

180 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

OCAK 2012 • 7,50 TL (KDV DAHİL)
2012 • 01 • ISSN 1301-2134

LEVEL

STAR WARS

THE
OLD REPUBLIC



Fuarlar artık cebinizde

Fuarın Merkezinde Olun.



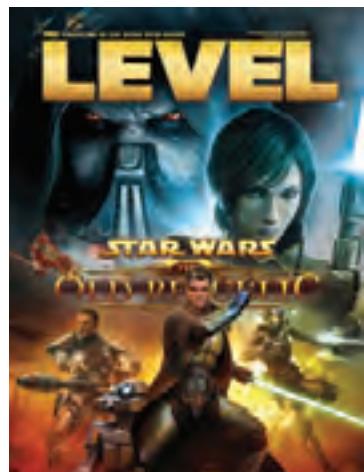
İstanbul'u dünya fuarcılığının başkenti yapma amacıyla yola çıkan ve
Türkiye'nin en büyük fuar alanlarına sahip olan IFM,
yeni mobil uygulamasıyla Türkiye'de bir ilke imza atarak fuarları cebinize getiriyor.

www.ifm.com.tr



alternatifmedya





YENİ YIL

Yeni yıldan kimi para bekler, kimi sağlık, kimi aşk... Bu "popüler" dilekler gerçekleşmez çoğu zaman ama kimse dilemekten ve beklemekten vazgeçmez.

Bu anlamda en şanslı taraf, oyuncular olsa gerek; tuttuğumuz dilekler er ya da geç gerçekleşir ve istedigimiz kavuşuruz. Zaman zaman sonu beklediğimiz gibi olmasa da... "Artık öümüzdeki maçlara bakacağız." der, yola devam ederiz.

2012'ye de benzer dileklerle başlıyoruz. Beklediğimiz ve bel bağladığımız birçok oyun var ufukta: BioShock Infinite, Diablo III, GTA V, Borderlands 2, Far Cry 3, Halo 4, Hitman: Absolution, Max Payne 3, Tomb Raider, Syndicate ve fazlası...

Noel Baba'dan beklimiz, bu oyunları en kısa süre içinde bize sağlama. Yeni yılda olması şart değil; yıl ortasında da olur.

Ama biliyor musunuz, bence en güzel, beklemek.

Boşuna "Kavuşamazsan aşk olur" dememiş şair...

Herkese iyi yıllar!

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr

Notlar

- Geçen ay Tuna Şentuna'nın köşe yazısında kullandığımız görselin sahibi DreamlessxPassion'a teşekkürlerimizi sunarız. (dreamlessxpassion.deviantart.com)
- Bu ay verdigimiz tam sürümler için gerekli olan seri numaraları aşağıdadır. Harflerin karşılık geldiği oyunlar şöyle:

 - A) American Conquest
 - B) American Conquest: Fight Back
 - C) Cossacks: Back to War
 - D) Cossacks II: Battle for Europe
 - E) Cossacks II: Napoleonic Wars

■ Başına gelen en komik ve en harika olay neydi?

Fırat Akyıldız



■ En komik değilse bile komik bir olay: Uzun yıllar önce IRC'de chat yaparken hattan düşmem ve tekrar bağlanmaya çalışığımda kendi nick'ime giremediğimi görüp, hatta asılı kalan kendime mesaj atarak "Nick'imi çaldın" diye煅ırmam... En harika olay: Burada söyleyemem.

Ertuğrul Süngü



■ En komik ve en harika bir arada mı? Yoksa bir komik bir de harika mı? Bence en komik olanı, hayatımın komik olarak geçen dönemlerini hatırlamayacak kadar küçük olmam, en harikasıysa bunları hatırlamaya gerek duymayacak kadar ruh hastası olmam.

Recep Baltasar



■ Başına gelen en komik olay geçen gün gittiğim Cem Yılmaz'ın Fundamentals gösterisiydi. Daha komik ne olabilir ki? En harika olay ise... Öyle bir olay yok...

Eray Ant



■ Başına gelen en komik olay; altı yaşındayken arkadaşlar beni uyandırdı, uykuya sersemlikle alelacele donla evden sokağa fırlamıştım. Rezil olmuşum ama bunu anlatabilecek övgüven mevcut çok şükür. En harika olaya kendi kazandığım parıyla kendime Full HDTV almamadır. Gurur verici bir durum alın teriyle bir şey sahibi olmak.

Ömür İklim Demir



■ Gerçekten aklıma gelmiyor. Sanırım hayatı komik ve harika bulmuyorum. Duygusuzluğuma verelim ya da ne bileyim. "Bir fıkra anıtsana." denildiğinde aklına fıkra gelmez ya... Öyle bir durum.

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız fırat@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

Adem Başaran adem@level.com.tr

Aycı Zaman ayca@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uyan erdemencik@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Meriç Erbay Bozkurt merbay@level.com.tr

Murat Karşioğlu mkars@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltasar recep@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtçebi yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkin

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Vicky Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hosman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kıraklıoğlu

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

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

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Testisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850 Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

Durma,

tanımadığın biriyle
gol sevinci yaşa!



Sürprizlerimizi merak ediyorsan;
durma, telefonuna
QR code reader indir ve bu kodu kullan!

Life is short. Stay awake for it.®



The Last of Us Sayfa 60

Uncharted serisiyle gönüllerde taht kuran ve PlayStation 3'ün popülaritesine ciddi anlamda katkı sağlayan Naughty Dog'dan bir başyapıt daha geliyor gibi.

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

26 Doktorlar

DOSYA KONUSU

- 28 2011'in En İyi Oyunları

İLK BAKIŞ

- 46 Kingdom of Amalur: Reckoning

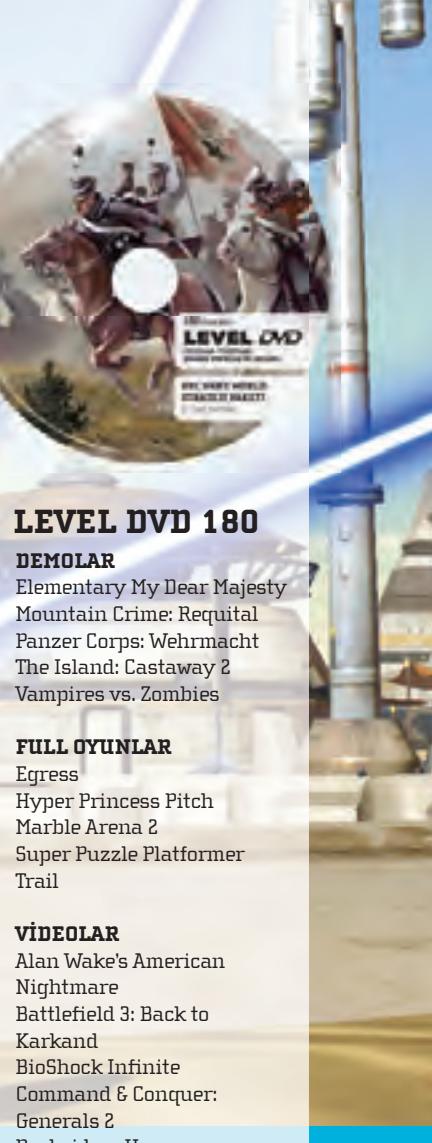
- 48 FIFA Street
- 49 Minecraft
[Xbox Live Arcade]
- 50 Spec Ops: The Line
- 52 I Am Alive
- 53 UFC Undisputed 3
- 54 Blizzard DOTA
- 55 Dota 2
- 56 Project Cars
- 57 Retro City Rampage
- 58 DiRT Showdown
- 59 Command & Conquer:
Generals 2
- 60 The Last of Us
- 63 Tekken Tag Tournament 2
- 64 The Sims 3: Showtime

- 65 Microsoft Flight

66 Role Playing Günlükleri

İNCELEME

- 70 Halo: Combat Evolved Anniversary
- 71 FlatOut 3:
Chaos & Destruction
- 71 Real Warfare 2:
Northern Crusades
- 72 Trine 2
- 73 To the Moon
- 74 Star Wars:
The Old Republic



Star Wars: The Old Republic

Sayfa 74

Star Wars hayranları için Star Wars Galaxies'in kapıları kapanmış olabilir ama artık Star Wars: The Old Republic var. Peki yerini doldurabiliyor mu? Ertuğrul?

- 84 Generator Rex: Agent of Providence
- 84 Rabbids: Alive & Kicking
- 85 Cave Story+
- 85 Joe Danger: Special Edition
- 86 Cities XL 2012
- 87 Jurassic Park: The Game
- 88 Serious Sam 3: BFE
- 89 RACE Injection
- 90 X3: Albion Prelude
- 91 Egress
- 91 Hyper Princess Pitch
- 91 Super Puzzle Platformer

- 91 Trail
- 92 Rocko@Psikiyatır
 - 97 Donanım
 - 104 Market
 - 106 Kültür & Sanat
 - 110 Kare
 - 114 LEVEL 181

LEVEL DVD 180

DEMOLAR

Elementary My Dear Majesty
Mountain Crime: Requital
Panzer Corps: Wehrmacht
The Island: Castaway 2
Vampires vs. Zombies

FULL OYUNLAR

Egress
Hyper Princess Pitch
Marble Arena 2
Super Puzzle Platformer
Trail

VIDEOLAR

Alan Wake's American Nightmare
Battlefield 3: Back to Karkand
BioShock Infinite
Command & Conquer: Generals 2
Darksiders II
Dead Island - Bloodbath Arena
Diablo III
Escape Plan
Final Fantasy XIII-2
Fortnite
Grand Theft Auto V
Hitman: Absolution
Infinity Blade 2
LittleBigPlanet
Mass Effect 3
Metal Gear Rising: Revengeance
PlayStation Vita
Resistance 3 - Brutality Pack
Star Wars: The Old Republic Syndicate
The Amazing Spider-Man
The Darkness II
The Last of Us
Tom Clancy's Rainbow Six: Patriots
Tony Hawk's Pro Skater HD
Transformers: Fall of Cybertron
Uncharted: Golden Abyss
X3: Albion Prelude

POSTA

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

Karanlık taraftaysanız atın: inbox@level.com.tr

KAÇAN SAYILARA DUR DEYİN!

Selam Tuna Abi ve LEVEL ahalisi! Derginizi uzun süredir takip ediyorum ve beginerek okuyorum. Sizi fazla sıkmadan sorularıma geçeyim.

1. Derginizin tüm sayılarını kaçırmadan almaya çalışıyorum ama insanlık hali işte, kaçırdığım sayılar da oluyor. Acaba bu sayıları tekrar bir yerden temin etmek mümkün mü?

Mümkin. Sahafalar bilir misin? Eski kitaplar, dergiler, kağıt kokusu... Güzel ortamlardır. Ya da daha güzel, okur hizmetlerini ara, sana yardımcı olsunlar.

2. Assassin's Creed: Revelations'ı almayı düşünüyorum ama verdiğim paraya değer mi, bilmiyorum. Sizce almalı mıymış yoksa bana önberebileceğiniz -Assassin's Creed tarzı- bir oyun var mı?

Eğer tek bir oyun alacak paran varsa ki bayağı zengin yapar bu seni zira en son bir PS3 oyuncunun 230TL'den satıldığına gördüm, bence bir iş kur. Kuramıyor musun? O zaman Batman: Arkham City ala.

3. The Elder Scrolls V: Skyrim'i aldım. Sizce oyunu oynamadan önce Morrowind'e ve Oblivion'a göz atmalı mıymış?

Hiç gerek yok. Direkt olarak başla oyuna, sosyal hayatı da veda et, gitsin.

4. Bu ay sonunda PS3 veya Xbox 360 almayı düşüneniyorum fakat arkadaşlarım bu konsolların birkaç seneye modası geçer diyor. Sizce almalı mıymış? Almaliysam hangisini önerirsiniz?

Yeni nesil konsolların adı geçmeye başladı fakat onların piyasayı ele geçirmesine rahat üç - dört yıl var. Bence PS3 veya Xbox 360 alınabilir, hiç düşünmeden. Hangisi olacağına sen karar ver, ben karışmam.

5. Bilgisayarımda bu aralar garip bir sorun var. Crysis 2, Battlefield 3 gibi oyunları rahatlıkla oynayabilmeme rağmen daha önce hiç sorun yaşamadığım Prototype, Dead Space 2, FIFA 11 gibi oyunları "donma sorunu" yüzünden oynamıyorum. Bana yardım eder misiniz?

Gercekten ilginç bir sorunmuş bu. Acaba ekran kartının beta sürücülerini mi yükledin? Onlar böyle bir probleme yol açar mı ki? Düpədüz atıbor muyum acaba? Recep yetişim!

Sorularım daha bitmez ama sizin değerli zamanınızı almak istemem. Sorularımı yanıtlarınızın inanın çok mutlu olurum. Yayımlarsanız da

sevinçten bir ay kendime gelemem.

Oğuz KIZLASLAN

AÇMAYIN, DEDELER

Merhabalar Tuna Abi. Sana birkaç sorum olacaktı ancak inbox@level.com.tr'ye üç tane posta attım ve bir geri dönüş alamadım, ben de bu şekilde ulaşmaya çalıştım.

Güvercinin ayağına seloteyple iliştirdiğin mektubun bana ulaştı sevgili Doruk. Akıllı güvercinmiş, besleyip sana geri yolladık. Bir dahaki sefere maillerime bakacağım, söz.

1. Battlefield 3'ü aldım, MW3'ü almadım senin tavsiyeye uyardık. Şimdi de The Elder Scrolls V: Skyrim almayı planlıyorum. Sence MW3'ü mü almalıyım, yoksa Skyrim'ı mı?

Bence bir kilo pirzola al da evine iki gิดim katkıda bulun! Anhem demişti böyle yıllar önce, bə hala hatırlıyorum. Bence sen MW3 alma artıck cünkü BF3'ü almışın. PES almışken, FIFA alır mı insan? Onun gibi bir şey bu. Skyrim ise candır, güzellikti, yepenyeni bir hayatı...

2. Evimde bir PS3 var ancak ben Xbox 360'ın konsolunu daha rahat kullanılır buluyordum. Ne var ki



online oynamak için para vermemiz gerektiğini duyunca vazgeçtim; acaba yanlış bir duyuma kurban gitmiş olabilir miyim?

Yok gayet doğru. Parayı veriyorsun ama düdügü de çalışıyorsun. Xbox Live ortamı pek güzel, verdiği paraya deşiyor.

3. PS Vita alsam sence benim için yararlı olur mu? Çünkü evdeki PS3 kardeşimin ve annem de şiddet içerikli davranışlarımıza izin vermediği için PS3'ü istedigim zaman kullanamıyorum. Birikmiş bir param da var, Xbox 360 alsam daha mı çok işime yarar?

Doruk, PS Vita diye başladın, Xbox 360'a çıktıktan konudan. Nasıl oldu o iş yahu? Bence sen tüm bunlardan uzaklaşıp önce bir kafanı topla, ardından bakarız ne istedigine. İşin aslı şu ki GameX'te PS Vita'yı deneme şansım oldu, özellikleri çok iyi olmasına rağmen, tepsisi gibi bir hali de yok değil. Tabii ki tasarıma takılacak kadar şımarık bir ülke değiliz, o yüzden PS Vita çok iyi bir seçim olacaktır.

4. Ben yaklaşık iki aydır LoL (League of Legends) oynuyorum. Bir promo kodu yapma düşünceniz var mı diye merak ediyorum.

Olabilir. Olmayıabilir de. "Olmaya da bilir" diyecektim ama onun tam yazılışından hala emin değilim.

5. Ben hem RPG gibi envanterimi kullanabildiğim, hem de tüfek ve benzeri silahlara oynanan bir oyun正在玩。Acaba bu konuda bir önerin var mı?

Var var. Askerlik diyoruz ona... Dungeon Siege öyle bir oyundu fakat üçüncü oyunda bu durum devam etti mi, bilmiyorum. Bir yandan büyüler yapıp bir yandan makinelik tüfekle goblin tarı-yorduk. Saçma günlerdi... (Askerlik güzeldi be, herkes gitmeli bence. - Şefik)

Parayı veriyorsun ama düdügü de çalışıyorsun. Xbox Live ortamı pek güzel, verdiği paraya deşiyor

6. World of Warcraft oynamak istiyor fakat bu oyuna ilgili hiçbir şey bilmiyorum. Bana oyunu anlatabilir misin?

Bu soru iki şeyi ifade ediyor. Birincisi elbette ki senin uzaydan gelen dost bir canlı olduğunu, ikincisi de WoW'un popüleritesini yitirdiğini. Eskiden olsa böyle bir soru sormana imkan bile olmazdı zira kafanı her çevirdiğin yerde WoW'la ilgili bir şeyler görürdü. WoW kısaca bağımlılık yapma potansiyeli yüksek bir online RPG oyunu. Bir doluirk, bir dolu sınıf, onlarca hektar alan, binlerce eşya, düşman, zindan... Kopup gidiyorsun.

7. Acaba neden Mac platformuna bu kadar az oyun çıkıyor?

Çünkü Mac, PC kadar tercih edilen bir cihaz olmadı hiçbir zaman. İleride bir gün Microsoft artık Windows işletim sistemi gibi bir şey üretmekten vazgeçerse belki Mac de bir dünya standartı olur. (Yıl 2025.) (Olmaz öyle şey, hayal kurmayın. - Şefik)

8. Acaba bana önerilecekin güzel bir film / kitap var mı?

Güzel film olarak Paul'u öneriyorum, güzel kitap olarak da Işık Tanrısı.

Saygıları, hep oyunla kal, o oyunu da sandıktan içeri atma.

Bu son sözün bayağı duygusal bir hava yarattı bende, şaşırmadım değil. Görüşürüz Doruk, kendine iyi bakın.

Doruk BÖBÜR

FUARDAKİ GENÇ

Saygıları Tuna Abi. (Günün Abla gibi.) Seksene de gelsen sen Tuna Abi olarak anılacaksın, Tuna Amca olamayacaksın tahminimce. Bir idolsün artık. Girişim biraz ağır gibi oldu sanki ama merhabadan öte olsun istedim Tuna Abi. Ben şu GameX'deki "Aynı yedisinde mail at." dediğin gencim. Geç kaldım farkındaydım, derslerden vakit bulmadık ki be Tuna Abi. Öncelikle şunu belirteyim keşke daha uzun süre muhabbet edebilseydik, gerçekten çok sıcak bir muhabbetin varlığından, bunu tekrarlamak istem doğrusu. Benim sorulardan çok önerilerim olacak, sizin de düşünelerime yorumlarınızı beklerim.

Yillardan 2011, aylardan Aralık, günlerden Çarşamba. 7 Aralık günü tam 7:30'da uyandım Atahan ve 23:59'a kadar ekranın önünde, posta kutusunun başında bekledim, bekledim, bekledim... O mail gelmedi! Her neyse, affedici bir kişiliğim var ve sıcak da bir insanım. O vesileyle sorularına eğiliyorum. (Yine yersiz sert oldu, aslında espriliyim şu an.)

1. Oyun incelemelerinde verdığınız puanlar onluk sisteme göre değil de 100'lük sisteme göre olma imkanı var mı? Tamam 8,5'i 85 gibi de algılayabiliyoruz ama 85,67 biçiminde daha ayrıntılı ve güzel olur diye düşünüyorum. Yada bunlar tamamen benim küsurat takıntım dan kaynaklanıyor, o kısmı çözemedim.

8,67 mi... Biz burada 8'in yanına ne yazsak diye düşünüyoruz, sen yanına bir sayı daha mı istiyorsun? Oh mon dieu! (Aman diyeyim! - Şefik) Atahan böyle bir puanlandırma örneğini evrende bulursan, söz biz de yapacağız! (En fazla

8.00, 8.25, 8.50, 8.75 şeklinde puan verenini gördüm ben. - Şefik)

2. Yine puanlamayla ilgili önerim var. Puanlama kısmını biraz daha genişletebilir. Örneğin grafik, hikaye / konu, müzikler, oynamabilirlik... Akıma sade-

ce bunlar geldi, illa ki bunların olması şart değil ama hani söyle üç - beş puan türü daha olsa fena olmaz. **Bu konuda haklısan aslında ki bir dönem bunu yapıyorduk. Bu isteğini not ettim; LEVEL yenileneninde, belki de yaparız bunu.**

3. 177. sayidakı Günah Keçişi Oyunlar adlı yazı gerçekten mükemmel. Sayın Ertuğrul Süngü'ye benim için iletirsen sevinirim sevgili Tuna Abi. Ayrıca Cem Şancı'nın yazlarına çok beğenmekteyim, dergiye ayrı bir hava katıyoğor.

Ertuğrul'u fuarda gördün, değil mi? Keşke orada söyleseydin, mutlu olurdum ama mutlu olduğunu da asla belli etmezdi Cem Şancı'ya da iletıyorum övgülerini. (Ya ben! - Şefik)

4. Çocukluğum Taso'larla, Pokemon'la geçti. Eşek kadar oldum, Pokemon'a İngilizce olarak tekrar başladım. Bende problem yok değil mi Tuna Abi? Pokemon demişken... Ya çok sinirliyim, gerginim, söyle adam gibi aktörlerin oynadığı, bilgisayar animasyonlarıyla daha gerçekçi hale getirilmiş bir Pokemon filimi yapılmadı! Bak kaç sene oldu, yok! Adam gibi bir PC oyunu da çıkmadı.

Durum şu ki Pokemon bir Uzak Doğu klasiği ve orada halen inanılmaz büyük bir hayran kitlesine sahip. Nintendo'nun türlü cihazlarına sürekli oyunları çıkmakta fakat dediğin formatta bir oyun çıkması için Pokemon olgunsunun Batı'da da çokraiget görmesi lazımdır. Görmüyorum değil lakin istenilen ölçüde de değil...

5. Bir Star Wars fanatığı olarak şunu sormak istiyorum: Battlefront 3 hakkında bir bilginiz var mı Tuna Abi? Ya da Jedi Knight: Jedi Academy'den sonra yeni bir Jedi Knight oyunu görebilecek miyiz?

Ne bir Battlefront, ne bir Jedi Knight haberini duştü şu diyara... Onun yerine The Old Republic oynamaya ne dersin? Ben oynamayı planlıyorum ama bir adada. Geniş bant internete sahib bir adada, yalnız kalacağım ve sadece bu oyunu oynayacağım. Diablo III gelecek, onu da oynayacağım. 12 saat biri, 10 saat diğeri, iki saat de uykuya. Nasıl plan?

6. Ve son olarak Tuna Abi, yarış oyunları oynamıyorum ve de sevmiyorum. RPG'den de pek hoşlandığım söylemenem. RPG oynamayarak çok şey kaçırmış olur muyum, yoksa hemen başla mı dersin. Başlarsam önerin hangisi olur?

RPG oyunlarını hiç denemediysen ve önyargiya sahipsən çok şey kaçıryor olabilirsin. Şayet ki deneyip beğenmediyisen yapacak pek bir şey yok. Ne var ki RPG'ler, çoğu oyun türünden çok farklı bir noktada ve seni atmosferiyle, kurguya, oynamıyla esir edebilir, unutamayacağın bir oyun deneyimi yaşatabilir. (Reklam sektörüne adım atmama çok ama çok az kaldı.)

7. ASUS N61JQ-92V Core i7, 4GB RAM, ATI Mobility Radeon HD 5730 ekran kartlı bir notebook'um var ancak sabit disk 5400 RPM. 7200 ya da daha yüksek dönüş hızı olan bir sabit disk alsam, performansa ne kadar etkisi olur?

Hiçbir etkisi olmaz, şayet ki SSD disklere bulaşmasın. Onların veri hızı bir açayıp. Saniyede 500MB gibi rakamlar...

Yanıtların için şimdiden teşekkürler Tuna Abi. Mailimi yayımlaması bile yayımlamış gibi cevaplarsan sevinirim. Her şey gönlünçce olsun LEVEL ailesi. Atahan BÖLÜK

BUHARLAŞAN DERGİLER

Merhaba LEVEL-i Hümeyun üyeleri ve sevgili Tuna Abi. Derginizi 162. sayısından beri takip ediyorum ve okuyorum. (Aynı şey değil mi?) Neyse geçelim sorularıma. Bu soruların hepsini profesyonel bir ekip (Kısaçabeni.) hazırladı.

Bu girişin kırpıldığı kısmında, düzeltmeleri Şefik'in yaptığından bahsetmiştim ama şunu bil ki düzeltmeleri ben yapıyorum! Şefik eğer benim es geçtiğim bir yer varsa orada devreye giriyor. O yüzden, lütfen... (Ne kaçardım? - Şefik)

1. LEVEL'i her ay alıyorum ancak son sayılardan okuldan geri gelmiyor! Canım sıkıldığım için okula götürüyorum dergilerimi, çantanı koyduğum halde eve gelmiyor. Sence dergilerimi "dergi çüceleri" mi, yoksa sınıf arkadaşları mı çalışıyor?

"Bu dergi kendini son zil çaldığında imha edecek!" damgalı dergilerimiz olmadığına göre cevabım... Şimdi arkadaşlarına hırsız demek istemiyorum. Belki birinin cebine falan sıkışmıştır, kitabı arasında kalmıştır, hemen öyle ithamlarda bulunmayalım, değil mi? (Yakalandım! Ay boyunca okullarda, sıra aralarında gezip dergileri topluyor, sonra el altından yeniden satıyorum! Teslim oluyorum! - Şefik)

2. Yılın oyunu sıralaması yapacağınızı biliyorum, bu sebeple ben de yapayım dedim: 1) Uncharted 3 2) Skyrim 3) Batman: Arkham City 4) Minecraft. Bana göre böyle olmalı.

Oldu, iyi günler. (Ne diyeyim ki şimdilik, soru da yok ortada.) Yok, yok, güzel olmuş listen. Ben olsam o Minecraft'ı oradan alıp 100. sıraya koyardım fakat o tamamıyla benimle ilgili bir durum. (Seni piksellerine ayırmam Tuna! - Şefik)

► 3. Oyun dünyasına ilk olarak 2002 yılında PS2 ile atıldım, o günden bu güne bozulmadı ve hala oynamaya devam ediyorum. İlk oyunum Mario idi. Hala Mario'yu çok severim ve merak ettiğim şey Super Mario Galaxy 3 çıkar mı? (Soruyu nerden bağladım...)

Soruyu nereden bağladıñından çok, Mario'ları PS2'de nasıl oynamayı başardığın benim ilgimi çekti. Ya bir mucizeyle karşı karşıyayız ya da senin temiz hava alman için çok güzel bir vakit. Dergi cüceleri falan derken, PS2'de Mario... Bilemiyorum Orkun, bilemiyorum...

4. Ben tam bir Mount & Blade hastasıym Tuna Abi. Yeni bir Mount & Blade oyunu çıkacak mı, böyle bir haberiniz var mı?

Bu konuya ilgili bir haber almadık, alınca haber sayfalarında direkt görüşün zaten.

5. Geçen ay arkadaşlarla internet kafeye gittik. Orada bir çocukla Wolfteam oynadık. (Şu sıralar en adaletsiz ve en popüler online oyun.) Çocuk aşırı bağımlı ve sinir hastası çıktı, üst üste çocuğa "HS" bırakıca çocuk sinir krizine girdi, ağlamaya başladı ve klavye ile mouse'u kırdı! Sence böyle olmamak için ne yapmalıyız?

Wolfteam'in nasıl bir çılgınlık olduğunu GameX'te de bizzat gördüm. Gerçekten konu kopmuş gitmiş. O heyecanlı arkadaş gibi olmamak için hiçbir şeyin fazla ciddiye alınmaması gerektiğini kendinize her gün öğütlüyorsunuz, gerisi de kendi kendine geliyor.

6. Babam bana bulduğum şehirde birinci olursam ki daha önce iki ikinci ve üçüncü oldum, bana PSP alacağını söyledi ve tabii ki ben de çakallık yapıp paramı da üstüne koyarak PS3 almak istedigimi söyledim. Yanlış mı söylemişim, yoksa Xbox 360 mı alırdımlıydım? (Gizli Xbox 360 & PS3 sorusu.)

PSP'yi geç, o devir bitti. PS Vita olabilir. Şubat'ta Türkiye'de ve fiyatı da öyle abuk sabuk olmayacak. O yüzden PS Vita, evet. (Gizli soruya, böyle cevap.)

7. Birçok gazete, dergi ve benzeri mecralarda oyuların sağlığı bozduðu, çocukların bağımlı yaptığını, notlarını düşürdüğü gibi şeyler gördüm ve bence hepsi yalan. Ben beş sene devlet okulumda okudum ve şimdi kolejde giđiyorum ve tüm okuldaki en iyi İngilizce bende. Bunun tek nedeniye oyunlar! Üç yaşımdan beri oyun oynayıp İngilizce'mi geliştirdim, daha yedi yaşındayken A1 seviyesinde İngilizce biliyordum ama oyular sadece İngilizce'mi mi geliştirdi? Hayır! En başta sosyal bilgiler, sonra fen olmak üzere, bu derslerde de iyi olmanın sebebi Mount & Blade ve Civilization gibi oyular. Bence oyuların zararlarından çok yararı var. Sen bu konuda ne düşünüyorsun Tuna Abi? Sence oyular zararlı mı yararlı mı?

En iyi İngilizce sende ama en iyi Türkçe de baskasında Orkun, n'aber? Yolladığın e-postayı düzeltirken parmakların dolama oldu. Demek ki neymiş, oyular Türkçe öğretmiyormuş. Fakat sana katılıyorum dediğin konuda. Oyun oynamayı abartmadığın sürece, her türlü faydası var. İşin ucu kaçılığında ise zarara dönüşüyor. (Oyunların zararlı olduğu konusunda ısrar edenlerin bir odaya, hatta aynı odaya kapatılmasını öneriyorum. - Şefik)

Sorularım bu kadar. Yayımlarsan çok mutlu olurum Tuna Abi. Yayımlarsan okulda ayrı bir havam olacak ve Posta bölümünü daha bir neşe ve mutlulukla okuyacağım. (Dikkat et de kapmasınlar dergiyi yine! - Şefik) Orkun EKİNCİ

COK GEÇ GÖNDERİLEN POSTA

Tuna Abi, öncelikle merhabalarımı iletmek isterim. Uzun bir zamandır (Sanırım 70'li sayılarınızdan birinde başladım, hatta kapağında Commandos 3 vardı.)

LEVEL'i takip ediyorum ve hala bir mail yazamamanın utancı içindeyim. Uzun süredir takip ettiğimden bazen hepini tanıyor gibi oluyorum; hem gidenleri, hem gelenleri, hem de kalanları. Neyse ben sorularıma geçeyim de sonra laf laf açar nasıl olsa...

Hoş geldin Borabay. Borabay... İlginç bir isim daha. Geçen de ne gördüm isimler sözlüğünde; Çav diye isim var. Hem de ünlü demekmiş. Koy çocuğu o ismi, sal İtalya'ya, görsün gününü. Pes!

1. Geçenlerde Xbox 360 üzerinden Modern Warfare 3 oynama fırsatı bulmuştum ama oynarken bir şey fark ettim. Oyunun ilk Modern Warfare'dan hemen hemen hiçbir farkı yok! Hep aynı oyunu piyasaya sürmüştür gibi hissetti bana ve Metacritic gibi sitelerde bu fikrini kanıtlar nitelikte materyaller içeriyor. Acaba aranızda MW3 oynayanlar da böyle hissediyor mu? **Ben oynuyorum misal MW3 ve dediğin gibi düşünüyorum. Bundan rahatsızım mıymış? Hayır. Neden diyeceksin; bu olay iyiden iyiye futbola döndü aslında bakarsan. Futbol maçı var misal, bir de FPS maçı var. Şimdi sen gelip "Offff, PES'te de FIFA'da da kaç yıldır top kovalayıp kaleye gol atıyoruz!" diyor musun? İşte FPS'ler de iyiden iyiye bir "müsabaka"ya dönüştü. Nasıl futbol oynamaktan sıkılmıyorsa insanlar, aynı tipte FPS maçları yapmaktan sıkılmıyor. (Galiba ben sıkıldım... - Şefik)**

2. Aralık ayına gelmek üzere olduğumuzdan sormakta sakınca görmüyorum: Sana göre ve diğerlerine göre 2011'in en iyi oyunu nedir Tuna Abi?

Bence Batman. Diğerlerine göre de okeyden girip Minecraft'tan çıkışlıyor. (Bence Uncharted 3: Drake's Deception ama Minecraft'a da ayrı bir pencere açırmak bak. - Şefik)

3. Hala etrafta "PES mi? FIFA mı?" tartışması yapılmıyor mu, yapılmıyorsa içine bir mide bulantısı geliyor mu? (Bunu Fırat Abi'ye sormak lazımlı asıl ama neyse...) **Yok o tartışmanın galibi belli oldu, herkes sustu. Galibi tahmin edemiyorsan, sana bir ipucu. PES değil.**

4. Yeni Devil May Cry, yani DmC, seni biraz endişelendiriyor mu, yoksa umutlu musun Tuna Abi?

Çok endişe duymuyorum zira ilk DMC hariç, diğer DMC oyularının hiçbir klasik olabilecek nitelikte değildi. Dolayısıyla bu oyun da ne kadar kötü olabilir, serisi ne kadar geriye götürürebilir, değil mi? 5. PC oyunculuğu ölmeli mi sizce? Kanımcı olduğundan sorası geldi de...

Ölmedi ve kolay kolay da ölmez, sana öyle diyeyim. (Asla. - Şefik)

6. Ben MMO'lardan pek hazzetmeyen biri olsam da Star Wars: The Old Republic beni inanılmaz heyecanlandırdı, hatta tutarsa sosyal hayatı ben de tamamen veda edebilirim. Sizce oyuncunun tutma olasılığı nedir? (Bilene danışmak lazımdır mı?)

Aynı heyecanı ben de paylaşıyorum! Bence aylık ödemeye sahip son iyi oyularından biri olacak The Old Republic. Oyunun nasıl bir şey olduğunu merak ediyorsan, incelemeyi oku, DVD'den videoları izle, duvar kağıtlarını bas, duvarına as.

7. LEVEL'in internet sitesi gayet güzel bir oluşum, bu yüzden geç de olsa tebriklerimi iletiyorum. Ama sanırım tasarımda GameSpot'tan kopya çekmişiniz. Yine de güzel bir web sitesi.

GameSpot'tan kopya çektiñ denken? Yani her beyaz - gri - siyah - turuncu bütünlüğü olan site GameSpot'tan kopya mı çekmiş oluyor? Bizim site Joomla ile yapıldı, GameSpot'tan ne kadar kopya çekebiliriz ki...

8. Son olarak, serbest yazar ihtiyacınız var mı? Umarım vardır çünkü ben küçükken (8'li yașlar.) LEVEL'da yazı

yazıp sizlerle vakit geçirmek istedim. Şu an 20 yaşındayım ve "Türkiye'nin şartları" falan filandan dolayı bu hayalim azıcık söndü ama hala serbest yazarlık şansı varsa bunu değerlendirmek isterim. Malum, sizin ve pek çok internet sitesinin sayesinde hatırlı sayılır derede oyun bilgim var ve Word de kullanabiliyorum yani. Var mı hala şansım?

"Falan" sözcüğünü daha az kullanırsan, sana bir şans verebiliriz zira yazında Ctrl + F ile sonsuz sayıda "falan" bulduk. Son dönemlerde çakan iyi bir oyunun incelemesini yapıp Şefik'e veya Ahmet'e atarsan, değerlendirmeye alacaklardır. (Ben şu 8'li yaşlara takıldım. 8, 18, 28, 38 diye gidiyor sanırım. - Şefik)

Sorularım bu kadar. Yayımlanırsa bu sadık takipçinizi memnun edersiniz. Simdiden teşekkürler Tuna Abi. Tüm sevgi ve saygılarla...

Borabay KADIRDAĞ

WOW'A BAŞLAMAK

Merhaba Tuna Abi. Benim adım Efe, derginizi uzun zamandır takip ediyorum. Uzun zamandır sana mail göndermek istiyordum ama gönderemedim. Kismet bugüneymiş. Neyse uzatmadan sorularıma geçiyorum.

1. Ben tam bir Lord of the Rings fanatığıyım. Sence Lord of the Rings Online'a a mi başlayayım, yoksa War in the North'u mu tavsiye edersin?

Şefik LotRO, LotRO diye şikayetliyorum, bir bildiği vardır herhalde. War in the North biraz sıradan bir oyun oldu, çok üstünde durulmadı.

2. Ben hep WoWa başlamak istiyordum ama derslerden ve sınavlardan fırsat bulamadığım için başlayamadım. Sanırım oyunu oynamak için önce abone olmamız gerekiyor. Bana aboneliğin nasıl yapıldığını söyleşen çok sevinirim. Bir de aboneliğim yoksa yine de oyunu oynayabiliyor muyuz?

Blizzard hoş bir şey yaptı ve oyunu 20. seviyeye kadar bedava oynamasına izin verdi. Battle.net'ten bedavaya üyelik oluştur, oyunu indir, 20. seviyeye kadar oyna. Beğenirsen parasını ödeyip devamını getirirsin.

3. LotR:WitN, Yüzüklerin Efendisi'nin son oyunu mu, yoksa başka bir oyunu daha çıkaracak mı?

Çıkabilir. Çıkmaması için bir neden göremiyorum. (Böyle yapacaklara çıkmazınsın bence. - Şefik)

4. Açıktası daha önce Gears of War oynamadım. Hikayeyi anlamak için hepsini tek tek mi oynamalıymış? Eğer hikayeyi anlamam gerekmiyorsa bana hangisini önerirsin?

Hepsini tek tek değil de hepsini aynı anda oynamayılsın? Olmaz mı? Olmaz. Hikaye devamlılığı elbette ki söz konusu faktat o kadar da elzem değil. Üçüncü oyunu alsan bile yeterince keyif alırsın.

5. Benim bazı arkadaşlarım -bana göre saçma bir şeye- iddiya girdiler. İddia şöyle: Kratos ve Ezio kavgederse hangisi kazanır? Bence cevap Kratos (Hem de açık ara farkla.) ama Ezio diyen arkadaşlarım da var. Sence hangisi kazanır Tuna Abi?

Elbette ki ben kazanırım çünkü bu tartışma devam ederken herkese saldırırırm, "Başka işiniz yok mu olm?" derim. Cevabım Kratos, Ezio gitse emekliliğini bir kasabaevinde geçirsın artık. (Ezio'nun hiç şansı yok. - Şefik)

6. Son olarak bana tavsiye edebileceğin güzel bir strateji ve RPG oyunu var mı?

Strateji olarak StarCraft II (Şaşıldırın mı?), RPG olarak da Skyrim. (Buna çok şaşırıldıgına eminim.)

Sorularım bu kadar, umarım canını sıkılmamışdır Tuna Abi. Sorularımı cevaplayıp dergide yayımlarsanız çok ama çok mutlu olurum. Tüm LEVEL çalışanlarına selamlar. Efe ÖCAL

Takvim Ocak

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
2	3	 <ul style="list-style-type: none"> • NFL Blitz [PS3 360] 		6	7	8
9	10	<ul style="list-style-type: none"> • Deadliest Warrior: Ancient Combat [PS3 360] 		13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
 <ul style="list-style-type: none"> • The Sims 3: Master Suite Stuff [PC Mac] • Silent Hill HD Collection [PS3 360] 		 <p>The Sims 3: Master Suite Stuff</p>		27	28	29
 <ul style="list-style-type: none"> • Final Fantasy XIII-2 [PS3 360] • NeverDead [PS3 360] • Soulcalibur V [PS3 360] 		1	2	3	4	5

SPLIT SCREEN



Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



LittleBigPlanet

Platform: PlayStation Vita
Çıkış tarihi: Belli Değil

PlayStation 3'ün en eğlenceli platform oyunu LittleBigPlanet, PlayStation Vita'nın ön ve arka dokunmatik kontrolleriyle gövde gösterisi yapmaya hazırlanıyor. Konsolda bulunan entegre kamera sayesinde, çevrenizde gördüğünüz ilginç objelerin resmini çekip kolayca oyuna eklemek mümkün olacak.

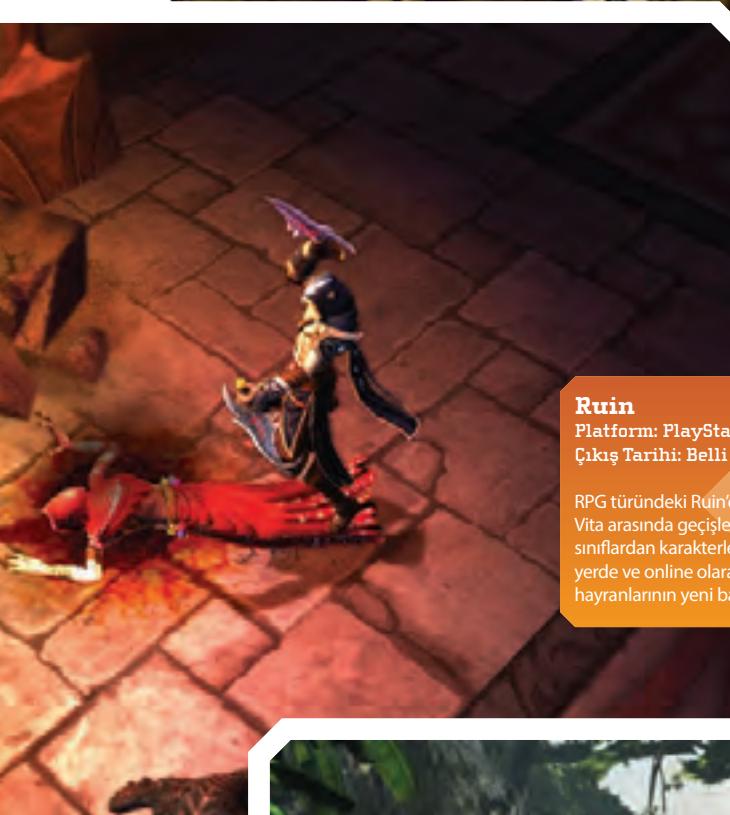
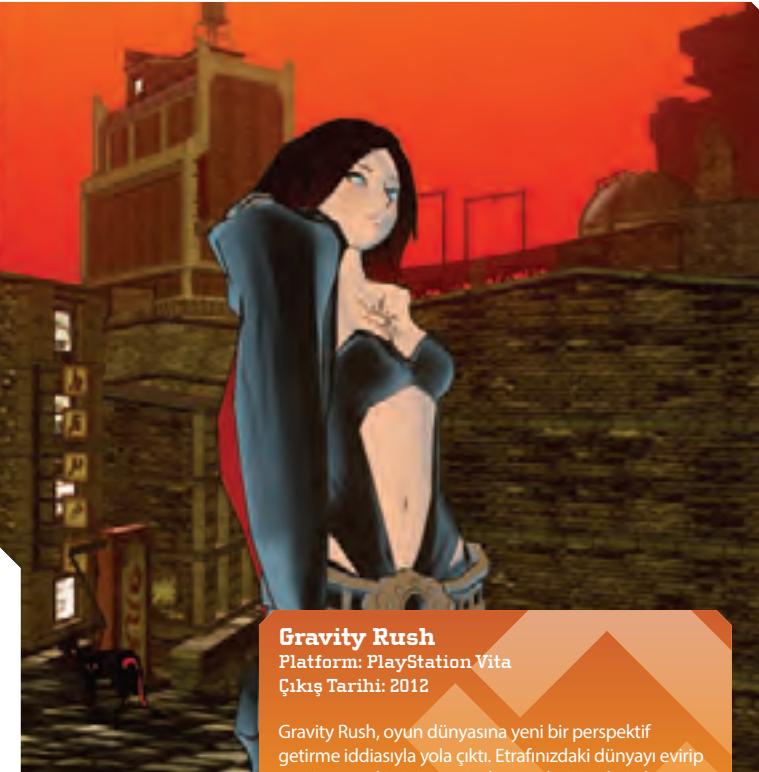


Escape Plan

Platform: PlayStation Vita
Çıkış tarihi: 22 Şubat 2012

Siyah beyaz görselliğiyle dikkat çeken Escape Plan, PlayStation Vita'nın çıkış oyunlarından biri olarak karşımıza çıkacak. Escape Plan'de Lil'i ve Laarg'i karanlık labirentlerden ve tuzaklardan kurtarmak için caba göstereceğiz.

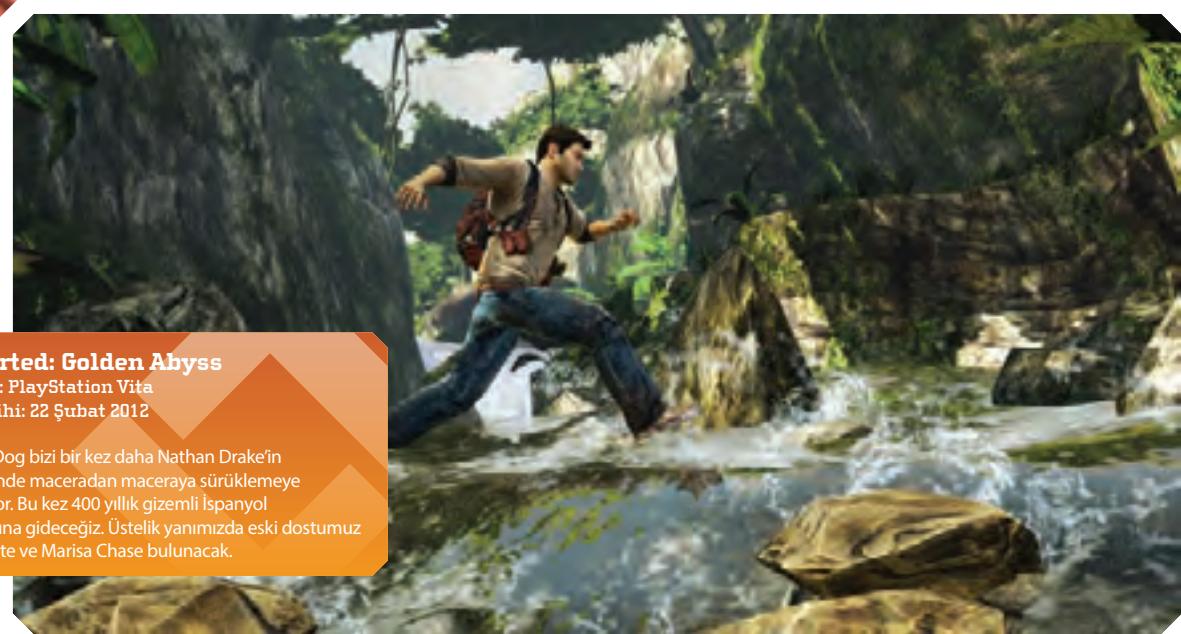




Ruin

Platform: PlayStation Vita
Çıkış Tarihi: Belli Değil

RPG türündeki Ruin'de PlayStation 3 ve PlayStation Vita arasında geçişler yapmak mümkün olacak. Farklı sınıflardan karakterler seçip arkadaşlarınızla her an, her yerde ve online olarak oynayabileceğiniz oyun, RPG hayranlarının yeni bağımlılığı haline gelebilir.



Uncharted: Golden Abyss

Platform: PlayStation Vita
Çıkış tarihi: 22 Şubat 2012

Naughty Dog bizi bir kez daha Nathan Drake'in öncülüğünde maceradan maceraya sürüklemeye hazırlıyor. Bu kez 400 yıllık gizemli İspanyol tapınaklarına gideceğiz. Üstelik yanımızda eski dostumuz Jason Dante ve Marisa Chase bulunacak.

Gravity Rush

Platform: PlayStation Vita
Çıkış Tarihi: 2012

Gravity Rush, oyun dünyasına yeni bir perspektif getirme iddiasıyla yola çıktı. Etrafınızdaki dünyayı evirip çevirip yereğini manipüle etmek sizin elinizde olacak. PlayStation Vita'nın harekete duyarlı kontrolleri sayesinde eğlenceli bir oyun mekanığı bizi bekliyor.



LEVEL LİĞİ

Ay 1

Oyun **Joe Danger**

Platform **PlayStation 3**

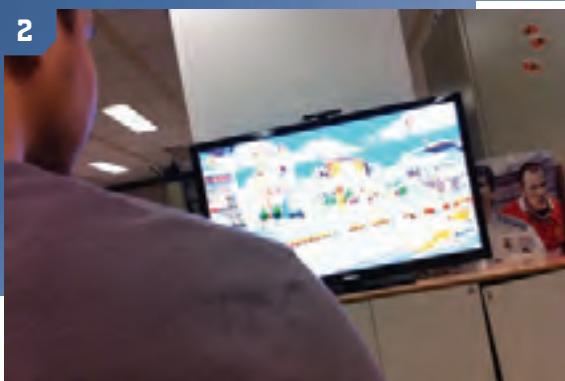
Herkesin yeni yılını en içten dileklerimle kutlarım, LEVEL Ligi takipçilerine heyecan dolu bir sezonun başladığını müjdelerim. Geçen yıl kazandığım kupa (Yok öyle bir şey, kimse kupa falan vermedi vallahil!) artık geride kaldı, puanlar sıfırlandı ve yeni bir sezon başladı. 2012'ye süratli bir giriş yapalım diye düşünerek oynanacak oyun konusunda Joe Danger'a karar verdim. Aslında oyunun Special Edition'i Xbox Live üzerinden henüz yayınlandı ama oyun madem önce PlayStation Network'te yayınlandı, o zaman PlayStation 3'ün hakkını verelim ve gamepad'leri kaptığımız gibi parkurda saman balyası üstünde saman balyası bırakmayalım!



1

İlk olarak kısaca oyuna değineyim. PlayStation Network üzerinden yayınlanan ve satın alınabilen Joe Danger, türün en popüler örneği Trials'a fazlasıyla benziyor. İncelemesini 85. sayfada bulabileceğiniz oyunda Joe Danger adlı motosiklet sürücüsünü kontrol ediyor ve binlerce seyirci önünde, birbirinden etkileyici hareketler yaparak maksimum puanı elde etmeye, aynı zamanda kupaları kazanmaya çalışıyoruz.

2



Motosikletin tepesine ilk olarak Ahmet oturdu. Antrenman turları, oyuna alışma süreci, nasıl puan kazanıldığının öğrenilmesi derken üç hakkını sırasıyla kullanmaya başladı. İlk hakkında gayet başarılı bir performans gösteren Ahmet, 1.017.450 puan elde etti. İkinci hakkında yere düşerek 0 puan aldı ama moralini bozmadı, daha temkinli yaptığı üçüncü hakkında 748.000 puan alarak sırasını savdı. Ya sıradaiker?

3

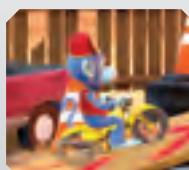


Çekilen kura sonucu ikinci sırayı Emre aldı ve oyunu çabucak kavrayıp haklarını kullanmaya başladı. Testerde 10.000.000'u dahi geçmememi olmamız, birencilik için ne civarda bir puanın yeteceğini işaret etdiyordu bir nebze ama Emre ilk hakkında öyle bir combo dizisi yaptı ki bitiş çizgisini geçtiğinde aldığı 20.228.800 puana ağızımız açık baka kaldık. İkinci hakkında Ahmet gibi 0 çeken Emre, son hakkında 5.567.400 puan topladı.

4

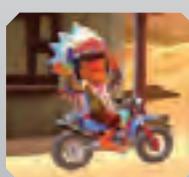


Oyuncular



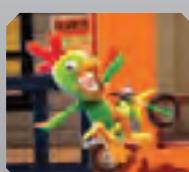
Ahmet

Favori Karakter: **Chuckles**
Favori Hareket: **King Kong**
Boost Kullanımı: **Az**
Bahis Oranı: **5.00**



Emre

Favori Karakter: **Geronim-Joe**
Favori Hareket: **Apache**
Boost Kullanımı: **Çok**
Bahis Oranı: **2.00**



Şefik

Favori Karakter: **Chicken Joe**
Favori Hareket: **Magnum**
Boost Kullanımı: **Orta**
Bahis Oranı: **2.50**

Ayın Galibi

EMRE'DEN CİR

10 PUAN

2012 sezonunun ilk 10 puanını, motosiklet üstadı, ünlü şair, yolların edebiyatçısı, piyanist şantör Emre Öztinaz kaptı.
Hayırlı olsun...

Puan Durumu

İŞİM	BU AY	TOPLAM	MAÇ	BAŞARI
Emre	10	10	1	10.00
Şefik	8	8	1	8.00
Ahmet	6	6	1	6.00
Ayça	0	0	0	0.00
Fırat	0	0	0	0.00

Ve geçen sezonun şampiyonu olarak, unvanını kaptırmama baskısıyla sezona giren ama kura şansıyla son sırada yarışan bendeniz. Antrenman turlarında 7.000.000 civarında bir puan elde etmiştim ama Emre'nin 20.228.800'ünü görünce moralim bozuldu tabii ki ve ilk hakkımda yere çakıldım. Sonraki iki hakkımda -ne kadar çaba sarf edersem edeyim- ancak 9.809.050 ve 4.512.900 puan toplayabildim.

Her yer oyun, herkes oyuncu

Türkiye'nin en eğlenceli fuarı GameX sona erdi

2 2007 yılında başlayan GameX macerası, dört yıl sonra aynı hızda ve hatta tamamıyla ayrı bir fuar olarak devam ediyor. Geçtiğimiz ay yine Lütfi Kırdar Uluslararası Kongre ve Sergi Sarayı'nda gerçekleşen ve LEVEL'in basın sponsoru olduğu bu fuar, önceki fuarlara göre birtakım önemli farklılıklar barındırıyordu.

Eğer önceki fuarlari ziyaret etme şansına kavuştuysanız, hatırlarsınız ki GameX, COMPEX'in içerisinde bir bölümündü. Kongre merkezini alt katında yer alan fuar, tüm kata yayılmaktaydı fakat biraz arka planda da kalımıyor değildi. Gerçekleşen son GameX'te ise tüm giriş katı GameX'e ayrılmış durumdaydı. Evet, aynı yurtdışındaki oyun fuvarları gibi, sadece oyunlara ayrılmış bir fuar!

Fuarın bir diğer dikkat çeken yönü de elbette ki fuarın tamamıyla oyuna ayrılmışından ötürü, fuara ilgi gösteren birçok oyun firmasıydı. Türkiye'de faaliyet gösteren birçok online oyun firması oyunlarıyla la fuara teşrif etti ve herkesi oyuna ve etkinliğe boğmayı başardı.

Girişte sizi karşılayan ve fuara Wolfteam cılgınlığıyla damgasını vuran Joygame, bir dakika bile hız kesmeden etkinliklerine devam etti. Yarışmalar, şovlar, hediyelik eşya dağıtımları (Tabak, çanak değil; oyun posterleri, malzemeleri.) derken Joygame'ın standı ziyaretçi patlaması yaşadı. Dergimizin sarı, kısa saçlı yazarı Ayça'nın da bolca zaman geçirdiği Joygame, fuarın en eğlenceli firmalarından biri olmayı başardı.

Fuarın ana sponsoru Sobee Studios, İstanbul: Kiyamet Vakti'ne ayrılmış özel bölümyle ziyaretçilerin uğrak noktası oldu. Ayrıca futbol hayranları için I Can Football, daha çok küçük oyuncuların tercih ettiği Süper Can yine Sobee Studios'un büyük standında tecrübe edilebilecek oyuların arasındaydı.

Point Blank turnuvalarıyla dikkat çeken Nfinity Games de fuarın önemli oyuncuları arasındaydı. Point Blank heyecanı da bir dakika bile sönmek bilmedi. Turnuva saatini kaçran oyuncuların gerçek anlamda bir koşturmacaya tutulmasına neden olan Point

Blank etkinlikleri, LEVEL standından bakıldığındá hayli ilginç manzaralar gözlemlenmesini sağladı.

LEVEL da oradaydı

CHIP ile beraber paylaştığımız LEVEL standı da renkli görüntülere ev sahipliği yaptı. Bu görüntüler bendenizin, Fırat'ın, Şefik'in, Ertuğrul'un ve Ayça'nın standa gelmesinden hemen sonra gerçekleşti. Bir yıldır fotoğraflarımızla dergide yer almamızdan ötürü bizi hemen tanıdinız, bu anlamda da çok mutlu olduk. Bizi tanyan okurlarımız, stantta bizi gördüklerinde mutlaka durup bir - iki satır sohbet etmeye ihmäl etmediler. Bir ara, farklı gruplar halinde gelen LEVEL okurları devasa bir gruba bile dönüştü, fotoğraflar çekildeden, dergilere imza alınmadan da o grubu dağılmadı. LEVEL standı her anlamda keyifli bir ortam sunmayı başarmıştı...

Bir sonraki seneye kadar...

Rönesans Fuarcılık tarafından bu yıl 36. kez düzenlenen GameX 2011 Uluslararası Dijital Eğlence ve Oyun Fuarı, dört günlük ziyaretçi akınının sonunda herkesin yüzünde bir gülümseme bıraktı.

Türkiye'nin ilk ve tek dijital eğlence ve oyun fuarı olma özelliğini taşıyan fuarda Sobee Studios, TTNet, Playstore, TTÇocuk, Tivibü, Avea, Teknosa, Toshiba, Sony, Dell, Alienware, Nintendo, Joy Game ve Nfinity Games, Game Bridger, BuddiePay, GamePlus, Anybots gibi dünyanın onde gelen markaları da yeni ürünlerini ve teknolojik gelişmelerini sergileme fırsatı buldu.

GameX'i 2012 yılında, yine aynı formatta, daha da büyük bir eğlenceye görene kadar, GameX 2011'i hatırlamaya devam edeceğiz... ■

Denemeden, almayın



Sony de fuardaydı. Hem yeni tabletlerini tanıttılar, hem PS3'te bolca dans oyunu oynattılar, hem de Sony'nin mevkârı beklenen el konsolu PS Vita'yı denememize olanak tanıdılar. Maalesef sadece bir tane PS Vita bulunmuyaktı. Maalesef diyorum zira bu cihazı denemek isteyen o kadar çok oyuncu vardı ki standın önündeki kuyruk bir türlü azalmak bilmedi.

LEVEL olarak, ben Tuna Şentuna ve sevgili patronumuz Fırat Akyıldız, PS Vita'yı deneme şansını yakalayabildik. Fırat'ın cihazla ilgili ilk yorumu, cihazın boyutları hakkında daydı. Bize alet biraz büyük ve biraz "plastik" geldi fakat bunun yerini Uncharted'ın görsel kalitesi aldı ve Fırat, "Eh, abi bu PS3 olmuş?" diyerek cihazın amaçladığı kaliteyi tasdiklemiş oldu. Uncharted dışında bir oyun deneyememiş olsak da cihazı kısa deneme sürecimiz sonunda, genel anlamda beğenmiş olduk.





Oyun yapımcılarının dikkatine...

Global Game Jam 2012 başlıyor!

Her yıl düzenli olarak gerçekleştirilen ve amatör oyun yapımcılarının takım ruhu içinde ortak projeler ortaya çıkarmalarına vesile olan Global Game Jam, bu yıl da LEVEL'in medya sponsorluğunda ve ODTÜ Teknokent ile METUTECH-ATOM tarafından düzenlenecek. 27 - 29 Ocak tarihlerindeki Global Game Jam 2012, dünyanın pek çok farklı ülkesinde, şehrinde düzenleniyor (Burada 30'dan fazla ülkeden 100'ün üzerinde şehirden bahsediyoruz.) ve bağımsız oyun yapımcılarının oluşturduğu minik gruplar, 48 saat boyunca sıfırdan bir proje için kafa patlatıyor, bu projeyi hayatı geçiriyor ve kimileri 48 saat sonunda dereceye girecek ödüllendiriliyor.

2009 yılından beri bir ayaklı ülkemizde bulunan GGJ'de amaç, katılımcıların bu iki gün içinde pratik zekalarını kullanmaları, eğlenmeleri ve hiç tanımadıkları kişilerle takım olup yarışlıklarını konuşmaları. Oyunları oluşturan tüm öğelere,

yani müzik, programlama, görsel tasarım, senaryo ve benzeri tüm disiplinlere açık olan yarışmanın sümestr tatiline denk gelmesi sayesinde yüzlerce başvuru yapılması bekleniyor. Başvurular arasından seçilecek 100 kişiye GGJ 2012'de boy gösterecek. Bu şanslı 100 kişiye sponsor desteği sağlanırken yazılım, donanım ve her türlü ekstra ihtiyaçları da karşılaşacak. Ortaya çıkan projeleri değerlendirecek jüriye farklı sektörlerde dahil uzmanlardan ve sponsor şirket yetkililerinden oluşacak.

Geçen yılı Global Game Jam 2011, dünya çapında 44 ülkede, 170 noktada ve 6.500'ün üzerinde katılımcıyla gerçekleştirildi. 48 saat süren maratona Türkiye'den 62 kişi dahil olurken 18'i ülkemizden olmak üzere toplam 1.500 oyun, ülke jürülerinin beğenisine sunuldu. Siz de bu etkileyici rakamların bir parçası olmak istiyorsanız, www.gjjturkey.org adresine girerek başvuruda bulunabilir ve yeteneklerinizi konuşurabilirsiniz. Son başvuru tarihinin 16 Ocak olduğunu da belirtelim. ■



Dante'yi özledik, değil mi?

O zaman gelin size biraz Devil May Cry'dan bahsedelim...

Bu oyunu ilgili şüpheleriniz olması doğal; seri yeniden başlatılıyor ve karakterimiz artık ne beyaz saçlı, ne de eskisi kadar sert gözüküyor. Bana sorarsanız, bunların hiçbir önemi yok zira DmC, yine beğenilecek...

Son gelen bilgilere ve oyun içi videolarına göre, DmC önceki oyunlara bir hayli benzer bir oynanış içerecek la-kin anladığım kadariyla artık bir düşmanı öldürmek için daha çok uğraşacağız, bu uğraşımız arsına -eğer yete-rince oyuna hakimsek- başka bir düşmanın girmesine de izin vermeyeceğiz. Gördüğüm örnekte Dante bir düşmanı kesmeye çalışıyor, onu havaya fırlatıyor, burada yine uzunca bir süre tirpan darbeleriyle onu canından bezdiriyor, düşmanı yere düşmeye yeltenirken tirpanın zinciriyle onu tekrar yukarı çekiyor, daha da yükse

fırlatıyor, yanında beliriyor, vuruyor, vuruyor... Sikildim. Kombo diye bir şey varsa o da DmC'dedir arkadaşlar. Ne var ki ben komboları bu kadar uzatmayacağım çünkü içim sıkılır, bırakırım o oyunu orada.

Anlayacağınız tek bir düşmanın uzunca bir müna-kaşa girebileceğiz. Bunun dışında Dante, tirpanının zincir aparatını boşlukları geçmek için de kullanabilecek. Bu imkanı kullanmanın mümkün olmadığı noktalarda da çift zıplamak yerine, zıpladıktan sonra ileri doğru atılarak, yine boşluklara meydan okuyacak. (Ölürse de sanıyorum ki hemen düşüğü noktadan oyuna yeniden girişi yapar.)

Çok ilginç mekanların oyunda yer alacağını da gözle-rimle gördüğüm DmC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor; çıkış tarihiye belirsizliğini koruyor. ■



Baltalar elimizde, uzun ip belimizde...

Far Cry 3'te ormanlar kralı biz mi olacağımız, Vaas mı?

“Delilik nedir? Sana anlatayım... Deliliğin ne olduğunu bir kez bana, birisi anlatmak istedi. Anlattı, anlattı ve anlattı. Canım sıkıldı, onu vurdum. Suratında öyle bir ifade vardı ki... Bu ifadeyi hiçbir zaman unutmadım. Onda gördüm, “Bam!”, vurdum. Bir diğerinde gördüm, “Kapow!”, beynini patlattım. Bu böyle sürüp gitti ve sonun... Hey! Senin bu bakışların! Onları beğenmedim. Yo yo yo, bu bakışları kesinlikle beğenmedim. Nedir, benimle ilgili bir sorunun mu var? Evet? Evet! Ah, sen de diğerlerinden birisin ve şimdi, ölümü hak ettin...” diyor

Savaşın seyri



Koskoca ormanda, kafamız estiğince hareket edeceğiz ve bu özgürlük kafada şu soruların oluşmasına neden olabiliyor: Senaryoya dair sahnelerin oyundaki yerini ne derece önemli olacak? Ubisoft hikayeden kopmayalım, sadece birilerini amaçsızca öldürdüğümüzü düşünmeyeelim diye, beklememişimiz anda bizi şaşırtmayı hedefliyor. Örneğin amacımız bir helikopter bulmak. Bu helikoptere nasıl ulaştığımız bizi ilgilendiriyor ve o helikopteri kurtuluş biletimiz olarak hayal ediyoruz. İşte tam o anda bir roketatar mermisiyle helikopterimiz yerle bir oluyor. Bunun gibi birçok sahnenin oyunda yer alacağı, Ubisoft'tan gelen açıklamalar arasında.

Vaas ve ayaklarınızın bağlı olduğu beton bloğu kayalıklardan aşağı yuvarlıyor. Blok betonun peşinden biz de yuvarlanıyoruz ve soğuk sular, soğuk suların dibindeki kader arkadaşlarımız, nasıl bir neşe, anlatamam! Buradan nasıl kurtulacağız, ne edeceğiz derken de macera başlıyor, ormandaki kaplan biz ve fotoğraf makinemiz oluyoruz.

Far Cry mükemmel bir oyunken, işin içinden Crytek çekiliş yerine Ubisoft gelince, Far Cry ismi de az önceki hikayenin kahramanı gibi sulara yuvarlanmıştı; Far Cry 2 maalesef bekleneni verememişti. Ubisoft akıllica davranışları bu defa ve serisi ilk seferki heyecana döndürüyor. Afrika'da veya politik bir mücadelede değiliz, aksine balta girmemiş ormanlarda, psikolojik bir savaştayız.

Gemimiz battı, kız arkadaşımızı da kaybettik ve bir adaya düştük. Adada bulunanları sayalım, ağaç, mango, Avustralya Çöl Kumrusu, yılan, kutu içecek, adam, silah... Evet, adada yalnız değildimiz, hatta başımız derde bile girebilmiş ki birkaç dakika geçmeyip ve çıplak ellerimizle bir nöbetçi yere yıkıyoruz. Ne öğrendik? Gizlilik oyunda esasmış.

