargı ile yaklaşmamak lazım çünkü XCOM gerçekten çok sürekleyici bir oyun olmuş. Taktik çatışma başladığında andan itibaren oyun büyük heyecan kazanıyor ve gelişmiş grafiklerle, başarılı animasyonlarla süslenmiş çatışmalar oyuncuya oyuncunun içine çekiyor. Fakat burada da şu detayı vurgulamakta fayda var. Yeni XCOM'un taktik çatışmalarından, alışılmış XCOM çatışmalarını beklemek büyük hata olacak zira Firaxis burada yeni nesil bir RPG sistemi devreye sokmuş ki ben buna "konsol RPG'si" diyorum.

Terimi biraz daha açmak için örnek vermeye çalışıyorum. Normal bir RPG'de oyuncalarınızın ne kadar hızlı hareket edeceğini, ne kadar isabetli atış yapacağını, ne ➤



Current Objective:

Search the Arc Thrower

[BACK TO BRIEFING](#)[LAUNCH MISSION](#)

► kadar yara alacağı, ne kadar hasar vereceği, ne kadar uzayı göreceği, ne kadar yukarı ziplayabileceğini gibi detaylar, karakterlerin çok sayıdaki istatistikleri ile hesaplanan karmaşık işlemlerle belirlenir. Konsol RPG'sindeyse her şey sadeleştirilmişdir zira konsol işlemcisi tüm o karmaşık matematiksel fonksiyonları hesaplamaya kalkarsa konsol salonun ortasında infilak ederek kendini imha edebilir.

İşte XCOM'un taktik kısmı da böyle bir konsol RPG'si olmuş ancak hakkını da vermem lazımlı, başarılı bir çalışma olmuş. Adamlarınız her turda sadece iki kere hareket ettirebiliyorsunuz ve bu hareket sırasında gidebilecekleri alanların sınırı, mavi ve sarı çizgilerle belirlenmiş durumda. Eğer mavi çizginin ötesine kadar giderseniz, o turda ikinci hareket şansınızı ve ateş şansınızı da kaybediyorsunuz. Böylece aksiyon puanı sayarak hareket etmek ve ateş etmek külfetinden de kurtulmuş oluyoruz. Ancak elbette ki en fazla iki kez hareket etme sınırı nedeniyle, ilk hareketimizi haritanın hangi noktasına yapacağımızı dikkatli seçmek zorundayız. Yolun yarısında fikir değiştirip başka bir noktaya gitme şansınız yok. O noktaya ulaştıktan sonra ise ya yeni bir noktaya gitmek ya da ateş etmek gibi bir şansınız var ama bu iki hareket hakkını kullanınca, o karakter için o tur bitmiş oluyor.

Yeni silahlar

Bilim adamlarınız yeni keşifler yaptıkça mühendislik takımınız sizin için yeni ekipmanlar üretebilecekler. Oyunun en başında kullandığınız otomatik silahlar, kısa süre sonra gelişmiş düşman askerlerinin zırhlarına işlemeyecek, bu yüzden lazer ve plazma teknolojilerine doğru yelken açmaya çalışın.

Ayrıca bu sistemi dijital bir satranç oyунuna da benzetmek mümkün. Aynı satranç oyунunda her taşıın belli sınırları ve kuralları olması gibi, XCOM'da da her karakterin özel kuralları var. Örneğin ağır silah taşıyan askeriniz her çatışmadada sadece bir kere roket atabiliyor. Ayrıca kafanızda estiği gibi her askerin sırtına bir roketatar veya ağır silah ya da dürbünlü tüfek takamıyorsunuz. Bunları sadece o sınıfın askerleri donanabiliyor. Askeleriniz deneyim kazandıkça sınıflarında yeni yetenekleri açıyorlar ve bu yetenekler aktif veya pasif olabiliyor. Yani bir destek askeri, her çatışmadada üç kere sis bombası atabiliyor ve sizin askerin çantasına sis bombası koyma gerekliliği yok, bunu sadece destek birimindeki askerler, bir sınıf yeteneği olarak, savaş alanında kullanabiliyorlar.

Şimdi doğumuz için bu detay şu anlama geliyor: Dünyanın en elit askerleri arasından, ileri uygurlık seviyesine sahip uzayı bir ırkla savaşmak için seçilmiş bir askeriniz var ama bu arkadaş sis bombası atmasını bilmiyor. İsterse teğmen, yüzbaşı veya albay rütbesine yükselsin, eğer sınıfı "destek" değilse bu askerin sis bombası atarak kendini düşmanın ateşinden koruması mümkün değil.

Göründüğü gibi, oyun bir satranç oyунuna benzeyyor. Satrançta nasıl ki atınızı "L" şeğinden farklı ilerletemezsiniz ya da başka taşlarınıza başka hareketler yapırıramazsınız, XCOM'da da askerlerinizeizin verilen kuralların dışında bir hareket ve eylem yapırımayorsunuz.

Bu yeni sistemde, XCOM oyунlarının en önemli detaylarından biri olan, savaş alanındaki "loot" imkanı



Üniformalara bak, hızaya gel!



da ortadan kalkmış. Eski XCOM'larda, düşen askerlerin üzerinden silah veya mühimmat, hatta zırh alıp bunları savaşta kullanmak mümkün oluyordu ama yeni XCOM'da savaş alanın hiçbir şekilde düşen mühimmat göremiyorsunuz. Askerleriniz kendi aralarında ekipman ile değiştiremiyor. Kaldı ki artık oyunda mermi şarjörü de yok. Silahlarınızın mermisi bitiyor ama cebinizde sonsuz sayıda mermi olduğu kabul ediliyor ve "reload" tuşuna basınca, o turdaki hareket hakkınızı bitirmiş sayılıyorsunuz ve sonraki turda silahınız dolmuş oluyor. Oysa XCOM'un en heyecanlı noktalarından biri, uzaylılarla girişilen bir karşılıkla yeryüzde ateşlerinin sonunda, askerlerin çantalarındaki şarjörlerin sayısının azalması ve bazen mermi kalmadığı için kullanılmaz duruma gelen silahları atıp ölen uzaylıların ve silah arkadaşlarının üstündeki silahları alarak savaşa devam etmek idi. İşte bu detay da yeni oyunda artık yok. Neden yok? Çünkü bu ince hesap işi, konsol oyuncularını sıkıyor ve konsol oyuncuları oynarken sıkıldıkları söyle ince detaylı oyunları satın almak istemiyorlar.

Sonuç olarak XCOM: Enemy Unknown'u bu kadar eleştirmeme rağmen, kötü bir not vermemi bekleyebi-

lirsiniz ancak hakkını da vermemiz gerekiyor ki Firaxis çok sürükleyici ve heyecanlı bir oyun yapmış. Evet, bu oyun bir UFO: Enemy Unknown değil. Bu oyunda, eski UFO oyunlarındaki gibi detaylı taktik ve stratejik öğeler yer almıyor ama çok başarılı işleyen bir dijital "satranç" tahtası yaratılmış ve bu tahtada uzaylı kardeşlerimize karşı çok eğlenceli bir satranç oynadığınızı hissediyorsunuz. Çok güzel animasyonlar, oyun içi telsiz konuşmaları, sürekli akan hızlı aksiyon ile oyuncunun içine çekiliyorsunuz; savaş alanında patlayan otomobiller, yanın ağaçlar, yıkılan duvarlar ile o çatışma atmosferinin tüm sıcaklığını hissediyorsunuz ve oynadığınız sürece çok güzel vakit geçiriyorsunuz. Eski oyumlarda yakalandığınız taktiksel derinliği beklerseniz büyük hatalı kırkıltı yaşıyabilirsiniz ancak oyunu hızlı ve güzel grafikli bir RPG / taktik / strateji olarak kabullenirseniz, birlikte çok güzel vakit geçirebilirsiniz. Kendinize iyi davranın, bu saatten sonra eski güzel günleri düşünüp ağıtlar yakarak kahrolmanın anlamı yok. Giden gitti. Geçmiş olsun. ■ Cem Şancı

XCOM: Enemy Unknown

- + Çatışma heyecanını bozan mikro yönetim problemleri yok, iş yönetimi çok güzel görünüyor, oyun mantığı ve çatışma kuralları çok başarılı kurulmuş
- XCOM'u XCOM yapan mikro yönetim imkanları yok, farklı timler kurmak mümkün değil, envanter yönetimi fazlaıyla basitleştirilmiş

9,6





NBA 2K13
Yapım Visual Concepts
Dağıtım 2K Sports
Tür Spor
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web 2ksports.com/games/nba2k13
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Signature Skills

NBA 2K13'te oyuncuların özel yeteneklerinin ikonlarla resmedildiği bir sistem mevcut. Örneğin köşelerden çok iyi üçlük atan oyuncularda Corner Specialist, kıvrak hareketlerle rakibinin bileğini kırın oyuncularda Ankle Breaker ya da duvar gibi perde yapan oyuncularda Brick Wall ikonu yer almaktır. Oyunundaki toplam Signature Skill sayısı 31.

NBA 2K13

Oynamanacak en az 82 maç var...



Siz bu satırları okuduğunuz sırada yeni sezonun ilk maçları oynanmış olacak. Peki, siz sezonu ne zaman açmayı planlıyorsunuz? Her yıl NBA 2K serisinin peşinden sürüklendiği tüm yılın sanal parkelerde geçen bünyeler olarak şu ana kadar NBA 2K13'ü almamış olamazsınız, değil mi? Ha, almayıp fikrim beklediyezseniz sizin daha fazla bekletmeden ve laf kalabalığını bir kenara bırakarak formamı üstüme geçiriyor, gamepad'ı elim'e alıyor ve oyunu anlatmaya başlıyorum.

1. Jay-Z

Evet, ilk maddemiz Jay-Z'ünkü oyunun hemen isminin altında, yapımcı sıfatıyla bu isim duruyor. Bu işte bir tuhaftı, bir yanlışlık olmalı gibi düşünceler dolaşıyor zihniinizde, biliyorum ama durun, sakın olun, her şey kontrol altında. Oyunun saha içi detaylarını her yıl geliştiren yapımcılar, sunumu daha da kuvvetlendirmek adına bir müzik yapımcısını, aynı zamanda NBA takımlarından Brooklyn Nets'in ortaklarından Jay-Z'yi olaya dahil etmişler ve fena da yapmamışlar açıkçası. Oyunun açılış anından itibaren müziklerle, maç öncesi geçişlerle ve sunumlarla karşımıza çıkan Jay-Z'ye sevgilerimizi, saygılarımızı sunuyoruz. Oyunun soundtrack'ını özenli seçimlerle belirleyen Jay-Z, maçların öncesindeki geçişlerle bizzat ilgilenmiş ve ortaya güzel bir iş çıkmış. Ha, bir sürü maç yaptıktan sonra bu geçişleri direkt pas geçeceksiniz, o da ayrı konu. (Jay-Z'nin özenli seçimlerinden birkaç örnek vermesem olmaz: Coldplay - Viva la Vida, Kanye West - Amazing, U2 - Elevation)

2. Parke

Hemen saha içine, maçlara, işin oynanış ve simülasyon kısmına geçmek istiyorum zira en çok merak edilen, bu yıl ne gibi değişikliklere uğradığı konusunda herkesin farklı bekleniler

îçerisinde olduğu başlık bu. O zaman hemen bombayı patlıyorum: Kontrol şemasında radikal bir değişikliğe gidilmiş ve sadece şut için kullanılan sağ stick (Oyunu klavye ile oynamaya çalıştığını düşünmek bile istemiyorum!), an itibarıyle top sürme hareketlerine adanmış ama merak etmeyein, hala farklı şut seçenekleri için sağ stick'i kullanmak mümkün. Şöyledi ki sol stick ile oyuncumuzu sahada gezdirirken, sağ stick ile birçok top sürme hareketi yapabiliyoruz ama bu noktada kafalar biraz karışabilir çünkü fazlaıyla zengin bir hareket yelpazesi hazırlayan yapımcılar, uygulamalı bir tutorial bölümünü pas geçince olay keşfe ve boş salonda saatlerce süren deneme seanslarına kahyorum. Tabii ki tüm hareketlerin yer aldığı yazılı bir liste var oyun içinde ama bunlara tek tek bakıp pratik yapmak uzun zaman alıyor. Hadi bunu bir miktar pas getirin ve basit oynamak istediniz. Peki, nasıl şut atacağınız? İşte bu noktada küçük bir kombinasyon yapmak gerekiyor ve LT/L2 dahil oluyor işin içine. Tüm top sürme hareketlerini yapmamızı sağlayan sağ stick'i LT/L2 tuşıyla beraber kullandığımızda şut sistemi devreye giriyor ve yine farklı yönlere doğru yapılan yönlendirmelerle farklı şartlara sergileyebiliriz. (Bu kombinasyonların listesine de menülerden ulaşmak mümkün.)

Kontrol şemasındaki radikal değişikliği anlattığımı göre, biraz da maçların gidişatından bahsedeyim. Öncelikle NBA 2K12'deki sinir bozucu top kaybı rekorlarının bu yıl kırılamayacağını net olarak söyleyebilirim. Artık pas trafiği daha sağlıklı ilerliyor, takım arkadaşlarınızın hareketlenmeleri de bunu destekliyor. Özellikle hızlı hücumlardaki anlamsız hareketlenmelere çare bulunmuş ve bu sayede panik yapmaya gerek kalmamış. (Yine de paldır küldür paslaşayım derken top kaybedeceksize ki basketbolun doğasında var bu, hiç oyunu ya da yapımcıları suçlamayın!) Öte yandan hücum setleri aynı çeşitlilikle ve daha sağlıklı bir işleyişle yerli yerinde duruyor. Hücum seti seçmemeniz bile takım arkadaşlarınız, hücumu etkili kılacak hamleler yapabiliyorlar ve bu da hücumların daha rahat gelişmesini sağlıyor.

3. "My"

NBA 2K13'ün menülerinde gezinirken gözünüzüne en çok çarpacak şey "My" olacak çünkü bu ibare üzerine ciddi bir içerik

Alternatif

Avatar Street Basketball
NBA Baller Beats
NBA Jam: On Fire Edition





☒ Sağ stick'in yeni marifetleri sayesinde Rondo'nun bileğini kırıp gösterişli bir smaç basmak mümkün



mevcut. İlk olarak ana ekranda yer alan MyPLAYER ve MyCAREER seçenekleri, yarattığınız basketbolcuya dair içerikleri kapsıyor. MyPLAYER altında yer alan Store'dan günlük kıyafetler, takım elbiseler, takımlara özel kıyafetler ve spor kıyafetler satın alınabiliyor. Bunları yapmamızın sebebiye NBA 2K13'ün içeriği yeniliklerden biri ki artık yarattığımız oyuncuyu istediğimiz gibi, üstelik üç başlık altında (Maç Günü, Maç Öncesi, Blacktop) giydirebiliyor oluyoruz. MyCAREER'in içeriğini, daha önce "My Player" ismiyle oynadığımız mod oluşturuyor. Yine yarattığımız oyuncuya bir hazırlık maçına çıkıyor, bu maçta sergilediğimiz performans paralelinde birkaç takım yönetsiyle konuşuyor, draft'e girip seçilmeye bekliyor, kontrat imzalıyor ve en niyetinde kariyerimize başlıyoruz. Bu yılın yenilikler arasında Legends Training Camps, Social Media ve Meet with GM hemen gözle çarpıyor. Legends Training Camps sayesinde efsane basketbolcularla birebir antrenman yapma şansı yakalıyor (Michael Jordan'dan turnike ve smaç veya Magic Johnson'dan pas eğitimi almayı kim istemez!), Social Media ile sanal bir sosyal medyada (Twitter) hakkımızda yazılıp çizilenleri takip ediyor, Meet with GM seçeneği üzerinden "büyük patron" ile görüşme şansı yakalıyor.

4. MyTEAM

İşte tekrar tekrar bakın ve MyTEAM'ın ne olduğunu tahmin etmeye çalışın. Evet, doğru bildiniz. (Ya da çok iyi niyetiyim.) FIFA'nın oldukça popüler olan Ultimate Team modu, artık NBA 2K serisinde bir kardeş sahip. MyTEAM'e bir Starter Pack ile başlıyor ve bu paketten çıkan materyalleri bir araya getirip bir takım oluşturuyoruz. Paketten oyuncular, bir koç, bir özel yetenek, bir özellik, bir saha, iki forma ve bir "playbook" çıkıyor. Eğer mevcut içerikten memnun kalmazsanız, üç farklı değerde (Bronze, Silver, Gold) ve fiyatta satılan paketler (booster) satın alabilirsiniz. Tam bu noktada, yani işin içine satın almanın girdiği anda NBA 2K13'teki önemli yeniliklerden birini tanıtmam gerekiyor. Artık oyunu oynarken sürekli olarak VC, yani oyun içi para kazanacaksınız. Hangi modu oynadığınız önemli değil, önemli olan tek şey NBA 2K13 oynamak. Yaptığınız maçlardan, sergilediğiniz performanslardan ve birçok kalemden elde edeceğiniz VC'leri hem MyTEAM'de oyuncu ya da paket, hem de yarattığınız oyuncuya kiyafet ya da özel yetenek almak için kullanabiliyorsunuz. VC'nin yetmediği ya da tükendiği anlardaysa gerçek parayla VC almak mümkün ki size hemen bir ücret kıyaslaması yapayım. Bronze 500, Silver 1.000, Gold ise 1.500 VC karşılığında satın alınabiliyor. Öte yandan 10.000 VC satın almak için 240 Microsoft Puanı ya da 2.99 Dolar ödemek gerekiyor. Son olarak LeBron James ya da Dwight Howard gibi bir yıldızın 20.000 VC olduğunu söyleyerek VC konusunu kapamak istiyorum. Bu arada MyTEAM'ın içerisinde The Road to the Playoffs (12 maçlık bir serüven.) ve Exhibition (Rookie, Pro ve All Star Challenge.) seçeneklerinin yer aldığına da not düşeyim.

5. Sorun!

Çok samimi bir itirafta bulunmanın vakti geldi sanıyorum. Şimdi... Yillardır bu seriyi oynayan ve fena da oynamayan biri olarak, NBA

2K12 ile birlikte bir güven kaybı yaşadığımı söylemem gerekiyor. Bunun nedeniye "simülasyon" ayarlarında ve All-Star zorluk seviyesinde yapay zekaya bir türlü karşı koymamam. Yani, nasıl desem; hücum performansım mükemmel değil ama kabul edilebilir bir seviyedeyken savunmada resmen dökülüyorum. Yahu, her maça rakip %50'nin üzerinde şut atar mı? Her maça rakibin bulduğu sayının %75 civarı pota altından olur mu? Bu kadar kötü savunma yaparak sezonun sonu getirilir mi? Getirilemiyor ve sırı bu yüzden NBA 2K12'de sadece My Player modunu oynadım bütün yıl; en azından mağlubiyetlerin sorumluluğu bana yıkılmıyor, ben de daha hızzur koyuyordum kafamı yastiğ'a. (Bana problemin nerede olduğunu söyleyecek olan ilk NBA 2K tutkunuyla Xbox LIVE üzerinden üst üste 10 maç yapacağım garantisini veriyorum!) Kendimi faktör olmaktan çardaklımadaysa NBA 2K13'teki defansif yapının, NBA 2K12'ye göre daha iyi olduğunu söyleyebilirim. Özellikle topu elinde bulunduran rakibi birebir savunma sisteminde yapılan geliştirmeler, top sürme sırasında rakibi daha az kaçırmamıza ve kolay kolay pes etmememizi olanak tanıyor. (Bakin bunu becerdim gayet güzel.)

6. Son periyot

Görsel olarak NBA 2K12'den çok da farklı olmayan ama yeni animasyonlarla zenginleştirilmiş, pas trafiğinin daha sağlıklı ilerlediği, birebir savunmanın bir miktar daha sağlıklı hale getirildiği ve önemsi, yine oynaması çok çok keyifli bir basketbol simülasyonu var elimizde. NBA Live'ın son dakika iptaliyle bu yili da piyasada yalnız geçirecek olan seri, yalnızlığına rağmen yerinde saymamış ve çitayı bir kez daha yükseltmeyi başarmış. Satırlarına son veriken son birkaç not: Seriye son yıllarda ziyaret etmeye başlayan efsanevi oyuncular ve takımlar furasına 1992 yılındaki Dream Team eklenirken, 2012 yılında ABD takımı da oynanabilir takımlar arasındaki yerini almış. Basketbol meraklılarının en çok önem verdiği şeyleden biri olan ayakkabı konusu, Shoe Creator ile oyunda farklı bir boyut kazanmış ve bu sayede kendi ayakkabılarımızı tasarlayabilmemiz sağlanmış. Ön sipariş verenlerin otomatik olarak sahib olduğu, vermeyenlerinse DLC olarak satın alabileceği All-Star Weekend, All-Star hafta sonuna ait tüm etkinlikleri (Smaç yarışması, üç sayı yarışması, çaylaklar maçı ve All-Star maçı.) içeren bir mod olarak oyuna dahil oluyor. Bitti. ■ **Şefik Akkoç**

NBA 2K13

- + Eğlenceli ve gerçekçi oynanış, zengin animasyon yelpazesи, 1992 Dream Team
- Bir türlü sevemediğim menüler, nadiren de olsa kendini hissettire kontolsüzlük, MyTEAM'ın zayıf içeriği

9,2



Yapım Team Ninja
Dağıtım Tecmo Koei
Tür Dövüş
Platform PS3, Xbox 360
Web teamninja-studio.com/doa5



☒ Birbirlerini fırlatıp atan dövüşülerin fitik tedavisi görmesi kaçınılmaz.



Antrenman Sahası

Oyuna adım atmadan önce karakterleri denemek için artık çok iyi bir fırsatınız var zira oyundaki antrenman kısmı da yenilenmiş. Her yaptığınız hareket hakkında detaylı bilgi veren bu bölümde tüm karakterleri, en önce ayrıntısına kadar inceleyebiliyorsunuz.



Dead or Alive 5

Mevsim değişir, bikiniler baki kalır

Size itiraf edeyim, bu oyunu hiçbir zaman bir dövüş oyunu olduğu için oynamadım. Bunu ilk itiraf eden benmişim gibi bir imaj yaratmış olsam da şu oyunu başka bir nedenle oynayan da yoktur zaten. Kaldi ki Tecmo Koei'nin amacı da hiçbir zaman farklı olmadı.

"Güzel kızları koy, gerisini de koyver gitsin..." düşüncesiyle hazırlanmış olan bir oyunu Dead or Alive. Grafiksel kalitesi yüksek, tasarımlar harikulade, barındırdığı kızlar efsane...

Oyunun her zaman çok iyi bir fizik motoru oldu ama bu fizik motoru genellikle tek bir amaç için kullanıldı. Ne kadar gerçekçi hareket ederse onlar, o kadar çok oyuncuya hitap edecekti çünkü oyun.

Ne var ki devir değişti. Artık televizyonu açıyzısunuz, karşınızda bin bir çeşit müzik klipinde, 1.500 farklı kız. Hepsi birbirinden güzel, hepsi oyunlardakinden daha gercek.

Artık devir değişti ve bu da Tecmo Koei'nin yeniden masaya oturup kafa yormasına neden oldu. Sadece güzel kızlar barındıran oyunların para etmediği ayyuka çıktığından beri oyunculara asıl istediklerini vermeleri gerektiğini anladı Tecmo Koei, uzun bir yapım sürecinden sonra da gerçek bir dövüş oyunu ortaya koydu. Karşınızda sağlam bir dövüş müsabakası, karşınızda Dead or Alive 5!

Virtua Fighter?

Dövüş oyunu denilince hemen karakterlere bir göz atılır. Biz de geleneği bozmayalım ve elimizin altında kimler var, bir bakalım...

Toplamda 18 tane karakter bulunuyor. Ayane, Christie, Leifang, Kasumi, Hitomi, Kokoro, Tina Armstrong, Eliot, La Mariposa, Hayate, Ryu Hayabusa, Bayman, Zack, Bass Armstrong, Brad Wong, ve Helena Douglas önceki oyulardan tanıdığımız karakterler. Bunlara iki tane de yeni karakter ekleniyor: Rig ve Mila. Üstüne iki tane de gizli karakter ister misiniz? Gen Fu ve Alpha 152 de hizmetinizde. Ya Virtua Fighter'dan Akira Yuki, Sarah Bryant ve Pai Chan? Etti mi 23 karakter? Ben saydım, ediyor. O zaman varmayın keyfimize!

Karakterlerin hepsinin kendine has dövüş stilleri bulunuyor ve bu defa, eklenen yeni hareketler sayesinde hep-

sinin keyfini çıkarmak da mümkün oluyor. İşin en güzel tarafı da artık neredeyse kimse, kimseden bariz bir biçimde güçlü değil. Oyundaki dengesizlikler büyük oranda giderilmiş ve kimse bir karakterin hareketlerini art arda kullanarak üstünlik taşlayamıyor. Diğer oyunların çoktan çözüme ulaştırdığı bu özelliğin nihayet Dead or Alive'a gelmesine sevinsek mi, üzülsek mi bilemedik.

Dördün ardından...

Bu oyunu konusu için oynayan, daha doğrusu dövüş oyunlarını konuları için oynayan birileri var mıdır, bilmiyorum ama DoA5 de bir senaryo etrafında dönüyor. Dördüncü oyunda olanların iki yıl sonrası konu alan oyunda Helena, DOATEC'i yeniden kurmaya uğraşıyor ve yepyeni bir DoA turnuvası düzenliyor. Biz de boştaki bir dövüşçü olarak bu turnuva da yerimi alıp başlıyoruz karşımıza gelene tekme tokat saldırmaya.

Senaryo modunun "şahane" konusunu es geçerek, burada kaliteli ara sahnelerin yer aldığı görüyoruz. Bazı karakterler d니다 herkes kendi macerasını yaşıyor ve bunlar -Tekken gibi başyapıtların aksine- oyunda kendilerine gayet iyi bir yer bulmuş.

Bunlar yine de işin süsü bana sorarsanız. Bir dövüş oyunu size dövüş zevkini yaşatmıyorsa istediği kadar iyi senaryosu veya grafikleri olsun, kısa bir süre sonra o oyunun başında kalkmanız neden olur. Dead or Alive da şimdide kadar bu klasmana giren bir oyunu lakin beşinci oyunda bu tamamıyla değişmişen benziyor.

Eğri oturup doğru konuşmak gerekirse ben yine de Tekken'i, Street Fighter'i oynamaya devam edeceğim fakat DoA5'in alternatif bir dövüş oyunu olarak listeye girmesi de heyecan verici bir gelişme. Evet, oyun kendini oynatıyor ve yenilenen dövüş sistemi sayesinde de turnuva heyecanı yaşayabiliyorsunuz.

İki tane çok önemli değişim bulunuyor oyunda. Bunlardan

Alternatif

Soulcalibur V
Super Street Fighter IV: Arcade Edition
Tekken Tag Tournament 2



bir tanesi, kontratak sisteminin tamamıyla gözden geçirilmiş olması. Eski DoA oyunlarını oynayanlar hatırlarlar; oyunda keyifle bir saldırısı hareketi yapmak neredeyse imkansızdı zira Tekken'in veya türevlerinin aksine, DoA'da kontratak yapmak için uzun süre bekleyebiliyor ve bu hareketi boş kullanıldığınızda da dezavantaj düşmüyordunuz. Daha da kötüsü, rakibin hareketine karşı kullanlığınız bu hareket, rakibinize çok ağır bir hasar veriyordu. Bu da bir tarafın sürekli kontratak şansı yakalamak için uğraşmasına, diğer tarafın da ümitsizce saldırmamasına yol açıyordu.

DoA5'te bu durum tamamıyla değişmiş durumda. Artık öyle uzun uzun kontratak pozisyonunda beklemek yok. Hareketi yakalasanız bile verebileceğiniz hasar da büyük ölçüde düşürülmüş. Artık iş kombolarda, juggle'larda... Tekken'in ünlü juggle sistemi burada da artık büyük önem taşıyor. Yani rakibinizi sağdan soldan sektörüp kombolarınıza devam edebiliyorsunuz.

Bir diğer değişiklik de oyunun üçüncü boyutuya ilgili. Tamam, DoA her zaman üç boyutlu bir oyundu fakat üçüncü boyutun niyetlerinden faydalananlıyordu mı? Rakibin etrafında yavaş yavaş dönmek, tüm üç boyutlu dövüş oyunlarında vardı. Ne var ki Tekken'in yıllar önce çözüdüğü bir konu, "yana çekilme" hareketi DoA'da bir türlü kendine yer edinmemiştir. DoA5'in barındırdığı en büyük ikinci özellik de kuşkusuz ki yana çekilebilme. Bu sayede tekme ve yumrukları ile üstünüzde ilerleyen rakibinizden bir adım yana kayarak kurtuluyor ve kendi saldırınızı gerçekleştirebiliyorsunuz. Zaten artık tüm hareketler de bu yana çekilme durumuna uygun bir özelliği sahip. Ne demek istiyorum; bir hareket ya kenara çekilen karaktere doğru devam ediyor ya da sadece tek bir aksta devam ediyor ve yana çekilmiş olan karaktere şahane bir kontratak şansı doğuyor.

Bu iki önemli özellikle birlikte DoA da artık profesyonel klasmanın adımı atabilmiş durumda anlayacağınız.

Dur, vurma!

Daha ömensiz değişikliklerle devam edelim. Zor uygulanan Critical Burst hareketleri ile oyundaki bir adaletsizlik de giderilmiş durumda. Eski DoA oyuncuları hatırlar; düşmanı sersemleten bir saldırısı yaptıktan sonra, sersemleyen rakibimiz saldıramayacak ve gard alamayacak konumda sallanır dururdu. Fakat halen kontratak şansı barındırıldığı için onlara karşı dikkatli olmamız gerekiirdi. Critical Burst hareketi yeni oyunda rakibimizi tam anlamıyla sersemletiyor ve tokat atsanız bile buna karşılık veremeyecek halde bırakıyor



onu. O vakitten sonra ister kombonuzu başlayın, isterseniz de çakın uçan tekmeyi, arenanın dışına çıksın.

Henüz Injustice'ı göremedik ama DoA5'in dövüş alanlarıyla ilgili getirdiği "yükülabilme" durumu çok dikkat çekici. Aksiyon filmlerindeki gibi sahnelerin ortaya çıkmasına neden olan bu durum neticesinde, rakipleriniz yoldan çıkan trenlere çarpıyor, metrelerce yükseltilken yere çakılıyor, duvarları kırıp geçiyor ve buna benzer birçok güzel görüntü ortaya çıkıyor.

Tüm bunların ötesinde, oyunun Facebook'a bağlantısı bile bulunuyor! Bu da multiplayer maçlarınızı Facebook'tan yayılamanıza olanak tanıyor. Multiplayer kısmında oyuncu bulmak şu an için kolay olmasa da siz bu yazıyı okurken sanırım daha çok oyuncu oyunda yer almaya başlamıştır. Belki bir Tekken Tag Tournament 2 kadar popüler olmayacağı multiplayer arenası ama tek kişilik oyundan sıkılanlar mutlaka yeteneklerini gerçek oyunculara karşı sınamalı.

TTT2 ile neredeyse aynı zamanda piyasaya çıkmasıyla biraz arka planda kalacağını düşündüğüm DoA5, kesinlikle kötü veya vasat bir oyun değil. Aksine bayağı eğlenceli. Yine de sıkı dövüş oyuncuları beklediğini bulamayacaktır, onu da giderayak hatırlatıyorum... ■ Tuna Şentuna

Dead or Alive 5

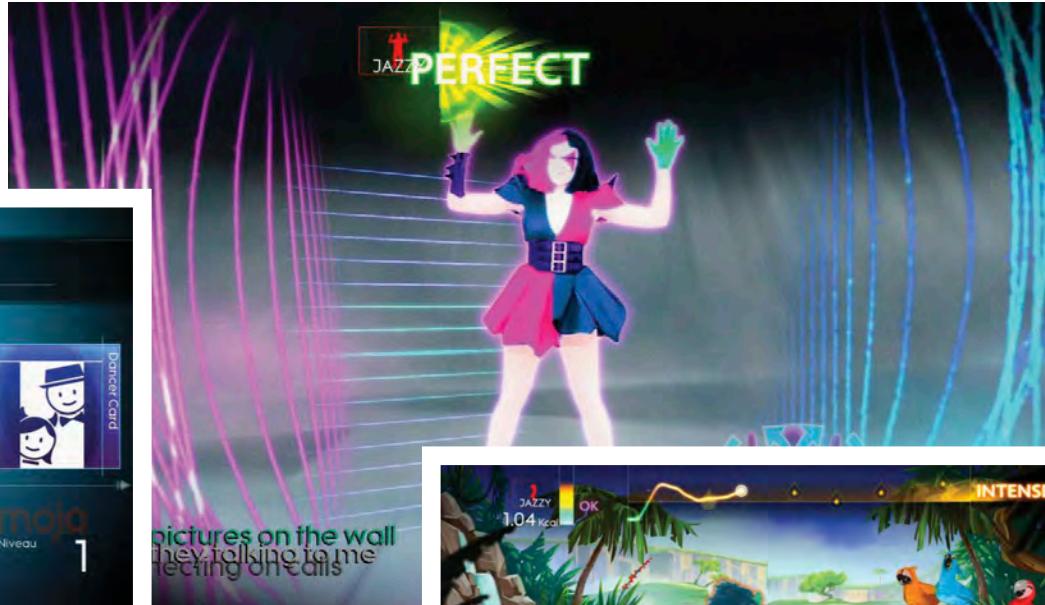
+ Yenilenen dövüş sistemi, kaliteli ara sahneler, farklı dövüş stillerine sahip karakterler

- Hala bir Tekken olabilmiş değil

7,9



Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Tür Müzik
Platform PS3, Xbox 360, Wii, Wii U
Web just-dance-thegame.ubi.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Just Sweat

Dans oyunlarını birer spor oyunu gibi nitelendirmek isteyenler için oyunda Just Sweat adında bir mod bulunuyor. Bu mod size resmen ekran başında egzersiz yaptırıyor ve performansınız, ne kadar kalori yaktığınız anında size bildiriliyor. Antrenmanların sonunda da bir dans koreografisiyle terinizi tam anlamlı atıversunuz.

Just Dance 4

Durma, dans et!



efik sağ olsun, bu ay Dance Central 3 ile birlikte Just Dance 4'ü da paketleyip bana verdi ki ekranın başında terleyip öleyim, bunu yaparken de sürekli rezil olıyorum. Bir de oyuncun kutusunda demiyor mu, "Daha çok kişiyle, daha çok eğleneceksiniz!" diye... Oldu! Ellerimi kafamın arkasına koyup belimi bir o yana, bir bu yana döndürürken herkes beni izlesin; izlemekle de kalmayıp bu hareketleri hep birlikte yapalım! Mümkün değil; zaten oyunu da tek başıma oynadım, kimselere şov yapmadım. Ha eğlendim, orası ayrı ama bu gerçeği sizinle paylaşacak değilim. (Sanırırmı...)

Call Me Maybe!

Şimdi dansları sayalım bildiğimiz. Mesela Salsa. Merengue, Jive, Cha Cha... Latin olmasın, Arjantin'e kayalım, Tango... Bu dansları ekran karşısında, hele ki tek başımıza yapmak mümkün değil pek. O zaman tek kişilik danslara göz atalım. Tap dance olabilir, ondan sonra yörensel havalar olur, bilemedin Hip-hop olur. Hip-hop'ta duralım ve Hip-hop şarkılarına göz atalım. Sizce bunların arasında bir Call Me Maybe, bir Domino, Disturbia, Moves Like Jagger veya So What olabilir mi? Daha doğrusu bu şarkılar bir koreografi çerçevesinde dansa dökülecek şarkılar mıdır? Bence değillerdir ama popüler olsun, herkes rağbet etsin düşüncesiyle hem Dance Central 3'te, hem de Just Dance'in dördüncü versiyonunda bu durum geçerli.

"Pop müzикte koreografi eşliğinde dans etme" düşüncesini benimserek şayet, Just Dance'in bir kez daha iyi bir iş başardığını görürüz. Oyun kesinlikle ciddi bir tarza sahip değil ve Dance Central 3 kadar zor da değil. Kinect hareketlerinizi iyi algılıyor, hareketi ne kadar iyi yaptıysanız ona göre sizi değerlendirdiriyor ve sınıfta bırakma içinde de çekimser davranıyor; böylece gerçekten ekran karşısında daha esnek hareket edebiliyorsunuz.

