



Hacettepe University Graduate School of Social Sciences

Department of English Linguistics

**A GENRE ANALYTIC STUDY OF THE GAME REVIEW
SECTIONS OF VIDEO GAME MAGAZINES**

Aykut Sığın

Master's Thesis

Ankara, 2012

A GENRE ANALYTIC STUDY OF THE GAME REVIEW SECTIONS OF VIDEO GAME
MAGAZINES

Aykut Sığın

Hacettepe University Graduate School of Social Sciences
Department of English Linguistics

Master's Thesis

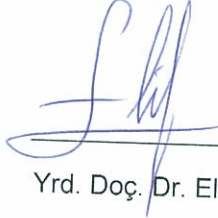
Ankara, 2012

KABUL VE ONAY

Aykut Sığın tarafından hazırlanan "Bilgisayar Oyun Dergilerinin Oyun İnceleme Bölümlerinin Tür Çözümlemesi Açısından İncelenmesi" başlıklı bu çalışma, 24.09.2012 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.



Prof. Dr. Işıl ÖZYILDIRIM (Başkan)



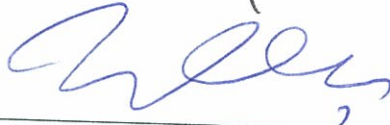
Yrd. Doç. Dr. Elif ERSÖZLÜ



Yrd. Doç. Dr. Zeynep DOYURAN



Yrd. Doç. Dr. Evren ALPASLAN (Danışman)



Öğr. Gör. Dr. Zeynep Açıan AYDIN

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Prof. Dr. Yusuf ÇELİK

Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kağıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- ☒ Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- ☐ Tezim/Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- ☐ Tezimin/Raporumun yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

24.09.2012

Aykut Sığın



ACKNOWLEDGEMENTS

Writing this thesis has been one of the most challenging tasks of my life. Therefore, I would like to thank all those who have helped me during the course of writing the thesis. It would never have existed without the help of the following people.

First of all, I would like to express my sincere and heartfelt feelings of appreciation to my thesis advisor Assist. Prof. Dr. Evren Alpaslan who has never for a moment hesitated to share his materials with me, answer each and every one of my questions patiently and, above all else, create the time to guide me through the difficulties regarding this thesis, even when he was very busy. I am highly grateful that he took the time to proofread literally all the sentences in the thesis one by one.

I would also like to thank the head of our department, Prof. Dr. Işıl Özyıldırım, who not only guided me on my academic decisions, but also did her best to specifically address the issues on my thesis in a critical-yet-constructive fashion. Without her self-devotion and faith in the discipline and department, the Department of English Linguistics would not be where it is now.

I owe very special thanks to Assist. Prof. Dr. Zeynep Doyuran who believed in me from the very beginning and assisted me both in academic and life issues. She never turned me down and was ready to support me even before I needed it. She was that much-needed and dependable friend in my most stressed-out moments.

I am also deeply grateful to Lecturer Dr. Zeynep Açı Aydın who was always there for me, even before I started writing this thesis. She showed me the way through my darkest moments with her uplifting and encouraging comments. I will always remember her for her cheerful and diligent nature.

I am also very thankful to the rest of the academic staff of English Linguistics and my friend Metin Özdemir who aided me through some dire circumstances during the writing of this thesis.

Last but not least, I would like to express my gratitude for my mother and father. They never ceased to amaze me with how much faith they have in me. I simply feel blessed because you two are my mother and father. I will try my best to be a son worthy of your affection for the rest of my life. Thank you so much for not only allowing, but also nurturing me to be the person that I am today!

ÖZET

SIĞIN, Aykut. *Bilgisayar Oyun Dergilerinin Oyun İnceleme Bölümlerinin Tür Çözümlemesi Açısından İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2012.

Bu çalışmanın amacı Türkiye’de aylık olarak çıkarılan LEVEL ve Oyungezer adındaki iki bilgisayar oyun dergisi üzerinde tür çözümlemesi yapmaktır. Çalışma, bilgisayar oyun dergilerinin oyun inceleme bölümlerinin iletişimsel amacının ne olduğunu saptamaya ve bu bölümlerin kendilerine özgü sözcüksel, dilbilgisel ve yapısal özelliklere sahip olup olmadığını bulmaya çalışmaktadır. Bunun için, öncelikle metinlerin iletişimsel amaçları belirlenmiş, daha sonra Bhatia’nın (1993) bahsetmiş olduğu ve metinlerin dilsel özelliklerini ortaya çıkarmak için kullanılan basamaklardan ikisi kullanılmıştır. Bu iki aşama sırasıyla sözcüksel ve dilbilgisel özelliklerin incelenmesi ve metin türünün yapısal yorumlamasıdır. Çalışma verisi yukarıda sözü edilen iki derginin 10 sayısından oluşmaktadır. Dergilerin her sayısından 2’şer oyun inceleme bölümü alınarak toplamda 20+20=40 metin incelenmiştir. Dergilerin oyun inceleme bölümlerinin seçilmesinin nedeni, bu bölümlerin bu dergileri en iyi yansıtan ve dolayısıyla dilsel özelliklerini en iyi şekilde ortaya çıkarabilecek bölümler olduğunun düşünülmesidir. İnceleme için söz konusu bölümler dergilerden rastgele alınmıştır. Çalışmanın bulguları bilgisayar oyun dergilerinin büyük ölçüde tutarlı sözcüksel, dilbilgisel, yapısal ve söylemsel özellikleri bulunduğunu göstermektedir.

Anahtar Sözcükler

Tür çözümlemesi, bilgisayar oyun dergileri, sözcüksel ve dilbilgisel özellikler, yapısal yorumlama, iletişimsel amaç

ABSTRACT

SİĞİN, Aykut. *A Genre Analytic Study of the Game Review Sections of Video Game Magazines*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2012.

The purpose of this study is to carry out a genre analysis on two well-known video game magazines released monthly in Turkey: Oyungezer and LEVEL. The study tries to investigate the communicative purpose of the game review sections of video game magazines and their lexico-grammatical features. In order to achieve this aim, firstly the communicative purpose of these sections are identified and the two levels of linguistic analysis in a genre study mentioned by Bhatia (1993) are employed. These two steps are: analysis of lexico-grammatical features and structural interpretation of the text-genre. The data consists of 10 issues of each magazine with 2 articles taken from each issue, amounting to 20+20=40 review articles in total. The game review sections of both magazines are analyzed, because it is assumed that the articles in these sections are the most representative ones and are more likely to reveal whether these magazines establish a genre by means of unique discursive features. These sections are randomly selected for the analysis. The findings of the study indicate that video game magazines have highly consistent lexico-grammatical, structural and discursive features.

Key Words

Genre analysis, video game magazines, lexico-grammatical features, structural interpretation, communicative purpose

TABLE OF CONTENTS

KABUL VE ONAY	i
BİLDİRİM.....	ii
ACKNOWLEDGEMENTS	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
TABLE OF CONTENTS	vi
LIST OF TABLES AND CHARTS.....	vii
LIST OF ABBREVIATIONS	ix
 CHAPTER 1 – INTRODUCTION.....	 1
1.1. The Significance and Aim of the Study	6
1.2. Research Questions	6
1.3. Limitations of the Study	7
1.4. Methodology	7
1.4.1. Data.....	7
1.4.2. Method	7
 CHAPTER 2 – REVIEW OF LITERATURE.....	 10
2.1. Theoretical Framework.....	10
2.1.1. Register Analysis.....	11
2.1.2. Genre Analysis	11
2.1.2.1. Genre Analysis and Linguistics	14
2.2. Genre Studies in Linguistics.....	15
2.3. Technology Magazines Analyzed with regard to their Linguistic Features	18

CHAPTER 3 – ANALYSIS, FINDINGS AND DISCUSSION	22
3.1. Communicative Purpose(s) of the Texts.....	22
3.1.a. Relevant Contextual Features.....	22
3.1.a.i. The Participants and the Roles and Relations of the Participants.....	22
3.1.a.ii. Presuppositions and the Type of Shared Information Required for Making Sense	23
3.1.b. Communicative Goal(s) of the Discourse Community in Question	25
3.2. Analysis of Lexical/-Grammatical Features	27
3.2.a. Lexical Analysis	27
3.2.b. Grammatical Analysis	47
3.3. Structural Interpretation of the Text-genre.....	64
 CHAPTER 5 – CONCLUSION.....	 73
5.1. Implications of the Study	75
5.2. Suggestions for Further Studies.....	76
 REFERENCES	 77
 APPENDICES.....	 85
 ÖZGEÇMİŞ	 145

LIST OF TABLES AND CHARTS

Table 1: Number and Percentage of Nouns in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts	28
Table 2: Number and Percentage of Adjectives in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts	31
Table 3: Number and Percentage of Verbs in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts	33
Table 4: Number and Percentage of Adverbs in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts	36
Table 5: Number and Percentage of Pronouns in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts	38
Table 6: Number and Percentage of Postpositions in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts	41
Table 7: Number and Percentage of Conjunctions in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts	43
Table 8: Number and Percentage of Affirmative Sentences in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts	48
Table 9: Number and Percentage of Negative Sentences in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts	49
Table 10: Number and Percentage of Simple Sentences in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts	51
Table 11: Number and Percentage of Compound Sentences in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts	52
Table 12: Number and Percentage of Inverted Sentences in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts	54
Table 13: Number and Percentage of Verbal Sentences in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts	56
Table 14: Number and Percentage of Nonverbal Sentences in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts	57
Table 15: Number and Percentage of Elliptical Sentences in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts	59
Table 16: Number and Percentage of Interrogative Sentences in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts	61
 Chart 1: Percentage of Word Types in the Selected LEVEL Texts	 44
Chart 2: Percentage of Word Types in the Selected Oyungezer Texts	45
Chart 3: Percentage of Sentence Types in the Selected LEVEL Texts	62
Chart 4: Percentage of Sentence Types in the Selected Oyungezer Texts	63

LIST OF ABBREVIATIONS

PC:	Personal Computer
NES:	Nintendo Entertainment System
RPG:	Role-playing Game

CHAPTER 1 – INTRODUCTION

“Media language has always attracted the attention of linguists, particularly applied linguists and sociolinguists” (Bell, 1995:23). Written media, the term used to refer to the entirety of newspapers, magazines and other printed and published materials, is especially of great interest to many linguists. Due to their prevalence and reader-friendly nature, magazines are widely preferred for linguistic analyses. “The easy-to-read format of magazines does not mean that they are not carefully crafted” (McLoughlin, 2000:xii). Indeed, all magazines are made up of different sections and all of these sections are prepared according to certain moves or strategies. Of the many subfields of journalism, a relatively new one, video game journalism, is no different. They are written in an organized and planned manner and this fact results in them having peculiar linguistic features.

Since all types of magazines address to a specific group of people, it would be safe to assume that each type constitutes a unique discourse community. According to Swales (1990), a discourse community consists of people sharing and reflecting particular linguistic, discursive and rhetoric interests. As such, a type of magazine should, first of all, be consistent in the ways it presents itself to the reader via the language it employs. Are the writers trying to convince the reader to buy a certain product or are they merely trying to carry out a review of that product? Are they writing in a formal or colloquial style? How do the writers express themselves when it comes to their ideologies? The answer to all these and other related questions lies in the language observed in magazines. Therefore, any changes in language use may generate a straightforward impact on the ideological and organizational aspects of magazines and may result in alterations in the group of people to whom that particular type of magazine is addressed.

Even though language could be purported to be the most efficient way of putting across ideas, the written media does not depend entirely on linguistic structures

while conveying information to the reader. Visuals such as timelines, graphs, graphics and charts are also a means through which the reader is informed in newspapers, booklets, magazines and the like. "Picture storybooks are sometimes called "twice-told tales" because both mediums, verbal and pictorial, may tell the story" (Carney & Levin, 2002:6). This holds true for video game magazines, too. Moreover, it could be hypothesized that the relationship between an image and a piece of text in a video game magazine is one where both elements influence each other, whereas the relationship takes a more unidirectional form in most other forms of the written media. For example, in a women's magazine, the review of a popular product, such as a type of fashionable dress, usually involves photos of that product taken from different angles on top of the page, on which the writer comments according to various criteria. In such a case, it is the product, or rather, the image of the product, that steers the writing. In the case of a video game review in a video game magazine, the writer has to arrange the distribution of images and texts in such a way that they complement each other in the description of the game. Putting only one image of a video game in the review on top of the page, its cover, for example, would not only detract from the visual value of the review, but it would also hamper the progression of the writing, since the writer has to make reference to different parts of the game frequently throughout his or her writing. The best way to do so would be to present an actual in-game image. In other words, the images and texts in a video game review have to go hand-in-hand, since they are dependent on each other. This co-dependency between images and texts in video game reviews necessarily has an effect on the linguistic structures observed in them.

There exist many video game magazines currently being published in the world. As for the major video game magazines currently being published in Turkey, LEVEL and Oyungezer, which are released on a monthly basis, could be mentioned. Both of the magazines are written in Turkish, although it is possible from time to time to come across some English words whose equivalents are not found in Turkish.

LEVEL, first published in 1997, is composed of five main subsections in its approach to video games: “Previews”, “File Subject”, “Reviews”, “Online” and “Guide”. In the “Previews” section, the writer analyzes a video game that has yet to be released in accordance with its positive and negative aspects and gives insight as to whether the final product is worth waiting for. Under the heading of “File Subject”, detailed information about most anticipated games and big gaming events such as tournaments is provided. As for the “Reviews” section, the writer dissects a game and gives some tips for those who already have the game at the time of their reading, while giving a score out of 10 points to the game and listing its pros and cons with the purpose of guiding those that do not own the game as to whether they should buy the game in question or not. The writer also includes a table with a list of alternative games that were analyzed in previous issues to provide further guidance. The “Online” section, as the title suggests, deals with games that are played on the Internet with other people. In the “Guide” section, the reader is advised on how to play a particular game.

Oyungezer is a relatively new video game magazine with its publication date as 2007. As of the November 2010 issue, it approaches video games in eight main subsections: “360drc”, “Console Reviews”, “PC (Personal Computer) Reviews”, “File”, “Log-in”, “Game Monster”, “Alizine Wonderland” and “Pixel”. “360drc” corresponds to LEVEL’s “Previews” section but with other subsections included. Oyungezer divides its reviews section into two as “Console Reviews” and “PC (Personal Computer) Reviews”. “File” corresponds to LEVEL’s “File Subject”, “Log-in” to “Online” and “Game Monster” to “Guide”. “Alizine Wonderland” is another review section with a more humorous tone. The “Pixel” section focuses on nostalgic games.

It is important to be informed about the history of video games in order to understand the significance of video game magazines, since if it were not for

them, there would not be a journalism subfield known as video game journalism.

The history of video games goes as far back as 1947, when the Cathode Ray Tube Amusement Device was devised. The device resembled a radar tool and the game was influenced by World War II to a large extent, its purpose being the control of a missile to be fired at targets. The other video games of the time were "The NIMROD computer" (1951), "OXO" (1952), "Tennis for Two" (1958) and "Spacewar!" (1961). Although far from resembling the video games of today, these early examples set the basic parameters which the following games were supposed to follow.

"Pong", the title which could be regarded as the ancestor of video games of today, led to the emergence of video game community. Beginning with the popularization of "Pong", arcade machines, devices that generally contain a video game and the necessary equipment to play it, became more widespread in mainstream venues like malls, cafés and fairs. Many games based on "Pong" were released and this, along with the game's coverage on the media, helped the video game industry to grow bigger. In the meantime, home consoles were on the rise. People were gradually becoming able to play video games at their home instead of having to go to an arcade center. One of the most famous home consoles of all time, Nintendo Entertainment System, or "NES" for short, entered the market to change the fate of video game community forever. Now video games were much more complex with better graphics, music and even some storytelling. "NES" was so popular that it was the best-selling home console until PlayStation came along.

In a short time, with the development of technology, many different video games came into being. The games were not only different in terms of visual representation, but also in terms of the way they were played. In a way, the genre theory could be said to have found its place in video game industry as

well. The industry grew so large that there came a period called “console wars”, when blistering rivalries between video game and video game console companies took place.

The community started to draw in more people with the introduction of video games that could be played online. The concept intrigued both video game players and people who did not play any video games until that time alike. The reason was that they could now both play a video game and socialize at the same time. In fact, there are not many games that do not have some kind of online feature nowadays. It is an undeniable fact that the idea has contributed immensely to the community.

Nowadays, apart from their use in amusement, video games are also used for health, education and even for soldier training in armies. For instance, the game “ClickN SPELL” is a video game that could help students with learning disabilities like dyslexia and autism. In addition to such games, there are projects such as “Games for Health” (<http://www.gamesforhealth.org>) that, as the name implies, aim at promoting the use of video games for health. With a series of conferences, the community involved in the project tries to expand and reach more people in their journey to show how people could benefit from video games in health. It is now a well-known fact that video games could be used at home and in the classroom for educational purposes. Parents and teachers could use video games such as “Big Brain Academy: Wii Degree”, “Genomics Digital Lab” and “JumpStart” to help their children and students in their education. Additionally, the American and Chinese armies are known to use video games to train their soldiers.

With this prevalence and popularity of the video game industry, it is hardly a surprise that there are magazines whose sole purpose is to investigate the myriad of games that await the players to play them. That is, video game

magazines spawned as a natural result of the existence of video games and the high demand towards them throughout the world.

1.1. The Significance and Aim of the Study

This study sets out to analyze the language of video game magazines with the chief aim of describing their lexico-grammatical and structural features. Even though magazines of different types have been studied in various fields and through various perspectives in the past, video game magazines in Turkey have never been analyzed with regard to their peculiar lexico-grammatical and structural features. In this respect, this study could be said to be bridging a gap in the literature. Furthermore, the description of the language of video game magazines in Turkey could pave the way for any potential comparative studies that might be carried out on the video game magazines released in other countries, contributing to the study of language universals.

1.2. Research Questions

The current study tries to answer the following research questions:

- 1- What is the communicative purpose of the game review sections of video game magazines?
- 2- What are the lexical features of the game review sections of video game magazines?
- 3- What are the grammatical features of the game review sections of video game magazines?
- 4- What are the cognitive move structures of the game review sections of video game magazines?

1.3. Limitations of the Study

The data of this study comes from two major video game magazines currently being published in Turkey: LEVEL and Oyungezer. It is possible to come across some other video game magazines in Turkey which do not usually last more than a couple of months. Some of these magazines are not even released on a regular basis. However, although the exclusion of these magazines was a prerequisite for the systematicity of this study, it essentially points to a limitation of the study.

Another limitation of the study has to do with the number of articles selected for analysis. For the purposes of this study, 2 review articles from each of the magazines per issue were included in the study.

1.4. Methodology

1.4.1. Data

The “Reviews” section of LEVEL and the “Console Reviews” and “PC Reviews” sections of Oyungezer are selected as the data of analysis, because these sections make up more than half of the contents of these magazines. 10 issues of both magazines (October 2010, November 2010, December 2010, January 2011, February 2011, March 2011, April 2011, May 2011, January 2012, February 2012) 2 articles per issue each, comprise the data, amounting to $20+20=40$ review articles in total. The articles to be analyzed were chosen randomly, but it was paid utmost attention to choose different writers as much as possible. The reason is that the selection of the same writers would point more to the writers’ stylistic features than to the genre-defining features of the texts in question.

1.4.2. Method

Bhatia (1993) maintains that there are seven aspects for analyzing unfamiliar genres. These are 1- Placing the given genre-text in a situational context, 2- Surveying existing literature, 3- Refining the situational/contextual analysis, 4-

Selecting corpus, 5- Studying the institutional context, 6- Levels of linguistic analysis and 7- Specialist information in genre analysis. He further elaborates the levels of linguistic analysis as having three levels: Analysis of lexicogrammatical features, analysis of text-patterning or textualization and structural interpretation of the text-genre. He also states that depending on the purpose of the analysis, the researcher could use some or all of these seven steps. As its method, this study adopts the two steps of linguistic analysis (analysis of lexicogrammatical features and structural interpretation of the text genre) from Bhatia. However, firstly the communicative purpose(s) of the texts are investigated as they are deemed to influence the linguistic choices in a given genre. In short, the method of the study consists of the following steps:

1. Communicative Purpose(s) of the Texts

- a. Relevant contextual features
 - i. The participants and the roles and relations of the participants
 - ii. Presuppositions and the type of shared information required for making sense
- b. Communicative goal(s) of the discourse community in question

2. Analysis of Lexical/Grammatical Features

- a. Lexical analysis
 - i. Word types and their frequency level
 - 1. Nouns
 - 2. Adjectives
 - 3. Verbs
 - 4. Adverbs
 - 5. Pronouns
 - 6. Postpositions

7. Conjunctions

b. Grammatical analysis

- i. Affirmative sentences and their frequency
- ii. Negative sentences and their frequency
- iii. Simple sentences and their frequency
- iv. Compound sentences and their frequency
- v. Inverted sentences and their frequency
- vi. Verbal sentences and their frequency
- vii. Nonverbal sentences and their frequency
- viii. Elliptical sentences and their frequency
- ix. Interrogative sentences and their frequency

3. Structural Interpretation of the Text-genre

The structural interpretation of these texts will involve their rendering in terms of what kind of information is given in which paragraphs. In other words, the schematic, or cognitive, structure of the text-genre will be analyzed with the purpose of detecting any common characteristics. According to Bhatia, “specialist writers seem to be fairly consistent in the way they organize their overall message in a particular genre” (1993:29). This step of the analysis attempts to see if the same holds true for the game review sections of video game magazines.

CHAPTER 2 – REVIEW OF LITERATURE

2.1. Theoretical Framework

Genre analysis or genre theory is a relatively new field in linguistics. Bhatia (1993) considers genre analysis to be a development of discourse analysis. Being the study of language beyond sentence level, discourse analysis has found a place for itself in a wide range of orientations. For instance, scientific analysis of language in anthropology and sociology, usually known as ethnography of language, deals with the structuring of the ways people communicate with each other and what purposes communication serves in social life. Analysis of discourse as schema theory, conceptual and frame analysis all play a vital role in the interpretation of world knowledge as treated in cognitive psychology.

As for the place of discourse analysis in linguistics, Bhatia (1993) offers four parameters: theoretical orientation, general-specific scale, application parameter and surface-deep analysis. Theoretical orientation involves the separation of discourse analysis into two: grammatical formalism, dealing with the formal and functional aspects of language, at one end and the use of language in social environments at the other. The general-specific scale focuses on the binary features of language use, where “general” stands for the types of discourses such as everyday conversation and the study of written discourse and “specific” relates, for example, to the analyses of tabloids in newspapers, introduction sections in scientific articles, interview sections in magazines etc. In the application level, the analyses should serve the purpose of language teaching. In other words, the description of a discourse should not be made just for the sake of description. Rather, it should have an applied concern, which generally means its utilization in ESP. The last level, the surface-deep analysis, is actually what enabled the term “genre analysis” to have its own place, along with a contrastive term, “register analysis”, in linguistics.

2.1.1. Register Analysis

According to Bhatia (1993), “register analysis focuses mainly on the identification of statistically significant lexico-grammatical features of a linguistic variety”. In a register analysis attempt, there is no concern over establishing a relationship between the syntactic features that a certain text variety shows and other elements found within it. The revelation of the frequency of the lexico-grammatical features in a given text being its sole purpose, a register analysis study hardly pays any attention to communicative purposes or to the strategic moves that the writer may have made while writing that particular text type. It is for this reason that register analysis is perceived as “surface-level linguistic description” in Bhatia (1993).

2.1.2. Genre Analysis

Deeper in its approach towards language description than register analysis, genre analysis takes more than just the lexico-grammatical features of a text type into account. First of all, in the historical progression of discourse analysis, the features of language use have gradually been identified with respect to specialist discourse. Second, as Candlin and Loftipour-Saedi (1983) point out, discourses were being regarded as a kind of communication process between the writer and the reader rather than a one-sided activity. Lastly, the process called structuring was becoming more and more important in discourse studies.

A denser description of language use necessarily meant the inclusion of a sociological and psycholinguistic approach to the interpretation of text-genres. Bhatia (1993) contends that describing the features of a discourse should, first and foremost, mean answering the question “Why are specific discourse-genres written and used by the specialist communities the way they are?” Indeed, in order to answer this question, the genre analyst has to call for the implications of an analysis model that does not only account for the syntactic features of a text-genre, but also for the specialist discourse features that are involved in the writing process.

Even though it could be claimed that the reader assumes a more “passive” role in the process of written communication as opposed to the writer who is more “active”, this does not mean that the reader has nothing to do in the process. The reader has to “belong” to the discourse community in question by appointing the meaning to a linguistic element (a term, sentence etc.) that the writer had intended to mean, have the same, or at least similar, sort of beliefs or background knowledge about that particular topic etc. These premises have such importance in the written communication process that it would not be a far-fetched idea to state that the writer and the reader mutually agree on signing an unspoken contract in this communication process.

The process of structuring is where psycholinguistic factors come into play. Why was a certain paragraph located before or after another paragraph? What were the contents of that paragraph that it was placed where it was placed? Are there similarities between, for example, the introduction paragraph of a particular text and the introduction paragraphs of that text-genre? The reasons behind the placement of expressions are not coincidental; they involve certain strategies that serve the purpose of the writer, whatever they may be. As a result, a genre analyst should take these seemingly little details into consideration in their attempt to describe and interpret a text-genre.

With these in mind, it is safe to say that genre analysis is not merely a linguistic enterprise. In fact, linguistics is not even the first field within which genre studies were observed. Swales (1990) investigates the genre theory in four different fields: folklore studies, literary studies, rhetoric and linguistics.

Probably one of the first fields where genre studies have manifested in is folklore studies. Ben-Amos (1976) sees genre as a “classificatory category” in folklore studies. From such a point of view, a story, for instance, could be regarded as a tale, myth or legend. This perspective of genre in folklore studies works as a classification tool that could be employed in researches.

Another function of the genre theory in folklore studies is the realization of genres as forms. According to this view, a form does not change its fundamental characteristics in time. A legend, for example, will not become a proverb or vice versa. "They thus have kinds of cognitive deep structure preserved by the relations among the discursal components of the texts themselves" (Swales, 1990:34).

The genre theory benefits literary studies in the sense that it categorizes them by virtue of their features. A theatrical play could be categorized as a tragedy or comedy and a poem could be categorized as a pastoral or epic one. Todorov (1976) suggests that in spite of the fact that certain types of literary genres might seem to be meshing (tragicomic plays, for example), this does not necessarily mean that genres are vanishing. Instead, it indicates that genres could change in time in relation to how society perceives them. Besides, some genres are inclined to produce sub-genres as a consequence of this process of meshing with other genres (i.e. the existence of a pop-rock song as a result of the convergence between pop and rock genres in music).

Rhetoric, the art of speaking effectively, takes interest in classifying genres by means of investigating them in their respective recurring settings. The classification of genres in rhetoric has it that besides the audience, the context and content of a speech is also important. This being the case, the speaker should be aware of the significance of what he or she is going to say in that particular speech. The historical knowledge of the kind of genre, constraining the speaker in terms of what should be and should not be uttered, helps immensely in such a situation. Also, the structuring of the discourse patterns done via the tools provided by the genre theory makes for a strategically well-established speech.

2.1.2.1. Genre Analysis and Linguistics

The term genre is usually divided into two in linguistics as spoken genres and written genres. Sermons, political speeches and meetings could be listed among spoken genres. As for written genres, scientific articles, newspaper news and letters, both personal and institutional, could be mentioned. However, Hymes (1974) thinks that spoken genres should be called “speech events” and that genre analysis should deal with written texts only. For this reason perhaps, the analysis of written texts as genres seems to be more widespread.

The first studies regarding language description usually revolved around the term register, rather than genre, since those studies were mostly interested in surface-level description. In other words, it was the lexico-grammatical features of a given text type that mattered at the time and not its discursive features. As the study of discourse developed further, however, the discursive features and possible social implications of texts gained more and more importance, giving rise to genre analysis.

The “Hallidayan” approach to linguistics introduced three key concepts into the endeavor of analyzing genres, namely field, tenor and mode (Swales, 1990). What is meant by field is the subject matter and the nature of the activity governing the discourse at issue. Tenor refers to the participants, their roles and the relationship between them in a discourse community. Mode is related to the channel of communication, which is traditionally divided into two as writing and speaking, although a third type is thought to have emerged recently: texts written to be spoken. Such texts display the characteristics of written language even though they are meant to be spoken out. News texts could be regarded as very striking examples of these text types. “The field, tenor and mode act collectively as determinants of the text through their specification of the register; at the same time they are systematically associated with the linguistic system through the functional components of the semantics” (Halliday, 1978:122). In this respect, field specifies the arrangement of ideas, tenor specifies the

arrangement of personal relations and mode specifies the arrangement of the internal dynamics of the discourse.

2.2. Genre Studies in Linguistics

With their long history, many magazine types have been studied from many different perspectives such as gender studies, semiotics, discourse analysis, stylistics and genre analysis, the last three of which could be classified under the main heading text linguistics. Although it is difficult to put clear-cut distinctions between these three fields as their subject matters overlap frequently, it could be stated that this study benefits from the implications of the genre theory most. According to Bhatia (2002),

Genre analysis has always been a multi-disciplinary activity attracting attention not only from linguists (both applied and computational), discourse analysts, communication experts and rhetoricians, but also from sociologists, cognitive scientists, translators, advertisers and plain English campaigners, to name only a few. In recent years, it has become multi-faceted too, often prompting varied perspectives on analyzing genre. (p. 4)

In this respect, genre analysis could be regarded as an umbrella term covering a wide range of other study fields. Even the term “genre” has multiple uses and there is no agreement on one single definition. Therefore, it is of great importance to first establish the ground with a definition of the term that reflects the nature of the current study. Crystal (2008) identifies genre as “any formally distinguishable variety that has achieved a level of general recognition, whether in speech or writing, such as commercial advertising, jokes, and sermons”.

It is difficult to pinpoint exactly when the term itself came into being and the practice of genre analysis was introduced. However, it is generally assumed that its roots date as far back as the introduction of “Morphology of the Folktale” by the Russian formalist Vladimir Propp (1928, first English translation 1958), where certain fixed thematic functions of the Russian folktale were analyzed in relation to their applicability to a variety of other tales. Lévi-Strauss’ analysis of myths in “Mythologiques” (1971), partly inspired by Propp’s study, is also regarded as one of the most insightful genre studies of the time.

Among the most eminent contemporary researchers of the genre theory in the international arena are Vijay K. Bhatia, Tony Dudley-Evans, John M. Swales and Douglas Biber, all of whom contributed greatly to the field. Among his publications, perhaps the most valuable work on genre studies by Bhatia is “Analysing Genre: Language Use in Professional Settings” (1993), where he investigates genre analysis in action, takes texts from a wide array of genres and discusses the importance of genre analysis in ELT classrooms.

In a similar vein, Swales, in his book “Genre Analysis: English in Academic and Research Settings” (1990), initiates his writing with the notion of genre as seen not only in Linguistics, but also in other fields such as folklore studies, literary studies and rhetoric. He, then, touches on important concepts regarding genre studies such as the differences between a speech community and a discourse community and concludes his study by investigating different text genres and discussing their importance in communication and language teaching.

Biber’s most prominent and effective studies on Genre Analysis could be his two titles “Variation across Speech and Writing” (1988) and “Discourse on the Move: Using Corpus Analysis to Describe Discourse Structure” (2007). In the former study, Biber focuses on the similarities and differences between spoken and written language by examining the extent to which language structures bring about these similarities and differences. In the latter one, he takes the study mentioned above to a further level and employs corpus techniques to account for the characteristics of spoken and written language, explaining their genre-defining features.

As for the genre analytic studies in Turkey, firstly Özyıldırım’s studies on Turkish legislative language (1999a, 1999b, 2001, 2003a) could be mentioned. In these studies, Özyıldırım attempts to make a linguistic description of Turkish legislative language and investigate its general characteristics. In the 1999a study, the characteristic features of Turkish legislative language are analyzed

under five headings: 1) Communicative purpose, 2) Lexical features, 3) Syntactic features, 4) Discourse level features, 5) Cognitive structure. The results of the analysis shows that, with all its characteristic features such as the choice of certain words, sentence types, discourse level features and two-part interactive cognitive structure, the legislative language forms a special type of language.

Another one of Özyıldırım's (2003) studies focuses on the cognitive move structures of feature articles of daily Turkish newspapers. In the study, Özyıldırım uses cognitive structure developed by Bhatia (1993). The corpus of the study consists of 6 writers from 3 different Turkish daily newspapers and a total of 180 feature articles written by these writers during a month. According to the findings of the research, "Turkish feature articles have a certain common cognitive structure" as 1- presenting the case, 2- offering the argument, 3- reaching the verdict, 4- recommending action.

Another genre analytic research carried out in Turkey is Karahan's (2005) study on wedding invitations. In the study, Karahan investigates Turkish wedding invitations as a different genre in terms of their discourse community, communicative purposes, formal move structure, salient formal linguistic and non-linguistic elements in each move, functions of the formal elements and their pragmatic functions. Karahan finds out in the study that the main communicative purpose of wedding invitations could either directly make use of the word "invite" or implicate it through such words as "happiness", "honor", "joy" etc. The cognitive move structure of this genre seems to be composed of four mandatory moves. Namely, the names of the bride and the groom, the invitation text, the names of the bride's mother and father and lastly, the part where the hour, date and place of the wedding ceremony are mentioned. In this study, Karahan also investigates the poem-like texts found in these invitations according to the poetic diction.

A very important addition to the field in Turkey is Özyıldırım's book entitled "Türkçe Çözümlemesi: Türkçe Metin İncelemeleri ve Karşılaştırmalar - *Genre Analysis: Analysis and Comparison of Turkish Texts*" (2010). Özyıldırım makes an in-depth summary of the field's historical background, establishes the conceptual and theoretical foundations for the reader and looks at the different text genres in the Turkish language within the framework of the genre theory. In the book, six different text types in Turkish, namely legislative texts, scientific research articles, newspaper columns, television commercials, magazines for men/women and one-man shows are analyzed and compared in accordance with Biber's (1988) multidimensional model.

2.3. Technology Magazines Analyzed with regard to their Linguistic Features

Quite surprisingly, many of the researches conducted on magazines do not focus primarily on their language. To be more specific, language use gains importance insofar as it serves as a tool for the researchers' purposes. Such studies generally involve the revelation of underlying ideologies not only through language use, but also through the illustrations in magazines. It appears that most of the studies in question relate to gender studies in one way or another. Certain video game magazines also seem to have been analyzed from this perspective.

In her article "Playing Power: Gendered Discourses in a Computer Games Magazine", Thornborrow (1997) dissects the computer game previews and guides sections of a video game magazine entitled *Sega Mean Machines*. Thornborrow sets out with the purpose of finding any potential "conflicting discourses" within the texts found under the aforementioned sections. What she means by "conflicting discourses" is actually the differences seen in the depiction of men and women in these texts. After carrying out a stylistic analysis of the texts, Thornborrow comes to the conclusion that the language of that video game magazine is male-dominated and that "entering the computer game-playing world means essentially a shift for the female readers/players into

male-centred discourses". As much as this is a well-established and scientific article at large, the generalization of the results obtained from one single magazine to the entire genre could be considered a drawback.

A study by Harrison and Bond (2007) focuses specifically on preadolescent boys and how they are possibly directed towards being muscular in health, sports, fashion and video game magazines. The study is not purely concerned with the linguistic elements found in these types of magazines. Rather, it is a longitudinal study in which the researchers attempt to evaluate the effects of one-year exposure to those magazines as a whole. They mention the importance of the illustrations in these magazines and how directive they could be by means of depicting the muscular male body ideal. They also emphasize the effects of the linguistic elements found in these magazines noting that they play a vital role in the drive for muscularity in preadolescent boys. Besides, the researchers link the impact of the illustrations with that of the linguistic structures maintaining that a sentence used to describe a picture intensifies the effects that the picture may have on the reader.

Another study dealing with the gender issue in computing magazines was carried out by Hoffman (2003). The study is initiated by the assumption that even though women are gladly accepted in the sector of journalism as journalists, this does not hold true in computing magazines as a result of the fact that these magazines reflect the computer industry, which is often times deemed to be a male-dominant field. The study involves a two-step methodological framework. In the first step, a questionnaire was sent by the Department of Sociology of the University of Munich to 96 journals countrywide. The second step was about the revelation of a potential gendered discourse found in the computing magazines in Germany. The results of the first step revealed that these magazines are male-dominant in a certain sense and that, besides men, women, too, are widely represented among the editorial staffs of such magazines. Findings of the second step, perhaps surprisingly, indicated

that computing magazines “are to a non-negligible extent made by women for men”.

Ricci’s article “Technology for Everyone: Representations of Technology in Popular Italian Scientific Magazines” (2010) aims to analyze five popular Italian scientific magazines (Focus, Quark, T3, Jack, Explora) with respect to how they represent technology. Issues of the magazines taken from the dates July 2004 through January 2006 were analyzed. The linguistic analysis of the magazines revealed two significant results in relation to technology: the “vaporware” frame and the “relationships between technologies” frame. According to the former frame, products not yet available are presented as if they were and the latter frame involves the presentation of the relationships of certain technologies with other technologies, where “technology is always seen as something which can be both terrifying and dangerous as well as wondrous and fabulous”.

One study by Karadeniz (2010) deals with the production of subject through the representations of body and technology in the discourse of cyberculture in a technology magazine entitled Wired. According to the researcher, the subject produced in this discourse is normatively white and male and is produced along the ways of liberal humanism as it is conceptualized as autonomous, having free will and preceding the discursive operations and market relations. The production of this subject requires a series of exclusions and abjections including the smart machines which are becoming increasingly humanoid and thus forming a threat to the category of “human” and to the boundaries of the autonomous subject.

Vanlı (2003) conducts a research, with similar purposes to the current study, on Turkish computer magazines. Attempting to determine whether the magazines in question have a genre of their own or not, and what their features are, Vanlı adopts Bhatia’s method. She differs greatly from the current study by virtue of the magazines under investigation. Although both types of magazines could be

classified under the cover-term technology, video game magazines and computer magazines show great differences in their target audience and materials of review. Therefore, certain discursive and stylistic differences between the two are to be expected. At the end of her study, Vanlı finds out that computer magazines do constitute a genre of their own due to the fact that they all depend upon a heavy use of technical terms, are highly structurally organized and share the same communicative purposes for the most part.

CHAPTER 3 – ANALYSIS, FINDINGS AND DISCUSSION

3.1. Communicative Purpose(s) of the Texts

3.1.a. Relevant Contextual Features

3.1.a.i. The Participants and the Roles and Relations of the Participants

The review sections of video game magazines consist of two participants: the writer and the reader. The main role of the writer is to introduce a game to the reader, since video game magazines are usually sent an early copy of a game that is yet to be released by video game companies. During this process, the writers seem to prefer a sincere attitude towards the readers, which could be observed in their word selection. Furthermore, although there appears to be a rigid distinction between the writer and the reader established through the appropriate use of the first and second person plural pronouns, the writer still maintains a kind of relationship in which the writer and the reader are closely connected.

The reader assumes a more passive role when compared to that of the writer. However, this does not mean that just about anyone could pick up and start reading these magazines. First of all, the terminological use of words poses a challenge to those who are not knowledgeable in this particular genre. For this reason, someone reading these magazines should be a part of this particular discourse community by means of sharing the particular linguistic, discursive and rhetoric interests that define it. The English or other foreign language words, on the other hand, are not so excessive as to be a problem to the reader.

Sometimes a colleague of the writer comments on something that the writer has said in the review, a quite uncommon practice in journalism in general. These comments, which are generally of a sarcastic nature, contribute to the establishment of a strong context and suggest that the writers are personally close to each other, which could help fortify the feeling that “gamers” have strong ties among them in the reader’s eyes.

3.1.a.ii. Presuppositions and the Type of Shared Information Required for Making Sense

In order for video game magazines to make sense to those reading it, there appears to be a necessity for the reader to be acquainted with certain terminological words. Probably the first terminological “obstacle” for the reader is the types of video games. According to Stahl (2005), a broad perspective of the types of video games should consist of these:

- 1- Shooter
- 2- First-Person-Shooter (FPS)
- 3- Adventure
- 4- Platform
- 5- Role-Playing Games (RPGs)
- 6- Puzzle
- 7- Simulations
- 8- Strategy/Tactics
- 9- Sports
- 10- Fighting
- 11- Dance/Rhythm
- 12- Survival Horror
- 13- Hybrids

Comprising thirteen different game types, even this list is far from complete. Action games and vehicle simulations could also be added to this list along with a myriad of sub-types such as a survival horror, dungeon crawl, real-time strategy, tactical RPG and stealth game.

When the number of the types and sub-types of video games is so many and a video game magazine has to mention those names in their review sections (sometimes more than once), this mandatorily calls for an audience that knows which games fall under which category. Otherwise, it would be almost impossible for the reader to grasp the ideas that are being talked about in a review. For example, when a review contains a term like “*overhead*” or “*reversal*”, the reader is supposed to know that the game in question is most likely a fighting game or that they are most probably reading a review on an RPG game when they come across the terms “*mana*”, “*level up*” and “*potion*”. Not knowing the type of the game under investigation would mean that the reader is bound to miss most of what is written in the review.

A second point of notice to the reader is the notions of “*prequel*” and “*sequel*”. A prequel could be defined as a game whose story and events take place before a particular game. A sequel, on the other hand, is a follow-up to a certain game. The reader is supposed to know whether the review he or she is reading is about a game that is a prequel or sequel to another game. If not, the writing is likely to make less sense due to the fact that it borrows elements from the other games that it is tied to. This problem is usually handled by the games that have titles which indicate that they are a prequel or sequel to another game (“*The Sims 3*”, “*Street Fighter IV*” etc.). However, some games do not follow this method and thus cause problems for the reader: “*Assassin's Creed: Brotherhood*”, “*Call of Duty: World at War*”, “*Metal Gear Solid: Peace Walker*” etc. Even though the writers usually make a summary of any prequel or sequel if they exist, the reader is still expected to have played, or at least have some knowledge about, the original game.

Above all, the whole discourse community is actually founded on the belief of the writer that the reader has played at least one game of the same type as the one reviewed and actually knows how to operate the system (a computer or console) that runs the game, making this the fundamental presupposition.

3.1.b. Communicative Goal(s) of the Discourse Community in Question

The primary communicative purpose of video game magazines is to introduce a game to the reader in as much detail as possible. The writers working for these magazines mostly get a hold of the games that are not accessible to the public. This means that they are the first, and sometimes the only, source of information for upcoming game titles. In light of this, the writers need to be as accurate and informative as possible in their writing. The selection of nouns plays an important role in the transfer of information in the reviews. The writers, in this respect, seem to pay attention which nouns to use and which ones to avoid. In a similar vein, they also modify their nouns carefully with the adjectives they choose, since a single adjective could easily turn the mood of a sentence into positive and negative. A seemingly related purpose of the texts is the writers' own experiences with the games. The sharing of the experiences of another person playing video games could be said to increase the readers' level of trust in the reviews.

An implicit purpose of the writers seems to be their wish that the readers buy or get away from a certain game. Although the writers prefer not to clearly state whether or not they recommend a certain game to the reader, their like or dislike towards that game is usually apparent from their word choice in the reviews. Moreover, a sharp increase in the number of the use of the connective “*ama*” and negative sentences is observed in games receiving fewer points than 5 out of a total of 10. This necessarily means that the writers would rather that readers do not buy a game which received a review grade of 5 or less. On the contrary, a review with a grade of 5 or more contains more positive sentences, showing that the writer favors the game and its purchase by the reader. So, on the surface, it appears that the only communicative purpose of these magazines is to provide the reader with information about a game. A deep analysis, however, reveals that the writers actually, perhaps subconsciously, want to direct the readers either to buy the game or keep them from doing so. This is actually understandable with magazines such as Nintendo Power, the Official PlayStation Magazine and the Official Xbox Magazine, because they are directly connected to their respective consoles in financial terms. In other words,

having reviews with high grades for games makes sense in these magazines, because the better a grade a game receives, the better it is expected to sell. Therefore, a certain degree of bias is expected in official console magazines. When it comes to LEVEL and Oyungezer, though, any reasonable reader would expect the writer to be objective in his or her review. Assuming that neither of these video game magazines have ties to any gaming consoles, their attempt to influence the perception of the reader towards a particular game is more related to personal taste than anything else.

3.2. Analysis of Lexical/Grammatical Features

3.2.a. Lexical Analysis

3.2.a.i. Word Types and Their Frequency Level

1. Nouns

A noun is “a word that refers to a person, a place or a thing” (Hornby, 2000: 799).

Review Article #	Number of Nouns		Percentage of Nouns	
	LEVEL	Oyungezer	LEVEL	Oyungezer
Review Article #1 (October 2010)	175/545	187/669	32.1%	27.9%
Review Article #2 (October 2010)	204/497	178/610	41.0%	29.1%
Review Article #3 (November 2010)	105/440	175/627	23.8%	27.9%
Review Article #4 (November 2010)	111/342	203/754	32.4%	26.9%
Review Article #5 (December 2010)	179/618	223/710	28,9%	31,4%
Review Article #6 (December 2010)	144/399	255/717	36.0%	35.5%
Review Article #7 (January 2011)	248/561	156/483	44.2%	32.2%
Review Article #8 (January 2011)	245/759	143/625	32.2%	22.8%
Review Article #9 (February 2011)	299/642	175/682	46.5%	25.6%
Review Article #10 (February 2011)	179/786	155/536	22.7%	28.9%
Review Article #11 (March 2011)	228/655	128/622	34.8%	20.5%
Review Article #12 (March 2011)	58/241	228/677	24.0%	33.6%
Review Article #13 (April 2011)	153/440	235/743	34.7%	31.6%
Review Article #14 (April 2011)	73/397	153/717	18.3%	21.3%
Review Article #15 (May 2011)	177/482	203/694	36.7%	29.2%
Review Article #16 (May 2011)	76/286	251/715	26.5%	35.1%
Review Article #17 (January 2012)	161/508	175/667	31.6%	26.2%
Review Article #18 (January 2012)	83/304	203/608	27.3%	29.1%
Review Article #19 (February 2012)	111/338	101/346	32.8%	29.1%
Review Article #20 (February 2012)	127/306	159/434	41.5%	36.6%
Average	156.8/477.3	184.3/631.8	32.4%	29.025%

Table 1: Number and Percentage of Nouns in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts

It could be observed in Table 1 that the yielded mean percentage for nouns is 32.4% for LEVEL and 29.025% for Oyungezer in their respective selected texts. In other words, there are 3136 nouns out of 9546 words in LEVEL and 3686 nouns out of 12636 words in Oyungezer in total. This points to a fairly high amount of nouns within the texts. Actually, it turns out that nouns are the most frequent word type in the texts in question. Also, the percentages of nouns are consistent between the two magazines. “Nouns are the primary bearers of referential meaning in a text and a high frequency of nouns thus indicates great density of information” (Biber, 1988:104). This is especially true when one considers the fact that the primary purpose of most magazines and periodicals is to share various kinds of knowledge with the reader. The same holds true for video game magazines as well. In order for the writer to transfer knowledge about a video game which he or she played before the reader, they have to make a lot of references, which is made possible by the use of nouns for the most part. For instance, in order to carry out a proper review of any given video game, the writer should mention the names of related games, including any prequel(s) to that very game and the names of the characters, items, events etc. found in the game as well as the names used for references to outer world for the purpose of relating the game to real life.

While the nature of the nouns varies between all issues of each magazine, the generic noun is the most commonly observed form. Of these generic nouns, most are concrete rather than abstract nouns “*bilgisayar - computer*”, “*firma - firm*”, “*yapım - production*” (LEVEL article #12); “*kitap - book*”, “*resim - picture*”, “*ok - arrow*” (Oyungezer article #18); “*futbol - football*”, “*başkan - president*”, “*kağıt - paper*” (Oyungezer article #10)). On the other hand, proper nouns are mostly used to refer to the characters (“*Ares*” (LEVEL article #6)) or items (“*Felsefe Taşı - Philosopher’s Stone*” (Oyungezer article #18)) that play an important role in the game at issue or to refer to the game itself.