Biraz ilerliyor ve bir biçak buluyor, daha kalabalık bir grupla karşı karşıya geliyoruz. İki tanesi çok yakında olduğu için bir tanesinin böğrüne bıçağı saplayıp bu bıçağı keskin nişancılığımızla diğer düşmanımıza atıyor ve onu da haklıyoruz. Ne öğrenmiş olduk? Bazı durumlarda sinematik hareketler yapabileceğiz.

Bu iki düşmanı hallettikten sonra bir AK-47'yi kapiyor ve sanki hayatımız boyunca bu silahı kullanmışcasına, aşağıdaki düşmanlarımıza ateş etmeye başlıyoruz. Bakıyoruz ki durum kızıyor, hop suya atlıyoruz ve tam o anda silahımız kayboluyor, yerine iki elimizle suları açıyoruz. Ne zaman ki ayağımız kiyiya değiyor, hop silah geri geliyor. Peki şimdî ne öğrendik? Silahlar suya girince mistik bir şekilde ortadan kaybolan ve ayaklar yere bastığında tekrar elimizde yoktan varolan cihazlardır.

Aksiyon tam ayarında olacak oyunda, orası net ve buna iki önemli konu daha ekleniyor. (Üçüncüsü de şu aşağıdaki kutuda.) Özgürlik parça parça oyunda hissedilecek. Yani bir anda devasa bir alanda kaybolmamıza izin verilmeyecek. İkinci olay da fotoğraf makinemizin oyunda “bir şeyle” yarayacak olması. Dead Rising'deki gibi bir fotoğraf çekme durumu olacak ama bunun oyuna nasıl etki edeceğini henüz bilmiyoruz.

2012'nin herhangi bir zamanı piyasada olacak oyun için ne denli heyecanlıyız, orası tartışılır lakin bu defa Ubisoft kötü bir oyun yapacak gibi durmuyor. ■





Herkes onu konuşuyor

Rappelz online oyunlar arasında hala lider!

Rappelz’ı hala tanımayan var mı acaba? Tanimayanlar için özetliyorum: Rappelz son derece popüler, son derece eğlenceli ve son derece bedava bir MMORPG dir, candır, sevmeyenler cezalandırılacak! (Latife Sultan derler bana Muhteşem Yüzyl’da.) Gala Networks Europe Ltd:nin Avrupa’da gPotato oyun portalı altında yayılmıştı, bu ücretsiz rol yapma oyunu, dünyada 5.000.000’dan fazla oyuncunun karanlık ve tâhîr olmuş, fantastik bir dünyada maceraya atılmasına ve savaşmasına olanak tanıyor. Rappelz’da dikkat çeken özellikler arasında derin karakter kişiselleştirme, taktiksel yaratık terbiyesi / eğitimi ve kapsamlı PvP & PvE oynanış şekilleri dikkat çekiyor. Ve tüm bu nedenlerden ötürü de insanlar, bu oyunu konuşuyor. Bakın oyuncular neden Rappelz’ı tercih ediyor...

Ecitah (Bayan): Oyuna iki yıl önce katıldım. Sürekli oynamamama rağmen yenilikleri, etkinlikleri ve kodları nerdeye hiç kaçırmadım. Bir gün oynadığım farklı bir oyuncunun forumunda bir üyein Rappelz’tanlığını gördüm. Tıkladığım adreste kırmızı bir peri kizi vardı, bayıldım kiyafetine. “Kesinlikle bu oyunu görmeliyim.” dedim. Oyuna başladım, alıştım, bağılandım ve diğer arkadaşları da Rappelz’ a davet ettim. O gün

bugündür oyundayız. Nedenine gelince; kalitelili, tasarım süper, Türkçe ve çok kapsamlı bir oyun olması.

Wodgaredbul (Bay, 30): Rappelz’ı Türk sunucusu açıldığından beri oynuyorum. Rappelz’ a başlamadan önce pek bir online oyun deneyimim olmamıştı. Birkac oyun oynamıştım ama oyular hilelere ve sahakearlıklara çok açık oynulardı, yanı sizin aylarca uğraşır geldiğiniz seviyeye, hile kullanarak iki - üç haftada gelebiliyorlar. Bir gün internette Rappelz’ın reklamını gördüm, denemek istedim. Detaylı bir araştırma yaptım ve kesinlikle hile kullanılmadığını gördüm. Ayrıca gerçekten ABD sunucularında GM’lerin oyun içindeki düzeni çok iyi sağladıklarını gördüm. Bu yüzden Rappelz’ı tercih ettim.

Minerva (Bayan): Rappelz’ı 2009’un Aralık ayından beri oynuyorum. Bir sabah değişik bir müzik sesiyle gözlerimi açtım, ev arkadaşımın odasına gittim ve o zamana kadar hiçbir MMORPG ile tanışmamış olan ben, etkileyici bir manzara yaratığın üstünde koşan bir karakter gördüm. Merakla dakikalarca hiçbir şey sormadan izledim büyülümiş gibi. Aynı akşam vakit kaybetmeden oyunu indirdim ve Rappelz ile tanıştım. Sürekli gelişen ve yenilenen oyun yapısı, oyun karakterleri, yaratık sistemi ve oluşan güzel arkadaşlık ortamı sayesinde başka oyuncular da denememe rağmen benim için Rappelz’ın yerini

doldurabilecek başka bir oyun olmadığını geçen iki sene boyunca anladım.

Keon (Bay, 27): Ağustos 2009 dan beri Rappelz ailesinin bir üyesiyim. Rappelz çok detaylı ve çok yönlü bir oyun. Objektif GM yönetimi, oyun kontrol konsolunun kullanılışı oluştu ve oynamabilirliğin rahat olması, karakterinizi irkınızın verdiği avantajlar doğrultusunda mesleğinize göre istediğiniz oran-tida ofansif ve defansif olarak ayarlayabilmenizin tamamen size bağlı olması, gelişmiş pet sistemi ve seçtiğiniz pet’in aynı zamanda savaş ve zindanlarda siz kötülüklerden koruyan en iyi ortağını olması, önemsiz gibi gözüke de oyunu oynayan oyuncuların yaş ortalamasının belirli bir seviyenin üstünde olması ve yeni insanlarla tanışığınız bu ortamda sağlam dostluklar ve yeni ilişkiler kurulabilmesi.

[KT] Doggo (Bay, 25): Oyuna sanırım Türkiye sunucuları açıldıktan bir buçuk ay sonra başladım. İlk defa bir online oynamak istiyordum; araştırma yaptığımda bulduğum oyunlar ya saçma geliyordu ya da adaletsizlik, hırsızlık gibi dumurları alıver veya vazgeçiyordum. Rappelz’ a ev arkadaşım vasıtıyla başladım; ona da kız arkadaşı önermişti, biraz da onlara imrendim. GM’lerin adaleti ve en önemlisi doğandırma, hırsızlık gibi konulara tolerans gösterilmesi, hoşuma gidiş başlamış olma nedenleridir. ■





Dünyadaki herkes rakibin!

Ultimate Marvel vs. Capcom 3 PS Vita'da bir başka...

PSP sahibi olmadan önce şunu hayal etmiştim: "Eğer bu aletin Wi-Fi özelliği varsa o zaman oyunları istedigim yerde, online olarak oynayabilirim!". Bu olmadı.

PSP bu iş için çok güçsüz kaldı, oyunlara Wi-Fi desteği pek az eklendi ve zaten PSP satışlarında da bu eksikliğini göstermiş oldu ama mesela geçen yıl Kore'deydim ya -hani Wi-Fi atmosfer tabakasıyla kaplı ülke- işte o sırada elimi altında bir PS Vita olsaydı, şahane ağ sayesinde parkta oturken bile dünyanın herhangi yerindeki bir oyuncuya karşılaşabilirdim. Bunu Türkiye'de de kışmen yapabileceğimizi düşünüyorum, o yüzden umutluyum.

15 Şubat 2012 tarihinde piyasada olacak olan UMVsC3'ün, konsol versiyonundan farklı özelliklere sahip olacağı açıklandı geçtiğimiz günlerde. Konsoldaki 50 karakteri aynı oyunda tecrübeğimiz gereği bir yana, daha yeni yayımlanan oyun modu DLC'si, Heroes & Heralds da direkt olarak oyunun içine entegre

edilmiş olacak.

Konsolda bulunmayan bir özellik, replay'leri yeniden izleme ve ırdeleme olanağıyla bir maçta ne tip hareketler yaptık, bunları hangi tuşlara basarak yaptık, hatalarımız neler, rahatlıkla görebileceğiz. Çok beğendigimiz replay'leri kayıt etmek de yine bizim elimizde olacak.

Oyunun tam anlamıyla Wi-Fi üzerinden online maçlara izin verecek olması muhteşem bir haber, nazar değmesin diye o konuya çok değilim ama bu özelliğin yanında yine PS Vita'ya özel "arka panel" komutlarının bulunduğu da bilmeniz gereklidir. Örneğin arka panelde parmağınızı ileri - geri iterek karakterinizi yürütebilecek, aşağı - yukarı hareketleriyle karakterinizin çömelip zıplamasını sağlayacaksınız.

PS3'teki UMVsC3 ile arasında DLC değiş tokusu yapabilecek olan oyunu tüm dövüş fanatikleri takip etmeli. Bakalım Tekken, PS Vita'da ne şekilde boy gösterecek... ■

Korkuyu yanında taşımak...

Önce kitapları oku, sonra **Call of Cthulhu: The Wasted Land** ile hikayeye karış

Aman her şey önce iPhone'a çıkışın, ne olur! Değil mi Fırat? Emre? Ben zavallı burada, alımışım Android'li telefonumu... Neyse ki The Wasted Land, Android'de de gelecekmış fakat önce Apple'cılar yararlanıyor. Peh!

Konuya gelecek olursak, Birinci Dünya Savaşı'na dönmemiz gereklidir. Bu savaşta cephesini seçen askerler, görürlüler ki aslında dünyada, insanlardan daha büyük bir kötülük varlığını sürdürür. İnsanlığın kendisinden bile eski olan bu düşmanın, ölümsüzlerden oluşan ordusuya tüm insanlığı yok etmek için hazırlandığını anlıyor bir grup asker ve hemen, ellerindeki uyduur tüfeklerle duruma müdahale ediyor. Düşünün ki başarılı olacaklar... Şimdi yani, böyle fosforlu turkuvaz renginde, ölüden az farkla bir "şey" bana doğru gelse o silahı kullanabilir miyim? Kullanam işe yarar mı? The Wasted Land'de yarıyor.

Call of Cthulhu'nun masaüstü RPG'sinden

esinlenerek hazırlanan oyun, dört kişilik bir ekiple, kötülüğe karşı savaşacağımız sağlam bir RPG olarak düşünülmekte. Karakterlerimizin birçok özelliğiyle yakından ilgilenebileceğimiz bir oyun olarak tasarlanıyor ama mobil bir oyuna uygun olarak da fazla karmaşık kontrollere sahip olmayacağı.

Grafiksel açıdan rekord düzeyde bir görsellik hakim değil oyuna. Yine de her şeyin tamamıyla üç

boyutlu olması, bu oyuna yakışan bir tarz olmuş. (Kuşbakışı görüntülerden, eski Uzakdoğu RPG'leri gibi olsayıd, hiç güzel durmazdı.)

Bu ayın sonunda iPhone ve iPad için piyasada olması beklenen oyunun Android, PC ve konsol versiyonları da yapılmıştır. Ne var ki çıkış tarihleri konusunda yapımcı Red Wasp Design herhangi bir açıklama yapmamaktan kaçınıyor. ■



Amazon Kindle Fire Türkiye'de

Piyasaları yikan Android tablet

Amazon'un büyük beğeni toplayan tabletini Kindle Fire, Türkiye'ye de geldi. Kindle Fire'in teknoloji dünyasında gündeme oturmasında kuşkusuz, cihazın sadece 413 gram ağırlığı çok fazla özellik sağlıyor olmasına rolü büyük. 16.000.000 renk destekleyen, 1024 x 600 ekran çözünürlüğüne sahip yedi inç dokunmatik ekranlı cihaz, Android işletim sisteminin yanı sıra Amazon tarafından geliştirilen Silk internet tarayıcısına sahip. Dahili 8 GB kapasitesi ve sekiz saatlik pil ömrüyle HızlıAl.com raflarında yerini alan cihaz, üstün teknolojisi- ni yanı sıra kolay kullanımı ve sık tasarımlıyla da iddialı. ■



Tony Hawk'la yeniden...

İndirilebilir kaykay heyecanı, yakında konsollarda

Tony Hawk's Pro Skater oyunlarının bir başarı grafiğini çizmemiz gerekirse aynı oyundaki rampalar gibi, zirveden aşağı doğru inen, yere çakılmamızı engel olacak bir eğime sahip olan rampaldan birini çizmemiz yeterli olurdu sanıyorum ki. Sürekli düşüşe geçen oyun en sonunda tahtını EA'ın Skate'ine bıraktı ve tarihin tozlu sayfalarında kaldı. Bir Activision yetkilisinin kafasını çalıştırması sonucu, Tony Hawk hayranlarının sevinç çığlıklarıyla karşılaşacağı bir oyun hazırlık aşamasına girdi, THPS yazmak için hepimize gün doğdu.

Tony Hawk's Pro Skater HD adıyla, PlayStation Network ve Xbox Live üzerinden indirilebilecek olan yapım, HD grafik kalitesine sahip bir Tony Hawk oyunu. İlk iki THPS oyununu alın, içindeki en güzel bölümleri sıralayın, o güzel oynanışı ekleyin ve HD grafiklerde üstüne yapışırın; işte size yemeyip de yanında yatırılması gereken bir oyun...

İlk iki oyundaki ünlü "iki dakikalık görevler", C-O-M-B-O harflerini toplayın, yüksek skor denemelerini ve tüm klasik THPS öğelerini içerecek olan kaykay klasığı adayı, dönüp dönüp oynayabileceğiniz ve sürekli geliştirilmeye müsait oyun yapısıyla kesinlikle tercih edilecektir.

Oyunda ilk iki oyundaki müziklerin maalesef bulunamayacağını ama neredeyse aynı atmosferi yaşatacak seçimler yapılacağını da vurguluyor Activision ve ekliyor: "Bu oyun hasta olacaksınız!" Pardon. Bunu ben söylemiştim...

Unutmadan, oyunu uyduruk kaykay cihazları veya hareket algılayan aletler ile değil, babalar gibi gamepad'le oynayacağız! ■



Hangi gezegen, hangi yıl?

Pid bu soruların cevabını verecek ama sadece becerikli olanlara...

Sekilli iki boyutlu oyunlar gibisi yok bana sorarsanız. Modeller üç boyutlu, oynanış iki boyutta... Bence çok sık. Bu tarzda sayısız oyun oynayabilirim, size garantisini veriyorum.

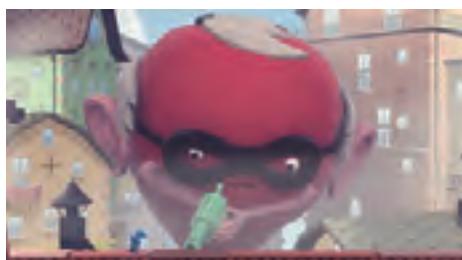
2012'nin üçüncü çeyreğine daha çok var ve oyunlarında bir o kadar da bitmiş gibi duruyor fakat Pid, bu kadar zaman beklemeye delegeçinin sinyallerini de vermiyor değil. Öncelikle çok kaliteli bir görselliği var. Modeller çok iyi, efektler ve atmosfer harika. Üstelik bu renkli bir oyun; Limbo gibi monokrom renk tonlarını kullanıp kolaya kaçmamışlar. (Neden sataşıyorum?) Ayrıca oyun çok eğlenceli duruyor, keşke mobil cihazlar için de böyle oyunlar geliştirilse demekim kendimi alamıyorum.

Senaryo açısından çok bir numara olacak gibi gözükmemiyor oyunda. İlginç bir gezegene bir şekilde varmış, kafası karışık bir arkadaşı kontrol ediyoruz

ve oyun boyunca da sanıyorum ki geri dönmek için mücadele veriyoruz.

"Stratejik düşünme, bulmaca zekası ve hızlı refleksler" birer gereksinim olarak sunulmuş oyunda ve oyuni içi videolardan da bunların gerçekten oyunun gereklilikleri olduğunu anlayabiliyoruz. Bir platformdan diğerine ziplamakta zorluk yok belki ama o platform ulaşamayağınız bir yerdeyse? Belki bazı cisimleri kullanmanız gerekecek, belki de özel silahınızla kendinize geçici bir süre yer çekimiyle oynamaya hakkı tanıyacağınız... Yer çekimiyle oynamaya olayı oyun boyunca kullanacağınız bir özellik ama düşündüğünüzün aksine, tüm oyunu büyük bir bulmaca arenasına çevirmiyor.

İki kişi ortaklaşa da oynanabilecek olan Pid'in PC, PS3 ve Xbox 360 için dijital olarak satışa sunulacağı açıklandı. Steam, PSN ve XBL üzerinden yayınlanacak desem, yeri olacakmış meğerse... ■



Samsung'tan Full HD 3D LED monitör

Yepyeni bir 3D monitör

Samsung tüketicileri gerçek hayatıne benzer üç boyutlu efektleri ve benzersiz tasarımını ile etkileyebilecek Full HD özellikli 3D LED Monitörü S27A950D pazara sunduğunu duyurdu. Samsung pazara yeni sunduğu Full HD özellikli 3D efektler sunan monitöründe aktif 3D teknolojisini kullandı. Yeni monitör kullanıcıların iki kat daha canlı renklere sahip görüntülerin keyfini çıkarması için sınırsız izleme açısı sunuyor. Samsung'un kendi geliştirdiği 3D teknolojisi "3D

Hyper Real Engine" monitörün içinde yer alıyor ve izleyicilerin en üstün 3D görüntü kalitesinin keyfini çıkarmalarına olanak sağlayarak onlara optimal renk, hareket ve kontrast oranı sunuyor. HDMI ve ekran portu kullanıcıların doğrudan 3D Blu-ray oynatıcı, oyun konsolu, gibi cihazları monitörlerine bağlamalarına olanak tanıyor. S27A950D'nin 120Hz'lık giriş ve çıkışları aksiyon dolu oyun ve filmleri titreşimsiz ve hiçbir görüntü bozukluğu olmadan izlemeyi mümkün kılıyor. ■



Amerikan rüyasının ardından...

Alan Wake's American Nightmare karşınızda!

PS'ye özel oyunların her biri güne gibi parlarken, Xbox 360'a özel oyunların pek azı adından bahsettirebiliyor maalesef. Bunun nedenleri bizi şu an ilgilendirmiyor ama Alan Wake'i yıllarca bekleyip ardından gelen oyunu çok beğenememek biraz üzücüdü. Remedy Entertainment bu nedenle oyunun devamını getirmekte zorlandı ve uzunca bir süre bekletti bizi. Herkes "Alan Wake 2" ismini beklerken de yeni bir Alan Wake oyununun Xbox Live'dan satışa çıkacağı söylentileriyle sarsıldı. Demek ki küçük bir oyun olacaktı, demek ki "tam" bir oyun olmayacaktı yeni Alan Wake. Onlar tartışadururken de Remedy, Spike VGA'da Alan Wake's American Nightmare'i tanıttı, sesler kesildi.

Yeni oyunun en büyük özelliği, daha fazla düşman çeşidi, daha fazla silah ve daha fazla mekan ile birlikte, aksiyona daha fazla yöneliyor olması. Çevreyi araştırmaya, karanlıkta ilerleme-

ye son; artık asıl olay savaşmak!

Night Springs adlı televizyon programının içerisindeki bir bölümdeyiz bu defa. Yani paranormal olayların gerçekin ta kendisi olduğu bir gerçekliğin içinde... Mr. Scratch adındaki seri katil, eşimiz Alice'i gözüne kestirmiş durumda ve onu durdurmak da bizim görevimiz. Bu oyunun senaryo kısmıydı; bundan daha eğlenceli olan Arcade modunun adı da Fight till Dawn. Bu modda amacımız güneş doğana kadar farklı tip-teki yaratıklarla, içerisinde Uzi, çivi silahı, işaret fişesi gibi isimler bulunan silahları kullanarak mücadele etmek. Bir nevi skor mücadelesi olan bu modda, bir arkadaşımız da bize yardımcı olacaktır diye düşünüyorum.

2012'nin ikinci çeyreğinde Xbox Live'dan satışa çıkacak olan oyunun yanında, 2012'nin ilk çeyreğinde piyasada olması beklenen Alan Wake'in PC versiyonu eşlik ediyor. Bence ikisi de kaçmaz... ■

Hep birlikte, suçlulara karşı

Max Payne 3'ün multiplayer detayları açıklandı

Senaryo kısmı ağır basacak olan Max Payne 3'ün multiplayer kısmı da dikkat çekiceğe benziyor. Nasıl mı? Rockstar Games ilginç bir deneme yaparak Gang Wars adındaki multiplayer moduna bir şekilde senaryo öğeleri eklemeyi başarmış durumda.

Şöyledir örnekleniyor Rockstar Games: Örnek bir oyunda, bir antlaşma ters gitmekte ve iki takım arasında olaylar kopuyor. Bir grup, uyuşturucu dolu çantaları toplamaya çalışırken, diğer grup da onları durdurmayı uğraşıyor. Buraya kadar her şey normal. İkinci tursa bir önceki turda ne oldussa onun üstüne kurulu. Burada da bir varyasyon olabiliyor ve bir takım, diğer takımın en başarılı oyuncusunu yakalamak üzere görevlendirilebiliyor veya çantaları toplaması gereken takımı durduruyor, bir anda diğer takımın çantalarını vermemek için savaşa başlıyor. (Anlamak için üç kez okuyun, dördüncüde sayfayı yırtıp atın.)

Burada da durmuyor oyundaki görev çeşitliliği. Bir sonraki turda yine, önceki turun etkileri görülebiliyor. Kazanılan bölgelerin bombardalar arındırılması gerekebiliyor, bir yerlere tuzak kurmak ıcap ediyor vesaire.

Bir dizi görevde, bir takım gerçek oyunculara çıktıığınızı düşünün. Bence güzel bir tarz, iyi bir seçim. Bu modda başarılı oldukça tecrübe puanı kazanıyor ve Burst adında özelliklere kavuşuyorsunuz. Max Payne'in ünlü "yava çekim" hareketi veya Sneaky adındaki, "karşı takım gibi gözükme" özelliğini açmak, sizin elinizde; hatta Paranoia adındaki özellikle, karşı takımın kendi arkadaşlarını düşman gibi görmesini sağlamak bile mümkün.

Max Payne 3'ün çıkışına sadece üç ay kaldı. Eski Max Payne oyunlarının atmosferini yakalayabilecek miyiz, multiplayer'da ne kadar eğleneceğiz, artık bunları görmemiz için sadece biraz daha dışımızı sıkırmamız gereklidir. ■



Logitech'ten Türkçe oyun klavyesi

Işıklar kapandığında da oynamak için

Logitech, en çok tercih edilen oyun klavyesi Logitech Gaming Keyboard G105'in Türkçe versiyonunu piyasaya sundu. Logitech Gaming Keyboard G105, iki farklı parlaklık düzeyinde ayarlanabilen veya tamamen kapatılabilen yeşil LED arka plan ışığı sayesinde askeri stilde gece görüşü sağlıyor. Böylece karanlıkta da oyun oynamak mümkün oluyor. Altı adet programlanabilir G tuşu, tuş başına üç makro özelliğiyle Logitech Gaming Keyboard G105'e her oyun için tek tuşa basma, karmaşık makrolar veya LUA komut dosyaları da dahil olmak üzere 18 ayrı işlev yapılandırılabilsiniz. İsterseniz Logitech Gaming yazılımını yükleyerek anında yeni makrolar oluşturabilirsiniz. ■

Zombilere hasret kalmamak adına...

Dead Rising 3 bir şehir dolusu zombi vaat ediyor

Nereden çıktıği belli olmayan, nasıl sizliğini hiç anlamadığım haberlere bayılıyorum. Mesela Dead Rising 3'ün yapım aşamasında olduğundan haberiniz var mıydı? Capcom'a sorsanız, "Nan da?" der, arkasını döner. Oysa ki kaynağı belirsiz bir habere göre Dead Rising 3 gayet hazırlık aşamasında ve Frank West'i de kendi haline bırakmış durumda.

Bu defa kahramanımızın adı Rick. Olaylar Kaliforniya'da geçiyor ve değişmeyen şey yine zombilerin varlığı. Rick, annesizbabasız büyümüş bir araba tamircisi. Kaliforniya'da Los Perdidos adındaki hayal ürünü şehirde, diğer sağ kalanlarla birlikte çıkmak istiyor. Araçta tamircisi olduğu için de bir uçağı tamir edebileceğine inanıyor sevgili Rick. Oysa ki okul okusayı, biliirdi ki uçak ve arabaambaşka icatlar...

Los Perdidos'tan apartopar kaçma sebepleri şehrin karantinaya alınmış olması ve içindeki "sorunun" çözü-

mesi için de devletin dev bir bombayla şehri tamamıyla ortadan kaldırmak istemesi.

Şehirde kurallar da tamamıyla ortadan kaldırılmış durumda. Örneğin Red adındaki diğer bir karakter, tamamı "has-talıklı" insanlardan oluşan bir yeraltı çetesinin önderliğini yapıyor. Kız arkadaşı Annie, zombilere sempati duyar ve bu gruptaki en sakat insanlardan biri de önünde yol düzeltme çalışmalarında kullanılan silindirlerden bulunan bir motosiklete sahip.

Siliconera'nın yayılmadığı iddia edilen bu bilgiler, Dead Rising'in Facebook sayfasındaki yeni bir haberle örtüşmüyor aslında zira o haberde, Frank West'in yeni bir maceraya çıkmaya hazırladığının izleri bulunmakta. Belki de Frank'in macerası bir mini oyundur ve Dead Rising 3 gerçekten de bu haberde anlatılanları içeren bir oyun olarak hazırlanmaktadır. Bakalım ilerleyen günlerde Capcom'dan bir açıklama gelcek mi? ■



Aman yere inmeyin!

Uçmak için uzağa gitmenize gerek yok; SSX size yeter

"Oyun çok karanlık olacak, dağlarda nefes almak için bile uğraşmanız gerekecek, ince kar olduğunda çığ tehlikesi boy gösterecek." diye diye oyundan korkar hale gelmemizi sağladı sevgili EA. Oysa ki eski oyunlardan sadece bir nebeze ciddi bir oyunu SSX...

SSX'in standart oynanışında dikkat çeken en yeni ve önemli konu, uzunca bir süre havada kalabilelimiz olacak. Tamam, eskiden de bunu yapabiliyorduk

fakat artık daha çok varyasyon mümkün. Bir kez havaya sıçradıktan sonra, çeşitli hareketleri yan yana dizip combo çarpanımızı artırmanın yanında, eğer bu kombonun devamını bir "rail", yanı üzerinde kayabildiğimiz borularla denk getirirsek, komboyu katlayarak devam ettirebileceğiz. Evet, bu da eskiden mümkünü lakin o rail'ın üzerinde kaç tane hareket yapabiliyorduk? Şimdi board'la kendi çevremizde dönmekten tutun da board'un üzerinde amuda kalkmaya kadar çeşit çeşit hareket yapabileceğiz. Rail'in üzerinde, kombomuzu bu şekilde devam ettirirken, bir başka rail'a atlamak ve hatta arada yeterli yükseliği yakalayıp bizi görüntüleyen helikoptere bir selam çakmak da skorumuzun inanılmaz bir noktaya ulaşmasına olanak tanıyacak. Hele ki Tricky barımız dolduysa ve o çok özel hareketleri de yapabiliyorsak...

Bu kadar tantana içinde elbette ki hata yapmak mümkün ama Prince of Persia'nın hayat kurtaran özelliklerinden biri, zamanı geriye alma özelliğini SSX'te de kullanarak hatamızı geri alabileceğiz. Sadece tek bir tuşa yanlış basmaktan

ötürü nasıl gül gibi komboya veda etmişik onca sene... İşte o günler, artık tam anlamıyla geride kalyor.

Bir üzücü haber geldi geçtiğimiz ay SSX'le ilgili ve o da oyuncun iki hafta kadar ertelemiş olması. Bu ertelemeye birlikte oyun 28 Şubat'ta piyasada olacak ki biz dergi çalışanları oyunu bir sonrakiaya yetiştirebilmek için ne yapacağımızı şaşırıralım! ■



Philips HMP500/12 medya oynatıcı

Bilgisayardan televizyona

Philips HMP500/12 ortam oynatıcısıyla zengin multimedya içeriğini zahmetszce keşfedebileceksiniz. Internet veya PC kitaplığınızdan yüksek kaliteli videoların, müziğin ve fotoğrafların keyfini doğrudan TV'nizde çıkarmanız mümkün. Üstelik dosya dönüştürmeye gerek kalmadan. Kablosuz internet erişimini de destekleyen HMP500/12, ayrıca ev ağına göz atmak için DLNA özelliğine de sahip. USB portu ve SD bellek kartı girişleri de bulunan cihaz, sabit disklerle de bağlanarak buradaki içeriği oynatabiliyor. HD onaylı DivX Plus özelliği (MKV dosya ortamı içinde yüksek kaliteli AAC ses çıkışına sahip H.264 HD video) oynatımının yanı sıra, 1080p çözünürlüğe kadar olan önceki DivX video sürümlerini de destekliyor. ■



Minecraft'in ardından...

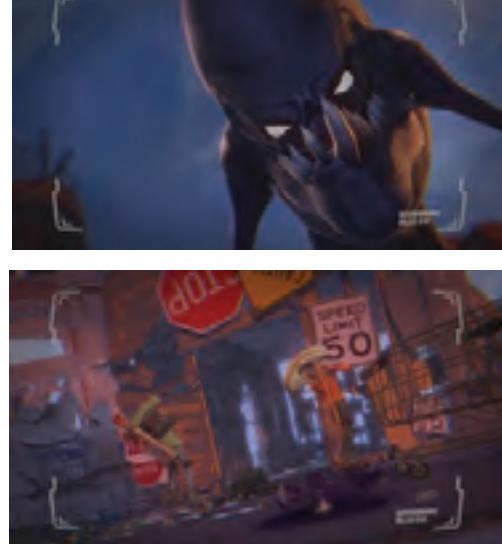
Epic Games inşaata işçi arıyor

Epic Games'in oyun skalası ve hayal gücü bir hayli geniş. Mesela BioWare, takıldı RPG'lere, oradan gidiyor. Onları da akıllarında başka türlerle yönləmek var ama bir işe iyisən, çok da aqlmamalısın bana sorarsınız.

Epic Games de ufkunu geniş tutmayı seven firmalardan olduğunu bir kez daha Spike VGA'da kanıtladı. Fortnite adında bir oyunun tanıtımını yaptı, kimse neyle karşıya olduğunu anlayamadı. Oyunun içerisinde zombiler vardı ama oyun bir yandan komik animasyon filmlerine benzeyen bir gərsellik içəriyordu. Daha sonra öğrendik ki zombiler her zamanki gibi kötü lakin onlarla olan mücadelemiz, "ciddi" zombi yapımlarından biraz daha farklı bir yönde olacakmış.

Fortnite'da amacımız zombilere karşı koymak. Bu net. Bunu nasıl yapacağımıza tamamıyla bize bırakıyor; oyundaki özgürlük derecesi, Minecraft'takini aratmayacak derecede gelişkin. Epic Games zaten oyunda Minecraft'tan esinler olduğunu gizlemiyor. Ne var ki Minecraft'la birebir örtüşen bir oynanış da olmayacağı. Minecraft'ta her şeyi yapmak, her şeyi üretmek mümkün. Fortnite'taysa zombileri durdurmak için kendi hayal gücümüze uygun yapılar üreteceğiz. Yani bir mimar olarak, zombilerin hakkından en iyi ben geleceğim!

Oyunun ne zaman, hangi platformlar için çıkacağı konusunda konuşmak için daha çok erken. Tahminimiz PC, PS3, Xbox 360 üçlüsü tercih edilecektir yine. Yıl olarak da 2013'ün görüyorum. İmza, Rezzan Kiraz. ■



Raiden geliyor!

Mortal Kombat'a aklı gidenlere selam olsun

Bu yılki Spike VGA bayağı bereketli geçti. Adını bile duymadığımız oyunların yanında, daha önce karşımıza çıkmış olanların da yeni bilgilerine kavuştu. İşte bu oyunlardan bir tanesi de Pac-Man oldu.

Olmadı, olmadı, gelin buraya... Konumuz Raiden. Raiden'dan da öte, Metal Gear Rising: Revengeance. Fark ettiyseniz oyundaki ilk değişiklik isimde olmuş durumda. Size bahsetmediğim için henüz fark edemediğiniz diğer değişim de oyunun yapımcisında.

Şahsen yapımçı koltuğundaki ismi görünce bayağı bir mutlu oldum. Dergideki tek Bayonetta hayranı olarak, PlatinumGames'e elbette ki sempati beslemektedim ve Revengeance'ın da onların elinden çıkışağini öğrenmek, resmen istahimi kabarttı.

Yapımcının değişmesinden ötürü, oyundaki aksiyon miktarı da artmış durumda. gamescom'da "Oyunda kimseyi öldürmeden oyunu bitirebilirsiniz" söylemleri bence geride kaldı çünkü saf bir aksiyon oyununa dönmiş olan bir oyunda, kimi nasıl öldürmeyeceğim...

Düşmanlarımızı, cisimleri, araçları parçalara bölmeye işe yine oyunun önemli özelliklerinden biri olarak kalmış durumda lakin bu işi sanki biraz "kozmetik" olarak uygulayacağımız gibi duruyor. Bu kesme biome işlemi, komboların bir parçası olmuş durumda ve zaten o düşmanı parçalara ayırmak, başka şekilde öldürmemiz gerekecek.

Bayonetta'daki ve Vanquish'teki büyük düşman konsepti, Metal Gear Rising'e de geliyor. Raiden tonlarca ağırlıktaki robotların koluna, kafasına tırmanıyor ve kılıçyla -tam anime stil- onları ikiye ayıratıyor.

PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmakta olan oyunun ne zaman çıkıştı maalesef netlik kazanmadı. Eğer anıtlıklarım sizin de istahinizde bir artmaya yol açtıysa buyurun LEVEL DVD'den Spike VGA fragmanına... ■

Dokunmatik PC ve TV

Asus ET2700

Dünyanın ilk Windows tabanlı 27 inç çözünürlüğe sahip "Hepsi Bir Arada" bilgisayarı olan ASUS ET2700, 10 parmak kapasitif dokunmatik ekranıyla geliyor. İster PC, ister TV olarak kullanın, oyunun ve multimedyanın keyfine dokunun. 1920 x 1080 ekran çözünürlüğüne sahip 27 inç arkadan aydınlatmalı LED ve 10 parmak dokunmatik ekranı sahip hepsi bir arada bilgisayar ET2700 hem yatay, hem de dikey görüş açısı 178 dereceye ulaşıyor. Bu sayede salonda TV olarak da rahatlıkla kullanılabiliyor. SonicMaster teknolojisinin sahip olduğu özellikler sayesinde ET2700, eşsiz ses berraklığını yanında getiriyor. Sahip olduğu bütünlük DTS Surround Sensation Ultra PC ses teknolojisi, sesi en gerçekçi haliyle üç boyutlu olarak hissetme imkanı sağlıyor. Diğer hepsi bir arada bilgisayarlar da bulunmayan subwooferları ise sese farklı bir boyut ile anlam katıyor. ■





Jackie yalnız değil

Dört kişilik multiplayer heyecanı
The Darkness II'de!

Bahsettiğim klasik, herkesin birbirine amaçsızca saldırdığı bir multiplayer modu değil ve farkındayım, konuya bodoslama daldım.

Bilmeyenler için özet geçeyim: The Darkness II, 10 Şubat 2012 günü, sabahın erken saatlerinde ülkemiz dışındaki birçok ülkede satışa olacak olan, muhtemelen de çok başarılı bir profil çizerek olan bir FPS. Bu haberimizde oyunu, tek kişilik senaryoyu anlatmayacağım, onu zaten geçtiğimiz aylarda yapmıştık. Bu sefer bizi ilgilendiren, oyundaki multiplayer modlarından Vendetta.

Sıradan bir multiplayer heyecanı değil Vendetta çünkü üstünde ince düşünülmüş. Oyunun ana kahramanı Jackie Estacado kadar detaylı birer hikayesi bulunan, tüm detaylarıyla ugraşılmış dört tane karakteri seçerek co-op, yani anlaşmalı bir oyun maratonuna çıkıyoruz. Görevlerimiz var ve karakterlerin kendine has özelliklerile, birbirleriyle olan yardımlamalarıyla bu görevlerin üstesinden gelmemiz lazımdır.

Jimmy Wilson bir İskoçyalı ve elindeki baltasıyla hem yakın dövüşte düşmanlarının çigerini sökebiliyor, hem de uzaktaki düşmanlarına baltasını atıp onu bir bumerang gibi eline geri döndürüyor. Jimmy, oyundaki

tankımız. Shoshanna, İsrail'li bir asker. Son derece güçlü bir pompalı tüfeğe sahip olmasıyla düşmanlarına korkulu rüyalar gördürebiliyor. Inugami, favori karakterim olacağa benziyor zira elindeki katana hiç de fena gözükmüyor. Ve Diablo III'ün Witch Doctor'ının Darkness'taki yansımışı JP Dumond, Voodoo ile ilgiliinden ötürü elindeki kurucu kafalı asyaya düşmanlarını yerlerinden kaldırıyor, ikiye bölgüyor ve türlü türlü vahşete imza atıyor. Karakterlerin tüm bu özel silahlarının Darkness gücüyle dolu olduğundan bahsetmemeye de gerek yok sanırım...

Vendetta modunda, her öldürdüğünüz düşman, onları öldürüş şeklinize göre size tecrübe puanı sağlıyor. Bu puanlarla karakterlerinizi geliştirmeye ve ellerinize silahları daha da güçlü hale getirebilirsiniz. Yeterli puanı sağladıkten sonra, her karaktere bir "süper hareket" de ekleniyor ve özellikle kalabalık ortamlarda üstünlüğü çok daha kolay elinize alabiliyorsunuz.

Multiplayer modlarıyla da dikkatleri üstüne çekmeyi başaran The Darkness II, uzun süredir beklediğimiz farklı FPS'lerden biri olma yolunda emin adımlarla ilerliyor ve sadece bir ay sonra, kapımızda olacak. Heyecanlıyız, sabırsızlığını gizleyemiyoruz! ■

Son Dakika!

- PS Vita Japonya'da piyasaya çıktı ve pilinin 3DS'e göre bir saat daha fazla dayandığı belgelendi.

- Peki PS Vita'nın en popüler iki oyunu hangileri oldursınız? Bir tanesi çok net. Uncharted: Golden Abyss fakat diğeri bence tam bir sürpriz: Everybody's Golf. Kim tahmin edebilirdi ki...

- Devil May Cry HD Collection'in çıkış tarihini merak edenlere gelsin: 3 Nisan 2012.

- Paris'teki ünlü Louvre Müzesi'ndeki rehber cihazlar, yerlerini 3DS'lere bıraktı. Tam 5.000 tane 3DS satın alan müze, bu cihazları kendi özel programlarını yükleyerek ziyaretçilere yollarını bulmalarını sağlayacak.

- Rico Rodriguez'in "The Scorpion" adıyla bilindiği Just Cause: Scorpion Rising adındaki film, filmin adından da anladığınız üzere Just Cause adlı oyunun filminden başkası değil.

- Eğer Final Fantasy Type-0'yı PS Vita'da oynarsanız (UMD pasaport programıyla bu mümkün oluyor), ikinci analog stick ile kamerası kontrol ederek oyuna çok daha iyi hakim olabileceksiniz.

- Mart 2012'de yeni bir Hard Reset oyunu, daha doğrusu Hard Reset'in genişletilmiş versiyonu piyasada olacak. Oyunda beş yeni bölüm, dört yeni düşman, ekstradan bir boss dövüşü ve daha iyi bir görsel kalite bulunacağı açıklandı.

- Şu an telefonumda yüklü olan Plants vs. Zombies, PS Vita'nın çıkış oyunlarından biri olacak.

- Hideo Kojima, Zone of the Enders 3'ü yapmak istedigini fakat ekibinde yeterli sayıda adam olmadığını açıkladı. Yeni çalışanlar almaya ne dersin Kojima-sama?

- 24 Ocak 2012. Play.com'a göre bu tarih, Diablo III'ün çıkış tarihi. Sizce doğru olabilir mi?

- 2012'nin yaz aylarında beyazperdede olması beklenen yeni Spider-Man filmiyle birlikte, oyunu da yapım aşamasında. The Amazing Spider-Man, Beenox tarafından hazırlanıyor. Oyunun fragmanının LEVEL DVD'sinden izlemeyi ihmal etmeyin.

- Bir Valve çalışanının, üzerinde Half-Life 3 tişörtüyle dolaşırken fotoğrafının çekilmesi, oyunun yapım aşamasında olup olmadığını bir kez daha gündeme getirdi. Bu tişört ya gerçek ya da Fikirtepe'de bir atölyede üretilmiş olmalı.

Archos'un geniş ekran tableti

Archos 80 G9

Avrupa'nın en büyük tablet PC üreticisi olan Archos'un adından sıkça söz ettiren ürünü Archos 80 G9, sahip olduğu üstün özelliklerinin yanı sıra sık tasarımı ile de dikkat çekiyor. Android 3.2 Honeycomb işletim sisteme sahip Archos 80 G9, mobil olmanın rahatlığını üstün performansla birleştiriyor. Archos 80 G9, 4:3 görüntü formatı, 1024x768 çözünürlük ve sekiz inchlik ekran boyutıyla rahat taşınamalı ve kolay kullanım imkanı

sağlıyor. Sahip olduğu OMAP4 ARM CORTEXTM çift çekirdekli A9 işlemcisine sayesinde diğer güncel işlemcilere oranla tabletlerde uygulamaları daha hızlı çalıştırabiliyor. Archos tarafından geliştirilen ve opsiyonlu olarak sunulan Archos G9 3G USB cihazı, 3G bağlantısı isteyenlere özel, patentli bir çözüm sunuyor. 8 GB flaş depolama alanı, mikro SD kart yuvası ve HDMI çıkışlı Archos 80 G9'un sahip olduğu özelliklerinden birkaçını oluşturuyor. ■



DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ

Fotoğraf: Adem Başaran



HASTA: YİĞİT

DEAR INVALUABLE DOCTORS OF LEVEL,

DO YOU AGREE OR DISAGREE WITH THE FOLLOWING STATEMENT?:
"LIFE IS A FIRST PERSON MULTI-MASSIVE ONLINE ROLE PLAYING
GAME WITH SOME SHOOTING ELEMENTS."

AND ALWAYS HAVE A "NAYZ" DAY.

PS: MR CENK FTW!

- LIFE IS A GOLF GAME WITH
MANY HOLEs IN IT.
- HEY PUT THE GUN DOWN MAN
PUT THE GUN DOWN.

HASTA: BËRK BOLAT

ANNEM LEVEL ALMAMA KARŞI. OYUNLARA DA
KARŞI. GEÇEN YIL EVE ALTI ZAYİFLER GELİNCE LEVEL
ALMAMI TOPTAN YASAKLADI. (BENİM ALTI ZAYİ-
FIMIN SORUMLU OYUNLAMİŞ.) NE YAPMALIYIM?
İYİSİ MI SİZ BANA ÜÇ YILLIK BEDAVA ÜYELİK GÖNDER-
İRİN. BEN DE EL ALTINDAN OKUYAYIM. NASIL PİKİR?

- FOTOĞRAF DERGİSİ ALMAYA BAŞLA BAKALIM
ZAYİFLER DEVAM EDECEK Mİ.
- EĞER EDERLERSE "ANNE BAK, SORUN OYUN-
LARDA DEĞİLMIŞ." DERSİN.
- O DA OYUNLAR YERİNE FOTOĞRAFLARA KARŞI
BİR İNSAN OLUR.
- AYRICA HER ZAMAN OPİSİMİZE GELİP DERGİYİ
O RAHAT ORTAMDA BEDAVAYA OKUYABİLİRSİN.

HASTA: SEMİH ŞAHİN

BEN PSP 3000 SAHİBİYİM. ÇİPİNİ KİRDİRİSAM BİR
SÜUU OYUN YÜKLERİM VE BİR YILLIK GARANTİ BOZU-
LUR. SİZE ÇİPİNİ KİRDİRİSAM Mİ?

- BİZDE ÇİPİNİ KİRDİR, EKRANINI
DEL, BUTONLARINI DA KÖPİRT.
- GARANTİ BOZULMUŞKEN TAM
BOZULSUN.
- SONRA DA İÇİNİ AÇIP YAK O
TRANSİSTÖRLERİ FILAN.
- İYİ EĞLENCELER.

HASTA: TOLGA TİMUR

DÜN AKŞAM SİZE POSTA GÖNDERMİSTİM AMA
ADIMI YAZMAYI UNUTMUŞUM. BENİM ADIM
TOLGA, SOYADIM TİMUR

- BİZ DE DÜN SANA ADIMIZI YAZMIŞ-
TIK AMA CEVAP YAZMAYI UNUTMUŞUZ
- CEVABIN "MAVİ".
- ÜSTELİK KOYU MAVİ.
- İYİ ŞANSLAR TOLGA.



2011'İN EN İYİ OYUNLARI

LEVEL'in dev jürisi toplandı, olay çıkması ihtimaline karşı kapalı zarf usulü oylama yapıldı ve ödüller sahiplerini buldu...

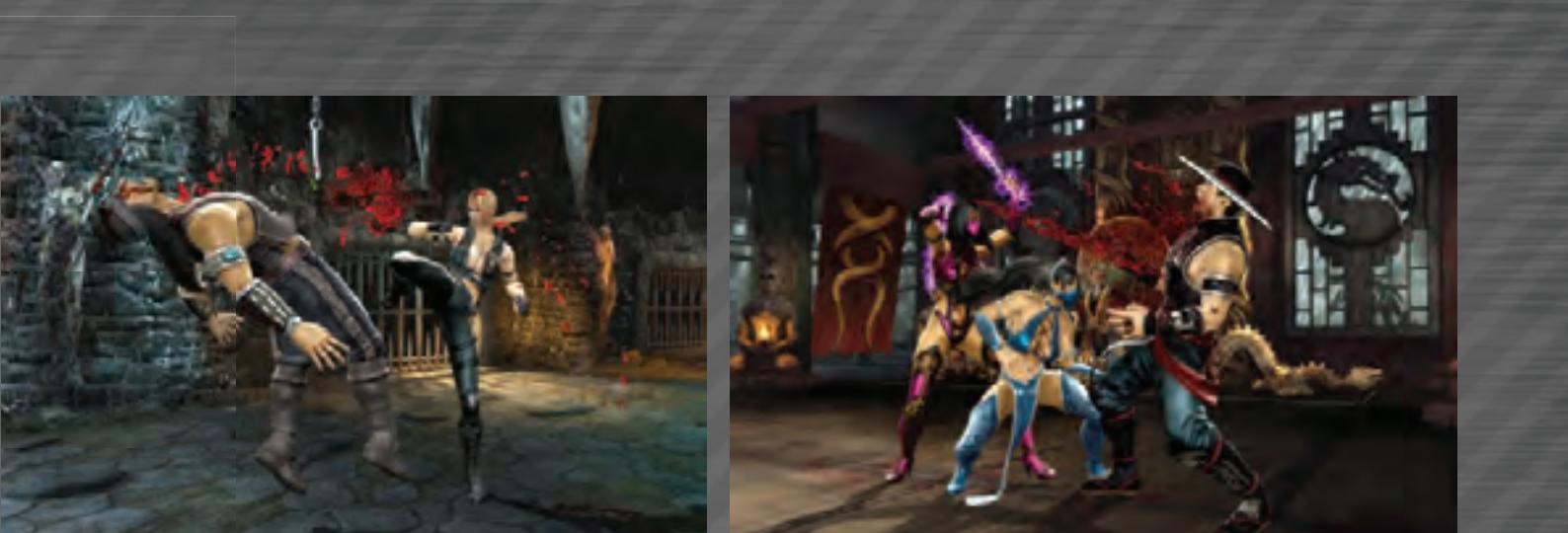
JÜRI

Ahmet Özdemir
Ayça Zaman
Cem Şancı

Emre Öztinaz
Ertekin Bayındır
Ertuğrul Süngü

Fırat Akyıldız
Merit Erbay Bozkurt
Ömür İklim Demir

Ömür Topaç
Şefik Akkoç
Tuna Şentuna



EN İYİ DÖVÜŞ OYUNU

1. Mortal Kombat

Z011'de çıkan bütün dövüş oyunlarının tadına bakmışındır. Dövüş oyunları en sevdigim oyun türü sonucunda. 40 yıl bir RPG oyunu oynamasam aramam ama haftada bir Tekken 6'da birini pataklamasam sınırlarım bozulur. 2011'in başında çıkan Fight Night Champion son derece iyi bir boks oyunuydu. Bir boksörün yaşadığı zorluklarla dolu öykü, ringlerdeki kanlı mücadeleyle son derece iyi birbirine örülmesine

rağmen FNC yılın dövüş oyunu olmaktan uzaktı. WWE '12 büyük hayran kitlesine rağmen tarzı itibarıyle biraz hedefi iskaladıysa da The King of Fighter XIII çok başarılıydı. Lakin Mortal Kombat sonunda yillardır yapamadığını yapmayı başardı ve tüm otoriteler tarafından yılın en iyi dövüş oyunu seçilmeyi başardı. Yillardır özlediğimiz karakterler huzurumuza çıktı ve kana susamış oyuncuları vahşete doyordu. **Ahmet**

2. Super Street Fighter IV: AE

Dövüş oyunu denildiğinde önemli olan sunulan karakterlerin arasındaki dengedir. Mortal Kombat hiçbir zaman bunu amaçlamadı, sadece harala gürelenin, vahşetin ön planda olduğu, sık bir oyun oldu. İşin eğlence kısmını seçenekler Mortal Kombat'a gitsin, yeteneklerini gerçekten sergilemek isteyenlerse buraya gelsin. **Tuna**



EN İYİ YARIŞ OYUNU

1. Forza Motorsport 4

"Zaten başka kim olacaktı ki?" diye sorarak başlamak istiyorum... Gerçekten yarış oyunlarında son dönemde yaşanan rekabet ortamına çok iyi bir giriş yapmıştı Forza Motorsport. Serinin piyasaya çıkan üçüncü oyunu aslında her şeyi belli edirdi ama bu son oyunla birlikte gerçekten yarış simülasyonu konusunda dünya olarak ne kadar ileriye gidebileceğimizi bir kez daha göstermiş oldu. İçerisinde bulundurduğu yüzlerce otomobilinden tutun da yarışlar esnasında

kullanıcıya hissettiirdiği o gerçek sürüş hissinin inanın başka bir oyun daha önce bu kadar iyi veremedi. Otomobiller üzerinde yapılabilecek modifikasyonlara bir hayli gerçekçi ve fazla idi. Bir de bütün bu gelişmiş özellikle Kinect gibi harika bir kontrol cihazının eşlik etmesi, oyuncunun kalitesini bir adım daha ileriye taşıymaya yetti de arttı bile. Peki siz hala bu oyunu oynamadınız mı? Otomobil kullanmıyorsanız bile birazdan gidip ehlitye başvurmanıza sebep olabilir, aman dikkat! Ertuğrul



2. DiRT 3

Uzun zamandır bir yarış oyununu bu kadar sevmemiştim. En büyük nedeni de şüphesiz ki DiRT 3'te bulunan Gymkhana modu. Ken Block'un videolarında gördüklerimizi yapabilme fırsatı geçmişti elime bir kere. Yanına müthiş grafikleri, gerçek sürüş hissiyatı ve birbirinden eğlenceli multiplayer modları eklenince DiRT 3 benim için 2011'in en iyi yarış oyunu olarak hafızama kazındı. **Emre**



EN İYİ AKSİYON / ADVENTURE OYUNU

1. Uncharted 3: Drake's Deception

Sonunda Nathan Drake ve Uncharted şaheseri hakkında bir şeyler karalama fırsatı bana da düştü. Fazla söyle gerek yok aslında; Uncharted 3: Drake's Deception dururken başka bir oyunu yılın en iyi aksiyon / adventure oyunu olarak seçmek gerçekten anlamsız olurdu. Hani belki Batman: Arkham City olurdu bu unvana layık bir diğer oyun ama burun farkıyla da olsa Nathan Drake bir adım daha öne çıkarıyor ister istemez.

Bir oyunda hikaye nasıl yazılır, nasıl kurgulanır? Bu hikayeye cuk oturacak karakterler nasıl seçilir ve tüm bunlar nasıl bir görsel kaliteyle sunulur? Bir oyun -bunca zengin içerik yetmezmiş gibi- nasıl solusuz bir serüven haline getirilir, sizi saatlerce başında tutar ve kusursuz bir macera filmi tadi verir? Bütün bu soruların cevabını, hem de tamamını kapsıyor Uncharted 3: Drake's Deception. Oyunun multiplayer tarafına bile dokunmana gereklidir. Sadece senaryosunu defalarca oynayabilirsiniz ve eminim bundan hiçbir oyuncu tutkunu şikayet etmez, edemez.

Zaten tam anlamıyla başarılı olan bu eş bulunmaz şaheserin bu kez Türk oyun müptelaları için ayrı bir anlamı oldu. Oyun kusursuz bir dublaj kalitesiyle Türkçe olarak çıktı piyasaya. Bu konuda çaba gösteren diğer örnekler yavaş adımlarla bizi kendine doğru çekmeye çalışırken Uncharted 3:

Drake Deception, yine çitayı en yüksek noktaya çıkarıp bıraktı. Ailesiyle birlikte evinin salonunda oyun oynayanlar oldu bu sayede. O televizyonlar o saatlerde sadece vicik vicik Türk dizilerini açırlarken, Nathan Drake'ın maceraları sıradanlığı ortadan kaldırıldı. Abartıtmıyorum, bunlar gerçekten yakın çevremde olan şeylerdi ve mutlu bir tebessümle şahit oldum ben bu sahnelere. Nathan Drake'ın samimiyetini bize aşılayacak kadar kaliteli ve kusursuzda çünkü gösterilen çabanın sonucu.

Uncharted 3: Drake's Deception'a ait tüm detayları okudunuz zaten bu sayfalarda. O yüzden olayın derinlerine girmeye bu sefer pek lüzum görmüyorum. Bu şaheseri bizim gözümüzde 2011 yılının en iyi aksiyon / adventure oyunu yapan çok fazla kriter var ama tekrar altını çizmek gerekiyor. Oyunun kusursuz dublaj kalitesi, bu konudan muzdarip olan biz Türk oyuncular için kesinlikle pastanın en büyük payı olarak öne çıkarıyor. O muhteşem hikayeyi, kurguyu ve günümüz aksiyon filmlerine taş çıkaran akıcılığı işin içine katınca fazla söyle gerek kalmıyor. Naughty Dog çok yaşasın ve diğer tüm oyunculara örnek olsun. Oyunların giderek ticari kaygıları kurban gitmeye başladığını şu zamanda ısrarla sanatçı ruhunu koruyan insanların olması gerçekten mutluluk verici. **Ertekin**

2. Batman: Arkham City

Bu oyunun neden ikinci olduğunu bana söyleyecek olan var mı? Uncharted 3 nasıl olur da birinci olur?! Demokrasi bazen işe yaramıyor.

Batman benim için yılın en iyi aksiyon oyunu olmayı geçin, yılın oyunu bile olabilir. Uzun süredir bir oyunu oynarken bu kadar çok eğlenmemiştim. Sırf Riddler'in bilmeceleri için verilen uğraş bile oyunun ne kadar "tam", ne kadar detaylı olduğunu bir göstergesi bence.

Batman: Arkham City, bir önceki oyunu o kadar ileri taşıyor ki hem atmosfer olarak, hem de oynanıştaki çeşitlilikle oyuna bağlıyorsunuz. Oysa ki Uncharted 3, devam eden bir serideki, yeni bir maceradan ötesi değil bana sorarsanız. Kötü bir oyundur mu? Asla değil ama Batman'ın getirdiği yeniliği, çeşitliliği sağlamıyor.

Catwoman'la oynamamıza izin vererek, oyunun başka karakterlerle nasıl farklı tecrübe edilebileceğini de gösteren Arkham City, Arkham World ile kaldığı yerden devam edecek gibi gözüküyor. İşte o zaman dünyanın en iyi oyunuyla tanışacağınız! **Tuna**





EN İYİ STRATEJİ OYUNU

1. Shogun 2: Total War

Yılın strateji oyununu seçerken açıkçası çok da fazla zorlanmadık. Shogun 2: Total War, oylamada açık ara birinci seçildi. Esasında buna pek de şırmamak lazım zira Shogun 2: Total War'un adam akıllı bir rakibi de yoktu karşısında. Warhammer 40.000: Dawn of War II - Retribution iyiydi ama Shogun 2 kadar taze değildi. Age of Empires Online'ı çok sevdik ama Shogun 2'yi karşısına koyduğumuzda birçok strateji sever için kuşkusuz ki zayıf kaldı. Heroes of Might & Magic VI deseniz herkese ve her kesime hitap etmemeyi başaramayan ve kabuğunda yaşamayı seven bir oyun. Halbuki Shogun 2, oyuncuya gerçekten savaştığını ve savaşlığını hissettirmeyi başaran bir oyun oldu. 16. Yüzyıl Japonya'sında, ninjalar, katana askerleri ve okçular ile geleneksel savaş konseptini esas alan Shogun 2, taktiksel savaşları ve doyurucu stratejik oynanışı devasa multiplayer desteğiyle birleşince ortaya başından ayrılamayacağımız lezzette bir strateji oyunu çıkmıştı. Üstelik konsept olarak hem sira tabanlı, hem de gerçek zamanlı strateji tutkunlarının ağızlarına birer parmak bal sürmeye de ihmäl etmemiştir. Shogun 2'de savaşı hem tepeden yönetmek, hem de alana inip yaşamak mümkünüندü ama her şeyden önemlisi Shogun 2,

oyuncuya kelimenin tam manasıyla rakibi ezme hazırlı tattırıyordu. Savaş haritasına sadece okçuları, atları, mızraklıları ve süvarileri değil, beyninizi, ruhunuzu, stratejinizi, zekanızı ve taktığınızı koyuyordunuz. Bunun sonucunda kazandığınızı görmenin hazırlı tarif edilemez, rakibinize göstere "Ben senden daha iyiyim!" demenin tadı paha biçilemez. Shogun 2'deki en kilit noktalardan biri de deniz ticareti ve deniz savaşları idi. Kaleavaşlarında belli bir üstünlük sağlamak her zaman yeterli olmuyordu. Kendi sıktetindeki birçok sıra tabanlı ya da gerçek zamanlı strateji oyununa kıyasla Shogun 2'de derinlemesine deniz savaşlarına tanık olduk. Shogun 2 bize savaşmak için sadece küçük bir alan değil, koca bir dünya sundu. Üstelik görsel detaylar zaman zaman oyuncuya sanatsal değer taşıyan bir tabloda yer alan üniteleri yönetmiş hissi veriyordu. Kendinizi bu oyuna kaptırdıktan sonra kolay kolay tadından vazgeçmek mümkün olmuyor zira yapımcı Creative Assembly de peş peşe çıkardığı DLC'lerle oyunu sürekli taze tutmasını bildi. Shogun 2, bazı strateji oyunları gibi sadece zeki olan oyunculara hitap etmekle kalmadı, her kesimden oyuncuya düzeyine göre oyuna bağlamayı becererek yılın strateji oyunu olmayı hak etti. **Ahmet**

2. Heroes of Might & Magic VI

Heroes of Might & Magic VI (HoMM6), uzunca bir süre serinin sevenleri başta olmak üzere, oyun camiasını heyecanla bekleten oyunculardan bir tanesi idi. Serinin üçüncü oyununun gölgesinde kalan devam oyunları ardından bir anda inanılmaz bir gelişmeyle resmen harika bir oyun olarak karşımıza çıkan HoMM6, ikinciliği ne kadar hak ediyor, düşündürdü. Her ne kadar Shogun 2: Total War birçok yenilik getirmiş ve harika bir dönemi detaylı bir şekilde yansımış olsa da özellikle bilgisayarın yapay zekası konusunda büyük sorumlara sahip bir oyun. Bu normal bir oyuncu için çok gözle batan bir durum değil ama deli gibi Total War serisi oynuyorsanız ki bu "hard"da oynuyorsunuz demektir, yapay zekanın ve oyunun makro - mikro yönetiminin, Medieval II: Total War'un ne kadar gerisinde kaldığını net bir şekilde görebilirsiniz. Ayrıca HoMM6'daki yenilenmiş sıra tabanlı inisiatif kullanımı gibi harika bir özellik de gerçekten göz ardı edilemeyecek yeniliklerden. Baştan aşağıya yenilenen Heroes serisinin son oyunu, kesinlikle birinciliği hak ediyordu. **Ertuğrul**





EN İYİ MÜZİK / RİTİM OYUNU

1. Child of Eden

Bu sene ne bir Rock Band, ne de bir Guitar Hero oyunu gördük; zaten bu isimlerde bir oyun çıksayı da büyük ihtimalle bir "şarkı paketi"nden ötesi olamayacaktı. Dolayısıyla seçimimizi dans ve diğer ritim oyunları arasından yapmamız gereki. Dans oyunları elbette ki eğlenceli, elbette ki sosyal ortamlarda herkesin dans eden birer kütüge benzemesine yol açarak çok eğlendiriyor ama bunların hicibiri, Child of Eden'in artistik, renkli ve farklı dünyasının önüne geçmeyi

başaramadı. Elektronik müzik eşliğinde, ekrandaki cisimleri vurma odaklı bir oynanış sunmasıyla sadece birkaç saniyede kendınızı oyuna kaptırmış olarak bulabilmenizden öte, oyunun Move'a ve Kinect'e tam destek vermesi de Child of Eden'in başarısında büyük bir etken. Standart gamepad desteği de sunan oyunun kısa olması bile onun 2011'in en iyi müzik oyunu olmasını engelleyemedi. Q Entertainment'ı bir kez daha kutluyoruz! **Tuna**

2. Rocksmith

Oyun piyasasının mazisinde Guitar Hero gibi bir seri olmasayı, Rocksmith şu anda bu listenin açık ara birinci olacaktı. Guitar Hero fanatiklerinin bir tek şikayetleri vardı, o da çaldıkları şarkıları oyuncak gibi bir gitarla eşlik etmek zorunda kalmaları. Bu talebe cevap verdi Rocksmith ve gerçek bir gitarla şarkı çalabilme şansını tanıdı müzik müptelasi olan oyun severlere. Ama Child of Eden'in marginal yapısı karşısında maalesef bu senenin en ikinci müzik / ritim oyunu olarak girebildi listeye. **Ertekin**

EN İYİ BAĞIMSIZ OYUN

1. Minecraft

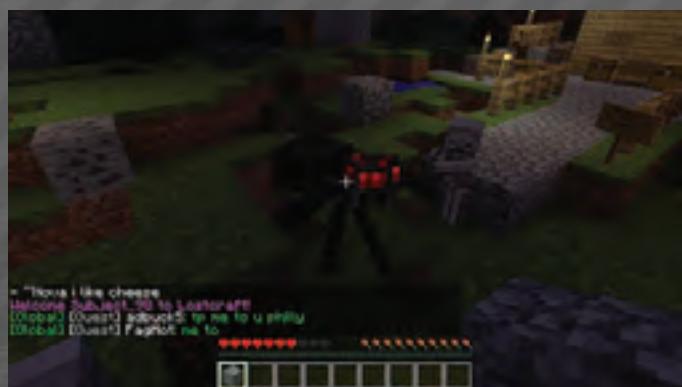


Bu tercihte itirazı olan var mı? Tuna? Ömür? Ayça? Kendinize gelin! Bu yıl piyasaya sürülmüş en iyi bağımsız oyun tabii ki Minecraft! Koca koca piksellerin oluşturduğu bir gürselliğe rağmen bir oyun nasıl tutar, nasıl popüler olur, nasıl fenomen haline gelir, bakan ve öğrenin. Her şey grafik mi? Değil. Her şey komplike oynanış sistemleri mi? Değil. Önce yaratıcı olacaksın, önce farklı bir şeyler yapmayı düşüneceksin,

ondan sonra projeni ortaya koyacaksın ve daha tam sürümünü bile yayımlamadan 4.000.000'dan fazla satacaksın. Minecraft'in hem bize, hem de oyun yapımcısı olma hayaliyle yanıp tutuşanlara büyük bir ders verdığını düşünüyor ve küp toplamaya dönüyorum. Daha yapacak çok şey, kazılacak çok yer, dövüşülecek çok düşman var. Tutmayın beni! **Şefik**

2. Terraria

Birinci zaten dünya tarafından özenerek seçildi, ikinci de onun iki boyutlusı. Evet, size söyleyorum Minecraft fanatikleri: Eğer üçüncü boyuttan sıkılırsanız, aynı keyfi daha kapsamlı görev ve eşya anlayışıyla Terraria'da yaşayabilirsiniz. Eşya yaratma, yeri delip sonsuzluğa doğru özgürcü dolaşma ve bir şeyler inşa etme konuları size çekici geliyorsa Terraria'yı mutlaka deneyin. **Tuna**





EN İYİ SHOOTER OYUNU

1. Battlefield 3

Ofisteki oylamada rekor bir katılımla en çok oyu olan Battlefield 3, en iddialı rakibi Modern Warfare'ı da tahtından indirmeyi başardı.

Bir Modern Warfare 3 oyuncusu olarak yazıyorum bu satırları üstelik. Modern Warfare 3 gerçekten iyi bir oyun, hala çok eğlenceli lakin Battlefield 3 zorù başırap halihazırda herkesin tercihi olan bir oyunun üstesinden gelmeyi başardı. Hepsi de kaliteyi ön planda tutan birçok ögenin bir araya gelmesiyle meydana geldi.

Battlefield 3'ün en iyi FPS olmasında kuşkusuz en büyük etken, oyunun genel anlamda her şeyi çok iyi bir şekilde ve üstüne bir şeyler koyarak getirmiù olası. Daha önce yapmadığımız, tecrübe etmediğimiz işlerle uğraştığımızı söyleyemem ama her şe ò kadar yerli yerinde, o kadar kaliteli ki Battlefield 3'e bir kez adım attıktan sonra beğenmeden içinde çıkmak kesinlikle mümkün olmuyor.