Hareketleri ne kadar iyi yaparsanız, o kadar çok yıldız kazanırsınız. Bu yıldızlar daha sonra Mojo adındaki tecrübe birimine dönüyor ve Mojo da seviye atlamanıza yarıyor. Her seviye size rastgele bir seçimle ödüller dağıtıyor. Yeni şarkılar, yeni kıyafetler, yeni koreografiler... Bu oyuncu sistemi sayesinde de hem oyunu daha iyi oynamaya çalışıyoysunuz, hem de oyunda bir amacınız olmuş oluyor. (Dance Central 3'ün "müthiş" hikaye modu burada yok.)



Alternatif

Dance Central 3
DanceDanceRevolution
Dance Star Party

Jailhouse Rock

Standart oyun modunun yanında, Dance Mash Up ve Battle Mode adında iki oyun modu daha bulunuyor. Her iki mod da çok eğlenceli, her ikisinde de olabildiğince iyi dans etmeye uğraşıyorsunuz.

Dance Mash Up'ta sürekli parçalar değişiyor ve bununla birlikte karakterimiz de bir değişim gösteriyor. Bir bakırsunuz son derece pop bir müzikte dans ediyorsunuz, bir bakırsunuz Elvis Presley sizi rock'a davet etmiş...

Battle Mode ise Hip-hop'çılın kapışmalarını andıran bir oynanış sahibi ve kişiye ekranın başına davet ediyor. Burada parça bir size, bir rakibinize sunuluyor ve siz de daha agresif koreografilerde, kimin daha iyi dans ettiğinin muhasebesini yapıyorsunuz.

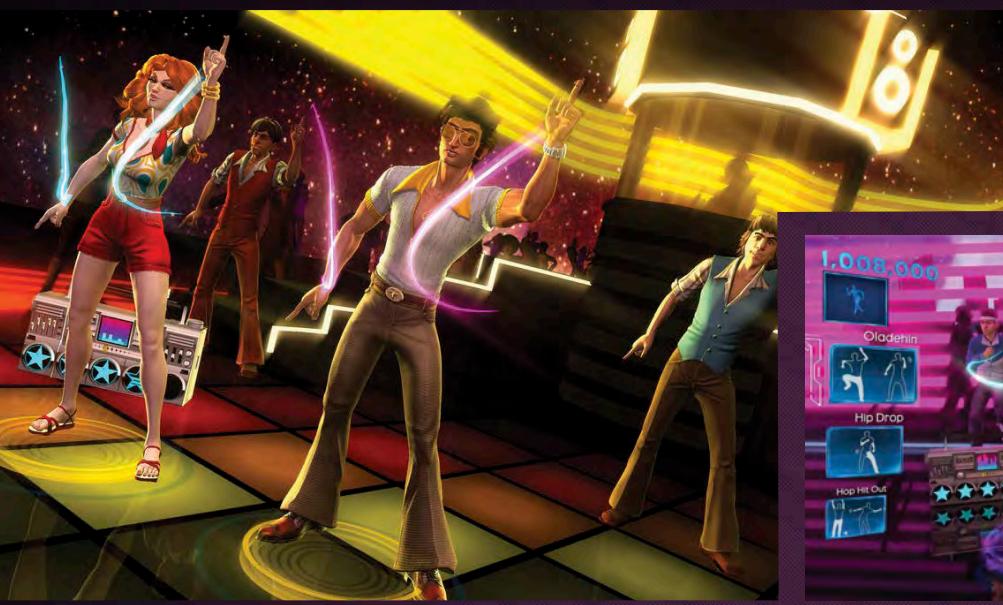
Just Dance 4 gerçekten multiplayer alanında çok iyi bir iş çıkartıyor. Oyunu tek başınıza oynamak keyifli, lakin bir grup arkadaş gerçekten tam anlamlı koşabiliyorsunuz. Oyun da zaten bu amaca yönelik olarak oyuncuların aynı hareketleri yapmasını değil, farklı koreografileri takip etmesini isteyebiliyor zaman zaman ve bu koreografiler de olabildiğince komik olduğu için ortaya çok enteresan danslar çıkabiliyor.

Şarkı seçimleri konusunda beni pek tatmin etmeyen oyun, tek kişi keyif alınamayan bir oyun da sayılımaz bana sorarsanız. Lakin bir parti oyunu olarak düşününce, bu oyundan daha iyisini zor bulursunuz. ■ Tuna Şentuna

Just Dance 4

- + Koreografilerin zorluk dengesi iyi ayarlanmış, danslar keyifi
- Bazı parçalarda dans etmek pek de anlamlı sayılmaz

8,2



Yapım Harmonix
Dağıtım Microsoft
Tür Müzik
Platform Xbox 360
Web www.dancecentral.com



Dance Central 3

Binlerce dansöz...

Gerçekten yaşım geçti... Ekranın karşısında bir oraya, bir buraya atlamanın insanların gözüne yarattığı görüntü, sıradan bir gencin eğlencesi değil, "N'apiyosun sen ya?" sorusunun somut hali. O yüzden ne yaptım, bu oyunu çok gizli oynamadım. Birisi mi geliyor, hemen esas duruşa geçtim; en azından deli dediler. Bir ses mi duyдум, hemen isınma hareketlerine verdim kendimi, sansınlar spor yapıyorum...

Latife tabii ki, ben ettim dansımı. Ben ki Kore'de yüzlerce Koreli'nin önünde kendimi dansın kıvrak hareketlerine bırakmış... Böyle deyince de hiç olmadı. Zaten erkek adam dans mı edermiş ya! Gidiyorum ben, açılın.

Doktor detone

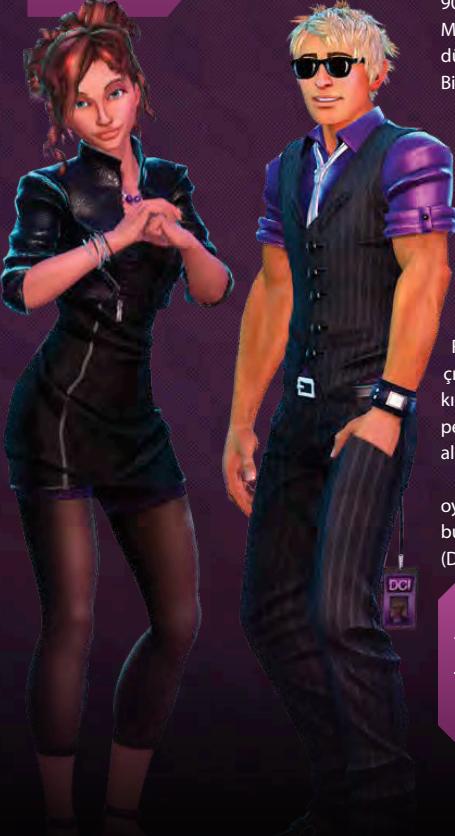
Müzik düşmanı doktor olur muymuş demeyin, Dance Central'da kanlı canlı bir tane bulunuyor. Amacı müziği kendi tekeline almak ve bunun için de her yolu deniyor. Peki, onu nasıl durduracağız? Elbette ki zamanda yolculuk yapıp dans ederek! Saçma mı? Belki... Ama seride bir ilk olan hikaye mevzusu, oyunda da bir amacınız olmasını sağlıyor. Ayrıca zamanda yolculuk konusu, farklı dönemlerin müziklerinde dans edebilmemizi sağlıyor, gayet hoş olmuş.

Şimdi dans konusu, dallı budaklı bir konu. Misal siz acayıp çiftletili oynuyorsunuzdur ama durum hip-hop'a gelince çuvalliyorsunuzdur. O zaman ne yapacaksınız? Çok kolay; oyunda bulunan envai çeşitli dans dersine girip hareketleri bir bir öğreneceksiniz.

Bu konuda şaka yok. Gerçekten çok iyi bir dansçı olsanız bile Dance Central 3'te zorlanabilirsiniz zira hem hangi hareketten sonra ne geleceğini tahmin etmek zor oluyor (Koreografileri ezberlemek çok büyük bir artı.), hem de Kinect'in azizliğine ugrayabiliyorsunuz. Kinect yine kapasitesini kullanıyor fakat olay dans olduğu için gerçekten iyi bir alana ihtiyaç duyuyorsunuz, onu da mutlaka göz önünde bulundurun.

Eski Parçalar

Tüm müzik oyunları gibi Dance Central da DLC olarak sunulan parçalarla zenginleştirilen bir oyun serisi. Dance Central 3 de ilk iki Dance Central için sunulan tüm parçalara destek veriyor. Oyunun çıkışından sonra sunulan DLC parçaları da sadece Dance Central 3'le uyumlu olacak.



■ Hareketlerin adları da yazıyor ki o hareketi yapmadığınızda, ney yapmadığınızı telfaffuz edebilin.

İşte bu zorluklar yüzünden de bir Dance Central müdüvimi olsanız bile oyundaki bazı parçalarda başarılı olamayabiliyorsunuz. Hele ki oyunun senaryo modunun ilk parçası, haddinden fazla zor olmuş ve eğer "training" kısmasına uğramadan oyuna başlarsanız, isminizi "kalas" olarak değiştirmeyi düşünür hale getiriyorsunuz.

O ses...

Yine sağlam bir soundtrack'e sahip Dance Central. Dediğim gibi müziklerin dönemlere göre (80'ler, 90'lar, 2000'ler vesevi.) ayrılmış olması da oyunun "modern pop" ağırlığının ortadan kalkmasına neden olmuş.

70'lerde Gloria Gaynor'in I Will Survive'ı ile coşup ardından 80'lerde New Kids on the Block'la "boy band" dansları yapabilmek ayrı bir keyif. (Boyle dedikçe içimden bir köcük çıkcakmış gibi hissetmiyor değilim.) 90'larda Macarena, 2000'lerde Missy Elliot, 2010'larda da Maroon 5, Martin Solveig, Jennifer Lopez ve elbette ki döneminin en müthiş sanatçısı, sahnelerin kraliçesi Justin Bieber ile salonumuza, odamızı dans pistine çeviriyoruz.

Bir dansçı imajı çizeceğim ama beni, piyasadaki tüm dans oyunlarında rahatsız eden bir şey var ki o da koreografilerin müziklerle zaman zaman hiç uyum sağlamaması. Herkes hareketleri yapabilsin, Kinect zorlanması, millet dans edeceğini diye salonun camından fırlamasın diye düşünülmüş bir şey bu belki ama müziğin ritmiyle örtüşmeyen hareketler yapınca da insan rahatsız olabiliyor.

Sonuçta bir parti oyunu Dance Central 3. Aynen Rock Band gibi, arkadaşlarını davet ettiğinizde tadi çıkabilecek bir oyun. Ne var ki oyunun antrenman kısmasına uğramadan oyuna atılan kişiler, pek de iyi bir performans sergileyemeyeceklerinden oyundan da keyif alamayabilirler.

Harmonix'in Dance Central 3'teki çabası takdire şayan, oyun güzel fakat bahsi geçen eksiklikleri de göz önünde bulundurmanızı öneriyorum. Hepinize iyi çalışmalar!

(Dans anlamında...) ■ Tuna Şentuna

Dance Central 3

- + Hikaye modu, iyi seçilmiş parçalar, eğlenceli oynanış
- Koreografiler pek iyi sayılmaz, antrenmanlardaki hatalarının ne olduğu pek anlaşılmıyor

7,8

Alternatif

Dance Star Party
DanceDanceRevolution
Just Dance 4



Yapım Team 17
Dağıtım Team 17
Tür Strateji
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.team17.com



Worms Revolution

Sen kurtçuk, ben kurtçuk, gel beraber kurtlanalım!



Ne oynardık eskiden Worms oyunlarını, sabahlara kadar başından kalkmazdık! Hele o kurtçuklara Haso, Hüso, Cemo, Sülo gibi adlar takip birbirine kirdirmanın hazzı bir başkadı. Worms serisini ilk çıktığından beri keyifle oynamam ama seri 3D olayına giriştikten sonra bocalamaya başlamıştı. Neysse ki yapımcılar da bunun farkındaydı. E3 fuarında yapımcılarla birlikte üç boyut hissi veren ama klasik iki boyutlu yapıyı koruyan Worms Revolution'ı (WR) oynadığında "İşte bu!" dedim. Oyunu kavuştugum ilk günün 19 saatiniye oyunun başına çaklı vaziyette geçirdim. WR'nin tam sürümünde 32 senaryo ve 20 Puzzle bölümü değiştirilmeden bize sunulmuş. Tek kişilik senaryo moduna başlamadan sekiz antrenman bölümü sizi karşıyor ve akabinde Beach

haritasından başlayan 32 bölümlük senaryo moduna geçiyoruz. Bölümler eğlenceli bir sunumla başlıyor ve bölüm içinde yapmamız gereken görevler esprili bir dille bize anlatılıyor.

WR'nin en büyük yeniliği; Soldier, Scout, Scientist ve Heavy adında farklı kurtçuk sınıflarının oyuna getirilmiş olması. Oynanışı doğrudan etkileyen farklı kurtçuklardan Soldier, aslında eski Worms oyunlarından tanıdığımız klasik kurtçuğumuz. Scout çok çevik, çok hızlı ve yükseklerde sıçrayabilen bir kurtçuk; hatta bazen gereğinden fazla ayırsız zıplayarak suya düşüp kendini öldürmesi sizi fitil edebilir. Scientist'in görüntü olarak kocaman bir beyin var ve bu büyük beyin sayesinde etraftaki eşyalarдан makineli tüfekler, patlayıcılar ve işe yaran eşyalar geliştirebiliyor. Üstelik bununla da kalmayıp takım arkadaşlarına +5 sağlık verme gibi bir kabiliyeti de mevcut. Heavy ise oyundaki şıman kurtçuğumuz olduğundan dar aralıklardan geçemiyor, çok zıplayamıyor ama sağlığı diğerlerine göre çok daha fazla. Ben Heavy'ye oyunda "Sümsük" adını takarken Scientist'e "Tipsiz", Scout'a "Sünepe" ve Soldier'a da "Miyiminti" adını reva gördüm. Böylece sümsük, sünepe, miyiminti ve tipsiz üyelerinden oluşan bir ordum oldu. Bu sınıfları özellikle multiplayer modlarda rakibe karşı kullanmak çok eğlenceli oluyor. Deathmatch, Forts ve Classic seçeneklerinden oluşan multiplayer modlarda kurtçuk seçiminizi taktiksel yapmanız zaruri. Ben sümsükle kaç Rus'u pataklamışdım, sayısını unuttum. Ayrıca kurtçuklarımı gönlümüzde süsleyip püsleyebiliyoruz. Fiyakalı bir takım elbise veya Michael Jackson şapkası gibi envai çeşit ürün arasından seçim yapmak mümkün.

Doğa asla affetmez

WR'deki oyun mekaniği, önceki Worms'lardan çok farklı değil.



Alternatif

Gunbound
Soldat
World of Goo

Her kurtçuk için belli bir süreniz var ve amaç, düşman kurtçukları öldürmek. Bu kez suyu da bir nevi silah olarak kullanabiliyoruz. Rakip kurtçukların üzerine su tabancası veya su baloncuğu atarak suyun içinde kalmasını sağlayabiliyorsunuz. Kurtçuklar suyun içinde kaldığında sağlığı yavaş yavaş azalmaya başlıyor ve bundan kurtulmak için gider takip suyu boşaltmak mümkün. Kurtçuklar zeminde bulunan derin suya düşüğünde eski olduğu gibi ölüyor ki bunun için de yine su tabancası kullanıp kurtçukların ayaklarını suya doğru kaydırabiliyoruz. Silah olarak dikkat çekenlerden Telekinesis ile objeleri hareket ettirebiliyor ve gerektiğinde kendimize köprüler kurabiliyoruz. Bazuka halen favori silahımız olarak birinci sırada yer alırken koyun, kocakarı ve beyzbol sopası gibi eskiden aşina olduğumuz silahlarımız da duruyor.

Çevredeki her yer yıkıp dökülmüyor ama çevreyi kullanarak düşman kurtçukları öldürmek için değişik stratejiler geliştirmek zorunda kalmıyoruz. Misal su yerlerini veya su depolarını havaya uçurup düşmen kurtçukları boğuyor ya da yeşil görünen zehirli suya düzmelerine neden oluyoruz. Benzer şekilde taktik geliştirip zincirleme reaksiyonlar sonucu düşmanları öldürmek için kafa patlatmanız gereken bölümlerin sayısı da azımsanacak gibi değil. Zaten puzzle böülümlerindeki bazı bulmacalar oyuncuya kök sökürecek düzeyde zor dizayn edilmiş.

Son olarak bence Team17, iki boyutlu oynanışı koruyarak yapabileceğinin en iyi şeyi yapmış. Arka da hareket eden fareler, timsahtarlar ve objeler oyuna dinamik bir arka fon sağlıyor. Böylece oyun iki boyutlu olduğu halde üç boyutlumuş gibi imge leniyor. WR'deki eğlenceye ilk Worms oyndlardaki tadi vermemi başarıyor. ■ Ahmet Özdemir



Worms Revolution

- + Multiplayer çok zevkli, yeni kurtçuk sınıfları oyuna cuk diye oturmuş, oynanış her zamanki gibi eğlenceli
- Puzzle dışında farklı oyun konseptleriyle oyun zenginleştirilebilmiş

8,5



Yapım Synetic
Dağıtım dtp entertainment
Tür Yarış
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.cobra11-game.de/en



Crash Time 5: Undercover

Ben ve Samir'in geri dönüşü...

Crash Time adını duyunca zihnimin ücra köşelerini sorguladım. Bu isim tanık değil miyordu bana ki hatırlamakta da gecikmedi. Geçen sene yine bana emanet edilmişti Crash Time serisi ve serinin yeni oyunu da dönüp dolup yine bana nasip oldu. Sonra düşündüm: "Boyle bir oyuncu nasıl olur da beş oyundan bir seride dönüsür?" diye...

Geçen seneki haliyle vasat altı olan Crash Time serisi, bu sene yine bir oyuna, Crash Time 5: Undercover ile vasatin üstüne çıkmaya çalışmış ve başarılı olmuş. Tekrar hatırlatmak gerekirse Almanya sınırlarında Alarm für Cobra 11 olarak bilinen bir diziden uyarlama oyuncumuz. Dizinin başkarakterleri olan Ben ve Semir, oyunu da başkarakterler olarak öne çıkıyor.

Serinin dördüncü oyunu gibi açık bir alanda değiliz bu sefer. Kariyer modu da dahil olmak üzere standart bir yarış oyunu formatına yerleştirilmiş her şey. Yani karşımıza çıkan pistlerde yarıktıkça yeni otomobil ve pistler açılıyor, hayat böylece akıp gidiyor... Heveslenenler için söyleyorum: Oyunun sadece tek bir multiplayer modu var ve o da split screen. Yani bunun haricinde herhangi bir online mod beklerseniz ki beklersiniz, avucunuzu yalarsınız. Şu anda oyunun kariyer modundan başka konuşacak pek bir şeyim yok. Crash Time 5'in hikayesi, beklediği gibi yinecacık çıktı. Birer otoban polisi olan Ben ve Samir, dünyayı kurtarmaya güçleri yetmemince hız tutkunlarının peşine düşüyorlar. Listelerinde sekiz adet azılı suçlu var ve her birini teker teker enselemeleri lazımdır. Böylece başlıyor maceranız ve aşama aşama sonu doğru ilerliyorsunuz. Derken birkaç yenilik çarşıyor gözünze. Artık silahlarımız var ve düşmanlarımızı bu silahlarla avlayabiliyoruz. "Silahlar" derken, rakip aracın motorunu kısa sürelidine devre dışı bırakmak, öndeği araca kanca fırlatıp kendini ona doğru çekmek (Koskoca oyunda gördüğüm en marginal şey buydu.), yola čivi kapanı bırakmak veya yağ boşaltmak, gelen saldırlırlara karşı kalkan kullanmak gibi şeylerden bahsediyorum. Bunlarla bir süreliğine kendinizi eğlendirebilirsiniz ama bunun uzun sürecekğini hiç sanmıyorum. Oyunun hikayesini anlatan parçaların arasına klasik yarış oyuncuları da serpiştirilmiş. Daha doğrusu durum tam olarak şöyle: Önce hikayeden bir parça oynuyorsunuz, yani bir zanlinin peşinden koşturnmak veya "checkpoint" noktalarını zaman bitmeden yakalamak gibi şeyler... Daha sonra da klasik bir yarış oyunu çıkıyor karşınıza. Son olarak da o

Otoban Polisi mi?

Otoban polisi ne yahu? Yani Alarm für Cobra 11'e göre epey önemli bir meslek ama ne iş görür ki bu adamlar. Yani kaç kez otobanda hız yapan bir adamın peşine takılabilirsiniz ki? Hani otoban güvenliğini sağlamak amma hız yapan suğuların peşinden koşmak?

Manzara nasıl? Bulanık mı? Hadi canım...



bölümün büyük düşmanını yakalıyorsunuz ve diğer bölüm başlıyor. Her bölümün sonunda da yeni araçlar, yeni pistler vesaile açılıyor.

Grafik performansı açısından baktığım zaman her şey olduğu yerde duruyor gibi göründü bana. Araçların hasar alması geçen sene var mıydı, hatırlayamadım ama bu sene var. Hoş, alınan hasar sadece görsel olarak karşınıza çıkıyor. Ağır bir hasar aldıgınızdaysa bir anda aracınız yenileniyor. Fizik detaylarına da hiç girmiyorum zira düz yolda arabamın zıplayarak takla atmasına bile şahit oldum.

Listede yer alan araçlar fantastik otomobillerden oluşuyor, yanı lisanslı araçlar göreceğinizi sanmayın. Bunların kullanımını da birinden diğerine fark gösteriyor. Şöyle de bir şey var ki şu ana kadar beni benden alan bir otomobile rastlamadım. Aslında karşısında oldukça klasik bir yarış oyunu varken beni kendine çeken hiçbir şey bulmadım desem daha doğru olur. (Şu rakip otomobile kanca atma olayı hariç.) Her şey sağдан soldan kırılmış, bir araya getirilmiş ve marginallık adına hiçbir şey yok. Sanki birlileri oyunun yapıcısı Synetic'in çalışanlarının kafasına silah dayamış ve böyle bir oyun yapmaya zorlamlılar gibi...

Ben derim ki vakıtınızı bu tarz ucuz yapımlara harcamayın. Piyasada sanat eseri muamelesi gören birçok başyapıt var ve eminim ki bunların hepsi oynayıp bitirmediniz. Bu tarz beş tane oyun oynayacağınızda bir tane adamaklı yarış oyunu alıp oynayın ki oyun oynamaktan soğumayın. Crash Time da israrla serisine yeni oyular eklesin dursun, kimin umurunda? ■ Ertekin Bayındır

Crash Time 5: Undercover

- + Yeni eklenen silah kullanma sistemi
- Online ve multiplayer modları yok, hikaye vasat altı, grafikler çadıralı, eğlence desen o da yok

3,0

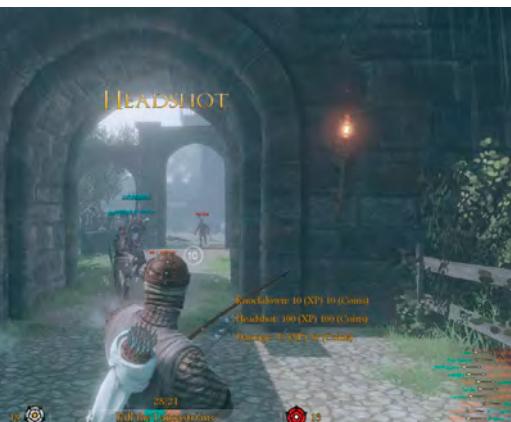


Alternatif

Blur
Colin McRae: DIRT 2
Need for Speed: Hot Pursuit



Kafasından vurdugunuz birinin kazandırdığı bonusu net bir şekilde görebilirsiniz.



War of the Roses

Büyünün olmadığı, gerçek bir ortaçağ

Genelde kılıç kalkan denildiği zaman akla direkt olarak fantastik edebiyatın geldiği bir dönemde yaşıyoruz. Artık büyüler, ejderhalar, orc’lar, goblin’ler derken her şey içi giriyor ve bambaşka bir dünyanın kapıları aranıyor. Peki, benim gibi fantastik hikayeyi sevdığı kadar gerçek tarihi de sevenler ne yapacak? İşte War of the Roses (WotR) bizler için üretilmiş, özel bir yapım...

Kendisini anlatmanın aslında en kısa yolu, Mount & Blade olacaktı zira iki oyun birbirine büyük ölçüde benziyor. Yani oyun yapısı olarak baktığımızda, kılıcımızı belirli bir yönden kaldırıp o doğrultuda bırakmak, belirli bir süre mouse'un tuşuna basılı tutarak vuruş gücünü artırmak gibi özelliklerden bahsediyorum. Yine ok kullanırken yayı germek ve uzaklığa imlecin altındaki ufak noktadan hesaplayabilmek ya da saatlerce süren ama attığı zırhı delip düşmanımızı yok etmemizi sağlayan arbaleetten... (Bilmem anlatıbdımi mi?) Oyunun tek kişilik bir senaryosu yok, zaten baktığımız zaman olmasına

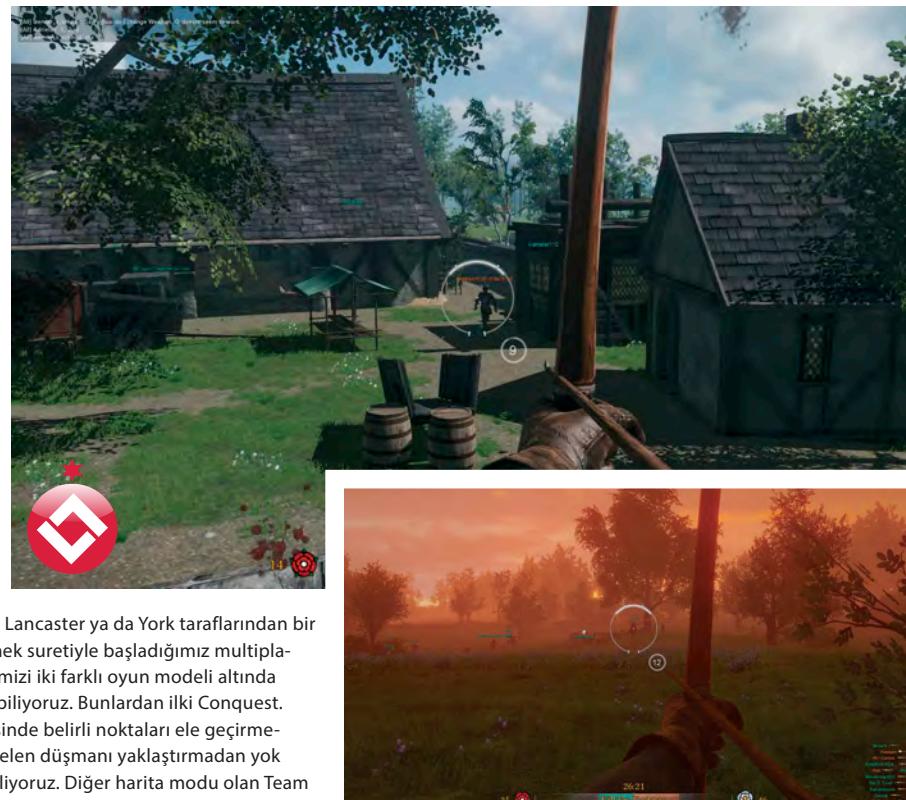


Alternatif

Dragon Age II
Mount & Blade
The Elder Scrolls V: Skyrim

gerek de yok. Lancaster ya da York taraflarından bir tanesini seçmek suretiyle başladığımız multiplayer deneyimimizi iki farklı oyun modeli altında gerçekleştirebiliyoruz. Bunlardan ilki Conquest. Bu mod içerisinde belirli noktaları ele geçirmeye çalışıyor, gelen düşmanı yaklaştırmadan yok etmeye hedefliyoruz. Diğer harita modu olan Team Deathmatch’de ise çok daha kalabalık birlikler olarak harita üstündeki en yüksek düşman biriminin öldürmek suretiyle takımımızı birinciliğe çıkarmaya uğraşıyoruz. Haritalar genelde belirli sürelerle sahip ve yine genelde bu süreler bitmeden bir sonucu alındığını pek görmedim. En az sekiz, en fazla 64 oyuncu desteği sunan sunucular sayesinde özel ya da meydan savaşları gerçekleştirmemiz mümkün oluyor. Şimdilik oyunda toplam yedi farklı harita var ve her bir harita, dönemin Büyük Britanya’sında gerçekleşen önemli savaş alanlarından esinlenerek tasarlanmıştır. Birebir savaşlar zor olduğu gibi, aynı zamanda silahlardan gerçek hayatı olduğu gibi deşikleri her yere vuruyor sayılmalıları harika. Bu durum zırhlar için de geçerli. Her zırhın sağladığı belirli bir koruma oranı olduğu gibi, her silahın da bu zırhlardan geçirme oranı söz konusudur. Bazı silahlardan çok hızlıken, bazıları çok yavaş ve tabii ki verdikleri zarar da eş ölçüde fazla ya da az.

Temelde dört farklı birim bulunuyor: Footman,



Crossbowman, Longbowman ve Footknight. İsimlerinden de anlayacağınız üzere her birisinin farklı özellikleri var ve bu da farklı oynanış yapılarını beraberinde getiriyor. Ayrıca oyunu biraz oynadıktan sonra fark edeceğiniz üzere, WotR içerisinde bir yetenek ve altın sistemi mevcut. Öldürdüğümüz her düşman ünitesi, kendilerini öldürüş şekliminden tutun da başka iki kişinin savaşına yardım etmemize kadar uzanan bir yelpazede bize yetenek puanı ve altın sağlıyor. Kendiliğinden seviye atlayan karakterimiz, her yeni seviyede bu sınıflardan bir tanesini oynamaya hak kazanıyor ve seviye dörde geldiğimizde artık ilk "custom" karakterimizi yaratılabilir hale getiyoruz. (Eh, dört seviyede bize her şeyi vereceklerini zannetmiyorsunuz herhalde, değil mi?) Tamamen tarafımızdan tasarlanabilen karakterimiz için alabileceğimiz Perk, Main Weapon, Sidearm, Dagger, Shield, Helmet, Armour ve tabii ki binek opsyonu bulunuyor. Kendi içinde birçok farklı alt gruba sahip bu farklı silah ve zırh kombinasyonlarıyla düşmanlarınızın daha önce hiç gördükleri bir üniteye dönüşebiliyor, zayıf noktalarımız ortaya çıkınca kadar kendilerine dehşet saçabiliyoruz...

Oyunun zayıf olduğu noktalar da var; özellikle silah kullanımı fazlaıyla robotumsu. Yani eli havada üzerimize koşan adamlar görmek bir garip. Animasyonlar kaliteli ama bazı yerlerden atlayamamak, duvarlara yapışıp kalmak gibi fantastik sorunlar var WotR'da. Haricinde kesinlikle belirli bir kitleye hitap eden bir yapımdan bahsediyoruz. Misal ben bayıldım bu oyna çünkü hem tarih, hem ortaçağ, hem de gerçeğe yakın bir oynanış var. Fakat daha kaç kişi hayranı olur, bilinmez... ■ Ertuğrul Süngü

PROFILE EDITOR
Battle starts in 26

Custom 1

Arming Sword

Ballock Dagger

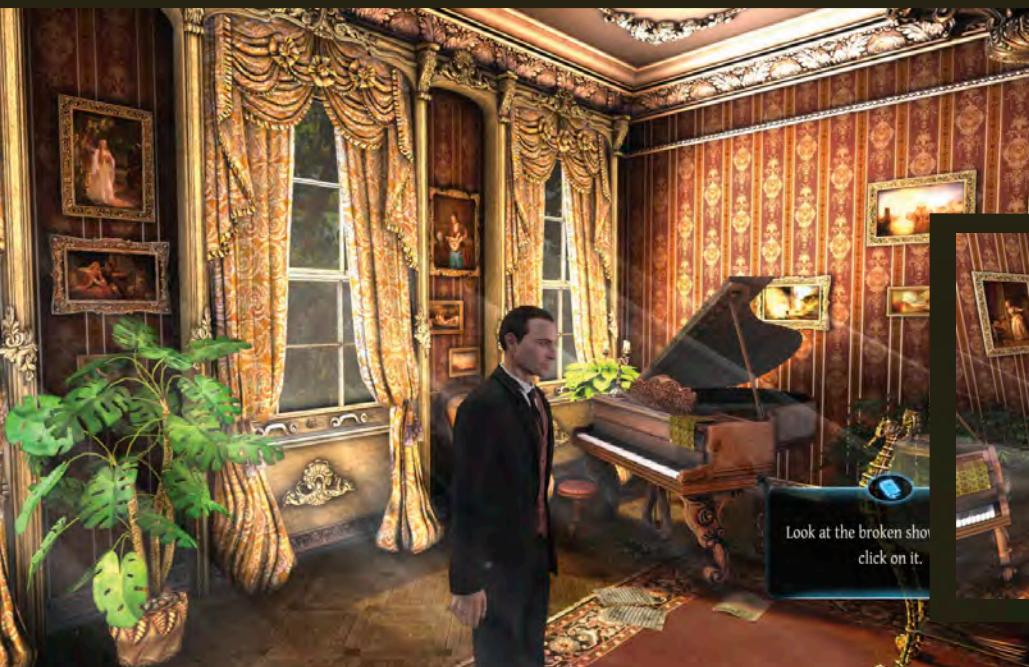
PERKS
MAIN WEAPON
SIDEARM
DAGGER
SHIELD
HELMET
ARMOUR
MOUNT
RENAME
RESET
BACK

Yapım Fatshark
Dağıtım Paradox Interactive
Tür Aksiyon
Platform PC
Web www.waroftherosesthegame.com

War of the Roses

- + Gerçekçi savaş yapısı, döneme ışık tutması, bitmeyen multiplayer dozajı
- Yer yer meydana gelen ölümçül hatalar, silah kullanmanın zorluyıcı etkisi

8,0



Yapım Frogwares
Dağıtım Focus Home Interactive
Tür Adventure
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web sherlockholmes-thegame.com



The Testament of Sherlock Holmes

Sherlock ve Watson iş başında

Sherlock Holmes furyası bitmiyor, her koldan gündemimizi ele geçirmeye devam ediyor. Filmleri, İngiliz yapımı dizisi ve artık her köşede bulabildiğimiz kitapları ile herkesin bildiği ve sevdiği bir isim haline geldi. Sir Arthur Conan Doyle ismi her alanda sevilen, çok güzel bir karakter sunmuş oldu aslında. Sherlock deli bir karakter, inanılmaz değişik huyları ve takıntıları var bir kere; sigara kokularını ayırt eder, kemana tapar, duygulara inanmaz. Yardımcısı Watson'ın baskalarına rağmen, hala geride bırakamadığı birtakım kötü alışkanlıklar da vardır. Kafanızda kitaplardan sonra nasıl bir Sherlock oluştu, Ruy Ritchie ve Robert Downey Jr. ile ne kadar değişti, burada ne bulacaksınız ve ne kadar memnun kalacaksınız, tamamen eserlerin sunumuyla alakadar artık. Her koldan Sherlock sunulmaya devam ederken biz de son Sherlock oyuna bir göz atalım dedik.

Karşımızda hep o bildiğimiz Sherlock var; kendinden emin, detayçı, kinayeli bir dili ve kadim dostu Watson ile hazır ve nazır bizi bekliyor. Çözülecek çok sıra var ve Sherlock zorlayacak bu kez. Gerçek senaryoya elliinden geldik-

çe sadık kalındığını da belirtiyorlar, özellikle de Watson ve Sherlock modellemelerinde. Oyun üç ürkünç çocuğun görüntülerileyi başlıyor. Ellerinde bir defter var ve bu defter Dr. Watson'ın günlüğü ki tam da minik veletleri meraktan öldürecek türden bir ganimektir. Oyun klasik olarak sağ ve sol tuşları anlatmakla başlıyor. Bu öğrenme kısmını geçmişten sonra genel olarak, çok da ipucu vermeden oyuna bakıyoruz. Dikkatimi çeken ilk şey, oyuncunun yoğun diyalog bulutları altında olması. Konuşmaların iyi takip edilmesi gerekiyor. Bu aslında ülkemiz ve hedef kitlesi için biraz negatif bir özellik çünkü dili ağır. İçin içine Sherlock'un hafif alayçı yanı da yansınca, İngilizce seviyesi başlangıç olan bir oyundan rahatça sıklabilir. Hikayedede Watson, bütün delilleri o meşhur günlüğe not alıyor. Olay örgüsü delilleri toplamak, çok darlanınca bu not defteri üzerinden olayı çözümlemeye çalışmak, çözümleyememek, birkaç kez isyan etmek, delirmek, en sonunda kafada ampulün yanmasıyla kurguya çözme olarak geçiyor. Arada sorular soruluyor, herhangi bir delille ilgili kaçırduğumuz detayları bu kısılarda hatırlamaya çalışıyoruz. İki delille sonuca gitmemiz pek mümkün değil, üç - dört delille birleştirip olayları çözmeye çalışıyoruz. Bunun dışında bulmaca kısımları bulunuyor, bazı bulmacalarda kaç farklı ayak veya parmak izi olduğunu hesaplamaya çalışırken, diğerlerini çözmemiz için deliller de gerekiyor. Bulmacalar oyuncunun en zorlu kısmı ama bu durum yine de oyunu sıkıcı veya sıradan bir oyun haline getirmiyor.