Another striking aspect of the noun usage in these texts becomes apparent when nouns are used terminologically (“*DOS platformu - the DOS platform*” (LEVEL article #2); “*ATI 8000 serisi - ATI 8000 series*” (Oyungezer article #11)). What makes this point very important for the reader is that it poses serious challenges to those who are not knowledgeable, at least to a certain degree, in this specific type of discourse. The problem stems in part from the fact that the materials being reviewed are of foreign origin and there are no translated versions of some of the terms in Turkish as of yet. The term “*Shoot ‘em up*”, for instance, is used to refer to a type of game in which the player usually controls a spacecraft or aircraft to shoot enemies that generally move from the top of the screen to the end of it. Having to refer to the type of the video game many times while writing a review for it, the writer has no other choice but to use the term “*Shoot ‘em up*”. Since there is no equivalent for the term in Turkish as far as the current writer is concerned, the reader is likely to have problems understanding the rest of the review unless he or she is already acquainted with the term. However, even in the cases where there does exist a translation for a term (such as *RPG “Role-playing game - Rol yapma oyunu”*), the reader is still faced with the problem of terminological use of words because the terms are not always transparent enough to guide the reader. Therefore, the terminological use of nouns in these magazines essentially requires the reader to have some kind of prior knowledge if he or she wants to understand the texts thoroughly.

On a related note, the frequency of non-terminological English nouns could be regarded as very high in some of the selected articles. Where they occur, some of these nouns could actually be replaced with their Turkish equivalents (“*villain - kötü adam*” (LEVEL article #2); “*PC - bilgisayar*” (Oyungezer article #5)). This, however, does not seem to present any serious problems for an uninterrupted reading experience, as the words are usually scattered throughout the texts.

2. Adjectives

An adjective is “a word that describes a person or thing” (Hornby, 2000: 14).

Review Article #	Number of Adjectives		Percentage of Adjectives	
	LEVEL	Oyungezer	LEVEL	Oyungezer
Review Article #1 (October 2010)	49/545	84/669	08.9%	12.5%
Review Article #2 (October 2010)	48/497	76/610	09.6%	12.4%
Review Article #3 (November 2010)	53/440	77/627	12.0%	12.2%
Review Article #4 (November 2010)	32/342	90/754	09.3%	11.9%
Review Article #5 (December 2010)	78/618	73/710	12.6%	10.2%
Review Article #6 (December 2010)	37/399	78/717	09.2%	10.8%
Review Article #7 (January 2011)	49/561	48/483	08.7%	09.9%
Review Article #8 (January 2011)	58/759	63/625	07.6%	10.0%
Review Article #9 (February 2011)	73/642	67/682	11.3%	09.8%
Review Article #10 (February 2011)	90/786	72/536	11.4%	13.4%
Review Article #11 (March 2011)	74/655	95/622	11.2%	15.2%
Review Article #12 (March 2011)	28/241	69/677	11.6%	10.1%
Review Article #13 (April 2011)	61/440	47/743	13.8%	06.3%
Review Article #14 (April 2011)	72/397	72/717	18.1%	10.0%
Review Article #15 (May 2011)	61/482	55/694	12.6%	07.9%
Review Article #16 (May 2011)	30/286	65/715	10.4%	09.0%
Review Article #17 (January 2012)	63/508	73/667	12.4%	10.9%
Review Article #18 (January 2012)	51/304	63/608	16.7%	10.3%
Review Article #19 (February 2012)	41/338	42/346	12.1%	12.1%
Review Article #20 (February 2012)	29/306	51/434	09.4%	11.7%
Average	53.85/477.3	68/631.8	11.445%	10.83%

Table 2: Number and Percentage of Adjectives in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts

Table 2 shows the mean result for adjectives in the selected texts as 11.445% for LEVEL and 10.83% for Oyungezer. This amounts to 1077 adjectives (out of 9546 words) in LEVEL and 1360 adjectives (out of 12636 words) in Oyungezer. The percentages in both magazines are close to one another. Adjectives are the fourth most common word type in the texts. When compared to the percentage of the nouns (which adjectives are used to describe) employed in the texts, the adjectives seem to have, perhaps surprisingly, a relatively low frequency. However, even though not all the nouns in the texts are modified by adjectives, the ones that are modified occasionally take more than one adjective (“*yedi farklı büyük dünya bölümü* - *seven different big world levels*” (LEVEL article #10); “*dinamik, keyifli ya da zorlu, gerilimli bir hissiyat* - *a dynamic, fun or challenging, suspenseful feeling*” (Oyungezer article #19)).

Considering the fact that description lies in the heart of any review, and that writing reviews of video games is one of the main purposes of video game magazines, it is quite natural that the adjective is the fourth most common word type in the selected texts. Supporting this view, descriptive adjectives are the most widely used type of adjective in the texts (“*güzide kasabamız* - *our distinguished town*” (LEVEL article #16); “*farklı karışımlar* - *different mixtures*” (Oyungezer article #16)). Following the descriptive adjectives, the second most common type of adjective observed in the texts is the demonstrative adjective (“*bu oyun* - *this game*” (LEVEL article #1); “*bu dört dünya* - *these four worlds*” (LEVEL article #2); “*bu çaba* - *this effort*”, “*bu karmaşa* - *this muddle*” (Oyungezer article #8)).

3. Verbs

A verb is “a word or group of words that expresses an action or a state” (Hornby, 2000: 1327).

Review Article #	Number of Verbs		Percentage of Verbs	
	LEVEL	Oyungezer	LEVEL	Oyungezer
Review Article #1 (October 2010)	163/545	182/669	29.9%	27.2%
Review Article #2 (October 2010)	105/497	163/610	21.1%	26.7%
Review Article #3 (November 2010)	92/440	159/627	20.9%	25.3%
Review Article #4 (November 2010)	59/342	208/754	17.2%	27.5%
Review Article #5 (December 2010)	172/618	204/710	27.8%	28.7%
Review Article #6 (December 2010)	111/399	202/717	27.8%	28.1%
Review Article #7 (January 2011)	57/561	135/483	10.1%	27.9%
Review Article #8 (January 2011)	176/759	217/625	23.1%	34.7%
Review Article #9 (February 2011)	61/642	220/682	09.5%	32.2%
Review Article #10 (February 2011)	204/786	144/536	25.9%	26.8%
Review Article #11 (March 2011)	175/655	172/627	26.7%	27.4%
Review Article #12 (March 2011)	57/241	177/677	23.6%	26.1%
Review Article #13 (April 2011)	57/440	217/743	12.9%	29.2%
Review Article #14 (April 2011)	43/397	238/717	10.8%	33.1%
Review Article #15 (May 2011)	102/482	229/694	21.1%	32.9%
Review Article #16 (May 2011)	78/286	209/715	27.2%	29.2%
Review Article #17 (January 2012)	94/508	202/667	18.5%	30.2%
Review Article #18 (January 2012)	43/304	140/608	14.1%	23.0%
Review Article #19 (February 2012)	68/338	74/346	20.1%	21.3%
Review Article #20 (February 2012)	49/306	70/434	16.0%	16.1%
Average	98.3/477.3	178.1/631.8	20.215%	27.68%

Table 3: Number and Percentage of Verbs in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts

The mean result for verbs, as seen in Table 3, is 20.215% for LEVEL and 27.68% for Oyungezer, translating to 1966 (out of 9546 words) verbs in LEVEL and 3562 (out of 12636 words) verbs in Oyungezer. Apparently, verbs are the second most commonly employed word class in all the texts in question. Göksel and Kerslake (2005:50) identify a verb as “[a] word which expresses an action, event, process or state...” In this respect, the high frequency of verbs could be interpreted as part of these magazines’ constantly referring to the actions, events, processes and states of being in the games that are reviewed. Action verbs seem to have the highest percentage among all the verbs seen in the texts (“yapsa - *if he does*”, “gideceğiz - *we will go*” (LEVEL article #13); “bahsediyorum - *I am talking about*”, “gelmiyor - *is not coming*” (Oyungezer article #2); “halletti - *he overcame it*”, “koparabilirmiş - *he could have broken it off*” (Oyungezer article #17). This could point to a dynamic and “speech-like” discourse in these texts. Furthermore, these action verbs are mostly in the present tense. According to Biber, “present tense refers to actions occurring in the immediate context of interaction” (1988:105). This could mean two things in the context of the review sections of video game magazines. First, the writer is trying to make the writing more emphatic by sounding as though the game is actually being played at the moment of the writing. Second, as there is an interaction between the writer and the reader throughout the writing process, the use of present tense turns the nature of the relationship into one that happens “here and now”, resulting in a more sincere and immediate kind of interaction.

On the other hand, when the verbs are used in the past tense form, the context often revolves around an extraordinary or unexpected in-game incident (whether it is a negative or positive one) that the writer has experienced while playing the game (“*Hatta Dance Central’ı saymazsak içinde koca fakalı avatarlar olmayan ilk Kinect oyunu olarak Your Shape’i daha bir takdir ettim. - In fact, if we do not count Dance Central, I appreciated Your Shape even more as the first Kinect game not to feature big-headed avatars.*” (Oyungezer article #12)). The future tense is employed usually when the writer wants to inform the

reader of important or outstanding events that the reader will come across in the course of his or her gameplay (*"Bu nedenle yapılardan ziyade ağaçların yok oluşuna, yıkılışına tanık olacaksınız. - For this reason, you will witness the destruction and demolishment of trees rather than that of constructions."* (LEVEL article #7); *"Özellikle ilk 20 saat boyunca vaktinizin çoğunu yan görevlerle geçirdiğinizi fark edeceksiniz. - Especially during the first 20 hours, you will notice that you have been spending your time carrying out side-missions."* (Oyungezer article #9)).

4. Adverbs

An adverb is “a word that adds more information about place, time, manner, cause or degree to a verb, an adjective, a phrase or another adverb” (Hornby, 2000: 17).

Review Article #	Number of Adverbs		Percentage of Adverbs	
	LEVEL	Oyungezer	LEVEL	Oyungezer
Review Article #1 (October 2010)	68/545	70/669	12.4%	10.4%
Review Article #2 (October 2010)	62/497	66/610	12.4%	10.8%
Review Article #3 (November 2010)	73/440	71/627	16.5%	11.3%
Review Article #4 (November 2010)	63/342	90/754	18.4%	11.9%
Review Article #5 (December 2010)	79/618	70/710	12.7%	09.8%
Review Article #6 (December 2010)	42/399	49/717	10.5%	06.8%
Review Article #7 (January 2011)	82/561	64/483	14.6%	13.2%
Review Article #8 (January 2011)	93/759	90/625	12.2%	14.4%
Review Article #9 (February 2011)	88/642	66/682	13.7%	09.6%
Review Article #10 (February 2011)	116/786	50/536	14.7%	09.3%
Review Article #11 (March 2011)	59/655	80/622	09.0%	12.8%
Review Article #12 (March 2011)	53/241	60/677	21.9%	08.8%
Review Article #13 (April 2011)	69/440	97/743	15.6%	13.0%
Review Article #14 (April 2011)	90/397	83/717	22.6%	11.5%
Review Article #15 (May 2011)	52/482	94/694	10.7%	13.5%
Review Article #16 (May 2011)	48/286	69/715	16.7%	09.6%
Review Article #17 (January 2012)	72/508	90/667	14.1%	13.4%
Review Article #18 (January 2012)	61/304	77/608	20.0%	12.6%
Review Article #19 (February 2012)	39/338	35/346	11.5%	10.1%
Review Article #20 (February 2012)	32/306	58/434	10.4%	13.3%
Average	67.05/477.3	71.45/631.8	14.53%	11.305%

Table 4: Number and Percentage of Adverbs in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts

In Table 4, the mean result is 14.53% for LEVEL and 11.305% for Oyungezer, which equals to a count of 1341 adverbs (out of 9546 words) in LEVEL and 1429 adverbs (out of 12636 words) in Oyungezer. Of all the word classes within the two magazines, adverbs are the third most common ones, parallel to the prevalence of verbs. In line with this, the amount of the adverbs that modify verbs is higher than those that modify adjectives.

The most common form of the adverb in the texts is the adverb of manner (“*tren hızla geliyor* - *the train is coming fast.*” (LEVEL article #19); “*utanarak döneceğim* - *I will return embarrassed*” (Oyungezer article #10); “*mutlu mutlu yerleşiyorlar* - *they are settling down happily*” (Oyungezer article #17)). Since this type of adverb is used to describe the way in which things are done, the fact that it is the most common type of adverb in a kind of magazine that tries to make descriptions makes sense.

5. Pronouns

A pronoun is “a word that is used instead of a noun or noun phrase” (Hornby, 2000: 934).

Review Article #	Number of Pronouns		Percentage of Pronouns	
	LEVEL	Oyungezer	LEVEL	Oyungezer
Review Article #1 (October 2010)	23/545	40/669	04.2%	05.9%
Review Article #2 (October 2010)	16/497	35/610	03.2%	05.7%
Review Article #3 (November 2010)	37/440	37/627	08.4%	05.9%
Review Article #4 (November 2010)	21/342	43/754	06.1%	05.7%
Review Article #5 (December 2010)	29/618	36/710	04.6%	05.0%
Review Article #6 (December 2010)	23/399	33/717	05.7%	04.6%
Review Article #7 (January 2011)	30/561	23/483	05.3%	04.7%
Review Article #8 (January 2011)	59/759	33/625	07.7%	05.2%
Review Article #9 (February 2011)	25/642	46/682	03.8%	06.7%
Review Article #10 (February 2011)	79/786	37/536	10.0%	06.9%
Review Article #11 (March 2011)	18/655	52/622	02.7%	08.3%
Review Article #12 (March 2011)	7/241	31/677	02.9%	04.5%
Review Article #13 (April 2011)	24/440	40/743	05.4%	05.3%
Review Article #14 (April 2011)	29/397	70/717	07.3%	09.7%
Review Article #15 (May 2011)	15/482	29/694	03.1%	04.1%
Review Article #16 (May 2011)	10/286	25/715	03.4%	03.4%
Review Article #17 (January 2012)	26/508	35/667	05.1%	05.2%
Review Article #18 (January 2012)	15/304	35/608	04.9%	05.7%
Review Article #19 (February 2012)	31/338	41/346	09.1%	11.8%
Review Article #20 (February 2012)	23/306	39/434	07.5%	08.9%
Average	27/477.3	38/631.8	5.52%	6.16%

Table 5: Number and Percentage of Pronouns in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts

The mean percentage of pronouns in Table 5 is 5.52% for LEVEL and 6.16% for Oyungezer. Otherwise stated, there are 540 pronouns (out of 9546 words) in the LEVEL texts and 760 pronouns (out of 12636 words) in the Oyungezer texts. Again, pronouns show similar frequency rates in both magazines. Although the frequency of pronouns appears to be low, they have serious implications for the description of video game magazines. First of all, the most common type of the personal pronoun in the texts is in the form of second person plural “siz - you” (“*Yani mouse’un sağ tuşuna basılı tutarken, düzenli olarak sol tuşa basarak oyunu bitirebiliyorsunuz. - I mean, you can finish the game by regularly clicking the left mouse button while holding down the right button.*” (LEVEL article #16); “*Hoş, online oynamaya karar veriseniz bunu yapabiliyor, co-op görevlere çıkabiliyorsunuz. - You can do this and go on co-op missions if you decide to play online, anyway.*” (Oyungezer article #7)). This fact shows that there is a clear-cut distinction between the writers and the readers of these magazines. In other words, the duties of the writer and the reader are not the same and they are distributed accordingly.

The second most common type of the personal pronoun in the texts is the first person plural “biz - us” (“*Tokyo’nun Red Light bölgesinde dolaşırken yolda karşılaştığımız ve bize sataşanlara ağzının payını verip hikayemiz doğrultusunda ilerliyoruz. - Wandering around Tokyo’s Red Light area and beating up those that we encounter and those that annoy us, we move along our story.*” (LEVEL article #13); “*Bunların hepsi için seviye atlamalı ve tabii ki para kazanmalıyız. - For all these, we have to level up and, of course, earn money.*” (LEVEL article #11); “*Oysa dünyayı algılamak için her şeyin yüzeyine boya püskürtmemize gerek yok. - However, we do not have to spray paint on the surface of everything in order to understand the world.*” (Oyungezer article #16); “*Yazının başında karakterimizin “odun” olduğundan bahsetmiştim ya, o konuda yalnız değiliz - Remember how I mentioned that our character is a “stub” at the beginning of the writing? Well, we are not alone at that.*” (Oyungezer article #4)). According to Samraj (2008) the widespread use of the first person pronoun “[s]hows clearly the writer aligning himself with the

argument presented...” In spite of the fact that the writers assume the readers to have differing qualities than themselves, it is acknowledged through the widespread use of the personal pronoun in the first person plural form that there is a common point, that both the writer and the reader are “gamers” belonging to the same community.

6. Postpositions

Postposition is “a term used in the grammatical classification of words, referring to the closed set of items which follow noun phrases (or single nouns or pronouns) to form a single constituent of structure” (Crystal, 2008: 367).

Review Article #	Number of Postpositions		Percentage of Postpositions	
	LEVEL	Oyungezer	LEVEL	Oyungezer
Review Article #1 (October 2010)	19/545	23/669	03.4%	03.4%
Review Article #2 (October 2010)	11/497	23/610	02.2%	03.7%
Review Article #3 (November 2010)	17/440	26/627	03.8%	04.1%
Review Article #4 (November 2010)	8/342	21/754	02.3%	02.7%
Review Article #5 (December 2010)	9/618	23/710	01.4%	03.2%
Review Article #6 (December 2010)	3/399	29/717	00.7%	04.0%
Review Article #7 (January 2011)	13/561	11/483	02.3%	02.2%
Review Article #8 (January 2011)	19/759	16/625	02.5%	02.5%
Review Article #9 (February 2011)	18/642	19/682	02.8%	02.7%
Review Article #10 (February 2011)	31/786	25/536	03.9%	04.6%
Review Article #11 (March 2011)	20/655	16/622	03.0%	02.5%
Review Article #12 (March 2011)	8/241	30/677	03.3%	04.4%
Review Article #13 (April 2011)	19/440	24/743	04.3%	03.2%
Review Article #14 (April 2011)	14/397	18/717	03.5%	02.5%
Review Article #15 (May 2011)	18/482	27/694	03.7%	03.8%
Review Article #16 (May 2011)	7/286	20/715	02.4%	02.7%
Review Article #17 (January 2012)	18/508	23/667	03.5%	03.4%
Review Article #18 (January 2012)	16/304	23/608	05.2%	03.7%
Review Article #19 (February 2012)	13/338	12/346	03.8%	03.4%
Review Article #20 (February 2012)	14/306	13/434	04.5%	02.9%
Average	14.75/477.3	21.1/631.8	3.125%	3.28%

Table 6: Number and Percentage of Postpositions in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts

Table 6 summarizes the mean percentage of postpositions as 3.125% for the LEVEL texts and 3.28% for the Oyungezer texts. In other words, there exist 295 (out of 9546 words) postpositions in the selected level texts, whereas the number is 422 (out of 12636 words) in the respective Oyungezer texts. The frequency of this word type is close in the two magazines. Postpositions do not take up much space in the texts, turning out to be the second least commonly used word class at large. The most prevalent form of postpositions in the text is “gibi - like” (“Öyle *Resident Evil* serisindeki gibi kurşunla öldürmeye kalksanız, bir Afrika ülkesi ordusunun mühimmatını buraya harcamanız gerekir. - If you attempted to kill them like you do in the *Resident Evil* series, you would have to pour in the ammunition of the army of an African country here.” (LEVEL article #1); “Newgrounds sitesindeki *My Dad and Me* ve *Alien Hominid* gibi oyunlardan hatırlayacağınız *Dan Paladin*’den bahsediyorum. - I am talking about the *Dan Paladin* whom you can remember from games like *My Dad and Me* and *Alien Hominid* at the Newgrounds website.” (Oyungezer article #2); “*Hatırlanması gerekenler dışında push, lightning, saber throw, grip gibi becerilere oyunun başından itibaren sahibiz. - Apart from the things to be remembered, we have the skills like push, lightning, saber throw and grip from the beginning of the game.*” (Oyungezer article #5)). The postposition “gibi” is mainly employed for reference (i.e. comparison) to other games that play similarly to the game being reviewed.

7. Conjunctions

A conjunction is “a word that joins words, phrases or sentences” (Hornby, 2000: 240).

Review Article #	Number of Conjunctions		Percentage of Conjunctions	
	LEVEL	Oyungezer	LEVEL	Oyungezer
Review Article #1 (October 2010)	19/545	36/669	03.4%	05.3%
Review Article #2 (October 2010)	21/497	29/610	04.2%	04.7%
Review Article #3 (November 2010)	19/440	31/627	04.3%	04.9%
Review Article #4 (November 2010)	19/342	40/754	05.5%	05.3%
Review Article #5 (December 2010)	32/618	37/710	05.1%	05.2%
Review Article #6 (December 2010)	18/399	32/717	04.5%	04.4%
Review Article #7 (January 2011)	36/561	21/483	06.4%	04.3%
Review Article #8 (January 2011)	51/759	28/625	06.7%	04.4%
Review Article #9 (February 2011)	34/642	41/682	05.2%	06.0%
Review Article #10 (February 2011)	36/786	23/536	04.5%	04.2%
Review Article #11 (March 2011)	36/655	36/622	05.4%	05.7%
Review Article #12 (March 2011)	11/241	35/677	04.5%	05.1%
Review Article #13 (April 2011)	27/440	40/743	06.1%	05.3%
Review Article #14 (April 2011)	33/397	36/717	08.3%	05.0%
Review Article #15 (May 2011)	23/482	26/694	04.7%	03.7%
Review Article #16 (May 2011)	15/286	36/715	05.2%	05.0%
Review Article #17 (January 2012)	35/508	30/667	06.8%	04.4%
Review Article #18 (January 2012)	12/304	28/608	03.9%	04.6%
Review Article #19 (February 2012)	16/338	18/346	07.7%	05.2%
Review Article #20 (February 2012)	14/306	15/434	04.5%	03.4%
Average	25.35/477.3	30.9/631.8	5.345%	4.805%

Table 7: Number and Percentage of Conjunctions in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts

As seen in Table 7, the mean result for conjunctions is 5.345% for LEVEL and 4.805% for Oyungezer, equaling to 507 (out of 9546 words) and 618 (out of 12636 words) conjunctions, respectively. Both magazines show close rates of prevalence in the use of conjunctions. The most common conjunction in both magazines is “ve - and”, followed by “ama - but” (“*Eski oyunları oynayanların bilecekleri üzere, her bölüm içerisinde ve bölüm sonunda farklı eşyalar buluyor ve bu eşyalarla karakterlerimizi güçlendiriyorduk. - As those who have played the previous games will know, we would find different items within and at the end of each level and strengthen our characters with these items.*” (LEVEL article #14); “*Siz sadece düz ilerliyorsunuz ama oyunun dünyası sizin çevrenizde hareket etmeye başlıyor. - You move straight ahead, but the world of the game starts revolving around you.*” (Oyungezer article #14)). The conjunction “ve” is used to connect both positive/positive and negative/negative remarks in the reviews. It is striking that “ama” occurs more frequently in the reviews of the games that receive less than 5 points out of 10, which usually points out to the fact that the writer did not like that game. In such cases, the writer usually shows a positive side of the game in question, but nullifies it by presenting a negative side or a counterexample.

Chart 1: Percentage of Word Types in the Selected LEVEL Texts

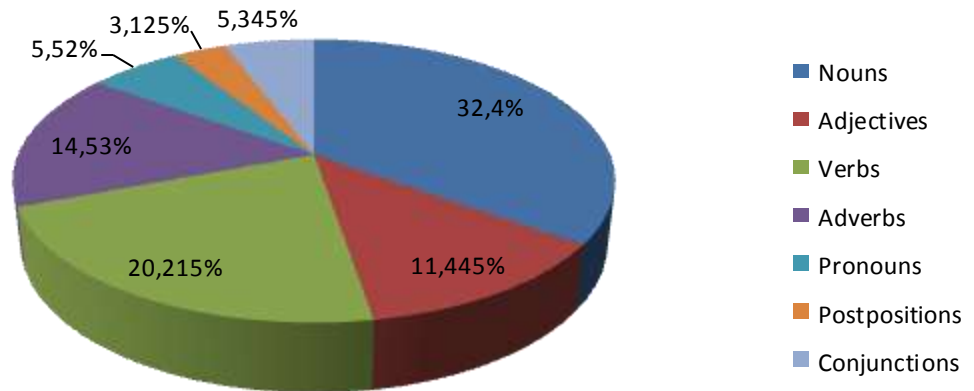
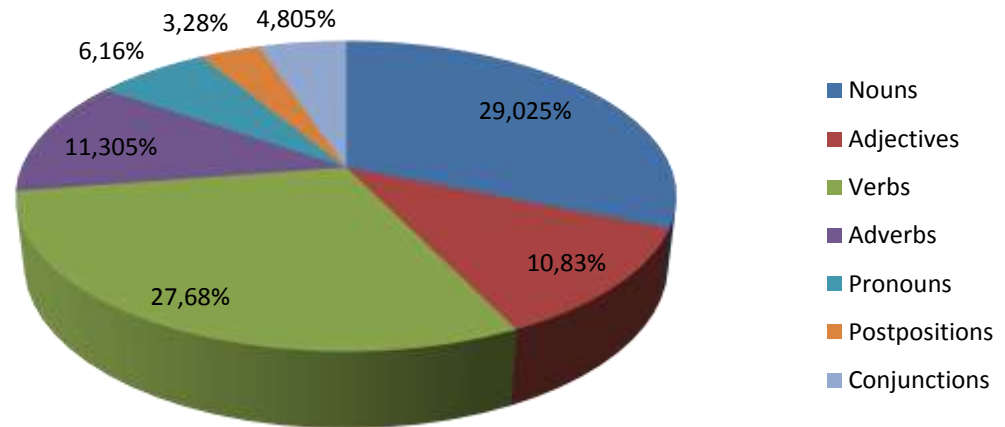


Chart 2: Percentage of Word Types in the Selected Oyungezer Texts



As part of the lexico-grammatical analysis step of the study, it becomes clear that the most frequently observed part of speech within these texts is the noun. This high prevalence of nouns has various implications for the study. First of all, it coincides with one of the communicative purposes of these magazines: the fact that these magazines serve to share information about video games. Since the primary function of a noun is to carry information, it should not be surprising that their frequency outweighs that of any other word type in these texts. A second implication of the high frequency of nouns is that, when they are generic nouns, they appear more frequently as concrete nouns rather than as abstract nouns. This could point out to the fact that although the happenings in a video game are separate from the happenings of the outer world, they have a reality of their own that is concrete and real in itself. Perhaps, the proper nouns that are used serve a similar purpose and complete this “reality” by means of specifying the characters, events and items in the game as well as helping with the creation of a global context by referring to the game itself.

Nouns also bear the importance that they are often used terminologically. When used terminologically, a noun makes it difficult for those who are not acquainted

with it to grasp its meaning. Hence, in parallel with the features of this particular discourse community, terminology nouns become problematic for newcomers. The terminological use of nouns stems partly from the fact that some terms have no equivalent words in Turkish and thus are used in English. Yet, the problem still persists when terms are used in Turkish, suggesting that the issue is not one of translation. According to Jackson and Amvela (2000:129), “you can become a member of the group only by learning the vocabulary, the jargon and by using it appropriately”. As a result, one has to be familiar with the terminological use of nouns if he or she wishes to be a part of this discourse community.

Verbs seem to take up the second biggest place in the texts. A high percentage of these verbs are action verbs and are in the present tense. Action verbs play an important role in that they contribute greatly to the interactive aspect of the texts. With this, video game magazines differ substantially from many other types of magazines. As for the verbs in the present tense, they could be said to involve the reader in the process of writing by indicating that the game “was” not played or “will” not be played, but “is” being played along with the reader. This appears to be a very good way to interact with the reader and tighten the relationship.

Following verbs, adverbs and adjectives are the third and fourth most commonly used words in the texts, respectively. The adverbs in the texts appear most frequently as adverbs of manner. This is an expected result, as a big part of the review sections of video game magazines try to explain how things are or should be done. Similarly, the adjectives in the texts are in the form of a descriptive adjective most of the time.

The fifth place in the frequency of word types is of conjunctions. “Ve” is the most common conjunction, helping in the construction of longer sentences and thus in conveying more information to the reader. “Ama” is the second most common

conjunction and has a significant role in the interpretation of the communicative purposes of the magazines. The use of the conjunctive “*ama*” increases as the grade of a game decreases, which could point to a connection between how “bad” the game was perceived by the writer and the linguistic representation of this distaste.

Pronouns are the sixth and postpositions are the seventh most prevalent word types in the texts. The second person plural pronoun is the first and the first person plural pronoun is the second most common type of the pronoun, the former of which shows that the writer and the reader have differences, although they belong to the same discourse community. “Gibi”, the most frequent postposition in the texts, has an intertextual function in that it used to make reference to games which could be associated with the one under investigation. It could be maintained that the least common type of word in the texts, the participle, has the same effect as the adjective, which is to describe.

3.2.b. Grammatical Analysis

i. Affirmative Sentences and Their Frequency

An affirmative sentence is “a type of sentence which has no marker of negation” (Crystal, 2008:15).

Review Article #	LEVEL		Oyungezer	
	Number of Affirmative Sentences	Percentage of Affirmative Sentences	Number of Affirmative Sentences	Percentage of Affirmative Sentences
Review Article #1 (October 2010)	50/194	0.83%	62/242	0.86%
Review Article #2 (October 2010)	35/129	0.92%	53/188	0.94%
Review Article #3 (November 2010)	48/191	0.85%	51/214	0.80%
Review Article #4 (November 2010)	40/154	0.93%	59/226	0.95%
Review Article #5 (December 2010)	79/271	0.95%	71/276	0.88%
Review Article #6 (December 2010)	38/132	0.92%	41/175	0.80%
Review Article #7 (January 2011)	40/155	0.85%	49/182	0.89%
Review Article #8 (January 2011)	79/313	0.82%	73/253	0.94%
Review Article #9 (February 2011)	64/229	0.95%	75/269	0.88%
Review Article #10 (February 2011)	82/292	0.96%	50/214	0.83%
Review Article #11 (March 2011)	45/185	0.81%	72/275	0.84%
Review Article #12 (March 2011)	20/94	0.76%	63/229	0.90%
Review Article #13 (April 2011)	44/204	0.74%	66/242	0.89%
Review Article #14 (April 2011)	49/201	0.80%	58/214	0.96%
Review Article #15 (May 2011)	33/123	0.91%	87/307	0.92%
Review Article #16 (May 2011)	33/128	0.89%	56/192	0.96%
Review Article #17 (January 2012)	39/190	0.73%	47/184	0.92%
Review Article #18 (January 2012)	19/81	0.86%	48/352	0.94%
Review Article #19 (February 2012)	29/121	0.82%	38/143	0.95%
Review Article #20 (February 2012)	27/104	0.87%	24/103	0.88%
Average	44.65	4.2925%	57.15	4.4825%

Table 8: Number and Percentage of Affirmative Sentences in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts

ii. Negative Sentences and Their Frequency

A negative sentence is a sentence “which typically expresses the contradiction of some or all of a sentence’s meaning” (Crystal, 2008:15).

Review Article #	LEVEL		Oyungezer	
	Number of Negative Sentences	Percentage of Negative Sentences	Number of Negative Sentences	Percentage of Negative Sentences
Review Article #1 (October 2010)	10/194	0.16%	10/242	0.13%
Review Article #2 (October 2010)	3/129	0.07%	3/188	0.05%
Review Article #3 (November 2010)	8/191	0.14%	12/214	0.19%
Review Article #4 (November 2010)	3/154	0.06%	3/226	0.04%
Review Article #5 (December 2010)	4/271	0.04%	9/276	0.11%
Review Article #6 (December 2010)	3/132	0.07%	10/175	0.19%
Review Article #7 (January 2011)	7/155	0.14%	6/182	0.10%
Review Article #8 (January 2011)	17/313	0.17%	4/253	0.05%
Review Article #9 (February 2011)	3/229	0.04%	10/269	0.11%
Review Article #10 (February 2011)	3/292	0.03%	10/214	0.16%
Review Article #11 (March 2011)	10/185	0.18%	13/275	0.15%
Review Article #12 (March 2011)	6/94	0.23%	7/229	0.10%
Review Article #13 (April 2011)	15/204	0.25%	8/242	0.10%
Review Article #14 (April 2011)	12/201	0.19%	2/214	0.03%
Review Article #15 (May 2011)	3/123	0.08%	7/307	0.07%
Review Article #16 (May 2011)	4/128	0.10%	2/192	0.03%
Review Article #17 (January 2012)	14/190	0.26%	4/184	0.07%
Review Article #18 (January 2012)	3/81	0.13%	3/352	0.05%
Review Article #19 (February 2012)	6/121	0.17%	2/143	0.05%
Review Article #20 (February 2012)	4/104	0.12%	3/103	0.11%
Average	6.9	0.6575%	6.4	0.4725%

Table 9: Number and Percentage of Negative Sentences in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts

According to Table 8 and Table 9, the mean frequency of the affirmative sentences is higher than that of the negative sentences in both of the magazines, with the LEVEL texts having an affirmative/negative sentence proportion of 85.85% to 13.15% and Oyungezer 89.65% to 09.45%. The high frequency of affirmative sentences seems to reflect the cheerful and positive side of the reviews (*“Ben yaptım, yapıyorum ve çok eğleniyorum! - I did it, I am doing it and I am having lots of fun!”* (LEVEL article #4); *“Oyunun güzel yanı, size en karanlık gününüzde bile Fanta reklamlarından fırlamış gibi duran canlı ve yaşam dolu bir evrenin içine atması. - The best part of the game is that it hurls you into a world, even in your darkest day, that seems to have blasted out of a Fanta ad and that is full of life.”* (Oyungezer article #16)). A connection between the grade given to the game reviewed and the number of negative sentences was also observed. That is, the number of negative sentences seemed to be higher in the texts in which the writer gave less than 5 points to the game out of a total of 10.

iii. Simple Sentences and Their Frequency

A simple sentence is a sentence that has only one clause (Crystal, 2008:437).

Review Article #	LEVEL		Oyungezer	
	Number of Simple Sentences	Percentage of Simple Sentences	Number of Simple Sentences	Percentage of Simple Sentences
Review Article #1 (October 2010)	22/194	0.37%	62/242	0.86%
Review Article #2 (October 2010)	12/129	0.31%	41/188	0.73%
Review Article #3 (November 2010)	17/191	0.31%	44/214	0.72%
Review Article #4 (November 2010)	15/154	0.35%	51/226	0.82%
Review Article #5 (December 2010)	51/271	0.61%	68/276	0.83%
Review Article #6 (December 2010)	18/132	0.45%	32/175	0.62%
Review Article #7 (January 2011)	7/155	0.14%	44/182	0.78%
Review Article #8 (January 2011)	49/313	0.50%	63/253	0.81%
Review Article #9 (February 2011)	40/229	0.59%	57/269	0.67%
Review Article #10 (February 2011)	63/292	0.74%	39/214	0.65%
Review Article #11 (March 2011)	21/185	0.39%	73/275	0.84%
Review Article #12 (March 2011)	15/94	0.57%	51/229	0.72%
Review Article #13 (April 2011)	26/204	0.45%	54/242	0.72%
Review Article #14 (April 2011)	30/201	0.51%	31/214	0.51%
Review Article #15 (May 2011)	10/123	0.27%	77/307	0.81%
Review Article #16 (May 2011)	13/128	0.37%	37/192	0.63%
Review Article #17 (January 2012)	20/190	0.38%	32/184	0.62%
Review Article #18 (January 2012)	5/81	0.22%	39/352	0.75%
Review Article #19 (February 2012)	28/121	0.80%	38/143	0.97%
Review Article #20 (February 2012)	17/104	0.54%	14/103	0.51%
Average	23.95	2.2175%	47.35	3.6425%

Table 10: Number and Percentage of Simple Sentences in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts

iv. Compound Sentences and Their Frequency

A compound sentence is a sentence that consists “of two or more main clauses” (Crystal, 2008:96).

Review Article #	LEVEL		Oyungezer	
	Number of Compound Sentences	Percentage of Compound Sentences	Number of Compound Sentences	Percentage of Compound Sentences
Review Article #1 (October 2010)	36/194	0.62%	10/242	0.13%
Review Article #2 (October 2010)	26/129	0.68%	15/188	0.26%
Review Article #3 (November 2010)	37/191	0.68%	17/214	0.27%
Review Article #4 (November 2010)	27/154	0.64%	11/226	0.17%
Review Article #5 (December 2010)	32/271	0.38%	13/276	0.16%
Review Article #6 (December 2010)	22/132	0.55%	19/175	0.37%
Review Article #7 (January 2011)	40/155	0.85%	12/182	0.21%
Review Article #8 (January 2011)	49/313	0.50%	14/253	0.18%
Review Article #9 (February 2011)	27/229	0.40%	28/269	0.32%
Review Article #10 (February 2011)	22/292	0.25%	21/214	0.35%
Review Article #11 (March 2011)	32/185	0.60%	13/275	0.15%
Review Article #12 (March 2011)	11/94	0.42%	19/229	0.27%
Review Article #13 (April 2011)	31/204	0.54%	20/242	0.27%
Review Article #14 (April 2011)	28/201	0.48%	29/214	0.48%
Review Article #15 (May 2011)	26/123	0.72%	17/307	0.18%
Review Article #16 (May 2011)	22/128	0.62%	21/192	0.36%
Review Article #17 (January 2012)	32/190	0.61%	19/184	0.37%
Review Article #18 (January 2012)	17/81	0.77%	13/352	0.25%
Review Article #19 (February 2012)	7/121	0.20%	1/143	0.02%
Review Article #20 (February 2012)	14/104	0.45%	13/103	0.48%
Average	26.9	2.74%	16.25	1.3125%

Table 11: Number and Percentage of Compound Sentences in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts

The mean proportion of simple sentences to compound sentences in Tables 10 and 11 is 44.35% to 54.8% in the LEVEL texts and 72.85% to 26.25% in the Oyungezer texts. This is the only part where the yielded results do not match between the two magazines. This could be attributed to the stylistic choices of the writers and thus of the magazines, since explaining in either short or long, connected sentences is a personal preference more than anything else.

In line with the findings in Table 7, most of the compound sentences in both magazines are formed with the connective “ve - and” (“Artık önümüzde iki büyük, gösterişli, hareketli ve manzara zengini ada var. - Now we have two big, glorious, dynamic and scenic islands in front of us.” (LEVEL article #11); “Her ay elimize bir ton aksiyon oyunu düşüyor ve bizim de bunların arasından oynamaya değer olanları çekip çıkarmamız gerek. - We receive a lot of action games each month and we need to find the ones worth playing among them.” (Oyungezer article #8)).

v. Inverted Sentences and Their Frequency

An inverted sentence is a sentence “in which a specific sequence of constituents is seen as the reverse of another” (Crystal, 2008:254).

Review Article #	LEVEL		Oyungezer	
	Number of Inverted Sentences	Percentage of Inverted Sentences	Number of Inverted Sentences	Percentage of Inverted Sentences
Review Article #1 (October 2010)	2/194	0.03%	7/242	0.09%
Review Article #2 (October 2010)	6/129	0.16%	4/188	0.07%
Review Article #3 (November 2010)	13/191	0.23%	5/214	0.08%
Review Article #4 (November 2010)	7/154	0.16%	19/226	0.30%
Review Article #5 (December 2010)	4/271	0.04%	19/276	0.23%
Review Article #6 (December 2010)	4/132	0.10%	11/175	0.21%
Review Article #7 (January 2011)	3/155	0.06%	8/182	0.14%
Review Article #8 (January 2011)	6/313	0.06%	10/253	0.13%
Review Article #9 (February 2011)	7/229	0.10%	4/269	0.04%
Review Article #10 (February 2011)	16/292	0.18%	14/214	0.23%
Review Article #11 (March 2011)	7/185	0.13%	7/275	0.08%
Review Article #12 (March 2011)	5/94	0.19%	4/229	0.05%
Review Article #13 (April 2011)	11/204	0.20%	7/242	0.09%
Review Article #14 (April 2011)	6/201	0.10%	20/214	0.33%
Review Article #15 (May 2011)	2/123	0.05%	13/307	0.13%
Review Article #16 (May 2011)	7/128	0.19%	10/192	0.17%
Review Article #17 (January 2012)	16/190	0.31%	16/184	0.31%
Review Article #18 (January 2012)	1/81	0.04%	17/352	0.33%
Review Article #19 (February 2012)	4/121	0.11%	15/143	0.38%
Review Article #20 (February 2012)	3/104	0.10%	6/103	0.22%
Average	6.5	0.635%	10.8	0.9025%

Table 12: Number and Percentage of Inverted Sentences in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts

Table 12 shows that the mean proportion of simple sentences to inverted sentences is 86.45% to 12.7% in LEVEL and 80.95% to 18.05% in Oyungezer. According to Acarlar (1969), the inverted sentence developed as a response to the movement that aimed to make written Turkish resemble the spoken variation. With this in mind, it would be safe to assume that, although not many in number, the inverted sentences in both magazines adorn the texts with a sense of “speaking” that makes them more interactive (*“Düşünün ki bir trendesiniz. - Think that you are on a train.”* (LEVEL article #19); *“Bu tarz ufak değişiklikler oyunun ilerleyişi sırasında bir sonraki şehre geçme ve seviye geliştirme monotonluğunu azaltıyor büyük ölçüde. - Small changes like these decrease to a big extent the level of monotony of moving towards the next city and leveling up in the course of the game.”* (Oyungezer article #14)).

vi. Verbal Sentences and Their Frequency

A verbal sentence is a sentence “that contains a verb or verb form in the predicate position” (Crystal, 2008:432).

Review Article #	LEVEL		Oyungezer	
	Number of Verbal Sentences	Percentage of Verbal Sentences	Number of Verbal Sentences	Percentage of Verbal Sentences
Review Article #1 (October 2010)	52/194	0.88%	64/242	0.88%
Review Article #2 (October 2010)	33/129	0.84%	46/188	0.82%
Review Article #3 (November 2010)	42/191	0.79%	54/214	0.85%
Review Article #4 (November 2010)	33/154	0.80%	45/226	0.72%
Review Article #5 (December 2010)	64/271	0.77%	63/276	0.78%
Review Article #6 (December 2010)	29/132	0.72%	37/175	0.72%
Review Article #7 (January 2011)	37/155	0.80%	45/182	0.81%
Review Article #8 (January 2011)	77/313	0.80%	67/153	0.87%
Review Article #9 (February 2011)	45/229	0.66%	73/169	0.85%
Review Article #10 (February 2011)	60/292	0.70%	44/214	0.73%
Review Article #11 (March 2011)	44/185	0.81%	75/275	0.88%
Review Article #12 (March 2011)	24/94	0.92%	65/229	0.92%
Review Article #13 (April 2011)	48/204	0.82%	55/242	0.70%
Review Article #14 (April 2011)	54/201	0.91%	37/214	0.61%
Review Article #15 (May 2011)	33/123	0.91%	79/307	0.84%
Review Article #16 (May 2011)	31/128	0.81%	45/192	0.76%
Review Article #17 (January 2012)	39/190	0.73%	38/184	0.74%
Review Article #18 (January 2012)	22/81	0.95%	41/352	0.80%
Review Article #19 (February 2012)	26/121	0.74%	28/143	0.73%
Review Article #20 (February 2012)	23/104	0.74%	22/103	0.81%
Average	40.8	4.025%	51.15	3.955%

Table 13: Number and Percentage of Verbal Sentences in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts

vii. Nonverbal Sentences and Their Frequency

A nonverbal sentence “is a sentence which has no proper verb in the predicate” (Crystal, 2008:432).

Review Article #	LEVEL		Oyungezer	
	Number of Nonverbal Sentences	Percentage of Nonverbal Sentences	Number of Nonverbal Sentences	Percentage of Nonverbal Sentences
Review Article #1 (October 2010)	7/194	0.11%	8/242	0.11%
Review Article #2 (October 2010)	6/129	0.15%	10/188	0.17%
Review Article #3 (November 2010)	11/191	0.20%	9/214	0.14%
Review Article #4 (November 2010)	8/154	0.19%	17/226	0.27%
Review Article #5 (December 2010)	19/271	0.22%	17/276	0.21%
Review Article #6 (December 2010)	11/132	0.27%	14/175	0.27%
Review Article #7 (January 2011)	9/155	0.19%	10/182	0.18%
Review Article #8 (January 2011)	19/313	0.19%	10/253	0.12%
Review Article #9 (February 2011)	23/229	0.33%	12/269	0.14%
Review Article #10 (February 2011)	25/292	0.29%	16/214	0.26%
Review Article #11 (March 2011)	10/185	0.18%	10/275	0.11%
Review Article #12 (March 2011)	2/94	0.07%	5/229	0.07%
Review Article #13 (April 2011)	10/204	0.17%	23/242	0.29%
Review Article #14 (April 2011)	5/201	0.08%	23/214	0.38%
Review Article #15 (May 2011)	3/123	0.08%	15/307	0.15%
Review Article #16 (May 2011)	7/128	0.18%	14/192	0.23%
Review Article #17 (January 2012)	14/190	0.26%	13/184	0.25%
Review Article #18 (January 2012)	1/81	0.04%	10/352	0.19%
Review Article #19 (February 2012)	9/121	0.25%	10/143	0.26%
Review Article #20 (February 2012)	8/104	0.25%	5/103	0.18%
Average	10.35	0.925%	12.55	0.995%

Table 14: Number and Percentage of Nonverbal Sentences in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts

It is clear from Table 13 and Table 14 that verbal sentences far outweigh nonverbal in both magazines (LEVEL: 80.5% to 18.5%, Oyungezer: 79.1% to 19.9%). Also drawing upon the results of Table 3, the high number of verbal sentences implies that more is “happening” in the review sections of video game magazines than there “is”. In other words, the interactive side of these texts is more prevalent than their informative aspect, which is one of the strongest indications that these texts show spoken language properties to a very high degree. Examples include: “*Yaklaşık 10\$’lık satış fiyatına sahip olan AMY’yi satın almak istiyorsanız, öncellikle bunu neden yapmak istediğinizi dikkatlice düşünün.* - *If you want to buy AMY which has an approximate sale price of \$10, think carefully why you would want to do this first.*” (LEVEL article #19), “*Ben olsam FIFAM’ın offline modunu komple söker atardım.* - *If it were up to me, I would get rid of the offline mode of FIFAM completely.*” (Oyungezer article #10)

viii. Elliptical Sentences and Their Frequency

An elliptical sentence is “a sentence where, for reasons of economy, emphasis or style, a part of the structure has been omitted” (Crystal, 2008:166).