Grafiksel anlamda Frostbite 2 motorunun neler başarabildiğini bize gösteren Battlefield 3, elbette ki multiplayer kısmında parladi. Tek kişilik senaryo iyidi, hoştu, eksikleri de yok değildi ama iyi ve kötü taraflarını zaten multiplayer kısmı gölgедe bırakmaya yetiyordu.

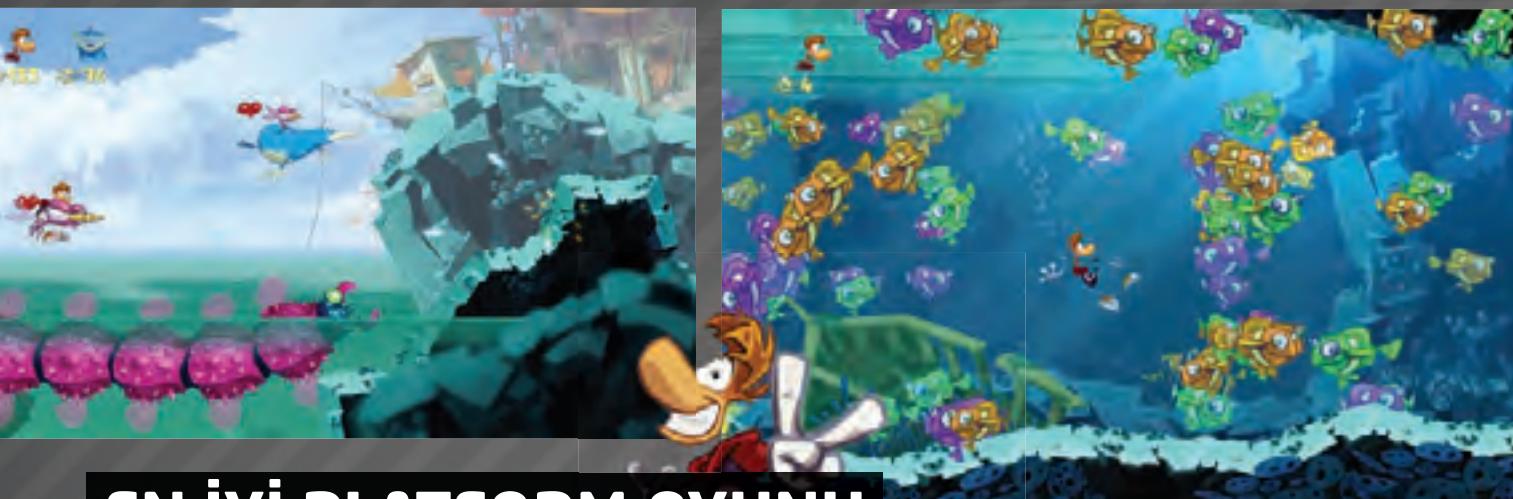
Multiplayer, Battlefield 3'ün en büyük silahı. Zaten multiplayer kısmında bu kadar iyi olmasaydı, bu sayfalarda yeri bile olmazdı. Sunucularında onlarca oyuncuya aùırlayan oyun, belki MW kadar hızlı olmadı, olamıyor ve olmak da istemiyor. Bu, oyunun seyrinin yavaş ilerleyip insanların sıkılmasına yol açmaktan çok biraz daha stratejik yaklaşabilmesine, savaşın ne olduğunu hissedebilmesine yol açarak oyuncuların maçlardan kolay kolay kopamamasına neden oldu ve olmaya devam ediyor. Özellikle "hardcore" fanatiklerin başarılarını takip etmelerini kolaylaştırın Battlefield sistemi, oyuncuların profillerini internet tarayıcısı üzerinden görüntülemesine ve diğer oyunculara izlemesine izin vermesiyle de büyük popülerite kazandı.

Sınıf seçenekleri, tonlarca açılmayı ve kullanılmayı bekleyen silah, araçların Rush ve Conquest gibi oyun modlarındaki kullanışlı halleri, sunucuların oyuncularla tıkım tıkım olması ve hileyi başvurulmayan oyunlar sayesinde Battlefield 3, bu yılın en iyi shooter'ı oluyor, uzunca bir süre de tahtından inmeyecek gibi gözükyor. Ve unutmayın, Battlefield 3'ün eğlenceli dünyasına girmek için hiç de geç kalmadınız. **Tuna**

2. Call of Duty: Modern Warfare 3

Arkadaşım! Bundan önceki oyun ne? O ilk sıradaki? Eveet, Battlefield 3. Neler yaptık Battlefield 3'te? Uçak kullandık. İşte Modern Warfare 3'ün ikinci olmasının sebebi budur bana göre. Her ne kadar senaryosu Battlefield 3'e bin basıyor olsa da yine piyadeyi canlandırmaktan başka bir şey yapamadığımız için ikinci oldu. Onun dışında hiçbir kusuru yoktur bunaçızın, uçuþu da uçurmaya verin canım! Takılmış bir Makarov'un peşine, gidiyoruz. Oradan, yukarıdan hava desteği filan geliyor, ooo çok güzel. Black Ops kadar kötü de değil ama uçak uçurmadık. İşte bu yüzündendir ki koskoca bir senaryo gitti göz göre göre, daha ne diyelim? **Meric**





EN İYİ PLATFORM OYUNU

1.Rayman Origins

Bu yıl çıkan hemen hemen bütün platform oyunlarını bizzat oynadım, hatta henüz çıkmayanları da fuarlarda test etme şansı buldum. Skylanders: Spyro's Adventure'ı dibine kadar oynadım, bitirdim ve bence yılın platform oyunu adayı adayı bile olamayacak bir düzeyde kendisi. Umutla beklediğim platform oyunları arasında LittleBigPlanet 2 beni biraz hayal kırıklığına uğrattı zira

LittleBigPlanet 2, ilk oyunun yarattığı heyecanı ve etkiyi yakalayamadı ama Rayman Origins dediğiniz zaman akan sular durur. Yılın sonlarına doğru yetişmesine rağmen tartışmasız yılın en eğlenceli, en matruk, en iyi platform oyunu Rayman Origins'tir. Bu oyunu kadın erkek ayırt etmemesizin herhangi birine 30 dakika boyunca oynatın ve bir daha elinden bırakamadığınıza tanıklık edin. **Ahmet**

2.LittleBigPlanet 2

Media Molecule'ün hayatımıza kattığı Sackboy ve Sackgirl karakterlerinin dünyasını öyle çok sevmiştik ki ilk oyun ile ikinci oyunun bu listeye girmeme gibi bir ihtiyali zaten yoktu. Hayalimizdeki bölümü yaratabildiğimiz, diğer oyuncular tarafından tasarlanan milyonlarca bölümyle başında çokça vakit geçirdik, pek sevdik. **Ayça**

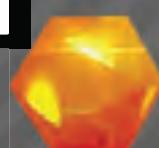


EN İYİ BAĞIMSIZ OYUN

1.Bejeweled Blitz Live

Arkadaşım! Şimdi niye birinci oldu bu Bejeweled? Çünkü bu oyun puzzle oyunlarının kralıdır, hasıdır, adeta The Sims'ıdır. Pek çok puzzle oyunu vardır tabii ki böyle kafa dağıtmazına yardımcı olan, oynarken hiçbir şey düşünmediğiniz, terapi bazlı oyunlardır bunlar. Bence Bejeweled'in birinci olma sebeplerinden biri de insan hep daha iyi skorlar almaya zorlamasıdır. Diğer puzzle oyunları da yapıyor bunu ama Bejeweled insanoğlunun ve özellikle

bayanların parlak taşlara olan meraklısı körküldüğinden birinci olmuştur ve her zaman da birinci sıradan kalmaya devam edecektir, evet! Ben oynuyorum, bunu itiraf ediyorum, seviyorum parlak taşları, ne yapayım? En son Facebook eklentisini de çıkardıktan sonra zaten bu oyunun sırtı yere gelmez ki görüldüğü gibi de gelmemiştir ve 2011 yılının en iyi puzzle oyunudur; darsı 2012'nin başına. **Meric**



2.Catherine

Bir anda ortaya çıkan oyunlardan bir tanesi olan Catherine, ilk olarak güzel kızları ve harika anime çizimleri olan demolarya kullanıcılarının dikkatini çekti. Oyunun içerisinde girdiğimizde karşılaştığımız o ilginç cel-shaded grafik motoru, oyun yapısını harika kılmayı başaran en önemli özelliklerden bir tanesi belki de. Hızlı oyun yapısı ve ardi arkası kesilmeyen eğlenceli diyaloglarıyla bu yıl çırpmış en iyi puzzle oyunlarından bir tanesi, bana göre birincisi! **Ertuğrul**



EN İYİ RPG OYUNU

1. The Elder Scrolls V: Skyrim

The Elder Scrolls V: Skyrim, 2010'un Aralık ayında duyurulduğundan beri tüm oyun severler, 11.11.11 tarihini bekliyor. Gerçekten de oyunculara verdiği sözleri tutmasıyla ünlü Bethesda, bu kadar büyük bir oyunu ertelemeden, "ya durun, yetiştiremedik" diye nazlanmadan, tam da söylediğine gün piyasaya çıkardığında herkes heyecan içindediydi ki bu heyecanın boş olmadığını da ilk andan itibaren fark ettim. Skyrim, 17 yıllık Elder Scrolls serüvenine yeni bir soluk getirmekle kalmadı, oyun dünyasındaki RPG algısını de kocaman bir adım ileriye götürdü. Bir elimizle büyü yapabiliken diğer elimizle silah kullanabilmemiz, ejderhalara özgü büyülü nefesimizi geliştirebilmemiz, oyun için hazırlanan çok etkileyici ve çok geniş bir senaryonun içine dalıp aynı zamanda Skyrim haritasında serbestçe, görünmez duvarlar olmadan gezip tozabildiğimiz bu oyun, Deus Ex veya Rage gibi artarda gelen dev hayal kırıklıklarından sonra ilaç gibi oldu. Ancak Skyrim'in başarısını, önceki başarısız oyunların yarattığı hayal kırıklığına bağlamak büyük haksızlık olur. Bir RPG olarak Skyrim, "role playing" konseptinin hakkını sonuna kadar verdi. Elimizde bir ok ve yay, geniş

bozkırlarda geyik avlamaya çababdığınız ve geyik avlarken eğilip, saklanıp, ses çıkarmadan hareket edip gerçek bir avcı gibi davranmak zorunda olduğunuz oyun, rol yapma kavramının sadece bir "geyik" olmadığını, oyuncuya oyunun içine sokabilen rol yapma oyunlarının da olabileceğini gösterdi bize. Ayrıca oyunun müthiş grafik, ses, müzik, sunum özellikleri de onu tam anlamıyla bir sanat eseri yapıyordu. Haliyle eğer rakipleri akıllanıp da Skyrim'den bir ders çıkarmazsa daha çok uzun yıllar boyunca Elder Scrolls serisinden daha iyi bir RPG göremeyeceğimize eminim. Bence onca zaman büyük bir gürültü çeken Deus Ex, Skyrim'in yanında çocuk oyuncu gibi kaldı. Yakında gelecek Mass Effect 3 ise aynı Deus Ex gibi, konsollar için kasten sterilize edilmiş atmosferi ve içeriğiyle yine atıştırmalık minik bir sandviç gibi olacak. Her bir zindanı saatlerce sürebilen ama bu süreçte oyuncuya bir an bile sıkmayan, sürükleyici olması için her detayının üzerinde ince düşünüldüğünü hissettiğen Skyrim, sadexe 2011'in değil, tüm zamanların en iyi RPG oyunu ödülüne bile alır. Dersiniz, sınavınız falan varken buna sakın bulaşmayın, başından kalkamazsınız. **Cem**

2. The Witcher 2: Assassins of Kings

CD Projekt'in geliştirdiği, el emeği, göz nuru The Witcher 2: Assassins of Kings'in gelışini ben, Geralt'ın gelişini olarak kutladım. Hikayesi, yansıttığı dönemin özelliklerine göre tasarlanmış grafiklerinin başarısı, oynanabilirliği ve çapkin ötesi Geralt'ıyla akıllarda yer eden ilk oyundan sonra The Witcher 2, çıktığı dönemde RPG ihtiyacını tam anlamıyla karşılayarak devam oyunuyla başarısını sürdürdü. Yani tabii ki Oblivion'dan sonra deli gibi beklenen ve çıktığında da piyasayı kasıp kavuracak Skyrim söz konusuken birinci olmasını beklemek pek olmazdı. Skyrim gelene kadar The Witcher 2 ile "+18" dünyalarla eğlendik ama itiraf edelim, ikisi de gönüllerin şampiyonu. **Ayça**



ANDROID'İN YILDIZLARI

Grand Prix Story
Majesty: Fantasy Kingdom Sim
Turkey Blast: Reloaded



EN İYİ SPOR OYUNU

1. FIFA 12

Geçenlerde Şefik'le -yine- FIFA oynuyorduk. Maç ortada giderken, oyundan kaynaklanan bir - iki gol yedi ve söylemeye, oyuna sövmeye başladı. Dedim "Şefik, sakin ol, elinden bir kaza çıkacak." Sonra, elini omzuma atıp dedi ki: "Abi" dedi; "O kadar söyleyoruz, gelecek yıl yine alıp yine bir yıl boyunca oynayacağız." "Vay be" dedim, "Gel bir sarılıyım sana."

Maçtan sonra şapkamı (DYO) önde alıp Şefik'in söylediklerini düşündüm. Haklıydı; FIFA'yı öyle ya da böyle oynayacaktık. Evet, kusursuz değil; evet, hataları var; evet, bazen çıldırıyor ama bu oyunu oynuyoruz ve oynamaya devam edeceğiz. Peki ama neden? ÇÜNKÜ BU OYUNU SEVİYORUZ! (Caps Lock'lu seviyoruz, o derece!)

Demem o ki bu bir sevda... Futbolla doğan, futbolla büyünen ve futbolla yaşayan bir ülkenin evlatları olarak bizler, bu oyunu oynamak zorundayız. Bu, kaderimizde var. Haliyle "oyun

şöyledir, oyun böyle" demeye gerek yok. "Yok abi, sen yine de iki kelam et FIFA 12'yi neden yılın oyunu seçtiğinizde dair." derseniz sizi kıracak halim yok, oturur yazarım.

İtiraf edelim, eskiden oyunda defansı tam anlamıyla kontrol edemezdik; adamlar istemediğimiz zaman, istemediğimiz hamleler yapardı ve takım arkadaşlar verirdi. İşte "Tactical Defence" bu sorunu kökünden çözdü. Hükümda en çok dikkatimi çeken şeysse her şutun gol olmaması; eskiden karşı karşıya her pozisyon gol olurken (R2'ye teşekkürler!), artık birçok pozisyon kaçıyor çünkü FIFA 12'de karşı karşıya gol atmak, yetenek gerektiriyor.

Online taraftaki değişiklikleri de göz ardı etmemek gerek; yeni lig sistemi ve beklenme süresinin sıfırı inmesi, önemli değişiklikler.

Fazla söyle gerek yok çünkü FIFA oynamamız için bir nedene ihtiyacımız yok. Biz onu seviyoruz ve eminim ki o da bizi seviyor. **Fırat**

2. NBA 2K12

Tamam, dünyanın en popüler sporu futbol ve ülkemizde de durum aynı. Hem anlaması, hem oynaması, hem de izlemesi daha kolay belki ama konu oyunlara gelince, fazlasıyla iyi bir not vermem rağmen FIFA 12'yi bir kenara atıyorum. NBA 2K12'nin oynanmayan bir sezon için (En azından geçen ayın sonuna kadar.) bu kadar başarılı bir oyun olarak karşımıza çıkması, hem de içeriği sayısız yenilikle tavan yapması göz arı edilemez. Geçen yıl Michael Jordan ile renklenen oyun, bu yıl daha fazla efsaneye ev sahipliği yaptı. Oyunun değişen set hücumu sistemi, maçların daha gerçekçi ve daha çeşitli geçmesine vesile oldu. Hala tam olarak hizmete girmese de NBA2K servisi, oyuncular arasında sosyal bir bağ oluşturdu. Günbegün yapılan güncellemelerse oyunu her an taze tuttu. Hal böyleyken ve FIFA 12'ye rağmen yılın oyunu NBA 2K12'dir, o kadar. **Şefik**



EN İYİ PC OYUNU

1. Battlefield 3

Benim haberim olmadan bir nesil yetişti ve yetişmeye de devam edecek. Bu nesil, bilgisayarlara hiç dokunmadan oyun oynayabilecek bir nesil... Mesela bakıyorum, daha anne diymeyen bir uafaklık, babasının iPad'inde bir şeyler yapıyor, iPhone'unda sayfaları rahatlıkla geçiyor, Kinect'in karşısında cihazın onu algılamasını bekliyor. Şimdi benim o yaştaki halime bakalım; elimdeki uzaktan kumanda nasıl o televizyonu çalıştırdı diye şaşırıktayım.

Yeni neslin en küçük üyeleri değil, daha büyük üyeleri de "konsol" firtinasıyla, sanki bu cihazlar dün varolduğundan beri oradalarmış gibi tanıtırlar. Belki evde bir tane uyduruktan dizüstü bilgisayar vardı ve yanında bir tane de konsol. Eh, o adam da ne yaptı, FPS oynamayı konsolda öğrendi.

Bense mouse icat olduğunda oradaydım! Gözlerim atmaca keskinliğinde, elim bir mouse'u kavrayacak en iyi pozisyonda, FPS'lerin altın üstüne getirdim. FPS demek, mouse demektı; mouse demek, hassasiyetin göbek adıydı. İşte bu yüzünden ki hala FPS türü PC'de oynanır diye savunurum, bu yüzünden ki EA, Battlefield 3'ün tasarım makinesi olarak PC'yi seçmiş ve PC'cılere multiplayer kısmında çok önemli iki adet hediye sağlamıştır.

Güçlü makinelere sahip olan oyuncular, ilk

hediyenin ne olduğunu hemen anlımışlardır. Evet, grafiklerden bahsediyorum. O parlı parıl parıldayan güneş ışığını, duman efektlerini, kırklardan yoksun modelleri, parça efektlerini en iyi PC oyuncuları tecrübe etti ve inanın ki PC'de en güzel oyunlardan bir tanesidir Battlefield 3.

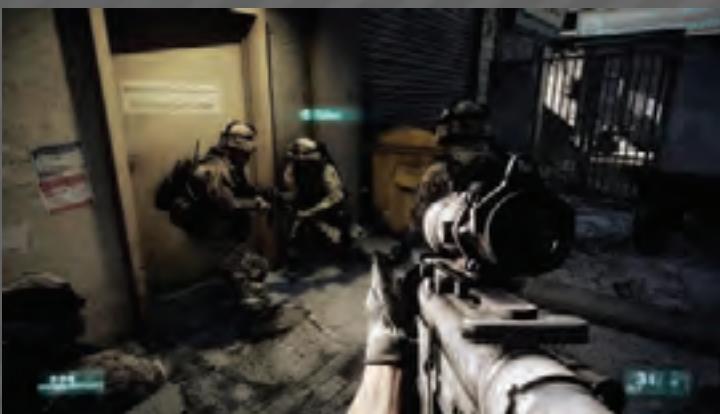
Bir diğer hediye de multiplayer alanında PC'cilerin oldu. Konsollarda 32 kişiyle sınırlı kalan multiplayer maçları, PC'lerde 64 kişinin tek bir oyunda buluşabilmesini sağlamaktır. 64 kişilik oyunların kaosun göbek adı olduğunu söyleyebilirim ama bazen savaşlar o kadar gerçekçi bir hal alıyor ki, "İyi ki oyun ağızına kadar döldü" diyorsunuz.

Konsol sahibi olmayan oyuncular, mecburen oyunu PC için satın almak zorunda kalmaktalar ve makineleri yeterince iyi değilse BF3 onlara sırt da çevirmiyor. En yüksek ayarlarla kiyaslayınca elbette ki grafikler biraz geri kalıyor ama düşük ayarlıda bile oyunun tadını çıkartmak sonuna kadar mümkün.

Ezeli rakibi Modern Warfare 3'ü PC alanında da geride bırakan Battlefield 3, DICE'a ve EA'e bir kez daha teşekkür etmemize neden oluyor. İyi ki bu denli özenli bir çalışma yaptılar da asker temalı FPS'lere yeni bir soluk geldi. Battlefield 4'e kadar hangi oyunda olacağınızı biliyorsunuz.. Sizi de aramızda görmekten onur duyuyor. Tuna

2. The Witcher 2: Assassins of Kings

Seni seviyorum Geralt! (Eşim duyması, ööhüm!) Ola ola ikinci olmuş bu oyun da, hiç olacak şey mi? İlk oyundan katbekat daha güzel grafiklere sahip ve bir o kadar da sürükleme senaryosu olan bu güzelim RPG neden ikinci oldu? Koskoca bir bataklık canavarıyla savaştık, hayalet askerlerin arasında, savaş meydanından geçenken, acaba varabileceğimiz nokta daha ne kadar uzakta diye stresse girdik. Düşman askerlerinin kampına sızdık, belki ilk denememizde sızamadık ama bu, 10 kere daha denememize engel olmadı, hiç söyle demedik: "Bu ne yaaa! Geçemiyorum ben buraya sıkıldım!" Çünkü merak ettik Geralt'ın bu koca dünya üzerindeki rolünün nasıl devam edeceğini, merak ettik Geralt'ın ne zaman evlenip çoluğa çocuğu karışacağını ve merak ettik o kılıç hareketlerini nasıl oldu da oyunun içine yerleştirdiklerini... Film değil miydi bu izlediğimiz? Bence The Witcher 2'nin ikinci en iyi PC oyunu seçilmesinin tek sebebi, senaryosunun çabucak bitmesidir. Başka bir sebep düşünemiyorum, bir Geralt fanatığı olarak. Birinci oyunun Battlefield 3 olduğunu düşünürsek aslında en birincinin Geralt olduğunu kabul etmek zorunda kalacağız saygıdeğer arkadaşlar. Meriç





EN İYİ PLAYSTATION 3 OYUNU

1. Uncharted 3: Drake's Deception

Sony açısından 2011 yılı son derece bereketli geçti diyebiliriz. Ezeli rakibi Microsoft'un Xbox360'ına göre, PS3'e 2011 yılında daha kaliteli özel yapımlar geldi dersek yanlış olmaz herhalde. Bir tek yarı oyunu olarak bu yıl Xbox 360'ın Forza Motorsport 4'üne cevap veremedi PS3 ama geri kalan kulvarlarda Xbox360'tan geri kaldığını düşünmüyorum. PlayStation 3 için bu yıl hakikaten birbirinden kaliteli yapımlar peş peşe boy gösterdi. 2011'in başlarında Killzone 3, FPS'nin tanımını yeniden yapmaya çalıştı. Göz alıcı grafikler ve gerçekçi vuruş hissi sayesinde Killzone 3, birçok PS3 sahibinin gönlünde taht kurmayı başardı. FPS olarak yine Resistance 3, Killzone 3'ün gerisinde kalmayacak düzeydeyde bir ambiyansla oyuncuların karşısına çıktı. Şahane silahlardan sunan oyunda halen multiplayer odalar dolup taşydrodur. inFamous 2 yine tadına doyamadığımız bir aksiyon oyunu olarak PS3 sahiplerini mest etmemi başardı. Diğer yandan Sony, God of War: Origins Collection ve The ICO & Shadow of the Colossus Collection gibi eski klasikleri yeniden canlandırma stratejisine başvurdu. Yılın son aylarına doğru Naughty Dog, Uncharted 3: Drake's Deception'i PS3'e yetiştirememeydi, LEVEL olarak yılın PS3 oyununu seçmekte epey bir zorlanacaktı herhalde. Birkaç

kafa göz dağılıbilir ve birkaç yaralı yoğun bakıma yatabilirdi. Neyse ki Naughty Dog oyunu yetiştirmesini bildi ve Uncharted 3: Drake's Deception'in yılın PS3 oyunu olması için başta ben ve Tuna olmak üzere hemen hemen tüm LEVEL ahalisi hemfikir oldu. Esasında Uncharted 3: Drake's Deception sadece yılın en iyi PS3 oyunu değil, aynı zamanda bana göre yılın en iyi oyunu. Gerekçesini de hemen izah edeyim. Bana göre bir oyunun %51'i grafiktir, yani bir oyunun görsel kalitesi beni oyuna ilk çeken etkendir. Bu noktada Uncharted 3: Drake's Deception'in her pikseli için korkunç bir emek verilmiş ve oyunun grafikleri adeta naksız naksız dokunmuş. Grafikte detay da bence en önemli faktördür. Uncharted 3: Drake's Deception'in görsel detayınu bu yıl sayfalarca anlata anlata bitiremedim, o yüzden halen bu oyunu oynamadıysanız veya görmediyseniz, vakit kaybetmeden oyunu bir yerlerden bulup oynamanızı öneririm. Uncharted 3'teki multiplayer seçenekler, oyun bittiğten sonra sizin hala oyuna karşı sıcak tutmayı başarıyor. Üstelik Sony, Uncharted 3: Drake's Deception'da Türkçe seslendirmeler kullanarak Uncharted serisi için bir ilki gerçekleştirmiş oldu. Şefik, Uncharted 3: Drake's Deception'a özel editör torpili yapıp bu oyunu yılın oyunu mu seçsek, ne yapsa? Ahmet

2. Killzone 3

Killzone'u biliyorsunuz. PlayStation 3'eünü ve karizmasını veren en önemli isimlerden biri, Killzone ismidir ki henüz daha PlayStation 3'ün dedikodularının ortada dolaştığı yıllarda, sinema filmi kalitesinde görüntülerle ortaya çıkan bir açılış ve oynanış videosu ile tüm oyun dünyasını birbirine katmıştır. Ardından gelen itiraflarda, söz konusu videonun oyun içi videoları olduğu ancak rötuşlanarak yayılmış bulunduğu itiraf da edilince, büyük bir skandal kopmuştu ancak yine de bu durum, Killzone serisinin başarısını etkilemedi. İşte o serinin yeni oyunu Killzone 3, sadece bir shooter değil, savaş alanının acımasızlığını ve şiddetini, çatışmanın heyecanını, askerlerin adrenalinini en iyi anlatan oyunlardan biri olarak karşımıza çıktı. Rakibi, teknik ve içerik olarak çok daha başarılı olunca, ikincilikle yetinmek zorunda kalsa da Killzone 3 hala gönüllerin birincisi. Cem

SONY
make.believe

SEKTÖR ÖZEL ÖDÜLÜ

Türkçe oyunlar konusunda büyük çaba sarf eden, son olarak Uncharted 3: Drake's Deception'i tamamen Türkçe olarak ve büyük bir keyifle oynamamızı

imkan tanıyan Sony Türkiye'yi bu ödülü layık gördük. Umarız öntümüzdeki yıllarda da Türkçe dil desteği konusundaki çalışmalar aynı hızla devam eder.



PSN'İN YILDIZLARI

Limbo
Outland
Plants vs. Zombies



EN İYİ XBOX 360 OYunu

1. Gears of War 3

Yılın en iyi Xbox 360 oyunu Gears of War 3 seçildi tarafımızdan, e seçilecek tabii ki... Gears of War 3 (GeoW3) tek başına bir oyundan çok daha fazlası. Aslında oyun severler büyük resmi görmeyi her seferinde unutuyorlar. Son yıllarda piyasaya çıkan çok az oyunun senaryosu birbirine bu kadar bağlı ve olaylar bu kadar birlikte ilerliyor. Şöyledir baktığımızda nereden başladığını her şeyin, son oyunla nereye gelindiğini çok daha iyi görebiliyoruz aslında.

GeoW serisi ilk olarak konsollarda adam gibi shooter oynamamasını sağlayan omuz üstü harika kameraları geliştirmiş bir oyun, devamında "split screen" olarak adlandırdığımız, iki oyuncunun aynı ekran üzerinden bu oyunu oynayabilmesi var ki ne desem duygularımı anlatmaya yetmez.. Üçüncü oyuna spesifik olarak bakacak olursak ilk olarak gözümüze artık harika bir şekilde yerleşmiş olan ve sorunsuz çalışan "cover" sistemi takılıyor. Bütün bu savaş durumuna bir de yeni oyunla birlikte gelen yeni ve farklı silahlar eklenince değmeyin keyfime arkadaş. Adamlar daha ne yapısın?

Her şeyi geçtim, bu multiplayer modları da nedir? Oyunu bitirdikten sonra etrafıavalavalbakan oyuncular olarak, bir anda karşımızda daha önce hiç görmediğimiz genişlikte ve farklılıkta bir multiplayer

sistem bulduk. "King of the Hill" ile stratejik noktaları elimizde tutma keyfini yasarken, "Wingman" modunda iki farklı takım olarak birbirimizi yok etmeye çalıştık. Üç oyundur öldürdüğümüz düşmanlarımızla birazcık da olsun empati kurmak isteyenler içinse "Beast Mode"'u yaratılan tasarımcılar benden tam not almayı başardılar.

Benim oyunlarda en çok aradığım özelliklerden bir tanesi olan senaryoya GeoW 3 ile birlikte serinin oyunlarında daha önce hiç olmadığı kadar derin ve kaliteli idi. Daman Baird, Samantha Byrne ve Clayton Carmine gibi yeni karakterlerle içine daldığımız bu karanlık dünya, bir oyuncu olarak oylara bakışı değiştirdi. Sadece tek bir karaktere yapışıp kalmamızın resmen engellendiği bir oyun GeoW 3, bu sayede at gözlüklerimizi çıkararak çok daha keyifli bir oyun deneyim edebildik kendisyle. Temponun hiç düşmediği bir oyun olan GeoW 3, bu ödültü fazlaıyla hak ediyor. "Bir sağa koş, bir sola koş; eyvah mermim bitti, şimdi şuraya takla atarsam her şey yoluna girecek." gibi duyguların içten içte daha çok tekrarlanarak söylendiği belki de tek oyun. Bana sorsalar, bu oyunu yeni konsollar için yapardım ve çok daha farklı grafik optimizasyonları kullanırdım ama yapacak bir şey yok, oylanla da idare etmemi öğrenmek lazımdır. **Ertuğrul**

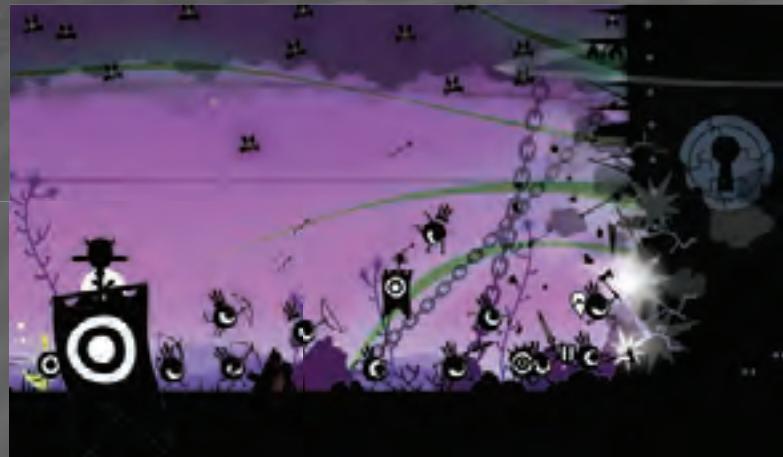
2. Forza Motorsport 4

Sevgili LEVEL ahalisi ve saz arkadaşım Emre ile Şefik, Gears of War 3'ü en iyi Xbox 360 oyunu seçmişler. Seçimlerine saygı duyuyorum, Gears of War 3 cidden sağlam bir aksiyon oyunu ama Forza Motorsport 4'ün sadece en iyi yarış oyunu seçilmesi bana açıkçası yetersiz geldi. Forza Motorsport serisine layık olduğu değer bir türlü verilmeyip gibi geliyor bana. Forza Motorsport 4, bu yıl oynadığım açık ara en iyi yarış ve sürüs simülasyon oyunu. Hastası olduğum Gran Turismo 5'in bile pabucunu dama atmayı başarın bir oyun. Need for Speed: Shift 2 Unleashed'de bu yıl severek epey bir oynadım ama Need for Speed: The Run tam bir faciaydı. Yarış oyunlarını kıyaslıyor olsam işim daha kolay olurdu ama kendi hassas terazim bir kefesine Gears of War 3'ü, diğer kefesine Forza Motorsport 4'ü koyduğumda yarış oyunlarına olan tutkum biraz daha ağır bastı ve bana göre Forza Motorsport 4 yılın en iyi Xbox 360 oyunu oldu. **Ahmet**



XBL'IN YILDIZLARI

Bastion
Guardian Heroes
The Fancy Pants Adventures



EN İYİ PSP OYUNU

1.Patapon 3

En yakın rakibi Dissidia 012'den sıyrılmamasını sağladığımı çok sevdiğim Patapon 3, emektar PSP'mi elimden bırakmamı engelleyen son PSP oyunu olacak diye düşünüyorum zira Final Fantasy Type-0'ı büyük ihtimalle PS Vita'da oynayacağım.

Son derece basit gibi gözüken bir oyun olmasına rağmen, arkasında dipsiz bir kuyu barındırır Patapon 3. Müzik eşliğinde düşman öldürmekten o kadar ötededir ki oynanış, bir görevde çıkmadan önce hangi Patapon'u, neyle donattığınızın hayatı önemi olur.

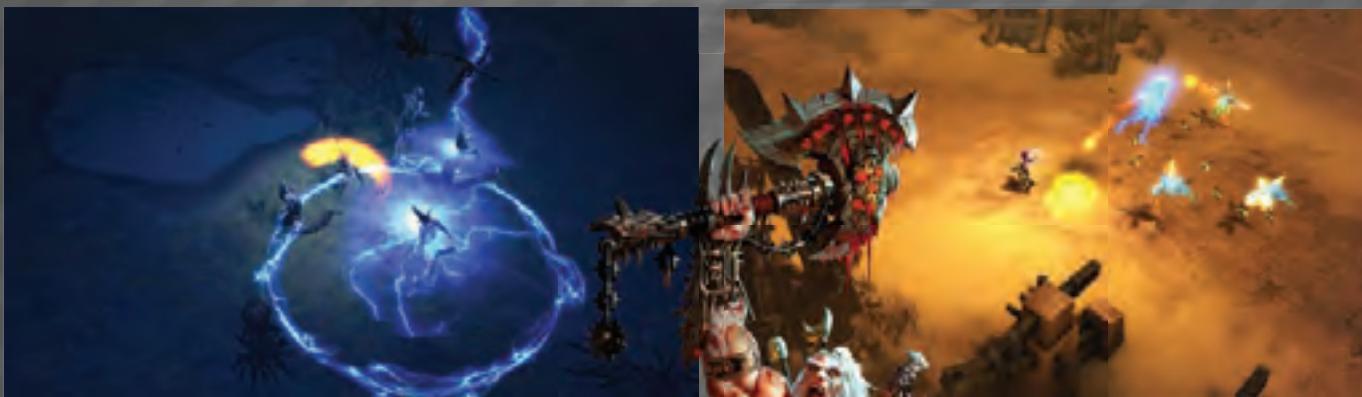
Patapon 3, bir görevi ilk seferde geçmenizi istemez;

zaten her görevde bolca malzeme toplamanıza izin verilir, bolca da tecrübe puanı alırsınız. Bulduklarınızla o görevi bir daha denersiniz, sonra bir daha... inanın ki bundan sıkılmazsınız da. Öbür gün iş olduğunu bildiğim halde, yatağın içinde bir bölümü geçmek için tam dokuz sefer o görevde çıktığımı bilirim, öyle düşünün.

Görsel olarak da PSP'nin en orijinal oyunlarından biri olan Patapon 3'ü PS Vita'da da oynamaya devam edeceğimden emin olabilirsiniz. Ta ki dördüncüsü çikana dek... **Tuna**

2.Angry Birds

iPhone ile ayalarca oynadığım, her bir bölümü üç yıldızla bitirme hırsına büründüğüm bir oyun Angry Birds. PSP'ye uyarlandığını duydugum anıma ilk gelen, "Dokunmatik ekran hissiyatını veremez" oldu. Deneme şansı bulduğumdaysa bu fikrim değişti; çünkü aynı eğlenceli oynanış PSP'ye aktarılmıştı. **Emre**



EN ÇOK BEKLENEN OYUN

1.Diablo III

Eğer SWTOR piyasaya çıkmamış olsayıdı, hangisi en çok beklenen oyun olurdu, halen merak ediyorum... Fakat ilk oyundan sonra sadece üç yıl bekletilen biz Diablo severler, ikinci oyundan sonra araya tam 12 yıl aldı ve bu geçen yılları artık geri vermek istiyoruz. Bu oyun neden mi en çok beklenen oyun? Çünkü Diablo, hack & slash tarzını resmen yaratınan oyun, karanlık dünyası ve bir o kadar da karanlık hikayesi ile en mümin insanı bile içine çekebilen bir oyun. İçerisinde barındırdığı birçok farklı karakterden daha çok, bu

karakterlerin farklı yetenek ağaçları içerisinde onlarca farklı yolda ilerleyebilmesiyle dikkat çeken bir oyun. Oyunun daha da çok beklenmesinin bir diğer sebebi ise Blizzard tarafından piyasaya çıkarılacak olması ve geçen yıllar içerisinde Blizzard'in oyunlar üzerinde neler yapılmasının gerektiğini çok iyi öğrenmesi yatıyor. İkinci oyunda tam anlayıla randıman alamadığımız online seçeneklerse onu başımızın tacı yapmaya yetiyor; yeter ki ilk Diablo III ama bize SWTOR oynamak için birazcık daha zaman tanı, ne olur! **Ertuğrul**

2.Grand Theft Auto V

Diablo III zaten her yıl en çok beklenen oyun seçiliyor. Kendi türünün yaratıcıları GTA'nın son halkası GTA V, yine Rockstar'ın tornasından cillop gibi bir oyun olarak çıkışlığı için açıkçası beni Diablo III'ten daha fazla heyecanlandırıyor. Hem Diablo III'ü gamescom'da oynayan neye benzediğini görmüş oldum ama GTA VI henüz oynamaya fırsatı bulmadım. **Ahmet**



YILIN OYUNU

1.The Elder Scrolls V: Skyrim

Itiraf edeyim, oyun dünyasında bunca yıl boyunca ki yaşamımın son 30 senesinden bahsediyorum, yılın oyunu seçimlerine defalarca şahit oldum ama hiçbir oyunun "yılın oyunu" sıfatını tam anlamıyla beğendiğimi görmedim. Hemen hemen bütün "yılın oyunları" bakiş açısına göre, başka bir oyuna yer değiştirebilirdi. Dolayısıyla hiçbir yılın oyunu, kişisel olarak benim kalbimde o tahtı tam anlamıyla hak eden bir oyun değildi ama sayıca çok fazla oyun üretse de fikri ve teknoloji olarak kısır bir oyun dünyasında, birbirinden farklı sıkıcı, süç oyunları arasında yılın oyunu tacını o alsa ne olur, bualsa ne olur diye bakardım. Beni bu umutsuzluğa iten şartları size biraz açıklamaya çalışıymam. Call of Duty'yi veya Medal of Honor serisini hepiniz biliyorsunuz. 10 yıl önceki, ikinci Dünya Savaşı temali, Saving Private Ryan filmi çakması ilk Medal of Honor'dan beri bu iki oyun seri her oyunuyla oyun severleri büyüledi ama dikkat edin, ne kadar ağızımızı açık bırakıda bu oyunlar eninde sonunda dümdüz ilerleyen, oyuncular için sundukları kolayca tüketilebilen, çok sınırlı shooter'lar oldular. Oynarken çok eğlendik, doğru ama hayallerimizdeki mükemmel oyuna hiç yaklaşmadılar. Şimdiye uzun zamanlı ilk defa yılın oyunu tacına gerçekten hakkının verildiğini

hissediyorum. The Elder Scrolls V: Skyrim, bir oyunun ve oyun yapımcısının, oyuncuya gösterdiği saygının ve sunabileceğinin zengin oyun imkanlarının mükemmel bir örneği olarak karşımıza dururken, "yılın oyunu" sıfatını da sonuna kadar hak ediyor. İşin ilginci, bu fikri sadece LEVEL'in değil, tüm dünyanın paylaşıyor ve Skyrim'e tüm dünyadan ödül üstüne ödül, övgü üstüne övgü yaşıyor olması. Tartışmasız ve rakipsiz bir şekilde tüm dünyada yılın oyunu kabulünü gören Skyrim, çok ustalıkla yazılmış derin senaryosu, aynı ustalıkla tasarılanmış oyun yapısı, yine aynı ustalıkla hazırlanmış görsel sunumu ve ses - müzik alt yapısı ile her oyuncunun mutlaka tecrübe etmesi gereken bir oyundan deneyimi sunuyor. Yapımcısının 2006'da da rakipsiz kalarak yılın oyunu seçilen The Elder Scrolls IV: Oblivion'dan sonra yeni oyunu yayılmamak için neden altı yıl beklediğini de Skyrim sayesinde anlıyoruz zira Skyrim, Oblivion'daki şikayet edilen tüm zayıf noktaların giderildiği, Elder Scrolls dünyasının mükemmelleştirildiği bir oyundur. Skyrim olmasa Oblivion bile hala piyasadaki oyunları alt edip yılın oyunu seçilebilecek güçte bir yapımdır, bir de bunun çok daha geliştirilmiş mükemmelleştirilmiş hali olan Skyrim'i bir düşünmeye çalışın. Rakipleri bu tokadın şokunu uzun yıllar atlatamayacak. **Cem**



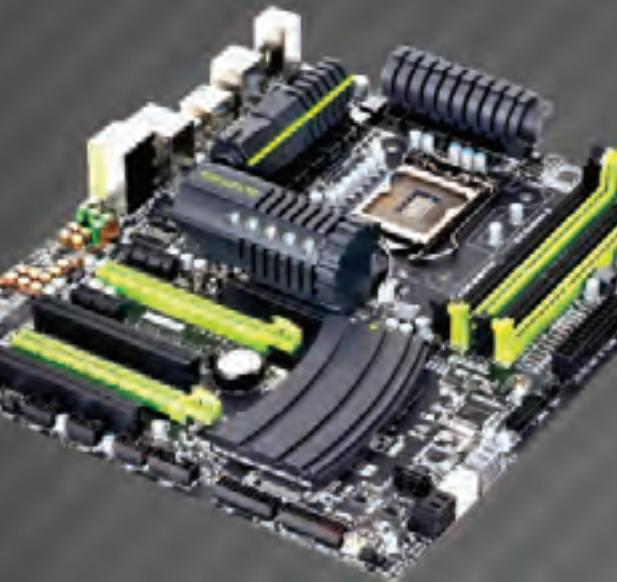
2.Uncharted 3: Drake's Deception

Belki şaşıracaksınız ama hala kendime ait bir PlayStation 3'üm yok ve tüm PlayStation 3 oyunlarını ofiste oynamaya devam ediyorum ama ilk defa PlayStation 3 almaya bu kadar çok yaklaştım. Yıl boyunca, hatta yıllar boyunca ne oyunlar geldi, geçti ama hiçbirini beni bu kadar gaza getiremedi. İlk oyunu oynayışımdan dün gibi hatırlıyorum Uncharted, üçüncü oyunda tavan yaptı bana göre. Görsellini, o inanılmaz atmosfere sahip çöl sahnesini, yakın dönüş mekanlığını, senaryosunu, Pargalı İbrahim Paşa'nın can verdiği Nathan'ı... Daha sayım mı? Bence bu kadarı yetер de artar ama sadece dergide değil, tüm dünyada ortalığı kasıp kavuran, oyuncuları ekran başına kilitleyen The Elder Scrolls V: Skyrim'in varlığı yüzünden tahta oturamadı bu oyun. Olsun, darısı The Last of Us'ın başına artık. **Şefik**



iOS'UN YILDIZLARI

Grand Theft Auto III
Infinity Blade II
Tiny Wings



YILIN ANAKARTI

Gigabyte G1.Sniper2

Gigabyte'ın oyunculara yönelik çatırdığı G1 serisine ait anakartı G1 Sniper2, Intel'in ikinci nesil Core ailesi Sandy Bridge işlemcilerini destekleyen bir anakart. Fakat geçtiğimiz günlerde gelen haberler, bu anakartların Ivy Bridge işlemcileri de desteklediğini ortaya çıkardı. Yani G1 Sniper2 ve diğer birçok LGA1155 soketli anakart, doğrudan Ivy bridge işlemcileri çalıştırılacak. Tabii ki bunun için ufak bir BIOS güncellemesi şart. G1.Sniper2'yi yılın ürünü yapan ise kartın hem en son teknolojilere ev sahipliği yapması,

hem de oyuncular için büyük önem taşıyan kaliteli bir Creative ses kartı ve Killer NIC E2100 ağ yongasını beraberinde getirmesi. Çift ekran kartı ile SLI veya CrossFireX desteği sunması da bu tür oyuncu anakartlarının olmazsa olmaz özellikleri arasında. Son olarak BIOS yerine EFI yönetim arabirimine sahip olan anakartın ince ayarlarını da fare ile yapabildiğinizi belirtelim. Bu sistem aynı zamanda anakartın açılış süresini de az da olsa kısaltıyor. **Recep**

YILIN DİZÜSTÜ BİLGİSAYARI

MSI GT-683

Call of Duty: Black Ops, Mafia II, StarCraft 2, Battlefield: Bad Company 2 ve Need for Speed: Shift gibi oyuncuları Full HD çözünürlükte gayet akıcı bir biçimde oynatabilen GT-683, oyun performansından dolayı yılın ürünü seçilmemi. Onu birinci yapan, hem SSD hem de sabit disk ile birlikte gelerek performans ve kapasiteyi bir arada sunmasının yanında sadece 3.4 kilo ağırlığında olması. NVIDIA'nın en son nesil GT500 serisinden GTX 560M ekran kartını da arkasına alan GT683, GTX460M

ekran kartlı GT680'e göre %13 daha fazla performans sunuyor. Güç tüketimi konusunda ise değişen bir şey yok. Zira gayet iyi optimize edilmiş olan GTX560M yongası, Watt başına daha yüksek performans sunan bir GPU. Tüm bunlar ürünün Turbo özelliği, oyun dışında sessiz çalışması ve üç saatten fazla kullanım sunan dokuz hücreli piliyle birleştiğinde GT-683 tartışmasız yılın oyuncu dizüstü bilgisayarı oluyor. **Recep**



YILIN EKRAN KARTI

Asus GTX 580 DirectCU II

Çift GPU'lu ekran kartların yatırımlı yapmanın hem maddi açıdan hem de güç tüketimi açısından pek de olumlu olmadığı sıkılıkla beliriyoruz. Yine bu kartların fiyatlarına göre sundukları performans da beklenileri karşılamaktan uzak. Bu bağlamda oyunculara en yüksek performansı isteyen oyunculara tavsiyemiz tek GPU'lu en üst modeller oluyor. Asus'un GTX 580 DirectCU II ekran kartı da NVIDIA'nın en hızlı GPU'su GTX 580'i barındırıyor. 2560 x 1600 çözünürlükte çalıştığımız Battlefield: Bad

Company 2, 4 x Anti Aliasing açık konumda saniyede 50 kareden fazla görüntü sunabiliyor. Call of Juarez 2: Bound in Blood ile devam ettiğimiz teste ise benzer ayarları kullanarak bu defa 100 FPS değerini görmüştük. Tüm bu sonuçlar ve kartın mükemmel yakın soğutma sistemi, GTX 580 DirectCU II'yi yılın ekran kartı seçmemizi sağlıyor. Öte yandan AMD 7000 serisinin piyasaya çıkışlarıyla birlikte dengeler çok değişti. 2012'de de LEVEL'ı takip etmeye devam edin. **Recep**

YILIN KASASI

Thermaltake Level 10 GT

Geçtiğimiz yıl Thermaltake ve BMW güçlerini birleştirmiş, BMW'nin Amerika tasarım takımı, kasa ve soğutma konusunda uzman olan Thermaltake ile birlikte Level 10'u kullanıcıların beğenisine sunmuştur. Bu yıl da Level 10 tasarımını farklı bir boyuta taşıyan Thermaltake, daha güncel teknolojileri destekleyen ve yine üst düzey oyuncular ile çoklu ortam eğlence fanatikleri hedefleyen Level 10 GT'yi gün yüzüne çıkarmıştı ve LEVEL olarak bu kasayı sizler için incelemiştik. Fiyatı yüksek olmasına karşın USB 3.0 desteği,

beş adet sabit disk yuvası ile NAS cihazlarına benzeyen tasarımları ve başarılı kasa içi soğutma sistemiyle LEVEL 10 GT beğenimizi kazanmıştır. Yine su soğutma desteği ve özellikle de rakiplerinden ayıran tasarımları, LEVEL 10 GT'yi yılın kasası yapmadan büyük rol oynadı. Kablo yönetimi, kilit mekanizması ve günümüzde uzun ekran kartlarını takmanızı izin veren geniş tasarımları da LEVEL 10 GT'nin dikkat çeken özelliklerinden biriydi. Bakalım Thermaltake'in 2012 bombası ne olacak. **Recep**

YILIN MOUSE'U

Microsoft SideWinder

SideWinder'ın bizi en çok cezbeden yanı şavucunuzun içini dolduran tasarımıydı. Bu tasarımı her iki tarafta yer alan yumuşak kauçuk ile güçlendiren Microsoft, fareyi etkili bir biçimde kavramanızı sağlıyordu. Ürünün üzerindeki düğmelerle baktığımızda standart sağ tık, sol tık ve metal scroll tuşunun yanında iki adet yan tuş ve üste de bir adet hızlı başlat tuşu dikkatimizi çekiyordu. Tüm bu tuşların işlevlerini Microsoft'un nerdeyese bütün fareleriyle uyumlu IntelliPoint yazılımı ile belirlemek ise çok kolayımıza gelmişti.

Bu işlev tuşlarının haricinde ürününde üç tuş daha yer alıyordu ve bu tuşlar ile farenin DPI, yani inch başına nokta tarama ayarını belirliyorlardı. Örneğin strateji oyuncuları oynarken fareyi hızla hareket ettirmeniz gerekiyordu, bu durumda DPI ayarını yükseltiyorsunuz. FPS oyuncularında ise mümkün olduğunda iyi nişan almanız gerekiyor için DPI ayarını düşürüyorsunuz. Sonuç olarak SideWinder, ihtiyaçlara göre kişiselleştirilebilmesi ve Microsoft'un yazılımsal desteğiyle yılın ürünü olmayı hak etti. **Recep**



YILIN MONİTÖRÜ

Philips Blade 224CL2

LED aydınlatmalı yeni nesil monitörler bir-birini kovalıyor. Philips'in Blade serisinden 224CL2 modeli de bunlardan biri. Oyuncuların 19" ve 24" arasında monitörleri tercih ettilerini daha önce de dile getirmiş ve 224CL2'nin de bu bağlamda 21.5" boyutıyla ideal bir görüş alanı sunduğunu dile getirmiştik. Bu ideal boyutu Full HD çözünürlük ile birleştirilen ürünün tepki süresi de iki milisaniye olunca

oyuncular için 2011'in en iyi tercihlerinden biri haline gelmiştir. LED aydınlatmanın avantajlarından kontrast oranı da yararlanan Philips, 20.000.000:1 dinamik kontrast oranıyla fotoğraf ve videolarda da gayet başarılı bir performans sergiliyordu. Tüm bunlar HDMI portuyla da birleşince Blade 224CL2 yılın ürünlerini listesine girmeye hak kazandı. **Recep**



GLOBAL GAME JAM TÜRKİYE

27-29 OCAK 2012

YER: Ahmet Taner Kışlalı Spor Salonu, Ankara

TÜM DÜNYA İLE AYNI ANDA OYUN GELİŞTİRMEYE HAZIR MISIN?



BİR
METUTECH-ATOM
ETKİNLİĞİ!



UYKUSUZ
48 SAAT İÇİN
BAŞVURULAR
BAŞLADI!

SON BAŞVURU:

16 OCAK 2012

BAŞVURU VE DETAYLAR İÇİN:

www.ggjturkey.org

İlk Bakış

Yeni yılda, yeni tat arayışları

Kıskısuza ki 2012'nin en çok beklenen oyunlarından birisi, belki de birincisi Diablo III. Blizzard bizi Diablo III için bekletedursun! Electronic Arts strateji tutkunları için Command & Conquer: Generals 2'yi hazırladığını açıkladı. EA, Westwood'un elinden Command & Conquer serisini aldıktan sonra oyuncuların karşısına Generals ile çıktı ve eski oyuncuların ağızında mayhos bir tat bırakmıştı ama bu kez Frostbite 2 motoruyla hazırlanan Generals 2 sağlam bir dönüş yapacağı benziyor. The Last of Us ise Uncharted serisine imza atan Naught Dog'in tornasından çıkacak güzide yapımlardan biri olarak daha şimdiden dikkatleri üzerine çekmeyi başarıyor.



The Last of Us

Uncharted serisinin yapımcılarından yeni bir bomba geliyor.

60



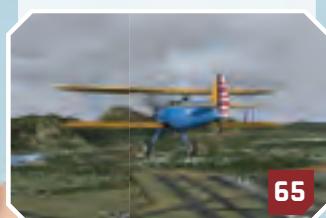
I Am Alive

E3 2008'de Ubisoft tarafından duyurulan oyun, "Yıkılmadım, buradaydım!" diye haykırıyor.



C&C: Generals 2

"Welcome back commander!" diyen yumuşak kadın sesini özlemiştik!



Microsoft Flight

Simülasyonların piri ekranlarına geri dönmeye hazırlanıyor.

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunu düşürüyor, hangisi çıkıyor...

Tansiyon Ölçer
ÇOK DÜŞÜK
DÜŞÜK
NORMAL
YÜKSEK
ÇOK YÜKSEK



Tansiyon Ölçer

NORMAL

Yapım Big Huge Games **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** RPG **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi Şubat 2012 **Web** reckoning.amalur.com

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Unutulmuş Diyarlar...

İlk bakışta görüntüler sizi Fable'ın topraklarına bırakmış gibi duruyor fakat KoA o kadar da renkli, neşeli bir hikaye sahip değil. Daha karanlık bir oyun olacak KoA ve hikayesi de R.A. Salvatore'nin işbirliğiyle hazırlanıyor. Oynaması beğenmezsek, en azından hikayeye yoğunlaşabileceğiz.

Dragon Age'i bitirdiniz, bir kenara koydunuz. Skyrim'e başladınız, oyunda kaybolup gittiniz ve daha yeni yeni dış dünyaya iletişime geçiyorsunuz. RPG heyecanı elbette ki bu kadar çabuk bitemez; sizin daha fazlasına ihtiyacınız var. Gerçek dünyaya işiniz yok, onu şimdilik bir kenara bırakın. Gelin sizi Amalur'a götürelim. Unutulmuş Diyarlar'ın ünlü yazarlarından R.A. Salvatore'nin kalemine teslim edelim. O yazsın, siz onun eserindeki kelimeler olun... Her ne kadar sessiz sedasız hazırlanıyor olsa da Kingdoms of Amalur: Reckoning (KoA), iyi bir oyun olacağının sinyallerini veriyor. Haydi EA, yüzümüzü karar çıkma! ■ **Tuna Şentuna**



1



2

Grafiksel açıdan oyunun eksiği yok, fazla bile var. Modellemeler ve detaylar şu anda bile gayet iyi seviyede. Oyunun final versiyonunda da gayet hoş gözükeceğini şimdiden tahmin edebiliyoruz. Özellikle görsel efektler, animeleri aratmayacak kadar göz kamaştırıcı.

3

Fantastik bir dünyada, bir şeyler uğruna savaşıyoruz yine. Ne uğruna olduğunu tam bilmeseğ de oyunun ana senaryosunun 20 saatlik bir oynanış sunacağı açıklanmış durumda. Yan görevlerle birlikte bu, 50 saat'e kadar varıyor.

4

Küçük ama hızlı yaratıklar, büyük, yavaş ama dayanıklı yaratıklar... RPG'lerdeki klasiklerin tümü, Ko'A'da da karşımıza çıkacağa benzıyor. Hem yaratabileceğimiz karakterler, hem de oyun içerisinde karşılaşacağımız düşmanlar, bir yererde mutlaka gördüğünüz yüzler olacak.

5

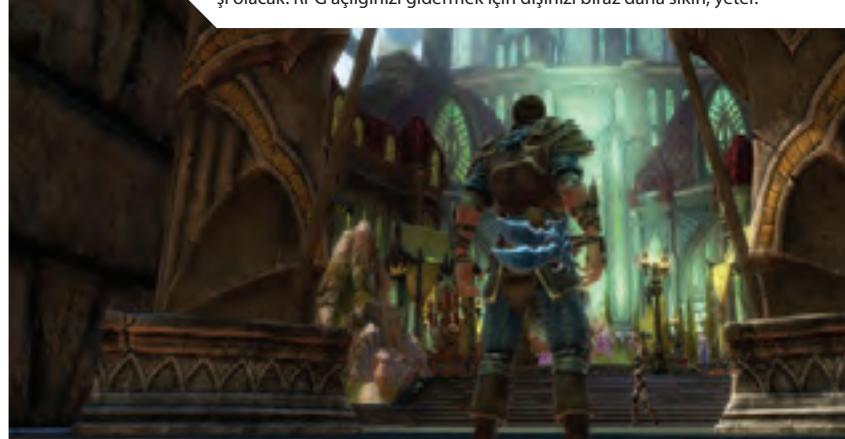
Oyunun en güzel özelliklerinden biri, klasik RPG sınıflarını birbirine karıştırılamaz ve yetenek puanlarını çok uğraşmadan, başka özelliklere yatırıp bir anda farklı bir sınıfa geçebilmemiz. Rogue sınıfını seviyorsunuz, aynı zamanda yerden iskelet de kaldırırmak istiyorsunuz; bir Rogue-Necromancer yaratmak hiç de zor değil!

6

Bir bakışta standart bir MMORPG gibi gözüküyor oyun fakat savaş sistemi konusunda içimizi ferah tutmamızı söylüyor EA. Savaş sisteminin detayları henüz belli olmasa da yeteneklerimi konuşurabileceğimiz bir sistem üzerine kurulu olacağı açıklanmış durumda.

7

Elbette ki oyunun büyük bir kısmında savaşlar etkin olacak fakat eşya toplama, bunları parçalayıp birer silah yaratma, Gothic'teki gibi čevreden birçok bitki toplayıp bunları iksire dönüştürme gibi bir ton işle de uğraşmamız gerekecek; 50 saatlik oyun süresi olacak size 100 saat!

**8**

İç onlarca NPC'yle dolu şehirlere gireceğimizi anlatmayacağım; o da bir RPG klasiği çunku. İşin aslı Ko'A'dan daha fazlasını beklemeye çalışmak bir hata. Oyun klasik bir RPG olma yolunda hızla ilerliyor fakat en önemli özelliklerinden biri sağlam hikayesi ve esnek oynanışı olacak. RPG açlığını gidermek için dinizini biraz daha sıkın, yeter.



■ Manchester derbyi
sokağa taşıtı!



Yapım EA Sports **Dağıtım** Electronic Arts **Tür Spor Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2012'nin ilk çeyreği **Web** www.ea.com/soccer/fifa-street

FIFA Street

Mahalle arasına dönme zamanı

Ayrim yaptığımı düşünebilirsiniz ama öncelikli olarak erkeklerle, çocukluk yıllarını geride bırakmış yetişkinlere seslenmek istiyorum. Sokaklarında top peşinde koşturduğunuz, paldır küldür yere yuvarlandığınız, dizlerinizi asfalta sürtüp kanlar içinde kaldığınız ama bunu umursamayı maça devam ettiğiniz, dizinizek kana yapışan toz toprakla eve döndüğünüz ve en nihayetinde annenizden azar iştığıınız günler hatırlıyor musunuz? Ben gayet net hatırlıyorum; hele ki yere ilk ciddi kapaklışımı asla unutmam. Ha bir de otomobilerin altına kaçan topları alma süreci vardır ki... Yıllar önce bir numaralı oyun alanımızda ara sokaklar ama yıllar ilerledikçe, hali sahalar çoğaldıkça futbol tutkunları buralara rağbet gösterir oldular. İlk olarak 2005 yılında karşımıza çıkan FIFA Street serisiye -her ne kadar isminde "sokak" kelimesini taşısa da- toprak, beton ve benzeri zeminlere sahip futbol sahalarında ağırladı bizi. Olsun, yine aynı kurallızlık, yine aynı amatör ruh vardı oyunda. 2006 yılında Cristiano Ronaldo, 2008 yılında Ronaldinho & Gattuso & Crouch üçlüsüyle bizi selamlayan serinin dirilme zamanı geldi de geçiyor!

Geçen yılın Ağustos ayında gerçekleştirilen gamescom 2011 kapsamında duyurulan FIFA Street, serinin dördüncü oyunu olarak ve yüksek ihtimalle içinde bulunduğumuz kişi aylarında piyasada olacak. Son yıllarda FIFA serisinin yükselişe geçmesiyle kitleسىni ciddi anlamda artıran ve

Messi

Kimilerinin fazla-sıyla gaza gelip "uzaylı" olarak tanımladığı Messi, yıllar süren Pro Evolution Soccer makamından kurtulur kurtulmaz FIFA'nın yolunu tuttu ve EA Sports ile anlaşarak FIFA Street'in tanıtım yüzü oldu. Oyunuda da boy gösterecek olan Messi, Ronaldo ile birlikte oyuncuların favori tercihi olacak.

■ Bu yıldızların ara sokaklarda ne işi var?



Tansiyon Ölçer

NORMAL

piyasanın en iyi futbol oyununu geliştiren EA Sports, bir de "sokak" temasına el atıyor ve bizi şov yapmaya davet ediyor. Yeni oyunun serisi getireceği en büyük yenilikse "gerçekçilik" olacak. FIFA Street oyunlarında artistik / akrobatik hareketler sergileyerek hücum etmeye, gol atmaya alışık ama bunun dozajı çoğu zaman sınırları aştı, gerçekçilikten uzaktı. Simdiye FIFA serisinin motorunu işin içine dahil eden yapımcılar, oyuncuların hareketlerinden tutun da top ve birbirleri ile olan etkileşime kadar her şeyi gerçekçi bir temele oturtuyorlar. Sakın ola ki bu gerçekçilik temeli yüzünden sokak aralarında oynanan normal bir FIFA oyunuyla karşı karşıya kalacağınızı sanmayın. Tabii ki yine sayısız combazıyla imza atacak, rakibimizi dumura uğratacak ve hiç beklenmedik anlarda ağları sarsacağımız her futbolcu kendi yeteneği yanında, gerçek hayattakine paralel seviyede özel performans sergileyebilecek.

FIFA Street'i farklı kılan akrobasi oyunu -aynen FIFA'da olduğu gibi- sağ stick ile devreye sokacağınız. FIFA serisini takip edenler, L2/LT tuşuna basılı tutup sağ stick sayesinde birçok farklı özel hareket yapıldığını, bir de R2/RT tuşunu olaya dahil edip top sektirilebildiğini bilirler. FIFA Street'in kontrol mekanizması da bundan pek farklı olmayacağı ve L2/LT ile sabit, R2/RT ileye koşar durumdayken özel hareketler yapabileceğiz. Doğru kombinasyonlarla oluşturulacak hareketler sayesinde rakipleri alt etmek mümkün olacak ama bunu ne için yapacağız? Tabii ki oyunun farklı modlarında zaferle ulaşmak için. Klasik "Üçlü Üç" modda üçer kişilik iki takım karşı karşıya gelecek, rakibin küçük boyuttaki kalesine gol atmaya çalışacak. Son yıllarda yükselişe geçen ve futsal adı verilen beşer beş modu da oyunda yer alacak. Benim en çok ilgimi çeken modda Last Man Standing ve bu modda, her golden sonra gol atan takımın bir oyucusu sahadan çıkışacak, sahada futbolcusu kalmayan takımsa maçı kazanacak. Kulağa tuhaf geliyor ama eminim ki fazlaıyla zorlayıcı ve eğlenceli bir seçenek olacak.

30'u aşkın mekanda, gerçek futbol yıldızlarının yer aldığı, online seçeneklere sahip olacak ve kendi takımımızı yaratıp arkadaşlarını takımımıza dahil edebileceğimiz oyunun sadece yeni nesil konsollar için geliştiriliyor olması PC sahiplerini üzebilir ama en baştan beri konsollar için hazırlanan bir serinin bu kez de PC'ye gelmemesine şansırmam gereklidir. O halde herkes şimdiden yara bantlarını hazırlasın ve top sektirerek antrenmanlara başlasın.

■ Şefik Akkoç



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım Mojang Dağıtım Microsoft Tür Aksiyon / RPG Platform Xbox 360

Çıkış Tarihi 2012'nin ilk çeyreği Web www.minecraft.net

Minecraft

Pikselli dünya konsola geliyor

Minecraft'ı duymayanınız var mı, bilmiyor ama bilmeyenler için hemen özet geçeyim: PC'de ortaya çıkan Minecraft, eski Commodore 64 oyunlarını animsatılan piksel piksel görselliğe sahip, işi küp blokları toplayıp birleştirdiğiniz, bu şekilde yeni yer şekilleri oluşturduğunuz, kazi yaptığınız ve düşmanlarla boğuştuğunuz ilginç bir aksiyon / RPG olarak hafızalarımıza kazındı. Elbette ki yaratıcı fikirlere açık olduğu için oyuncular oyun dünyası içinde pek çok cin fikri uygulamaya fırsat buluyorlar. Mesela geçen yıl, bir video oyun yapımcısı genç, kız arkadaşına evlenme teklifi yapmak için Minecraft'i kullanmıştı, harretli bir çalışma sonrasında Minecraft dünyasında, üstünde "Benimle evlenir misin?" yazan bir inşaata girişmişti ve sonra bunun videosunu da YouTube'a koymuştur. Kız, çocuğun evlenme teklifini kabul etti mi, bilmiyorum ama benim aklıma ABD'de basketbol maçının arasında, kız arkadaşını sahaya çıkarıp herkesin ortasında diz çökerken yüzük çkarın ve evlenme teklifi eden saftırık adam gelmiştir. Bu erkek milletinin, herkesin gözü önünde gösteriş yaparak evlilik teklif etme takıntısına hastayım arkadaşım!

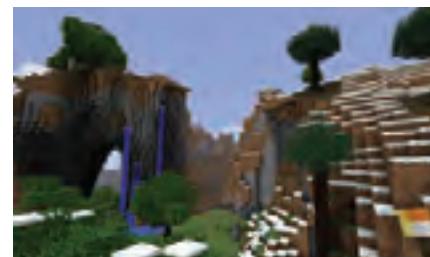
Neyse, işte Minecraft da hayatımıza daha çok sevgililerine evlenme teklif etmek, özür dilemek, barışmak isteyen saftırık oğlanların kullandığı bir oyun olarak girmişi ancak neyse ki gerçek potansiyeli çabuk fark edildi ve bugün 4.000.000'dan fazla satıldı, önemli bir oyun olarak hayatımıza yer almaya başladı.

Minecraft'in pikseli görüntüsüne rağmen bu kadar sevilmesini, oyunun içeriği eğlence faktörüne bağlamak zorundayız zira sürprizlerle dolu ve zekice hazırlanmış bir platform oyunu olarak da tanımlayabileceğimiz Minecraft'ta sıkılmamanız için her şey düşünülmüş. Oyunda gündüz saatleri boyunca inşaat ve kazı işleriyle uğraşıyorsunuz. Bu sayede hem kendinize evler inşa ediyor ve arazinizi koruma altına alıyor, hem de madencilik yaparak değerli taşlar elde ediyor veya yeraltında gömülü gizli hazinelere ulaşabiliyorsunuz. Gece olduğundaysa etrafta dolaşan tehlikeli canavarlardan saklanmak için ya evi-

nize çekiliyor ya da yeraltında madenciliğe devam ediyorsunuz ki isteyenler bu süreyi evde araç gereç üretmek veya dışarı çıkmak canavarla dövüşmek için de kullanabiliyorlar. Yani sıkılmamanız için oyun siz Sürekli olarak heyecan dolu bir döngüye sokuyor.

Ayrıca oyun sadece eski usul grafik motoru kullanmakla da kalmıyor, yine eski nesil, o güzel envanter sistemini de kullanıyor. Her ne kadar pek çok MMORPG'de hala eski usul envanter penceresi kullanılsa da yapımcılar envanterleri alacak bulacalı yapmak için taklalar atıyorlar. Üstelik Bethesda'nın bile oyunları konsollarda rahat oynansın diye liste şeklindeki envanterler kullandığı bir dünyada Minecraft, bildiğimiz o kutu kutu envanter pencerelerinin içinde neyimiz var, neyimiz yok, olduğu gibi sıralıyor. Küçük bir mouse hareketiyle istedigimiz ürünü hızla seçip kullanmaya başlıyoruz. İçinde yüzlerce, binlerce objenin yer aldığı oyunlarda bundan daha iyi bir sistem yok, emin olun. Konsolcular imleci rahat hareket ettiremeyecekleri için geliştirilmiş liste şeklindeki envanterlerde obje sayısı arttıkça büyük bir kabusa dönüşüyor. Yüzlerce objenin olduğu listede aşağı yukarı git gel, git gel... Kabus gibi. Ancak neyse ki Minecraft'in yapımcıları, Bethesda'nın hatasına düşmemiş ve oyunu konsol için geliştirmelerine rağmen matriks envanter sisteminden vazgeçmemiştir. Umarım bu tercih, diğer konsol ve PC geliştiricilerine de güzel bir örnek olur.

Oyun satışa sunulduğunda, Xbox 360 oyuncularının uzun süre başından kalkamayacağını düşünüyorum zira 80'lerde ortaya çıkan ve her eline alanı esir eden renkli bulmaca küpler gibi, Minecraft de dijital küplerle, küp üstüne küp koyarak bir dünya yaratma şansı sunuyor ki henüz bulaşıp da kendini kurtarabileni göremedik. **Cem Şancı**



SIMSTR



Dördüncü ekleni paketi Showtime!

DaHA hayvan dostlarınızın heyecanını hazmedemeden, yepyeni bir heyecanın haberileyile daha karşı karşıyayız. The Sims 3: Showtime adlı paketle Sim'lerimiz, şöhret kapılarından girerek ünlü olabilecek. Tıpkı gerçek hayatı gibi, yeteneğini göstererek kendi reklamını yapan Sim'lerimiz; sihirbaz, akrobat, şarkıcı ya da DJ olma şansını yakalayacak. Bu ekleninin getireceği en sıra dışı yenislikse SimPort adı altındaki sistem sayesinde Sim'leriniz arkadaşlarınızın oyununa gönderebilecek ve oyun içi durumunuza Facebook'taki "Duvar" benzeri kişisel alanlarında yayabilecek olmanız.

Eklentiyi 2012 yılının Mart ayında piyasaya süreceğini duyuran EA, sadece ön sipariş verenlere özel bir fırsatla bu ekleninin en can alıcı objesini de içeriğinde barındırıyor olacak. Ayrıntılı bilgi için "SimsTR Forum / The Sims Dünyasından Haberler" altındaki "Showtime" başlığını inceleyebilirsiniz.



Yeni materyallerle Master Suite Stuff

24 Ocak 2012 çıkışlı bu mini paketle gelecek olan materyaller, gözlerinizden ruhunuza doğru işleyeceğin bir yapıya sahip. Romantik eşya ve özel iç çamaşırlarından, pırıl pırıl banyolarına, gül yapraklarından, mumlara, Sim'lerinizin ruhunu dinlendirecek görselliğe sahip özel tasarımlarla, Sim evlerine yeni dizaynlar getirebilirsiniz.



SimsTR ekibinden

yılbaşı sürprizi!

Ekipimizden The Sims ve SimsTR sevenlere yılbaşı temalı bir paket dahil Sitemizin 11. ve forumumuzun da sekizinci yılını, bu yılbaşıyla birlikte kutlayalım dedik ve tasarımcılarımızın birbirinden renkli çalışmalarıyla dolu, yılbaşına özel bir paket hazırladık. SimsTR kadrosundaki her bir elin emeğiñin olduğu bu paket, The Sims 3 serisi için hazırlandı ve indirmek için SimsTR ana sayfasındaki yönlendirme haberini inceleyebilirsiniz.



Tansiyon Ölçer

NORMAL

Yaklaşma!
En az Gears of War kadar büyük bir siper kullanımı içeren oyunda, yakın dövüş kısmında da birtakım farklı hareketler görülmüyor. Bir düşmanın arkasından yaklaşırsak farklı, onu bir köşede yakalırsak farklı ve hatta bir engelin arkasındaysak ve düşman tam önumüzdeye farklı hareketler yapabileceğiz. Bu oyunda yakın dövüş, sizin işleri kolay halletmeniz için oraya konmuş bir indirimli bilet.

Yapım Yager Development Dağıtım 2K Games Tür Aksiyon Platform PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 2012'nin ilk çeyreği Web www.specopsthecline.com

Spec Ops: The Line

Kum fırtınasında iki kurşun

Dubai'ye gittiniz mi? Gerçekten fantastik bir şehir. Aslına bakarsanız o bölgedeki bir çok şehir bir acayıp fakat Dubai, tam anlamlı bir bilimkurgu ürünü gibi duruyor.

Burj Khalifa'nın (Burç Halife) yüksek bir noktasına çırıp aşağı baktığınızda, sadece iki tane renk görürsunuz: Kahverengi ve gri. Kumların üzerindeki bir çok bina... Hepsinin orada olmaması gerekiyor gibi duruyor ama oradalar; hem de dünyanın bir çok şehrinde bulamayacağınız tarzda ve teknolojide binalar. Bir anlamda Las Vegas da böyle bir şehir lakin orada insanlar için tasarlanmış öğeler görülmüyor, Dubai ise adeta prensin oyun alanı.

Hayatınızın bir bölümünde mutlaka bu şehri görün derim ama şimdilik öyle bir olağınız yoksa bu şehrin yerle bir olmuş halini Spec Ops: The Line ile tecrübe edebileceğinizi söyleyebilirim. Kum fırtınaları Dubai'yi yerinden sökümuş ve kiyamet sonrası görüntüler kalmış geriye. Biz de bir turist olarak, burada... O zaman bu oyunun adı I Am Alive olurdu ama bizim elimizde tam üç tane asker olduğu için durum biraz farklı.

Emir, komuta zinciri

Daha önceki ilk bakışımızda, oyunda Captain Martin Walker adında bir askeri kontrol edeceğimizden bahsetmiştim. Şimdi bu askerin yanına, iki asker daha ekliyoruz. Etti üç. Oyun boyunca üç kişiyi kontrol edeceğiz ama Martin Walker'ın dışındaki karakterlerin her türlü özelliği bizi ilgilendirmeyecek. Onlar oyun boyunca başımız

sıkıştığında orada olacak, onlarla çok ilgilenmek istemediği-mizde kendileri başlarının çaresine bakacak.

Adamlarımıza béklemelerini, saldırmalarını söyleyebileceğimiz gibi bombalarını kullanmalarını, düşmanın ateşini bastırmalarını da bildirebileceğiz. Bunları yapmak da sadece tek bir tuşla olacak, öyle aksiyonu bölüp komut verme işleriyle uğraşmayacağız. Yalnız burada da dikkatli olmamız gerekecek. Adamlarımızı düşmanların arasına atarsak ve ölülerse oyuncu bizim için de bitmiş olacak.

Peki arkadaşlarımıza birlikte neyin peşindeyiz? Altı ay önce kaybolan ve öldüğü düşünülen Colonel Konrad'ın yaşadığını dair ipuçları bulunuyor ve biz de bu ipuçlarını değerlendirmek için Dubai'ye varıyoruz. Öğreniyoruz ki Colonel Konrad, ortada olmadığı süre içerisinde tahmin edemeyeceğimiz şeyler yapmış.

Hikayeni sen seç

Yapımcılar ilginç bir konuya değiniyor ama ben bunu nasıl





■ Aydınlatma direklerine asılmış adamlar? Burada neler dönüyor acaba...

başaracaklarını pek anladım. Oyunun çizgisellini bölebileceğimiz, kendi seçimlerimi yapabileceğimiz söylemekte. Sadece siper alıp ateş ettiğimiz bir oyunda, neyin seçimini yapacağımız pek netlik kazanmış değil.

Gelen açıklamalara göre ahlaki değerler ve savaşın kuralları ile ilgili birtakım seçimler yapabileceğimizi anlıyoruz fakat bir düşmanı vurup sürünmesini izlemek veya onu bir kurşuna daha direkt olarak öldürmek bir seçimse bunun oyuna pek fazla etki edeceğini düşünmüyorum.

Senaryoya dair değil belki ama oynanışta seçimler yapacağımız aşikar. Bir düşmanı öldürmek için yanına mı koşacaksınız, uzaktan ateş mi edeceksiniz, askerlerini onun üzerine mi yollayacaksınız, yoksa yakındaki ince kumun etkisini gösterip onu içeri çekmesini mı sağlayacaksınız? Sıradan FPS'lerin ve aksiyon oyunlarının aksine, yıkılmış bir Dubai seçiminde yapımcıların aslında düşünüdüğü bazı şeyler var. Çevreyi kullanmak, bunlardan en önemlisi. Tutması gereken yüzeyi yerinde tutamayıp yamanan bir kırışın üzerinden yürüüp mü yaklaşacaksınız düşmanlarına, yoksa kum girdabı yaratıp herkes içine yuvarlanırken bir yere tutunup mu ateş edeceksiniz?

Oyun bu anlamda bize birtakım seçenekler sunacak ve yapay zekanın programlanması yapıcılar bir hayatı uğraş verdikleri için siperin arkasından ateş edip durmak, bir sonuç vermeyecek. Bu tip bir durumda düşmanların, "Eeeh, yeter!" deyip size doğru koşacağı ve bıçaklılarıyla veya diğer yakın dövüş silahlıyla (Balta?) saldıracağı belirtiliyor.

Silahlar demişken... Bu oyunda öyle çok artistik, çok farklı silahlar göremeyeceğimiz aşikar. Makineli tüfekler ana silahımız olacak ve sadece iki tane silahı yanımızda taşıyabileceğiz. Bir makineli tüfek, bir de pompalı tüfek, hiç de fena bir seçim olmaz. Peki öünüze bir alev püs-kürtücü çıkarsa? Bu silahın oyuncunun içerisinde kullandığını gördüm ve size şunu söyleyebilirim ki onu es geçmek istemeyeceksiniz.

Bazı bölümler, sizi bazi spesifik silahlar kullanmaya da zorlayacak. Örneğin bir bölümde düşmanlarınıza kesinlikle görünmemeniz gerekecek ve susturuculu silahlarınızdan şamatayacaksınız. Bir başka bölümde size bir pusul kurulacak ve onlarca düşmana karşı mücadele etmeniz gerekecek. Burada da en ağırdan bir makineli tüfeğe sahip olmalısınız bana sorarsanız.

Bir taretin arkasından düşmanlarımıza saydıracağımız bölümler de olacak, bir helikopterin içinde trenlerin arasında düşman kovalayacağımız bölümlerde... Yapıcılar her bölümün bir öncekinden farklı olması için çaba sarf ettiklerini söylüyor ve oyuncuların hiçbir şekilde "aynı şeyi yapıyor" olduğunu düşünmemelerini istiyorlar.

Spec Ops: The Line'in grafiksel anlamda da iyi iş başarmakta olduğunu söyleyebiliriz. Özellikle mermilerin dediği yerde iz bırakması (Camların kırılması, nesnelerin kırılması...) her tarafi camları kaplı binalarda hoş görüntülere yol açıyor. Bunun yanında ışıklandırmaların da son derece gerçekçi olduğunu belirtmek gerek. Bir detay da karakterlerimizde görülüyor. Yapıcılar, oyuncunun bazı başka oyuncular gibi zaman atlamaları, karakter değişimleri yapmayacağıni belirtiyor. Bu da karakterleri daha yakından tanıyaçağımızı, onları benimsyeceğimizi ve oyuncunun başındaki hallerinin, oyunda ilerledikçe değişim göstereceği anlamına getiriyor. Kıyafetlerinin yavaş eskimesinden, diyaloglardaki sıkıntılı tavra kadar birçok alanda karakterlerin değişimine şahit olacağız.

Birçok anlama diğer aksiyon oyunlarından farklı olacak gibi durmuyor Spec Ops: The Line. Buna karşın yıkılmış Dubai ve "kum" konseptleriyle adından bahsettiler. Beklemekte yarar var... ■ **Tuna Şentuna**





■ "Zaten ortalık toz duman, bir de senle mi uğraşacağım utan!"



**Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Tür Aksiyon Platform PS3, Xbox360
Çıkış Tarihi 2012'nin ilk çeyreği Web www.iamalivegame.com**

I Am Alive

Yaşasın, felaket oldu! Hadi birebirimizi keselim!

Ubisoft'un yıllar önce duyurduğu oyun, bir felaket sonrasında, insanoğlu yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalmışken o dünyada yaşama savaş veren bir arkadaşımızın öyküsünü anlatıyor. Aslında oyunun geçmişini biraz sorunlu. İlk duyurulduğunda Fallout kıvamında bir RPG olacağı anlaşılan oyun, bir süre sonra Ubisoft tarafından yapımcının elinden alınıp Ubisoft'ın Cin yapımcıları teslim edildi; hatta oyunun sıfırından, yeniden inşa edileceği açıkladı. İşte yeni oyunun ilk görüntülerü de ortaya çıktılarında anlaşıldı ki biz Fallout kıvamında bir RPG beklerken Ubisoft meğer Assassin's Creed tarzında bir aksiyon oyunu hazırlamış. Konsolcuların müthiş satın alma gücü sayesinde, artık atlamlı, ziplamalı, yüksek binaların tepelerinden sarkmalı oyunlardan başka tür bulamayacağımız bir döneme girdiğimizi resmen ilan edebiliriz.

Büyük bir şehirde, kendi halinde yaşarken dev bir depremle tüm şehrin ve dünyanın yıkıldığını, zehirli kimyasal atıkların tüm dünyayı kapladığını, insanoğlunun yok olma tehlikesi yaşadığını bir gezegene gözlerimizi açıyoruz. Önce kaybolan minik yavrumuzu buluyor, ona şefkatle sarılıyoruz ve bir gün önce kravatlı bir gökdelen ofisi çalışanıyla,

bir gün sonra -tipik bir Hollywood klişesi olarak- felaket geçiren dünyada minik yavrusu için her şeyi göze alan savaşçı bir babaya dönüşüyoruz. Ardından da hasta olan, aç kalan, güçsüz düşen minik yavrucanızımızın ihtiyaçlarını karşılamak için kendimizi yıkılmış şehre vuruyoruz. Yıkık gökdelenlere tırmanıyor, kalıntılar arasında ilaç, su, yemek, silah vesaire arıyoruz. Bu sırada hayatı kalmış başka insanların, kit kaynaklar için bizi öldürmek istemesi gerçeğeyle yüzleşiyor ve minik yavrucanızımızın bızsız yaşayamayacağını bildiğimiz için var gücümüzle bu pis insancıklarla savaşıyoruz. Kisacası embesil Hollywood klişelerinin hepsini birebir yaşıyoruz.

Oyunun en heyecan verici noktası, koca bir şehri keşfetmek için sağa sola tırmanmak ve bu sırada binaların içindeki kaynakları toplayarak "loot" hissini sonuna kadar yaşamak. (Cem için loot olsun, taştan olsun. - Şefik) Gerçek şimdî fikir hoşumuza gidiyor olsa da -oyun dünyasında yapımcılar tarafından kandırılmaya alışmış bir oyun sever olarak- oyun karşımıza çıktığında neyle karşılaşacağımızı tahmin ediyorum. Her görevde çizgisel bir rota üzerinde karşımıza çıkan engelleri geçmek için atlayıp ziplayacağımız, yeterince güçlü atlayamadığımız için tutunamayıp düşündüce yeniden yeniden atlayıp ziplayacağımız

haritaları, büyük bölümü sadece görüntünden ibaret olan dev binaların sağına soluna yerleştirilmiş bir - iki göstermelik odaya girip çıkacağız ve o dev binaların çoğu, açılmayan kapılarla kilitlenmiş olacak. Çizgisel haritada ilerlerken karşımıza da bir - iki düşman çıkacak, onlarla savaşacağız, üstlerinden düşen objeleri alarak yavrucanızımızın yanına dönüp yeni bir şey istediği için açılacak diğer görevde gideceğiz.

Evet, oyun hakkında böyle bir bilgi yok ama konollar için hazırlanan bir oyunдан daha fazlasını bekleyemeyiz. (Öyle deme Cem! - Şefik) Yine de Assassin's Creed'deki gibi atlayıp ziplamayı seven arkadaşlarımızın mutlu olacağını tahmin ediyorum. Yani tabii ki insanların beğenilerini küümsemek benim harçım değil; atlayın, ziplayın mutlu olun. Yüce Rabb'imden hepинize daha çok atlamlı ziplamalı oyun dilerim.

Yazının sonuna gelmişken bir de anımları anlatmak isterim. Geçen yıl ABD'de eski bir kız arkadaşımı ziyarete gittim. Kız FBI'ın SWAT timinde görevli bir hanımımız. Neyse, gittim bunun yanına, suratı bir karış. "Cenfir'cığım ne oldu, neden var?" dedim. "Sorma Author..." dedi. "FBI'lin başına yeni geçen adam geldi ama arkadaş Counter-Strike hayranıymış. Bütün çatışma kurallarını değiştirdi. Artık düşmanla çatışırken hoplaya ziplaya üstlerine koşmamız ve son anda da bıçağımızı çekip o makineli tüfekli teröristleri bıçakla keserek saf dışı etmemiz gerekiyormuş. Eğer böyle yapmazsak, işten atılacakmışız." deyince ben de çaymdan bir yudum aldım ve sakince, "Atlamlı ziplamalı yaşamı küümseme Cenfir! Dünya artık atlamlı ziplamalı bir dünya. Bu gerçekle yüzleş!" dedim. Hayat çok acayıp. ■ **Cem Şancı**



▀ Yerde yatan birinden
böyle bir tekme yemek
moral bozucu olsa gerek.



Yapım YUKE'S Dağıtım THQ Tür Dövüş Platform PS3, Xbox 360

Cıkış Tarihi 14 Şubat 2012 **Web** www.ufcundisputed.com

UFC Undisputed 3

Kafa göz dalmaca...

Sokakta birbirinize kafa göz dalarsanız, bunun adına "kavga" derler ki tamamen yasadılarından, çırkendir, içrenç bir profil çizersiniz insanların gözüne. Aynı olayı ringe taşıdığında adı "spor" olur ve tamamen yasalır, rahat olun. Kimse ringde birbirini hırpalayan iki adamı "Durun, etmeyir, yazıktr, günahtar!" demez. Aksine, olayın atmosferi artın diye çaba sarf edilir ve bu kimseye garip gelmez, her şey gayet normaldir, olması gereki gibi. Evet, garip yaratıkların insanlar olarak. Zevklerimiz değer yargularımıza baskın çıkarsa olayın rengi bir anda değişir ki genelde fark etsek de, etmesek de bu mutlu son hiç değişmez...diyerek ve asıl konudan yavaş yavaş uzaklaşarak saatlerce devam edebilirim zirvalamaya. Aslında anlat-maya çalıştığımız şey, konumuzun dışında olan bir şey değil: UFC Undisputed 3.

Dövüş oyunlarının "fantastik" tarafindayım ben ki bunu her yeri geldiğinde söyleyim. Benim için söyle okkalı bir Hadouken fırlatmadan olmaz o iş. Tabii ki oyuncularda gerçeklik peşinde koşanların da sayısı az değil. THQ'nun 2009 yılında başlattığı seri de bu kesime hitap ediyor. Serinin bu üçüncü oyunıyla gelen yeniliklerden biri oynanış mekaniklerine ait. Meraklıları bilir, UFC Undisputed'ı oynamak her babayından harcı değildir. Kontrolleri zordur ki gerçek bir UFC hayranı değiilseniz ve sabır sınırlarınız geniş değilse "Eeeh!" demeniz isten bile değildir. THQ bu durumu üçüncü oyunda gerçekten fark etmiş olsa gerek, amatör kesim için daha basit bir oynanış şekli geliştirmiştir. Tabii ki profesyonel tayfa için her şey yine tüm gerçekçiliğini koruyor. Onlar yine olaydan en fazla zevk alan tarafta yer alacaklar.

Serinin bu yeni üyesinin getireceği belki de en büyük yenilik, UFC kurallarının biraz daha genişlediği, (Hatta esnediği diyebiliriz,) dünyannın en iyi MMA dövüşülerinin bir araya getirildiği ve sekiz kenarlı değil, klasik dört kenarlı bir ringde sahnenelenen Pride Fighting Championship olacak. Bilmeyenler için Pride Mode'u biraz daha açalım. Bu modda rakibinize yerdeyken de Allah ne verdiyi de alabiliyorsunuz ki bu durum normal koşullarda UFC kurallarının dışındadır. Aynı şekilde dövüşlerin süresi normal UFC kurallarına göre daha uzun. 10 dakikalık ilk raunta

Tansiyon Ölçer

NORMAL

"ölmez" de sağ kalırsınız beşer dakikalık iki raunt daha ekleniyor süreye. Bu ve bunun gibi kendine has birçok kuralı var Pride Mode'un ve sunuculuk, daha doğrusu spikerlik görevini de iki MMA efsanesi olan Bas Rutten ve Stephen Quadros yapıyor. Tüm bu detayları UFC Undisputed 3'te birebir yer alacağını özellikle belirtmem gereklidir. Bob Sapp, Kevin Randleman, Mark Coleman, Mirko "Cro Cop" Filipovic, Urijah Faber ve Dominick Cruz gibi isimlerin de dövüşü kadrosunun sadece birkaç önemli detayı olacağının da altını çizmek lazımdır.

UFC'nin "Submission" kavramına aşına misiniz, bilmiyorum ama yeni oyunda bu olay da şeklen deşmiş olarak karşınıza çıkacak. Mesela rakibinizi yere yapıştırıp

kolunu kapana aldıığınız zaman sekiz köşeli bir şekil belirecek ekranda. Submission'a maruz kalan oyuncu, kapandan kurtulmak için bu şeklin etrafındaki kırmızı çubuğu hareket ettirecek, diğer oyuncu da Submission'ı sürdürmek adına mavi bir noktaya bu kırmızı çubuğu yakalamaya çalışacak.

Şeklin ortasında yer alan çubukta hangi renk daha baskınca mücadeleyi kazanmış olacak.

Anlaşılmazı zor bir görüntü çizdim şu anda ama bizzat şahit olduğunuzda olayın gerçekten çok basit ve bir o kadar da eğlenceli olduğunu göreceksiniz, merak etmeye; hatta bence Las Vegas'ta düzenlenen ve basına açık gösteride sahnelenen videoyu mutlaka izleyin ve tüm detayları bir de kendi gözlerinizle görün. Oyna dair tüm detaylar açık ve net bir şekilde sergile尼yor o videooda.

UFC Undisputed 3, 14 Şubat 2012'de piyasaya çıkmış olacak. Bu tarihi baz alarak Sevgililer Günü'nü bence için içine hiç karıştırmayıp zira tuhaf (!) sahneler canlanıyor gözümüzün önünde ama her sene size hediye bulmakta zorlanan bir sevgiliniz varsa şansınızı biraz zorlayabilirsiniz. Eh, madem bahsi geçti, şimdiden kutlayałım: Sevgililer Günü'nüz mübarek olsun! ■ **Ertekin Bayındır**

Kan!

Bu tarz gösterilerde kan önemli bir faktördür. UFC Undisputed 3'te de kan görecesiniz tabii ki ama gövdəyi götürecek derecede değil. Belki bir miktar kaşınız açılacak ve yerde damla damla kan lekeləri oluşacak, hepsi bu kadar.





Yapım Blizzard Entertainment **Dağıtım** Activision Blizzard **Tür** Strateji

Platform PC **Çıkış Tarihi** 2012 **Web** www.battle.net/sc2

Blizzard DOTA

StarCraft II için DOTA!

Warcraft III'ün Defense of the Ancients senaryosundan esinlenilen DOTA oyunları büyük bir ilginçliği dönüştürken ve multiplayer oyuncuları DOTA türü oynlarda kendilerini kaybederken, Warcraft serisinin yaratıcısı Blizzard da bu fenomeni diğer oyunlarına uyarlamaz mı? İşte ilk duyduğumda bir bilimkurgu evreni için de DOTA hazırladığını düşündürerek heyecanlanmama neden olan Blizzard DOTA, aslında Blizzard'in StarCraft II oyunu için hazırladığı bir yapım.

DOTA'nın ne olduğunu tam bilmeyenler için kısa bir özet geçeyim. Defense of the Ancients anlamına gelen DOTA, aslında Warcraft III'ün aynı isimli oyun senaryosundan alıyor ismini. Asıl oyunun modifiye edilmiş bu yeni halinde oyuncular, yönetikleri kahramanlar ve kullanabildikleri yüzlerce obje ile kendilerine bir ordu kurup düşman ordusunu yok etmeye

çalışıyor ve tabii ki düşman kestikçe bol bol loot ediyorlar. Ancak Blizzard, StarCraft II için geliştirdiği DOTA'da oynanışı biraz farklılaştırmış, yeni bir stil geliştirmiştir. Öncelikle söylemek gereki oyun, StarCraft II üzerinde kurulduğu için bilimkurgu temali bir DOTA beklemeyin. Karşımızda yine kılıçlar, oklar ve büyüler ile oynanan bir fantezi dünyası var. Tek avantajınız, oyunu StarCraft II motoryla oynuyor olmanız. Tabii ki Blizzard'in bu oyuna özel eklemlerinin tadını çıkarabileğiniz.

Blizzard DOTA'da düşman üssüne kafanızı göre dalıp hemen çatışmaya giremiyorsunuz. Üsler, güçlü savunma kuleleriyle korunuyor. Bu yüzden öncelikle kuleleri saf dışı bırakmanız gerekiyor. Uzaktan bombardıman yapabilen üniteleriniz ile güçlü yakın dövüş birimlerinizin saldırınızı koordine etmeniz burada önemli. Ayrıca alıştırdık DOTA türünden farklı olarak Blizzard DOTA'da, iki düşman üssü arasındaki ormanlık alanı temizleyerek puan kazanmaya çalıştığınız küçük kamplar yerine Warhammer 40.000: Dawn of War oyularından alışık olduğumuz güç istasyonları bulunuyor. Buradaki direnişi kirip düşmanı temizleyerek istasyonu ele geçirdiğinizde, o istasyondaki kaynak veya güç sizin oluyor. Düşmanla karşılaşmadan önce kullanmak isteyeceğiniz bir avantaj bu ve saldırı stratejinizi de kökünden değiştirebilir.

Oyunda düşman yaratıkları öldürdükçe, kahramanınız tecrübe ve altın, bu vesileyle de sınıf atlayarak yeni yetenekler kazanabiliyor. Ayrıca altın sayesinde de kahramanınızı güçlendirecek obje ve geliştirmeler satın alabiliyorsunuz ki bu özellik de oyuncuları saldırgan oynamaya teşvik eden bir faktör. Fakat Blizzard,



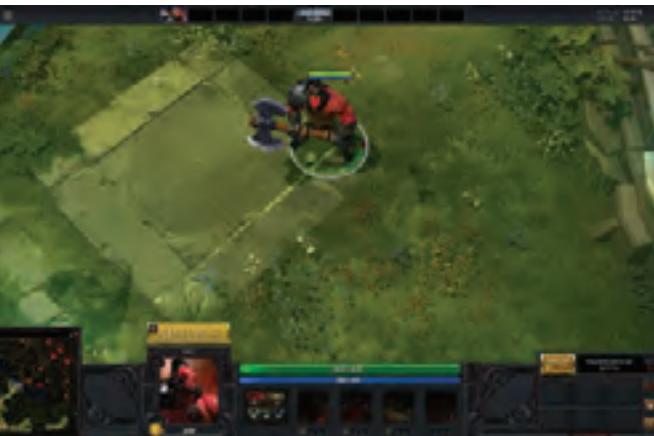
Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

kahramanların ve objelerin sayısını, diğer DOTA oyunlarına göre daha az tutmuş. Bunun nedenini de oyuncuların aklını karıştırmak istememek olarak açıklıyor. Kahramanlar dört ana kategoriye ayrılmıyor: Yüksek zırhıyla ön cephede savaşır ağır hasara dayanabilen "tank" tipi kahramanlar... "Zarar verici" tip kahramanlar, yine ön cephede düşmana ağır ve hızlı zarar verirken takım arkadaşlarının desteğine ve korumasına ihtiyaç duyuyor çünkü zırhları hafif.. "Destekleyici" kahramanlar, diğer birimleri iyileştiriyor, düşmanı donduruyor ve farklı hokus pokuslarla takımına uzak bir köşeden yardımcı oluyor ve "kuşatma" tipi kahramanlar da uzak bir noktadan düşmanın üzerine ölüm yağıdırıyor.

Aslında Blizzard'in StarCraft II için gerçek anlamda ve StarCraft evreninde geçen bir DOTA hazırlaması çok sık bir hareket olurdu ama DOTA oyuncularının kılıçlı, büyülü fantastik ambiyansı sevdigini ve makinelik tüfekli bir DOTA'yı kabullenmeyeceğini düşünmüştü olacaklar ki atmosferi büyük oranda fantastiğe bağlamışlar; hatta o kadar çok bağlamışlar ki oyun Warhammer evrenini çok fazla anımsatmaya başlamış. Bir sabah sersem kafaya uykulu uykulu bu yazısı kontrol etmeye çalışırken, kendimi bir an oyunu Blizzard'in değil de Relic'in yaptığına düşündürken ve yazımı o şekilde revize etmeye çalışırken buldum. Sonra da gittim, bıçayı içtim, kafamı topladım.

DOTA manyakları için denemeye değer bir çalışma olacağını öngörmek için müneccim olmaya gerek yok. Arkasında da Blizzard olunca mutlaka ilgi görecektir. Yapımcıların söylemeklerine göre sistem, rakip secerken kuvvetleri orantılı rakipleri eşleştirerek, yani almış başını gitmiş, sınıf üstüne sınıf atladiktan sonra sadist bir içgüdüyle yeni oyuncuları kesmek için fırsat kollayan psikopat ergenler halal kırıklığına uğrayacak ama Blizzard, oyununun gerçekten tüm oyuncuların keyif alacağı bir yapım olmasını istiyor. Fakat tabii ki genç DOTA oyuncuları, Blizzard'in alıştırılmış DOTA sistemini değiştirmeye çalışmasına çok kızgın ve oyuna nefret kusuyorlar. Haliyle oyun çıktıığında ya çok sevilecek ya da çok nefret edilecek. ■ Cem Şancı



**Yapım Valve Software Dağıtım Valve Software Tür Strateji
Platform PC Çıkış Tarihi 2012'nin ilk çeyreği Web www.dota2.com**

Dota 2

DOTA kendi kimliğini buluyor

DOTA, online dünyada küçük bir fenomen. Onun ismini henüz duymadıysanız, kısaca anatalım. DOTA aslında, Counter-Strike, Day of Defeat, Team Fortress gibi online bir oyun. Warcraft III'ün Defense of the Ancients haritasından ismini alan DOTA, kısa sürede bir harita isminden öteye gidip bir tür halini aldı. Onu, alışındık tür tanımlamalarıyla anlatma çabalarıysa boşça çıktı.

DOTA, aslında ne tam olarak bir gerçek zamanlı strateji (RTS), ne de bir RPG; RTS kamerasıyla oynadığınız, birimlerinizi RTS mantığıyla kontrol edip savastırıldığınız bir oyun türü ama asıl amacınız, -bir RPG'de olduğu gibi- kahramanınızı güçlendirmek. Ayrıca RTS'lerden farklı olarak pek çok "loot" ile oyununuza zenginleştirdiğiniz DOTA türü, bir aksiyon / RPG / RTS olarak da tanımlayabiliriz ama yine de tam tanımlayamamış olabiliriz. Sosyal medya kezbanitolarının profil sayfalarına yazdığı o çok gıcık olduğum, "Ben anlatılamam, yaşınanı!" klişesi aslında tam da bu oyuna çok diye oturan bir tanımlama. Hakikaten DOTA'yı onu oynamadan bilemez-

siniz, anlayamazsınız. Anlatılmaz yaşanır! (Bu klişeyi de kullandın ya... - Şefik)

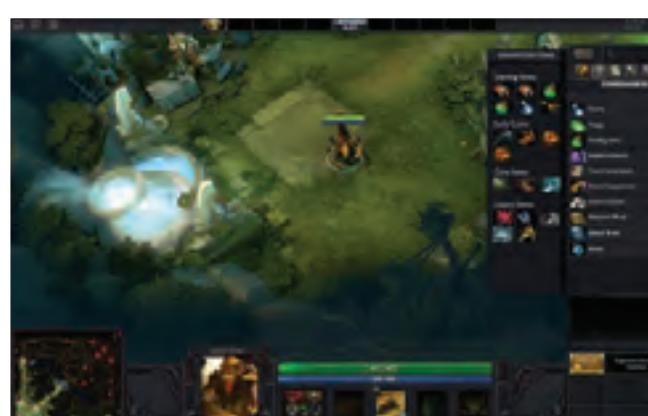
İşte o anlatılmaz oyunu anlatmaya çalıştığımız bu maceramızda asıl konumuz, Valve'ın oyunun ikincisini geliştirmek olması. Steam üzerinden dağıtılmak oyunun beta testleri sürmekte ve Valve, oyuna her hafta yeni eklemler yaparak, yeni kahramanlar ve yeni objeler katarak oyunu zenginleştirmeye devam ediyor ki dünyanın en çok oynanan multiplayer oyunlarının arasında yer alan DOTA'yı sevenler, tüm bu haberleri büyük bir ilgiyle takip ediyorlar. Elbette ki heyecanlanıyorlar da.

Valve, yeni DOTA hakkında fazla sır vermiyor. Herkesi heyecanlandıran yeni kahraman tanıtımları dışında bir de etkileyici bir çizgi roman serisi var ki tüm bunları takip eden oyuncular büyük bir heyecanla Dota 2'yi bekliyorlar. Ancak Dota 2 çoktan oynanıyor. Valve düzenli olarak yeni davetiyeler göndererek oyuncuları teste çağırıyor ya da belli dönemlerde turnuvalar düzenleyerek oyun hakkındaki beklenileri sıcak tutuyor. İngilizce'niz varsa

ve çizgi romanları takip etmek isterseniz, şu adresi kullanabilirsiniz: www.bit.ly/ui5FtS

Dota 2'de, orijinal DOTA'daki oyun sisteminden çok farklı bir yapı karşıma çıkmayacak. Valve, zaten çok sevilen ve tutmuş bir sistemi değiştirmek konusunda Blizzard kadar cesur değil zira yine LEVEL'in bu sayısında okuyacağınız gibi, Blizzard da kendi DOTA oyununu çıkarıyor ancak oyun sistemini bir hayli değiştirdiği anlaşıyor.

Dota 2, oyun sisteminden öte elbette ki zengin içeriğinden alacak gücünü. Yani yüzlerce farklı nesne ve kahraman ile her oyuncu kendi oyun stilini ve stratejisini geliştirebiliyor olacak. Zaten her fırçatta söyleşim, içinde bol loot bulunan oyun, güzel oyundur. Dota 2'de, Valve'ın güçlü desteği sayesinde sık sık yenilenen içerikler, güncelleştirmeler, yeni kahramanlar, yeni objeler göreceğiz ve bu da oyunu daha sık oynanabilir hale getirecek. DOTA için internette yapılan yorumların, "sınıfta bırakın, kız arkadaş terk ettiren, işten kovdurtan oyun" olarak şıklandığıni hatırlarsanız, Valve'in tam bir intihar makinesi getirdiğini düşünübiliriz. Bir ağabeyiniz olarak bu oyuna bulaşacaklara, kesinlikle planlı, programlı, dikkatli davranışları gerektiğini da hatırlatmak istiyorum. Bir numaralı oyuncu disiplini etiğiimi unutmayın: "Oyunların karşısından en heyecanlı anında pat diye kalkıp, oyunu unutup hayatı devam ediyor olmalısınız." Yoksa oyun bağımlısınız demektir ve DOTA türü oyuncular, insanları kolayca bağımlı yapabilir, unutmuyan. 





Yaratıcılık

Daha önce birçok yarış oyununda onlara otomobil tasarımlında imzınız olmuştur ama her seferinde otomobilinizin sadece görüntüsünü değiştirebilmişsinizdir. Project Cars, otomobilinizin iç dizaynını bile değiştirebilmeye imkan tanınacak. İddialardan biri de bu...

Yapım Slightly Mad Studios **Dağıtım** Slightly Mad Studios **Tür** Yarış

Platform PC **Çıkış Tarihi** Belli Değil **Web** www.wmdportal.com

Project Cars

Yarış simülasyonu tasarlamak isteyen?

Piyasayı söyle bir kolaçan ederseniz, yeterince ve hatta fazlasıyla yarış oyunu olduğunu görürsünüz. Onlarca Need for Speed, simülasyon devleri Forza Motorsport 4, Gran Turismo 5 ve F1 2011, ralli tutkunlarına hitap eden DiRT, WRC serileri ve listeyi şişerecek onlarca başlık daha... Son zamanlarda yarış oyunlarının ciddi bir ivmeye simülasyon kulvarına kayması da ayrı bir gerçek. Yakın bir zamanda ciddi anlamda ehlîyet istenecek bu tanzimeleri oynamak için. Liste bu derece kabarıkken ve teknolojik detaylar günden güne oyunları bir kademe daha gerçekçiliğe taşırken, yapımcı firmalar da yenilik yaratma konusunda zorlanıyorlar haliyle. Bu anlamda en cesur örnek olarak Need for Speed: The Run gösterilebilir belki ama bazen cesaret hezimetle sonuçlanabiliyor maalesef. Peki yarış oyunlarında şimdîye kadar gördüğünüz birçok detay tek bir oyunda birleştirilen bir projeye sıcak bakar mıydınız?

Project Cars, yarış simülasyonu tayfasının bilinen başlıklarını

Yarış oyunlarında şimdîye kadar gördüğünüz birçok detayı tek bir oyunda birleştirilen bir projeye sıcak bakar mıydınız?

arasında yer alan Shift serisinin yapımcısı Slightly Mad Studios tarafından pişiriliyor ve şimdiden söylemek gerekirse 2013'ten önce sofraya gelecek gibi değil; hatta oyun şu an alfa aşamasına bile varmış değil ama Slightly Mad Studios tarafından şimdiden çarpıcı detaylar duyurulmaya başlıyor. WMD, yani uzun haliyle "Slightly Mad's World of Mass Development" adlı bir platformun çatısı altında, yarış simülasyonu fanatiklerine açıkça ne istediklerini soruyor.



Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Project Cars'ta görmek istediğiniz otomobil modellerinden tutun da diğer teknik detaylara kadar dilediğiniz her şeyi talep edebiliyorsunuz bu platformda. Aslında tüm oyun firmaları yapar bunu ama WMD, henüz alfa aşamasına bile gelmemiş olan bir oyuncu hakkında talepte bulunmak gibi önemli bir detay içeriyor. Eğer şu ana kadar hiçbir yarış simülasyonundan tam anlamıyla haz almadıysanız ve "Sunu yapamadılar gittil!" şeklinde içinizde öbek öbek toplanan birikimi değerlendirmek istiyorsanız, hiç beklemeden www.wmdportal.com adresini ziyaret edin. Oyun piyasaya çıktıktan zaman içeriğinde yer alan önemli bir detaya imzmanız olmasından gurur verici olmaz mıydı?

Dikkatime takılan önemli bir diğer detay da oyuncunun kariyer moduna ait. Şimdiye kadar yapılmış tüm klasik kariyer modlarını bir kenara koymayı planlıyor yapımcılar. Yani yarışlara katılarak tecrübe puanı toplamak ve bu şekilde kariyer basamaklarını tırmanmak yerine daha çarpıcı, kendinizi ruhen ve bedenen gerçek bir yarış pilotu gibi hissedeceniz bir yapı üzerinde çalışılıyor. Bu konuya ait detaylar şimdilik sır perdesi arkasında ki WMD üzerinden sunacağınız fikirler de yer alacak bu oluşumun içinde. En temelinden, yani Kart Racing yarışlarıyla başlayacaksınız kariyerinize ve bir noktadan sonra tarzınızı ortaya koymak adına seçim yapacaksınız. GT, Le Mans, Open-Wheel, Rally, Touring Cars ve bunlar haricinde birçok tarz yer alacak listede. Görünen haliyle bu kaba liste bile oyuncunun ne kadar geniş bir içeriğe sahip olacağını anlatmaya yetiyor olsa gerek. Eh, bu aşamadan sonra "Yarış oyunlarında şimdîye kadar gördüğünüz birçok detayı birleştirilen bir proje..." derken ne demek istedigim daha net bir şekilde anlaşılıyordur herhalde.

Project Cars'ın hangi platformlar için piyasaya sürüleceği konusunda henüz net bir bilgi yok. Şu an için sadece PC düşünülyor ama ilerleyen tarihlerde konsol tayfasi için müjdeli bir haberin patlak vermesi muhtemel. Bu arada teknik detaylar arasında oyuncunun detaylı bir gündüz - gece yapısı içereceği de yer alıyor. Bu yapıya dahil olarak hava koşulları da önemli bir ayrıntı olarak gösteriliyor. Shift serisinin görsel yanını temel alıyor yapımcılar ve oyuncunun hem grafik, hem de fizik detaylarını yine bu temel yapı üzerine kuruyorlar. Ayrıca oyuncularına kendi otomobil ve pist tasarımlarını yaratma imkanı sunuyor ve bunu da "cloud-based" adını verdikleri, oldukça geniş ve detaylı bir online platformun çatısı altında toplamayı hedefliyorlar. Gördüğünüz gibi alfa aşamasına doğru oldukça iddialı bir şekilde yol alıyor Project Cars ve bu yolculuğa siz de davet ediyor. Büyük ihtimalleümüzdeki yılların en çarpıcı yarış simülasyonu başlıklarını arasında olacak ki bu başında sizin de payınızın olması mümkün.

■ Ertekin Bayındır



Yapım Vblank Entertainment **Dağıtım** Vblank Entertainment **Tür** Aksiyon / Adventure
Platform Xbox 360 **Çıkış Tarihi** Belli Değil **Web** www.retrocityrampage.com

Retro City Rampage

8-bitlik, dev eğlence

Su an ismini vermek istemediğim bir Türk oyuncu yapımcı firması, çok iddialı bir oyuna başlamıştı zamanında. Birakın Türkiye'yi, yurtdışında bile listelerde olacağını söylüyorlardı. Ne var ki oyuncunun yapım süresi uzadı da uzadı ve tahminimce şirket, bir yerlerden para kazanamayınca bu projeye daha fazla devam edemedi ve varolan haliyle, proje iptal edildi.

Brian Provinciano'nun oyunu, Retro City Rampage'in aynı kaderi paylaşması zor. Neden zor, çünkü Brian bu oyunu aslında NES, yani Nintendo Entertainment System için hazırlamak istediğiinden, sadece 8 bit kalitesinde bir görsellik içeriyor. Oynanış da Grand Theft Auto'dan geliyor. Türler türler oyuna göndermeler yapan bir ton da görev koyarsanız bu oyuna, çıkış tarihi 2020 olsa bile o oyun, eskimez...

Minecraft'çılara gelsin

Ben bu oyunu sever miyim, orası şüpheli ama çığ gibi büyütünen Minecraft fanatikleri, eminim ki bu oyuna da pas verecektir; sonuçta grafikler, sizin umurunuzda değil.

Grafik arayanlara bu oyunda aradıklarını asla bulamayacaktır çünkü grafikler, eski görünümde olmasının yanında, pek fazla artistik yön de taşımıyor. Bazen deneyimli oyular görüyorum. Bakıyorsunuz çok eski ama biraz efektle o grafiklerin günümüzde hazırladığını anlıyorsunuz. Retro City Rampage'deysse gerçek anlamda "eski zamanlar" söz konusu.

Brian Provinciano oyunu tasarlarken ilk Grand Theft Auto'dan esinlendiğini kesinlikle gizlemiyor; hatta bunu apaçık dile getiriyor. Retro City Rampage, içi görevlerle dolu, kocaman bir şehirde geçiyor.

Bu şehirde ne yapıyorsunuz? En basitinden, her şeyi! Sokaktaki vatandaş astatan, araba çalan, insanların evlerine girin, gezin, eğlenin. Tabii ki bu eğlencenin de bir sınırı var; bir şeyler başarmadan da nereye kadar gidilebilir...

GTA'dan farklı olarak, bu oyunda A noktasından bir başka noktaya bir araçla varıp arada da birtakım insanları silahlarınızla halletmeye çalışmıyorsunuz. Brian bu konuda bayağı yoğun bir çalışma gerçekleştirerek oyuna tonla farklı görev ekliyor. (Oyunun 2003 yılından beri yapılmış aşamasında olduğunu düşünürseniz, aklına yeni bir şeyler gelince oyuna eklediğini düşünmek de yanlış değil.) Üstelik bu görevlerin birçoğunda, tanıdığınız isimlere, oyulara, kahramanlara göndermeler var.

Örneğin bir bölümde Major Lee Solid'le karşılaşıyor ve ondan aldığıınız görevi, son derece sessiz bir şekilde tamamlamaya uğraşıyorsunuz. Karakterinizin görünüşünü değiştirmek için bir berber dükkânına uğruyor ve size Ninja Kaplumbağalar'dan Shredder'in hizmet ettiğini görüyorsunuz.

Karakteriniz çeşitli görevler neticesinde, farklı güçler de kazanabiliyor. Kanalizasyonlarda geçen bir görevi tamamladıktan sonra, radyoaktif bir teleskop tarafından isırıldığınız için düşmanlarınızın üstüne basıp onları öldürme gücünü kazanıyorsunuz. (Bu göndermeyi anlamayan?)

İşin güzel tarafı, görevlerin hiçbirini birer mini oyun havasında değil. Hepsi bulunduğunuz şehirdeki mekanlara uyarlanmış, hepsi oyuncunun içinde.

Atarı oyunu

Görevleri bir bıçakla yapmak elbette ki eğlenceli olacaktır fakat arada bir, farklı şeyler de yapmak isteyeciksizsiniz. GTA türü her türlü oyunda bunu istedik, burada neden istemeyelim? Brian bu konuda da içimizi rahatlatacak ve çeşitli arcade makineleri sayesinde, popüler birçok bağımsız oyuncunun 8-bitlik versiyonlarını oyun içerisinde deneyebileceğimizi söylüyor.

Ne dağıtmısın, ne de çıkış tarihi belli olan bu ilginç oyunu özellikle bağımsız oyulardan hoşlananlar beğenecektir. Grafik meraklılarıya peşme takılsın; sizinle başka oyulara göz atacağınız...

■ Tuna Şentuna



GTA kitabına ne dersiniz?

Hayranı olduğumuz, tüm gelişmelerini yakından takip ettiğimiz Grand Theft Auto'nun kitabı olsa ne dersiniz? Eminiz kitap alışkanlığı olmayan birçok kişi bile sırft GTA kitabı çıktıktı için kitap okumaya başlayabilir. Bize bu güzel haber, ünlü yazar David Kushner'dan geliyor. Aynı zamanda "Türk milliyetçiliği" ile ilgili bir kitap yazan ve Türkleri de yakından tanıyan ünlü yazar, "Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto" adlı bir kitap yazıyor. Efsanevi serinin çıkışından bu yana olan hikayesinden, Hot Coffee moduna kadar birçok detayı içinde bulunduracak olan kitap, 3 Nisan 2012 tarihinde raflardaki yeriini alacak. Ayrıca söylenenlere göre GTA V, bu kitap çıktıktan hemen sonra, yani 2012'nin İlkbahar aylarında piyasada olacak. Tabii ki bu sadece bir söyleti. Kitapta olacak ayrıntılar ve gizli bilgiler bizleri heyecanlandırmıyor değil. Görüşüne göre uzun yıllar yolunu gözledikten sonra bizler için Grand Theft Auto yılı olacak 2012.



GTA III artık mobil!

Bundan tam 10 yıl önce çıkışını gerçekleştirdiğinde oyun dünyasında yepen bir akımın öncüsü olan GTA serisinin efsane üyesi Grand Theft Auto III artık ceplerde! 15 Aralık'ta Apple iOS ve Android mobil platformlarında çıkan oyun, 4.99\$'dan satılıyor. Efsaneyi yeniden yaşamak ve özgür dünyaya mobil platformda devam etmek istiyorsanız, GTA III'ü kaçırmayın. Desteklenen platformlar şöyle: iPad 1, iPad 2, iPhone 4, iPhone 4S, iPod Touch 4th Generation, HTC Rezound, LG Optimus 2x, Motorola Atrix 4G, Motorola Droid X2, Motorola Photon 4G, Samsung Galaxy R, T-Mobile G2X, Acer Iconia, Asus Eee Pad Transformer, Dell Streak 7, LG Optimus Pad, Motorola Xoom, Samsung Galaxy Tab 8.9, Samsung Galaxy Tab 10.1, Sony Tablet S, Toshiba Thrive



Hediye yağmuruna devam!

Aral Game'in katkılarıyla bugüne kadar Grand Theft Auto IV'ten, L.A. Noire'in PS3 versiyonuna kadar birçok oyun dağıtan ekibizim, RockstarTurk.com'un açılışı serefine yeni ödüller dağıtmaya devam ediyor! L.A. Noire'in PC versiyonundan, Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City'ye kadar birçok ödüle siz ziyaretçilerimize ücretsiz olarak dağıtılmıyor. Yarışmalarımıza katılmayı, bizleri takipte kalın!



■ Ve işte bir King of the Ring final sahnesi...



Hoonigan

Yazın "Hoonigan" deyip geçmişim ama biraz açmak lazım bu terimi. Otomobilini manyak gibi kullananlara ait bir terim "hoon". Bunların oluşturduğu topluluğa da "Hoonigan" deniyor. Bunun yasal hali de Gymkhana oluyor. (Bilmem anlayabildim mi...)

Yapım Codemasters **Dağıtım** Codemasters **Tür** Yarış **Platform** PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 2012 **Web** www.dirtgame.com

DiRT Showdown

DiRT olsun, bizden olsun...

Insanları tam anlayımla mutlu etmenin mümkün olmadığını düşünüyorum. Zevkler ve renkler işin içine girince herkes aynı seyden aynı tatmini alıyor doğal olarak. Mesela DiRT 2 şahane bir oyunken büyük bir kesim, oyunun simülasyon altyapısını terk etmiş olmasından yakınıyordu. Akabinde DiRT 3 piyasaya çıktı ki köküne kadar simülasyon öğeleriyle doluydu ve hatta Gymkhana gibi sıra dışı bir eğlence faktörü de vardı işin içinde. Ne var ki bu sefer de DiRT 2'yi beğenenler cazırdaşa başlıdı. Bu tarz durumlarda oyun firmaları sapıtar genelde. Her söylemeni dinlemezin ve dikkate alınanın hazır sonuçları olur çoğu zaman ve şimdiye kadar oyun piyasasında şahit olduğum bu tarz senaryoların final sahneleri hep aynı olmuştu çok şükür. DiRT serisinin yeni üyesi DiRT Showdown da aynı senaryodan nasibini alacak gibi görünüyor benim gözüme ama işin içinde Codemasters olduğu için erkenden atıp tutmak da doğru olmaz diye düşünüyorum bir yandan.

Hemen altını çizmemiz gereken bir konu var ki o da şu: DiRT Showdown, DiRT 4 öncesinde yeşillik olsun diye düşünülmüş bir ara oyun olacak. Az önce bahsettiğim DiRT 2 ve DiRT 3 tayfasının topunu birden memnun etmek adına piyasaya sürülen bir oyun olacak. Yani bu anlamda hem arcade, hem de simülasyon yanlıları mutlu olacak. (İnşallah!) Bu karışma ek olarak yeni bir mod daha olacak oyunda ki olayın kilit noktası aslında burası. Otomobilleri birbirine tokuşturarak kirip dökmekten hız alan kesim de olaya dahil ediliyor (Oyunun başlığında yer alan "Showdown" kelimesinin anlatmaya çalıştığı şey bu.) ve böylece ne oldum delisi bir yarış oyunu çıkıyor ortaya. Codemasters'in birbirinden bağımsız bunca şeyi bir araya nasıl getireceğini gerçekten çok merak ediyorum.

Oyunda yer alacak modlara göz atalım biraz. Hoonigan başlığı altında üç yarış tipi bulunacak. Smash Hunters modunda öümüze çikan nesneleri kirarak ilerleyeceğiz. İkinci seçenek olan Trick Rush'un olayı "stunt" gösterileri (Türkçe'sini çıkaramadım, idare edin.) sergilemekten ibaret. Son seçenek olan Head 2 Head'deysse rakibimizle kafa kafaya karşılaşacağız. Bu tarz aksiyonlarla işim olmaz derseniz, Lap Attack, Eliminator ve Domination gibi tanık seçenekler de yine kadroda olacak. Olay kirip dökmeye geldiğindeyse Demolition devreye girecek. Rampage, diğer tüm araçların alayına dalmak üzerine kurulu bir mod. Hard Target, madalyonun diğer yüzü ve tüm araçların alayından kaçacağınız

Tansiyon Ölçer

NORMAL

bu sefer. King of the Ring modundaysa olan çırırından çıkışır, pistteki tüm araçlar tek bir hedef noktaya doğru son sürat ilerliyor ve bamm!

DiRT serisi boyunca gördüğünüz lisanslı ve fantastik otomobil modellerini bu oyunda da göreceksiniz ve tabii ki yeni modellerle de karşılaşacaksınız. Yarışlarda iri yarı, SUV tarzı otomobillerin yanı sıra tipik ralli modelleri, (Ken Block'un Fiesta'sı mesela.) Demolition için de daha güçlü ve yapılı modeller bulunacak listede. DiRT Showdown ile birlikte oyunun sürüs hissiyatında da değişiklikler olacağı söylendi. DiRT 2'nin esnek sürüs hissiyatı ve DiRT 3'ün gerçekçi yapısı arasında bir şey olacak gibi görünüyor. (Diroyrum ya, tuhaf bir karışım söz konusu.) Tüm bunlara ek olarak yine DiRT 2'de ve DiRT 3'te tozunu attığımız tüm pistlerle tekrar karşılaşacağız ama bu sefer listede Colorado, Londra, San Francisco, Yokohama ve Michigan gibi memleketler de yer alacak.

Evet... Kaba haliyle bu şekilde olacak DiRT Showdown ve muhtemelen 2012'nin sonlarına doğru piyasadaki yerini almış olur. Tekrar altını kazımak gerekirse DiRT serisine ara sıcak olarak katılacak bu yeni başlığın serisi yalpalayacak bir oyun olma ihtimali biraz rahatsız edici ama dediğim gibi, işin içinde Codemasters etiketi var. Hem şu Demolition başlığı altında yer alan modlar da eğlenceli olabilir; özellikle sekiz oyuncuya kadar çakabilecek multiplayer altyapısıyla birlikte... Her zaman olduğu gibi kendi gözlerimizle görmeden son kararı veremeyeceğiz. En azından DiRT 4 projesi ayyuka çikana kadar ortamı sıcak tutar. Bunu da iyimser bir bakış açısından olara tutabilirsiniz bir kenarda. **Ertekin Bayındır**





Yapım BioWare Dağıtım Electronic Arts Tür Strateji Platform Belli Değil

Çıkış Tarihi 2013 Web www.commandandconquer.com

Command & Conquer: Generals 2

Welcome back Commander!

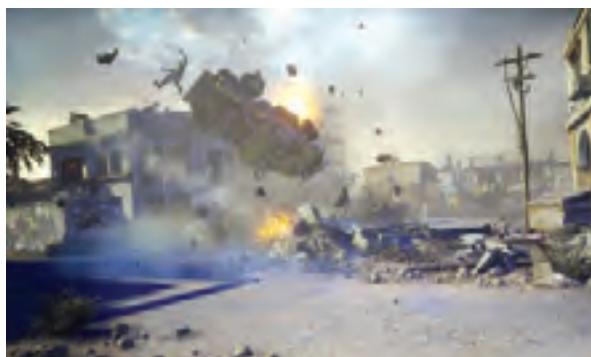
Bir zamanlar Westwood'un gururla sunduğu Command & Conquer serisi, Electronic Arts'ın seriene el atmasıyla birlikte başkalaşım geçirmek zorunda kalmıştı. Westwood Studios, ilk C&C oyunundan Red Alert 2'ye kadar başarılı çizgisini hep korumasını bilmisti ve kemik oyuncu kitlesini elinde tutmayı başarmıştı. Benim gibi ilk oyunundan beri C&C serisini takip eden oyuncular için StarCraft'mış, Age of Empires'mış, hep viz geldi, tırıs geçti ama EA'n ilk Generals oyununu bilgisayarına takımıgim günü dün gibi hatırlıram. Westwood'un bize sonda, gerçek aktörlerin rol aldığı, Tanya'lı, Yuri'li videoları yine yeller esmiş, onun yerine Başkan Bush'un sinekkayıdı tıraşı yapılmış dudaklarını izlemeye mahkum edilmişistik. Oyunda ne Ruslar kalmıştı, ne de ABD karşısında ciddi tehlike oluşturabilecek bir ülke. Generals ile birlikte güçler dengesiz bir biçimde üçe bölünmüştü. Üretime dayalı olarak şahlanan ekonomisi ve battal boy tanklarıyla dik kat çeken Çin, tek küresel güç kalan ABD karşısına dikildiyse de eski C&C oyuncuları Generals'ı bir türlü beğenemedi; hatta ilk Generals oyununda Türkiye ve Diyarbakır oyunun bir kısmında geçtiyordu. Tek tek işçilerin ya da dozerlerin inşa ettiği binalar fazla hantal kalmıştı. Tamam, belki daha gerçekçiymiş ama C&C oyuncularının benimsediği alışlagelmiş "Harvester ile maden topla, hızlıca kendi üssünü kur, ordu üret, saldır" konsepti bozulmuştu ve oyun hantallaşmıştı. Bu nedenle Generals, eski C&C oyuncuları kadar tutmadı. Akabinde seri, C&C3: Tiberium Wars ve Kane's Wrath ile biraz toparlamaya başladı derken C&C: Red Alert 3 ile

tekrar düşüre geçti ve C&C 4: Tiberian Twilight ile iyice dibe vurdı.

Peki Generals 2 ile C&C serisi eski prestijli günlerine geri dönmemi başarabilecek mi? Bir diğer deyişle kendi itibarını kurtarmayı başarabilecek mi? Öncelikle şunu söyleyerek başlayalım: Binalar yerin dibinden pat diye mantar gibi çıkmayacak! Tıpkı ilk Generals oyununda olduğu gibi, binalar etrafı çevrelenip kepçe / dozer tarzı inşaat makinelileriyle ağır ağır inşa edilecek. Bu da demek oluyor ki bizi yine hantal bir kurulum süreci bekliyor. Kendi üssümüzü oluşturan binaları inşa etmek yine fazla zamanımızı alacak ve dikkatimizi savasmaktan daha çok inşaat bitti mi diye kontrol etmeye harcayacağımız gibi görünüyor. Generals 2'de tipki ilk oyunda olduğu gibi üç farklı ırk yer alacak. Zaman olarak da oyun yakın bir dönemde geçecekt. Politikacı ve diplomatların terör karşısında sessiz kaldığı bir statükoda generaller konuşmaya başlayacak. Oyunun senaryo modunda global teröre karşı farklı perspektiflerden mücadele edeceğiz. Battlefield 3'ten aşina olduğumuz Frostbite 2 motoru, Generals 2'de gerçekçiliği tavan yapacak şekilde dinamik fizik ve canlı bir çevre sunuyor. BioWare, aklındaki tam olarak oyuna yansıtmayı beceremirse bizi Generals 2'de yepyeni "cooperative" ve "competitive" multiplayer modları bekliyor olacak. Arkadaşlarınızla isterseniz düşmana karşı birlikte taktiksel saldırı yapabilir, isterseniz de stratejinizi birbirinizi yok etmek için kullanabilirsiniz. Generals 2'de ilk oyundan aşina olduğumuz, GLA'nın "Technical" adlı, üstü açık kamyoneti, Paladin ve Crusader tankları, insan

kontrollü Quad Cannon adlı ağır vasıta, Apache'leri andıran helikopterler, hızlı hareket eden Humvee cipler gibi ünitelere rastlayacağız ve bugüne kadar seride hep arazi aracı ve tank üreten War Factory ve asker yetiştiren Barrack birimleri bulunacak. Lakin para kaynağını nereden sağlayacağımız henüz netleşmedi. İlk Generals'daki gibi helikopterlerle, kamyonlarla ya da işçilerle paket mi toplarız, yoksa Harvester gibi bir üniteyle maden mi toplarız, orası halen meçhul. EA ve BioWare, oyun çıktıgında Generals 2'yi DLC'lerle des-tekeyip diri tutacağına sözünü şimdiden verdi bile; hatta Command & Conquer: Tiberium Alliances adında ücretsiz bir online oyundan duyuruldu ama EA, azyyla kuş tutsa Westwood zamanlarından kalan C&C oyuncularının gönlünü almayı başaramaz. Westwood'un ahını alan EA, bakalım Generals 2 ile serinin belini doğrultmayı başarabilecek mi? Zira eski C&C oyuncuları, EA'nın Westwood'u yutmasını halen kabullenememiş değıller.

■ Ahmet Özdemir





Yapım Naughty Dog **Dağıtım** Sony **Tür** Aksiyon / Adventure

Platform PS3 **Çıkış Tarihi** 2013 **Web** www.lastofus.com

The Last of Us

Katil mantar, sevgi ve dostluğa karşı

Bir kez istediği ortamı bulduktan sonra, Cordyceps mantarı ev sahibinin bünyesine yavaş yavaş yayılmaya başlar. Bunda o kadar başarılıdır ki kendi çıkarlarının optimum seviyede sağlanlarından emin olmadan önce de varlığını ev sahibine asla hissettirmez.

Önce hayatı olmayan bölgelere, organlara bulaşır ve ancak ondan sonra ölüm vuruşunu yapacak organlara saldırır. Fakat bunu yapmadan önce de ev sahibini, kendi yaşamını sürdürüleceği bir noktaya götürürme emrin verir. Ev sahibi ölümüne doğru ilerler ve altın vuruş gerçekleştirir, ev sahibinin yeni kiracısı, Cordyceps olur...

Hain bir mantar olmasına rağmen insanlar tarafından tedavi amacıyla da kullanılmakta bu mantar. The Last of Us'ta ise dünyanın tedavisi olarak işliyor: İnsanlığı ortadan kaldırır, dünyayı kendi düzeneğe geri döndür.

Büyük bir sırr

Mobil cihazların yaygınlaşmasıyla birlikte, sırr gibi saklanan ürünlerin sağda solda unutulması da git gide yakınıyor. The Last of Us'tan daha da haberimiz olmayacağı asıl fakat oyunun sanat yönetmeni ve yazarı Neil Druckmann, iPad'ini bir uçahta unutunca işin rengi değişti zira bu iPad'de, sırr gibi saklanan oyunun fragmanı bulunmaktaydı. Neil Druckmann ve ekibi bir karar verdi ve oyunu, düşündüklerinden daha önce bir tarihte açıklamaya karar verdi. "Naughty Dog'un adı duyulmuş oyununun görüntüleri sizdir!" şeklinde bir haber göreceklere, bunu kendi elleriyle yapmak istediler.

LEVEL DVD'sinde de izleyebileceğiniz fragmandan anladığımız üzere, yer yer Uncharted'a benzeyen, yer yer de bu oyunla hiçbir ilgisi olmayan, daha çok bir "zombi hikayesi"ni andıran bir oyunla karşılaşuyoruz.

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Ne var ki "zombi hikayesi" demeden önce iki kez düşünmemiz gerekiyor çünkü yapımcılar bu konuda biraz hassas. "The Last of Us kesinlikle bir zombi oyunu değil!" diye haykırıyorlar ve bir bildikleri vardır diye, biz de konuyu daha fazla uzatmıyoruz; zombi hikayesi değil diyorlarsa, dejildir...

Yazının girişinde bahsettiğim sinsi mantar, orijinal haliyle sadece börtü böceği bulan bir mantar. Naughty Dog demiş ki, "Bu mantar insanlara da bulaşsa, ne olur?" Çok güzel demiş ve bu sayede insanlık ortadan kalkmış. Adeta bir zombi istilası (Pardon Naughty Dog.) olmuşcasına, büyük şehirlerin hepsi ortadan kalkmış, medeniyete dair hiçbir şey kalmamış. Mantardan -henüz- etkilenmeyen bir azınlık ve mantarın kontrolünde, çiçek kafalı bir ton "yaratık", dünyanın nüfusunu oluşturmaktır. Durumun vahameti ortada ve biz de elbette ki bu karmaşanın içindeki süper güç değiliz. Hatta henüz kimi kontrol edeceğimizi bile tam anlamıyla bilmiyoruz.

Fragmanda iki tane karakter görülüyor. Orta yaşı bir adam ve küçük bir kız. Şefik küçük kızın Ellen Page'ın aynısı olduğunu söylüyor, ona hak vermeden geçemiyoruz. Orta yaşı adamsa, kimseye benzemiyor, onunla ilgili özel bir durum yok.

Troy Baker tarafından canlandırılan Joel, kahraman olmaya hiç meraklı olmayan, sadece hayatı kalmaya çalışan bir adam. Ashley Johnson'ın canlandırdığı Ellie ise, 14 yaşında ve dünyanın içi dışına çıkmadan önce neler olduğunu hatırlamayan bir kız-cağız. Hikaye bu iki karakter etrafında dönecek, onların ilişkileri ön plana çıkaracak ve bir şeylerini vurmaktan öte, bu hayatı kalma mücadeleşinde kahramanların karakterlerini incelerken bulacağımız kendimizi.

Naughty Dog inatla üstüne basıyor ve diyor ki, "Bu bir zombi istilası oyunu değil. Hatta bunun bir istilaya bile ilgisi yok. Fragmanda size yaratıkları gösterdik çünkü o işi aradan çıkartmak istedik. Evet, mantarların kontrolündeki o insanlar oyunda var ama oyunun odaklandığı nokta kesinlikle onlar değil; konu, Joel ve Ellie."

Bu durum bana biraz ICO'yu hatırlattı. Hatta The Last

I Am Legend



Oyunun fragmanının sonlarında doğru, ikilinin bulunduğu binadan dışarı çıktıklarını görüyoruz ve bu manzara, I Am Legend'da gördüğümüz New York manzarasından pek az farklı.

Eğer I Am Legend'i izlediyseniz, hatırlarsınız ki Will ağabeyimiz dünyayı ele geçiren bir virüs neticesinde hayatı kalmayı başaran tek insandır. (En azından öyle düşünmektedir.) Tek dostu bir köpektir ve bu virüs maalesef geceleri harekete geçen, mutasyona uğramış birçok insan bırakmıştır geride. Artık tek başına kaldığını inanan Robert Neville, kah yaratıklarla boğuşur, kah tek başına yaşamın nasıl bir şey olduğunu her gün daha çok hisseder.

The Last of Us'ta da bu filmden büyük izler gördüğümüze inanıyorum. Tabii kadro biraz daha geniş olacaktır; daha çok karakter sahneye girip gitcacaktır ama işin özünde, I Am Legend'da nasıl New York'un ortasında ağaçlar, yeşillikler ve hatta geyikler görülmüyorsa, burada da ikili kapidan çıktıığında, aynı manzarayı görmekteyiz...



■ Tedirgin ruh hali, yüzünden okunan Ellie...

Guardian'dan bile izler bulunabilir. Bu iki oyunda da karşılaşlığını engellerden çok, kahramanların birbirleriyle olan ilişkisi ön plandaydı ve The Last of Us'ta, hem oyına, hem de hikayedebi durumu yoğun bir şekilde hissedeeceğiz.

Seçenekler

Ne tip engellerle karşılaşacağımız konusunda ağızını kaplı tutan Naughty Dog, bu engellerin üstesinden gelme şeklimizin oyunu şekillendireceğini söylüyor. Heavy Rain kadar radikal seçenekler yapacağımız veya sonuçlarının o denli önemli olacağı anlamına gelmiyor bu fakat kendi seçeneklerimi yapıpabileceğimiz konusu gündeme.

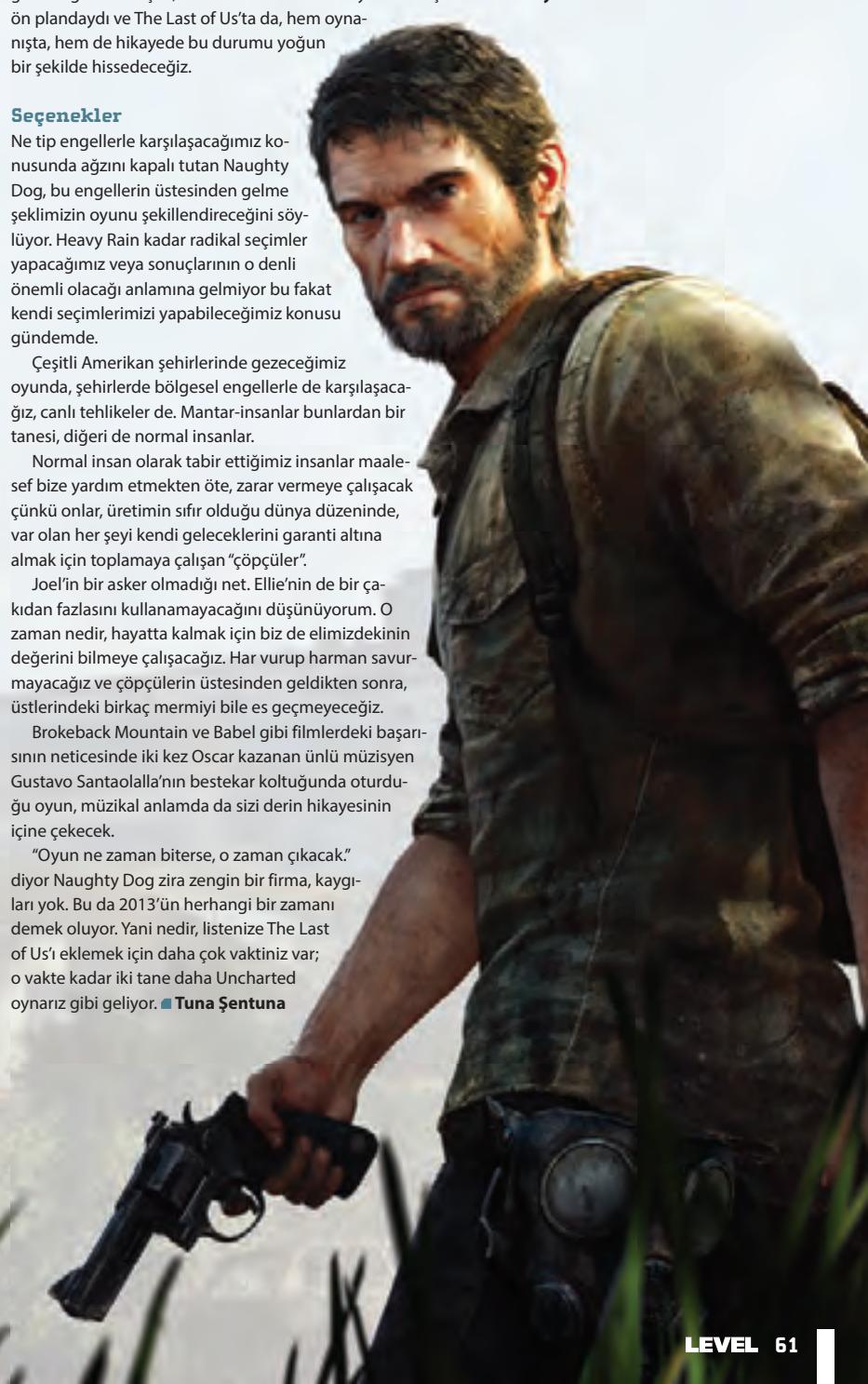
Ceşitli Amerikan şehirlerinde gezeceğimiz oyunda, şehirlerde bölgelik engellerle de karşılaşacağız, canlı tehlike de. Mantar-insanlar bunlardan bir tanesi, diğeri de normal insanlar.

Normal insan olarak tabir ettigimiz insanlar maalesef bize yardım etmekten öte, zarar vermeye çalışacak çünkü onlar, üretimin sıfır olduğu dünya döneminde, var olan her şeyi kendi geleceklerini garanti altına almak için toplamaya çalışan "çöpçüler".

Joel'in bir asker olmadığı net. Ellie'nin de bir çakıdan fazlasını kullanamayacağını düşünüyorum. O zaman nedir, hayatı kalmak için biz de elimizdekinin değerini bilmeye çalışacağız. Har vurup harman savurmayıcağız ve çöpçülerin üstesinden geldikten sonra, üstlerindeki birkaç mermiyi bile es geçmeyeceğiz.

Brokeback Mountain ve Babel gibi filmlerdeki başarısının neticesinde iki kez Oscar kazanan ünlü müzisyen Gustavo Santaolalla'nın bestekar koltukunda oturduğu oyun, müzikal anlamda da sizin derin hikayesinin içine çekecek.

"Oyun ne zaman biterse, o zaman çıkacak." diyor Naughty Dog zira zengin bir firma, kayıtları yok. Bu da 2013'ün herhangi bir zamanı demek oluyor. Yani nedir, listenize The Last of Us'ı eklemek için daha çok vaktiniz var; o vakite kadar iki tane daha Uncharted oynarız gibi geliyor. ■ Tuna Şentuna



blue Jean

Ocak sayisi
bayilerde



Her ay
3 dergi

KATY PERRY MUSE RIHANNA TWILIGHT LADY GAGA MACHINE HEAD
MADONNA MAROON 5 ONE DIRECTION OPETH BRUNO MARS
BELLA THORNE CHILDREN OF BODOM ED WESTWICK ENRIQUE
IGLESIAS GRIETIN JESSIE J. SUPER JUNIOR SUPERNATURAL





Yoshimitsu, Bryan'a karşı psikopata bağırsa...



Yapım Namco Bandai **Dağıtım** Namco Bandai **Tür** Dövüş **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2012'nin dördüncü çeyreği **Web** www.tekken-official.jp/tag2ac

Tekken Tag Tournament 2

Bir elin nesi, iki elin sesi!

Şu oyunu sırf Ahmet'le oynayabileceğim diye PS3 versiyonunu alacağım; oyunun 2012'nin sonunda çıkacak olmasına aldırmadan. (Kim öle, kim kala sorunsalı.) Neden? Çünkü Tekken veyahut herhangi başka bir dövüş oyununu bilgisaya karşı oynamak, bir, bilemedin iki hafta oyalar. Ondan sonra yapay zeka yavan gelir, hep aynı stratejiyle karşısındaki yenebilmek sıkıntısı yaratır. Oysa ki dünyada ne çok oyuncu var ve hepsi nasıl da birbirinden farklı oynuyor... Bekle Ahmet, sadece bir yıl daha bekle, sonra seninle görüşeceğiz! (Bekliyorum Tuna, en güvendiğin adamının kellesini ödelek bedeninden ayırmak için bekliyorum. - Ahmet)

44'ü bir arada

Tekken 5'teki ve Tekken 6'daki tüm karakterleri düşünün. Şimdi tek tek isimlerini soracağım, bilemeyenlerin LEVEL aboneliklerinin de iptal ettirilmesini sağlayacağım! (Deliyim misal...)

Kimler yok ki Tekken Tag Tournament 2'de... (TTT2 daha kolay söylüyor, tavsiye ederim.) TTT'deki Jun Kazama ve Ogre bile burada. Lars, Lei, Heihachi, Kazuya, Devil Jin, Normal Jin, Asuka, Eddy Gordo, Panda, Raven, Roger Jr... Saymakla bitmez. "Acaba benim sevdigim karakter oyunda olacak mı?" demeyin, herkes burada!

PS2'nin çıkış oyunlarından biri olan TTT'yi oynadığınız ve şu sıralar hala Tekken 6'da savaşmaya devam ediyorsanız, TTT2'ye kesinlikle hiçbir yabancılık çekmeyeceksiniz. Önceliği TTT oyununda olduğu gibi, burada da iki tane karakter seçiyor ve maç sırasında istedigimiz gibi aralarında geçiş yapabiliyoruz. Karakterler sırtlarını dönüp koşarak arenadan çıkmayı ve koşarak içeri giriyor. Çıkarken sorun yok ama karakterler giriş yaparken, aşırı kısa bir süre de olsa açık veriyor ve rakibinize de bunu değerlendirmeyi biliyor.

Marvel vs. Capcom 3'ün ve türevlerinin aksine, burada eğer bir karakteriniz nakavt olursa diğer karakter oyuna girmiyor, direkt olarak maç sonlanıyor. Bu da büyük bir stratejik mücadele demek aslına bakarsanız. Hem gözünüz

o an kontrol ettiğiniz karakterde olmalı, hem de dışarıda olan karakterin enerjisinde; eğer dışarıdaki karakterin enerji daha fazlaysa hemen onu oyuna dahil etmelisiniz. Burada bir durum daha var ve o da Tekken 6'daki "Rage" özelliğini yerini farklı bir şeye bırakmış olması. Hatırlarsanız Tekken 6'da, karakterinizin enerjisi belirli bir seviyenin altına düşüğünde Rage moduna geçiyordu ve vuruşları daha güçlü oluyordu. TTT2'de, kontrol ettiğiniz karakter dayak yedikçe, dışarıdaki ikinci karakterin hidetleniyor ve bir noktada enerji bar yanıp sönmeye başlıyor. Şayet ki bu karakteri oyuna çağırırsanız, daha güçlü vuruşlar yapabiliyorsunuz.

Serbest düştür

TTT2'ye özel olarak artık ikinci karakteri oyuna çağırıp "double grab" hareketi yapabileceksiniz. İki kişi, bir kişiyi evirip çevirip atıyor anlayacağınız. Bu hareketi yapmak biraz güç fakat etkileri gayet güzel. Tabii ki rakibiniz bu hareketten, normal tutma hareketlerinden kurtulduğu gibi kurtulmayı da ihmal etmiyor becerikliyse.

Tekken 6'da yere yapıştırıldığımızda yerin kirılması ve neticesinde bir alt kata inme durumumuzda da bir farklılık söz konusu. Yer yine kiriliyor ama bu defa duvarlar da parçalanabiliyor ve daha da fena, duvardan uçan siz olursanız, karşı tarafın dışarıda bekleyen karakteri, siz indiğiniz yerde hazır ve nazır şekilde bekliyor. Bu da komboya devam etmek ve daha fazla hasar almak demek...

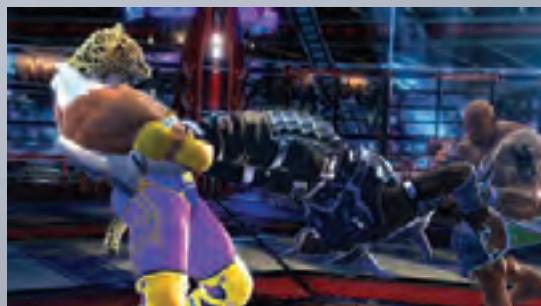
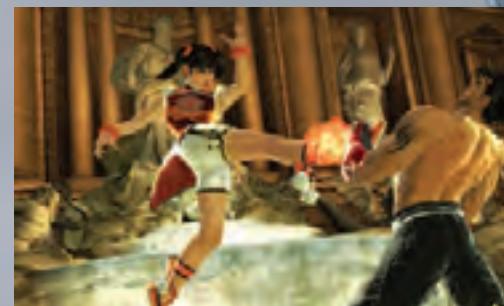
Grafiksel anlamda oyunda herhangi bir değişiklik görüldüğümi söyleyemem. Zaten şu anki haliyle, Tekken 6 son derece yeterli bir oyun ve bence üç boyutlu dövüş oyunlarındaki radikal grafiksel değişimini ancak yeni nesil konsollarda görebileceğiz.

Dövüş oyunlarına hayran kitlenin şu an arcade makinelерinde tecrübe edebileceğiniz oyunun evlerimize girmesine daha çok var ama bu oyunu beklemeye kesinlikle değer. ■ Tuna Şentuna

Tansiyon Ölçer
ÇOK YÜKSEK

Tekken Hybrid

TTT2'yi bir Arcade makinesinde deneme şansınız yoksa Tekken Hybrid adlı PS3'e özel Blu-ray diski satın alarak oyunun deneme sürümünü evinize getirebilirsiniz. Tekken Hybrid'in içinde Tekken: Blood Vengeance adındaki animasyon film, TTT'nin HD versiyonu ve TTT2'nin dört karakter seçeneği sunan bir demo versiyonu bulunuyor. Seçebileceğiniz karakterler Alisa, Devil Jin, Devil Kazuya ve Ling Xiaoyu.





Yapım The Sims Studio **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Simülasyon **Platform PC**

Çıkış Tarihi Mart 2012 **Web** www.thesims.com/en_gb/the-sims-showtime

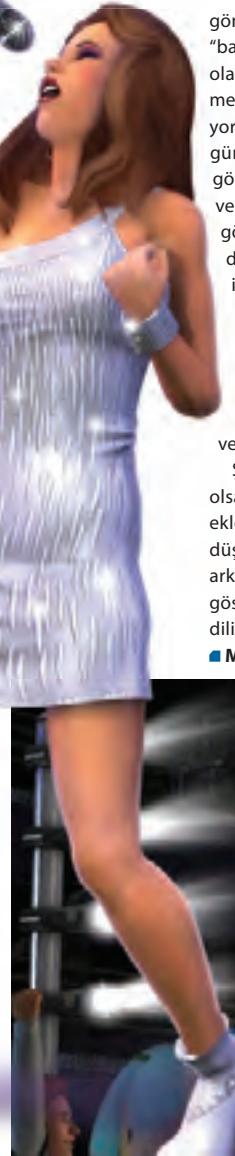
The Sims 3: Showtime

Sahnede parıldama zamanı!

Eveet, bakalım önemizdeki Mart ayında piyasaya çıkacak olan yeni ekleni paketinde neler var. Bir önceki ekleni paketi olan Pets ile evimizi hayvanlara açmış ve kedi, köpek, hatta at sahibi olmuştu. Bu yeni duruma alışmaya çalışır ve bir miktar da olsa evcil hayvan bakımına kendimizi kaptırmışken seride yeni bir ekleni paketi geleceği haberi bizi sarstı ve kendimize getirdi.

Çoğu The Sims hayranının bu yeni ekleni paketine yorumu, "E zaten Late Night ile Ambitions vardı, buna ne gerek var ki? The Sims 4 nerede kaldı?" gibi sizlanmalar şeklinde olsa da eminim bu ekleni paketi de diğerleri gibi ilgi çekecek ve The Sims 3'ün şanını sürdürmeye başaracaktır. "Hard diskim şitti, şitti, patlayacak bu ekleniler yüzünden!" diyenlerdenseniz, bu yeni paketin küçük bir yer işgal edeceğini bildirmek sanırım iç rahatlaticı olacaktır bir nebeze.

Efendim, bu yeni ekleni paketinde, her ekleni paketinde olduğu gibi pek çok yeniliğin getirileceği vurgulanıyor. Bunlardan en önemlisidir Sim'imizin sahne hayatının da, yani bir şarkıcı, bir illüzyonist, bir akrobat ve hatta bir DJ olabileceği. Ben şahsen sihirbazlık işini deneyebilirim diyorum, o eğlenceli olacağı benzeyior. Öte yandan oyuna bir miktar sosyal paylaşım özellikleri de eklenmiş ki SimPort özelliğini kullanarak oyuncular diğer arkadaşlarının Sim karakterini izlemek üzere kendi Sim'lerini onların sahneye çıktıği yerlere



Tansiyon Ölçer

NORMAL

gönderebilecekler. Sim'ler gösteri dünyasında kazandığı "başarı" puanlarıyla gerçek anlamda dünyaca ünlü birer Sim olabilecekler. Ayrıca oyun içine yerleştirilmiş olan sosyal medya aracları sayesinde oyuncuların Sim'lerinin duvarlarına yorum ve mesaj gönderebilmek, sohbet edebilmek, durum güncellemeleri yapabilmek de mümkün olacak. Sim'inizin gösterisini sergileyeceği alanı sizin kurmanız mümkün ve bu alanı ne kadar iyi kurarsanız, bu durum Sim'inizin gösterisinin başarısını da o derece etkiler hale geliyor. Bu da Sim'inizin gösteri dünyasında seçmiş olduğu kariyerde ilerlemesini oldukça etkileyen etkenlerden biri. Sahnenizi koca bir stadum olarak da inşa edebilirsiniz, bir gece kulübü olarak da, tercih size kalmış. Ve tabii ki bir The Sims klasiği olarak mutlaka ekleni paketleriyle gelen yeni sosyalleşme seçenekleri ve yeni mobilyalar ile görüşüp seçenekleri, yeni NPC'ler olarak da korumalarınız ve menajerleriniz olaya çeşni katacak durumda.

Şahsen EA'ın biraz kolaya kaçığını ben de fark etmiş olsam da bu dünya üzerindeki milyonlarca Sims severin bu ekleni paketini de es geçmeden, çıkar çıkmaz alacağını düşünüyorum. "Adamlar imparatorluğu çoktan kurmuş arkadaş, bize ancak çene yormak kalır!" diyerek Sim'inizin gösteri dünyasındaki kariyerde size şimdiden başarılar diliyor ve huzurlarınızdan ayrılmıyor.

■ Meriç Erbay Bozkurt





**Yapım Microsoft Dağıtım Microsoft Tür Simülasyon Platform PC
Çıkış Tarihi Belli Değil Web www.microsoft.com/games/flight**

Microsoft Flight

Uçuşa hazır olun!

Tansiyon Ölçer
NORMAL

Simülasyon evreni eskiden böyle garip değildi halbuki. Artık tarla simülasyonundan sokak temizleme simülasyonlarına kadar uzanan enteresan ve geniş bir dünya oluverdi. Trenler, gemiler, tırlar, hatta insan sürme simülasyonu The Sims bile bu türün adını yukarılara taşıdı. Yıllarca bildiğimiz gibi olan, her seferinde bizi daha yukarılara uçuran, oyuna eklentiler katmamıza yarayan ve çokça geliştirilebilir olan bir oyun vardı, iyi hatırlayın. 28 yıl önce Microsoft Flight Simulator'ın hayatı geldiği bir dünyadan bahsediyorum. İlk halinden bu yana, simülasyon adını aslında tek başına elinde gururla tutan bir oyun kendisi. Yıllar içinde de resmen oyun bile diymeyeceğimiz kadar büyüdü ve uçuş eğitimlerinde bile adı geçer oldu. Microsoft Flight Simulator X (FSX) ile kendi adına uçuş simülasyonunu son raddeye taşıdı, öyle ki eklentileriyle, özel uçaklarıyla, birebir hazırllanmış kokpit görüntüleriyle ve nerede uçmak istiyorsanız gerçek dünyaya eş zamanlı olarak hava koşullarında uatabileceğiniz bir alt yapıya sahipti.

Önceki Flight Simulator'ların altyapısından sorumlu ACES firmasının da kapanmasıyla, Microsoft Studios, Microsoft Flight adı altında yepyeni bir simülasyon deneyimi hazırlamaya karar verdi. Yani Microsoft Flight Simulator'la kıyas yapmak ne kadar mantıklı düber; tartışmaya açık, ikisinden de adı Microsoft'a ait. E3'te de Microsoft Flight'tan bahsedilse de, yine de ortaya sunulan bilgiler çok da fazla değil. Elimizdeki kapalı beta notlarına ve resmi açıklamalara baktığımızda, Microsoft'un bize, "Şimdiye kadar sunduklarımızın çok fazlası olacak!" dediğini görüyoruz. En çok bahsi geçen detay grafikler. Kapalı Beta notları ışıkların oldukça başarılı olduğunu, gökyüzü detaylarının neredeyse gerçek gibi göründüğünü fakat yeryüzü detaylarında anti aliasing sıkıntılı olduğunu belirtiyor. Yeni DirectX'in de katkılarıyla gölgelendirmelerin ve sis detaylarının göz kamaştıracağı söylüyor. Oyun sonuçta kapalı betada, durum böylesine değişim istimali de var haliyle. Uçakların ve kokpit özeliliklerinin de FSX'te olduğu gibi bütün detaylarının olacağı da belli. Oyun ne kadar kullanıcı dostu olacak, FSX'teki gibi geniş müdahalelere izin verecek mi, bunu da kısa zaman içinde öğreneceğiz gibi görünüyor.

Malum Microsoft kaptanken, oyun içinde geçen Games

For Windows - Live özelliğinden bahsetmemek olmaz. Live hesaplarıyla multiplayer moduna giriş yaparak oynanabilecek ve daha da güzel bir haber veriyorum; oyuncuların alışveriş ve ekleni bulması konusunda yardımcı olabilecek bir marketin de kurulacağı kesinleşti. Henüz tam kesinleşmese de, E3 notlarında oyunun görev mantığının da olacağının kulaktan kulağa dolaşıyordu, eğer böyle olursa Microsoft Flight FSX'in görevlerinin yerini alır mı, daha ciddi bir campaign kıvamına mı gelir, bu da büyük bir soru işaretü hala.

Simülasyon özellikle uçuş simülasyonu severler için çok önemli ve güzel bir haber bu oyunun yakında çıkacak olması. "Oyun bölge bölge mi olacak?" sorusuna da net bir cevap veremiyoruz maalesef, açık dünya olursa tadından yenmez fakat, bir ihtimal Microsoft Flight: Tahiti, Microsoft Flight: London görüşsek de oyunun geleceğinde şasırmayılmış diye belirtiyorum. Yine de bu oyunu her ne kadar Microsoft Game Studios yapıyor olsa da, kendisini büyük bir sınav bekliyor, burası gayet net. Bize de son kez Microsoft Flight Simulator'lara "Hoşça kal!" demek düşüyor, "Merhaba!" demek için hazırlanmış Microsoft Flight ise kendinden beklenileni acaba verebilecek mi? ■ **Ayça Zaman**

■ **Hiç buluşmasak daha mı iyi olacak?**



Erkuşral Sünگا ROIC PLAYING GÜNLÜKLERİ

Y illardır FRP diyorum, Warhammer diyorum, Magic the Gathering diyorum... Konu ile alakalı herkesin ensesine yapışıyorum, gerekirse sözleri ağızlarından tutup çekiyorum; kisacası olan biteni fazlaıyla yakinen takip ediyorum. Çünkü ben de bütün bu çılglılığın içerisindeyim... Fakat her yıl yapılan üniversite "convention"larının yanında, Sihir Kafe kapandıktan sonra bu işe ilgilenen hemen herkes en az bir kere, "Abi toplanıp bir şeyler yapmak lazım." dedi, dedik, dedim... Bize tüm bu işlerle uğraşmayı öğreten jenerasyonun artık yitip gittiği bir dönemde sürekli bir araya gelmek istedik, lakin olmadı. Umudumuzu yitirmedik, bir kez daha denedik olamadı, olamadı... 2011 yılısa bütün bu denemelerimizin meyvesini alacağımız yılmış meğerse biz de bilmiyorduk. Son bir toplasma ve toplanmaya bütün zincirlerimizi kırmayı başardık ve onlarca kişi bir araya gelerek bir topluluk meydana getirdik; KONTAKT...

KONTAKT ismi aslen Türkiye Alt Kültür Topluluğu olarak isimlendirdiğimiz grubumuzın bir etkinliği olarak ortaya çıktı. İlk başlarda sadece fisiltı olarak düşünülen bu etkinlik, ilk toplantısında yeterince ilgi çekmeyi başardı. Aslında etkinliğimizi siz Rol Playing Günütlükleri severlerle en temel şeklinde yazdığımız tanıtım yazısı üzerinden aktarmak istiyorum, böylece aklınızda çok daha net bir bilgi kalacağı gibi, ben de bazı isimleri unutarak yapacağım gaflardan kurtulmuş olurum.

"Türkiye Alt Kültür Topluluğu üniversite öğrencileri, mezunları ve kültür etkinliklerini takip edenler tarafından oluşturulan bir topluluktur. Amacı Türkiye'de yeşeren alt kültür etkinliğini daha büyük çaplı olarak gerçekleştirmek, yaş ve tecrübe limiti olmaksızın herkese tanitmaktır. Fantastik edebiyat, bilim kurgu edebiyatı gibi alt kültür olan ve son yıllarda gün yüzüne çıkarak geniş kitleler tarafından tanımaya başlayan kültürü anlatmak değil, doğrudan etkinlik alanında sergilemektedir.

Yillardır etkinlik düzenleyen ancak küçük gruplarla kısıtlı kalan üniversiteler, FRP gibi masaüstü oyun kulüpleri bu oluşum için bir araya gelmiştir. Sonuçta İstanbul Teknik, İstanbul, Yıldız

Teknik, Yeditepe ve Koç üniversitelerinin kulüplerinin, öğrencilrinin ve mezunlarının; Kocaeli RP Topluluğu'nun; sekiz yıldır bu alanda çalışmalar yürüten FRPNET ve iki yıldır her ay buluşmalar düzenleyen Wizards of İstanbul üyelerinin; bireysel çaba gösteren, fanzin hazırlayan, internette yayın yapan kişilerin birlikte hareket etmesiyle şekil almıştır.

İstanbul'da olmamalarına rağmen Ankara, Eskişehir ve İzmir'deki üniversitelerin kulüpleri de bu oluşuma destek vermişlerdir."

Gelelim etkinliğimize... Etkinlik yani KONTAKT için seçilen yer İTÜ Maslak kampüsünde bulunan eski kütüphane oldu. Geçen haftalarca gergin bekleyişin ardından mekanı bize vereceklerini öğrendiğimizdeye gerçekten çok sevindik. Tamam, mekanı almıştık ama daha yapacak yüzlerce iş vardı; gereken masa sayısından tutun da katılımcılar için hazırlanacak alanlara, haber verilecek onlarca firma ve ardi arkası kesilmeyen elektrik işleri bizleri bekliyordu. Fakat ekibin büyülügü, bütün bu dertlerin altından kolayca kalkmamızı olanak tanıdı. Kapı açılış saatin 11:00 olarak ayarlanmıştı, malum daha erkenn gelmez diye düşündük ama o da ne? İnsanlar saat 09:30 itibarıyle kapıda kuyruk olmaya başlamışlardı bile. İçerideki yapılan son düzenlemelerden sonra açılan kapılar, her yaştan ve her cinsten insanı daha önce görmedikleri bir





dünyayı kendilerine sundu.

1.500 metrekarelik alanı ilk başta karşısında gören kafası karışık potansiyel ekip ilk başta bir affaladılar ama sonrasında kendilerine geldiler. Etkinlik alanının giriş bir çok farklı firmaya ayrılmıştı; her türlü oyun malzemesi ve çizgi romanı temin etmenin mümkün olduğu bir giriş vardı anlayacağınız. Hemen arka tarafta duran LED TV'lerde oyun çırılılığı gün boyu devam etti, her türlü oyunu beraberce oynama fırsatı yakalayan katılımcılar kendilerinden geçti. Kendilerinin hemen yanında bulunan İstanbul Board Game Enthusiasts ise kutulu masaüstü oyunlarıyla etkinlik alanına gelenlerin fazlasıyla dikkatini çekti; hatta bu dikkat o kadar fazlaydı ki bir ara kendilerine ayırlan kısımında oturacak yer yoktu. Biraz daha arka kısımlara baktığımızdayda Warhammer masaları ve envai çeşitli Warhammer modelinin etrafı çevrelediğiini görmeniz işten bile değildi. Her ne kadar maç yapma fırsatımız olmasa da herkese açık olarak açılan uzunca bir masada bolca boyaya yaptık; daha doğrusu merak edenlere boyanın nasıl yapılacağı ve Warhammer konusunda elimizden geldiğince bilgi verdik. Böyle güzel bir hobije artan ilginin giderek büyündüğünü görmekse beni bir hayli sevindirdi... Gelelim işin Magic the Gathering kısmına; efendim, sekiz kişilik "M12 sealed" Magic turnuvası bir anda ortamda bulunan rekabet duygusunu tavana vurmasına sebep oldu. Açılan booster'lar, kısa zamanda yapılması gereken desteler ve zeka dolu oyular etkinlik alanındaki birçok insanın bu maçları izlemesi için başlı başına yeterli bir sebepti.



Ne dinledim

Bu nasıl bir sestir, bu nasıl bir gitardır, bu nasıl bir enerjidir... Hazır iyiçe eskilerden gidiyorken akıma gelen önemli gruplardan bir tanesi olan AC&DC'yi tavsiye etmek istedim. Özellikle günümüzdeki "power metal" rıflarının arkasına sıçınan birçok gruptan sonra kendilerini dinlemek inanın bambaşka bir duyguya. 1973 yılında Sydney'de kurulan

gurup, rock and roll'un tam o heavy metal'e geçiş dönemini birebir yaşamış bir gruptur. Vokallere alışmak günümüz dinleyicisi için her ne kadar başlangıçta zor olsa da, "Highway to Hell", "Back in Black" ve "T.N.T." gibi albümlerini dinledikten sonra siz de bana hak vereceksiniz. Size tavsiyem halen AC/DC hakkında bir şey bilmiyorsanız, bir anda önce kendilerinin konser görüntülerine ulaşmanız; o zaman beni daha iyi anlayacaksınız.

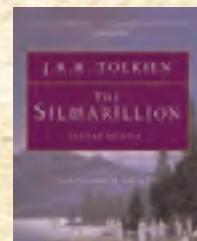
Malum alan büyütü ve her adımda karşınıza bir şeyler çıkması ihtimali bulunuyordu... Ve bir iki adım daha attığınızda etrafi tamamen kaplı bir mekanda özene bezene hazırlanmış o güzelim LARP oyunları ile karşılaşıyordunuz... Bütün oyuncuların karakterlerinin kıyafetlerine uygun bir şekilde giyindiği canlı rol yapma oyunları, olabildiğince sessizlik ve sükünet içerisinde gerçekleştirildi.

Ve gelelim işin diğer tarafına... Yani etkinlik alanının büyük bir kısmını kaplayan Cosplay furyasının bulunduğu kısma. Kişim demek aslında birazcık yanlış zira onlar her yerdeydi, evet, Türkiye'nin ilk manga dergisi için açılmış bir stant ve benzeri birçok cihaz bu bölümde bulunuyordu ama cosplay'ciler her yerdeydi. Üzerlerine giydikleri envai çeşit kıyafet ile KONTAKT'a adlarını altın harflerle yazdırmayı başardılar. Anime karakterlerinden tutun da tanınmış birçok oyunun karakterlerine kadar uzayan bir liste bulunuyordu. En kötüsü bile gerçekten görmeğe değer olan kostümler, etkinlik alanındaki herkesin dikkatini çekmeyi başardı.

Üst katta bulunan 26 masalık FRP etkinliğiyse, gerçekten insanların günümüzde masaüstü rol yapma oyunlarına olan ilgisini ortaya koymaya yetti. Mekana hakim olan yüksek ses, arada bir üst kattan gelen kahkahalar ve gaza gelmiş oyuncular tarafından bozuluyordu. Tabii ki bütün bunların yanına bir de bir cihaz vardı ki etkinlik alanında bütün KONTAKT etkinliğine adını yazdırıldı. Game of Thrones isimli dizinin o meşhur tahtı sevgili okur! İçeri girenler ister istemez dikkatini çeken bu devasa taht, bütün bir etkinlik alanını üzerinde taşıdı resmen. Kendisiyle fotoğraf çektirmek isteyenler sıraya girdi, fotoğraf çeken makinelerin şarıtı bitti. Bir de bütün bunlara orijinal kostümlerle Star Wars ekibi eklenince...

Eh bu saatten sonra ne diyeceğimin bir önemi yok değil mi sevgili okur? Onlarca insan, yüzlerce saatini verdi bu etkinlik için. Türkiye'de böyle bir etkinliğin yapılabileceğini gösterdi; gerçekten tek yürek, tek bilek oldu ve "olmaz" deneni başardı... Bendeniz ise her ne kadar sadece ilk iki toplantıya katılabilmiş olsam da böyle bir etkinliğin parçası olmaktan dolayı gurur duyuyorum. Daha nice KONTAKT'lara...

■ www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne okudum

Ben bu kitabı hayatımın belirli dönemecliffe okurum, yani senede en az bir kere okuyorum diyelim genel olarak. Neden mi? Çünkü yaratılmış olan Orta Dünya'yı ve daha da ötesi J.R.R. Tolkien'in nerden başlayıp, nereye vermek istediği daha iyi anlamak istiyorum. Orta Dünya birçoklarının algısının ötesinde bir kavram ve eğer

siz de hayal gücünün geldiği bu farklı nokta hakkında daha çok bilgi edinmek istiyorsanız bu kitabı kesinlikle okumalısınız. Orta Dünya'nın nasıl oluştuğundan tutun da dünya üzerinde yaşayanırkların ve kendilerin soy ağaclarının dahi bulunduğu bu eşiz eser, harika bir mitoloji içerisinde barındırıyor. Edebiyatla yakından ilgilenenlere fazlasıyla, aşırı derecede, inanılmaz bir boyutta tavsiye ediyorum.

PCnet Ocak sayısıyla

Son 5 yılın PCnet arşivi ve tam sürüm disk yazma yazılımı hediye!

BİLGİSAYARINIZA HER YERDEN ERIŞMENİN YOLLARI

PCnet
bilgisayar ve internet dergisi

İslemci 2012 Sayı 112 Ed. 38 Fiyat 7,00 TL www.PCnet.com.tr

**SON 5 YILIN
PCnet ARŞİVİ
DVD'DE!**

Tam 60 sayılık dev içeriği dijital olarak elinizde

**INTERNETTEN
PARA KAZANIN**

Sahip olduğunuz becerileri ve boş vakitlerinizi kullanarak internet üzerinden para kazanmanızı sağlayacak onlarca yöntem

OYUNCU DİZÜSTÜLERİ
Oyun severlere yönelik en güçlü dizüstü bilgisayarlar

ULTRABOOK ATAĞI **ONLINE ANKET**

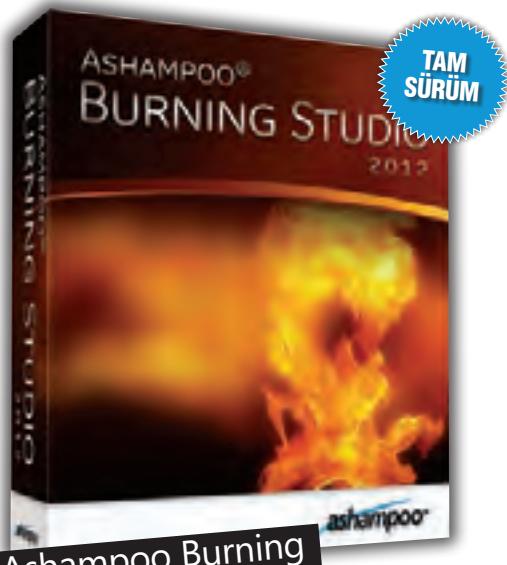
SOSYAL MEDYA YÖNETİMİ
Etikili araçlarla sosyal medyanın tozunu attın!

47 KÜÇÜK YAZILIM
Yer kaplamayan, bedava, ve başarılı yazılımlar

A large illustration of a computer monitor displaying a scene where coins and banknotes are flying out of a slot machine, symbolizing earning money online.

A list of 15 ways to earn money online:

- Fazla zamanınız varsa
- Satın alıp sat
- Satın alıp satın alır
- Ücretli e-posta varsa
- Yüzde olur
- Ceviri yapın
- Enfes olan e-ticaret sitesi
- İstekli reklam sitesi
- Kar arayışlı olur
- Oyun ziyaretçileri kazanın
- Reklamların yerini değiştirin ve çok sıkıka fazlası...



Ashampoo Burning
Studio 2012



İnceleme

Uzak diyalarda

Star Wars hayranlarının sabırsızlıkla beklediği Star Wars: The Old Republic sonunda sevenleriyle buluştu. Star Wars: Knights of the Old Republic'ten bu yana sessizliğini koruyan BioWare, sonunda hayranlarının yüzünü güldürmeyi bildi. Hatırlarsanız Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords'un yapımını BioWare değil, Obsidian Entertainment üstlenmişti.

Yeni yıla adım attığımız şu günlerde bizi Halo evreninde kışan yeni bir savaş bekliyor. Xbox 360'ın vazgeçilmez demirbaşlarından Halo serisi, Halo: Combat Evolved Anniversary ile yoluna devam ediyor. Jurassic Park ise bizi dinozorların dünyasına geri çağırıyor. Son dönemde atağa geçen Kinect oyularına Rabbids: Alive & Kicking eklendi. Bakın bakalım bu ayki Kinect oyunu damak tadınıza uygun bir şeye benziyor mu.



Star Wars: The Old Republic

Darth Vader'dan binlerce yıl öncesine gidip geçmişle yüzleşmeye hazır mısınız?



70

Halo Combat Evolved Anniversary

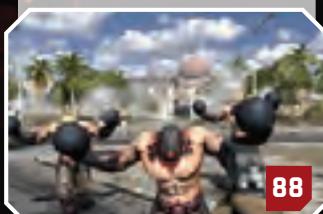
Aynı savaşa yeniden başlatmak için geçerli bir sebep gerek.



86

Cities XL 2012

Şehir simülasyonu aşeren için bir umut olabilir mi?



88

Serious Sam 3: BFE

Mizahi shooter oyunu bıraktığı yerden devam ediyor yolculuğuna.

Puanlama Sistemi

Kötü oyuncular ne kadar aşağı-iyorsak iyunun hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunculara verdığımız ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunculara verdığımız ödül

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

74



Yapım 343 Studios
Dağıtım Microsoft
Tür FPS
Platform Xbox 360
Web www.xbox.com/halo



Eski - Yeni

Yapımcılar oyunu her türlü özelliği eklemek adına, hoş bir dokunuş da yapmayı ihmal etmemiş. Oyunun istediğiniz kısmında, 10 yıl öncenin grafiklerine geçiş yapabiliyorsunuz. Bunun gerçekleşmesi için çok kısa bir süre bekliyorsunuz fakat 10 yılda nasıl bir grafiksel gelişime olduğunu da anlamamanız için güzellik fırsatı çıkıyor.

Halo: Combat Evolved Anniversary

Zaman makinesinde 10 yıl

Xbox piyasaya çıktığında, ne yalan söyleyeyim, hiç ilgimi çekmemiştir. Elimde kapı gibi PS2 vardı ve oyunlara yetişmem derken zaten maraton yarısına dönmüştüm, bir başka konsola hiçbir şekilde ihtiyacım yoktu. Zaten Microsoft da Xbox ile istediği başarıyı elde edemedi ama bu konsolu, bir deneme cihazı olarak kullanmakta da geri kaldım. 10 yıl önce, Halo adındaki o "konsol FPS'si"ni bu sistem için tasarladı ve Halo, inanılmaz bir başarıya imza atarak online olarak oynanan (O dönemde konsollarda online oyun oynamak diye bir şeye pek rastlanmıyordu.) en iyi oyunlardan bir tanesi, belki de en iyi oldu. FPS'lerin geleceğinin konsollarda devam edeceğii, o zamanlarda, Halo ile belirlenmişti...

"Boylesine büyük bir yapımı, günümüzün HD teknolojisiyle oynamak ister miydiniz?" sorusuna büyük bir çoğunluk, "Evet!" demiş olacak ki Halo: Combat Evolved Anniversary ile eski oyunu, yeni grafiklerle tekrar evlerimize konuk oldu.

Covenant mi? O da kim?

Xbox zamanı Halo'yu kaçırmışınızdır, Türkiye'de yaşıdığınız için Halo'yla tanışmamışınızdır (Bu oyun sadece ABD'de ünlu.), o yüzden size oyunda neler olduğundan kısaca bahsedeyim.

Master Chief, bir süper asker, "cryogenic" uykusundan uyuyor ve bakiyor ki insanlık tehdike altında. Covenant adındaki bir uzaylı ırk, insanlığı her yerde tehdit ediyor ve Master Chief de soluğu Halo'da, nereden geldiği belli olmayan uzay istasyonunda alıyor. Bu uzay istasyonunda da koruması gereken bir yapay zeka var: Cortana. Cortana'nın bilgi dağarcığı hayli geniş ve ondan Halo'nun neden varolduğunu öğrenebileceğini düşünüyor Master Chief. Bu şekilde de koridorlarda koşturacağımız büyük macera başlamış oluyor.

Tabii ki sonuca 10 yıllık oyun, grafiklerini ne kadar yenileşen de oynanı halaen aynı. Zaten Microsoft da oynanıñ

hiçbir kısmına dokunmamış ki keşke dokunsayı. (Gerçi o zaman da başka bir oyun olmuş bildiğimiz Halo.)

Yeni FPS'ler sahane diye demiyorum ama Halo da pek can sıkıcı bir oynanısa sahipmiş yahu. Koş koş koş, koridorlarda ateş et, dışarı çok ateş et, koridora yine gir, koş, koş, koş ve nihayetinde kaybol! Halo kadar labirentimsi ortamlar süren bir tek oyun hatırlıyorum, o da 7th Guest'in mahzenlerindeki labirent! (7th Guest'i hatırlıyorsanız, en az 28 yaşındasınızdır.)

Sen söyle, o yapsın

Tek kişilik oyunda anlatılacak pek fazla bir şey yok, oyun aynı oyun. Yalnız Kinect desteği ilginç bir özellik olarak oyunda yer almış. Kinect'in "ses" özelliğini kullanıyor oyun ve sizin söylediğiniz bazı kelimelerin algılanmasını sağlıyor. "Grenade!" diye bağıryorsunuz, karakteriniz bombayı fırlatıyor. "Reload!" diyorsunuz, Master Chief şarjör değiştiriyor. Kelimeleri çok güzel seçiyor Kinect ama uygulamakta biraz geç kalıyor maalesef ve çatışmanın ortasında böylesine bir gecikme, hayatına mal olabiliyor.

Gelelim multiplayer'a. Halo: Reach'in multiplayer sistemi kullanılmış bu kısımda ve sadece yedi tane harita var. Bu haritalar Halo'dan ve Halo 2'den öznenerek seçilmiştir, bir nevi "best of" ve pek de tatmin edici değil. Daha çok harita olsaydı, hiç de fena olmazdı bana sorarsanız. Kisacası oyunun multiplayer kısmı, Halo: Reach için hazırlanan bir paketten farklı olmamış.

Halo'yu hiçbir zaman Türk oyuncularına hitap eden bir oyun olarak görmedim. Bunu kendim veya dergideki diğer arkadaşlar adına söylemiyorum; bana gelen e-postalar, sizle yaptığım konuşmalardan da Halo oynayan pek az kişi gördüm. Dolayısıyla bu oyunu almak için gerçekten çok sağlam bir Halo fanatığı olmalısınız, yoksa eskimiş oynanışı ve birkaç ekstra harita sunan multiplayer kısmıyla, pek de tercih edilecek bir oyun değil. ■ Tuna Şentuna



Alternatif

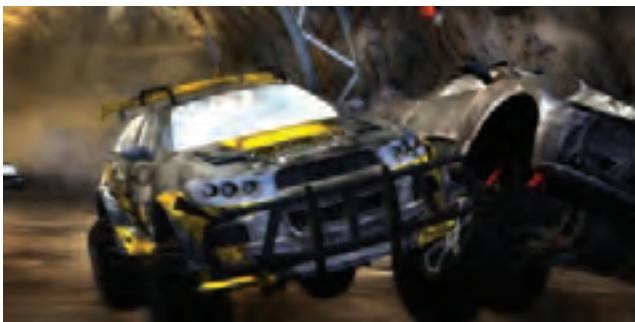
Battlefield 3
Call of Duty: Modern Warfare 3
Halo: Reach

Halo: Combat Evolved Anniversary

+ Halo'yu HD grafik kalitesiyle yaşamak için iyi bir fırsat sunuyor

- Eski Halo'nun aslında oynanısta pek de iyi olmadığını gösteriyor, multiplayer kısmı tatmin edici değil

7,3



Yapım Team 6 Studios
Dağıtım Strategy First
Tür Yarış
Platform PC
Web flatout3.team6-games.com

FlatOut 3: Chaos & Destruction

Kaos kısmı doğru

Geçen gün Şefik'le konuşuyoruz, FlatOut 3 lafi geçti. "Yazsana incelemesini," falan diyor; dedim, "Ben onu haberlere yazacaktım, ne incelemesi?" Meğerse oyunun açıklanmasıyla çıkış tarihi arasında toplamda 16 dakika varmış ve oyun çıktıvermiş! Ağzım açık bakarken oyunu Steam'den indirmişim bile. Fakat keşke, indirmez olaydım...

Hala Burnout tadında bir oyun peşinde olduğumdan midir, bilmiyorum, FlatOut 3'e birkaç saniye sempatiyle yaklaştım ama o bu sempatimi ezdi, geçti.

Uzun süredir bu denli uyduruk bir oyun oynamamışım arkadaşlar, FlatOut 3 çok iyi geldi bunun üstüne. Ne grafikler grafik, ne oynanış bir seye

benziyor. Yine de hemen sinirlenmeye lim, oyuna biraz göz gezdirelim.

45'e yakın araç var oyunda. Bu önemli bir rakam ve bu araçlar arasında buldozeri de var, arabası da, pikabı da. Peki bu araç sayısı oyuna nasıl etki ediyor? Neredeyse hiçbir şekilde! Nedeni basit; tüm araçlar birbirine benziyor ve hepsini kontrol etmek o kadar zor ki çoğu elinizden kaçır gidiyor. Pistlere sanki zeytinyağı terapisi uygulanmış, olmuş hepsi birer buz pisti!

Pist sayısı da 60'a yakın. Ne hoş, ne güzel. Peki pistler birbirine benziyor mu? Yok canım, hiç olur mu öyle şey!?

Oyun modularına girmek isterdim ama girmiyorum zira hepsi zevksiz, hepsi asabiyet kaynağı.

Çoğuunda "bas gaza, virajı iyi al, rakiplerine bulaşman gerekmiyorsa hiç bulaşma ve maçı kazan" formülünü uygulayarak başarılı olabiliyorsunuz.

Boş sunucularda multiplayer oyun avcılığı yapacağınız, alın Need for Speed: The Run'ı, paşa paşa yarış keyfini yaşayın. Şu haliyle FlatOut 3, yaratıcılıktan ve detaydan son derece uzak, zevksiz bir oyundan başkası değil. ■ **Tuna Şentuna**

FlatOut 3: Chaos & Destruction

- + Düşük konfigürasyonlarda bile iyi performans veriyor
- Oynanış ve grafikler çağın çok gerisinde, her şey aceleye gelmiş gibi duruyor

3,3

Real Warfare 2: Northern Crusade

Gerçekten mi?

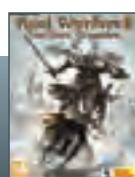
Birinci Real Warfare ve ardından gelen, 1242 yılını anlatan görev paketinden sonra Real Warfare serisinin ikinci oyunu da karşımızda. Oyunu çok kısaca anlatmak gerekirse "bulanık Total War" olarak tanımlayabiliriz. Yani oyun, -Total War serisinde olduğu gibi- dev orduların meydan savaşlarını yönetmenizi sağlıyor. Ancak Total War'dan farklı olarak ekranada çok güçlü bir flu efekti var. Ayrıca Ukraynalı yapımcıların geliştirdiği oyun aslında sadece Total War'dan etkilenmemiştir. Mount & Blade serisinden de ilham almış görünüyor zira Total War'da yapmadığınız ticareti bu oyunda yapabiliyorsunuz. Yani ordularınızla Avrupa'yı fethetmeye çalışırken bir yandan da haritayı kaplayan şehirlerde ve kasabalarda üretilen ticari ürünleri oradan oraya taşıyıp satarak ticari kazanç da elde

edebiliyorsunuz.

Oyun, 1242 görev paketindeki faciadan sonra hiç beklememişim kadar iyi kotarılmış. Askerlerin detaylı istatistikleri ve puanlandırmaları veya çatışma sırasında hangi açıdan saldırdıklarının bile dikkate alınması, Real Warfare 2'nin savaşlarını daha gerçekçi kılmış. Yapay zekada hala küçük sorunlar yaşandığı görülese de yapay zeka sorununu tam anlamıyla çözülmüş bir oyunu piyasada bulmanın zaten mümkün olmadıgını da hatırlamak lazım.

Total War gibi piyasada çok güçlü bir örneği bulunan oyunların, genellikle o büyük markanın yarattığı ilgiden faydalanan tokatlayabildikleri kadar para tokatlamaya çalışan uyduruk yapımlar olmasına alıştığımızda olsa gerek, Real Warfare 2'nin güzel bir oyun olabileceğine pek ihtimal vermiyordum ancak Ukraynalı yapımcılar, seslerine, grafiklerine, sunumuna özel bir önem verdikleri oyunlarının arkasında durup onu geliştirmek için her şeyi yapıyor gibi görünüyorlar. Birkaç seneye kadar Real Warfare serisinin de Total War sırasında, Battlefield ve Call of Duty ikilisi gibi rakip olarak yükseldiğini görebiliriz. Strateji severlerin gönül rahatlığıyla alıp oynayabilecekleri bir oyun olmuş. ■ **Cem Şancı**

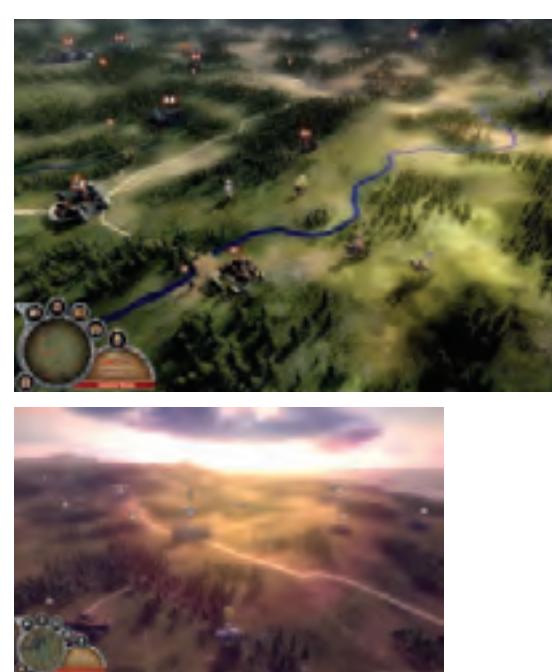
Yapım Unicorn Games
Dağıtım 1C Publishing
Tür Strateji
Platform PC
Web www.real-warfare.com



Real Warfare 2: Northern Crusade

- + Tarihi ambiyans, güzel grafikler, dokunaklı öykü
- Flu efekti biraz daha abartılırsa puan kırma sebebi olacak

7,2





Trine 2



Yine mi ya!

Zaman ne kadar hızlı geçiyor yahu. İlk oyunu oynayışımı dün gibi hatırlıyorum; o birbiriley alakasız üç karakterin zorlu mücadeleşine eşlik ettiğimi, o fantastik dünyada attığım ilk adımları, Frozenbyte'in adını ilk duyuşumu ve oyunu bitirdikten sonra rahasızlamam... Aradan iki büyük yıl geçmiş, ben olup biten her şeyi unutmuşum, derdi, tasayı geride bırakmışım ama yapımcılar rahat durmamış, muhteşem üçlüyü yeniden bir araya toplamışlar. Oldu mu şimdii?! Kim uğraşacak aynı sorunlarla, düşmanlarla, kim getirecek oyunun sonunu da rahat bir nefes alacak bir daha? Ben. Peki.

Trine 2, ilk oyundaki uyumluluğu (!) üçlüyü, yani Amadeus'u, Pontius'u ve Zoya'yı yeniden bir araya toplayıyor. Geçmişin unutup kendi yaşamlarını sürdürmeye başlayan kahramanlar,larında bir anda beliren Trine yüzünden önce irkılıyor, sonra da başlarına geleceği tahmin ederek yola koyuluyorlar. İlk oyunu oynamayanlar ve karakterleri tanımayanlar için kısaca not düşeyim: Amadeus, sıradan ve sadece basit birkaç yeteneğe sahip bir büyüğüt. Pontius, yemek yemekten harap olup göbek yapmış bir şövalye. Zoya ise çatıdan çatıya, duvardan duvara atlayan bir hırsız. (Evet, kahramanlarımızdan biri hırsız!) Her biri farklı yeteneklere sahip bu üçlüyü bir araya getirmek ve kendi yaşama amaçlarını bir kenara bırakıp ortak payede buluşturmakta bizim görevimiz.

Trine 2'ye başlar başlamaz görselliğe hayran kaldırm. Oyun aslında soldan sağa doğru ilerlediğimiz ve hem engelleri aştığımız, hem de düşmanlarla çarpıştığımız bir platform oyunu temelde ama görsellik öylesine başarılı

hazırlamış, o iki boyutlu oyun yapısı öylesine etkileyici bir üç boyutlu görselliğle süslenmiş ki oyunun başlarında durup durup ya da birkaç adım atıp manzara, boyut kazandırılmış arkada plandaki değişimleri izleyip durdum. Bir miktar yol aldığımdaysa hem karakterlerin kendilerine has özelliklerini denemek, hem de düşmanlarla burun buruna kalmak vesilesiyle oyunun asıl amacına dönüş yaptım. Bu serüvende ihtiyacımız olanlarda platformları aşmak, düşmanları alt etmek ve etrafı yayılmış her türlü parlıtıyı toplamak. Tüm bunlar için kullanmamız gereken seyyse karakterlerin kendilerine has yetenekleri. Amadeus ile ilk başarda bir kutu yaratıyor, ağır objeleri hareket ettirebiliyor ve zamanla farklı platformlar oluşturabiliyoruz. Pontius'un pek bir yeteneği yok ve tamamen kaba kuvvetini, kılıcını, kalkanını ve balyozunu kullanarak başlıyor ekibe katkı sağlama. Zoya ise hırsızlığını gereklerinden birini, her yere ulaşabilme yeteneğini kullanıyor ve kancalı ipini tutturabildiği her yere ulaşabiliyor, düşmanlara karşıya okunu kullanıyor.

Karakterlerin yeteneklerini ve oyunun yapısını bir araya getirip oynanıştan bahsetmek gereklse az önce söylediğim gibi, iki boyutlu bir platform oyunu mantığı üzerinde kurulu Trine 2 ve karakterlerin yetenekleri de işin içine dahil olunca fazlasıyla eğlenceli bir oynanış ortaya çıkıyor. Oyun boyuna aynı anda tek bir karakteri kontrol edebilmemize rağmen istediğimiz an karakterler arasında geçiş yapabiliyoruz. Objeleri hareket ettirebilmek, onların yerlerini değiştirebilerek, iple sarkabilmek ve benzeri aksiyonlarda oyunun yerçekimi detayı ön plana çıkıyor. Oldukça rahat kontrollere sahip oyunda yerçekimine her an dikkat etmelisiniz ve çözüm yolu ararken sürekli olarak yerçekimine yoğunlaşmalısınız.



Alternatif

Outland
Rayman Origins
The Fancy Pants Adventures

Alın size ipucu: Tepede duran bir iksiri alabilmek için oraya kadar tırmanmanız gereklidir mi? Alın bir objeyi, kaldırın, iksiri ittirin ve o aşağıya gelsin, bu kadar basit! Üstelik sadece iksir değil, yetenek puanı da toplamalısınız ki bu sayede karakterlere yeni yetenekler kazandırmak mümkün oluyor.

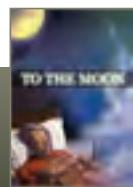
Oyunun senaryo modunu oynarken çok rahat edeceğiz, bir an olsun sınırlanmamak isteyeceğiz. Aslında zaman zaman sağa sola sıkışık sınırlanabileceğiniz ama oyunun her an, her yerde kayıt etmeye izin vermesi, sınırınızın bozulduğu her noktada oyunu kaydedip kapatma imkan tanıyor. Öte yandan ilk oyundan farklı olarak Trine 2'nin online ve lokal multiplayer desteği bulunuyor, bu sayede üç arkadaş bir araya gelip daha çabuk yol alabiliyoruz. Şu ana kadar söylediğim tüm detaylara ulaşmanın bedeliyle sadece 14,99\$ ki bu parayı ödemek için Steam'e, GamersGate'e, Direct2Drive'a, PlayStation Network'e, Xbox Live'a ya da Mac App Store'a uğramanız yeterli. Bence fazlaıyla değer. ■Şefik Akkoç

Trine 2

- + Eğlenceli oynanış, renkli ve büyülüyici görsellik, düşük fiyat
- Nadiren de olsa sağa sola sıkışılması, sıradan hikaye

9,0

Yapım Frozenbyte
Dağıtım Frozenbyte
Tür Aksiyon / Puzzle / Platform
Platform PC, PS3, Xbox 360, Mac
Web www.trine2.com
Türkiye Dağıtıcısı Tiglon



Yapım Freebird Games
Dağıtım Freebird Games
Tür Adventure
Platform PC
Web freebirdgames.com/to_the_moon



To the Moon

Fly me to the moon...

Bugün sabah 6:30'da yattım, sonra 9:30'da kalkıp işimin başına döndüm tekrar. Çevirim vardi bir tane, dün bütün gece onun başındaydım. Üç saatlik uykü ve bu kafa yorgunluğu ile hemen siziveririni diyordum kendime ama bu oyun beni uyardırdı. Ben şahsen grafik manyağıymış. Evet, bunu itiraf ediyorum, 3D dedin mi akan sular durur bende ama bunun yanında o eski iki boyutlu oyunların bazlarından ben de vazgeçemiyorum. Bu grafikten yoksun oyunları sevmemem ve bir türlü vazgeçmememin nedeniyle hikayelerinin derinliği, o küçük haritalarda anlatılan dram, komedi, hayaller, zaferler, çaresizlikler... To the Moon'u ilk oynadığında işte

bunlar geldi aklıma. Yine o hayallerin içine dalmıştim işte, bit bit pikselleri fark etmeden.

To the Moon, iki bilim adamının görevlerini yerine getirmek için geldikleri evin önünde ufak bir sincaba çarpmamak için bir ağaca çarpmalarıyla başlıyor. Bilim adamları Dr. Neil Watts'ın ve Dr. Eva Rosalene'in göreviye oldukça ilginç. Ölmekte olan yaşı bir adamın, yani Johnny'nin son arzusunu gerçekleştirmek. Yaşı adamın son arzusuysa Ay'a gitmek. İmkansız gibi görünen

Karakterler arasında hazırlanan diyaloglar son derece etkili, öyle ki sizi sahnenin içine çekiveriyor ve sanki yaşananların hepsi gözünüzün önünde gerçekleşiyor

bu dileği yerine getirmek Watts ve Rosalene için hiç de zor görünmüyordu; çünkü onların geliştirmiş oldukları bir cihaz sayesinde yaşı adamın dileğini gerçekleştirebilmek için ilginç bir yöntemler var. Johnny'nin geçmişteki hafıza kirintıları içerisinde dolanıp onun hayatına ilişkin bilgiler toplamak ve dileğini gerçekleştirmek için geçmişte yaptığı şeyle deşiftirmek. Bir nevi geçmişe yolculuk benzeri bir durum yani. Düşünsene, geçmişte yaptığınız bazı anıları yeniden yaşama fırsatınız olsaydı nasıl kararlar verirdiniz?

Hem ürkütücü, hem de ilgi çekici olan bu sorunun cevabını bulmak için ilerliyoruz oyunda piksel piksel. Eva'nın ve Neil'in birbirleriyle sürekli alışverişleri ve oyun içeresine yerleştirilmiş akıllica espriler olaya renk katıyor. Bir taraftan ilerlerken Johnny'nin geçmişinde, diğer taraftan yavaş yavaş bir dramın perdesini aralamaya başlıyoruz. Karakterler arasında hazırlanan diyaloglar son derece etkili, öyle ki sizi sahnenin içine çekiveriyor ve sanki yaşananların hepsi gözünüzün önünde gerçekleşiyor. Oyunda çözülmesi gereken ama oldukça kolay olan bulmacalar var; kapalı bölümleri aydınlatıp resmi ortaya çıkarmak şeklinde bu bulmacalar.

To the Moon, 16-bit oyunlar gibi göründüğünden o piksellerin içinden farklı nesneyi seçebilecek gözlerle de ihtiyaç var. Gerçi bu zombie benzer yorgun gözlerle seçebildiğime göre bende de iyi göz varmış yani.

Neyse, Johnny gizemli bir adam, her yer pikseli ama müzik şahane, tam da "neydi o gençlik günlerim" dedirten bir havaya sahip ama pikselleri görüp hafife almayın, bir bakmısınız karakterler arasında diyaloglarda kendinizi kaybetmişsiniz.

Belki oradan atlayan canavarlar, buradan ziplayan piyade birlikleri filan yok bu oyunda ama inanılmaz bir senaryo ve anlatım derinliği var. Benim gibi grafik delisi birini bile uzun bir süre başında tutabilmış olmasa, onun diğer point & click tarzı macera oyunlarından ayrılmamasını sağlıyor. Kendi sitesinden bedavaya bir saatlik bir süre için indirebileceğiniz oyun siz sararsa o zaman uygun bir fiyatla oyunun tamamına sahip olmanız da mümkün. Hem söyle yok süper ekran kartı, yok konsolumuş, onlara da ihtiyacınız yok. Bırakın şimdilik onları bir kenara, kaybolun bakalım sır verir ser vermez yaşı amca Johnny'nin geçmişinde, öğrenin neler saklımış o deniz fenerinde...

■ Meriç Erbay Bozkurt

To the Moon

- + inanılmaz derecede derin ve güzel anlatılmış bir senaryo, karakterler arasındaki diyaloglar, sürekli "Acaba şimdi ne olacak?" duygusu içerisinde ilerlemek
- Gelişmiş grafik tutkunlarına zayıf gelebilecek görsellik

9,0



Alternatif

The Binding of Isaac
The Book of Unwritten Tales
The Curse of Monkey Island





Yarı Görünmez Harita

Bunu da gördüm ya artık ösem de gam yemem... Yillardır "bir haritaya bak, bir oyuna bak" sorununa kökünden çözüm getirmiş SWTOR. Normalde tamamen ekranı kaplayan haritamız, koşmaya başladığımız zaman hafif sılık bir hal alıyor, bu sayede hem görevlerimizi hattadan takip ediyor, hem de kafamızı mob'lara çarpmadan rahat bir şekilde ilerleyebiliyoruz.

Star Wars: The Old Republic ★★★

Bundan çok uzun zaman önce...

Uzun zamandır şu oyun hakkında bir şeyler karalamak için bekliyordum, daha doğrusu karaladım karalayacağımı ama kendi gözlerimle görüp keyfine varınca kadar oynadıktan sonra bir şeyler yazmaktan bahsediyorum sevgili okur... Star Wars demek istiyorum. Daha ne diyeyim aslında... Tek başına bir fenomen, bir efsane; halen üretilen çizgi roman ve kitaplarıyla sonu hiçbir zaman gelmeyecek bir evren. İlk kez 1977 yılında beyazperdede görücüye çıkan film, aradan geçen onlarda seneden sonra bile halen kalitesini koruyor. 1999 yılında çekilen yeni üç filmlik seri her ne kadar beni ve benim gibi Star Wars aşıklarını fazlaıyla kızdırmış olsa da yeni jenerasyonun da böyle bir fenomeni öğrenmesini sağladı. Star Wars olmasayı acaba ne olurdu, gerçekten merak ediyorum. 1990 ve sonrasında diziler olsun, filmler olsun, neredeyse hepsi bu filme bir atıfta bulundu, 2000'lerde çekilen filmlerin büyük bir çoğunluğu Star Wars'tan bir alıntı kullandı. Star Wars olmasa komedi filmlerinin bir kısmı eksik kalırdı. Herkes Darth Vader olup etrafı gezdi, eline sopa alanlar ağızlarıyla işin kılıcı sesi çıkarmaya başladı. Anlayacağınız Star Wars, ait olduğumuz gezeğenin en önemli başyapıtlarından bir tanesi ve olmaya devam edecek...

Film cephesini bir kenara bırakıp oyun kısmına geçer-

sek, serinin ne kadar da çok ve farklı formatta oyunu olduğunu çok net bir şekilde görebiliriz. 1990 sonrasında fazla sevilen uzay simülasyonlarından tutun da TPS olarak oynadığımız Jedi Knight serisine kadar uzanan bir yelpazeden bahsediyorum. Aradan geçen zaman içerisinde LucasArts'ın ilk oyununu BioWare, ikinci oyununuysa Obsidian Entertainment gibi esanevi firmalarla anlaşarak ürettiği Knight of the Old Republic isimli iki oyuncu seri, aslında her şeyin habercisiydi. Bir anda karşımızda bulduğumuz o büyük Star Wars dünyasının içerisinde tamamen rol yaparak, karakterimizi geliştirerek, isteklerimizde göre oyunu şekillendirebilmek harika bir duyguydur...

Karşılaşmalar

İlk açıklama yapıldığından birkaç saat sonra "KotOR Online" ismini duymuş olan ekibe mensubum ve duyduklarım karşısında o kadar heyecanlanmamıştım ki size anlatamam. Aradan geçen günlerden sonra LucasArts'ın BioWare ile anlaştığı haberiyse etrafta zil takip oynamama sebep olmuştu, bunu da belirtmek isterim. Aradan geçen uzunca bir zaman sonundaysa hem oyunu ismi Star Wars: The Old Republic (SWTOR) olarak değişti, hem de -inanın- kimsenin düşünmeyeceği güzellikte bir oyun çıktı karşımıza. Şimdi gelin, sizi bu büyük dünyanın derinliklerine götürüreyim, nerede ne var, elimden geldiğince anlatmaya çalışıyorum.

İlk önce bu dünyaya yeni olanları aydınlatarak sözlerime başlamak istiyorum. Biliyorsunuz, toplamda altı adet film bulunuyor ama bizim bu filmlerle hiçbir alakamız yok ve olmayacak da... Yani etrafı bir Yoda ya da Darth Vader görmeyi ummayın. (B'i ugrasaları be. - Şefik) Olaylar iyi kötü Star Wars: Knights of the Old Republic serisinden 300 yıl sonrasında, Star Wars filmlerindense kabaca 3.500 yıl öncesinde geçiyor. Star Wars ile daha yakından ilgilenenler için "Yavin Savaşı"ndan çok öncelerini anlatıyor." diyerek de araya bir bilgi sıkıştırmak istedim. Senaryonun geneline bakacak olursak oyun, Sith Empire'in geri dönüşünü ve Galactic Republic ile soğuk savaş halindeki bir barış döneminin hemen sonrası konu alıyor. Bütün bu yenidünya düzeni içerisinde gerçekleşecek olaylarısa bizzat izleyerek, oynayarak görüyorum, her şeyin başlangıcına kısaca tanıklık ettikten sonra bir anda kendimizi olayların tam ortasında buluyoruz.

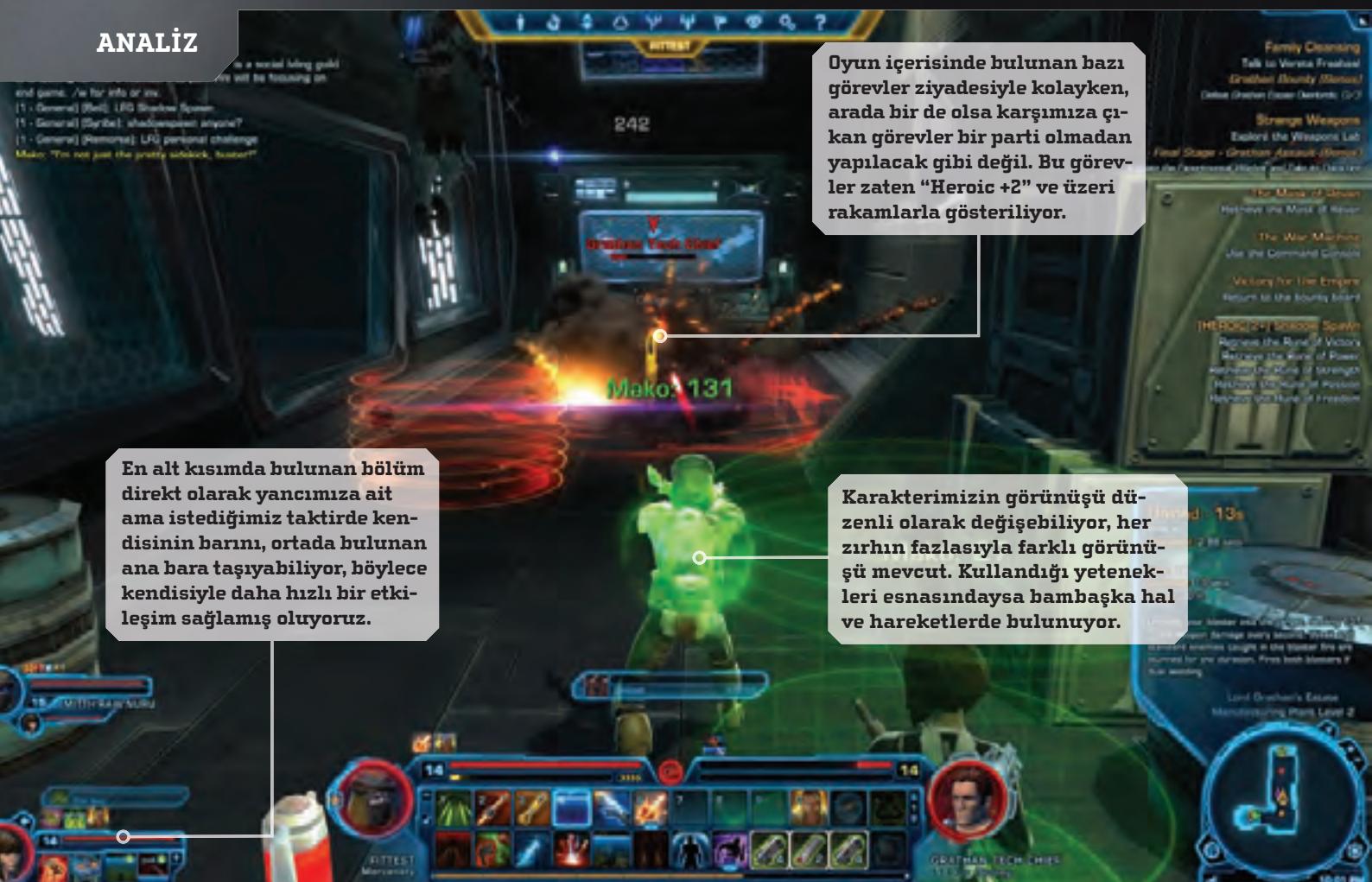
Buluyoruz ama ilk önce bir seçim yapmamız lazımdır. Evet, oyunun ilk giriş demosu biter bitmez kocaman iki adet ışıklı tabelaya karşılaşıyoruz: Light Side mı, yoksa Dark Side mi ▶



Yapım **BioWare**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **MMORPG**
Platform **PC**
Web www.swtor.com



ANALİZ



► olacaksınız? Eh, benim için çok zorlayıcı bir soru değil ama eminim bu seçimi yapmak birçok oyuncu için bir hayli zor olacak, özellikle de konsept hakkında fazla bilgisi olmayanlar için.

Gelelim karakter yaratma menüsüne... İlk olarak Star Wars dünyasına özel olarak yaratılmış olan irklardan hangisini oynamacağımızı seçmemiz gerekiyor, seçenekler arasında Chiss, Cyborg, Human, Miraluka, Miralian, Rattataki, Sith Pureblood, Twi'lek ve Zabrak bulunuyor. Bunlar arasından sadece Human ve Zabrak, istediği sınıflardan birini seçebiliyorlarken, diğer irklar bazı sınıfları seçemiyor. Erkek mi, yoksa dişi mi olacağımız sorusuna vereceğimiz cevabı hemen ardından artık sınıfımızı seçebilir hale getiliyor. İşte size harika bir evrenin içerisine serpiştilmiş ve filmlerden de yakinen tanığınız sekiz farklı sınıf seçeneği... Light Side için mevcut olan sınıflar Jedi Consular, Jedi Knight, Smuggler, Trooper iken Dark Side için Bounty Hunter, Imperial Agent, Sith Inquisitor ve Sith Warrior bulunuyor. Sınıfları okuduğunuz anda bile bir kırışma olması lazım sevgili okur, olmuyorsa bir sorun var demektir!

Alternatif

Aion
Mass Effect 2
World of Warcraft: Cataclysm

Oyun içerisinde bulunan bazı görevler ziyadesiyle kolayken, arada bir de olsa karşımıza çıkan görevler bir parti olmadan yapılacak gibi değil. Bu görevler zaten "Heroic +2" ve üzeri rakamlarla gösteriliyor.

Karakteriminin görünüşü düzenli olarak değiştirebiliyor, her zırhın fazlasıyla farklı görünüş mevcut. Kullandığı yetenekleri esnasındaysa bambaşa hal ve hareketlerde bulunuyor.

Son olarak karakterimin görünüşünü belirlememiz gerekiyor. İlk bakışta bana çok detaylı bir karakter tasarımla imkanımız yokmuş gibi gelse de her karaktere özel ziynet ve benzeri eşyalarla birlikte kendi tarzımızı fazlaıyla yaratabildiğimize inanmış bulunuyorum. Burada gördüğüm tek eksik, neden hala karakter tasarımlarının özgür bırakılmıyor oluşu. Bir EverQuest II'deki ya da Aion'daki gibi gönlümce uzatıp kısaltabilmek istiyorum arkadaş ben karakterim!

Başlangıç

Efendim, ben oyunu birazcık daha Dark Side tarafından anlatacağım sana sevgili okur, bunu en baştan belirtmek isterim; daha doğrusu tam bir Dark Side olduğum için vereceğim örneklerde herhangi bir Light Side ismi görmeyi beklemeyin ve evet, bu kadar da tarafım ben! Efendim, SWTOR'a girdiğimiz andan itibaren bambaşa bir oyuna başladığımızın sinyalleri her yanımızı kaplıyor. Böyle hissetmemizdeki en büyük sebep, her karakterin kendisine ait bir hikaye akışı olması. Misal (Bakın Dark Side olacak.) Sith Warrior ve Sith Inquisitor olarak oyuna başlarsak, Koriban isimli Sith gezegeninde bulunuyor kendimizi, Imperial Agent ve Bounty Hunter açtığımızda oylar Hutta isimli gezegende cereyan etmeye başlıyor. Bu durum Light Side için de geçerli zaten ve oyunun bir tarafında net bir ayrim varsa diğer tarafında da mevcut. Herhangi bir MMORPG'ye göre olayların çok daha fazla RPG havasında ilerlemesi gerçekten ürpertiyor insanı başlarında. Warrior olarak indiğimiz gezegende tam bir savaşçı olarak karşılaşmıyorum, Inqui-

İPUCU

Öldükleri zaman mob'ların içlerinde eşya olup olmadığı ışıklarla belirtiliyor. Şeyt işık yeşilse orta karar bir "loot" var demektir ama sarıya görev eşyası var, onu sakın kaçırma demektir.



isitor olarak başladığımız senaryoda az önce ele geçirilmiş bir gezegenden kurtarılmış ve Güç'ü (Force) olduğu düşünülen bir köleyi canlıyoruz. Hemen oyunun RPG olarak karşımıza çıkan en önemli özelliği olan diyaloglara değinmek istiyorum sevgili okur. Diyaloglar istenildiği takdirde geçilebiliyor ama inanın, her karakterinin farklı sesi ve davranışı olan bir oyunda bütün diyalogları dinlemek isteyeceksiniz. (Diyalogları geçip hikayeyi anlamak istemeyeceklerle bu oyunu yasaklıyorum! - Şefik) Bu esnada karşımıza çıkan diyalog menüsü, BioWare oyuncularını oynayanların hiç de yabancılık çekmeyecekleri, üçten seçenek bir menü. Verilen cevapların oyun üzerindeki etkisiye gerçekten çok gerçekçi. Evet, bazı görevlerde NPC'ler, ters bir şey söylemekten sonra yine söylemek sorunda oldukları cümlelerde dönüyorlar ama yine de düzenli olarak konuşabilme gerçekten harika bir özellik. Hele bir de görev almak için üzerine tıkladıktan sonra yazanları okumadan geçip sadece görevde odaklı bir oyun serisinden sonra, "Kımmış, neredeymiş, neden gidiyorum ben oraya?" gibi soruların hepsinin cevaplandığı SWTOR, gerçek bir sohbet ortamındaymış gibi hissetmemi sağladı.

O zaman gelin, hazır başlamışken diyalog olayını birazcık daha genişletelim ve sadece SWTOR'a özel olan "Social Point"larından bahsedelim. Dediğim gibi, bu oyun tam bir RPG ve bütün görevlerde konuşuyor, işlerimizi konuşarak sonuca bağlıyoruz. Peki ya bir parti içerisindeysem? O zaman ne olacak? Bu soru belki de en çok merak edilenlerden bir tanesiymi ve artık cevabı biliyorum. İlk olarak bir parti içerisindeyseñiz, sizin aynı görevi yapmış olan kişilerden bir tanesi NPC ile konuşmaya başladığında karşımızda bir menü beliriyor, buradan bu diyaloga katılıp katılmayacağınızı soruyor. İstersek katılmamayı seçip kaderimizi istediğimiz şekilde yönlendirebiliriz ama böyle yaparsak, alacağımız onlarda Social Point'e de elveda demış oluyoruz. Eğer konuşmaya katılsak, ekranın sol altında bulunan karakter resimlerinin yanında, seçtiğimiz cevap için atılan zar rakamı çıkıyor ve rakamı yüksek olanı seçtiği konuþma seçiliyor. Kazanılan her cevap, +4 Social Point

Öldükten sonra

Malum, MMO oynuyoruz ve bir yerde ölmemiz gerekiyor. Peki öldükten sonra ne oluyor? Eğer konu SWTOR ise öyle saatlerce bizi kaldırıracak bir karakter beklememize gerek kalmıyor. Ya en yakın sağlık merkezinde ya da ufak bir robot sayesinde istediğimiz anda kalkabiliyoruz. Herhangi bir parti insanı da bu görevi yerine getirebildiği gibi, kalktıktan sonra dikkat çekmememiz için bir süreliğine görünmez olarak kalıyoruz.

olduğu gibi kaybettigimizde bile en az +1 Social Point kazanabiliyoruz. Bu arada yapılan konuşmalara hologram aracılığıyla uzaktan da katılabiliriz; tek bir görev vermek için beş kişinin de NPC'ye koşmasına gerek kalmamış durumda. Son olarak Social Point'ın de kendi içerisinde seviyesi olduğuna değinmek istiyorum zira oyundaki bazı eşyalar, Social Point I ya da Social Point II gibi seviyeleri istiyor.

Hazır konu açılmışken, bu tarzdaki diğer puanlamalar olan Light Side ve Dark Side puanlarından da bahsedeyim. İlk olarak hangi tarafta olduğunuzun bir önemi olmaksızın, Light Side ya da Dark Side puanı kazanabiliyoruz. Evet, seçtiğimiz taraf doğrultusunda yaptığımız görevlerin birçoğu, alakalı tarafın puanını veriyor ama her konuşma içerisinde de olaylara yaklaştığımızda Light Side ya da Dark Side puanı alabiliyoruz. Tipki Social Point'te olduğu gibi, burada da tarafların kendi içinde bir, iki ve üç gibi seviyeleri söz konusu. Topladığımız puanlar sayesinde ise Imperial Fleet'de bulunan Vendor'lardan Side seviyemize uygun silah ve zırhlar alabiliyoruz ki inanın, harika cihazlar mevcut.

Yancılar ve Karakter

Kendi karakterimize dönmeden hemen önce, gelelim oyun piyasaya çıkmadan önce durmadan gözümüze sokulan Companion, yani yancılarımıza. ("Yancı" demeyi seviyorum ben.) (Bana mi dedin?! - Şefik) Her sınıfın ihtiyacı doğrultusunda bir yancı düşünülmüş sevgili okur; Imperial Agent gibi menzilli silah kullanan bir sınıf için yakın dövüşçü bir Sith ve Inquisitor için Agro'yu sürekli üzerinde tutabilecek bir canavar. Yancılar genelde farklı yollardan bize katılan kimseler ve genel olarak senaryonun gidiþatı esnasında yanımızda bitiveriyorlar. Arabirimimizin sol altında açılan bir pencereden onları rahatça yönetebildiğimiz gibi, aynı zamanda kendilerine her türlü kaporta cila işlemini de yapabiliyoruz. Sadece kendi karakterimizin değil, yancılarınızın da ne çeşit zırh ve silahlarla süslenebileceğine karar verebiliyor olmamız gerçekten oyunu gözümde bir adım daha ileriye götürdü. Kendilerinin birçok konuda düşünceleri bulunuyor ve yapılan konuşmalar esnasında fazlaıyla söze karışıyorlar. Bu noktada bize çok şey düşüyor zira onları incitmek adam gibi bir cevap vermek her şeyden önemlidir; çünkü bize olan bir Affection'ları mevcut ve verdigimiz önemli cevapların büyük bir çoğunluğunda artı ya da eksi Affection kazanıyorlar. 10.000 puan sonra ikinci seviyeye gecebilien Affection seviyesi için bir seferde en fazla 40 ➤

► PvP alanlarının korukulu rüyasıım! Okuleyi ele geçireceğim diye yaşanan korkuya bakın! Olsa gözüme sprey de sıkacaklar!

İPUCU

Advance Class'ınızı iyi düşünüp seçin, gerekirse internet üzerinden ayrıca bir arama yapın zira Advance Class ile her şey değiştiği gibi, farklı Talent kombinasyonlarıyla hem normalde olmayan yetenekler açılıbiliyor, hem de bambaþka bir oyun yapısıyla karşı karşıya kalabiliyoruz.

SITH EMPIRE

Bounty Hunter

Başlangıç Gezegeni: Nal Hutta
İrkler: Chiss, Cyborg, Human, Rattataki, Zabrak
Yancılar: Blizz, Gault Rennow, Mako, Skadge, Torian Caldera
Gelişmiş Sınıflar: Mercenary, Powertech



Sith Inquisitor

Başlangıç Gezegeni: Korriban
İrkler: Human, Rattataki, Sith Pureblood, Twi'lek, Zabrak
Yancılar: Andronikus Rebel, Ashara Zavros, Khem Val, Xalek
Gelişmiş Sınıflar: Assassin, Sorcerer

Sith Warrior

Başlangıç Gezegeni: Korriban
İrkler: Cyborg, Human, Sith Pureblood, Zabrak
Yancılar: Broommark, Jaesa Willsam, Malavi Quinn, Pierce, Vette
Gelişmiş Sınıflar: Juggernaut, Marauder

Imperial Agent

Başlangıç Gezegeni: Nal Hutta
İrkler: Chiss, Cyborg, Human, Rattataki, Zabrak
Yancılar: Eckard Lokin, Kaliyo Djannis, Raina Temple, Scorpio, Vector Hyllis
Gelişmiş Sınıflar: Operative, Sniper

GALACTIC REPUBLIC

Trooper

Başlangıç Gezegeni: Ord Mantell
İrkler: Cyborg, Human, Mirialan, Zabrak
Yancılar: Aric Jorgan, Elara Dorne, M1-4X, Tanno Vik, Yuun
Gelişmiş Sınıflar: Commando, Vanguard

Jedi Consular

Başlangıç Gezegeni: Tython
İrkler: Human, Miraluka, Mirialan, Twi'lek, Zabrak
Yancılar: Felix Iresso, Nadia Grell, Oyzen Fess, Theran Cedrex, Zenith
Gelişmiş Sınıflar: Sage, Shadow



Jedi Knight

Başlangıç Gezegeni: Tython
İrkler: Human, Miraluka, Mirialan, Twi'lek, Zabrak
Yancılar: Doc, Fideltin Rusk, Kira Carsen, Scourge, T7-O1
Gelişmiş Sınıflar: Guardian, Sentinel

Smugglers

Başlangıç Gezegeni: Ord Mantell
İrkler: Cyborg, Human, Mirialan, Twi'lek, Zabrak
Yancılar: Akaavi Spar, Bowdaar, Corso Riggs, Guss Tuno, Risha
Gelişmiş Sınıflar: Gunslinger, Scoundrel

**İPUCU**

Light Side puanlarda mı, yoksa Dark Side puanlarda mı işinize yarayacak eşya var, önceden bakın ve henüz zamanınız varken oyun içinde bolca yer alan diyalogların sonuçlarını gereken yöne doğru çekerek doğru tarafın puanını kazanın.

► puan kazanıp kaybedebiliyorken, en az bir puan kazanıp kaybedebiliyoruz. Kısacası konuştuğumuza fazlaıyla dikkat etmemiz gerekiyor. Oyunun ilk ortalaması 20. seviyeye kadar tek bir yancıyla geleceğinizi de belirtmek isterim; kendisini iyi bakın ya da bırakın olsun, tek bir hamlenizle gittiği yerden geri çağrırlıyorsunuz.

Garip bir şekilde oyundaki ana karakterimizden çok bahsedemiz gelmedi, galiba etrafımızda olan oyların büyülüğu ve çokluğu yüzünden kendimi görmez, göremez oldum. Madem öyle, birazık yakın çekime ve detaylara geçeyim. Öncelikle SWTOR'un tek kelimeyle harika bir arabirime sahip olduğunu söyleyerek başlayayım söze. Az önce belirttiğim üzere, sol alt tarafta yancılarınız paneli, tam orta alt bizim yetenek kutula-

Onlar da önemlidir

Yanicılarımız bu oyunda büyük önem taşıyor, buna siz de kendilerine sahip olduğun sonra anlayacaksınız. Nitekim onlarla anlaşmak sandığınızdan daha zor zira hepsinin istekleri farklı... İlk olarak onlarla arada konuşmamız gerekiyor ve fikirleri hakkında verdığımız cevaplar direkt olarak Affection kozanmasını ya da kaybetmemizi sağlıyor. Size tavsiyem, her şeyden önce yancınız hakkındaki codex'i okumanız. Burada kendisinin nasıl bir karakteristiği olduğu, nelerden hoşlanıp hoşlanmadığı enince detayına kadar anlatılıyor. Biz de çıkışımızın görevi önceden iyi kötü hesaplayarak yapacaklarımsı sevecek bir yancı alıyoruz yanımıza ki boşuna Dark Side ya da Light Side puanı almak için Affection puanımızı düşürmeyeelim. Yine de dikkatli olun, BioWare bu tarz durumlarda arada kalınmaması için yanicıların daha çok onur ve erdem gibi yetilere göre bize yaklaşmaşını ya da uzaklaşmasını sağlamış. (Her şeyi düşün BioWare, olur mu?)



rimiz ve sağlığımız, sağ tarafta mini haritamız, sol üst tarafta görevlerimiz, hemen orta üst kısmında oyunda bulunan bütün menülerin kısayolları ve son olarak sağ üst tarafta konuşma paneli bulunuyor. Karakterimizin sağlık barının hemen orta aşağıda olması bence çok güzel bir seçim olmuş, böyleslikle kullanacak doğru yeteneği ararken bir yandan istemesede kalan canımıza takılıyor gözlerimiz ve çok daha hızlı önerim almamıza olanak tanıyor.

SWTOR'daki sınıflarla birbirlerinden ziyadesiyle ayrılmış durumlardır. Evet, herkesin yaptığı iyi tek bir iş var ama bir sınıf menzilli atışlarda güçlü diye yakın dövüşte avalaval bakmıyor. Zaten her şey 10. seviyede başlıyor; çünkü seviyemiz 10'a ulaştığında karakterimizin ana rolünü, prestij sınıfını, oyundaki karşılıyla Advanced Class'ını seçiyoruz. Bu seçim esnasında dikkat etmemiz gereken en önemli nokta, Heal / Damage cinsi mi, yoksa Tank / Damage cinsi bir sınıf mı oynayacağımız olmalı. Unutmadan eklemeğe fayda var ki kullanacağımız silah cinsleri bile bu seçim esnasında belirleniyor. Ve artık üç farklı Talent ağacıyla karşı karşıyayız. Artık seçtiğimiz Advance Class doğrultusunda bize sunulan yollardan bir tanesi üzerine uzmanlaşacak veambaşa bir karakterin temellerini atacağız. Anlayacağınız birçok farklı kombinasyonla Talent dağıtmak mümkün ama ilerleyen seviyelerde bu durum büyük bir ihtiyalle bir ana, bir de yan Talent ağacı konseptine gidecek gibi gözükmektedir.

Karakterimizin üzerindeki eşyalara birazlık daha yakından bakacak olursak, karşımızda üç farklı zırh modeli ve envai çeşit silah olduğunu görebiliriz. Zırhlar hafif, orta ve ağır olarak üçe bölünmüş ve sadece belirli sınıflar, belirli cinsteki zırhları kullanabiliyor. Silahlar arasında en çok öne çıkanlar tabii ki işin kılıçları, tüfekler ve tabancalar. Fakat karakterimiz hangi cins silahı ya da zırhi kullanırsa kullanınsın, SWTOR ile birlikte tasarlanmış olan ve parçaları değiştirilebilen eşyalar sayesinde dengeler bir anda altüst olabiliyor. Enchantment mantığı gibi çalışan sistemde, turuncu olan eşyaların içerisinde bulunan parçalar değiştirilerek karakterimize çok daha farklı ve fazla



Uzay gemisi



Ben ilk başta şaka yapıyorlar zannetmiştim ama gerçekmiş. Gerçekten de SWTOR'da bir adet uzay gemisi alabilmek mümkün. Bu alımı her sınıf farklı bir şekilde yapıyor ve bütün sınıflar, sahip oldukları görevleri üzerinden bu cihazlara ulaşabiliyor.

Gemimizin içerisinde bulunan harita sayesinde galaksinin herhangi bir yerine gidebiliyoruz. İlk olarak harita üzerinden seçeğimiz bölgeler, kendi içerisinde de bölünüyor. Bu arada

hangi bölgenin, hangi seviyeler arası için uygun olduğunu yazmış olması oyuncuya büyük bir rahatlık sağlamış. Gemimizi sınıfımıza ait olan bir yere otomatik olarak park edebildiğimiz gibi, haritadan bakınca da hangi hangar girişini kullanacağımız açık bir şekilde gözükyor. Kendisini envai çeşitli parçayla geliştirebildiğimiz güzellik cihazla aynı zamanda uzay savaşlarına da katılabiliyoruz. Ve evet, bu da gerçekmiş! Son olarak hangi sınıfın ne çeşit bir gemiye bindiğine de deşmek isterim: Bounty Hunter'lar D5-Mantis Patrol Craft, Sith Inquisitor ve Sith Warrior'lar Fury, Smuggler'lar XS Freighter, Trooper'lar BT-7 Thunderclap ve son olarak Imperial Agent'lar X-70B Phantom cinsi uzay gemisi kullanıyor.

bonus sağlanabiliyor.

Oyun içerisinde olan diğer farklı ve güzel özelliklerden bir tanesi ise her sınıfın kendisine ait hikaye akışı olması. Bize yeşil olarak gözüken kapılardan girdiğimiz anda kendi senaryomuzu dahil oluyor ve bu esnada yanımızda bir parti varsa bile onlar bu görevde dahil olamıyor, herhangi bir şekilde konuşmalara karışmıyorlar. İçin güzel yanı, bize yardım etmeye gelebilmeleri ve başkası görev yapıyorken tipki bir film gibi o karakterin senaryo gelişimini izleyebilmemiz olmuş. Böylece hiç bilmediğimiz bir sınıf ve olay hakkında bir anda bilgi sahibi olabiliyoruz. Bütün bu geçişler arasında hiç yükleme ekranı olmadığını da belirtmek isterim, yani gideceğimiz yer ister sınıf görevi olsun, ister zindan olsun, hiç fark etmez, sadece koşmaya devam etmemiz yetiyor. Böylece oyunda inanılmaz bir süreklilik sağlanıyor ki oyuncu nerede olduğunu fark etmeden olaylar gelişiyor.

Görevler ve hız

Gelelim görevlere... Ta yazımın başında bahsettiğim gibi her şeye konuşarak başlıyor ve her şeyi konuşarak bitiriyoruz. Aldığımız görevler arasında tabii ki birçok "buna vur, buna fiske at", efendime söyleyeyim, "bundan 12,01 tane topla" gibi abuk sabuk görevler bulunuyor ama bütün bunların yanında bir de Old Republic senaryosuna bağlı birçok olayla da karşılaşıyoruz ki bir anda bu bilindik görevleri unutup gidiyoruz. BioWare'ı bu konuda gerçekten tebrik etmek istiyorum zira Star Wars evreninin içerisindeki epik hikâyeleri sürekli görevlerle bağlamış ve bu sayede biz o büyük göreve odaklanmışken, aradaki toplama görevlerini yapmak hiç koymuyor. "Spoil, egil!" Düşünsene, hiç tanımadığınız bir Sith Lord'unun öğrencisi için yok etmeye gittiğiniz bir ekip sayesinde eski oyunlardan tanıdığımız Darth Reaven'in maskesini bulabiliyoruz ki buradaki göndermenin haddi hesabı yok. Bütün bunların dışında SWTOR, birçok MMO'da bulunan görev kalabalığından da kaçınmış. Bir bölgede en fazla iki - üç adet görev aldıktan sonra yolda karşımıza çıkan karakterlerden yeni

görevler edinebiliyoruz; hatta bazı görevler sadece haritada yeterince yakınına gittiğimizde görülebildiği gibi, bazı görevler bonus olarak kendiliğinden açılıyor. Son olarak bazı görevlerin bulunduğu yerde bitmesine hasta oldum. Yani her görevi gerisin geriye dönüp teslim etmemiz gerekmeli gibi, genelde hep yolumuzun üstünde oluyor. Bazı görevlerse gerçekten sıra dışı sevgili okur. Oyun tam bir TPS olmasına rağmen bazı görevlerde kutuların üzerine çırıp yukarıda bir yerdeki eşyayı almamız gerekebiliyor, yani hiçbir şey biraktığınız gibi değil. Yetmezmiş gibi yaptığımız bazı görevler, onları tamamlama şeklimizde bize diğer oyunculara da gösterebileceğimiz bir unvan verebiliyor.

Görevlerden bahsetmişken nasıl yolculuk yapacağımıza da değineyim... Başlangıçta her yere koşuyoruz (LOTRO'da bir tanecik at alana kadar ne koşmuştu arkadaş... - Şefik) ama elimizdeki sıhırı küre sayesinde her 30 dakikada bir kez, işinanza noktalarını açtığımız bölgelere "hop" diye gidebiliyoruz. (O noktaları açmayı sakin unutmayın, vallahı çok üzülsünüz.) Bunun dışında tabii ki MMO'ların vazgeçilmez, dolmuş stilli Speeder'larımız da SWTOR'da kendilerine yer edinmişler. Yine her bölgedeki uçuş noktalarını açmamız gerekiyor ve bu sayede normalden çok daha hızlı seyahat edebiliyoruz. Bunlar haricinde her sınıfa 15. seviyede gelen hızlı koşma yeteneği seçenekleri de bizi mutlu eden seyahat araçlarından. Tabii ki hiçbirisi 25. seviyeye geldiğimizde aldığımız aracımızdan daha iyi olamaz ama yanımızda yeterli para olmasına dikkat etmemiz gerekiyor.

Meslekler ve yaklaşan cisim

Crew Skill olarak adlandırılan meslekler, benim şu ana kadar gördüğüm MMO'lar arasında sanychorun en iyisi. Genel hatlarıyla üçe bölünüş olan meslekler Gathering Skills, Crafting Skills ve Mission Skills olarak karşımıza çıkyor. Kendi aralarında da bölünen yeteneklere şöyle birazcık daha yakından bakmamız gerekiyor; çünkü alan etkileri gerçekten çok büyük. Gathering kismına bakacak olursak gözüme ilk olarak Archaeology çarpıyor; kendisi sayesinde birçok özel kristale ve eski eşya ulaşabiliyor ki etrafı bolca kristal olduğunu bizzat gördüm. İkinci yetenek, bazı eşyalarda ve bitkilerde bulunan genetik materyali toplamamıza yaranan Bioanalysis'ın ardından Scavenging geliyor ki kendisi sayesinde arta kalmış metal ve teknolojik cihaz parçalarını toplayabiliyor. Almadığım andan itibaren beni çok düşündüren son toplama yeteneğimizse Slicing. Bu yetenek sayesinde birçok güvenlik bilgisayarını ve kapalı kutuyu açabiliyoruz. Özellikle 10. seviyeden sonra bolca kapalı kutu bulduğumu unutmamak lazım ama yine de seçmediğime şimdilik mutluyum gibi düşününce. Craft yetenekleri kısmında işler birazcık daha bilindik. Armormech ile zırh, Armstech ile silah, Artifice ile bulduyu-

İPUCU

Yancılarım hakkında her türlü bilgiyi alın. Kendileri oylara Light Side ya da Dark Side olarak bakmıyorlar. Her birinin menünüzde bulunan "codex" kısmında kişilikleri belirtilmiş durumda. Nasıl bir konuşmadan ve davranıştan hoşlandıklarını öğrenin, kaybedilen Affection puanları zor toplanıyor. Bu durumu hızlandırmak için kendilerine hediye alın.

İPUCU

Kendimize alacağımız güzel araçlar bizleri 25. seviyede bekliyor ama seviyemizin tutması inanın çok bir anla ifade etmiyor. Bu araçları kullanabilmek için ödemesi gereken para tam tamına 40.000 kredi, üzerine ayrıca vereceğimiz cihaz parasını söylemiyorum bile. (Daha bunun vergisi var. - Şefik) Fakat bu seviyeden sonra yapılan görevlerden gayet yeterli paralar kazanıldığını da belirtiyim. Yine de siz hazırlıklı olun, ticarete yönelik bu rakamı rahatlıkla çıkarabilirsiniz.





Commendation



Yazması da, söylemesi de zor olan Commendation, oyunda çok büyük bir öneme sahip. Yaptığımız her görevden sonra bir çok farklı kazançımız oluyor. Side puanı, yetenek puanı ve birçok farklı eşya... İşte görev tamamlayıp da bize hangi ödül

istediğimiz sorulduğunda, karakterimizi gerçekten çok güçlendirerek bir cihaz yoksa ve yanında Commendation varsa direkt olarak onu alıyoruz zira bu cihazları bozan birçok farklı NPC bulunuyor. Her şehrin ayrı bir Commendation ödülü olduğu gibi, her şehrde özel bir NPC'de bulunuyor. Kendileri karşılığında aldığımız eşyalar gerçekten çok kaliteli ve genelde birçok iç parçası değiştirilebilir turuncu zırh ya da silaha buradan çok hızlı bir şekilde kavuşabiliyoruz. Tabii ki kazandığımız PvP'ler sonucunda elde ettığımız Warzone Commendation'ları da unutmamak lazım... Onlar da tipki diğerleri gibi kendi NPC'lerinde bozdurularak silaha ya da zırha çevrilebiliyorlar.

resmen bir sinek gibi yapmıştı SWTOR. Arkadaş, diyordum ki "Tamam, Star Wars seviyorum ama gidip de PvP yapmam." ama yaptım, yapıyorum ve yapacağım da! Nihahaha! Büttün bu delirmenin sebebi gerçekten çok kaliteli bir PvP modu bulunması. Diğer MMO'larda gördüğünüz dokuz seviye üzerine vuramama gibi anlamsız bir şey burada yok. Eğer bir Bounty Hunter olarak yeterli "aim skill"iniz varsa düşmanınız sizden kaç seviye üstün olursa olsun ona vurabiliyorsunuz. Tabii ki seviyesi yüksek olan bir düşmanın daha yüksek zırhı ve canı vardır ama o adamın peşinden giderek onu öldürme bilme ihtiyalimin bulunması ve adamın da bunun bilincinde olması bu oyuna olan saygımlı göklere çıkardı. Umarım bütün MMO camiası gözlerini açar da artık "dodge" ve "miss" gibi yazılar görmek yerine düşük seviyelerdeyken bile az da olsa bir şansız olduğunu bilmek istediğimizi, bunun çok farklı bir tat verdigini görür ki SWTOR görmüş. (Yine de bükemeyeceğin bileğe sarmak akillî değil. - Şefik)

PvP maçlarına girmek için yapacağımız en güzel hareket, haritamızın hemen sağ altında bulunan yuvarlağa basarak ya kendimiz ya da içerisinde bulunduğu partide sırada almak. Oyunun ön sıparış döneminin bugüne kadar her dört dakikada bir sırada geldiğini görmek de çok güzeldi; hatta bir yerden sonra sıradan çıkmak zorunda kaldım hep. Neyse, gelelim beni bu kadar eğlendiren PvP haritalarına.

Alderaan isimli haritada iki taraf da kendi uzay gemisinde başlıyor. Bindiğimiz Speeder'larla savaş alanına otomatik olarak indirildikten sonra etrafta bulunan üç farklı noktayı ele geçirmeye çalışıyoruz. Hiza olarak yan yana duran bu üç nokta arasında bir anda gidilemeyecek kadar da mesafe bulunuyor. Her nokta bir adet dev lazer topunu kontrol ediyor ve kontrol edilen noktadaki lazer topu rakibin gemi-



► muz artifact'ler üzerinde çalışma, Biochem ile kimyasal maddelerle bir nevi enchant işlemi yapıyor, Synthweaving ile de çok daha hafif ve bir o kadar da sağlam zırhları üretemeliyoruz. Mission yetenekleri ise SWTOR'un MMO camiasına resmen bir armağanı. Bu yetenekleri kullanırken, istedigimiz görevi seçiyor ve parası ne ise verip yancımızı başlangıçta üç ile altı dakika arasında süren görevlere yollayabiliyoruz. Kendisi bu süre içinde tabii ki bize yardım edemiyor ama beraberinde birçok önemli kaynak ve veri taşıyor. Diplomacy ile birçok görüşme ve anlaşma yapabiliyor, Investigation ile birçok farklı parça ve bilgi elde edebiliyor, Treasure Hunting ile direkt olarak çok pahalı ve para eden eşyalara ulaşabiliyor, son olarak Underworld Trading ile halihazırda bulunmayan yasadışı mallara ulaşabiliyor.

Şimdi bütün bunları okuduğunuz zaman kafanız karışmış olabilir ama merak etmeyin, oyun içerisinde hangi yeteneğin hangisiyle çalıştığı açık bir şekilde belirtilmiş. Bu arada toplamda üç adet Crew Skill öğrenebiliyoruz ve şimdilik bunlardan sadece bir tanesi craft yeteneği olabiliyor. Bu böyle ne kadar devam eder, artık onu bekleyip göreceğiz.

Kalk gidelim be sarayı!

Benim gibi PvP'den hiç haz etmeyen, MMORPG'leri resmen MMOFPS'ye çevirdiğini düşündüğüm oyun yapısına

İPUCU

Eşya çantamız kendi kendine büyüyor, oyuna başladığınızda "5.000 kredi ver, çantan genişlesin" diyor ama dikkat, toplamda açılan alan sadece bir sıra, yani 10 hane. Bir sonraki seviye içinse 20.000 kredi gerekiyor.



sine ateş etmeye başlıyor. Malum, toplamda gemisinin gücü / sağlığı ilk olarak biten oyunu kaybediyor... İkinci PvP alanımızın ismiyse Voidstar ve nedense en az bu harita denk geliyor ama umuyorum ki bu sorunlara da bir çözüm bulacaklar. Efendim, bu haritada hem saldırın, hem de savunan tarafı oynuyoruz. Belirli bir süre içerisinde rakibimizi egale edip, üç ana kapıyı patlatıp bir noktayı ele geçirmemiz gerekiyor. Sonrasındaysa burayı belirli bir süreliğine elimizde tutarak kazanabiliyoruz. Bunun hemen ardından roller değişiyor ve ilk başta saldırın tarafsak, bir kez de savunan tarafı oynuyoruz.. Ve işte benim favori oyunum: Huttball! Aslına bakacak olursanız Amerikan futbolundan çok da farklı bir oyun değil, sadece daha işin kılıçlısı ve elektrikli. Temel olarak ortada bulunan topu rakip tarafın çizgisinin ardına geçirmeye çalışıyoruz. Topu alan kişi belirli bir oranda yavaşıyor, bu yüzden geride kalanların onu koruması gerekiyor. Gidilecek yollarsa tipki Harry Potter'da bulunan merdivenler gibi yön değiştiriyor ve bazı noktalarda belirli aralıklarla üzerinden geçmek isteyeni kömür edecek ateşler çıkarıyor. Fakat SWTOR'da bütün bu zorluklar için de bir şey düşünülmüş: Pas! Evet sevgili okur, baktın zor durumdasın, atı topu en yakın Sith'e, o da içeriye doğru koşan Imperial Agent'a attı mı sayıl! Böyle yazılı okurken ne kadar eğlenceli gözüküyor, bilmiyorum ama oynarken inanılmaz keyifli...

Hatalar

Kimseyi kayırmam bu diyarda, o yüzden SWTOR da öyle kolay kurtulamayacak elimden. Oyun içerisindeki en büyük sorunlardan bir tanesi, görevde giden yancıların bazen geri döndüklerinde etrafta gözükmüyor olmaları. Yani resmen konuşma esnasında sesi geliyor, kamera onu çekiyor ama o da ne? Boşluk! E kim konuştu az önce? Sonra Star Wars evrenine özel lisansları ve sesleri olan yaratıkların konuşma sesleri, İngilizce altyazıyla göre fazlasıyla az kalmış. Diyeceksiniz ki sen biliyor musun Twi'lekçe? (Ben derdimi anlatacak kadar biliyorum Allah'a şükür. - Şefik) Hayır ama demek istediğim, ses bitiyor, animasyonlar devam ediyor ve dört satır yazı geliyor! En azından filmlerden bildiğimiz Yoda çevirisini kadlarıyla her kelime için bir ses çıkarıyorlar. SWTOR haritası şu ana kadar gördüklerim arasında en iyilerden, özellikle görevlerin tam olarak nerede, yukarıda mı, aşağıda mı, başka gezegende mi olduğu bize net bir şekilde iletiyor. Lakin bazen oyuna girip haritayı açtığmda karşısında koca bir boşlukla karşılaşmak inanın hiç hoşuma gitmedi. Öyle de bir yerde kalmışım ki şimdî nereye gideceğim? Düzeltmesi için haritanın dışına çıkip bir sonraki haritaya geçerek olayları resetlemekten başka çaremizin olmamasıysa ayrı bir güzel (!) doğrusu. Son olarak bu harika seslendirmeye gölgé düşüren bir

▼ Bunu söylemem lazımlı:
Unlimited poweeerr!!!



soruna değinmek istiyorum: Bolca konuşma yaptıktan sonra fark ettim ki bir noktadan sonra karakterim aynı cevapları vermeye başladı. Evet, bu arada bir oluyor ama yine de fazlasıyla kulak tırmalayıçı.

Evet sevgili okurlar, uzunca bir süre beklenen bir oyunun daha sonuna geldik. Aslında sonuna gelmedik, sadece yazısı bitti, yoksa biz oyun severler için yeni bir dünya kapılarını araladı. SWTOR, her şeyiyle en ince ayrıntısına kadar düşünülmüş bir oyun. İçerisinde yapacak o kadar çok şey var ki insan ne yapacağını şaşırıyor. Bu arada "WoW'a çok benzemiş" diyen arkadaşları da o cümlenin doğrusunun "EverQuest'e çok benzemiş" olduğunu da hatırlatmak isterim. Umarım SWTOR başka oyunlarla kıyaslanmaya çalışılarak heba edilmez ve değeri bilinir. Yeni efsaneye hoş geldiniz... "Choose your side." ■ **Ertuğrul Süngü**

Star Wars: The Old Republic

+ Detaylı oyun yapısı, crew sistemi, Advanced Class'lar ve oyuna kattıkları farklı oyun yapıları
(Bir kere uzay gemin oluyor, yuh!)

- Yamaya düzlezecek bolca hata, geleneksel MMO yapısını sürdürmeye olması

9,5





Yapım Virtuos
Dağıtım Activision
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360
Web www.generator-rex.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Generator Rex: Agent of Providence

Eline koluna hakim ol çocuk!

Generator Rex, el ve ayak uzuvalarını şekilde sokarak çeşitli silahlara dönüştürme yeteneğine sahip genç bir ergen olarak Cartoon Network'te, çizgi film formatında karşımıza çıktı. Günümüzün karmaşık çizgi filmlerine bakıldığında Generator Rex nispeten izlenebilir çizgi filmler arasında. Fakat çok da oynanabilir bir oyun uyarlaması karşı karşıya değiliz maalefes. Esasında Generator Rex, son derece eğlenceli bir şekilde çalışıyor. Tipki Saints Row: The Third'de olduğu gibi gökyüzünden aşağıya doğru süzülerek aşağıya düşerken denizanası yumrukluyoruz. Aşağıda bizi boss tanımına uyan dev yaratık bekliyor ve bizim yolumuza taş koyuyor, yani değişik mutant'larla cebelleşirken önumüze kayalar fırlatıyor. Gözleri omuz veya bacaklarında olan kurbağa kafalı mutant'lar, lağım faresi kafalı kurtlar, kaslı golem'ler gibi düşmanlarla cebelleşiyoruz. Silah olarak uzuvalarımızı balyoz şeklinde dev yumrulara, füzeatarla, daha yükseğe sıçramamıza yaranan güçlü bacaklara, dev bir kılıç dönüştürübiliyoruz. Çekici şeklinde kollarla vuruş yaparken rahatsız edici bir yavaşlama hareketi devreye giriyor.

Generator Rex'te dengesiz bir dönüş mekaniği var. Yaratıklar üstünüze atladiğında karşı saldırıyla onları durdurabiliyoruz ama hemen akabinde bir

şey olmuş gibi saldırımıza devam edebiliyorlar. Çevrenizin dörtte üçünü saran yaratıklar bazen efendi efendi sırayla, bazen de şuvsuzcabam güm dalabiliyor. Lazım olduğunda füzeatar bir türlü hedefe kilitlenmeyi başaramıyor. Oyunun en büyük handikaplarından biri de kameraları manuel olarak değiştiremiyor oluyoruz ve bu da oyuncuya adeta bir ray üzerinde gitmek zorunda olduğu hissi uyandırıyor. Üç başlı boss'la dövüşürken bu sahnelein bayağı bayağı God of War'un karbon kopyası olduğunu görüyorsunuz. Kafasına tırmalma çabanzı, elinin altından kurtulma çabaları vesaire, olduğu gibi God of War mekanizmasından taklit. Generator Rex'in geneline baktığımızda oyunun kontrolleri çok takoz, grafikleri PS2 seviyesinde ve oyunu bitirene kadar dayanıbilirseniz tekrar oynamak için bir neden bulmak güç. ■ Ahmet Özdemir

Generator Rex: Agent of Providence

- + İlginç yaratık tasarımları, diyaloglar anlamsız olsa da seslendirmeler fena değil
- Kontroller ve oyun mekaniği tam bir facia, kameraları oyuncuya kısıtlıyor, grafikler milenium öncesinden, kendini tekrar eden lineer oyun akışı

4,4



Rabbids: Alive & Kicking

Çoğalmayan tavşan istiyoruz!

Rayman oyunlarından tanıdığımız pörtlek gözlü tavşanlar, bu kez düzinelere mini oyun içeren bir parti paketi olarak huzurlarımızda. Önceki oyunlardan bildiğiniz üzere geçmişte dünyayı, ayı ve televizyonları istila etmişti bu tavşanlar ve bu kez sıra sizin evinize geldi. Oyunun hikayesini kısaca özetlemek gereklirse tavşanlar hızlı üremenin bir yolunu araştırıyor, insanların bir dişi ve bir erkek olarak birleştiğinde çoğaldığını fark ediyor ve bir tavşan ile bir inek birleştiğinde tavşan popülasyonunun tavan yapacağı sonucuna varıyorlar. Gerçekten de öyle oluyor. Bir tavşanla bir ineği birleştirildiklerinde pörtlek gözlü tavşanlar tipki patlamış misir makinesinde misirların patlayarak çoğalmasına benzer biçimde patır patır çoğalmaya başlıyorlar. Ne ormanlara sıçıyorlar, ne de şehirlere. Sonunda evlerimizin içine kadar giriyorlar. İnekle tavşanın üreme katsayısi artıran bir esprî anlayışı size komik geldiye oyun boyunca bol bol gülebilirsiniz ama mizah çizgisi bu seviyede olan oyunun hemen hemen hiçbir esprîsiz bana komik gelmedi. Bir sürü mini oyun barındıran parti oyunları seçenekinden de pek azını eğlenceli bulduk. Bazi mini oyunları en az iki kişi birlikte oynamak zorunda. Misal iki kişinin beraber testere tutup tavşanların içinde bulunduğu kutuları kesmesi gerekebiliyor. Oyun listesinde yer alan Life's a Beach, Salmon Rush Day, Rabbids-in-the-Hole, Flaming Balls of Fire ve Rabbidilla gibi oyunlar benim damajımda mayhos bir tat bıraktı. Oynadıklarım arasında en kötüsüse havada sanal gitar çalarak renkleri tutturmayı çalıştığımız Guitar Zero'yu.

Tavşanlar baktığı zaman saklanmam gereken oyunda fazla basit kalmış. 16 kişiye kadar destek veren oyunda Kinect ile ilk defa dört kişi aynı anda oynayabiliyor ama

maalesef bu olay istenilen randimanı veremiyor zira iki kişi oynarken bile bazen Kinect, karakterlerden birinin elini ya da kolunu düzgün algılamakta zorluk çekiyor ve ortaya abuk sabuk hareketler yapan tipler çıkalıyor. Bence bu oyun komik veya eğlenceli olmaktan uzak. İllaki parti oyunu anyorsanız, Carnival Island sizin daha çok eğlendirecektir.

■ Ahmet Özdemir

Rabbids: Alive & Kicking

- + Parti oyunu kıvamına topluca oynandığında keyif veriyor
- Bir sürü mini oyun var ama hepsini toplayan bir adam akıllı oyun etmiyor, birden fazla oyuncu olduğunda Kinect yer yer sapıtabiliyor

4,9



Cave Story+

Ah o eski günler...



Simdi bu oyun PC'de falan olmaz, Wii'de de olmaz çünkü bu oyun, oturarak oynanmaz. Nerede oynayacaksın misal, Xperia Play'de oyna. iPhone'cular üstüme çullanmasın, ekranın üstüne basarak karakteri yönlendirmek bence oyun zevkini mahvediyor. Bu oyunu mobil oynamak lazımlı çünkü buna çok müsaat.

Yıllar önce Pixel kod adlı Daishuke Amaya'nın kendi cabalarıyla ürettiği Cave Story, önce WiiWare'a, şimdi de Steam ve Mac App Store üzerinden bilgisayar oyuncularına satışa sunuldu. Tabii ki bu aynı oyun değildi; sonuna bir artı işaretleri eklendi, HD grafikler devreye girdi ve Cave Story+ ortaya çıktı.

Tam anlamıyla eski tip bir platform oyunuyla karşı karşıyayız. Yalnız yapımcının cabalarıyla oyunun senaryosu küçümsemeyebilecek derecede iyi olmuş. Hikayeden geriye kalan kısımda da klasik bir oynanış bulmakta: Zipla, platformlara atla, farklı silahlarla çeşitli düşmanları vur, devam et... Oyunu sıradan bir platform oyunundan uzaklaştırıp eğlenceli hale getiren bir - iki unsur da yok değil. Örneğin farklı silahlarda sahip olmanız ve onları güçlendiribilmeniz. Seçtiğiniz silahla yaratıklar öldürdükçe tecrübe puanı kazandırın çeşitli sarı nesneler dökülüyor. Onları toplayarak o anki silahınızın seviyesini artırabilirsiniz. Toplamda üç seviye geliyor bir silah fakat yaralandıkça hem enerjiniz azalıyor, hem de silahınızın seviyesi yavaş yavaş düşüyor.

Bir diğer eğlenceli unsur, Cave Story+'a özel Wind Fortress adındaki bölüm ve o bölümde bolca kullandığımız jetpack'ımız. Jetpack resmen oyuna farklı bir oynanış getiriyor. Platformlar arasında geçmek, yükseklerde çıkmak kısıtlı bir zaman kullanabildiğiniz jetpack'inize güvenmek durumunda kalyorsunuz ve tek yanlış hareketinizde, elveda dünya...

Anladığım kadaryla bu oyunun gerçekten fanatikleri var ve ne hikmetse Cave Story+'a kadar, bu oyunun adını bile duymamıştım. Mesela eski Cave Story'cilerin, yeni versiyondaki çevirinin, eskisinden farklı olmasından rahatsız olmuş. "Derdiniz mi yok?" diye sorarım ben bu esnada ama dediğim gibi, fanatiklere bulaşmak tehlike-nin göbek adı.

Bu oyunu mobil ortamda görmek istedim, belki bir gün olur ama şu haliyle de iyi bir oyun olmadığını söyleyemem. Bağımsız oyunculara ilgi duyuyorsanız, bir bakın derim. ■ **Tuna Şentuna**

Cave Story+

- + Eskisine sadık oynanış, farklı silahlar, güzel senaryo, dört farklı son
- HD grafikler oyunun yeterince "yeni" gözükmesine yetmemiş, oyun biraz fazla zor

8,1



Joe Danger: Special Edition



Eski bir motorcunun eğlenceli öyküsü

PS3 sahiplerinin tam bir yıl önce oynadığı Joe Danger, nihayet Xbox 360 sahiplerine de sunuldu; üstelik "Special Edition" takısıyla.

Peki şu an şaşkınlısınız? Çünkü az önce hiç yapmadığım bir şey yapıp direkt olarak oyunla ilgili konuşmaya başladım, hem de çok standart bir tavırla! Bana yakıştı mı? Belki de...

Joe Danger'a geri dönecek olursak, oyunun bir adet motosikletinin yeniden şan ve şöhret sahibi olma yolunda ilerlemesinin konu edildiğini görüyoruz.



Yapım Hello Games
Dağıtım Microsoft
Tür Yarış
Platform Xbox 360
Web www.hellogames.org

Joe Danger, geçirdiği bir kaza sonucu pistlerden uzak kalmış ve onun yeniden maharetlerini gösterebilmesi için ona yardım etmemiz gereklidir.

Bölümlere ayrılmış oyun yapısı ve sizi uzunca bir süre oyalayabilecek bir kariyer moduyla oyuna adım atabiliyoruz. Eğer oyunu PS3'te zaten oynadıysanız, Special Edition'a özel Lab moduna direkt geçiş yapabilirsiniz. Bu mod, kariyer moduna göre çok daha enteresan ve daha zor (Bence kesinlikle daha eğlenceli.) bölümler içeriyor.

Bir yerden Trials'a, bir yerden de eskilerin Motocross Madness'ına benzetebilecek olan oyunda, tek bir çizgi üzerinde ilerleyip Joe'nun çeşitli yıldızları toplamasını, belirtilen görevleri yapmasını sağlıyoruz. Her bölümde birtakım görevlerimiz oluyor fakat bunların hepsini tek seferde yapmak zorunda değiliz. Örneğin hem bölümü belirli bir zamanda bitirmeye çalışıp hem de "DANGER" kelimesinin harflerini toplamak zor olduğu için bu görevlerden birini, bir sonraki sefere bırakabilirsiniz.

Trials'a göre çok daha kolay olan oyun bence biraz da küçük yaştaki oyuncular düşünülerek hazırlanmış. Az önce çıktığım Modern Warfare 3 maçından sonra bu oyun beni pek kesmedi anlayacağınız. Oyun hem kolay, hem biraz yavaş, hem de aşırı renkli. Bunlarla ilgili bir sıkıntı yok, belki sizin de yoktur fakat dediğim gibi, küçük oyuncular biraz ön planda tutulmuş gibi geldi bana.

Aynı Xbox 360 üzerinden oyunu iki kişi de tecrübe edebileceğiniz Joe Danger'in çok kolay anlaşılan bir "kendi bölümünü, kendin yarat" modu da bulunmaktadır. Bunların hepsi bir araya geldiğinde de XBLA'den alınabilecek kaliteli bir oyun çıkıyor. ■ **Tuna Şentuna**

Joe Danger: Special Edition

- + Kolay ve çok çabuk alışılan oynanış, renkli ve şeker gibi grafikler
- Hardcore oyuncular için kolay ve basit bir oyun

8,1





Cities XL 2012

Yıllar geçse de Cities XL hep aynı...

Yıllar önce SimCity 2000'den aldığım o keyfi unutamıyorum arkadaşlar; bütün bir yazı resmen başında geçirmiştim, saatlerce envai çeşit köyler, kasabalar, yollar yapmaktan oyunun rehberini çıkaracak hale gelmiştim. Yıllar geçti gitti, her çıkan şehir simülasyonun ve strateji oyununun başına hevesli bir "mayor" gibi oturan Ayça'nın SimCity'den sonra en çok vaktini alan oyuna Cities XL oldu. 2009'dan bu yana resmen yıllık bir seri haline gelen Cities XL'ı diğer şehir simülasyonu denemeleri arasından sıyran birçok özellik vardı tabii ki. Bir kere bir zımla yoldaki amcanın saç teline (Tamam, abartımlı!) kadar yaklaşırıydık, bina modellemeleri, vasıflı, vasıfsız işçi muhabbeti, yönetim sırasında her adımı 10 yıl sonrası düşünerek atmanız gibi manşet eden detay artıları vardı. SimCity 2000'den aldığım keyfin beş katını falan, bir de üstüne insan içine zum yaparak, girip dolaşarak bu oyundan aldığımı rahatlıkla belirtebilirim kısacası.

Sonra Cities XL 2011 geldi, grafikler daha da parlıyordu, daha fazla bina ve daha fazla haritala bir süre yine başından ayrılmadım. Millet akvaryumdaki balıkları saatlerce izleyip rahatlıyor ya, bunlar da böyle

oldu benim için. Cities XL serisi bir şehir stratejisinin olması gerektiği gibi idi, yormuyordu, paniklettirmiyordu, "fast-paced" şehir yapma örneklerinden farklıydı. Cities XL 2011 ile ilk oyuna göre çok daha fazla harita geldi, bina modellemeleri de bir o kadar çeşitlendi.

Gelenek devam ediyor neticede, Focus Home Interactive bu yılın son ayında Cities XL 2012'yi piyasaya sürdü ve ben de "Acaba neler değişmiş?" diyerek başına oturdum. Yani oyunun büyük anlamda bir değişikliğe uğramasını beklemiyordum zaten; online mantığı tamamen ortadan kalkmış, vakti zamanında üyelik ödediğimiz o sistem gitmiş, tam bir SimCity tadında, tek kişilik modlu, "sandbox"lı, kafa karıştırmayan bir oyun olmuş ama ortada bir ince ayar var ki Cities XL 2011'e sahip bünyeler oyunu tam bir genişleme paketi fiyatına, yani 14.99\$ ödeyerek alırken diğerleri oyuna tek başına 39.99\$ sahip oluyorlar.

Oyuna ilk baktığınızda hiç şaşırmıyorsunuz; çünkü gerçekten Cities XL 2011'in aynısı! "Hadi canım!" falan demeyin, açın bakın. Zorlasalar ekleni paketinle olabilirmiş, o derece ama yapımcıların neden her yıl birbirinden açılık farklı oyunları piyasaya sürdüklerini sorgulayacak değiliz, bunlar da böyle. Yeniliklerden bahsedelim... Dünya üzerinde seçtiğimiz bir yerden veya filtre seçeneklarıyla 30'un üzerinde haritala başlayabiliyoruz. Bazi yerler turist çekerken diğerleri kaynak veya toprak açısından cezpediyor. İstediğiniz özellikle bir yeri seçtiğten sonra -oyunun yabancı değilseniz, tutorial'ı da es gerekliliklerin değiştiğini görmeye başlayabiliriz. Bina modelleri 1.000'in üzerinde, nadiren aynı binalara denk geldim

ve Cities XL'in en güzel yanlarından biri de bence, hep aynı sokakta yürüyormuşsunuz hissini veren aynı binalar pek yok. MMO eksikliğini takas kısmında çekiyorsunuz, o kadar kaynak var ve haliyle önceki oyundan insanların takasa alışınca sanki ekip biçmenin önemi yokmuş gibi geliyor. Unskilled'ları, Skilled'ları, Executive'leri ve Elite'leri huzur içinde yaşatmak için elimizden geleni yaptıgınız şehrimizde, halkın arasına karışınca Cities XL 2012'nin farkı ortaya çıkıyor. Grafikler diğer oyunlara göre çok yumuşak, renkler uyumlu, animasyonlar çok çeşitli. Millet bahçelerde yaymış gazete okuyor, kırmızı işkıta beklerken dans ediyor. Gölgeler, işıklar ve zoom özelliklerinin farkını 2011'i oynadıktan sonra çok daha iyi anlıyorsunuz. Grafikler bu kez tatmin edici, sürekli en yüksek zümde sokakta gezerken bulacaksınız kendinizi. Achievement olayı da bol keseden, ne yapsanız başlarda turuncu turuncu achievement'lar ekranı dolduruyor, bunları açtıkça yeni binalar da sizleri bekliyor.

Belki de eskilerini de çok sevdigim için Cities XL 2012'yi sevmış olabilirim; çünkü aralarındaki fark gerçekten de çok az. Şehir stratejisi ve simülasyonu bünyeye -bu grafiklerle- güzel zaman geçirtiyor, bundan eminim. Zum ayarınızı detайлara ayıramayı unutmayın, sokakta hayat var! ■ **Ayça Zaman**

Cities XL 2012

- + Yenilenmiş grafikler, yeni harita özellikleri
- Cities XL 2011'den neredeyse hiçbir farkının olmaması, online mod eksikliği

6,8

Alternatif

SimCity Societies
The Settlers 7: Paths to a Kingdom
Tycoon City: New York

Yapım Focus Home Interactive
Dağıtım Focus Home Interactive
Tür Simülasyon
Platform PC
Web www.citiesxl.com



Yapım Telltale Games
Dağıtım Telltale Games
Tür Adventure
Platform PC, PS3, Xbox 360, Mac, iPad 2
Web telltalegames.com/jurassicpark



Jurassic Park: The Game

Koskoca dinazorları maymun ettiler

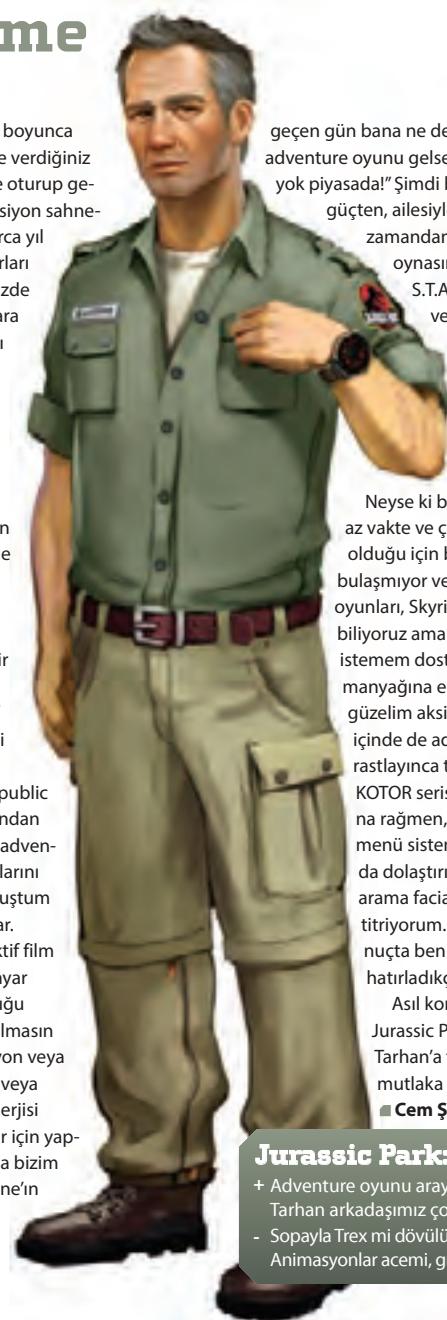
Jurassic Park serisi filmleri hepiniz biliyorsunuz. "Jurassic Park" deyince artık aklımıza neyin geldiğini de hepimiz biliyoruz. Herhangi bir amaçla, tarih öncesinden kalma vahşi dinazorların arasına giren bir grup insanın bu dinazorların saldırısına uğraması ve onlardan kaçış kurtulması üzerine kurulu bu film seri benim için -Jaws serisinden sonra- sağlam bir beyini infilak ettirebilecek en tehlikeli kimyasal silahlardan biridir.

Hikaye hep aynıdır. Bir grup biliminsanı ve asker, içinde dinazorların bulunduğu bir adaya giderler. Orada dinazorların bulunduğuunu da bilmektedirler ama nedense kendilerine çok güvenirler. İlk olarak işemek için gruptan ayrılan bir figuran, aniden ortaya çıkan minicik dinazorların testere gibi dişleri arasında parçalanır. Sonra daha büyükleri de gelir ve bütün grubu tek tek yer. Kahramanlarımızın çok azı adadan kurtulur. Geriye baktıklarında, içinde o vahşi hayvanları saklayan ve bir sonraki bölümde kim bilir hangi amaçla oraya gidecek geri zekalıları bekleyen bir ada görüşür. Sahne son bulur. Perde kararır, ışıklar açılır, seyirci salondan çıkar ve tama men bu kurgu üzerine kurulu, ne olacağı başından belli bir sürü film çekilir. Bir sürü oyun da yapılır. İşte Jurassic Park: The Game de oyunlardan biri. Aslında oyun ilk filmin hemen sonrası konu alıyor. "İlk Jurassic Park filminin üzerinden 10 yıldan fazla zaman geçmişken neden ilk filmin oyunu yine yapıyor?" diye soracak olanlar için cevap hazır: Arkadan gelen yeni nesil için.

Aslında oyunun yapımcısı Telltale Games, son dönemde eski ve ünlü oyunların ve filmlerin yeni oyunlarını yayılmasına tanınıyor, bu girişimi de oyunları point & click adventure oyuna çevirecek gerçekleştiriyor. Dolayısıyla oyunları, aslında adventure oyunlarını sevenlere hitap eden Telltale, Jurassic Park'taysa farklı bir tarz denemiş, bir tür

interaktif film yaratmış. Oyun boyunca karşınıza seçenekler çıkıyor ve verdığınız kararlarla oyun ilerliyor, siz de oturup gelişmeleri seyrediyorsunuz. Aksiyon sahneleyiye şu gezeğene milyonlarca yıl hakim olmuş koskoca dinazorları maymun edecek türden. Elinizde sopalarla falan koca dinazorlara vuruyorsunuz, onları da canı acıyan, sizi yemiyorlar. Sanınız ki kuduz sokak köpeği dövüyorsunuz. Dinazor bu arkadaşım!

Aslında oyunun yapımcısı, bildiğiniz adventure oyunu yapımcısı, uzmanlaşlıklarla alan bu; atta önumzdeki günlerde sevilen televizyon dizisi The Walking Dead'in oyununu da yapacaklar. Ancak adventure ismini duyunca irkilen ben, bir de bu adventure oyunlarına "interactive movie" (interaktif film) kulbu takıtlarından beri dünyadan soğudum, hatta güzeli Knight of the Old Republic ve Mass Effect serisini de ucundan kıyasından bu interaktif film / adventure oyunu suyuna bandırıldıklarını gördüğümde iyice panik olmuşum ama neyse ki çok abartmadılar. Fakat kişisel görüşüm, interaktif film ve adventure türünün, bilgisayar oyun dünyasının kanseri olduğu yönündedir. Kimse alıp darılmaması ama bu oyunları aslında aksiyon veya strateji ya da RPG, hatta yarış veya spor oyunlarını oynayacak enerjisi veya zamanı olmayan insanlar için yapıklarını düşünüyorum. Mesela bizim Cenk Tarhan vardır; CHIP Online'ın yönetmeni olan bu arkadaşımız, 40 yaşını devirmiş mazbut bir aile babası olarak,



geçen gün bana ne dese beğenirsiniz: "Author, bi adventure oyunu gelse de oynasak! Hiç adventure yok piyasada!" Şimdi bu adam da haklı. İsten gütçen, ailesiyle ilgilenmek için harcadığı zamandan nasıl vakit ayırsın da Skyrim oynasın? Nasıl enerji harcasın da S.T.A.L.K.E.R. oynasın? Nasıl akını verip de Fallout: New Vegas'a girişsin? O da haklı. Haksız demiyorum. Point & click adventure'lara veriyor kendini, zar zor bulduğu boş vakitlerinde eğleniyor, keyfine bakıyor.

Neyse ki bu kitle oyun oynamak için az vakite ve çok sınırlı motivasyona sahip olduğu için büyük oyun firmaları bu tür bulaşmamış ve biz de heyecanlı aksiyon oyunları, Skyrim gibi eşsiz RPG'ler oynayabiliyoruz ama şimdi yanlış da anlaşılmak istemem dostlar. Adventure sevene, türün manyağına elbette ki saygım sonsuz da güzeli aksiyon oyunlarının, RPG'lerin içinde de adventure tekniklerine rastlayınca tüylerim diken diken oluyor. KOTOR serisi bu anlamda efsane olmasına rağmen, yazık edilmiş bir oyundur. O menü sistemi filan, o mouse'u sağda sola dolaştırıp etkileşime girecek nesne arama faciası falan... Uuu, hatırladıkça titriyorum. Kapatalım bu konuyu. Sonuçta ben de 37 yaşında bir adamım, hatırladıkça tansiyonum çıkyor.

Asıl konumuza dönmek gerekirse Jurassic Park: The Game'i sevgili Cenk Tarhan'a tavsiye ediyorum. Bu oyunu mutlaka oyna Cenk, seveceksin.

■ Cem Şancı

Jurassic Park: The Game

- + Adventure oyunu arayıp bulamayan Cenk Tarhan arkadaşımız çok sevinecek
- Sopalya Trex mi dövülür arkadaşım? Animasyonlar acemi, grafik motoru eski

4,9



Alternatif

Jurassic Park: Operation Genesis
Jurassic Park III: Danger Zone!
Turok

Serious Sam 3: BFE

Kot pantolon ve beyaz tişört ile uzaylı kesmek

i Ik Serious Sam'dan 10 sene sonra denk gelmiş ve LEVEL sayfalarında onun hakkında bir - iki kelam etme fırsatı bulmuşken söylemeden geçemeyeceğim bir itirafla karınızdayım dostlar: Ben bu adamı hiç sevemedim. Aynı zamanda Duke Nukem'i da sevememiştim. Nedenine gelirse, biraz kafanız karışabilir ama uzaylı kardeşlerimize karşı şiddet kullanımını doğru bulmuyorum. Bunların sadece bir oyun olduğunu düşünübilirsiniz ama nasıl ki The Elder Scrolls oyununda sokaklarda dolaşan küçük çocukların kesip doğramaya kalkışan oyuncular kamuoyunda infiale neden oluyorsa oyunlarda uzaylı kardeşlerimizi öldürmek de benim sınırim bozuyor. Bu oyunların, insanlarınımızın bilincaltılarında uzaylılara karşı şiddet masumlaşlığındı - gını düşünüyorum. Yani düşünün, bizim ejimiz, çocuğumuz, kardeşimiz uçağa binip yabancı bir gezegene gitse de orada ağızında puroyla sayısız bir şaklanın teki "Aman da uzaylılar gelmiş" deyip sevdigimiz insanlara bazukayla ateş etse hoşunuza gider mi?

Neyse, olayı sulandırmak istemiyorum ama uzaylılara karşı şiddet kullanılması beni çok üzüyor. İşte Duke Nukem ekolünden gelen Serious Sam de oyun dünyasındaki varlığından hicap duyduğum bir utanç kaynağıdır. Konu yok, senaryo yok, diyalog yok. Eline silahı alıp karşısına çıkan bütün uzaylıları öldür.

Aslında anlatacak fazla bir şey de yok. Bölüm aralındaki birkaç satır diyalogu da ciddiye alınmayın. Oyun, Serious Sam serisinin ilk oyunu olan First Encounter'in öncesinde gelişen olayları "anlatıyor" ama aslında anlatılan bir şey yok. Alothigimiz eski FPS'lerde olduğu şekilde "dümdüz" ilerleyen

Alternatif

Duke Nukem Forever
Rage
Serious Sam HD: Gold Edition

bir shooter ile karşı karşıyayız. Fakat Hırvat yapımcılar bu kez fotoğraf kalitesinde gerçekçi bir grafik motoru kullanmışlar. Bu sayede oyun atmosferi çok daha gerçekçi görünüyor. Fotoğraf kalitesine yakın oyun haritaları ve uzaylılar ile karşılaşıyoruz. Oyundaki "eğlenceli" detaylardan biriye bu kez yalnız olmayısunız. Yani tek kişilik bir ordu gibi değil de uzaylıların istila ettiği şehirlerde bu uzaylı kardeşlerimize karşı doldurulmuş, galevana getirilmiş, kandırılmış halk kitlelerinin de uzaylı kardeşlerimize saldırdıkları bir oyun oynuyoruz. Haliyle bu detay da oyundaki yalnızlık hissini yenilmesini sağlamış. Ayrıca oyun boyunca çok kan aktığını da belirteyim. Yabancıların deyimiyle "gore", yanı kan ve ceset parçalarının ekranın her yerinde uçuştuğu, kıprırmızı bir oyunla karşılaşmayı bekleyin. Ebette ki akan kanın, tahmin ediyorsunuzdur. Yine uzaylı kardeşlerimizin kansı! Zombi kesmeye sakınca görmüyorum ama uzaylı kesmek çok çırın. Lütfen duyarlı olalım.

Ayrıca söylemeden geçemeyeceğim ki bence oyunun en komik yanı, yüzlerce dev uzay gemisiyle dünyanın yörüngebine girip gezegeni işgal eden zotriyonlarca uzaylı, kot pantolonlu ve beyaz tişörtlü, çenesi düşük bir şaklanın yeniyor olması. Yani koca ABD onca komando yetiştirmek, Delta Force'u, Navy SEALS'ı, CIA operatörleri, carti curtu, binlerce özel eğitimi, zırhlı ve donanımlı komandosu dururken ABD başkanı dünyanın kaderini kot pantolon ve beyaz tişört ile savaşa giden ciddiyetsiz tekine kilitliyor. Zaten oyun da mizahi bir shooter olma iddiasıyla ortaya çıktıığı için hedefini tutturduğunu söyleyebiliriz. ■ Cem Şancı

Serious Sam 3: BFE

- + Fotogerçekçi yeni grafik motoru oyunu daha çekici kılmış, çatışmaya yardımcı olan silah arkadaşlarıyla yalnızlık hissi yenilmiştir
- Konusuz, senaryosuz oyun mu kaldı arkadaşım? Uzaylı kardeşlerimize karşı şiddet uygulamak çok ayıp

6,9

Serious Sam 3: BFE

Yapım Croteam
Dağıtım Devolver Digital
Tür Aksiyon
Platform PC
Web www.serioussam.com



**Yapım SimBin
Dağıtım Namco Bandai
Tür Yarış
Platform PC
Web simbin.se/games/race-injection
Türkiye Dağıtıcı Aral**

RACE Injection

Simülasyonlaştırbildiklerimizden misiniz?

Bazen -özellikle piyasayı geriden takip eden oyuncularla karşılaşlığında- bir oyunda grafik kalitesinin ne denli önemli olabileceğini yeniden soruyorum kendime ve aynı cevapla karşılaşıyorum her seferinde. Bir oyun eğer gerçekten eğlenceliyse grafik kalitesini bir anda görmezden gelebilirsiniz ama tonlarca gigabyte'a sıçracak kadar kaliteli bir görselliğe sahip olan, buna rağmen eğlence ve zevk anlamında zerre kadar içerik sahibi olmayan bir oyun, ağızıyla kuş tutsa bile yaranamaz size. Bu iki kutup arasına yüzlerce kriter sıkıştırılabilir tabii ki ama görsellik ve eğlence arasındaki temel fark budur benim için. Her iki faktör bir oyuna başarılı bir şekilde yansıtıldığında ortaya şaheserler çıkar ki örnekleri saymaya başlamayalım şimdi isterseniz. Konuya bu noktadan sonra RACE Injection'a nasıl bağlayacağımı bilemedim şimdi ama "RACE Injection, piyasada sadece ismiyle varolan birçok yarış oyununa taş çıkarabilecek nitelikte bir oyun." diyerek mevzuya top parlayabileceğimi düşünüyorum.

RACE Injection, şimdije kadar RACE 07 başlığıyla ve Namco Bandai etiketiyle piyasada olan bir serinin son üyesi. Özellikle yarış simülasyonu hastalarına hitap eden önemli bir seriden bahsediyoruz yani. Benim böyle bir hastalığım olmadığı için tamamen bİhaber olduğum bir seri aynı zamanda. Neyse ki bu yeni oyunda beni ve benim gibileri de düşünmüştür ve simülasyon altyapısını kısaltarak olayı "arcade" tâdına taşımışlardır. Aslında bunu yapıyorlar ama böyle bir oyunu bu şekilde oynamak da ne derece doğru, bilemiyorum; çünkü bir otomobilin teknik detaylarını kısıtınız andan itibaren bir yarış simülasyonunu resmen harcamış oluyorsunuz. Sonuç olarak ben de bir güzel harcamış oldum RACE Injection'ı tabii ki ve beklenelerim vardı böyle bir serinin karşısına çıkarken ama benim için bir yarış oyununda olması gerekenleri bulamayınca yavaş yavaş soğudum olaydan.

İçerik bakımından oldukça zengin bir oyun RACE Injection ki zaten oyuna adım atar atmaz direkt olarak

fark edecek siniz bu zenginliği. Serinin eski üyelerinde yer alan otomobillerden ziyade 23 yeni otomobil modeli mevcut kadroda. Araçların yer aldığı sınıflarla Formula RaceRoom, GT Power, Retro, STCC ve WTCC olarak ayrılmıştır. Yine eski kadroya dahil olan dokuz yeni pist var oyunda ve tüm bu seçenekleri kombine ederek kendinize yeni şampiyonalar oluşturmanız mümkün. Hal böyle olunca dut yemiş bülbül gibi kalyorsunuz ilk adımlarınızda. Derken oyunun bir orasını, bir burasını kurcalarken buluyorsunuz kendinizi ve bu karmaşa içinde otomobillerin sürüs hissiyatının ne kadar kusursuz olduğunu fark etmeniz de zor olmuyor.

Evet, harika bir sürüs hissiyatı var oyunda. Asında tam olarak "gerçekçi" demem daha doğru olur. Oynadığım hiçbir yarış oyununda keskin virajlara girerken bu kadar dikkatli olduğumu hatırlamıyorum. Zaten küçük bir dikkat kaybı, koca bir yarışı sonunu olarak bitirmenize yetiyor. Bu da yarışacığınız her piste bodoslama dalmak yerine efendi gibi önce pratik yapmak, sonra sıralama turuna girmek ve son aşamada yarış katılmak sorunda bırakıyor sizi. Oyunun her köşesindeki tüm seçenekleri değiştirmek size kalmış olduğu için bir yarış kaç tur oynayacağınız, hava koşularının ne olacağrı, yarışta kaç tane otomobilin yer alacağı ve otomobilinizle ilgili tüm teknik detaylar size bırakılıyor. Yani yağmurlu bir havada, her biri beş turdan oluşan ve 23 kişilik kadroya sahip bir seçenekle psikopata bağlanmanız bile olası. Hele bir de otomobilinizin tüm otomatik ayarları kapalıysa...

Bu zengin içeriğe ve kusursuz sürüs hissiyatına rağmen eksikleri çok RACE Injection'ın. Mesela söyle sağlam bir kariyer modu olsa tadından yemezdî ve en azından ortalamanın üzerinde olan bir görsel kalite de hiç fena olmazdı ama maalesef oldukça düşük bir kalite söz konusu bu anlamda. Sadece otomobil ve pist seçerek yarışmak bir yerden sonra sıkıntılı verebiliyor. Şampiyonala katılarak bu durumu kurtarabilirisiniz belki; hatta sizin için bir yarış oyununda sadece yarışmak önemli olabilir ama bu şekilde nereye kadar idare edebilirsınız, bileyimiyorum. Nihayetinde tercih size kalyor tabii ki.

■ Ertekin Bayındır

Once Sola, Sonra Sağa...

Şu virajlara gelmeden önce çıkan ikazlar vardır ya hanı, RACE Injection'da bu ikazlar o kadar basit ve bazen yaniltıcı kullanılmış ki... Resmen durmanıza ramak kalacak kadar yavaşlamamanız gereken bir viraja doğru son sürat ilerlerken son anda "Pit" diye kırmızı bir ikaz görür ve kendinizi bir anda pistin dışında buluyorsunuz.

Alternatif

- Forza Motorsport 4
- Gran Turismo 5
- Need for Speed: Shift 2 Unleashed

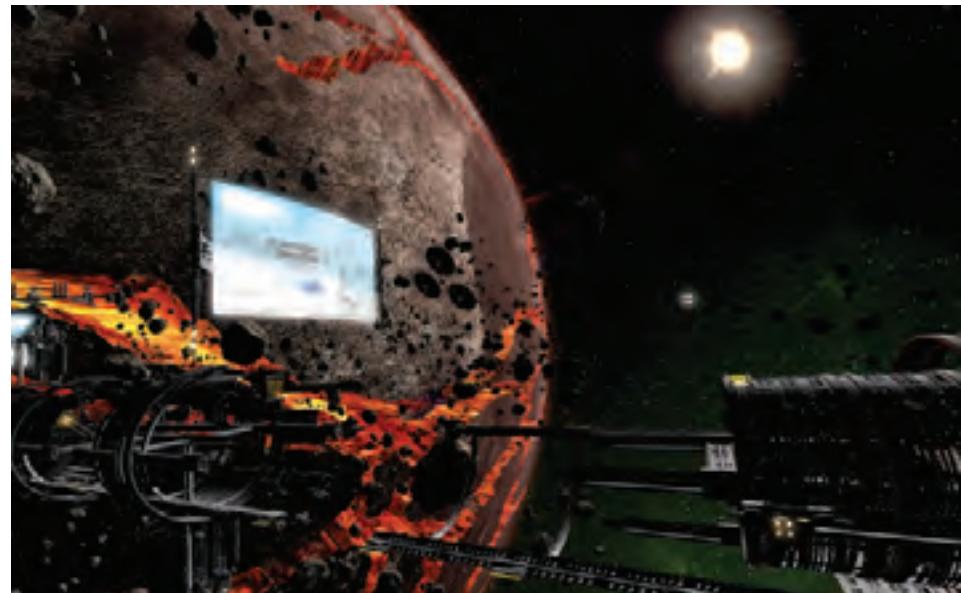
RACE Injection

- + Zengin içerik, zengin teknik detaylar, muhteşem sürüs hissiyatı
- Kariyer modu eksik, düşük kalite grafikler

7,0



Yapım Egosoft
Dağıtım Egosoft
Tür Simülasyon
Platform PC
Web www.egosoft.com



X3: Albion Prelude

Yeniden doğum sancısı

X serisini mutlaka duymuş olmalısınız. "Yok ben duymadım abi," diyenleriniz velilerine haber versinler, hepsiyle tek tek konuşmak istiyorum! X serisini anlatmak için en kısa tanım, "uzayda ticaret ve savaş simülasyonu" olabilir. Ancak 1999'da başlayan sereniyle bu oyun, bu kadar kısa tanımlamayacak kadar "büyük" bir yapım. Serinin her yeni oyunuyla beraber büyüyen X evreni, 1999'da ilk kez karşımıza çıktıığında dev uzay istasyonları, kendi kendine yaşayan, ticaret yapan, savaşan bir evren sunuyordu. 2005'te serinin üçüncü oyunu X3 piyasaya çıktıığında, kendi kendine yaşayan evrene hayveren yapay zekanın, bizzat kafayı uzayda koloniler kurmaya takmış NASA mühendislerinin eseri olduğu detayı da çok konuşulmuştu. Yedi yıl öncesinin embesli oyunları arasında olağanüstü grafik kalitesiyle, etkileyici bir uzay manzarasının karşısında durup önünüzde kendi kendine yaşayan, istasyonlara girip çıkan, ticaret yapan, devriye gezen uzay gemilerini, o canlı evreni seyrederek kendinizden geçebilirdiniz.

İşte şimdi o oyun evreninde, yani Alman yapımı Egosoft'un 13 yıldan uzun zamadır üzerinde titizlikle uğraştığı X serisinde, heyecan verici gelişmeler oluyor. Yapımı, 2012 başında yayinallyayacağı dördüncü X oyunuyla evrende çok büyük bir genişleme ve değişikler olacağını, artık sektörde atlamac için kullanılan "jumpgate"ler yerine, oyundaki şirketlerin yeni geliştirdiği bir teknoloji olan hiper ottoyolların kullanılacağını, bu sayede güneş sisteminin yakın çevresinde dönüp duran X evreninin, galaksinin çok uzak noktalardaki çok gizemli noktalara kadar uzanacağını, oyuna yeni dinamiklerin katılacağını açıkladı ve elbette ki büyük heyecan yarattı; hatta bu yeni oyunun X evreninin yeniden doğuşu olacağını, bu yüzden de adının X Rebirth olacağını duyurdu.

Serinin elimizdeki en yeni üyesi Albion Prelude ile X3 evrenine yeni gemiler, yeni donanımlar, yeni silahlar,

yeni düşmanlar ve yeni konseptler eklenmiş. Oyun "sandbox" türünde olduğu için aslında, eski oyunu modernize edilmiş yeni grafik motoru ve yepyeni bir içerik ile yeni bir öyküyle oynuyormuşsunuz gibi düşünülebilirsiniz. Oyna eklenen borsa sistemiyle artık kurduğunuz şirketlerin hisse değerlerini takip edip, başka şirketlerin hisselerini alıp paranza para katarken mal varlığını korumak için de sık sık uzaya görevde çıkmak, korsanlarla savaşmak, evrende sürüp giden büyük savaşta da rol almak zorunda kalacaksınız. Artık her sektör ağızına kadar savaş filolarıyla dolu ve sektörlerde güvenlik had safhada. Sırf bu canlılığı seyretmek, yapay zekanın mükemmel işleyişine tanık olmak, o yaşayan evreni hissetmek bile olağanüstü bir deneyim. Bir de uzay geminizin içinden kendi küçük imparatorluğunuzu kurup yönetebileceğinizi, uzay istasyonları ve fabrikalar kurup, savaş gemileri satın alıp kendi filolarınızı kurabileceğinizi düşünün.

Albion Prelude'un önemli bir noktası da bize gelecek oyun hakkında ipuçları vermesi. X serisinin zayıf olduğu tek nokta, insan animasyonlarıydı. Bazi noktalarda karsımıza çıkan sinematiklerde kullanılan insan modelleri, dönemin kalitesinden çok altında kalyordu. Ancak yapımı da bu oyuncun sinematik seyretmek için değil, uzaya yaşam simülasyonu oynamak için alınacağını

bildiğinden olsa gerek, konu dert etmiyordu. Lakin özellikle X3'ten sonra yakaladıkları satış başarısıyla sırtlarını sağlamla alınca, bir görev paketinde bile grafik motorunda geliştirmeye gitmiş oldukları görmek, 2012 başında gelecek yeni X Rebirth oyunu hakkındaki beklentilerimi yükseltti.

Eğer X serisini daha önce oynamamışsanız, çok şey kaybediyorsunuz demektir. Bu "zor," çok detaylı ama sürükleyici seride başlamak için Albion Prelude iyi bir seçenek olabilir ya da zaten X serisi fanatığınsız veya bilimkurgu sever bir insan evladıysanız, benim tavsiyeme bile ihtiyacınız yok, farkındayım. Yalnız rica ediyorum, bilimkurgu sevdigimiz aramızda kalsın. Kızlar duyunca turküyor ve kaçıyorlar. ■ **Cem Şancı**

- Bilimkurgu hakkında ne düşünüyorsun Begüm?
- Ay bilimkurgu ne be! Ciuv ciuv ciuv ateş eden salak salak şeyler! Ay!

X3: Albion Prelude

+ Yapay zeka, geliştirilmiş grafikler, dev oyun evreni

- Zayıf tutorial, çok zor

8,2



Alternatif

Evochron Mercenary
Project Freedom
Tachyon: The Fringe

LEVEL
DVD'de

Super Puzzle Platformer

Tetris'in içinde bir uzaylı

Tetris hala oynanır, türevleri de oynanır. Türevlerinin içine aksiyon öğeleri bulaşırısa da oyunca önce garipsenerek bakılır, ardından denenir ve çok beğenilir. En azından ben böyle hissettim geçen ay...

Çok basit bir oyun SPP ve kendi internet sitelerinden de oynanabiliyor. Pelerinli, elinde lazer silahı tutan bir yaratık olarak amacımız puan toplamak. Bunun için de düşen blokları vuruyoruz. Her bloğu vurmak iyi değil; aynı renklerin birbirine değişmesini bekleyin önce, ardından ateş

edin. Bloklar patlayınca tepeden paralar dökülüyor ve onları toplayarak da silahımızı güçlendirebiliyoruz. Bizi ne öldürür? peki? Üstünde durduğumuz ve dilediğimiz gibi patlatabildiğimiz blokların altında kocaman dikener var. Yanlış bir hareketimizde o dikenerde değersek şayet, oyun direkt olarak sonlanıyor. Sadece bir skor mücadeleSİ SPP. Değişik görevler, bölgüler, bloklar beklemeyin. Vurun hepşini, gitsin... ■

Tür Aksiyon
Yapım Andrew Morrish
Web andrewmorrish.net

8,1

LEVEL
DVD'de

Egress

Bir uzay macerası

Krams Design'ın kurucusu, çizim yeteneği olan bir arkadaşımız.

Tablolardan yapmak, dergilerde karikatürler çizmek yerine de oyun yapmayı seçmiş ve Egress çıkışmış ortaya. Tamamıyla el çizimlerinden oluşan bir macera oyunu Egress. Hem de uzayda geçen bir macera oyunu. Hem de bilimkurgu! Bir uzay aracını tamir etmek için uğraşırken, siyah ve garip bir yaratığın saldırısı sonucu, bilinmeyen bir gezegende uyanan bir astronotun macerası konu ediliyor ve evet, o şanssız astronotun kontrolünde biz varız.

Nereye tıklamanız gerektiğinden çok, hangi aleti nerede kullanacağınızıkestirmeye çalıştığınız bir oynanış sahip olan oyunda, hareketlerimiz bizi oyunun farklı sonlarından birine ulaştırıyor. (Bazları kötü, bazıları iyi.) Bir bağımsız oyun olarak hayli başarılı bir oyun fakat keşke seslendirmeler de oyuna eklenseydi, o zaman atmosferi daha çok hissederdik. Efendim? Uzayda ne atmosferim? Çok şakacısınız... ■

Tür Adventure
Yapım Krams Design
Web www.kramsdesign.com

8,4

Hyper Princess Pitch

Robot Noel Baba'ya hayır!

Operation: Carnage'ı hatırlar mısınız? Evet mi? Yalan söylemeyein, bu oyunu hatırlamadınız; çünkü ben bile hatırlamıyorum ki 120 yaşındayım artık. (Göründükdeki yaşam en fazla 20.) Her neye, HPP, Operation: Carnage'ın bir remake'i. "Remake" nedir? Bir oyunu günümüze uyarlarsınız, olur size yeni ama eskiye bağlı kalan bir oyun.

Burdaki durumda değişen o kadar az şey var ki... Grafiklere hiç dokunulmamış mesela; o zamanlardaki tarz neyse, o ayen

geri gelmiş. Amacımız mekanik Noel Baba'nın ve mekanik Elf'lerinin dünyayı ele geçirmesini önlemek. Tuyla atma, gökkuşağı silahı kullanma, buz silahıyla saldırmaya gibi yetenekleri olan bir karakterimiz var ve labirentten az farklı ortamlarda, bolca düşmanın savaşıyor ve dünyayı kurtarmaya çalışıyoruz. Aynen SPP tadında bir oyun; ateş et, puan topla, ilerleyebildiğin kadar ilerle. Daha fazlasını da beklemiyordunuz herhalde, değil mi? ■

Tür Aksiyon
Yapım Daniel Remar
Web remar.se/daniel/pitch.php

7,3

yunun yapımcısı küçükken, insanların yaşarken geride bir iz bıraktığını ve öldüklerinde bu izi başa doğru takip ederek sonsuz huzura kavuştuğuna inanırmış. Sonra bakmış işler hic de öyle değil, demis bu düşünçeyi unutacağıma, bir oyuna devireyim. El çizimi grafiklerden oluşan, iki boyutlu bir platform oyunundan başka bir şey değil gibi gözükse de oynanışta da ilginç bir konu var. Çoğu oyunda bir bölümde başımıza gelen şey, burada oyunun tümüne etki ediyor: Sürekli enerjimiz azalmak! Hem engelleri aşıyor ve ilerlemeye çalışıyor,

Tür Platform
Yapım Bit By Bit Games
Web bitbybitgames.co.uk/trail.php

8,5

LEVEL
DVD'deLEVEL
DVD'de

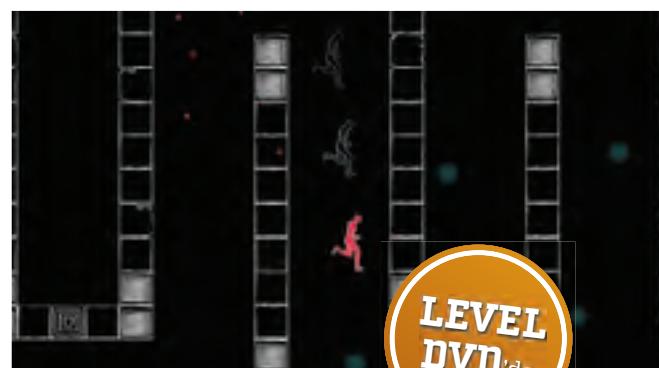
Trail

Herkes yaşarken bir iz bırakır geride

Oyunun yapımcısı küçükken,

insanların yaşarken geride bir iz bıraktığını ve öldüklerinde bu izi başa doğru takip ederek sonsuz huzura kavuştuğuna inanırmış. Sonra bakmış işler hic de öyle değil, demis bu düşünçeyi unutacağıma, bir oyuna devireyim. El çizimi grafiklerden oluşan, iki boyutlu bir platform oyunundan başka bir şey değil gibi gözükse de oynanışta da ilginç bir konu var. Çoğu oyunda bir bölümde başımıza gelen şey, burada oyunun tümüne etki ediyor: Sürekli enerjimiz azalmak! Hem engelleri aşıyor ve ilerlemeye çalışıyor,

hem de hafıza parçalarını bularak enerjimizi arttırmaya çalışıyor. Ölürsek de oyun bitmiyor. Beyaz üstüne siyah çizgiler gidiyor, siyah üstüne beyaz çizgiler geliyor. Şimdi her şeyi başa doğru yaşamanın vakti geldi. Öldükten sonra da enerjimiz azalıyor ve ölmek için izlerimizi takip etmemiz gerekiyor. Tüm izleri, en başa kadar takip edersek de... Oynanışta biraz daha iyi bir mekanik olsayıd, çok iyi bir oyun olabilirdi. ■

LEVEL
DVD'de

ROCKDA PESİKKİYATIR

SEFİK AKKOC

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYORUM"

HEAVY FIRE:

AFGHANISTAN

Ben oraya gitmem, hayır hayır, oraya adımlımı atmam ben. Orada savaş var, silah var, silah sesleri var, Amerikan ask...ke...kerleri var, masum ya da yok yok, masum olmayan siviller var, ateş ediyorlar birbirlerine, öldürüler birbirlerini ama bitmiyor, savaş devam ediyor. Gidip ne yapayım oraya ben, hiç turistik değil ki, ne diye gideyim. Ben Ortadoğu'ya gideceğim, daha güzel oralar, sessiz, sakin. Hem tedavi me de orada devam ederim.

REAL STEEL

Yapmayın, vurmayan, vurmayın birbirinize, acıယacak, canınız acıယacak, yapmayın! Doktor, bir şey söyle, yapmasınlar birbirlerine, vurmasınlar, çok ses çıkıyor hem, rahatsız oluyorum, kulaklarım açıyor! Dan, dun, bu nasıl bir ses bu nasıl bir gürültü, durdur onları doktor, durdur! Çek ellerinden o kumandaları, yapmasınlar, birbirine kırdırmاسınlar o robotları, oynayacağım ben onlarla doktor! Hey, sana diyorum be adam!

NATIONAL GEOGRAPHIC CHALLENGE!

Sen beni sadece burada uzanan, boş boş tavana bakan biri mi san...an...niyorsun? Ben hep kitap okurum, belgesel kanalları izlerim, dünyanın dört bir yanına gitmemiş olsam da her yer hakkında az çok fikrimi vardır. Mesela develerin kutuplarda yaşadığını, penguenlerin başlarını yerin altına soktuklarını, ekvatorda yıl boyunca ortalama sıcaklığın sıfır derecenin altında olduğunu biliyor muydun? Sor, söyleyeyim.

VOLTRON: DEFENDER OF THE UNIVERSE

Elim ayagım tutuyor Allah'a şükür, sağ ol doktor. Efendim? Başım mı? Başım da ağrıyor, iyiyim ben, vallahi. Karnımda bir ağrı var sanki ama geçer, merak etme. O kazayı nasıl atlattığımı, sonrasında nasıl hayatımda kaldığımı hat...hat...tırlamıyorum ama iyiyim. Kazadan sonra bayılmışım, tam hatırlamıyorum ama parçalara ayrılmışım sanki, sonra iyiyim geldi, iki dakikada halletti sağ olsun,

ŞİKAYETLER

- Heavy Fire: Afghanistan
- National Geographic Challenge!
- Real Steel
- Voltron: Defender of the Universe

Not: Beyinde mantar
oluşması var, kuru tutması şart.

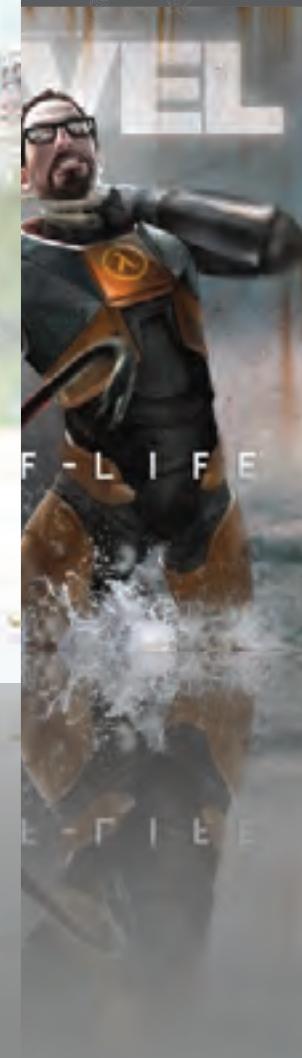
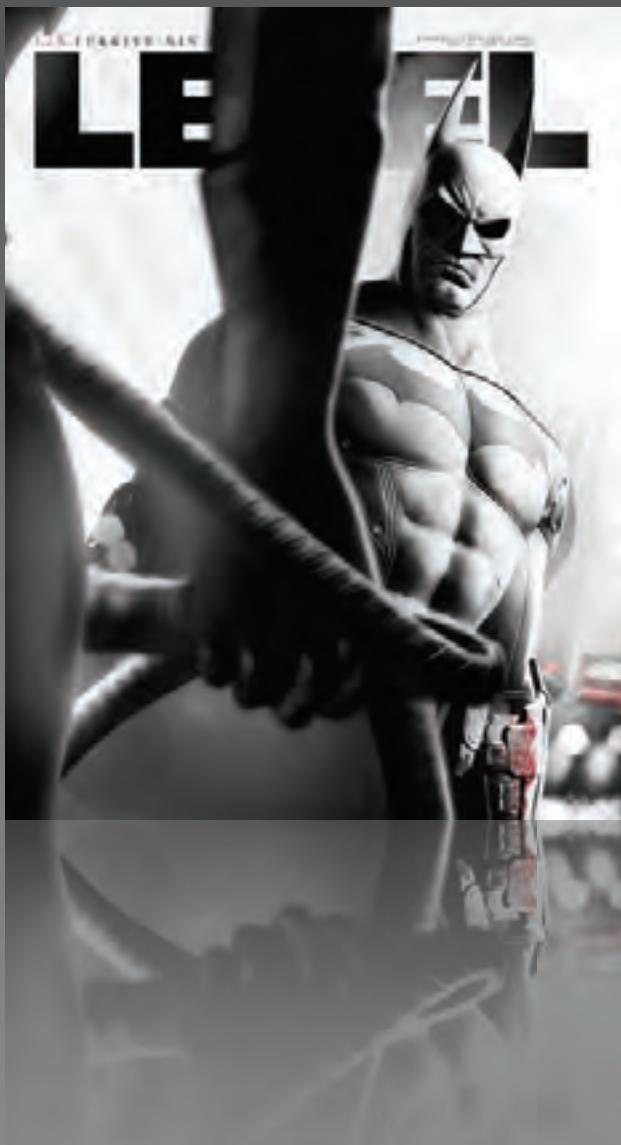
YILBAŞI ÖZEL İNDİRİMİ

LEVEL'A ABONE OLUN

KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İLE

~~90~~ TL YERİNE

55
TL



ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

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

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

Visa

Master Card

Kart No:

_____ / _____ / _____ / _____

Son Kullanma Tarihi:

Güvenlik No:

Faturayı Adına Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik

55 TL

Bu form 31 Ocak 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, çıkışak 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



heygirl



Mega boy



NEDİN
Sticker

EN SEVİĞİN ÜNLÜLER

50

ÇIKARTYAPıSTıR RENKLENDİR

Mega boy



+22 Poster



Ocak sayısını kaçırma!

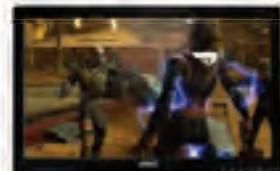
Donanım

Donanım dünyasından son gelişmeler

2

012 yılına girdiğimiz şu günlerde yepyeni donanımlarla karşı karşıyayız. Elektronik ürünler satan dev teknoloji mağaza zincirleri, peş peşe yeni ürünler ve yeni modeller sunmaya devam ediyor. Peki yeni yılda oyuncuların esas ihtiyacı olan bileşenler hangileri? Sisteminiz geçen yıl Batman: Arkham

City, The Elder Scrolls V: Skyrim, Battlefield 3, Call of Duty: Modern Warfare 3 oynamaya yetmiş olabilir ama bu yıl da idare edecek mi? Upgrade yapmaya karar verdığınızda size ve bütçenize uygun, en verimli anakart ya da ekran kartı hangisi? Recep Batlaş bizi aydınlatmaya devam ediyor.



98

MSI Wind Top AE2410

Kasa derdi olmayan, çok kullanışlı ve aynı zamanda sık bir PC.



99

Asus Maximus IV Gene-Z

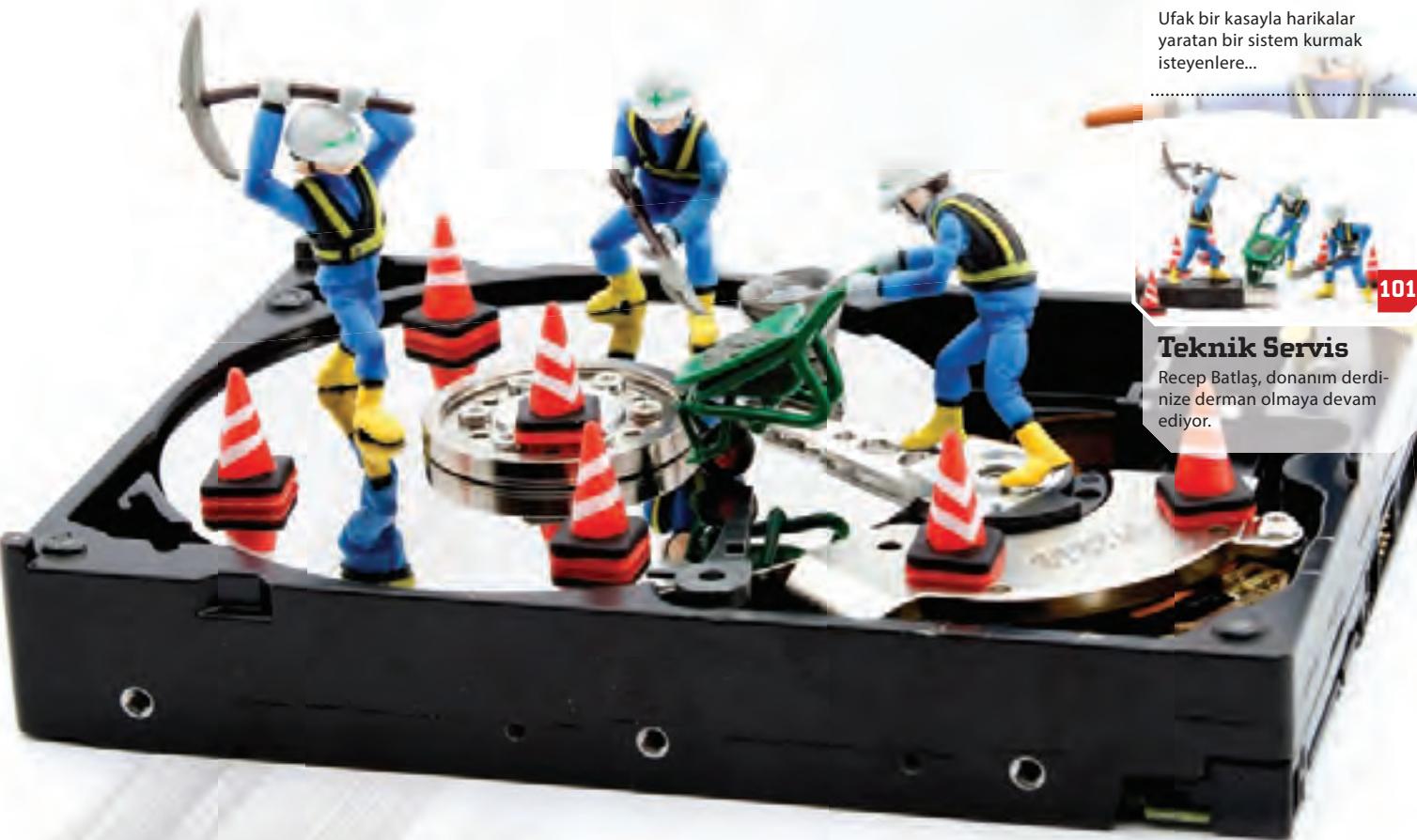
Ufak bir kasayla harikalar yaratılan bir sistem kurmak isteyenlere...



101

Teknik Servis

Recep Batlaş, donanım derdinizde derman olmaya devam ediyor.



Puanlama Sistemi

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



Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler



MSI Wind Top AE2410

Kasasız masaüstü keyfi

Dizüstü bilgisayar satışlarının masaüstü bilgisayarı çoktan geride bıraktığını biliyoruz. Bunun nedeni kullanıcıların artık daha sade ve daha basit ürünler istemesi ve tek bir cihaz ile bütün işlevlerini halledemek istemesi. Tabletler de aslında bunun bir yansımıtı. Dizüstü bilgisayardan devşirme, kasası ayrı, ekranı ayrı olan ilk tabletler de bu yüzden rağbet görmedi. Zaten ağırlıkları dolayısı ile elde taşınmaları da imkansızdı.

Benzer bir geçiş bugünden masaüstü bilgisayarlarda görüyoruz. Dizüstü bilgisayarı masaüstü alternatifleri olarak kullanmak zor. Ekranın alt seviyede kalması, dizüstü bilgisayarin ince yapısı yüzünden yüksek performanslı bileşenlere yer vermemesi, performanslı olanların da çok pahalı olmasının dolayısı ile All-in-One PC'ler şu sıralar revaçta. Tabii ki bunun bir başka nedeni de kullanıcıların artık kasalarla uğraşmak istememesi. Benzer durum PC oyuncularının yıllardır bitmek tükenmek bilmeyen daha performanslı parçalara para yatırma derdini bir kenara bırakıp konsollarla geçmeye başlamalarında görüyoruz. Kısacası kullanıcılar artık doğrudan çalışmaya hazır ve basit bilgisayarları tercih ediyorlar. Sağ tıklama özelliği bile olmayan ve sürekli basılılığı ön plana çıkarılan Apple'ın bunden popüler olmasına şaşmadı.

İşte MSI'ın All-in-One PC'si de kasayı ortadan kaldırın, kablosuz klavye faresi ile birlikte gelen ve tüm bunlara şık tasarımını ekleyen bir bilgisayar. Öncelikle ürünü ikinci nesil Sandy Bridge işlemci yer alıyor ki bu da

performans konusundaki şüpheleri ortadan kaldırıyor. Yine 4 GB DDR3 RAM'ler de günümüz uygulamaları için fazlasıyla yeterli. Böyle bir PC ile mutlaka oyun oynamak isteyecesisiniz. Burada da NVIDIA'nın GT 540M ekran kartı evreye giriyor. Tabii ki bunun yerine AMD HD 6000 serisi bir kart daha düşük güç tüketimi ile beğenimizi kazanırı fakat GT 540M de gayet iyi bir performans sunarak piyasadaki bütün oyunları çoğunkulka orta ayarlarında çalıştırılmaya izin veriyor. Çoklu ortam konusunda ise en ufak bir sıkıntı bile yok zira kart NVIDIA'nın en son video çözme motoru Pure Video HD'nin dördüncü jenerasyonunu destekliyor ve donanımsal H.264 desteğini sunuyor.

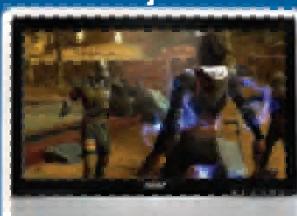
23.6" ekran boyutuna sahip olan AE2410, çözünürlük konusunda da Full HD ile beğenimizi kazanıyor. Çoklu dokunmatik desteği ise ürünün standart masaüstü bilgisayarlardan ayıran en büyük özelliği. Wind Top AE2410, şık tasarımını ile de dikkat çeken bir ürün. Şeffaf akrilik arka ayağı ürüneambaşa bir hava katarken klavye ve faresinin de kablosuz olması takdire şayan. Yine ürünün çoklu ortam özelliklerini çok daha rahat kullanabilmeniz için beraberinde gelen Windows Media Center klavyesi de AE2410'u tamamlar nitelikte. Tüm bunlara ek olarak AE2410'u çevreleyen şeffaf akrilik de ürünün şıklığını şıklık katıyor.

LCD ekran, yüksek performanslı bileşenler ve 2 x 5 Watt THX TruStudio Pro teknolojili hoparlörler ev sahipliği yapan AE2410'un en yüksek ekran parlaklığında dahi ortalama 70 Watt güç tüketmesi gerçekten de çok başarılı. Tabii ki buradaki en büyük rol sisteme yer alan 2410M işlemci. 32nm üretim teknolojisi ile üretilen bu işlemci en fazla 35 Watt güç tüketiyor. Aslında burada MSI'ın AMD'nin Fusion işlemcilerini kullanması daha mantıklı bir seçenek olurdu zira böylece harici bir ekran kartına da gerek kalmazdı. Bu gibi bir durumda komple güç tüketimi 50 Watt seviyesine kadar inebildi. Üstelik

sistemin çoklu ortam özellikleri ve oyun performansında da en ufak bir kayıp olmadı. Umarız MSI sesimizi duyup AE2410'un Fusion işlemcili bir modelini de piyasaya sürer.

All-in-One PC'lerdeki en büyük handikap, parçaların değiştirilememesi. Bu bağlamda alacağınız PC'nin halihazırda en son teknolojilerle donatılmış olması şart. AE2410 da bu bağlamda USB 3.0, 802.11n ve Gigabit Ethernet'i bir arada sunuyor. Bunlara ek olarak altı çeşit kartı destekleyen bir kart okuyucu, 3.5" SATA disk desteği ve temsili Super Multi DVD yazıcı da AE2410'da göze çarpan diğer özellikler. Görüntülü sohbet için 1.3 Megapikselli bir kamerası da unutulmamış. Son olarak ürünle birlikte Windows 7 Home Premium 64 bit geldiğini de belirtmekte fayda var. ■

MSI Wind Top AE2410



- +Düşük güç tüketimi
- +Az yer kaplama
- +Full HD çözünürlük
- Vasat oyun performansı

Fiyat: 1200 \$ + KDV

İthalat: MSI

Web: tr.msi.com

Puan: 7/10

AOC i2353Fh

Gözleriniz kamaşacak

AOC i2353FH ilk bakışta tasarımını ile dikkat çeken bir monitör. Sadece 9.2mm kalınlığında olan i2353FH, fırçalanmış alüminyum yüzeyi ile de adeta zarafet saçıyor.

LED arkası aydınlatmalı monitörde herhangi bir buton yer almıyor. Bunun yerine dokunmatik tuşlar kullanılmış. Her ne kadar dokunmatik tuşlar butonlar kadar iyi tepki vermese de tasarım konusunda ürünün bütünlüğünü bozmadıkları için beğenimizi kazanıyorlar. Monitörün ayağı da tasarımını bütünlüğüyle uyum içinde fakat burada işlevsellikten biraz uzaklaştığını görüyoruz. Zira bu ayak ürünü sağa sola çevirmeniz için gerekli sisteme sahip değil. Monitörü çevirmek istediğinizde bunu ayakla

birlikte yapmanız gerekiyor.

Söz konusu görüntü kalitesi olduğunda i2353FH, kayda değer bir performans sergiliyor. Parlama ve yansımalarдан uzak olan ekran 1920 x 1080 çözünürlük ve 1,000:1 kontrast oranı ile gayet keskin görüntüler sunuyor. 5 ms tepki süresi ise hareketli nesneler için başarılı sayılabilcek bir hız sağlıyor. IPS panel kullanan monitörü rakiplerinden ayıran ise 178 derecelik açıyla kadar görülebilir olması.

İki adet HDMI portu ile gelen monitörde hala VGA'dan kopmayanlar için de bir port mevcut. Ara teknoloji olan DVI ise pas geçilmiş. Fakat HDMI çıkışının yoksa dert etmeyin. DVI'dan HDMI'ye dönüştürücü kablo çözümleri mevcut. ■

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ

Panel	23"LED IPS 178/178
Çözünürlük	1920x1080 Full HD, 16.7M Renk
Kontrast	50.000.000:1
Parlaklılık	250cd/m ²
Arabirim	D-Sub, 2xHDMI
Tepki süresi	5ms (GtG)

Fiyat: Belli Değil

İthalat: Logosoft

Web: www.logosoft.com.tr

Puan: 6/10



Asus Maximus IV Gene-Z

Oyun Canavarı



Republic of Gamers, yani oyuncular cumhuriyeti konsepti ile üst düzey oyuncuları hedefleyen Asus'un Test Merkezimize konuk olan yeni anakartı Maximus IV Gene-Z, ilk bakışta Micro-ATX yapısı ile dikkat çekiyor. Bu tür performans anakartlarını genelde ATX, hatta bazen Extended-ATX biçiminde görüyoruz. Fakat Asus Micro-ATX yapısını tercih ederek aslında bir bakıma LAN partilerine gidecek kullanıcıları da hedefliyor dersek yanlış olmaz. Zira Gene-Z ile oyuncu kasası dendindede aklı gelen devasa kasa görüntüsünü yok edebilmek mümkün. Daha önce incelemiş olduğumuz Thermaltake'in Lanbox Lite kasası ile harikalar yaratacağına inandığımız Gene-Z, Micro-ATX boyutlarına rağmen çift ekran kartlı konfigürasyonlar dahil oluşturmanıza imkan tanıyor.

Gene-Z'e biraz daha yakından baktığımızda Z68 yonga setine sahip olduğunu görüyoruz. Z68 ile Intel işlemcilerdeki dahili grafik işlemcisini kullanabiliyorsunuz. Fakat DirectX 11 desteği bile olmayan bu GPU'yu Gene-Z gibi bir anakartta kullanmanın pek bir anlamı yok. Z68'in bir başka özelliği de Intel Smart Response teknolojisine destek vermesi. 60 GB kapasiteli bir SSD ve yüksek kapasiteli bir sabit disk ile melez bir sistem oluşturmanıza izin veren bu teknoloji ile hem performans hem de kapasiteyi bir arada edinebiliyorsunuz. Gene-Z'in grafik kartı desteğine

bakacak olursak hem SLI hem de CrossFireX desteği olduğunu görüyoruz. Bu iki sistemin yanında son zamanların popüler teknolojisi LucidLogix Virtu teknolojisi de unutulmamış. Böylece sistemindeki tam yükte 200 Watt güç çeken ekran kartını sürekli kullanmak zorunda kalmıyor ve gerekmediği durumlarda video izlemek gibi ufak tefek işlerinizi dahili GPU'ya yönlendirebiliyorsunuz.

Gene-Z'te hepimizin bildiği arabirimler ve teknolojiler dışında Asus'a özgü bazı teknolojiler mevcut. Bizim en çok dikkatimizi çekenler arasında BIOS Print yer alıyor. Çoğu oyuncu birakin BIOS ayarlarını, FPS değerinin ne olduğunu bilmekten uzak. Bu bağlamda BIOS konusunda daha tecrübeli bireyler veya Asus topluluğundaki kullanıcılar BIOS ayarlarını bu özellik ile paylaşabiliyorlar. Böylece kullanıcılar örneğin AHCI arabiriminin performansından yararlanabilecekken farkında olmadan IDE

TEKNİK ÖZELLİKLER

Soket	LGA 1155 Core i3/i5/i7
Bellek	4 x DIMM, Maks. 32GB, DDR3 2200(O.C.)
Grafik	CrossFireX, SLI, LucidLogix Virtu
Depolama	2 x SATA 6Gb/s, 4 x SATA 3Gb/s,
	Raid 0, 1, 5, 10, ISRT
Ses	Creative SupremeFX X-Fi 2 8 Kanal
USB	4 x USB 3.0, 12 x USB 2.0

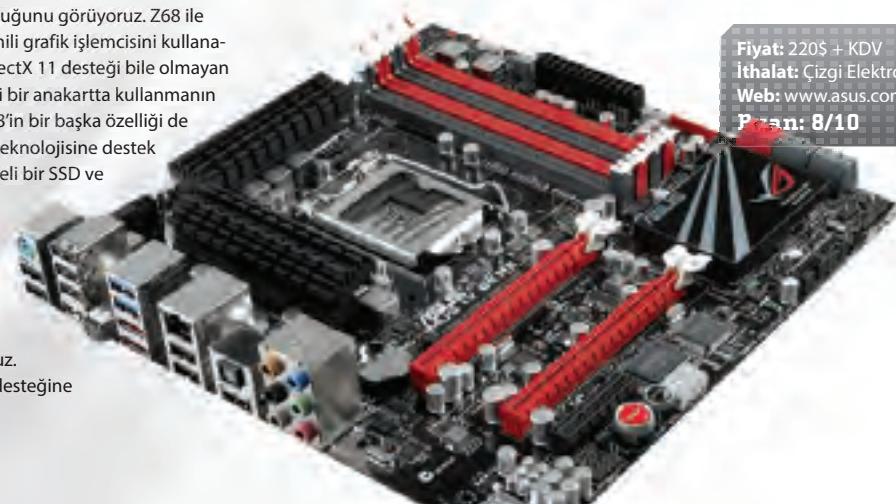
seçeneğini kullanmamış oluyorlar. Gene-Z'te dikkat çeken bir başka özellik ise SupremeFX X-Fi 2 ses yongası. Oyuncular için olmazsa olmazlar arasında yer alan ses, Maximus IV Gene-Z ile tam teşekküllü olarak sunuluyor. Fakat yine de daha önce Gigabyte G1.Sniper 2 incelemesinde belirttiğimiz üzere bu ses kartlarını anakartınızı yenilerken sökmemeniz büyük bir eksiz. Bunun yerine firmalar ya hiç ses kartı vermemeli ya da ses kartlarını eskisi gibi harici kart olarak vermeliler. ■

Fiyat: 220\$ + KDV

İthalat: Çizgi Elektronik

Web: www.asus.com.tr

Puan: 8/10



G.Skill F3-12800CL6D-4GBXH



Sıcak RAM'ler

Satın alacağınız bellek modüllerinin anakartınızın mimarisi ile uyumlu olması büyük önem taşıyor. Zira uyumsuz bellek modülleri sistemin kararsız çalışmasından mavi ekranlara kadar giden uzun sorunlar silsilesinin başlangıcı olabiliyor. İkinci jenerasyon Core mimarisi işlemecilerin altın çağını yaşadığı şu günlerde G.Skill'in F3-12800CL6D-4GBXH bellekleri de bu mimari için tasarlanmış yüksek performanslı bir kit.

Öncelikle 1600 MHz hızında çalışan kitlerin en çok dikkat çeken özelliği CL6 gibi inanılmaz düşük gecikme süreleri. Piyasadaki en yakın rakibi 1600 MHz'de CL7 erişim hızı sunarken CL6 ile G.Skill F3-12800CL6D-4GBXH, ülkemizde satılan en hızlı 1600 MHz bellek kiti olma unvanına sahip. Bu düşük gecikme süresini esnetip bellekleri farklı freksnlarda çalıştırırmak da mümkün. Normal şartlar altında bellekleri daha yüksek freksnlarda çalıştırırmak için fazladan voltaj gereksinim var.

Fakat kitin düşük gecikme süresi ile fazladan voltaj vermeden, sadece gecikme süresini artırarak daha yüksek freksnlara ulaşabilmek mümkün. Bu bağlamda F3-12800CL6D-4GBXH ile 7-9-7-24 1T gecikme sürelerinde 1866 MHz ve 9-10-9-28 1T gecikme sürelerinde de 2133 MHz gibi çok yüksek freksnlara ulaşabilme mümkün. Hem yüksek frekans, hem de düşük gecikme sürelerini bir arada görmek istediginizde ise tek yapmanız gereken voltaj musluğunu biraç açmak. 1.65 Volt ile bellekler 7-10-8-27 1T gecikme sürelerinde 2133 MHz'de çalışabiliyorlar. Bu da sistemin belleklere saniyede 25000 MB okuma-yazma hızı ve 35 nanosaniye gibi düşük gecikme sürelerinde ulaşmasını mümkün kılıyor.

Asrock, Asus, Biostar, Gigabyte ve MSI ile test edilmiş olan bellekler aynı zamanda Intel'in XMP standartını da destekliyor. Ömür boyu garantiili olan Kit, çift kanal bellek mimarisi temel alıyor. Yine RipjawsX serisi belleklerde görmeye alıştığımız özel soğutma kaplaması da belleklerin serin çalışmasını garanti ediyor. ■

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ

Bellek tipi	DDR3
Uyumlulu yonga seti	P67, Z68
Gecikme süresi	6-8-6-24-2N
Kapasite:	4GB (2GB x2)
Hız	DDR3-1600 (PC3 12800)
Voltaj	1.5V

Fiyat: 79\$ + KDV

İthalat: Vektron

Web: www.vektron.com.tr

Puan: 8/10



Inca IL-1023HD



Tepkileri kuvvetli

Yenilikleri takip etme konusunda başarılı bir geçmişi olan Inca, bu ay Test Merkezi'imize LED arka aydınlatmalı LCD monitörü IL-1023HD ile konuk oldu. Bildiğiniz üzere LED monitörlerin en büyük özellikleri arasında düşük güç tüketimi ve yüksek kontrast oranı yer alıyor. Böylece bir yandan daha az elektrik harcarken öbür yandan da daha iyi bir görüntü kalitesi elde edebiliyorsunuz. IL-1023HD de bu bağlamda sadece 25 Watt güç tüketiyor. Benzer boyutlardaki florasan aydınlatmalı bir LCD ise yaklaşık 40 Watt güç harcıyor. Yine kontrast konusunda da 5.000.000:1 dinamik kontrast gibi gayet başarılı bir değer görüyoruz.

Sadece teknolojiye değil, tasarım konusunda da önem veren firma, IL-1023HD ile de piyano siyahı dış kaplama kullanmaya devam ediyor. LED teknoloji ile mümkün hale gelen ince panel üretimi sayesinde IL-1023HD, inceliğiyle de dikkat çekiyor. IL-1023HD'yi incelemeye devam ettigimizde giriş çıkış portlarını

TEKNİK ÖZELLİKLER

Çözünürlük	1920 x 1080 @ 60 Hz
Nokta aralığı	0.2655 (Y) x 0.2655 (D) mm
Kontrast	5.000.000:1
Parlaklıklık	300cd/m ²
Tepki süresi	2 ms GTG
Arabirim	VGA, HDMI
Güç tüketimi	25 Watt
Diğer	Dahili Stereo Hoparlörler

görüyoruz. Monitörün Full HD çözünürlüğü için en uygun arabirim olan HDMI'ın olmasını takdirle karşılıyoruz. Yine de eski sistem kullananlar için VGA arabirimini de unutulmamış. Öte yandan kablonuzu hangi arabirimdenden bağlaysanız bağlayın, ayarları yapmak istediğinizde Türkçe arabirim kullanacak olmanız çoğu kullanıcı için büyük bir kolaylık sağlıyor. Tüm bunlara ek olarak HDMI arabirimini sayesinde monitöre artık Xbox 360 ve PlayStation 3 gibi oyun konsollarını da bağlayıp HD oyun keyfi yaşayabileceğinizi de belirtelim. ■

Fiyat: 249\$ + KDV

İthalat: Pasifik Bilgisayar

Web: www.incatech.net

Puan: 6/10





Teknik Servis

Hep merak etmişimdir, acaba bugüne kadar kaç soru cevapladık diye. 2007'den beri sizlerin sorularını cevaplayıp sorunlarına çözüm bulmayı amaçlıyorum ama benim için cevaplanan soruların niceliğinden çok niteliği daha önemli. donanim@level.com.tr adresi bugün artık sadece LEVEL okurlarının değil, internetteki herkesin sorularını yolladığı bir adres olmuş durumda. Öyle ki konsol ve yazılımlarla ilgili sorular dahi artık bu adrese yollanıyor. Bu da yaptığımız işin nitelikli olduğunu gösteriyor ki bundan gurur duyuyoruz. LEVEL ile daha nice yıllara diyelim o zaman.

S: Yakin zamanlarda dizüstü bilgisayar almayı düşünüyorum aklımda da iki tane isim var aslında ama çok tereddütte kaldım. Biri Lenovo IdeaPad Y570, diğeri HP Pavilion DV6-6020ET. Bu ikisinden hangisini almalıyım sence? Battlefield 3 de oynamak istiyorum. Hangisinde performans daha yüksek olur veya hangisinde yüksek ayarlarda oynayabilirim?

Çağatay Ercan

C: IdeaPad Y570'de GT555M ekran kartı mevcut.

Pavilion DV6-6020ET'de ise AMD Radeon HD 6770M var. Bu kartlar, her ne kadar soldan ikinci

rakamları farklı olsa da, neredeyse birebir aynı performansı sunuyorlar. Bu bağlamda seçim bilgisayarların diğer özelliklerine bağlı. Öte yandan her iki PC de oyunları gayet rahat oynatabilecek kapasitede. Tasarım, ağırlık, pil ömrü ve isıtma gibi diğer özelliklere bakıp kararını verebilirsin.

S: Dizüstü PC almayı düşünüyorum ve malum forum siteleri çok fazla atıp tutan insan kaynıyor. Ben de güvenemiyorum, size danışmak istedim. NVIDIA GeForce 525M ve AMD HD5650 Ekran kartları ara-

sında kaldım. Hangisi performans olarak daha iyidir? Mustafa Mizanlı

C: İkisi de neredeyse birebir aynı performansı sunuyor. Fakat HD 5650 biraz eskidi. Onun yerine HD 6530M geldi. HD 6530M ekran kartlı bir dizüstü almayı tavsiye ederim. Performans aynı fakat güç tüketimi daha düşük olduğu için bilgisayarının pil ömrü de daha yüksek olacaktır. Ayrıca cihaz daha az isınacaktır.

S: Sistemimim: Asus Sabertooth P67 anakart, Asus

► Matrix GTX580 ekran kartı, Kingston HypreX 4GB x2 1600 MHz RAM, Intel i7-2600K işlemci, Highpower Absolute 1000W güç kaynağı, Seagate 500 GB SATA2 HDD. Sistemim daha yeni, toplayalı bir hafta oldu. Şuna kadar her şey güzel, bilgisayar gayet performanslı ve stabil çalışıyordu. Ancak anlayamadığım ve çözemediğim bir durum var. Bilgisayarı kapalı konumdan açarken güç düşmesine bastığında BIOS ekranı gözükmeden, ilk birkaç saniye içinde makine kendine reset atıyor, sonra başlıyor. Herhangi bir problem, uyarı veya ayar kayması yok. Bu durumu internetten araştırdığında türlü türlü hurafelerle karşılaştım. Hatta bir forumda yeni anakartların kendini koruma sistemi gibi bir şey olduğuna dair bir şeyle okudum. Ancak önceki bilgisayarımda bu reset düşmesinde yapıyordu. Kendini 2-3 kez kapattıktan sonra açıyordu. Makinalarımı ben toplayıp bireleştiyorum. Belki bende bir sorun var. Şimdi sorum şu: bu durum normal mi? Endişe duymamı gerektirecek bir durum mudur? Sabit disk hariç bütün parçalar sıfır ve yeni. Emre Can Ulus C: **Forumları futbol maçlarına benzetiyorum. Ne kadar konudan anlamayan, ama ahkam kesip stres atmak isteyen kişi varsa bir araya toplanmış. Bu tür yerlerden tavsiye alırsan çalışan bilgisayarını bile bozabilirsin. Malum, fındık satmak isteyen kişiyle sistem toplamak isteyen kişi aynı forumda olursa böyle ilginç olayların olması gayet normal. Soruna gelince. Anakartların PC açılırken reset atması gayet doğal bir durumdur. Bunda herhangi bir anomalilik yoktur diyebiliriz. Güç tuşuna bastığınız anda BIOS devreye girer ve anakarta takılı parçaları tanıtmaya başlar. BIOS işlemcini kontrol edip i7-2600K kullandığınız görür. Fakat RAM'lerin 1600 MHz olduğunu tespit ettiğinde burada bir sorun olduğunu anlar zira i7-2600k, bellekler ile 1066/1333 MHz hızında iletişim kurar. BIOS, bellek frekansını 1066/1333 MHz'e çekmek için sistemi kapatır ve yeniden başlatır. İşte tüm bunlar, o ilk birkaç saniye içerisinde gerçekleşir. Kısacası bu işlem, anakartın işlemci ve bellek arasındaki iletişim hızı olan FSB frekansını düzenlemesi işlemidir. Fakat bu, bazen BIOS'un güncel olmadığı anlamlı da gelmekteydi. Zira bellek frekansları tutşa da, BIOS güncel olmadığı için sisteme takılı olan işlemciyi tanyamaz. Bu yüzden FSB hızını yanlış ayarlar. İşler ters gidiince BIOS sistemi kapatır ve FSB frekansını aşağıya çekip sistemi yeniden başlatır. Fakat bu durumda sistem ancak birkaç defa yeniden başlatıldıkta sonra FSB frekansını ayarlar. Bu sorunu çözmemek için BIOS'u güncellemek yetlidir. Benim tahminim, senin yaşadığı sorun ilk nedenden kaynaklanıyor. Ama her zaman dediğim gibi güncellik, güncellik, güncellik. Her halükarda BIOS'u güncelle. Yeniden başlatmalar devam ediyorsa BIOS'a gir ve bellek frekansını elle 1066 veya 1333 MHz yapın kontrol et.**

S: PS3'üme Guitar Hero: Warriors of Rock ve Guitar Hero: Metallica oyunlarını aldım. WoR oyununu Super Bundle aldığım için, mikrofon, gitar ve davulum da mevcut ve oyunları sorunsuz oynayabiliyorum. Ayrıca PS3'ümü PSN'de kaydettirdim. Yani legal bir kayıtlı kullanıyorum. Her PS3'ü açtığında giriş yapmak istiyor musunuz diye soruyor ve ben "Yes" diyorum. Lakin bir türlü Metallica ya da WoR oyunlarını oynamıyorum. Bunun sebebi ne olabilir? Oyunun menüsünden çevrimiçi seçeneğini seçiyorum. Sonrasında her seçeneği deniyorum kayıtlı başka kullanıcılara ulaşabilmek adına ama ne yazık ki han-

gi kombinasyonları denersem deneyeyim, bugüne kadar bir kez bile online oyuncu bulamadım. Ozan Beyazkılıç

C: **Aslında ben bir Xbox 360 kullanıcıyı ve konunun donanımla pek bir ilgisi yok ama bu kadar uğraşıp e-posta atmışsin, gelen kutumuzu şenlendirmişsin, seni boş çevirmek olmaz. Hemen ufak bir araştırma yaptım ve beklediğim sonuca ulaştım. Oyun çok az sattığı için online sunucuları kısa sürede kapanmış. Bu yüzden online oynaman imkansız gibi. Aynı durum Metallica için de geçerli.**

S: Masaüstü bilgisayarımda 10 GB DDR3 1333 MHz RAM, Intel i7 işlemci ve AMD HD 6390 ekran kartı var. Geçen gün ekran kartım hakkında araştırma yaparken HD 6390'ın HD 5550'den dönüştürülmüş bir ekran kartı olduğunu öğrendim. Bugüne kadar da hiç sorun yaşamadım ekran kartımla. Hatta Battlefield 3'ü yüksek ayarlıda oynayabiliyorum hiç kasmadan. Fakat yine de yeni bir ekran kartı almak istiyorum. 200-400 TL arası öncereceğin bir ekran kartı var mıdır? Öncereceğin kartıyla kaçlık güç kaynağı kullanıbmam gereklidir? Fadılcan Malay

C: **Sevgili Fadılcan, bir bilgisayara HD 6390 ekran kartının yanında 10 GB RAM takmak, ancak yerli üreticilerin yapacağı bir tilkilikdir. Bugün bırak 10 GB'ı, 4 GB'ı kullanabilen bir oyuncu bile piyasada yok! Bu tür pazarlama hilelerine kanmayın. DDR3 bellek fiyatları ucuzladı diye sözüm ona marca bilgisayarlara koyuyorlar 10 GB RAM'ı, kullanıcılar da bu bilgisayarlara roket sanıyor. Her zaman dediğimiz gibi bilgisayarın hızı hiçbir zaman tek parça bağlı değildir. Soruna gelecek olursak: 350 TL'ye gayet iyi markalardan HD 6850 model bir ekran kartı alabilirsin. Tabii ki az beklersen HD 7000 serisinden bir kart da alman mümkün. Ama bir de güç kaynağı almanın gerekecek bu durumda. Tavsiyem 500 Watt fakat kaliteli bir model olması yönünde. 80 Plus sertifikalı olması tercihimizdir. Bu yüzden ekran kartını HD 6750 alıp artan parayla iyi bir güç kaynağı alabilirsin. Son olarak maharet Battlefield 3'ü yüksek ayarlıda oynatabilmek değil, Full HD çözünürlükte yüksek ayarlıda oynatabilmektir ki o ekran kartının bunu başaracagini hiç mi hiç sanmıyorum.**

S: Bundan yaklaşık beş - altı ay önce toplama bir bilgisayar almıştim. Sağ olsun bugüne kadar herhangi bir sorun çıkmadı. Lakin bugün bilgisayarı açtığında şöyle bir soruna karşılaştım: Inca 21.5" Black Series bir monitörüm var. Çözünürlüğü 1920x1080 idi. Bugün bilgisayarı bir açtım, çözünürlük 1024x768 olmuş ve desteklenen en yüksek çözünürlük 1600x1200. Hemen sürücülerini kontrol ettim, hepsi güncel. Kabloları kontrol ettim hepsi takılı. Monitör ayarlarından fabrika ayarlarına döndüm, yine değişen bir şey olmadı. Geri göndermeli miyim? Kendi halledebileceğim bir sorun mu? Berkay Sezer

C: **Masaüstüne sağ tıkla ve Ekran çözünürlüğü seçeneğini seç. Açılan pencereden "Gelişmiş Ayaralar" seçeneğine gir. Buradan da Monitör sekmesine gel. Eğer burada hiçbir monitör yazımıysa sürücülerde problem var demektir. Yine Hz ayarı da aktif olmalı. Aktif değilse monitör tanınmamış demektir. Ekran kartı sürücülerini sil, bilgisayarı yeniden başlat, sürücüler kur ve yine yeniden başlat. Sorun devam ediyorsa monitörü başka bir bilgisayara tak ve edene. Eğer o bilgisayarda da çözünürlük gözükmüyorsa monitörde sorun var demektir. Ayrıca bağlantıyı**

DVI arabirimimle yaptığından emin ol. Diğer bilgisayarda monitör sorunsuz bir biçimde Full HD olarak ayarlanabiliyorsa işletim sisteminde veya donanımlarda bir sorun olmuş demektir. Eğer ankartın H67 yonga setine sahipse ekran kartını sökü, kabloyu anakartın üstündeki DVI çıkışına tak ve bak bakalım çözünürlük Full HD olarak ayarlanabiliyor mu. Ayarlanıyorsa sorun ekran kartında demektir.

S: Üç yıl önce P5QL-CM, Intel Core 2 Duo E8400 3.0 GHz, 4GB RAM, güç kaynağı miktarını unuttum ama 80 Plus değil, ondan eminim, ATI Radeon HD3800, Windows 64-Bit işletim sistemi bir bilgisayar satın aldım. Bu güne kadar Crysis 2 ve StarCraft II: Wings of Liberty gibi oyunları sorunsuz bir şekilde oynadım, lakin son zamanlarda yeni çıkan Battlefield 3 ve Deus Ex: Human Revolution gibi oyunlarda sıkıntı yaşadım. Artık değişim zamanı gelmiş. Lakin bütün sistemi bir anda değiştirme gücüm yok. Hangi parçadan başlamam size daha makul olur? Berk Özergün

C: **Sevgili Berk, zamanında yaptığın yatırımlar bugün sana yol se ve FPS olarak dönüyor gördüğün gibi. Gerçekten güzel bir sistem toplamışsin. İşlemcini değiştirmeye gerek yok. RAM'ler de iyi. Güç kaynağı ve ekran kartını güncelledikten sonra güncel oyunları sorunsuz bir biçimde oynayabileceksin. Tavsiyem öncelikle 500 Watt 80 Plus sertifikalı bir güç kaynağı alman. Sonrasında bir zamanların efsane serisi 3800 kartını emekliye ayırip yerine HD 6850 veya HD 6870 model bir kart alman. 6900 serisinden de alabilirsin ama sistemin bu karta yetişek kapasitede değil. Son olarak BIOS sürümünü de 0901'e güncellemeyi unutma.**

S: Elimde olan HD 6870 ekran kartını sattım. Yeni kart alacağım üç kart arasında kaldım, hangisini almadan daha mantıklı olur. Sapphire HD6950 ikinci el, MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II/OC ya da Asus GTX560 Ti DirectCU II. Mert Kömürcü

C: **MSI ve Asus'un soğutması ve bileşenleri mükemmel. Öte yandan ikinci el olacağı için Sapphire'in fiyatı çok uygun olacaktır. Tavsiyem MSI veya Asus'un ikinci elini almanın yönünde.**

S: Sen donanımla ilgilense de bu sorunuma çarenin sende olduğunu düşüp sormaya karar verdim. Internet Explorer 9 kullanıcısıyım ve sürekli çalışmayı sürdürdü hatası alıyorum. Ama bu rağmen tarayıcı çalışmaya devam ediyor. Sence bu sorunu nasıl halledeyim? TheEndBegins Kalkan

C: **Bunun nedeni, çalışmayı durdurur uygulamanın Internet Explorer değil, Explorer olmasıdır. Internet Explorer, internete girmek için kullanılan uygulamadır. Oysaki Explorer, sık sık Internet Explorer ile karıştırılırsa da, Windows'un dosyalarınıza göz atmanızı izin veren arabirim yazılımının adıdır. Explorer çokkoice otomatik olarak yeniden başlar. Bu yüzden sen genelde pek bir şey fark etmezsin. Bu tür çökümlerin önüne geçmek için yapmanız gereken ama üşenip te yapmadığın çok basit bir şey var. Sağ alta her gün çıkan güncelleştirme uyarısına bir kez tıklayıp güncelleştirmeleri uygulamak. Ayrıca sana önemli bir tavsiyem daha var ki hayatına hayat katacak bir tavsiye: Chrome'a geç. ■**

"DVD'den Sabit Disk'e" Recep Baltış, mail'lerinizi bekler: donanim@level.com.tr

En Saçma Donanım Soruları

S: Zotac GTX 480 AMP ekran kartı aldım, çift fanlı olanlardan. RAM'ler DDR2 4 GB, işlemcim Intel Core 2 Duo 2,93 GHz. Kartı taktim, iyi güzel çalışıyor ama sorun var. Çok isınıyor hem de çok. Arkadaşım kasasını aldırm, biraz modifiye, kes parça yaptı, alanı genişledi. Bir de eski kasanın fanını da taktik, yine sıcak. Çay koy demle yani. Yarım saat oynamadan isınıyor, kapatıyorum. Ben oyun oynamayı seven insan, yarım saatte kasayı kapatıyorum. İşlemcim yetmiyor dersen şu an değiştiremem. Bütçe yok, kartla aldım daha 10 ay ödeyeceğim. Anlayacağın sıkıntı var. Sorum şu: benim kasa neden isınıyor? Sıkıntı

işlemcide mi, anakartta mı, RAM'lerde mi?

C: Bütçeni aşmışsin. 10 ay taksitle ekran kartı almışsun. Ama kartı almadan önce ya hiç kimseye sormamışın ya da sorduğun herkes NVIDIA fanboy'u imiş. GTX 480 ekran kartı daha çatlığı ilk gün biz bu kartların çok isındığını söylemişik. Sen boş yere suyu başka yerde arıyorsun. Suç sende ve aldığın ekran kartında. Şimdi git ekran kartını sat ve ya GTX 560 Ti ya da HD 6950 al. Ve lütfen bundan sonra alacağın bileşenleri aldıktan sonra değil, almandan önce sor.



Sistem Gereksinimleri



Cities XL 2012

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Windows Vista SP1 / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli Intel 2.0 GHz / Çift Çekirdekli AMD 2.0 GHz
Bellek: 1 GB (XP) / 2 GB (Vista & 7)
Sabit Disk: 9 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD 3850 / NVIDIA GeForce 8800



Star Wars: The Old Republic

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli Intel 2.0 GHz / Çift Çekirdekli AMD Athlon64 X2 4000
Bellek: 1.5 GB (XP) / 2 GB (Vista & 7)
Sabit Disk: 30 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon X1800 / NVIDIA GeForce 7800



Serious Sam 3: BFE

İşletim Sistemi: Windows XP SP2 / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli Intel 2.0 GHz / Çift Çekirdekli AMD 2.0 GHz
Bellek: 1 GB
Sabit Disk: 4 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD 2600, HD 3600, X1800, X1900 / NVIDIA GeForce 7800, 7900, 8600



Trine 2

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli Intel 2.0 GHz / Çift Çekirdekli AMD 2.0 GHz
Bellek: 1 GB
Sabit Disk: 1.5 GB
Ekran Kartı: DirectX 9.0 Uyumlulu, Shader Model 3.0, Destekli 256 MB

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkeste göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart/ Mini ITX	500 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı ATX	750 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı Tower ATX
ANAKART	AMD Hudson-M1 FCH Tabanlı Anakart	Intel H67 / AMD 75 PCIe 2.1 / USB 3.0	Intel Z68 / AMD 990 Yonga Seti [SATA 3.0 / USB 3.0]
İŞLEMÇİ	AMD Fusion E-350	Intel Core i3 / AMD Fusion APU	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom II X6 -Bulldozer FX 8000
BELLEK	2 GB DDR3 1066 MHz	4 GB DDR3 1066/ 1333 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1600 2x2048 MB DDR3 Dual Channel
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 6310 [DirectX 11]	Radeon HD 6750 /HD 6770 / GeForce GTX 550	AMD HD 7970 / - GeForce GTX 570 - 580
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	1 TB 7200 RPM	2 TB + 64 GB SSD ile Intel Smart Response
OPTİK SÜRÜCÜ	Slim DVD-RW SATA [Çift Katman]	Super Multi DVD-RW SATA [Çift Katman]	DVD-RW / Blu-ray Combo SATA
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-S	Hybrid veya DVB-S HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Home Basic SP1	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit SP1	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit SP1
FİYAT	500 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

PC 360 PS3 MOBİL TOP 20



Batman: Arkham City

Rocksteady Studios zorlu başarı ve "en iyi/yi" "daha iyi" yapmayı başardı. Batman hayranı olsanız da, olmasanız da bu oyuncun atmosferine hayran olmamak çok zor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rocksteady
Dağıtım Warner Bros
Çıkış Tarihi 2011



Battlefield 3

Zamanının ötesinde görsel detaylarla oyuncuları cezbeden Battlefield 3, oynayan herkese unutulmaz bir savaş deneyimi yaşatıyor. EA DICE'nın Frostbite 2 motoru için ne kadar teşekkür etsek azdır.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2011



Call of Duty: Modern Warfare 3

Rakiplerine parmak ısırtan etkileyici bir sunumla gelen oyun hem senaryosu, hem de Elite desteği ile serinin hayranlarını mest etmeye devam ediyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2011



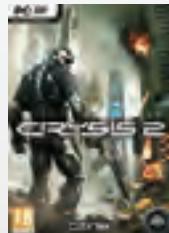
Civilization V

Diplomasiye, teknolojiye, savaşa ve uzay çağına uzanan bir strateji sunan Sid Meier'in bağımlılık yapan Civilization V'de tarihi şekillendirmiş dünya liderleriyle karşılaşmak bensiz bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010



Crysis 2

Yerli Kardeşler'den, göz dolduran teknik detaylarla bezenmiş bir şaheser! Nanosuit 2.0'ı giyip "tablo" gibi grafiklerle New York'un yerle bir olmuş halini altüst etmek paha biçilmez bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Crytek
Dağıtım EA Games
Çıkış Tarihi 2011



Killzone 3

PS3'ün Halo'ya cevabı Killzone 3, Türkçe seslendirmeleri, Sharp Shooter ve üç boyut desteği ile takdirimizi kazandı. Bir tek orijinallik noktasında sıkıntı yaşayan oyunda düşmanın gözünü oymak benzersiz bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Guerilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



L.A. Noire

Herkesin bir şeyler gizlediği L.A. Noire'da ipuçlarını birleştirip şüphelileri sorulayarak gerçek bir dedektif rolüne bürünyoruz. Yüz mimiklerinin bu kadar önem taşıdığı bir başka oyun çıkmadı henuz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Team Bondi
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2011



LittleBigPlanet 2

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sinirlarını da zorluyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



Portal 2

Oyunculara yaratıcı bir oynanış sunan yeni bir şaheser... Kafa patlatan bulmacaları arkadaşınızla birlikte oynarken bildiğiniz gerçekleri gözden geçirmeye ihtiyacı hissedecəksiniz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Valve
Dağıtım Valve
Çıkış Tarihi 2011



Red Dead Redemption

Sandbox oyunculara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rockstar
Dağıtım Rockstar
Çıkış Tarihi 2010

ARALIK 2011

Anno 2070	80
Assassin's Creed: Revelations	74
Call of Duty: Modern Warfare 3	89
Carnival Island	69
Costume Quest	70
Disney Universe	70
Dungeon Defenders	80
GoldenEye 007: Reloaded	74
L.A. Noire	90

LEGO Harry Potter: Years 5-7

Medieval Moves: Deadmund's Quest	70
Minecraft	95
Need for Speed: The Run	74
Payday: The Heist	68
Ratchet & Clank: All 4 One	75
Rayman Origins	86
Rochard	85
Saints Row: The Third	84
Skylanders: Spyro's Adventure	77

Stronghold 3

The Adventures of Tintin: The Game	51
The Elder Scrolls V: Skyrim	98
The Lord of the Rings: War in the North	70
Ultimate Marvel vs. Capcom 3	81
WWE '12	85
KASIM 2011	
Ace Combat: Assault Horizon	80
Batman: Arkham City	96



FIFA 12

Futbol oyunu dediğin böyle olur! Geliştirilen fizik ve çarpışma motoru sayesinde tüm yıl elimizden düşüremeyeceğimiz nur topu gibi bir oyunumuz oldu.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım EA
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2011



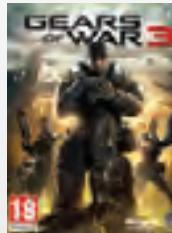
Forza Motorsport 4

Sürüş dinamikleri ve oyun mekanikleri bakımından bütün yarış oyunlarına toz yutturmayı başaran Forza Motorsport 4, grafikleriyle de göz dolduruyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



Gears of War 3

Gears of War 2'nin pabucunu dama atabilecek yeganе oyun, yine bir Gears of War olabilirdi ve öyle de oldu. Testeleri yağılayın ve savaşa hazırlanın.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



God of War III

God of War III'ün, piyasaya çıktıktı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyoruz. Tahminlerinizi ve beklenenlerinizi boşça çıkarmanın oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Halo: Reach

Engin Halo evrenine daha karanlık bir hikaye getiren Bungie imzalı Halo: Reach'te Spartan askerlerinin yeni bir Halo efsanesine imza attığına tanık oluyoruz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Bungie
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2010

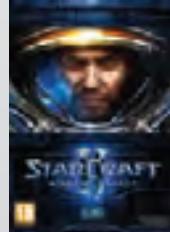


Shogun 2: Total War

Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

PC
PS3
X360

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi 2011



StarCraft II

Yıllarca süren bekleyişten sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2010



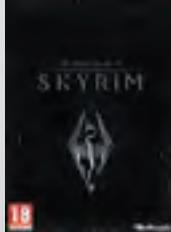
Star Wars: The Old Republic

Star Wars hayranlarını zevkten dört köşe yapan SWTOR, bir MMO'nun nasıl olması gerekligi konusunda ders niteliği taşıyan bir başyapıt.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2011



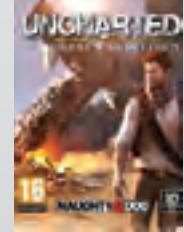
The Elder Scrolls V: Skyrim

Atmosferiyle oyuncuları içine çeken ve adeta hapseden Skyrim, tadına doylulmaz bir oyun olarak "en iyi RPG" unvanını bileğinin hakkıyla almayı başarıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2011



Uncharted 3: Drake's Deception

Hollywood filmlerini kışkırtan Türkçe dublajlı senaryosuyla Nathan Drake bu kez taş üzerinde taşı bırakmıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

Battlefield 3	95	Orcs Must Die!	80	F1 2011	80
Crysis	85	Rage	85	FIFA 12	96
Dark Souls	90	The Sims 3: Pets	85	Gears of War 3	90
Dead Rising 2: Off the Record	80	WRC: FIA World Rally Championship 2	85	Pro Evolution Soccer 2012	79
Disciples III: Resurrection	72	Uncharted 3: Drake's Deception	95	Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad	85
Football Manager 2012	90	EKİM 2011		Renegade Ops	85
Forza Motorsport 4	93	Burnout CRASH!	77	Resistance 3	87
Heroes of Might & Magic VI	86	Dead Island	71	The Sims Medieval: Pirates & Nobles	80
NBA 2K12	90	Driver: San Francisco	79	TrackMania 2 Canyon	85
NBA Jam: On Fire Edition	80			Warhammer 40.000: Space Marine	78



Arayıp da Bulamadığınız Her Şey Burada

www.buldumbuldum.com

“Saatlerce hangi hediyeyi alsam, nerele gitsem, neden bu ülkede güzel tasarımlı ve kullanışlı şeyleri satan bir yer yok?” sorularıyla boğuşmaktan, sokak sokak gezip hediye aramaktan sıkıldığınız Buldumbuldum sizin mutluluktan havalara uçuracak. Parmak baterilerden, telefon kılıflarına, üzerine istediğiniz yazdırabileceğiniz Oscar heykelciklerinden dev Angry Birds peluşlerine kadar her şey var. Fiyatlar çok da tuzlu diyebileceğimiz cinsten değil, üstelik çoğu tasarım da Türkiye'de başka yerlerde pek bulamayorsunuz. Özellikle de sihir yapma setleri oldukça dikkat çekiyor. Büyük alışveriş merkezlerinde stantlarına denk gelebileceğiniz gibi, site üzerinden de istedığınızı seçip hemen alıyorsunuz, üstüne bir de kapıda nakit ödeyebiliyorsunuz. İyi alışverişler! ■ Ayça Zaman

Cennetteki Yabancılar 2

Terry Moore

Hatırlarsınız aylar önce Terry Moore'un serinin ilk kitabı olan Cennetteki Yabancıları'nı burada yine tanıtmıştım. Bugüne kadar National Cartoonists Society'nin en iyi çizgi roman ödülünü, Will Eisner Comics Industry'nin en iyi seri hikaye ödülünü ve GLAAD Medya Ödüllerinin en iyi çizgi roman ödülünü kazanan serinin ilk kitabından sonra merakla

beklenen ikinci kitap da niyet Türkçelendirildi. Özellikle kadınların ilgisini çektiği öne sürülen serinin ikinci kitabında, Katchoo'yu kurbandan avcya dönüşmüştken ve eski sevgilisi David ile olan olayların sonucunda Kaliforniya'da gizemli işler peşinde bulunuyoruz. İlişkilere ve hayatı bir de Katchoo'nun gözünden bakın derim; okumadıysanız ilk kitabı da mutlaka edinin. Gerekli Şeyler etiketiyle ikisi de raflarda sizleri bekliyor.

■ Ayça Zaman

Etkinlikler



Oi Va Voi

6 - 7 - 8 - 9 Ocak

Balkanlardan getirdikleri ezgileriyle çok sevilen Oi Va Voi, bu yıl yine Babylon'u sallayacak; üstelik dört gün boyunca sahnede olacaklar, mutlaka orada olun!

One Piece

Eiiçiro Oda

Luffy'yi bilmeyen kaldı mı? Ülkemizde hayranları her geçen gün artan anime / manga serisi One Piece'in anime olarak 500'ün üstünde bölümü bulunuyor. One Piece aslında korsanlar kralı God Roger'ın ölmeden önce sakladığı hazinenin ta kendisidir. Luffy de bu hazineyi aramaya ve korsan olmaya kendini adamış afacan parçasıdır. Arkadaşıyla maceradan maceraya ziplayan Luffy ve çetesinin manga'sı, 24 Aralık 1997 yılında ilk cildyle Japonya tarihinin gelmiş geçmiş en çok satan kitabı olma rekorunu elinde tutuyor. Kasım 2011'de 64. cildi yayınlanan serinin Japonya'da toplam 250.000.000'dan fazla sattığı biliniyor. Durum böyle olunca da mangaların Türkçeleştirilmesi farz olmuştu. Eiiçiro Oda'nın yazıp çizdiği One Piece'in ilk cildi piyasaya çıktı bile!

■ Ayça Zaman

Aynı diğer etkinlikleri

6 - 7 - 8 - 9 Ocak: Oi Va Voi / Babylon, İstanbul

9 Ocak - 15 Şubat: CM101MMXI/Cem Yılmaz / TIM Masiak Show Center, İstanbul

18 - 19 Ocak: Jane Birkin / Babylon, İstanbul

20 Ocak: The Pains of Being Pure at Heart / Babylon, İstanbul

27 Ocak: Arch Enemy / Refresh the Venue, 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



Ben Harper

Diamonds on the Inside



9

Bu ay size eşimle birlikte seçimiz olan bu mükemmel albümü tanıtmak istiyorum. Ben Harper, 1969 doğumlu ve yaptığı müziği soul, funk, alternatif rock, blues, folk rock, gospel, reggae, jam rock, neo folk olarak özetleyebiliriz sanırı. Bu albümü dinlediğinizde tüm bu müzik türleriyle karşılaşacağınız kesin. Öyle gelip geçici pop şarkılardan tersine Ben Harper, müziğiyle kendisini hemen belli eden, hayatı ilginç bakış açısı ve bunu yansıttığı şarkıyla mükemmel bir müzisyen. Hemen her şeyin gelip geçici ve tüketilebilir olduğu çağımızda lolipop kıvamındaki müzisyenlerden ve onların ürettiği kesme şeker tadındaki şarkılardan bıktıysanız, Ben Harper'ın 2003 yılında çıkarmış olduğu bu albüm kulaklarınıza ilaç gibi gelecektir. Eşimin sayesinde tanıdığım Grammy ödülü sahibi bu büyük sanatçıyı yine her ay olduğu gibi "siddetle" tavsiye eder, bırakın kendinizi bu dahinin şarkılarına derim. ■ **Meriç Erbay Bozkurt**



Jamiraquai

Rock Dust Light Star



9

Bu grubu bilir misiniz siz genel? Virtual Insanity desem? Lady Gaga'dan falan çok önce sahnedeydi bu adamlar. Solisti Jay Kay, kafasından hiç çıkarmadığı ilginç şapka tasarımlarıyla çılgındı, hep çılgın, yine çılgın. 1992 yılında kurulmuş olan bu İngiliz grubun tarzını caz funk, acid caz, funk neo, nu-disco, blue-eyed soul olarak tanımlıyoruz. Grubu spot ışıkları altında diğerlerinden ayıran en önemli özellik, geçmişin diskosu çılgınlığı zamanından gelmiş gibi görünüler de dinleyenin kafasını söyle bir sallayıp "İyiymiş bunlar ya bağıy!" dedirten bir yapıda müzik yapıyor olmaları. Bir kere Jay Kay'in sesini nerede duysanız tanırsınız, "Hah, bu Jay Kay ve onun funk sesi." dedirtir adam. Sanki der ki Jay size, biraz sakin ol, hayatı bir dinle, koşuturup durma, bak dans etmek ne güzel yıldızlar altında, kaldır şu kollarını, biraz hareketlen, ha söyle. 2010 yılında çıkardıkları bu albümde de yine eski - yeni karımı bir tarzda selamlıyor bizi Jamiraquai. Bırakın o pop kültürünü bir tarafa, bu ay bu iki albümle kulaklarınız kendine gelsin. ■ **Meriç Erbay Bozkurt**



Röportaj

Müziğin anatomisi

Onun, sözcükleri ve bu sözcüklerinden oluşan cümleleri var; sıradan olmayan, güçlü, samimi... Bu cümleler kimi zaman bir şarkının içinde dinleyenle, kimi zaman da bir kitabın içinde okuyanla buluşuyor, konuşuyor, bakışıyor, seviyor... Aydilge'yle hayat, müzik, edebiyat ve oyular üzerine...

Doruk Akyıldız: İlk albümün, 2006 yılında piyasaya çıkan Küçük Şarkı Evreni... Aydilge, 2006 yılından önce neler yapıyordu? İsminin geniş kitlelerce duyulmasına öncesine dönelim istiyorum...

Aydilge: Müzik denizine hiç vakit kaybetmeden balıklama dalıp sezik yaşında TRT Ankara Radyosu Çocuk Korosu sınavlarını kazandım. Çok sıkı ve "aşırı" disiplinli bir koro eğitiminin ardından, 14 yaşında çıldırıp "Elektro gitar istiyorum!" diye tutturmamın sonucunda

ilk gitarımı elde ettim ve kendi bestelerimi yapmaya başladım. O arada bir sürü grup kurdum. Üniversiteyi bitirir bitirmez de İstanbul'a kaçtım. Bir yandan yüksek lisansımı tamamladım, bir yandan da Bulimia Sokası (2002, Remzi Kitabevi) ve Altın Aşk Vuruşu (2004, Everest Yayınları) adlarında iki romanım yayıldı.

DA: Öyle sanıyorum ki hiç de azımsanmayacak söylediği dinleyicin için, Yalnız Değilsin şarkısının ayrı bir yeri var. Senin ismini, tabiri caizse müzik dinleyicilerine ezberleten şarkı olması nedeniyle Yalnız Değilsin, senin için de ayrıcalıklı bir şarkı mı?

Yani sıra bu şarkının yanı sıra sürecindeki ruh halini de merak etmiyor değilim.

A: Evet, Yalnız Değilsin'in benim için çok ayrı bir yeri var. İstanbul'a tek başına geldiğimde son derece yalnız

hissediyordum kendimi. Müzik yapmak için gelmemiştim ama müzik piyasasından tanıdığım tek bir kişi bile yoktu. Nasıl ve nereden başlayacağımı bilemiyordum. Bir gün gitarı elime alıp "Yalnız değilsin Aydilge..." diye kendi kendime mırıldanmaya başladım. İnsanın en iyi dostu ve en azılı düşmanı kendisidir. Ancak o gün aynada bana bakan, dostum Aydilge'ydı. Kendimi ve hayallerimi yalnız bırakmayacağıma o gün söz verdim.

DA: Küçük Şarkı Evreni'nin ardından iki albüm daha geliyor; Sobe ve Kilit... Bu iki albüm "kemik Aydilge dinleyicisi" tarafından çok sevilirken, beraberinde sana yeni dinleyiciler de kazandırıyordu. İçinde birçok hit barındıran bu albümlerin, bu kadar yaygın bir etki yarata-

► çağını, başka bir ifade biçiminde bu kadar ses getireceğini öngörmüş müydün? Olayların senin için de biraz hızlı geliştiği söylenebilir mi? Bu konuda neler söylemek istersin?

A: Aslında müzik piyasası değişik işler yapmaya çalışan müzisyenleri "ayıklamak" istiyor. Çünkü farklı olan her şey, piyasanın süre giden dengeşini tehlikeye sokuyor. İlk albümüm Küçük Şarkı Evreni, 2006 senesinde çıktıığında alternatif müzik kavramı daha yeni yeni oluşuyordu ülkemizde. Birçok grup "alternatif" olarak tanımlanmakla gurur duyarken, ben bu durumu çok ikiyüzlü buluyordum. Çünkü bu bir etiketti ve "alternatif" olma başlığı altında gruplar, pop camiasıyla aynı imaj oyunlarına giriyyordu... Ben sadece müziğimi yapmak istiyorum ve yapıyorum. Pes etmedikçe de insanlar kendi dünyalarında daha fazla yer açıyorlar bana. Böylece ben de bes-

DA: Ev
A: Anne

DA: Anne
A: Tatlı, tombiş

DA: Nobel
A: Kibir

DA: Aşk
A: Müzik

DA: Hırs
A: Sıvri tırnak

DA: Mazoşizm
A: Aşk Notası romanım ve Sade
(Romanındaki kadın karakterin adı)

DA: Yalnızlık
A: En sadık düşman

DA: Kahve
A: Kafein

DA: Erkekler
A: Seçim

DA: Futbol
A: Galatasaray - Fenerbahçe - Beşiktaş

DA: Zaman
A: Paralel evren

DA: Kalabalık
A: Kaçış

DA: LEVEL
A: Atlamak

telerimi daha rahat üretip daha rahat sunma şansına eriyorum.

DA: Harikulade bir sese sahip olduğunu düşünüyorum. Sen de benimle aynı fikirde misin?

A: Çok teşekkürler. İnsan kendi sesine dışarıdan bakamıyor. Farklı olduğunu söylüyorlar ama ben doğduğumdan beri bu sesle yaşıyorum. Dolayısıyla da sesim, bana gayet normal geliyor. Genlerimde Çerkezlik olduğu için farklı bir girtlak yapım var sanırım.

DA: Harikulade bir sesten ve itinaya yazılmış sözlerden oluşan, sıradan olmayan şarkılar... Ancak subjektif yargım şu: Bu güzel şarkılara çekilen klipler görsel olarak yeterli kalitede, düşünSEL olarak da olması gereken özgünlükte değil. Bu bağlamda neler söylemek istersin?

A: Klip işi çok zor çünkü müzisyen olarak bir noktaya kadar müdahale edebiliyorsunuz. Tek düşüncem şudu: Yaşam enerjisi yüksek, renkli klipler olsun istedim çünkü ülkemizde ne yazık ki anlamlı ve derin işler ya da rock'a dahil olan işler yaptığınız zaman karamsar, karanlık, hüzünlü, depresif olmanız prim yapıyor. Oysa yaptığı işin içtenliğini, derinliğini ya da ne kadar rock olduğunu giydığınız kıyafetin siyah ya da beyaz olması belirlemek. Renkli işlere imza atmak, hafiflik ve yüzeyelliğe özdeşleştiriliyor ama bu algıyu değiştirmek lazım. "Karanlık" olmak, derin olmak için yeterli değildir. Tipki "renkli" olmanın yüzeyelliğe neden olmayacağı gibi ama tabii ki çok daha güzel ve özgün kliplerim olsun isterdim.

DA: Üçüncü kitabın Aşk Notası, Artemis etiketiyle yayıldı. Bu kitapta okuyucuları neler bekliyor. Yazdıklarının sıradan bir aşk hikayesinden ibaret olmadığı aşikar.

A: Hiç derine inmeden, üzerinden kayıp geçiyoruz yaşamın. Duygusalıktan, tutkudan korkan, yüzeyelliğe süñinip sürekli tüketerek yaşayan insanlar olduk. Aşk Notası'ndaki karakterler böyle değil. Duyguların, düş kurmanın, yaratıcılığın sınırlanlığı bir toplumda, özgür bir müzik yaratmaya çalışıp sıradanlaşmayı reddedeni iki genç müzisyen Sade ve Ozan. Dayatılan yaşam biçimleriyle bir hesaplaşma içindeler. Din, ahlak, örf ve gelenekler ya da kapitalist üretim ilişkileri hayatı dair her şeyi belirlemişken, bize nasıl yaşayacağımız, ne okuyacağımız ve neyi seveceğimiz dayatılırken, Sade ve Ozan oyunu kurallarına göre oynamayı reddediyor ama bütün bunlarla savaşırken, biri mazoşizmin pençesine, diğeri de uyuşturucuların ağına takılıyor. Sözün kısası aşk, Sade'yi ve Ozan'ı kurtarabilen bir güç olabilir mi, yoksa aşk da aslında başka bir bağımlılık mı, ikilemi üzerine kuru bir kitap Aşk Notası.

DA: 1998 yılında yazdığını ilk kitabı olan Kaleimin Ucundaki Düşler'den günümüze kadar 13 yıl geçmiş, mazide kalmış. Aşk Notası bu 13 yıla sürediğin dördüncü kitabı. Bir yazar ve daha olsa bir genç kadın olarak bugünden baktığında, 13 yıl önceki kitabını nasıl değerlendirdiğin?

A: İlk kitabımdı bir öykü kitabıydı. İçinde fantastik hikâ-



yeler vardı. Daha 14 - 15 yaşlarındaydım yazarken. Dolayısıyla kitabı çok saf, tertemiz ama buram buram hayal gücü kokan bir dili vardı. Kaleimin Ucundaki Düşler'i toplumsal sıkıntılarla pek dokunmayan, modern masallar olarak tanımlayabiliriz. Öte yandan romanlığımın karanlık, sorgulayan, hatta okuyucuya sarsan bir yönü var. Biraz korkutabılırim, yapay huzurunun bozulmasını istemeyen insanları... Çünkü benim romanlarım, o kötü dizileri izleyip "Oh, bunlar iyi ki başıma gelmedi." diye avunacağınız, gidip kendi hayatınızla yüzleşin ve beğenmediğiniz şeylerin değiştirin diyebagırıyor.

DA: Müzisyen Aydilge'nin müzik dünyasına dair, "yazar" Aydilge'nin de edebiyat dünyasına dair hayalleri neler? Günümüzden 10 yıl sonra nasıl bir kariyer diliyor?

A: İstediğimizi yapmadıkları için yapamadıklarını ister görünen çok fazla insan var etrafında. Dolayısıyla düşlerimi minimize etmeye hiç niyetim yok. İster müzikle, ister yazılarıyla olsun, insanları olumlu anlamda kıskırtmaya, tutkumu bulaştırtıp saplandıları kısır döngüden çıkmalarını sağlamaya ve onları yaramazlık yapmaya davet etmeye devam edeceğim. 10 yıl sonra da, yirmi yıl sonra da...

DA: Malum, biz bir oyun dergisiyiz. Kısaca oyunlar hakkında konuşalım. Fanatığı olduğun oyunlar var mı?

A: Ben bu konuda inanılmaz zayıfım. Çocukken babam Atarı almıştı. Dobişko oynamayı çok severdim. Daha doğrusu oyunun adı Pac-Man'mış ama ben ona dibişko derdim. Orkestradaki arkadaşlarım çok fazla PES oynuyorlar. Gitaristim Cem ise eski arcade oyunları bilgisayarına indirdi, sürekli onları oynuyor.

Tetsuda

Animeerdeki en temel konu değil midir dostluk, arkadaşlık, zordakine yardım etme... Aynı konu Gossip Girl'de de geçerli. Bir bakıyorsunuz, en yakın arkadaşlar birbirine girmiş, bir bakıyorsunuz, dışardan bir tehlike geldiğinde hemen eski hallerine geri dönüyorlar.

Yardım etmek, bir şeylerin bize yardımcı olması genel bir konu fakat fark ettim ki geçen ay yakın temasta bulunduğum üç yapımında da bir yardım konusu söz konusu. "Kahire"

cephesinden baktığımızda, bir nargile cininin, başı belada olan birtakım insanlara yardım ettiğini görüyoruz. Guilty Crown isimli animatede, kahramanımıza yeni sahip olduğu güç ve dünyadaki tüm insanlar bir şekilde yardımcı oluyor ve yine animateden devşirme filmimiz GantZ'da yaratık peşinde koşan arkadaşımız, kostümlerinin yardımıyla bu işin üstesinden geliyor. Bakın bakalım hangisi, sizin damak zevkinize göre... ■ Tuna Şentuna



Cizgi roman

Kahire

Klasik eserlerin çizgi romanlara dönüştürülmesine çok sıcak bakmıyorum asılana bakarsanız. O klasikleri kitap olarak okumak çok daha iyi bence zira çizgi romana dönüştüklerden, araya görsellik girmesine rağmen atmosfer kayboluyor.

Kahire'yi de bu çizgi romanlardan bir tanesi sandım fakat kitapçada sayfalarını söyle bir karıştırınca anladım ki olayın düşündüğüm uzaktan yakından alakası yok.

İsminden anlaşılacığı üzere Kahire, Mısır'da geçiyor. Mısır'daki protesto gösterileri veya Mısır'ın şu anki durumuyla hiçbir ilgisi yok konunun. Tamamıyla fantastik bir hikaye söz konusu ve kahramanların yardımına da mistik bir cin koşuyor.

Bir polisiye gibi başlıyor hikaye. Kahire'nin en tehlikeli isimlerinden bir tanesi, bir nargilenin peşine düşüyor. Nargileyi elinde tutan adamsa nargileyi maalesef birkaç dakika önce, bir turiste satmış. Ne oluyor, yeraltı çetesini turistin peşine düşüyor. Her şey bitti derken de nargileyle neden ilgilendiği ortaya çıkıyor zira içinde mistik güçlere sahip bir cin var!

Konu bu yöne saptıktan sonra uçan halılar, duvarlarında yürünebilen mekanlar, büyüler, ne ararsanız konuya dahil oluyor ve o noktadan sonra, gördüklerinize kesinlikle şâşırımıyorsunuz.

Herhangi bir renklendirmesi olmayan çizgi roman, saman kağıda baskısıyla da benden tam puan aldı. Bence çizgi roman dediğin, böyle sunulur. ■



Anime

Guilty Crown

Shu Ouma, yaşıtları ve her türlü animatedeki kahramanlar gibi liseye giden bir genç. Okulda dikkat çekmemek için elinden geleni yapıyor ama bir gün, internette çok ünlü olan bir grubun solistiyle, Inori ile burun buruna geliyor. Hayır, aralarında bir şey olmuyor zira Shu hafif salak. (O kız es geçirilir mi!) Inori, Shu'nun yardımına ihtiyaç duyuyor ve ona bir "sey" emanet ediyor. Shu emanet GPS'inde işaretli noktaya götürürken, GHQ adındaki organizasyon (Japonya'nın yeni askeri gücü olmuşlar.) Shu'ya ve cismi teslim etmesi gereken yeraltı grubuna, Undertaker'a savaş açıyor. Daha ne olduğunu anlamadan Shu, vermesi gereken serumdaki gücü kendine aşılıyor ve Void Genome, ona bambaşka bir güç sağlıyor. Shu artık 18 yaşındaki herkesin vücudundan gizli olan bir silah veya nesneyi çıkarıp kullanabilen bir insana dönüştü! Nasıl? Enteresan, evet...

Yillardan 2039 olduğundan ötürü teknoloji biraz ilerlemiş. Mecha'lar, garip silahlar kol geziyor. GHQ adlı polis kuvvetinin artık neredeyse yönetimde olmasının nedeni de Lost Christmas adındaki olay neticesinde, "Kiyamet Virüsü"nün insanlığı tehdit etmesi. GHQ da bu virüsü kontrol altına alabildiğinden, Japonya tamamıyla GHQ'nun kontrolüne geçmiş durumda kalyor. Undertaker ise bundan hiç memnun değil GHQ'nun adaletsiz adalet mekanizmasından hiç hoşnut değil ve elindeki tüm güçle, sürekli GHQ'yu tehdit ediyor. Void Genome gücüyle de Shu, tam bu savaşın ortasında kalyor.

Kaç bölüm süreceği en son hala belli olmayan anime, tahminimce 13. bölümüne ulaşmış olmalı şu an. Görselliği ve konusuyla da hiç fena değil. Şu sıralar listenizde bir isim yoksa o isim rahatlıkla Guilty Crown olabilir. ■

Film

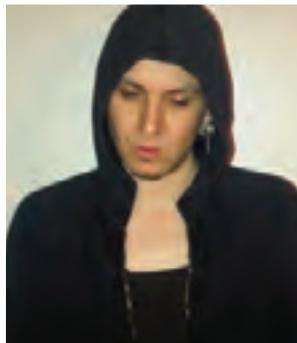
GantZ

Ölüm bir son mu? GantZ'in senaristine göre değil. Ne oluyor, birileri birtakım kazalar veya olaylar sonucunda ölüyor ve bir odada uyanıyorlar. Odadan çıkış yok ve kocaman, siyah bir top da bu odada, bir şekilde olmuş insanlarla birlikte duruyor. Kimse ne olduğunu anlamadan orada dururken, top bir anda açılıyor ve içi malzeme dolu olan çekmecelerini sergiliyor. Kıyafetleri giymek önemli çünkü az sonra çıkalacak görevde, zırhı olmayana ekmek yok. Seçimler yapıldıktan, silahlı kuşanıldıktan sonra görev belirleniyor: Dünyada yaşayan garip bir yaratığı yok etmek. Bu yaratığı yok eden puanları da beraberinde götürüyor ve yeterli puana ulaşırsa bazı seçimler yapma hakkına kavuşuyor. Örneğin ölen birini canlandırmak veya yaşadıklarının tümü hafızasından silinerek, ölmeden önceki yaşıntısına geri dönmek...



Bir oyuncu gibi duyuluyor, değil mi? Ben direkt olarak öyle algıladım fakat bir Japon ürünü olduğu için filmin drama yönü de bir hayli etkin. Görev sonunda ölenlere üzülenler, ağlayanlar, neden bu görevleri yapacaklarını anlayamayanlar...

Öldürülmesi gereken yaratıkların da her biri, birbirinden ilginç. Neler olduklarını söylemek istemiyorum, işin tadı kaçmasın. Ve eğer filmi bergenirsiniz, filmin devamı GantZ: A Perfect Answer da bu yıl yayına girdi. Animeciler için kaçırılmaması gereken bir yapımdır. ■



Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Bir Delinin Hatıra Defteri



Viva Bertolucci

The Last Emperor sadece bir film değil aynı zamanda bir sanat eseridir... Daha 10'lu yaşlarını tüketmeye başlamamışken, bir başka anlatım biçiminde yaşam henüz veletten öte değilken tanışım, Çin hükümdarı Pu Yi'nin dünyasıyla. 1988 yılıydı... O yıllarda insanlık, ne VCD ne de DVD teknolojisiyle tanışmamıştı. Beta ve VHS formatında kasetler ve bu kasetleri kiralayan video dükkanları vardı. İşte benim, 1987 yılında Bernardo Bertolucci'nin sinema literatürüne dolayısıyla sinemaseverlere -belki de tüm insanlığa- hediye ettiği The Last Emperor'la olan ilişkim de böyle başlamıştı; video dükkanından kıralanın bir beta kasetle...

Filmi ilk kez izleyişimin üzerinden yaklaşık olarak çeyrek asır geçmesine, filmi her yıl en az bir kez izleme geleneğime karşın, dünya sinema tarihinde özel bir yeri olan bu uzun metrajlı her izleyişimde, Pu Yi'yle ilk tanışmamızdaki heyecanımı hatırlarım, o heyecanın aynısını yaşıram. Dokuz Oscar ödülü bu klasik bizlere, daha önceki paragraflarda söz ettiğim

gibi, üç yaşında tahta çıkan Çin İmpatoru Pu Yi'nin hikayesini anlatıyor. Bertolucci, sahip olduğu yetkiler dolayısıyla bir "yari tanrı" sayılabilen imparatorun trajedisini filmeştirirken, bir ülkenin yaşadığı siyasal, sosyal, düşünsel değişimi ve dönüşümü ustalıkla hikayelemeyi de ihmali etmiyor. Sinematografisi, kostümleri, senaryosu, müzikleri, film Edit'i, yönetmeni Amerikan Sinema Akademisi tarafından ödüllendirilen The Last Emperor'un oyuncu performanslarında da, kusursuzluğun yakalandığını görüyoruz. Bu bağlamda ve tam da yazının bu noktasında, Peter O'Toole'a dolayısıyla da onun hayat verdiği karakter olan Reginald Johnston'a ayrı bir parantez açmanın zaruri olduğu kanıslıyorum. O'Toole, asıl performansıyla beyaz perdenin unutulmaz karakterleri antolojisine Reginald Johnston'u sokarken, filmin zaten oldukça derin ve bol katmanlı olan dünyasına da yeni bir boyut daha eklemeye çalışıyor.

Bati medeniyetinin ve entelektüel kesiminin, filmin dünyasındaki simgesi olan Reginald Johnston (nam-ı diğer R. J.) karakterinin, konservatif bir

dünyada yetişmiş olan Pu Yi'nin düşünce dünyasına etki edişini öylesine ustalıkla anlatıyor ve resimliyor ki Bertolucci, izleyicide sadece bu iki karakterin diyalogları üzerine ayrı bir film çekilebilir hissiyatı hasıl oluyor. Öte yandan, The Last Emperor'u salt olarak bir imparatorun trajik yaşam öyküsü olarak nitelendirmek, filme ve yönetmenine büyük haksızlık olur. Film, -özellikle ikinci yarısında- Çin'in o yillardaki konjonktürel durumunu, ülkenin reform sürecindeki sancılarını analiz edebilmek için, bir bakıma kaynakça olmayı da başarıyor. Filmde binlerce figürün rol aldığı, filmin 156 dakikalık sinema ve 210 dakikalık "yönetmen kurgusu" versiyonlarının olduğu gibi anekdotları, bu paragrafta vermeyi uygun görüyorum. Son tahlilde söyleyeceğim / yazacağım şudur: The Last Emperor'u hala izlemediyiseniz kaybettığınız çok şey var demektir. ■

Not: Bu yazı tüm büyük yönetmenlere saygı durusu niteliği taşımaktadır. Tarkovsky'e, Fellini'ye, Kubrick'e, Forman'a ve daha nicelerine...





Bir Oyun Editörünün Anıları

tsentuna@level.com.tr



Tuna Sentuna

Onları Tanıyalım

Geçtiğimiz yıllarda sürekli bir GameX aktivitesi içinde olduğumuzu görmüşsünüzdür. Masalarını bile kendimizin taşıdığı GameX'lere, sadece o masalara oturmak için gittiğimiz GameX'lere kadar türlü türlü fuarda bulunduk LEVEL ekibi olarak.

Hicbir aktiviteye katılmam ama geleneksel olarak bu fuara mutlaka uğrarım.

Bu yıl da oradaydım, Fırat da oradaydı, Şefik de, Ayça da, Ertuğrul da... Emre ve Ahmet yoktu çünkü tahminim Emre evde Diablo III'ü bekliyordu, Ahmet ise evli bir kişi olduğu için hafta sonu keyfi yapıyordu; onu kınayamam.

Bu kadar sene içerisinde gördüm ki fuarda LEVEL ekibi olarak hepimizdeki tavır biraz farklı.

Öncelikle Fırat'a deiginmeliyim diye düşünüyorum zira kendisi Big Boss kıvamında. Fırat bu yıl fuarda GTA'dan bir karakter olarak girdi; kafasında sweatshirt'ünün kapşonu, deri ceket, kot pantolon, artistik bir yürüyüş. Kapşonunu indirdiğinde anladık ki bildiğiniz Fırat... Durun, durun. Asıl bu ay Fırat'a geldiğimi haber vermedim ve o fuar alanındayken, arkasından sindsice yaklaştım ve omzuna dokunup beni görünce nasıl şoke olacağını gözlemledim. Gerçekten de şaşırıcı ki Fırat'ın bir şeylere şaşırıldığını zor görürsünüz!

Her neyse, Fırat fuarlarda patron kişiliğini, okur-

larla olan samimi yüzüyle birleştirip "hibrit" bir varlığa dönüşür. Bir bakarsınız, bir stantta, bizim varlığının farkında bile olmadığımız birisiyle iş konuşuyor, arkanızı bir dönersiniz, sizin hiç görmediğiniz bir okurla gülüp eğleniyor...

Fırat fuarlarda her yerdedir, hatta o kadar aktif bir profil sergiler ki bir noktada bizi de kaybeder ve "Neredesiniz?" diye mesaj atar. Yerinizi belirtirsiniz ama oraya gelene kadar mutlaka bir iş görüşmesine daha takılır ve size asla ulaşamaz.

Fırat'a mukabil Şefik sabittir. Sabit konuma fuarı gezmeden geçmez ama... Önce her yerini görmek ister, detaylı bir tur atar. "Gel LEVEL standında duralım." diye teklif görürsünüz, "E sol arka cehni hiç gezmedik ki?!" cevabıyla, fuarda görülmek yer bırakmama isteğini dile getirir.

Ve durur.

Tabii ki derginin demirbaşlarından Şefik ve okurları onu mutlaka görür ve muhabbet için yaklaşır. İşin ilginç tarafı bu noktadan sonra onun nasıl davranışını gözlemleyen olmadı. Okurlarla konuşup konuşmadığından bile emin değilim şimdi düşününce...

Dergimizin dişi oluşumlardan Ayça, sarı saçlarıyla, yüzlerce insan arasından kolayca bulunabilmektedir ve bu onu beş kez aradıysak, beside de elimizle koymuş gibi bulmamızı sağlamıştır.

Kah Joygame standında, kah LEVEL standında, bu son fuarda Ayça da Fırat kadar mobil bir yapı sergiledi. Önceki fuarlarda ise yerinde duran bir kişilik olarak akıllarımızda yer etti. "Şuraya gidelim Tuna. Biraz da şuraya mı gitsek? Sıkıldım galiba Tuna." sözleriyle, fuarda basıldıktır yer bırakmamıştı, çok iyi hatırlıyorum.

Ve Ertuğrul... Sizlerle herhalde en iyi kaynaşan kişi Ertuğrul'dur. Zaten adamın büyük bir fan kitlesi mevcut. Dergi dışında, FRP, Magic, Warhammer, etkinlik, Cosplay kimlikleriyle de bolca kişiyle kaynaşmış ve onlar da Ertuğrul'u asla görmezden gelmiyor. Uzun saçları ve ekose ceketiyle fuarın en çok dikkat çeken insanlarından biri olmayı her zaman başarmış olan Ertuğrul, en son gerçekleştirmiş GameX'te de fotoğraf karelerinin aranın isimlerinden biri oldu.

Beni soracak olursanız... Eh, onu da başkaları anlatınsın; hep kendini anlat, anlat, olmuyor. Yeni yılda hepinizin başarı, sağlık gibi şeyler diliyor ve... Gerisi size kalmış. Görüşmek üzere... ■





Cem Şancı cem@level.com.tr

Author



Author'u Kapatsak mı Artık?

internette beni takip eden okurlarım için 15 senedir kaleme aldığım sanal kahraman veya anti kahraman Author'ı公用您自己的文字，我将保留原句结构。

çoğunuza biliyorsunuzdur. Seveninin çok sevdığı, sevmeyeninin de ölümüne nefret ettiği Author arkadaşımıza 15 yılina yakışan bir roman hazırlamak için 2009'dan beri çalışıyorum. Nihayet dört - beş ay önce de "Author: 12 Dilber" isimli o romanı kitapçılarda, okuruya buluşturdum duymuşsunuzdur. Bu köşeden de duyurusunu yapmıştım. Hayatla dalga geçen, yaşamı zevk aralar yaşamayı amaçlayan, alayıcı, umursamaz, mizah seven bir karakter olarak Author, 15 yıl boyunca on binlerce okura ulaştıktan sonra, 12 Dilber romanyla da güzel bir final yaptı diye düşünüyorum.

Haliyle son birkaç aydır, başka romanlara, başka projelere zaman ayırmak durumunda kalınca, okurdan, "Bize Author yaz! Bırak diğer işleri, sadece Author yaz!" tepkileri almaya başladım. Lakin şöyle bir sorun var: Bu şikayetleri dile getiren arkadaşlara soruyorum, "Author'ın kitapçılarda 500 sayfa kalınlığında kocaman bir romanı var, içinde çok heyecanlı, çok sürükleyici Author maceraları var. Onu alıp okudunuz mu?" Cevaba bak şimdibak, iyi bak: "Hayır!"

Kahkaha mı atayım yoksa oturup ağlayayım mı, bilemiyorum. 15 yıldır her sabah onlara keyifli metinler ulaştırıyım diye uğraştığım okurun tavrı bu: "Ben kitaplara tek kurus para vermem. Bana bedava yaz gönder!"

Dolayısıyla bir süredir Author'a gericik olmayabaklıdım kankalar. Yani onu sevenlerin kafa yapısı buyusa yani yazarların yemeyen, içmeyen, ödenecek faturaları olmayan, sadece okurları için köle gibi yazıp duran makineler olduğunu düşünen bencil insanlar Author'ı seviyorsa benim Author'ı sevmem mümkün olmayacak. Dolayısıyla bir süredir Author'ı kapatmayı düşünüyorum ki gelin bu ay bu işi yapalım ve Author ismini LEVEL'daki köşemden de silelim.

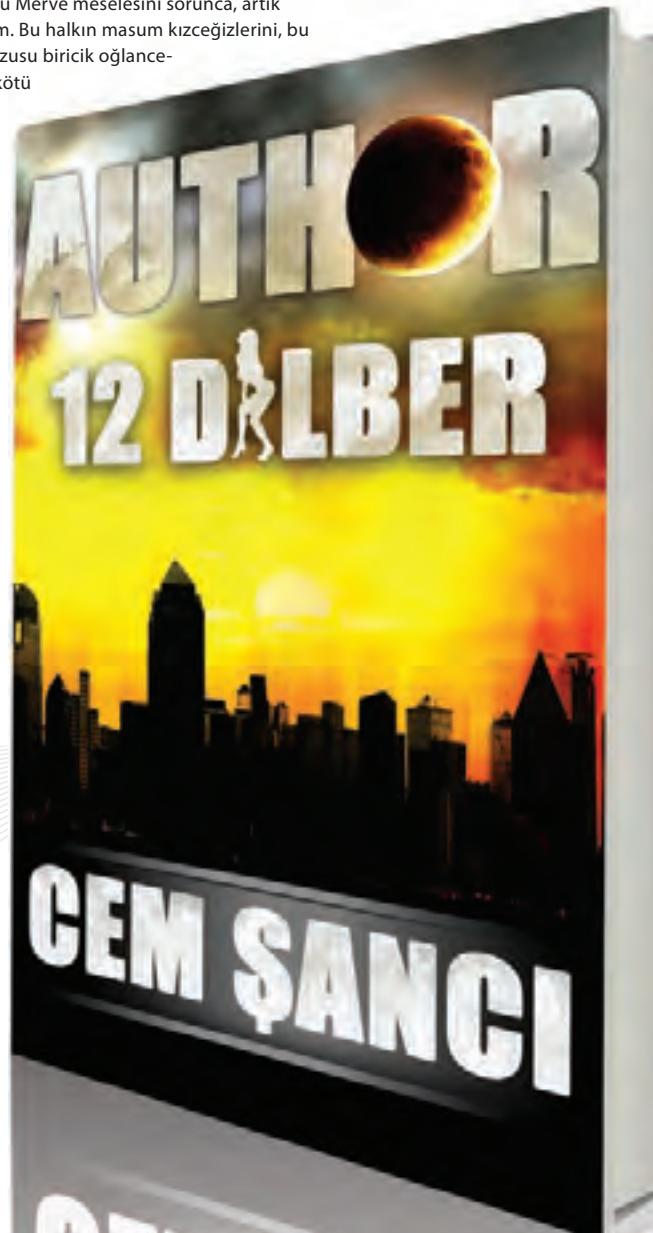
Zaten yıllar geçikçe, yabancı medyada, yabancı romanlarda, ABD televizyonlarında çok sevilen dizilerde Author'ı birebir andırılan karakterler bulunduğu görüp Author'ın sadece bu topluma ters düşüğünü, buranın insanın sevmediği bir kurgu olduğunu da kabullendim. Dolayısıyla siz de eminim ki bana, benim kendime sorduğum aynı soruyu soracaksınız: "Abi, insanların sevme-

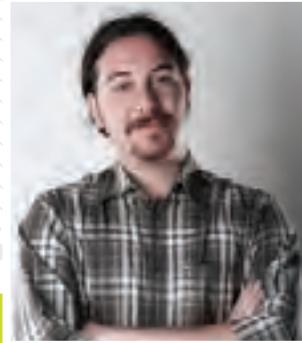
diği bir karakteri neden inatla yazmaya devam ediyorsun ki?"

Nice Begüm'ü, Selen'i, Merve'yi üzен bu adama artık bir son vermenin zamanı gelmedi mi? Hatta geçen gün, 90'lı yıllarda gazete manşetlerinden inmeyen ünlü top model Merve İldeniz bile beni bulup bu Merve meselesini sorunca, artık tamam dedim. Bu halkın masum kızıçızlarını, bu annesinin kuzuşu biricik oglance-ğizleri üzен kötü

adam Author, bu toplumun şirazesyle daha fazla oynamasın, bu insanları üzmesin. Burada bir son bulsun.

Önümüzdeki ay çiçekli, böcekli, sevgi ve aşk şiirleriyle dolu pastoral bir köşeye yeniden karşınızda olmayı umut ediyorum. ■





Bayağı Normal Bir Aktivite

Genelde arkadaşlarıyla buluşmayı seven birisiyimdir; hatta genelde hep her yer kalabalık olsun isterim. Bir parti veriyorsam evde, mümkün mertebe beş ve katı sayıda insan olması için uğraşırım. Tabii ki az sayıda insanla geçen güzel ve özel muhabbetleri de severim ama dedim ya genelde kalabalık arasında kaybolmayı seven bir insanım, her şeyin kendi kendine geliştiği, adımı attığım yerde tanık simaları görmeyi ve farklı bir muhabbettin içerisinde kaybolmayı...

"Eskiden cep telefonu yoktu." diyeceğim (Bu cümleyi kuracağımı ben bile hesaplamamıştım gerçekten ama bir ara gerçekten yoktu!) ve sanki çok yaşlıyım gibi gözükeceğim ama hayır, ben tam geçiş dönemimi yaşayan bir nesildenim. Eskiden ev telefonundan konuşurduk, telefona yetişmeye çalışırdım her yanında bir hissima; yetişemediğim zaman üzüldüm çünkü kimin aradığını bilemediğim. Hatırıyorum da her Cuma akşamı mahallede bulunan geniş arkadaş gurubumla Cumartesi günü yapacaklarını hesaplardır, randevulAŞırdıK ve o dakika orada olmak için uğraşırdır; gelmeyeni saatlerce bekler, gelmediğinde söverdik... Bu bekleyiş esnasında kaçırlın sinema seanslarına yanarken, bir anda yeni fikirler ortaya atılır, ne yapar yapar o

günüümüzü harika bir şekilde noktalardık.

Aradan geçen zaman içerisinde de bir iletişim çoğulluğu yaşandı, cep telefonları ve internet öne kesilemez bir hızla büydü. Evet, her ikisi de bize çok büyük bir kolaylık sağlar olmuştu. Cep telefonu sayesinde çok daha hızlı haberleşebiliyor ve boşta istasyon yapmıyordu. Internet ise Half-Life demekti, Counter-Strike demekti, Ultima Online demekti; kısacası arkadaşlarla gün içerisinde yapılan envai çeşit aktiviteyi geceleyin eve de taşıyabilmek demekti... Ve bir anda Facebook ile tanıştık; kime sorsam çıktıktı anı ve o dönemde nerden, ne şekilde bu siteye kayıt yaptırdığını bile hatırlamıyor. Ne ilginç değil mi? Neyse, kendisi hayatımıza bir sosyal medya paylaşım ağı olarak girdi. İlk başlarda gerçekten keyifli olan bu internet arazisi zamanla "sosyal" kelimesini yeniden mercek altına almama neden oldu. Facebook bence harika bir iletişim aracı, eski arkadaşları bulmak, video paylaşmak, grup kurmak ve etkinlik açarak milyonlara ulaşmak... Evet, bütün bunlar yadsınamaz bir "sosyallik" durumu ve gerçeği, hele günümüz çağlığı için. Fakat görüyorum ki aslında "mlRC" döneminde kalması gereken o ilk sanallık yeniden hayatımıza girmiş durumda.

Artık bırakın insanları görmeyi, kendileriyle telefonla bile konuşmuyorum. Seslerini duyamıyor, sevdiklerime bir iki şaka, ayaküstü de olsa iki muhabbet edemiyorum. Neden mi? Çünkü hepsi kendilerini Facebook üzerinden anlatmayı seçiyorlar. Neden mi? Bazıları masa başında geçirdikleri yoğun ve uzun saatleri bahane ediyorlar, bazıları da gayri ihtiyarı olduğunu iddia ediyor, nedenler tabii ki bunlarla sınırlı değildir eminim. Demek istedigim, eskiden ara sıra da olsa gördüğüm insanları, artık hiç göremiyorum çünkü ben onlar içinambaşa bir platformda bir adet resmimle varım. Birbirimizi resim olarak gördüğümüz ve piksellerden oluşan harf gruplarıyla iletişimde bulunduğumuz her gün, birbirimizi birazcık daha unutacak, karşı karşıya geldiğimizde neden bahsettiğimizi bilmez hale geleceğiz ya da tam tersi onun ne kadar iyi bir insan olduğunu bir kez daha hatırlayacağız. Fakat bir gerçek var ki bu iş hem asosyal insanlara, kendilerini sosyalı gibi gösterme cesareti verdi, hem de Facebook ortamında yeterince sosyal olmayan insanların diğerleri tarafından hızla ezilmesine olanak tanıdı. Umarım arkadaşlıklar ve dostluklar yitip giden mektuplar gibi yok olmaz... ■





FINAL FANTASY XIII-2

Hazırlanın, özlediğimiz yıldızlarla inanılmaz yerlere gidiyoruz!

LEVEL 181

1 ŞUBAT'TA PİYASADA!

İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

YENİ YILIN İLK SAYISINI KAÇIRMAYIN!



DVD Okak 2011
Kullanım Geliştirme
WEBDESIGN

DVD
TAM & OR DOLU DOLU İÇERİKLİ

Hedef Facebook!
Anonymous'un sürpriz saldırısı!

CHIP

Kendi uygulamalarınızı kolayca geliştirebilmeniz için
DEV BİLİŞİM AKADEMİSİ

CİZGİ Takım Video Eğitim Seti: Microsoft Visual Studio 2010

100 Online uygulama

İki sistemi karşılaştırdık
Windows 7 vs 8

SİFRESİZ GÜVENLİK

TEST 2012 model virüsler!
iPhone 4s alınır mı?

SSD'leri gölgede bırakacak disk teknolojileri

A'dan Z'ye VISUAL STUDIO ve 5 MUHTEŞEM TAM SÜRÜM



Dijital Dergi Aboneliği İçin:

www.eMecmua.com

www.chip.com.tr

OCAK sayısı bayilerde kaçırmayın!



HP, Windows® 7 Professional ürününü önerir.

on numara görüntü



HP 8760w Mobil Çalışma İstasyonu ve NVIDIA® Quadro® 5010M grafikleri.

Sabit kurgu uygulamalarıyla çekim formatınız ne olursa olsun, milyarlarca rengi mükemmel netlikte görmenizi ve yüksek kalitede görüntü elde etmenizi sağlar. Profesyoneller için ideal kombinasyonu sunar.

Daha fazla bilgi için; (0 212) 315 49 18

hp.com.tr/workstations



Everybody On