Grafikler sıradan bir macera oyunu grafiği standartlarında, müzik adına kayda değer bir şey yok. Zaten bunların üstünde pek durmamak lazım. Olay kurgusu, akıcılık, Sherlock ve Watson bu oyunu oynamanız için yeterli sebepleri sunuyor size. Yine de uzun süre başında vakit geçirebileceğiniz tatta bir oyun değil. Gün içinde açın, bir - iki olayı çözün, Sherlock'u dinleyin. Bulmaca çözmemi sevenler iyi vakit geçireceklerdir. ■ Ayça Zaman



Alternatif

Deponia
 Resonance
 The Dark Eye: Chains of Satinav



The Testament of Sherlock Holmes

+ Hikaye kurgusu, diyaloglar

- Dil gereksinimi yüksek, grafikler orta şekerli

7,5



Retro City Rampage

Piksellerle duyulan özlem...

Ekin Producione, bir oyun programası, hem de kafası tam anlamıyla "retro"ya odaklanan bir program. 2002 yunda, dönemin en popüler oyunlarından biri olan Grand Theft Auto III'ü NES'e uyarlamaya başlamış ve birçok yıldır boyunca "Grand Theft Auto" adlı projesi üzerinde çalışan Brian Cifarelli RCTY'yi geliştirmeye başlamıştı. Yani bu tarihten beri, ismini de Katan Brian, en büyüğünde multi-platform bir oyun olarak RCTY'yi piyasaya sürdü.

Tamamen piksellik bir görselliğe ve yine pikseli dönerlerin müstesne sanıp olan RCTY, size gerçek bir nostalji serüvenine okuracak ve bu sırada sıkça ruhunuza otusacak. İsim özelliği görsel taranı oldukça iyi, dikkat çeken bir aradır. Oyunun içeriği almakta ve bu seçenekler sağladığında çok konusaldan birinde oyun oynuyormus hissini kolayca yaşayabiliyoruz. Üstelik oyun bir de "vergeye" opsiyonları eklenince o canavar gibi sistemlerinizin tüplü televizyon konseptine büründüğün bir anda.

PLAYSTATION

RCTY'de "player", adı (>) bir karakteri kontrol ediyor ve temel olarak bir temsil bir oyun yapısı içerisinde araç kullanır. İnsanın potansiyeli, bu ve benzeri eylemlerle para toplayoruz. Bu aktifliklerin yapısının içinden, oyunun işi temel modu bulunuyor: Story ve Arcade Challenge. Arcode Challenge bölümünde 40'ın üzerinde seçenek mevcut. Süre

bazlı ve basit görevlerin yer aldığı mücadeleri sayesinde düşmanları silmeye çalışmakta. Düşmanlar, zorluklu münkünlere, yemek story modundaysa biz! Sözlü ve yazılı yıldızın popüler kültür ögelerindeki bir dünçado, birbirinden farklı oyun türlerinin bir araya getirildiği ve 62 görev içeren bir makara bekliyor. Genelde GTA temasında ilerleyen süre, boyunca yarışıyor, gizlilik gerekkeni veya ritim odaklı görevler yapıyor, yürüyor ve ucu ağıb bir dünçado data birçok oyun türine konuk oluyoruz. Oyunu başladığınızda hemzileklerden itibaren Frogger ve Back to the Future gibi önemli tâliblerde görevlere karşılaşıp siz, Şehirde gezmeye başladığınızda da Vanilla Ice Cream ve Starbucks gibi tüketen isimlerini görmenize RCTY'nin tam olarak ne anlama geldiğini ve oyununla neker sunduğunu çok daha iyi kavrayacağınız. (Daha bunun paperboy'u var, Larry'si var, Bionic Commando'su var...) Oyunun içinden Minecraft ve Super Meat Boy gibi oyunlarda neker gördüğün çok kolay. Kimi oyunu renk katmaların birer detayı.

Büyüklenmeden önce...

Evet, RCTY'nin nostaljik havası, eski topaksı oyuncuları büyülüp onların gözlerine perde indirecektir ama bu oyunu da bazi seyler şok edebilir. Ya da nörsen, kalabiliyor. Söyledi ki oyunun Story modunu oynamak için karakterlerinden, üniforma kadar birinci karakter bulmakta. Ayrıca kontrol ettiğiniz karakterin özelleştirmemiz için birinci seyher de oyunu担当 edilmesi. Am ikiinci PC, Playstation 3 ve Playstation Vita platformları için sahiz oyun oyunun yıl sonuna kadar Xbox 360 ve Wii için de satışa sunulacağı belirtir, nostalji dolu yolculuğunuza da size mutlu olur dilerim.

■ Serhat Atıcı



Retro City Rampage

* Her yeri hırs ve hanki dekoltoyalı dolu Thefropolis şehri, görsel tasarım ve ögeler, nostalji rüzgarı - Dengeşiz zorluk seviyesi, bazı şikici görevler

8,0



UHF



NHF



Yapım: Ublank Entertainment
Distribütör: Ublank Entertainment
Tür: Aksiyon
Platform: PC, PS2, PSU
Web: retrocityrampage.com

U-BLANK



WRC 3: World Rally Championship

Virajların cekici gücü...

Her yarıyıl tarzında virajlar önemlidir ama ralli yarışlarında olay büyük oranda virajlar üzerinde kuruludur. Bu da yetmezmiş gibi doğal şartlarda ayak uydurmanız gereklidir. Ralliyi belki de bu yüzden daha çok seviyoruz diğer yarıyıl türlerine nazaran. Tabii ki ralli oyunları da böyleselikle her zaman oyun listemin en az bir müdafimi olarak eşlik ediyor hayatımı. Şu ana kadar gözümde bir numaraya yerleşen oyun, DiRT 2'nin ta kendisi; onun üzerine herhangi bir ralli oyunu gelip yerleşemedi bir türlü. Şu an konumuz olan ve eskiden tanışık olduğum WRC serisinin yeni oyunu WRC 3: World Rally Championship, bu gidişata bir son vermek istercesine göstermişti kendini bana ama olmadı. Başarılı bir oyun çıktı karşıma ama DiRT 2, hala tahtında oturuyor.

Spor oyunlarının genellikle adeti olduğu üzere, WRC serisi de bu yıl yeni bir oyunla karşımıza çıktı. Oyunun çıkış tarihinden önce gözüme takılan videolar ve görseller gayet umut vericiydi. Şu an karşımıda duran oyun, her şeye rağmen yine başarılı ama anlayamadığım, tuhaf bir rahatsızlık var işin içinde. Tekrar düşününce o rahatsızlığı yine yakalayamıyorum ama oyunun puanını gözümde düşüren ciddi bir rahatsızlık bu. Belki yazının ilerleyen sahalarında ortaya çıkar diye bekliyorum şu anda. Böyleslikle hem ben bu aptal durumdan kurtulmuş olurum, hem de olayı beraber keşfetmiş oluruz, fena olmaz mı?

Öncelikle şunu söylemem gerekiyor: Oyunun görsel yanı o kadar da ahim şahim değil ama bana çekici geldi. Gerçekçiliği bir miktar kırparak daha renkli ve canlı.

bir gorsellik yakalamaya calismis yapimcilar ve bence çok basarili oldular. Hanı ilk etapta dandik bir oyun bile sizi grafik kalitesiyle buyuyebilir ya, iste buna benzer bir durum yaşıttı bana WRC 3. Muhteşem bir açılış videosuyla devam etti her şey ve kendimi kariyer basamaklarını tırmanırken buldum. Tırmanışım da pek uzun sürmedi; çünkü hala üçüncü pisten sonrası bilmiyorum. WRC serisi zor bir seriydi, bunu unutmuştum. Böylece süspansiyondur, amortisördür, vites kutusudur derken kaybettim kendimi detaylarının arasında ama yok... Lanet oyun işini o kadar cihaletiyor ki öyle paldır küldür nesemiyorsunuz turları.

Evet, oldukça zor bir oyun var karşınızda. Başlangıç aşamasından olağan veya olmaya herkes için geçerli bir zorluk bu üstelik. Olayın asıl kaynağı da ciddi bir şekilde ralli sporunu bilmeniz bekleniyor sizden. Toprak bir pistte otomobilinizin ayarlarını kusursuz bir şekilde yapmalısınız ki dereceye girebileşiniz. Benim gibi üşenip mühendisinizin size sunduğu ucuz tavsiyeleri dinlerseniz ve yarışa başlarsanız, "16/16" sonucuya burun buruna gelirsiniz sürekli.

WRC 3'ün kariyer modunda temel olan şey yıldız toplamak. Bu yıldızlar her şeyin kapısını açıyor. Bir sonraki kilitli pistin açılması, otomobilinizin performansı artıracak upgrade seçenekleri ve daha birçok gizli saklı şeyin sırrı bu yıldızlarda gizli. Peki, yıldız kazanmak kolay mı? Hayır... Az önce bahsini ettiğim zorluk seviyesinin serütlüğü yüzünden -veya sayesinde- yıldız toplayarak kariyerinizin üst basamaklarını tırmanabilmek için resmen ter dökmeniz gereklidir. İşte bu noktada söyle



Alternatif

**Colin McRae: DiRT 2
F1 2012
RACE Injection**

düşünüyorsunuz: Bu iyi mi, yoksa kötü bir sey mi?

Sanırım o beni içten içe rahatsız eden şeyi buldum. Evet, bir oyuncunun zor olması, kazanma hissisiyatının gerçek anlamda yaşıyor olabilir ama bunu tercih etmeyecek olanlar için sıkıntından başka bir şey olmayacağından emin. Bir oyuncunun zorluğu seçim dahilinde olmalı veya en azından kazığın ucu sıvı olmalı. Hatırladığım kadarıyla WRC serisinin huyu biraz da ki sertlik ayarını yine oturtamamışlar gibi geldi bana. Ama bunun haricinde gerçekten değerli bir yapım gördüm karşısında ve bu sene muhtemelen yarı oyunu tercihimi WRC 3 olacak; hatta size de tavsiye edebilirim, eğer ilgilenseñiz.

Ertekin Bayındır

WRC 3: World Rally Championship

- + Doğal ve renkli grafikler, sade ve anlaşılır kariyer modu, modifikasyon detayları
 - Zorluk seviyesinin sertliği

7,5



**Yapım Milestone
Dağıtım Black Bean Games
Tür Yarış
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.wrcthegame.com**



**CARRIER
COMMAND**
Gaea Mission
Yapım Bohemia Interactive
Dağıtım Bohemia Interactive
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.carriercommand.com



Remake

Birçoğunuza tanık olmadığıne oyunlar var mazide, bir bilseniz... İşte bu oyunların teker teker "remake" olarak karşımıza çıkmasını istiyorum. Bazı başyapıtlar var ki Carrier Command bu hale geldiye onlar ne hale gelir kim bilir. Haksız mıymış?

Carrier Command: Gaea Mission

FRP ve RTS bir arada!

CARRIER Command'in kökleri 1980'lere dayanıyor. (Yani benden iki yaş küçük.) Açıkçası Commodore 64'ün ve Amiga'nın piyasayı salladığı yıllarda tanık olmuşken, ne böyle bir oyunu duydum, ne de böyle bir oyuna rastladım. Oyunu oynamaya başlamadan önce tarzını bile bilmiyordum yanı. Karşıma ilk etapta bir FPS oyunu çıktı. Bu esnada sayın grafik problemi ile de tanıştırdım. O kadar ahım şahım grafiklerle karşılaşmamış olmama rağmen sistemim biraz sancı çekti. Akabinde kontroller de tuhafta ve sabır sınırları giderek zorlanırken her şey bir anda değişti. Karşında bu sefer bir RTS (gerçek zamanlı stratejî) oyunu vardı ve işin ilginç yanı, bütün üniteleri bizzat kontrol etmek mümkündü. Bu ilginç detaydan sonra yerime durmaya ikna oldum ve görevlerden birinde takılan kadar da bu böyle devam etti.

Muhteşem bir oyuna karşı karşıyasınız arkadaşlar. Teknik kusurları epey fazla olsa da kesinlikle "oynanması gereken" bir oyun Carrier Command: Gaea Mission. Yalnız oyunu kesinlikle konsolda oynamalısınız zira PC tarafının kusurları aşırı derecede fazla. Optimizasyon anlamında herhangi bir çalışma göremedim. Şöylede bir tuhaflık var ki FPS sahneleri bile bir gamepad'ı aratıyor insana. PC açısından sağlam bir sistemde FPS problemleri halolabilir ama illa bir gamepad şart!

Oyunun hikayesinde ahım şahım bir şey yok pek. Yaşam kaynakları açısından zengin bir gezegen ve bu gezegeni ele geçirmeye çalışan Telloğulları ile Seferoğulları... Bundan fazlasını bilmenize cidden gerek yok ki oyunun videolarındaki seslendirmeler ve animasyonlar bile fazlasıyla tırtıma ek efsikler bir kenara bırakıldığında harika bir oyun çıkıyor ortaya, bu da ilginç bir tezat işte.

Eh, oyunun FPS tarafından başlayalım o halde. Olağanüstü bir FPS sistemiyle karşılaşmayacağınız için fazla heyecanlanmana gerek yok. Mermisi neredeyse bitmeyen bir makineli tüfek var elinizde ve karşınıza çıkacak robotlar da pek öyle marifetli

değil. Koşmak yok, eğilmek yok... Sadece ateş etmek var ki "reload" bile yok. Bu şekilde macera devam ederken ilk Carrier'ınızı ele geçireceksiniz ve işte her şey bu noktadan sonra değişecektir.

Taurus gezegenindeki adaları birer birer düşmanın elinden almak amacımız. İlk adayı ele geçirince de haliye emrinize amade bir Carrier'ınız oluyor. Epey marifetli ve çok fonksiyonlu bir gemi bu ve tüm kontrolün merkezini oluşturuyor. Carrier'ı bizzat kontrol ediyorsunuz ki buradan salacağınız tüm üniteler de kontrolünüz altında. Bu çerçevede stratejinizi oluşturacağınız haritanzı kullanmayı da yavaş öğreniyorsunuz. İlk hedefiniz, en yakındaki ada ve bir emrinizle adaya işinlanıveriyorsunuz. Bu adayı düşman işgalinden kurtarmak için kontrol merkezini ele geçirmeniz lazımlı ama işler hiç de öyle göründüğü kadar kolay değil.

Bu aşamada ilk ünitemizle tanışıyoruz. Adadaki stratejik noktaların hack'lenmesi için kullanacağınız bu aracı. Karşımıza çıkacak düşmanları haklayabileceğimiz için bir de makineli tüfek yerleştirilmiş araca. Bu çerçevede kontroller biraz tuhaf, hatta çoğu zaman kamera açları da sapıtyor ama kısa zamanda alışacağınızıeminim. Derken aynı işlevle sahip başka bir araç çıkıyor ortaya ve anlıyorsunuz ki istediğiniz aracı istediğiniz zaman kontrol edebiliyor ve hatta birbirleriyle bağlantılı çalışmalarını sağlayan direktifler verebiliyorsunuz. Üniteler kalabalıklaşıkça işler daha da karışıyor ve kontrol zorlaşıyor ama keşfettiğe her şey daha da eğlenceli olmaya başlıyor. Ünite çeşitleri artıyor, RTS detayları sertleşiyor, kafa karışıkça karışıyor... Derken bir de bakıyorsunuz ki saatler geçmiş ve hala ne oynadığınızı bilmez haldesiniz.

İşin içinde multiplayer maçlar da var ki RTS seven biri bu raya girerse muhtemelen bir daha çıkmaz. Görüel yanına ve teknik detaylara biraz daha özen gösterilmiş olsayıdı, bir kültür olarak anılırdı ilerde. Kesinlikle oynanması gereken bir oyun, tavsiye ederim... **Ertekin Bayındır**

Alternatif

Mass Effect 3
StarCraft II: Wings of Liberty
Supreme Commander

Carrier Command: Gaea Mission

- + FPS ve RTS türlerini hарmanlayan ilginç oyun yapısı, farklı bir multiplayer deneyimi
- PC tarafına ait teknik kusurlar, vasat görsel detaylar, alışması zaman alan kontroller

7,5



FTL: Faster Than Light

Uzayda amansız kovalamacası

“Kickstarter’ı ismini çoğunu duymuşsunuzdur. Bu fonlama sitesinde, yeni projeleri olan insanlar, projelerini hayatı geçirmek için halktan para istiyor ve insanlar 1 Dolar veya 1000 Dolar, gönlünden ne koparsa verip projelerin hayatı geçmesini sağlıyorlar. İşte FTL de bu şekilde, genç bir yazılımcının hayalindeki oyun olarak Kickstarter.com’dan 200.000 Dolar fon toplayınca, birkaç ay içinde hazırlanıp piyasaya sunulan bir oyun. Oyunun türünü anlatmak biraz zor. Kisaca tanımlamak gerekirse “uzay gemisi yönetimi simülasyonu” demek doğru olabilir. Oyunun ana ekranında, uzay geminizi üstten görürsünüz ve içindeki mürettebatı dilediğiniz odaya yönlendirebiliyorsunuz. Bu

odalarda silah sistemleri, kalkan sistemleri, motor sistemleri gibi geminin ana bileşenleri bulunuyor. Elbette ki bir mürettebat tarafından kontrol edilen sistem daha iyi işliyor. Aynı zamanda mürettebatın belli sistemler hakkındaki bilgi seviyesi de zamanla gelişiyor ve örneğin silah sistemleri konusunda uzmanlaşan tayfa daha isabetli atışlar yapmaya başlıyor veya gemiyi süren pilotunuz deneyim kazandıkça düşmanın ateşinden daha kolay kurtulabiliyor.

FTL grafik kalitesi açısından, 80’li yılların “bitmap” grafiklerini hatırlatıyor ama bu da onu daha “sempatik” bir oyun yapıyor. Oyunda ilerledikçe yeni silahlar, yeni düşmanlar buluyorsunuz, değişik gezegenlerde ve uzay istasyonlarında geminizi tamir edip silah alıp

satabiliyor ve görevinizi bitirmek üzere peşinize düşmandan kaçmaya devam ediyorsunuz. Kesinlikle çok sürükleyici, çok zekice bir oyun. Tam anlamıyla 80’li yıllarda Commodore 64 / Amiga oyunlarını anımsatan ancak günümüzün modern imkanlarını da kullanan bir “old school” yapım. Bilgisayarınızda mutlaka bulunmalı ki canınız sıkıldıka açıp oynayabilesiniz.

■ Cem Şancı

FTL: Faster Than Light

- + Sürükleyici ve hızlı oynanış
- Grafik kalitesi biraz daha gelişebilir

8,8

Anno 2070: Deep Ocean

Anno sular altında!

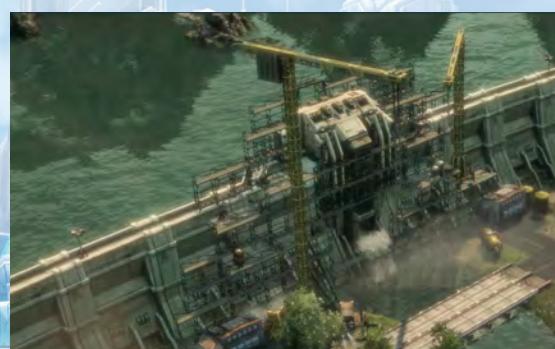
Anno 2070 ile geleceğe yatırım yapmaya başlayaklı neredeyse bir yıl oldu. Geçmişteki Anno oyunlarına baktığımızda çok farklı bir oynanış olmasına rağmen çok farklı bir evren bizi karşılıyordu hatırlarsanız; küresel isımdan kendilerini korumak için okyanusların yükseldiği bir devirde, teknolojik şehirlerini inşa etmeye başlamış bir evren. Anno'nun 2070 yılında yarattığı evren bana çok fazla ütopik gelse de bu oyun, Anno serisinin 5.000.000 gibi bir rakamla en çok satan oyunu olmuştu. Yeni Deep Ocean genişleme paketiyle çoktanız bekleniyordu ve sonunda test edebilme imkanı bulduk. Dikkati çeken ilk şey, yeni birim olan Techs. Tech'ler sayesinde bu kez Anno'nun derin sularına dalma fırsatını yakalıyor ve okyanuslar altında çığın işlere girişiyoruz. “Okyanus, su, deniz...” diyorum ve bu ne demek biliyor musunuz? Her an sınırsız bir enerji sağlayıcıya sahip olmak! Deniz altına

inşa edebilmeniz için birçok yeni bina bulunuyor ve bunların en önemlerinden biri Jeotermal Güç Kaynağı. Yeni binaları yerin altına inşa edip yerleşim yerleri (Yani adalar oluyor) ile enerji akışı sağlıyorsunuz. Tech birimlerinin eklenmesiyle artık 150'den fazla yeni görev de siz bekliyor. Oynamanıllılık ciddi anlamda uzuyor bu sayede. Co-op modunun ve yeni felaketlerin eklediğini belirttiğime göre, bu ek paketi edinmemeniz için hiçbir sebep olmadığını gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Sular altında farklı bir Anno deneyimi siz bekliyor, 2070'i sevenler bu ek paketten memnun kalacaklardır. ■ Ayça Zaman

Anno 2070: Deep Ocean

- + Yeni binalar, yeni Tech birimi
- Yükleme süreleri biraz uzamiş sanki

8,0



Yapım Blue Byte, Related Designs

Dağıtım Ubisoft

Tür Strateji

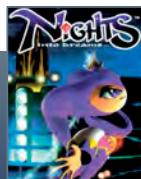
Platform PC

Web anno-game.ubi.com

Türkiye Dağıtıcısı Aral

ANNO
2070
DEEP OCEAN





Yapım Sonic Team
Dağıtım Sega
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web sega.com/games/nights-into-dreams



NiGHTS into DREAMS...

Saturn'den günümüze...

SEGA bir dönem, kendisi de konsol piyasasındayken çok kaliteli oyunlar üretmekteydi. İki boyutlu oyunların revaçta olduğu bu dönemde, üç boyutlu oyunlar da yavaş yavaş su yüzüne çıkyordu ve NiGHTS da bu üçüncü boyuta geçişin temsilcilerinden bir tanesi olmuştu.

İki küçük çocuğun hikayesinin anlatılmaya çalışıldığı oyunda, aslında "Nights" adındaki mor varlığın bedenine girip büyük bir skor mücadeleşine atılıyoruz.

Şimdi oyunu üç boyutlu sanıyorsanız, yanılıyorsunuz çünkü oyun aslında iki boyutlu. Nights da bu ortamda, sanki rayların üzerindeymiş gibi ilerliyor. Yani onu üçüncü boyutta ilerletmek elinizde değil.

Bazen görüntü yan cepheye geçiyor, bazen Nights'ı ufuk çizgisine doğru götürüyorsunuz ama olay hep iki boyutta.

Amacımız toplamda yedi bölümde, 20'ser tane mavi küre toplayıp zaman bitmeden ortamda kendi başına salınan robota varmak. Bunun ardından ondan alacağımız renkli küreyi başlangıç noktasına götürüyor ve bu işlemi dört kez yaptıktan sonra bölümü tamamlıyoruz. Bölümlerde birçok çember, yol ve bizi hızlandıracak öğe bulunuyor; bunlar da Nights'ın zamana karşı mücadeleşinde hızlı davranışabilmesini sağlıyor. (Oyunu bir yarış oyunu gibi düşünülebilirsiniz.)

Her bölümden sonra bir tane de boss savaşına giriyoruz. Boss'larda zarar görmekten çok, zaman bit-

meden onları alt etmeye çalışmak önem kazanıyor; bu da sizin genelde stresse soktuğu için düşünmeden hareket etmenize neden oluyor, bir bölümük iki kez mutlaka oynuyorsunuz.

Saturn'de piyasaya çıkan, ardından 2008'de sadece Japonya'da PS2 için hazırlanan oyunların bir derlemesi olan NiGHTS into DREAMS... i pek az kişinin begeneceği düşünüyorum. Fakat siz de benim gibi eski oyuncularданız, Nights'taki nostalji rügarına hemen kapılabilirsiniz... ■ **Tuna Şentuna**

NiGHTS into DREAMS...

- + Renkli grafikler, hızlı oynanış
- Oyunca çok az yenilik getirilmiş

7,6



The Walking Dead: Episode 4 - Around Every Corner

Aksiyon geldi!

Telltale Games, oyun severleri Around Every Corner ile buluşturdu ve final bölümü öncesi tansiyonun oldukça yüksek olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Episode 3'ü yoğun bir senaryo akışıyla geride bıraktık! hatırlarsanız ve Episode 4'te temponun yükselmesi beklediğimiz bir şeydi aslında. Bu kez - oyunun adından da anlaşılabileceği gibi - gerçekten "her köşede" bizi zombi saldırısı karşıyor. Hikaye ise üçüncü bölümü bıraklığımız yerde ve ekleme devam ediyor. Savannah sokaklarında, ana karakterimiz Lee'nin önderliğinde kaçmak için bot ararken buluyoruz kendimizi. "Kendimizi" dediğime bakmayın; bu kez ekip biraz fazla kalabalık ve kadro bu kadar kalabalık olunca da yoğunlaşmamız gereken çok fazla olay oluyor. Episode 4, diğerlerine göre biraz daha aksiyon bazlı olmuş. Senaryonun bir adım daha önde olmasına şaşırırmamalı; hayır, olsa bile karakterler üzerine çok fazla düşünenek vaktiniz yok asayıda olmadıklarından. Bu, senaryonun kötü olduğu anlamına kesinlikle gelmesin çünkü Telltale Games'in en iyi serisi hala başarıyla yoluma devam ediyor. Bölüm bölüm sundukları oyunlara ben bile sıcak bakmaya başladım diyebilirim bu seri sayesinde. Teknik olarak

bakacak olursak, daha önceki bölümlerde denk geldiğim bugimsi sorunlarla bu kez karşılaşmadım. Seslendirme çok başarılı. Grafikler hep bildiğim gibi. Hala oynamadıysanız, bu bölümden sonra ısrarla "Oynayın!" demeye devam edeceğim. Son bölüm bekliyoruz heyeçanla! ■ **Ayça Zaman**

The Walking Dead: Episode 4 - Around Every Corner

- + Seslendirmeler, hikaye kurgusu
- Diğer bülmelere göre aksiyon fazla, senaryo geride kalmış

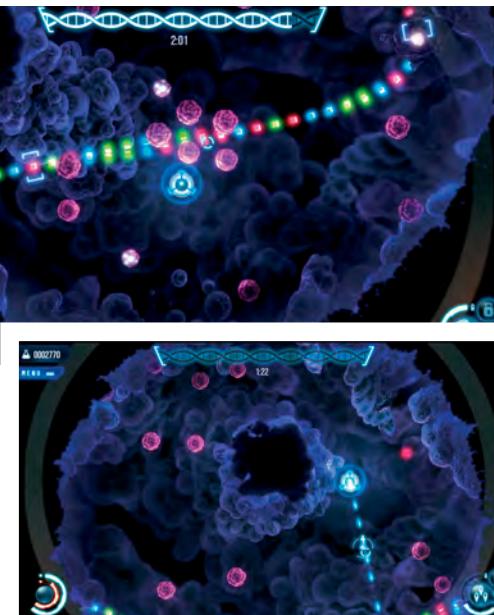
8,0



Yapım Telltale Games
Dağıtım Telltale Games
Tür Adventure
Platform PC, PS3, Xbox 360, Mac
Web telltalegames.com/walkingdead



Yapım Alkemi Games
Dağıtım Alkemi Games
Tür Puzzle
Platform PC, Mac
Web www.alkemi-games.com



Transcribed

Sağlık için toplandık!

Transcribed'in başına oturduğumda beni çok da farklı bir oynanış sisteminin beklemediyim, hatta yillardır aşina olduğum iki klasik oyun tarzının burada buluştuğunu biliyordum. Bilmediğlerimin peşine düştüğüm ilk an, birisi bana "Merhaba!" dedi ve bu ay ikinci kez "Nasıl yaaa?!" tepkisini verdim. Bana yol gösterip oyun hakkında bilgi veren bu ses GLaDOS değilse de onun beta sürümü falan olabilirdi. Bana, benim Nano Probe'u kontrol ettiğimi ve bunuluna virüslerle karşı savaş açmam gerektiğini esprili bir dille anlatıyordu. Bilmediğiniz bir şeyleden bahsetmiyorum. İki farklı klasik oynanış biçimini deniyorum ya; birincisi Zuma'daki gibi üç renkli sıralama, diğeri Geometry Wars'ta ve Super Stardust HD'de gördüğümüz "twin stick shooter" oyunlarındaki kontrol sistemi. Biyolojik ortamlardakiavaşlar 25 bölümden azla sürüyor. Oyun hem bildiğimiz oyular gibi, hem de hepsi birleşince bambaşka bir tattırtıyor. Asteroidleri vurup içlerinden astgele çıkan farklı renkleri DNA zincirine, sanki Zuma oynuyormuş gibi gömüyor ve her comboda farklı güçlendirme kazanıyoruz.

Bölüm sonlarında ise daha iyi silahlar ve hızlandırma gibi özelliklere sahip oluyoruz. Tabii ki olay bu kadar basit değil, bazen farklı stratejiler geliştirmeniz ve tekrar tekrar baştan almanız gerekiyor. Oyunun müzikleri son derece dinlendiriciyken Nadia, yani beta GLaDOS detaylı bilgiler veriyor ara ka niyin peşinde olduğunuz farkında oluyorsunuz. Fakat es geçmemem gereken bir şey var ki o da mouse ve klavye kontrolü. İlerleyen bölümlerde biyolojik felakete sizi iten ilk faktör bu karmaşa oluyor. İki stick'li bir gamepad ile mükemmel, klavye ve mouse ileye olmuyor, olamıyor. Grafikler oldukça yeterli, bölümler ve bölüm sonu bulmacaları da yeterli sayıda. İki farklı türün güzel bir birleşimi, görmeniz gerektiğini düşünüyorum. Daha sonra ne Zuma ve Geometry Wars kesecek zaten, daha çok böyle oyun çıkması dileklereziz. Stop. ■ Ayça Zaman

Transcribed

- + İki türün karışımı olması ve gamepad seçeneği
- Klavye ve mouse kontrolü başarılı değil

7,5

Tiny Troopers

Adına aldırmamak lazım

Gerçekten de öyle... Evet, karakterlerimiz belki ufak tefek adamlardan oluşuyor ama yaptıkları işler ve oyun içerisinde olanlar kesinlikle oyunun isminden daha büyük. Temel olarak "point & click" sistemine sahip bir oyun Tiny Troopers. Temelde hızlı olan türde farklı bir derinlik katarcasına, nispeten daha yavaş bir oynanış tarzına sahip. Tamamen üç boyutlu modellemeye sahip olan oyunun sabit diske kapladığı alansa bir hayli ufak ki zaten onu bence mükemmel yapan da bu kadar dar alana koskoca bir oyun sıdırması.

Detaylara girecek olursak başlangıçta her öldürdüğümüz düşman, patlattığımız bina ve topladığımız eşyalardan elde ettigimiz "Command Point"ler bulunuyor. Bu puanlar oyunun can damarı zira iki farklı kullanım var. Bunlardan ilki, oyun içerisinde yardım malzemesi talep etmek. Misal 5.000 puana üç adet bombayı ya da 10.000 puana ilk yardım çantasını "löp" diye yanımıza istetebiliyoruz. Pek tabii ki bu hızlı kullanım, oyunun dengesini büyük ölçüde değiştiriyor. Puanlarımızı ikinci kullanım yolu ise bölüme başlamadan önce, sadece o bölüme özel tek kullanımlık silah, zırh ya da yanımıza adam

almak olarak karşımıza çıkıyor. Bazı bölümlerde spesifik olarak konuda uzmanlaşmış birimler yardımımıza koşuyorken, bazen de daha uzak mesafeye ateş edebilmek büyük avantaj sağlıyor. Kisacası her şey bizim kararımıza ve oyun stilimize göre şekilleniyor.

Bir de haritada bulunan madalyalar var ki onları hiç kaçırılmam gerekiyor zira kendileri sayesinde oyunun geneline hükmenden upgrade'lere kavuşuyoruz. "Kaçırılmamak" dediğim kısma da iyi bakın! Gerçekten haritanın her yerinde bir parça bulmak mümkün, bu yüzden bölgeleri bitirmeden önce iyice gezinmek şart. Üç farklı zorluk seviyesinden birisini seçerek kazanacağımız puanları da artırmak gibi bir opsilonumuzun bulunduğu bu şirin yapı, son zamanlarda karşılaştığım en güzel oyunlardan bir tanesi. ■ Ertuğrul Süngü

Tiny Troopers

- + Eğlenceli oyun yapısı, hızlı savaş mekanığı, dikkat gerektirtmesi
- Bir noktadan sonra kendini tekrar eden oyun tarzı, yanımızdaki elemanların askerlik yapmadı olması

7,9

Yapım Kukouri
Dağıtım Iceberg Interactive
Tür Strateji
Platform PC, Mac
Web www.kukouri.com/tinytroopers





GATEWAYS
Yapım Smudged Cat Games
Dağıtım Smudged Cat Games
Tür 2D Platform Aksiyon
Platform XBLA, PC
Web smudgedcat.com/gateways.htm

Gateways

Bana her şey seni hatırlatıyor...

Yooo, hayır; başkahramanımız Ed, bana O'nu hatırlatmıyor. Kendisi Einstein kılıklı, laboratuvarından kaçmış maymunları toparlamaya çalışan yaşılı başlı amcamız. Açık konuşayım ki amcamız O'na benzeseydi, çok sınırlıydım. İki boyutlu dünyamızda bir laboratuvar, bir kanalizasyon borusu ortamı söz konusu. Ortalıkta dolaşan maymunların kasasına, LittleBigPlanet'taki yaratıkların tepesine zipladığımız gibi zıplayıp onları öldürüyoruz. Bizi öbür dünyaya postalamaya meraklı teller de üzerinde düşmemiz için hazır ve nazır bekliyor burada.

Bağımsız oyunların büyük oyunlardan esinlenmesine hiç karşı olmadım; bildiğimiz şeylelere yeni tatlar katıp farklı bir bütün ortaya çıkarıyor birçoğu. Amma velakin oyunun ikinci dakikasında Gateway Gun'ı elime aldığında, "YOK ARTIK!" diye çığrttım ve sanırım verebileceğim en büyük tepki buydu bu oyun için. Birileri her milimetre karesini bildiğim bir oyundan alelade esinlenmiş?! Devam ettim oynamaya, retro Portal'da işler

sandığım kadar da kötü çıkmadı aslında. Oyunun o bildiğimiz mekaniğini süslemişler; birden fazla Ed, zaman içinde birden fazla yerde bulunarak sırasıyla bulmacaları çözmeye çalışıyor bu kez. Bu fikir Portal serisine yansısıydi olacakları düşüne miyorum... Bulmacalar çok zekice, çok zorluyor ve orb'ları biriktirdikçe de farklı silahlara sahip oluyoruz. Klon Ed'ler, zaman dilimleri, silahlar... "Şunu söyle yapsam da geçsem, buraya bu uygun ama OLMIYOR!" isyanlarıyla çok zorlandığımi söyleyebilirim.

Ön yargı kötü şey, bunu bir kez daha anlama şe refine nail olup yapımcıları tebrik ettim. Grafikler can yakabili belli bir noktadan sonra ve diyebeleğim tek şey bu. Deneyin! ■ **Ayça Zaman**

Gateways

- + Bulmacaların kurgusu, çözmek için kullanılan elementler
- Uzun vadede grafikler ve bulmacaların zorluğu

7,7

Shad'O

Kabuslarından sıyrıılma vakti geldi Will!

William'ı ilk gördüğümde kucağında oyuncak ayısı vardı. Oyunun da bir "tower defense" oyunu olduğunu biliyordum. Bu görüntünün sona zihnimde canlanan ilk soru ne oldu peki? "Eğer bu oyun bir tower defense ise sanırım yapmam gereken, bu velet uykusuna dalmadan önce kule dikip çiti kırmaya çalışan koynuları vuracağım ve uyumasını sağlayacağım..."