Review Article #	LEVEL		Oyungezer	
	Number of Elliptical Sentences	Percentage of Elliptical Sentences	Number of Elliptical Sentences	Percentage of Elliptical Sentences
Review Article #1 (October 2010)	5/194	0.08%	8/242	0.11%
Review Article #2 (October 2010)	2/129	0.05%	4/188	0.07%
Review Article #3 (November 2010)	7/191	0.12%	3/214	0.04%
Review Article #4 (November 2010)	11/154	0.14%	3/226	0.04%
Review Article #5 (December 2010)	10/271	0.12%	8/276	0.10%
Review Article #6 (December 2010)	3/132	0.07%	3/175	0.05%
Review Article #7 (January 2011)	1/155	0.02%	4/182	0.07%
Review Article #8 (January 2011)	10/313	0.10%	5/253	0.06%
Review Article #9 (February 2011)	11/229	0.23%	3/269	0.03%
Review Article #10 (February 2011)	6/292	0.07%	13/214	0.21%
Review Article #11 (March 2011)	7/185	0.12%	4/275	0.04%
Review Article #12 (March 2011)	2/94	0.07%	4/229	0.05%
Review Article #13 (April 2011)	16/204	0.27%	5/242	0.07%
Review Article #14 (April 2011)	7/2201	0.11%	4/214	0.06%
Review Article #15 (May 2011)	2/123	0.05%	7/307	0.07%
Review Article #16 (May 2011)	5/128	0.14%	3/192	0.05%
Review Article #17 (January 2012)	12/190	0.22%	5/184	0.09%
Review Article #18 (January 2012)	1/81	0.04%	8/352	0.15%
Review Article #19 (February 2012)	8/121	0.22%	5/143	0.12%
Review Article #20 (February 2012)	5/104	0.16%	3/103	0.11%
Average	6.55	0.006%	5.1	0.0035%

Table 15: Number and Percentage of Elliptical Sentences in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts

Hoey (1991) states that when an ellipsis in a text is involved, it serves as a tool to present a package of information in a certain manner, i.e., in the way that the writer wants to present it. The elliptical sentences in the texts in question usually function as items of “mystery” which the writer uses in order to have the reader try and “solve” them (*“Uçan tekme atma, size saldıran zombilerden daha hızlı sıyrılma gibi şeyler... - Things like throwing a flying kick, getting rid of the zombies that attack you in a faster manner...”* (LEVEL article #1); *“Sonraki yıllar boyunca bir sürü şey değişti benim için ama her Harry Potter kitabını ilk çıktığı gün alıp okuma alışkanlığım, filmlerini gösterime girdiği gibi gidip izleyişim, oyunlarını oynama saplantım değişmedi... - Many things have changed for me during the following years, but my habit of buying all Harry Potter books the day they came out, my watching its movies as soon as they were released, my obsession of playing its games did not change...”* (Oyungezer article #18)). According to Wilson (2000), speakers occasionally prefer to leave some parts out in their daily speech for the sake of practicality and these parts are recoverable from the linguistic context. The same phenomenon is also observed in video game magazines, another point highlighting their speech-like aspect.

ix. Interrogative Sentences and Their Frequency

An interrogative sentence is a “sentence typically used in the expression of questions” (Crystal, 2008:251).

Review Article #	LEVEL		Oyungezer	
	Number of Interrogative Sentences	Percentage of Interrogative Sentences	Number of Interrogative Sentences	Percentage of Interrogative Sentences
Review Article #1 (October 2010)	10/194	01.8%	11/242	01.6%
Review Article #2 (October 2010)	6/129	01.2%	12/188	01.9%
Review Article #3 (November 2010)	8/191	01.8%	19/214	03.0%
Review Article #4 (November 2010)	10/154	02.9%	18/226	02.3%
Review Article #5 (December 2010)	8/271	01.2%	8/276	01.1%
Review Article #6 (December 2010)	4/132	01.0%	8/175	01.1%
Review Article #7 (January 2011)	11/155	01.9%	4/182	00.8%
Review Article #8 (January 2011)	7/313	00.9%	7/253	01.1%
Review Article #9 (February 2011)	9/229	01.4%	7/269	01.0%
Review Article #10 (February 2011)	15/292	01.9%	7/214	01.3%
Review Article #11 (March 2011)	9/185	01.3%	8/275	01.2%
Review Article #12 (March 2011)	9/94	03.7%	11/229	01.6%
Review Article #13 (April 2011)	3/204	00.6%	4/242	00.5%
Review Article #14 (April 2011)	10/201	02.5%	10/214	01.3%
Review Article #15 (May 2011)	11/123	02.2%	5/307	00.7%
Review Article #16 (May 2011)	6/128	02.0%	4/192	00.5%
Review Article #17 (January 2012)	4/190	00.7%	10/184	01.4%
Review Article #18 (January 2012)	12/81	03.9%	11/352	01.8%
Review Article #19 (February 2012)	4/121	01.1%	6/143	01.7%
Review Article #20 (February 2012)	3/104	00.9%	13/103	02.9%
Average	7.95	1.745%	9.15	1.44%

Table 16: Number and Percentage of Participles in the Selected LEVEL and Oyungezer Texts

Interrogative sentences are mostly established through the question particle “mı” in the texts (“*Aşırı zenginsiniz ve paranızı nasıl harcayacağınızı mı bilmiyorsunuz?* - *Are you extremely wealthy and you do not know how to spend your money?*” (LEVEL article #19); “*Resident Evil serisini yaratmış olmasına rağmen, bu markayla işinin bittiğini anladığı an ardına bakmadan çekip giden o değil mi?* - *Is he not the one who left without even looking back as soon as he realized that he was done with this brand, although he created the Resident Evil series?*” (Oyungezer article #8)). The questions formed with the question particle often involve an attempt by the writer to attract the reader’s attention to a particular point or to raise awareness regarding a feature of the game. Interrogative sentences also increase the level of interaction in the texts.

Chart 3: Percentage of Sentence Types in the Selected LEVEL Texts

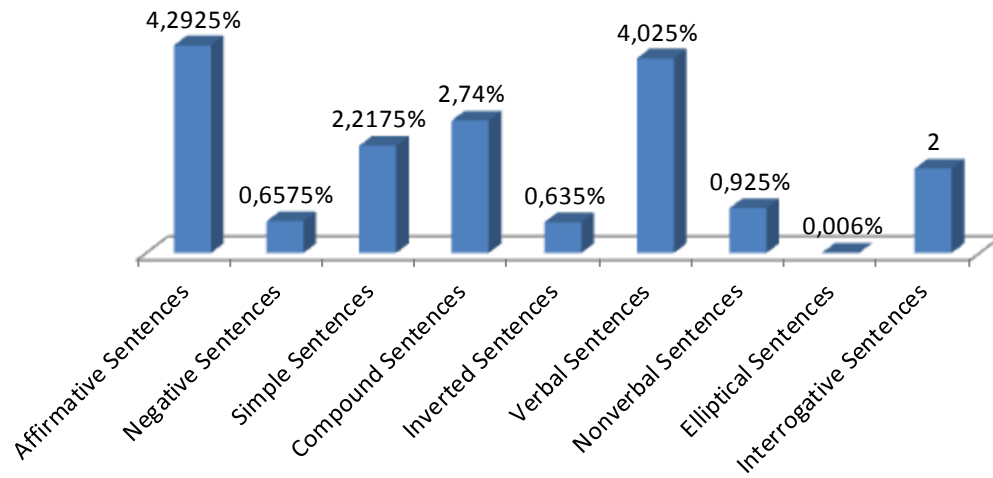
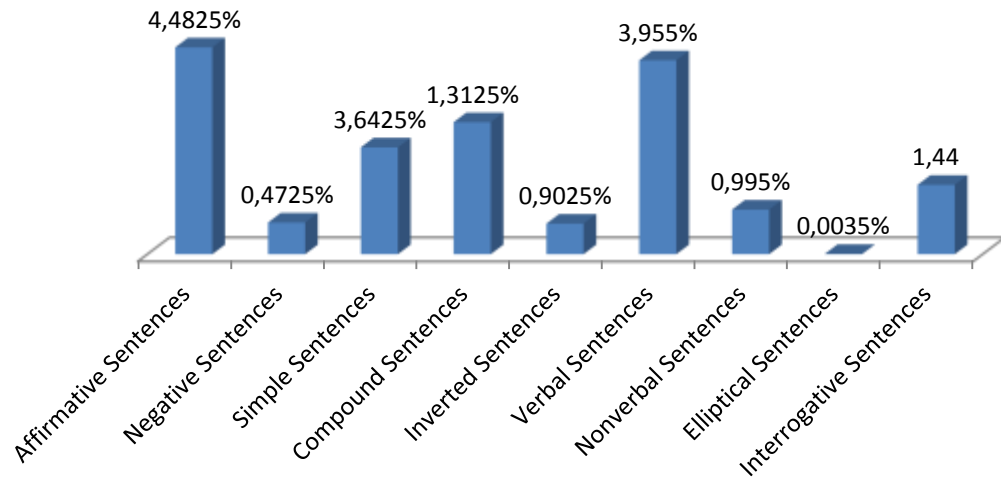


Chart 4: Percentage of Sentence Types in the Selected Oyungezer Texts



It could be observed from Chart 3 and Chart 4 that affirmative sentences are the most common type of sentence in both magazines. Following affirmative sentences, verbal sentences take up the second place, which shows that this text type is highly active and dynamic in its tone. Compound sentences take up the third place in both texts in terms of frequency. This could be seen as a reflection of the informative aspect of this text type, as the inclusion of more compound sentences usually means that more lexical items are involved. Again, the high consistency between the frequencies of sentence types in the two magazines indicates that the review sections of video game magazines form a specific kind of genre.

The grammatical analysis part revealed that there are more affirmative sentences than negative sentences in these texts, yet they increased in number if the grade of a game was less than 5. This indicates that affirmative sentences serve the function of presenting the positive characteristics of the games in question. The proportion of simple versus compound sentences showed difference between the issues of the two magazines, where stylistic preferences came into play. The number of inverted sentences was low, yet their existence

points to the speech-like nature of the magazines. Likewise, the high number of verbal sentences, as opposed to nonverbal sentences, indicates that these magazines have strong implications relating to speech. Yet again, the magazines become even more interactional with the inclusion of elliptical sentences.

3.3. Structural Interpretation of the Text-genre

In this part, the macro structures of the game review sections of video game magazines are analyzed and illustrated with examples.

LEVEL		Oyungezer	
Article #1 (October 2010)		Article #1 (October 2010)	
Paragraph(s)	Move	Paragraph(s)	Move
1	Anecdote	1-2	Anecdote
2-5	Description	3-7	Description
6	Evaluation	8	Evaluation
Article #2 (October 2010)		Article #2 (October 2010)	
Paragraph(s)	Move	Paragraph(s)	Move
1	Anecdote	1	Anecdote
2-6	Description	2-8	Description
7	Evaluation	9	Evaluation
Article #3 (November 2010)		Article #3 (November 2010)	
Paragraph(s)	Move	Paragraph(s)	Move
1	Anecdote	1-2	Anecdote
2-12	Description	3-9	Description
13	Evaluation	10	Evaluation
Article #4 (November 2010)		Article #4 (November 2010)	
Paragraph(s)	Move	Paragraph(s)	Move
1-4	Direct Introduction	1	Anecdote
5-9	Description	2-6	Description
10	Evaluation	7	Evaluation

LEVEL	
Article #5 (December 2010)	
Paragraph(s)	Move
1	Direct Introduction
2-9	Description
10	Evaluation

Article #6 (December 2010)	
Paragraph(s)	Move
1-3	Direct Introduction
2-11	Description
12	Evaluation

Article #7 (January 2011)	
Paragraph(s)	Move
1	Direct Introduction
2-7	Description
8	Evaluation

Article #8 (January 2011)	
Paragraph(s)	Move
1-4	Anecdote
5-17	Description
18	Evaluation

Oyungezer	
Article #5 (December 2010)	
Paragraph(s)	Move
1-2	Direct Introduction
3-7	Description
8	Evaluation

Article #6 (December 2010)	
Paragraph(s)	Move
1	Anecdote
2-11	Description
12	Evaluation

Article #7 (January 2011)	
Paragraph(s)	Move
1	Anecdote
2-7	Description
8	Evaluation

Article #8 (January 2011)	
Paragraph(s)	Move
1	Direct Introduction
2-9	Description
10	Evaluation

LEVEL	
Article #9 (February 2011)	
Paragraph(s)	Move
1-2	Anecdote
3-7	Description
8	Evaluation

Article #10 (February 2011)	
Paragraph(s)	Move
1-3	Anecdote
4-6	Description
7	Evaluation

Article #11 (March 2011)	
Paragraph(s)	Move
1	Anecdote
2-7	Description
8	Evaluation

Article #12 (March 2011)	
Paragraph(s)	Move
1	Direct Introduction
2-3	Description
4	Evaluation

Oyungezer	
Article #9 (February 2011)	
Paragraph(s)	Move
1	Anecdote
2-8	Description
9	Evaluation

Article #10 (February 2011)	
Paragraph(s)	Move
1	Anecdote
2-5	Description
6	Evaluation

Article #11 (March 2011)	
Paragraph(s)	Move
1	Anecdote
2-11	Description
12	Evaluation

Article #12 (March 2011)	
Paragraph(s)	Move
1	Anecdote
2-11	Description
12	Evaluation

LEVEL**Article #13 (April 2011)**

Paragraph(s)	Move
1-2	Anecdote
3-11	Description
12-13	Evaluation

Article #14 (April 2011)

Paragraph(s)	Move
1	Anecdote
2-6	Description
7	Evaluation

Article #15 (May 2011)

Paragraph(s)	Move
1	Direct Introduction
2-7	Description
8	Evaluation

Article #16 (May 2011)

Paragraph(s)	Move
1	Direct Introduction
2-5	Description
6-	Evaluation

Oyungezer**Article #13 (April 2011)**

Paragraph(s)	Move
1	Anecdote
2-10	Description
11	Evaluation

Article #14 (April 2011)

Paragraph(s)	Move
1-2	Anecdote
3-10	Description
11	Evaluation

Article #15 (May 2011)

Paragraph(s)	Move
1	Anecdote
2-8	Description
9	Evaluation

Article #16 (May 2011)

Paragraph(s)	Move
1	Anecdote
2-10	Description
11	Evaluation

LEVEL**Article #17 (January 2012)**

Paragraph(s)	Move
1	Anecdote
2	Description
3	Evaluation

Article #18 (January 2012)

Paragraph(s)	Move
1	Direct Introduction
2-4	Description
5	Evaluation

Article #19 (February 2012)

Paragraph(s)	Move
1	Direct Introduction
2-7	Description
8	Evaluation

Article #20 (February 2012)

Paragraph(s)	Move
1	Anecdote
2-8	Description
9-10	Evaluation

Oyungezer**Article #17 (January 2012)**

Paragraph(s)	Move
1	Anecdote
2-8	Description
9	Evaluation

Article #18 (January 2012)

Paragraph(s)	Move
1	Anecdote
2-9	Description
10	Evaluation

Article #19 (February 2012)

Paragraph(s)	Move
1	Direct Introduction
2-5	Description
6	Evaluation

Article #20 (February 2012)

Paragraph(s)	Move
1	Direct Introduction
2-5	Description
6	Evaluation

By and large, the review sections of video game magazines are composed of three main moves:

1a- The “Anecdote” Move

1b- The “Direct Introduction” Move

2- The “Description” Move

3- The “Evaluation” Move

In the first move, the common observation is that the writer makes an introduction by relating the game to real life events. In order to do this, the writer either tells a story that he or she has experienced or tells a joke. Alternatively, the writer could choose to directly initiate into the writing, but this move is the less common of the two.

The second move, which could be regarded as the core of this type of texts, involves the description of the game at issue. This move could be further elaborated as having sub-moves where the graphics, story, atmosphere, fun, content wealth, multiplayer/online and sound/music (the seven criteria according to which games are graded in Oyungezer) aspects are accounted for. However, no common pattern was observed in the order of these sub-moves. That is, the sound/music sub-move could precede the graphics sub-move in one review, whereas the graphics sub-move could come after the story sub-move in another.

In the last move, the writer could make a brief summary of the whole review, mention who may and may not want to play the game, and for which reasons, and then conclude the review. The tone of this move highly depends on the grade given to the game, generally alternating between positive and negative, but sometimes also remaining ambivalent.

Examples from LEVEL:

1- *“Tanrılar... Onları sevsen bir türlü, sevmesen bir türlü. Kratos onları sevmemeyi seçti. Savaş açtı tüm kudretiyle önünde duran o devasa, yüce varlıklara. - Gods... It’s a problem if you love them and another if you don’t. Kratos chose not to love them. He declared war on those gigantic, mighty beings that stood before him.” (Direct Introduction)*

“Athena’nın Kratos’a hediyesi, Blades of Athena yine Kratos’un yanında. Bu bıçaklarla yolunu bulmayı biliyor Kratos fakat bu defa, yepyeni bir silahla daha buluşuyor. God of War oyunlarında bir ilk gerçekleşiyor ve Kratos bir kalkan kullanabiliyor. Spartanlar’ın temel savaş ekipmanı kalkan ve mızrak, bıçaklarınız kadar güçlü olmasa da bir hayli işlevsel. - Blades of Athena, Athena’s gift to Kratos, are still with Kratos. Kratos knows how to move in his path with these blades, but this time, he meets yet another brand new weapon. A first happens in the God of War games and Kratos becomes able to use a shield. Shield and javelin, Spartans’ main war equipment, are quite efficient, even though they are not as powerful as your blades.” (Description)

“Oyunun yer yer yavaşlaması dışında hiçbir eksisi bulunmadığını gönül rahatlığıyla söylüyor ve tüm PSP sahiplerini bu oyunu almaya davet ediyorum. Uzun bir süre boyunca böyle bir oyun göremeyeceksiniz; değerini bilin. - I say with mind at peace that the game has no cons except for the fact that it slows down every now and then and invite all PSP owners to buy this game. You will not be able to see a game like this for a long time, appreciate its value.” (Evaluation) - (LEVEL article #6)

2- *“29 yıllık yaşantımda ilk defa bir tane heyecan verici plan yaptım, sadece bir tane... Dedim ki, “Yazın Japonya’ya gideyim, adam gibi gezeyim.” Ve Japonya’yı dalgalar aldı... - I had made an exciting plan for the first time ever in my life of 29 years, only one... I thought to myself that I should go to Japan and wander around decently. And then Japan was flooded.” (Anecdote)*

“Ara sahnelerimiz halen kaliteli, hatta oyunun en güzel yerleri bu ara sahneler olabilir. Ne var ki bunlar, seslendirme bile olmayan, sadece yazı okuduğumuz diyaloglara dönüşüyor bittikten sonra. - Our cut scenes are still of good quality. In fact, the best part of the game could be these cut scenes. However, after finished, these turn into dialogues where we read texts, without any voicing in them.” (Description)

“Bu oyunun tek eğlenceli yanı, birçok yeni hareket satın alıp bunları dövüşlerde kullanmak ve ara sahneleri izlemek. Sırf bunları yapmak için de Yakuza 4 alınmaz ne yalan söyleyeyim. Ancak sıkı bir Uzak Doğu hayranı olursunuz da o zaman... - The only fun parts of this game are purchasing new moves and using them in combats and watching the cut scenes. Why would I lie, one should not buy Yakuza 4 just to do these. Only if you are a die-hard fan of the Far East...” (Evaluation) - (LEVEL article #13)

Examples from Oyungezer:

1- *“Ağustos böceği ve karıncanın şu hikayesini bilirsiniz. O hikayede herkes karıncanın tarafındadır. Çünkü o çalışkandır, fedakardır. Hayvanlar aleminin örnek ferdidir. Ama ne diyorum biliyor musunuz? Şu an benim olduğum yerde olsaydınız, ağustos böcekleri en sıkı dostunuz olurdu. Gecenin derinliklerinde, sık çalıkların arasında gölgeden daha sessiz olmak zorundayım. - You must know the famous tale of the locust and the ant. Everyone roots for the ant in that tale. Because it is diligent and devoted. It is the exemplary member of the animal world. But you know what? If you were where I am now, locusts would be your best friends. In the depths of the night and among the dense bushes, I need to be even more silent than the shadow.” (Anecdote)*

“Serinin önceki oyunlarını oynadıysanız neyle karşılaşacağınızı az çok tahmin edebilirsiniz. Ancak SSF, serinin son oyunu Confrontation’dan çok çok daha iyi. Uygulamaya çalıştığınız taktikler bu kez gerçekten işe yarıyor. - If you had played the previous games in the series, you could guess more or less what you are going to come up against. However, SSF is a lot better than

Confrontation, the last game of the series. The tactics you try to use actually do work this time around.” (Description)

“Zipper, daha önce Slant Six’in façasını dağıttığı Socom’u nispeten tekrar toplamayı başarmış ancak oyunun can damarı olan yapay zeka konusunda büyük günahlar işlemiş. Tasarım hataları da cabası... - Zipper relatively managed to make the game good again, which Slant Six had ruined before, but committed big sins regarding the artificial intelligence, which is the most vital point of the game.” (Evaluation) - (Oyungezer article #15)

2- “Eh be Pokémon efendi, tür sayın sabit kalsa hepinizi yakalamayı anlayacağım da, nereye gidiyorsun sen böyle? Elemanlarının sayısı 600’ü aşmış, sen hala karşıma geçip “Ahanda beşinci jenerasyona hoş geldin, bu da yeni bölge Unova, hadi yoluna” diyorsun. Ben seni takip edemiyorum artık biliyor musun? - Oh, dear Pokémon! I would understand catching you all if your species number were to remain fixed, but where are you going like this? The number of your members is well above 600, yet you still tell me “Here’s the fifth generation, welcome to it! And this is the new region: Unova!” I cannot follow you anymore, do you know that?” (Direct Introduction)

“Şimdi bu geldi ya karşıma, daha ilk bakışta belli ediyor en önemli vasıflarından birisini. Grafiksel anlamda artık o kadar basit olmadığını, sınırlı kalmadığını, başlangıç sahnesinde yine kare kare olan dünyasını farklı açılardan gösterebilmesiyle ifade etmeye çalışıyor. - So here it is in front of me, showing me one of its most important aspects right from the start. It is trying to reflect that it is not that simple and limited graphics-wise by showing its world, which is still pixelated, from different angels.” (Description)

“Pokémon jargonuyla söylemek gerekirse evriminin en üst basamağında bulunan bir jenerasyon duruyor karşımızda. - If it must be stated in Pokémon terms, there is a generation before us that stands on top of its evolutionary line.” (Evaluation) - (Oyungezer article #14)

CHAPTER 5 – CONCLUSION

This study attempted to analyze video game magazines with respect to their lexico-grammatical and structural features and whether they show linguistic regularities. For this purpose, the communicative purpose of the game review sections of two major video game magazines published in Turkey, namely LEVEL and Oyungezer, were identified and two steps from Bhatia's (1993) model for uncovering previously unknown genres was applied on them. Therefore, the method consists of three distinct (but highly interconnected) parts: communicative purpose(s) of the texts, analysis of lexico-grammatical features, structural interpretation of the text-genre. It was the review sections of the aforementioned video game magazines that were investigated, since these sections are assumed to be the genre-defining parts of these magazines.

As for the research questions of the study, the first one was: "What is the communicative purpose of the game review sections of video game magazines?"

It turns out that the game review sections of video game magazines have two communicative purposes: giving information about video games and related subjects in as much detail as possible and the writers' wish to either lead the readers to buy a game or avoid doing so. The latter, however, is not apparent at first glance and is only revealed through a more detailed reading. Thus, the discourse community has the main communicative purpose of sharing information about video games, the video game community and related events such as tournaments or gatherings. It is worth noting that the magazines contain terminological use of words and thus could not be made sense of by people who do not share the same linguistic, discursive and rhetoric interests as those belonging to the discourse community.

The second research question was: "What are the lexical features of the game review sections of video game magazines?"

The findings reveal that nouns are the most frequently used word type in these texts. Since the primary communicative purpose of these texts is to provide the reader with information about video games in general, this result is hardly surprising as nouns work as tools of conveying information. After nouns, one of the most prominent features of these texts is their frequent use of verbs, which leads them to have a highly dynamic tone. In line with the high prevalence of verbs, adverbs turn out to be the third most common word type in the game review sections of video game magazines. As could be noticed from the analysis results, all findings are highly consistent between LEVEL and Oyungezer and among all issues of each.

The third research question was: “What are the grammatical features of the game review sections of video game magazines?”

The affirmative sentence is the most common type of sentence in both LEVEL and Oyungezer. These sentences help the writer to explain the positive characteristics of a game in a review. Parallel to the prevalence of verbs in the texts, the verbal sentence is the second most frequent sentence type, showing that this text type is highly active in giving information to the reader. Following verbal sentences, compound sentences are the third most common sentences in both of the magazines. The informative aspect of these texts could be attributed partly to compound sentences, as there are more lexical items in them as opposed to simple sentences.

The last research question was “What are the cognitive move structures of the game review sections of video game magazines?”

The analysis revealed that they are composed of three main moves: The “Anecdote” Move/The “Direct Introduction” Move, The “Description” Move and lastly the “Evaluation” Move. In the first move, the writer could choose to directly initiate the writing or start talking about something related to the game. In the

second one, the game is described with a view to relay information to the reader about the general aspects of the game under discussion. In the last move, the writer summarizes the negative and positive sides of the game and gives it a final score, sometimes stating that the game is or is not worth buying.

On the whole, these magazines seem to be dense in information, but this information is transferred to the reader in a relatively informal way. That is, these magazines appear to be equally balanced when their informative and interactive aspects are taken into consideration. Furthermore, when the communicative purposes, lexical/grammatical features and structural interpretation of the game review sections of LEVEL and Oyungezer are investigated, the highly consistent results between both magazines indicate that they form a genre that shows common characteristics.

5.1. Implications of the Study

Many different text-genres have been analyzed in terms of their linguistic value until today, yet many more wait for their linguistic wealth to be discovered by linguists, language teachers and other people who are interested in languages. Similarly, the description of the review sections of video game magazines indicates that these texts show various lexico-grammatical features and could serve a multitude of purposes. Firstly, the findings of these texts could not only be used in the teaching and testing of the discursive features of the Turkish language, but also in its grammatical and spoken features. Teaching of the spoken features of written language does not seem to be a common practice. However, this appears to be stemming from the fact that many other types of magazines are far from being interactive and conform strictly to the rules of written language.

Another area where the findings of this study could be used is in the discovery of language universals. In this respect, the findings of this study can contribute to the comparison of the characteristics of the language used in video game

magazines to the similar genres in other languages and cultures. Such cross-cultural comparisons will shed light to the understanding of the universal properties of video game magazines.

5.2. Suggestions for Further Studies

The current study set out to analyze the review sections of two major video game magazines that are still published in Turkey, namely LEVEL and Oyungezer. Due to time constraints, the number of articles selected per issue was 2 from each magazine. A larger corpus would mean healthier statistical results and thus the number of articles to be analyzed could be increased in further studies.

Besides, there are video game magazines that have been released in Turkey in the past, but not anymore. Of these, GamePro, CD Oyun, PC Gamer and Gameshow could be mentioned as the ones that have a kind of review section in them. These magazines could be included in a study investigating the language change between the magazines that are not released anymore and the ones still in publication.

REFERENCES

- Acarlar, Kevser. "Devrik Cümle." Türk Dili Dil ve Edebiyat Dergisi (2009): 755-58.
- Bell, Allan. "Language and the Media." Annual Review of Applied Linguistics 15 (1995): 23.
- Ben-Amos, Dan. Folklore Genres. Austin: University of Texas P, 1976.
- Bhatia, V. K. Analysing Genre: Language Use in Professional Settings. London: Longman, 1993.
- Bhatia, Vijay K. "Applied Genre Analysis: A Multi-perspective Model." Ibérica 4 (2002): 3-19.
- Biber, Douglas. Discourse on the Move: Using Corpus Analysis to Describe Discourse Structure. Amsterdam: John Benjamins Pub. Co., 2007.
- Biber, Douglas. Variation Across Speech and Writing. Cambridge [England: Cambridge UP, 1988.
- Carney, Russel N., and Joel R. Levin. "Pictorial Illustrations Still Improve Students' Learning From Text." Educational Psychology Review 14 (2002): 5-26.

Crystal, David. A Dictionary of Linguistics and Phonetics. Malden, MA: Blackwell Pub., 2008.

Dudley-Evans, T. 1997. "Genre Models for the Teaching of Academic Writing to Second Language Speakers: Advantages and Disadvantages." In T. Miller (Ed), Functional Approaches to Written Text. Washington D.C.: USIA. (150-159).

Games for Health. Games for Health Project. 18 May 2012
<<http://www.gamesforhealth.org>>.

Göksel, Aslı, and Celia Kerslake. Turkish: A Comprehensive Grammar. London and New York: Routledge, 2005.

Halliday, M. A. K. An Introduction to Functional Grammar. London: E. Arnold, 1985.

Halliday, M. A. K. Language as Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning. Baltimore: University Park P, 1978.

Harrison, K., and B. J. Bond. "Gaming Magazines and the Drive for Muscularity in Preadolescent Boys: A Longitudinal Examination." Body Image 4 (2007): 269-77.

Hoey, Michael. Patterns of Lexis in Text. Oxford: Oxford UP, 1991.

Hoffman, Ute. "Are Computing Journals a Male Domain? Findings of a Mailed Questionnaire on Women's Activities in Computing Magazines and Periodicals." Computer Compacts 3 (1985): 202-05.

Hornby, Albert Sydney. Oxford Student's Dictionary of Current English. Oxford: Oxford UP, 2000.

Hymes, Dell H. Foundations in Sociolinguistics: An Ethnographic Approach. Philadelphia: University of Pennsylvania P, 1974.

İnce Özyıldırım, Işıl. Tür Çözümlemesi: Türkçe Metin İncelemeleri ve Karşılaştırmalar. Ankara: BilgeSu, 2010.

İnce Özyıldırım, Işıl. "Türk Yasa Dili." Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi 16(1) (1999a): 89-114.

İnce Özyıldırım, Işıl. "Türk Ceza Kanunu: Yasal Sözeylemlerin Çözümlemesi." Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi 16(2) (1999b): 95-107.

İnce Özyıldırım, Işıl. "Yasa Metinlerinde Ad Öbekleri ve İşlevleri Üzerine." Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi 18(1) (2001): 73-81.

İnce Özyıldırım, Işıl. "Yasa Dilinin Söylem Özellikleri." Dilbilim ve Uygulamaları Dergisi 3-4 (2003a): 119-137.

İnce Özyıldırım, Işıl. "Türkçe'de Köşe Yazılarının Bilişsel Yapıları." Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi 20 (2003): 91-104.

Jackson, Howard, and Etienne Zé Amvela. Words, Meaning And Vocabulary: An Introduction to Modern English Lexicology. London and New York: Continuum International Group Ltd., 2000.

Kandlin, C. N., and K. Lotfipour-Saedi. "Process of Discourse." Journal of Applied Language Study 1 (1983): 103-33.

Karadeniz, Oğuz Özgür. "Subject, Body and Technology in the Discourse of Cyberculture: The Case of Wired Magazine." Master's Thesis. Middle East Technical University, 2010. Ankara, 2010.

Karahan, Firdevs. "Tür Çözümlemesi Yönünden Düğün Davetiyelerine Yönelik Bir İnceleme." Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi 22 (2005): 105-33.

Lévi-Strauss, Claude. Mythologiques. Paris: Plon, 1971.

McLoughlin, Linda. The Language of Magazines. London: Routledge, 2000.

Propp, Vladimir Jakovlevič. Morphology of the Folktale. Bloomington, IN: Research Center, Indiana University, 1958.

Ricci, Oscar. "Technology for Everyone: Representations of Technology in Popular Italian Scientific Magazines." Public Understanding of Science 19 (2010): 578-89.

Samraj, Betty. "A Discourse Analysis of Master's Theses Across Disciplines." Journal of English for Academic Purposes 7 (2008): 55-67.

Stahl, Ted. "Video Game Genres." THOCP. The History of Computing Project. 01 Apr. 2012 <<http://www.thocp.net/software/games/reference/genres.htm>>.

Swales, John M. Genre Analysis: English in Academic and Research Settings. Cambridge [England: Cambridge UP, 1990.

Thornborrow, Joanna. "Playing Power: Gendered Discourses in a Computer Games Magazine." Language and Literature 6 (1997): 43-55.

Todorov, Tzvetan. "The Origin of Genres." New Literary History 8 (1976): 159-70.

Vanlı, Sanem. Analyzing the Language of Software Sections in Turkish Computer Magazines. Master's Thesis. Hacettepe University, 2003. Ankara, 2003.

"Video Game." Wikipedia. 17 May 2012. Wikimedia Foundation. 18 May 2012 <http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game>.

Wilson, Peter. Mind the Gap: Ellipsis & Stylistic Variation in Spoken & Written English. Harlow: Longman, 2000.

Video Game Magazines Used in the Study

"Dead Rising 2." LEVEL Oct. 2010: 60-61. (LEVEL Article #1)

"Spider-Man: Shattered Dimensions." LEVEL Oct. 2010: 72-74. (LEVEL Article #2)

"James Bond 007: Blood Stone." LEVEL Nov. 2010: 56-57. (LEVEL Article #3)

"Vanquish." LEVEL Nov. 2010: 72-73. (LEVEL Article #4)

"Arcania: Gothic 4." LEVEL Dec. 2010: 64-65. (LEVEL Article #5)

"God of War: Ghost of Sparta." LEVEL Dec. 2010: 92-93. (LEVEL Article #6)

"Battlefield Bad Company 2 - Vietnam." LEVEL Jan. 2011: 58-59. (LEVEL Article #7)

"TRON: Evolution." LEVEL Jan. 2011: 60-63. (LEVEL Article #8)

"Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds." LEVEL Feb. 2011: 60-63. (LEVEL Article #9)

"LittleBigPlanet 2." LEVEL Feb. 2011: 76-79. (LEVEL Article #10)

"Test Drive Unlimited 2." LEVEL Mar. 2011: 62-63. (LEVEL Article #11)

"Who's That Flying?!" LEVEL Mar. 2011: 86. (LEVEL Article #12)

"Yakuza 4." LEVEL Apr. 2011: 66-67. (LEVEL Article #13)

"Warhammer 40.000 Dawn of War II: Retribution." LEVEL Apr. 2011: 92-93. (LEVEL Article #14)

"SOCOM: Special Forces." LEVEL May 2011: 66-67. (LEVEL Article #15)

"Assassin's Creed: Brotherhood." LEVEL May 2011: 78. (LEVEL Article #16)

"Serious Sam 3: BFE." LEVEL Jan. 2012: 88. (LEVEL Article #17)

- "X3: Albion Prelude." LEVEL Jan. 2012: 90. (LEVEL Article #18)
- "AMY." LEVEL Feb. 2012: 73. (LEVEL Article #19)
- "The King of Fighters XIII." LEVEL Feb. 2012: 83. (LEVEL Article #20)
- "Tom Clancy's HAWX2." Oyungezer Oct. 2010: 70-71. (Oyungezer Article #1)
- "Castle Crashers." Oyungezer Oct. 2010: 74-75. (Oyungezer Article #2)
- "Darksiders." Oyungezer Nov. 2010: 88-89. (Oyungezer Article #3)
- "Arcania: Gothic 4." Oyungezer Nov. 2010: 92-93. (Oyungezer Article #4)
- "Star Wars: Force Unleashed 2." Oyungezer Dec. 2010: 56-57. (Oyungezer Article #5)
- "F1 2010." Oyungezer Dec. 2010: 58-59. (Oyungezer Article #6)
- "Apache Air Assault." Oyungezer Jan. 2011: 96-97. (Oyungezer Article #7)
- "Vanquish." Oyungezer Jan. 2011: 98-99. (Oyungezer Article #8)
- "Two Worlds II." Oyungezer Feb. 2011: 50-51. (Oyungezer Article #9)
- "Fifa Manager 11." Oyungezer Feb. 2011: 52-53. (Oyungezer Article #10)
- "Magicka." Oyungezer Mar. 2011: 42-43. (Oyungezer Article #11)
- "Your Shape: Fitness Evolved." Oyungezer Mar. 2011: 58-59. (Oyungezer Article #12)
- "Yakuza 4." Oyungezer Apr. 2011: 66-67. (Oyungezer Article #13)
- "Pokémon Black & White." Oyungezer Apr. 2011. (Oyungezer Article #14)
- "Socom: Special Forces." Oyungezer May 2011: 64-65. (Oyungezer Article #15)
- "De Blob 2." Oyungezer May 2011: 66-67. (Oyungezer Article #16)
- "Stronghold 3." Oyungezer Jan. 2012: 52-53. (Oyungezer Article #17)
- "LEGO Harry Potter: Years 5-7." Oyungezer Jan. 2012: 56-57. (Oyungezer Article #18)

"Afterfall: Insanity." Oyungezer Feb. 2012: 54. (Oyungezer Article #19)

"To the Moon." Oyungezer Feb. 2012: 55. (Oyungezer Article #20)

APPENDICES

Appendix I: Selected LEVEL Articles

İNCELEME

LEVEL Article #1 (P1)

Yeni Blue Castle Games
Dağıtan Capcom
Tür Akademi
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web: www.deadrising-2.com
Türkiye Dağıtım Aral

Yavaş Zombi

Nevada'da zombi salgını başladı. Zombi salgını ile ilgili medyadan önce çıkan haberler, zombi salgınına ilişkin. Zombi salgını bir an önce son bulmalı. Zombi salgınına ilişkin haberler, zombi salgınına ilişkin. Zombi salgınına ilişkin haberler, zombi salgınına ilişkin.

Dead Rising 2

Zombilere türlü türlü eziyet

“Öldükten sonra ne oluyoruz?” diye küçük çocuğa verilen cevaplar genelde sabittir: “Melek oluyoruz ya da da daha alternatifli alemler için “Kozmik bilince kavuşuyoruz çocuğum.” gibi cevaplar verilebilir. Halbuki bina sorsalar şöyle derim: “Öldükten sonra zombi oluyoruz çocuğum, ortalıkta salya akatarak gezinip, hikayenin kahramanının gelip bizi ikinci defa öldürmesini bekliyoruz.” Bunu bu kadar yıl oynadığım onlarca oyunda, öldürdüğüm yüz binlerce zombinin hatırlama söylüyorum.

Chuck'in dönüşü!

Geçen ay ön inceleme sürümünü oynadığım ve aktardığım Dead Rising 2'deki asi ağabeyimiz, kahramanımız kim? Chuck! Biraz MacGyver, biraz da Chuck Norris tadında bir adam. Öyle öldükten sonra içinde zombi olmak isteyebileceğiniz bir oyurusa değil Dead Rising 2; çünkü bu oyun Chuck'in parlak zekası sayesinde bir zombi öldürme sanatı oyunu haline gelmiş. Vegas felaketinde karınım kaybettikten sonra kendisini ufak kızına adayan Chuck'un peşini makus talihi bırakmıyor, adama bir rahat nefes almıyor. Kumartane şehrinin yıkılmasından sonra bu sefer Nevada'da kurulan Fortune City zombi istilasına uğruyor. Chuck, çocuğunun annesiyle aynı kader paylaşmaması için

Alternatif

Left 4 Dead 2 (8,6)
Plants vs. Zombies (8,6)
Resident Evil 5 (7,7)

şu yolları, şehirden kurtulmaya çalışıyor.

Evet, zombi öldürmek sanattır

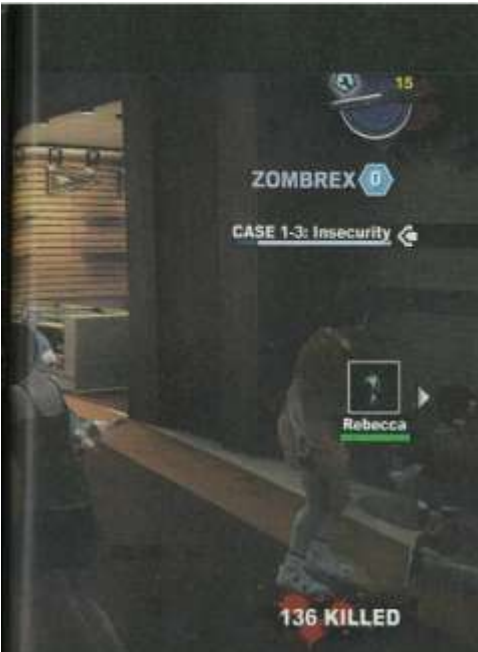
Yukarıda bunu söylemiştim. Neden? Her şeyden önce oyunda on binlerce zombi var. Gördüğünüz her delikte, tuvalette, sokaklarda silme zombi kaynıyor. Dolayısıyla öldür öldür bilmiyorlar. Öyle Resident Evil serisindeki gibi kurşunla öldürmeye kalksanız, bir Afrika ülkesi ortusunun mühimmatını buraya harcamanız gerekir. İşte bu noktada Chuck'un parlak zekası devreye giriyor ve eşyaları birleştirerek egzotik silahlar yapıyor. Geçen ay ön inceleme sürümünde bazılarından bahsetmiştim, şimdi tam sürümü oynarken yeni silahların bazılarını keşfettim. Örneğin boks eldivenlerine bıçak takıyor, tüpe çivi yerleştiriyor, çivili beyzbol sopası yapıyor, motora elektrikli testere takıyor, yangın söndürme cihazlarını birbirine bağlayıp dinamitle birleştiriyor ve daha niceleri... Bunları yapabilmek için "Maintenance Room" denen bir yere ihtiyacı var ki zaten bu odalara her iki adımda bir rastlayabiliyorsunuz. Etraftan topladığınız silahları burada birleştirip yeni ve daha güçlü silahlar üretiyorsunuz. Birbirleriyle birleşme ihtimali olan silahların üzerinde (nav) İngilizce anahtar çekli oluyor. Bunları alıp tek tek deneyerek yeni kombinasyonlar üretmeyi deneyebilirsiniz. Bazı silahların ve kombine ettiğiniz her silahın PP puanı verme ihtimali var. Örneğin mouse'un sol tuşuna basılı tutarsanız, Chuck elindeki silahın -varsa- daha çok hasar veren özelliğini kullanıyor. Elinde balızc varsa bunu kalasının üzerinden savuşturuyor ve zombiyi tek vuruşta alabiliyor. Bıçak varsa yanına yaklaştığı zombiyi kendine çekerek onun kanını deşiyor. Çivili beyzbol sopası kullanıyorsa sopayı tam kalaya indiriyor ve kendine doğru hızla koşuyor. Bu hareketlerin ortak özelliği, kaba kuvveti arttırmaya yönelik avantajlıysa karakteri yavaşlatıyor olmasa. Çünkü kalabalık bir ortamda bu artistiklikleri yaptığınız zaman çevrenizdeki zombiler üzerinize çullanıyor.

Chuck kendini nasıl geliştirir?

Chuck, kendisini kazandı; PP puanıyla geliştirir. Bunu da yukarıda anlattığım silahların alternatifli saldırı tekniklerini yaparak kazanıyorsunuz. Fakat seviye atlamak için bayağı bir PP puanı toplamamız lazım; bu da demek oluyor ki çok fazla sayıda zombi öldürmeliyiz. Bol bol zombi öldürmek

60

LEVEL Article #1 (P2)



sorun değil, her yer zombi kaynıyor. Esas sorun zamanı çünkü her gün "Zombrex" adlı ilacı bulup kızıma getirmeliyiz. Buna sonra değinirim. Yeterli puanı topladığınızda Chuck otomatik olarak seviye atlıyor. Gücü, kuvveti, dayanıklılığı ve hızı da oto-

Seviye atlamak için bayağı bir PP puanı toplamamız lazım; bu da demek oluyor ki çok fazla sayıda zombi öldürmeliyiz. Bol bol zombi öldürmek sorun değil, her yer zombi kaynıyor

matik olarak geliyor ve rasgele yeni özellikler kazanıyorsunuz. Uçan tekme atma, size saldıran zombilerden daha hızlı sıyrılma gibi şeyler... PP puanını sadece zombi öldürerek kazanmaya kalkmak gerçekten zor. Bu yüzden etrafta hayatta kalmış insanları sığınaca götürerek fazladan PP kazanabilirsiniz. Aynı zamanda etrafta kalmaktan kafayı sıyırmiş psikopatlar da karşınıza çıkacak ve bunları alt ederek de PP elde edebilirsiniz. Ama dediğim gibi, her zaman kızınızın ilaca gereksinim duyduğunu unutmayın. Sürekli kol saatinizi kontrol edin. Öncelikli hedefiniz önce ilacı bulmak, ondan arta kalan zamanda maceraya çıkan adamı rolünü oynamak olsun. Oyuna başlayınca Casino bölümünü de talan etmeyi unutmayın. Çünkü Zombrex, zor bulunan bir ilaç. Eğer onu macera esnasında bulamazsanız, "Pawn Shop"

denilen ve yağmacıların kurtuğu dükkanlardan satın alabiliyorsunuz. Fakat buradaki fiyatı 25.000\$; toplamamız imkansız olmayan ama biraz zahmet alan bir rakam.

Oyunun senaryosu fena değil. Ortada üzerinize yıkılmaya çalışılan bir sabotaj, temizlemeye çalıştığınız adınız ve kurtarmaya çalıştığınız kızınız var. New Fortune zombi dolu olmasına rağmen hikaye boyunca birçok yeni karakterle tanışıp iş birliği yapıyorsunuz. Bu da oyunu biraz daha oynanabilir yapıyor; çünkü bir yerden sonra kağıdı hızıyla yürüyen zombileri öldürmek, aralarında rahatlıkla kıymak can sıkıyorsa başlıyor, oyunu yavaşlatıyor ve heyecanı tüketiyor. Tek diyebileceğim şudur: Bu oyunun tek aksiyon yaratan şahısları siz olmanız ve zombilerin apış yavaş olması, "gel beni öldür" diyecek kadar savunmasız olmaları biraz sıkıcı. Ortamda istediğiniz gibi takılmıyorsunuz, çünkü ilaca ihtiyaç duyan kızınız yüzünden sürekli aceleci olmanız zorundasınız. "Şurada biri var, gidip konuşayım, bir görev alayım, yapayım" diyemiyorsunuz.

Nihayetinde kaliteli bir Capcom yapımı Dead Rising 2 ama ön inceleme sürümünde mutlaka düzeltirler dedğim kanın renginin mor gibi olması, oyunun fazla aksiyon içermemesi gibi ayrıntıların tam sunumda aynen devam etmesi çabuk sıkılmama neden oldu. Hikayesi ilk oyuna benzer ve çok sürükleyici olmasa



Dead Rising 2

- En iyi çeşitli ilaçe sahip oyun
- Zombiyle yavaşça oynamaya bir fırsatı daha sunuyor

8,7
7,5



■ Oyunda kullanabileceğiniz eşyalar neredeyse sınırsız, resimden de anlaşılabilir. İzere.

İNCELEME

LEVEL Article #2 (P1)

Disney Etkisi

Geçen yıl 4 milyar dolar gibi bir rakama Walt Disney Co. tarafından Marvel'in satın alınması, özellikle önümüzdeki dönemdeki çizgi roman karakterleri çevresinde geliştirilen oyunlara mutlaka etki ediyor olacak. 5.000'in üzerinde Marvel karakterinin tüm haklarının Disney'e geçmesi büyük bir olay. Etkile ini merakla bekleyip, gideceğiz.

Spider-Man: Shattered Dimensions

Dördü bir yerde

“Çokğu ilk günden bu yana tüm Spider-Man oyunları oynadım” diyebilmek isteyenlerin hazırlanmış biraz zorlanması gerekecek zira ilk Spider-Man oyunu 1978 senesinde DOS platformunda piyasaya sürülen “Questprobe 2 Spider-Man” adlı bir text adventure idi. Spider-Man: Shattered Dimensions tam 32 sene sonra elimizde, ile gelip rastlandığı ki her iki oyunun ilk sahnesi Mystero adlı “villain” (Türkçe’ye çevirmek insanın içinden gelmiyor) ile başlıyor. Illüzyon sanatının Nirvanası olan Quentin Beck, namı diğer Mystero gücüne güç katacak bir tabletin (Tablet of Order and Chaos) peşinde ve tabii ki son anda karşısına Spider-Man çıkıyor. Klasik alayı tavafatı ile masum bir giriş sonucunda tabletin kazara parçalanmasıyla yetmemiş gibi, parçaları dört farklı boyuta dağılıveriyor. Hikaye çok sıradan ama güzel olan şu ki dört boyut, dört farklı Spider-Man karakterinin çevresinde gelişiyor. Tablet parçaları peşinde koşarken Amazing Spider-Man, Spider-Man Noir, Spider-Man 2099 ve Ultimate Spider-Man (Black) oluyoruz. Her boyutta ise bir klasik Spider-Man düşmanları bekliyor. Ama bir hanımın yapılmış karakterlerin her biri farklı bir Spider-Man çözümler serisine ait ve her seride klasik düşmanlar

orijinalinden çok farklı yorumlanmış. Bu yüzden oyunda Lady Octopus gibi biriyle karşılaşsanız “Bizim doktora ne olmuş böyle?” demeyin.