Böyle dejilmi nitekim. Will'in kafası fazlasıyla karışık ve hafıza sorunları var. Çocukluk; canavarları, yaratıkların ve hayatı arkadaşlarının kol gezdiği bir kavram. Bizim de kötü adamları kovalayarak onun anılarını hatırlatmamız gerekiyor. Bildiğimiz tower defense oyunlarına yapı olarak ne kadar benzese de oynarken Will'in zihindeyiz ve yaratıkları öldürüp farklı kuleler yaptıkça zihnińi bir o kadar berraklaştırıyoruz. Menzilli, alana vuran, yavaşlatma etkili ve savunma etkili kuleleri yaratıkların da saldırısı korunma gücüne göre seçiyoruz. Yaratıkların uçanları, kuleye hasar verenleri, hızlısı, yavaşı, kısacısı türlü türlü mevcut. Tek bir yoldan ilerledikleri gibi, haritada alternatif ilerleme yolları da ortaya çıkıyor ve burada biraz söylemek istiyorum. Yahu kışayı tuşu tower defense'te candır; bizimkisi yolun bir ucundaki kuleden diğer ucuna giderken uykulu uykulu yürüyor resmen, şöyle bir işinanza tuş olsa

daha yararlı olabilirdi.

Uzun vadede oyun kendini tekrar ediyor ama sevimli bir konusu olan Shad'O, türün mantığına doyurucu grafikleriyle değişik bir bakış açısı katıyor. Kısa zaman ayırarak, sıkılmadan oynayabilirsiniz. ■ **Ayça Zaman**

Shad'O

- + Etkileyici grafikler ve alternatif bir tower defense hikayesi
- Kısa yol tuşları ve uzun vadede sıkıcı

7,0



Shad'O
Yapım Okugi Studio
Dağıtım Okugi Studio
Tür Strateji
Platform PC
Web www.okugistudio.com



LEVEL
DVD'de

Insane Balancing on One Leg in Extremely High Places

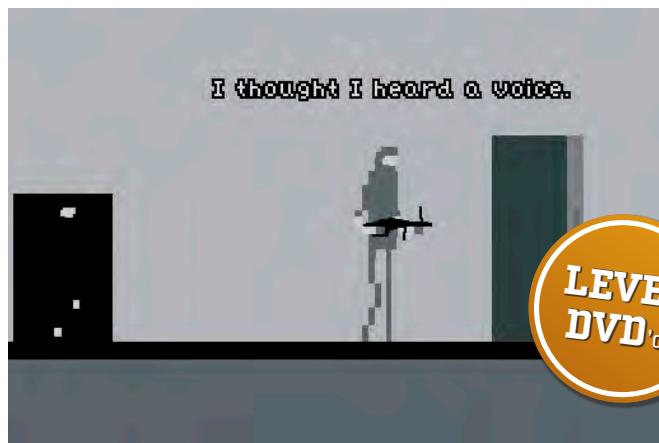
Denge beceri işidir

Adamın biri önce yüksek bir binanın tepesine çıktıktı, tek ayagini kaldırılmış ve dengede durmaya çalışmış. "Ben ne yapıyorum tanım?" demiş ve oradan inmiş, bu defa bir dama tırmanmış. Bakmış keçiler üstüne atlıyor, kuşlar geçerken ona çarpıyor, oradan da inmiş. Fakat bir süre sonra yine kafası bozulmuş, bu defa fezaya çıkmaya karar vermiş; atlamlı bir uzay gemisinin üzerine, takımı kafasına kaskı, uzayın derinliklerinde başlamış tek ayagi üzerinde

durmaya. "Sen deli, ben deli, dengede durmazsa ne etmeli?" diye düşünmüştür, düşünmüştür, düşünmüştür... Bu arkadaşa macerasında yardım olmayı düşünürseniz sizi LEVEL DVD'sine alalım. Tek ayagini üzerinde durun, ok tuşlarıyla dengenizi sağlamaya çalışın, üzerinde gelenlerden "Space" tuşıyla zıplayarak kaçın ve skor skor demeyin. ■

Tür Aksiyon
Yapım Nik Sudan
Web tinyurl.com/9gf9omm

8,1



LEVEL
DVD'de

Agent Trinity

Her şey için altı dakika

Pikselleri sayılan bir ajan olmak ister misiniz? Zaten merak etmeye, onun koltuğunda altı dakikadan fazla oturamayacaksınız; hatta altı bile değil, toplamda beş dakikada büyük bir savaş engellemeniz gerekiyor yoksa dünya büyük bir felakete sürüklenec. Şöyledi ki Amerikan Başkanı'nın iki saat daha ihtiyacı var ve siz de bir saatçe ulaşır onu iki saat geri almalarınız. Bunu yaparken hiçbir şekilde görünmemeniz gerekiyor ve bu iki boyutlu ortamda tek dostunuz

da sizinle aynı renkte olan siyah bölgeler. Bu bölgelere gelip beklerseniz, düşmanlarınız sizin orada olmadığını düşünüyor ve aksi yöne giderek yolunuzu açıyorlar. Bazan kapıları açmaya çalışıyor ve ister istemez yakalaniyorsunuz ama kaldığınız yerden tekrar etmeye olasılığınız hep var.

Hızlı düşünüp hızlı hareket etmeniz gereken Agent Trinity, diyaloglarıyla da eğlendiriyor. Oyun bedava, denemesi bedava! ■

Tür Aksiyon
Yapım LostTrainDude
Web tinyurl.com/8uocp7b

7,0

Deep Sleep



8-bit'lik korku

Korku oyunu dediğin karanlık olur, gerçekçi olur, korkunç ses efektlerine sahip olur ki bir dakika bile yerimizde sabit duramayalım. Ne var ki scriptwelder adındaki yapımcı, olayların çok gerçekçi olmadan da korkutucu olabildiğini kanıtlıyor.

Uykuya daldıktan sonra, sahip olduğunuz evin değişime uğradığını görürorsunuz. Daha ürkütücü, yıkık bir evde dolaşmaya başlıyor ve israrla uyamaya çalışıyorsunuz. Olay aslında "odadan çıkma

oyunları"ndan pek farklı değil lakin oyunun atmosferi ve zaman zaman karşılaşmanızın sürprizler sizi yeterince rahatsız edebiliyor.

Akıllıca tasarılanmış fakat yer yer zor gelebilecek bir oyun Deep Sleep ama korkmayın; oyunun tam çözümüne oyunun menüsünden ulaşabiliyorsunuz. Sadece internet tarayıcısından oynanabilen oyuna göz atmanızı tavsiye ederim. ■

Tür Adventure
Yapım scriptwelder
Web tinyurl.com/9anfvtw

8,8



Deadly Ascension

İki boyutlu intikam

Jamie bir köpek ve intikam peşinde. Bunun için de koşuyor, atlıyor, ziplıyor, yoldaki etleri toplayıyor, etrafında dönerek düşmanlarını bertaraf ediyor ve...

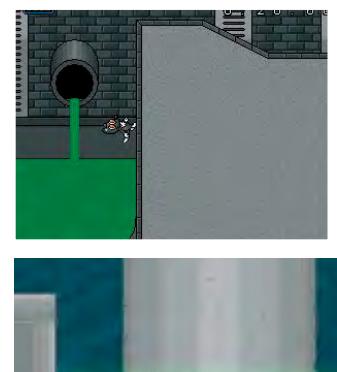
İki boyutlu platform oyunlarında aradığınız tüm özellikler bu oyunda toplanmıştır. Bolca ziplamak, duvarlarda koşmak, yaylı platformlardan fırlamak, koşarken "et" toplamak ve bölüm sonuna en hızlı şekilde varmeye çalışmak, bu oyunun tüm özelliklerini özetliyor. Toplamda yedi farklı dünyaya bölünmüş, 23 tane

bölüm bulunuyor oyunda fakat bunlardaki varyasyonlar pek de göz dolduracak gibi değil. (Arada bir kaykaya atlamak veya iperde salınmak pek de enteresan değil.) Ne var ki oyunun mekaniği gayet iyi işliyor. Yani ziplamak, koşmak veya saldırmak hiç de sahte durumuyor.

Sonuçta tek kişinin, büyük bir özveriyle hazırladığı bir oyunundan bahsediyoruz ve o yüzden oyuncu saygı hak ediyor. Oyunu denemek isterseniz, LEVEL DVD'sine göz atabilirsiniz... ■

Tür Platform
Yapım Voltic
Web voltic.site90.com

7,4



LEVEL
DVD'de





ENERJİNİN SİNERJİYE DÖNÜŞTÜĞÜ YER!

Türkiye'nin en büyük oyun olayı, GameX Dijital Eğlence Oyun Konferansı ve Fuarı, 4 - 7 Ekim tarihleri arasında Lütfi Kırdar Kongre Merkezi'nde hayat buldu. Rönesans Fuarçılık tarafından düzenlenen ve bizim de LEVEL olarak basın sponsorluğunu üstlendiğimiz GameX, geçtiğimiz yıllarda göre bu yıl çok daha coşkulu geçti. Geçtiğimiz yıl kabuklarını kırarak COMPEX'ten ayrılan ve bağımsızlığını ilan eden GameX'te bu yıl birçok ilke imza atıldı. THY'nin sponsorlığında oyun sektörünün önde gelen isimleri yurtdışından İstanbul'a geldi ve başına çeşitli konferanslar düzenlediler. Ayrıca bu yıl ilk defa oyun firmalarına GameX ödülleri dağıtıldı. Fuar alanındaysa ödüllü turnuvalar ve renkli şovlar birbirini kovaladı. Tüm bu etkinliklere fuar alanında yetişmemeyen ve fuarı uzaktan takip etmek isteyenlere de Medianova'nın internet ağı üzerinden fuarı HD kalitesinde takip etme imkanı sunuldu.

Artık oyuncuların yegane mabedi haline gelen GameX'e bu yıl her zamankinden daha fazlaraigbet

vardı. 100.000'i aşkın ziyaretçi, fuarda dört gün boyunca ayak basmadık alan bırakmadı. GameX'e ilk girenlerden olabilmek ve eğlencenin bir sanayesini bile kaçırılmamak isteyen adrenalin tutkunu gürh, 4 Ekim Perşembe günü, fuar daha kapılarını ziyaretçilere açmadan önce sabahın erken saatlerinde Lütfi Kırdar Kongre Merkezi'nin önünde kamp kurmaya başladı. Kapılar açıldığında GameX oyuncularla dolup taşmaya başladı.

GameX konferansları

Fuarın ilk günü düzenlenen konferanslara oyun sektörünün ve basının ilgisi bir hayli yoğundu. Ziyaretçiler oyun alanında sergilenen oyuncuların keyfine varıp turnuva heyecanını yaşarken, üst kattaki konferans salonlarında Türkiye'deki ve dünyadaki oyun geliştiricileri bir araya gelip sektörün gidişatına yön vermek için fikir alışverişinde bulunuyorlardı. Konferanslar için açılışı ve ilk konuşmayı Türkiye Dijital Oyun Federasyonu (TÜDOF) başkanı ve Sobee Studios CEO'su Mevlüt Dinç yaptı.

Akabinde Riot Games Başkan Yardımcısı Nicolo Laurent, Türkiye ülke müdürü Hasan Çolakoğlu ile birlikte League of Legends'in Türkiye'deki ve dünyadaki hedeflerini ve oyunun yerelleştirilmesi konusunda yaptıkları çalışmaları aktardılar. Nicolo Laurent, konferanslar esnasında "oyuncu odaklı" bir firma oldukları için Türkiye sunucularını açlıklarını ve yüksek seviyeli karakterleri ücretsiz olarak Türkiye'deki sunuculara transfer edebileceklerini anlattı. Ayrıca Riot Games'in en güçlü olduğu yön teknolojileri değil, yetenekli takım arkadaşları, yanı birlikte çalıştığı insanlar olduğunu vurguladı.

GameX konferanslarına Unity 3D Kore Ülke Müdürü William Hugo Yang, Epic Games Avrupa Bölge Müdürü Mike Gamble, Perfect World Avrupa Genel Müdürü Gabriel Hacker, GameIndustry Editörü Matt Martin, EGDF Genel Sekreteri Malte Behrmann, Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı Kurucu Koordinatörü Güven Çatak, Araştırma Görevlisi Selva Kaynak Koç, Başkent Üniversitesi'nden Profesör Mutlu Binark, Avukat Dr. Mete Tevetoğlu, ▶



GameX'te koridorları cosplay karakterleri süsledi.

GameX Ödülleri



Konferansların arasında, basın odasında gerçekleştirilen kokteyl esnasında GameX Dijital Eğlence Oyun Konferansı ve Fuarı'nda bu yıl ilk kez verilen "GameX Video Oyunları Ödülleri" sahiblerini buldu. GameX Video Oyunları Ödülleri'nde oyun üretme sanatındaki mükemmeliyet ve yaratıcılık temel alındı. Oyunculardan ve oyun dünyasının başarılı profesyonel yöneticilerinden oluşan juri tarafından yapılan değerlendirme ile internet üzerinden yapılan oytlamalar sonucunda ödül alanlar şu şekilde sıralandı:

- En İyi Yerli Oyun:** İstanbul: Kiyamet Vakti (Sobee Studios)
- En İyi Bağımsız Oyun:** Scientist Escape (Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı)
- En İyi Bağımsız Geliştirici:** Mojang
- En İyi Yayıncı:** Joygame
- En İyi Web Oyunu:** Forge of Empires (Inno Games)
- En İyi Spor Oyunu:** Pro Evolution Soccer 2012 (Konami)
- En İyi MMO Oyunu:** Wolfteam (Joygame)
- En İyi Gündelik Oyun:** MStar (Joygame)
- En İyi Oyun Oynamabilirlik:** Wolfteam (Joygame)
- En İyi Mobil Oyun:** Fruit Ninja (Halfbrick Studios)
- En İyi Çıkış Yapan Oyun:** Gametolia
- Özel Ödül:** TÜDOF (Türkiye Dijital Oyun Federasyonu)

► Cave VFX Kurucusu CEO'su Erdem Taylan ve Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nden Yardımcı Profesör Çetin Türker konuşmacı olarak katıldı ve konferanslar hemen hemen araliksız olarak tüm gün boyunca sürdü. Biz de konferanslar sırasında Epic Games'ten Mike Gamble ile Unreal Engine 4 hakkında özel bir röportaj yapma imkanı bulduk. Konferanslardan aklimızda kalanlar arasında Malte Behrmann'ın "Angry Birds'u biz büyütük" diyen Facebook'a ateş püskürmesi oldu. Angry Birds'ün mobil bir oyun olarak piyasaya çıktığını ve mobil cihazlarla ilden ele yayıldığını ifade eden Behrmann, Facebook'un her konuda başarıyı kendine yontmasını keskin bir dille eleştirdi.

GameX'e Perşembe akşamı son olarak, oyunları dünyada milyonlarca satan ve sektöründe bir fenomen olarak kabul edilen Square Enix firmasının Kurucusu ve Onursal Başkanı Yasuhiro Fukushima katıldı. Katılımcılar ve basın tarafından büyük ilgi gösteren Fukushima, konferansın ardından dinleyicilerin sorularını cevapladı.

Ver çoksuyu, ver çoksuyu!

Üst katta konferanslar devam ederken oyun alanında giderek artan kalabalık; oyun, müzik ve dans şovlarıyla kendinden geçmişti. GameX'in kapısından içeriye girer girmez sizi karşılayan Joygame'in yarım dönümü aşkin alanı, içeri girenleri hemen kendi eğlence girdabına çekiyor ve kolay kolay da bırakmıyordu. Joygame özellikle dansları ve hareketli müzikleriyle GameX'i renklendirdi. Hip-hop'a meraklı ve ağızıyla ritim tutturabilen yetenekli oyuncular, beatbox hünerlerini sahnede dansçı kızlar eşliğinde sergilediler. Üstelik sık sık çalan ve son dönemin popüler kültür ürünlerinden biri olan Gangnam Style parçası da fuar kapandıktan sonra kulaklarda çınlamaya devam eden şarkılardan başında geliyordu. MStar dansçlarının Gangnam Style konsepti dans gösterileri ziyaretçiler tarafından büyük ilgiyle izlendi. Perşembe sabahından, Pazar akşamına kadar her gün düzenli aralıklarla yinelenen



dans gösterilerine misafirlerin de dahil edildiği etkinliklerde halk oylamasıyla GameX fuarının "Dans Starları" seçildi. Yüzlerce promo kodunun dağıtıldığı MStar dans pisti, fuar boyunca oyuncuların ilgisini çekti.

Müzikler ve çeşitli dans etkinliklerinin yanı sıra S2: Son Silah, MStar, Wolfteam ve Cengizhan 2 başta olmak üzere 10'a yakın marka ile Joygame, adeta kendi bünyesinde ayrı bir fuar alanı yarattı. Toplamda 550 metrekarelik bir yere yayılan alanda ZombiRock, Cengiz Han 2, Kehanet Online oyunlarının yanı sıra 2013 yılı gelmeden oyunculara "merhaba" diyecek World of Battles: Orta Çağ'ın Çöküşü ve Battle of the Immortals: Kaos Kitabeleri gibi yeni oyunlara da yer verildi.

Oyun alanlarının yanında Türkiye'nin ilk Türkçe anime portalı JoyOtaku için ayrılan alanda 20 dakikalık Türkçe anime gösterimleri yapıldı. Tanıtıcı materyallerin ziyaretçilere verildiği JoyOtaku, ilk anime serilerinin tanıtımını yaptı ve yeni üyeleri tanıtım sayfalarına ekledi. GameX 2012'de Joygame'in tanıtımını yaptığı bir diğer departmanıza JoyMoby oldu. Mobil oyunların günümüzde artan bir değer haline gelmesi, Joygame yönetimi hareke geçirdi ve geçtiğimiz ay larda sitesi açılan JoyMoby, fuarda ziyaretçilerin beğenisine sunuldu. İçerisinde birçok mobil oyun bulunduran internet sitesiyle WAP'tan da hizmet veren JoyMoby, fuar boyunca tüm içeriğinin tanıtımını yaptı ve telefonunda oyulara devam etmek isteyen ziyaretçilere buluştu.



Joygame'in eSpor'lara iddialı giriş yapan yeni MMOFPS oyunu S2: Son Silah'ın alanı, fuarın son gününde eSpor camiasının en popüler sekiz takımının bir araya geldiği özel turnuvaya sahne oldu. Profesyonel grafiti sanatçlarının katkılarıyla hazırlanan ve arka sokaklar temasıyla dekore edilen turnuva alanında HWA.Kingston, Adeks GC, Azzuro, Zocco's, Dark Passage, GameFeast, CrassiCauda ve WAYWARD takımları toplamda 20.000 TL'yi bulan ödüller için bir araya geldi. İnternetten canlı yayınlanan maçlara hem turnuva alanında, hem de sanal alemden ilgi büyülüktü. Oldukça çekişmeli geçen ve uzun süren maçlar sonucunda HWA.Kingston, finalde Adeks GC'yi mağlup ederek 5.000 TL'lik para ödülünün yanı sıra beş adet BenQ 3D LED Gamer monitörü kazandı. Sıralamada ilk dörde giren diğer takımlar da para ödülünerine ek olarak Zowie marka oyuncu mouse'ları, kulaklıklar ve mouse pad'ler kazandı.

Gamex 2012'de Joygame, toplamda 120.000 promosyon kodu, 50.000'in üzerinde poster, 35.000'e yakın DVD ve promosyon malzemeleri dağıttı ve birbirinden keyifli etkinlikleri, turnuvaları ile tüm ziyaretçilere unutulmaz dakikalar yaşattı.

Ver ödüllü, ver ödüllü!

GameX 2012'nin en hareketli ve çığın alanlarından birisi de hemen Joygame'ın yanında yer alan

Riot Games'in League of Legends alanı oldu. Riot Games, GameX 2012'ye tek bir oyunla gelmiş olmasına rağmen fuarda en çok ses getiren firmalardan biri oldu zira League of Legends turnuvalarının ucunda 40.000 TL değerinde para ödülü vardı ve bu bile yüzlerce oyuncuyu heyecanlandırmaya ve kırın kirana geçen maçları izlemeye yeterli bir nedendi. Riot Games, League of Legends'in ilk resmi turnuvası ile oyun tutkunlarına 40.000 TL değerinde ödül dağıttı. Tüm oyun severlerin merakla beklediği GameX oyun fuarında ASUS ve Logitech sponsorluğunda finali gerçekleşen turnuva, izleyicileri heyecana boğarken renkli görüntüleme de sahne oldu. Dereceye girmeyi başaran ve GameX'teki finallere gelmeye hak kazanan takımlar söyle: Atar Gaming, Plan B, RE Gamer Market, Team Turquality, HWA Gaming Kingston, Dark Passage, Chatlak So High ve Technopat.

Yurtdışındaki eSpor keyfini ve kültürünü ülkemizde de geliştirmeyi amaçlayan Riot Games, zaman geçirme aracı olarak görünen oyunların aslında bir spor dalı olduğunu, gerçekleştirdiği turnuvala göstermiş oldu. League of Legends'in 15 Eylül'de başlayan ve bir ay süre ile resmi turnuvası 300'den fazla takımı ağırladı. Çeyrek final için İstanbul'a, GameX oyun fuarına gelmeye hak kazanan sekiz takım, 5 Ekim Cuma günü tüm oyun tutkunları karşısında Adalet Meydanları'nda savaştı.

▼ Portal'ın başrolündeki Chell (Merve), GameX'i ziyaret eden ünlü isimler arasındaydı.



Double Elimination / Best of Three formatındaki turnuvanın 6 Ekim'deki yarı finalinin ardından 7 Ekim Pazar günü de şampiyon takım belirlendi. Adrenalinin dorukta olduğu finalin sonucunda 10.000 TL'lik para ödülü, ASUS'tan dizüstü bilgisayar ve Logitech'ten özel oyuncu setinin sahibi HWA Gaming Kingston oldu. Kiyasla geçen final mücadeleinde ikinci olan Team Turquality, 5.000 TL'lik para ödülü ve Logitech'ten set kazandı. Turnuvada üçüncü olan Technopat ise 2.500 TL'lik ödülün ve yine Logitech'ten hediyelerin sahibi oldu.

Team Turquality takımının kadrosu söyle: Onur "Lethilion" Aksu - AD Carry, Yasin "ReostA" Es - AP Carry, Coşkun "Tyresse" Eren - Support, Atakan "Crystal Méth" Aydin - Jungler, Mustafa B. "Léthénor" Uludağ - Solo Top ve Sacit "Diamonds-Droog" Sivri - Jungler / Solo Top. HWA Gaming Kingston takımının kadrosuysa söyle: Ferit "Wrist-Cutter" Karakaya, Berk "Hexagon Sun" Gocay, Cihat Asım "fabulous" Karakaya, Hilmi "Asulgard" Kaya ▶





► ve Emre "Cradlef" Topcu. Yedekler: Alican "Lensom" Erkan ve İshak "Un1tback" Yılmaz.

League of Legends alanında, ödüllü turnuvalar dışında ziyaretçileri münhasır gibi çeken şeysé alan - daki cosplay karakterler oldu. Oyuncular League of Legends karakterleriyle fotoğraf çekirmek için sıraya girdiler. Ulusal League of Legends çeyrek final, yarı final ve final maçlarını izlemek için yüzlerce insanın oturacağı bir zemin hazırlandı. Ödüllü turnuvalar dışında renkli yarışmalara ve şov maçlarına katılan ziyaretçilere de sürpriz ödüller dağıtıldı. Zaman zaman hediye dağıtım işi izdihama neden olduysa da içerdeki herkes mutlu görünüyor.

Her yıl olduğu gibi bu yıl da GameX'in basın sponsoru olarak LEVEL alanında okurlarımızla buluşma, muhabbet etme, hatta birlikte oyun oynamaya fırsatı buldu. LEVEL alanına gelen ziyaretçiler, en son çıkan oyunu bizzat test etme imkanı buldu. Biz de LEVEL ekibi olarak gelen okurlarımızla kucaklaşmaktan büyük keyif aldık. Birlikte kah oyun muhabbeti, kah resim çektiğimiz. Yaşı kemal ermiş oyuncularla eskilerden dem vurduk.

GameX fuarına katılan firmalardan Games-Mas-



ters da Cabal Online oyunundan fırlamış gibi duran cosplay karakterleriyle alana renk kattı. Ziyaretçiler bol bol cosplay karakterleriyle hatıra fotoğrafı çekti. Fuara katılan gösteren Joymax ise Knight Age ve Silkroad Online ile gövde gösterisi yaparken Playstore da kendi alanında çeşitli ödüllerin dağıtıldığı Street Fighter turnuvaları düzenledi. GameX alanında yine dikkat çeken oyunlardan İstanbul: Kriyamet Vakti, Allods Online, Rise of Immortals: Battle for Graxia gibi isimler büyük ilgi gördü. Sony ise bu yıl GameX'teki Teknosa alanının içine yerleştirdiği birkaç makine ve LEVEL alanındaki Move oyunları dışında GameX'e katılım göstermedi.

Dünyanın çeşitli yerlerinden GameX 2012'ye gelen sektörün içinde gelen isimlerinin Türkiye'deki oyun pazarına olan ilgisini, GameX'in sektörün Türkiye'deki buluşma yeri olduğunu bir kez daha göstermiş oldu bize. Önümüzdeki yıl daha da büyümüş bir GameX'te görüşmek üzere. ■ Ahmet Özdemir



■ GameX'te kendini oyuna kapturan oyunculardan biri...





■ **Fırat Akyıldız:** "Söyle bakalım Mike, hangi oyunlar Unreal Engine 4 ile yapılıyor?"
Mike Gamble: "Vallahı söyleyemem."
Fırat Akyıldız: "Tamam. Peki."



RÖPORTAJ

Mike Gamble ile Unreal Engine 4 üzerine...

GameX fuarında, konferanslar başlamadan önce Epic Games'ten Mike Gamble'ı yakaladık ve Unreal Engine 4 hakkında sorular sorarak kendisine soğuk terler döktürdük.

Ahmet Özdemir: Selam, nasılsın Mike? Seni İstanbul'da, GameX'te görmek güzel.

Mike Gamble: Merhabalar, harikayım. İstanbul'da, GameX'te bulunmaktan büyük mutluluk duyuyorum.

AÖ: Hemen sorularımıza geçelim. Ne kadar süredir Epic Games ile beraber çalışıyorsun?

MG: Ben bir buçuk yıldır Epic Games ile çalışıyorum. 2011 Şubat ayından beri Epic Games'teyim.

AÖ: 2012 yılı içerisinde ABD'deki E3 fuarına ve Almanya'daki gamescom fuarına da Epic Games adına katıldın mı? Katıldığın GameX'i bu fuarda kıyasla nasıl bulundun?

MG: Evet, E3 fuarına ve gamescom'a bu yıl katılım gösterdim. GameX'inanılmaz bir yer. Aşağıdaki kalabalıktan çok etkilendim.

AÖ: Türk oyun sektörünü nasıl buluyorsun?

MG: Türk oyun sektörü sürekli büyuyen bir market. Bir oyun geliştiricilerinin gözünden baktığınızda Türk oyun sektörü çok çok ilginç. Teknolojimizi gelişen oyun sektörlerini de dikkate alarak geliştirmeye çalışıyoruz. Biz de Epic Games olarak bu yüzden buradayız.

Fırat Akyıldız: Gerçekten Türk oyun sektörünü ilgi çekici bulmanız doğal. Bildiğiniz gibi Türkiye'nin nüfusu çok genç. Üstelik bu genç nüfus da son derece kalabalık.

MG: Elbette ki Türkiye'nin genç nüfusun ve potansiyelin farkındayım.

AÖ: Bize şu anki oyun motorunuza yapacağınızı yenilikler hakkında bilgi verebilir misin?

MG: Evet, şu anki oyun motoru için biraz bilgi verebilirim. Bildiğiniz gibi geliştirdiğimiz Unreal Engine 3, birçok oyun geliştiricisi için neredeyse standart

hale geldi. Sayısız oyun yapımcısı Unreal Engine 3'ü kullanmakta ve bu da bizim için önemli.

AÖ: Bize Unreal Engine 4 için projelerinizden bahsedebilir misin?

MG: Temelde Unreal Engine 3 ile yakaladığımız başarayı Unreal Engine 4 ile de yakalamak istiyoruz. Şu anda birçok yapımcısı nasıl ki Unreal Engine 3'ü kullanırsa gelecekte de Unreal Engine 4'ü kullanmalarını hedefliyoruz. Gelecek olan Unreal Engine 4'te bunu yakaladığımız takdirde ortaya güzel şeyler çıkacaktır diye umuyorum.

AÖ: Pekala, bize Unreal Engine 4 ile yapılacak birkaç oyun ismi verebilir misin?

MG: Şu anda hangi oyunların Unreal Engine 4 ile yapılmakta olduğunu açıklamaya hazır değiliz. Maalesef üzgünüm.

AÖ: Bu konuda söyleyebileceklerin bizim için çok kıymetli...

MG: Şunu söyleyebilirim ki an itibarıyle Unreal Engine 4'ü yapımcı firmalarla lisanslamakla ciddi şekilde meşguluz. Bizim açımızdan Unreal Engine 4, bize araçlarımızı daha verimli kullanmak üzere yeniden yapılandırma imkanı sağladı. Bu sayede oyun yapımcıları da yeni oyunlarını yaparken çok daha verimli şekilde çalışma imkanı bulacaklar.

AÖ: Unreal Engine 4'ü diğer oyun motorlarından ayıran spesifik özellikleri nelerdir?

MG: Unreal Engine 4 ile geliştirilen grafik örneklerini herkesin gördüğünü düşünüyorum. Görselleri izlediğinizde harikulade olduğunu görüyorsunuz. Biz her zaman en iyi grafikleri sunmak için uğraşıyoruz. Unreal Engine 4'ün diğer oyun motorlarından ayrıldığı yönüse oyun yapımcılarına kolaylık sağlamak amacıyla araçların Unreal Engine 4'e entegre edilmiş birimi. Unreal Engine script'i artık yok, artık sadece C++'ı kullanıyoruz ve bu da komplike oyunları yazma içinde büyük kolaylık sağlıyor.

AÖ: Bize Unreal Engine 4'ün dünyadan en popüler oyun motoru olacağını düşünüyor musun?

MG: Elbette ki böyle bir bekłtimiz var...

FA: Unreal Engine'in önceki sürümleri de çok popüler olduğundan anlaşmanız olan yapımcıları Unreal Engine 4'ü kullanmalari konusunda ikna etmek için fazla zorlanmamış olmalısınız.

MG: Unreal Engine'i kullanan yapımcıların sayıca çok olmasından gurur duyuyoruz ama daha çok gurur duyduğumuz olaysa bizim teknolojimizi kullanarak geliştirdikleri oyunların kalitesi. Unreal Engine 3'ü alıp "re-skin" etmek çok kolay olduğundan yapımcılar tarafından rağbet göründü.

FA: Sanırım Unreal Engine 3'ün bu kadar rağbet görmesinde kullanıcı dostu bir yapıda olması önemli rol oynuyor...

MG: Elbette ki yapımcılar için kullanıcı dostu olması çok tercih edilmesine de neden oluyor. BioShock gibi oyunlara baktığınızda sanki Unreal Engine 3 ile yapıldığı belli degil gibi. BioShock harika görünüyor ve farklı bir oynanış sunuyor. Bunun Unreal Engine 3 ile yapıldığını görmek sihir gibi.

AÖ: Dünya oyun sektörüne baktığımızda AAA oyunların düşüste ve online oyunların yükselişte olduğunu görüyoruz. Peki Unreal Engine 4'ü sadece AAA oyunlar için mi tasarlıyorsunuz, yoksa online oyunların da kullanabilecegi bir yapıda mı yapımcıların kullanımına sunacaksınız?

MG: Şahsi kanaatim AAA oyunlar şu sıralar bir yere gitmiyor. Yapımcılar AAA oyunlar yapmaya devam ediyorlar, hem de çok iyi AAA oyunlar yapmaya devam ediyorlar. AAA oyunlara olan açlık halen sürüyor. Eminim çoğu oyuncu benim gibi hem AAA, hem de online oyun oynuyordur. Bir ya da öteki olmak zorunda değil. Sadece bir seçim hakkınız yok sonuçta.

AÖ: Biz buradan anlayacağımızı anlamış bulunuyoruz. Teşekkür ederiz.

FA: Bu sıcak röportaj için teşekkür ederiz.
MG: Sizinle röportaj yapmak çok eğlenceliydi, teşekkürler.

TUNA SENTUNA

BIG

BOSS

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

ÇIK DISARI,
ÇIK ÇABUK!



BUHAR AVCILARI

- Selam.

- Merhaba patron.

- Nerede bizim ekip, saat kaç?

- Saat 11, ekip derken de ne kastettiğinizi pek anlayamadım.

- Vardi ya birileri...

- Birileri...

- Oğlum muhasebeci vardi en azından? Pahalı bir hesap makinesi almıştım ona, oradan hatırlıyorum.

- O hesap makinesini de alıp kaçıtı ya?

- Kaçıtı mı!?

- Patron, gelin siz kafanızdaki süper oyun projesini söyleyin, muhasebeci için "aranyor" ilanı veririz.

- Verelim onu! Unutmayalım! Akımda da gerçekten çok iyi bir proje var; hemen nasıl da anladın...

- Gözleriniz sizi ele verdi...

- Sakil sakil hareketler... Ciddi ol oğlum iki dakika! Geçen gün baktım, birtakım insanlar steam mi, punk mi, öyle bir harekete kapılmış, bir çeşit alternatif dünyada yaşıyor.

- Steampunk bir yaşam şekli değildir ki patron.

- Beni düzeltme evladım, canını yakarım. Her neye... Ben baktım, böyle çarklar, bronz kaplamalar, teknolojik aletleri eskitme çabası çok revaçta, ben de dedim ki-

- Bu havayı neden yeni oyunumuzu yansıtıyoruz?

- Yok, aslında madem revaçta, biz tam tersini yapıp her şeyi çok modern mi yapsak demiştim... Saçma geldi bana bu buhar muhabbeti. Çarklar falan... Nedir yanı?

- İnsanın yaşı hiç önemli değil patron. İnsan istediği sürece, istediği zaman farklı arayışlara girip içinde bulunduğu yaşam tarzından uzaklaşabilir... Gıda sektörü mesela; çok kazançlı.

- Boş konuştugunu hissettim ve ilk iki kelimenden sonra seni dinlemediğim. Neyse, sanırım ters yönde hareket bizi doğru yöne götürmeyecek. O zaman biz de kendi steampunk oyunumuzu yapalım. Koy bakayım oraya bir buharlı tren...

- Koydum patron.

- Tamam. Tren yolu da düz raylardan oluşmasın da trenin çark şeklindeki tekerlerine uygun, dışileri olan raylardan olsun.

STEAMPUNK DEMEK TASARIM DEMEK, ATMOSFER DEMEK, "MODERNİTE"Yİ "ESKİLEŞTİRMEK" DEMEK!

- Trenin içindeki yolcuları da pamukla kaplayalım bence zira sarsıntıya başka türlü dayanamazlar sanırımlı.

- Evet, yolcular... Bazılarına gözlük tak ama gözlükler standart gözlükler olmasın. Elbette ki bir dolu çark olsun irili ufaklı, araya birkaç tane cep saat at, bakır kablolar da koy, her şey kahverenginin tonlarında olsun.

- Bu detaylar oyunumuzu henüz bir yere götürmedi patron.

- Sen bu işi hiç anlamamışın oğlum. Steampunk demek tasarım demek, atmosfer demek, "modernite"yi "eskileştirmek" demek!

- Tırnak içine alınca daha mı havalı oluyor o kelimeler?

- Çarkla vururum sana yavrüm.

- Yavrüm mu?

- Lafın geliş! Oyuna devam ediyoruz! Konu da şu bak: Dünyada ne petrol kalmıştır, ne de başka türlü bir enerji kaynağı... Her şey buharla çalışmaktadır. Makineler, taşıtlar, ondan sonra, ne bileyim... Şeyler...

- Ütüler?

- Evet. Hayır! Ütü basacağım sonunda üstüne, o olacak! Her neye, böyle bir dünyada çok acayıp bir sey olmaktadır ve buhar gücü de tükenmektedir. Buhar gücünü elinde barındıran birtakım emperyalist güçler, üçüncü dünya ülkelerini kendi tekellerine bağlayıp-

- Patron?

- Sonuçta buhar yok işte; bitmiş, sonu gelmiş!

- O zaman su da mı yok? Su savaşları mı söz konusu?

- Ne ilgisi var oğlum? Buhar yok diyorum! Büyük devletler ve şirketler buharı dev balonlarda saklıyor ve kimseyi yanına yaklaştırmıyor. İşte biz de bu buharın peşinde olan kahramanlardan bir tanesinin kontrolünde olacağız; hatta bir değil, büyük bir ekip olsun! Koy oraya buhar peşinde bir ekip.

- Şimdi anladıklarım tam olarak doğrusa bu ekip suyun değil de buharın peşinde. Buhar da dev balon-

- larda. Bizim adamlar da bu balonlarda delik açıp buharı herhalde içlerine çekecekler...

- Yok canım, o kadar da değil. Kocaman süpürge makinesi benzeri, üzerinde çarklar ve saatler olan aletlere çekecekler buharı ve fakirlere dağıracaklar. Her dağıtım sonrası seviye atlayacağız ve böylece süpürgemize daha çok çark, saat ve bronz boru takabileceğiz. Bu parçaları DLC olarak da satışa sunarız diye düşünüyorum ben...

- Düşünmek... Ne kadar da büyük bir erdem aslında.

- Yap oyunu, bitir, ben nalbura gidip biraz çark bakacağım. Gün işidiğında oyunu karşısında göreyim!

- Görmek... Ne kadar da büyük bir "olasılıksızlık"...

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

75
TL



ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

ABONE
OLMAK İÇİN
0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedeli 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:

Kart Sahibinin imzası:

Son Kullanma Tarihi:

Güvenlik No:

Faturayı Adına Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

75 TL

Bu form 30 Kasım 2012 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal Şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki 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

Donanım yenileme zamanı

Kasım ve Aralık ayı dediğiniz zaman, donanımları da ufkından ufkadan yenileme vakti gelmiş demektir. Gıcırlılar sunan yeni oyunların eli kulağında ve yıllanmış bilgisayarlarla bu oyunları oynamak hem kendinize eziyet, hem de oyun yapımcılara hakaret olur. Bu ay test

merkezimizde incelediğimiz Asus GeForce GTX 680 DirectCU II TOP, oyunlardaki performansıyla göz doldurdu. Ekran kartları arasındaki rekabet arttıkça daha iyi ürünler ortaya çıkıyor ve yapımcılar da elliindeki teknolojiyi zorlayarak bize daha iyi grafikleri olan oyunlar üretiyorlar.



98

Asus GeForce GTX 680 DirectCU II TOP

Ecran kartı ihtiyacınıza uzun vadeli çözüm.



99

Razer Taipan

Mouse'ların piri yeniden sahne!



101

Teknik Servis

Donanımla ilgili sorunlarınız burada çözülüyor.



Puanlama Sistemi

Incelediğimiz ürünleri 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



Editörün
Seçimi

Asus GeForce GTX 680 DirectCU II TOP

Üst seviye bir grafik kartından isteyebileceğiniz tüm detaylar onda



Kullanıcılar özellikle üst seviye bir grafik kartı tercih etmeleri durumunda, haklı olarak daha fazla inceleyip sık dokuyor. Önde gelen üreticiler de durumun farkında oldukları için referans tasarımları adeta baştan yararak kullanıcılarla "tam istedikleri gibi" modeller summaya gayret gösteriyor. NVIDIA'nın Kepler mimarisindeki en güçlü grafik işlemcisi olan GeForce GTX 680'i son derece başarılı bir şekilde elden geçen Asus da gerek malzeme kalitesi, gerek soğutma sistemi ve overclock'a dair sunulanlarla piyasanın en iyi modellerinden birini hazırlamış durumda. Detaylı şekilde incelediğinde kartın standart olan GeForce GTX 680'lere kıyasla oldukça avantaj sağlayacak özelliklere sahip olduğu görülmüyor. Yakından incelediğinizde bir grafik kartından isteyebileceğiniz tüm detaylara Asus GeForce GTX 680 DirectCU II TOP'ın sahip olduğunu şahit olacaksınız.

Kartın model adında ifade edilen DirectCU II soğutma sistemi hiç şüphesiz ilk etapta dikkat çeken en önemli detay. Soğutma sistemi nedeniyle kart tamı tamına üç yuvalık yer kaplıyor ama sessizlik ve soğutma performansı açısından değerlendirildiğinde kullanıcılar avantajlı çıkıyor. Neticede kart overclock'lu olarak fabrikasından çıkıyor ve haklı olarak daha güçlü bir soğutma sistemine ihtiyaç

var. Referans soğutucu kullanılsa gürültü olarak da kartın bazı sorunları ön plana çıkmaya başlardı ancak işinin ehli olan Asus durumunkarında. İki adet fanın görev yaptığı soğutma sisteminde iki farklı izgara ve doğrudan grafik işlemciye temas eden beş adet bakır ısı borusu görev yapıyor. Matematiksel olarak DirectCU II soğutma sisteminin ele alırsak referans soğutucuya göre 14 dB daha sessiz çalıştığını ve yüzde 20 daha verimli bir soğutma sağladığını belirtebiliriz. Overclock da kartın sahip olduğu en önemli özelliklerden. Normal şartlarda 1006 MHz olan saat hızı incelediğimiz modele özgü şekilde 1201 MHz'e çekilmiş durumda. Bellek hızında ise standart değerler korunmuş ancak kullanıcıların yine saat hızlarına ince ayar çeken bilme şansı var. Karttaki bellek miktarı 2 GB ve piyasadaki tüm oyunların suyunu sıkmak adına yeterli. Frekans değerlerine baktığımızda ise GDDR5 türündeki belleklere 6008 MHz hızın tanımlanmış olduğunu görüyoruz. Öte yandan güç girişleri de yükselen güç tüketimine bağlı olarak 8 pin ve 6 pin şeklinde sıralanmış. Normal şartlarda referans tasarımlı GeForce GTX 680'lerde iki adet 6 pin güç bağlantısı var. Dediğimiz gibi, overclock'a bağlı olarak artan güç ihtiyacı için soketlerden biri 8 pinli hale dönüştürülmüş. Asus aslında kartın tüm baskı devresini elden geçirmiş durumda. Tercih edilen yüksek

kalitedeki bileşenler sayesinde standartlara kıyasla yüzde 15 daha fazla performans alınması garanti ediliyor. Hiç şüphesiz en önemli yönlerden biri de kartın standartlara kıyasla 2.5 kat daha uzun süre yetecek bir malzeme ömrüne sahip olması. Özellikle overclock'la artan voltajın bileşenler üzerindeki عمر kısalıcı etkisini düşünürsek görünüşe göre Asus kendine güveniyor ve durumu önemsemiyor. Yeni nesil katı kapasitörlerin tam 150.000 saatlik çalışma ömrüleri var. Ayrıca yine aynı kapasitörler 35 derece daha serin çalışarak hem kartın, hem de kasa içinin genel sıcaklığının yükselmesini engelliyor.

GeForce GTX 680'lerin zaten piyasanın en güçlü seçeneklerinden biri olduğu biliniyor. Asus'un kendine özgü yorumu ise kartı daha sira dışı kılmayı başarıyor. Kart üretildiği aşamada overclock'landırdıktan kullanıcılarının daha performans alabilmesi adına ek bir şey yapması gerekmiyor. ■

İthalat: Asus

Web: www.asus.com.tr

Artı: Yeni nesil DirectCU II soğutma sistemi, zirve noktasında performans, overclock'a dair sunulanlar ve bileşen kalitesi

Eksi: Üç yuva işgal etmesi bir dezavantaj

Puan: 10/10

Razer Taipan



Mouse üstadının yeni senfonisine kulak verin

Oyunlarla arası iyi olup da Razer'a yabancı olan yoktur değil mi? Firmanın gerçekten de müthiş denebilecek ürünler var ve Taipan da bahsi geçenlerden biri. Mouse'un üzerinde çok fazla tuş bulundurmadığı konusunda hemfikiriz ancak ergonomi yine her zaman olduğu gibi kusursuz. Dahası şimdilik solak kullanıcılar da kapsama alanına giriyor. Toplamda sunulan dokuz adet tuşun hepsi programlayabilmek mümkün ancak simetrik tasarım nedeniyle kavranan avuç içi kısmında iki tane tuş mutlaka kalıyor. Dolayısıyla sizi yedi tane olarak görün. 8200 dpi çözünürlükte algılayıcılar - evet algılayıcılar çünkü iki adet - bulunduran mouse muhteşem bir kontrol sağlıyor. Boyutları 124 x 63 x 36 mm ve ağırlık ise 95 gram. FPS oyuncuları için

güzel ve çok yüksek fiyatlı olmayan bir seçenek olduğunu altını çizelim. Razer'in uygulamaktan vazgeçmediği logo ve kaydırma tekerleği aydınlatmaları Taipan'da da mevcut. Renk ise bize göre de en fazla yakışan asit yeşili. Razer Taipan, şu sıralarda kendinizi şımartmak için yapabileceğiniz en doğru hamle. ■

İthalat: Aral

Web: www.aralgame.com

Artı: Çift lazer algılayıcı, yüksek çözünürlük ve simetrik tasarım

Eksi: Programlanabilir tuş sayısı kapsama alanını daraltıyor

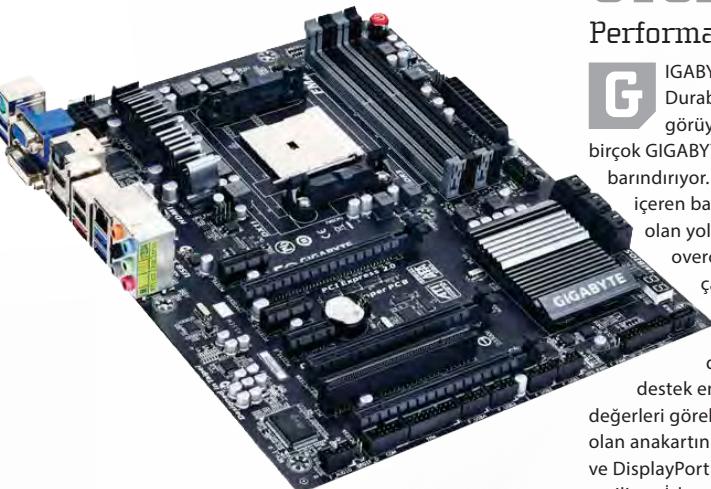
Puan: 10/10



GIGABYTE F2A85X-UP4



Performans çitası bir basamak daha yükseliyor



GIGABYTE F2A85X-UP4'te ilk olarak Ultra Durable 5 teknolojisine yer verildiğini görüyoruz. Teknoloji aslında içerisinde birçok GIGABYTE'a özgü alt teknolojileri barındırıyor. İki kat daha fazla bakır yoğunluğu içeren baskı devre ve 60A'e kadar dayanıklı olan yol direnci anakartın üst düzey overclock işlemlerinde çok daha kararlı çalışmasını sağlıyor. GIGABYTE F2A85X-UP4, sunduğu dört adet bellek yuvasında toplam 64 GB değerine ulaşabiliyor. Doğal destek en fazla 1866 MHz ancak daha üst değerleri görebilmek mümkün. ATX yapıya sahip olan anakartın arka panelinde D-Sub, DVI, HDMI ve DisplayPort arabirimlerinin tümüne destek veriliyor. İşlemciye gömülü grafik çekirdeğinden

böylece en iyi verimi elde edebileceğiniz gibi ek olarak PCI Express x16 yuvalarında ek kart kullananak performansı yükseltme şansı da bulunuyor. GIGABYTE F2A85X-UP4, AMD'nin yeni nesil işlemcileri için başarılı bir seçenek. Performans, kararlılık ve maliyet üçgenini çok iyi bir şekilde kurmuş durumda. Sunulan ekstra özelliklerle anakartı daha da sevmeniz olası. ■

İthalat: GIGABYTE

Web: www.gigabyte.com.tr

Artı: Üstün kalitedeki bileşenler, görüntü çıkışları ve overclock'a dair sunulanlar

Eksi: Alışlagelmiş Wi-Fi / Bluetooth kartı kutudan çıkmıyor

Puan: 9/10

Asus R.O.G. Matrix HD7970 Platinum



Dünyanın en hızlı grafik kartı huzurlarınızda

En akıcı ve en detaylı oyun performansını elde etmek isteyen kullanıcılar için tamamen elden geçirilmiş ve oldukça sıra dışı bir ürün olan Asus R.O.G. Matrix HD7970 Platinum, hiç şüphesiz piyasadaki lider grafik kartlarından biri. Oldukça performanslı olan DirectCU II (yüzde 20 daha soğuk ve üç kat daha sessiz) soğutma sistemiyle donatılmış olan kart üç yuva işgal ediyor ve 28 cm'i aşan bir uzunluğa sahip. Baskı devre üzerinde voltaj ölçümü için noktalar ve fan hızını en yüksek devre yükseltmenin için bir düğme bulunuyor. Öte yandan Asus, karta hem baskı devre üzerinde konumlandırılan artı ve eksiyi tuşlarından, hem de işletim sistemi altından overclock uygulanabilecek

ek bir yonga da eklemiş. Yapılan bir hatada tipki anakartlarda olduğu gibi arka taraftaki "Safe Mode" düğmesi kullanılabiliyor. İki adet 8 pin bağlantıya gereksinim duyan kartta yük durumu "Matrix LED Load Indicator" teknolojisi ile renkli olarak kullanıcılarla bildiriliyor. İki adet DVI ve dört adet DisplayPort arabirimi üzerinden görüntü alınabiliyor. ■

İthalat: Asus

Web: www.asus.com.tr

Artı: Çekici tasarım, overclock'a dair sunulanlar ve Matrix LED Load Indicator

Eksi: Yüksek fiyatı tahmin etmesi hiç zor değil

Puan: 9/10



Corsair Vengeance K60

Daha önce klavye kullanmamışım demek ister misiniz?

Corsair" denince aklı performanslı ve kaliteli ürünler geliyor ancak şu anda da durum farklı değil. Zirve noktasını ifade eden Vengeance serisinde yer alan K60 klavye ile oyuncu klavyelerine bakış açınız değişimdir. Her ne kadar üründe birtakım oyuncuları indiren tuş aydınlatması ve makro kaydı gibi detaylar atanmış olsa da malzeme kalitesi olarak ürünün yeni bir çığır açtığı kesin. Mekanik tuşlara sahip olan klavyede gövdeden üst kısmı alüminyum. Kayda değer ağırlık sayesinde klavye konulduğu yerden fazla hareket etmeyecek heyecanlı sahnelerde sizinizi zora sokmuyor. W, A, S, D tuş takımına ek olarak 1'den 0'ya kadar da kırmızı renkli ek tuşların geldiğini söyleyelim. Daha önce hiç görmediğimiz

tarzda bir bilek desteği de Corsair Vengeance K60'daki yerini almış durumda. Bilek desteği sadece sol ele odaklı ancak mükemmel bir konfor sağlıyor. Dikkat çeken detaylardan bir diğeri de, klavyenin temizliğinin tuş konumlandırılan yüzeyin başarılı tasarımını nedeniyle kolaylıkla gerçekleştirilebileceği olması. ■

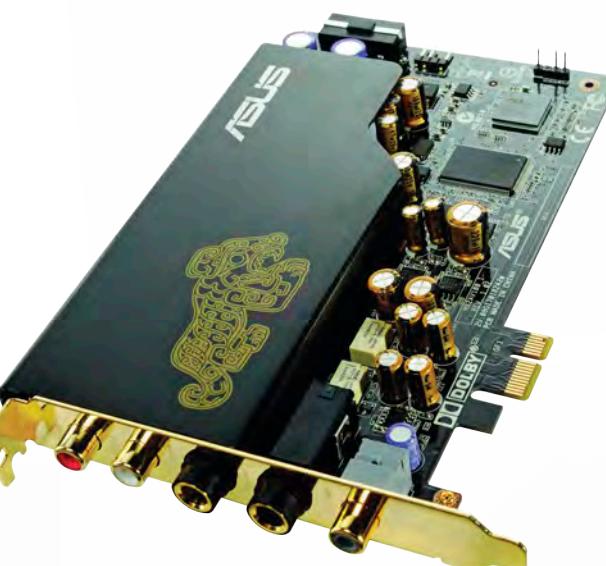
İthalat: Corsair

Web: www.corsair.com

Artı: Alüminyum kasa yapısı, kolay temizlik ve mekanik aksam

Eksi: Programlayabileceğiniz tuş sayısı yeterli gelmeyebilir

Puan: 10/10



Asus Xonar Essence STX

Hi-Fi kalitesini hiçbir şeye değiştirmeyorsanız dikkat!

Asus Xonar Essence STX, 7.1 çıkışlı ses kartları gibi üzerinde pek fazla bir detay bulundurmuyor. Daha ziyade Hi-Fi meraklıları için düşünülmüş. Şayet ses sistemine 3.5 mm'lik bir kablo ile iletişim yapmak zorundaysanız kutudan gelen gerekli dönüştürücüyü kullanmanız gerekiyor. Bağlantılar arasındaki 6.3 mm'lik jack yapısındaki girişler ise kulaklık çıkış ve Line-in. Ürün profesyonel kulaklıklarla kullanıma uygun olduğu için girişler 6.3 mm yapısında. Line-in giriş'i ise mikrofon ya da harici bir aktif müzik kaynağını (MP3 çalar, CD çalar gibi) Asus Xonar Essence STX'e teslim etmenizi sağlıyor. Enstrüman

bağlantısı ise mümkün değil. Geriye kalan son bağlantımız ise S/PDIF Out. Yani dijital ses bağlantısı. Asus söz konusu bağlantıyı optik iletimde kullanılabilecek şekilde tasarlamış. Şayet ses sisteminizin optik giriş desteği bulunuyorsa sesi analog kablolarla göre daha kayıpsız bir şekilde iletебilirsiniz. Hi-Fi fanatikleri için önemli bir detay daha. Kutudan gelen çeviriçi sayesinde dijital çıkış optike dönüştürülebilir. ■

İthalat: Asus

Web: www.asus.com.tr

Artı: Etkileyici ses kalitesi, Hi-Fi severler için gerekli bağlantılar ve optik ses çıkışı

Eksi: Çevresel ses için analog bağlantı şansı yok

Puan: 9/10

Western Digital My Passport for Mac



Biz hiç söylememesek bile Mac için üretildiği çok belli.

Western Digital'in My Passport ailesinde oldukça fazla seçenek var. Ürünler o kadar fazla ki her çeşit kullanıcı için bir seçenek mutlaka var. My Passport for Mac'in de adı üzerinde ve biz söylememesek bile alüminyum görünenlü dış kasasına bakarak bir Mac ile uyumlu bir ürün olduğunu düşünebilirsiniz. Güncellenerek USB 3.0 desteğini de sunmaya başlayan ailede 500 GB, 1 TB ve 2 TB olmak üzere üç farklı model bulunuyor. Her zaman olduğu gibi Western Digital, sunduğu yazılımlarla My Passport for Mac ailesini de oldukça kullanışlı hale getirmiştir. 2.5 inç yapısında olduğu için taşınabilir olan ailede verilerinizin güvenliği için WD Security yazılımını kullanıbilirsiniz. Apple'ın yedekleme uygulaması Time Machine ile de uyumlu

olan diskler özellikle USB 3.0 destekli bir bilgisayarda oldukça yüksek performans veriyor ve işleri çok daha kısa bir sürede tamamılıyor. 110 x 82 x 21 mm'lik küçük boyutlarına karşın kaya gibi sağlam bir kasaya sahip olması da beğenimizi kazanan özelliklerin arasında bulunuyor. ■

İthalat: Western Digital

Web: www.wdc.com/tr

Artı: Mac fanatiklerine özel tasarım, sağlam gövde malzemesi ve ek yazılımlar

Eksi: Taşımak için koruyucu kılıfı eksik

Puan: 10/10





Teknik Servis

Hani güç kaynağınız kaç Watt diye sorunca 230 Watt diyorsunuz ya. İşte o 230aslında Watt değil, Volt değeridir ve güç kaynağının ülkemiz şehir şebekesi olan 230 Volt ile uyumlu olduğu anlamına gelir. Watt değeri kasayı açmadan öğrenilemez. Kasayı açarsınız ve en sol üstteki metal kutunun içinden kablolar çıkan, işte onun üzerindeki Total Output kısmında yazan ve genelde W ile biten değerdir güç kaynağınızın Watt değeri.

S: HP Pavilion DV6 dizüstü bilgisayarı var. Isıtma problemi yaşıyorum. Bu bazı oyunlarda FPS düşmesine neden oluyor. Klavyenin de ısınması sinir bozucu... Sadece oyun oynarken ısınmaya başlıyor. İçini garantisini gitmesin diye açmıyorum fakat fanları temizledim. Bilgisayarın altına soğutmaya yardımcı bir aparat aldım fakat fazla iş görmüyorum. Ne yapmalıyım? Burak Özslan

C: Garanti devam ettiğine göre bilgisayarına bir aylık süreyle veda edip temizlik ve termal macun değişimi için servise göndermen gerek. Laptop soğutucuların yeterli olmadığını her zaman söylemişimdir.

S: Ekrani değiştirmeye karar verdim. Eskisi ATI 4850 512 MB idi. 6850 ya da 6870 alacağım. Benim öğrenmek istediğim şey yeni ekran kartı aldığı zaman format atmama gerek var mı? Ya da atmadan halletmenin bir yolu var mı? Ayrıca anakartla uyumlu olup olmadığına nasıl bakacağım? Anakartın Gigabyte EP35C-DS3R İsmail Demir

C: Ekran kartı değişiminde format atmaya gerek yoktur. Önce eski ekran kartınız takılı iken sürücüsünü silersiniz. Bilgisayarınızı kapatırsınız. Yeni ekran kartınızı takarsınız ve yeni ekran kartınızın sürücüsünü yüklersiniz. Tavsiyem, yeni ekran kartınızın sürücüsünü CD'den değil de internetten indirip güncellemeniz. Zira CD'deki sürücü 1 yıl

eski oluyor günümüz oyunlarıyla uyumlu olmuyor. Anakartınızın grafik kartı arabirimini PCI Express. Yeni alacağınız HD 6800 serisi kart da PCI Express destekli olduğu için uyumlu çalışacaktır. PCI Express 3.0 ya da 2.0 olması fark etmez. İleriye dönük teknolojiler geriye uyumludur çoğullukla.

S: Yeni bilgisayar alacağım. AMD FX X6 6100 işlemci, ASUS Crosshair V Formula anakart, G-Skill RipjawsX 4 GB x 2 1600 MHz RAM'ı olacak. Fakat ekran kartında takıldım, ASUS HD 6950 DirectCU II'imi alsam yoksa 2 tane HD 6850 alıp CrossfireX mi yapsam? Böyle bir sisteme en az kaç Watt PSU gereklidir? Mertcan Özke

C: Öncelikle RAM seçimi yanlış olmuş. AMD Bulldozer serisi işlemciler, 1866 MHz bellekler ile daha uyumlu çalışıyor. Bu bağlamda bellek frekansı 1866 veya üzeri olmalı. Anakart seçimini de Crosshair V Formula-Z ile güncelleme tavsiye ederim. Zira bu güncellenmiş model hem Windows 8 destekli hem de Thunderbolt takılmasına izin veriyor. Ekran kartı konusunda ise tercihini HD 7950 veya HD 7970'ten yana kullan derim. Böyle bir sisteme 600 Watt bir güç kaynağı yetecektir. Tabii ki kaliteli ve mutlaka 80 Plus sertifikali bir model almalısın.

S: Battlefield 3'ü daha çıkamadan ön siparişle aldım ve oyun çıkışına bilgisayara yükledim. Senaryo

modunu sorunsuz bir şekilde kapattım, Multiplayer'ına bakıyorum dedim ve oynamaya başladım. Ancak oyun sunucuda maçın ortasındayken bir sorunla karşılaşıldı kapatılması gerekiyor hatasını veriyor. Eskiden bunu nadir yaparken artık bir sunucuda 2 dakika duramıyorum. Sistemimde sorun yok kasma, takılma olmadan sorunsuz oynuyorum. Oyunun tek kişilik modunu ya da co-op versiyonunu oynarken bu hata asla karşıma çıkmıyor da neden multiplayer'da maçın ortasında çıkıyor? EA'ın ve DICE'nin forumlarında yardım isteyip isteye harap oldum. İnternette araştırdım genel bir sorun ancak tam çözümü bulamadım. Sorun ne ve nasıl çözülebilirim? Emre Sipahi

C: Senaryo modu ve co-op modunda bildiğin gibi Punkbuster çalışmıyor. Fakat multiplayer modda hile engelleme sistemi Punkbuster devreye giriyor. Genelde ses kartı sürücüsü ya da başka bir sürücü Punkbuster ile çakışabiliyor. Tabii ki tarama yapan güvenlik yazılımı da sorun çıkarabiliyor. Bu bağlamda multiplayer moduna girerken arka planda çalışan ne var ne yok kapat. Bu iş için Game Booster kullanabilirsin. O senin yerine gereksiz hizmetleri devre dışı bırakıyor. Tabi ses kartı, ağ kartı ve ekran kartı sürücülerini güncellememeyi unutma.

S: Bilgisayarımda Kingston'un KHX1600C9D3K2/4GX ➤

► model 2x2GB DDR3 bellek kiti takılı. Bir dual set daha alıp bilgisayarımın bellek kapasitesini 8GB yapmak istiyorum. Ancak aklıma ufak bir soru takıldı. Frekans hızları ve zamanlamaları aynı olmak suretiyle başka marka bellek kiti alsam veya en azından Kingston'un başka bir modelini alsam sorun çıkar mı? Yoksa direk aynı model bellek kitinden mi bulmaliyım? Furkan Değer

C: Aynı marka model alsan dahi sorun çıkabilir. Zira gecikme süresi nano saniyelerle ifade edilmektedir ve iki modül arasında biraz fark olsa dahi oyundarda sorun yaşayabilir ve mavi ekran problemleriyle karşılaşabilirsin. Tavsiyem, ya birebir aynı kitten al ya da belleklerini satıp 8 GB'lık yeni bir kit al.

S: Önceki sayınızda bir okurun problemini okuduktan sonra ben de yazmaya karar verdim. Benim PC açılırken epey bi' ses çıkartarak açılıyor. Domnalarda oluyor ve geçen ayki bi' okurunuza önerdiğiniz bi' program olan Active@Diskmonitor adlı programı yükleyip bide ben bakıym dedim hard diskimde bi' problem mi var diye. Programı kurduktan sonra SMART verilerine baktım ve Reallocated Sector Count değerinin uyarı verdiğiğini gördüm. Anladığım kadarıyla hard diskim herhalde bitmiş, yani ölmüş. Daha önce bilgisayarı acarken bazen siyah bi ekran geliyor ve disk kendini denetliyor gibi bir yazı çıkyordu. Sonra birkaç dizin hatalı falan yazıp o hatalı dizinleri silip normal bi' şekilde açıyordu. Hard disk ölmüşse yenişini almayı düşünüyorum. Beş yıl oldu kullanlalu bu hard disk. Ondan size sorum nasıl bir hard disk almalmışım. En çok 300 TL'ye kadar bi' şeyler alabilirim. Önerebileceğiniz bi' marka ve özellikler var mı? Birde bu sorun neden olur ben sebep olmuş olabilir miyim? Yeni aldığım hard

Elektrik kaçağı varsa siz USB belleği takarken kasadaki kaçak elektrik, USB portları üzerinden anakarta gidiyor ve anakart da kendini korumaya almak için sistemi kapatıyor.

diskte nelere dikkat etmemiyim bu sorun olmaması için. Haka

C: Öncelikle beş yıl bir sabit diskin yavaş yavaş teknemeye başlayacağı süre diyebiliriz. Sabit disklerin kendi kendini kontrol eden bir teknolojisi vardır. Bu mekanizmaya SMART denir. SMART uyarı verdiğinde o sabit diskten göç etmenin vakti gelmiştir. SMART uyarılarını alabilmek için BIOS'tan SMART ayarını Enabled yapmak gereklidir. Reallocated Sector Count, sabit diskteki bozulan bölgülerin tırmalıyan kapatıldığı bilgisini tutan değidir. Disk üzerinde kullanılamaz hale gelen bölgülerin tespit edilir ve işletim sisteminin kullanımına kapatılır. Fakat diskinde bu alanlar o kadar çok artmış ki, sistem artık uyarı vermeye başlamış. Sabit diskin değiştirme vakti gelmiş. 300 TL'ye ister 128 GB bir SSD, istersen de 2 TB, 7200 RPM, SATA 3 destekli bir sabit disk alabilirsin.

S: Bilgisayarın USB portlarından birisine bir harici disk veya flash bellek taktığında makina birden sanksi reset butonuna basılmışçasına yeniden başlamaya karar veriyor. Normal olarak Windows yeniden çalışıyor ve olay günlüğünde de herhangi bir hata yazmıyor. Sadece beklenmedik şekilde yeniden başlatılmış olduğuna dair bir kayıt bulunuyor. Tüm bilgi bundan ibaret kalıyor. Yalnız dikkat çeken bir nokta mevcut; sistem bu şekilde yeniden başladığında hard disklerini tanıması ve RAID kontrolcüsünün devreye girmesi normalden uzun sürüyor. Sabit disklerin teker teker kapanıp açıldıklarını duyalıyorum. Ancak SMART sistemi de

herhangi bir hata rapor etmiyor. Vasfi Günhan Kaytaz
C: Bu sorunun olası iki nedeni var. İlk neden, kasa-dı elektrik kaçağı olması. Elektrik kaçağı varsa siz USB belleği takarken kasadaki kaçak elektrik, USB portları üzerinden anakarta gidiyor ve anakart da kendini korumaya almak için sistemi kapatıyor. İkinci neden ise arızalı Kuzey Köprüsü veya anakart bileşeni. Kuzey köprüsü arızası daha çok anakartın hiç açılmasına ile sonuçlanır. Fakat anakartın üstünde USB portlarındaki voltajı kontrol eden bir bileşen yanmış ise anakart çalışmıyor, fakat siz bu portlara herhangi bir USB cihaz takınca anakart kararsızlaşıp kendini kapatır. Tavsiyem anakartınızı garantiye göndermeniz zira elektrik kaçağı konusunu zaten denemisiniz.

S: Bilgisayarım Samsung RV509 A02TR. 2GB DDR3 RAM, Intel HD Graphics 762 MB, Intel Pentium 2 GHz donanımlı, Windows 7 32 Bit işletim sistemi bir dizüstü bilgisayarı var. Bu bilgisayara 2 GB RAM almayı düşünüyorum. Sence almalı mıyım? Almamıysam bana bir 2 GB DDR3 RAM önerirsen çok sevinirim. Alırsam ne kadar performans artışı sağlayım? Bu bilgisayar Windows 7 32 Bit. Bu bilgisayarı 64 Bit'e geçirem ne kadar performans sağlayım? Bilgisayar daha yeni, 2011 Ağustos yapımı. Bilgisayarımın performansını artırmak için neler yapabilirim? Ben bilgisayara Sanal Bellek yaptım. Bu bir işe yarıyor mu? Açıkçası ben bir faydasını göremedim. Okan Yavuz
C: Eğer oyun için diyorsan, o bilgisayara 2 GB daha bellek takmak pek fark yaratmayacağındır. Zira Intel HD Graphics ile oyun oynamak çoğu zaman bir hayalden ibaret. Öte yandan Photoshop gibi uygulamaları kullanıyorsan ya da video düzenleme-

me yapıyorsan kesinlikle 2 GB daha RAM takviyesi yapıp işletim sistemini de 64 Bit yapman gereklidir. Bir başka performans artışı sağlayan öğe ise SSD takip Windows 8'e geçiş yapmak.

S: Bilgisayarım HP Compaq DC7600. İşlemci Intel Pentium D CPU 2.80 GHz. Ekran kartı NVIDIA GeForce GS 7300. 2048 MB RAM. Ben bu sisteme NVIDIA GeForce GTS 450 almak istiyorum. O da eski biraz ama bana yeter. Bilgisayarı bunu kaldırılabilir mi yoksa yanına parçalar mı gerektirir? Gerekirse ne gibi parçalar? Ve de alternatif önerebilir misiniz? Mert BAYÇA
C: GTS 450 için bir ihtimal güç kaynağının yetmeyecekliği düşündürmüştüm ama yetebilir de. Yine de kontrol et ve en az 350 Watt olduğunu emin ol. Mümkünse 400 Watt olsun hatta. Bunun dışında işlemcinin biraz darboğaz yapabilen bir ekran kartı için. Alternatif önerim HD 6770 olabilir mesela.

S: Kullandığım Seagate FreeAgent GoFlex 750GB harici disktenden "Windows bir sabit disk sorunu algıladı" hatası almaya başladım. Çalışırken herhangi bir fiziksel travmaya maruz kalmadı. Şu anda e-sata kablosu ile bağlı, USB 2.0 kablosu ile kullanıyorum ve oluyor. Kullandığım bilgisayar Samsung R522-XS08TR. Emrah Tatır
C: Taşınabilir disklerin bozulması için illa ki çalışırken travmeye maruz kalmaması gereklidir. Evde dururken aile içi şiddet görüldüğünde ya da çantada taşıırken toplumsal şiddetde maruz kalmışsa diskin motorunda ya da okuma yazma kafasında hasar oluşabilir. Diskin bozulma sinyalleri veriyor ve

bu sinyaller genelde şaşmadır. SMART sistemi seni erkenden uyarıyor açıkça. Verilerini yedekle ve diskini garantiye gönder.

S: HP Touchsmart 310'un ekran kartını değiştirmek istiyorum. PC'de MxM portu olabileceği ihtimalini duydum. MxM portu olsa MXM uyumlu kartı nerden bulacağım? Benim şu anki kartım HD 4270. Bundan daha iyi MXM ile uyumlu kart var mı? Anakartla uyumlu olup olmayacağınerden bilebilirim? Kartı soğutmak için ne yapacağım. Yer kısıtlı, çünkü PC'de kasa yok, sadece monitör. AIO bir PC. MXM uyumlu en iyi kartı alsam kartla neler yapabilirim? Güven Temocin
C: Bilgisayardan MXM portu yok fakat yine de soruları cevaplayalım. MXM portlu ekran kartlarını eBay'den temin edebilirsin. AIO PC'lerde genelde MXM portu olmuyor nedense. Daha çok dizüstü bilgisayarlarda mevcut bu port. Kartı satan kişi genelde montaj, soğutma ve uyumlu modeller konusunda bilgi veriyor. Tabii ki iyi bir İngilizce ve PC bilgisi şart montaj için.

S: Dizüstü bilgisayardan Auslogics Boost Speed adında hızlandırıcı bir program var. Bu program sence gereklidir mi ve gerçekten işe yarıyor mu? Can Gürkan
C: Programı bizzat kullandım ve gayet başarılı olduğunu söyleyebilirim. SSD kullanıyorsan disk birleştirme özelliğini çalıştırma. Fakat kayıt defteri temizleme ve çöp verileri temizlemede başarılı. Sabit Disk kullananlar için ücretsiz Auslogics Disk Defrag'ı tavsiye ederim.

S: Benim Intel Core i5 M450 2.40 GHz, 4GB RAM, NVidia GeForce GT335M ekran kartı özelliklerine sahip bir bilgisayarı var. Ben bu bilgisayardan gayet memnundum ama bir süredir bilgisayarımla her oyundan çok az FPS alabiliyorum. Örneğin Minecraft'tan 25-30 arası FPS alıyorum, Skyrim'de ise 27 FPS'den yukarısını göremedim. Bir de bazı oyunlarda (Crysis, ArmA II vb.) en düşük ayarlarda bile oynayamıyorum. Crysis 2'yi oynayıp ilk oyununu oynamamak biraz garip. Son olarak ben bu sistemle Battlefield 3 oynayabilir miyim? Göktuğ Ersan

C: GT335M, 2010 model orta sınıf bir ekran kartı. Sen bu kart ile 2012 oyunlarını oynamak istiyorsun. Bu oyunları oynamamadan doğal bir şey yok inan ki. Crysis 2, ilk Crysis'e göre daha iyi optimize edilmiş ve bu yüzden sistemi daha az kasıyor. Yani PC'nin Crysis'i oynatamaması gayet doğal. Yine de en son Verde sürücülerini kurduğundan emin ol. Battlefield 3'ü ise orta ayarlarda oynayabilemek gereklidir zira grafik gereklilikleri Crysis 2 kadar yüksek değil.

S: Oyun notebooklarına karşı hiç ilgim olmadı, sistem gerekliliklerinden fazla da az çok anlayan birisiyim. Senden istedigim, bana 2500 TL'yi geçmeyen, Skyrim, Call Of Duty Modern Warfare 3 ve Batman Arkham City gibi ve bu yıl içinde çıkacak oyunları sorunsuz -rahat- oynatan bir oyun notebooku önermen. Aydin Algül

C: Bu fiyat aralığında alabileceğin en iyi ürünlerden biri MSI'nın GE60 modeli. GT650M ekran kartına sahip ve i7 işlemci ile güçlendirilmiş. Asus N56VZ de iyi bir alternatif fakat bu dizüstü oyun için tasarlanmamış. Samsung NP-550P5C ise bir başka alternatif. ■

Sorularınız için donanim@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

En Saçma Donanım Soruları

S: Benim PC'min özellikleri NVIDIA GeForce 8500 GT 2414 MB VRAM, 4 GB RAM, Intel Pentium 3.20 GHz, 32 Bit, Windows 7 Pro. Bazı oyunları (Assassin's Creed: Revelations, L.A. Noire, Need for Speed: The Run) kasıyor. Ne yapmam önerirsınız? Anakartla ilgili bir sorun mu? Yoksa monitörle mi ilgili? (Monitör en fazla 1280x1024 çözünürlüğü destekliyor).