Shattered Dimensions ile uzun zamandır Spider-Man oyunlarında uygulanan “Sehrin her yeri açık, serbestçe atla, zıpla, tırman, ağ firlat”-daha kısa sektiyle sandbox oyun yapısından vazgeçilmiş. Bölümler lineer, tek bir hat üzerinde ilerliyor. Oyle ki çoğu zaman yürüyerek gittiğinizi fark ediyor, kendinizi yakıştırıyorsunuz. Bu da oyunu monotonlaştırıyor. Ayrıca dört farklı dünya mevcuttur olmasına rağmen, bu dünyalardaki bölümler hemen can sıkıcı şekilde tekrar etmeye başlıyor.

Oyunun başarılı olduğu iki önemli noktaya var göre çarpan. Öncelikle her karakterin farklı bir tarzı var ve bu oynama çok güzel yansıtılmış. Spider-Man Noir’de

Aral'da Satışta
aralgames.com

Alternatif

Iron Man 2 (4,4)
Batman: Arkham Asylum (9,1)
X-Men Origins: Wolverine (8,1)

LEVEL Article #2 (P2)

Yapım Beenox
Dağıtım Activision
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360, Wii, PC, DS
Web spidermandimensions.marvel.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



gölgelere saklanarak ilerlerken Spider-Man 2099 ile zamanı yavaşla-
tarak -benzetmek gibi olamaz- bir Max Payne havasına girebiliyoruz
ilerledikçe alına rpuanlarla yeni Spider-Man becerilerini kullanıma
açabiliyoruz. Her ne kadar biraz yüzeysel olsa da daha önce hiçbir
süper kahraman oyununda buna yakın bir karakter zenginliği bile
sundulmamıştı, alışık değiliz ama hâlimisinden memnunuz. Bunun dışında
boss karşılamak ise tekdüze level larda ilerlememiz konusunda "ha-
vuz" (havucun motive edici özelliği olduğunu öğrenmiş oldum. - EBT)
görevini görüyor diyebiliriz. Ben şahsen sadece bu karşılaşmaların tü-
mini görmek adına oyunun başından saafence kalkmadım. Oyundan
boss'ların zorluk derecesine ilişkin çok çarpıcı bir örnek vermek adına
yazıma bir ara parantez açmak istediyim: Tam da bu yazıyı yazarken
gamepad'i eline alan ve sadece üç yaşında olan bir çocuğun gözlemlerini
öğünde Kraven karşılamasında ilk mini-boss'u indirdiğine ve Kraven'i
da yerdere fırlatan tuzak okları olmasa az kâhın geçme noktasına gelişi-



İNCELEME | Spider-Man: Shattered Dimensions

LEVEL Article #2 (P3)

ALTERNATİF KOSTÜMLER

Bombastic Bag Man
Cosmic Spider-Man
Scarlet Spider
Secret War
Negative Zone
Spider-Man Noir Original Concept
Spider-Man 1602
Armored Spider-Man
Flipside
Iron Spider
Insulated Spider-Man
Manga Spider-Man



ne şahit oldum. Oyun 7'den 70'ye herkesin dişine göre yarı. (Bu arada oyun easy değil normal moddaydı.)

Spider-Man olarak 169'u alıştığımız third-person kamera açısıyla oyunu oynarken biraz önce bahsettiğim boss karşılaşmalarında zaman zaman first person kamerasına ge-

Karakterlerin her biri farklı bir Spider-Man çizgi roman serisine ait ve her seride klasik düşmanlar orijinalinden çok farklı yorumlandığı için oyunda da Lady Octopus gibi biriyle karşılaşsanız "Bizim doktora ne olmuş!.." demeyin

çerç gamepad kollarıyla yumruk sallamamız da gerektirir. Bu ara geçişler oyuna renk katmış; fena olmamış.

Dört farklı Spider-Man boyutu taşıyıp Amazing, Noir, 2099 ve Ultimate olarak başlıyoruz. Kraven, Hammerhead, Hobgoblin ve Electro ile karşılaşıyoruz, oyundaki toplam 10 tane (yine çevirmedim, isim gitmedi!) sayılı ise 19. Bu arada dört farklı Spider-Man diyorum hep aynı bunlarla sınırlanmış görmeyin kendinizi, oyunda görebileceğiniz alternatif kostümler de var. (Sayfanın bir köşesinde bu kostüm listesini bulabilirsiniz.) Oyundaki her alternatif kostüm, Spider-Man fanatigi iseniz lack edeceksiniz- orijinal çizgi roman serilerine

den geliyor. Sadece bunları üzerinde görmek için bile oyunu alacak hayranları vardır eminim. Kafanıza bir kesekâğıdı geçireceğiniz Bag Man kostümünü satırım çoğunuz hatırlayacaksınız. Bu kostümlerin önemli olduğu nereden anlaşıyor dersanız, Walmart, Bestbuy ve Kmart gibi mağazalar sipariş veren müşterilerine bu kostümü in farklı birer adetinin oyunun en başında açılması için özel anlaşmalar yaptılar ve bunu sipariş için bir "havaç" olarak kullandılar. (Küçük "havaç" diyorum, haydi inşallah...)

Gelelim "Bu dört dünyadan hangisi en iyisi, en keyiflisi" konusuna... Büyük bir çoğunluğunuzun Spider-Man Noir bölümlerini izlemenin en başına koyacağına eminim. Tom Clancy's Splinter Cell atmosferini andıran bu bölümlerde, hele bir de Noir serisini okumadıysanız hem bambaşka bir Spider-Man karakteriyle tanışacak hem de "stealth" özelliğini kullanarak öyle oradan oraya zıplamadan karanlık işlerin nasıl icra edildiğini tecrübe edeceksiniz. ("Complete a Noir level without triggering an alarm" achievement'i şifalı bekliyoruz.) Fakat tabii ki bu dünyadan bir Splinter Cell ya da Batman: Arkham Asylum performansı beklemeyin. Zira bir süre sonra sıkıcı bir şekilde sürekli sığınmak ve yine aynı sıklıkta düşmanlarınızı alt etmeniz gerekiyor.

Spider-Man: Shattered Dimensions birçok yönüyle bir Spider-Man fanatigi yakalayabilen, vasatın üstünde bir yapıtı. Ama yine de 32 sene geçti ilk gününden bu yana, bir Spider-Man oyunu çıkmadı ki "Tamamı budur" diyebelim.

■ Ömür Topaç

Spider-Man: Shattered Dimensions

• Dört farklı Spider-Man dünyasını bir oyunda tatma imkanı, boss karşılaşmaları
- Yine sorumlu kamera ve kontrol sistemi, oyunun çok kolay ve monoton olması

7,7

İNCELEME

LEVEL Article #4 (P1)



Vanquish

Rusya Uzak İmparatorluğu

Mevzu çoktan kapandı ama Uzak Doğu henüz bunun farkında değil. Rusya, demir perde, komünizm anahtar kelimeleri çoktan oyunlarından çıktı. Yerine Afgan'lar, Arap'lar ve diğer Orta Doğu kokan kelimeler geldi. Uzak Doğu'nun bu kültüre elgimesi uzun sürecek için onlar daha kolay bir yola, eskiye başvurdu ve Rusya'yı yattığı yerden kaldırdı; dünyaya bile değil, uzaya yerleştirdi.

"Büyük Rusya İmparatorluğu" Amerika'yı tehdit ediyordu. Amerika çaresizdi çünkü



Alternatif

Gears of War 2 (9,5)
Metal Gear Solid 4 (9,0)
Bayonetta (9,5)

Rusya uzaydaydı. Uzayda ve çok güçlü bir uydur sistemine sahip olan Rusya, aynı zamanda acımasızdı da.

Bir gün, Amerikan rüyası kızı pembe hayal aleminde hoş bir gün yaşamakta iken, Rusya o uydur hareketi geçirdi. Cehennem yeryüzüne indi. Adeta. Binalar yıkıldı, sular köpürdü. Uydur, kocaman bir şehri, mikrodalga fırına sokmuştu sanki. İnsanlar bu dalga'nın etkisiyle ölmüş ve Amerika görülmemiş bir saldırıyla karşılaşmıştı.

Rusya'nın tek bir isteği vardı: Kopsüz ve karışık boyun eğme... Amerika ya boyun eğecekti, ya da NY şehri, 10 saat sonra yok olacaktı.

Amerika, güçlü olduğunu vurgulamak istercesine bu isteğe göz yummadı ve Rusya'nın uzaydaki üssüne saldırı başlattı. İpin içine robotlar karıştı, uzay gemileri iniş yaptı ve nihayetinde tarihteki en büyük savaş başlamış oldu.

Kostüm dediğin böyle olur

Bu savaşta Rusya tarafında olup orjan kontrol etmiş vardı ama elbette yine Amerika'nın tarafındayız. Amerikan ordusunun bir numaralı askeri konumunda, savaşın en önemli anlarında yer alıyoruz. Bu denli önemli bir karakter olmamızdaki en büyük neden de giydiğimiz kostüm. Aynı

Crysis'teki Nomad gibi, Sam'in sahip olduğu kostüm de birçok hoş özelliğe sahip.

Sam, giydiği kostüm sayesinde mükemmel bir zırha sahip oluyor. Jet iticileri sayesinde yerde kayarak metrelerce ilerleyebiliyor ve tam üç



Yayıncı Platinum Games
Dağıtıcı SEGA
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360
Web www.sega.com/vanquish
Türkiye Dağıtıcısı Aral

LEVEL Article #4 (P2)

Düşman tanıma teknolojisi

Bu teknolojinin mimarı benim, onu biliyorum. Ayrıca şunu da eklemeliyim ki bu oyundaki düşmanların çoğu fasa fıs. Yine de ne denilsin, "Düşmanı uzak, düşmanın yakın tut." (Bahası girerim ki doğru söyledim...)



Bir robot neden kırmızı olur? Cevaba basit: Rusya ordusunun askeri olduğu için. Misal Türkiye'im robotları olsaydı, o zaman da kırmızı-beyaz olurdu büyük ihtimalle. Brezilya'nın kırmızı yeşil, Çin'in kırmızı sarı, Libya'nın yeşil siyah... Her neyse. Bu robotlardan oyunda bolca göreceksiniz. Bazılarını tüfek taşıyacak, bazıları roket atar. Kimi sekizden, kimi ölmeye yakın yuvarlanarak yahanada güp kendini patlatmaya çalışacak. Bunlardan bir tanesi bile, eğer dikaat etmezseniz tehlikeye yaratabiliyor; aynı Gears of War'daki herhangisi bir asker gibi.



"Kırmızı robot buldun vur, bu robotu görülen kaç" demes Tuna Şentuna. Oyundaki en tehlikeli robotlardan bir tanesi bu çünkü. Ne zaman, nerede karşılaşırsanız da bilmiyorsunuz üstelik bir grup kırmızı robotun arasında gelmiyor. Donanımı sağlam, zıplaması süratli. Neyse ki zırhı çok iyi değil de etimdeki herhangisi bir silahla canını yakabilir. Yine de LFE Gun ile onu yakarınca sokmamaya ve roketlerle de kısa sürede yok etmeye bakın.



Normal şartlar altında, yani ayıkla-
nız yere basarken bu robotların
görünmüyor. Onlar daha çok siz
bir hava arandıkten başınıza mu-
sallat oluyor. Sahip oldukları mekanik
tüfek çok tehlikeli sayılmaz fakat
genelde grupça saldırıdan için
başınıza bela olmak da pek zaman
almıyor. Onlarla karşılaştığınızda hızlı davranıp hepsini en
kısa sürede düştürmeye bakın.

tane farklı silah taşıyıp bunlar arasındaki geçiş. Transformers misali bir değişimle yapıyor. Bu zırların bir başka özelliği de ARS modu. Sam bir kaçma hareketinden sonra veya zırlı aşırı hasar aldığında bu moda geçiyor ve zaman yavaşlıyor. Zamanın yavaşlaması, size bulunduğunuz zor durumdan kurtulmak için yeterli zaman kazandırıyor ve bu sırada daha iyi nişan alabildiğiniz için birkaç düşmanı da beraberinizde götürülebiliyorsunuz.

Ortaya karışık

Vanquish'i oynadığım süre boyunca, oyunun sürekli diğer oyunlardan etkilendiğini düşündüm. Gears of War'a zaten fazlasıyla benziyor oyun. MGS'nin boss savaşları da bu oyunda. Halo'nun yoğun düşman kapasitesi, Modern Warfare'in takım halinde ilerlemeli oynanışı, Killzone'un önceden hazırlanmış ve oyuna yerleştirilmiş sahneleri... Tüm bunlar Vanquish'te toplanmış ve haliyle Vanquish, şahane bir oyun olmuş.

Tutorial kısmını saymazsak, oyun öylesine hızlı başlıyor ki yukarıda saydığım oynanış şekillerinin hepsini çok kısa bir sürede test etmiş oluyorsunuz. Bir ton asker önünüze atılıyor, sipir alıp onları vururken takım arkadaşlarınız tam yanınızda yere düşüyor, kocaman bir gemi savaş alanının üstünde patlıyor ve her şey geçti derken devasa bir robot yerden fırlayıp size yüzlerce roket fırlatıyor... Ancak aksiyonu bol animelerde göreceğiniz türden manzaralardan bahsediyorum burada. Vanquish'te aksiyon ve yıkım, hiçbir zaman dinmiyor.



Trenin üzerinde ilerlediğiniz bu bölümde aksiyon tavan yapıyor.



Kay, zamana yavaşlat, tekmeyle patlat!

Vanquish'teki bir güzel özellik de oyuna nasıl başladığınız, böyle devam etmesi. Karakteriniz yepyeni özellikler kazanmıyor veya sahip olduğu özelliklerden bir şey kaybetmiyor. Ancak bazı düşmanlardan düşen "upgrade" hologramlarıyla silahlarını güçlendirebiliyor, o kadar.

Sam'in sahip olduğu silahlar, hali hazırda yeterince güçlü aslında. Heavy Machine Gun, Assault Rifle ve Shotgun başlangıç silahları. Daha sonra Sniper Rifle'lar, Rocket Launcher'lar Laser Attack Gun'lar, Disc Launcher'lar ve dahası karşınıza çıkıyor. Bu kadar hızlı oynanan bir oyunda Sniper Rifle'in yeri olmadığını düşünüyordum ama baktım ki aslında çok işe yaraması gereken Laser Attack Gun (Seçilen hedeflere lazer atıyor.) pek bir anlamı kalmadı. Size tavsiyem, her türlü silahı deneyip oynanış şeklinize uygun olanları yanınızda taşımanız.

Senaryo hiçbir zaman sizi çok çarşıtıp oyuna bağlamıyor ve zaten oyunun böyle bir şey amaçladığı da yok. Vanquish'i oynayacaklarınız, bolca robot vurmak ve bunu, inanılmaz bir görsellikte yapmak tek amacınız olmalı. Ben yaptım, yapıyorum ve çok eğleniyordum!

■ Tuna Şentuna

Binek araçlar

Eğer bir hus asker, size kendinden büyük bir robotun beşinden ailesi ediyorsa, önce o hus askerini indirin. Böylece robot boşu çıkmış olacak ve onu kontrol edebileceksiniz. Aynı şekilde oyundaki tüm araçlar da kullanılmak üzere size bekliyor.

Vanquish

- + Görsel olarak harika, aksiyon hiç bitmiyor, bölümler çok eğlenceli
- Multiplayer modu yok, hali hazırda kaç binek etme irkimi oluyumsu daha etkili hareketler yapılabilirdi

8,9

İNCELEME

LEVEL Article #6 (P1)



Yapım Ready at Dawn
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon
Platform PSP
Web www.spartanstandtall.com



God of War: Ghost of Sparta [PSP]



Deimos'a el sürmeyecektiniz!

Tanırlar... Onları sevsen bir türlü, sevmesen bir türlü, Kratos onları sevmemeyi seçti. Savaş açtı tüm kudretleriyle önünde duran o devasa yüce varlıklara.

...Ares'ten sonra en yakın dostu de oldu, krallığını ilan etti. Hayır, etmedi... Tanrılarla savaş bilmeyi ve paha engel olmak isteyen herkesi, en güçlü ve en yenilmez olan tanrıya bile meydan okudu.

Rüyalarında gördüğünün peşinden gitmesini istemedi Athena. "Gideceğin yol, yol değil yavrum" dedi Athena. Kratos dinlemedi, ilerledi ve keşfetti ki Deimos, kardeşi hala yaşıyor. Tabii içinde bulunduğu duruma yaşamak denirse...

PSP candır

Az daha PSP'ni kuma gömüp üstüne kumdan kaleler değil, Burj Khalifa'lar dikcektim ki Ghost of Sparta çıktı meydana. Oyuna nasıl bir hayran kaldıysam, bitirip tekrar oynamaya başladım. (İçinde bulunduğum zaman dalgıncıya böyle bir şey yapıyor olmama kulak verin.)

Ready at Dawn ve Sony, öylesine sağlam bir oyun yapmış ki Ghost of Sparta PSP'nin en iyi oyunu olmuş bile olabilir, öylesine iddialı bir konudan bahsediyorum.

Orijinallik, yenilik veya çok fantastik bir senaryodan bahsettikimi sanmayın. Kratos bildiğiniz ölüm makinesi, ortamlar bildiğiniz Yunan mitolojisi, konu daha önce işitildikleriniz bir başka oktavdan yinelenmesi. Ne var ki her şey o kadar iyi bir biçimde harmanlanmış ki PSP'de böyle bir oyunun nasıl var olabildiğini ve neden böyle başka PSP oyunları olmadığının sorgularken buluyorsunuz kendinizi.

Kardeşim...

Athena'nın Kratos'a hediyesi, Blades of Athena yine Kratos'un yanında. Bu bıçaklara yolunu bulmayı biliyor Kratos fakat bu defa, yepyeni bir silahla daha buluşuyor. God of War oyunlarında bir ilk gerçekleşiyor ve Kratos bir kalkan kullanabiliyor. Spartanlar'ın temel savaş ekipmanı kalkan ve mızrak, bıçakların kadar güçlü olmasa da bir hayli işlevsel. Kratos gerektiği yerde bu kalkanını çeşitli engelleri aşmak için kullanıyor, gerektiği yerde de mızrakını fırlatıp düşmanlarından kurtuluyor.

Bu yeni silahın yanında, 4 farklı da büyü gücü bulunuyor. Eje of Atlantis, düşmanlarınıza bir elektrik çirni yollarınıza yarayan, özellikle Gorgon'ları dağıtmakta son derece faydalı olan bir büyü. Horn of Boras düşmanlarınızı buza donatır içinde bırakıyor fakat bu büyüyü sevdiğimi söyleyemeyeceğim. Scourge of Erinyes ise düşmanlarınızın canını yakan bir enerji topu yolları, dediği yaracıklarından yeşil enerji toplanarak enerjinizi tazelemenizi sağlar. Önceki oyunlarda Kratos'un bir süzülüne çok güçlü olmasını sağlayan ve düşmanlarınızı patakladıkça elde...



Alternatif

God of War: Chains of Olympus (9,4)
Prince of Persia: The Forgotten Sands (-)
Undead Knights (-)

LEVEL Article #6 (P2)



ettiğiniz özelliğin buradaki adı Thera's Bane. Kratos'un silahlarına bir süreliğine ateş özelliği getiren Thera's Bane'i istediğiniz zaman, sadece belirli bir süre kullanabiliyorsunuz. Kullandıktan kısa bir süre sonra da bu bar geri doluyor.

Sizi şöyle bir tavsiye vereceğim: yerinizde olsun öncelikle Blades of Athena'ya tüm puanlarınızı yatırırsanız onu güçlü hale getirdim. Ardından Thera's Bane'i en yüksek seviyeye çıkarırsanız ve sonra Scourge of Erinys'i geliştirirsiniz. Yerinizde olsun diyorum ama ben bunları yaptım ve oyunda rahatça ilerledim. 75 76

Tuttuğunu devir yeri

Blades of Athena'yı boşuna geliştirin demiyorum; Kratos bu sayede birçok yeni komboya kavuşuyor. Ne var ki benim oyunda en çok sevdiğim hareket, God of War III'te yer alan, düşmanları tutup koyma hareketinin farklı bir versiyonu. R tuşuna basıp Daire'ye basarsanız Kratos koymaya başlıyor ve önüne bir yaratık çıkarsa onu yere deviriyor. Devirdiği sırada çevredeki düşmanlar da sersemliyor ve Kratos'a yordeli yaratıcı yumruklama şansı doğuyor. Bu hareket güçlü düşmanlara karşı işe yaramıyor fakat yine de çok kullanışlı.

Kah Atlantis'te dolmuş kah Olim'ün karşısına çıktıktan sonra oyunu tamamlıyorsunuz. Bunu yaptıktan sonra da Challenge'lar sizi bekliyor.



Oyundaki Challenge of the God's ve oyundaki yeni mod, Combat Arenalarla savaşmak ve görevleri yerine getirmek size puan olarak geri dönüyor. Bu puanlarla da Temple of Zeus'tan bir ton özelliği açabiliyorsunuz. Combat Arena, birçok düşman tipini bir arena'ya koyup onları öldürdüğünüzde hırpalamanızla verilen addan başkası değil.

Oyunun yer yer yavaşlaması dışında hiçbir eksisi bulunmadığı gönül rahatlığıyla söylüyorum ve tüm PSP sahiplerini bu oyunu almaya davet ediyorum. Uzun bir süre boyunca böyle bir oyun göremeyeceksiniz, değerini bilin. **Yine Şentuna** 76

God of War: Ghost of Sparta

• God of War'ın God of War yapan her yere PSP'ye sığdırılması olmasa

• Zaman zaman sivr bozan yavaşlamalar

9,5

■ Cyclops'lara bir süre saldırdıktan sonra onların gözünü oyabileceğiniz kıvama geliyorlar.



İNCELEME

LEVEL Article #7 (P1)



Vietnam

Bu eklenti, Battlefield serisinin ilk Vietnam ziyareti değil. Seriyeye 2004 yılında eklenen Battlefield Vietnam, Vietnam Savaşı atmosferini ve kavgalı başarıları bir şekilde oyuncuya yansıtmıyordu ve beklenti bu başarı, Vietnam eklentisinin geliştirilmesine önayak oldu.

Battlefield Bad Company 2 - Vietnam

Vietnam'a geri dönüyoruz!

Battlefield: Bad Company 2, piyasaya sürüldüğü 2 Mart 2010 tarihi itibarıyla FPS türünün en iyi oyunları arasında girimiyi başarmıştı. Belli senaryo modu insanları çok fazla tatmin edemedi ama hem oyunun teknik detayları, hem de multiplayer modunda sunduğu oyuncuları kadrosuyla mest etmişti. Biz de bu kitlelerin birer üyesi olarak önce LEVEL sunucumuzu açtık, uzun süre açık kalan bu sunucuda etkinlikler düzenledik, zaman zaman da sizlerle çatışmaya girdik. Aradan geçen aylar, beğeni seviyemizde en ufak bir azalmaya sebep olmasa da oyun piyasasının her geçen gün yepyeni oyunları piyasaya sürmesi, Battlefield: Bad Company 2'ye daha az zaman ayırmamıza neden oldu. Tam da bu noktada devreye geçen EA DICE çalışanlarıyla hem mevcut oyunculara çeşit sunmak, hem de bizim gibi zamansızlıktan oyuna daha az zaman ayıranları dürtmek amacıyla Vietnam eklentisi hazırlandı ve çok da iyi yaptı. Öncelikle Vietnam eklentisini basit bir harita ya da silah paketi olarak değerlendirmenin çok yanlış olacağını belirtiyim. Tamam, bu eklentide yeni haritalar, yeni silahlar ve yeni araçlar mevcut ama aslında tüm bunlar bir araya gelince, bir de işin içine diğer detaylar eklendikten sonra rengi değişiyor. Kulunda evet, işin rengi de değişiyor! **189**

Vietnam eklentisi, tarih sayıtlarının en ilgi çeken başlıklarından Vietnam Savaşı'nı konu alıyor ve oyun, bu dönemin ve savaşın atmosferini ilk başta renk paletiyle oyuncuya yansıtır. Yiriliğin hakim olduğu, yıkıntılarla dolu, su birikintilerinin yerini belli ettiği ve düşmanın doğaya karışıp kolay kolay fark edilemeyeceği bir ortam. İşte sadece bu sayede bile Vietnam eklentisinin atmosferi muazzam. Bir tarafta Amerikan, diğer tarafta Vietnam askerleri yer alıyor ve bu muazzam atmosferde şiddetli çatışmalar yaşanıyor. Östetik bu kez, zaman zaman ana oyundan farklı stratejiler önlemek gerekiyor. Neden mi? Çünkü her yer yemyesil, her yer harap olmuş ve **92**

her an her yerden düşman çıkabiliyor. Haliyle Recon sınıfını seçip bir yere tünemek ve bu sayede seni olarak düşman avlamak pek mümkün değil. Vietnam'da ana oyuna göre çok daha fazla sıcak temas yaşıyor, düşmanla çok daha fazla burun buruna geliyorsun; Haliyle Assault, Engineer ve Medic sınıflarını yıldızlaştıran bir ortam hakim. **50**

Atmosferin ne kadar sağlam olduğunu oyunu oynadıkça fark edeceksiniz ama ben yine de bazı ipuçları vermek istiyordum. Vietnam'da toplam dört harita var ve bu haritaların dördü de çok iyi tasarlanmış. Ağaçlar, çalılar ve su birikintileri, özellikle oyuncu sayısının az olduğu sunucularda en büyük düşmanınız haline geliyor; çünkü çıkardığınız her ses, size ölüme bir adım daha yaklaştırıyor. Öte yandan geniş ve açık bir alana yayılan Vantage Point haritası da farklı taktikler geliştirmeye yönlendiriyor oyuncuyu. Yukarıdan aşağıya hakim olmak ne kadar kolaysa yukarıdan gelen düşmanları aşağıdan fark etmek de o kadar kolay. Kimi haritalarda da Vietnam Savaşı'ndan alırsanız kalan tüneller mevcut ve bu tüneller sayesinde alanlar birbirine bağlanıyor. Bir tünden koştuğunuz bir anda düşmanla karşı karşıya kalmak ya da tünellerin ucunda puslu kurarak gelen düşmanları "kızartmak" mümkün. Kızartmak mı? Evet, kızartmak!

Vietnam, sahip olduğu dört haritanın yanına 15 yeni silah ekliyor ama 14 silahı bir kenara koyup sadece birine, M2'ye odaklanabilirsiniz. Vietnam Savaşı'nda sık sık kullanılan ve bu sayede alırsanız kalan M2 sayesinde hem çevreyi, hem de düşmanları ateşe vermek mümkün. Tabii ki M2 ile tüm haritayı yakıp kül edemezsiniz ama düşmanları kızartıp öldürebilirsiniz. Eklentide yer alan tüm silahlarla erişim hakkınız olduğunu ve ana oyundaki servise atılma sisteminin eklenti üzerinden devam edileceğini de not düşeyim. Bunun dışında oyuna eklenen silah ve ekipmanlara "kullanım" açısından ana oyundan pek farklı değil. Yine Engineer olup Torch ile araçları tahrir ediyor, yine Medic olup Syringe ile silah arkadaşlarınızı iyileştiriyor ve yine Assault olup mühimmat sıkıntısı yaşayan arkadaşlarınıza yardım edebilirsiniz. Tam da bu noktada yapımcıların hazırladığı ve dünya çapında geçerli olan bir görev var. Yapımcılar, Vietnam eklentisi için beşinci bir harita daha tasarladılar ama bu harita neden pakette yok? Çünkü yapımcılar, dünyadaki tüm

oyunculardan bir şey yapmalarını istiyorlar.

Eğer her bir platform için dünya çapında

69.000.000 takım aksiyonu (Heal, Repair,

Resupply, Spot) gerçekleştirilirse "Battle for Hastings" adlı harita da aktif hale gelecek. O halde zaman kaybetmeden kendiniz için savaşmayı bırakıp silah arkadaşlarınız için bir şeyler yapmaya başlayın! **197**

Alternatif

Battlefield Vietnam (8,0)
Call of Duty: Black Ops (9,0)
Line of Sight: Vietnam (8,2)



Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web battlefieldbadcompany2.com/vietnam



Vietnam'ın muazzam bir görüldüğü...

LEVEL Article #7 (P2)

Hiç piring tarlası gördünüz mü?

Vietnam oyununa eklenen haritalar, ana oyundaki tüm modları destekliyor ve yine ana oyunda olduğu gibi modlara göre farklılıklar gösterebiliyor. Vietnam haritalarının ve atmosferinin en çok hissedildiği moda ana oyunun da en popüler modu olan Rush. Kısaca hatırlatmak gerekirse Rush, haritada yer alan M-COM istasyonlarının bir takım tarafından korunmasına, diğer takım tarafından da yok edilmesine odaklı. Mevcut haritalarda gizlenme ihtimalinin yüksek, fark edilme ihtimalinin de düşük olduğunu göz önüne aldığınızda savunma yapan takımın avantajlı olduğunu düşünebilirsiniz ama her şey yine takımda, takım olmakta bağlıyor, unutmayın. Öte yandan oyunun en önemli özelliklerinden biri olan yıkılma sistemi, Vietnam haritalarında daha az hissediliyor; çünkü mevcut dört haritada da yıkılabilir yapı sayısı bir hayli az ve haritanın büyük bir kısmını doğa oluştunuyor. Bu nedenle yapılardan ziyade ağaçların yok olmasına, yıkılma riski olacaksınız. 132

Battlefield Vietnam'ı oynayanlar, araçlardaki radyo sistemini ve bu sistemdeki şarkıları çok iyi olduğunu hatırlıyorlar. Oyununun hafızasına kazanılabilecek müzik şarkılarından oluşan bu radyo sistemi, Vietnam eklentisinde de yer alıyor. Eğer bir Amerikan askeri olur ve boş bir araç kaparsanız, o andan itibaren çalmalar boyunca birbirinden sağlam parçaları dinleme şansınız oluyor. Bu şarkılar arasında da oyunun tanıtı-

mindaki kullanılan Creedence Clearwater Revival - Fortunate Son ön plana çıkıyor. Şarkıların yanı sıra yeni seslendirmeler de içeren eklenti, askerler arası diyalogları sayesinde Vietnam havasını daha iyi yansıtır. Tüm bunlar silah sesleri ve bu seslerin yankıları ile birleşince de atmosfer tavan yapıyor. 95

Görsellik, müzikler, seslendirmeler, çevre tasarımı, renk paleti, tüneller, hendesler, saklanılabilecek çukullar, piring tarlaları, silahlar, araçlar... Vietnam Savaş atmosferini yapayabildiğimiz, tadabilişimiz o kadar çok detay var ki sadece Vietnam odaklı hazırlanan oyunların birer birçoğu, bu eklentinin yanında vasıfsız kalıyor. Eğer siz de ana oyundan yıllar yıllar öncevine dönmek ve bu sıcak çatışmanın bir parçası olmak istiyorsanız, 15\$/1200 Microsoft Puanı vererek Vietnam paketine Steam, PlayStation Network ve Xbox Live Games den ulaşabilirsiniz. 24 Şafak Akkoç 34

Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam

+ Muazzam atmosfer, mükemmel haritalar, yeni silahlar, yeni araçlar, dönmeye yaratan şarkılar
- Yıkılma sistemi arka planda kalıyor

9,5





Nostalji

Capcom karakterleri bir yana dursun, Marvel karakterlerini görünce çocukluk yıllarım ve tabiri ki çizgi roman yığınları geliyor aklıma ister istemez. Bende o yığınlardan hiçbir zaman olmadı gerçi, her zaman bir çizgi roman oklacısı olmayı tercih ettim. Karakterler miyim, neyim...

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

Çarpışmaya sayılı günler kala...

ilk Marvel vs. Capcom'u habırlamaya çalışıyorum ama olmuyor. Dövüş oyunları aramı iyi olmasına rağmen olmuyor üstelik. O yüzden şansımı fazla zorlayıp maiziyi eylemeyi bir kenara bırakıyorum; ne de olsa karşında taptaze bir Marvel vs. Capcom var. Street Fighter, diğer bir ordu Capcom karakteri ve bir o kadar da Marvel karakterinden oluşan devasa bir liste var önünde ki toplam karakter sayısını hesaplamak ilk etapta gerçekten güç oldu. (Sahi, kaç karakter vardı Şefik?) Çevrecekmiş sayfalar boyunca bu karakterlerin her birini zikredeceğim tabiri ki ama öncelikle şöyle birkaç soru sorarak ortamı ısıtmak istiyorum. Resident Evil'den Chris Redfield'i ve Spider-Man'ın azılı düşmanlarından Dr. Doom'u birbirlerine sille tokat dalarken görmek istemiyor muydunuz? Peki ya Devil May Cry'den Dante ve Captain America aynı pozisyonda olsaydı?

Marvel vs. Capcom geleneğinin bir sonucu aslında bu karışım. İki dünyanın en gözde karakterlerini bir araya getirmek... İşte temel fikir bundan ibaret. Bu fikir sayesinde kendine dövüş oyunları arasında saygın bir yer edindi seri. Ve sonuç olarak da Marvel vs. Capcom fanları tarafından dört gözle beklenen üçüncü oyun görücüye çıktı. Şizden biraz daha şanslı olarak oyunu test etme şansımız oldu ama merak etmeyin, oyunun piyasaya çıkışı 15 Şubat olduğu için fazla beklemeniz gerekmeyecek. Konuyu yeterince ısıtırsak ve içimizi de rahatlatırsak eğer, yavaş yavaş karakterlerimizi perde arkasından sahneye çıkarmaya başlayalım. Gerçi oyunun çıkışını dört gözle bekleyenlerden

seniz, muhtemelen şimdiye kadar kadroda yer alacak karakterlerden haberiniz vardı. O karakterlerle birlikte kadroya eklenmesi tahmin edilen karakterlerden de haberiniz vardır muhtemelen. Ancak bu dakikadan itibaren tahminler üzerinden yol almamız gerekemeyecek; çünkü o karakterleri de sahneye alacağız.

Bir, iki, üç, dört... Otuz sekiz!

Önce hangi taraftan başlayalım? Capcom mu öne çıksın yoksa Marvel mi? Fark etmez aslında, değil mi? Sonuçta iki tarafta da tarihi karakterler yer alıyor. O zaman Capcom'da karar kılalım ve üç Street Fighter devini, yani Ryu, Chun-Li ve C. Viper ile açalım.



LEVEL Article #9 (P2)



Diğer dövüş oyunlarına nazaran daha hızlı, alan olarak daha geniş, karşı karşıya gelen karakterler açısından daha "kalabalık" ve görsel açıdan da daha ışıltılı birer oyun

yapalım. Alışlar ve tezahüratlar sürerken yine dev bir seriden, Resident Evil'dan Chris Redfield ve Albert Wesker çıkın sahneye; hatta şimdiden ikinci oyunda boy gösterisi yapan Jill Valentine'i de alalım aramıza ki kendisi oyunun DLC'syle birlikte katılacak bize. Şimdiye kadar Guy, Cody, Sodom ve hatta Rolento gibi Final Fight karakterlerini Street Fighter evreninde ağırlamışken bir türlü kendini gösteremeyen, Final Fight'ın "babası" Mike Haggar gelisin mi şimdi de? Madem bu kadar coştuk, huzurlarınıza Devil May Cry serisinden Dante'yi ve Trish'i de davet edeyim ben öyleyse. Bu dev kadroya Bionic Commando'dan Nathan Spencer'i, yine bir Capcom klasiği olan Darkstalkers'dan Felicia'ya ve Morrigan'i, oyun tarihinin tozlu sayfalarındaki nostaljik yerini koruyan Ghost'nin Goblins'den Arthur'u, Amaterasu'yu, Tron Bonne'u, Viewtiful Joe'yu ve Zero'yu da ekleyelim ve hızımızı kesmeden Marvel cephesine geçelim.

Oğlar şimdilerde yavaştan kendilerini yaşı hissetmeye başlayanların çocukluk kahramanları. Öyle ki bu dev kadroda yer alan birçok isim, şimdiki çocukların bile kahramanı. Marvel adı geçtiğinde akla gelen ilk isimler var oyunun kadrosunda,

Spider-Man, Wolverine, Captain America, Thor ve Iron Man gibi karakterler zaten olmazsa olmazlar olarak halay başı pozisyonundalar. Listenin geri kalanındaysa en azından isimlerini duyduğunuz, konuya hakim olanlar varsa saygıyla karşılayacakları birçok karakter yer alıyor. Sevgili yeşil devimiz The Hulk yine bizimle meselsi; üstelik bu sefer yanına dışı versiyonunu, yani She Hulk'u da almış. Kadronun geri kalanında yine popüler kategoriden Marvel devleri yer alıyor. Tüm karizmasıyla boy gösteren Deadpool'un yanı sıra Doctor Doom, Phoenix, Dormammu, Magneto, Modok, Storm, Super-Skrull ve X-23, listenin geri kalanını oluşturuyor. Shuma-Gorath ise Jill Valentine gibi DLC paketiyle kadroya Marvel tarafından dahil olacak isim olma özelliğini taşıyor.

Bitti sanıyorsunuz, değil mi? Bitir mi hiç? Koskoca Marvel vs. Capcom 3, bu kadarlık (?) karakterden oluşur mu hiç? Oyunun piyasaya çıkmasına sayılı günler kala tam kadro -kısmen de olsa- ortaya çıktı ve saydığım bu 32 (Jill Valentine, Shuma-Gorath ve diğer dört gizli ka-





Gösterimi

LEVEL

Alternatif

Super Street Fighter IV (9,0)
Tekken 6 (8,9)
Soulcalibur IV (8,8)

► karakterlerle birlikte 38.) karaktere ek olarak dört karakter daha peyda oldu. Şimdi doğal olarak bu karakterlerin kışkırtıcı olduğunu merak edeceksiniz tabii ki ama ben size burada daha fazla karakter yağmuruna tutmayarak aynı bir sayfaya yönlendireceğim. Böylece bu dört yeni karakteri daha detaylı bir şekilde tanıma şansınız olacak. Gördüğünüz gibi, oyunun karakterlerini anlatmak bile paragrafların tükenmesine sebep olabiliyor. Dolayısıyla hem Capcom, hem de Marvel tarafında yer alan karakterler konusunda hiçbir süpheye kapılmanıza gerek yok. O halde şimdilik dev kadromuzu bir kenara bırakalım ve yavaşta daha derin detaylara dalelim.

Görsel cümbüşü hoş geldiniz!

Marvel vs. Capcom serisini bilirsiniz; diğer dövüş oyunları-

na nazaran daha hızlı, alan olarak daha geniş, karşı karşıya gelen karakterler açısından daha "kalabalık" ve görsel açıdan da daha şıktı. Hatta bazılarına göre daha bön yorucu... Birer oyun oldu serinin her bir üyesi. Üçüncü oyunda da bu geleniğin bozulmamış olduğunu fark ettim ve üzülsem mi, sevinsem mi bilemedim. Zaten oyunu büyük bir suursuzluk halinde oynadığımı fark ettim ki siz de bir süre bu oyunla haşır neşir olduktan sonra gerçek dünyanın aslında ne kadar sıkıcı, sessiz bir yer olduğunu anlayacaksınız. İki dakika yerinde duramaz mı arkadaş bir oyun! Her yerden bir karakter fırlıyor/herkes sürekli uçup halinde... Ne yediğiniz dayadı, ne de atığınız tekme tokadı fark edebiliyorsunuz. Bütün bu hengameye bir de avari kaçmış görsel efektler dahil oluyor ve olayın dozajı bu şekilde dakika dakika etkisini artırıyor. Olumsuz anlamda söylemiyorum tabii ki bütün bunları ne de olsa serinin kendine has yapısı bu. Yine de sarırmı belli bir yaş devrimmiş bünyelerde yorucu bir etki bırakması çok normal. (33 yaşına bastığın gün yazı yazmaya kalkarsan böyle olur işte.) Anlayacağınız, insana nefes almayı, biyolojik ihtiyaçlarını ve kalan diğer hayatı fonksiyonlarını unutturacak kadar yoğun tempolu bir oyun bulacaksınız karşınızda.

Oyunun menüsünde Online, Offline, Training ve Mission

Açılabilir Karakterler

Ve işte sabırsızlıkla beklenen dört açılabilir karakteri ayyuka çıkarmanın vakti geldi. Boy boy fotoğraflarını gördüğünüz bu karakterlerin her biri oyunda mevcut, aksini iddia eden yavaşın, bir adet ev yapımı "Hadoken" var elinde.



■ Akuma

Eh, gizli bir karakter olacaksa ve bu karakter Capcom tarafında yer alacaksa Akuma'nın hemen görünmesi lazım, değil mi? Sürprizlerden hoşlanan Akuma, bu sefer de adeti ni bozmuyor ve 2.000 puan karşılığında emrinize amade olmak üzere yedek kulübesinde bekliyor.



■ Hsien-Ko

Oyunda efsanevi Darkstalkers'dan iki karakter var zaten halihazırda. Bir üçüncü karakter de 6.000 puan karşılığında piyasaya çıkan Hsien-Ko. Hani şu Japon vampir modellemesi vardı ya, işte o modellemenin Darkstalkers'a konuk olmuş haline bakıyorsunuz şu anda.



■ Sentinel

Robotlarla aranız iyiyse Marvel tarafından oyuna ekstradan katılan Sentinel ile aranız iyi olacak demektir. Benim robotlarla aram iyi değilken kendisiyle epey haşır neşir oldum diyebilirim. Fiyatı 4.000 puan ve bol bol roket fırlatıp ortalığı birbirine katmak için ideal...



■ Taskmaster

Ve işte Marvel cephesinin ikinci ekstra karakteri. Açıkçası, kendisini hiç mi hiç tanımıyorum ama şekil itibarıyla oldukça karizmatik görünüyor. Performansına da baktım, gayet eğlenceli bir tarzı sahip. 8.000 puan toplayın, siz de tadına bakın.

LEVEL Article #9 (P4)

ANALİZ



Sonunda başka bir oyunda kendine yer bulabildi Mike Haggar

Tekrar tekrar söyleyebilirim, efektler çok başarılı

Captain America'ya bir tek hen mi uyuz oluyorum acaba?

LEVEL 2

olarak toplam dört kategori bulunuyor. Online tarafını tahmin edersiniz; tüm dövüş severlerin birbirine daldığı yer burası. Offline tarafındaysa oyunun hikayesini takip ediyor veya yanınızdaki arkadaşınızı pataklama fırsatını yakalyorsunuz. Training bölümü de adı üzerinde, eğitim bölümü. Oyundaki tüm karakterleri teker teker test edeceğimiz platform burası. Mission bölümündeyse yine oyundaki her bir karaktere ayrılmış, zorluk derecesi giderek artan görevler bulunuyor. En basit hareketlerle başlayan görevler, giderek zorlaşıyor ve yoğun bir pratik süreci sonunda ancak yapabileceğiniz kombine atak zincirlerine doğru yol alıyor. Tüm bu kategorilerden puan toplama lüksüne de sahipsiniz. Özetle, topladığınız puanlar da Avatar ve Title çeşitleri gibi hediyelerden nasiplenmenizi sağlıyor; hatta ve hatta oyundaki gizli karakterleri açmak için, yine bu puanlara ihtiyacınız var. Oyunda açılmamış o kadar çok şey var ki bunların hepsine gücünüz yetecek mi, bilemiyorum.

Tabii ki usta Marvel vs. Capcom fanlarını bu çerçeveden azat etmemiz lazım.

Oyunun kontrolleri oldukça basit. (Hatta "Simple" modunda oynarsanız daha da bir basit.) Marvel vs. Capcom serisinin adeti olduğu üzere her oyuncu üçer karakter seçiyor kendine. İki üç karakteri de toplam altı tuşla kontrol ediyorsunuz. Vuruş tuşları, Marvel vs. Capcom 2'deki gibi Light Attack, Medium Attack ve Heavy Attack olarak üçe ayrılmış durumda. Dördüncü saldırı tuşu da rakibinizi okkalı bir yumrukla semaya salmanız sağlıyor. Böylece havada sergileyebileceğiniz kombine ataklara da zemin hazırlanmış oluyorsunuz. (Havada zemin hazırlamak?) Geriye kalan iki tuş, yedek kütübesindeki diğer karakterlerinizi sahneye davet etmenize yarıyor. Tüm bu tuşları bir araya getirdiğinizdeyse öyle ilginç kombolar ortaya çıkıyor ki dışardan izleyen birinin neler olup bittiğini algılayabilmesi mümkün değil. Eğer büyük bir ustayssanız, kontrolünüzdeki tüm karakterleri tek bir kombo zincirine dahil etme imkanınız var, o derece yani... Her karaktere ait üç özel hareketin olduğunu, bu hareketleri karakterinizi seçerken belirlediğinizi ve üç karakterin birden tek bir özel hareket için piyasaya çıktığı sahneleri de hayal edebilirsiniz. 15 Şubat için tınaklanınızı kemirmekten başka çareniz kalmaz. Ama dedim ya, az kaldı. Biraz sabrediverim canım!

• Ertekin Bayındır

Sempati

Bir Capcom başmısları olarak oyundaki Capcom karakterleri konusunda yeterince tahmin oldum diyebilirim. Sadece Nathan Spence'ye biraz sınıtım bu devasa listede ama olsun. Ghost'in Goldilocks'den Art-hur bile var ya, daha n'olursun Gerçik, Firat hatırlatma sa zerre okkakatımı çekmezdi ama...



Marvel vs. Capcom 3:

Fate of Two Worlds

* Bir ordu karakter, açılmayı bekleyen bir ordu eklenti, çok etkili yaratan görsel efektler
- Köley oynanış (Özellikle "Simple" modunda)

8,9

İNCELEME

LEVEL Article #10 (P1)



Hadi Move Move!

LittleBigPlanet2'nin PlayStation Move destekli olarak çıkması Move severlerin de yüzünü güldürmekle kalmayacak, bamboska bile LBP heyecanı yaşatacak gibi görünüyor.

LittleBigPlanet 2

Bazı oyunlar hiç hitmez!



LittleBigPlanet2'nin çıkacağını duyduğum ilk günden beni merakla beklemem, açıklanan her haberi takip etmem, hatta bu oyundan birkaç ay önce ön incelemesini de benim yazmamı istemem kesinlikle bu yazıya kolayca başlamama yardımcı olmuyor. Şefik'ten gelen mail'de bunu da listede görürce sevinmişim, hatta herkesin önce oynamak da işler yolundaydı! Uzun lafın kısası; hikayesini sizin yazdığınız bir oyunun incelemesi önünüze gelirse dönerek uzaklaşıp, benden tavsiye. Beni kaçırmadan, gülerimi kapadım ve pitten atlayan Sackboy'ları sayıyorum şu anda.

Gözümün önüne resim deninde yaptığımız kolajlar gibi görüntüler geliyor, kartondan bir arka planım var üstüne evdeki tüller, bicip perdeler, çeşitli fotoğraflar ekliyorum. Yapımcı ile tuttuğum tüyü hayvan oyuncakları, annemin çiçeğinden kopardığım yaprak parçasıyla yarattığım orman... Süpürüz yamurtaların çıkan arabaları da yapıyorum kartonun üzerine, pamuklardan bulutlar yapıyorum. Sackboy'lar güldürüyor hala pitten atlıyorlar bir köşede. Sonra ben birini çekip alıyorum, kıyafet dikiyorum. Makyaj bile yapıyorum ona. O da bu işkenceye dayanamayıp, yaptıracağım minik oyuncak arabaya atlayarak terk ediyor beni. Gülerimi açıyorum, "Yaniya giriş yapabilişim, okey!" diyerek kenarda duran LittleBigPlanet2'ye göz kırpyorum.