C: Şimdi ekran kartın 2007 model, ama oynamak istediği oyunlar 2012'de çıktı. Burada bir tezat yok mu sence? İşlemci dahi beş yıllık bir geçmişe sahip. Bilgisayarındaki parçalardan artık sadece Wikipedia'da bahsediliyor. Komple bir değişim vakti gelmiş, hatta geçmiş bile.



Sistem Gereksinimleri



Dishonored

İşletim Sistemi: Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli, 3.0 GHz
Bellek: 3 GB
Sabit Disk: 9 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD 5850 / NVIDIA GeForce GTX 460



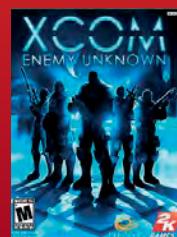
NBA 2K13

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Windows 7
İşlemci: Tek Çekirdekli, 2.4 GHz
Bellek: 512 MB
Sabit Disk: 8 GB
Ekran Kartı: DirectX 9.0 Uyumlu



War of the Roses

İşletim Sistemi: Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli, 2.4 GHz
Bellek: 4 GB
Sabit Disk: 5 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon 4830 / NVIDIA GeForce 9800



XCOM: Enemy Unknown

İşletim Sistemi: Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli, 2.0 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 20 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD 2600 XT / NVIDIA GeForce 8600 GT

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart/ Mini ITX	500 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı ATX	750 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı Tower ATX
ANAKART	AMD FM2 A85	Intel Z77 - AMD 970 [PCIe 3.0 / USB 3.0]	Intel Z77/X79 - AMD 990FX [PCIe 3.0 / USB 3.0/ Thunderbolt]
İŞLEMÇİ	AMD Fusion APU A6/A8/A10	Intel Core i5 / AMD FX X4	Intel Core i7 / AMD Vishera FX X8
BELLEK	4 GB DDR3 1600 MHz	8 GB DDR3 1333/ 1866 MHz	16 GB DDR3 1866/2133
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 7000 [DirectX 11]	AMD HD 7750/7770 - GeForce GTX 650 Ti/ 660 Ti	AMD HD 7950/7970 - GeForce GTX 670/680
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	120 GB SSD + 1 TB 7200 RPM HDD	240 GB SSD + 2 TB 7200 RPM HDD
OPTİK SÜRÜCÜ	Slim DL DVD-RW SATA	Super Multi DL DVD-RW SATA	DVD-RW / Blu-ray Combo SATA
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-S	Hybrid veya DVB-S HD
KLAVYE / MOUSE	Kablosuz Klavye ve Fare	Kablolu Klavye ve Fare	Kablolu Klavye ve Fare - Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Windows 8 64 Bit	Windows 8 64 Bit	Windows 8 Pro 64 Bit
FİYAT	500 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar



Batman: Arkham City

Zamanının ötesinde görsel detaylarla oyuncuları cezbeden Battlefield 3, oynayan herkese unutulmaz bir savaş deneyimi yaşatacak. 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 yaşatacak. 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: Modern Warfare 3

Rakiplerine parmak ısırtan etkileyici bir sunumla gelen oyun hem senaryosu, hem de Elite desteği ile serinin hayranlarını mest etmeye devam ediyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2011



Crysis 2

Yerli Kardeşler'den, göz dolduran teknik detaylarla bezenmiş bir şaheser! Nanosuit 2.0'ı giyip "tablo" gibi grafiklerle New York'un yerle bir olmuş halini altüst etmek paha biçilmez bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Crytek
Dağıtım EA Games
Çıkış Tarihi 2011



God of War III

God of War III'ün, piyasaya çıktıktı sanıydı bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyoruz. Tahminlerini ve beklenilerini 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 temalı 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'ın şaheseri Max Payne 3, eli silah tutabilen herkesin gönlünde taht kurmuş durumda. Max Payne 3'ün multiplayer modları da oyunu uzun süre taze tutmayı sağlayacak kalibrede.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rockstar Studios
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2012



Portal 2

Oyunculara yaratıcı bir oyunla sunan yeni bir şaheser... Kafa patlatan bulmacaları arkadaşınızla birlikte oynarken bildiğiniz gerçekleri gözden geçirmenin ihtiyacı hissedecesiniz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Valve
Dağıtım Valve
Çıkış Tarihi 2011

EKİM 2012

Battlefield 3: Armored Kill	85
Borderlands 2	94
Brave: The Video Game	65
Dark Souls: Prepare to Die Edition	80
F1 2012	85
FIFA 13	90
Guild Wars 2	87
I Am Alive	72
Jagged Alliance: Crossfire	70

Jet Set Radio

Kung Fu Strike: The Warrior's Rise	51
LittleBigPlanet PS Vita	90
Mark of the Ninja	90
Pro Evolution Soccer 2013	80
Resident Evil 6	72
Rock Band Blitz	60
Secret Files 3	75
Tekken Tag Tournament 2	92
Test Drive: Ferrari Racing Legends	55

The Sims 3: Supernatural

Tokyo Jungle	64
Torchlight II	85
Total War Battles: SHOGUN	80
World of Warcraft: Mists of Pandaria	89
EYLÜL 2012	
Atic Atac	76
Awesomenauts	70
Counter-Strike: Global Offensive	86



Civilization V

Diplomasiye, teknolojiye, savaşa ve uzay çağına uzaan bir strateji sunan Sid Meier'in bağımlılık yapmış 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



Diablo III

Dillere destan zorluk seviyesi yüzünden yapımcıların bile bitirmekte zorlandığı Diablo III, hayranlarını uzun yıllar mutlu edecek bir eser olarak tarih sayfalarına adını altın harflerle yazdırmayı başardı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision & Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Dishonored

Bethesda'nın tornasından çıkan Dishonored, özellikle RPG severlere unutulmaz bir oyun deneyimi sunarken özellikle oyun mekanikleriyle Deus Ex: Human Revolution'ın yapamadığını yapmayı başarıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Arkane
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2012



Forza Motorsport 4

Sürüş dinamikleri ve oyun mekanikleri bakımından bütün yarış oyunlarına toz yutturmayı başaran Forza Motorsport 4, grafikleriyle de göz dolduruyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



Gears of War 3

Gears of War 2'nin pavucunu dama atabilecek yedinci oyun, yine bir Gears of War olabildi ve öyle de oldu. Testereleri yağlayın ve savaşa hazırlanın.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



Shogun 2: Total War

Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi 2011



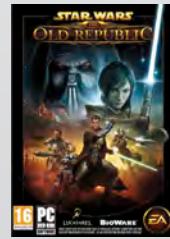
StarCraft II

Yıllarca süren bekleyişten sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision & Blizzard
Çıkış Tarihi 2010



Star Wars: The Old Republic

Star Wars hayranlarını zevkten dört köşe yapan SWTOR, bir MMO'nun nasıl olmasa gerekliği konusunda ders niteliği taşıyan bir başarıpit.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2011



The Elder Scrolls V: Skyrim

Atmosferiyle oyuncuları içine çeken ve adeta hapseden Skyrim, tadına doyulmaz 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 kıskaçtan Türkçeleştirme尝试做的 Nathan Drake bu kez taş üstünde taş bırakmadı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

Darksiders II	78
Deadlight	75
Draft Day Sports: Pro Basketball 3	80
Dust: An Elysian Tail	87
Hybrid	79
Orcs Must Die! 2	81
Sleeping Dogs	88
Sound Shapes	66
The Political Machine 2012	60
Transformers: Fall of Cybertron	84

AĞUSTOS 2012	
Battlefield 3: Close Quarters	90
Deponia	82
Endless Space	80
Foreign Legion: Multi Massacre	80
Inversion	50
Lee Lee's Quest 2	95

Walker	88
Wreckateer	70
MtG: Duels of the Planewalkers 2013	90
Resistance: Burning Skies	65
Quantum Conundrum	70
Resonance	70
Sins of a Solar Empire: Rebellion	73
Spelunky	80
Spec Ops: The Line	75
Tony Hawk's Pro Skater HD	70
The Secret World	80

kültür & sanat

Hafif Müzik
Hafif Başka Şeyler...

album çerez festival hafif tv liste medya o odu bu rüdu reportaj savcigim seyler

İtiraf ediyorum...

Yayınlandı: 17 Ekim 2012

Tanımlı etkisiz



* Bu yıl Hafif'e ödüllerini almazı muhtemel isimler arasında Hafif Müzik ve Bizz Dyların bulunduğu ödüllerin (vele) Mo Yan kazandı (öldü) İstiridelen de clap sur boyatına verdim. Dylar'a saygım konusunda bir dizi dairesel durum taskesine avadan olmam ve insanların büküleme yeteneğim'e aksatmadan gelmediği için bize Murakami'ye gitti bennim ödüllü.



hafifmuzik.org

Yerli ve yabancı tatlar

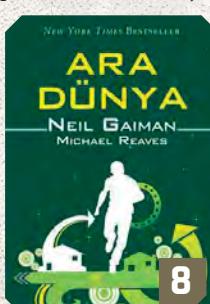
Müzik üzerine o kadar çok site açıldı ki yıllar içinde sayıları arttıkça benim de "Sık Kullanılanlar" klasörüm onlardan beslenmekle geçti. Damak tadına uygun olmayanları eledim, yazarlarının bakış açısından pek hoşlanmayıp onları da kaldırımdım ama yıllar sonra baktığında bu siteyi hiç silmemişim ve düzenli olarak ne yazılıyorsa takip etmişim. hafifmuzik.org, standart müzik bloglarından ve sitelerden çok ayrı bir yere sahip. Ne kadar yeni albüm, EP varsa takip ediyorlar, yurt içi / yurt dışı bütün festivalleri arşınıyorlar. Mehmet Tez ve Berk Sayan gibi yazarlarıyla da sitenin yabancı müzik blogları seviyesinden hiçbir eksiği olmadığını söyleyebilirim rahatlıkla. Yabancı ve yerli müzik üzerine kaliteli tatlarla kulaklarınızın pasını silmek istiyorsanız, burayı es geçmeyin; nur topu gibi bir sürü güzel şarkı keşfedeceksiniz. ■ Ayça Zaman

Ara Dünya

Michael Reaves, Neil Gaiman

Ülkemizde de hatırlı sayılar derecede bir hayran kitlesi olan, Nebula ve Hugo ödüllü Neil Gaiman'ın, Emmy ödüllü ünlü yazar Michael Reaves ile ortaya çıkardığı Ara Dünya, tahmin edebileceğiniz üzere bir fantastik kurgu örneği. Joey Harker karakterimiz, bulunduğu evren içinde hepimiz gibi biri. Başına gelen en enteresan olaysa kendi evinde kaybolmak oluyor. Bir gün kaybolduğunda kendi dünyasını geride bırakıpambaşa bir boyuta adım atıyor. Şimdi bir savaşın tamda ortasında; hem de sadece budünyayı değil, olası bütün dünyaları kurtarmak için verilen bir savaşta çabalıyor... Ne buraya ait artık, ne de oraya, arada bir yerde... Bu iki efsanevi ismin yarattığı bilim ve fantastik edebiyat örneğini mutlaka okuyun. İthaki Yayınevi'nden piyasada.

■ Ayça Zaman



8

Etkinlikler



Sting

26 Kasım

Büyük yankı uyandıran 2011 - 2012 dünya turunun ardından, sevilen şarkılarını sadece beş enstrüman eşliğinde seslendirdiği Back to Bass turnesi ile İstanbul'u ziyaret edecek olan Sting'in Ataköy Atletizm Arena'daki konseri kaçmaz!

Ejderler, Ecinniler, Gulyabانiler ve Cümle Yaratık

Filiz Özdem

Filiz Özdem, hayalle gerçek arasında, geceleri yatmadan önce düşüncesinden bile korktuğumuz kahramanların kitabı bize sunuyor. İnsanlığın binlerce yıldır anlattiği kahramanlık hikayelerinin özünü oluşturan "güçlü olma arzusu"nun temelinde olan korkuya dileyenlerini ve Kızılderili efsanelerinden İskandıran efsanelerine, Antik Yunan Mitolojisinden Keloğlan masallarına kadar uzanan masal kültürünü okurla buluşturuyor. Aysu Koçak isimli sanatçının da resimleriyle süslenen kitapta hiç bilmemişiniz efsanelerden, küçüklüğümüzde o hep duyduğumuz korkutucu hikayelere kadar herkesi en baştan tanrıya tarihi hatırlayacaksınız. Yazarın Yerinden Binbir Efsane kitabı ardından şimdiden Ejderler, Ecinniler, Gulyabانiler ve Cümle Yaratık kitabı Yapı Kredi Yayınları'ndan raflarda, edinin!

■ Ayça Zaman

Aynı diğer etkinlikleri

- 1 Kasım:** The Twilight Sad / Babylon, İstanbul
- 2 Kasım:** Steve Vai / KüçükÇiftlik Park, İstanbul
- 2 Kasım:** The Gaslamp Killer / Babylon, İstanbul
- 3 Kasım:** Mouse on Mars / Babylon, İstanbul
- 7 - 8 - 9 Kasım:** Stacey Kent / Salon İKSV, İstanbul
- 8 Kasım:** Jay-Jay Johanson / Jolly Joker, İstanbul
- 11 Kasım:** Thin Lizzy / KüçükÇiftlik Park, İstanbul
- 14 - 16 - 17 Kasım:** Jennifer Lopez / Ülker Sports Arena, İstanbul
- 24 Kasım:** Sofa Surfers / Salon İKSV, İstanbul
- 23 Kasım:** IAMX / Babylon, İstanbul
- 26 Kasım:** Sting / Ataköy Atletizm Arena, 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



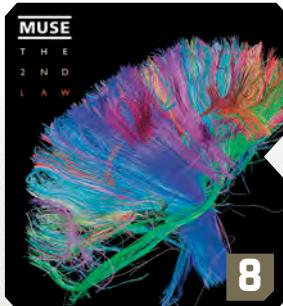
Green Day

iUno!

Bu adamlar Türkiye'ye gelmedi, değil mi? Geldi de ben kaçırılmış olabilir miyim? Lütfen bunun doğru olmadığını söyleyin zira Dookie'yi severim, American Idiot'a bayılırım, 21st Century Breakdown için söyleyecek söz bulamam! Punk rock türünü bu denli iyi bir biçimde icra eden başka bir grup daha varsa beri gelsin!

İşte bu heyecan silsilesinde, geçtiğimiz ay ¡Uno! ile karşılaştım. Albümü o kadar hızlı bir şekilde dinledim ki ne dinlediğini kesinlikle anlamadım. Meğer olay hızla dinlemem değil, albümün biraz "farklı" olmasıymiş... ¡Uno!'ya "kötü" veya "siradan" demek hiç doğru değil lakin bir American Idiot veya 21st Century Breakdown, bu albümün yanında klasik müzik kalitesinde kahiyor bana sorarsanız. Green Day'ın kendine has ritimlerini, вокallerini, müziğini elbette ki duyuysunuz ama bir şeyler eksik kalmış gibi gözüküyor maalesef; geçtiğimiz güne kadar hala büyük zevkle dinlediğim önceki Green Day albümlerinden maalesef biraz uzakta ¡Uno!... Bu arada belki duymuşsunuzdur, Green Day art arda üç albüm birden piyasaya sürüyor. "¡Dos!" 13 Kasım'da, "¡Tres!" ise 15 Ocak'ta piyasada olacak. Belki de Green Day asıl performansını bu albümlere saklıyor! ■ **Tuna Şentuna**

7



Muse

The 2nd Law

Muse deyince de akan sular durur, bunu bilelim, öğrenelim. Origin of Symmetry ve Absolution gibi harika albümlere imza atmış olan Muse, Black Holes and Revelations ile bir değişime girdiğinin sinyallerini vererek yine inanılmaz bir albümme imza atmış, ardından The Resistance ile gerçekten farklı bir şeyler denemeye yolunda olduğunu göstermiş ve The 2nd Law ile de hat-trick'i tamamlamış durumda.

Yeni albüm Supremacy ile açılıyor ve burada gerçek bir Muse şöleniyle karşılaşıyoruz; tanıdık sesler, tanıdık vokal, tanıdık şarkısı kurgusu. (Resmen parçalarda hep bir hikaye正在写...) Daha sonra Madness ile (Klibi de var.) bir Queen tadi yakalıyor ve bunu Survival ile pekiştiriyoruz. Parçalar melodisinden hiçbir şey kaybetmeden bize dubstep esintisi de yaşatıyor, rock keyfi de... Ve fark ediyorsunuz ki albüm çoktan bitmiş! The 2nd Law, işte bu anlamda çok enteresan bir albüm. Parçaları birbirinden ayırmak ve bir parçayı "Bu çok iyil!" diye bellemek biraz güç. (Bazı istinşalar dışında.) Toplamba bir tema üzerine oturtulmuş, büyük bir müzikal gibi geliyor kulağa dinlediğiniz her şey. Muse'un eski halinden biraz uzak, yeni ve farklı bir Muse... Buna hazırlanız, siz de burada güzel şeyler bulacaksınız... ■ **Tuna Şentuna**

8



Röportaj

Güçlü sesi ve anlamlı cümleleri ile bir kent şarkıcısı...

O, çarpıcı, çekici, güçlü sesiyle bu ülkenin en "sağlam" kadın вокallerinden biri. O, yalnız, huzurlu, anlamlı tümceleriyle oluşturduğu şarkılarla, bu kenti daha yaşanıslı kıtan bir müzisyen. Fonda onun sesiyle İstanbul daha güzel, daha gizemli, daha alımlı, daha çalımlı... Huzurlarınızda Jehan Barbur, dinleyiniz ve dinletiniz...

Doruk Akyıldız: 30'lu yaşlarının başında genç

bir kadınsın. Müzikseverlerse seninle 2009 yılında kendilerine hediye ettiğin "Uyan" albümüyle tanıtı. Milattan sonra 2009'dan önceki Jehan'ı senin ağızından dinleyerek başlayalım istiyorum...

Jehan Barbur: Ben de benim geçmişimi dinlemeyin istiyorum, bu hikaye çok da önelim değil sanırım. Her yerde var olan basın bültenleri ve biyografilerde yazılan "şurada büydü, burada okudu" gibi bilgilerin dışında, anlatabacağım şeyler yazıyorumda ve şarkıla-

Jehan'ın Kitapları

- Cehenneme Övgü (Gündüz Vassaf)
- Matmazel Noraliya'nın Koltuğu (Peyami Safa)
- Saatleri Ayarlama Enstitüsü (Ahmet Hamdi Tanpinar)
- Yerçekimli Karanfil (Edip Cansever)



rımda var diye düşünüyorum. Kim olduğumun ya da geçmişimin ne önemi var? Tarihsel gidişatımın sonucunda ne olmaya çalıştığım ve ne olduğumun bendeki ederi, öyle sanıyorum ki daha önemli. En azından benim için durum böyle...

DA: İlk sualimde adı geçen albümün "Uyan"ın ve 2010 tarihli kaydın "Hayat"ın, ülkemizde var olan popüler müzik piyasasına -deyim yerindeyse şayet- yeni bir tat kattığı, farklı bir renk eklediği kanaatindeyim. Ben, seni -çağdaşın olan birkaç müzisyenle birlikte- "kent şarkıcısı", senin yaptığın müziği de "kent şarkıları" olarak adlandıryorum. Bir önceki cümlede var olan, senin müziğine dair malum tanımlama için neler söylemek istersin?

JB: Teşekkür etmek isterim zira bana dair tanınız, sığınası ve güven verici... Ama bu tanımı layık olmam için birkaç fırın ekmek yemem lazımdı. En azından caz solisti gibi, yaptığım müzikle çok da paralel olmayan, bir etiketten çok daha doğru ve benim göğsümü kabartabilecek bir tarifir, tanımlamadır bu... Tekrar teşekkür ederim.

DA: Jahan Barbur, Türkiye'de var olan "ana akım" müziğe nasıl bakıyor? Kendi müziğini /

muzikal duruşunu ana akıma bir alternatif olarak mı görüyor?

JB: Ana akım ilginç bir tarif olmuş. Ben o akıma pek bakamıyor ve o akımı pek takip edemiyorum. Popüler müzik benim için hiçbir şey ifade etmiyor. Söz konusu müziği kötülemiyor veya yok sayımıyorum, sadece bu müziğin içinde boğuluyorum... Ana akım olarak tanımladığınız müziğe karşı -deyim yerindeyse- bu mesafeli duruşum, ben çok iyi müzik yapıyorum gibi bir anlama gelmiyor, sakin yanlış anlaşılmaşın... Sadece şunu biliyorum; pop müzik ya da ana akım müzik adına ne dersek diyelim, Avrupa'da ve Amerika Birleşik Devletleri'nde bu müziğin tabiri caizse "babası" yapılıyor. Bize pek bir geriden geliyor ona üzülüyorum.

DA: Türkiye'nin en iyi, en özgün solistlerinden / vokallerinden biri olduğunu düşünüyorum. Sen de benimle aynı fikirde misin?

JB: Ben bu hususta hiçbir şey düşünmüyorum. Daha açık bir anlatım biçimile söyle diyebilirim: Kendime yabancılacağı "İyi miyim acaba?" diye sormuyorum. Bildiğim; en iyisini yapmak için uğraştığım... Böyle görüyorsanız beni, teşekkür ederim size, ihyâ ettiniz beni...

DA: Birçok televizyon dramasının ve tiyatro oyununun müziklerinde senin imzan olduğunu biliyorum. Öte yandan, öyle sanıyorum ki yedinci sanatla da kuvvetli bir bağın olduğunu söylemek yersiz olmayacağı. Örneğin Ümit Ünal'ın övgüye değer uzun metrajlı "Nar'a", "Nar Taneleri" isimli şarkıya güzel sesinle hayat vererek katkıda bulundun ve bu performansın sana önemli bir

ödülü de (Yeşilçam Film Akademisi, En İyi Film Şarkısı) beraberinde getirdi... Ne var ki ben sorumu katkı sağladığın uzun metrajlar veya tiyatro oyunları üzerine değil, televizyon dramaları üzerine şekillendireceğim ve söz konusu bu produksiyonların senin janrinin dışında, standardının altında olduğu eleştirisini sana yönlendireceğim. Bu konuda nasıl bir değerlendirme yaparsın?

JB: Haklısınız derim... Ancak medya bize sırtını bu kadar dönmesken, popüler birkaç dizinin müziklerini yaparak, bize ulaşması engellenmiş dinleyiciye ulaşabilme şansım varsa eğer, bu şansı neden kullanmayayı diye düşünüyorum. Ben, bu konuda o kadar muhafazakar değilim anlayacağınız. Yanlışlarım da oldu, evet ama üstesinden gelmeye gayret ettim, edeceğim. Yani sıra popüler olan her şeyin o kadar da kötü olmadığı kanaatindeyim.

DA: Yeni albümün "Sarı"yla, Eylül ayının 15. gününde müzikseverlere üçüncü kez göz kıptı. İçinde 10 adet güçlü, çekici, çarpıcı ve özel şarkı bulunduran "Sarı"yı, teorisini ve yaratıcısı olan Jahan Barbur'ün ağızından dinleyerek röportajımızı nihayete erdirelim istiyorum...

JB: Burada uzun uzun konuşmak, albümü anlatmak yerine, müzikseverlerin bu albümü dinlemelerini yeğlerim. Yanı sıra merak edenler, bana dair tüm haberleri www.jehanbarbur.com adresinden takip edebilirler.

DA: Dediğim gibi benim sorularım bitti Jahan... Son olarak söylemek / eklemek istediğin bir şey var mı? Eğer varsa söz sende...

JB: Ekleyeceğim çok ama çok şey var da burada değil. Başlarsam şimdi konuşmaya, çenem düşer, sonra susamam (gülümseyip) zira ukalalık da var serde... Bu yüzden şu aralar susmayı öğrenmeye çalışmaktayım. ■



Jehan'ın Oyunları

- Crackout (Commodore 64)
- Super Mario Bros. (Nintendo)
- Tetris (Nintendo)



Anime Özel

Sonu gelmeyen animeler

Geçen gün oturuyordum kendi kendime, dedim ki "Niye kendi kendime oturup kendimle konuşuyorum; çok saçma..." Sonra kalktım, dışarı çıktım, baktım hava soğuk değil ama bende -20'ye dayanıklı bir hırka var, geri girdim içeri. Ondan sonra şöyle bir düşünce geçti aklımdan: Ne zamandır başından kalkamayacağım bir anime izlemiyorum... İşte bu düşünce ve bana gelen e-postalardaki sorularla bir karara vardım; bu ayı sadece animelere ayıriyorum. Böylece anime deryasına adım atmaya çalışanlara veya o deryada çoktan kaybolmuş olanlara ışık tutabılırım...

Dünya bir toz bulutu yken...

"Anime dünyasına insanlar hangi animelerle adım atmıştır?" diye bir anket yapılsa burada Akira, Evangelion, Dragon Ball veya Tsubasa gibi isimler göreceğimizden eminim. Yılları biraz ilerler alırsak da



Pokemon'lar, Naruto'lar, Bleach'ler ve dahası gelir.

Anime kültürüne adım atmak demek, illa bu ekolü tamamıyla benimsenmem demek değildir. Yani "animeci" olma kavramı, sizi her türlü yapımı izlemeye itmemeli; zaten bunu yapmaya çalışırsanız büyük ihtimalle ekran başından kalkamazsınız.

Sadece anime filmlerini izleyerek de anime kültürünün bir parçası olabilirsiniz, Naruto, One Piece, Bleach, Hunter X Hunter gibi sonu gelmek bilmeyen animeleri izleyerek de...

Şöyledir bir şey fark ediyorum ülkemizde; yeni animelere yönelik çok fazla yok. Mesela ben iyi bir anime gözünden kaçmasın diye her ay, yayına giren yeni animeleri söyle bir tariıyorum. Bu sayede çok iyi parçalar yakalamayı başardım ama arada büyük hayal kırıklığı uğratılanlar da elbette ki oldu.

Kanun niteliğinde

LEVEL bünyesinde ilk tanıttığım anime Death Note olmuştu. Çok iyi başlayan ama bana sorarsanız, sonradan biraz yanlış bir yöne sapan bir animeydi. Size, "Anime dünyasına bu animeyle adım atmalısınız!" diyemem çünkü burada sizin bir animeden ne beklediğiniz geçerli olur.

Süper güçler mi istiyorsunuz, sürekli sizi şaşkırtan bir senaryo mu? Çizimler sizin için ne kadar önemli? Bilgisayar kullanımı olmalı mı? Liseli gençlerin hayatı, birbirileşikleri sizi ne kadar ilgilendiriyor? Mavi saçlı bir liseli kızın devasa bir mecha'yı kolaylıkla kontrol etmesine nasıl bakıyorsunuz? Tüm bu sorular ve soruların cevapları, sizin nasıl bir animeye yönelleceğinizi etkileyeciktir.

Beni sorarsanız, benim için animasyonlar gerçekten önemlidir. Konusu uydur olسا bile bir animenin görselliği gerçekten AAA kalitesinde olursa o animeyi izlemeye gayret gösteririm. Lakin bundan daha önemlisi Code Geass, Death Note, Another gibi animelerdeki "Bir sonraki bölümde ne



olacak?" teması. Bir animede sürükleyicilik varsa o anime benim için anında birinci sıraya oturur. Mesela Naruto en başlarda aynen bu şekildeydi. Yeni bölüm bilgisayarına indikten bir saniye sonra izlemeye başlar ve bir hafta sonrası nasıl bekleyeceğimi bilemezdim. Filler'lar, gereğinden fazla uzayan olaylar derken o animeden soğudum. Buna karşın Code Geass, son derece iyi ayarlanmış süreler ve olay örgüsü ile sizi ekranın karşısına kilitler, 22 bölüm bitirmeden de zor kalkarsınız.

Her bölümde bir olay olmayan ama genel kurgusuyla da bir klasik olabilecek bir anime, Full Metal Alchemist de listemde çok önemli bir yerdedir. Düşünün ki zamanında bu seriyi izledim ve geçtiğimiz yıllarda yeniden yayımlanan versyonunu da aynı heyecanla takip ettim.

Yeniler...

Geçtiğimiz ay keşfettiğim birkaç animeyi de not etmek istiyorum buraya; ilerleyen aylarda tanıtımlarını da görebilirsiniz dergide. Btooom! online oyun oynayan bir gencin bir anda kendini oyunun içinde bulmasını konu alıyor. Bir gün uyuyor ve bir adada, üstüne de bombalar yağıyor. K, bir adada yaşamlarını sürdürün bir grup gencin garip hikayesini, Psycho-Pass ise gelecekte, insanların duygularının ölçülebilmesini ve bu şekilde de polislerin, suça teşebbüs edecek olanları önceden yakalayabilmesini anlatıyor.

Gelecek ay, kaldığımız formattan devam edeceğiz. Hepinize bol animeli günler! ■ **Tuna Şentuna**



Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr



Kes Dedim!

Aynen aynen!

Nasıl oldu da şu "aynen aynen" ikilemesi herkesin ağızına pelesenk oldu, anlamadım. Zaten günlük hayatımızda 80 kelime ile günü kurtarmaya çalışıyoruz, bir de son zamanlarda ona buna "aynen aynen" deyip her şeyi geçştiren fabrika çıkıştı tipler türemeye başladı! Tamam, herkesten Zeki Müren kadar düzgün tümceler kurarak konuşmasını bekleyemezsiniz ama sürekli her şeye "aynen aynen" demek de neyin nesi? Kim soktu bunu güzel Türkçemize? Daha da önemlisi kim yaygınlaştırdı? Gençlerin severek kullandığı bu jargon, nasıl böyle bir virüs gibi herkese bulaştı? Söylenmesi kolay olduğu için mi bu kadar çabuk yayıldı? Yoksa söylenen her şeye beyin kullanmadan "aynen" demenin cazibesi mi bunu bu denli yaygınlaştırdı? Her soruya, her yorum'a, her eleştiriye, her düşünceye, her uyarıya, her itame düşünerek cevap verme zahmetine girmeden "aynen" demenin kafi olması, zaten tembel olan insanları iyice düşüncce ve konuşma tembel haline getirmeye başladı.

Nerede o eski İstanbul beyefendilerinin kullandığı engin İstanbul Türkçesi? Nerede ortalıkta fabrika ayarı bozulmuş "aynen aynen aynen" diye dolanan tipler. Özellikle İstanbul'da insanların vakitlerinin olmaması, uzun cümleler kılmaları yerine zaman tasarrufu maksatlı olarak "aynen" diyerek geçştirmelerine yol açıyor olabilir. Ama bu güzide kelime saatte 639 kez söyleyince feci itici oluyor.

Bakın size son uçak yolculuklarından birinde başıma gelen şeyi anlatıyorum. Yine bir Almanya dönüşü yanına genç bir Türk arkadaş oturdu. LEVEL'da editör olduğumu öğrenince tabii ki başladık oyun muhabbeti çevirmeye. Bİ'baktım arkadaş benim her cümleme "Aynen abi, aynen," diye cevap veriyor. "Almanya artık bizim ikinci vatan olmaktan çıkmış, her yer Türklerle dolmuş." diyorum. "Aynen abi, aynen." cevabı geliyor. Diyalog da şöyle devam ediyor:

- Bak uçakta yabancılar hep bir şeyler okuyor, bizim Türkler genelde yanındakiyle konuşuyorlar.
- Aynen aynen.
- Zaten ben de yeni insanlarla tanışıp sohbet etmeyi kitap okumaya yeğlerim.
- Aynen abi, aynen.
- Akıl akıldan üstünür, herkesten farklı bir şeyler öğrenmek mümkün.
- Aynen aynen.
- Nitekim büyük üstatlardan bir bilgin amcanın dediği gibi, "Bende bir elma, sende de bir elma varsa ben sana bir elma verirsem, sen de bana bir elma verirsen, ikimizin de birer elması olur. Fakat bende bir bilgi, sende bir bilgi varsa ben sana bir bilgi verirsem, sen de bana bir bilgi verirsen, bende iki bilgi, sende de iki bilgi olur!"
- Aynen abi, aynen.
- Konfュüs müydü bunu diyen?
- Aynen!
- "Aynen" kelimesini çok sık kullanma nedeniniz, Almancadaki "einen" kelimesinin de aynen "aynen" diye okunması mı?
- Aynen aynen.

Böyle böyle üç saat boyunca 1917 kez "aynen" kelimesini maruz kaldıktan sonra Trump Towers'a geldim. Asansörlerde uzun kırıçık saçlı bir adam, iki bayanın söylediklerine amortisörü bozulmuş araç gibi peş peşe "aynen aynen, aynen, aynen, aynen" diye saydırırken saçlarının kafa hareketiyle birlikte aşağı yukarı sallanması gözümün önünden gitmiyor. Yahu başka kelime mi yok? Karşı tarafla aynı düşüncede olduğunu ifade etmenin binlerce yolu varken, özellikle İstanbul'da birçok insanın "aynen" kelimesini saplanıp kalmış olmasını çok alelade buluyorum. Bunu biraz da New York'ta vakti değerli olan insanların sürekli "right, right, right" demesine de benzetiyorum aslında. Neyse, bu da gelir, bu da geçer. Bu ülke neler gördü. Bir zamanlar Ciguli vardi, herkes peşinden koşardı. Şimdiye moda geçti. Darısı "aynen" kelimesiyle Facebook'un başına. Aynen kelimesi pek yaşamaz ama Facebook'tan çok daha farklı ve çok daha iyi bir alternatif çıkmadıkça Facebook'un ruhunu teslim edeceğii yok. Şu Facebook konusuna da bir aksilik olmazsa önmüzdeki ay bir dokunuruz ucundan. ■





Bir Oyun Editörünün Anıları

tsentuna@level.com.tr

Tuna Şentuna

İlkler (Bölüm 4)

HDMI ne büyük bir nimet, biliyor musunuz? Aynen USB gibi, işleri o kadar çok kolaylaştırdı ki teknoloji dünyasına HDMI teknolojisiyle adım atanlar, bizlerin neler çektigini asla bilemeyecekler.

Ben konsol dünyasına SEGA Master System ile adım attim. Tamam, o çok eski teknolojiydi, gerçekten bir ilkti ve o yüzden de konuya oradan girmeyi düşünmüyorum. Lakin şu an adı PSOne olarak bilinen, zamanında PSX adıyla ismini duyurmuş olan ilk PlayStation'ı da televizyona bağlamak da pek kolay değildi. Daha doğrusu bağlamak kolaydı ama en yüksek performansı almak için aletin tüm özelliklerini bilmek gerekiyordu; hatta zaman zaman oyunlardan iyi performans almak için kablolar da sorunu çözmüyordu. (Buna geleceğiz.)

Sağ olsun babam kıydı paraya, aldı bana bir PlayStation. (Yoksa annemi mi ayartmıştım?) Geldik eve, televizyona bağlayacağız, televizyonun arkasında bir tane kablolu televizyon, bir de SCART girişi var. SCART kablosu öyle kolay bulunan bir şey değil, bağlantık analog girişten.

Görüntü gidiyor, gelişyor; renkler desen bir garip. "Baba bana SCART kablosu n'olur!!!" diye yakardıktan sonra, bir SCART kablosuna kavuştum ve bir süre çok mutlu oldum. Sonra bir arkadaşım dedi ki, "Bu aleti aslında component'tan bağlayacaksın, o zaman bu kırmızıların etrafındaki kırıklar falan hep gidiyor."

Bu noktada iki problem baş gösterdi. Bir tanesi televizyonda gereklî girişlerin olmamasıydı, diğeri de o kablounun kolay kolay bulunamıyor oluşuydı. Sonra babam televizyonu değiştirmeye karar verdi, koca ekranlı bir şey aldı ve baktım component da var üstünde, hemen bu kablounun pésine düştüm. Artık kırmızılar kırıksızdı, SCART girişi boşta olduğu için başka işlere de kullanılabilirdi ve her şey çok güzeldi.

Lakin bu dönemde PAL / NTSC ayrimi çok büyük bir problemdi ve her şey düzeldi derken, bu probleme de baş başa kaldım.

Şimdi yalana gerek yok, ilk PlayStation döneminde Türkiye'de orijinal oyun diye bir durum söz konusu bile değildi ve kopya oyunlar, neredeyse mağaza vitrinlerinde durabilecek kadar özgür

bir şekilde satılmaktaydı. Gidiyorduk bu dükkanlara, aliyorduk oyunları, çipli PSX'lerimizde oyunları şahane bir şekilde oynuyorduk. Fakat zaman zaman oyunlarımız renksiz bir şekilde ekrana gelebiliyordu. PAL sistemde NTSC oyunları çalıştmak ve bunların televizyonla olan uyumsuzlukları bize renksiz görüntü olarak dönüyordu. Aslında bu olay, ABD'den bir PSX alıp bunu Avrupa standartlarına uygun televizyonlara bağladığımızda çıkan bir problemdi ama biz bu problemi farklı bir şekilde yaşıyorduk.

Daha da ilginç bir durum var ki paraya kıyip orijinal oyun alındığınızda da problemler ortaya çıkabiliyordu. Nasıl oldu, bilmiyorum ama iyi bir para verip Tekken 2'yi satın almıştım. Sanıyorum ki arcade'deki gibi bir performans alacağım. Oyunu açtım, seçim karakterimi, bir tekme atıyorum, beş saniye sürüyorum. Zıplıyorum, yere inmem 10 saniye... Meğer oyunun PAL, yani Avrupa versiyonu böyle yavaşmış; NTSC sürümünü oynamak gerekiyormuş. "Kopya NTSC al." diyor oyun resmen!

Tabii ki o sırada yaşam küçük, Tekken 2'yi o yavaşlıkta, 1.000 defa bitirdim ve çok da eğlendim. Şimdi olsa makineyi de, oyunu da camdan bırakırım aşağıya... ■





Cem Şancı cem@level.com.tr

Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü



I'm a PC Game

“Chris Roberts” ismini çoğunuz duymamış olabilirsiniz. Bu ay ilk bakış bölümünde, onun hazırlama-ya başladığı yeni bir oyunu inceledik. “Star Citizen” isimli bu aksiyon / MMO oyununun tanıtım videosu şöyle başlıyor: “Herkes beni öldür saniyordu ama ben yaşıyorum. Ben bir PC oyunuyum!”

Chris Roberts, 20 sene önce, oyun dünyasında milyonlarca dolarlık yapımlar yokken ve oyun piyasası henüz küçük bir pastayken, “Origin” isimli efsanevi bir oyun yapım şirketinde çalışan genç bir yapımcıydı ve o zamanki teknolojinin sınırlarını zorlayarak geliştirdiği Wing Commander serisi, video oyun dünyasını bugünkü dev haline getiren kapıları açtı. Öyle ki Wing Commander serisinin dördüncü oyununda artık, Star Wars’ın Luke Skywalker’ı olarak tanıdığımız Mark Hamill, gelip başrolü oynamıştı. Elbet- te ki başka ünlü oyuncular da başka rolleri canlandırmışlardı.

İşte bu adam son 10 yıldır oyun dün-

yası ile yapımcı olarak bağıını kesmişti. Çünkü bilgisayarların, hayalindeki oyunu gerçek kılmak için yeterli gücü yoktu ve o da Hollywood’da film yapımcılığına soyundu. Pek çok ünlü filmin yapımcısı olduktan sonra geçen ay, yeniden oyun dünyasında ortaya çıktı ve Star Citizen’ı yapacağını duyurdu. Ama burada, bu oyun sadece PC için yapılacak diye vurgu yapması büyük önem taşıy怂 çünkü pek çok yapımcının şikayet ettiği gibi, konsollar teknolojik olarak PC’lerin çok gerisinde ve bir oyunu konsollarda çalıştırılmak için oyun yapımcıları, oyundan pek çok detayı kesip atmak zorunda kalmıyorlar. Bunu, 1.000 sayfalık bir romanı basmak isteyen bir yayınevinin, “okurlar 1.000 sayfayı okumaktan sıkılır” diyerek kitabın 700 sayfasını cöpe atıp romanı 300 sayfa olarak yayınamasına benzetebilirsiniz. Daha önce Crysis’ın yapımcısı Yerli kardeşler de bu konudan şikayet etmiş ve oyunları konsollarda çalıştırılmak zorunda oldukları için pek çok geliştirmeyi yapamadıklarını, konsolların oyunların teknolojik gelişimine zarar verdiğiini söylemişlerdi.

Fakat ne yazık ki bir oyun konsollarda çıkm-

ınca, satışı da çok az oluyor. Dağıtımcılar da bunu bildikleri için oyunların konsol versiyonlarını da şart koşuyor veya konsol için oyun yapmayan yapımcının oyununu dağıtmayı veya oyuna para yatırmayı reddediyorlar. İşte Chris Roberts da bundan şikayet edip oyun için kendi başına para toplamaya karar vermiş ve oyunu satın almak isteyecek oyunculardan, oyunu çikmadan önce almalarını rica ediyor. Aynı Kickstarter’da olduğu gibi, oyunun çıkışmasını isteyen oyuncular, oyunun sayfasına gidip küçük bağışlarda bulunuyorlar. Bugüne kadar yapılacak en heyecanlı ve gerçekçi uzay oyunlarından biri olacak gibi görünen Star Citizen’ı desteklemek isterseniz, siz de oyunun sayfasını ziyaret edebilirsiniz. Ama daha da önemlisi, ileride daha sağlam, daha derin, daha baba oyunlar görmek istiyorsanız, kendinizi yavaş yavaş PC oyunculuğuna alıştırmaya çalışın zira konsollar da güzel arkadaşımız ama hiçbir oyun makinesi, PC’lerin esnek performansının ve sınırsız gücünün yerini tutamaz. Dolayısıyla PC için geliştirilebilecek oyunların ucunu, sınırını hayal bile edemezsınız. Kendinizi bu zevkten mahrum etmeyin.

Bu arada hemen anladınız sanırım; beni eskiden bir konsol çok üzmüşt, o yüzden böyle söyleyorum. ■





Bir Sonraki Dünya

ertugrul@level.com.tr Ertuğrul Süngü



Nerden Geliyorsun, Nereye Gidiyorsun Ey Yolcu!

Nickelodeon diye bir kanal vardı eskiden hatırlıyor musunuz? Biliyorum, bir dönemler yeniden aktif olmuştu ama ben ülkemize ilk gelişinden bahsediyorum. Hatırlanlar ne olur el kaldırınsın! Ondan önce hiç adam gibi çizgi film kanalımız olmamıştı. Önce özel bir kanalda başlayan çizgi film serileri, devamında yarım gün yayın yapan iki kanalda buluşmuşlardı. Bunalardan bir tanesi herkesin evinde çekmezdi ve bir süre sonra "Transformers" sadece o kanalda yayınlanır olmuş, ben ve benim gibi çizgi film tutkunlarını ailelerine video kaset almaya ya da kiralatmaya zorlamıştı. Buraya kadar hafızalarda bir şeyler canlanmadıysa, durumun ne şekilde olduğunu iyi kötü açıklamış olduğumu var söylüyorum.

Efendim, "Nickelodeon" isimli kanal hayatıma girdiği anda her yanımı heyecan kaplamış, ne yapacağımı bilemez olmuşum. Ardı ardına envai çeşit, daha önce adını bile duymadığım çizgi filmler yayınıyorlardı. Bir dönemin efsane çizgi filmleri olan "Rugrats" ve "Hey Arnold" üzerine yetmezmiş gibi "Rocko's Modern Life" gibi efsanelerle tanışmamıza olanak tanımlıdı. Bu dönemde önce başlamış ve aynı periyotta devam eden bilindik çizgi filmlerse kendilerini yenileyememişlerdi. Tamamen farklı bir dünyadaydım, diğer kanallardaki çizgi filmleri sadece "Voltran" ve "Ninja Kaplumbağalar" için kullanıbor, "Hugo"dan kalan vaktimin tamamını burada geçiriyordum... Bilmem yaşı yetenlerin kaçının aklında kaldı bu cümle ama reklamlardan bir tanesinde, kafasına üç boyutlu görüşe imkan tanıyan devasa bir cihaz, ellerine de yaratılan bu üç boyutlu dünyaya dokunmaya imkan tanıyan eldivenler takılı bir çocuk çıkar ve reklam sesi şöyle söylerdi; "Yaşam benzeri yapılandırılmış perspektif.." O zaman tam olarak neden bahsedildiğine dair bir fikrim yoktu ama anladığım tek şey, bu cihazı kullanan kişinin oyuncunun içerisinde girebildiği. Garip bir şekilde kendisi için hiç de heveslediğimi hatırlamadığım bu cihaz, aslında gelecek için ne kadar çok sinyal veriyormuş! Ta o zamanlar, şaka ya da gerçek olsun hiç fark etmez, böyle bir ürünü biz çocuklara gösteren reklamlar, bugünü çok ön-

ceden tahmin etmişler. Pek tabii seksenli yıllarda var olan mükemmel bilimkurgu beyinlerinin de bu ürünlerde katkısı büyütür ama yine de şu anda kullandığımız Kinect, Move, Wii ve üç boyutlu televizyonları düşünürsek, yapılan tahminlerin muazzam olduğunu rahat bir şekilde görebiliriz.

Belki kafamızın tamamen içerisinde girdiği bir maske takmıyoruz ama bizler için yaratılan sanal dünyanın içerisinde daha "teknolojik" bir şekilde kayboluyoruz. Aslında benim de derdim tam olarak burada devreye giriyor: Neden bundan 20 yıl önce yaratılan bir teknolojik fikirden daha ileriye gidemiyoruz? Tamam, temelde daha zarif ve daha kullanıcı bir yönde gelişme göstermiş ama bir hayalin gelişmesi neden 20 yıl sürmüştür?

Belki bu da anlaşılabılır bir nokta birçoklarınız için ama günümüzde, eskiye göre bu teknolojiyi beğenmemeyi seçen bir grup var. Evet, teknoloji birçok şekilde hayatımı olumsuz şekilde etkiliyor, bu bir gerçek ama eskiden bize uyum sağlama olmasını istedigimiz teknolojiyi, şimdilik biz ona uyum sağlamak sorunda kaldığımız için mi beğenmiyoruz? En garibi de ne biliyor musunuz? Bunun olacağını yıllar evvel birçok bilimkurgu yazarı tarafından açık ve net bir şekilde dile getirilmiş olması... Peki, tam olarak nereye gidiyoruz? Arz-talep çizgisi eskiden olduğu gibi çalışmayaçak mı artık? Yoksa insanoğlunu binyillardır yaptığı gibi, sadece sevdiklerimiz olunca mı mutlu olarak kendi sonumuzu hazırlayacağız? ■



CALL OF DUTY: BLACK OPS II

Kurgusal bir gelecekte savaş karanlık yüzünü gösteriyor.

LEVEL 191

1 ARALIK'TA PIYASADA!



ASSASSIN'S CREED® III



ASSASSINSCREED.COM



PS3



XBOX 360 XBOX LIVE

PC DVD ROM



UBISOFT

ARAL

18™
www.pegi.info

©2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "P", "PlayStation", "PS3", "PS3" and " are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



HITMAN™ ABSOLUTION

2 0 - 1 1 - 1 2

BİR CANI KURTARMAK İÇİN **KAÇ** KİŞİNİN CANINI ALACAKSIN?



©2012 Square Enix, Ltd. "PC", "Playstation", "PS3" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the properties of their respective owners.

LEVEL

TÜRKİYE'NİN İLK VE EN ÇOK OKUNAN ONLINE OYUN DERGİSİ

ONLINE OYUN

KASIM 2012 SAYI: 41



LEVEL'İN ARMAGANIDIR, PARA İLE SATILMIŞTIR.



gamersfirst



Let's party!



Global Hub of Fun



**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www(chip).com.tr

DB
DOĞAN BİLGİSAYAR



GAMEX'TE ONLINE OYUNLAR

Geçtiğimiz ay gerçekleşen GameX fuarında online oyunlar, birbirinden renkli şovlarla boy gösterdi. Türkiye'deki online oyun sektörünün nerede olduğunu resmetmek için GameX 2012, iyi bir indikatör görevi gördü. Yurtdışından gelen online oyun firmaları da GameX'e olan ilgisi görünce Türkiye'deki pazara girme noktasında istahlanarak ülkelerinde döndüler. Türkiye'deki oyun sektörünün, özellikle de online oyun sektörünün münferit buluşma noktası haline gelen GameX'in geleceği daha da parlak görünüyor. Nasıl ki Almanya'daki gamescom fuarı yıllar içerisinde online oyunlara doğru eğilim gösterdiye GameX de benzer şekilde online oyunların ağırlıkta olduğu bir fuar olmaya başladı. Türkiye'deki online oyun pazarı günbegün büyümeye devam ederken, peşinden sürüklendiği güruh da her geçen gün filizlenerek çoğalıyor.

Ahmet Özdemir

ahmet@level.com.tr

WORLD OF WARPLANES BETA KODU VE S2: SON SILAH PROMO KODU

Detaylar 10. sayfada...

*Not: S2: Son Silah promo kodları 1 Aralık 2012'ye kadar ve her hesap başına bir kez kullanılabilir.
World of Warplanes beta kodları 31 Aralık 2012'ye kadar ve her hesap başına bir kez kullanılabilir.*

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

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztnaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Abdullah Yalçın

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Enes Özdemir

Eray Ant eray@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertugrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Meric Erbay Bozkurt merbay@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Recep Baltas recep@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

24 Bullet Run



22 Dungeon Rampage



3 Editörden

6 Haberler

İLK BAKIŞ

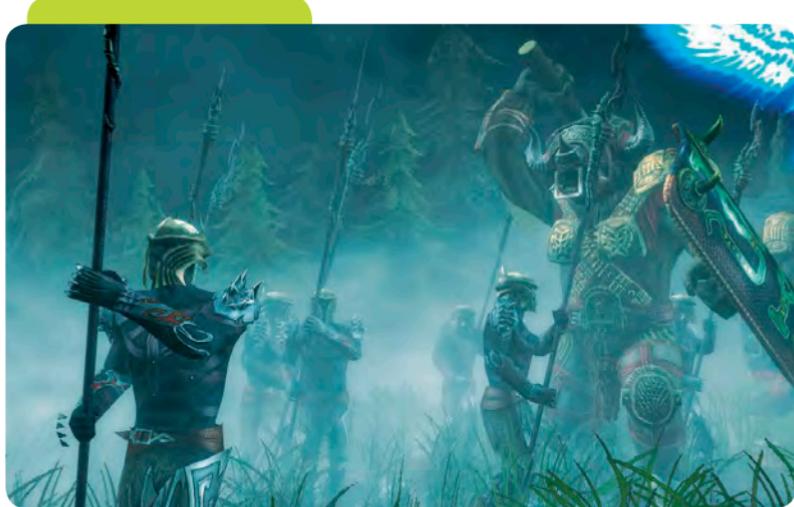
12 Line of Defense

14 DayZ

DOSYA KONUSU

16 Online Oyunların Faydalari

20 World of Battles



İNCELEME

22 Dungeon Rampage

24 Bullet Run

28 Serenia Fantasy

REHBER

30 Bullet Run

32 Liste

34 Sözlük

20 World of Battles



14 DayZ



PUANLAMA SİSTEMİ*

*OOD'de ara puanlar
yer almamaktadır.



BRONZ
8 Puan



GÜMÜŞ
9 Puan



ALTIN
10 Puan



TRANSFORMERS UNIVERSE

Devler savaşına az kaldı

Çizgi filmden beyaz perdeye, oradan da oyun dünyasının içeresine giren Transformers'lar, bir süre önce duyurulan MMO projesi Transformers Universe (TU) ile karşımıza çıkmaya hazırlıyorlardı. Öyle görünüyor ki proje büyük ölçüde tamamlanmış durumda zira oyunun beta kayıtları Ekim ayı içerisinde açıldı. Tarayıcı tabanlı bir

yapım olacak olan TU, üç boyutlu animasyonları ve kendimize özel olarak üretebileceğimiz robottlarıyla bizleri büyülemeyi hedefliyor. "Autobot" ve de "Decepticon" taraflarından birisini seçmek suretiyle merhaba diyeceğimiz Transformers dünyası, içerisinde devasa savaşlara da olanak tanıyacak.



DARK AGE OF CAMELOT

11 yılı geride bıraktı

Adının aksine, oyun ve özellikle MMO sektöründe apaydinlık yılları yaşayan Dark Age of Camelot, 11. yılını kutluyor. Bir yapımın bunda senedir sapasağlam bir şekilde ayakta durmasının zorlukları bir yana, çıktığı dönemdeki az miktarda bulunan MMO oyunlarına ve akabinde gelen çok iyi

yapımlara rağmen halen bizlerle olması, onu çok özel yapmaya yetiyor. Pek tabii bununla yetinmemeyen yapım, yeni yaşını iki farklı ırk ve sınıf ile karşımıza çıkmak suretiyle kutlamaya hazırlanıyor. Her üç dünya için farklı iki sınıfı serinin tutkunlarına sunacak olmasıyla cabası!



WAR OF THE IMMORTALS

Titanları kızdırmayın!

Perfect World Entertainment tarafından yapılan "War of the Immortals," yepyeni bir güncelleme ile karşımıza çıkmış bulunuyor. Siz bu satırları okuduğunuz anda, yani 30 Ekim itibarıyle indirmeye açılacak olan güncellemenin adı "Titan' Fury." Yeni eklenti ile pek tabii birçok yenilik de oyun eklenecek.

Bunların başında yeni bölgeler, yeni evcil hayvanlar, silahlar ve daha birçok farklı özellik bulunacak. İsmiyle mütevelliit bir şekilde, Titanlara karşı savaşacağımız yamada, tek kişilik ve grup görevleri bulunacak. Tüm bunların yanında oyunda büyük yer işgal eden "daily quest"lere de yenileri eklenecek.



IMPERION

Eve-Online gibi ama değil

Farklı MMO denildiği zaman akla ilk gelen Eve-Online, artık yalnız olmayacak. Üretim ve yönetim stratejisi türünde tasarlanan Imperion,ambaşka bir MMO düzeneği ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. 2137 yılında geçen oyunda, Terrans, Titans ve Xen isimli üç farklı ırk buluncak. Kendi aralarında galaksiye hükmetmek için sonsuz bir savaş döngüsü içerisinde bulunacak

olan ırkların en büyük özelliği, her birisinin kendisine özel oyun modeli, farklı uniteleri, teknolojileri ve karakteristikleri bulunması olacak. Oyun dinamiklerinin başında ittifak kurmak, ticaret, askeri gelişme ve sonsuz savaş potansiyeli bulunması hedefleniyor. Oyun şimdilik kapalı beta testi altında ve her geçen gün kendisini geliştirmeye devam ediyor.

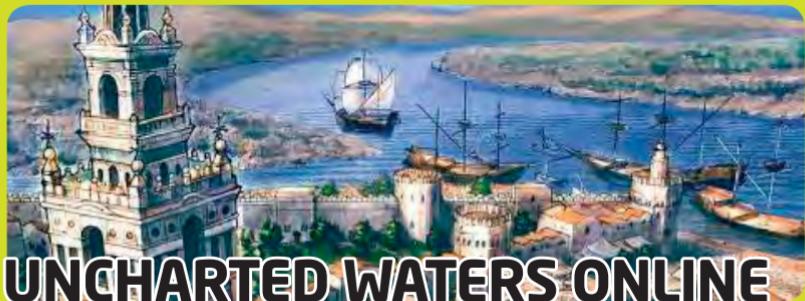


DEFIANCE

Hepsini bir araya getirecek

Adını duyduğumuz andan beri yakın takibe aldığımız yapım, son zamanlarda büyük bir ilerleme kaydetti ve 2012 yılı bitmeden çıkışağını duyurdu. Oyunun en büyük özelliği şüphesiz hedeflediği farklı fikir: MMO dinamikleriyle, FPS oyunculuğunu bir araya getirmek. Bir nevi "hybrid,"

yani karma bir yapım olması beklenen Defiance'nin görücüye çıkan görselleri, kesin bir şey söylememeyi imkansız kılıyor. Bu arada oyundan gelen son bir habere göre yapım, PC, Xbox 360 ve PlayStation 3 için hazırlandığı gibi, online olarak tüm platformları aynı sunucularda buluşturacak.



UNCHARTED WATERS ONLINE

Giderek büyüyor

Uzun zamandır piyasada bulunan ve çokça takipçisi bulunan Uncharted Waters Online, yeni güncellemesi olan "The Orient" ile hali hazırda bulunan dünyasını giderek büyütüyor. Birçok yeni bölgenin oyuna eklendiği güncelleme ile ilk dikkati çeken Çin ve Tayvan bölgeleri oldu. Her ikisinde de birçok yeni görev, liman ve tabii ki hazine oyunun

hayranlarını bekliyor. Her iki bölgeyi de aktif bir şekilde kullanmak için öncelikle yapılması gereken birçok farklı görev bulunuyor. Oyuna eklenen "Nanban Trade Market" ise serinin takipçilerine çok daha farklı eşyalar sunuyor. Yine de tüm bu yeniliklerin özellikle içinde parası olan oyunculara yarayacağına da deşinmeye fayda var.



SMITE

Yeni bir Tanrı daha aramıza katılacak

Hi-Rez Studios tarafından koridor modeli oyun yapısı ile karşımıza birkaç ay önce çıkan SMITE, her geçen gün kendisini yenileyen yapımlar arasında emin adımlarla dalyor. Oyunuda bulunan birçok farklı Tanrı'nın yanına özellikle Nors Mitolojis sevenler için Freya isimli Valkyri prensesi katılıyor. Tahmin edebileceğiniz

üzerde kendisi tamamen fiziksel gücü dayalı bir oynanış sunacak. Sahip olduğu devasa kılıçıyla düşmanlarına dehşet saçacak olan Freya, kullandığı büyülerle de yine fiziksel güçleri üzerindeki etkisini artıracak. Eğer siz de yakın savaşı seven oyuncularダンsanız bu sınıfta çok eğleneceğiniz kuvvetle muhtemel.



LINEAGE II

Hayranlarını sevindirecek haber

MMO dünyasının halen en çok sevilen oyunlarından bir tanesi olan Lineage II, yeni bir güncelleme daha yayınladı. "Glory Days" isimli güncelleme ile birçok yenilik de oyuna dahil olmuş durumda. Tamamen kullanıcılarından gelen yorumlar ile yapılan değişikliklerin başında sınıfların kullandıkları yetenekler ve temel özelliklerinin değişmesi yer alıyor.

Aynı zamanda uzun süredir kullanımda olan haritalara yenileri de eklenmiş durumda. Yeni "Clan Hall"ları ve belki de en önemli yenilenen "Vitality" sistemi en önemli değişikler arasında bulunuyor. Eğer bilgisayarınız eski olduğu için MMO keyinden uzak kalyorsa-nız, hiç düşünmeden Lineage II'nin devasa dünyasına dalmanızı tavsiye ediyoruz.



WORLD OF WARPLANES

Kullanım kılavuzu

World of Warplanes'in sınırlı sayıdaki beta testine katılmak için öncelikle oyunun sitesine girip üye olmanız gerekiyor. Sonrasında ise yılsonuna kadar, yani 31 Aralık 2012'ye kadar beta kodunu girip kullanabilirsiniz.

Beta kodunu kullanmak için aşağıdaki basamakları gerçekleştirin:

- Şayet üyeliğiniz yoksa worldofwarplanes.eu/registration/en web sitesine girip oyuna üye olun.
- Üye olduktan sonra worldofwarplanes.eu/cbt/invite linkinden "Invite Code"u tıklayın.
- 3. Sayfada verilen kodu belirtilen alana girin.

Not: Kodlar 31 Aralık 2012'ye kadar her hesap başına bir kez kullanılabilir.



S2: SON SILAH

Kullanım kılavuzu

Promo kodu 10 TL değerinde nakit eşya ve oyunda altına alınan cephanek seti kapsıyor. Kodu kullanmak için:

- <https://bill.joygame.com/Coupon/CouponRegisterVerify.aspx> adresine girin.
- Üyeliğiniz yoksa ücretsiz olarak üye olun.
- Sonrasında "Hediye Kuponu" kısmına tıklayıp oyun seçimini yaptıktan sonra promo kodunu girin.

Promo kodları yalnızca 1 kez kullanılabilir. Bunun yanında kodun son kullanım tarihi 1 Aralık 2012'dir. Bu süreden sonra kodlar kullanılamaz. Her hesap bir kez kod kullanabilir.

DEV EĞİTİM SERİSİ DEVAM EDİYOR!

Yüksek çözünürlükteki video eğitimleri izleyerek
ister PHP/mysql ister Flex 4.5 programlama uzmanı olun!

8 GB DVD 11/2012 TEKNOLOJİ KULTÜRÜ WWW.CHIP.COM.TR

AYLIK YAYINLARI • ISSN:1300-9419 • 112415 • YIL:17 • KASIM 2012 • 7.00 TL

CHIP

HERKESE FLEX 4.5 VE 6 muhteşem tam sürüm
PHP&MYSQL VIDEO EĞİTİMİ

KİMLİKLER TEST ETTİ 10 SAYFA MEGA TEST

PERFORMANS GÜVENLİK UYGULAMA HALLİLAGI TABLET DÖNDÜRTÜ

WINDOWS 8

Masüstü PC'lerde Apple OS'u yenecek kadar hızlı ve güçlü mü?
Tabletlerde arabirim deneyimi iOS ve Android karşısında ayakta kalabilecek mi?
Ne kadar güvenli?

100 mt'lik çekim gücü!

Kablosuz ağınızın kapsama alanını adım adım artırın

SÜPER DISKLER: MANYETİK DISKLER GERİ DÖNÜYORU!

Eviniz için tam güvenlik

PC'nizi alarm sistemine çevirin, gözünüz arkada kalmazın

ATÖLYE: NASIL YAPILIR?

COCUKLARINIZ İÇİN COŞKULU INTERNET
PROJEKSİYONUN LAMBASINI DEĞİŞİRİN
FOTOĞRAFLARINIZA DEVİRMESLİ EFEKTLER

FRANKI KÖRTESEN'DEN İLK İLK

Test: iPhone 5 | Türkiye'de 3G, ABD'den hızlı

Genuine satın alımıya değer mi? ABD'nin 4G kullanıcısı, Türkiye'nin 3G kullanıcı kadar şanslı değil!



Kolay, hızlı ve doğru
öğrenebileceğiniz en iyi kaynak

PHP & MySQL
Temel Programlama

Erkin Şençur

FLEX 4.5
ILE UYGULAMA GELİŞTİRMEK

2 muhteşem
VIDEO
eğitim

6 tam sürüm yazılım



CHIP Kasım sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!



LINE OF DEFENSE

Tek gezegen iki taraf

Ücretsiz oyun sektörünün ne şekilde büyüdüğünü ve yakında evlerimize gelip, bize özel oyun yapacakları, telefon açıp anketle isteklerimizi dile getirmemimize olanak tanıyacakları gibi detayları geçiyor ve hemen karımıza çıkmaya hazırlanan Line of Defense (LoD) isimli oyunu sizlere tanıtmaya geçiyorum...

Son olarak E3 fuarında görücüye çıkan oyun, MMOFPS türünde bir yapımdır. İstenildiği takdirde TPS olarak da oynanabilecek olan oyunun en çok dikkat çeken özelliği 256 kişilik devasa haritalara (Ve umuyorum ki sunuculara.) sahip olacak olması. Haritaların büyüklüğünün yanında, üzerinde

bulunan objelerin hemen hepsinin yok edilebilir olmasıyla cabası. Günümüzde sadece büyük yapımların multiplayer seçeneklerinde bulunan yıkılabilir harita mimarisinin ücretsiz bir MMO'da karşımıza çıkacak olması gerçekten harika...

Farklı silahların yetmediği günümüz FPS / TPS oyunculuğunda bulunan diğer araçları LoD'da da bulmak mümkün olacak. Yapımda içerisinde uçak, tank ve benzeri birçok farklı taşıtı kullanıımıza sunacak. Oyunda öne çıkan asıl farklılıklardan bir tanesi ise, karakterimiz ile çok yüksek mesafelerden atlama yapabilmemiz olacak. Misal, hareket halindeki bir uçaktan "hop"

DAĞITIM 3000AD

YAPIM 3000AD

WEB www.lodmmo.com

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

BİR BAKIŞTA

- 256 kişi bir arada oyun keyfi
- Ucu bucağı görmeyen haritalar
- Cloud sunucular ile farklı bir online oyun ortamı



diye zıplayıp yere inebileceğimiz gibi, çok yüksek bir yerde soteye yatıp, düşmanımızın kelimenin tam anlamıyla tepesine binebileceğiz. Anladığım kadarıyla ortalamada bir oyundan daha çok deneyim gerektirecek olan LoD'da, karakterimizin taşıyacağı silah ya da cihazları dikkatli seçmemiz gerekecek çünkü aynı zamanda bazı eşyaları taşımak mümkün olmayacak. Ateşli silah haricinde taşımayı seçebileceğimiz portatif uçak savar ile savaş alanında koşmak faktı bir stratejik önem teşkil edecekken, oyunun temelinde bulunan "jetpack"ımızı taşıymamak büyük dezavantaj sağlayacak.

Devasa haritalarda karşımıza çıkan farklı ufak çatışmalar haricinde esas savaşın nerede olacağını anlamadan biraz zaman alacağı, yapımcı ve dağıtımçı firma olan 3000AD tarafından açık bir şekilde dile getirildi. Kendi kişisel ufak üssümüzü ya da londamızı ait büyük üsleri inşa etmemize olanak tanıyacak olan LoD'da bulunan ilginç sunucu sistemi sayesinde bir nokta-

dan diğerine gitmek çok kolay olacak zira tüm oyun "cloud" sunucu teknoloji üzerine inşa ediliyor. Kisacası oyun dinamik olarak sunucu üretे�cek, bu sayede yüksek miktarlı oyuncu seviyesini sorunsuz bir şekilde kaldırabilecek. LoD'in en çarpıcı noktalardan bir tanesi şüphesiz grafikleri olacak bence. Evet, belki inanılmaz grafik ayarları ile karşımıza çıkmayacak ama kullanılan ışıklandırma ve gölgelendirme efektlerinin yanında modellemelere gösterilen özen, bu denli devasa bir oyun için sanıyorum inanılmaz denilebilecek seviyede karşımıza çıkacak.

Anladığım kadarıyla devasa mesafeleri yayın asker olarak geçmenin zor olduğu, denesek bile farklı düşman birliklerine karşı ufkı savaşlar vereceğimiz bir yapıp olacak LoD. Daha çok zırhlı cihazlar ile yol kat edeceğimiz oyundaki temel asker ile zırhlı araçlar arasındaki denge nasıl kurulacak, şimdilik sadece bunu merak ediyorum.

- ERTUĞRUL



DAYZ

Bu zombiler çok hızlı!

Korku ve aksiyon oyunlarının vazgeçilmezlerinden biri de zombiler, malum. Hatta bu kez ön bakış atacağım öyle bir oyun moduydu ki, geçtiğimiz günlerde oyun olmasına bile karar verildi ve çok kısa sürede inanılmayacak çok derecede ilgi göründü. Daha alpha'da oyunumuz; normal ordu bazlı FPS'lere göre de çok da fazla bilinen bir oyunun modu DayZ. ARMA veya ARMA II'yi oynamış olanlar DayZ'nin neye benzeyeceğini az çok farkındalar. Bilmeyenlere not

düşelim. Zombilerin arasında bir hayatı kalma mücadelesi DayZ modu. Kendisi ARMA II: Combined Operations modu. Yani bu oyunlar olmadan oynanmıyor. Oyuna sahipseniz ne güzel, indirip bedava modun tadına bakabilirsiniz. Yoksa tabii ki size bir güzel ARMA II'yi alma yolları görünüyor. Kullanıcı geliştirici modların ne kadar tuttuğunu Warcraft, DotA, vb. oyunlarda görmüştük, DayZ de ayen bu mod olma yolundan çıkış bağımsızlığını ilan edecek. Eğlence

DAĞITIM Bohemia Interactive
YAPIM Dean Hall
WEB www.dayzmod.com
ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

BİR BAKIŞTA

- Geliştirilebilir mod
- Hayatta kalma mücadelesi
- Zombi teması



yolda yani, zombilere bayılanlar için güzel bir oyun geliyor gibi görünüyor.

DayZ, 225 kilometrekarelik açık bir haritada, Sovyet sonrası bir dönemde geçiyor. Dünyanın saçma sapan bir hal aldığı, ortalığın virüsten geçilemediği bir toprak parçası üzerinde zombilere karşı kendinizi korumaya çalışıyzınız. Haritalar ve bunu programlayan kullanıcılar detayları çok üst düzeyde tuttuklarını belirtiyorlar. Fizik motorları çok hassas ve harita üzerinde kullanabileceğimiz bisiklet, helikopter, tank gibi araçları da kullanma şansımız var ve bunların da makineli çok başarılı görünenler. Chernarus'un her yeri zombilerle dolu, öyle ahım şahım bir senaryo modu da yok oyunun. Olması da gerekmıyor zaten. Operation Flashpoint'ı da çikaran ekibin çalıştığı DayZ'nin dikkat çekmek istediği noktalar detaylar ve gerçekçilik. Diğer hayatı kalınlar ve zombiller aynı haritada yaşamınızı devam etmeye çalışırken, önceliklerinizin de sırası değişiyor. Deniz fenerinin içine qırıp su ve yemek

bulmak zorundasınız. Yeterince gücü topladıktan sonra da gerekli ilaç için haritada geziyorsunuz. Üstelik zombiler yavaş hareket eden zombiler de değil, olimpiyat şampiyonuna rakipler; koşup kaçmaktan başka tercihiniz kalmıyor bazen. Silah ateşlemek yerine ölmemek için kaçın, en iyisi. Oyun aslında tam bir öldürme makinası olsunuzda etrafınızda kiler de bunu fark ediyor puanlarınızdan ve daha zor güven kazanılan bir insan oluyorsunuz. Kendinizi savunmak için öldürmeye tercih edecekseniz de, yaşam şartlarını çok zorlanmanız gerekecektir.

Oyun değişime açık, harita geliştirmeye çok müsait ve onlarca seçenek içinden takım, solo savaşlar yaparak vakit geçirmek mümkün. 1.250.000 kullanıcıyı geçmiş olan, daha alpha'sında bir oyun söz konusu, hataları tabii ki var. Daha test ediliyor, sunucu değiştirdiğinizde eski sunucuya ait bilgiler sıfırlanıyor. İlerleyen dönemde çok başarılı olacagina inanıyorum, mutlaka göz atın. - **AYCA**



ONLINE OYUNLARIN ARTILARI

Online oyunlar, yani onlara verdiğimiz kısa isimle MMO'lar, günümüzde oyun sektörünün büyük bir kısmını işgal eder durumda- lar. Ultima Online'nın patlamasıyla başlayan MMO oyun yapısı, evinizden tek bir bağlantı aracılığı ile tüm dünyadaki oyuncularla birlikte bir oyun deneyimini paylaşmamızı sağladı. World of Warcraft gibi büyük isimlerle doruk noktasına ulaşan MMO'lar, günümüzde ücretli ve ücretsiz olmak üzere iki ana grup altında, envai farklı çeşit ile karşımıza çıkıyorlar. Peki, dünyayı bu kadar kasıp kavuran MMO oyun- larının bizler üzerinde olumlu etkisi var mı?

Yoksa bu iş sadece bilgisayar başına kilitlenip vakit öldürmekten ileriye gitmiyor mu?

Aslında cevap basit: Oyuncular olarak, tipki günlük yaşamımızda olduğu gibi, başında durduğumuz oyundan kendimize bir çıkıştırma bulunup bulunamamak bizim elimizde. Bense sizlere, MMO oyunculuğunun artalarından bahsedeceğim...

İlk olarak MMO'larda ne yapıldığına bir bakmak ve bunu yorumlamak gereklidir. Temelde birçok farklı oyuncuya aynı çatı altında toplanmak ve birlikte bir şeyler yapmak MMO oyunculuğunun temellerini oluşturuyor. Bu



noktada kameramızı birazcık daha olaya yaklaştırdığımızdaysa karşımıza, takım ruhu dediğimiz olay çıkıyor. Birçok MMO oyunda takımlar halinde hareket etmemiz gereklidir, hatta artık "partilemek" tabiri oyunun her yanında yaşanır durumda. Birden farklı sınıflarda bulunan karakterlerin birbirlerine destek olarak ilerlemesi sonucu ortaya çıkan parti kavramı, MMO oyuncusunun günlük davranışlarının bir yansımıası olduğu gibi, MMO'larda başkalarından gördüğü yardımına da günlük hayatına iletебilir. Tabii bir takım içerisinde bulunmak ki bu takımlardaki oyuncu sayısı günümüz ortalamasında dört ile 25 kişi arasında değişiyor, yine kişilerin başkalarıyla etkileşimindeki gelişime ve ortak bir paylaşım anı yaşamalarına olanak tanıyor. Tabii bu durumun aksi hallerde mevcut ki bazı oyuncuların günlük hayatı içlerinden çıkartamadıkları o hırs duygusunu bu oyunlarda gün yüzüne çıkabiliyor. Kısacası MMO ortamlarında vakit geçiren oyuncular hem farklı türlerde insanlarla tanışıyor, hem de bu insanlarla nasıl iletişim kurabileceğini ya da kimin zamanlarda başa çıkabileceğini öğreniyor.