Laf kalabalığı yaptığım düşünülünce ama benim şu yaptığım kolajın türlü türlü halde dünyada 3.5 milyondan fazla bir sayıda yapıldı. Media Molecule'ün oyun dünyasına 2008 yılında katıldığı Little Big Planet sayesinde platform türü bamboska bir boyut kazandı. "Oyna - Tasarla - Paylaş" diyerek piyasaya girdi, sekiiden şekle sokmadığımız sackboy, artık dönemden modern çizgileri tasarlamağımız bölüm kalmadı. Oyun dünyasının en başarılı

satış rakamları ve oynanabilirlik süresi grafiği, User Generated Content denilen kullanıcı destekli içeriği... Media Molecule de bu işi ilk oyunda öyle iyi bir noktaya taşıdı ki, platform sevmeyenleri bile Sackboy'a karşı kıyamaz bir hale getirdi. İki yıl boyunca da çıkardıkları indirilebilir içeriklerle oyunu hep taze tutmayı ve oyun dünyasının farklı tür severlerini bile gülmüşetmeyi başardı. Metal Gear Solid, God of War, Marvel ve daha birçok oyunun kahya-manlarının Sackboy'larıyla oradan oraya zıplayıp durduk. Daha ilk oyundan başlamışken ikincisi çıkıp geldi geçtiğimiz ay. Media Molecule'ün ne derece sınırları zorladığını ancak yazın sonlarına doğru kavrayış olacaksınız. Bildiğimiz yenden başlıyorum ben.



Yatırı Media Molecule
Dağıtıcı Sony
Tür Platform
Platform PlayStation 3
Web www.littlebigplanet.com
Türkiye Dağıtıcı Sony

LEVEL Article #10 (P2)

Play!

LittleBigPlanet2'den neler umduğumuzu, beklentilerimizin ne kadar yüksek olduğunu biliyorum ama benim gibi o rengelekle benim videosundan sonra bombos pod'a düştüğünüzde "Aaa, her şey aynı turada!" diyeceğinizi biliyorum. Benim için, karakterimizi süzleyip püskürtken, en başta az ama tatminkar bir sayıda eylem ve üst-başın olduğunu belirtmem gerek. Zamanla kazandığımız etkiler ve dekorasyon malzemeleriyle zevkimize göre süsleyeceğimiz podumuz, yani yuvamız da bombos haliyle, Camdan d'ya dönüşümlü olarak Dual Shock 3 aynı yerde duruyor. Buraya baktığımızda Story, Community, Recent Activity, Store ve Me isimli bölümlere geçiş yapabiliyoruz. Bizi ilgilendiren ilk kısım Story bölümü. Bu bölüm toplamda 40'a yakın farklı bölümden oluşuyor ve yedi farklı konseptte dünya var. İlk oyunu oynamayanlar için küçük bir hatırlatma yapalım hemen: yedi farklı büyük dünya bölümü içinde de aynı konseptte oynayabileceğiniz sayıdan değişen minik bölümler var. Bunlara yardım bölümleri ve farklı tarzda minik oyun bölümleri de dahil. Bizim de LBP2'de karışmaya çıkan ilk bölüm Da Vinci's Hideout. İlk bölümlerde oyunun işleyişini hakkında açıklamaları ulaşabileceğimiz yardım bölümlerini oynuyoruz. İlk oyunu oynayanlar, oyunun kontrolini hakkında neredeyse hiç sıkıntı çekmeden ilk oyunun farklı bir bölümüne oynuyormuş hissi-ne kapılabilir. Bu bölümün tasarımın konusunda şöyle titiz-

likle çalışıyor ki, örneğin Da Vinci's Hideout dünyası steampunk ve oldschool öğeleri içeren. Döner çarklar, kara tahtalar, eski oyuncaklar düzeni tasarlanmış. Başka bir dünyada karnavalın kurulmasına sebep olan pasta-börek fabrikası da eklenmiş. Hiç çıkmayacak bölümlerden biri oldu. Alliance denilen bize yardımcı ekibimizle beraber, Megatitan süpürmesine karşı koyarken "O pasta benim, bu kurabiye benim" tartışıp duruyoruz. Oyunu ilkinden ayrılan özellikler bize tek tek tanıtan 3D görseller, kağıttan ahşaptan eksik olmasın, pek zorluk çekmeden alıyoruz yarıtlarını. Kamera açılan ilk dikkat çeken özelliklerden biri, izometrik, tamamen yakın çekim ve tuhaf köşelerden kafaşa uzatılmış gibi bize görüntüyü yanından röntgenini kameralardan geçiren kaçınıyor. Tek kişi oynarken oldukça işimizi kolaylaştırıyor bu kamera açılan birinden fazla kişi oynadığınız bir bölümde ise meseleler ki harikalar yaratmıyor. İki kişinin işlemleri çok zorlanıyor ve yakın olması gerekiyor açın kaybetmemek için. Günde kalan, kamera açısının dışında kaldığından bir sonraki check-point noktasına gelene kadar oyun dışı kalıyor. Dört kişiye kadar desteklenen multiplayer modunda daha da büyük sorunlara neden oluyor bu olay. Arkadaşlarınızla dönüp "Yeni beni beklemeyin" diye haykırmaya başlıyorsunuz. Çoklu oyuncu bölümlerinden bahsetmişken... Herhangi bir bölümü tek kişi veya birden fazla kişi olarak oynayabiliyorsunuz. Fakat her dünyanın multiplayer olarak oynanması gereken bonus bölümleri var ve bunlara da karışık veya ekip olarak katılmak mümkün. Bu mini oyunlar LBP2'nin geldiği noktaya kavuşturmuş da yardımcı oluyor aslında. Sony'nin dediği gibi, LBP1 bir platform oyunundan çok, oyunlar için bir platform sunuyor. Toyfiz engine peş peşe yaradığı Justine biniplasma, tombik tırtılları üzerindeki yarış bölümleri, hatta basketbol ve buz hokeyi gibi oyunlar tek başınıza değil de, etrafınızda Sakı boyarla oynadığınızda keyifli! »

**Alternatif**

Echochrome (-)
Homino (-)
Braid (9,5)



Tavşanları, tırtılları, mekanik arıları bırakıp "Bir de kuş olsa keşke," dedik; karşımıza güvercin çıktı!



dakikalar geçiyorsunuz. Hem LBP2'yi tek başınıza oynarken de yalnız değilsiniz artık! Bize yardımcı olması için hazırlanmış, farklı yetenekleri olan Sackbot'lar oyuna bambayku bir tat katıyor. Belli bir hareketle onları, yarım akülü Sackbot'ları kafesten saldıktan sonra bilim için canavarları öldürüyorlar, plastik hamster borusu-
mun içinden ahenkle süzülüyorlar, hatta sıkı bile oluyorlar. Bütün de dümana kafa tutmak ve istediğimiz noktaya erişmemiz için baz yeni özelliklerimize bulunuyor. Bunlardan ilki Grappling Hook isimli kancadır. Uzak noktalardaki yerlere ip fırlatıp tutunmanızda yararlı, etkileri ve kısıyetleri daha kolay elde etmenize yardımcı oluyor. Bir diğer Helmet, yani kalkanımız takıldığını kask. Bununla dümana ateş edebiliyor, çeşitli zımbırtılar fırlatarak kapalı yerleri açabiliyoruz, ağırlık verip belli düzenleri aşağıya çekebiliyoruz. Yürürken kafamızı geriye çevirip ateş ederek ölmek içinse sağ analog imdidenize yetiyor. İlk oyunda da olan R1 tuşuyla hem eşyaları hem de arkadaşınızı tutup sürüklemeye fonksiyonu LBP2'de de var. Daha önce de belirttiğim gibi, hikaye modu arkadaşlarınızla daha zevkli, kameraları bağlayıp fotoğraflar çekin hatta bunları pod'ınıza yapıp ölümsüzleştirin!

Create!

Oyunun hikaye modu içinde önemsememiz gerekenin yanı sıra bile oluşturmuyor. Yani bençe öyle, çünkü LBP2'nin bu kadar başlık olmasının sim yaratıcılığı sınırlandırmaması. Serinin ilk oyununda sadece bölümler tasarlanabiliyordu, LBP2'de başlı başına bir oyun tasarlamak hayal değil. Hikaye bölümünde

İKİNCİ GÖRÜŞ

Önce LittleBigPlanet2'ye gelişi illeze sonra da Ace gibi oyuna oynama ya Sackbot'ları ya da Ace'i. Ace, LittleBigPlanet'in ilk mi oyuncu karakteri mi oynuyor belli değil, bu karakteri de bir güvercinde gördük. Ace'in dünyaya geldiğine inanıyoruz ama LBP2'ye gelen ilk oyundan ayrı düşünmek kadar çok benziyor. İlk oyuna, illeze göre bu büyük bir hata değil, LBP2'yi kendi emine alıp oyuna gönderebiliyoruz. Ace'in de fiksin pek değişmedi. İlk oyundan ne fark var ki bu oyunun? Tamam Sackbot'lar var mıdır, ace'ın onları tasarlıyor, oyuna, bölüm tasarlamak, hatta oyun tasarlamak daha bir gelişmiş falan. Ace başka? LBP2 sıkı bir oyun, ama ilk oyuna sahip birini neden ikinci oyun için yapıp tutusun bu soruya cevap bulamadım şahsen.



topladığımız bütün etkileri, materyalleri ve eşyaları açtıkça oldukça kapsamlı bölümler tasarlıyoruz. İlk oyunda da yer alan bu tasarım olayı, ikinci oyunda gerçekten alması bayırı götürmüş arkadaşlar. Bir Space Invaders, elendime söyleyeyim bir Tower Defense örneği veya tüyü tavşanları, canavarları yaratılabileceğini bölümler yapmak mümkün ama kolay değil! Dakikalarca yardım videolarını izlemek, denemek, yapmak, denemek, yapmak, hep yapmak... Bir süre böyle geçip gidecek. Ziyat edecek kadar bir vakit hesaba katıp, yetenince azmettikten sonra şimdiye kadar yapılmış 3.5 milyon saydıkları bölümlere birini de siz ekleyebilirsiniz. Bir önceki cümleyi dikkatli okuduysanız, ilk oyunda tasarlanan bütün bölümlerin de oynanabileceğini anlamış olmalısınız. İster Victorian döneminde ait bir şeyi yerle bir edin, isterseniz libit ve plavler dünyasında mekanik bir sinekle turlayın, her şey elinizin altında ve inanılmaz detaylı. Sackbot'ların mimikleri, görevleri ve ruh halleri sizin istediğiniz kıyama getiriliyor ve Sackbot'lar size yardımcı oluyor. Tasarım dünyasında ışık ayarları, gölgeler ve renk tonları üzerinde değişiklikler yapılabiliyor, 1 ve 100 arası değerler biçip sis, koranlık, los ışık gibi efektler uygulanabiliyor. İlk oyunun indirilebilir içeriklerinden bin olan Metal Gear Solid DLC ile beraber gelen tasarım özelliği paintinator ile istediğiniz her renk tonunda her şeyi renklendirmek de elinizde. Yenilenen grafik düzenlemeleri özellikle bu noktada kendisini hissettiriyor. Alevler, sis bulutları ve neon renklerindeki bölümler sizi içine çekmek için fırsat kolluyor resmen. Daha

Mini Oyunlar Köşesi



Face Yarışı

Tuysu, pofuduk farelerle yarışmak... Paha biçilemez!



Tamahık Tırtıllar

Hic tırtıl sümsü müydünüz? Hantal görünüyor olabilirler ama hindendim sizin elinizde!



Basketbol

Arkadaşınıza bir kötülük yapın ve topa beraber onu da potaya salayın.



Bilardo

Nasıl yani demeyin, LBP2'de bilardo oynamak bile mümkün artık!

LEVEL Article #10 (P4)

Alliance üyeleri bölüm hakkında gerekli bilgileri veriyorlar.

Yeni grafik motoruyla bütün efektler oldukça başarılı görünüyor.

Sackboy'un kafasındaki kask, kek ve ateş gibi fırlatılacak şeyleri istediğimiz yöne atıyor.

Fire

pri pri ve detayları belli olduğu, boyu farkını idrak edebildiğimiz bir dünya bekliyor bizi. Üstelik sadece yeni bölümler değil, kısa film tadında videolar da yaratmak isteyenler için de her şey düşünülmüş. Sackboy'ların seçkeniz ahırdan kaydedip istediğiniz tonda seslendirmesini yapmaktır kalmıyor, bütün tasarım anlamında oyun müzikleri tasarlanabilen bir sistemi de beraberinde getiriyor LBP2. Terdeki oltan, arkada çalan müziğe kadar kendi dünyanızı yapabilmeye için sonsuz seçeneğiniz var. LittleBigPlanet 2'nin başarısı biraz da oyuncularının başarısı demek oluyor bu denklemden. Başında geçirdiğiniz, sürebildiğiniz bölüm tasarlamayı öğrendiğiniz andan itibaren oyun bambaşka bir boyut kazanıyor.

Share!

Pod'unuz arkadaşlarınızdan birisi zıplayıp Dual Shock 3'ün yanında belediği dakikadan sonra her şeyin daha keyifli olduğunu belirtmişim. Bütün detaylarını didik didik öğrendiğiniz interaktif dünyasına geçtikçe benizinizin ne demek olduğunu anlayacaksınız. Bu yapıtınızı bölümleri bütün LBP2 camiasıyla hem paylaşabilir, hem de en çok oynayanlar listesinde zirveye oynayabilirsiniz. Yapılgınız bölümleri hatta çektiğiniz kısa görüntü videolarını ve yaratıcılığın yanı-

dan bile geçmişte zorlanan deneme şarkılarının pek de küçük olmaması bu gezginde birer kişiye ulaştırmak anlamına sizin elinizde. Zaman içinde ilk oyunda da çıkan inditilebilir içerikler sayesinde acaba hangi oyun karakterlerini Sackboy kavamında göreceğiz yimiden merak ediyorum.

Baharlıkta söyleyebiliriz ki Media Molecule'un imzasını attığı LittleBigPlanet 2, 2011 yılının en iyileri listesinde damgasını vurmaya yimiden hazır. Tasarım kime zahmetli, uzun ve karmakarışık olsa da hikayeyi modu bile kayıtsız kalmayacak tündem. O bile sizin dünyanızı olacak aslında. Hemen gelip her yeni etiketler yapılmaya başlayın, o zaman beni anlayacaksınız!

■ Ayça Zaman

LittleBigPlanet 2

- Tasarım modundaki araçlar, dikkatimiz için ikinci destekliyor olmanı
- Çoklu oyuncu seçeneğindeki kamera açılar, tasarım klarnedeki videoları çok da yardımcı olmaması

9,0



İNCELEME

LEVEL Article #11 (P1)



Test Drive Unlimited 2

Kızgın kumlardan serin sulara atlamak varken...

ilk Test Drive'i hatırlar mısınız? Kaçınız oynama şansını buldu bu klasiği? Daha sonra Activision'in kuruluşunda da rolü olan Alan Miller & Bob Whitehead ikilisinin kurduğu Accolade tarafından 1987 yılında piyasaya sürülen Test Drive, sadece beş otomobilin bir galerisi sahipti ve biz de bu geniş (!) yelpazeden kendimize bir otomobil seçip trafiğe dalarız, polilerden kaçıyoruz! Aradan geçen 20 küsur yıldan sonraysa seri öylesine büyük bir yol kat etti ki o beş otomobilin galerisi genişledi, genişledi, genişledi ve 100 civarı otomobil barındıran bir oyuna dönüştü. Sadece bu kadar mı? Tabii ki değil. Artık önümüzde iki büyük gösterişli, hanekeş ve manzara zengini ada var, Test Drive'i bir kenara bırakın ve güne cevap verin bir de: Hayatınızda hiç Ibiza'ya ya da Oahu'ya gittiniz mi? Eğer gitmediyse, bu seyahati bir an önce ve ucuza gerçekleştirmek için Test Drive Unlimited 2'yi (TDU2) almanız yeterli.

Piyasa yapalım!

Bir film gibi başlayan TDU2, bizi çılgın bir havuz başı partisine götürüyor ve bu partideki karakterlerden birini seçerek adadaki hayata atılmamızı sağlıyor. (Merak etmeyin, bu sabit karakterleri başı müdahalelerle görsel olarak değiştirmek mümkün.) Sonrasındaysa partiden ayrılmıyor, kırmızı bir Ferrari'ye atlayıp yolları ayındırmaya başlıyoruz. (Bundan sonrasına çok da üzerinde durulmayacak bir senaryoya bağlı olarak ve daha çok kendi kararlarınızı vererek ilerlediğimiz bir yaşam.) Kilometrelerce uzunlukta asfalt yollar, patikalar, evler, dükkanlar, sürücü lisans kursları ve daha neler neler.

TDU2, sahip olulduğu adada bizi sadece direksiyon başına oturtmuyor, aynı zamanda sovyaleğmemizi de sağlıyor.

Radyo

Hayatımızın bu-
yük bir kısmının
yolda geçtiği Test
Drive Unlimited 2,
ne yazık ki müzik
akademi kütüphanesi
kısıtlı bir içerikle
sahip. Oyunda
Hardcore Radio ve
Road Rock olmak
üzere - sadece iki
radyo kanalı var
ve kendi müzik
arşivimizi dinleme
şansımız da yok.
Sarkılar da fena
değil ama bu
radyolarla bir yere
kadar...

Oyunun en heyecanlı kısmı, yarışlardan ziyade polisten kaçmak...

Öncelikle oyunun bir "level" sistemi olduğunu belirtmeliyim ki bu da oyuna tek kişilik moda bile online oyun havası katıyor. Toplam 60 seviye var ve bunlar dört kategori altında 15'erlik sinter halinde yer alıyor. Nedir bu dört kategori? Aktivitelere katılıp iletişim kurarak yükseltebileceğimiz Social, adalardaki mekanları keşfederek ilerleyebileceğimiz Discovery, rakiplerimizle karşılaştığımız Competition ve ev ya da otomobil satın alarak geliştirilebileceğimiz Collection. Bu dört kategorideki ilerleyişimiz, hem her kategori altında, hem de genel olarak seviye atlamamıza vesile oluyor. Seviye atlamak için çaba sarf etmek gerektiğini düşünürsünüz ki evet, gerekiyor ama Discovery başlığı için ayrı şey söylemek zor. Zaten bazı görevler, yarışlar ve serbest seyahatler boyunca keşfedilecek yerlere denk gelip bu işi kolayca halledebiliyorsunuz. Tabii ki görevler sayesinde bulunabilecek, yapılabilecek şeyler de var ama diğer üç kategori kadar kafaya takılmazsa, kasmınıza gerek yok Discovery'de.

Adalarda gezerken, millerce yolu kat ederken önemli noktalara sık sık denk geleceksiniz. Bu bir ev olabilir, bir mağaza olabilir, bir otomobil satıcısı olabilir, bir yarış noktası olabilir ve tabii ki online olarak insanlara meydan okuyabileceğiniz etkinlikler olabilir. TDU2'nin temelinde bir yarış oyunu olduğunu düşünerek yarışlara yönelmişsinizdir, yapay zekanın sizi pek de zorlamadığını fark edeceksiniz. Oyunun başındaki üç seçeneğin en zayıf otomobili bile seçerseniz, zaman ilerledikçe katılacağınız hemen hemen tüm yarışları kazanma ihtimaliniz yüksek. Tabii ki yapılacak ciddi bir hata, yoldan çırma söz bir hayli yavaşlatacak ama biraz dikkat ederek kolayca zafere kazanabilirsiniz. Birkaç ayaktan oluşan etkinliklere rekabetsiz bir hava yaratıyor ve tek yarışlara göre daha fazla konsantrasyon istiyor.

Seviye atlamak için neye ihtiyaç var? Tabii ki tecrübe puanına.

Alternatif

Need for Speed: Hot Pursuit (8,8)
Need for Speed World (-)
Burnout Paradise (9,6)



LEVEL Article #11 (P2)

Casino

Sadece bir yarış oyunu olmayan Test Drive Unlimited 2, oyunculara kendi hayatlarını yaparken kumar oynama imkanı da sağlıyor. Tabii ki oyun içi paranın geçerli olduğu Casino'ya uçakla gidiyor ve servetinizi arttırmaya çalışıyor. Casino'da kazanabileceğiniz çok özel iki şey daha var...



■ **Audi R8 Spyder 5.2 TFSI Quattro**
525 beygirgücündeki otomobil, 0'dan 100 kilometreye 4,1 saniyede çıkıyor ve maksimum sürati 313 kilometre/saat.



■ **Spyker C8 Aileron Spyder**
400 beygirgücündeki otomobil, 0'dan 100 kilometreye 4,5 saniyede çıkıyor ve maksimum sürati 300 kilometre/saat.



Oyun boyunca yaptıklarınız ve başarılarınızla puanlar topluyor ve bu puanlara sadece seviye atlamak için değil, oyunun zengin içeriğine ulaşmak için de ihtiyaç duyuyorsunuz. Birbirinden iddialı ve lüks otomobiller, sayısız kıyafet seçeneği, paraya para demeyacağınız günler geldiğinde büyük bir ev, o evi zengin gösterecek her türlü dekoratif malzeme... Bunların hepsi için seviye atlamalı ve tabii ki para kazanmalısınız.

Oyunda turnuvalardan ve tek yarışlardan para kazanabileceği gibi, yollar kat ederken yapılacak birkaç numarayla da para akışı sağlanabiliyor. Tümseklerden uçunca, trafikteki diğer otomobillerin yanından hızla geçince ve alışageldiği üzere lastik yakınca ekranda bir sayac belirliyor ve ne kadar değerinde performans ortaya koyduğunuz yazıyor. Örneğin, trafikteki otomobillerin yanından hızla geçerek, hem de bunu üst üste yaparak paramiktarını artırıyor ve istediğiniz an bu miktardan onaylayıp cebinizi doldurabiliyorsunuz. Tabii ki en ufak bir temas, paranın çöpe gitmesine neden oluyor ki aynı durum, lastik yakmak için oradan oraya kendinizi savururken de geçerli.

Adalar vapuru

İbiza ve Oahu adalarında gezmek, görsel anlamda oldukça keyif verici. Zaten müthiş bir manzarası olan koyi kesiminden uzaklaşıp iç kesimlere gittiğinizde daha güzel bölgeleri ziyaret edebilirsiniz. Bir patikaya dâip tek tük evlerin olduğu aralık bölgelerden geçmek adeta bir seyahate çıkmışınız havası veriyor. Tekrar asfalt yola, hatta şehre içine döndüğünüzdeyse güzel ama ruhsuz bir ortam karşılıyor sizi. Tamam, görsel olarak, daha doğrusu manzara açısından oldukça başarılı mekanlar var ama şehrin sokaklarında tozu dumana katariken ölü bir şehir görmek, hele ki böylesine zengin bir turizm bölgesinde sokakta tek bir insan bile görmemek atmosferi dağıtıyor. Görev icabı temas kurduğumuz, etkileşime girdiğimiz karakterler var ama onlar da ara sahneler dışında gördüğümüz kaybolunca tam bir hayalet şehre dönüşüyor adalar. Üstelik bu karakterlerin seslendirmesi de vasat ve saydığım hayalet şehri biraz olsun bile telafi etmiyor.

Beni takip edini!

Artık oyunun online kısmından bahsetme vakti geldi. TDU2'de, şehirde turlarken diğer online oyuncuların nerede olduğu ekranda

belirleniyor. Herhangi birinin yanına gidip ona selektör yaparak yarış teklifi göndermek ve gelen cevaba göre onunda farklı türde yarışlarda katılmak mümkün. Öte yandan bir kulübe katılmanız varsa oyuncularla sadi olarak da iletişim kurabilirsiniz. Bir diğer önemli detay da kendi yarış kulübünüzü kurabilirsiniz. Bu sayede bir araya gelen insanlar, farklı yarış etkinliklerinde grup olarak katılma şansını yakalıyorlar.

Tek başınıza yarıştınız, online olarak insanlara meydan okudunuz, güzel manzarayla adaları gezdiniz, paraya para demeyip kendinize devasa bir gale, müthiş bir ev ve birbirinden şık kıyafetler aldınız. Üzerde görev aldınız, tozu dumana kattınız, şehrin her bir noktasını keşfedip turladınız. Peki yok mu bu hayatın kötü yanları? Var. TDU2'de bir hasar modellemesi yok mesela ve sadece tampon düşmesi gibi ufak detaylar karşılıyor göze. 200 kilometre/saat hızla düz duvara çarpıp sadece tampon kaybetmek pek hoş değil. Ayrıca daha önce söylediğim gibi, yapay zeka da pek parlak değil, ne trafikteki, ne de yarışlardaki sürücüler. Neyse ki online desteği buna ilac oluyor. Tüm bu başlıklar bir araya getirildikçe oynanabilir, online desteğiyle çok çok uzun bir oyun süresine sahip, renkli bir oyun var elimizde. Ne var ki oyunu bekleme sürecindeki heyecanın karşılığını aldığımızı da söyleyemeyiz. Yine de diğer yarış oyunlarına farklı bir alternatif arıyorsanız, kendinizi İbiza ve Oahu sokaklarına atmak için vakit kaybetmeyin! Ha, bir de trafik kurallarını çok fazla ihlal etmeyin; sonra peşinize takılacak polislerden kurtulmak için benî aracı olarak kullanmaya çalışmayın! **Şefik Akkoç**

Test Drive Unlimited 2

- İbiza ve Oahu manzarası, büyük grafikler, online desteğiyle bir hayli uzun oyun süresi
- Camuz ara sahneler ve şehir, sadece bir turla oynanması, kumru şarkılarının oyuna aktarılması, hantal ve belirsiz arayüz, bazı hatalar

7,0



Yapın Eden Games
Dağıtım Atari
Tut Yayıncı
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Web: www.testdriveunlimited2.com
Türkiye Dağıtım: Aral



İNCELEME

LEVEL Article #12 (P1)

Who's That Flying?!

Bir uçak! Hayır, bir roket, hayır o bir süper kahraman

Yeni nesil oyunların grafikleri bir yandan sorun yaratırken, bir yandan da senaryo ve kurgu üzerindeki beklentilerimiz her geçen gün artmaya devam ediyor. Etküler her ne kadar uğraşalar da biz oyun severleri özellikle son yıllarda bu türde tam anlamıyla doyuramıyoruz. İşte bu gibi durumlarda hiç aklınızda bile olmayan ufak yerimler çıkageliyor karşımıza. Bu oyunda bu ay harika bir örnek verelim sizlere.

Who's That Flying? (WTF) sanjyonun herhangi bir bilgisayarda çalışabilecek sistemi özellikleri taşıyor. Oyun temel olarak çok basit. Özellikle atarici neçme olanlarımıza çok tanıdık bir platform oyunu. Karakterimiz süper güçlere sahip bir hayne ve ekranda sadece yukarı, aşağı, sağ ve sola dükünüyor. Oyuna damgasını vuran yetene yeteneyle pek tuza atar ekolülmek. Üzerimize üzerimize gelin düşmanları öldürdükçe artan üç farklı ultra güçlendirme bile. Oyun buyu yardım ve yataklık sağlamak üzere tasarlanmıştır. Her seviyede daha da güçlenen bu özellik, herhangi bir şekilde bir düşman ünitesinin ekranıdan çöktüsüne izin vererek arında süzülüyor bu da demek oluyor ki gelen geçen herkesi yok etmekte yükümlü. "X" tuşu aracılığıyla aktive edilen bu güç, oynattıkları dengeleri ciddiye büyüyor ilk başlarda karşınıza benzer yaratıklar çıksa da oyunun ilerleyen seviyelerinde başka farklı yaratık türleriyle karşılaşacağınız. Hatta üçünde bir kere gelen boss savaşları da cabası. Her boss'un kendine has bir zayıf noktası bulunuyor ve bu atar ettiğiz zayıflayan yeni yok

etmemiz gerekiyor. Fıkı bazı büyük yaratıklarda da olduğu gibi, bu boss savaşlarında karakterimizle yakın savaşa girmemiz gerekiyor. "Ctrl" tuşu yardımıyla düşmanımızın ensesine yaklaşan karakterimiz - sonuna kadar topladığı gücüyle - düşmanını yerle bir ediyor. Bölümün ne kadar uzun olduğunu ya da bitirilen seviyede bir boss olup olmadığını aradığımızın hemen üstündeki çizge yardımıyla kolayca öğrenebiliyoruz.

Oyun genel hatlarıyla kolayca öğrenilebiliyor. İlk başlarda birazcık zor gelse de zaman içerisinde sanjyonun her yaşta insanın oynayabileceği bir hale geliyor. Bu hız yetenek kısma özel güçtürü bolca kullanırız. Her bölüm 50 üstü bir puanlamayla değerlendiriliyor. Burada kaçandığımız yaratık sayını, puanlardaki anı düşüş sebzelerinin basını çekiyor. Her bölüm sonunda aldığınız puana göre WTF'in içerisinde bulunan gizli bölüm ya da özellikler açabiliyorsunuz.

Kısacası bu kadar küçük bir oyunun bu derece eğlence vaat edebileceği sanjyonun kimisinin aklına gelmezdi yine! Basın büyük yapımları bir kenara bırakacak da saf ve hızlı tüketilebilen eğlenceye bakan WTF küçük bütçeli, büyük oyunlar arasında kendisine güzel bir yer bulucada benzer. Hele bir de PSP'nde seyahat esnasında bu oyun varsa dayışa işi yeri!

■ Erugrul Söğüt

Who's That Flying?!

+ Sol eğlence, yemek aralarında 15 dakikasında
hız tüketilebilen bir yemek.
Makam hep atar et, hep atar et.
E bir yere kadar...

8,0

Alternatif

Crusher (-)
Super Meat Boy (6,0)
Platypus (-)



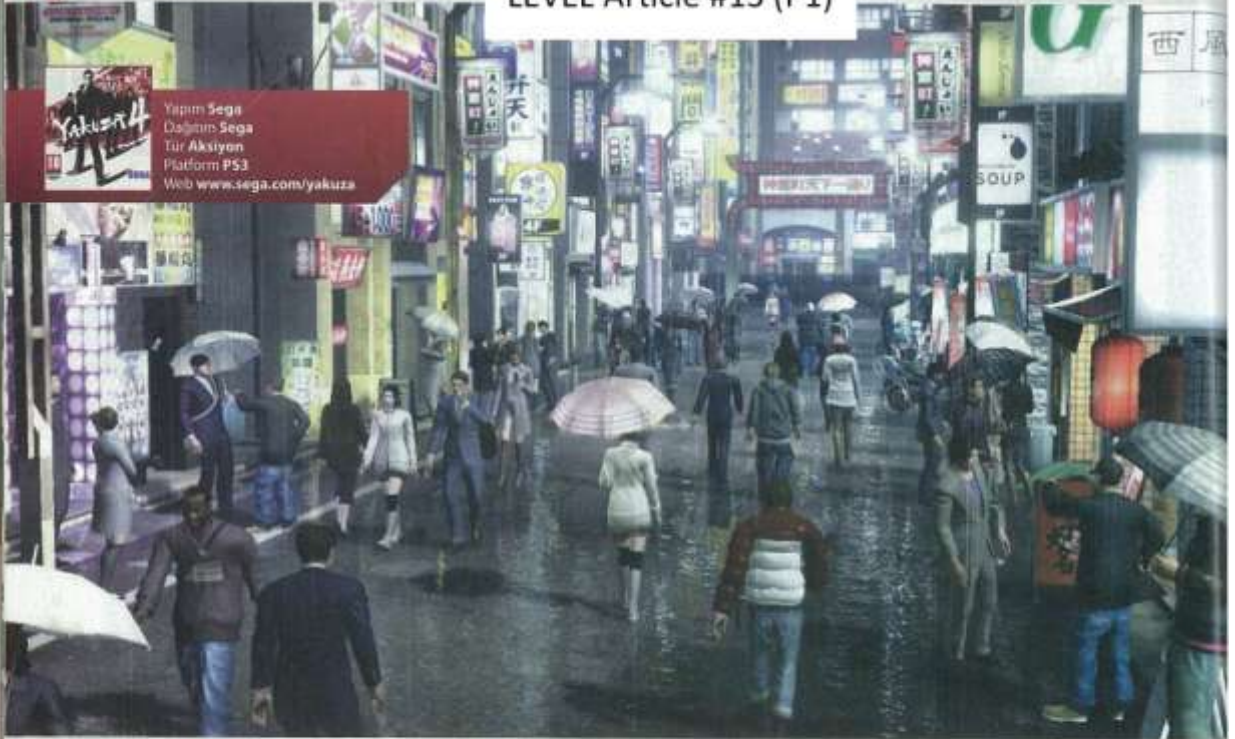
Yapıcı Mediatronic
Dağıtıcı: Kalypso
Tür: Arcade
Platform: PC, Xbox 360, PSP
Web: www.whosthatflying.com

İNCELEME

LEVEL Article #13 (P1)



Yapım Sega
Dağıtım Sega
Tür Aksiyon
Platform PS3
Web www.sega.com/yakuza



Yakuza 4

Nan no hanashi da?!



2 9 yıllık yaşantımda ilk defa bir tane heyecan verici plan yaptım: sadece bir tane... Dedim ki "Tazın Japonya'ya gideyim, adam gibi gezeyim." Ve Japonya'yı dalgalar aldı. Şurada iki dakika Tokyo sokaklarını gezecektim. İki tane Sakura ağacı görmek için dışı teppe dolayacaktım, bir elektronik alete dönüşmek için Akihabara'da 18 kez tur atacaktım ama olmadı. İleri bıraksanız yine giderim de artık döndüğümde kenatlarım mı olur, elimden birkaç tane parmak daha mı çıkar.

İşte tam bu buhranlı anı yaşarken Yakuza 4 çıktı geldi. Puffyenna bir kişilik olduğum işi de Tokyo sokaklarını dijital alemde tecrübe edecek olmanın ta bana bir şeyler kazandıracadığını düşündüm saf saf. Oyuna adım attıktan iki dakika sonra da o sokaklarda dayak yedim. Hem de hiç haz etmediğim kadar.

Talihsizlik

Yakuza serisi en başından beri Japonya'ya uygun bir oyun gibi gözüküyordu. Mesela Türkiye'den birileri çıksa, Ezel kıvamında bir oyun yapsa... Ya da durun: Behzat Ç. daha iyi. Behzat Ç. diyalogları, Behzat Ç. ortamları, Behzat Ç. aksiyonu... Elin Uzak Doğu'lusu bunu katkılan anlamaz. Ne var ki Uzak Doğu kültürü daha tanınmış olduğundan, Yakuza ya daha sıcak bakıyoruz fakat o

kadar da sıcak değil.

Asıl sorun şu da değil üstelik. Yakuza serisinin takipçisiyseniz, Yakuza 4'tü hiç oynamayabilirsiniz bile zira kaçıracağınız pek bir şey olmayacaktır. Zaten ortamlar Yakuza 3'ten, oynanış deseniz yine eski oyunlardan. Kopuk ve anlatım kötü hikaye için de bir oyun alınmaz ki.

Neden okumusz başladım? Hep oyunu anlatıp ardından "olmamış" diyoruz, bu defa olumsuzlukları başa aldım ki uğradığım hayal kırıklığını direkt olarak paylaşayım, ne diyeceğimi unutmuyayım. Ben biraz kendimi toparlarken, siz de diğer paragrafa geçmek için hazırlıkları başlatın. Güzel bir müzik koyun mesela, bir çerez alın. Biraz tatlısı gideceğiz çünkü.

Red Light District'te dört Japon

Diğer Yakuza oyunları, sadece tek bir karakteri kontrolümüze bırakıyordu. Buradaysa tam dört tane karakterin kontrolündeyiz. Onları bir masanın etrafına dizip önce Okuy oynattırıyoruz, ardından da iki tur King dönüyoruz. Tadından yenmezdi vallahi!

Bu dört karakterin hikayeleri ayrı, bir araya gelip oyun filanı oynamıyorlar. Hikayeler ayrı fakat oyunun sonunda her şey toplanıyor. Eski bir suçluyu, bir peşisi, bir tefeciye ve eski bir Yakuza'yı kontrol ediyorsunuz. Bu karakterlerin hepsi, birbirlerinden her anlamda bayağı farklılar. Mesela eski suçlu hem duygusal, hem de ağır ağabey. Polis işleri fazla ciddiye alıyor ve tefeci gerçek bir pislik; (çok da iyi dövüşüyor, aferin.) Yakuza da elbette ağır ağabeyi oynuyor.

Karakterler farklı olmasına farklı fakat yaptığımız şey aynı. Tokyo'nun Red Light bölgesinde dolaşın

Alternatif

Grand Theft Auto IV (7,9)
Heavy Rain: The Origami Killer (9,1)
Saints Row 2 (8,8)

LEVEL Article #13 (P2)



■ "Ağzına vururum!" tehdidi hiç bu kadar etkili olmamıştı.



yolda karşılaştığımız ve bize satılanlara ağzının payını verip hikayemizi doğrultusunda ilerliyoruz. Hemem fark ediyoruz ki bu mekanları daha önce çok gördük. Elbette ki yepyeni bir Tokyo atmosferini beklemiyorduk ama biraz çeşitlik, biraz daha fark işi. O kadar da kötü olmazdı sanki. Dövüş kısmı da keza öyle. Karakterlerin farklı dövüş stillerine sahip olması çok iyi bir gelişme ama yapay zekanın hala dayak yemek için orada beklemesi, eirafaktı cisimlen kullanarak saldırdığımızda hala aynı animasyonları görmemiz... Bunlar oyunun biraz "geçişime" olduğunu gösteriyor sanki.

Ara sıra

Ara sahnelerimiz halen kısıtlı, hatta oyunun en güzel yerleri bu ara sahneler olabilir. Ne var ki bunlar, seslendirme bile olmayan, sadece yazı okuduğumuz diyaloglara dönüşüyor bittikten sonra. Tam anlamıyla attan inip eyeye binmek... Diyaloglar Japonca'dan neredeyse birebir çevirildiği için de çoğu zaman "yeni" duruyor. Japonca filme Batı ağıyla dublaj yapmak gibi eğlenceli üst sınırdır.

Hikayeden çıkıp biraz da oyunun yan görevlerine bakmak istediğimizde sizi bildiğiniz Japon çılgınlığı karşılıyor. Barlarda, restoranlarda yiyip içmenin yanında birtakım özel kullüplere gidebiliyorsunuz. Burada da bizi dansçı kızlar karşılıyor. Onların danslarına tuflara basarak eşlik etmek ve memnuniyeti sağlamak sizin elinizde. Yine bu kullüplerden bir tanesinde çeşitli kızlar, yanınıza oturup size eşlik ediyorlar. Yemeklerini ödüyorsunuz, içecekler ısmarlıyorsunuz... (Olay orada bittiyor, daha fazlası yok!) Şayet ki bu kızlara piknik teklif ederseniz, aynen GTA'daki gibi kalpler çoğalıyor ve bir kız arkadaşla kavuşuyorsunuz.

Her karakterin ulaşabileceği bu aktivitelerin yanında, karakter-

rin mesleğine uygun yan görevler de var. Hapisten çıkan arkadaşımız örneğin, arkadaşının dojo'sunda eğitim veriyor. Polis arkadaşımız sürekli teftişten bildirimler yağıyor, teftiçi de kavgasına yakışır bir şekilde güzel kızların çalıştığı bir kullüpe daha fazla çalışan sağlamaya uğraşıyor. Hikayeden tamamiyle bağımsız bir şekilde bu görevleri yapmak ve bunları yaparak birçok ekstraya ulaşmak, tamamıyla size kalmış.

Harita

Ah Sega ah... O harita, Yeni o harita amki Bitti, kullanılmıyor. Kaldır at, yenisini yapı. Yenisini yapamadın, bari gideceğimiz yere bir yol çizmemize izin ver öndeli gibi. İkinci sağı dön, üçüncü sola dönüp ilk sağdan... diye ezberimizle yormayalım. Hele yolumuzda ilerlerken bir dövüşe karışsanız, bundan çıktığınızda ne tarafa gideceğinizi de kestiremiyorsunuz ve olay hepten patlıyor. Bu oyunun tek eğlenceli yanı, büyük yeni hareket satın alıp bunları dövüşlerde kullanmak ve ara sahnelerde izlemek. Sırf bunları yapmak için de Yakuza 4 alınmaz ne yalan söyleyeyim. Ancak o ki bir Uzak Doğu hayranı olursunuz da o zaman... ■ Tuna Şentuna

Yakuza 4

■ Yan görevler çok eğlenceli, dört farklı karakteri kontrol etmek, oyununun süslü lümi biraz ayrı.
■ Sürekli dövüşüyor ve bunu kapalı ilerleyen hikayeyi anlamak için yapıyor. Oyunda yeterince orijinallik yok.

6,0

Kaçan, Kovalanır



■ Rakibinizin yumruğunu savuşturmak kolay. Zor olansa arından kendi saldırınızı yapmak. Yumruk mu atacaksınız, tekme mi, tokat mı, çimdik mi... Seçin ve uygulayın.



■ Görünüşe göre hiçbirini yapamıyoruz. Onu yakalamamız lazım çünkü... Çünkü o bir rakip! Rakipler yakalamak içindir. Belki önemli bir bilgi saklıyordu kafasında; belki de cüzdanı dolgundur... Kalem kalem biraz.



■ Yakalayamıyorsan, hile yap demiyorlar. Buradaki hilerin adı şpe. Şpeyi alıyor ve zıplamakta olan rakibinizin kafasına "ZBAAAMMM!" diye geçiriyorsunuz. Üstelik, tanyorum ki atlamaya hazırlanıyorduk. Tuh, yazık oldu...

İNCELEME



Yapıcı: Relic Entertainment
Dağıtıcı: THQ
Tür: RTS
Platform: PC
Web: www.dawnofwar2.com
Türkiye Dağıtıcısı: Aral

LEVEL Article #14 (P1)

Warhammer 40.000 Dawn of War II: Retribution

Artık birileri cezasını çekecek!

Geçtiğimiz aylarda bitirdiğim ve yeterince uzun süren "Warhammer Fantasy" dosya konumun ardından, ben de yavaş yavaş 40K tarafına yönelmeyi düşünüyordum. Fakat araya bir Magic the Gathering girdi ki sormayın, Warhammer oyuncusu olarak Fantasy'yi masasında çok severim ama ne yazık ki kendisinin adam gibi bir dünyası yoktur. Diğer taraftan 40K'yi masasında hiç sevmem ama böyle bir evreni vardır ki içersinde kayboluruz. Bu kadar geniş ve bir o kadar da çeşitli dünyaya sahip pek fazla oyunla karşılaşmak nasip olmuyor son zamanlarda. Dawn of War II ise bu dünyayı ve içersinde barındırdıkları her şeyi fazlasıyla kullanıyor gibiydi, yani en azından ben böyle düşünüyordum fakat yine de... bu oyunu, tamamen RTS (Gerçek Zamanlı Strateji) olan ilk seriyeye göre çok daha kalitesiz bulmuştum. Dawn of War II: Retribution ise gayet başarılı çıktı piyasaya. Evet, bu oyunu bekliyordum ama Shogun 2: Total War ile bekleyen gözlerim ve fantastik iş hayatım yüzünden neşelenemedim kendisi bir bane. Karşına çıktığındaysa ne yalan söyleyeyim, çok ama çok mutlu oldum. İşte o

mutluluktan bir derleme ile karşınıza dayım.

Vallahi çok mutluyum

Retribution ile ilgili verilmeye başlanan ilk bilgi, bu oyunun tek başına çalışabilirdi olacaktır. Yani yeni bir eklenti olmasına rağmen, orijinal oyuna ihtiyaç duyulmuyor. Bu da demek oluyor ki koşu koşu gidip bu oyunu gönüllü rahatlıkla edinebilirsiniz. Olaylara yine yakından tanıdığımız "Aurelia" isimli gezegende geçiyor. Başından birçok olay geçen yer, artık engizisyon tarafından kullanılıyor, daha doğrusu engizisyon buradan bir nevi yok ediyor. Fakat mekânımızın ask sorunu bununla bitmiyor. Chaos tarafından tamamen yoldan çıkarılmış ve yozlaşmış Space Marine bölüğü olan Master azariah Kyras, bütün olayların merkezindeki karakter olarak karşımıza çıkıyor. Her ne kadar ağırlık videomuzdaki sahneler Space Marine'leri baz alarak ilerlese de aslında her irkin bir gezegende kendisine ait bir işi var. Bu durumu çok net olarak oyunu oynadıkça görebiliyoruz.

Retribution, kullanıcıların yüzünü ilk olarak ağız

farklı renk seçeneğiyle güldürüyor. Bu renkler Space Marine, Chaos Marine, Eldar, Orc Boyz, Imperial Guard ve Tyranid olarak karşımıza çıkıyor. Dedikim gibi herkesin kendisine ait bir derdi var ama benim ilk ilgimi çeken renkler Tyranid ve Imperial Guard oldu. Malum, bu renklarla oynamak eskiden nasip olmuyordu oyunculara. Aynı zamanda Chaos ve Space Marine gibi renklerin senaryo olarak ne yapacaklarını da az çok tahmin ettiğinden olacak ki farklılık peşinde kostüm

Yapısal değişiklikler

Şimdi, önceki oyunları hatırlayanlar bir el kaldırsınlar bakayım... Tamam, o zaman size bu bilgilerinizi



Alternatif

Company of Heroes (-)
Dungeons (7,2)
Warhammer 40k: DoW II (9,3)

LEVEL Article #14 (P2)



bir kısmını unutmamanı söyleyeyim. İlk olarak karıştırmış çıkan karakter menüsünde üç farklı ana bölüme ayrılmış görüyoruz. Bu özellikler Stamina, Offense ve Will olarak üç bölüme ayrılmış durumda. Fakat eskiden olduğu gibi bu özellik puanlarına birkaç yatırımdan sonra yeni bir yeteneğe sahip oluyorduk. Çünkü sistem tamamen değişmiş durumda. Oyun yerinde her birisi beşe bölünmüş üç adet özellik bar mevcut. Yani verdiğimiz her bir puan karşılığında yeni bir yeteneğe sahip oluyor karakterimiz. Hangi özellik ağacından gideceğimize bir hayli önem taşıyor zira bütün hepimize verecek kadar puanımız olmuyor. Bu temel kısmı geçtikten sonra, oyun içerisindeki asıl büyük değişikliği görüyoruz. Eski oyunları oynayanların bilecekteki üzere, her bölüm içerisinde ve bölüm sonunda farklı eşyalar buluyor ve bu eşyalarla karakterlerimizi güçlendiriyor. İlk, artık oyun içerisinde sadece ikinci görevleri yapacağımız zaman yeni bir eşya bulabiliyoruz. Bir de çıktığımız görevin sonunda kazanacağımız ödülleri mevcut. İşte her şeyi değiştiren yegane oluşum da bu ödülleri arasında bulunuyor. Çünkü verilen ödüller artık sadece eşya değil. Bir de oyun içerisinde üretmemize olanak sağlanacak yeni birimler ve bu birimlerin upgrade'leri de gelen diğer ödüller arasında. Ne demek mi istiyorum? Şöyle ki oyun içerisinde biriki üretilmiş bir stratejik noktalar sayesinde asker üretimimiz sınırlı kazanabiliyor. Bu birimler ise birçok oyunun başında kapalı ve sadece bu upgrade'lerle açılabilirler.

Fakat nasıl mı üretim yapıyoruz? Oyun içerisinde yerleştirilmiş üç farklı kaynak var. Bunlardan bir tanesi maksimum birim limiti ve sadece haritada alekeli bir stratejik nokta varsa daha çok birim yer açabiliyoruz. Diğer iki kaynağımsa eskiden içlerinden bolca med-kit çıkan kutularda bulunan, Regeneration ve Power. Bu iki kaynak, ana hatlarıyla oyundaki her şeyimiz. Bölüm geçtikçe karşımıza çıkan ünitelerimizin upgrade'lerini de yine sadece her bölüm sonunda gelen seçimler sayesinde yapabiliyoruz. Yani onun haricinde oyun içi limite upgrade'leri diye bir şey söz konusu değil. Fakat bu durum Hero'larımızı pek etkilemiyor; çünkü kendilerinin, sadece

o bölüm boyunca geçerli olacak Health, Energy ve Attack Power upgrade'leri mevcut. Bu upgrade'leri için kullandığımız kaynaklarımız aynı zamanda ölen birimlerimizi direkt olarak yeniden canlandırmak için de gereklidir.

Multiplayer konusunda resmen kendisini açmış durumda Retribution. 30'dan fazla multiplayer haritası ve bir de buraya eklenen Imperial Guard ekıyla beraber benzersiz bir oyun deneyimi sunuyor. Her yerin bir anda tanklarla dolması ve oolara askerin bir anda haritada bir yerden bir yere koyması, savaş hissiyatını çok daha net bir şekilde gözet önüne seriyor. Özellikle co-op oynayacaklara buradan duyulur, bu oyunu kesinlikle oynayın! Grafikler zaten güzeldi, üstüne bir şey yapmaları gerekmiyordu ama yine de rahat durmamış yapımcılar ve yıkıcı efektleri üzerinde birazda daha çalışmışlar. Müzikler ve seslendirmeye zaten harikaydı ve artık en üst seviyeye gelmiş durumda. Yani ben daha ne isterim?

Oyunun en büyük eksiği ise Imperial Guard ekının bazı özelliklerinin bug yaratması. Tank çağırıldığında zaman belli çok daha iyi anlayacaksınız. Bir de haritalar belli fazlaıyla saktı; yani her şey çok düz. Warhammer ruhumu bazen soluyamadığım için kuzdım yapımcılara, sizin de ekınızda olursun. Sonuç olarak ilk oyunun birazda bile sevdiyseniz, bu oyunu en azından bir kila bitirmeden başından kalkmayacaksınız. Aha buraya da yazıyorum... ■ Ertugrul Söngü

Warhammer 40.000 Dawn of War II: Retribution

- + İlk sayı, değişen upgrade sistemi, harika RTS öğeleri
- Odun gibi haritalar, amaçlar çok belli, kayıp Warhammer ruhu

8,6



LEVEL 93

Pusat
İNCELEME

LEVEL Article #15 (P1)

SOCOM: Special Forces

Özel güçler yine operasyonda!

Sırt Six Games ve Zipper Interactive isimlerini mutlaka duymuşsunuzdur. PlayStation tarihinin online oyun mazisinde uzun bir geçmişi bulunan SOCOM serisi, bu kez takım çalışması ve TPS üzerine oldukça iddialı bir biçimde sahneye çıktı. MAG gibi bir oyuna imzasını atması olan Zipper Interactive sayesinde SOCOM: Special Forces, tek kişilik modu dışında multiplayer seçenekleriyle de hayranlarını oldukça tatmin edecek gibi görünüyor.

Kafa karışıklığı yaşanmaması için baştan belirtmem gereken önemli bir detay var: SOCOM'un yeni üyesinin Avrupa'daki adı SOCOM: Special Forces, Kuzey Amerika sürümünün adıyla SOCOM 4: U.S. Navy SEALs. Bu konuda arıyağımıza göre kaldığımız yerden devam edebiliriz.

Serinin ilk oyunu PlayStation 2'de ilk kez görücüye çıktığında TPS severlere beklemedikleri bir deneyim yaşatmıştı kuskusuz. Ates etme, öldürme ve koşuşturma eylemleri dışında oldukça gerçekçi bir dünyada takım çalışması, strateji ve görünmezlik kavramlarıyla oyun severler tarafından sevilen bir TPS örneği oluver-

mişti. Yıllar içinde PS2 için toplam dört oyun piyasaya sürmüş olan Zipper Interactive, PSP sahiplerini de bu zevkten mahrum bırakmayıp SOCOM: U.S. Navy SEALs - Fireteam Bravo serisiyle onları da SOCOM dünyasının içine çekti.

PS3 için yeni bir SOCOM oyunun geleceği haberleri ve detayları E3'te açıklandığında, dikkat çekmesi ve hayranlarını heyecanlandırması için birçok sebep göze çarpıyordu. Göze çapması gereken ve oyunu tercih etmenize vesile olacak artılara yazının devamında değineceğim. Şimdi vakit kaybetmeden Malezya'ya girelim. Malezya'nın ormanları, kasabaları ve türlü türlü çevre modelleri arasında yoğunlaşmamız gereken mekan, dünyanın önemli su kanallarından biri olan Malacca isimli bölge. ABD'nin en özel ve seçkin birliklerinden oluşan takımızla başladığımız bu serüveni amacımız, bu çok önemli su kanalını ele geçirmeye çalışan ve bulunduğu bölgede ekonomiyi tehdit eden devrimci bir orduya karşı beş kişilik takımızla kafa tutmak. Bu devrimci birliğin ismi Naga, özel hareket birliğinin lideri ise pek tabii ki sizsiniz. Cullen Gray isimli takım liderimizle beraber toplam beş kişiden oluşuyor ekip ve iki Amerikalı, iki de Güney Koreli kader dostumuz var. Senaryo modu ait "oyun günü" sürüyor. Naga'lara karşı düzenlediğimiz operasyon sayısıysa 14. Her görevde iki silah, iki tane de el / şa bombası gibi ekipman seçiyoruz. Operasyonlar ilerledikçe farklı silah seçenekleri açılıyor, bunları operasyonlar sırasında elde ediyor ve bir sonraki operasyon için o silahı kullanmaya başladığımızda tecrübe puanlarımızla farklı özelliklere sahip oluyoruz. Takım arkadaşlarımızdan biri olan ve bazı operasyonlarda yönettiğimiz Forty Five'a dikkat etmenizi öneriyorum. Kendisi bütün hırı ve çekiciliği ile şahane bir karakter. Takım arkadaşlarını iyileştirme gibi detayların da bulunduğu yeni SOCOM'da ekimin lideri



Yapım: Zipper Interactive
Dağıtım: Sony
Tür: Aksiyon
Platform: PS3
Web: www.socom.com
Türkiye Dağıtıcısı: Sony



Alternatif

ArmA II (7,9)
MAG (9,0)
Operation Flashpoint: Red River (7,1)



LEVEL Article #15 (P2)



olarak iş takım yönetmeye gelince, yapay zeka devreye giriyor. Serinin bu yeni oyununda her ne kadar hayati bir önem taşısa da yapay zeka maalesef ki sınıfta kalıyor. Takima verdiğiniz komutları uygulamada pek sıkıntı yok gibi ama sipir alamama, bitmek bilmeyen bir ıskalama süreci ve -daha da fenası- kabak gibi yerinizi belli etme olayında oldukça başarısızlar. Oyunun senaryosu oldukça prim yapıyor gibi görünse de bu yapay zeka sorunu yüzünden tek kişilik mod maalesef vasat kalıyor. Öte yandan senaryo modu beş kişiyle co-op olarak oynandığında bambaşka bir hal alıyor ve geçer puanı hak ediyor.

Üzerinde durmamız gereken nokta zaten multiplayer içerikli aslında. 32 kişiye kadar oynama imkanı ve 12 farklı harita sunan multiplayer modunda eski SOCOM oyunlarında yer alan lobi sistemi yerine "Quick Match" sistemi kullanılmış. SOCOM'da olan Breach, Demolition ve Convoy gibi oyun modları yerine yepyeni modlar görüyoruz. "Capture the Flag" tadında bir Uplink görevi, öldürebildiğimiz kadar adamı öldürün mantığındaki Deathmatch benzeri bir Suppression görevi. BvB kapışabileceğiniz Sniper Alley, SCRUM denilen dirilmenin olmadığı, gaz ve el bombalarından, dürbünlülüklerden yoksun başladığınız klasik

görevler de mevcut...

PlayStation 3'e özel bir oyunun olmaması olmaz. Move desteği de SOCOM'a dahil edilmiş. Oyunu Move aparatını elimize alıp oynamaya başladığımızda oyun daha keyifli hale geliyor ve gerçekten operasyonun içindeymişsiniz hissini daha derin yaşıyorsunuz.

Son olarak teknik detaylara da değinelim. Karakter detayları gayet güzel kotarılmış fakat uzun zaman geçirdikten sonra mekanların tasarımı ve modelleri oldukça tekdüze görünüyor. Killzone 3 grafiği beklemek zaten hata olurdu. Sedendirmelerden bahsetmeden de geçemeyeceğim. Düşmanların sizi güzellere kestirtilikleri anda söyledikleri cümleler her seferinde değişiyor ve sürekli aynı sahnedeymişsiniz gibi hissetmiyorsunuz. Fondaki sesler, silah sesleri ve müzikler de tatmin edici.

SOCOM: Special Forces, taktik TPS türüne özellikle multiplayer seçenekleriyle uzun süre oynanabilir, eğlenceli bir alternatif olmuş. Her ne kadar tek kişilik mod için aynı başarı çizgisini yakalayabildiğini söylemek çok zor olsa da arkadaşlarımızla oynadıktan sonra SOCOM'u aldığınızda pişman olmayacaksınız. Move'ta da denemeyi es geçmeyin. SOCOM tarihine hazırlayıcı bir teknoloji uğramışken, onu da test etmekte fayda var.

■ Ayça Zaman

SOCOM: Special Forces

- Zengin multiplayer içeriği, silahların gelişimi, modeller
- Dengesiz yapay zeka, kısa tek kişilik modu

6,6



İNCELEME



Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web: www.assassinscreed.com

LEVEL Article #16 (P1)

Assassin's Creed: Brotherhood

Biraderler kumpanyası PC'de!

God of War mı, Assassin's Creed mi? "Hangisinin ismini daha çok duyduunuz?" desem herhalde tarafsız bir cevap veremezsiniz. Demek istediğim, bu oyun o kadar büyük bir yapımdır ki sanıyorum duymayan kalmamıştır. Neredeyse tribünlerde Assassin's Creed ile ilgili tartışmalar yapıldı, o derece. Seriyeye son katılan oyun Assassin's Creed: Brotherhood (ACB) ise sonunda PC kullanıcılarını da mutlu etmek üzere piyasaya çıktı. Peki mutlu edebildi mi? Beraber göreceğiz.

Çok uzun bir zaman önce

Ben yine de seriyi bilmeyenler için kısaca bir geçirim senaryosunu üzerinden. ACB, ikinci oyunun bittiği yenden devam ediyor. Yani çok yol kat etmişiz ama işte, bir yerde tıkanmışız. Yıllardan 1499 ve kardeşlik biraderler başlıyor. Amcamızın bizi yeniden yanına alması ve ikinci oyundan habireladığımız günde kase-bamıza yerleşmemiz ile şekillenmeye başlıyor oyun. Yeni oyunda gelen en büyük özelliklerden bir tanesi, artık çete halinde gezebiliyor olmamız. "Koro" gibi siyahları çekip gezmiyoruz pek tabii ki ortamlarda ama kendimize ilk olarak ufak bir suikastçı ekibi kurabiliyoruz. Başlarda ufak gibi görünen çetemiz zamanla öğüt halini alıp dünya etrafında suikast yapabilir hale geliyor.

Pek tabii ki bu yenilik öylesine konulmamış, ilk olarak yaptığımız çetemiz bize arında yardım edebiliyor. Pek efrakta görülmüyorlar ama istediğimiz anda, tek tuşla kendilerini yardımımıza çağırabiliyoruz. Globalleştiğimiz andan itibaren uzaklardaki ekiple-rimiz hedef söyleyip kılıcını bile kışkırtmadan para kazanabiliyoruz.

ACB'nin lansmanının yapıldığı ilk günden beri üzerinde durduğumuz multiplayer olanakları bir hayli fazla. Özellikle yakalanmadan, verilen hedefi yakalamamız

gerektiren oyun modunun hastası olmuş durumdayım. Oyunu konsollarda oynayanlar bilirler, yeni oyunda içerisinde dolaştığımız Roma şehri, önceki oyunlardan çok ama çok daha büyük. Malum, ekranımızın içerisindeki detaylar çoğalınca grafikler de bir yere kadar stabil kalabiliyor. Fakat konsollarda hepsinde bulunan ortalama grafikler ve detaylar, PC'de çok ama çok daha kaliteli olarak karşımıza çıktı. Özellikle zaman içerisinde yerinde sayan konsollara göre gelişim gösteren PC'lerin neredeyse bütün nimetlerinden yararlanmış Ubisoft Pixel Shader desteği sayesinde neredeyse pürüzsüz grafikler sunan ACB, aynı zamanda dinamik gölgelendirme konusunda da harika işler başarmış.

Fakat söylemeden edemeyeceğim bazı noktalar da yok değil. İlk olarak kontrollerden başlamak istiyorum. Ben AC'yi ilk olarak PC'de oynadığımda çok rahattım ama ne zaman ki konsola geçtim, işte o zaman asıl rahatlığı tattım. Anlayacağınız, bu oyun gamepad ile onlarca kat daha hızlı ve rahat oynanabiliyor. Diğer sorunumuzsa üzerimize gelen saldırılarda doğru zamanda saldırı tuşuna basarak düşmanımızı öldürmemizi sağlayan savunma modu hakkında. ("Deflect" kelimesini açıklamak ne zoruştü! Bu mod, ilk oyunun resmen

hatasıydı ve zerre zarar almadan bitirmiştim kendisini. Fakat ikinci oyunda fazlasıyla geliştirilen bu sistem sayesinde oyuna çok daha değer vermeye başlamıştım. Yalnız her nasıl oluyorsa ilk oyundaki kolay yapı, ACB'nin PC versiyonuyla da geri gelmiş! Yani mouse'un sağ tuşuna basılı tutarken, düzenli olarak sol tuşa basarak oyunu bitirebiliyorsunuz. Tebrik ettim...

Bir kiremitin hikayesi

Dört ay gibi bir sürede neler yapar insan, değil mi seç-gili olur? Hele bir de oyun sektöründeysen bizi diyelim 10 tane multiplayer haritası, sen de yeni görevler... Fakat elde var sıfır. Eğer ACB'yi konsolda oynayama-dıysanız, koşarak edinir bu oyunu ama halihazırda oynamış olanlar yerlerine geçebilirler.

■ Ertuğrul Süngü

Assassin's Creed: Brotherhood

- + Konsola göre daha kaliteli grafikler, oyuna dahil indirilebilir Kiriş paketi.
- Konsola göre kontrol şemasındaki tutarsızlıklar

8,0



Alternatif

Prince of Persia: TFS (7,4)
Splinter Cell: Conviction (8,3)
The Saboteur (7,4)

Grafiklerdeki sadeliğe ve temiz geçişlere dikkat! Ayrıca gölgelendir-melerin güzelliğine bakın yahu...





Serious Sam 3: BFE

Kot pantolon ve beyaz tişört ile uzaylı kesmek

ilk Serious Sam'dan 10 sene sonra denk gelmiş ve LEVEL sayfasında oyun hakkında bir iki kelam etme fırsatı bulmuşken söylemeden geçemeyeceğim bir işişi kardeşim dostlar. Ben bu adamı hiç sevmemişim. Aynı zamanda Duke Nukem'i de sevmemişim. Nedenine gelsek, biraz kafanız karışabilir ama uzaylı kardeşlerimize karşı şiddet kullanmamasını doğru bulmuyorum. Bugünün sadece bir oyun olduğunu

düşünebilirsiniz ama nasıl ki The Elder Scrolls oyununda sokaklarda dolaşan idrak çocukları kesip doğramaya kalkışan oyuncular kamuoyunda infiale neden oluyorlarsa oyunlarda uzaylı kardeşlerimizi öldürmek de bizim için bir suçtur. Bu oyunların insanlığın bir parçası olduğunu düşünüyorum. Yani düşünün, bugün elimiz çocuğumuz kardeşimiz üç yaşında birinci bir gezegene gitsen de o yerin oğruca püfıyla saygıya bir şakababın tepsi "Aman da uzaylılar gelmiş" deyip

sevdiğiniz insanlara bazukayla atıp etne hoşunuza gider mi? Neyse, olayı sulandırmak istemiyorum ama uzaylılara karşı şiddet kullanması beni çok ilginç. İşte Duke Nukem okulünden gelen Serious Sam de oyun dünyasındaki varlığından hicap duymadım bir utanc kaynağıdır. Kuru yok, senaryo yok, diyalog yok. Elime silahı alıp

karşıma çıkan bütün uzaylıları öldür. Aslında anlatılacak fazla bir şey de yok. Bölüm anlatımındaki birkaç satır diyalogu da ciddiye almaz. Oyun, Serious Sam serisinin ilk oyunu olan First Encounter'ın öncesinde geçen olayları anlatıyor ama aslında anlatılan bir şey yok. Ağabiz eski FPS'lerde olduğu şekilde "öldünüz" derleyen

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 hareketleri ve uzaylılar ile karşılaşmalar. Oyundaki "eglençeli" detaylardan biriyse bu kez yalnız olma-yınız. Yani tek kişilik bir ordu gibi değil de uzaylıların istila ettiği şehirlerde bu uzaylı kardeşlerimize karşı girdiğiniz, galeyana getirilmiş, kandırılmış halk kitlelerinin de uzaylı kardeşlerimize saldırdıkları bir oyun oynuyoruz. Haliyle bu detay da oyundaki yalnızlık hissinin yenilmesini sağlıyor. Ayrıca oyun boyunca çok kan aktığına da belliyim. Yabancıların deyimiyle "gore", yani kan ve ceset parçalarının ekranın her yerinde uçtuğu, kırıkması bir oyunla karşılaşmayı bekleyin. Elbette ki akan kan kirli, tahmin ediyorsunuzdur. Yine uzaylı kardeşlerimizin kanı Zombi kesmekte sakınca görmüyorum ama uzaylı kesmek çok korkunç. Lütfen duyarlı olalım.

Ayrıca söylemeden geçemeyinceğim ki bu serinin en korkak yanı, yüzlerce dev uzay gemisiyle dünyayı yoran, görsine grip gezegeni işgal eden zotriyonlara uzaylı, kot pantolonlu ve beyaz tişörtlü, çenesi düşük bir şakababın yeniyor olması. Yani kısa ABD orca komando yetiştiriyor, Delta Force'u, Navy SEAL's, CIA operatörleri, cartı cartı, binlerce özel eğitimli, zeki ve donanımlı komandosu dururken ABD başkanı dünyayı kederini kot pantolon ve beyaz tişört ile savaşa giden ciddiyetsizliklerine kilitliyor. Zaten oyun da mizahi bir shooter olma iddiasıyla ortaya çıktı. İçin hedefini tutturduğuna söyleyebiliriz. **■ Cem Şancı**

Serious Sam 3: BFE

- + Fotoğraf gerçekçi yeni grafik motoru, oyunu daha çekici kılma, çatışmaya yardımcı olan silah arkadaşlarıyla yalnızlık hissi yenilimi
- Konusuz, senaryosuz oyun mu kalbi arkadaşım? Uzaylı kardeşlerimiz karşı şiddet uygulamak çok aygı

6,9



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

LEVEL Article #19 (P1)

İNCELEME

AMY

Önce düşün, sonra üret

Sevgili VectorCell, Ne zamanlar korku oyununda yer de gümlemişim. Ne zamanlar sinelerim bu kadar çok gıcırdağılmıştı. Zor zamanlar bir oyunu tahmin edene, bu kadar zor gelmemişti. VectorCell, ne zamanlar bu kadar kötü bir oyun oynamamıştım. Tepkiler, Tuna Şentuna

Verdim, sınırlarım!

Düşün ki bir trinediniz. Tren hıza gidiyor ve sonra ne oluyor, patlama sesleri, büyük bir jantı ve karanlık... Gözünüzü açtığınızda, elinden tuttuğunuz küçük kız ortada yok. Daha da kötüsü, korkunç sesler duymaya başlıyorsunuz karanlığın derinliklerinden gelen.

Amy bizi her şeyimiz. Biz de Lana'yız. Lana > Amy ancak bir kurtuluş umudu oluyor anlayacağınız. Lana, Silent Hill'in sanı saç kahrmanına benziyor, Amy ise o garip göz rengi ve suskun tavıyla bir olayı andırıyor. Ben olsam bu oyunda canavarlardan korkardım, bir de fantastik güçlere sahip olan Amy'den korkardım!

Oyunun amacı bizi korkutmak bizi amacımıza, bulma-sa çözerken olmamıza çalışmak. Aslında bu kadar basit değil ama oyunu kontrol etmek de bir yere kadar mümkün. Oyun kontrol edilemiyor arkadaşlar, biraz edeyim.

Lana zaten ağır aksak ilerliyor. Yerdeki bir şey almak içinse koordinatları belli bir noktaya duması gerekiyor; yoksa onu alamıyor. Kıpırlanıp ilerliyor, sağa sola bakıyor ve dediği bir şeyi yapıyor... Bu noktada aklınıza iki şey geliyor: Acaba bir checkpoint'e denk geldim mi son 22 dakikalık oyunumda ve bu düşmanı pans eseri elimdeki çubukla yenebilecek miyim? Checkpoint'lerin sayısı toplamda iki. Evet tüm bölgenin.

Alternatif

Amnesia: A Dark Descent
Resident Evil 5
Silent Hill: Homecoming

Kim Daha Güçlü?

Canavarların yanında, oyunda karşınıza çıkan güçler de oluyor. Zaten, silahlı bu ekipmanı karşı ile Lana'nın postu bozuk buluyor ve bu barıyla onları pataklatabiliyorsunuz. İşte Lana, işte gerçek güç!

boyunca. Yani en azından öyle gibi düşünüyor! Checkpoint noktaları çok kötü. Örneğin bir o kadar kolay. Oyun da oynamak istemediği için ortaya korkunç bir formül çıkmış oluyor. Bir canavarla karşılaşmışızda, ona vurup vuramadığınızı 2016'da bir zar atarak anlamaya çalışıyorsunuz, daha çok şansla sahip olursunuz çünkü oyun bu konuda çok hoşum. Siz düşmanı vurduğunuzda sanyorsunuz ama o size iki tane patlatıp size yere yığıyor. Çok kötü, çok tatlı mümkün değil.

Amy, neyeye gidiyorsa Amy!

Amy'i bulduktan sonra onunla birlikte hareket ediyorsunuz. Amy bazı özel güçlere sahip ve oyun boyunca bize yardımcı oluyor. En azından olduğunu sanıyor... Zor durumlarda bizi iyileştiremiyor bile bizi alan Amy'yi bulmaktan çözümler için de kullanabiliyoruz ve burada da oyundaki silahlı bir başka aktivite karşınıza çıkıyor: Amy bulmaktan sayısız kez yapmak!

Bulmacalar lene sayısına da oyunda pek yerleri yok gibi duruyor. Ayrıca mantiken kendimizi de yapabileceği şeyleri Amy'ye yaptırmaya çalışmanın da hiçbir anlamı yok maalesef. Örneğin kendimizin rahatça geçebileceği bir bölgeden Amy'yi yolluyoruz ki, Şimdi anlamam, Lana korktu! Kendini tehlikeye atmak adına Amy'yi önden yolluyor. Başlar yerine oturdu!

Yaklaşık 105'lik satış fiyatına sahip olan Amy'yi satın almak istiyorsanız, öncelikle bunu neden yapmak istediğinizi düşünmelisiniz. Açın zenginliğiniz ve paranızı nasıl harcayacağınızı mı biliyorsunuz? Tüm PSN ve XBLA oyunlarını arıyorsanız, gibi bir amaçınız mı var? Kötü oyunlara karşı benzer bir eğilimi besliyorsunuz? Yoksa neyse? Değerlendirmeniz 105'i bariyeri verin ama Amy'ye veremeyen, ben size yardımcı olurum.

■ Tuna Şentuna

AMY

* Grafikler frens değil
- Kötü oynama, kötü senaryo, her şeyi kötü bir oyun!

2,2

Appendix II: Selected Oyungezer Articles

Konsol inceleme Castle Crashers (PS3)

Oyungezer Article #2 (P1)

CASTLE CRASHERS

ÜZGÜNÜM MARIO, BU KALEDE
PRENSESTEN DAHA MÜHİM ŞEYLER VAR -ALİ SEZGİN

İtiraf ediyorum, bir sürecek dergi-
de incelemek istediğim oyunları
yoğun baskılarım sonucu ele
götürüyordum fakat genelde evdeki
hesaplarım çarşıda tutmuyor ve
büyük beklentiler içinde olduğum
oyunların çoğu tabiri caza sepetiyor.
Castle Crashers'ta ise durum çok
farklı. Yıllarca oynamamış olmama
rağmen uđuruna iki konsol eskittim
bir oyundan bahsediyorum. İkine
talihlilik deyiş geçebildim aslında.
Yıllardır bana hizmet eden Xbox'im
oyunum çıkışını bir hafta kala da
yanamayıp topu attı. Ama bendeki
nasıl bir hisse, binkibirdim ne kadar
para varsa çekip ikinci Xbox'ımı
edindim. Fakat bir yerlerde birleşimin
ahırına alması olmalıydı, o Xbox'ın da
internet bağlantısı saçmadı. Ben
de umutsuzluğa kapılıp bu oyunu
oynamaya ömrümün yetmeyeceğini
düşünmeye başladım. Ta ki PS3
sürümünü çıkıncaya kadar...

Castle Crashers'in ne kadar iyi bir
oyun olduğunu anlamak için ile de
oynamanız gerekiyor. Oyunun görsel
tarzından sonumla tasarımının
ismi bile yeterince anlatıyor oyunun
kalitesini. Newgrounds sitesindeki
My Dad and Me ve Alien Homind gibi

oyunlardan hatırlayacağınız Dan
Rollad'in bahsediyordum. Ama
elbette dahası da var...

Castle Crashers özünde standart bir
ilerlemeli dövüş oyunu. Başta dört
tane olmak üzere toplamda seçile-
bilen 12 karakter var. Ateş, yıldırım,
zehir ve buz olmak üzere dört güç
simgeleyen dört zovalenin nasıl
gelişeceği tamamen size bağlı. Bu
tarz oyunlarda alışlageldiği üzere
yaratık kırarak seviye atlıyor ve bu
zektide karakter puanları kazanıyor-
sunuz. Zaten sağlık/savunma puan-
larını saymazsak güç, büyü ve hız/
okçuluk olmak üzere gelişebileceği-
niz sadece üç alan var. Kulağa hiç de
kangik gelmiyor değil mi?

POWER RANGERS'TAN ŞÖVALYE MI OLURMUŞ!

Bu arada oyunun nasıl başladığını
anlatmayı unuttum. Oyunun ismin-
deki "Castle"dan da tahmin edilebi-
leceğiniz gibi ortada karanlık güçler ve
kaçırılan prenseler var. Kral, büyülu
güçlere sahip bir tapını ve prensesle-
rinin çaldırınca biz de onun ordusuna
bağlı olarak harekete geçiyor ve
savaya giriyorduz. Bu noktada tap,
büyütlü ve rayfına kalırken prensesle-

Düşmanların oynanabilir karakterlere dönüşmesi güzel ama bazen kimin kim olduğunu karıştırıyor.

rin her biri farklı bir kraliçe dağılmış
durumda. Castle Crashers sıradan bir ilerlemeli
dövüş oyunu değil ve bunun birden
fazla nedeni var. İkinci ve en önemli
oyunun görsel tarzından kaynak-
lanıyor. İhtiyaç yapılmakta beraber
kendini o kadar da ciddiye almıyor.
Castle Crashers'da kimin barz kimiy-
se sadece dikitkili gözlerle özel olarak
hazırlanmış sayısız esprî saklı. Aslında
çok örnek vererek oyunun tadını

bozmak istemiyordum ama bir tane
sini anlatmıyacağımı bilirdim. Bir noktada
adamlarınla ilerlerken oman sarı-
maya başlıyor ve içinden devesa bir
yaratık çıkıyor. Ondan kaçmak için
kullandığımız araçta korkudan altla-
rma yaparak uçan-kaçan yaynu ge-
yikler. Oyunun tamamını böyle abşird
ve komik görünen çok sayıda detayla
dolmuş, nadiren durup "eyh am" bu
kadarına gerek yoktu" diyorunuz.
Oyun dışında anlamsızlığın eğlen-

74 | www.oyungezer.com.tr | 1 Ocak 2012

inceleme

PC

arcania: gothic 4

PC

PS3

360

Oyungezer Article #4 (P1)

YAĞMURDAN KAÇARKEN HACK & SLASH'E TUTULDUM -CAN ARABACI

ArcaniA: Gothic 4

HANI BAZI OYUNLAR vardır, oynarken insanı çileden çıkartabilecek özellikleri olsa da öyle bir nokta denilip tutup çekir ki sizi, akıyan her şeyi dinleye çekip sonuna kadar oynamaya devam edersiniz. Buna örnek olarak aklıma gelen ilk oyunlardan bir tanesi Legacy of Kain: Defiance mesela. O rezalet oynanışa rağmen, hikâyesi sayesinde kopmamıştım sonuna kadar. Ya da bir diğer örnek FR: Demon Stone, akıyan ufak tefek yönleri nedeniyle herkes tarafından eleştirilirken bana çok keyifli saatler yaşattı. ArcaniA: Gothic 4'u de anlatıklarına örnek olarak göstermek isterdim. Akıyan yanlarını saydıktan sonra "ama her şeye rağmen oynamanıza değerli bir oyun" diye bitirmek isterdim bu yazıyı. Ancak ne kadar çabalarsam çabalarsayım, ArcaniA: Gothic 4 için yukarıdaki cümleleri kurmam mualesef mümkün değil.

Önceki üç Gothic oyununu, Piraniha Bytes'in ellerinde şekillenip kendine iyi bir hayran kitlesi edinmişti. RYO türünü baştan yazmaya da kendine has tarzı ve durak uçuklatan zorluğuyla belli bir duruşu vardı en azından. Senin dördüncü kardeşi olan ArcaniA: Gothic 4'ü ufak bir isim değişikliğinden fazlasını içeriyor. Gothic serisi, bu oyunla birlikte Piraniha Bytes'taki yuvasından uçup Spellbound'un "güvenli" kollarına atıyor kendisini (evet, kinaye var burada). Oyun her ne kadar farklı bir firmadan farklı bir isimle çıksa da, önceki Gothic'lerin geçtiği diyar olan Myrtanla geçiyor hikâye. Gothic IV'ün üzerinden 10 yıl geçmiş, Kral III. Rhobar keçleri kaçırıp delirince gözünü kan bürümüş, önüne gelene saldırıyor. Her yerde savaş var anlayacağınız. Böyle bir dünyada isimsiz bir çoban olarak goyın sürümünüzün başında maceraya atılıyoruz biz de. "Korkmayın, elbette oyun boyunca çobanlık yapacak halimiz yok" demek isterdim; ancak oyunun hikâye anlatımını göz önüne alınca, türü için çobanlık simülasyonu demek daha ilginç olabiliirdi. Yine de devam edelim, bir çobanın nasıl bir karakter gelişimiyle herkese meydan okuyan bir kahramana dönüşebileceğini merak ediyorsunuzdur eminim

ki. O zaman Gothic 4 DVD'nizde birlikte gelen bir bardak soğuk sudan koca bir yudum alıp öyle devam edin okumaya. Hazır mısınız? Karakter gelişimi falan yok Gothic IV'te. Pardon var aslında, yabancıların deyimiyle "Mary Sue" yani içi boş, ama dışı dolu bir karakterin gelişimi var isimsiz kahramanımızda. Sizi bilmem de, ben bir paralı askerden azıcık dövüş eğitimi almış bir çobanın, bir cadının "seen özelestin, büyü gücü var sende" demesiyle nice eğitilmiş askere, haydute ve Ork kok sokturduğu gerçekliği kabullenemedim bir türlü. Üstelik oyunun sunumundaki tek sorun ana karakterin gelişimi de değil. Hikâye ve hikâyenin sunumu nevesinden tutsanız elinizde kalacak şekilde işlenmiş. Normalde oyundaki karakteriyle bütünleşip onun yaşadıklarını özümseyen ben bile, oyunun başladığı, hamile olan nişanlının Rhobar'ın askerleri tarafından katledildiği sahnede sıkıntıdan esniyordum, o derece yani. Ancak sonunun bende olduğunu sanmıyorum, çünkü "güya" bu olayın ardından intikam almaya karar veren karakterimizin, bu sahnedeki performansı budaklı bir meşe odununa yakışır cinsten. Dahası, sözde alacağı intikamın peşinden gitmeye bakacağına sağda solda koşturup milletin gereksiz ayak işlerini

yapmaya devam ediyor. Ve bu ayak işleri o kadar alakasız, o kadar rutin ve kendini tekrar ediyor ki oyunu kapatmamak için gerçekten iyi bir nedeniniz olması gerekiyor (benimkişi inceleme yazmaktı mesele, ne acılar çektim bir bilene). Soranın size, Orklar tarafından kaçırılan Silverlake Kralını kurtarmak için Ork kampına gitmek ve kapıdaki muhafızı geçmek için Scabooze adlı içkiyi getirmek zorunda olmak, bu içkiyi yapacak Orku ikna etmek için de onun verdiği görevi yapmak gibi bir dizi ayak işinin neresi zevkli olabilir? Bana kalsa ben o kapıdaki Orku kesip içeri dalgı halledeceğim görevi ama ona da izin yok. Bunun yerine devlet dairelerindeki gibi bir oraya bir buraya koşuşturmam gerekiyor görevi tamamlayabilmek için -ki bu da görev peşkini tamamen ortadan kaldıran bir sorun.

BİR EFSAHENİN ÖLÜMÜ

Bir anda çok ağır giriştim oyuna, farkındayım. Ama merak etmeyin, az sayda da olsa hoşuma giden yanları mevcut, onlara da değineceğim. Hikâyesi zayıf olsa da görsel atmosfer açısından nispeten

Büyük kullanmayı rakibi sunmaktan ziyade kullanmadan, elvâdığını de çekmedim. Özellikle de bu kadar çok Field Raider serisine gelince!

BEN OLSAM

Ben olsam, önceki Gothic'te olduğu gibi, koca bir dünyaya bakardım. Her şeyi iyidir ama barm da "buzlanıyor, tamir et" diye düşünürüm. Eğer önceki Gothic'te olduğu gibi bir şey alıp, dünya çapında paraları daha da iyileştirmeye odaklanırsanız ya arındırıcı çok daha büyük bir oyun olurdu kurgusuda.



Oyungezer Article #4 (P2)



başarılı olduğunu söyleyebiliriz ArcaniA'nın. Oradan oraya koşuştururken bir anda sisin çökmesi, ardından havanın karaması ve yağmurun başlamasıyla sisin dağılması gibi hava durumları çok hoş yansıtılmış ve zaman zaman oyunun havasına girmenizi sağlayabiliyor. Ancak bu konuda da ölçüleri biraz fazla kaçırmış Spellbound. Her ne kadar başta ilginç ve güzel gelse de 10 dakikada bir yağmur yağmaya başlayınca, bir süre sonra bu etki kayboluyor. Yine de sık ağaçlarla kaplı bir ormanda koşuştururken havanın değişimine şahit olmak gerçekten hoş bir duygu. Zaten oyunun sayılı başarılarından biri de mekân tasarımları (özellikle açık alanlar ve şehirler). Tabii madalyonun bir de diğer yüzü mevcut. O yüzdeyse mağara ve yeraltı gibi mekânların tasarımları var. Neredeyse hepsi birbirinin aynısı ya da çok benzeri olduğundan, ilk birkaç seferden sonra fena halde sıkıyor bu mekânlar.

Oyundaki haritalar oldukça büyük olsa da, çizgisel bir şekilde ilerlediğimiz için yoldan sapıp etrafı gezip dolaşmak ve bir yerler keşfetmek pek mümkün değil. Neyse ki çoğu mekânda bulunan teleporterlar sayesinde ileriye/geriye sırtlanarak önce yolu koştuktan kurtulabiliyorsunuz. Aynı zamanda çoğu görevde, NPC'lerin size tarif ettiği yeni bulmak için biraz harita okuma bilgisine sahip olmanız gerek. Her ne kadar görevlerde ilgili bir şeye yaklaştığınızda haritada uyan işaretler çıksa da, genellikle size verilen yönlere bilgi "kuzeyde"yi ileri, kuleyi geçince solda" şeklinde olacak. Eğer hangi yöne gitmeniz gerektiğini unutursanız Quest log'unuzu kontrol edin.



NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Gözel açıdan hoştu. ✓ Hava durumları değişimi ve geçişleri dikkatli. ✓ Geniş kalın her şey.

Oyunun olumlu yanlarına değinmek istedikçe telolar fark ediyorum ki, her olumlu yanın bir de negatifi mevcut. Mesela oyunun Crafting sistemi çok sade ve kullanımı gerçekten basit. Sağda solda topladığınız ya da çeşitli NPC'lerden aldığınız tarifleri öğrendikten sonra C'ye basarak Craft ekranını açıp o tarifteki eşyayı tek tıkla yapabiliyorsunuz. Başlarda, öldürdüğünüz her düşmanı yağmalamaya teşvik ediyor bu sistem. Zira öldürdüğünüz çoğu yaratıktan çeşitli Alchemy malzemeleri çıkıyor. Ancak Craft sisteminin desteklediği Smithing ve Alchemy yetenekleri o kadar az gerekli oluyor ki, oyun boyunca nadiren kullanıyorsunuz bu özellikleri. Kullandığınızdaysa da genelde tek yaptığınız şey iyileştirme/mana iksirleri oluyor. Bu mesleklerden kazanç sağlama fırsatı nadiren karşınıza çıkıyor. Bu nedenle, iyi bir potansiyele sahip bu sistemi de kısa bir süre içinde kaldırıp köşeye atmış oluyoruz. Muhtemelen oyundan çoktan soğudunuz, ama üzgünüm devam etmek zorundayım. Yazının başında karakterimizin "odun" olduğundan

1 Anıta bir gerçekten de güzel manzaralarla karışmak mümkün ArcaniA'da.

2 Peygamber sebata sahipseniz, bu Rune Shardlardan 30 tanesini bularak daha çok güçle kavuşabilirsiniz.

Hava kapalı atmosferde üzerinde gerçekten büyük etkiye sahip. İlk Yağmurdan Önce - Yağmurdan Sonra.



bahsetmişim ya, o konuda yalnız değiliz. Artık Gothic evrenindeki kalıtsal bir hastalıktan mı kaynaklanıyor bilmiyorum, ancak oyunda karşınıza çıkan neredeyse her karakter gerek seslendirmesi, gerekse de animasyonları ve hareketleri açısından oldukça isimsiz kahramanımızla yarışır dinsten. Dahası, altyazıların ve seslendirmenin bazen alakasız derincede farklı ve saçma uçlara gittiğini fark ettim. Animasyonların saçmalamasının yanında, konuşan karakterlerin kafaalanını yok olması gibi hatalar da cabası.

Gothic 1 ve Gothic 2'yi çok sevmiş bir oyuncu olarak, 3'te biraz hayal kanklığı yaşadığımı itiraf etmem lazım. Ancak ArcaniA: Gothic 4 bana beterin de beteri olduğunu hatırlattı. Serinin önceki oyunlarını sevdiyseniz ya da Gothic efsanesine azıcık olsun saygınız varsa kesinlikle uzak durmalısınız bu oyundan. Çünkü Gothic'i Gothic yapan ne kadar özellik varsa neredeyse hepsini kaybetmiş ArcaniA: Gothic 4. Eski oyunların ne o kök söktüren zoduğu, ne de rol yapma öğelerine sahip. Anlamazca gezip, doğru düzgün çalışmayan dövüş sistemiyle önünüze gelen yaratıktan kesmekten ibaret bir oyun haline gelmiş. Yine de inat edip "kendim deneyip göreyim" diyorsanız da sizi önceden uyardığımı salın unutmayın. @

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Mikâye	★★★★★
Alınışlar	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★

Not: Bu Gothic 4 için değil, sadece ArcaniA için.

4,3

Ne Kadar Oynandı? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl



ArcaniA: Bence İmkân Tm. Birekleriniz dirayla istidur!

+ Tm: ArcaniA: Bence İmkân Tm. Birekleriniz dirayla istidur!

inceleme

PC

star wars: force unleashed 2

Oyungezer Article #5 (P1)

PC

PS3

360

Wii

DS



"BEN SENİN DE BABANIM GALEN" - DARTH VADER KAAN ALKIN

Star Wars: Force Unleashed 2

ELLERİM GİBİ BEYNİM de uyuyor soğuktan. Karanlığın içinde bir görünüp bir kaybolan hayalleri hâlâ anlamlandıramıyorum. Neler oldu? Neler oluyor? Ben ben miyim, yoksa karanlık emellerine alet etmek için yarattığın bir kolda mı? Kamino ya nasıl geldim? Juno Juno nerede? Burada çıkmalıyım, Juno'yu bulmalıyım.

Galaksinin mecnunu Starkiller'in yeni macerası işte böyle bir kafa karışıklığıyla başlıyor. Kimliği konusunda bin bir türlü soru işaretleri arasında, bir de duymadan gördüğü hayallerle uğraşmak zorunda kalan Starkiller, Vader'in tekliflerine boyun eğmeyecek, Juno Eclipse'i bulmak için Kamino'dan kaçıyor. Usta ve öğrencisi böylece bir kez daha düşman oluyor ve hikâyeyi iyi kötü tahmin etmemize yetecek kadar malzeme ilk dakikalarından önümüze sunuluyor. Zaten kısa sürede aksiyon fırtınası sizi de önüne katarak hızını artırıyor ki oyunun başında geçireceğiniz saatleri bir nebze olsun değerli kolan da bu "aksiyon" kısmı.

AŞK ACISI BUNA DERLER GÜZELMİ (HÖT)

Starkiller bir hayli kudretli başlıyor oyuna. Bir

önceki oyunda sahip olduğu güçlerden bir tek repulse oyunun başında kullanılır değil. Onu da bir süre sonra, diğer birçok şeyi hatırladığı gibi, flashback'lerle tekrar kazanıyor. Flashback'ler genelde bir önceki oyunda yer alan ana videolardan görüntüler olarak oluyor ve bir bölümü ya da bir düşmanı nesil geçmemiz gerektiği konusunda ipuçları verabiliyor. Hatırlanması gerekenler dışında push, lightning, saber throw, grip gibi becerilere oyunun başından itibaren sahibiz. Puan topladıkça bu becerileri bir üst seviyeye taşıyabiliyoruz. Her biri üç kademeden oluşan yeteneklerinizin tamamını oyunu bitirmeden doldurmak mesele değil, zira ortalık öldürülecek düşmandan ve yakılıp yıkılacak mekândan geçilmiyor. Topladığınız puan miktarını yükseltmek için ışın kılıcınızın kristallerini değiştiribilirsiniz ama bunun için holocron avlamanız gerekecek. Holocron'lar olmadık yerlere, zaman zaman da tam yolunuzun üstüne bol bol saçılıyor. Kristallerse çeşit çeşit, tecrübe puanı kazandırmalarının yanı sıra maksimum sağlığınıza ya da gücünüze artırırlarına da rastlayacaksınız. Ama muhtemelen asıl ilginizi çekenler alacağınız puan miktarını yükselten kristaller olacak. Ben başlarda

BEN DÜŞÜYDİM

Star Wars'ta Star Wars yapan hikâye örgüsüdür anlatımda. Çok güzel, izlenilebilir seneler vardır. Çay çay yitirilmeye atacak "cool" olma Star Wars. Alam gibi hikâye, aklı plan, sinema izler. Alıyor, sadece parçaları izlenir belki kıloda, parçaları kendi değil. Ben olamı doğru düşünür bir hikâye yazsa, doğru düşünün de anlatmaya zorlu ederim ama eh, Mito Toms işte ne demek anlatıyor.

daha fazla sağlık ve daha fazla güç gibi getirileri olan kristallere odaklandıysam da oyun ilerledikçe ışın kılıcınımda giderek daha az kullanır olduğumu fark edince, puan çılgınlığına kapıldım, vurup kırmak için eya arar hale geldim. Elbette çevreye etkileşimin tut at, kır dok vesayitle sınırlı olması bir noktadan sonra sıkıcı hale geliyor. İlk oyunda da etkileşim bununla sınırlıydı, doğru, fakat oyunun isminin sonunda bir "2" eklendi mi, insan bir iki yenilik bekliyor.

TAŞ YOK MU TAŞ?

Yapımcının yenilik anlayışı grafiklere balonca gözler önüne seriliyor gerçi. Force Unleashed 2 görsel olarak dört dörtlük bir oyun. Starkiller'in bir iki animasyonda belinin tutulması ve ölüm animasyonlarında fenalık geçiren bir prenses edasıyla yere yığılması dışında, kötüydü diyebileceğim hiçbir görsel öğe yok oyunda. Çok şikâyet ettiğimiz ışın kılıcı muhabbetiyle ilgili olarak bir iki girişimde dahi bulunmuşlar. Eğer rakibinize biraz yüklenirseniz arada kolları, bacakları hatta kafaları bile uçurabiliyorsunuz. Yine de floresanla adam dövmeye hissiyatında hiçbir değişiklik yok. Muhtemelen oyunun yağ sınımlı yükseltmemek için bu kadarla kalmışlar. Işın kılıcı vurduğunuz ortadan ikiye bölmek yerine sopa gibi davarlıyor. Aksi olaydı oyun fazla kalabalıktı da diyebilirsiniz fakat bu haliyle de zor değil ki. Stormtrooper'lar bir, maksimum iki vurup ruhlarını teslim ediyor. Benim favori hareketimse, grip'le yakaladığım Stormtrooper'ı, bir yıldırımla yanırı dönerli bir bombaya dönüştürmek ve daha kalvari düşmanların kafasına atmak özere cephanesi gibi kullanmak. Grip'le yakalayabildiğiniz



Yerde tut at yapmaktan sıkıldım, bir de böyle deneyelim.

inceleme

konsol

apache air assault

PC

PS3

360

Oyungezer Article #7 (P1)



KANATSIZ KUŞUN ÖMRÜ, DEPOSUNDAKİ MAZOT KADARDIR -KAAN ALKIN

ADAM ÖLDÜRMEİNİN BİN bir türlü yolu var. İn-
sanoğundaki bu yaratıcılık devam ettiği sürece
de daha birçok yolu bulacağımızdan eminim.
Bu yolların bir kısmının oyunlarda da çok tuttu-
ğu, kullanıldığı bir sır değil tabii ki ama bu ciddet
hastalığı nereden oraya sıçradık? İyi bir simülas-
yon oyunu denki gelse de oynasak? derken kast
ettiğim "onlardan biri daha" değildi.

Çok uzatmayıp konuya girelim. Apache Air
Assault bir helikopter simülasyonu. Boeing
patentliyle Apache helikopterlerini görevden
göreve uçurduğumuz, tozu dumana katmışımız
ya çok kolay ya da çok zor olan bir helikopter
simülasyonu. Bir oyun nasıf hem çok kolay hem
çok zor olabiliyor! Sadece iki zorluk derecesi
koyuyorsunuz oyuna. Ya biri ya öbürü oluyor
biri durumunda. Açıklayayım.

KÜLÇE

Helikopterler uçaklar gibi süzilebilen, aerodinamik
sahibi araçlar değildir. Sırt motor gücüyle havada
kalır ve bu güç kesildiğinde külçe gibi düşerler.
Tepedeki pervane aracı havada tutarken kuyruk
rotoru motorun oluşturtuğu döner kuvvetini den-
geler. Böylece helikopter havada düz durabilir. Yine
rotor ve kanatların yardımıyla helikoptere manevra
yapılır. Uzun lafın kısası bir helikopteri uçurmak bir
uçak uçurmaktan çok daha alengirli bir iştir ki oyun-
da "Realistic" zorluk seviyesini seçerseniz bu gerçeği
birinci elden deneme fırsatı buluyorsunuz. Gerçek
dünyada var olan tüm fizik kuralları burada oyuna
dahil oluyor ve helikopterin kumandası ellerinize
brakılıyor. Siz de helikopteri mi uçurayım, ateş
mi edeyim, saat 2 yönünden bir roket geliyor, on-
dan mı kaçayım gibi sorular aklınıza mesgul ederken
halkın rahmetine kavuşuyorsunuz.

Oyleyse belki de "Training" zorluk seviyesinde
oynamırsınız? Bu durumda fizik kanunları biraz
esner, helikopterinizi daha hafif, daha dengeli
bir araç haline getirir. Hatta klavye fare kullu olam
makteniz kontrol etmek için yeter de artar bile.
Zaten sorun da bu "artırma" kısmında ortaya çıkar,
oyun fazla kolaylaşır. Eğer oyunun eğlenceli diye-
bileceğimiz bir yanı varsa, kendileri oyunun ger-
çekçi zorluk seviyesinde oynadıkça ortaya çıkıyor.
Zira oyle çok ağır it dalaşları felan olmadığı için,
kolay yolu seçmek kısa sürede sıkılmak anlamına
geliyor. Oyunu anlamı yapıp helikopteri uçurma
hissi ki bu da sadece bir modda var.

Apache lerimizde kullanabileceğimiz farklı türde
silahlarımız var. Havadan yere, havadan havaya,
güdümlü ve güdümlü misiller, 30mm bir top çar-
pı malarımla emrimize amade. Güdümlü füze-

BEN OLSAM

Apache'yi proje-
olmak benim de-
koyular, hem
simülasyon hem
arade havasında
bir oyun yapmak
yerine benlerden
birine yollanıyor
ve daha fazla iş-
letirsin. Gerçekten
helikopteri olan
gibi uçmayı öğre-
dikten sonra yapacak
herdeyse hiçbir şey
yok oyunda.



Kaliteli kamerasından oynamak bir hayli güç olabiliyor. Saptığınız
açıdan dolayı hava hedeflerini pek çok kez göremiyorsunuz.

Her hedefe uygun silah seçmek önemli. Operasyonların
malîyetlerinin milyon doları geçtiğini düşünce bol keseden
sallanmaya bağladın roketleri hay.



inceleme

konsol

vanquish

PS3

Wii

Oyungezer Article #8 (P1)

VANQUISH™

ZAMAN YAVAŞLAMIS VE ETRAF UĞULDAMAYA BAŞLAMISÇA KOŞMA ZAMANI GELMİŞ DEMEKTİR -FURKAN FARUK AKINCI

OYUNLARI İNCELEMAYA ALIRKEN kriterlerimizin neler olması gerektiğini sorgular hale geldik son zamanlarda. Özellikle farklı türlerin zaman içinde kaynaşmasıyla birlikte, neyin daha önemli olduğu sorusunun cevabı değişmeye başladı. Grafik, ses, hikâye, karakter işleniş, oyun içi metinler, bütünlük ve eğlence gibi özelliklerin yanında yıllar içinde farklılık göstermeye başlayan kontrol sistemleri, farklı oyunlarda farklı önem koşulları yaratıyor. Ama yanlış anlamayın, türlerin iç içe geçtiği karmaşık ve zor ilerleyen oyunlardan birini anlatmak için yazmıyorum bu girişi. Aksine, Vanquish ilk bakışta gayet vasat bir aksiyon oyunu. Ne yalan söyleyeyim, gamepad'te elime alana kadar da tersini düşünmedim hiç. Gears of War'un an-

dından patlayan "siper al, ilerle" temalı aksiyon oyunlarının yarattığı rüzgârdan nemalanmaya çalışan tüketimci oyunlarından birini daha oynamayacağımı düşünüyordum.

Ancak işin içinde Shinji Mikami gibi bir efsane vardı. Bu adam böyle her şeyi taklit etmez, yapamayacağı bir şey olduğunu düşündüğü zaman gözünü kırpmadan projeyi iptal eder. Resident Evil serisini yaratmış olmasına rağmen, bu markayla işinin bittiğini anladığı an ardına bakmadan çekip giden o değil mi? Öyleyse biraz daha yakından bakmalıyım Vanquish'e. Belki de buca oyun kalabalığının arasında fark edilme bekleyen bir mücevherdir bu oyun.

BAYILIRIM BELAYA

Hadi bu kez tersten gidelim ve "kötü"den başlayalım. Belli ki senaristler oturup "ciddi" bir oyun yaratmak için kasmışlar. Ama tüm bu çabaya rağmen, oyundaki diyaloglar yüzünden ortaya çok da ciddiye alınması gereken bir yapım çıkmış. Elbette ekranda gördüğümüz tüm karmaşaların, patlamaların ve yağın kurşunların mantıklı bir nedene dayandırılması lazım. Ama Vanquish'teki diyaloglar o kadar abartılı olmuş ki, oyun ciddi olmaya çalışırken teatral hale gelmiş. Peki diyaloglardaki bu abartılı halli kafamıza takılmalı mıyız? Tüm hikâyeyi herbat diyaloglarla izlediğimizi düşünecek olursak, evet takılmalıyız. Harika dinamiklere sahip bu oyunda, yaptığı şeyi inanan aktörlerin sesini

BEN OLSAM!

Kendide oturup sinirine bir kez daha dışarıdım. Belli ki benca aksiyon oyununun asosyanıyken kade ni deunrile- le karpasıy bagedoz, anık karpasoda bir yajın çekilde dano bilimkurgu iyilâleinin içiden ayırtıyıp da karpasılı- dıoz. Ah, here ki o senlendime ne diyâğılar yok mu, kesilede arlatımsız yazıms. Sani be film olaydı Vanquish, "B" kategorisine katılacın giriyapardı. Belki Japoca senlendime dano iyilâlebilir anlı bu eskiye anıyyla hıyattı kurtarmaz.

"duymak" isterdiniz emin olun. Sanki yapımcılar, seslendirme sanatçılarını mikrofon başına zorla oturtmuşlar gibi. Oyunun bir diğer eksikliği de multiplayer modunun olmaması. Tüm bu şartlar altında, bu multiplayer yoksunu oyunu oynamak için sağlam bir hikâye beklentisine giriyorsunuz değil mi? Girmeyin. "Eee, multi yok, seslendirme yok, hikâye yok, ne var lan, ne var?" diye sorabilirsiniz ve isabet buyurmuş olursunuz.

Bütün eksiklerine rağmen, Vanquish'in çok sağlam bir aksiyon oyunu olduğunu söyleyebilirim. Zira Vanquish, oyun kalabalığı içinde rahatlıkla kaybolabilecek bir yapım. Her ay elimize bir ton aksiyon oyunu düşüyor ve bizim de bunların arasından oynamaya değer olanları çekip çıkarmamız gerek.

Bir kere oyun, piyasadaki rakiplerinin çok çok üzerinde bir kaliteyle kurgulanmış çatırma dinamiklerine sahip. Vanquish'deki çatırma



İşte o çok kaliteli bir çatırma. Senaristler bunu böyle.

• **Türkçe Yazılım** → **Papier**: Playmatters Games → **Dağıtım**: SEGA/Yeah! → **Sistem**: PS3, Xbox 360 → **Katılma Fiyatı**: 159 TL
• **Dijital İçerikler** → **Yeni Sesler**: +13 → **Daha Fazla İçerik**: www.sega.com/turkey/yeah/

© 2011 | www.pyraminter.com | 99

inceleme

PC

two worlds II

Oyungezer Article #9 (P1)

PC

360



BETHESDA GÖZÜN KORXSUN! BURAK AKALINCA

BEN OLSAM

Kendine bu kadar güzel espiye katmış olan karakter dünyaların senelerden sonra aynı şekilde duyulmasını istiyor. Ben de büyük olasılıkla bu duyulmasını yaşıyorum. Yaşamamam için hepsi aynı. Aynı zamanda aynı şekilde duyulmak istiyorum.

Two Worlds II

EGER BİR OYUN serisine ortadan dalıyorsam ve önceki oyunlar hakkında bir fikir yoksa önce biraz bilgilenmek isterim. Bu yüzden de çok akıllı bir şekilde senaryoya yedirecek şekilde oyuncuyu çaktırmadan eğiten ve bilgilendiren oyunlar çok severim. Tabii bunu yaparken bir yandan önceki oyunları oynayan oyuncular da sıkılmadan bilgi vermek gerekir. Fakat Two Worlds II öyle bir başlıyor ki, ilk oyunu oynamamışsanız ne oyunun geçtiği evren ne de hikaye hakkında bir fikir veriyor. Baş kötü çat diye karşınıza çıkıyor. Sonra bir ekip gelip muhtemelen dövüş videolarıyla zenginleştirilmiş bir kurtarma hareketiyle sizi kaçırıyor. Ben kimim, ne oluyor, neden kurtarıldım? falan derken kendinizi eğitim bölümünün içerisinde buluyorsunuz.

BİR HİKAYEDE DE KADINLAR KENDİ KENDİNI KURTARSA...

Sakan baştan uyarmanın demeyin. Oyunda tüm derdiniz baş kötünün elinden kız kardeşinizi kurtarmak olsa da sıra ona geline kadar çok yolumuz

var. Özellikle ilk 20 saat boyunca vaktinizin çoğunu yan görevlerle geçirdiğinizi fark edeceksiniz. Bunun sebebi yan görevlere tutkuyla bağlanacak olmanız değil, neredeyse sonu gelmeyecekmiş gibi uzun yan görevler var. Ama burdan yazının ilerisinde bahsedeceğim. Önce her RYO'nun olmazsa olmazı karakter yaratımıyla başlayalım. Oyunda karakterinizin dış görünüşünü falan belirliyorsunuz tabii ama sınıf seçimi diye bir şey yok. Bunun yerine dilediğiniz silahları seviyenizin ve yeteneklerinizin yettiği kadar kullanabilirsiniz. Tek yapmanız gereken seviye atladığınızda hem güç, kabiliyet vb ana yetenekleriniz hem de üretim kabiliyetlerinizin de bulunduğu alt tabloya puan dağıtmak. Böylece zaten kendi yolunuzu da çiziyorsunuz. Tüm puanlarınızı her yeteneğe dağıtmıyorsunuz. Kapalı olan yetenekleri açmak için o yeteneğin kitabını bulmanız veya satın almanız gerekiyor. Tavsiyem, bulana kadar sabretmeniz çünkü bu meretler hakikaten çok pahalı. Ben en çok oynadığım karakterimde ana yetenek olarak savaşçıya ağırlık versem de bir yandan da okçulu-

ğun çok işe yarayacak kusurlarına takviye yaptım. Size de tavsiye ederim.

KAKRAMAN MIYIM, FABRİKATÖR MÜ?

Two Worlds II'de harika bir üretim ve büyü sistemi var. Üstelik bu sistem çantanızda yer kalmama sorununu da çözüyor. Yıgmaladığınız silahları kararak elde ettiğiniz maddelerle, üzerinizdeki silahları ve zırhları çok daha iyi hale getirebiliyorsunuz. Yani eşyanın seviyesini yükseltiyorsunuz. Hatta elinizde varsa büyü katkı sağlayan taşlar da ekleyebilirsiniz üzerine. Eğer çantanız dolarsa böyle bir operasyona ham madde biriktirebilirsiniz. Özellikle silahları daha yüksek seviyelere taşıyan daha çok malzeme gerekeceğinden fazla silahları satmak yerine çekimden kullanırsınız. Tabii ki yüksek fiyatlı olanları saklayabilirsiniz. Silahların seviyesini yükseltmenin yanı sıra kendi silahlarınızın da üretilebiliyorsunuz.

Sırtta yeteneğiniz sayesinde kendi iksirlerinizi de yapabiliyorsunuz. Bunun için etrafta bulduğunuz ve yaratıcılardan düşen malzemeleri dilediğiniz gibi eşleştirip nasıl bir sonuç çıkacağına bakın. Yani hazır formüllerle değil, deneylerle öğidecek ve iksirlerinizi kendiniz icat edeceksiniz. Yaratmış olduğunuz formülleri isterseniz bir kağıda yazıp otomatikman saklayabiliyorsunuz.

Gelirim büyü üretme kısmına: Burada büyü kartları kullanıyorsunuz. Oyunda bulabileceğiniz büyü kartlarını gene kendi içerisinde kombine edip farklı büyüler üretilebilirsiniz. Burada sınırı

Gözün kaslarına tabii ki gelmiyor, yarın anlama beni ama...



inceleme

PC

fifa manager 11

Oyungezer Article #10 (P1)

PC



BU DA MI GOL DEĞİL HA? SÖYLEYİN BU DA MI GOL DEĞİL! -YİĞİTÇAN ERDOĞAN

Fifa Manager 11

SEZENİN YİNE O kismına geldik işte. Her sene o kadar korkuyorum ki bu günden. Şerpil bana bir mail atacak. FIFA Manager'in yeni sürümünü bilgisayarıma usul usul yükleyecek ve ben yine bembeyaz Word sayfalarında neden üzerine bu kadar emek verilmiş bir serinin, detaylarla bu kadar bezenmiş bir serinin bir türlü ondan çok daha basit Football Manager serisiyle açık atamadığını açıklamaya çalışacağım. EA Sports yine büyük veya küçük, menajerlik oyunlarında farklı bir tat yaratmaya niyetli değişikliklerle karşımıza çıkacak ve ben yine boynu bükük bir şekilde, beğenemediğim için utanarak önceki yılın Word sayfalarına, Beğim kaderini bu FIFA Manager serisinin bana dayattığı kader bu. Lanet olsun içimdeki FM sevgisine!

BU FIFA BENİM FIFAM

Aslında serinin değişikliklerinden başka bir şeye yer vermemek her sene yenisi çıkan

oyunların adetidir, ama ben o kadar fazla FIFAM inceledim ve o kadar fazla oynadım ki oyunumu, artık bir şeyden bahsetmek zorundayım! Bu değişiklikler ne kadar "değiştirici" olsalar dahi oyunu FM'nin kılvanında bir başlıya götüremiyorlar. Bu sene de kendince ilirli ufaklı tonla değişikliği var FIFAM'ın. En büyüğü ve ilginç Live Season eklentisi. Online olarak EA Sports'un harika bir şekilde toparladığı veritabanına ulaşma şansı sunan oyun sizi Avrupa'nın hemen hemen her büyük ligiden birini seçip onun güncel durumuna ulaştırıyor. İtiraf etmeliyim ki bu özellikle eğlenmek mümkün değil. Teoride inanılmaz tatlı duruyor Live Season eklentisi: "Ben Schuster den daha iyisini yaparım ulan!" diye ilkinci yarının başında ligde Kayserispor'un ardından bejinci olan Simad'lı, Almeida'lı Beşiktaş'ı alıp 14 puanlık farkı kapatmaya çalışabiliyorsunuz. Bu birçok futbol oyununda mevcut olan Challenge

BEN OLSAM

Ben olsam FIFAM'ın offline modunu komple sökerek atardım. Çok ciddiym. Piyasada offline menajerlik oyunlarına yer yok, ama FM, henüz hükümlanlığını o denli koymuş değil ve FIFAM bu konuda bayağı başarılı. Ya oyunları aynı, ya da offline modunu yapmayı bırakırdım ben olsam. FIFAM online olarak çok daha iddialı bir şekilde hayatına devam ederd.

ge benzeri sistemlerin menajerlik oyunlarına uyarlanmış hali. Güncellik ve futbolu iç içelik açısından inanılmaz eğlenceli bir sistem, en azından kağıt üzerinde. Kağıttan ekrana doğru yönlendiğinde neler olduğunu ise... Neyse durun, önce diğer değişikliklere de değinelim.

Kağıt üzerinde güzel duran diğer değişiklikler daha ufak. En önemlisi moral sistemindeki yenilikler gibi duruyor. FIFA Manager serisinin yaratıcıları da kendilerine itiraf etmişler; önceki oyunlardaki moral sistemi inanılmaz kolaydı. Birkaç negatif olay tabii ki oluyordu



Kaan'ın Barcelona'ya atanacağı Kayseri'yi Fulham'a yeneceğiz. Kayseri Ben büyüdüm!

"İmiş Nottingham Forest takımı kapalı kutu."



inceleme

PC

magicka

PC

Oyungezer Article #11 (P1)

BÜYÜ DEDİĞİN TEHLİKELİ İŞMİŞ! -BURAK AKMENEK

Magicka



BEN OLSAM

Karakter özaydınlarına katıp takımı olan ben, aynı özel olarak ürettiği yapıyı ifaden hiç hoşlanmıyorum. Ben olanı aynı bir de ingilizce seslendime seçeneği koydum. Akyan okumaktan bir be kardeşim sormuştun. Bir de çok oyunculu modda dört arkadaşla oynatabileceğin harika bir şey.

SINAN BİR SÜREDİR beni yanıma çağırıp şöyle seker pembe renklere dönüşen bir oyunda, bir cüceyle nasıl büyüler yaptığını gösterip duruyordu. Her seferinde aynı ne güzel diyor geçiyordum. Ama bir gün Sinan nasıl büyü yaptığını tarif edince oyundan gözümdeki yer bir anda değişti.

GOZÜNÜZ BUG FALAN GÖRMEYECEK

Magicka, çözümleri andıran grafiklerle yapılmış bir oyun. Zaten oyle çok oddi ve karizmatik olmak gibi bir derdi de yok. Oyunun tüm derdi şölü eğlendirmek. Asa sıra da zorlama esprilerle güldürmeye çalışıyor. Sizce oyunun temel dengesini oluşturan büyü yapmaya o kadar çok talim olursunuz ki tüm senaryoyu sinan birleştiren kendinizi simyaya adayabilirsiniz.

Bir büyücü olarak elinizde iki silah var. Bunlardan birini her zaman asa, diğeriyse değiştirebiliyor. Fakat bu silah çok enteresan bir şey olmadığı pek de kullanılmıyor. Tabii bir teleport aletiyse ya da bir ağır

makinel tükseke sırf onu kullanmak için kendinize bahane ararken bulabilirsiniz. Zira hakikaten oyuna eğlence katıyor bu alternatifler. Ama birisi sorarsanız, oyunun asıl olayı büyü söylemi.

Künyedeki quercus, d, f tuşlarının her biri bir elementale ya da davanışa bağlanmış durumda. Siz de bunlardan hangisine basarsanız o elementali anında elinize alıyorsunuz. Sonra onunla neyi kombine edeceğinize karar verip en son olarak bunu çeviririz mi, üstünüzü mi, elinizdeki silaha mı yoksa önünüzü mi yapacağınızın kararını verip işi yapıyorsunuz.

Ayrıca elinizde hiç büyü yoksa değneğinizle hafif düşmanları geri itebilirsiniz veya tüm büyüleri elinize aldıktan sonra sağ tıklayıp tuşu bırakmayarak büyü en yüksek seviyede parı edebilirsiniz. Sağ tuşu bırakırken ya da verdiğiniz zarar gerçekten çok büyük oluyor.

SUYLA ŞİMŞEK BİRLEŞSE?

Oyunun büyü sisteminin anahtar doğru büyüleri uygun şekilde kombine etmek. Örneğin düşmanların önce slotlarını ve sonra da şimşekle vurursanız çok daha fazla zarar alırlar. Bunun için düşmanların tek tek slotları ya da sudan geçmelerini bekleyebilir ya da bir hortumla çiçek sular gibi toplu hilde slotları, isterseniz de bir yağmur bulutu yarayıp ardından geçmelerini sağlayabilirsiniz. Daha yaratıcı mı olmak istiyorsunuz? Taşla suyu birleştirip düşmana sulu kalyon atabilirsiniz. Ya da tam bir RYO kışığı yaratmak için taşla alevi birleştirip ateş toplanı yaratabilirsiniz. Onu da bir kenara bırakalım; bes tane taş birleştirip bir kaya yaratabilir ve onu fırlatabilirsiniz. Karar tamamen size kalmış. İşte Magicka böyle deli bir oyundur. Su, buz, arcan (hüsm) yaratıyor, şimşek, sağık, kalkan, alev ve taş. Bunları nasıl kombine edeceğinizi tamamen yaratıcılığınıza ve keyfinize kalmış. Mesela sağık ve şimşek kombinasyonu ölen arkadaşlarınızı kaldırıyor. Yani resmen onları soklayarak hayata



geri döndürüyorsunuz. Yalnız şunu unutmayın ki birbirini sıfırlayan elementler bir araya geliyor. Yani suyla ateş bir arada olamıyor. Ayrıca oyuncularda da bu elementler birbirini sıfırlıyor. Mesela suyla yendeki ateşleri söndürebiliyorsunuz. Bunun yanı sıra bazı elementler düşmanlarınızla hiç zarar vermiyor, aksine onları iyileştirebiliyor. Birkaç sabırsız karardan sonra Magica dünyasının dilini çözmeye başlayacaksınız zaten.

PARA Mİ? NE GEREK VARI?

Oyunda ne teoride puanı ne de seviye arttırma var. Zaten daha oyunun başından tüm büyüleri kullanabiliyorsunuz. Çanta, eşya derdiniz de yok çünkü ilkinizin alabileceğiniz birer silah dışında hiçbir şey taşıyamıyorsunuz. Yalnız oyunun içerisinde bulabildiğiniz kitaplarda özel birleşimler çıkacak karşınıza ve oyun ilerledikçe daha da enteresan versiyonlara rastlayacaksınız. Ayrıca siz de eliniz altındaki aptal ardına büyüleri yapılabiliyorsunuz. Yalnız ne kadar oynarsanız oynarsanız, yapılacak kombinasyonların sonu yok gibi. Bazen yanlışlıkla bir büyü yapıp hiç akla gelmeyecek sonuçlar yaratabilirsiniz.

Yanlışlık demiyken, oyunun en eğlenceli kısmı sizin yazı yapmanız üzerine kurulu aslında. Çünkü bu



Uzakta ve hareketli düşmanlarınız varsa arcane en iyi destanıza olacaktır.

Arenada tek tek dövüp aramıyın. Düşmanların üstünüze tüm kahveyi toplayıp geliyor.



→ Tık: Akıllıca Eklenti → Nöbetçi Arrow: Herd Game → Düşman (Pantalo: İnteract) → Sıkıştırıcı: Orta → Kutulu Piyano: 7/25 Piyano
www.piyano.com.tr → Dijital İhtiyaçlar: 5000 TL (5.000) → Yayıncı: 36 → Düşman İçeriği: www.piyano.com.tr

Oyungezer Article #11 (P2)

İşte oyundaki ilk büyük rakibiniz. Bunun bir evcil hayvan olduğunu nereden bilecektiniz?

NE İYİ NE KÖTÜ?

İkinci: birer sistem → Star Wars, Highlander vs. İhtiyaçlar
güçlendirir → Kendine birer sistem → Düşman → Çok oyunculu oynadıkça
başlıca sorunlar → Zayıf versiyon



var. Öncelikle bu kadar ilkel grafiklere sahip olmasına karşın oyun ATI 8000 serisi ve üstü bir ekran kartı istiyor. Bazı yerlerde girmesi gereken ara sahneler siz haritada belli bir noktaya gelmeden başlamıyor. Bu yüzden bazen o noktayı bulmaya kadar anlamasızca dolaşıyorsunuz. Alınmayan bazı eşyalar düşman öldükten sonra bile yerde kalıyor. Çok oyunculu modda oyun sık sık çökebiliyor. Ayrıca "oyun arama" kısmındaki filtre kütü çalıştığından aradığınız oyunu bulamıyabılıyorsunuz. Bazın yaratıklar bir yerlere takılıbiliyor. Son olarak da yaptığınız büyüler nadiren de olsa işlenemeyebiliyor. Örneğin hızlandırma büyüleri yapmanız karşın hızlanamıyabılıyorsunuz.

BİRKAÇ İPUCU

Oyunun en başında da öğreneceğiniz gibi büyüler suya yürüyemez, Fıkar suyu dondurmamak gibi bir yetenekleri olduğuna göre sorun değil. İkincisi, büyü dediğin ısıtık dolaşmaz, hemen bir ateş yakıp kendini kurutmalısınız. Ardından minik bir ısıtım büyüleriyle o ateşin hasarını tedavi edebilirsiniz. Ayrıca üstünüze ne kadar çok element yığarsanız yürüyüşünüz o kadar yavaşlar. Bu yüzden bu yüklemeyi bir oyun alanına girmeden önce yapmanız tavsiye ederim. Böylelikle ilk darbeniz çok kuvvetli olur. Sakın ola istiklak şimşek büyüleri yapmayın. Kendinize de zarar verirsiniz. Tek küçük oyun ilerledikçe çok zorlaşacak. Burada kalabalık ve tehlikeli grupları "küle" edin, yani önce yavaşlatın, sonra vurun, sonra da kaçarak araya mesafe koyup gene yavaşlatın ve sonra gene vurup gene kaçın. Aynı takvimi dirayete uygulayarak herkesi yenebilirsiniz. Ama bu yüzden bazı savaşların çok uzun süreceğini ve bir anlık dikkat dağınıklığının sonucunun ölüm olacağını da bilin.

Magica benzersiz büyü sistemiyle, 8-10 saatlik oyun süresiyle ve 9.905 fiyatıyla bence harika bir oyun. Şu fiyat segmentinde şimdiki kadar yapılmış en başarılı oyunlardan birisi olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Bu büyü sisteminin başka oyunlara da ilham vermesini diliyorum.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Mikape	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★

7,4

Ne kadar oynadıysanız?

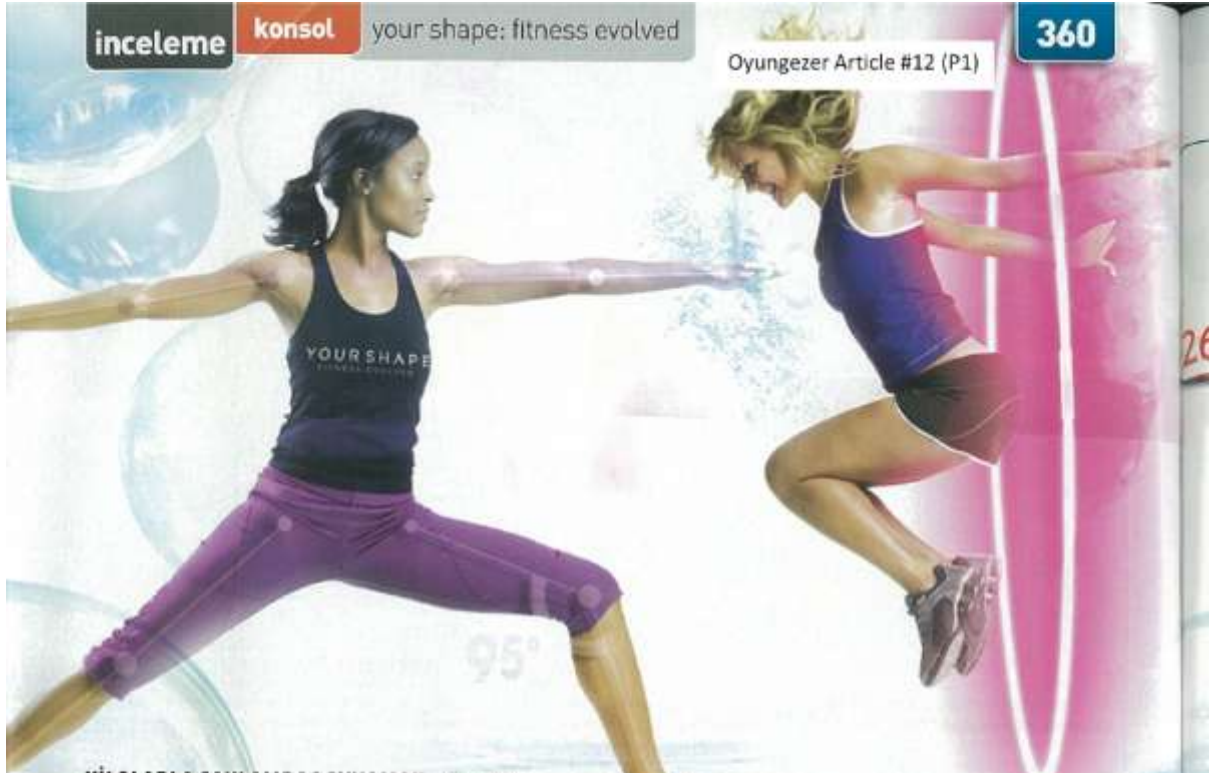
inceleme

konsol

your shape: fitness evolved

Oyungezer Article #12 (P1)

360



KİLOLARLA SAKLAMBAÇ OYNAMAK - ALİ SEZGİN

Your Shape: Fitness Evolved

OYUNGEZER SÖZ KONUSU okduğunda en başta olaylar bile büyük bir gözleme dönüştürebilir. Ay başında postama gelen oyun örneğin; başka bir insan evladı olsa beş oyun buldum diye sevinirken; ben şüpheliye düşüyorum. Örneğin ay başında bulduğum Your Shape: Fitness Evolved'un dergide çalışmaya başlamamla beraber büyüyen göbeğime karşı evrenin bir oyunu mu yoksa Serpil'in yazmam için yolladığı bir oyun mu olduğundan emin olamıyorum. Aslında büyük düşünürsek, Kinect bile sırf ben kilo vereyim diye uydurulmuş bir şeytan icadı olabilir. Kim bilir?

Your Shape Fitness Evolved'u ister istemez posta kutumdan çıkan Xbox'ima yerleştirdim. Adında işkillenip biraz daha rahat kafaletler giymişim ki ne kadar hayali bir karar verdiğimi ilerleyen saatlerde anladım. Kinect'i kullanan Your Shape bütün konseptini sanal gerçeklik üzerine kurmuş. Kamera görüntünüzü çeşitli renklere boyayarak (sırlı birebir

yerleştirmiyor ki ne kadar komik gözüktüğünüzü fark etmeyini oyun dünyasına ekliyor. Diğer Kinect oyunlarının aksine oyunu oynayabileceğiniz alanı net olarak görüyorsunuz ve hareketlerinizi buna göre ayarlıyorsunuz. Simolye kadar gördüğüm en şık ve stilize Kinect oyunu olduğunu söyleyebilirim. Hatta Dancer Central'i saymazsak içinde koca kafalı avatarlar olmayan ilk Kinect oyunu olarak Your Shape'i daha bir takdiri ettim.

Dakika 1: Oyun otomatik olarak fiziksel hatlarını tarayıp boyumu ve kemik yapım gibi detayları belirledi. Boyumu santimine kadar doğru bilmesi takdirimi kazanmışken, diğer detayların neden önemli olduğunu da daha sonra anladım. Hareket ederken kolumu ne kadar açmam gerektiğini veya bacaklarımın ne kadar kanlıcağını bu detaylar belirliyor. Belki kulağa çok önemli gelmeyecek ama yapmam gereken egzersizlerin vücut yapıma uygun şekilde ayarlanması çok önemli. Yumruk

ENGİZEL YERİ

Oyuna girer girmez sanal gerçeklik kavramını tanımlıyordum ki sanal parçalar. Olay oyunun içinde kendinizi görüyorsunuz ve sanal parçaları toplama toplanmaya başlıyorsunuz. Daha sonra oyun bir anda boy ve kademelerin hesaplayıp onları ekrana yansıtır. Bir şekilde kendinizi olarak oyun içinde olursanız o da doğru şekilde çalışır. Kesirlikle burada üzerine geçilmesi gereken bir fikir.

atmam gerektiğinde vuracağım kutu tam kolumun hızında oluyor veya bacaklarımı kırarak esnemem gerektiğinde Your Shape ne kadar eğilebileceğimi söylüyor.

Dakika 11: Yavaş yavaş terkimeye başladım. Yaş ve kilomu girdiğimde aradaki dengesizlik karşısında bir süre duraksayan oyun, beni jekilde beni fazla zorlamamaya çalışıyordu ama yine de ne kadar hamlağımı görmeme engel olamadı. Zaten acımasız bir hoca değil Your Shape, size sürekli hedefler koyuyor ama ille ki bunları tamamlamak



38 | www.oyungezer.com.tr | May 2011

Zen hem huzar veriyor hem de yapmamı insanı zorlamayan hareket setlerinden oluyuyor.

Kolumuzun uzunluğunu merak ediyorsanız Your Shape Hearta bunu öğrenebilirsiniz.



Oyungezer Article #12 (P2)

NE İYİ NE KÖTÜ?

● Kaliteli aletler ● İyi modlar ● İyi eğitmenler
● İyi bir oyun ● İyi bir hikaye ● İyi bir karakter



1 Fitness'de tek yaptığınız gereken eğitmenin de sekronize olarak hareketleri tekrar etmeniz

Ayrıca arkadaşınla birlikte atmak 2 kaloriymiş

zonunda değilsiniz. İlk olarak 100 kaloriyle başlıyor, oradan 1000'e ve sonra da 10.000'e kadar çıkıyor. Ve her ne kadar bir "oyun" olsa da bunları başarmak gerçekten de bir tarafa kadar zor geliyor.

KOLLARI BIRAKIYORUZ VE SONRA YERDEN TOPLUYORUZ

Oyunun üç modu var, ilki fitness dersleri ki benim en çok zorlayan bu oldu. Benim gibi hamilemiş bünyeler için bazı hareketler gerçekten başlarda imkânsız. Ama kendinizi evinizde değil de bir fitness hocasının eşliğinde çalışırken hayal etmek istiyorsanız hayal kırıklığına uğramayacaksınız. Çoğu antrenmanında hocanız ne yapıyorsa aynısını yapmanız gerekiyor, onunla eş zamanlı hareket etmek de oldukça önemli. Eğer ki batinırsanız antrenörünüz sizi beklemiyor olacak, sekronize tekrar tutturmanız gerekiyor. Fitness genel olarak dayanabildiğiniz sürece devam ediyor ki bu durumda inanır pes etmek istiyorsunuz zaten.

Bunun haricinde insanı çok yormayan fitness oyunları var ki hepisi oldukça keyifli. Your Shape sadece vücudunuzu şekle sokup kilo vermenizi değil, dengelenizi geliştirmeyi de hedefliyor. Önünüzdeki hayali kutuları kaldırmanız mini boks oyunu, hulahup çevirmeye ve denge tahtası gibi oyunlar hem keyifli hem de bir yandan dinlenirken bir yandan denge çalışmanızı sağlayan egzersizler.

Son olarakta eğitim modlarını denedim. Yeterince

PEKİ SPOR ALETLERİ?

Your Shape yanında aletle gelmesi bile evinizde beklenilecek ağırlık ve benzeri aletleri kullanmanız tesise ediyor. Hareketleriniz muhtemelen ve siz ajan yormadığı sürece böylece daha etkili. Başlangıçta elstradan aletleri kullanmamamızı tesise ederim ama alıştıktan sonra kullandığımızı da düşünürsünüz. İhtiyaçlarınızı ve daha fazla çok fayda dokunabilir.



→ Her Spor → Varyasyon → Doğru Uzunluk → Matras Fiyatı → Dijital İlerleme → Yeni Sesler → Dikkatli İçerikler

paranız varsa Xbox Live üzerinden Salsa Fitness gibi modları da açabiliyorsunuz ama ana oyun seçenekleri benim gibi gariban oyuncular için Zen ve Cardio Boxing'den ibaret. Zen bildiğiniz gibi, Derinleşme, prögamber dizesi ve hatta deve gibi garip isimli hareketleri yaparak düşük tempoda hem stres atıyor hem de kalori yakıyorsunuz. Zen hakkında bilmeniz gerekirse iminin çağırıldığından çok daha yorucu olduğu. Ama aynı zamanda gayet rahatlatıcı bir yanı da var. Ounc hareketin ardından yorulmuş olmanız bile temposu yüzünden çok yıpranmışsınız. Erkeklerin en çok sevdiği oynasa doğrudan Cardio Box olmuş. Boks yapar gibi hareketlerle yumruk ve tekmeler atıyorsunuz. Çok keyifli ve algıması kolay bir spor. En az diğer etkinliklere kadar yorucu olmasına rağmen hayali de olsa yumruk ve tekmeler savu ruyor olmanızla birlikte bu oyunda da baya kalori yakmak mümkün.

Bu arada, her gün kan ter içinde başında aynılmanız gereken bir oyunu sadece arada bir oynayarak kilo vermeyi hayal ediyorsanız, şimdiden söyleyeyim çok beklentileriz. Kendinizi zorlamadan, özveri de bulunmadan şansınız yok kesinlikle.

Bunun haricinde Ubisoft da zaten oyuncuyu oyuna bağlayacak hedefler veriyor. Paralı da olsa oyuna sürekli olarak yeni eğitim modları çıkıyor. Daha önceden de bahsettiğim gerçekçi kalori hedefleri de işin bir başka parçası. Her oynadığınızda yakmanız istenen kalori miktarı artıyor ve bu şekilde dayama eşliğiniz hiçbir zaman geçmeden daha fazla kalori yakabiliyorsunuz. Son olarak, verilen sürede en çok kaloriyi kim yakacak temalı multipley yarışları var. Dönüş olmak gerekirse bunlara pek girmek istemedim. Sırf rekabet yüzünden kaptırıp yanın ağrıdanlı kolu kaldeamamak da var işin sonunda.

NEFES AL... BIRAK

Your Shape'in işe yarayıp yaramadığını nasıl anladığımı soruyorsanız hemen anlatayım. Oyunu oynadığım iki haftalık süre boyunca biraz kilo verdim ama bunun son döneminde başladığım diyetten mi yoksa Your Shape'den mi kaynaklandığını kestirmek zordu. Ama şöyle de bir olay var; ne zaman bu oyunu oynamasam artı gün vücudumdaki kaslarını yarı tutmaz hale geliyor. Wifide de fitness oyunları denedim ama onların hiçbir birinin kadar acı içinde bırakmamıştı. Ve sadece kol ve bacaklardan bahsetmiyorum. Sırtım, belim, boynum hatta ayak



bileklerim bile yorgunluktan bitip düşüyor Your Shape'de. Vücudun her kasını bu kadar yoran bir oyunun, kolay kilo verdirmediğine ihtimal vermiyorum.

İtiraf edin, yukarıda bahsettim tüm ayrıntıları yazıya döktükçe güzel geliyor. Belki de kilo vermek için yıllardır beklediğiniz fırsat budur, olamaz mı? Çok da emin değilim... Çünkü Your Shape'in çok çok küçük bir kusuru var; algılaması tam düzgün çalışmıyor. Diyelim oyun sizin bacaklarınızı açıp çömelmenizi istiyor. Başlıyorsunuz eğilmeye... Biraz eğiliyorsunuz, olmadı... Daha fazla deniyorsunuz, oyun hâlâ Nuh diyor prögamber demiyor. Ne zaman ki belinizden girip sesler gelmeye başlıyor, oyun o vakit "tamam" diyor harekete. Bu yüzden her şeyi doğru yaparsanız bile kaç kalori yaptığınız ekranda doğru gösterilemeyebilir. Eğer ki oyunun direktiflerine birebir uyma derdiniz olmadan oynamayı planlıyorsanız çok sorun yok ama Gultar Hero oynar gibi her hareketten tam puan almayı amaçlıyorsanız çok canınız yanacağını söyleyebilirim.

Your Shape: Fitness Evolved'un şimdiye kadar piyasaya çıkmış en başarılı fitness oyunu olduğunu söyleyebilirim. Gerek ki Kinect için yapılmış olsun, gerekse de oyun türleri ve çeşitliliği, oyun çubuğu - veya artık sporçuyu mu demeliyim? - bu kadar içine çekip yorabilecek başka oyun yok. Görsel dili çok temiz, sade olmasına rağmen sıkıyor ve hepsinden önemlisi her zevke göre aktivite bulmak mümkün. Oyun oynayarak kilo verme konseptinin oturması için hâlâ zamana ihtiyaç var ama Your Shape'in o zamana epey kasıtlı, önemli bir basamak olduğunu söyleyebilirim.

Yeni Shape	La Sports Active 2	2. Amma Fitness
SON KARAR		
Genel	★★★★★	★★★★★
Hikaye	★★★★★	★★★★★
Konular	★★★★★	★★★★★
Eğlence	★★★★★	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★	★★★★★
Her Biri	★★★★★	★★★★★
Ortalama	★★★★★	★★★★★

7.9

inceleme

konsol

pokemon black & white

Oyungezer Article #14 (P1)

DS



Pokemon Black & White

HEPSİNİ YAKALAYANA KADAR AKLA KARAYI SEÇECEĞİNİZ OYUN! - EMRE İNAL

EH BE POKEMON EFENDİ, tür sayın sabit kalsa hepimizi yakalamayı arıyacağım da, nereye gidiyosun sen böyle? Elmanların sayısı 6000'ü aşmış, sen hâlâ karsına geçip "Ahanda beşinci jenerasyona hoş geldin, bu da yeni bölge Unova, hadi yoluna" diyorsun. Ben seni takip edemiyorum artık biliyor musun?

Halbuki her şey ne kadar normal başlamıştı. Benim için sadece bir oyundur, seni hayatımda ilk kez bir arkadaşımın Amerika'dan gelen Gameboy Color'unda görmüştüm. "Şey bu üçünden birini, macerana başla" dedin. "Bunlar eğitmen, bunlar efsanevi olanlar, burası Pokémon ligi" dedin. Hak kıymışın, tam bir macera oldu ondan sonrası. Bir başladım, sonuna kadar gittim. Sadece sesinden hangi Pokémon'ın çıktığını anlar oldum, hangi çalıda hangi birinin yakalanabileceğini ezberledim. Kimyandı, mavindi, sarıdı derken hepsini oynattın bana, yetmedi birer kere daha oynattın. Bekli girdi ne var? Ne biliyorsun benden? Gelip karsına "İşte geldim burdayım, bir önceki jenerasyonun iki katıymı" diye şarkılar söylüyorsun ama bir sor bakalım, gerek var mıydı diye?

I WANNA BE THE VERY BEST...

Şimdi bu geldi ya kardeşim, daha ilk hakıta belli ediyor en önemli vasıflarından birisini. Grafiksel anlamda artık o kadar basit olmadığını, siniri kalmadığını, başlangıç sahnesinde yine kare kare olan dünyasını farklı açılardan gösterebilmesiyle ifade etmeye çalışıyor. Çok yuz vermek istemiyorum ama bir yandan da laklı, hâlâ çalışan bir mekanik olsa da günümüzde fazla biriktiriliyordu o eski yapı. Yeni grafikler, yeni bir soluk derken yavaş yavaş daha fazlasını

HANGİ PLATFORM?

Aynı konuya ve benzer oyunlara sahip bir de DS versiyonu var Sonik Cokusun. Bu versiyonun tasarımı 2 boyutlu tabanlı ve Wii versiyonu kadar güzel, hatta daha başarılı bile olmasına söyleyebiliriz. Eğer DS'izi varsa ve Sonik istiyorsanız ona da bir şans verin.

vermeye başlıyor oyun. Hâlâ temkini elden bırakmamaya çalışıyorum, başlasamı bırakmamaktan korkuyorum ama öyle bir an geliyor ki, oyun kendinden emin bir şekilde gövde gösterisini yapıyor. Siz sadece düz ilerliyorsunuz ama oyunun dünyası sizin çevrenizde hareket etmeye başlıyor. Düzen kuş bakışı gösteriyor sizi, profilden arkanıza bir manzara koyarak gösteriyor, yetmiyor etrafınızda tur attırıyor kamerası. Siz düz ilerlediğinizi sanıyorsunuz ama çevrenizde yer size göre jekilleniyor, yalnızca ileri tuşuna basarak kıvrıl. Bir yolda ilerliyorsunuz. Çok basit şeylerden bahsettiğimin farkındayım, ama kare kare ilerleme temelinin bozmadan, yalnızca üzerine bir şeyler katarak kendini farklılaştırıyor olması yetkenleri suya indirmeme yetiyor.

Rünunla da bitmiyor. Pokémonlar da savaşlar sırasında aldıkları noktada çıkıp kalmıyor, canlı olduklarını belli edercesine hareket hâlinde her zaman. Zehir aldıkça ifadelerinde ufak değişiklikler oluyor. Tamam, çok büyük bir yenilik değil belki bu ama sizin ifadenizi de değiştirmeye geliyor gördüklerinizi, ufak bir tebessüm gelip oturuyor dudaklarınız ucuna.

Diger yandan, artık hareketli olmaları rağmen Pokémonlar maalesef eşileyici olma özelliğini yitirmiş durumda bu jenerasyonda. 156 tane yeni türü

SİYAH! BEYAZ! EN BÜYÜK... HANGİSİ?!

Aldırım bir taraftı siyah diye belgelenen kare tarafa Beyaz diye çizilip mi artıyor? Futbol maçında değişikliğin kendileri gelin, mühtemelen hangisini oynayacağını seçmiyorsunuz sadece.

İki oyunu birbirinden ayıran farklardan 2 tanesini diğerlerine nispeten ön planda, ilk, sadece her oyunda olduğu gibi 2 versiyona özel bazı Pokémonların olması - yani bu Pokémonları diğer oyunda yakalamıyorsunuz. Takas yoluyla elde edebileceğiniz bu farklı Pokémonların sayısı, oyunun kapakını süsleyen ilgili efsanevi Pokémonlara besebir 25. İkinci fark ise oyun bittikten sonra açılan mekânlardan birinin farklı olması. Black oynuyorsanız geçti yeriniz Black City'e geliyor, burada eğitmen savaşları ve oyunun başka bölümlerinde satacılar alıyacağınız bazı eşyalar sizi bekliyor. Eğer ki White oynuyorsanız ama, bu durumda yerinize White Forest'e geliyor, burada da daha fazla köylü Pokémonlara karşılaştığınız gibi, aynı şekilde daha önce belirtmediğim bazı Pokémonları yakalayabiliyorsunuz.



listesine ekleyerek toplamda 649 farklı türü ulaştıklarından dolayı belli de yaratıcılarının sonuna geldiler diye düşünüyorum. Her birini diğerinden farklı yapmak, altıda kalıcı olmaları sağlamak için her birine küçük de olsa özel detaylar eklemek zorundalar çünkü. Yine de konisinin ismi, kimisinin teması, kimisinin sadece görünüşü bir şekilde kazanıyor hafızamıza. Takımınızda o olusun istiyoruz, bir an önce onu yakalamak, geliştirmek istiyoruz. Ever bu hiler bu jenerasyonun Pokémonları için de geçerli, tamam ama 156'sı birden değil. Hatta pek azı öne çıkıyor, keşke ilgili parlamayanları üzerinde de

Oyungezer Article #14 (P2)



biraz durulsaymış, küçük çocuklarla bunları da çok daha hoş olabileceklerini fark ediyor insan. Yani şöyle bir bakın isterseniz listeye, normal hayvan türlerini ya da tuhaf tasarımları geçtim... Ama çöp torbası? Dondurma külahı? Evet, İham perisini direkt bunlardan almış Pokémonlarımız var. Belki onları akıldaki kalıcı yapılarıdır budur ama benim değinmeye çalıştığım asıl nokta, onları benimseyebilmemiz için bize kendilerini de sevdirmek zorunda olmaları. Fakat özellikle bu jenerasyonun Pokémonlarında bu hissi yaşamak zor. Tabii sadece eskilerin yeni ayrı olduğu için yenileri konumla zorlanıyor da olabilir, bu da başka bir bakış açısı.

...LIKE NO ONE EVER WAS.

Senin "Nasılsa yakalayacaklar hepsini kah kah" diye ince ince sirtan bir ekip liderinin himayesinde, Pokémonların tasarımlarından başka bir yönde geliştirmeye çalışmış bu sefer oyun kendisini: Hikâye. Gelişim sordum size, hanginin ince detayına kadar

RÜYA GİBİ...

Yani kuru Dream World'den (rüya dünyası) öyle anlaşıyor. Oyunda var olmayan Pokémonları yakalayabildiğiniz bu tarzda tabiri oyun için aynı zamanda oyununuzu hesaplamaya işletimimize geçiyor. Önden sonra DW üzerinde kazandığınız puanlar ve açtığınız özelliklerde oyununuzu yeni şeyler katabilirsiniz.

DW'ye <http://www.pokemon-gl.com/> adresinden ulaşabiliyor olabilirsiniz. İçinde aynı zamanda bulunduğunuz oyunun internetleri sayfasıyla birlikte kapıları 30 Mart'ta açacağı için daha ne olduğuna tam olarak bakamadık. Ama niyetimide görüyorsunuz...



Yeni: 170 - 180 - 190 - 200 - 210 - 220 - 230 - 240 - 250 - 260 - 270 - 280 - 290 - 300 - 310 - 320 - 330 - 340 - 350 - 360 - 370 - 380 - 390 - 400 - 410 - 420 - 430 - 440 - 450 - 460 - 470 - 480 - 490 - 500 - 510 - 520 - 530 - 540 - 550 - 560 - 570 - 580 - 590 - 600 - 610 - 620 - 630 - 640 - 650 - 660 - 670 - 680 - 690 - 700 - 710 - 720 - 730 - 740 - 750 - 760 - 770 - 780 - 790 - 800 - 810 - 820 - 830 - 840 - 850 - 860 - 870 - 880 - 890 - 900 - 910 - 920 - 930 - 940 - 950 - 960 - 970 - 980 - 990 - 1000 - 1010 - 1020 - 1030 - 1040 - 1050 - 1060 - 1070 - 1080 - 1090 - 1100 - 1110 - 1120 - 1130 - 1140 - 1150 - 1160 - 1170 - 1180 - 1190 - 1200 - 1210 - 1220 - 1230 - 1240 - 1250 - 1260 - 1270 - 1280 - 1290 - 1300 - 1310 - 1320 - 1330 - 1340 - 1350 - 1360 - 1370 - 1380 - 1390 - 1400 - 1410 - 1420 - 1430 - 1440 - 1450 - 1460 - 1470 - 1480 - 1490 - 1500 - 1510 - 1520 - 1530 - 1540 - 1550 - 1560 - 1570 - 1580 - 1590 - 1600 - 1610 - 1620 - 1630 - 1640 - 1650 - 1660 - 1670 - 1680 - 1690 - 1700 - 1710 - 1720 - 1730 - 1740 - 1750 - 1760 - 1770 - 1780 - 1790 - 1800 - 1810 - 1820 - 1830 - 1840 - 1850 - 1860 - 1870 - 1880 - 1890 - 1900 - 1910 - 1920 - 1930 - 1940 - 1950 - 1960 - 1970 - 1980 - 1990 - 2000 - 2010 - 2020 - 2030 - 2040 - 2050 - 2060 - 2070 - 2080 - 2090 - 2100 - 2110 - 2120 - 2130 - 2140 - 2150 - 2160 - 2170 - 2180 - 2190 - 2200 - 2210 - 2220 - 2230 - 2240 - 2250 - 2260 - 2270 - 2280 - 2290 - 2300 - 2310 - 2320 - 2330 - 2340 - 2350 - 2360 - 2370 - 2380 - 2390 - 2400 - 2410 - 2420 - 2430 - 2440 - 2450 - 2460 - 2470 - 2480 - 2490 - 2500 - 2510 - 2520 - 2530 - 2540 - 2550 - 2560 - 2570 - 2580 - 2590 - 2600 - 2610 - 2620 - 2630 - 2640 - 2650 - 2660 - 2670 - 2680 - 2690 - 2700 - 2710 - 2720 - 2730 - 2740 - 2750 - 2760 - 2770 - 2780 - 2790 - 2800 - 2810 - 2820 - 2830 - 2840 - 2850 - 2860 - 2870 - 2880 - 2890 - 2900 - 2910 - 2920 - 2930 - 2940 - 2950 - 2960 - 2970 - 2980 - 2990 - 3000 - 3010 - 3020 - 3030 - 3040 - 3050 - 3060 - 3070 - 3080 - 3090 - 3100 - 3110 - 3120 - 3130 - 3140 - 3150 - 3160 - 3170 - 3180 - 3190 - 3200 - 3210 - 3220 - 3230 - 3240 - 3250 - 3260 - 3270 - 3280 - 3290 - 3300 - 3310 - 3320 - 3330 - 3340 - 3350 - 3360 - 3370 - 3380 - 3390 - 3400 - 3410 - 3420 - 3430 - 3440 - 3450 - 3460 - 3470 - 3480 - 3490 - 3500 - 3510 - 3520 - 3530 - 3540 - 3550 - 3560 - 3570 - 3580 - 3590 - 3600 - 3610 - 3620 - 3630 - 3640 - 3650 - 3660 - 3670 - 3680 - 3690 - 3700 - 3710 - 3720 - 3730 - 3740 - 3750 - 3760 - 3770 - 3780 - 3790 - 3800 - 3810 - 3820 - 3830 - 3840 - 3850 - 3860 - 3870 - 3880 - 3890 - 3900 - 3910 - 3920 - 3930 - 3940 - 3950 - 3960 - 3970 - 3980 - 3990 - 4000 - 4010 - 4020 - 4030 - 4040 - 4050 - 4060 - 4070 - 4080 - 4090 - 4100 - 4110 - 4120 - 4130 - 4140 - 4150 - 4160 - 4170 - 4180 - 4190 - 4200 - 4210 - 4220 - 4230 - 4240 - 4250 - 4260 - 4270 - 4280 - 4290 - 4300 - 4310 - 4320 - 4330 - 4340 - 4350 - 4360 - 4370 - 4380 - 4390 - 4400 - 4410 - 4420 - 4430 - 4440 - 4450 - 4460 - 4470 - 4480 - 4490 - 4500 - 4510 - 4520 - 4530 - 4540 - 4550 - 4560 - 4570 - 4580 - 4590 - 4600 - 4610 - 4620 - 4630 - 4640 - 4650 - 4660 - 4670 - 4680 - 4690 - 4700 - 4710 - 4720 - 4730 - 4740 - 4750 - 4760 - 4770 - 4780 - 4790 - 4800 - 4810 - 4820 - 4830 - 4840 - 4850 - 4860 - 4870 - 4880 - 4890 - 4900 - 4910 - 4920 - 4930 - 4940 - 4950 - 4960 - 4970 - 4980 - 4990 - 5000 - 5010 - 5020 - 5030 - 5040 - 5050 - 5060 - 5070 - 5080 - 5090 - 5100 - 5110 - 5120 - 5130 - 5140 - 5150 - 5160 - 5170 - 5180 - 5190 - 5200 - 5210 - 5220 - 5230 - 5240 - 5250 - 5260 - 5270 - 5280 - 5290 - 5300 - 5310 - 5320 - 5330 - 5340 - 5350 - 5360 - 5370 - 5380 - 5390 - 5400 - 5410 - 5420 - 5430 - 5440 - 5450 - 5460 - 5470 - 5480 - 5490 - 5500 - 5510 - 5520 - 5530 - 5540 - 5550 - 5560 - 5570 - 5580 - 5590 - 5600 - 5610 - 5620 - 5630 - 5640 - 5650 - 5660 - 5670 - 5680 - 5690 - 5700 - 5710 - 5720 - 5730 - 5740 - 5750 - 5760 - 5770 - 5780 - 5790 - 5800 - 5810 - 5820 - 5830 - 5840 - 5850 - 5860 - 5870 - 5880 - 5890 - 5900 - 5910 - 5920 - 5930 - 5940 - 5950 - 5960 - 5970 - 5980 - 5990 - 6000 - 6010 - 6020 - 6030 - 6040 - 6050 - 6060 - 6070 - 6080 - 6090 - 6100 - 6110 - 6120 - 6130 - 6140 - 6150 - 6160 - 6170 - 6180 - 6190 - 6200 - 6210 - 6220 - 6230 - 6240 - 6250 - 6260 - 6270 - 6280 - 6290 - 6300 - 6310 - 6320 - 6330 - 6340 - 6350 - 6360 - 6370 - 6380 - 6390 - 6400 - 6410 - 6420 - 6430 - 6440 - 6450 - 6460 - 6470 - 6480 - 6490 - 6500 - 6510 - 6520 - 6530 - 6540 - 6550 - 6560 - 6570 - 6580 - 6590 - 6600 - 6610 - 6620 - 6630 - 6640 - 6650 - 6660 - 6670 - 6680 - 6690 - 6700 - 6710 - 6720 - 6730 - 6740 - 6750 - 6760 - 6770 - 6780 - 6790 - 6800 - 6810 - 6820 - 6830 - 6840 - 6850 - 6860 - 6870 - 6880 - 6890 - 6900 - 6910 - 6920 - 6930 - 6940 - 6950 - 6960 - 6970 - 6980 - 6990 - 7000 - 7010 - 7020 - 7030 - 7040 - 7050 - 7060 - 7070 - 7080 - 7090 - 7100 - 7110 - 7120 - 7130 - 7140 - 7150 - 7160 - 7170 - 7180 - 7190 - 7200 - 7210 - 7220 - 7230 - 7240 - 7250 - 7260 - 7270 - 7280 - 7290 - 7300 - 7310 - 7320 - 7330 - 7340 - 7350 - 7360 - 7370 - 7380 - 7390 - 7400 - 7410 - 7420 - 7430 - 7440 - 7450 - 7460 - 7470 - 7480 - 7490 - 7500 - 7510 - 7520 - 7530 - 7540 - 7550 - 7560 - 7570 - 7580 - 7590 - 7600 - 7610 - 7620 - 7630 - 7640 - 7650 - 7660 - 7670 - 7680 - 7690 - 7700 - 7710 - 7720 - 7730 - 7740 - 7750 - 7760 - 7770 - 7780 - 7790 - 7800 - 7810 - 7820 - 7830 - 7840 - 7850 - 7860 - 7870 - 7880 - 7890 - 7900 - 7910 - 7920 - 7930 - 7940 - 7950 - 7960 - 7970 - 7980 - 7990 - 8000 - 8010 - 8020 - 8030 - 8040 - 8050 - 8060 - 8070 - 8080 - 8090 - 8100 - 8110 - 8120 - 8130 - 8140 - 8150 - 8160 - 8170 - 8180 - 8190 - 8200 - 8210 - 8220 - 8230 - 8240 - 8250 - 8260 - 8270 - 8280 - 8290 - 8300 - 8310 - 8320 - 8330 - 8340 - 8350 - 8360 - 8370 - 8380 - 8390 - 8400 - 8410 - 8420 - 8430 - 8440 - 8450 - 8460 - 8470 - 8480 - 8490 - 8500 - 8510 - 8520 - 8530 - 8540 - 8550 - 8560 - 8570 - 8580 - 8590 - 8600 - 8610 - 8620 - 8630 - 8640 - 8650 - 8660 - 8670 - 8680 - 8690 - 8700 - 8710 - 8720 - 8730 - 8740 - 8750 - 8760 - 8770 - 8780 - 8790 - 8800 - 8810 - 8820 - 8830 - 8840 - 8850 - 8860 - 8870 - 8880 - 8890 - 8900 - 8910 - 8920 - 8930 - 8940 - 8950 - 8960 - 8970 - 8980 - 8990 - 9000 - 9010 - 9020 - 9030 - 9040 - 9050 - 9060 - 9070 - 9080 - 9090 - 9100 - 9110 - 9120 - 9130 - 9140 - 9150 - 9160 - 9170 - 9180 - 9190 - 9200 - 9210 - 9220 - 9230 - 9240 - 9250 - 9260 - 9270 - 9280 - 9290 - 9300 - 9310 - 9320 - 9330 - 9340 - 9350 - 9360 - 9370 - 9380 - 9390 - 9400 - 9410 - 9420 - 9430 - 9440 - 9450 - 9460 - 9470 - 9480 - 9490 - 9500 - 9510 - 9520 - 9530 - 9540 - 9550 - 9560 - 9570 - 9580 - 9590 - 9600 - 9610 - 9620 - 9630 - 9640 - 9650 - 9660 - 9670 - 9680 - 9690 - 9700 - 9710 - 9720 - 9730 - 9740 - 9750 - 9760 - 9770 - 9780 - 9790 - 9800 - 9810 - 9820 - 9830 - 9840 - 9850 - 9860 - 9870 - 9880 - 9890 - 9900 - 9910 - 9920 - 9930 - 9940 - 9950 - 9960 - 9970 - 9980 - 9990 - 10000 - 10010 - 10020 - 10030 - 10040 - 10050 - 10060 - 10070 - 10080 - 10090 - 10100 - 10110 - 10120 - 10130 - 10140 - 10150 - 10160 - 10170 - 10180 - 10190 - 10200 - 10210 - 10220 - 10230 - 10240 - 10250 - 10260 - 10270 - 10280 - 10290 - 10300 - 10310 - 10320 - 10330 - 10340 - 10350 - 10360 - 10370 - 10380 - 10390 - 10400 - 10410 - 10420 - 10430 - 10440 - 10450 - 10460 - 10470 - 10480 - 10490 - 10500 - 10510 - 10520 - 10530 - 10540 - 10550 - 10560 - 10570 - 10580 - 10590 - 10600 - 10610 - 10620 - 10630 - 10640 - 10650 - 10660 - 10670 - 10680 - 10690 - 10700 - 10710 - 10720 - 10730 - 10740 - 10750 - 10760 - 10770 - 10780 - 10790 - 10800 - 10810 - 10820 - 10830 - 10840 - 10850 - 10860 - 10870 - 10880 - 10890 - 10900 - 10910 - 10920 - 10930 - 10940 - 10950 - 10960 - 10970 - 10980 - 10990 - 11000 - 11010 - 11020 - 11030 - 11040 - 11050 - 11060 - 11070 - 11080 - 11090 - 11100 - 11110 - 11120 - 11130 - 11140 - 11150 - 11160 - 11170 - 11180 - 11190 - 11200 - 11210 - 11220 - 11230 - 11240 - 11250 - 11260 - 11270 - 11280 - 11290 - 11300 - 11310 - 11320 - 11330 - 11340 - 11350 - 11360 - 11370 - 11380 - 11390 - 11400 - 11410 - 11420 - 11430 - 11440 - 11450 - 11460 - 11470 - 11480 - 11490 - 11500 - 11510 - 11520 - 11530 - 11540 - 11550 - 11560 - 11570 - 11580 - 11590 - 11600 - 11610 - 11620 - 11630 - 11640 - 11650 - 11660 - 11670 - 11680 - 11690 - 11700 - 11710 - 11720 - 11730 - 11740 - 11750 - 11760 - 11770 - 11780 - 11790 - 11800 - 11810 - 11820 - 11830 - 11840 - 11850 - 11860 - 11870 - 11880 - 11890 - 11900 - 11910 - 11920 - 11930 - 11940 - 11950 - 11960 - 11970 - 11980 - 11990 - 12000 - 12010 - 12020 - 12030 - 12040 - 12050 - 12060 - 12070 - 12080 - 12090 - 12100 - 12110 - 12120 - 12130 - 12140 - 12150 - 12160 - 12170 - 12180 - 12190 - 12200 - 12210 - 12220 - 12230 - 12240 - 12250 - 12260 - 12270 - 12280 - 12290 - 12300 - 12310 - 12320 - 12330 - 12340 - 12350 - 12360 - 12370 - 12380 - 12390 - 12400 - 12410 - 12420 - 12430 - 12440 - 12450 - 12460 - 12470 - 12480 - 12490 - 12500 - 12510 - 12520 - 12530 - 12540 - 12550 - 12560 - 12570 - 12580 - 12590 - 12600 - 12610 - 12620 - 12630 - 12640 - 12650 - 12660 - 12670 - 12680 - 12690 - 12700 - 12710 - 12720 - 12730 - 12740 - 12750 - 12760 - 12770 - 12780 - 12790 - 12800 - 12810 - 12820 - 12830 - 12840 - 12850 - 12860 - 12870 - 12880 - 12890 - 12900 - 12910 - 12920 - 12930 - 12940 - 12950 - 12960 - 12970 - 12980 - 12990 - 13000 - 13010 - 13020 - 13030 - 13040 - 13050 - 13060 - 13070 - 13080 - 13090 - 13100 - 13110 - 13120 - 13130 - 13140 - 13150 - 13160 - 13170 - 13180 - 13190 - 13200 - 13210 - 13220 - 13230 - 13240 - 13250 - 13260 - 13270 - 13280 - 13290 - 13300 - 13310 - 13320 - 13330 - 13340 - 13350 - 13360 - 13370 - 13380 - 13390 - 13400 - 13410 - 13420 - 13430 - 13440 - 13450 - 13460 - 13470 - 13480 - 13490 - 13500 - 13510 - 13520 - 13530 - 13540 - 13550 - 13560 - 13570 - 13580 - 13590 - 13600 - 13610 - 13620 - 13630 - 13640 - 13650 - 13660 - 13670 - 13680 - 13690 - 13700 - 13710 - 13720 - 13730 - 13740 - 13750 - 13760 - 13770 - 13780 - 13790 - 13800 - 13810 - 13820 - 13830 - 13840 - 13850 - 13860 - 13870 - 13880 - 13890 - 13900 - 13910 - 13920 - 13930 - 13940 - 13950 - 13960 - 13970 - 13980 - 13990 - 14000 - 14010 - 14020 - 14030 - 14040 - 14050 - 14060 - 14070 - 14080 - 14090 - 14100 - 14110 - 14120 - 14130 - 14140 - 14150 - 14160 - 14170 - 14180 - 14190 - 14200 - 14210 - 14220 - 14230 - 14240 - 14250 - 14260 - 14270 - 14280 - 14290 - 14300 - 14310 - 14320 - 14330 - 14340 - 14350 - 14360 - 14370 - 14380 - 14390 - 14400 - 14410 - 14420 - 14430 - 14440 - 14450 - 14460 - 14470 - 14480 - 14490 - 14500 - 14510 - 14520 - 14530 - 14540 - 14550 - 14560 - 14570 - 14580 - 14590 - 14600 - 14610 - 14620 - 14630 - 14640 - 14650 - 14660 - 14670 - 14680 - 14690 - 14700 - 14710 - 14720 - 14730 - 14740 - 14750 - 14760 - 14770 - 14780 - 14790 - 14800 - 14810 - 14820 - 14830 - 14840 - 14850 - 14860 - 14870 - 14880 - 14890 - 14900 - 14910 - 14920 - 14930 - 14940 - 14950 - 14960 - 14970 - 14980 - 14990 - 15000 - 15010 - 15020 - 15030 - 15040 - 15050 - 15060 - 15070 - 15080 - 15090 - 15100 - 15110 - 15120 - 15130 - 15140 - 15150 - 15160 - 15170 - 15180 - 15190 - 15200 - 15210 - 15220 - 15230 - 15240 - 15250 - 15260 - 15270 - 15280 - 15290 - 15300 - 15310 - 15320 - 15330 - 15340 - 15350 - 15360 - 15370 - 15380 - 15390 - 15400 - 15410 - 15420 - 15430 - 15440 - 15450 - 15460 - 15470 - 15480 - 15490 - 15500 - 15510 - 15520 - 15530 - 15540 - 15550 - 15560 - 15570 - 15580 - 15590 - 15600 - 15610 - 15620 - 15630 - 15640 - 15650 - 15660 - 15670 - 15680 - 15690 - 15700 - 15710 - 15720 - 15730 - 15740 - 15750 - 15760 - 15770 - 15780 - 15790 - 15800 - 15810 - 15820 - 15830 - 15840 - 15850 - 15860 - 15870 - 15880 - 15890 - 15900 - 15910 - 15920 - 15930 - 15940 - 15950 - 15960 - 15970 - 15980 - 15990 - 16000 - 16010 - 16020 - 16030 - 16040 - 16050 - 16060 - 16070 - 16080 - 16090 - 16100 - 16110 - 16120 - 16130 - 16140 - 16150 - 16160 - 16170 - 16180 - 16190 - 16200 - 16210 - 16220 - 16230 - 16240 - 16250 - 16260 - 16270 - 16280 - 16290 - 16300 - 16310 - 16320 - 16330 - 16340 - 16350 - 16360 - 16370 - 16380 - 16390 - 16400 - 16410 - 16420 - 16430 - 16440 - 16450 - 16460 - 16470 - 16480 - 16490 - 16500 - 16510 - 16520 - 16530 - 16540 - 16550 - 16560 - 16570 - 16580 - 16590 - 16600 - 16610 - 16620 - 16630 - 16640 - 16650 - 16660 - 16670 - 16680 - 16690 - 16700 - 16710 - 16720 - 16730 - 16740 - 16750 - 16760 - 16770 - 16780 - 16790 - 16800 - 16810 - 16820 - 16830 - 16840 - 16850 - 16860 - 16870 - 16880 - 16890 - 16900 - 16910 - 16920 - 16930 - 16940 - 16950 - 16960 - 16970 - 16980 - 16990 - 17000 - 17010 - 17020 - 17030 - 17040 - 17050 - 17060 - 17070 - 17080 - 17090 - 17100 - 17110 - 17120 - 17130 - 17140 - 17150 - 17160 - 17170 - 17180 - 17190 - 17200 - 17210 - 17220 - 17230 - 17240 - 17250 - 17260 - 17270 - 17280 - 17290 - 17300 - 17310 - 17320 - 17330 - 17340 - 17350 - 17360 - 17370 - 17380 - 17390 - 17400 - 17410 - 17420 - 17430 - 17440 - 17450 - 17460 - 17470 - 17480 - 17490 - 17500 - 17510 - 17520 - 17530 - 17540 - 17550 - 17560 - 17570 - 17580 - 17590 - 17600 - 17610 - 17620 - 17630 - 17640 - 17650 - 17660 - 17670 - 17680 - 17690 - 17700 - 17710 - 17720 - 17730 - 17740 - 17750 - 17760 - 17770 - 17780 - 17790 - 17800 - 17810 - 17820 - 17830 - 17840 - 17850 - 17860 - 17870 - 17880 - 17890 - 17900 - 17910 - 17920 - 17930 - 17940 - 17950 - 17960 - 17970 - 17980 - 17990 - 18000 - 18010

Oyungezer Article #15 (P2)

PS3

attık, kalanları da indirdik, gayet temiz bir çalışmış oldu. Oyunun içinde bu gibi epey sahne yaşıyorsunuz. Kurguladığınız taktikler gerçekten işe yarıyor. Eğer bir bölümde taktikler kağıdınıza, odenen bir şeyler yanlış yapıyorsunuz denir.

Ancak medalyonun bir de diğer tarafı var. Dest yapay zekâ bazen, düşman yapay zekâda çoğu zaman ne yapıldığını bilmiyor. Socom'da öyle bir oyun ki teknik anlamda bütün tamamen yapay zekâyı yastanmış durumda. Bu nedenle en küçük bir aksaklık fena göze batıyor. Zipper, ne edeyse tüm çatışmalarda bir taktiksel sunmak ve böylece kurşun alıp verişlerini daha anlamlı kılmak istemiş. Fakat emirlerini yerine getiremiyor, askerler saç-bağ yoldurabiliyor, bir anda seyma-yp yerinizi açık edebiliyorlar. Düşman askerleriyse sizi kimi zaman zorla salar da doğaçlama yapmak konusunda ciddi sıkıntı çekiyorlar. Dar bölgelerde sizi iyi kısıtlıyorlar ama açık alanlarda ordek gibi kalıyorlar. Üzerlerine kurşun yağarken bile düzgün siper alamıyor, savunduğunuz bombalardan kaçamıyorlar. Evet, uyguladığınız taktikler işe yarıyor ancak düşman yapay zekâ'nın kurguladığınız bu taktikleri her zaman hak ettiğini söyleyemem.

...O EN BÜYÜK POSTALLAR...

Oyunda 45' yönettiğimiz bölümler de var. Açıkçası oynattığı şeyi döndürmek için gayet iyi döndürmüş bölümler bunlar. Cullen'a açık arazi savaşındayken, 45'in bölümleri tamamen gıllık üzerine kurulu. Bu bölümlerde maalesef ciddi tasarım hataları çıktı gözüme. Bir kere gıllık üzerine kurulu olan bir şeyi iyi tasarlamak, karakteri gıllık olarak yer vermek zorundadır. Karakteri salama ya çalıştığınız yerler o kadar tılgın ki kışın başının altına kaldığını anlayamıyorsunuz. Düşman asker sağının telhi-den görüyor. Sizi, Deserter saklayacak yer bulamıyorsunuz, sonra gelip o pesdi buluyorlar. Biran... Dynarken bir ton sorun yaşadım, kocasını ama. Ama o 45 karakterini canlandırmak her şeyden daha tatmin edici benim için. Karakterin portresi o kadar iyi çizilmiş ki görevi tanımlama gereğini gerçekten hissettiriyor size. Onu ulla saklatın, stese girin, onun hissettiklerini hissetmek gerçekten müthiş bir deneyimdir. Peki, bir karakteri koca bir oyunu kurtarabilir mi? diye sorarsanız cevabım "Hayır" olur ama çok daha oynanabilir kıldığı kesin...

Oyunu Move ile çatır çatır oynayabiliyorsunuz. Ben tam rindiman alabilmek için hem Move + navigasyon çubuğu hem de gamepad kullandım. Navigasyon çubuğuyla karaktere yön verip Move ile silahınızı kullanabiliyorsunuz. Gamepad ise askerlere emir vermeye ve taktik kurgulamaya

yarıyor. Move, daha önce eline gamepad almamış insanların kontrolünü karıştırmak olduğu konusunda baha hanelerine son derece kadar iyi çalışıyor. Artığınızı yunuyorsunuz. Hele ekindeki silahları geliştirmeye başladığınız sonra düşmanların kafalarını ala ala terk edebiliyorsunuz. Bu arada oyunun detaylı bir silah geliştirme ve değiştirme sistemi olduğunu da belirtiyim. Karakter geliştirme gibi silah geliştirebiliyorsunuz. Tepmesini azaltmaktan yarlır kapasitesini artırmaya kadar türlü seçenekler var. Yanında kullanabileceğiniz onlarca da aparat bulunuyor.

...DEĞİL MI ARKADAŞ?

Maalesef oyunun tek kişilik kısmını bitirip online alemlere dalaacağım gün PSN partidığı için online



bölümlere pek bakmadım. Sadere bir iki ekin o bölümleri çok çok iyi, bu kez de ayarız binucuları zindan sürekli oyundan çıktım. Ama çalışabise gayet eğlenceli olacak çünkü bir kişilik komutan olup emir vermesi, diğerlerinin verilen hedefleri hallatmaya çalışması, bir iyi öğrenmiş. En pek de fena olmayan bir karakter geliştirme sistemi ve karşılıklı olarak kapatabileceğiniz seçenekler de var. PSN açık olayı bir süre takil mamam için bir sebep yoktu. Oynattırdı kendini yanı...



"Bir ayağı bir yuktan. Evet, şimdi ayağı, şimdi yuktan..."

Siz yine de dikkat edin namlarınızın ucu görünmesin.

Oyunda ezber bozan sadece üç unsur var: Move desteği, sendiği öğrenmiş 30-40 karakter ve Bigar McCreary'nin yaptığı enfes müzikler. Ben Henry Rollins'den beri bir oyuna böyle oturam. İçinde bulunduğunuz anlarda bu kadar bütümlü müziklere neşlememişim, oyuna kesimim can katmış. Zipper, daha önce Slant Six'in façasını dağıttığı Socom'u nispeten tekrar toparlamayı başarmış ancak oyunun can damarı olan yapay zekâ konusunda büyük günahlar işlemiş. Tasarım hataları da cabası... Fakat bu durum, türün sevenlerinin Move'la oyna nacak iyi bir alternatifte kavuşturduğu gerçeğini değiştiriyor. @



NE İYİ NE KÖTÜ?

- Takım tabanlı oyun iyi kurgulanmış
- 45'in varlığı
- Move desteği
- Enes McCreary'nin müzikleri
- Zipper zekâ'nın taktiksel çözümleri
- Çözümlerindeki tasarım hataları
- Multiplayer seçeneğindeki teknik sorunlar

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Mikro	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
Çevik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★
Ne Kadar Oynanır?	Yüksek

7,1

→ Tür: Taktik Aksiyon → Yayıncı: Zipper Interactive → Dağıtıcı: Sony → Sistem: PS3 → Kuruolu Tiyatı: 18 TL → Dijital İndirim: → Yaş Sınırı: +18 → Oynama Süresi: 9 Çiftlik/Wiki

inceleme

konsol

deblob2

Oyungezer Article #16 (P1)

360

PS3

Wii

de blob2

HANGİ PLATFORM?

Oyunun Wii sürümünü deneyemedim ama görsel açıdan Xbox 360 ve PS3 sürümleri arasında fark olmadığını söyleyebilirim. Oyuna çok etkisi olmuyor (Pinky gerekli zinde kullanılıyor) PlayStation 3 sürümünün Move desteği olması bir tercih nedeni olabilir.

BUKALEMUNSPOR'UN DEĞİŞMEZ YILDIZI -ALİ SEZGİN

DÜNYADAKİ BÜTÜN RENKLERİN aslında komuz, yeşil ve masının farklı karışımlarından ibaret olduğunu biliyor muydunuz? Renk körlerinin tek bir rengi görememelerindeki sorun da aslında budur; hayatlarında yeşil olmadıkları için komuz mavimsi yeşil onlar için aynı anlamı gelebilir ki bu da yanıltıcıdır. Yanıltıcı, çünkü biz bu insanları görüşünde problem olduğunu sanırken, aslında gerçek renk körlerinin kendilerini olduğunu unutuyoruz. Doğanın, mimarinin, insanın güzelliğini, her şeyi basit yapan o küçük detayları üstteki renkler yüzünden görmekte zorlanıyoruz. Oysa dünyayı algılamak için her şeyin yüzüne boya püskürtmemize gerek yok.

De Blob 2 özünde bunu anlatan bir oyun. İlk oyunun ardından Prisma şehrine adı sanı belli olmayan bir papaz geliyor ve belediye başkanlık seçimlerine katılacağını açıklıyor. Kendisi oyunun kötü karakteri Comrade Black, ve seçimleri kazanır kazanmaz ilk işi Inky Corporation ile güç birliği yaparak şehri sıyaha boyamak oluyor. O ana kadar şehirden uzak kalan Blob ve sadık yardımcısı Pinky de Comrade Black ve ona yandaşlıkla geçen Inky'leri renklerle durdur-

maya çalışacaklar. Hikayesi gibi oyun mantığı da gayet basit. De Blob 2'nin, Bütün dünya gri ve sıyhan toclarına boyanmış durumda ve Blob çevrede bulduğu renk havuzlarını bir sünger gibi emerek, etrafa çarpa çarpa doluyor ve her şeyi renklendir-meye çalışıyor.

Oyunun güzel yanı, sizden karantık gününüzde bile Fanta reklamlarından fıkırlanmış gibi duran canlı ve yaşam dolu bir evrenin içine atılması. Sürekli bir şeyler mutluluktan hoplayıp zıplayor, yaratıklar üzgün üzgün de olsa dans ediyor, Prisma'nın uçan arabalarına bile bir haller olmuş, dalgalar halinde uçuşor zavalliler... Ama De Blob 2 sizi bu dünyada özgür bırakıyor sanıyorsanız, elbette ki yanılıyorsunuz. Ucu açık ve serbestlik tanıyormuş gibi gözükün görevler bile aslında sırasıyla bölgeleri temizleme-yi ve oradan ilerlemeyi gerektiriyor.

De Blob 2'de en büyük yardımcınız sadık dost, küçük robot Pinky değil pusula-nız olacak. Zira nerede görev var, boyalar ne tarafta kalıyor görmek için kişinin bir gözünü Blob'un etrafında oluşan pusulada tutması part. Oyunun genişyse standart platform öğelerinden oluşuyor. Blob zaten ne olduğu belirsiz bir varlık olduğu için süzülme, duvardan kayma ve suya batmama gibi garip özelliklere sahip. Bir de



Oyungezer Article #16 (P2)



Bunun üstüne her platform oyununu kahramanında olan düşmanların üzerine basıp öldürme, hızı artırma ve hatta çok hızlı çarpma gibi klasik hareketleri yapıyor. Burada olay biraz enerjili bakıyor. De Blob yapmış her hareket için emdiği boyanın enerjisini harcıyor ve bir süre sonra ortadaki boyayacak veya özel hareket yapacak enerjiyi kullanıyor. O yüzden boyayı harcadıktan sonra çok uzaktasından boyayı yapmak mantıklı olacaktır. Wilde hermen hermen her oyunda olan, "ev mi misafir gelirse o da oynamıyor gibi yosun" temalı uzun isimli oynama modu da unutulmamalı. Büyük ihtimalle oyunun Wii sürümünde Wimote ile nisan alıp Pinky ile çevredekileri vurma özelliği vardı ama Xbox 360'da ne yapıyorsak inanın bana o şey bu değil. Oyun kolayla hedef tutturmak zaten zor, bir de üstüne Blob'un hareketleri ve asıl oyuncunun kamerası da kontrol ediyor oluşu var ki bu ikinci oyuncuyu fena halde işlevsiz kılıyor.

RENKLERİN İÇİNDE

Blob'un bir renk süngeri olduğunu düşünürsek oyunun nasıl çalıştığını anlamamız çok zor olmayacaktır. Inky'ler bütün dünyayı griye boyamış durumda ve çevreden bulduğu renk imkânla sönümlenmiş Blob hem Inky'leri dövmeye hem de dünyayı yeniden renklendirmeye çalışıyor. Bir yeri renklendirmek istiyorsanız tek yapmanız gereken oraya dokunmak oluyor. Elbette belirli binaların özel renkleri istediği durumlar da var. Misalen iki fabrikamız var diyoruz bir fabrikamız mavimsi, bacasından yeşil olması gerekiyor diğersininse zoru tene. De Blob'un bulmacaları zor olmamakla beraber bu tarz kombinasyon numaralarıyla çalışıyor genelde.

Bana göre oyunun en rahatsız edici yanı uçundan gösterip vermediği özgürlük hissi. Sözde istediğim yere gitmekte özgürüm ama ya ilerlememi engelleyen "henüz" immemiş köprüler var ya da kapalı kapılar. Eskaza yeni bir bölgeye geçişim bile birkaç toplanabilir eşya haricinde yapılabilecek hiçbir şey olmuyor ki bu da koca haritayı anlamsız hale getiriyor.

Diğer yandan göreviniz gereği içinde bulunduğunuz haritalarda yapılacaklar neredeyse hiç bilmiyor. Dişilin bilmadan saklamadan bütün bilgileri boyadınız ve sonunda bölümü tamamladınız. Olur



Renkli baskılar Inky'leri o renkte yapılan saldırılardan koruyabiliyor.

Herkesin bu kadar mutlu olması bir süre sonra geçektirici olar beşiyor. Comrade Black'e hali vermeye başladın.

mi hiç? De Blob 2 anında ek görevler ekleyip veriyor oyuna. Bu şekilde hem oyunun ömrünü uzatıyor, hem de karakter gelişimini sağlayan ilham puanları kazanıyorsunuz. İlham puanlarını da Blob'un daha çok boyayı emmesi, daha çok sağlık puanı kazanması gibi yararlı davalara yatırmak mümkün.

YETMEZ AMA... YETMEZ

De Blob 2'de olan her şey aslında ilk oyunda da vardı, bir tanesi hariç. Oyluym ki oyunun üstünde boyanmayı reddeden bir Inky Corporation binası var. Bu durumda Blob binaya sızarak kaleyi içten iletmeğe çalışabiliyor artık. Bir insan fabrikasını veya deniz fenerinin içine neden sadece beşini renklendirip kollar, manyetik kaldırıcılar ve atom ayırıcılar koyar bilmiyorum ama bunlar De Blob 2'yi bir anda kaliteli bir platform macera oyununa dönüştürmeye yetmiş de artmış bile. Klasik platform zorlukları haricinde sürekli olarak boyayı nerede kullanacağınızı ve kaç enerjiyi kullandığınızı düşünmek zorunda kalıyorsunuz ki oyunun bize bu kadarlık da olsa düşünme payı bırakması hiç yoldan iydi.

De Blob 2'nin hanka göründüğünden bahsetmiştik ya, gerçekten öyle duruyor. Bölüm çeşitliliği harikade, bölümler sürekli olarak değişiyor ve her farklı tema farklı kesimler yapmanıza imkan veriyor. Prizma jehni hancinde ovalar, enerji santralleri, basıç gibi çeşitli alanlarda takılıyor olacağız. Oyun gerçekçi olmak gibi bir dert taşımadığından hem karakter tasarımları hem de mekanlar konusunda oldukça rahat davranmışlar ki bu doğru bir karar bence. Özellikle bazı alanlarda ciddi şekilde bir animasyon filmi içinde



NE İYİ NE KÖTÜ?

- Müthişem animasyonlar
- Güzel grafikler
- Boyama olayı ilginç
- Sesler çoklu sesler ediyor
- Oyun kolay oluyor

olduğunuzu hissediyorsunuz. Keşke bir de oyunda ses olan her şey "Böcüt, bıcır" benzeri efektlerle konuşturmasalardı. Bir süre sonra insanın kulakları artık gıcır duyamayacak hale geliyor çünkü.

GECEKONDULARI GİZLİCE PEMBEYE BOYAMAK

De Blob 2'nin asıl çuvaladığı nokta oynama elemanlarından kaynaklanıyor. Etrafı boyamak ve dünyayı renklendirmek çok hoş ama buna çeşitlilik katmadıkları için 1-2 saat sonra sıkılmaya başlıyorsunuz. Değişik canavarların ve mekanların gelmesi de bu durumu değiştiriyor. Sanırım küçük yaşta oyuncular düşünerek, özellikle dövüş ve aktivasyon hareketlerinin kontrolünü oyunculardan almayı ki tahmin edebileceğiniz üzere bu da büyük bir hata. Oyuncu değil de seyirci gibi hissediyorsunuz ekrandan sürekli bir şeyler geliyor, bir tıptıp gülcümler saçıyor, herkes çok mutlu ama oyunu oynayıp bir şeyler başardığınız hissi nadiren uğruyor. Tıptıra bile otomatik olarak basan, yağıtlara saldırarak için onları seçmenin yeterli olduğu bir oyunda bizzati hissi nasıl olsun ki zaten?

De Blob 2 özellikle küçük yaşta oyuncular, bir süreliğine tatmin edebilir ama bu oyunun kalitesinden kaynaklanmıyor. Civil civil bir ekran ve hoş konsept insanı neredeyse kendini ayık ediyor, onu kabul ediyorum. Zaman geçtikçe oyunun kötü huylarını öğreniyor ve yavaş yavaş ondan soğuma ya başlıyorsunuz. Ben hâlâ koca bir platform oyunu olduğunu düşünmüyorum, sadece boyama olayına fazla güvenip gelişimi boşlamasalarım müthişem bir platform oyunu olabilirdi diyorum. 23



• Renk Platform • Yayıncı: Blue Lion • Dağıtıcı: THX / Aul • Müzik: Prokofiev • 10 TL • Dijital indirim: • Yaş Sınırı: 7+ • Dikkatli İçerik Değerlendirmesi



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikaye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★
Ne Kadar Oynamalı?	1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

6,5

Mayıs 2011 | www.oyungezer.com.tr

İnceleme / PC / stronghold 3

Oyungezer Article #17 (P1)

PC



Ekmek Bulamıyorsanız Elma Yiyin! CAN ARABACI

STRONGHOLD 3

ATTIĞIM HER ADIMI bir nakış gibi birbirine işleyen, en sonunda bir araya getirip büyük bir örtü gibi önüme seren oyunları seviyorum. Bunun ilk örneğini Settlers'ta görmüştüm sanırım. Halkını doyurmak istiyorsan önce ekmek bulman gerekirdi, ekmek için de un, un için değirmen, değirmeni döndürmek için de buğday. Ama zincir bu kadarla kalmadı: Oyunun her alanında, üretmek istediğiniz her şey için bu tarzda bir zincir oluşturmamız gerekirdi ve en sonunda şöyle bir arkamıza yaslanıp baktığımızda kurduğunuz düzen, her şeyin tıkar tıkar işliyor oluşu mükemmel bir tatmin duygusu verirdi. Bu döngüyü daha da büyük bir ölçeğe taşıyarak işi kale yönetme/kuşatma simülasyonu haline getiren ilk Stronghold, benim tam aradığım oyundu bu yüzden. Stronghold 3'ün aldığı onca olumsuz yoruma rağmen oyuna önyargısız yaklaşma kararı almam da yine o çok sevdiğim ilk oyunun yüzü suyu hürmetineydi.

Stronghold 3, temellerine sadık görünen bir oyun ("görünen" burada anahtar kelime oluyor). Önceki oyunları animasyon ana menüye girdiğimiz anda o sadakatin izlerine rastlıyoruz. Eski oyunların aramızda bırakıp bir heves Senaryo moduna atıldığımızda, deneyebileceğimiz birkaç çeşit senaryo türü olduğunu görüyoruz. Ana senaryo modunu temsil eden Askeri ve Ekonomik senaryolar öncelikli olarak göze çarpıyor. Uzun uzun açıklamaya gerek yok sanırım, ikisi de kabına bakarak içeriğini tahmin edebileceğiniz türden ne de olsa ancak yine de kısaca değineyim: Askeri senaryolarda savaş daha baskın, ordu üretip düşmanınızı ortadan kaldırmaya odaklanıyorsunuz ağırlıklı olarak. Ekonomik senaryo ise içinde olabileceğince çok askeri müdahale gerektiren, genelde "şu kadar elma, şu kadar şarap toplamamız lazım" türü boğumları içeriyor. Bir de benim ilk gördüğümde gözlerimin panldamasına sebebiyet veren Tarihi Kuşatmalar

seçeneği var ki, size tariftela meşhur kuşatma sahnelerini saldıran ya da savunan olarak tekrar yaşama şansı tanıyor. Güya... Teoride bakanca bir sorun yok aslında: Yine aynı zincirleme işleyiş kuruyor, yine kale kurup gerektiğinde savunuyor, gerektiğinde de saldırı durumuna geçiyoruz. Ancak iş detaylara geldiğinde daha en baştan oyunun her yerinin aksaklıklarla, sorunlarla dolu olduğu göze çarpıyor. Ama neyse, buna tekrar döneceğiz nasıl olsa.

Oyuna girdiniz, ambar ve stok binalarını kurdunuz ve gelişmeye başladınız. Yavaş yavaş knca bir kaleyi yükseltmenin, "Ne de istihamlı oldu be" gururunu yaşamamanın beklentisi içerisinde-siniz, değil mi? Çok beklersiniz! Zira saçmalıklar silsilesi bu noktadan itibaren başlıyor: Önce siz yavaş yavaş kurulumun kurt. ayı gibi muhtelif hayvanlar köylülerinize dalyor. Normalde çok sevgili Lord biriminiz bu tehlikelerin rahatlıkla

üstesinden gelebilecek bir karakter olmasına rağmen, yürüme hızı iki yaşındaki bir bebeğin emeklemesine eşit olduğundan olay mahaline varana kadar kurtlar köylü popülasyonunuzun neredeyse tamamını mideye indirmiş oluyor. Feki çıktığınız çile burada bitiyor mu dersiniz? Saçma kontroller yüzünden, kurtların üzerine tiklasanız bile adamanız takılıp kurtlara saldırma-dan yürümeye çalışmaya devam edebiliyor. Bu sırada tabii ki kurtların ataklarını hiç aksatmadık-larını da eklemek istiyorum...

Ben Olsam

Ben olsam, Stronghold 3'ü hiç oynamazdım! O kadar çok yerine Stronghold 1 kurup ona oynardım. Hatta ahs da yapardım, yaptım!

Yeni oktasız gaza görevlerinin hiçbir anlama ya da önelliği yok. Oyun çakımdan öyle bir reklamın yapımlarında ki his de bir şey semptomik...

inceleme

PC

lego harry potter: years 5-7

Oyungezer Article #18 (P1)

YILLAR NE KADAR DA ÇABUK GEÇİYOR BE HARRY! -MERT YİĞİT DOĞRU



Harry Potter

YEARS 5-7

ASLINDA YUKARIDAKİ CÜMLEYİ yazarken aldım-daki şey, serinin ilk gününden tamamlanışına dek Harry Potter'in ne kadar büyüdüğüydü. Ama sonradan aldım, ilk kitap olan Felsefe Taş'ını elimde alıyım geldi, ufak bir çocuktum. Sonraki yıllar boyunca bir sürü şey değişti benim için ama her Harry Potter kitabını ilk çıktığı gün alıp okuma alışkanlığım, filmlerini gösterime girdiği gibi gidip izleyişim, oyunlarını oynama saplantım değişmedi... Sadece ben değil, milyonlarca Harry Potter hayranının da son 10 yılının böyle bir özeti çıkarabiliyor olmak garip bir durum. Ama bu şikayet edilebilir bir gariplik mi? Kesinlikle hayır (hele de J.K. Rowling açısından).

NEYSE, NE DİYORDUM?

Harry Potter'dan önce hayatımızda daha başka meşgaleler de vardı elbette. Evin bir köşesinde poşet içinde yığılı duran ve kendin pişir kendin ye tadında oynadığımız Legolar mesela. Benim Lego dolu poşetimin bir şekilde çöpüm dibini boyladığından ilişkimiz gerektiğinden kısa sürdü, evet, ancak uzun zaman sonra kendisiyle bilgisayar ekranında gerçekleşen buluşmalarımız, eskisini aratmayacak kadar eğlenceli geçti diyebilirim. LEGO Harry Potter: Years 5-7'de, bu buluşmaların sonuncusu işte. Belki de en güzel hatta.

Aslında da anlaşılacağı gibi yeni oyunumuz, Harry Potter ve arkadaşlarının Hogwarts Cadılık ve Büyüücülük okulundaki 5. 6 ve 7'nci yıllarını anlatıyor. Bir diğer deyişle, serinin ikinci yarısı da diyebiliriz. Bu arada Karanlık Lord ve ölüm yiyecekleriyle mücadele de devam ediyor elbette. Diğer Lego oyunları gibi, Years 5-7'da da diyaloglara yer

yok ama oyunun anlatımını yine tüm Lego oyunlarındaki gibi oldukça başarılı. Hiçbir karakteri konuşturmadan, sadece jest ve mimiklerle bu kadar başarılı ve esprili bir anlatım sağlamak hiç de kolay olmadığundan Traveller's Tales'i hararetle kutluyorum ama bu başan, hikâyeyi hiç bilmeyenleri kurtaracak kadar da büyük değil. Olayı ezber bilenler için "Hehehe, ne güzel yapmış adamlar yahu" şeklinde değerlendirilen bir sahnenin, Harry Potter bilmeyenlere fazlasıyla yabancı geleceğini anlamak için özel bir empati yeteneğine ihtiyacınız yok. Gerçi koskoca Harry Potter evrenini, bu eğlenceli Lego oyunlarından öğrenmeye çalışan biri de çıkmaz herhalde (di mi?).

KONSOLCU OYUN

LEGO Harry Potter: Years 5-7, konsoldan port edildiğini her şekilde bas bas bağırarak bir PC oyunu. Bunun en büyük göstergesi de, oyunda fare desteğinin bulunmaması. Bu durum ilk başta hoşuma



ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Aykut Sığın
Doğum Yeri ve Tarihi : Ankara / 19.11.1989

Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi : Hacettepe Üniversitesi İngiliz Dil Bilimi
Yüksek Lisans Öğrenimi : Hacettepe Üniversitesi İngiliz Dil Bilimi
Bildiği Yabancı Diller : İngilizce
Bilimsel Faaliyetleri : Hacettepe Üniversitesi İngiliz Dilbilimi Bölümü IV. Öğrenci Konferansı'nda Bildiri Sunumu (Çalışma Başlığı: Türkiye'de Reklam Dilinin Aslında Demek İsteddiği: Kadınlara ve Erkeklerle Yönelik Reklamların Tümce Türleri Açısından Analizi)

İş Deneyimi

Stajlar : T.C. Başbakanlık Devlet Planlama Teşkilatı Avrupa Birliği Eğitim ve Gençlik Programı Merkezi Başkanlığı (Ulusal Ajans) Gençlik Programı biriminde 2009 Temmuz Dönemi Staj Deneyimi
Çalıştığı Kurumlar : T.C. Ölçme, Seçme ve Yerleştirme Merkezi

İletişim

E-Posta Adresi : aykutsgn@hotmail.com