Farklı insanlarla tanışmanın en önemli özelliği ise bir MMO oyuna bağlılığınız anda sadece bulunduğunuz ülkenin vatandaşları değil, tüm dünyadan farklı din, dil ve ırka mensup insanların kaynamamamız. Kaynaşmak diyip geçmemek lazımdır, kendileriyle aynı partide olma ya da kendileriyle ticaret yapma zorunluluğu devreye girdiği zaman meydana gelen iletişimi paha biçilemez. İlk olarak günümüzde kabul edilmiş olan ingilizceyi düzenli ve aktif bir şekilde kullanmamız gerekiyor.





Hic ingilizce bilmeyen bir oyuncu bile, sifir oyundaki emellerine ulaşabilmek için iletişime geçmek zorunda kalmıştır ve belki de başka hiçbir yerde yapmayacağı bir şekilde sözlük kullanımına başvuruyor, dilini zaman içerisinde geliştirmeye. Zamanla gelişen arkadaşlıklarla farklı kültürlerden insanları tanımamıza olanak tanıyor. Düşünsenez, günlük bir hayatı bir Japon ya da bir İsveçli ile herhangi bir MMO'da bulunduğuğunuz gibi nasıl konuşabilmiş, muhabbet edebilirsiniz? İşte MMO oyunculuğu tüm bu zor imkanları ayağınızına getiriyor.

Tüm bu genel özelliklerin yanında MMO'ların oyuncular üzerinde harika bir rekabet duygusu da bulunuyor. Yine kişisel gelişimin ön planda bulunduğu bu durum, dengeyi bir birey üzerinde, tipki normal hayatı varolmasında gereken rekabeti ön plana çıkartıyor. Rekabet, MMO oyunculuğunun birçok yerinde bulunuyor. Yeni eşyalara kavuşmaktan tutun da belirli bir düşmanı envai çeşitli taktik kullanarak ortadan kaldırınaya kadar uzanan bir yelpaze bu. Taktikler, yine gündelik hayatımıza etki eden bir diğer önemli faktör olarak karşımıza çıkıyor zira

burada hem yukarıda da belirttiğim üzere takım oyunu, hem de verilen görevi yerine getirme söz konusu. Sonuç olarak elde edilen başarı tam bir doyum sağlıyor kullanıcısı ki bazları için hayatı henüz atılmadan keşfedilen harika bir duyguya olarak kazanıyor bilincaltına. Bir diğer husus ise ticaretin ön plana çıkması. Ortalama bir oyuncu MMO oyun esnasında para kazanmayı, kazanmak için emek harcamayı ve bunu ne şekilde harcaması





gerektiğini öğreniyor. İstenilen bir eşyaya ulaşmak için çabalamak yine dünyevi bir öğreti halini alıyor. Ayrıca birçok MMO'da artık yer etmiş olan açık artırma alanları üzerinde elindeki eşyaya değer biçmek, değer biçilen bir eşyaya gerektiğini kadar para yatırmayı öğrenmeye çalışmakta bile değil.

Tüm bu online deneyimlerin çocukların üzerindeki etkisi de yadsınamaz cinsten. Kendileri için özellikle Facebook ya da benzeri flash tabanlı birçok oyun bulunuyor. Bunlara verilecek en iyi örneklerden bir tanesi "Zuma". Kolay bir oyun yapısına sahip zuma, oyun içerisinde sağladığı ufkamaçlarla çocuklara bambaşka bir dünyanın kapısını arıyor. Ulaşma hırsından yoksun olan bu oyunlar sayesinde, bir amacı yerine getirme duygusu ağır basıyor ve bu durum günlük hayatı sorumluluk duygusu olarak yansıyor. Ayrıca günümüzde fazlaca zor algılanan online sosyaleşmeye de ilk adım atılmış oluyor. Sanal ortamda başlayan bu sosyal yakınlaşma ve çevre oluşturma yine günlük hayatı takip ettiğimiz gibi arttıyor. Tüm bu bulgulara Amerika'da uzun yıllardır

yapılan araştırmalarla destekleniyor.

Son olarak, kendi deneyimlerimden de yola çıkararak beyan edeceğim MMO özelliğinin, el ve göz kordinasyonu. Genel olarak oyunculuk ve özellikle MMO oyunculuğu bu iki organın ortak çalışmasına bakıyor ve iyi bir kordinasyon gerektiriyor. Erken yaşta MMO oyunculuğuna başlayan oyuncular ya da sıkça MMO oynayan oyuncular normalde bulunmayan bir el ve göz kordinasyonuna sahip oluyorlar. Oyunlarda bulunan arabirim hızlı bir şekilde okuyup, ne zaman hangi yeteneği kullanılması gerektiğini kayramamızı sağlayan MMO'lar, aynı zamanda anlık durum raporunu çok hızlı bir şekilde yapabilmemizi de sağlıyorlar. Bu sayede çok daha hızlı bir karar mercine sahip olduğu gibi, verilen kararlar genelde olumlu yönde oluyor.

MMO oyunculuğunun insanların üzerinde birçok farklı artışı bulunuyor. Tüm bunlara ulaşmak bazen zaman alsa da her zaman dediğim gibi, tüm bu özelliklere ulaşmak, özellikle sıfır altı yaş arasında alınan iyi aile eğitimiyle birlikte geliyor. - **ERTUĞRUL**

DAĞITIM Joygame
YAPIM Frogwares
WEB www.joygame.com/world-of-battles

WORLD OF BATTLES

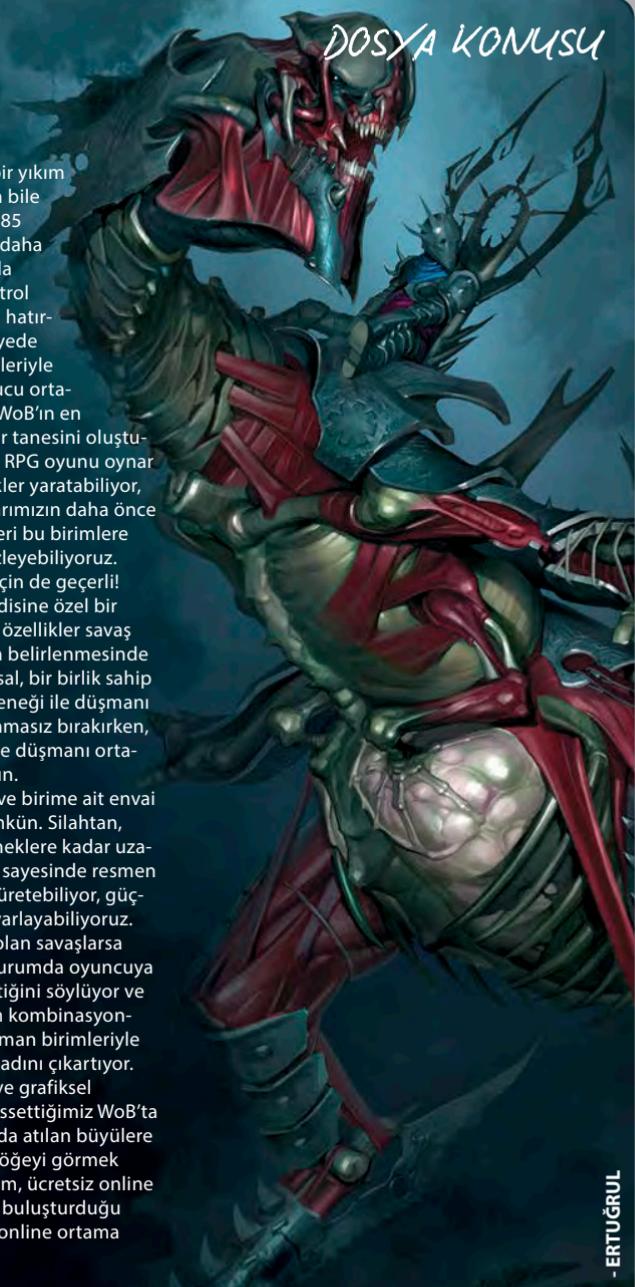
Orta Çağ'ın Çöküsü

İki büyük oyun türünün bir araya geldiğini gelende pek sık göremezken, günümüzde bu duruma sıkça rastlar olduk. Taktiksel stratejinin bu iki tür ile birlikte yoğunlaşmışsa işin tuzu biberi bizim için. Neden mi? Çünkü World of Battles (WoB) içerisinde RPG öğeleri barındırın bir taktiksel strateji oyunu da ondan. Tamamen online olarak oynanmasının yanı sıra, oyunda bulunan tüm birimlerin tarafımızdan yaratılması, onu bambaşka bir noktaya taşıyor.

WoB'a yakından baktığımızda üç ana kriteye bölündüğünü görebiliyoruz. İlk olarak karşımıza ordu tasarlama kısmı çıkıyor,

arkasından Total War serisi gibi taktiksel stratejilerden aşina olduğumuz dev harita ve son olarak da savaşın ta kendisi. Ordumuzu tasarırken birçok farklı üniteden yararlanabiliyor, yaptığımız görevler sayesinde elde ettigimiz özel birimleri kullanabiliyoruz. Harita üzerindeyse kendi krallığımızı kurmaya çalışıyoruz. Komşu bölgelere saldırmak ve toprak genişletmek yegane amacımız ama bir yandan da aldığımız görevleri yaparak ilerlemenin keyfi bir ayrı. Saldırmanın ve savunmanın harika bir şekilde oyuncuya aktarıldığı WoB'a, temelde az denebilecek sayıdaki ordumuzla başlıyoruz. Zaman içerisindeyse kendisini





daha önce görülmemiş bir yıkım
güçüne çevirmemiz işten bile
değil. Oyunda toplamda 85
farklı birim bulunuyor ki daha
önce hangi online oyunda
bu kadar çok üniteyi kontrol
edebildiğimizi gerçekten hatırlamıyorum. İki farklı seviyede
bulunan birimlerin birbirleriyle
kombine olabilmesi sonucu orta-
ya çıkan yeni birliklerse, WoB'in en
önemli özelliklerinden bir tanesini oluşturu-
yor. Bu sayede tipki bir RPG oyunu oynar
gibi kendimize özel birlikler yaratabiliyor,
savaş alanında düşmanlarımızın daha önce
hiçbir şekilde gördükleri bir birimle
karşı çaresiz bakışlarını izleyebiliyoruz.
Pek tabii bu durum aksi için de geçerli!
Neredeyse her ünite kendisine özel bir
de yeteneğe sahip ve bu özellikler savaş
alanındaki nihai sonucun belirlenmesinde
büyük rol oynuyorlar. Misal, bir birlik sahip
olduğu sersemletme yeteneği ile düşmanı
birkaç saniyelikçe savunmasız bırakırken,
bu arada diğer birimler ile düşmanı orta-
dan kaldırmamız mümkün.

WoB'da her karaktere ve birime ait envai
çeşit eşya sağlamak mümkün. Silahtan,
zırha, özel eşyalardan bineklere kadar uza-
nan geniş eşya yelpazesi sayesinde resmen
istediğimiz gibi birimler üretебiliyor, güç-
lerini kendi ellerimizle ayarlayabiliyoruz.
Limitli sürelerde yayılmış olan savaşlarda
gerçekten çok hızlı. Bu durumda oyuncuya
hızlı karar vermesi gerektiğini söylüyor ve
sonuç olarak doğru birim kombinasyon-
larını en hızlı şekilde düşman birimleriyle
buluşturan taraf zaferin tadını çıkartıyor.
Animasyon zenginliğini ve grafiksel
detayını her karesinde hissettiğimiz WoB'ta
fırlatılan oklardan tutun da atılan büyülere
kadar her türlü fantastik öğeyi görmek
mükem. Bu detaylı yapım, ücretsiz online
oyun severleri strateji ile buluşturduğu
gibi, strateji severleri de online ortama
davet ediyor...



DAĞITIM Rebel Entertainment YAPIM Rebel Entertainment WEB www.dungeonnrampage.com

DUNGEON RAMPAGE

Tarayıcıda hack & slash keyfi

0 kollar açıldı, sınav dönemleri yaklaşıyor ve belki bazlarınız için sınavlar başladı bile. Çalışanlar zaten kendine pek vakit ayıramıyor ve belki sizde sınavları çalışırken pek az boş vakit buluyorsunuz. Bu az vakınızı havalar yavaştan soğumaya başlamışken gezip dolaşarak son fırsatlarınızı değerlendirebilir veya evde Dungeon Rampage (DR) oynayarak geçirebilirsiniz.

İster Facebook üzerinden ister ana sayfasından oynabileceğiniz DR oyun yapısı olsun, barındırdığı RPG öğeleri olsun tam bir hack & slash oyunu. Basit bir hikayesi var DR'nin. Zorba bir kral halkın elindeki

her şeyi vergi olarak zorla alır. Küçük bir kızda bizim kontrolümüz altına girecek olan kahraman topluluğundan yardım ister. Oyunun hikayesini anlatan bu demoyu izledikten sonra o arena senin bu arena benim sürü gibi gelen düşmanlarıımı bıçmeye başlıyorum. Oyundaki arenalarda arkadaşlarınızla birlikte, ister oyunun bizim için seçtiği rastgele oyuncularla birlikte düşmanlarımıza karşı bırlık oluyoruz. DR içinde Berserker, Ranger, Sorcerer, Battle Chef, Vampire Hunter, Ghost Samurai, Pyromancer olmak üzere yedi adet kahraman barındırıyor ancak oyunun başında sadece Berserker'i kontrol



edebiliyoruz. Diğer kahramanları seçmek için ya sabırla altın biriktirmeniz (Sabırı diyorum çünkü altınlar gerçekten çok yavaş artıyor) ya da paraniza kiyarak gem satın almalısınız.

Yanımızda üç adet silah taşıyabiliyoruz ve zaten üç tür farklı silah var oyunda. Balta, çekiç ve fırlatmalı silah türleri. Karakterimiz her seviye atlayışında yeteneğ puanı kazanıyor. Bu puanları kendi isteğimiz doğrultusunda karakterimizin farklı özelliklerine dağıtırıyoruz. Her karakterin bir özel gücü bulunuyor. Bu güç her kahramanda farklı bir reaksiyon gösteriyor. Örnek vermek gerekirse Berserker alev yanarak saldırılmasını daha hızlı yaparken, Ghost Samurai kendini kopyalayabiliyor veya Ranger'ın okları daha güçlü hale gelebiliyor. Oyun hack & slash olduğu için loot sistemi görmezden gelinmemez ancak DR bu noktada benden eksiği yedi. Düşmanlarımızdan altının yanı sıra canımızı dolduran yiyecekler, manamızı dolduran eşyalar ve iki çeşit yıldız düşüyor. Bu yıldızlardan mavi olanı tecrübe puanlarını artırırken sarı olanı özel gücümüzü kullanmamız için gerekli olanı barı dolduruyor. Ayrıca her arenada karşımıza çıkan iki sandık oluyor. Bu sandıklardan silahlar çıkabiliyor. Ancak sandığın türüne göre farklı

farklı anahtarlarla sahip olmamız gerekiyor. Bu anahtarları almak içinde bolca altınımızın olması. Zaten zar zor kazandığımız altınlar buraya gidince insanın sınırları geriliyor.

Gelelim oyundaki problemlere bir kere loot çeşitliliği olmaması beni hayli üzdü. Ayrıca oyundaki birçok eşyaya ancak ücretli seçeneklerle sahip olabiliyoruz. Petler ve iksirlerin bile buna dahil olması oyunun cebinin nasıl göz koyduğumun bir kanıtı. Oyundaki sıkıcı müzikler ve lag problemini de söylemeden edemeyeceğim. Oyuna genel olarak baktığımızda hack & slash tutkunuşunuz ve fazla vaktiniz yoksa bu oyun sizin için bigilmiş kaftan. Ancak ben her oyuncunun DR'de gerçekten eğleneceğini ve vaktini bir şekilde dolduracağını umuyorum. Deneyin ve görün... - ENES

DUNGEON RAMPAGE

Artılar

Eğlenceli savaşlar, hoş grafikler, basit oynanış

Eksiler

Lag problemi, birçok eşyanın ücretli olması

6/10



DAĞITIM Acony YAPIM Sony WEB www.bulletrunthegame.com

BULLET RUN

Kurşundan kaçılmaz!



Hiç aklınızdan, alışık olduğumuz kıyafetler yerine, farklı, stil sahibi, rengarenk veya saçma sapan kıyafetler giyip, ilginç saç tasarımlarına sahip çatışan insanlar geçti mi? Eğer geçmediyse, Bullet Run kesinlikle görmeniz gereken bir yapım. Aksiyonun adeta dur demediği ve tavarı yaptığı bu oyun, oyunculara ciddi bir eğlence vaat ediyor. Maçlar sırasında silah ve mermi seslerinin hiç kesilmediği, her an bir kurşunla yere serilebileceğiniz bir oyun Bullet Run. Oyun'a giriş yaptığıınızda demek istediğimi çok daha iyi anlayacağınız. Zira Bullet Run, bu karmaşa rağmen son derece akıcı ve kolay oyun yapısıyla dikkat

çekiyor. Öncelikle oyunun ilgili sitesinden oyunu bilgisayarınıza rahatça indirebilirsiniz ve daha sonra kendinize bir hesap oluşturduktan sonra, bu aksiyona katılma ya tam anımlıyla hazırlızın. Önce karşınıza toplam üç ayrı karakter olmak üzere bir karakter oluşturma ekranı geliyor. Karakter detaylaması oldukça geniş bir durumda ve buda maç sırasında diğer oyuncular ile aranzdaki farkı rahat bir şekilde belli ediyor. Zaten her hangi bir maça bağlandığınızda herkesin farklı ve eğlenceli bir görünüşe sahip olduğunu göreceksiniz. Karakter oluşturma ekranında, karakterimizin cinsiyetinden tutun, yüz şekli ve ten



rengine kadar birçok detay, biz oyuncuların beğenisine sunulmuş durumda. Genel olarak oyunun temasından bahsedecik olursak, birçoğumuzun aşina olduğu FPS oyunlarında yer alan, Death Match harita sisteminin yanında, Dominion harita sistemi bulunuyor. Death Match takım arkadaşımızla beraber, rakip takımdan oyuncuları öldürerek puan kazanmayı esas alan bir mod iken, Dominion ise, harita içerisinde belirli küçük bir bölgeyi savunmak veya o bölgeyi saltırıp üzerine kurulu bir sistem. Yani ilk turda takımını ile o bölgeyi savunmak zorundayız ve süre bitiminde rolleri değiştirme zamanı. Bu sefer aynı bölgeyi korumak yerine işgal etmeye çalışıyoruz. Fakat daha önceden de bahsettiğim gibi aksiyon asla hız kesmiyor Bullet Run'da. Söz konusu bölge adeta sürekli el değiştiriyor ve oyuncular böylelikle hep bir çekişme ve aksiyon halinde bulunuyorlar. Maç sırasında göze çarpan diğer bir olay, bir spikerin çatışmaları, san-



ki futbol maçı sunarmışçasına izleyicilere anlatması. Ayrıca çevre modellemelerinde dikkat ederseniz havada ve bazı yerlere sabitlenmiş kameralar görebilirsiniz. Yani tüm bu spiker ve kamera özelliğini öğrendiğinizde izlendiğiniz farkına varıyorsunuz. Sanki tüm dünyaya internetten yayın yapan, tüm çatışma ve ölümleri insanlara gösteren bir ölüm şovu. Bu takım modlarının yanında, yazının başında da bahsettiğim gibi karakter modellemeleri bir hayli çeşitli ve ilginç. Her kıyafet ayrı kategorize edilmiş halde bulunuyor.



Birbirinden ilginç ve farklı kıyafet seçimlerimizin yanında ayrıca birçok aksesuar mevcut. Örneğin karakterimizin yüzüne takabileceğimiz, Freddy vs Jason filmlerinden firlama birkaç maske bile var. Buna ek olarak, farklı saç stillerinden dilediğinizi de seçebilirsiniz. Üstelik seçenekler arasından yüz boyama biçimlerini de kullanmak mümkün. Tüm bu ekipman ve aksesuarları farklı kılan diğer bir özellik, her birinin rengini istediğiniz şekilde değiştirebiliyor olmamız. Bu sayede savaş meydanından rengarenk ve bir o kadar farklı modellere rastlamak hiç zor değil. Şimdi ise silahlar, yani neredeyse her oyunda olduğu gibi en önemli kısım diyeBILECEĞİMİZ kısım. Silah çeşitliliği ise oldukça tatmin edici bir durumda. Tabii her silahı hemen alamıyoruz. Öncelikle silahı kullanmak için gereken seviyeye ulaşmamız gerekiyor. Bunu da oynadığımız maçlar ile sağlıyoruz. Yani tecrübe puanı kazanarak seviye atlıyoruz. Oyunda kazandığımız puanlar ile kıyafet ve aksesuar alabiliyoruk. Fakat silahlar

için durum biraz daha farklı. Kazandığımız bu puanlar ile silahları satın almak yerine kiralayabiliyorsunuz. Yani silahın istediği puanı markete verdikten sonra silahı belirli gün sayısında kullanıyoRuz, yani silahınız sürekli bizez kalmıyor. Eğer silahınızın sizde devamlı kalmasını istiyorsanız, bu sadece gerçek para karşılığı satın aldiniz puanlar ile mümkün oluyor. Zira her oyunda olduğu gibi burada da gerçek paralar konuşabiliyor. Oyunda ayrıca Premium üyelik sistemi de yerini almış vaziyette. Premium üyelik sayesinde hiçbir puan ile elde edilemeyen birkaç özellik geliyor. Buna ek olarak maç sırasında, eğer birini öldürürseniz "Q" tuşu aktif hale geliyor ve bu tuşa basarak herhangi bir yerde dalga geçme hareketi yapıyorsunuz. Bu arada Premium üyeleri için özel bir dalg geçme hareketi mevcut. Tabii bu hareketleri uğurlarken dikkatli olmanızda fayda var, zira bu hareket beş veya altı saniye sürüyor. Bu sıradır vurulmamaya çalışın. Sonuç olarak bu hareketi yaparak yetenek barlarını



dolduruyorsunuz ve sıra ile yetenekleriniz açılıyor. Maç esnasında dört adet yetenek gücü kullanabiliyorsunuz. Bu güçler tier 1, tier 2, tier 3 ve tier 4 olmak üzere dört sınıfta inceleniyor. Her tier seviyesinde iki çeşit yetenek gücünden birini kullanabiliyorsunuz. Bu güçler bomba yağıdarma, casus böcek gönderme veya kendini iyileştirerek sağlık puanı almak gibi ek yetenekler. Maç bitiminde ise ekrana kazanıp kazanmadığınızı belirten bir yazı, daha sonrasında kabaca bir istatistik tablosu oluşturuyor ve karşınıza çıkıyor. Bu tablo sayesinde maçın sonucunda ne kadar puan kazandığınızı da öğrenmiş oluyorsunuz. Daha önce bahsettiğim marketten yaptığımız alışverişleri de bu puanlar ile elde ediyoruz. Grafik kalitesi ise gerçek anlamda tatmin edici nitelikte. Evet, şimdiden güzel kısma gelecek olursak, oyun bedava. Son dönemlerde bedava oynana-

bilen oyular, oyuncuların tercih listesinde yerini almış durumda. Üstelik bu oyunun arkasında Sony olduğunu da düşünürsek, yeni ve bu denli başarılı bir yapıp olması kaçınılmaz. Yapmanız gereken derhal elinizdeki dergiyi bırakıp, bilgisayar başına geçmek ve oyuna başlamak. Son zamanlarda biraz aksiyon yaşamak ve eğlenmek istiyorsanız, Bullet Run'a bir şans tanımaya vakti gelmiştir. - ABDULLAH

BULLET RUN

Artılar

Aksiyon hız kesmiyor, ekipman ve aksesuar çeşitliliği

Eksiler

Kurşunlar bazen canınızı sıkmıyor

8/10



DAĞITIM Koram Game YAPIM Koram Game WEB sf.koramgame.com

SERENIA FANTASY

Eski ile yeninin birleşimi

Böyle bir başlık attım çünkü oyunun grafiklerinden eski arcade oyunlarda bulunan tadi aldim. Belki size öyle gelmeyecektir ama kılıç savruluşu, büyü animasyonları hatta karakterimizin yürüyüşü bile beni eski oyunların var olduğu bir döneme göndermeye yetti. Bu demek değil ki grafikleri kötü bir oyundan bahsediyoruz, aksine, çok farklı tarzda görselleri olan ve tamamen internet tarayıcıımız üzerinden oynanabilen bir yapılm Serenia Fantasy (SF).

Oyuna başlamak için tek yapmamız gereken bir hesap oluşturmak; sonra direkt olarak oyuna dałącziliyoruz. Girişte bir sunucu seçmemiz gerekiyor akabinde karşımıza Warrior, Ranger ve Mage olmak üzere üç farklı sınıf çıkıyor. Saldırı, savunma, can puanı, mana puanı ve el

göz koordinasyonu olarak bölünmüş olan özelliklerimiz, seçtiğimiz sınıfa göre değişkenlik gösteriyor. Kısacası öyle çok detaylı bir sınıf ve özellik sistemi ne yazık ki bu oyunda bulunmuyor. Oyuna ilk girişte bir hayli uzun bir bekleme süresi var, başlangıca özel olan bu durum sonrasında düzeliyor, şimdiden söyleyeyim.





SF izometrik kamera açısına sahip bir MMO. "Point and click" özelliğine sahip olması, onu tarayıcıımız üzerinden çok daha rahat oynanabilir kılmıştır. Genel sisteme baktığımızdaysa bolca görev ile karşılaşıyoruz. Demem o ki SF'nin her karesi görev. Tüm bu görevlere gitmek için çok da bir çaba sarf etmeye gerek yok zira oyunda bulunan otomatik görev bulma sistemi sayesinde gereken yere anında ilerleyebiliyoruz. Günümüzde birçok oyunda bulunan bu sistem, SF ile bir adım daha atmış; görevi bul tuşuna bastığımız anda karakterimiz görev ile alaklı öldürülmesi gereken yaratıklara saldırdığı gibi, aynı zamanda da toplanması gereken eşyaları kendi başına bulabiliyor. Tam anlamıyla otomatikçe bağlayabildiğimiz karakterimiz, direk olarak akıllara sönüzsüz "farming" fikrini getiriyor. Pek tabii yapımcılar da bu durumu düşünmüş ve oyuna "stamina" adı altında, günde en fazla 3000 yaratık öldürmemimize imkan tanıyan bir bar koymuşlar. Her gün sabah 06:00'da yenilenen sistem sayesinde oyuncular sönüzsüz yaratık öldürmekten alkoyulmuş durumlardır.

Yaratıklardan düşen eşyaları bile otomatik olarak toplayan karakterimiz, "novice" seviyesi için ilk üç gün düzenli olarak farklı hediye kazanıyor. Bu durum her yeni

unvan içi gelişiyor ve değişiyor. Oyunun arabirimini günümüzde bulunan bilindik bir yapı sunuyor ve oyunu bir hayli kolay oynamamıza imkan tanıyor. Yeteneklerimiz bulduğumuz kitaplarla öğrenildiği gibi, her yetenek de kullanıldıkça gelişiyor ve güçleniyor. Eğer beklemeyi sevmeyenlerdenseniz, pek tabii oyun içi para satın alıp kendilerini çok daha hızlı bir şekilde geliştirebilirsiniz. Craft sistemi ise unutulmamış olan MMO özelliklerinden bir tanesi. Her sınıf kendisine özel birçok farklı eşya üretебiliyor.

SF grafik derdi olmayan, bir yandan çalışırken bir yandan da karakter geliştirmek isteyen oyuncular için çok iyi bir seçim bence. Otomatik oyuncu modu sayesinde karakterimiz kendi başına her şeyi yapabiliyor. Fakat benden bir uyarı; sakın oyuncunun müziklerini açmayın! - **ERTÜĞRUL**

SERENIA FANTASY

Artılar

Otomatik görev yapma, eski moda ve farklı grafikler, rahat oynanabilirlik

Eksiler

Bilgisayar başında bir oyuncuya ihtiyaç duymaması

6/10

BULLET RUN

Kurşundan kaçış!

Genel Bakış

Burada görüldüğü üzere, karakterimiz ana ekranda görünüyor. Ayrıca karakterimizin alt tarafında kaçını seviyede olduğu gösteriliyor. Ekranın sağ üst köşesinde ise market, kendi eşya dolabımız, sistem ayarları ve çıkış ibareleri bulunuyor. Karakterimizin sol tarafında ise üzerinde bulunan kıyafetler ile ne kadar stil puanı sahibi olduğunu da görmek mümkün. Son olarak alt tarafta bulunan diğer bir seçenek, bizlere maç arayan ve maçlara girmemizi sağlayan menüye yönlendiriyor.



Market

Market sayesinde maç sırasında kazandığımız puanlar ile eşya satın alabiliyoruz. Görselde de görüldüğü gibi birçok eşya çeşitliliğine ek olan ve en ilginç seçeneklerden biri olan maske satın alma bölümü duruyor. Ayrıca sol tarafta vücudumuzun bölmelerine göre kategori edilmiş ekipmanlar oyuncuların seçimine sunulmuş vaziyette. Karakterimizin altında görülen puan miktarımıza göre alışveriş yapıyoruz. Yani ne kadar maç, o kadar puan.

Cephanelik

Üzerine giyebileceğiniz kıyafetlerin dışında, puanlarınız ile silah satın almaktı mümkün. Sol tarafta silahlar, türlerine göre gruplandırılmış halde ve bu sayede silah seçiminde kolaylık sağlanmış durumda. Üzerinde kilit işaret bulunan silahlar ne yazık ki seviyenin yetersiz olduğunu belirtiyor. Ayrıca bu puanlarla silahlar sadece kiralanabiliyor. Eğer silahın sizde kalmasını istiyorsanız gerçek para karşılığı alınan puanlar işinize yarayacaktır.



Yetenek güçleri

Göründüğü gibi tier 1,2,3 ve 4 olmak üzere yetenek güçlerimiz de gruplandırılmış halde. Her tier seviyesinde iki adet yetenek gücü bulunuyor. Tabii bu yeteneklerin daha kullanışlı hale gelmesini istiyorsanız seviyenizi yükseltip, yetenek gücünüzü bir üst sınıfa taşıyabilirsiniz. Bu güçler ne kadar yüksek seviyede olursa maç sırasında bir o kadar sizinle yarar halde olurlar. Bunun yolu ise her kısımda olduğu gibi maç oynayarak tecrübe puanı kazanmak ve seviye atlamak.



Dalga Geçmek

Oyunda toplam beş adet dalga geçme hareseti bulunuyor. Eğer bir rakibi öldürürseniz "Q" tuşu aktif oluyor ve o tuşa bastığınızda beş altı saniye süren dalga geçme hareketini uyguluyorsunuz. Hareketi uyguladığınızda ise yetenek güçlerinizin barları doluyor ve bu güçleri kullanmaya başlıyorsunuz. Buralardan dört tanesi seviye atlaklığa açılıyor. Fakat beşinci hareket sadece Premium üyeliğe sahip olanlara sağlanmış bir hareket. Tabii bu hareketleri yaparken kuytu bir köşe seçmeniz, sağlığınız açısından iyi olacaktır.

Oyun içi

Görselde de belli olduğu üzere, oyun FPS türünde. Grafikler bakımından eksik kalmayan Bullet Run, hızlı ve aksiyonlu bol olduğu bir yapım. Ayrıca burada yetenek güçlerimizi daha açık görebiliyoruz. Bir rakibi öldürdüğümüzde aktif olan "Q" tuşunun aktif olması da açıkça görülüyor. Son olarak üst kısımda takımların puan durumu belirtiliyor ve sağ üst köşede bulunan radar sayesinde hareket etmeniz biraz daha rahat hale geliyor.



- ABDULLAH

ONLINE^{oyun}

Piyasadaki popüler online oyunları her ay güncellenen listemizde bulabilirsiniz.



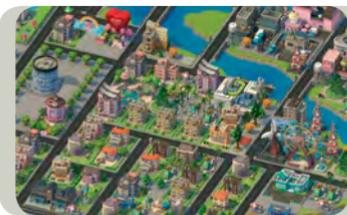
Age of Empires Online

Dağıtım Microsoft

Yapım Gas Powered Games

Web www.ageofempiresonline.com

Aylık Ücret Yok



SimCity Social

DAĞITIM EA

YAPIM Playfish

WEB www.ea.com/simcity-social

Aylık Ücret Yok



Aion

Dağıtım Gameforge

Yapım NCsoft

Web www.aionfreetoplay.com

Aylık Ücret Yok



Point Blank

Dağıtım Nfinity Games

Yapım Zepetto

Web www.pblank.com

Aylık Ücret Yok



Star Wars: The Old Republic

Dağıtım Electronic Arts

Yapım BioWare

Web www.swtor.com

Aylık Ücret 14.99 \$



World of Tanks

Dağıtım Wargaming.net

Yapım Wargaming.net

Web www.worldoftanks.com

Aylık Ücret Yok



League of Legends

Dağıtım Riot Games

Yapım Riot Games

Web www.lol-europe.com

Aylık Ücret Yok



Tribes: Ascend

Dağıtım Hi-Rez Studios

Yapım Hi-Rez Studios

Web account.hirezstudios.com/tribesascend

Aylık Ücret Yok



Florenzia

Dağıtım alaplaya

Yapım NETTS

Web tr.florenzia-online.com

Aylık Ücret Yok

Kısaltmalar ve terimler denizinde boğulanların yılantı...

DD: "Direct Damage"ın kısaltması olup, "Doğrudan Hasar" anlamına gelir.

Pop: Spawn'ın kısaltılmış hali.

PVM, PVE: Oyunun yönettiği yaratıklara karşı verdığınız mücadele.

WB: Welcome Back'ın kısaltılmış halidir. "Hoş geldin" anlamında kullanılır.

PVP: Diğer karakterlere karşı savaşmak, bir nevi düello.

GL: Good Luck'ın kısaltmasıdır. "İyi şanslar" anlamına gelir.

Boss: Normal düşmanlarınızdan daha güçlü, genelde yardımlaşmayı yenilen güçlü yaratıklar.

Lol: Laughing out loud'ın kısaltmasıdır. MMORPG oyunlarının vazgeçilmezi, kişinin pek gülüp pek eğlendiğini belirten kısaltma.

TK: Team Kill'ın kısaltması olup takım arkadaşınızı öldürmenizi ifade eden terim.

Nuke: Genellikle güçlü boss'lara karşı tüm ateş gücünüyle saldırımak.

Skill: Büyüү veya çeşitli bonulara verilen ad.

AH (Auction House): Online oyunlarda bulunan açık arttırma sistemlerine verilen ad.

Spawn: Dirilmek veya yeniden ortaya çıkmaya denir. Öldüğünüzde belli bir Spawn noktasına geri döner ve oradan canlanırsınız.

Lag: Bilgisayarlar arası paylaşımın yavaşlayıp oyunda sorunlara yol açması.

IRL: In Real Life'ın kısaltmasıdır. "Gerçek hayatı" anlamında kullanılır.

Lamer: Oyun deneyimi olmayan ya da oyunun düzenini bozan kişilere verilen ad.

AFAIK: As far as I know'un kısaltması olup, "Bildiğim kadarıyla" anlamında kullanılır.

FFA: Free for All'un kısaltmasıdır. FFA olan bir partide herkes moblardan düşen loot'u alabilir.

OOM: Out of Mana, mananızın bittiğini belirtir.

KK: Okey Okey'in kısaltması olup, "Tammam Tamam" anlamında kullanılır.

GZ / Gratz: Congratulation'ın kısaltılmış halidir. "Tebrikler anlamında" kullanılır.

Mob: Monster of Bashing, yaratıklara verilen genel ad.

Item Level: Üzerinizdeki eşyanın kalitesini belirtir. Bir eşyanın item level'i ne kadar yüksekse o kadar iyi demektir.

CYA, CU: See You'nun kısaltması olup, "Görüşürüz" anlamında kullanılır.

Noob/Newb: Oyuna yeni başlamış olan ve oyundan herhangi bir bilgisi bulunmayan kişiyelere verilen addır.

Spawn: Dirilmek ve yeniden ortaya çıkmak anlamındadır.

HF: Have Fun kelimesinin kısaltması olup "İyi eğlenceler" anlamına gelir.



**SEN DE
KATIL!**

LEVEL Community
<http://community.level.com.tr>



LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME
REHBER
VİDEO
FORUM
ve fazlası...

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor