

175 TL K SATAN OYUN DERGİSİ

LEVEL



BATTLEFIELD 3

Toshiba, Windows® 7 ürününü önerir.

➤ BİR ADIM ÖNDE OLMAYA CESARET ET

Bilgisayarınız,
şimdi daha kolay



Windows 7



Intel, Intel logosu, Intel Inside, Intel Core ve Core Inside, Intel Corporation in Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markalarıdır. Intel İşlemci Derecelendirilmesi ilgili daha fazla bilgi için www.intel.com/tr/hangisiemi adresinin ziyaret edilmesi veya tescilli ticari markalarıdır. Tüm ticari markalar onaylanmıştır. Ürün bilgileri, yakalandıktan sonra, fiyatları ve sistemleri, bilgisayar seçmek, kullanılmadan önceki haber verilmenden değiştirilebilir. Ürün tasarım bilgileri ve renkleri, önceden haber verilmenden değiştirilebilir ve burada gösterilenlerden farklı olabilir. Fotoğraflar ve ekran görüntüleri.

Qosmio

Qosmio X770 (3D)

Bir adım önde olmak, hedefe ulaşmada yalnızca diğerlerinden önde olmak değildir. Bu, bazı şeyleri ilk defa yaşama şansı ve keşfettiğiniz heyecan verici yenilikleri dünyaya sunabilmek için eşsiz bir fırsattır.

Toshiba, sizi yepyeni bir pencereden dünyaya bakmaya davet ediyor.

Kırmızı çizgilerle derecelendirilmiş, modern metalik siyah Qosmio X770 (3D) ile 3 boyutlu oyun ve eğlencenin tadına varın. Günlük görevleri daha hızlı ve daha kolay yapmanıza yardımcı olan Windows® 7 Home Premium.

- 2. Nesil Intel® Core™ i7 İşlemci * (Dört Çekirdekli)
- Orijinal Windows® 7 Home Premium
- Arka ışıklandırılmış LED 17.3" Toshiba TruBrite® HD + ekran
- CUDA™ teknolojisine sahip NVIDIA® GeForce® GTX 560M
- 1.5TB'a kadar Dual HDD
- 3D HD Web kamerası

* Modele ve bulunduğunuz bölgede mevcut olup olmadığına bağlıdır

3D



Birinci kalite
Harman Kardon®
Stereo Hoparlörler
ve subwoofer



Kırmızı
aydınlatmalı
oyun klavyesi

TOSHIBA

Leading Innovation >>>

www.toshiba-turkey.com/laptops



ŞİDDET?

Bildiğiniz gibi geçtiğimiz ay dünya, Norveç'teki katliamla sarsıldı; 32 yaşındaki Anders Behring Breivik, İşçi Partisi'nin gençlik kampına düzenlediği saldırıda yarım saat içinde tam 76 kişiyi katletti.

Breivik tarafından yazıldığı düşünülen 1500 sayfalık İngilizce bir metin, saldırıdan saatler önce internete koyuldu. "Andrew Berwick" takma adıyla yayınlanan metin, saldırının yıllardır planlandığına dair ipuçları içeriyor. Metinde sık sık kültürel çeşitliliğe ve Müslüman göçmenlere değiniliyor. Breivik, Ortaçağ'da Haçlı Seferleri'ne katılmış Hristiyan bir grup olan Templar Şövalyeleri'nin üyesi olduğunu kaydediyor. Bu grup, ırkçı beyaz grupların idollerinden biri.

Breivik, Facebook sayfasında kendisini "Hristiyan, muhafazakar ve milliyetçi" olarak nitelendiriyor. Yerel medya kendisinin, aşırı sağcı gruplarla ilişkisi olduğunu ileri sürüyor. Ayrıca ifadesinde "Norveç toplumunu değiştirmek istiyorum." dediği biliniyor.

Ve yine Facebook'taki sayfasında, Call of Duty: Modern Warfare ve World of Warcraft oynadığı yazıyor.

Peki onca ipucu varken bir kısım Türk basın organı ne yapıyor? Hepimizin Facebook profilinde yer alabilecek "Call of Duty: Modern Warfare ve World of Warcraft oynuyorum" ibaresini çekip "Oyunlar şiddete mi yöneliyor" gibi sansasyonel manşetler atıyor ve aciz duruma düşüyor. Evet, bir gazeteci her şeyi araştırabilir, araştırmalıdır da... Ama "şiddet" gibi kritik bir kavramı -sadece- "oyun" başlığı altında tartışmak da nesi? Şiddet gibi kapsamlı bir konu, nasıl olur da sadece oyunlarla bağdaştırılır? Aynı basın neden birbirinin kopyası, ikinci sınıf ve şiddet içeren dizilerden, bu dizilerin insanları şiddete yönelttiğinden bahsetmiyor da oyunlardan bahsediyor?

Biz hiçbir mecrada şiddetin körüklenmemesinden ve bu konuda yapılabilecek her şeyin yapılmasından yanayız ama bu kavramla yanyana getirilecek tek şey oyunlar değil; olmamalı. Eğer şiddetten bahsedilecekse dizilerden de, filmlerden de, hatta şarkılardan da bahsedilecek.

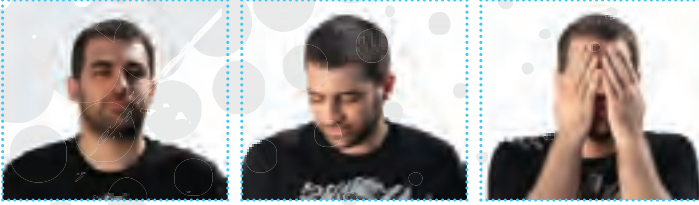
Ama biz LEVEL olarak oyunların günah keçisi yapılmasına izin veremeyiz, vermeyiz.

Not: Böylesine kritik konularda sadece oyunların değil, hiçbir şeyin tek başına günah keçisi yapılmasını tasvip etmiyoruz.

Firat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr

Hayatında oynadığın en unutulmaz oyun hangisi?

Şefik Akkoç



ZX Spectrum'umdaki Match Day'ı hala hatırlıyorum. Şu an görseniz, dünyanın en rezil oyunu diyebilirsiniz ama takım isimlerini değiştirip oyunu Türkiye Ligi'ne çevirmek çok eğlenceliydi; hatta müziği de hala kulaklarımda...

Tuna Şentuna



Hayat. Hayat da bir oyun değil mi? Sims gibi bir şey adeta ya da Sims bir oyun ve hayattan esinlenmiş. Bence bu soruya cevabım kolbastı; lafi gevelemeye gerek yok.

Cem Şancı



Şu hayatımda hiç oyun oynamadım. Her işimi disiplin ve ciddiyet içinde, ağır bir sorumluluk yükü altında yaptım. Hayatımın özeti bu: Hiç oyun oynamadım.

Eray Ant



Rus ruleti! Çok şükür silah tutukluk yapmıştı.

Ayça Zaman



Jungle Book! MicroGenius'ta böyle çok oynadım ki, yine de sonunu göremedim. Bir gün ne yapıp edip tekrar oynayacağımı bildiğimden aklımdan da hiç çıkmadı, unutamadım. Fillerin kuyruklarına tutunarak zipliyordum ne güzel...

AĞUSTOS 2011, SAYI 175

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

YAZI İŞLERİ

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Emrah Gürkan bro@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Murat Karşioğlu mkars@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Turgut Taneli turgut@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

REKLAM

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu

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

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

Esentep / İstanbul

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

EN İLERİ TEKNOLOJİ TÜRK TELEKOM'LA ELİNİZDE.



MOTOROLA
XOOM™

Türk Telekom Türkiye'yi dünyanın en ileri teknolojileriyle buluşturmaya devam ediyor.

Ve işte karşınızda Motorola Xoom! Her açıdan üstün özelliklere sahip teknoloji harikası Motorola Xoom tablet sizler için şimdi Türk Telekom ofis ve bayilerinde.



ANDROID 3.0 İşletim Sistemi
16:10 Geniş Ekran

2 MP Ön Kamera
5MP - HD Flaşlı Arka Kamera

Adobe Flash Player
USB ve HDMI girişleri

55 TL
x 36 ay

Üstelik taksitleriniz telefon faturasına yansıyor, kolayca ödeniyor.



▶ 444 1 444 ▶ TURKTELEKOM.COM.TR

Kampanya şartları: En az 6 ay süreyle Türk Telekom ev telefonu aboneliği olmanız gerekmektedir. Kampanyadan 24 ay (ayda 79 TL) ya da 36 ay (ayda 55 TL) abonelik taahhüdü vererek yararlanabilirsiniz. Kampanya 30 Eylül 2011 tarihine kadar geçerlidir ve stoklarla sınırlıdır. Ayrıntılı bilgi, www.turktelekom.com.tr'de.



Battlefield 3

Sayfa 38

Call of Duty ile büyük bir rekabet içinde olan Battlefield serisi, bu oyunla liderliği ele geçirmeyi hedefliyor.

- 03 Editörden
- 04 LEVEL Tayfası
- 08 Posta
- 12 Split Screen
- 14 LEVEL Ligi
- 16 Haber
- 34 Takvim

36 Doktorlar

DOSYA KONUSU

- 38 Battlefield 3
- 72 Diablo III

İLK BAKIŞ

- 50 Red Orchestra 2:
Heroes of Stalingrad

- 52 Stronghold 3
- 54 Tropico 4
- 56 The Walking Dead
- 58 Arma III



- 60 SSX
- 62 Raven's Cry
- 63 Payday: The Heist
- 64 Neverwinter
- 65 TrackMania 2 Canyon

- 66 Uncharted 3:
Drake's Deception (Test)
- 68 The Darkness II
- 70 Pixel Junkie

İNCELEME

- 84 Harry Potter and
the Deathly Hallows: Part 2
- 86 Captain America:
Super Soldier
- 88 Call of Juarez: The Cartel
- 92 Ms. Splosion Man
- 93 Super Street Fighter IV:
Arcade Edition
- 94 The Sims 3: Generations
- 95 Pro Cycling Manager 2011



Diablo III Sayfa 72

Temmuz ayının sonunda Blizzard'ı ziyaret ettik ve serinin hayranlarının sabırsızlıkla beklediği oyunla ilgili en güncel bilgileri sizler için topladık.

96 Green Lantern:
Rise of the Manhunters



98 BlazBlue: Continuum
Shift II
99 A Flipping Good Time
99 Frogatto & Friends
99 Jamestown: Legend of
the Lost Colony

99 Terraria

100 Role Playing
Günlükleri

103 Donanım
114 Market
118 Kültür & Sanat

124 Rocko@Psikiyatr

126 Kare
130 LEVEL 176



LEVEL DVD 175

TAM SÜRÜM

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of
Chernobyl

DEMOLAR

A New Beginning
Alpha Polaris
Harry Potter and the
Deadly Hallows: Part 2
Pirates of the Black Cove
Star Ruler

BEDAVA OYUNLAR

A Flipping Good Time
Frogatto & Friends

VİDEOLAR

Batman: Arkham City
BioShock Infinite
Cars 2: The Video Game
Crysis 2
Deus Ex: Human
Revolution
Dragon Age II: Legacy
Driver: San Francisco
Lord of the Rings:
War in the North
Mortal Kombat
Naruto Shippuden: Ultima-
te Ninja Storm Generations
Soulcalibur V
Star Wars: The Old Repub-
lic
Stronghold 3
Transformers Universe

YAMALAR

Crysis 2 1.9
Crysis 2 DirectX 11

EKSTRA

DC Universe Online (WP)
Lord of the Rings: War in
the North (WP)
Portal 2 (Müzik Albümü / 2.
Bölüm)
S.T.A.L.K.E.R. (Müzik Albü-
mü)

LE-VİD'DE BUAY

Dünden Bugüne LEVEL
Ekibi Ahmet'in, Emre'nin,
Fırat'ın ve Şefik'in dünden
bugüne yolculukları...



POSTA

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

Patlatmak isterseniz atın: inbox@level.com.tr



3D TVVS YENİ BİLGİSAYAR

Merhaba tüm LEVEL ahali ve Tuna Abi. Nasılsınız? Bu mesaj benim ilk mesajım. Dergide yayımlayacağınızı umuyorum; yayımlamasanız bile cevap verin. (Bu da bana yeter.) Neyse uzatmadan sorularıma geçeyim. (Çok klasik oldu ama ne yapayım, başka bir şey bulamadım.)

Hoş geldin, sefalar getirdin. Nasılsın? İyi misin?

Neler yapıyorsun tatilde? Cevabını tam deniz kıyısındaki kumlara hızla yaz, dalga gelmeden fotoğrafını çek ve bize yolla. Biz de tatile gidemediğimiz için sana sinir olalım. Nasıl plan? Saçma evet. (Ben sevdim. - Şefik)

1. Ben PS3 sahibi bir öğrenciyim ve doğal olarak oyun fiyatları bütçemi sarsıyor. Eh, malum piyasada bir sürü güzel oyun var ve çıkmaya da devam ediyor. Ben bir CoD hayranıyım ve yeni oyununu sekiz gözle bekliyorum. (Nasıl ama?) Aynı heyecanla Assassin's Creed: Revelations'da bekliyorum, Battlefield 3'ü de...Yani bekliyorum da bekliyorum anlayacağın. inFamous 2 çıktı, onu da bekliyorum (dum). Bunlardan sadece bir ya da iki tanesini alma hakkım var ve sence hangisini almalıyım?

Bence... Hmmm... Biraz düşünebilir miyim? Böyle düşünüp iki ay sonra cevap versem mesela? Ol-

mazdı evet. Bak bence inFamous 2'yi kesinlikle al. İlkini oynamadıysan da dert etme; zaten ilk oyuna çok benziyor. İkinci oyun hakkını da Assassin's Creed: Revelations'dan yana kullanmak isteyeceğini tahmin ediyorum. Yani o oyun çıktığında alamazsan baya üzülürsün gibi geliyor bana. Ben üzülürdüm misal.

2. Ben bir sayınızda alternatif oyunlarda (Hani inceleme-nin sonunda benzer oyunlar var ya, işte o oyunlarda.) GTAIV'ün puanını 7.9 ve son sayınızda (174) 8.0 olarak gördüm; bu nasıl olabiliyor? Yoksa oyun hakkındaki düşünceleriniz mi değişti?

Şöyle olabilir mesela, aylar geçtikçe oyunların puanları 0.1 puan artıyor olabilir? Olamaz? Peki. O zaman aramızdan biri -ki isim veremem- bir yazım hatası yapmıştır. Ayrıca Selim yani şu kadar dergi yapıyoruz, 0.1'lik hatamızı mı buldun yahu? O nasıl göz?! Ben kırk yıl baksam yine görmem. (Bir gözüm görmüyor zaten.)

3. Geçen gün ekran kartım bozuldu ve onu değiştirip HD 6970 aldık. (Ama diğer parçalar M.Ö. 900'den kalma.) Sence babama ısrar edip bilgisayarı mı sıfırlayalım yoksa yeni bir 3D televizyon mu alalım?

Bilgisayarla 3D televizyonu karşılaştırman beni etkilemedi değil. Yalnız bu soruyu bayağı yanlış birine sordun; çünkü IMAX'in kendine özel 3D filmleri dışında, dünyadaki hiçbir 3D teknolojisinin bir şeye benzediğini düşünmüyorum. 3D oyunlar da yalan, RealD'ler de, Xpand'ler de... O yüzden bilgisayar al, mis gibi oyna oyunlarını. Kahrolsun 3D! Sorularım bu kadar. İnşallah yormamışım seni. Oradaki tüm herkese selam söyle. Kendinize iyi bakın. Selim Emre YALÇIN

MAFYAYA GİRİŞ 101

Öncelikle selamlar Tuna Abi. Dergiye okumaya daha yeni başladım. 170. sayıdan itibaren okuyorum ve hepsinde bu bölümü atlamıştım. 174. sayıda fark ettim ve hemen mesaj atıyorum. Neyse daha fazla uzatmadan sorulara geçeyim.

1. Öncelikle şu anda oyun dünyasındaki gündemlerden biri Call of Duty: Modern Warfare 3 ve Battlefield 3 arasındaki rekabet. Tuna Abi bunlarla ilgili çoğu yorumu okudum ama bir karara varamadım. Sen bana hangisini önerirsin?

Ben sana serin kumlardan, çılgin denizlere atlamamı

öneriyorum. Ben eskiden de böyleydin biliyor musunuz? Sürekli mevsimlere uygun yazılar yazardım. O an tatil istiyorsam, her yazıda kum, deniz, güneş derdim; havalara soğukça çok müthiş bir gözlem yapıyormuş gibi, "Ne çok kar yağdı değil mi?" diye seslenirdim size... O yüzden cevabım 42. Ne diyorum Mehmet Eren, uyarıyorsun da?! Bence Battlefield 3, bünyesindeki teknolojiyle çok daha ilgi çekici bir oyun. MW3 bana sıradan gözükte bayağı. Zaten CoD serisine iyiden iyiye sinir oluyorum artık! (Tamamen tekrardan ibaret bir seri olup çıktı... - Şefik)

2. Ben aşırı derecede mafya oyunları hayranıyım. (Favorim Mafia II.) Yeni mafya oyunları geliyor mu? Mafia III çıkacak mı ve çıkacaksa ne zaman?

Mafya oyunlarına hayransın sadece, değil mi? Mafyaya karşı da bir ilgin varsa mektubu annene ver lütfen, onunla konuşmam gerekiyor. Sevgili Ebru Teyze... Ebru'dan hala teyze yok, değil mi? Hala genç onlar. Evet... Mafya oyunu diyorduk, konu saptı. Zaten Mafia II'den başka mafya oyunu da yok ortalıkta. Mafia III hakkında da herhangi bir bilgi yok maalesef. GTA gibi özgürlüklü bir oynanışı olsa Mafia III'ün, tadından yenmez!

Yarış oyunlarında başarılı olmanın sırrı, rakiplerine gözdağı vermektir

3. Özellikle bu sorunun cevabını bekliyorum: 2010'dan 2012'ye kadar çıkmış ve çıkacak oyunlardan senin en beğendiğin hangisi?

Çıkmamış oyunu beğenmem doğru olmaz. (Çıkmış olan oyunlar kırılır.) Ben son zamanlarda en çok Super Street Fighter oynuyorum, onu beğenmiş olabilirim biraz. inFamous 2 iyiydi gayet. L.A. Noire, Red Dead Redemption, Mortal Kombat, Killzone 3 diye gider... Daha önce de söylemişim sanırım; ben tek bir oyuna takılıp kalacak yaşı geçtim. Yani yerlere yatmıyorum artık çoğu oyun için. Eşit derecede dostum bir çoğuyla.

4. Biz yaklaşık iki hafta önce LEVEL Ligi'nden özenerek bir lig kurduk. FPS'lerde kazanıyorum. Sporda yenildiğim de oluyor ama genellikle yeniyorum fakat yarış oyunlarında çok kötü durumdayım. Arkadaşlarım klavyeden oynuyor, kural, virajları iyi almaktır. Düz yolda zaten herkes gidiyor ama virajda az hız kaybetmek, yolu geniş tutmamak çok önemlidir. Bunu yaparsan ve trafiğe de dikkat edersen, kimse seni tutamaz Mehmet! Eren! GÜNNER!

Tuna Abi dergide en çok senin tarzın hoşuma gidiyor, bilmeni isterim. (Sakın yanlış anlama, yağ çekmiyorum.) Herkese iyi tatiller!

Tatil derken? Tatil yapıyor gibi bir halimiz mi var? (Kızgın kumlar.) Fırat geçenlerde Bodrum'a gitti, (Serin sular.) onu kate ediyorsan yine de durumu kurtaramazsın. Bize tatil haram; hayat size güzel. (Drama dalında Oscar aday!) Mehmet Eren GÜNNER

Mehmet Eren GÜNNER

VIVA LA PS VITA!

Merhaba LEVEL dergisi ve Tuna Abi. Derginizi yaklaşık iki yıldır takip ediyorum. Bu size ilk mailim olacak.

1. Bu Assassin's Creed III için İkinci Dünya Savaşı döneminde geçecek diyorlar. Doğru mudur?

Doğru. Değil. Doğru, Değil... Hayır saçmalamıyorum, papatyadan bakıyorum fala çünkü o denli havada bir konu bu. Hiç kusura bakmasın kimse ama bir kez daha İkinci Dünya Savaşı çekemeyeceğim ben. (Ben bayılıyorum vallahi, daha çok yapsınlar! - Şefik) Tarih de ne kadar kıstırlı, değil mi aslında? İki tane büyük savaş var, yok Roma İmparatorluğu var, bilemedin dinozorlar var... Söyle onlarca gezegenin olduğu, galakside cirit atabildiğimiz bir ortam olsaydı, konu sıkıntısı da çekmezdik bence.

2. Şu aralar senin de beğendiğin ve oynadığın iyi bir TPS önerir misin?

Bayonetta! Hala bunu oynuyorum. Son zamanlarda iyi bir TPS çıkmadığını sen de fark ettin mi? Gears of War 3 gelse de onu oynasak.

3. Bir arkadaşımın Call of Duty: Modern Warfare 2'de "ban" yemişi. VAC durumunda sicil temiz değil yazıyor. Bu ban kalkar mı? Kalkarsa ne zaman kalkar? Süresi nedir?

Bu ban'ın kalkması için ikametgah belgesi, vergi numarası, varsa oda sicil kaydın, yoksa salon sicil... Bu problemlen hiç anlamadığım net bir şekilde belli

edebildim mi? Biz oyunları orijinal oynadığımız ve hile yapmadığımız için "ban" da yemiyoruz; n'aber? (Sıcaklardan hepsi...)

4. Duke Nukem Forever niye böyle oldu? Sizde de büyük hayal kırıklığına yol açmıştır herhalde.

Duke Nukem Forever çok kötü oldu gerçekten. Oyunun satışı da beklenenin yarısındanmış zaten. Ama yani bu kadar kötü bir oyun yapılır mı yahu? İnsan utanır. Bir de Borderlands gibi bir oyun yapmışsın; buna niye özenmiyorsun ya? Sinirleniyorum da bir yandan! (Ayrıca Brothers in Arms serisini de yaptılar ki bu yüzden DNF ile utançları katbekat artmalı bence! - Şefik)

5. Bu PS Vita çok güzel olacağına benziyor. Bu konuda görüşün nedir?

PS Vita'ya hasta olacağız hep birlikte. Harika FPS'ler oynayacağız, dokunmatik oyunlarda parmaklarımızı geliştireceğiz, GPS ile yön bulup internete cirit atacağız! Hemen gelsin, hemen!

Cevaplarsanız çok sevinirim. Yayınılarsanız havalara uçarım. Herkese sevgiler. Umut YAZAR

KASIM'A ÜÇ KALA

Merhaba LEVEL. Adım Gökhan Tiryaki, 13 yaşındayım ve uzun zamandır bu dergiyi okumaktayım. Akşamlara kadar mail okuduğunuzdan, fazla sohbet etmeyeceğim ve sorulara geçiyorum.

Bir oturup kahvemizi içseydin yahu? 13 yaşında olup kahve içiyorsan hele... Gazoz ikram edelim? Gazozun da şöhreti ne kötü değil mi... Kimse kimseye ikram edemiyor artık. Şefik dışında! (Niye satışıyorum?) (Kime gazoz ikram etmişim yine! - Şefik)

1. Daha yeni Mortal Kombat aldım. Arkadaşlarımı da bu oyunu almak için ikna etmek istiyorum ama sence oyunun en çok neyini övebiliriz? Bu oyunu almayı düşünen, hangi yönü için almalı?

Mortal Kombat, Mortal Kombat olduğu için alınır. Şimdi bu ne demek? MK inanılmaz iyi bir oyundu. En azından ilk üçü oyunu öyleydi. Bu yeni Mortal Kombat da aynen bu ilk üçü oyun gibi olmuş. Gerçek bir klasik bana sorarsan. Tamam mı düşünenler? Alın da Xbox Live'da omuriliğinize göz dikeyim.

2. Kasım ayında piyasaya birçok oyun sürülecek. (Sorum biraz saçma olacak çünkü istediğim oyunun türünü belirtmedim.) Kasım ayında hangi oyunu almalıyım?

Kasım ayında kestane patlatılır, yanında da soba giyilir. (Konuya tamamıyla uzağızım.) Doğru cevapsa elbette ki Assassin's Creed: Revelations!

3. Elimde PlayStation 3 için yapılmış bütün MotorStorm oyunları bulunmakta ama sadece bir oyun eksik ve o da MotorStorm: Apocalypse. Sence bu oyunu almalı mıyım?

Bütün MotorStorm'ları aldıysan, Apocalypse'i pas geçebilirsin zira pek fazla yeni özellik içermiyor. Oynanış da çok zevkli değil. Şefik bana dedi ki, "Oyun istersen sende kalsın." Dedim istemez. Dedi, "E ben ne yapacağım oyunu?" Dedim, "Eben mi?". Sonra konu dağıldı zaten.

4. Belki de en iyi oynadığım iki oyun PES'tir ve FIFA'dır. En son çıkan oyunlar arasında FIFA 11'in daha iyi olduğunu düşünenlerden biriyim. Erken konuşmamak gerekiyor ama size göre yeni çıkacak PES ve FIFA oyunlarından hangisi daha güzel olacak?

Bu sorunun cevabını almak için Aziz Yıldırım'a bağlanıyoruz. Aziz Bey? Alo? "Bazı" nedenlerden ötürü cevap veremiyor. Ben cevap vereyim: FIFA. Neye dayanarak bu cevabı verdiğimi soracak olursan, Fırat'tan kopya çektiğimi söylemek isterim. Futbol dan ne kadar anladığımız bilinen bir gerçek. (Doğru cevap FIFA, aferin Tuna. FIFA'nın varolduğu bir piyasada hala PES'in daha iyi olduğunu iddia edenlerle iletişim kurmuyoruz, bilginize. - Şefik) Vereceğiniz cevaplar ve mektubumu derginizde yayımlayacağımız için çok teşekkür ederim Tuna abi. Sevgiler... Gökhan TIRYAKI

ŞEFİK ABİ ARAYA GİRME!

Selam Tuna Abi ve tüm LEVEL ahalisi! Ben 13 yaşında, WoW hastası bir insanım. Derginizi 159. sayısından beri severek takip ediyorum. Bu benim ilk mailim. Her neyse fazla sıklıktan sorularıma geçiyorum...

1. LEVEL ekibinin WoW Real ID'lerini verebilir misiniz?

Bunu yapamam zira çok gizli bilgiler bunlar. Şahsen bir WoW oyuncusu değilim. Fırat da değil. Şefik de, Ayça da, Mehmet de, Ahmet de... Ama Emre? Emre sıkı bir WoW oyuncusuysun bu braktığımda. Eğer dilerse buraya ID'sini yazar. Zaten dergiyi adamın eline bırakıp gidiyoruz, istese burayı kişisel not defteri haline bile getirebilir. Demek ki neymiş? Grafikeri mutlu edeceksin! (N'aber Emre, n'aptın?) (İnanmazsınız ama o da uzun süredir WoW oynamıyor, baymış. - Şefik)

2. Arkadaşlarım Crysis 2'nin Killzone 3'ten daha iyi olduğunu söylüyor fakat ben Killzone 3'ün daha iyi olduğunu kanıslıyordum. Buradan onlara gereken cevabı verir misiniz?

Veriyorum, hazırlansınlar. Oraya gelirim... Onur, nasıl bir cevap vermeme beklilerdün acaba? Gereken cevap nasıl bir şey olmalı senin hayalinde? Bence Killzone 3 de çok iyi, Crysis 2 de. Cevabım son derece politik. Politikadan da hiç anlamam oysa ki...

3. Önceki sayınızda, Posta bölümünde Şefik Abi çoğu soruda araya parantez açma suretiyle girip konuşmaya daldı; bunun nedeni nedir? (Biliyorum şimdi tekrar aynı olacak.)

Şefik, arkadaşlara gerekli cevabı verir misin? (Keh keh...) Şefik bu kadar yazı okuyor, düzeltiyor, ediyor, o da bir çift kelam etmesin mi şurada? Sürekli soru soruyorum yahu... Bundan sonra işi tersine mi çevirsek? Ben soruları sorsam, siz cevaplasanız? Hala soruyorum! (Çevremde konuşacak kimsen yok, ben de kendime bu parantez içlerinde yer, yuva arıyorum, çok mu? Ühühühü... - Şefik)



Kene mi yaaa!

Her türlü talihsiz olay, garip bir şekilde beni buldu, buluyor ve bulacak sanırım. Rock'n Coke 2011 kapsamında zaman zaman çimlere uzanan ama çoğunlukla yerdeki yastıkları tercih eden bendeniz, bana alternatif oluşturan ve bikinisiyle çimlere yatan sayısız kıza, giydiğim kota ve ayakkabıma rağmen kenenin saldırısına uğradım. Sen koca çayırdı, çimde beni bul, ayakkabıyı geç, çorabı geç, yetmedi, kotu geç, yerleş oraya. Ertesi gün duşta yanlışlıkla söktüğüm kene, gün boyu doktor doktor dolaşmama ve hastanelerin cahil personellerle doluluğuna tanık olmama vesile oldu. Olur da üstünüzden kene bulursanız internet, birçok dokordan ve hastaneden daha bilgilendirici olacaktır. - Şefik

4. Ben yakın bir zamanda Mortal Kombat 9 aldım PS3'üme; sizce bu doğru bir seçim mi oldu?
- Mortal Kombat 9 değil, Mortal Kombat demek istedin sanırım. Evet dokuzuncu oyun ama oraya "9" eki gelmiyor. Gereksiz ukalalığa da bir bayılırım, bir bayılırım... Seçimin çok iyi diyecektim lafi eveleyip gevelemeyi bırakabilseydim. Xbox Live'da kapışalım mı? PS3'ten Xbox Live'a bağlanmayı başarırısın, Sony ve Microsoft aynı anda seni işe alır.**
5. Ve son sorum, yeni oyun aldığım zaman ne almalıyım? (Tür fark etmez, yeter ki güzel olsun.)
- Ne zaman yapacağını bu eylemi? Bu ay içerisinde hiç iyi oyun çıkmadığını göz önünde bulundurursak, inFamous 2 sana iyi gider. Şayet ki sonbahar aylarını kast ediyorsan... Aaa dur; ondan önce Ağustos sonunda Deus Ex var! Onu al. Bana da al bir tane. Bir tane de dergiden gelir. Bunu unutup bir adet de mağazadan alırım ben... Üti üç.**
- Evet sorularım bu kadardı; umarım sıklıkmamışsınızdır. Cevaplarsanız mutlu olurum fakat yayımlarsanız daha da mutlu olurum. Saygılarımla...
- Onur DUMAN

TEAM FORTRESS GÖZDEN DÜŞÜYÜR

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ekibi. Sizi 149. sayınızdan beri takip ediyorum. (Bu arada o zamanlar kapak yaptığınız Max Payne 3 hala çıkmadı.) Bu size ilk mailim, umarım yanıtlarsınız. (31 Temmuz doğum günüm ve bana çok güzel bir armağan olur.) "Fazla uzatmadan sorularıma geçeyim" gibi bir klişeyle sorularıma geçiyorum.

Doğum gününde mektup hediye ede ede garip bir hal aldı dergi. "Hediyeniz, mektubunuzu kallavi bir cevap!" diye ilan versek ve para talep etsek, sizce kazanır mıyız? (Neyi?)

1. Ben Team Fortress 2 oyuncusuyum ve bir yıl gibi bir süredir takip ediyorum oyunu. Team Fortress 2 artık Free to Play oldu ve Steam'den bedavaya indirebiliyoruz. İşin kötüsü ben oyunu 10\$'a alalı iki hafta olmuştu. Bir nevi param boşa gitti. Artık üyelğim Premium olmuş, oyunda fazladan birer şapka almış dediler ama ben hala tatmin olmadım. İşin daha da kötüsü oyunu eskiden 40\$ gibi büyük rakamlara satın almış olanlar var. Sen bu konuda neler düşünüyorsun?

İşte o 40\$'a alanlardan biri de benim! Üstelik oyunu alıp uzunca bir süre de oynamadım niyeyse... Durum şu ki Team Fortress 2 artık eski popülaritesini yitirdi. Dolayısıyla bedava olması da çok normal. Etraf "Free to Play" oyunlarla doldu, taştı. (Ücretsiz oyunlar da kitle kalitesi problemi yaşanabiliyor. Umarım aynı problem TF2'de de yaşanmaz... - Şefik)

2. Nurettin Abi'nin yazdığı Brink incelemesini okudum; güzel yazmış. Benim düşünceme göre oyun tamamen Team Fortress 2'nin kopyası olmuş. Team Fortress 2 bence daha güzel bir oyun olmasına rağmen, Brink yeni çıktığı için Team Fortress 2 arka plana atıldı. Sanırım

Steam'in oyunu bedava yapmasının nedenlerinden biri de bu. Sence de çakması değil mi Brink?

Çakma demek doğru değil. Brink de kendi çapında bir takım orijinallikler içeriyor diye biliyorum ben ama Nurettin bunu daha iyi bilir. Arayıp sorayım mı nelermiş bunlar diye? (Brink'i oynamadığım gün yüzü gibi, güneşli tatil günleri gibi, çeşitli plajlarda içilen "Frozen"lar gibi ortaya çıkmadı da ne oldu...)

3. TF2 Free to Play olunca oyun MMO'cuların tabiriyle "n00b" doldu. İşin kötüsü oyunda hile kullananların sayısı da arttı. Oyun paralyken alabileceğimiz neredeyse tek yer Steam olduğundan artık onları kimsce tutamaz. Steam bu kullanıcılar konusunda ne yapacak sence?

Steam onların hepsinin izini sürüp onları ıssız bir adaya toplayacak. Sonra adaya bir uçak düşecek, içinde Kate, Locke, Sawyer vesaire olan. Bu sinirli TF2 oyuncularını, "Others" kisvesi altında uçaktakilere saldıracak, olaylar gelişecek... Sence ne yapmalılar? Oyun artık bedava olmuş, şeyi de gelecek, kopuğu da. Bence sen başka oyunlara yönel.

4. Biraz aşırıya kaçmış olabilirim ama bu TF2 konusundaki son sorum. Ben oyunu orijinal alacaktım fakat hiçbir oyun satan yerde bulunmuyor. The Orange Box'ı alayım dedim fakat o da hiçbir yerde kalmamış. İnternette de aramadığım internet sitesi kalmadı. Çaresizliğime Steam yettiği. Siz oyunlarınızı nereden alıyorsunuz?

Steam'in varolma sebebi olarak Valve'ı gösterebilirim ben. Valve oyunlarını bu sistem üzerinden yayan en önemli firmalardan biri ve o yüzden de Valve'in oyunlarına sadece Steam üzerinden ulaşıyoruz. (Bunu sormamıştın, değil mi?) Biz oyunlarımızı firmalardan alıyoruz. Para da vermiyoruz. Kiskanmazsanız seviniriz. Teşekkürler, iyi günler. (Ben Steam'den alıyorum vallahi. - Şefik)

5. Ben PS2 sahibiyim. Evet, hala böyle insanlar var. Konsola çıkan tek yeni oyun sanırım WWE SmackDown vs. RAW. Oynanabilecek güzel oyunlar tavsiye edebilir misin? (God of War serisi haricinde.)

GTA: San Andreas'ı oynamadıysan, PS2'de çok iyi gider. Başka da oyun gelmedi aklıma, rezalet. Metal Gear Solid serisini oynamış mıydın? Onlar da iyidir bak...

6. Bir yerlerde tesadüfen Saints Row: The Third oyun içi videosunu gördüm; gülmekten karnıma ağırlar girdi ama oyun biraz aşırıya kaçmamış mı? GTAIV'ün fantastik hali diyebiliriz belki.

Kendi kendine cevapları vermişsin Mikail. Saints Row: The Third, aynen de dediğin gibi bir oyun. Eğlenceli, neşeli, ciddiyetten uzak... Çıktığında çok eğleneceğiz!

7. Elif Ablâ kadronuzdan ayrıldı mı? Hiç göremiyoruz onu.

Elif Ablâ'nız... Elif... Elif'e ne oldu hakikaten yahu? "Dergide beni görmeye devam edeceksiniz." deyip gitti. Bizi de kandırdı galiba... Düşüyorsunuz peşine!

8. Dergide sayfanın kenarında bulunan GTATürk kısmını

çok seviyorum. Forumuna da üye oldum üstelik. GTA gibi bir oyuna derginizin değer vermesi çok güzel.

GTA'ya değer biçmeyelim de neye biçelim. Bak eğer GTAIV'ü PC'de oynuyorsan, çok şahane bir yama çıktı. iCEnhancer adında bir yama bu ve grafikleri çok acayip yapıyor. Denemeyen üzülsün.

9. LEVEL DVD'lerinde demolar, videolar, tam sürüm oyunlar, müzik albümleri, oyunların duvar kağıtlarını veriyorsunuz, hepsi güzel fakat bunların yanında oyun yamaları, modlar gibi şeyler de verseniz, güzel olmaz mı?

Olur, olur da fragmanlardan, demolardan fırsat kalmıyor ki...

Sorularım bitti. Cevaplarsanız çok sevinirim. Yayınlarsanız daha da çok sevinirim tabii ki. Hepinize kolay gelsin.

Mikail Kaan KULAK

L.A. NOIRE'A ŞÜPHELİ BİR BAKIŞ

Sevgili Tuna Abi ve diğer değerli LEVEL çalışanlarına sevgilerimi ve selamlarımı göndererek başlamak istiyorum sorularıma. Derginizi 157. sayısından itibaren takip ediyorum. Umarım başarılarınız devam eder diyor ve sorularıma geçiyorum.

1. Klasik, Xbox 360 mı alayım yoksa, PS3 mü alayım tarzı sorulardan sıkıldığımı biliyorum ama ben soruya biraz da kendi yorumumu katarak farklı bir boyut katacağım. Elimde ne çok iyi, ne de çok kötü özelliklere sahip bir bilgisayar (Kısacası ortalamaya; Black Ops-vari oyunları çalıştırıyor.) var. Şimdi esas soruya geçişim, ben bu bilgisayarı satın yerine daha iyi bir özelliklere sahip bir dizüstü mü almalıyım (Dizüstü almam şart, yer açısından...) yoksa aynı bilgisayarı kullanmaya devam edip bir de PS3 mü almalıyım?

Dizüstü bilgisayar alacaksan, oyunlara yönelik hazırlananlara göz atmalısın mutlaka. Ben MSi'nin, şu geçen dergide incelemesi olan modeline hasta oldum mesela. Onu alırsan PS3 alma. Yok ben daha normal bir dizüstü alacağım, işlemcisi i3'lerden öteye gidemeyecek, en fazla 4GB belleği olacak falan dersin de PS3 al.

2. L.A. Noire'a incelemeyi okumadan önce tam bir alıcı gözüyle bakıyordum fakat incelemeyi okuduktan sonra içimdeki alma isteği yerini şüpheye bıraktı. Tuna Abi acaba sen ki L.A. Noire'in rehberini hazırlamış biri olarak, bana L.A. Noire'in "kısıtlı" bir oyun olduğu konusunda bilgi verebilir misin?

L.A. Noire çok kısıtlı bir oyun. Bilgiyi verdim, gidiyorum. L.A. Noire çok kısıtlı bir oyun değil fakat bir GTA da değil elbette. L.A. Noire'ı kaliteli bir televizyon dizisi olarak değerlendirebilirsin. Diziyi izlerken de neler olacağını az çok tahmin edersen, bazen edemezsin, şaşırırsın, L.A. Noire da işte bunun, size daha çok kontrol verilen versiyonu. (Teşbih-i belîğ.) Bence alınır, oynanır, DLC'lerle de ömrü uzatılır.

3. Tuna Abi, acaba başka herhangi bir bölüm okuyarak da (Örneğin; bilgisayar mühendisliği.) sizin mesleği yapabilir miyim?

Ben örneğin mimarlık okudum ve yıllardır oyun dergilerindeyim. Ayça deseniz Fransız Kültür Ateşesi oldu ve bizim dergide. Şefik deseniz... Şefik ne okumuştur ya? Unuttum. (Ekonometri! Ne işime yaradıysa... - Şefik) Demek ki neymiş, olmaz demeyecekmışsin!

4. PC için The Elder Scrolls IV: Oblivion tadında (Skyrim hariç.) grafiğin, detayın, diyalogun ve aksiyonun harmanlandığı bir oyun önerebilir misin?

Elder Scrolls gibi bir oyun bulmak zor lakin Dragon Age II seni oyalayabilir gibi geldi bana. Gothic de çok iyi oyundu eskiden fakat artık... Ah be Gothic... Bütün LEVEL ekibine iyi çalışmalar ve başarılar... Atakan KAMCEZ

Yeni Z68 anakartlarla her şeyin üstesinden gelin

Serinin tamamında kullanılan LucidLogix Virtu entegrasyonu ve sayısız özel bütünleşik yenilikle bu yeni teknolojiyi sonuna kadar kullanın!

Z68 kapsamlı medya özellikleri ve hızlandırılmış SSD önbellekleme teknolojisi sunar

Intel'in yeni Z68 Express yonga seti, 2. nesil Core i3, i5 ve i7 işlemcileri, güç evriminde bir sonraki noktaya taşıyor. Hem işlemci hem de grafik işlemci için overclocking desteği ile birlikte önceki H67 ve P67 yonga setlerinin faydalarını bir araya getiriyor. Ayrıca, kapasite açısından yüksek performanslı bir SSD'ye benzer bir sistem yanıt süresine ve geleneksel bir sabit diske oranla daha düşük bir maliyete sahip olan Intel® Smart Response Teknolojisi barındırıyor. Bilgisayar meraklılarının beklentilerini karşılamak üzere, Sandy Bridge işlemciler sorunsuz ev eğlencesi ve multimedya deneyimi için mükemmel ve son derece kapasiteli entegre grafiğe sahiptir. Tüm bunları en iyi şekilde sunmak üzere LucidLogix Virtu, kullanıcıların daha hızlı HD video kod çevrimi, kayıttan yürütme ve NVIDIA veya AMD ekran kartlarından oyun performansıyla birlikte Intel Quick Sync Video teknolojisinden faydalanmasını sağlayan otomatik ekran kartı değiştirme teknolojisi sunmaktadır. Bu açıdan düşünüldüğünde, kutudan çıktığı anda tüm bu özellikleri içermeyen yeni bir Z68 anakart almanın hiçbir mantığı yok. Bilgisayar kullanıcılarının ihtiyaçlarını en iyi şekilde karşılamak için ASUS, hem entegre hem de harici olan ekran kartlarından tam potansiyel elde etme olanağını tek bir paket içerisinde sahip olmaya yönelik performans isteğinizi gerçekleştirdi! ASUS, tüm Z68 serilerini LucidLogix Virtu desteğiyle birlikte tasarlamayı amaçlamaktadır. ASUS'u diğer markalardan ayıran en önemli özellik, diğer markalar bu özelliği sonradan eklerken, ASUS bu desteği ilk aşamada sunmaktadır.

Seri genelinde hızlı video kod çevrimi ve ekran kartı değiştirme desteği

ASUS Z68 anakartlarla, hem entegre hem de harici olarak takılan ekran kart performansının en iyisine sahip oluyorsunuz. LucidLogix Virtu sayesinde P8Z68-V PRO gibi modeller, ihtiyaca göre hem entegre hem de harici olarak takılan ekran kart performansının en iyisine sahip oluyorsunuz. HD video izleme, çok daha fazla enerji tüketimine neden olan ayrı ekran kartını çalıştırmaya gerek duymadan entegre ekran kartını kullanmaktadır ve 1080p filmleri veya en yeni bilgisayar oyunlarına adanmış grafik işlemci çıkışı için bu ekran kartlarını kullanmaktadır. Böylece, mümkün olduğu anlarda performans ve enerji tasarrufunun keyfini sürersiniz.

Geniş Depolama Seçenekleri ve SSD Teknolojisi Bir Arada

Z68 mimarisinin bir başka yeni özelliği de işletim sistemi ve diğer işlemlerin sıkça eriştikleri kısımlar için önbellek olarak kurulu bir SSD kullanan Intel Smart Response Teknolojisidir. Bu teknoloji, enerji tasarrufunda bulunmak ve uzun süreli aşınma-yıpranmayı en aza indirmek üzere erişim hızlarını artırır ve boş sürücü dönüşünü azaltır. Daha az gecikme ve daha kısa yükleme sürelerine sahip sorunsuz bir sisteme sahip olursunuz ve bu kesinlikle sisteminiz için bir artıdır.

En iyi seçimi yaparken doğru kararı vermek

DIGI+ VRM dijital güç tasarımına sahip benzersiz ASUS Çift Mikroişlemci'nin dahil edilmesi, gerçek anlamda zorlayıcı bilgisayar gücü arayanlar için yüksek overclock performansını mümkün kılmaktadır. Sistem Tweak işlemi sırasında daha fazla istikrar ve yüksek performans elde edilmesi için geliştirilmiş güç aktarımı ve daha hassas overclock ayarlarına sahiptir. Dijital voltaj regülatörleri, güç kaybını neredeyse tamamen ortadan kaldırmaktadır ve benzersiz bir verimlilik sağlamaktadır. Ayrıca, eski salt klavye BIOS ayarlarının modasını geçiren özel ASUS UEFI BIOS sayesinde BIOS ayarlarını mouse ve simge tabanlı grafik arabirimi üzerinden yapabilirsiniz. Böylece önyükleme önceliğinin belirlenmesi, aynı Windows'ta olduğu gibi sürükle-bırak kolaylığında olur.

Bir sonraki bilgisayar kurulumunuz için yeni adres

ASUS'un P8Z68-V PRO ve diğer yeni anakartları, 2. nesil Intel Core işlemciler ve Z68 Express yonga setinin gerçek gücünü ortaya çıkartmaktan çok daha fazlasını yapar. Overclocking yetenekleri ve enerji tasarrufu sağlayan özellikleriyle, şu anda mevcut olan Z68 anakartları arasında en iyi olanlardır.

YAKIN PLAN

Tüm ASUS P8Z68 anakartları, ister bütünleşik ister harici VGA çıkışı kullanın, iGPU entegre ekran kartı ve ayrı ekran kartları arasında LucidLogix® Virtu™ değişimini destekler.



Bütünleşik çıkış kullanımı
(Lucid i-Modu)

Eklenti VGA kullanımı
(Lucid d-Modu)

AVI dosyalarını MPEG4'e dönüştürün (Ne kadar azsa o kadar iyidir)

Sadece Ayrı Kart

3.5 dak.

Lucid d-Mode'ye sahip ayrı kart

1.1 dak.

3 kata kadar daha hızlı video dönüştürme

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



FIFA 12

Çıkış tarihi: 27 Eylül 2011

2011 yılını açık ara önde kapatan FIFA serisi, FIFA 12'de futbolcu hareketlerini bir sonraki aşamaya taşıyor. Önümüzdeki ay piyasaya sürülecek olan oyun, PES 2012'nin iki futbolcuyu aynı anda kontrol edebilmeye imkan veren mekanizması karşısında yine favori gözüküyor.

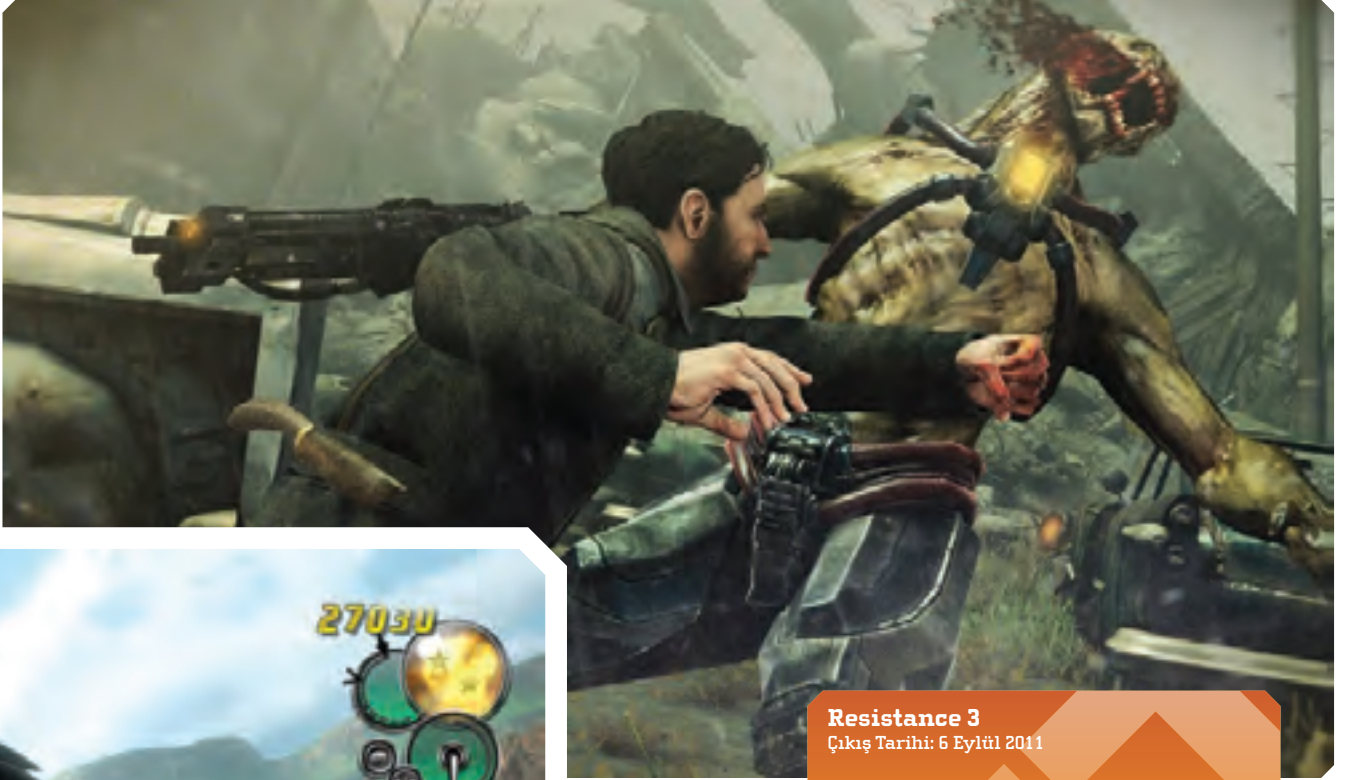


Ultimate Marvel vs. Capcom 3

Çıkış tarihi: 15 Kasım 2011

Marvel vs. Capcom 3'ün geniş kadrosuna 12 yeni dövüşçü daha dahil ediliyor. Yeni dövüşçülerle birlikte kadrosunu 50 kişiye tamamlayan oyun, Kasım ayında PlayStation 3 ve Xbox 360 için piyasada olacak.





Resistance 3

Çıkış Tarihi: 6 Eylül 2011

I am Chimera! Bunu Chimera'ların kendi ağzından duymayı siz de özlediniz mi? Önümüzdeki ay başına kadar sabredin; çünkü geri dönüyorlar! PlayStation 3'e özel FPS serisi Resistance, üçüncü oyunuyla her zamankinden daha büyük bir etki yaratmak için geliyor.



Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi

Çıkış Tarihi: 2011'in dördüncü çeyreği

Dünyanın en güçlü çocuğu Goku, Dragon Ball meselesi için bir kez daha evimize konuk oluyor. Goku'nun son macerası bu yılın sonuna doğru PlayStation 3'e ve Xbox 360'a geliyor.



NBA 2K12

Çıkış Tarihi: 4 Ekim 2011

NBA'de lokavt ilan edilmesinin ardından seyir zevki tehlikeye giren oyuncular, neyse ki 2K Sports sayesinde NBA hasretini bir nebze dindirebilecekler. Oyun için yayınlanan ilk resmi ekran görüntüsüyle Dirk'ün Heatles'i devrişini temsil ediyor.



Fotograf: Burak Tuna

TURKCELL LEVEL LİG

Ay 8

Oyun **Angry Birds**

Platform **Turkcell T20 Maxiphone**

Çok uzun bir süredir PC, PlayStation 3 ve Xbox 360 üçgeninde dönüp durduğumuz LEVEL Ligi'nin yıllar sonra yeniden mobil platformlara uğrayışını sevinçle duyurmak isterim; üstelik sıradan bir oyun için değil, dünyada bir fenomen haline gelen Angry Birds için! Turkcell'in satışa sunduğu ve uygun fiyatıyla dikkat çeken Android işletim sistemli Turkcell T20 Maxiphone'a Angry Birds'ü yükledik, birbirimizi iyice kızdırdık ve mücadeleye başlamak için tuhaf düzenekler kurup kuşları fırlatmaya başladık. Oyunun ilk beş bölümünde üçer hak kullanarak maksimum puana ulaşmaya çalıştığımız sistem paralelinde, yıllarını Angry Birds'e vermiş olan Emre'nin favori olduğu bu ayki mücadelede kimin birinci olduğunu merak ediyordunuz? O halde okumaya devam edin!

Puan Durumu



İSİM	BU AY	TOPLAM	MAÇ	BAŞARI
Şefik	8	70	8	8.75
Emre	7	57	7	8.14
Ahmet	10	48	7	6.86
Ayça	0	6	1	6.00
Eray	0	24	4	6.00
Fırat	6	45	8	5.63

Ayın Galibi

AHMET SAKA

10 PUAN

Emre'nin favori olduğu Angry Birds mücadelesi, sürpriz bir şekilde Ahmet'in birinciliğiyle sonlandı. Bu sonuçtan sonra intihar eden Emre...



1



Angry Birds'ü her türlü platformda denememe rağmen hiçbir zaman oyuna fazlasıyla yoğunlaşmadım, haliyle yeterli tecrübeye sahip olduğumu düşünmeme rağmen Emre'nin var olduğu bir ligde birincilik hayali kurmuyordum. Kendi kendime uyguladığım bu psikolojik baskı, ilk olarak dördüncü bölümde kendini gösterdi ve başarısız olduğum bu bölüm yüzünden beş bölüm sonunda toplam 198.540 puana ulaşabildim.

Turkcell T20 Maxiphone

Turkcell'in "Maxiphone" adını verdiği ve uygun fiyatıyla dikkat çeken telefonun başında saatler geçirmeniz için her şey mevcut. Müzik dinleyin, oyun oynayın, internette gezinin, fotoğraf ve video çekin, maillerinizi kontrol edin, Facebook'tan arkadaşlarınızla her an iletişim halinde kalın, Twitter'dan Shaquille O'Neal'ı takip edin... Daha fazlasını da kendiniz keşfedin artık!

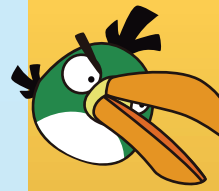


2



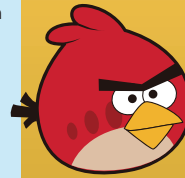
Sırada Emre var. Emre, Angry Birds'teki her bölümü üç yıldızla bitirme saplantısı sayesinde oyunu yalayıp yutan biri olarak ligin favorisiydi. Ben de dördüncü bölümü tamamlayamadığım için Emre'nin beni geride bırakacağından emindim. Dört bölüm boyunca sürekli olarak beni geride bırakan Emre, beşinci bölümü istediği puanla bitiremedi ve toplamda 197.920 puan yaparak ikinci sırada yer aldı; şimdilik.

Oyuncular



Ahmet

AB Tecrübesi: **Az**
Favori Kuşu: **Yeşil**
Kızgınlık Seviyesi: **Yüksek**
Bahis Oranı: **10.00**



Emre

AB Tecrübesi: **Çok**
Favori Kuşu: **Kırmızı**
Kızgınlık Seviyesi: **Düşük**
Bahis Oranı: **1.50**



Fırat

AB Tecrübesi: **Orta**
Favori Kuşu: **Sarı**
Kızgınlık Seviyesi: **Düşük**
Bahis Oranı: **5.00**



Şefik

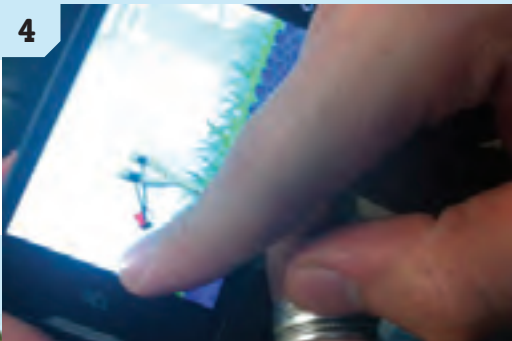
AB Tecrübesi: **Orta**
Favori Kuşu: **Siyah**
Kızgınlık Seviyesi: **Çok Yüksek**
Bahis Oranı: **2.50**

3



Önce beni, sonra da ayın favorisi Emre'yi dikkatle izleyen ve bölümler hakkında ipuçları toplayan Ahmet, gösterdiği sürpriz çıkışla ilk üç bölümde Emre'yi geride bıraktı. Bu performansının aynı şekilde devam etmeyeceğini ve sonraki zor bölümlerde zorlanacağını düşünüyorduk ama en iyi skorları elde etmese de son iki bölümü de başarıyla tamamlamayı bildi ve toplamda 199.010 puan toplayarak liderliği ele geçirdi.

4



Turkcell T20 Maxiphone'da Angry Birds mücadelesine katılan son isim Fırat oldu. Oyunu saatlerdir oynamış olmamız nedeniyle tam da oyunun ortasında telefonun şarjının bitmesi, Fırat'ın konsantrasyonunu ciddi anlamda baltaladı. Kısa bir şarj süresinden sonra bölümleri oynamaya devam eden Fırat hem dördüncü, hem de beşinci bölümü tamamlayamayarak toplamda 160.620 puanda kalıp bu ayı son sırada tamamladı.

Eliniz boş kalmayacak

PlayStation Vita, bu yıl sonunda piyasada!

Planım şu: PS Vita aldıktan sonra telefonumu da kapatıp uzaklara gitmek. Çünkü biliyorum, bana rahat vermeyecek kimse. Yok "Evide oturup oyun mu oynayacaksınız?", yok "Öfff şu aleti getirip durma yanında ya!", yok "Yaşın kaç oldu?!"... Çekemem. O yüzden alacağım Vita teneke yağımı, gideceğim bana ulaşamayacakları en uzak noktaya. Bunu yapacağım ama dergiye cihazın incelemesini taşımaktan da geri kalmayacağım.

PS Vita konusunda heyecanlı olmamın bir nedeni de Sony'nin akıllanmış -gibi gözüküyor- olması. Yani çok büyük bir ihtimalle PS Vita, PSP gibi patlak olmayacak. Her ne kadar PSP ilk zamanlarda çok güzel bir aletmiş izlenimi verse de kısa sürede Sony'nin stratejik hatalarından payını alarak, anlamsız bir alete dönüştü. Nintendo DS yükselişini sürdürürken, PSP ancak ve ancak Uzak Doğu'da tutunabildi, kıyıları aşılırdıkça PSP sahibi insan bulmak da zorlaştı.

PS Vita'da bu olmayacak. Sony bu defa akıllı davranıyor. PSP'nin tüm eksiklerini giderdiği gibi şu an piyasada ne kadar işe yarayan, popüler olan teknoloji varsa onları da sisteme entegre ediyor. (Uyduruk 3D teknolojisine yanaşmamış bile üstelik. Ya da PS Vita 3000 modeline mi

Near



Her PS Vita'da bulunacak olan Near özelliği, PS Vita'nızı internete bağlı tuttuğunuz sürece devrede olacak olan, hoş bir teknoloji. Öyle ki PSN'i kullanacak olan bu özellik sayesinde çevredeki PS Vita oyuncularının bilgisi, o an ne oynadıkları veya son zamanlarda neyle meşgul olduklarının bilgisini alabileceksiniz. Near'ın hangi bölgelerde etkin olacağını (ABD'deki bir adamın ne yaptığını merak etmek istemeyebilirsiniz.) da siz belirleyeceksiniz ve bu sayede birlikte oynayabileceğiniz oyuncular da daha kolay bulacaksınız. Sosyalikte sınır tanımamak için, hep beraber Near'a!

ekler?) Cihazda yok yok resmen ve bir oyun canavarı olmasının yanında, tam bir iletişim üssü olacağı da benziyor.

Bir PS Vita, hepsine yeter

Cihazın en temel özelliği elbette ki oyun oynamak ve oyun konusuna da ilerleyen dakikalarda değineceğiz. Ondan önce, PS Vita konusunda kesinleşen diğer özelliklere bir göz gezdirelim.

PSP'nin görüntüsüne bir hayli benzeyen PS Vita'da oyun keyfimiz, PSP'yle neredeyse aynı olacak ama elimizi biraz daha kontrollü kullanmamız gerekecek. Bunun iki nedeni var: Birincisi aletin iki tane analog stick'e sahip olması. Cihazın arka yüzünün dokunmatik bir panelle kaplı olması da ikinci fark yaratan etken.

İkinci analog stick, bana sorarsanız mucize gibi bir şey. 30 tane FPS yaptılar PSP'ye, bir tanesini oynamak gelmedi içimden. Şimdi, PS Vita saye-

sinde şahane FPS'leri, PS3'teki konfora sahip olarak oynayabileceğiz.

Dokunmatik arka panel konusuya bir hayli enteresan çünkü daha önce böyle bir şey görmedik. Birkaç oyunda bu panelin birebir kullanıldığını gözlemleme imkanımız oldu. Örneğin Uncharted'da Drake merdivenleri ve ipleri, bu dokunmatik panele ellerinizi sürüttüğünüzde tırmanıyordu. Bir başka oyunda da yeryüzünün şeklini değiştirerek bombeler yaratıyor ve bir topun hareketlerine yön veriyorduk.

Eğer bir oyun PS Vita'nın arka panelini destekleyecek olursa aleti eskisi kadar rahat tutamayacağız çünkü parmaklarımız, yanlış hareketler yapmamıza neden olabilecek. Fakat bir yandan da oyunlara büyük yenilikler getireceğini düşünmekteyim.

Sudan ucuz...mu?

Cihazın ABD satış fiyatı 249\$ ki bu Wi-Fi olan mo-



deli. Eğer Wi-Fi + 3G olsun derseniz, 299\$'ı gözden çıkarmanız gerek ki bu Türkiye için 1000TL falan olur diye düşünüyorum. (Ayıp, yapmayın lütfen.) Normalde 3G'li modeli tercih etmemiz yönünde davranırdım ama PS Vita için bunu söyleyemeyeceğim çünkü alet PSP'den farklı olarak, internete tam destek veriyor.

PSP'nin Wi-Fi'a sahip olduğunu duyduğumda, her türlü oyunu internet üzerinden oynayabileceğimi de düşünmüştüm. Ne var ki bu, pek az oyunda oldu ve çoğu oyunun da sunucuları boştu zaten. Sonradan öğrendim ki PSP'nin gücü internet üzerinden oyun oynamaya pek yetmiyormuş. PS Vita ise sizi sosyalleşmeniz için her yönden teşvik edecek. Wi-Fi ile bağlan diyecek, olmuyorsa 3G'yi açayım diyecek, LiveArea'dan diğer oyuncularla bir şeyler paylaşmak ister misiniz diye soracak, Near teknolojisiyle yakınınızdaki oyuncularla kapışmanıza izin verecek... Anlayacağınız PS Vita'yı sürekli internete bağlı tutmak isteyeceksiniz çünkü bunu yapmazsanız, birçok güzel özellikten mahrum kaldığınız hissiyatına kapılacaksınız ki bu

yalan da değil.

Near konusunu bu sayfalardaki bir kutuda işledik; LiveArea'ya değinelim. Bu yeni özellik sayesinde oynadığınız oyunlarla ilgili tüm paylaşımlarınızdan herkese haber verebileceksiniz. Aynı şekilde diğer oyuncular da sürekli bir şeyler paylaşıyor olacak ve bu da Facebook'un oyuna odaklı versiyonu gibi bir alan oluşturacak. Dünyanın dört bir yanındaki oyuncularla tanışmak, onlarla oyunlarda buluşmak ve sosyalleşmek için muhteşem bir fırsat.

Görselliğe önem verenlere

Ekranın dokunmatik olduğunu biliyorsunuzdur ama ben bir yandan analog stick'le oynayıp bir yandan da yeri geldiğinde ekrana dokunmaya karşıyım. (Uncharted'da var bu.) Sırf ekrandan oynanan oyunlar çok güzel olacaktır diye düşünüyorum ama "hybrid" olanlara karşı şu an biraz mesafeliyim.

PSP'nin 480x272 çözünürlüğe sahip 4.3 inç büyüklüğündeki ekranına karşın PS Vita 5 inç'lik ve 960x544'lük, yüksek çözünürlüklü bir OLED ekranla geliyor. Sizin buradan anlayacağınız şu: Oyunların grafikleri, gerçekten inanılmaz olacak.

(Belirteç: PS3'ten daha iyi veya PS3'e eş değer değil.)

Bu kadar yüksek çözünürlüklü kaplamayı, bol poligonlu modeli nereye sıkıştıracağız? UMD'lere mi? Hayır; PSP'nin medya formatı UMD'ler artık yok. Oyunları ya PS Store'dan dijital olarak satın alacağız ya da henüz nasıl bir şey olduğu belli olmayan hafıza kartlarında dükkanlardan satın alacağız. Bu kartların çok önemli de bir özelliği olacak: Tüm oyun kayıtlarımız, oyunlara indirdiğimiz ek paketler de bu karta kaydedilecek. Böylece cihazın belleğine bir şey mi olmuş, oyunu başka bir PS Vita'da oynamak istiyor ama kayıtlarınıza mı ulaşamıyorsunuz; bunların hiçbirini dert etmenize gerek kalmayacak.

PS Vita -bana sorarsanız- bomba gibi geliyor ve bu yıl sonunda ona ucuz veya pahalı, bir şekilde sahip olacağız. Tavsiyem Wi-Fi + 3G modelini almanız yönünde fakat tabii ki bu iş paraya da bakıyor. Emektar PSP'lerinizi yavaş yavaş elden çıkarmaya bakadurun, ben de size cihazın çıkışında hangi oyunları almak isteyeceğinizden biraz bahsedeyim... ■





PS Vita Çıkış Oyunları

Konsol aldırarak oyunlar geliyor

PS Vita için birçok oyun yapım aşamasında ve onların hepsine burada yer vermek isterdik fakat sadece dikkat çeken çıkış oyunlarından bahsetmenin, ilk aşamada daha anlamlı olduğuna kanaat getirdik. Bakın bakalım cihazı aldığınızda, yanında hangi oyunları da almak isteyeceksiniz...

Reality Fighters Yapım: Novarama

En ilginç oyunlardan biriyle başlıyoruz maratona. EyePet gibi, sizin belirleyeceğiniz bir bölgeyi arena olarak kullanacak Reality Fighters ve yine kendinize benzettiğiniz veya tamamıyla hayali bir karakterle bu arenada maça çıkacaksınız. Ne maçı? Dövüş maçı. Bu bir dövüş oyunu fakat oyunun amacı Tekken veya Street Fighter gibi teknik bir oyun tecrübesi sunmaktan çok farklı. Burada amaç, tam anlamıyla eğlenmek ve dünyaya kendinizi, kendiniz olarak tanıtmak. Maçlardan dilerse karşı tarafın karakterini de alıp çıkabileceğiniz için kendinize bir ganimet odası da hazırlayabileceksiniz. Böylece herkes, sizin ne kadar iyi dövüştüğünüzü görmüş olacak.

Super Stardust Delta Yapım: Housemarque

Evet, bu oyunu PS3'te ve PSP'de oynadınız ama PS Vita'da da oynamak isteyeceksiniz. Oyunun şöyle güzel bir özelliği var ki cihazın dokunmatik ekranına basarak kara delikler yaratabiliyoruz. Analog

stick'lerse ateş etmemize yarıyor. Amacımız Asteroids misali, tüm başı boş asteroidleri yok etmek. Kamera açısının, PS Vita'yı hareket ettirerek ayarlanabildiği ve yine cihazı sallayarak çok saldırıları yaratabildiğimiz Super Stardust Delta, maalesef ki herhangi bir multiplayer özelliği içermeyecek ama skorumuzu PSN'den paylaşabileceğiz.

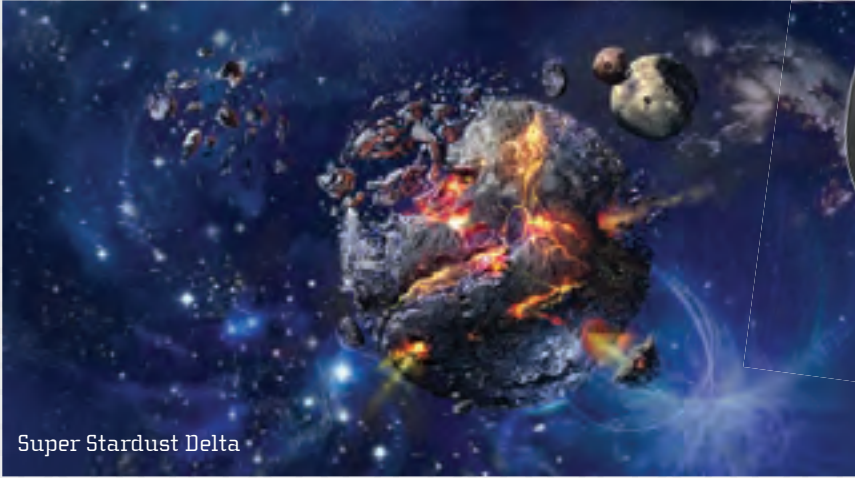
WipeOut 2048 Yapım: Sony

Oynamaktan büyük keyif alacağımız, eskimeyen

bir yarış oyunu WipeOut. Yeni oyunda New York'tayız ve yine amacımız turnuvalara girip galip çıkmak. Kontroller analog stick'le sağlanabildiği gibi, cihazı sağa sola çevirerek de gemimizi kontrol edebileceğiz. Hızlanmak için arkadaki dokunmatik paneli kullanacağız, silahlarımızı da dilersek sesli komutla harekete geçirebileceğiz. PSN üzerinden yedi kişiye kadar destek verecek olan oyun, PS3 oyuncularıyla da kapışmanıza da olanak tanıyacak. Kazanan kişi dilerse kameraya sırtarak fotoğrafını diğer oyunculara gönderebilecek.



WipeOut 2048



Super Stardust Delta

Uncharted: Golden Abyss

Yapım: Naughty Dog

Tüm PS Vita tanıtımlarında yer alan, cihazın en büyük oyunlarından biri olmayı hedefleyen Uncharted: Golden Abyss, ilk oyundan önceki bir zaman diliminde geçiyor. Konu olarak 400 yıl önce bir İspanyol keşif ekibinin ABD'de nasıl yok olduğu işleniyor ve Nathan Drake olarak biz de bu olayın arkasındaki sır perdesini aralamaya çalışıyoruz.

Oyunu hem standart PS3 gamepad'ile oynamış gibi oynayabileceğimiz gibi, dilersek de dokunmatik ekranın ve arka panelin nimetlerinden de faydalanabileceğiz.

Sound Shapes

Yapım: Qeasay Games

Müzik oyunlarının duraklama dönemine girdiği bir dönemde hazırlanmaya başlayan Sound Shapes, sarı bir kürenin maceralarını konu

alıyor. İki boyutlu bir ortamda, duvarlara yapışarak ilerleyebildiğimiz ve müziğin ritmine göre hareket eden engellerin üstesinden geleceğimiz oyunda kullanımı kolay bir bölüm editörü de bulunacak. Kendi yarattığımız bölümleri daha sonra LiveArea üzerinden paylaşabilecek ve başka oyuncuların yapımlarını da indirerek oynamaya şansı yakalayabileceğiz.

LittleBigPlanet

Yapım: Tarsier Studios

Sackboy geri dönüyor. Hem de beşinci kez... Farkında olmadan Sony, önümüze dört tane LittleBigPlanet oyunu koydu bile ama PS Vita'da bir tane daha oynamaya, bir şey diyemeyeceğiz. Dört kişiye kadar multiplayer desteği bulunan bu yaratıcı platform oyunu, PS Vita'ya özel dokunmatik ekranı kullanacağımız mini-oyunlar da içerecek. Kostümlerinizi, yarattığınız bölümleri de alıştığımız üzere PSN'de paylaşabileceksiniz.



Tüm çıkış oyunları

Everybody's Golf
Hustle Kings
Little Deviants
LittleBigPlanet
ModNation Racers
Reality Fighters
Smart As
Sound Shapes
Super Stardust Delta
Top Darts
Uncharted: Golden Abyss
Virtua Tennis 4
WipeOut 2048

Hazırlık aşamasında olan diğer oyunlar

BioShock Vita
BlazBlue: Continuum Shift II Plus
Broken
Call of Duty
Dragon's Crown
Dungeon Defenders
Dust
Dynasty Warriors
F1 2011
Gravity Daze
Killzone
LEGO Harry Potter: Years 5-7
Michael Jackson: The Experience
Mortal Kombat Vita
Mr. Ink Jet
Oddworld: Munch's Odyssey
Oddworld: Stranger's Wrath
Rayman Origins
Resistance
Ridge Racer
Rugby Challenge
Ruin
Shinobido 2: Tales of the Ninja
Silent Hill: Book of Memories
Stardrone
Street Fighter X Tekken
WWE '12



LittleBigPlanet



Sound Shapes

S4 LEAGUE

IRON EYES

Sezon iki

S4 League'de kuşatma heyecanı

Bakalım birinci sezonda S4'te ne oldu. Oyuncular savaştı, oyuncular tanıştı, oyuncular bedava oyun oynama keyfi yaşadı.

Şimdi ikinci sezona, S4 League: Season 2, yani Iron Eyes'da neler olacağına bakalım. Evet, oyuncular yine birbiriyle kapışacak, yine sosyal ortamlarda bulunulacak ama bu defa, her şey bir öncekinden çok daha farklı olacak.

Uçtum, uçuyorum, inemiyorum!

Season 2: Iron Eyes yepyeni iki harita, yepyeni bir oyun modu, bolca yeni kostüm ve yepyeni silahlar ekliyor oyuna.

Öncelikle haritalara bakalım. Skyline ve Ironheart adında iki adet harita oyuna ekleniyor. Bu iki haritanın birbirinden ayrılan iki önemli özelliği var: Bir tanesi mavi, diğeri mor ama alaplaya gerçekten bu konuda iyi bir çalışma yürütmüş ve iki haritayı birbirinden farklı kılmış.

Skyline, adından da anlaşılacağı üzere gökyüzünde ve buraya uzanan devasa sütunların üzerinde yer alıyor. Oyuncuların buradaki en büyük derdi diğer oyuncular değil, direkt olarak aşağı düşmemek çünkü birbirinden bağımsız olan sütunlar arasında geçiş yapmak pek de kolay değil. Bazı gelecekte geçen yarış oyunlarındaki gibi, burada da platformlar arasındaki geçişi çeşitli "atlama noktaları" sağlıyor. Bir oyuncu buradan atladıktan sonra, onu yakalamak için illa ki diğer oyuncunun da aynı platformu kullanması gerekiyor. Tabii ki bunları yaparken ateş etmek de serbest.

Yükseklik korkusu olan oyuncular (Mesela ben...) savaşmak için diğer haritayı, Ironheart'ı seçebilecek. Kocaman bir küre olan bu haritanın her tarafı metalle kaplı. Yükseklik yok, platform yok. (Az sayıda olabilir.) Bir labirenti andıran bu bölümdeki rakipleriniz de yine ikincil düşmanınız. Birinci sırada dengesiz nükleer patlamalar bulunuyor. Sakin sakin koşarken, düşman ateşi yerine üstünüze bir reaktör patlarsa, sakın şaşırmayın.

Kuşatmanın kuralları

Bu iki güzel haritaya, yepyeni bir oyun modu eşlik ediyor. "Siege" adındaki oyun modunda amacımız, düşmanın üssünü ele geçirmek. Üstelik bu mod tam anlamıyla





■ Bir zamanlar dışı ninjalar vardı... Yeni moda bu olsa gerek!



bir etkendir ve alaplaya'nın da bu konuda size birkaç hediyesi var: Yeni kostümler! Imperial ve Royal Guard Set gibi yeni kostümler oyuna eklenecek ve bunları giyerek, uzun süredir aynı kıyafetlerde gördüğünüz karakterinize yeni bir soluk getirebileceksiniz.

Yeni silahlar arasındaysa Assault Rifle, Guillotine Counter Sword ve Turret bulunuyor. Turret, normal bir silah gibi kullanılmıyor. Onu yanınızda taşıyorsanız hareket halindeyken kullanılmıyor. Turret çok kısa bir sürede bir noktaya kuruluyor ve seri atış imkanı veriyor. Lakin birisi üzerinize uçup ağzınıza çok rahat patlatabiliyor.

Tüm bu gelişmeler sizi heyecanlandırdıysa hemen s4.alaplaya.net adresine girin ve ana sayfadan ikinci sezonu indirin. S4 League oyuncularının çoktan başına oturduğunu düşündüğüm bu paket, S4 League'e başlamak isteyenler için de heyecan verici bir başlangıç sunacaktır. ■

bir meydan savaşına da ev sahipliği yapıyor olacak. Dolayısıyla takımınızın gerçekten iyi anlaşması için önemli oluyor, karşı takımın üssünü ele geçirmek için sadece siz uğraşıyorsunuz, diğer herkes oturmuş, birbiriyle savaşıyor. Hoş değil. Bir görevin olduğu MMO oyunlarında, lütfen o göreve yönelik oynayın arkadaşlar. Kendinizi kaybedip bir köşede savaşmanın pek bir faydası olmuyor. Beni dinlediğiniz için teşekkürler; habere devam edebiliriz.

Bu kadar laf söylememe rağmen, Siege modunda düşmanı öldürmek de puan kazandırıyor; hatta bu modda çoğu hareketiniz size puan kazandırmakta ve nihai amaç da aslında üssü ele geçirmek değil, üssü kapmak sadece puan demek ve oyunun kazanını, belirli bir puana (200 veya 400 olarak belirlenmiş durumda.) ilk ulaşan takım oluyor. Bu puana etki eden en büyük faktör elbette ki üsleri ele geçirmek fakat düşmanları öldürmek ve takım arkadaşlarınızı iyileştirmek (Şifacılar gün doğdu.) de ulaşmanız gereken puana katkı sağlıyor.

Masal, savaşla başlar

MMO oyunlarında, diğer oyunculardan farklı gözükmek önemli





Cosplay rüzgarı Türkiye'de

ToruCon 2011 ODTÜ'de gerçekleştirildi

Türkiye'deki "cosplay" meraklıları, ToruCon'un liderliğinde ve LEVEL'in basın sponsorluğunda, 25 Haziran'da

Ankara'daki Orta Doğu Teknik Üniversitesi kampüsünde bir araya geldiler. Özellikle ABD'de ve Japonya'da kalabalık bir kitle tarafından önemsenen cosplay kültürü, artık ülkemizde de geniş çaplı organizasyonlarda varlığı göstermeye başladı.

Şehrin gürültüsünden uzak, yüksekçe bir tepede bir grup kostüm aşığı insan, tüm iklim şartlarını görmezden gelerek, sevdikleri hobilerini gururla sergilediler. Türkiye'nin dört bir yanından gelenlerin hep beraber zevk aldıkları bu eğlenceli etkinliğin tek amacıysa cosplay meraklısı herkesin bir arada güzel bir gün geçirebilmesiydi. Bunun için de kostümlerini giyen ve farklı rollere bürünen 200'ü

aşkın kişi bir araya geldi.

Katılımcıları girişte bir palyaçonun karşıladığı etkinlikte boyunun iki katı uzunluğunda mızrak taşıyanlar, pelerinlere bürünenler ve kalkanlarıyla atmosfere katkı sağlayanlar göze çarptı. Anime meraklıları, çizgi-roman severler ve kendi hayal gücünü ortaya koyanların rengarenk bir görseellik sağladığı etkinlik alanında bir de kostüm yarışması düzenlendi. Büyük emek harcararak ortaya koydukları kostümlerini yarıştıran katılımcılar, yarışmada boy gösterip kostümlerini anlattılar.

Bilgi yarışmaları eşliğinde dağıtılan çizgi-romanlar ve herkese dağıtılan LEVEL dergisi bir köşede dursun, jüri özel ödülleri ve büyük ödül oyun konsolu hiçbir katılımcının elinin boş dönmesini sağladı. ■



Tasarımını yap, ödülü kap

Akbank Caz Festivali'nde giyilecek tişörtü sen tasarla!

Bu yıl 21.'si düzenlenecek olan Akbank Caz Festivali, bu sene daha heyecanlı geçeceğe benziyor. Her sene binlerce kişinin takip ettiği, izlediği ve görev aldığı festival bu yıl müzikseverlerin dışında tasarım ve sosyal medya meraklılarının da ilgisini çekecek bir yarışmayla başlıyor. Yarışma, artık çoğu markanın tercih ettiği gibi, Facebook'ta gerçekleşecek. Yapmanız gerekense bir tişört tasarlamak.

Herhangi bir tişört değil elbette. Bu tişört 21. Akbank Caz Festivali'nde müzisyenler ve festival ekibi tarafından giyilecek, tasarımınızı görmeyen kalmayacak.

Akbank Caz Festivali'nin ruhunu yansıtabilecek amatör ve profesyonel tüm katılımlar değerlendirilmeye açık. Yarışma, beğenilen tasarımların Facebook kullanıcıları tarafından oylanmasıyla gerçekleşecek, en fazla oy alan yarışmayı kazanacak.

21. Akbank Caz Festivali'nin resmi tişörtü olacak

ödüllü tasarım, festival boyunca sanatçılar ve çalışanlar tarafından giyilecek. Tişörtün tasarımcısı 22 Ekim'de gerçekleşecek Zaz konserine iki kişilik bilet ve sürpriz ödülleri sahibi olacak. Kazanan tasarıma oy verenler arasından yapılacak çekiliş sonucunda 50 kişi de ödüllü tişörtü kazanacak. Eğer bu heyecan uyandıran yarışmaya katılmak isterseniz, hemen www.facebook.com/AkbankSanat adresine girin ve katılım detaylarına ulaşın. Hala bekleyenler görüyorum? ■

Akbank "Kur Yönet"ten sosyal medyanın patronlarına ödülleri

Çok ciddi bir başlık attık, sanki ekonomi dergisiymiş gibi bir hava oluştu. Aslında bahsetmek istediğimiz bir oyun. Akbank tarafından yayında ve başlatıldığı 29 Haziran'dan sonraki ilk beş gününde, 8.533 kişi tarafından 10.186 kez oynanmış durumda.

Kur Yönet adındaki oyun, stratejinizi iyi belirleyip Akbank ürünlerini kullanarak küçük bir işletmeden, kurumsal bir şirkete dönüşmenizi istiyor. Bu yolda nasıl bir strateji geliştirmeniz gerektiği, nasıl başarılı olacağınız hep size kalmış.

Akbank'ın KOBİ'ler için özel olarak hazırladığı www.kobilersizinin.com adresi

sadece Kur Yönet oyununa ev sahipliğini yapmakla kalmıyor. Site KOBİ'lere gereksinim duydukları danışmanlık ve bilgilendirme hizmetlerini sağlarken özel avantajlar da sunuyor.

Eğlencenin ve rekabetin kesintisiz yaşandığı oyun maalesef 8 Ağustos'ta son bulacak ve kazananlar ödülleri kavuşacaklar. Ne var ki geç kalmış sayılmazsınız. Bugün ayın 1'i olduğuna göre, sıkı bir tempo ve iyi bir stratejiyle hala bir şansınız olabilir. Hemen patron koltuğuna oturun ve firma isminizi belirleyip bu maratondaki yerinizi alın; kim bilir belki de içinizdeki cevher ortaya çıkar ve birinciliği siz kaparsınız.

8 Ağustos'a kadar oynanabilecek olan Kur Yönet hakkında detaylı bilgiye Kur Yönet Oyun veya Akbank Facebook sayfasından ulaşmak mümkün.



Yeni bir boyuta yolculuk

ASUS VG236 Full HD 3D monitör, Trace Free II Teknolojisi ile güçlendirilmiş ultra akıcı 3D deneyimini artırıyor.

Son parkura girdiniz ve aksiyon daha da yoğunlaşmaya başladı, o halde NVIDIA® 3D Vision™ desteği sunan* ASUS VG236 3D monitör ile hızlanmaya hazır mısınız? 23 inç genişlikteki ekranı ile sizi Full HD 1080p değerinde ultra düzgün ve canlı renklere sahip üç boyutlu bir dünyaya taşıyarak yarışın lideri yapıyor. 400'ün üzerinde PC oyunundan** oluşan kitaplığı ile stereoskopik 3D'ye sahip sanal oyun dünyası sizleri bekliyor.

Trace Free II Teknolojisi sayesinde 120Hz yenileme hızı ve 2ms (GTG) tepki süresi ile daha pürüzsüz ve net görüntüler elde edebiliyorsunuz. 400 nit ultra parlaklık ve Color Shine Teknolojisi ile birlikte VG236'nin film kaplı paneli sayesinde daha canlı ve yoğun renklerle ekranda meydana gelebilecek yansımalar da ortadan kalkıyor. Blu-ray oynatıcıları ve oyun konsolları gibi multimedya girişli cihazlar için de HDMI ve component girişleri

dahil olmak üzere çok geniş bağlanabilirlik seçenekleri mevcut. Daha rahat bir görüntü deneyimi yaşamak için monitörün yüksekliğini ve yönünü ayarlayabilirsiniz.

VG236 3D monitör ile başka bir boyutta hızın ve eğlencenin keyfini çıkarın.



ASUS VG236 3D Monitör

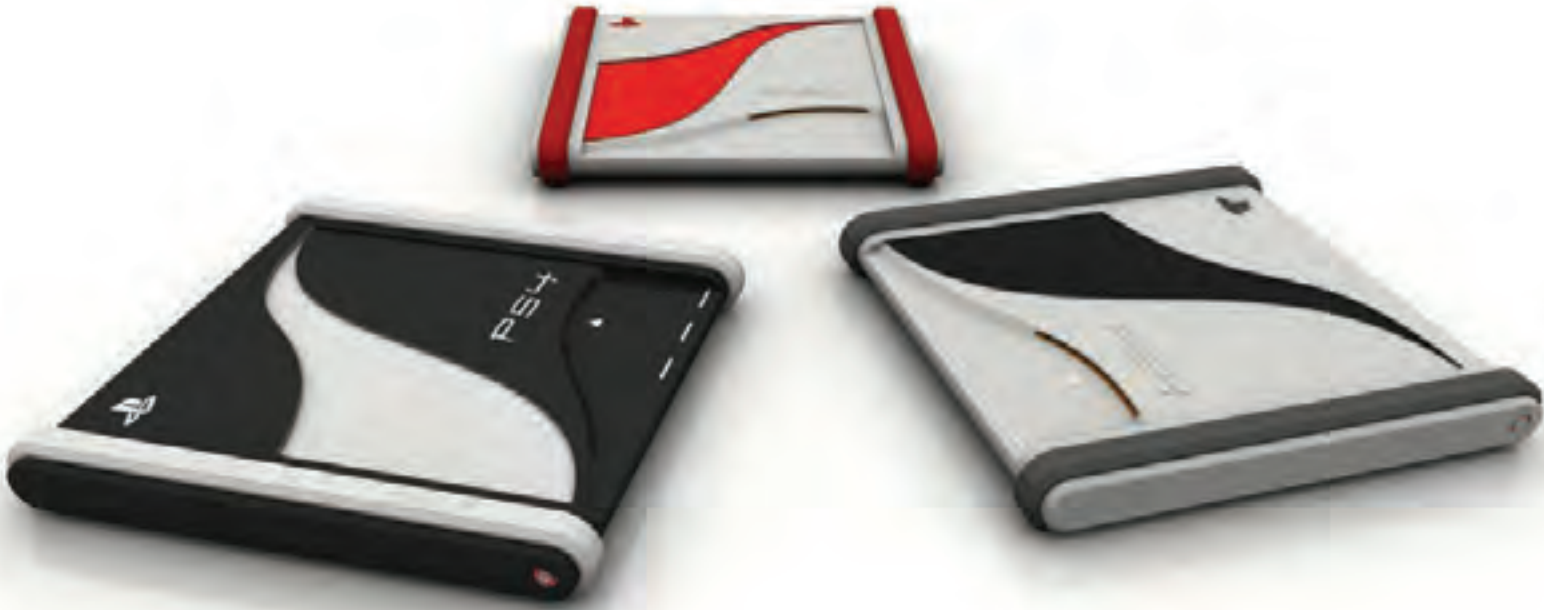
- 23" Full HD 1080p
- NVIDIA® 3D Vision™ desteği
- Yenileme Hızı: 120Hz
- Tepki Süresi: 2ms (GTG)
- Color Shine Teknolojisi
- 150 Derece Dönebilir / Yükseklik: 100mm / Yükseklik Ayarlanabilir
- Dual-link DVI / HDMI / Component Girişleri



* NVIDIA® 3D Vision™ sistem gereksinimleri için lütfen <http://www.nvidia.com/object/3d-vision-requirements.html> sayfasını ziyaret ediniz.

** Desteklenen oyunlar için lütfen <http://www.nvidia.com/object/3d-vision-3d-games.html> sayfasını ziyaret ediniz.

*** NVIDIA® 3D Vision™ Kiti sadece seçili modeller ile satılmaktadır. Modeller ile ilgili bilgi almak için lütfen satıcınıza başvurunuz.



Gelecekteki haberler

Yeni konsollar nasıl olacak?

Posta bölümüne bolca e-posta yolluyorsunuz. Bunların içinde en çok "PS3 mü? Xbox 360 mı?" sorusu yer alıyor. (Sıralama tam tersi aslında.) Bir sonraki soru da şu şekilde cereyan ediyor: PS3 almalı mıyım, yoksa PS4'ü mü bekleyeyim?

Bu sorulara yanıtım hala net: PS4'e veya firmaların yeni bir konsol piyasaya çıkarmasına daha çok var. Dolayısıyla gönül rahatlığıyla bir konsol alabilirsiniz hala. Hem kaçırdığınız oyunları oynamanın sizden hiçbir götürüsü de olmaz, bunu aklınızdan çıkarmayın.

Ne var ki yeni konsol söylentileri de gün geçtikçe artıyor. Bu tip konular aslında hep konuşulur ama bir şeyler, bir yerlerde şekillenmeye başladığından dolayı özellikle oyun firmalarından, geleceğe dair öngörüler gelmeye başlar.

AMD'yi ele alalım. Şu anda Xbox 360'ların kullandığı AMD'nin ATI Xenos'larını kullanıyor grafik

işlemek için. İlginçtir ki geçtiğimiz günlerde AMD'den bazı haberler yayılmaya başladı. AMD'ye göre yeni Xbox 360, Avatar filmi kalitesinde bir görsellik getirecek oyunlara. (Yani gözlerimiz kamaşacak.) AMD'den önce de Unreal ve Gears of War'dan tanıdığımız Epic Games, Samaritan adında bir demo yayımlamıştı. Bu demo, şu anda "sinematik" olarak değerlendirdiğimiz, son derece kaliteli bir görselliğe sahipti fakat Epic'in bu demoyu hazırlamasındaki amaç, yeni nesil konsolların nasıl bir görsellik sunacağını göstermekti. Şimdi AMD de bunu destekleyince, işin rengi hafiften belli olmaya başladı.

Daha akıllı

Elbette ki görsel kalite şimdikinden çok daha iyi olacak; bunu tahmin edebiliyorduk. Yeni konsolların oyunlara getireceği bir diğer gelişmiş özellik, daha iyi yapay zeka ve daha iyi fizik. Yine AMD'den gelen açıklamalara göre GTA gibi oyunlarda, çevrede başıboş dolaşan sivillerin yapay zekası, birbirinden farklı olabilecek; hatta koca bir şehirde herkesin davranışlarının farklı programlanabileceği söyleniyor. Grup halinde hareket eden insanlarda da aynı durum geçerli olacak. Bu gruptaki herkes aynı hareketi yapmayacak, hepsi farklı davranışlar sergileyebilecek.

Geçtiğimiz aylarda id Software'dan John Carmack de bu söylemi destekleyecek biçimde, yeni konsolların şimdikilerden 10 kat daha güçlü olacağını belirtmişti.

Her şey içinde

BioShock'ın yapımcısı 2K de yeni nesil konsollar hakkında fikirlerini belirtmekten geri kalmadı. 2K'e göre de yeni Xbox ve PS4, Kinect ve Move gibi cihazları direkt olarak içeriğinde barındıracak. 2K'in patronu Christoph Hartmann, hem Microsoft'un, hem de Sony'nin Kinect ve Move gibi cihazları Wii'ye yetişmek veya para kazanmak için üretmediğini, geleceğe yönelik yeni arayışlar için birer prototip olarak hazırladığını söylüyor. Microsoft'un Xbox'ı üretme amacının da Xbox 360'a hazırık olduğunu vurgulayan Hartmann, online alanda da yeniliklerin olacağını belirtiyor.

Yeni Xbox'ın E3 2012'de görücüye çıkacağı da söylentiler arasında ve bunun olasılık dahilinde bulunduğunu, ben de destekleyebilirim. Bakalım ilk yeni nesil konsol haberi, hangi firmadan, ne şekilde çıkacak? ■

Phil Harrison

Sony Worldwide Studios'un eski başkanı Phil Harrison da geçtiğimiz ay yeni nesil konsollarla fikirlerini paylaştı. Harrison'a göre yeni işlemciler, grafik üniteleri ve bu tip çipler için milyar Dolar'lar harcanarak üretilen konsolların devri, artık sona erdi. Artık iş yeni bir konsol ürettikten sonra sunulan servisler ve oyun satışları ile bunu desteklemek. Yani daha güçlü işlemcilerin ve daha iyi grafiklerin devri, sona eriyor. Harrison, işlerin ilerleyişinin değiştiğini, Sony'nin ve Microsoft'un yeni iş planlarının, alıştığımız şekilden farklı olacağını belirtiyor. OnLive'in ve Gaikai'nin sunduğu servislerin, yani dışarı bile çıkmadan oyunları saniyesinde dijital ortamda "eş zamanlı" olarak oynayabilmenin artık çok daha rahat kullanılabildiğinin ve bahsi geçen büyük firmaların da bu modelden kendilerine örnek çıkartabileceğinin altını çiziyor.





Capcom'dan para kokan hareketler

Marvel vs. Capcom 3 almayı düşünüyorsanız, biraz daha bekleyin

Güzel strateji aslında. Önce Street Fighter IV çıktı. Sonra Super Street Fighter IV. Ardından da geçtiğimiz aylarda Super Street Fighter IV: Arcade Edition. Haydi Arcade Edition DLC olarak, ucuz indirilebiliyor diyelim, önceki iki oyun için bayağı para harcamış olmamız lazım.

Bunun Marvel vs. Capcom 3'te de olacağını düşünmemiştim ne yalan söyleyeyim. Bir - iki karakteri DLC olarak sunduklarında, diğerleri de aynı şekilde gelir diye düşünmüştüm; yanlışmışım. Meğerse Capcom bir süredir Ultimate Marvel vs. Capcom 3 çalışmalarını içerisindeymiş.

Kasım ayında PS3'e ve Xbox 360'a gelecek olan bu

"yeni" MvC3'te yepyeni karakterler, yeni oyun modları, sekiz adet yeni bölüm ve bir takım başka yenilikler olacak.

Karakter sayısı toplamda 50'ye ulaşıyor. İndirilebilir karakterler olan Jill ve Shuma Gorath direkt olarak oyunun içinde yer alacak ve bu karakterlere, 12 tane yeni karakter daha eklenecek. Marvel tarafında alev kafalı Ghost Rider, oklarıyla ünlü Hawkeye, büyücü Dr. Strange, Nova ve Rocket Raccoon bulunuyor. Nova'yı ve Rocket Raccoon'u tanımıyorum, neye benzediklerini yayımlanacak fragmanlarda görürüz diye düşünüyorum. Capcom kısmındaysa Strider, Ghost'n Goblins'den Firebrand, Dante'nin ezeli düşmanı

Vergil, Resident Evil 3'te peşimizden ayrılmayan Nemesis, Dead Rising'in kahramanı Frank West ve deli avukat Phoenix Wright olacak.

Yeni oyun modları hakkında elimizde sadece tek bir bilgi var ve o da Spectator Mode. Bu mod size online olarak gerçekleşen maçları izleme olanağı sunuyor. O kadar hengameyi izleyip nasıl bir strateji görmeyi bekliyorsunuz, bilmiyorum ama belki önemli maçları izlemek eğlenceli olabilir.

Oyundaki dengeleri düzeltecek birkaç yenilik ve online oyunları destekleyici birkaç düzeltmenin de yer alacağı Ultimate Marvel vs. Capcom 3, normal oyun fiyatının yarısı fiyatına satılacak. (En azından!) Mecburen gidip alacağız, yapacak bir şey yok... ■



Bethesda'nın sürprizi

Dishonored bize savaşta özgürlük getiriyor

Normalde başka derginin adı verilmez burada ama dünyada Game Informer diye bir gerçek var ve edindikleri özel bilgilere de saygı duymak lazım. İşte bu ünlü derginin son sayısında Dishonored adında bir oyun kapak konusu olmuştu. Bunu niye söylüyorum? Demek ki bu oyun, önemli...

Dishonored zaten çok ünlü bir firma tarafından hazırlanıyor ve sırf bu yüzden bile dikkat edilmesi gereken bir yapım. Yayıncı koltuğunda Bethesda oturuyor ve oyunun yapımcısı da Arkane Studios olarak belirlenmiş durumda.

Gizliliğin ön planda olduğu bir FPS olacak olan Dishonored, Half-Life 2'deki City 17'nin tasarımcısı Viktor Antonov'dan da destek alıyor. Buradan da anlıyoruz ki oyunda bir hayli ilginç mekanlar göreceğiz.

Bethesda, oyunu şu şekilde özetliyor: "Bu hiç kimseyi

öldürmeyeceğiniz bir suikastçı oyunu olacak. Bu içine hiç girmeden, sadece düzenlediğiniz tuzaklarla kocaman bir malikane dolusu adamı öldürbildiğiniz bir casusluk oyunu olacak. Bu üslerine çok hızlıca girip çıkarak koskoca bir askeri birliği yok edip hiç orada olmadığınızı izlenimini verebileceğiniz bir oyun olacak. Bu oyun, oyuncunun vereceği kararlar ve oynama şekli ile şekillenecek bir dünya sunacak; çeşitli diyaloglarda seçenekleri seçerek kaderinizi belirleyeceğimiz bir oyun değil."

Ne yalan söyleyeyim, heyecan verici bir anlatım bu ama biz söze değil, işe bakarız. Lakin Dishonored için daha çok beklememiz lazım. Oyun 2012'de piyasaya çıkacak ve PC, PS3 ve Xbox 360 için geliştiriliyor. Yine de siz de bizim gibi yapın ve bu oyunu izlemeye alın; altından ilginç bir şeyler çıkacakmış gibi duruyor... ■

Oynamak
ücretsiz



IRON S4

NETSPHERE'i korkunç bir güç tehdit ediyor.
Onu durdurabilecek misiniz?

s4.tr.alaplaya.net



Ölümlle randevu

2012'ye kadar bekleyeceğiz ama **Darksiders II** bomba etkisi yaratacak!

En son sözü, spotta vermek istedim ki bu heyecanı hep birlikte yaşayalım. Darksiders iyi oyundu fakat bazı şeyler eksik gibiydi. Mesela ölüm yoktu içinde. Savaş vardı ama ölümün karizması... Evet, yeni oyunda kahramanımız Maşşerin Dört Atlısı'ndan Ölüm ve savaş alanında tek bir canlıya bile sıcaklık göstermeyeceğini kanıtlamış durumda.

Atım nerede?



Ölüm'ün paytak paytak koşması pek normal değildi zaten. THQ da bu konuda Vigil'le konuşmuş ve demiş ki, "Hocam şuna bir araba, bir motor verin de daha kolay gitsin gideceği yere..." Vigil de bunun üstüne "Despair" adında bir at vermiş Ölüm'ün altına. Ölüm bu ata binerek mesafeleri çok daha hızlı aşabileceği gibi, atın özel hareketlerini kullanarak düşmanlarına da daha çok hasar verebilecek. Tabii ki ata manevra yaptırmak zor; hareket esnekliğinden biraz feragat etmek lazım olacak gibi gözüküyor.

Ölüm'ün Savaş'tan bazı farkları var. Ölüm daha seri dövüşüyor, daha atik, daha fazla büyü gücü kullanıyor ve daha acımasız. Bunlara karşın Savaş'a göre biraz daha az dayanıklı; mesela gard alamıyor, tokadı suratına yiyor.

İki tane tırpanla savaşıyor Ölüm ama bunlar tek silahı değil. Oyunda ilerledikçe daha fazla silaha ulaşım sağlıyor ve bu silahlar arasında istediği zaman geçiş yapıyor, daha da tehlikeli bir hal alıyor.

Diablo "stayla"

Ölüm'ün oyundaki karakterimiz olmasından öte, Darksiders II radikal bir değişimle geliyor evlerimize. Oyun artık aksiyon türünün bir üyesi değil; o artık bir aksiyon / RPG. Bu ne demek? Artık düşmanlarınıza vurduğunuzda kan yerine puanlar fırlayacak, her vuruşunuzun bir değeri olacak. Kritik bir vuruş mu yaptınız? Kocaman bir rakam patlayacak ekranda ve düşmanınıza ağır hasar verdiğiniz için sevineceksiniz.

Öldürdüğünüz her düşmanın size getirileri olacak. Birçok düşmandan, farklı farklı eşyalar dökülecek örneğin. Altın eldivenler, bacak koruyucuları, omuz zırhları... Üstelik bunları Ölüm'e giydirdiğinizde, Ölüm'ün ekrandaki görüntüsü de değişecek.

Bir RPG'nin içinde olduğumuz için çeşitli kasabala-

ra girip çeşitli görevler de alabileceğiz. Bayağı "quest" olayına giriyoruz arkadaşlar, hazırlanın.

Oyunda toplamda dört tane farklı bölge bulunacak ve bu bölgeler gerçekten devasa olacak. Şöyle diyeyim: Sadece ilk bölgenin zindanları, Darksiders'in tamamından daha büyük bir alanı kaplayacak.

Ölüm meleği

Dövüştükçe çoşacak olan Ölüm, yeterli derecede güç topladığında "Reaper" görüntüsüne geçerek gerçek bir ölüm makinesine dönüşecek. Bu haldeyken daha az yara alacağı gibi çok daha güçlü saldırılar yapabilecek.

Ölüm, tüm oyun boyunca aynı güçlerle savaşmayacak; onun nasıl bir savaş taktiği kullanacağına siz karar vereceksiniz. Farklı yetenek ağaçları sayesinde, Ölüm'ün yakın dövüşte mi daha iyi olacağına, yoksa büyü konusunda mı söz sahibi olacağına siz karar vereceksiniz.

Ölçek konusunda da her şeyin artık daha yüksek, daha büyük olduğu Darksiders II, 2012'nin en iyi oyunlarından biri olmaya hazırlanıyor. PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanan oyun, Wii U'nun da en iyi oyunlarından biri olacak gibi gözükmekte. Haydi hayırlısı... ■



Freddy'nin kabusları

Mortal Kombat'ta Freddy Krueger mı?

Mortal Kombat'ın PS3 versiyonuna özel olarak tasarlanan, God of War'un kahramanı Kratos'ya son derece uygun bir karakter olarak yerleşmişti. Tüm hareketleri, vahşete yatkın hali, onu direkt olarak MK'a uygun hale getiriyordu. Geçtiğimiz ay San Diego'da yer alan Comic-Con 2011'de tanıtımı yapılan yeni MK karakteriye gerçek anlamda herkeste şok etkisi yarattı.

Ülkemizde Freddy'nin Kabusları adındaki film den tanıdığımız, insanların rüyalarını kabusla çeviren ve onları kabuslarında katleden adam Freddy Krueger'in Mortal Kombat'a oynanabilir bir karakter olarak ekleneceği duyuruldu. Yayınlanan fragmandan da onun nasıl bir oynanışa sahip olacağını anladık.

Freddy, sahip olduğu pençeli eldivenlerini bir silah olarak kullanıyor. Dev birer tırnak yerine geçiyor bu pençeler ve düşmanlarını keşip doğruyor. Ellerinden bıçaklar da atabiliyor Freddy ve böylece uzaktan da etkili olabileceğini gösteriyor.

Freddy'nin sahip olduğu kumbolar da orijinal MK karakterlerini aratmayacak kalitede; hatta düşmanı yere indikten sonra bile onu rahat bırakmayacak bir takım özel hareketleri bulunuyor.

Fragmanda Freddy'nin sahip olduğu iki Fatality'yi de görme imkanı bulduk. Eğer Fatality'leri kendi gözlemlerinizle görmek istiyorsanız, yazının bundan sonraki kısmını okumayın. (Ya da direkt olarak son paragrafa atlayın.) İlk Fatality'de düşmanını sırtından pençeleriyle yakalayan Freddy, rakibini cehennemin derinliklerine indiriyor ve orada bir güzel doğruyor. Diğer Fatality'deyse düşmanını fırlatıp bir kazana atıyor ve kazanın kapağını kapattığı sırada, rakibinin kolu da hala yerinde oynayarak yere düşüyor.

Doğum günümde, yani 9 Ağustos'ta PSN ve Xbox Live üzerinden indirilebilecek olan bu DLC, 400 Microsoft Puanı veya yaklaşık 7.5TL karşılığında satışa sunulacak. Skarlet'miş, Rain'miş, bunlar kaçır ama Freddy kaçmaz! ■

Balkan Summer Challenge

Türkiye'yi **AdeksGC** temsil etti

içinde bulunduğumuz 2011 yılı boyunca yakaladığı başarılarla Türkiye'nin en iyi e-spor takımı olan Adeks Gaming Club'un Counter-Strike 1.6 takımı, Yunanistan'a giderek ülkemizi yurtdışında temsil etti.

Yunanistan'ın Trikala şehrinde gerçekleşen Balkan Summer Challenge turnuvasına katılan AdeksGC CS 1.6, 17 takımın katıldığı turnuvada bir Bulgaristan, bir Makedonya, bir Romanya ve 13 Yunanistan takımına karşı mücadele etti.

9 - 10 Temmuz tarihleri arasında gerçekleşen turnuvanın ilk gününde grup mücadeleleri ve ikinci turun ilk maçları oynandı. AdeksGC, Yunanistan temsilcileri Badbeat ve Level7 ile eşleştiği B Grubunda, Badbeat'i 16 - 7 ve Level7'yi 16 - 4 yenerek grubunu birinci olarak tamamladı ve C Grubu üçüncüsü Everwake ile eşleşti. Günün son mücadelesi olan ikinci tur ilk maçında AdeksGC, yine bir Yunanistan temsilcisi olan Everwake'i 16 - 3 yenerek ikinci tura iyi bir başlangıç yapıp günün tamamını tamamladı.

İkinci turun ikinci maçında, turnuvanın favorisi konumunda bulunan Bulgaristan temsilcisi HeadShot Bulgaria ile eşleşen AdeksGC, oldukça çekışmeli geçen mücadeleyi de_inferno haritasında 16 - 12 kazanarak Türk takımlarının yurtdışında başarılı olabileceğini gösteren ilk sinyalleri verdi. İkinci tur üçüncü maçında, grup maçlarında HeadShot Bulgaria'yu yenerek grubunu birinci tamamlayan Romanya temsilcisi NBK.ro ile eşleşen AdeksGC, de_nuke haritasında dominant bir oyun sergiledi ve bu mücadeleyi 16 - 4 kazanıp "kazanlar grubu finali"ne yükseldi.

Çiftli eliminasyon şeklinde gerçekleşen ikinci tur



bölümünde finale yükselen AdeksGC, son galibiyetiyle ilk üçe girmeyi garantilemişti. Turnuvanın bir diğer favorisi olan Makedonya temsilcisi ENTITY ile karşılaşan AdeksGC, en iyi haritalarından birisi olan de_train'de maça kötü başlayıp ardından bir türlü istediği taktiği oturtamayarak ilk yarıyı 14 - 1 kaybetti. İkinci yarıda takım oyununu oturtup Makedon rakibi karşısında 10 - 0'lık bir seri yakalayan AdeksGC, galibiyet umutlarının yeşerdiği bu anlarda yapılan basit hatalarla iki raunt kaybetti ve toplamda 16 - 11'lik skorla "kaybedenler grubu finali"ne düştü.

AdeksGC'nin kaybedenler grubu finalinde eşleştiği takım, bir kez daha güçlü Bulgar ekibi HeadShot Bulgaria oldu. de_nuke haritasında oynanan mücadeleye çok iyi başlayan temsilcimiz, 15 raunt üzerinden oynanan ilk yarıyı 12 - 3 gibi ezici bir üstünlükle kapadı. Bu dakikadan sonra biraz rahavete kapılan ve rahat bir oyun sergileyen AdeksGC, en az

her iki ayda bir uluslararası bir turnuvaya katılan rakibi karşısında tecrübesizliğinin kurbanı oldu ve kariyeri boyunca henüz ikinci kez yurtdışında bir turnuvaya katılıyor olmanın bedelini ödedi. Türkiye'deki sponsor eksikliği sebebiyle kısıtlı imkanlarla ülkemizi yurtdışında temsil etmeye çalışan ekip, mücadelenin ikinci yarısında üst üste verdiği ellerin ardından panik yaptı ve oyuna yeniden dahil olmayı başaramayarak ikinci yarıyı 13 - 0 kaybederek turnuvadan elendi.

Buna rağmen turnuvada üçüncü sırayı elde ederek daha önce gerçekleşmemiş bir başarıyı elde eden AdeksGC, ülkemizin e-spor alanındaki gurur kaynağı olmayı başardı. Turnuvanın galibiyese HeadShot Bulgaria'yu finalde yenmeyi başaran Makedon ekibi ENTITY oldu. Ödül sıralamasında birinci olan ENTITY 1.250€, ikinci olan HSBG 550€, üçüncü olan AdeksGC 300€ ile dördüncü olan nevermore ise 100€ kazandı. ■



Trafiğin en işlek anında...

Burnout CRASH! ile maksimum hasar!

Hatalı listelemeler sonucunda varlığı ortaya çıkan oyunlar çok hoşuma gidiyor. Sonra bir de hiçbir şey olmamış gibi listeleri temizlemeye çalışmıyorlar mı... Olan olmuş işte, yorumdan kaçınmak yerine, açıkla gitsin...

Burnout CRASH! de bu oyunlardan bir tanesi. Burnout Paradise'da neden bulunmadığını bir türlü anlayamadığımız Crash modu, bu oyun için saklanıyormuş meğerse. Burnout Paradise'in ve NFS: Hot Pursuit'in yapımcısı olan Criterion Games'in elinden çıkacak olan oyun, alıştığımız Burnout'tan

Autolog

NFS: Hot Pursuit'in arka planında sürekli çalışan ve oyunda ne yaptınız, ne ettiniz, hepsini diğer Hot Pursuit oyuncularına ifşa eden sistem Autolog, Burnout CRASH!'de de yer alacak. Diğer oyuncularla kolayca online oyun oynama imkanı sunacak olan Autolog, aynı zamanda skorlarınızı karşılaştırmanıza ve yeni Autolog Challenge'larında yer almanıza da olanak tanıyacak. Bu oyunu internet üzerinden oynamak isteyeceğiz anlaşılın...

biraz farklı.

Burnout CRASH! bir parti oyunu. Görüntüsü, oynanış şekli, müzikleri, teması... Zaten oyun PSN ve Xbox Live üzerinden indirilme suretiyle evlerimize girecek ve bu yüzden de ufak bir oyun olacak; diğer Burnout oyunları gibi büyük bir oyun değil.

İzometrik bir görüntüden oynanacak olan oyun, şeker gibi grafiklere sahip. Amacımızsa önceki Burnout oyunlarının Crash modlarıyla aynı: Trafiği en can alıcı noktasından vurup en fazla hasarı vermek. Tüm bu patlamalar, görüntüler yepyeni bir müzik sistemiyle takip edilecek ve görüntülerin stili de önceki oyunlara göre daha büyük bir etki yaratacak oyuncuların gözünde.

Oyunda üç adet oyun modu, altı bölgede yer alan 18 tane çarpışma noktası ve birçok açılabilir araç yer alacak. Oyunun Xbox 360'a özel versiyonunda, Kinect desteği de bulunacak ve iki oyuncu, aynı ekranda çeşitli hareketler yaparak araçları çarpıştırabilecek. (Bu modun nasıl çalışacağını gerçekten merak ediyorum.)

Burnout hayranlarının bu oyunu almasına kesin gözüyle bakılıyor. Sadece sonbaharı bekleyin... ■

Son Dakika!

- God of War: Master Collection geliyor! Bunun içinde neler var, bir bakalım. PS2'de, PS3'te ve PSP'de çıkan tüm God of War oyunları. Hepsine sahip olmamıza rağmen, bunu da alacağız gibi gözüküyor...
- Şefik'i kene ısırıldı. Hem de Rock'n Coke'da. Hemen doktora koşan Şefik, "Kene'yi hayvanat bahçesine götürseydiniz.", "Bir şey olmaz ya..." gibi gevşek tavırlarla karşılaştı ve olanlara inanmadı. Şefik'in sağlık durumu iyi.
- Voltron: Defender of the Universe PSN'e ve Xbox Live'a geliyor. Oyunda beş kişi online olarak oynayabilecek ve yeri geldiğinde Voltron'u oluşturabilecek. Oyun Ekim ayında, yaklaşık 105'dan satışa çıkacak.
- Final Fantasy XIII-2'nin Ocak ayında Avrupa'da ve ABD'de satışa sunulacağı açıklandı. Heyecanlanan varsa beri gelsin.
- PSP'nin en büyük oyunu (Çift UMD demek oluyor bu.) olan FF XIII Type-0 nihayet tamamlandı ve satışa sunulmaya hazır. (Hala bir tarih verilmemesi...)
- Tam beş buçuk yıldır hazırlık aşamasında olan (FF XIII Type-0 da üç buçuk yıldır hazırlık aşamasındaydı.) FF Versus XIII'ün tam olarak üretime geçirilmemiş olduğu haberi geldi. Ne hazırladıklarını gerçekten merak ediyoruz bu kadar süredir.
- The Elder Scrolls V: Skyrim o kadar büyük bir oyun oluyor ki bir demosunun olamayacağı açıklandı.
- Bulletstorm'un ve The Witcher 2'nin yapımında bulunan birtakım oyun yapımcılarının, buldukları firmalardan ayrılarak kurdukları Flying Wild Hog, yepyeni bir oyun üzerinde çalışıyor ve bu oyun sadece iki ay sonra piyasada olacak. Hard Reset, bir bilimkurgu FPS ve sadece PC için hazırlanmakta. Oyun hakkında doğru düzgün bilgi ve oyun içi videosu olmaması da ilginç bir durum.
- THQ'nun yeni strateji bombası olmaya aday oyunu Dawn of War III'te kendi ordularımızı yaratabileceğimizi söylüyor. Orduda bulunan askerlerin tüm özelliklerini bir bir değiştirebileceğimizi. Haydi hayırlısı.
- Ayça Zaman'ın The Sims oynarken 13 kez bayıldığı, 22 kez de ayıldığı (Habersiz de bayılmış demek ki.) manşetlerimize taşındı. "Hakkında dergiye bir şeyler yazdık." dediğimizde de ümüğümüzü sıkarcasına, "Ne yazdınız, ne yazdınız, ne yazdınız, ne yazdınız..." diye sordu ve bunun karşısında kayıtsız kalamadık zira gözleri deli deli bakıyordu.



Filmlerden sonra, oyunlara da makyaj

HD kalitesiyle GoldenEye 007...

Birçok film, günümüzün çekim teknikleri ve aktörleriyle yeniden hayata geçiriliyor. Buna diyebilecek bir şeyimiz yok, filmleri bayla bayla izliyoruz. Kimse eski oyunlara dönüş yapmayı çok sempatik bulmadığından, bu adet oyunlara zıplamadı sayılır fakat arada birkaç tane örnek çıkmıyor da değil. Misal FFVII'nin yenilenmiş versiyonu çıksa ben koşu koşu alırdım.

Geçtiğimiz yıl Wii'de gördüğümüz GoldenEye 007, Wii'nin HD oyun desteği sunmamasından dolayı biraz sönük kalmıştı fakat Eurocom meğerse bir yandan oyunun HD versiyonunun hazırlığını da yürütüyormuş. GoldenEye 007: Reloaded adıyla piyasaya sürülmesi de düşünülmüş hatta. İnsan bir şeyler yahu...

PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmakta olan yenilenmiş GoldenEye 007, yepyeni bir grafik motoruyla yapılıyor. Grafiklerin yanına, yapay zeka da gözle görülür biçimde geliştiriliyor.

Oyundaki en büyük yeniliklerse bunlar değil. M16 Ops adındaki challenge modları toplamda 10 saatlik ekstra oyun zevki sunacak. Zamana karşı yarışılan Elimination,

bir üsse saldırı düzenleyeceğimiz Assault, gizliliğin önemli olacağı Stealth ve düşmanların dalga dalga geleceği Wave Defense'in, M16 Ops'un oyun tipleri arasında yer alması planlanıyor. Bu oyun tipleri tek kişilik oynanacak fakat skorlarımızı lider tablolarına işleyebileceğiz.

Online oyunlarda 16 kişi birbiriyle kapışabilecek. Aynı salonda oturan iki arkadaşta ekranı ikiye bölerek oyunda karşılıklı savaşacak. Online oyunlardaki görevleri şekillendirebilmemize de olanak tanıyor. Çeşitli farklı özellikleri oyun modlarına ekleyerek, farklı oyun deneyimleri yaratmak bize bırakılacak.

GoldenEye 007: Reloaded sonbahar aylarında raflardaki yerini alacak. Eğer oyunu Wii'de oynamadıysanız, bu fırsatı kaçırmamak lazım. ■

■ Tuna Şentuna

Star Wars hayranlarına müjde

Xbox 360 almak için fırsat bu fırsat...

Evde aç gözlülüğümün dolaylı iki tane Xbox 360 duruyor ama şu aleti görsem, büyük ihtimalle dayanamayıp alırdım ve üç kardeş olurlardı. (Beş kardeşi de birileri benle buluştururdu...) Özellikle Star Wars fanatiklerini deli etmek için hazırlanan yeni Xbox 360 paketi, o kadar güzel gözüküyor ki büyük ihtimalle dayanamayıp alırım... Aynı yere dönüyoruz!

Görsellerden de hemen anlayacağınız üzere, pakette bulunan Xbox 360, R2D2'nun Xbox 360'a dönüşmüş halidir. Beyaz ve mavi renkler, Xbox 360'a ancak bu kadar yakışırdı... Üstelik sadece görüntü olarak değil, ses olarak da R2D2'yu taklit ediyor cihaz. Düğmesine bastığınızda, disk okuyucuyu dışarı itelediğinizde hep R2D2'nun sesleri geliyor.

Paketteki C3PO ise Xbox 360'ın gamepad'i. Altın görünümlü gamepad fazlasıyla parmak izi taşıyacak gibi duruyor fakat bunu kim takar...

Beyaz bir Kinect, bir kulaklık seti ve Star Wars Kinect ile Kinect Adventures oyunları da paketin muhteşemliğindeki diğer ürünler. Star Wars Kinect'i sona sakladım ama bu paketin ortaya çıkış sebebidir kendisi. Zaten paket direkt olarak oyunun çıkışına denk getiriliyor ve böylece bu oyunu almışken, yepyeni de bir Xbox 360'a sahip oluyorsunuz. Unutmadan söyleyeyim; sahip olacağınız cihaz 320GB sabit disk kapasitesine sahip olacak.

Cihazın ABD'deki çıkış tarihi oyunla örtüşüyor (30 Kasım 2011) fakat Avrupa'ya ne zaman uğrayacağı henüz belirli değil. Türkiye'ye gelir mi, onu da ancak bekleyip göreceğiz... ■





Gözlüksüz 3D yakında aramızda

Dört göz olmaya son!

Bir 3D furysıdır almış başını gidiyor. Ama ortada ne doğru düzgün 3D film, ne de TV yayını var. Onu geçtik, 3D izlemek için sağlam bir çift göz bulmak bile apayrı bir sorun. Tüm bu sorunlar devam ederken LG, yakında gözlüksüz 3D Monitörünü piyasaya süreceğini açıkladı. Hem 2D, hem de 3D görüntü destekleyecek monitörün model numarası Cinema 3D DX2000. Yalnız neden bir monitöre "Cinema" model adı verilir onu anlamış değiliz zira Full HD filmleri ufak montörden ailece izlemek kulağa pek de hoş

gelmiyor açıkçası. Teknolojiden de bahsetmek gerekirse Scrat'ın anılarını seyrederken fıldır fıldır dönen gözlerinizi takip etmek için ekranın üstünde bir kamera olacak. Daha sonra gözlerinizin bulunduğu mesafeyi hesaplayan bu kamera görüntüyü buna göre ayarlayacak. Bu sayede siz de aslında sadece derinlik hissi olan, ama 3D diye bahsedilen bir teknolojiyle film izlemiş olacaksınız, tabii film bulabilirseniz. Son olarak çözünürlüğün de 1600x900 olduğunu belirtelim. Full HD keyfini unutabilirsiniz. ■

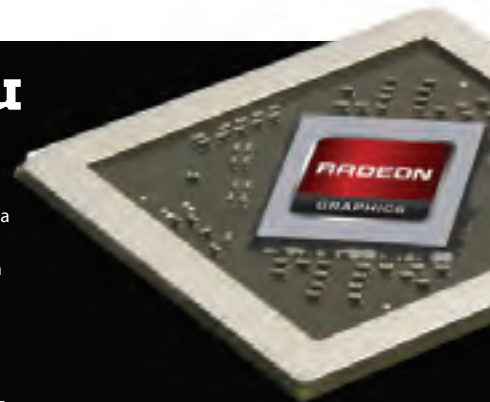
■ Recep Baltaş

Dünya'nın en hızlı mobil GPU'su

Uçmaya hazır olun

Uzun zamandır dergide NVIDIA GTX 460M - ve bu ay GTX 560M model - ekran kartlı dizüstü bilgisayarları inceliyoruz. İster istemez piyasada hiç AMD ekran kartlı dizüstü bilgisayar yok mu diyebilirsiniz. Her ne kadar HD 5780M modellenli ürünler olsa da daha üst sınıfta fazla seçenek yoktu, ta ki bu zamana kadar. Dünyanın en hızlı ekran kartı olan HD 6990M'in mobil sürümünün piyasaya sürülmesiyle birlikte AMD, dizüstü oyunculuğunun tahtını da ele geçirmiş oldu. Yaklaşık bir hafta önce NVIDIA GTX 580M

modeliyle piyasayı alt üst etmişti. AMD'nin cevabı ise %25 daha fazla performans ile çok daha etkileyici olmuşa benziyor. Teknik özelliklere de göz atacak olursak GPU 715 Mhz çekirdek frekansına sahip ve 1120 Stream işlem biriminden - ekran kartı çekirdeği diyelim - oluşuyor. GPU'ya 2 GB GDDR5 bellek modülleri eşlik edecek. Oyunculara faydasını soracak olursanız dizüstü bilgisayarınızın artık Full HD çözünürlükte sorgusuz sualsiz bütün oyunları parmağının ucunda oynatabileceğini söyleyebiliriz. ■





Papazlar
Moda Kilisesi'nde oyun
ayinleri başlamıştır!

Guitar Hero
Master Degree



Seksek
Mutasyona uğramış mahalle oyunları...



Fotoğraflıklar: Hakan Erim, Neşe Arabacıoğlu, Toygun Şenel, Volkan Akaalp
Not: Katkılarından dolayı Sihir Game Club'a ve Adeks'e teşekkürler.

BUZ VE ATEŞİN ŞARKISI I



“Kendisinden her zaman en iyi işleri beklediğim George R. R. Martin beni asla şaşırtmıyor.”

Robert Jordan

“Muhteşem bir öykü, muhteşem bir tarihi fantastik yapıt! Göz kamaştırıcı.”

Anne McCaffrey

“Muhtemelen gelmiş geçmiş en iyi epik fantastik eser.”

Marion Zimmer Bradley

“Döneminin başat fantastik kitabı... Okumamak mümkün değil.”

The Denver Post

“George R. R. Martin en iyi bilim kurgu yazarlarımızdan. *Taht Oyunları* da onun en iyi kitaplarından biri.”

Raymond E. Feist

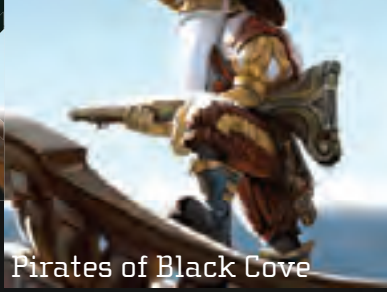


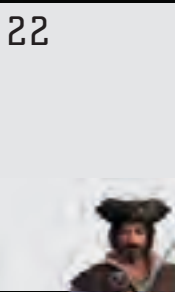


“Hem romantik hem gerçekçi.”

Chicago Sun-Times

TAHT OYUNUNDA YA KAZANIRSIN,
YA ÖLÜRSÜN

Takvim Ağustos

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Para	Cmt.	Pzr.
1	2 <ul style="list-style-type: none"> • Bleach: Soul Resurrection (PS3) • Phineas and Ferb: Across the Second Dimension (PS3) • Pirates of Black Cove (PC) 		 <p>Pirates of Black Cove</p>		6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16 <ul style="list-style-type: none"> • Age of Empires Online (PC) • Sword of the Stars II: Lords of Winter (PC) 		18	19 <ul style="list-style-type: none"> • Arcana Heart 3 (PS3 360) 	 <p>Arcana Heart 3</p>	
22 	23 <ul style="list-style-type: none"> • Child of Eden (PS3) • Deus Ex: Human Revolution (PC PS3 360) • Tropic 4 (PC 360) 		 <p>Deus Ex: Human Revolution</p>			28
29 	30 <ul style="list-style-type: none"> • Bodycount (PS3 360) • Madden NFL 12 (PS3 360) • Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad (PC) • The Sims Medieval: Pirates & Nobles (PC) 					4



LEVEL ONLINE

HABER **İNCELEME**
DOSYA **REHBER** **VIDEO**
İLK BAKIŞ **FORUM**
ve fazlası...

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ

Fotoğraf: Adem Başaran

CENK

ERDEM

HASTA: GÜVENÇ TÜRKÖĞLU

SEVGİLİ CENK VE ERDEM AĞABEYLERİM. AĞUSTOS AYININ İLK HAFTASI DERŞANEMDE SINIP DEĞİŞTİRME SINAVI VAR, TATİLDE OLACAĞIM İÇİN BU SINAVA GİREMEYECEĞİM VE BAŞKA SINIFA GİTMEK İSTEMİYORUM. SİZDEN RİCAM BANA PES-KOLİK TEŞHİSİ KOYUP BİR HAFTA İSTİRAHAT RAPORU VEREBİLİR MİSİNİZ ACABA?

- SINIP DEĞİŞTİRMEK İÇİN SINAVA GİRMEK ZORUNDA DEĞİLSİN.
- KURS ZAMANI SABAH BİR SAAT ERKEN GİT, İSTEDİĞİN YERE OTUR.
- SINIP DEĞİŞTİRME SINAVIYMIŞ, TUALETE DE SINAVLA SOKACAKLAR NEREDEYSE PIH.
- AYRICA BEN FIRAT'I PES'TE 1 - 0 EZMİŞTİM.

HASTA: İSİMSİZ

SICAKTAN BUNALDIM VE MAIL ATTIM. AMA OYUN OYNAMAK İNSANA SICAĞI UNUTTURUYOR.

- SICAKTAN BUNALDIM DİYE KİME MAIL ATTIN?
- ÇARPILIRSIN BAK, KAFANA GÖRE MAIL FİLAN ATMA.
- RAMAZAN VAKTI DELİRTME ADAMI, HADI BAKAYIM.

HASTA: BERK BOLAT

SAYENİZDE INFAMOUS 2 TIŞÖRTÜM OLDU. BÖYLE KAMPANYALARA DEVAM EDİN.

- NEYE DEVAM EDİP ETMEYECEĞİMİZİ SANA SORACAK DEĞİLİZ.
- GERİ GETİR ÇABUK O TIŞÖRTÜ.
- SANA VERECEĞİMİZE YER BEZİ YAPSAYDIK KEŞKE.
- YAZIKLAR OLSUN.

HASTA: VOLKAN DENİZ SANCAR

DERGİNİN HER KELİMESİNİ OKUDUKTAN SONRA BEĞENDİĞİM OYUN KAPAKLARINI MAKASLA KESİP DUVARA YAPIŞTIRIYORUM, AYNI POSTER GİBİ ASLINDA. AYRICA POSTER VERMENİZE GEREK YOK BENCE.

- BOŞ İŞLERLE ÜĞRAŞMAYI YASAKLAMIŞTIK.
- MADEM DUVARA BİR ŞEYLER YAPIŞTIRMAYI SEVİYORSUN, SENİ BİR APİŞÇİNİN YANINA VERELİM DE ÇALIŞ.
- POSTER VERMENİZE BENCE BİK BİK BİK.
- TSH.



BATTLEFIELD 3

SAVAŞIN KALBİNE YOLCULUK

Yazılara giriş yapmak zordur. Girişi yaptıktan sonra her şey çorap söküğü gibi gelir. Aynen bir savaşa başlamak gibi. "Saldırsak mı, beklesek mi, birilerine mi danışsak..." aşamaları son derece sancılı geçse de bir karar verildikten sonra, gerisi dünyanın yok oluşuna kadar ilerleyebilir. En azından böyle öğrendik filmlerden, oyunlardan, kitaplardan... (Sıralamam popülerliğe göredir.)

Ben de şu büyük oyuna, nasıl büyük bir giriş yap-sam diye düşünüp dururken ki bir saati geçmiştir, Emre'den bir mesaj geldi. "Tuna, Battlefield 3'ün alfa kodu geldi desem?" yazıyordu mesajda. İşte o an ki heyecanım... Hayır, bir de bu oyuna antipatik bakıyordum fakat öylesine güzel pazarlıyorlar ki videoları izledikçe, hakkında bilgiler geldikçe, ekran görüntülerine baktıkça bende saçma bir heyecan

oluşmaya başladı. Başlarda, "Oyunu başkası tanıtır ya, ben hiç uğraşamam." diyen ben, şu anda "Oyunu nasıl ön sipariş veririm de ekstralara ulaşırım..." diye düşünmekteyim. Şimdi izinizle, alfa testine doğru yol alıyorum.

Aksiyon!

Oynadım, geldim. Şu anda da poker suratına sahibim; asla renk vermeyeceğim neler yaşadığıma dair. Çünkü hem alfa testi konusunda bir gizlilik kararı var, (Futbolda şike olaylarının ezberlettiği öbeklerden... - Şefik) hem de test aşamasına bir anda giriş yapmanın, BF3'ü tanımayan arkadaşlara haksızlık olacağını düşünüyorum. Evet, toplamda 10 kişi olduklarını biliyorum ama azınlık hakları falan diye konuyu bağladım, gitti.

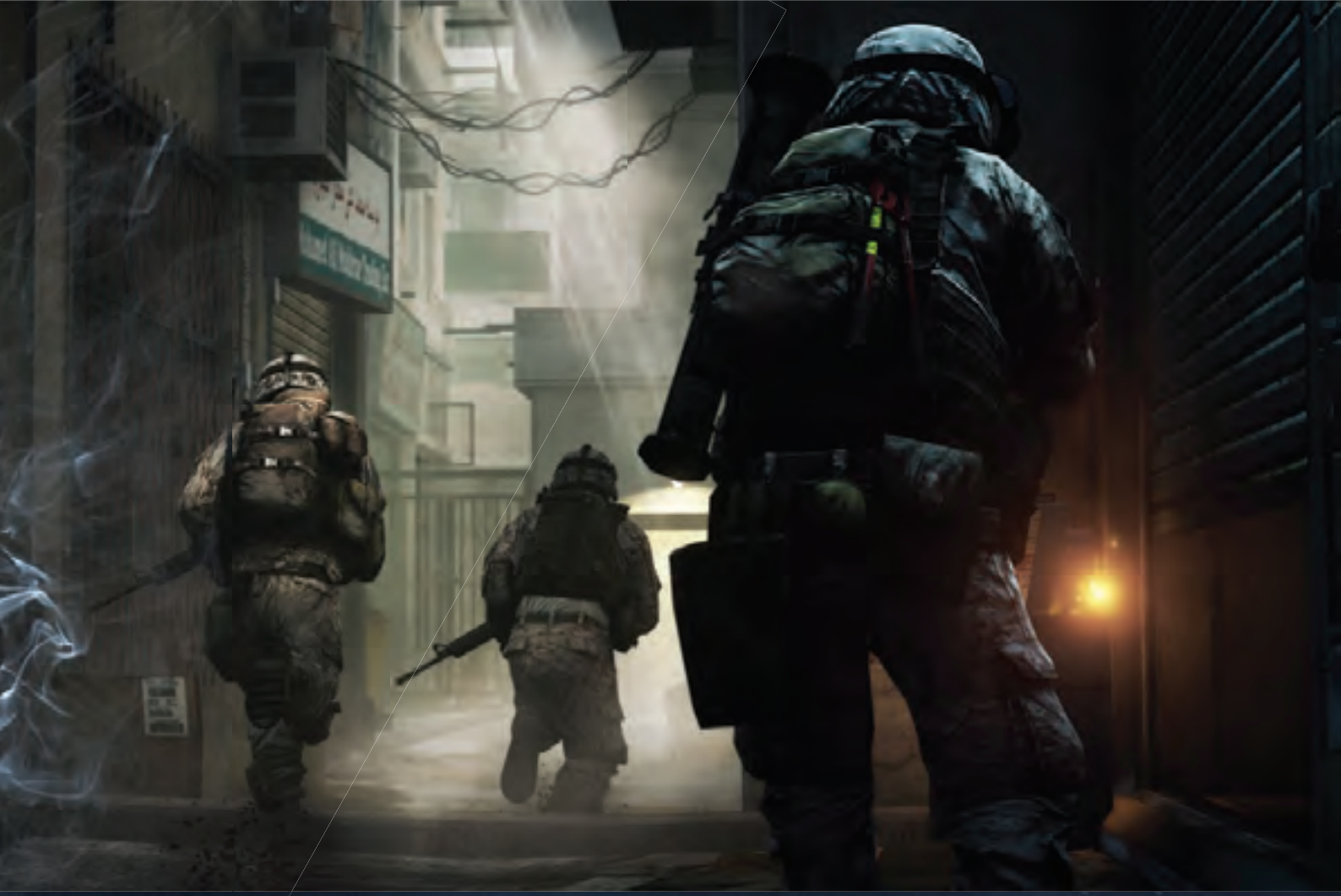
BF3 bir FPS oyunu. Mouse'u sağa sola... Böyle

bir anlatım tarzıyla sizi 1990'lara götüreyim mi? "Space'e basınca zıplıyorsunuz diyeyim, "C" tuşu eğilmenize yarıyor diye devam edeyim... Hoş değil, evet...

Ne diyorduk, BF3 şahane bir FPS olma yolunda ilerleyen, EA'nın Modern Warfare'a sağlam yanıtı. Çok büyük bir oyun oluyor BF3 ve şu anda ön sipariş manyağı olmuş durumda.

Senaryoda pek bir şey aramak doğru değil. Savaş var, savaşıyoruz. Iraklılarla savaşıyoruz, New York'a gidiyoruz, Paris'te Eyfel Kulesi'ne bir bakış atıyoruz. Olayın Irak'ın ötesindeki kısmında neden savaştığımız netlik kazanmamış olsa da Irak konusunda neler olduğunu zaten bilmekteyiz. ABD'nin Irak'a "özgürlük" götürdüğü o günlerde rol alan askerlerin kontrolü bize verilmiş ve onların bu "barışçıl" görevinde en iyi şekilde görevimizi yerine getirmek için ▶

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 25 Ekim 2011
Web www.battlefield.com



Beta

Biz alfa sürümünü oynadık diye içten içe bize sinir olmayın çünkü sadece bir ay sonra, siz de oyunu test etme imkanına kavuşacaksınız. Evet, Eylül ayı içinde PC, PS3 ve Xbox 360 için oyunun betasını deneyebileceksiniz. Bu betada Paris'teki multiplayer haritalarından birini (Muhtemelen Operation Metro), diğer oyunculara karşı oynayarak test edebileceksiniz. Gözünüz EA'nın sitesinde olsun...

► çabalayacağız.

Bir ara LEVEL sunucusu da açtığımız BF: Bad Company 2, BF serisinin en iyi oyunlarından bir tanesiydi. Hala büyük bir kesim tarafından oynanıyor ve hala çok eğlenceli. BF3'ünse bu oyunla bir ilgisi yok. Ne konu, ne grafikler, ne anlatım... BF3, ikinci oyunun devamı niteliğinde ve çeşitli göndermeler, önceki oyunlardan alıntılar varsa da bunların hepsi BF2'den gelecek. (Örneğin eklenti paketinde BF2'deki haritaların yenilenmiş versiyonları bulunuyor ki bu konuyu bu sayfalardaki bir kutuda işledik.)

Fault Line

Tek kişilik senaryoya devam edelim. Her halinden multiplayer odaklı hazırlandığı belli olan BF3, tek kişilik senaryoyu da es geçmiyor. (Zaten yazılan kitaptan da belli.)

Oyunda Irak'ta, New York'ta ve Paris'te bulunacağımız kesin ve senaryoya da Irak'ta başlayacağız gibi gözüküyor. Bu bağlamda yayımlanan demoda -ki bölümün adı Fault Line- Irak'taki terörist aktivitelere Amerikan askerlerinin nasıl cevap verdiğini görüyoruz.

Bir APC'den iniyoruz Irak sokaklarına. Yıl 2014 ve Süleymaniye yakınlarında bir yerdeyiz. Iraklı muhaliflerin bir gruplaşma halinde olduğunu haber almış durumdayız ve planladıkları saldırıyı önceden öğrenip onları etkisiz hale getirmemizi isteniyor.

Size bu bölümü başından sonuna kadar, en ince ayrıntısına kadar anlatabilirim ama o zaman BF3

kitabını okuma gereği duymazsınız. Ben onun yerine, önemli noktaları size aktaracağım.

Araçtan inip buluşma noktasına vardıkdan kısa bir süre sonra, bir kapıdan çıktığınız anda timinizden bir asker, bir tetikçi saldırısıyla yere iniyor ve büyük bir çatışma başlıyor.

Kocaman bir alanda, araçların arkasına saklanan, binalardan size ateş eden teröristlere kah kendinize siper yaratıp, kah yere yatarak cevabınızı veriyorsunuz. Buradaki oynanışta dikkat çeken en önemli noktardan biri, binaların tepesinden, balkonlardan size ateş eden düşmanların siperlerini dağıtabiliyor olmanız. Yani illaki bir yerlere gizlenip kafadan vuruş yapmanıza gerek yok. Elinizde bir bomba varsa veya bir roketatara sahipseniz, direkt olarak balkonu uçurabiliyorsunuz. Düşmanlarınız da size aynı şekilde cevap verebiliyor elbette ve bir yerde, bir bomba tam dibinize düşüyor. Bombanın etkisi, ekranın sadece birkaç saniyelikliğine karması ve kanlarla örtülmesi değil. Bir bomba yanınıza düşerse genelde ölürsünüz ama bunun çok acımasız olacağını düşündüğü için EA DICE, bombanın etkisiyle savrulmanızı uygun görmüş. Bu da aslında sizi açık hedef haline getiriyor bir süreliğine ama düşmanlarınızı sizinle pek ilgilenmiyor.

Bu bölgede yapay zekanın nasıl işlediğini görmek de mümkün oldu. Yapay zeka şu aşamada pek iyi değil bana sorarsanız ve tahminimce final sürümünde de pek bir değişikliğe uğramayacak. Mesela hangi noktalarda bunu anladım? Dedim ya etrafta birçok araç vardı ardına saklanılacak; teröristler bu araçların arkasına değil, ►



■ Bu adam o kadar şey anlatıyor, biz yine de görevi tek satırdâ, ekranın sol üst köşesinden okuyoruz.



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

Frostbite 2



Bu oyunu diğer FPS'lerden ayıran en büyük özelliklerden bir tanesi grafiklerde geliyor. Artık grafik konusu biraz arka plana atıldı çünkü teknoloji bu anlamda bir noktaya geldi ve pek de ileriye gidemiyor. Siz de fark etmişsinizdir, artık incelemelerde, "Bu oyunun grafikleri çok acayip, şöyle iyi, böyle farklı..." diye belirtmıyoruz.

Ne var ki EA ve EA DICE, "Yeni nesil donanım olmadan, yeni nesil grafikler." sloganıyla tanıtıyor oyununu ve bu konuda hiçbirimize diyecek bir

söz bırakmıyor. Oyunun yenilikçi grafik motoru Frostbite 2, o kadar iyi ışıklandırmalar, o kadar iyi modellemeler ve o kadar büyük alanlar getiriyor ki ekrana, gözlerimiz kamaşıyor adeta.

Dört önemli başlıkta işleyebiliriz Frostbite 2'nin getirilerini. Bunlardan ilki elbette animasyon. Oyunda sizin karakteriniz, size yardımcı olan askerler, teröristler, bunların hepsi son derece gerçekçi animasyonlara sahip. Bir asker eğilecekse bunun geçişi tam anlamıyla yapıyor. Sipere doğru koşmak, yere yatmak, yanınıza bir bomba düştüğünde buna karşı verdiğiniz tepki... Hepsinde yoğun bir animasyon çalışması var.

İkinci konu, Red Faction'ın zamanında deneyip de pek başarılı olamadığı "parçalama" özelliği. Birçok FPS bunu deniyor aslında; "Gördüğünüz birçok nesneyi parçalayabileceksiniz" deniyor ama sonra ortaya çıkan üründe, çok önemsiz

birkaç örnek görüyoruz ancak. Frostbite 2'de bu olay hakkını veriyor: Korkuluklar parçalanıyor, parapetler patlıyor, duvarlar iniyor ve hatta koskoca bir bina bile kolaylıkla yıkılabiliyor. Eskiden bir duvarın arkasına geçip orada uzunca zaman geçirebilirdik fakat Frostbite 2 sayesinde, hiçbir yer artık güvende değil.

Koskoca alanların kolaylıkla ve müthiş bir detayla oyuna entegre edilebilmesi de Frostbite 2'nin bir diğer marifeti.

Işıklıandırmaların, sinematik efektlerin, yüksek çözünürlüklü kaplamaların ve modellemelerin içinde yer aldığı BF3'ün de bu kadar güzel gözükmesini sağlayan "rendering" mevzusu da kuşkusuz Frostbite 2'nin getirdiği en önemli özelliklerden biri. Özellikle ışıklandırmalar o kadar iyi ki çevreye bakmaktan oyunu zar zor oynayacaksınız.

Back to Karkand



Bu konuda EA'ye biraz tepkiliyim aslında fakat resmen dünya düzeni haline geldi durum. Evet, BF3'te de ekstra içeriği ilk aşamada kavuşmanın yolu, oyunu ön sipariş vermek. ABD'de otursak bunu çoktan yapmıştık belki lakin ülkemiz bu tip durumlarda biraz geri kaldığı için ekstra içeriği ancak yazılı bir biçimde görebiliyoruz ve ancak oyun çıktıktan sonra, parasını verip alıyoruz.

Şayet ki oyunu ön sipariş vermeyi başarırsanız, Physical Warfare Pack adında bir eklentiye de sahip olacaksınız. Bu pakette alan kontrolü için biçilmiş kaftan olan, hasar gücü ve kontrol hiç de fena olmayan Type 88 hafif makineli tüfek, Recon askerlerinin tetikçi tüfeklerinin daha iyi özelliklere sahip olmasını sağlayacak SKS Sniper Rifle Flash Suppressor ve yakın mesafede çok etkili olan DAO-12 yarı otomatik pompalı tüfeğin daha da etkili olmasını sağlayacak zırh delici özel bir cephane yer alacak. Ayrıca DOA-12 silahına da direkt olarak ulaşım sağlayabileceksiniz.

Silah ve ekipmanların yanında Back to Karkand adındaki eklenti paketi de bu pakete dahil olacak. Back to Karkand, BF2'nin en iyi dört haritasını multiplayer arenada kullanmanız için size sunuyor. Strike at Karkand, Gulf of Oman ve Sharqi Peninsula gibi haritalar, Frostbite 2 ile çok daha detaylı bir hale getirilmiş durumda ve bu haritaları, yeni kalitesinde görünce çok şaşıracağımız söyleniyor.

► yanına saklanıyor nedense ve çok açık bir hedef oluyor. Tam karşılarna geçip bakıyor karakterimiz bir yerde ve kesinlikle tepki vermiyorlar. İstiyorum ki bizi gördüklerinde ya hemen ateş etsinler ya da gelişimizi anlayıp yönlerini değiştirsinler... Bunları Fault Line bölümünde göremedim maalesef.

Bir yapay zeka felaketi de balkondan ateş eden düşmanlarda yaşanıyor. Balkondan rasgele bir noktaya ateş eden düşmanımız, tam yanı başına düşen ve resmen göre göre gelen bombayı dikkate almıyor ve balkonla birlikte havaya uçuyor. Bari kaçıyor gibi yap yahu; adam resmen intihar etti.

Buradaki çatışmanın hemen ardından, arkadaşımızı öldüren tetikçinin peşine düşüyoruz. Tetikçi yukarıda bir yerlerde ve yerini kesinlikle belli etmiyor. Kafamızı dışarı çıkardığımız anda yere indirileceğiz, oyun bize bunu net

bir şekilde hissettiriyor. Dört kişilik bir ekip olarak ilerliyoruz ve burada gerçekten nefesimizi tutuyoruz. Siperden sipere hızla geçiş yapıyor, eğiliyor, kalkıyor ve en sonunda yatarak ilerliyoruz. Tetikçi, karşıdaki bir binanın orta katlarında bize kurşun yağdırmaya devam ediyor. Yatıyor olmamıza rağmen, binanın tepesindeki parapet yavaş yavaş hasar alıyor ve hızlı davranmazsak, yok olarak bizi açığa çıkaracak hale gelmeye başlıyor. O kadar uzaktaki düşmanı nasıl yok edeceğimiz derken, bir roketatar atılıyor önümüze ve sadece birkaç saniye içerisinde roketi, binaya yolluyoruz. Tetikçinin bulunduğu kat tamamıyla alevler içinde kalırken, biz de derin bir nefes alıyoruz.

Bölümün bu kısmı hiç de fena değil. Aynen ilk Modern Warfare'in önceden ayarlanmış kısımlarına

■ Bu kapı tekmeleme işinde, kapı yerine askerin bacağı kırılma ne olurdu diye düşünmüşümdür hep...



benziyor ve size bir tetikçiyle karşı karşıya geldiğinizde, ölümle ne kadar yakın olduğunuzu belli ediyor. Atmosfer çok sağlamdı oyunun bu kısmında, umuyorum ki devamında da böyle sahneler görürüz.

Evet, tetikçi gitti ve biz de ortalığı yakıp yıkacak bazı patlayıcıları etkisiz hale getirmek üzere yolumuza devam ediyoruz. Havalandırma deliklerinden geçiyor, karanlık dehlizlere giriyoruz ve kabloların izini sürerek, patlayıcı düzeneğine ulaşıyoruz. Hangi kabloyu seçeceğimiz sorulurken, arkamızdan bir terörist yaklaşıyor ve bize vuruyor... Şimdi gelin, sizinle bu durumu irdeleyelim. Siz düşmanınız olan bir asker görseniz, arkasından yaklaşıp ona yumruk mu atarsınız? Hazır savunmasız, sapla bıçağı ya da ateş et gitsin, değil mi? Herhalde terörist kendine çokça güveniyor ve bizimle yakın dövüşe girmek istiyor. Buradaki arbedenin ardından, teröristi yere yıkıyor ve kabloları da çekip görevi tamamlıyoruz.

Fakat her şey bitmiyor; büyük bir grup düşmanın yaklaşmakta olduğu haberi geliyor ve kendimizi dışarı atıyoruz. Burada bize helikopterler de ateş desteği sağlıyor ama yine büyük iş bize düşüyor. Çok daha güçlü bir makineli tüfek alıyoruz elimize ve bir köprü'nün üstünden, yaklaşmakta olan düşmanları avlamaya başlıyoruz. Oyunun bu kısmı da bize, düşmanlardan çok, ardına saklandıkları araçları patlatarak, daha kolay çözüme ulaşabileceğimizi öğretiyor; hele ki elimizde güçlü bir tüfek varken...

Düşmanlarımızla itişip kakışırken, çok enteresan bir olay oluyor. Ben ilk aşamada büyük bir bomba yüzünden dolayı olduğunu sandım ve gördüğüm şeyin de abartılı bir efekt olduğunu düşündüm. Fakat durum aslında, gerçekte tahmin ettiğim gibiymiş.

Siper almış ateş ederken, yolları parçalayıp kaldıran bir dalga geliyor ve bu dalganın etkisiyle, bize çok da uzak olmayan bir bina yıkılıyor; hem de tam üstümüzde! Evet, Irak'ı tam da biz savaşırken bir deprem vuruyor ve dev binanın yıkılmasına neden oluyor. Bu durumdan nasıl kurtulacağız derken de demo sonlanıyor ve tekrar nefes almaya başlıyoruz.

Fault Line, oyunu anlatmak ve iştahımızı kabartmak



için yetti de arttı bile. Çok iyi kurgulanmış, görsel açıdan çok iyi bir iş çıkaran bir bölüm ve sadece bu bölümü görerek, oyunun devamının inanılmaz olacağını söyleyebilirim. Az daha unuttuyordum, tüm tek kişilik senaryoyu anlaşmalı (co-op) olarak da oynayabileceğiz. Bir askeri timi gerçek oyuncularla birlikte ilerletmek çok eğlenceli olacak.

PS3'te BF3

E3'te olsun, testlerde olsun, BF3'ü sürekli PC'de tecrübe ediyoruz. Bunun nedeni elbette ki oyunun birincil platform olarak PC için hazırlanıyor olması ki bu bayağı sevindirici bir haber.

Konsollara iyiden iyiye üvey evlat muamelesi yaptığını anlayan EA, E3 2011'de basına oyunun PS3'te nasıl çalıştığını da gösterdi.

Oyunu PS3'te test edenlerden gelen yorumlara göre, BF3'ün PS3 versiyonu grafiksel olarak PC'den biraz geri kalmıştı. Her ne kadar EA, birçok grafiksel özelliğin kapalı olduğunu söylese de grafiklerin, PC'ye göre yine de geri kalacağı söylenmekteydi. ▶



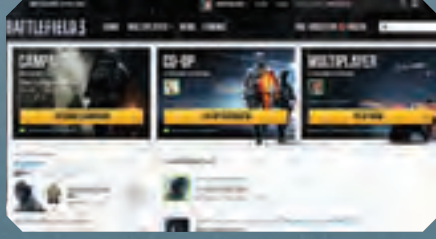
Oyunda çoęu nesne ve yapı yok edilebilir, yıkılabilir olacak. Örneęin bu bölümde, tetikçi sürekli ateş ederek bu alçak duvarı parçalamaya başlıyor. Bunun gibi küçük parçalanmaların yanında, binalarda yol açabileceğimiz dev yıkımlarla da karşılaşacağız.

Teröristlerin yapay zekası, ekip arkadaşlarımızinkinden daha kötü. En azından onlar nasıl saklanacaklarını biliyor ya da teröristler atış konusunda da çok başarısız.

Bu kadar duman bizim sayemizde çıkıyor çünkü az önce binanın bir katını havaya uçurduk; katta bulunan tetikçiyle birlikte... Dumanların ne kadar gerçekçi gözüktüğüne de dikkatinizi çekerim.

1 / 100
Gx1

Battlelog



EA her konuda Activision'a yetişmeye çalışıyor ve bunu şu anda bile başarmış gibi duruyor. Call of Duty'nin Elite sistemine rakip olarak Autolog'dan esinlenerek hazırlanan Battlelog ile tüm BF3 oyuncularının kullanımına sunacağı, büyük bir sosyal ağ oluşturmaya çalışıyor.

Eğer Need for Speed: Hot Pursuit'in online kısmına göz attıysanız, oyundaki Autolog özelliğini de denemişsinizdir. Oyundaki her türlü istatistiği takip eden Autolog, bu istatistikleri diğer oyuncularla paylaşmanıza olanak tanıyordu ve diğer oyuncuları takip etmenizi sağlayan, kapsamlı bir sistem barındırıyordu. Hali hatırı sayılır bir arkadaş grubu edindikten sonra da burada resmen zaman geçirmeye başlıyordunuz.

Battlelog da Autolog'dan esinlenilerek ve çok daha kapsamlı bir hale getirilerek hazırlanan, Facebook'u andıran bir sosyal paylaşım ağı. Arkadaşlarınızı ekliyor, duvarlarına yazıyor, sohbet özelliğiyle onlarla yazışabiliyor ve oyundaki görüntülerinizi, başarılarınızı herkesin görebileceği şekilde paylaşabiliyorsunuz.

Battlelog tam anlamıyla EA'nin Elite'a cevabı fakat ortada büyük bir fark var. Battlelog'da paralı bir üyelik sistemi bulunmuyor. En azından ilk aşamada...

► Grafikselle detayların yanında, oyun PC'dekinin aksine 30fps hızında çalışıyordu ve oyun piyasaya çıktığında bu durumun değişmeyeceğini bilmekteyiz.

PC ile konsol versiyonları arasındaki bir diğer büyük fark da PC'lerde 64 kişilik oyun desteği olacak olması. Bu rakamın ne kadar büyük olduğunu, oyunu 32 kişi oynadıktan sonra daha iyi anladım. 32 kişi bile yeterince büyük bir karmaşa demek bana sorarsanız ve 64 kişide ne tip bir meydan muharebesinin içine düşeceğimizi, tahmin etmek bile istemiyorum.

Bir tankım olsun...

Yürüdük, ateş ettik, koştuk, diğer oyuncularla kapıştık. Bu kadar mı? Hayır, Tahran Çölü'ne gidiyoruz!

Yine demolarda yer alan bir başka bölüm, bizi bir tankın kontrolüne oturtacak. Bu bölümde önce uzunca bir süre tankla ilerliyoruz ve ardından tank kontrolümüze bırakıldığında, biraz daha ilerlemeye devam ediyoruz. Tank timi uçsuz bucaksız çölde yol alırken, bazı füzelerin üstümüzden uçtuğunu görüyoruz ve aldirmeden devam ediyoruz.

İlk karşılaşmamız düşmanın sahip olduğu birkaç tankla oluyor. Uzak denilebilecek bir noktadaki bu tankları vurmak hiç de kolay değil. Açığı ayarlamak, tankların ve tankınızın ilerliyoruz olduğunu göz önünde bulundurmak gerekiyor. Bu tankları birkaç denemede ortadan kaldırdıktan sonra zaten hava desteği de alıyoruz ve işimiz biraz daha kolaylaşıyor. Lakin havaya uçan tankların ve patlamanın etkisi, etrafı büyük bir dumana boğuyor. Bu yüzden de termal görüşe geçiyoruz.

Artık ekranımız yeşil ve ısı yayan her şey beyaz. Önümüze iki tane daha tank çıkıyor ama eğimden dolayı bun-



ları vurmak, diğer grubu vurmaktan daha zor. Onları da biraz uğraşıp yok ettikten sonra dumanlar da temizleniyor ve görevin başında üstümüzden uçmakta olan füzelerin çıkış noktasına yaklaşmaya başlıyoruz.

Tankın kontrolünü bırakıp bir başka ekrana geçiyoruz tankın içerisinde. Bir anda uydu görüntüsüne geçiyor ekran ve tanklarımızın, bu üssün yakınında olduğu uydudan gözlemleyebiliyoruz. Aynı şekilde füzeleri gönderen araçlar da parıl parıl parlıyor. Birkaç saniye boyunca bu araçlara sabitlenmemiz isteniyor ve ardından hava saldırısı başlıyor. Tüm araçların yok olacağını sanıyorken, uçaklar saçma sapan noktaları vuruyor ve saldırıya, tankın kontrolüne geçerek biz devam ediyoruz.

Üsse girdikten hemen sonra hava saldırısı füze rampalarını vurmaya başlıyor ama savaş bitmiyor: Üste herhangi bir ağır zırhlı araç olmasa da tanksavarlara sahip askerler var. Onları da makineli tüfeğimiz ve top ateşimizle geri püskürttükten sonra görevi tamamlıyoruz.

Bu bölüm de oyunun farklı şekillerde bize savaş olanağı



sunacağına bir göstergesi. Çok dramatik bir bölüm değildi Tahran Çölü görevi fakat yine de gayet kaliteliydi bana sorarsanız. Özellikle üsse girdikten sonra işlerin kolaylaşacağına, daha da zorlaşması gayet beklenmedik bir durumdu ve bir anda heyecan yaratıyordu. Heyecan iyidir arkadaşlar, ne diyor bu diye bakmayın suratıma.

Üç ay

Geldik yolun sonuna. Artık efendi gibi oyunumuzu bekleyeceğiz. Oyunun çıkışından önce muhtemelen betasında da görüşeceğiz fakat zaten betadan sonra da çok az bir vakit kalıyor geriye.

"Bu oyunu hangi sistemde tercih etmelisiniz?" sorusunun yanıtı da yavaş yavaş kendi cevabını veriyor. Donanımınız çok kötü değilse bu oyun PC'de alınır. Hem FPS dedin mi nedir? PC. Eski kafalı oldum bu söylemlerim yüzünden çünkü artık PC'ye dokunmadan, konsolda FPS oynamaya başlayan bir nesil var ve mouse kullanımı nedir bilmedikleri için FPS'leri analog stick'lerle çatır çatır oynuyorlar. Fakat yine de PC'deki artıları göz ardı etmek pek kolay değil. O yüzden inatla PC diyorum ve sizi tatilinizle baş başa bırakıyorum. Hepimize iyi beklemeler... ■ Tuna Şentuna

Go go go! Yani Türkçe olarak: "Haydi aslanlarım, yigitlerim, kazanmamız gereken bir savaş var!"

Oyun, kitap olursa...

Genellikle RPG oyunlarının birer kitaba dönüşmesi veya halihazırda kitabı olan bir fantastik kurgu ürününün, oyuna dönüşmesi haberi kulağımıza gelir. Fantastik kurgu, halihazırda o kadar çok malzeme verir ki tek bir kitap değil, koskoca bir seri çıkarırsınız.



FPS'lerin kitaba dönüşmesi pek alışıldık bir durum değil. BF3'ün bir kitap olmasıysa sadece bize "O kitapta ne anlatılacak acaba?" dedirtiyor ama bir yandan da heyecanlandırmıyor değil. Siz de benim gibi misiniz, bilmiyorum ama bir oyun veya bir yapımla ilgili her şey ilgimi çekiyor ve yoğun bir sempatiyle bakıyorum hepsine. Bir oyun oynayayım, beğeneyim, o oyunun tüm figürlerine, posterlerine, müzik albümüne, her şeyine gözümü dikiyorum. Şayet ki BF3'ü de bu şekilde beğenirsem, kitabı da kaçıracağımı sanmıyorum.

Oyunun yapımcılarından Patrick Bach ve eski bir asker ve yazar olan Andy McNab tarafından yazılacak -ya da yazılmış olan ve beklenen- kitap tam 400 sayfa olacak ve hala detaysız kalan oyunun hikayesini bize en ince ayrıntılarıyla aktaracak.

Kitap aynı oyun gibi 25 Ekim'de piyasada olacak. Ülkemize Türkçe olarak gelir mi, orası elbette ki muallakta fakat İngilizce bilen arkadaşlar Amazon gibi sitelerden bu kitabı tedarik edebilecektir.

Not: Görseldeki ürün oyunun strateji kitapçığı fakat normal kitabın da böyle bir kapağa sahip olacağını tahmin ediyoruz.





SEN DE KATIL!

LEVEL Community
<http://community.level.com.tr>

İlk Bakış

Beklemek ya da beklememek, işte bütün mesele bu!

Hayati oyun olan gerçek oyuncuların gerçek anlamda muzdarip oldukları bir husus var: Sevdikleri oyunları bekleme sendromu! Bu sendrom öylesine güçlü belirtiler gösterir ki oyuncu sevdiği oyunu beklemeden asla vazgeçmez. Beş yıl bekliyor, 10 yıl bekliyor, gerekirse bir ömür boyu bekliyor. Bunun örneklerini Duke Nukem Forever gibi oyunlarda gördük ve Max Payne 3 gibi oyunlarda da görmeye devam ediyoruz. Yeryüzünde Max Payne 3'ü şu anda bekleyen kaç milyon oyuncu var, biliyor musunuz? Milyonlarca oyuncu sükunet

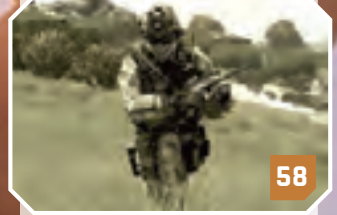
içinde oyunlarını beklerken çok önemli bir şey öğreniyorlar: Sabretmeyi! Evet, oyunların oyunculara kazandırdığı belki de en önemli mezzitlerden biri sabırdır. Bazı oyunlar oyuncuyla öylesine güçlü bir bağ kurmuştur ki "Oyun yok, yapımcı battı, çıkmayacak anlasanız!" deseler bile, oyuncu milleti oyunu ısrarla beklemeye devam eder; çünkü kitle "yok"tan anlamaz. Diablo III'ü kaç yıl beklediniz? Ya da Doom 4'ü kaç yıl daha beklersiniz? İşte size beklemeniz için birkaç oyun daha veriyoruz...



54

Tropico 4

Ne? Hala Tropico 3'ü oynayıp bitirmediğiniz mi? Tropico 4 geliyor, 4!



58

Arma III

Taktiksel askeri simülasyonda yeni bir çağ başlıyor.



63

Payday: The Heist

Maskelerinizi hazırlayın, soyguna gidiyoruz!

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürüyor, hangisi çıkarıyor...

Tansiyon Ölçer

ÇOK DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Uncharted 3: Drake's Deception

Serinin üçüncü oyunu için multiplayer testine katılan Tuna, oyuna ilgili izlenimlerini detaylıca anlattı.

66

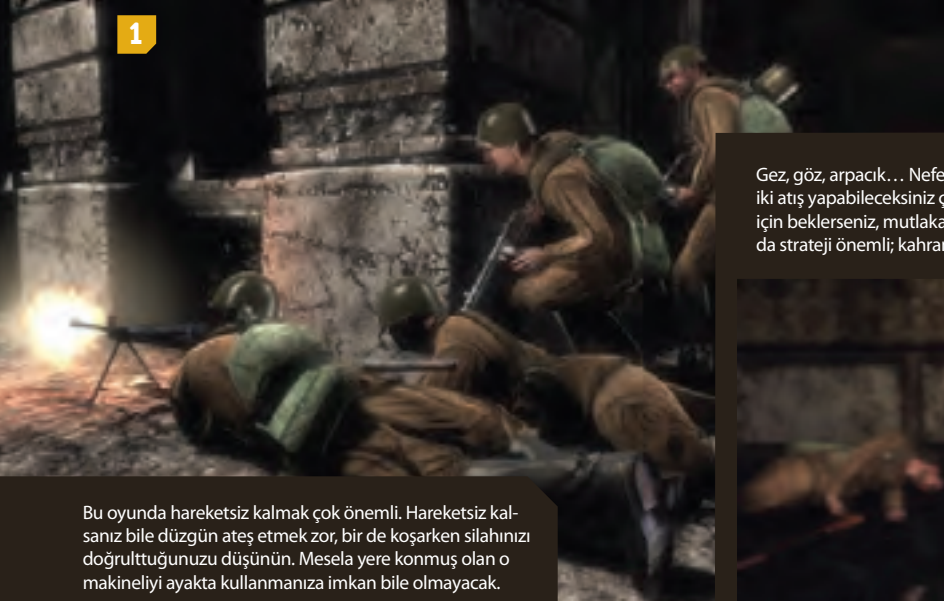


Yapım Tripwire Interactive **Dağıtım** Tripwire Interactive **Tür** FPS **Platform** PC
Çıkış Tarihi 30 Ağustos 2011 **Web** www.heroesofstalingrad.com

Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad

Metro 2033'ün izinden...

E vrenin en zor oyununa hazır mısınız? Burada cephane az, burada zırh yok, burada Ramböçülük oynamak yok, burada gerçek savaş var. Red Orchestra'yı daha önce oynamış olanlar bilir, üç kez ölmeyen birilerini vurunca kahraman ilan edilirsiniz, adınız duvarlara yazılır. O denli gerçekçi ve zor bir oyundur çünkü. Ve şimdi Stalingrad'ın kahramanları geri dönüyor. Bu defa tek kişilik senaryo modu da oyuna ekleniyor ve her şey, bir adım daha da zorlaşıyor... **Tuna Şentuna**



Bu oyunda hareketsiz kalmak çok önemli. Hareketsiz kalmanız bile düzgün ateş etmek zor, bir de koşarken silahınızı doğrulttuğunuzu düşünün. Mesela yere konmuş olan o makineliyi ayakta kullanmanıza imkan bile olmayacak.

Gez, göz, arpacık... Nefesini tut ve tetiğe bas. En fazla iki atış yapabileceksiniz çünkü üçüncü atışı yapmak için beklerseniz, mutlaka birileri sizi vuracak. Bu oyunda strateji önemli; kahramanlık yapana puan yok...



Kaçarken dikkat etmeniz gereken en önemli şey ağır bir silah taşıyıp taşımadığınız. Silahınız ağırsa, daha yavaş koşacaksınız. Zaten bu kadar açık alanda koşmaya çalışmak da iyi cesaret istiyor zira hayati bölgelerinizden birine alacağınız bir kurşun, anında sizi yere serecek. Birkaç saniye içinde ölmeden önce de birkaç el ateş etme hakkınız olacak.

3



4



Açık alanda hayatta kalabilmenin en önemli kurallarından bir tanesi, araziye lehinize kullanmak. Otların arasına saklanarak ilerlemek, yapabileceğiniz en temel ve hayat kurtaran hareketlerden bir tanesi. Kafanızı çıkarttığınız an bir tetikçinin sizi vuracağından emin olabilirsiniz.

5



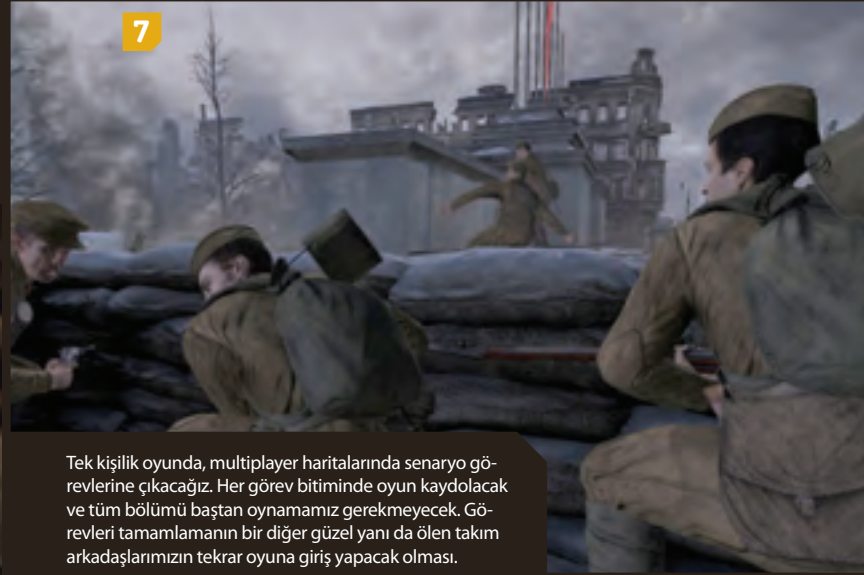
Düşman gördün kaç; tank gördün topuklayarak kaç! Tanklara karşı oyunda ne gibi bir strateji izleyeceğimizi şu an için hayal edemiyorum ama en mantıklısı kaçmak olarak gözüküyor. Acaba arkasına dolanıp bomba yerleştirebilecek miyiz? Bakalım...

6



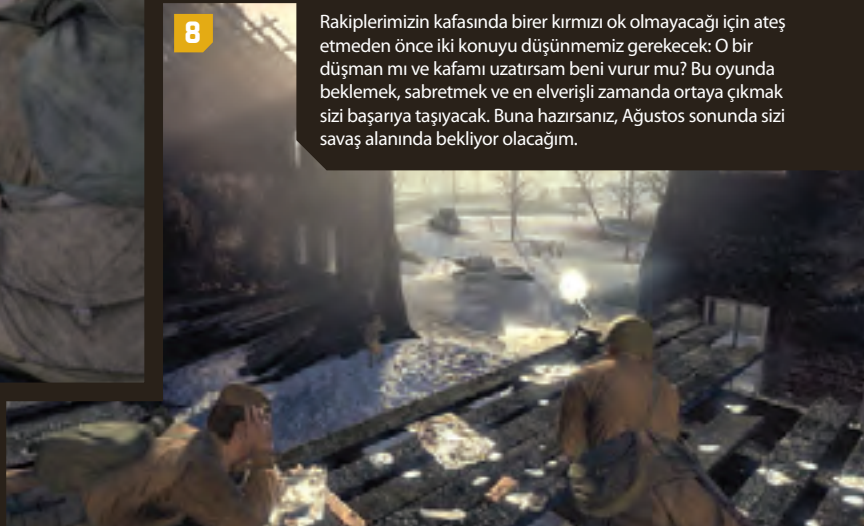
Oyunda takım arkadaşlarımız olacak ve onlar iki şekilde bize hizmet verecek. Tek kişilik oyunda onlara komutlar vererek bizim için savaşmalarını sağlayacağız ve tüm düşman ateşinin üzerimize yoğunlaşmasını engelleyeceğiz. Ayrıca ölürsek, takım arkadaşlarımızın birinin vücudunda tekrar savaşa katılacağız. Tüm takım öldüğünde de oyun sonlanacak.

7



Tek kişilik oyunda, multiplayer haritalarında senaryo görevlerine çıkacağız. Her görev bitiminde oyun kaydolacak ve tüm bölümü baştan oynamamız gerekmeyecek. Görevleri tamamlamanın bir diğer güzel yanı da ölen takım arkadaşlarımızın tekrar oyuna giriş yapacak olması.

8



Rakiplerimizin kafasında birer kırmızı ok olmayacağı için ateş etmeden önce iki konuyu düşünmemiz gerekecek: O bir düşman mı ve kafamı uzatırsam beni vurur mu? Bu oyunda beklemek, sabretmek ve en elverişli zamanda ortaya çıkmak sizi başarıya taşıyacak. Buna hazırsanız, Ağustos sonunda sizi savaş alanında bekliyor olacağım.



Yaşam şartları

Ortaçağ kale yaşamı öyle sanıldığı gibi lortlar ve leydiler geçidi değil, hayat o zamanlar pek zor. Halk kendi ürettiğinden hem yemek, hem de vergi vermek zorunda. Nerede şimdiki pasta börek bolluğu ekmek bulmak bile mucize.

Yapım Firefly Studios **Dağıtım** 7sixty Tür **Strateji Platform** PC
Çıkış Tarihi Sonbahar 2011 **Web** www.stronghold3.com

Stronghold 3

Çok uzun zamandır bekliyorduk sizi sevgili lordum...

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Ben öyle çok yetenekli bir strateji oyuncusu değilim açıkçası. Eh, şimdi itiraf edelim, çok yetenekli olmadığın oyunlara da bir oyuncu olarak bir bakarsın, oynamadın, iki bakarsın, beceremedin, sonra haydi, derken soğuyuvermişsin. Ama Stronghold serisinin hastasıyım diyebilirim. Bu seri nedense benim içimde bir yerlerde saklı olan stratejik düşünme yeteneğine sahip o uyuşuk oyuncuyu uyuduğu yerden çıkarmayı ve günler boyu karşısında tutmayı başarmış bir seri haline geldi. RPG manyağiyken bir de baktım ki kalemi savunmak için etrafına duvar örüyorum, olmadı çift duvar örüyorum, vatandaşlarımı aylardan, haydut sürülerinden, diğer lortların saldırılarından korumak için canhıraş bir şekilde okçu, mızrakçı vesaire üretiyorum.

İlk oyunda mükemmel ortaçağ müzikleri eşliğinde bir taraftan kalemi ve insanlarımızı topraklarımız içerisinde güvende tutmaya çalışırken diğer taraftan darmadağın olmuş İngiltere topraklarını diğer lortların zulmünden kurtarıp tek bir bayrak altında toplama çabası içindeydik. Daha önce hiç olmadığı kadar heyecanlı kuşatmalar yapıyor, zamana karşı ünite ve kaynak üretme yarışına giriyorduk bu ilk Stronghold'da.

İkinci oyundaysa daha farklı bir hikayeye karşı karşıydık. Kayıp bir kral, dağılmış topraklar, politik oyunlar ve daha zorlu bir Stronghold. Fakat bu sefer grafikler daha şahaneydi. Üç boyutlu hale gelen insanlıklarımızı eklemek yaparken, toprak çapalarken görmek neredeyse sevinç gözyaşlarına boğdu bizi!

Stronghold Legends ise bize Kral Arthur'un efsanelerini getirdi: Ejderhalar, yuvarlak masa şövalyeleri ve elbette ki Merlin. "Normal askerlerin gözünü seveyim, bu yaratıklar da nerden çıktı." şeklinde söylenecek de doğüstü kuşatma-

lardan alınımızın ağıyla çıkmayı başardık.

Kim korkar kötü, büyük kurttan

Legends'dan sonraki sessizlik döneminde boynumuzu büküp seriyi tekrar tekrar oynarken, Firefly Studios tarafından Stronghold 3'ün geliştirilmekte olduğu haberini aldık. Sizi bilmem ama bu haberi aldığımda benim bir an için gözlerim mutlulukla doldu. Hani şu büyük, kötü kurt vardı ya ilk oyunda öldürdük ya da en azından öldü, kurtulduk diye düşündük, işte o kurt geri geliyor, hem de yılların verdiği bir hirs ve bilenme ile birlikte. Diyor ki yaşlı kurt: "10 yıl önce bu topraklara iyi bir kral olabildim, halkıma adil davranabildim, onları refaha erdirebilirdim... Ama artık öyle düşünmüyorum, bence artık bu topraklar acı çekmeli."

Böyle bir hırsla geri döneceğini söylüyor yaşlı kurt. Yani diğer bir deyişle kayış kopmuş amcada. Toplamış etrafına Rat ve Pig'in veliahtlarını, bir de doğudan bir kral bulmuş ona yardımcı olacak,





Gece / Gündüz Değişimi

Yeni Stronghold'da gece gündüz geçişleri mevcut. Yukarıda aynı açıdan sabah, öğleden sonra ve gece görünümlerini görebilirsiniz.



nefretle geliyor topraklarımıza doğru. Eh, bize de kurt ve haydut saldırılarının, hırsızların, açlığın normal günlük işlerden kabul edildiği kalemizi savunmak ve yaşlı kurdun gelişine hazırlamak kalıyor.

Oyun içi ekran görüntülerine baktığımız zaman kesinlikle zamanın grafik değişimine ayak uydurmuş bir Stronghold görüyoruz. Binaların ayrıntıları çok güzel, insanların neredeyse yüzlerini seçecek durumdayız. Kalemiz için önemli olan üretim binalarını sağa sola yerleştirmek, artık eskiden olduğu gibi kareler üzerine yerleştirme zorunluluğu taşımıyor. Binaları istediğimiz açıda ve istediğimiz yöne doğru koymak mümkün. Oyun bize üretim binalarının daha gerçekçi ayrıntılara sahip olacağını ve ortaçağ dönemi kale yaşamını tam anlamıyla yaşatacağına dair söz veriyor. Zaten çoğumuzu bu seriye bağlayan da bu değil miydi? Diğer strateji oyunlarından farklı olarak "yemek" üretmek yerine önce buğday tarlasını kurup, ardından değirmen yerleştirip yanına da fırıncıları koymak daha güzel görünüyordu gözümüze. İnsanların amaçsızca ortada dolaştığı ve üniterler için gerekli ürünleri üretiyormuş gibi görüldüğü bir oyun değildir Stronghold. Bize kale içi yaşamını tüm ayrıntılarıyla verir ve bazen bu insanlıkları işlerini yaparken izlemeye dalıp gelmekte olan haydut saldırısını son anda fark et-

memize de neden olabilir. İşte bu ayrıntıların daha da gerçekçi hale gelmesi, çok daha eşsiz bir oyun deneyimi yaşamamız anlamına geliyor diyebiliriz.

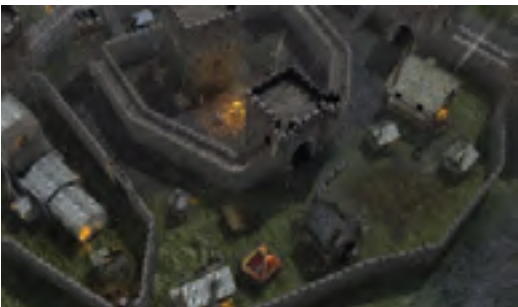
Oyunun vaat ettiği yeniliklerden biri de gece / gündüz değişiminin var olması. Yani artık bitmeyen bir gün içinde tüm stratejimizi gerçekleştirmek yerine, gece saldırılarını da düşünmek ve ona göre tedbirli olmak zorunda kalacağız. Gerçekçilik vaadinin en iyi şekilde kendini gösterdiği nokta bu olsa gerek. Geçmişteki savaşları düşünseniz; tarihteki komutanlar "Gece saldırmayalım, şimdi insanlıklar uykudan uyanmasın." dememiştir herhalde.

Oyunda multiplayer seçeneği ile online olarak diğer oyuncuların kalelerine saldırabilir veya kendi kalenizi diğer oyuncuların saldırılarından koruyabilirsiniz. Tabii ki sadece "saldır, ele geçir, kalenin içine hastalıklı inekler fırlat" şeklinde bir Stronghold yok karşımızda; ekonomik ve savaşta dair olmak üzere iki görev seçeneği var. Çok mu sıkıldınız kale kuşatmalarından? Geçin ekonomik bölüme, barış içinde sadece fareler ve birkaç kendini bilmez hırsız ile uğraşıp kendi ticaret merkezini kurun, komşularla alışveriş yapın; birkaç hırsız mı buldunuz, ortalıkta dolaşanı atın zindana veya asın dışarıda ibret-i alem olsun.

Yetmedi mi ekonomik görev? Geçin tarihi kuşatmalar bölümüne, o efsanevi kuşatmaları bir de siz yönetin bakalım, o komutanların yerine olsanız ne yapardınız? O okçuları nereye yerleştirirdiniz? O şövalyeleri kuşatmanın hangi anında devreye sokardınız? O mançıkları tam o noktaya yerleştirmek kolay mıymış? Bir deneyin bakalım.

Bütün bu yenilik ve vaatler oldukça ilgi çekici görünüyor. Yeni oyunun çıkacağı müjdesini sevinçle karşıladıktan sonra şimdi bize sabırla beklemek kalıyor. Yine kalemizi en güzel şekilde koruyacağımızdan, insanlarımızı aç bırakmayacağımızdan eminiz nasıl olsa. Kim korkar büyük kötü -ve bala-taları yakmış- kurttan, değil mi?

■ Meriç Erbay Bozkurt



GTATurk.com

gta v?

Yeni ve muhtemel GTA V'ten ipuçları

Rockstar Games'in favori casting ajansında yeni ilanlar görüldü. İnteraktif bir proje için hareket yakalama ve seslendirme konusunda çalışacak aktörler aranıyor ve çekimlerin de Temmuz ayının ortasında başlayacağı belirtiliyordu. Daha önce de benzeri ilanlar görmüştük. Karakter listesinde McReary ismi dikkat çekiyor. İrlanda kökenli olmasaydı GTA IV'teki McReary ailesinden olma ihtimalini doğruluyor. Beverly Hills ise yine Los Angeles'ı akıllara getiriyor. Liste şöyle.

Jane Bell (45 - 50 yaşında / Bayan / Amerikalı)
Beyaz, çirkin, tek başına yaşar, gamsız ve tatlı dilli.

Jeffrey (38 - 45 yaşında / Erkek / Amerikalı)
İrlanda kökenli, uzun ve atletik yapılı, parasını kumarda kaybetmiş ve üvey kardeşinin yanında çalışmaya başlamış, biraz kaçık.

William (35 - 40 yaşında / Erkek / Amerikalı)
Jeffrey'nin üvey kardeşi, cana yakın ve konuşkan, Beverly Hills'te bir restoranı var.

Eddie McReary (45 - 50 yaşında / Erkek / Amerikalı)
İrlanda kökenli, kuzeniyle birlikte yaşar, ot içer ve kafasına göre takılır.

Marco (25 - 28 yaşında / Erkek / Amerikalı)
Meksikalı genç bir FBI ajanı, iyi bir mizah anlayışı var ve arkadaşlarıyla takılmayı sever.



Rockstar film işine mi giriyor?

2008 yılında Max Payne'i yabancı ellere teslim ederek oyuna yakışmayan bir filmle bizi üzen Rockstar Games, bu kez film sektörüne mi el atıyor? Duyumlara göre "Rockstar Films" in isim hakları 21 Aralık 2010'da Take-Two tarafından alınmış. Ayrıca Take-Two, www.rockstarfilms.com ve www.rockstarfilms.net şeklinde iki alan adına da sahip.



Yapım Haemimont **Dağıtım** Kalypso Media **Tür** Strateji **Platform** PC, Xbox 360
Çıkış Tarihi 30 Ağustos 2011 **Web** www.kalypsomedia.com/en/games/tropico4

Tropico 4

Ananas ve muz aromalı, ferahlatan içecek

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Ş u güzeller güzeli yaz günlerinde siz sıcakık şezlongunuzdan gerine gerine kalkmış, buz gibi serin sulara doğru yol alırken, ben burada böylece, bilgisayar kasası üstüne tünemiş bir halde ekranın beyaz ışığına doğru uçan sivrisineklerle yem olurken... Tatile gidemeyen bir bünyeye ilaç gibi gelen, hatta yaşadığı şehir hayatından inanılmaz (!) zevk aldırın Tropico 4 isimli oyunun ekran görüntülerine baktıkça bile fenalaşıyorum ama yapacak bir şey yok. Yılların Tropico'sunun dördüncüsü geliyor, şu sıcaklarda gelmeyecekti de ne zaman gelecekti ki zaten?

10 yıllık tarihinde daha ilk oyunuyla gönüllere taht kurmayı başarmış Tropico serisi, yıllar içinde devam oyunları ve özellikle Tropico 2'de korsanlara kafa tutma denemesi ile bile tadından hiçbir şey kaybetmedi. Kaçınılmaz olarak bünyede değişiklikler oldu, adını Railroad Tycoon'la duyuran ve ilk oyunun yapımcılığını da üstlenen PopTop Software gitti, yerine Haemimont Games geldi. Teknoloji sağ olsun, o minik ada büyüdü, üç boyuta girdi, gölgeler, efektler ve türlü türlü yenilikler birbirini takip etti. Strateji severlerin mazisinde güzel

anılar bırakan seri, üçüncüsüyle onlara bile kendisini sevdirmeyi başarmışken Tropico 4'ten beklentilerin yüksek olması gayet doğal.

Banana Republic sahillerini hiç gezmemiş olanlara biraz bilgi verelim hemen. Karayipler'de kurulu bu ada tamamen sizin yönetiminde. "Adam var, oh, uzatırım ayaklarımı, yayarım bütün gün!" diyebileceğiniz kadar çekici ve halkınızın size "El presidente!" diye seslendiği büyüğü bir yer başlarda. Halk diye bir şey var, onları memnun etmek gerek. Tarlasından, kerestelerine kadar ilgi isteyen bir halkın sorumluluğundan daha da kötüsü, burasının yönetim biçimini seçmek, diğer devletlerle arayı iyi tutmak, paranızı iyi işlemek ve turistleri bir güzel ağırlamak... Bunlar ana başlıklar, hepsinin altında isyan edeceğinize kadar çok alt başlık da var. Ne yaparsanız yapın, başlarda asla memnun olmayan bir halk düşünün, diktığınız okulun türüne kadar sizi yargılayacak huysuz insanlar protesto için hazırlar yani. SimCity türevleri tadında bu aşamalar,

zorlukları yenin ve o adayı hak ettiği ferah seviyesine ulaştırın; amaç da bu.

Ambargo!

Tropico 4, E3 ile gelen haberler doğrultusunda mantık olarak her ne kadar Tropico 3'ün izinden çıkmadan gitse de oynanabilirlik, grafik ve içerik olarak oldukça zengin bir halde bizimle buluşmaya hazırlanıyor şu sıralar. Yine küçük bir adada görevimize başlayacağız ve karakterimizi yaratırken kendi istediğimiz dışında Fidel Castro, Che Guevara, Juan Peron gibi tarihte adını duyurmuş isimleri de seçebileceğiz. Tropico 4'ün senaryo modunda 20 farklı görev ve 10 farklı harita bulunuyor. Az mı geldi? O zaman haritanın Tropico 3'ün dört katı kadar büyük olduğunu belirtelim. Tutorial kısmı bu kez oldukça detaylı, bölümleri ders veriyormuşçasına tek tek sıkılmadan anlatacak. Arayüzün o çok sevdiğimiz ilk Tropico'nun arayüzünü hatırlatacağı da belirtilmiş, güzel haber. Harita ve yeryüzü şekillerinde de seriyi



SIMSTR



SimsTR'dan 11. yıl hediyeleri

Geçtiğimiz ay 11 yaşına giren SimsTR, bunu yaz ayına özel dosyalarla kutluyor. SimsTR tasarımcılarının hazırladığı, birbirinden güzel yazlık kıyafet ve makyaj malzemeleriyle Sim'lerinize yaz özel bir hava katabilir, yeni Sim'lerle oyununuza yeni bir soluk kazandırabilirsiniz. Ay boyunca yayınlanmaya devam edecek olan SimsTR 11. yaş günü hediyeleri, www.simstr.com/forum adresinden indirilebilir.



Korsanlar geliyor!

Ortaçağda geçen The Sims: Medieval için ilk macera paketi bu ay sonunda çıkıyor. The Sims Medieval: Pirates & Nobles ile oyuna korsan karakterleri ve korsan hazinelerini ya da gençlik pınarlarını aramak gibi yeni maceralar / görevler ekleniyor. Oyuna çok sayıda tematik eşya, mekan ve karakter ekleyecek macera paketinde, oyuncuların maceralar olmad-an "sandbox" modunda ortaçağ yaşamı sürmelerine de izin veriliyor. Oyun hakkında son detaylar, görüntüler ve videolar www.simstr.com/pirates.htm adresinden görülebilir.



Town Life Stuff çıktı

Sadece eşya setlerinden oluşan Stuff Pack'ler, oyuna eklenti paketleri kadar yenilik getirmese de oyunu eşya yönünden zenginleştirmek adına güzel alternatifler sunuyor. Birkaç hafta önce çıkan ve huzurlu bir kasaba ortamı yaratmak üzere, aile odaklı yeni eşyaların yer aldığı The Sims 3: Town Life Stuff, bu paketlerin sonuncusu. Paketin diğer paketlerden en büyük farkı, ilk kez oyuna paket içinde hazır mekanlar da getiriyor olması. Bu paketle ailelerine düşkün Sim'ler için kum havuzu, kaydırak, ağaç evi ve diğer alternatiflerle dolu parklar yapabilir, ayrıca evinize çamaşır ve bulaşık makinesi alabilir, Sim'inizin görüntüsünü değiştirecek yeni giysiler ve saç stilleri seçebilir, kasabanıza hazır mekanlardan market, ana okulu ve kafe yerleştirebilirsiniz.

oynanmış olanları fazlasıyla sevindirecek haberler var. Zemin şeklinin sorunlu bir yapısı ve taşlar yüzünden binaları yerleştirirken olan sorunlar artık ortadan kalkıyor ve bu yenilik, yolları oluştururken de oldukça işe yarayacak. Gündüz / gece döngüsü hala soru işaretlerinden biri, yani SimCity'deki gibi bir gece / gündüz döngüsü bir oyun yılını mı denk olacak yoksa normal bir güne mi, henüz bu konuda açıklama yok görünüyor.

Oyunun gerçekçiliğini arttırmak amacıyla gelen diğer bir yenilikse neredeyse sayısı yarım düzineyi bulan doğal afetler. Yangın ve deprem gibi alışık olduğumuz afetlerin yanı sıra volkan patlamaları, tornadolar ve tsunamiler ile adamızın canına okunacağı da belli olmuş oldu. Güzel haber; zarar gören veya yıkılan binaları tamir edeceğiz ve gerekirse parasını basıp helikopteri anında müdahale için yollayacağız. Bina sayısı bol nasıl olsa, 20 tane yeni bina adayı menüde yerini alacak; alışveriş merkezi, döviz bürosu, su parkı, lunapark, itfaiye binası, modern sanatlar müzesi, nükleer enerji santrali sadece birkaçı. Esas ciddi değişikliklere gelelim: Yönetim menüsü bu kez gerçekten kontrolü ele geçirip PC başında bizi kontrolden çıkaracak gibi. Takas sistemiyle hem ithalat, hem de ihracat olaylarına dahil olacağız ve bunları takip edebileceğimiz bir menüyle ülkenin giriş çıkışlarını kontrol edip paraya para demeyeceğiz. Ambargo sistemiyse biraz canımızı yakacak gibi görünüyor. Bu ambargo ve ithalat sistemi sayesinde "Neden tarla yapıyorum ki? Yer kaplamasın, gider alırım sebzem!" diye boşuna sevinmeyin. O tarlalarla işçi sınıfına iş vermiş olacaksınız. Böyle ufak çakallıklar bu oyunun ince esprili dili ve mekaniği sayesinde pek işlemez maalesef. İthalat ve ihracatta ABD, Sovyetler Birliği, Avrupa, Orta Doğu ve Çin de sahip olduğu kaynaklara göre gelişiminizi

önemli ölçüde etkileyecek. Ben bir tek Çin'den tırtım, çılgın işçi gücüyle bir tek onlar gözümü korkutuyor.

Bakanlar Kurulu sistemi bu kez gerçekçe çok yakın. Bakanlarınızı güçlerine ve özelliklerine göre seçeceksiniz. Bunları eskisi gibi parasıyla yurt dışından alacağız veya adalları eğitip emrimize amade kıvama getireceğiz. Yamuk mu yaptılar? Ya da çok mu iyiler? Onların seviyelerine göre adanın politikası da değişecek. National Agenda da yeni bir sistem olarak göze çarpıyor. Diğer ülkelerin durumlarını, onlardan son haberleri, adada çıkan olayları ve felaketleri buradan planlı bir şekilde öğrenen ve görev alabileceğiz. Halkın huzurunu kaçırınları peşinde bu kez daha ciddi tehditler kol geziyor. Polisler kendilerini yakalayıp tutuklayacaklar veya öldürmek için adam tutacağız. Bunun dışında tarım alanlarının ve ormanların geliştirilmesi ve korunması için Tarım Güvencesi sistemi, üçüncü oyunda olan Swiss Bank özelliği ve yabancıların adaya yatırım yapması için de seçenekler bulunuyor.

Sosyalleşelim!

Yeni nesli sevindirecek son güzellikse adamızın durumunu, seviyemizi, adanın akşam güneşindeki sakinliğinin ekran görüntülerini artık Twitter ve Facebook üzerinden paylaşacak olmamız. Anında paylaşma özelliğiyle diktatörümüzü Tropicco 4'ün Facebook sayfasında başkalarıyla yarıştırmak rekabeti sevenler için eğlenceli olabilir.

Tropicco 4 hem PC, hem de Xbox 360 platformu için piyasaya sürülecek. Sosyalleşme ve sıralamaya katılma özellikleri Xbox 360'ta olmayacak ki bunu da belirttikten sonra Ağustos sonunu rahatça beklemeye başlayabiliriz. Madem bu yaz tatil yok, yaz sonunda Tropicco 4 oynarız! ■ **Ayça Zaman**



Görünüş

Henüz oyun içi görüntüler yayınlanmadı ama Telltale'dan yapılan açıklamaya göre, oyunun grafikleri olabildiğince çizgi-romanı andırarak. Yani anlayacağınız, çok farklı bir oyun görseleğiyle karşı karşıya kalacağız. Nitekim firma, bütün bu çizgileri üç boyutla da destekleyecek ve sadece çizgilerden çok daha öte bir oyun karşımıza çıkacak.

Yapım Telltale Games **Dağıtım** Telltale Games **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2011'in son çeyreği **Web** www.telltalegames.com/walkingdead

The Walking Dead

Ölüler yürüyecek!

Ne kadar çizgi-roman okuyorsunuz, bilmiyorum ama ben bir hayli okuyorum. Bunu söylememdeki asıl amaçsa -sizin de artık gördüğünüz üzere- birçok oyunun ve filmin çizgi-romanlardan üretilmeye başlamasıdır. Yani demem o ki vaktiniz oldukça çizgi-roman okuyun; aksi takdirde çok fazla şey kaçıracağınız gibi, yeni yapımların birçoğunda bulunan alt metinleri de anlamakta güçlük çekeceksiniz...

Peki, ne kadar yürüyecekler?

The Walking Dead (WD) serisi, çizgi-roman okurlarının fazlasıyla yakından takip ettiği ve güzel dilimiz olan Türkçe'ye de çevrilmiş bir yapım. Bütün bunlardan haberdar olmayan kesimse zaten televizyon dizisi olan WD ile seriyi o ya

kontrol edeceğiz ve her yeri zombilerle kaplanmış olan Deep South'dan çıkmaya çalışacağız. Açıklandığı kadarıyla oyun, suçlu taşıyan bir aracın içerisinde başlayacak. Yapılan tehlikeli bir yolculuk esnasında, pek tabii ki aramız çöpe gidecek ve karakterimiz Everett de gözlerini "Zombie Apocalypse" denen ve olmak isteyeceğimiz son yerlerden bir tanesinde açacak. (Aaa, ne oldu ki şimdi?)

Bahtı kara kahramanımız, tıpkı çizgi-romanlarda ve dizide olduğu gibi, bütün hikaye boyunca yanında birileriyle gezinecek. Bunların başında, terk edilmiş ve ebeveynlerini arayan bir çocuk olan Clementine bulunacak. Eh, Emrah'tan hallice olan bu çocuğu kapı dışarı edemeyeceğimiz için kendisini yanımıza alacağız ve oyun boyunca beraber hareket edeceğiz. Bütün bu karmaşanın içerisinde benim gibi çizgi-roman meraklıları da unutulmamış olacak ki seriden tanıdığımız Glenn ve Lily isimli karakterleri de göreceğimiz yapımcı firma tarafından açıklandı.

Karanlık

Şimdilik oyun hakkındaki bilgiler bu kadar. Çıkmasına çok uzun bir süre kalmamış olmasına rağmen, yapımcı firma ser veriyor, sır vermiyor. Bilinenler arasındaysa WD'nin çok karanlık bir dünyası olacağı ve zombi içerikli oyunlar arasına çok farklı bir oyun modeli getireceği bulunuyor. Eğer serinin takipçilerinden ya da zombi fikrini seven bünyelerdenseniz hazır olun, bu yıl bitmeden çok farklı bir oyun ile karşılaşabilirsiniz. **Ertuğrul Süngü**

Bahtı kara kahramanımız, tıpkı çizgi-romanlarda ve dizide olduğu gibi, bütün hikaye boyunca yanında birileriyle gezinecek

da bu şekilde tanııştırıyor diye düşünüyorum. Fakat oyun severler olarak E3 fuarında bir anda karşımıza oyununun çıkmasını açıkçası beklemiyordum. Evet, geçtiğimiz kiş ayında oyunun yapılacağından bahsedilmişti ama çıkış tarihinin bu kadar yaklaştığını ben bile bilmiyordum.

WD, Telltale Games tarafından hazırlanıyor ve serinin yaratıcısı Robert Kirkman'ın desteğiyle ilerliyor proje. Firmanın ilk amacı, korku oyunu konseptiyle aksiyon oyununu harmanlamak. Pek tabii ki bunu yaparken bir yandan da artık herkes tarafından ilgiyle takip edilen ve bir o kadar da sevilen zombi konseptini bu oyuna yedirmek.

"Seri direkt olarak çizgi-romandan uyarlanacak." demek isterdim ama ana hatlar hariç birçok şey, bu oyunla birlikte değişecek. Yapılacak değişikliklerin başında, çizgi-roman serisinde yakinen takip ettiğimiz Rick Grimes'in yerini, yeni bir kahraman alacak olması gelecek. (Ben de kendisini se-verdim ama ne yapalım.) WD'de Lee Everett isimli kahramanı



blue JEAN

Harry Potter **ÖZEL** **+16 POSTER**

blue JEAN

BEYONCİ

DÖRT DÖRTLÜK

DİVA

BANG!

SLIPKNOT

SAHNE ARKASI BOMBALARI!

LIMP BIZKIT

ÖZEL

SLIPKNOT
LIMP BIZKIT
ALICE COOPER
WHISKY
MASTODON
BLACK VEIL
BRIDES
IN FLAMES
YES
KONSER
DOSYASI

POP UP

MILEY CYRUS

JUSTIN BIEBER

DEMI LOVATO

ELLE FANNING

ADAM HICKS

TYLER POSEY

+16 POSTER



Harry Potter

ÖZEL



Savaş ve FPS

Bu iki birbirinden ayrılmaz gibi görünen terim daha ne kadar bir arada olacak, merak ediyorum. "Her şey tükendi!" derken yeni bir başlık daha ortaya çıkıyor. Hani suyu çıkmakla da kalmadı, artık posasını sindirmeye çalışıyoruz gibi geliyor bana. Klasik zar zor tükettik, modern hala tüketemedik. Hayırlısı...

Yapım Bohemia Interactive **Dağıtım** Bohemia Interactive **Tür** FPS / Aksiyon **Platform** PC
Çıkış Tarihi 2012'nin dördüncü çeyreği **Web** www.arma3.com

Arma III

Barışı güvenceye almak, savaşa hazırlanmaktır!

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Gerçeklik... İnsanlık olarak takmış durumdayız bu kavrama. Sanki yaşadığımız hayat yeterince gerçek değilmiş gibi her şaşırduğumuz, sonrasında alıştığımız ve dolayısıyla sıkıldığımız gerçeklikten daha gerçekçi bir gerçeklik arayışına gireriz. Bilgisayar oyunları için bu söz konusu bile değildi ilk zamanlarda. Gün geldi, görsel teknoloji çığır üstüne çığır açtı ve şu anda gerçeğinden ayırt edemeyeceğimiz detaylarla karşılaşıyoruz oynadığımız oyunlarda. Her gün geçtiğimiz sokaktaki ayrıntılar, basit bir şekilde yürüyen bir insanın görsel ayrıntıları bizi zerre etkilemezken, o ayrıntıların yanına bile yaklaşamayacak görsel ve fiziksel detayları sanal bir ortamda gördüğümüzde dibimiz düşüyor. Bir nevi, yaratılmış olan tekrar yaratılmaya çalışılıyor ve biz bundan ilginç bir şekilde etkileniyoruz. Yeterince tuhaf olan yaşamlarımızın başka bir tuhaf noktası da bu işte...

Tüm bunların Arma III ile ne alakası var? Çok alakası var; çünkü görsel anlamda çok büyük iddialarla piyasaya çıkmaya hazırlanıyor Arma III. Rakipleri Call of Duty: Modern Warfare 3 ve Battlefield 3 gibi E3 2011'in devasa sahnesinde yer almadı veya alamadı ama 2012'nin sonbahar aylarında piyasaya çıkacak bir oyun olarak kendini ufak çaplı bir sunumla tanıtmayı da ihmal etmedi. Oyunun hikayesi, multiplayer detayları ve serinin hayranlarının merakla beklediğine inandığım kilit noktaları yerine görsel ve fiziksel detaylar ön plandaydı ve Bohemia'dan Ivan Buchta, bu detayları haklı bir gururla gözler önüne seriyordu.

Önce oyunun ne kadar geniş bir alanda yer alacağı sergilendi. Bulutların arasından hızla yeryüzüne doğru süzülen bir asker, bütün oyun alanını kuşbakışı bir görüntüyle özetliyordu. Toplam 900 km²'lik bir alana kuruluyor Arma III. Üstelik bu alanın tamamı, binlerce fotoğraf ve uydu görüntüsü yoluyla gerçek bir Yunan adasının tasarlanmış olmasından ibaret. Yeryüzü, gökyüzü, deniz ve hatta denizaltı olarak her kıyının ve köşenin kullanılacak olması da ayrı bir konu.

Savaşmak kaderin genç adam!

Klasik bir FPS olmayacak Arma III. Serinin diğer oyunları gibi savaş simülasyonu altyapısı hakim olacak; yani yine bir "gerçekçilik" saplantısı söz konusu. Görünen yanıyla oyunun coğrafik detayları -amacına uygun olarak- oldukça başarılı. Rüzgarla birlikte salınan otlar ve diğer görsel detaylar ciddi anlamda gerçekçi bir görüntü çıkarıyor ortaya. Modifiye edebileceğiniz silahlar, bildiğiniz ve tanıdığınız çeşitlerden oluşsa da vuruş hissiyatı gayet çarpıcı. Yine de oyunun senaryosundan veya multiplayer tarafından bir parça da olsa bir şeyler görmeden kesin bir şey söylemek pek doğru olmaz.

Arma III'ün sergilenen diğer bir tarafı da oyunun fiziksel detaylarını gözler önüne serdi. Bu detaylar için bir panzeri ve daha sonra zırhlı bir tankı seçmişti Buchta. Bu noktada etkilendiğimi söylemem mümkün değil zira gördüğüm detaylar, oyuncak bir tankın çarpmasıyla birlikte süngerden yapılmış gibi havada süzülen konteynırlardan ibaretti. Muh-

ANALİZ

Klasik, kamuflaj manyağı olmuş asker görüntüsü.

Otların rüzgarda salınması ve bunun gibi görsel detaylar dikkat çekici.

Bu yapıların her birinin yıkılabilir olacağı iddialar arasında.

temelen hala üzerinde çalışılıyor fiziksel detayların ama ben olsam bu aşamada bu detayları sergilemekten çekinirdim. Dolayısıyla bu konudaki yorumları da ilerleyen günlere bırakmak lazım ama eğer oyunun fiziki yapısı bu şekilde olacaksa iddia edilen tüm görsel ayrıntılar bir anda önemsiz kalacaktır, bu da acı bir gerçek maalesef.

Oyunun gökyüzünde geçen bir başka sahnesi daha vardı ama bu sefer bir helikopter kullanmayı tercih etmişti Buchta. Bir yandan gökyüzü detayları sergilenirken, Buchta tarafından çevredeki her şeyin yıkılabileceği detayı dile getiriliyordu. Bu ayrıntı için sağa sola birkaç füze fırlattı ve yine tatminkar bir sonuç çıkmadı ortaya; çünkü patlayan yerleri sadece uzaktan görebildik. Ve yine altını çizmek gerekirse bahsi geçen bu ayrıntılar için biraz daha sabırlı olmak gerekiyor. Şöyle bir detay da söz konusu ki deminden beri şöyle olacak, böyle olacak dediğim ve muhtemelen ağızınızı sulandıran görsel şölen için yüklü bir donanımına sahip olmanız gerekemeyecek. Optimizasyon için işi sıkı tutuyor yapımcılar ve PC'ye özel bir oyun olarak Arma III'ün başka bir iddiasını daha böylelikle ortaya koyuyor. Evet, şu an için sadece PC'de yer alacak gibi görünüyor Arma III ama ilerleyen günlerde bu durum değişkenlik gösterebilir ki genelde gösterir, bilirsiniz.

Savaş her yerdedir, yeraltında ve yeryüzünde...

Yeryüzünü ve gökyüzünü terk edip açık denizlere doğru yol aldığımız zaman Arma III ciddi anlamda başarılı bir performans çiziyor. Denizin görüntüsü muhteşem, su üstünde askeri bir botla seyir halinde olmak da öyle. Bu sefer oyuncak bir bot görüntüsü yok. Fiziki detaylar hakkını verecek derecede iyi. Ve tabii ki denizin altı da söz konusu ki bu durum korkutucu olduğu kadar ihtişamlı görünen karanlık sulara gizli operasyonlar başlığında bir sürü aksiyon yer alacak. Her ne kadar Buchta, "Bakın, balıklar bile var!" diyerek olayı abartsa da olay cidden çok başarılı.

Gördüğünüz gibi, oyunun görsel tarafı haricinde farklı bir detayı gün yüzünde değil henüz. Yine de senaryoya ait birkaç dikkat çekici noktayı öne sürmeyi ihmal etmiyor yapımcı firma. "Oyunu nasıl isterseniz öyle oynayacaksınız." diyor mesela. Bunun anlamı da şu: Yakın gelecek temalı senaryo süresince tek başınıza takılabileceğiniz gibi bir takımın lideri veya elemanlarından biri olabileceksiniz. Tercih tamamen size bırakılacak. Baktınız senaryo sizi kesmedi, oyunun üç boyutlu editörü sayesinde kendi savaş tasarımınızı kendiniz yaratacaksınız. Bu konuda da şimdilik yüzeyel detaylar ön planda ki 900 km²'den oluşan bir alan söz konusu olduğu için bu çerçevede neler olabileceğini kestirebilmek zor.

Bu kadar yazıp çizdikten sonra Arma III'ün umut vaat ettiğini görüyorum. Şahsen üzerine düşeceğim bir oyun olmayacak ama gerçekçilik ve savaş simülasyonu müptelaları için önemli bir başlık olacağı kesin. 2012'nin sonbahar aylarına kadar sabrederseniz, Arma III piyasadaki yerini alacak. Ve tekrar belirtmek gerekirse şu an için sadece PC platformunda boy gösterecek gibi görünüyor. PlayStation 3 ve Xbox 360 sahipleri de Call of Duty: Modern Warfare 3 ve Battlefield 3 saflarındaki bekleme süreçlerine kaldıkları yerden devam edebilirler. ■ **Ertekin Bayındır**



Demo

SSX'in demosu da bir yandan hazırlanmakta. Artık birçok oyunun demo olmadan çıktığını göz önünde bulundurursak, SSX'in bir demoya sahip olacak olması bile yeterince iyi bir haber. Basın üyelerine gösterdikleri kısıtlı oyun, şu anda bile devasa bir demo olmaya yeter de artar aslında...

Yapım EA Sports **Dağıtım** Electronic Arts **Tür Spor Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi Ocak 2012 **Web** www.ea.com/ssx

SSX

Bir dağ hayal et, o dağ senin olsun...

Snowboard mevsimi çoktan geçti; eğer bu kış bir yerlere gitmediyseniz, size Kitesurf öneriyorum. En azından birikmiş heyecanınızı orada harcarsınız. Snowboard mevsimi geçmesine geçti ama şu yaz sıcaklığında SSX hakkında öyle güzel bilgiler geldi ki yaz sıcaklığında adeta serinledik şekerim! ("Yaz sıcaklığında" diyorsun. - Şefik) Yani yazıya bir Nermin edasında devam etmek zorunda kalıyorum her defasında; nasıl böyle bir hava oluşuyor, anlayabilmiş değilim. (Şekerim.)

Diyeceğim o ki SSX bomba gibi geliyor. Serinin hayranları da bu yeni oyunu sevecek, seriye hiç bulaşmamış olanlar da. EA boş kürek çekmemiş ve şimdiye kadar oyunda geldikleri noktayı paylaşmaktan da çekinmedi. Tüm iyi ve heyecan yaratan yönleriyle, SSX mücadelesi başlıyor!

Everest'ten çıktım yola

ABD'de bir oyun stüdyosu olmanın faydaları çok. Örneğin; ben bir snowboard oyunu yapmak istesem ve Türkiye'deki dağların coğrafyasını birebir almaya çalışsam, elimde çelik metreyle dağı 1280 yılda ancak ölçerim. ABD'deyse adam açıyor telefo-

nu NASA'ya, "Bana şu dağların enlem, boylam, düzlem, yükseklik, derinlik... Neyi varsa ver abicim." diyor ve sadece 20 saniyede o dağ, dijital ortamda şekilleniyor.

Oyunda onlarca dağ olacağı daha önce de açıklanmıştı fakat bu dağları birebir görme imkanına yeni kavuştuk. Dağları aynı Google Earth'teki gibi bir dünya modeli üzerinden seçiyoruz. Daha doğrusu, küreden bir bölge seçiyoruz ve o bölgede kayabileceğimiz dağlar, üç boyutlu olarak ekrana geliyor. Tüm dağlar gerçek isimleriyle oyunda yer ediyor ve gerçek hayatta o dağda daha önce kaydıysanız, her şey size tanıdık geliyor...da diyemiyorum artık; çünkü dağlar o kadar da birebir modellenmiş değil.

Dağların gerçekleriyle büyük ölçüde örtüşmesi sizi yanlış yönlendirmesin; SSX hala "arcade" tarzı bir oyun. Yani müthiş bir dikkat gerektiren bir simülasyon oyunu değil.

Race it, Trick it, Survive it

Açıklanan üç tane oyun modu bulunuyor. Bunlardan ilki Race it. Adından da anlaşılacağı üzere, bu oyun tipinde yarışıyor ve birinci gelmeye çalışıyoruz. Pist, önceki SSX oyunlarından gördüğünüz pistlere benziyor. Belki daha fazla rampa var ama ke-

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK



Çin Seddi'nin üzerinde



■ İnişi bul

Anlattığım üzere, bir çizgiye benzeyen her şeyin üzerinden kayabiliyoruz. Bunları birer rampa veya birer kısa yol olarak kullanmak, o nesnenin nerede olduğuyla alakalı olacak. Bu örnekte çıkış, Çin Seddi'ne varıyor.



■ Üstünde kay

Çin Seddi'nin üzerinde kayabildiğimize inanamıyorum! Tüm Çin Seddi'ni grind yaparak geçmek mümkün olmayacak elbette fakat üzerinde kayabilmek, gayet eğlenceli olacak gibi gözüküyor.



■ Aşağı atla

Ve dikkatsizce bir hareketimiz sonucunda aşağı uçtuk. Yapacak bir şey yok; Çin Seddi'nde kayıyor olmak zaten yeterince abartılıydı. Sonuçlarına katlanmak lazım...

sinlikle daha fazla yol olduğu ortada. Dört farklı oyuncu, tam dört farklı noktadan aynı yere ulaşabiliyor, öyle bir durum söz konusu. Pistte bol bol rampa, bol bol boşluk, eğimler, üstünde "grind" yapılabilecek çizgisel yollar ve bize hız katan "boost" noktaları var. Race it'te başarılı olmak için engellere asgari derecede çarpmalı, hızınızı korumalı ve kısa yolları bularak bitiş noktasına ulaşmalısınız. Bu modda artistik hareketler yapmak yine serbest fakat bunların katkısı pek az. (Bölüm sonunda daha fazla para kazanmış oluyorsunuz.)

Trick it, oyunda biraz ustalaştıktan sonra bir hayli beğeneceğimiz bir mod olacak gibi gözüküyor. Burada da amaç, rampaları en etkili şekilde kullanıp yükseklik kazanarak bolca artistik hareket yapmak. Hareketleri birbirine bağlayarak çok daha büyük skorlara ulaşılabilen bu oyun tipinde pistler pek uzun değil, o yüzden her türlü rampa değerlendirilmek zorunda kalıyor.

Bu iki oyun tipini zaten daha önceki SSX oyunlarında görmüştük. Yeni SSX'e, oyunun eski takısı Deadly Descents damga vuracak. Survive it adıyla özetlenen bu oyun modu, oyunun ileriki aşamalarını açmanız için tamamlamanız gereken, bir hayli zor mücadeleleri içeriyor.

Toplamda dokuz tane Deadly Descent bölümü olacağı açıklanmış durumda. Her farklı Deadly Descent bölümü, rasgele oluşturulan dağ etekleri içeriyor ve her birinin de teması farklı. Bir tanesinde peşinizden gelen çığdan kaçmaya çalışıyor, bir diğerinde son derece karanlık bir dağdan inmeye uğraşıyor, bir başkasındaysa ağaçlarla kaplı dağ eteklerinde yolunuzu bulmaya çalışıyorsunuz. Dağdan inerken, bitişe kaç metre kaldığı kocaman sayılarla dağın eteklerine yazılıyor ve bu bölümler hiç de kısa değil.

Survive it bölümlerinde çok dikkatli hareket etmek ve hızlı olmak ve doğru yolu anında kavraman gerekiyor ki bir Survive it bölümünü tek seferde bitirmemize imkan olacak gibi gözüküyor.

Yeni yüzler

SSX oyunları çılgın karakteriyle tanınır ve bu oyunda da onlardan bolca bulunacak. Önceki SSX oyunlarından tanıdıklarımızın üstüne bir dolu da yeni karakter ekleneceği söyleniyor lakin kendi karakterimizi yaratmamıza izin verilmeyecek.

"Sürekli dağ seçip kayacak mıyız; bir hikaye olmayacak



mı?" diye soranlara da cevabımız var: Hikaye istiyorsanız, La Fontaine'in masallarını okuyun! (Çamuruz biraz.) EA'den gelen açıklamaya göre oyunda bir senaryo modu da olacak ve bu mod sayesinde karakterleri daha yakından tanıyacağız fakat buradaki olayın büyütülmesi gerektiği konusunda da uyarıyı aldık. Öyle sinematiklerle süslü, ilginç olayların vuku bulduğu, Oscar ödüllü bir hikaye modu beklemememiz gerekiyor.

Önceki SSX oyunlarında bize bol bol puan getiren "Uber Trick"ler ve "Signature Trick"lerin, yeni oyunda olacağı haberi de almış bulunuyoruz. Bunlar önceki SSX oyunlarındaki hareketlerden esinlenerek veya tamamıyla yeniden tasarlanarak oluşturulmuş durumda ve her karakterin kişisel özelliklerine göre şekillendiriliyor.

Tüm bunların yanında, oyunda son derece hoş bir özellik bulunacak. SSX gayet iyi müziklere ev sahipliği yapacaktır, bundan eminiz fakat dilersek kendi seçtiğimiz müziklerimizi oyun sırasında dinleyebileceğiz. Üstelik bunları oyuna uygun olarak remix'leme olanağımız da bulunacak. Bu sistemin nasıl işleyeceği netlik kazanmamış durumda ama yine de son derece heyecan verici.

Yazın ortasında karlarla örtülü bir oyun hakkında bilgi almak sizi belki heyecanlandırmadı fakat 2012'ye SSX sayesinde çok iyi bir giriş yapacağız bana sorarsanız. Online ortamlarda kapışmak dileğiyle... ■ Tuna Şentuna



■ Dişi karakterler hemen kendini belli ediyor.



Tansiyon Ölçer

NORMAL



Korsan dediğin...

İnsan filmlerde ve oyunlarda korsanlar gibi tarz sahibi karakterler görünce özeniveriyor ister istemez. Mesela hangimiz kendimizi Jack Sparrow sanmadık ki, değil mi? Şöyle elde bir içki, salyalar saçsa küfür ederken abes şarkılar söylemek... Mürettebatıma katılmak isteyen var mı?

Yapım Octane Games **Dağıtım** TopWare Interactive **Tür** Aksiyon / Adventure
Platform PC **Çıkış Tarihi** 2012'nin ikinci çeyreği **Web** www.ravenscry-game.com

Raven's Cry

Swab the decks, ye salty swine!

Korsanları seversiniz, değil mi? Özellikle Karayip Korsanları serisinin beraberinde getirdiği bir ilgidir bu aslına bakarsanız. Eğlenceli ve özgür ruhlu adamlar olarak tanıdık onları hep. Tabii ki bu noktada Monkey Island, Guybrush Treepwood ve LeChuck isimlerini zikretmemek ayıp olur. Bu başlıkların gölgesi altında zıyır adamlar olarak tanıdığımız korsanların iç dünyaları karanlıktır aslında. Biraz daha abartıp olayı vahşet boyutlarına getirmek bile mümkün. Ailenizin tüm bireylerinin korsanlar tarafından katledildiğini düşünsenize! Olayı bu boyuta çekince işin rengi biraz değişiyor olsa gerek.

İskoç asıllı küçük bir çocuğun, Christopher Raven'in hikayesi Raven's Cry. Tarihi net olarak belli olmasa da 17. Yüzyıl sınırları içinde ailesiyle birlikte "Yeni Dünya" sevdasına kapılıyor Raven ve salıyor kendini açık denizlere. Jamai-

sol elini kaybederek. Yıllar sonra bu elin yerini bir kanca alıyor (Almasa şaşardım.) ve tabii ki Raven, ailesinin intikamını almak için sorumluların peşine düşüyor. (Düşme de şaşardım.) Klasik mi görünüyor her şey? Evet... Hem de fazlasıyla ama en azından sevimli mi sevimli korsanlar yok artık. Onların yerine vahşi, kana susamış korsanlarımız var repertuarımızda; olması gerektiği gibi...

E3 2011'in kapalı perdeleri arkasından çıkan izlenimlere göre bir aksiyon / adventure oyunu olacak Raven's Cry. Christopher Raven ile birlikte bol bol korsan keseceğiz ki bu durum, hack & slash türüne göz kırıyor. Toplam altı bölümden oluşan bir maceramız olacak ve maceramız boyunca yapacağımız her şey, Raven'in karakterine direkt olarak yansıyor. Tam olarak iyi ve kötü arasında yer almayacağız bu sefer. Bunun yerine kötü ve daha kötü sınırlarında gidip geleceğiz zira tekrar hatırlamak lazım ki o alışık olduğumuz "cici korsan" modelinden çok uzağımız bu defa. Raven'in kesip biçme rutininden kalan zamanlardaysa gemi savaşlarına katılacağız. Bir yandan o muhteşem Karayip atmosferini içimize çekerken, bir yandan da korsan gemileriyle çarpışacağız ve daha da fazlası, korsanların konuşlandığı limanlara bile saldırabileceğiz.

Raven's Cry hakkında oyuna ait birkaç görselden ve belli belirsiz bir fragmandan başka hiçbir şey yok açıkçası. Bu durumda günışığına çıkacak yeni haberleri beklemek lazım ki kısa bir süre sonra neyin ne olduğu ortaya çıkacaktır. Korsanların karanlık dünyası daha şimdiden ilginizi çektiyse eğer, gelecek yeni haberlere kulak kabartın derim. Land ho! **Ertekin Bayındır**

Toplam altı bölümden oluşan bir maceramız olacak ve maceramız boyunca yapacağımız her şey, Raven'in karakterine direkt olarak yansıyor

ka yakınlarında korsanların saldırısına uğruyor gemileri ve tüm mürettebatla birlikte Raven'in ailesi de hunhar bir şekilde katlediliyor. Bu katliamdan sadece Raven kurtuluyor





Yapım Overkill Software **Dağıtım** Sony **Tür** FPS **Platform** PC, PS3
Çıkış Tarihi 2011'in dördüncü çeyreği **Web** www.overkillsoftware.com/payday

Payday: The Heist

Maskeli baloya hoş geldiniz!

Heist filmi sevmiş miydiniz? Peki ya Heat? Şayet bu filmleri seviyorsanız muhtemelen Payday: The Heist tam da size göre bir oyun olacak zira oyunun yapımcıları bu filmleri baz alarak Payday'ı şekillendirmişler; hatta bazı soygun sahnelerinde kendinizi "The Dark Knight" filmindeki Joker'in adamlarından biri gibi hissedebilirsiniz. Yapımcı firma Overkill Software, Payday'ı geliştirirken Hollywood filmlerinden esinlendiğini açık açık söylüyor.

Payday konsept olarak tıpkı Left 4 Dead oyunlarında olduğu gibi birden fazla oyuncunun aynı anda birbiriyle oynamasını esas alıyor. Co-op modunda dört oyuncu aynı anda bir soyguna ya da bir görevi giriyor, tek başınıza oynamak istediğinizde diğer oyuncuların yerini yapay zeka alıyor. Payday'de bir lobide başlayıp görevinizi ve zorluk seviyesini seçtikten sonra oyuna başlıyorsunuz. Görev esnasında oyuna yeni oyuncuların katılmasına da izin verilmiş. Yeni bir oyuncu, görevin ortasında oyuna bodoslama dalmak istediği taktirde yapay zekayla yer değiştirebiliyor.

Money talks, bullshit walks!

Evet, Payday'de level atlama ve karakter geliştirme özellikleri var. Yapımcılar oyuncuları kategorize edip limitlemek istemedikleri için sadece upgrade seçenekleri için "Assault", "Sharpshooter" ve "Support" olarak alt başlıklarda karakterinizi geliştirme seçeneği sunulmuş. Dolayısıyla kısmen de olsa Payday için "RPG öğeleri barındırıyor" demek mümkün. Lakin tipik RPG oyunlarındaki gibi ayrı bir menüye gidip upgrade yapma gibi bir durum söz konusu değil. Oyun esnasında ilerledikçe spontane olarak level atlıyorsunuz. Görevleri yaptıkça upgrade'ler oyun akışı içerisinde gerçekleşiyor. Oyun akışıysa sizin seçimleriniz ve becerinize göre şekilleniyor. Mısal, sessizce bir bölgeye sızma operasyonunda başarısız olduğunuzda bölüme baştan başlamak yerine, senaryo bu yeni duruma adapte olup akışı

bölmeden kaldığı yerden devam ediyor. Amaç güvenlik birimlerini atlatıp paraya ulaşmak olduğundan çeşitli güvenlik sistemleriyle de cebelleşeceğiz. Yapımcılar Heist filmine benzer suç işleme görevleri tasarladıklarını belirtiyorlar. Payday'de amaç, gün sonunda mümkün mertebe en çok cukkayı cebe indirmek. Parayı nasıl cebe indireceğinizde tamamen size bağlı. İster banka soygunu esnasında ortalığı kan gölüne çevirir, ister Inside Man filmindeki gibi kimseye zarar vermeden ve hiçbir rehineyi öldürmemeye azami özen göstererek paraları cebe indirmeye çalışabilirsiniz. Elbette ki üzerinize ordu gibi güvenlik görevlileri saldırdığında kimenin kılına zarar vermeden paraları alıp toz olmak pek kolay bir şey değil; hatta takım arkadaşlarınızdan biri güvenlikçiler tarafından yakalanıp ele geçirilebiliyor. Siz de oyunda bir rehineyi, arkadaşınızı serbest bırakması karşılığında takas edebilirsiniz. Yapımcılar Payday'e "call out" tuşu koyarak rehinelere bir anda panikleyp etrafa koşmasını önlemeye çalışmış. Payday'de genel olarak iletişim çok önemli. Gerektiğinde rehinelere vurulmasını engellemek için onları sakinleştirmek ya da polise silahını yere bırakmak için diyalog kurmamız gerekecek. Dolayısıyla yapımcılar dört oyuncudan her biri için 2000'in üzerinde anlatım tarzı kullanmış. Yine de yapay zeka tarafından kontrol edilen sivillerin taşkınlık çıkarmasını engellemek için diyaloglar her zaman yeterli olmayabiliyor.

Payday sadece banka soygunundan ibaret değil. Banka soygunu, oyundaki altı Heist'ten sadece biri. Başka bir Heist esnasında -tıpkı Die Hard filmlerindeki gibi- kalabalık bir caddede polislerden kaçıp uyuşturucu ve para dolu bir panik odasına girip bir gökdelenin içine sızıyor; hatta yapımcılar Heat filmindeki Los Angeles caddelerinde koşup ateş ettikleri sahneyi birebir oyuna aktarmışlar. Payday'de şimdiden bildiğimiz diğer görevlerse şöyle: Zırlı araç kaçırma, mahkum kurtarma, otomobil çalma.

Her Heist'te farklı bir suç makinesini canlandırıyoruz. Dolayısıyla da sağlam silahlara ihtiyacımız var. Payday'deki silahlar FPS oyunlarında kullanılan tipik silahlardan. Tabanca, altıpatlar, yarı ve tam otomatik makineli tüfek, pompalı tüfek vesaire... Oyunda toplamda 144 adet silah, upgrade ve perk yer alıyor ve DLC ile oyunun daha da zenginleştirilmesi planlanıyor. Payday'deki düşmanlarımızı polis memurları, FBI ajanları ve SWAT ekibi. Düşmanlardan biri sizi vurup yere düşürdüğünde yerden ateş etmeye devam edebilirsiniz. Ama tabii ki düşmanın da eli elma armut toplamadığından size karşılık verip öbür dünyayı boylamanızı hızlandırabilir.

Hamurunda multiplayer var

Görsel açıdan Payday bir Crysis 2 ya da Killzone 3 değil ama modern bir FPS kadar iyi görünüyor. Bence yapımcılar, vurduğumuz sahnelerde biraz fazla "kırmızı ekran" kullanmışlar ama fazla göz tırmalamıyor bu. Her ne kadar Payday'ı tek başınıza oynamanıza imkan verilmiş olsa da bu oyun multiplayer düşünülerek tasarlanmış. Payday'in tadı tam olarak nasıl çıkar, biliyor musunuz? Okeyi bilgisayardan üç farklı yapay zekayla mı oynamak daha zevkli yoksa dört arkadaşla birlikte mi? İşte Payday için de dört arkadaş toplamayı bir Heist'a girişmek en zevklisi. "Payday'e dördüncü lazım!"; "İkinci banka soygunu için dönüyoruz!" gibi tabirler yakında lügatimize yerleşebilir. Kimilerine göre bir handikap olarak görürse de Payday'deki karakterleri kişiselleştirmek mümkün değil. Yapımcılar bu özelliği ilk başta eklemişler ve birkaç testten, kimin kim olduğu belli olmadığını idrak ettikten sonra bu özelliği oyundan çıkarmışlar. Dolayısıyla Payday çıktığında elimizde dört tane karakter olacak gibi görünüyor. Lakin yapımcılar Payday için şimdiden indirilebilir içerik (DLC) planlıyorlar ve -bir ihtimal- bu karakter kişiselleştirme özelliği DLC ile birlikte belli bir çerçevede oyunculara sunulabilir. Üzerinde bir buçuk yıldan daha uzun süredir çalışılan "indirilebilir oyun" Payday, 2011'in sonuna doğru PC ve PlayStation 3'e gelecek. Bir gözünüzü bu oyunun üstünde olsun. **Ahmet Özdemir**



Yapım Cryptic Studios **Dağıtım** Atari **Tür** RPG **Platform** PC

Çıkış Tarihi 2011'in son çeyreği **Web** www.playneverwinter.com

Dungeons & Dragons: Neverwinter

Bitmez bu Neverwinter geceleri

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Neverwinter Nights (NWN) serisiyle BioWare'in de katkıları sayesinde gönlümüze taht kuran Atari, şimdi büyük bir işe soyunmuş görünüyor. 2011'in son çeyreğinde Atari ve Cryptic Studios ortaklığıyla tarafından çıkarılacak olan oyunu "online co-op RPG" olarak tanımlayabiliriz. RPG tutkunları bilir, Neverwinter geceleri bir başkadır. NWN serisi o kadar başarılıydı ki RPG'ler arasında başyapıt sayılabilecek Baldur's Gate serisinin tadını yaşatıp RPG tutkunları tarafından tam not verilen nadir isimler arasına girdi. Ancak BioWare'in takımda yer almaması sizi hayal kırıklığına uğratmasın, (Zaten BioWare'in elinde Star Wars: The Old Republic gibi dev bir proje var, daha ne yaparsın adamlar? Ah o oyun da bi' gelse, bi' gelse...) E3'te gösterdikleri sürpriz oyun içi videosuyla gelecek vaat eden oyunlar arasındaki yerini şimdiden almayı başardı bile diyebiliriz. Eh, hikayenin arkasında bir de

R.A. Salvatore'nin geçen sene yayınlanmış olan romanı Gauntlgrym de mevcut, daha ne yaparsın Cryptic, ağzıyla kuş tutup aynı anda havadayken beş takla, iki parende mi atsın?

Pişmiş tavuğun başına gelmeyen her şey ve Neverwinter...

Yaklaşık 23.200 nüfusu olan, "City of Skilled Hands" ve "Jewel of the North" olarak da anılan bu şehir öyle bir şehir ki her türlü yalan, dolan, entrika, politik oyun mevcut burada. Ta NWN serisinden hatırlarsınız, şehrin lordu olmak büyük mesele. Şehri Demon, Drow, vesaire saldırılarından korumaksa apayrı bir olay. Altındaki deli büyücü laboratuvarından tut, üstündeki politik entrikalara kadar kaos, şehrin günlük yaşamında alışıldık bir kelime haline gelmiş. Kaosa alışkın bu şehir, bu sefer lordunun kayıplara karışmasıyla iyice karışmış durumda. İşte böyle bir ortamda beş karakter sınıfından birini seçip, karakterimizi yaratıp dalıyoruz Neverwinter'in karanlık sokaklarına. Nedir bu karakter sınıfları diye soracak olursanız: Fighter (Savaşçı), Wizard (Büyücü), Rogue (Hırsız), Ranger (Kolcu), Cleric (Din Adamı, Ermiş vesaire...). Karakterimizi yarattıktan sonra ister online olarak arkadaşlarımız, ister tek başımıza diğer NPC karakterler ile dalıyoruz maceranın içine.

Oyunun oynanış şekli Dungeons & Dragons 4th Edition kurallarına göre olacak. Yani biraz World of Warcraft-vari bir D&D deneyimi karşımıza çıkacak bu oyunda. (Second Edition'cuları duyar gibiyim: "Yaav ne günlere kaldık, eskiden böyle miydi?") "Peki bu şehrin hikayesi

bu sefer ne?" dersiniz onun da R.A. Salvatore amcamızın yazmış olduğu Gauntlgrym adlı kitapla alakalı olacağını söyleyebiliriz. Spellplague adı verilen büyük olaydan sonrası anlatılıyor oyunda. Neverwinter vatandaşları, bu büyük olaydan sonra dağılmış ve çeşitli gruplara ayrılmışlar. (Sanki daha önce gruplaşma yokmuş gibi şehirde.) Hal böyleyken "Ben geldim iktidara, o gitti, bunun kuyusunu kazdım." derken hikayemiz bizi kah Neverwinter'in içinde, kah etrafındaki çevrede gezdirip duracak.

Oyunla birlikte gelecek paketlerden biriyse geleneksel masaüstü RPG oyuncularının çok hoşuna gidecek türden. Adı "Foundry" olan bir program paketinden bahsediyorum. Hani biz FRP oynarken böyle DM anlatır, "İşte şimdi bir zindanasınız, etrafınızda şunlar var, efendim kapı var sağda, oradan gir, solda bir koridor..." der ya, işte bu Foundry adlı programla bütün bunları görselleştirebilmemiz mümkün olacak. Zindanlar, koridorlar, yaratıklar, hatta koca şehirler ve orada yaşayan NPC'ler, hepsi Foundry ile hayat bulacak ve masaüstü oyunlarımız daha eğlenceli hale gelecek. E daha ne olsun diyorum bu durumda.

İşin özü şu: Fikir güzel, oyun güzel, online olması daha da bir güzel, renkli, alev alev, kat kat zırhlar giymiş karakterler görmekten sıkılmış RPG tutkunlarına renkli, şeker gibi dünyalardan uzak, gerçek kahramanlar yaratabilecekleri ve entrikanın tam ortasındaki bir şehirde hayatta kalma mücadelesi verebilecekleri, 4th Edition kurallarına bağlı, yenilikçi bir oyun armağan ediyor Atari ve Cryptic. Heyecanla bekliyoruz efendim. ■ **Meriç Erbay Bozkurt**





Yapım Nadeo **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Yarış **Platform** PC
Çıkış Tarihi 2011'in son çeyreği **Web** www.trackmania.com

TrackMania 2 Canyon

Yarış pistlerinde yaratıcı hamleler...

U bisoft'un ManiaPlanet projesinden haberiniz var mı? Haberi olmayanlar için şöyle bir özet geçelim o halde. LittleBigPlanet ve ModNation Racers gibi oyunların yaratıcılık damarlarımızı kabarttığı aşıkır. İşte ManiaPlanet, tam bu noktada PC oyuncuları için devreye girerek oyun severleri yaratıcı olmaya davet eden bir platform. TrackMania, ShootMania ve QuestMania olarak ayrılmış üç platformda kendi oyun tasarımını kendiniz yapıyor ve olaya dahil diğer insanlarla paylaşıyorsunuz. ShootMania ve QuestMania'nın şu an ne alemde olduğunu bilmiyorum ama platformun yarış oyunu kulvarını temsil eden TrackMania için yeni bir oyun duyurusu yapıldı bile. Oyunun ismi de tahmin edeceğimiz üzere TrackMania 2 Canyon.

Şimdi... Eğer yarış oyunlarına ayrı bir ilginiz varsa hemen bir uyarı yapmam gerekecek. Şu dakikadan itibaren simülasyon beklentinizi ve gerçekçilik takıntınızı bir kenara bırakın; çünkü bahsini edeceğimiz oyunda bunların zerresini bulamayacaksınız. Bu kriterler yerine sadece "eğlence" faktörünü koyacağız ve yolumuza devam edeceğiz. TrackMania 2 Canyon, en yalın haliyle yarışacağınız otomobilleri ve -daha da önemlisi- pistleri kendi ellerinizle dizayn edip yaratıcılığınızı sergilemeniz temelinden oluşuyor. Tabii ki yaratacağınız pistlerde diğer oyuncularla yarışma şansınız da olacak. E3 2011, bu anlamda oyunun Time Trial tarafına ait eğlenceli sahnelere şahit olmamızı sağladı. Otomobiller modifiye edildi, pistler tasarlandı ve bu pistlerde kıran kırana yarışlar gerçekleşti.

Paranoya vakti

Dikkat ederse-
niz, son zaman-
larda oyunların
tasarım aşaması-
nı üzerimize yık-
maya başladılar.
Bir nevi "kendin
pişir, kendin ye"
hesabı... Hani
hazır sofraya
oturmak varken
ne diye sofraya
kalkalım ki? Yok,
ben bu işten kılın-
maya başladım
arkadaş. İstemiyorum yaratıcılık falan...

■ **Yerçekiminin azizliği...**

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Şu detayın hemen altını çizmek lazım ki tasarım aşaması sandığınız gibi zor bir süreç değil. Her şey tasarımlarınızı basitçe, sıkılmadan ve çabucak dizayn edebilmeniz üzerine kurulmuş durumda. Olayın güzel yanı, oyunun daha önceki versiyonlarında yapmış olduğunuz otomobil tasarımlarınızı direkt olarak TrackMania 2 Canyon'a taşıyabileceksiniz. Bununla birlikte ve ne yazık ki tasarladığınız pistleri yine bu yeni platforma taşımak gibi bir şansınız olmayacak.

TrackMania 2 Canyon'u görsel açıdan değerlendir-
diğimde tatminkar bir sonuçla karşılaştım. Otomobil tasarımları gerçekten güzel. Araçların parlak yüzeyleri ve bu yüzeylerdeki yansımalar ihmal edilmemiş. Otomobiller tabii ki görsel anlamda hasar alabiliyor ama bu durum performansa yansımıyor ki zaten olayın özü gerçekçilik değil, eğlence. Çevre tasarımları da bir o kadar göze hoş görünüyor. Elbette ki bu tasarımlarda sizin de payınız olacak, tekrar hatırlatmak gerekirse... "Canyon" başlığına hakkını veren bir görsel kalite söz konusu. Bundan daha fazlasını beklemekse maalesef amacın dışına çıkacağı için bu konuya hiç girmeyelim isterseniz.

Genel olarak şöyle bir tekrardan gözden geçirdi-
ğimde PC platformuna özel bir oyun olarak müthiş bir başlık görüyorum karşımda; hatta yine bu çerçeveye içeris-
inde PC kulvarının en sağlam online yarış platformuyla karşı karşıyayız desem yalan olmaz. En azından yaratıcı tarafınıza güveniyorsanız ve bu anlamda tatmin olmak istiyorsanız, ManiaPlanet'i takip altına alın derim. Sadece yarış oyunları değil, FPS ve RPG tarzı oyunlar da bu platformun çerçevesi içerisinde. Fena fikir değil, değil mi? ■ **Ertekin Bayındır**





Yapım Naughty Dog **Dağıtım** Sony **Tür** Aksiyon / Adventure **Platform** PS3
Çıkış Tarihi 1 Kasım 2011 **Web** www.unchartedthegame.com

Uncharted 3: Drake's Deception

Beta testinden izlenimler

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

P SN'de Plus üyelik alanlar kimler, el kaldırırsınlar. Tamam, sizlere birkaç sorum olacak. Arkadaşlar ne yapıyorsunuz bu üyelikle? Ben kesinlikle bir anlam bulamadım. Bunda Xbox Live'da daha aktif bir profil çizmemin etkisi büyük olabilir tabii ki ama PSN'in Plus üyeliği bana halen pek anlamlı gelmiyor. Bazı içeriklere biraz daha önce ulaşmak, bazı oyunları indirimli almak için her ay ekstradan para ödeyemeyeceğim. Ondan sonra otur, indirimli aldığını sandığın oyun aslında indirimli mi gelmiş bana, yoksa tamamıyla anlamsız bir işin mi içindeyim...

Sony'nin "Yeniden aramıza hoş geldiniz!" kampanyası dahilinde sahip olduğum Plus üyeliğinin yegane artısı, bana Uncharted 3'ün betasına giriş imkanı sağlaması oldu. Beta bitince de Plus üyeliği yaktım attım. PS3'le birlikte. Bulunan oda dahil. Ev de gitti. Evet...

Arkadaşını tanı

Beta maalesef sadece multiplayer üstüneydi... diye üzüntülü bir cümle yazmayı planlıyordum en başta fakat multiplayer'dan o kadar zevk aldım ki tek kişilik herhangi bir oyun aramadı gözüm. Uncharted 2'nin multiplayer kısmının çok iyi olduğunu bilmekteydim ve maalesef doğru düzgün tecrübe edememişim ve Uncharted 3'teki multiplayer'ı görünce, ikinci oyunun neden bu kadar çok beğenildiğini de anlamış oldum.

Beta'ya gelecek olursak, beş tane oyun modunun beni karşılamış olduğunu görürsünüz ya da gördünüz ve bana söylemediniz kimliğinizi, birbirimizi tanımadan oynadık. (Beni arkadan vurduysanız, var ya...) Team Deathmatch, Three-Team Deathmatch, Free for All, Hardcore ve Co-op Arena, beş tane farklı oyun tipini oluşturuyor. Şimdi bunlara tek tek eğilelim.

Team Deathmatch herkesin kol kola verip koala avladığı... Team Deathmatch'in ne olduğunu gerçekten anlatasım gelmiyor;

Giriş Bölümleri

Uncharted 3, ilginç bir özelliğe de ev sahipliği yapıyor. Bazı bölümlerin başında, kısa bir mini oyun oynanıyor. Örneğin havaalanı bölümünde bir takım kargo uçağında, diğer takım da bu uçağın etrafında ilerleyen kamyonlarda oyuna başlıyor. Her iki takım da uçağın hakimiyeti için mücadele ediyor ve burada kazanılan her şey, asıl haritaya da taşınıyor.

şu dergiyi okuyan yüz bin (!) okurun her birinin, artık Deathmatch nedir, yanına takım takısı gelince ne olduğunu bildiğini düşünüyorum ve bu modu es geçiyorum.

Herkesin birbirine girdiği modun adı Free for All ve Hardcore'da da bu işin aynısının, perk'ler ve herhangi bir güçlendirme olmayan hali. Uncharted 3'e özel olan iki oyun modunun adı Three-Team Deathmatch ve Co-op Arena.

Three-Team Deathmatch de aslında isminden ipucu veriyor deyip bu modu da anlatmasam mesela... Paramı hak etmem bence, o yüzden anlatıyorum. Bu modda üç tane, ikişer kişilik takım birbiriyi savaşıyor. Hangi takım daha iyi avcılık yaparsa o takım kazanıyor. Buradaki aksiyon bir h ayli ilginç bir hal alabiliyor zira siz bir takımla uğraşırken, diğer takım üstünüze atlayıp sınırlerinizi alt üst edebiliyor.

Co-op Arena'da daha ilginç bir konu var; çünkü burada üç kişilik bir takım olarak, bir haritada belirli bir süre boyunca birçok farklı görevle uğraşıyorsunuz. Görevler farklı ama çok basit. Bir bölgeyi savunmak, bir büstü bir noktaya taşımak, sadece belirli bir alanda durup düşman öldürmek... Aslında bu modu tanıdığınız arkadaşlarınızla oynarsanız, çok eğlenebilirsiniz fakat internetten tanıştığınız insanların "moron" olma olasılığı da bir hayli yüksek. (Ya da hepsi bana denk geldi.) Görevleri bırakıp sağa sola ve hatta size ateş edenler mi istersiniz, bir yere tırmanmaya çalışıp oradan düşenleri mi... Çok anlamsız hareketlerle karşılaştım ve bu arkadaşları Free for All'da görmeye için can attım.

Başın sıkışınca...

Biraz da oynanışa bakalım. Uncharted 2'den çok daha akıcı bir oynanış söz konusu. Çok daha rahat koşuyor, çok daha kolay



❖ Kargo uçağının hakimiyeti için savaşılan bu mini bölüm, bayağı büyük bir kapışma içeriyor.

nişan alıyor, yakın dövüşte çok daha mantıklı hareketler yapıyor ve tüm bunlar olurken daha çok eğleniyoruz.

Beta'da sadece iki tane harita vardı; şato ve havaalanı. Şato bölümü özellikle dikey eksende hoş bir yüksekliğe sahip olduğu için bu bölümde karakterlerin tırmanma yeteneklerini de gözlemleyebiliriz. Bu dikeylik elbette ki oynanışa da yansıyor ve düşmanlarımızı şaşırtabileceğimiz birçok hareket yapma olanağı sunuyor.

Ateş etmek ve hareket etmek, yeteneğinizi ortaya çıkarma olanağı tanıyor elbette ama oyunda iki tane önemli konu var ki bunlar direkt olarak maçların gidişatını etkiliyor.

Kickback'ler, düşmanlarınızı (Yapay zeka veya oyuncu.) öldürdükçe dolan bir özel güç. Hangi kickback gücünü aldıysanız, bu gücü belirli bir süreliğine çalıştırabilirsiniz ve elde ettiğiniz avantaj, küçümsenecek gibi değil. Örneğin bir süreliğine sınırsız ateş etme yeteneğine kavuşuyorsunuz veya "reload" derdi olmayan bir roketatar düşüyor elinize. Kickback'leri stratejik olarak kullanmak, takımınızı veya sizi bir anda öne geçirebilir.

Bir takımın çok iyi oynaması ve diğer takımın ezilmesi durumunu toparlamak için de bir çözüm bulmuş Naughty Dog. Power Play adındaki özellik, bir takımın fazla üstünlük göstermesi durumunda ortaya çıkıyor. Bu olduğunda, üstün takımın bir oyuncusu işaretleniyor ve diğer takım, bu oyuncunun peşine düşüyor. Şayet ki işaretli oyuncuyu vurmayı başarırlarsa büyük bir puan aralıkta fark kapanmaya başlıyor. Bu durumda üstün takım çok dezavantajda gözüküyor ama onların lehine işleyen bir durum da var: Para. İşaretli oyuncu ne kadar fazla hayatta kalırsa takım da o kadar çok para kazanıyor.

Süslü, savaş alanına yolla

"Kendi karakterini kendin yarat" modeli Uncharted 3'ün en güçlü olduğu alanlardan bir tanesi. İki karakterin birbirine benzememesi için yoğun çaba sarf edilmiş ve oyuna bir ton kıyafet ve aksesuar eklenmiş. Yarattığınız karakteri direkt



olarak giydiremiyorsunuz, önce kıyafetleri satın almak için para kazanmanız gerekiyor lakin kıyafet olayına girdikten sonra kolay kolay da çıkamıyorsunuz içinden.

Kıyafetin ötesinde, üç farklı "loadout" yaratma şansınız da bulunuyor. Bir haritada tetikçi olarak çok iyi oynadığınızı varsayalım. Kendinize tetikçi tüfeğinden ve bir tabancadan oluşan bir şablon yaratabilir, buna istediğiniz bir kickback'i ve üç ekstra özelliği ekleyebilir ve bunu kaydedebilirsiniz. Böylece sürekli silah ve diğer özellikleri seçmek zorunda kalmazsınız.

Her ne kadar silahlarınızı kuşanıp savaş alanına atlasanız da bölümlerde o kadar çok silahla karşılaşıyorsunuz ki elinizdeki kısa sürede bir kenara bırakıyorsunuz. Her yer sebil gibi silah ve bölümlerde durum sürekli değiştiği için tek bir silaha bağlı kalmak da saçma oluyor.

Beta testi maalesef kapandı; yani bu anlattıklarımı deneme şansınız olmayacak. Umuyorum ki bu beta fırsatını kaçırmamışsınızdır ya da bana güveniyorsanız, size durumu şöyle aktarayım. Uncharted 3, sırf multiplayer kısmı için bile satın alınabilir. O derece eğlenceli ve iyi bir oyun deneyimi barındırıyor çünkü içinde. Kasım'a kadar nasıl sabredeceğiz, kim bilir...

● Tuna Şentuna



Tansiyon Ölçer

YÜKSEK



Çok Kişi

Multiplayer oyun meraklıları bu oyundan uzak durmalı çünkü oyunda herhangi bir multiplayer oyun modu bulunmayacak. Zaten yapımcıların amacı da oyunculara sağlam ve bir o kadar da karanlık bir hikaye sunmak.

Yapım Digital Extremes **Dağıtım** 2K Games **Tür** FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 7 Şubat 2012

Web www.embracethedarkness.com

The Darkness II

Tek düşmanı, bir el feneri

Karanlığın güçlerini kullanıp bir takım işleri halletmek depedüz hile yapmaktır. Çık dışarı gece dokuzdan sonra, öttür borunu... Hoş mu? Açarım projektörü, koyarım dolunayı, görürsün ey Estacado!

Peki bana Estacado'yu bizim kontrol ettiğimizi söyleseler? O zaman ne yaparım?

Bu tip bir monolog yaşamam mesela. "The Darkness II'de yine Jackie Estacado'yu kontrol ediyorum." diye başladım yazıma. Fakat bunu bilmiyordum. Tamam tamam, biliyordum ama bir ihtimal The Darkness'in ezeli düşmanı The Angelus'un tarafına geçer miyiz dedim. Dediğimle de kaldım çünkü onlar yine düşmanımızmış. Zaten karanlık taraf her zaman daha çekici gelmemiş midir? Bana gelmiştir. inFamous 2'de o kadar kötü bir karakter oldum ki sonunda kendimden tiksindim misal. Ona taş atana, Ionic Vortex yollarını mı? Büyük güç, büyük yıkım getiriyormuş meğerse...

The Darkness II'de de çok güçlü olacağız. Bu durum özellikle hoşuma gitti. Açacağız ağızımızı, yumacağız gözümüzü. Biz konuşurken karanlık güçlerimiz işleri halledecek, bize sadece düşen kalpleri toplamak kalacak...

2 yıl sonra...

Franchetti suç örgütünün tüm kontrolü artık bizde, yazın plajda denize girmeye çalışırken ayağınıza batan taşların yarattığı stres gibi değildir bu; çok daha büyük bir sorumluluk bindirir insana. (Tatille ilgili düşüncelerimi size Marmaris'ten bildireceğim.) Franchetti ailesinin başında olmak, şehirdeki diğer suç örgütlerini karşına almakla eş değer. Bunlardan en güçlüsü Brotherhood da Franchetti'yi bitirmek istiyor ama onların daha özel bir görevi de bulunuyor: The Darkness gücünü ele geçirmek!

İlk oyundan farklı olarak bu defa iki tane silah taşıyıp iki tane de The Darkness koluna sahip olacağız. Yani toplamda dört tane farklı noktayı kontrol edeceğiz. Silahlarla ateş ediyoruz, orada bir numara yok. Asıl iş birer yaratık görünümündeki kollarda. Sağ kol düşmanları ırısıp onlara kafa atmak için kullanılıyor. Sol kolla da çevredeki birçok nesneyi ve insanı tutup kaldırabiliyoruz.

Oyundaki stratejiniz şu şekilde olacak: Düşmanları vur, yakınına girenleri yakala ve diğer kolla ikiye böl, çevredeki nesnelere birer kalkan olarak kullan ve onları yeri geldiğinde, düşmanın kafasına geçir... Bu kadar çok noktayı kontrol ettiğimiz için oyundaki aksiyon da çok büyük olacağına benziyor. Bir yandan onu yakala, bir yandan diğerine ateş et, bir yandan düşmanın omurlüğünü sök, onu diğer düşmanın kafasına at... Oyunda çok ilginç "Fatality"ler olacağı da belirtiliyor. Bir tanesini anlatmış buldum. Bir diğerinde düşmanın kafasını kopartıyoruz, bir başkasında direkt ikiye bölü-

yoruz vücudunu. Bu hareketler oyunda ilerledikçe artıyor ve iyice fantastik bir hal alıyor. (Diyorlar...)

İşığın gücü adına!

Şimdi bu Brotherhood adını verdiğimiz büyük örgüt, The Darkness'in peşinde olmasından mütevellit, The Darkness'in güçlerini de biliyor. Peki siz biliyor musunuz?

The Darkness, insanlık var olmadan önce bile dünyada bulunan ve kaos temsil eden büyük bir güç. Sadece erkek taşıyıcılar seçiyor ve ona hem büyük bir güç sağlıyor, hem de onu lanetliyor. The Darkness'in kullanıcılarına sağladığı büyük güçlerin tümü sadece ve sadece karanlıkta işe yarıyor. Yani gündüz gözüyle veya futbol sahasının ortasında, hiçbir şekilde bu güçler kullanılmıyor.

İşte Brotherhood, tüm bunların farkında. Bu yüzden de yanlarında, Estacado'nun güçlerini kullanmasını engelleyecek türlü ekipmanlarla dolaşıyorlar. Projektörler, aydınlatma fişekleri, flash bombaları... Tipik bir Brotherhood timinde mutlaka ışık saçan bir takım cihazlar olacağı söyleniyor. Estacado önce bu cihazları etkisiz hale getirmeli ki çatışmadan sağ çıkılsın. Her ne kadar birçok ateşli silah kullanabilecek olsa da aynı inFamous'un Cole'u gibi, Estacado da doğaüstü güçleri olmadan kurşunlara pek az dayanabiliyor.

Gelişim, engellenemez

Biraz önce size bir takım Fatality'lerden bahsettim. Bunlar düş-



manları çok kolay bir şekilde öldürmenin yanında, Estacado'ya farklı bir şekilde de hizmet ediyor. Şöyle ki Fatality'ler dahil The Darkness gücü kullanılarak yapılan birçok hareket, kahramanımıza puan olarak geri dönecek. Bu puanlar da biriktikçe, Estacado'ya yeni güçler sağlayacak.

Bir yetenek ağacı görünümündeki bu sistemde dört farklı başlık bulunuyor: Gun Channeling, Mystic, Demonic ve Weapons. Gun Channeling, karanlığın güçlerini silahlara uyarlamasının İngilizcesi. E3'teki demoda bu gücün ilk basamağı sayesinde Estacado'nun elindeki makineli tüfek, belirli bir süre boyunca karanlığın güçlerini kullanan mermiler atmaya başladı ve elbette ki bu kurşunlarda cephane sorunu yoktu.

Mystic'te ne tip güçler olacağı henüz açıklanmadı, aynı şekilde Demonic hakkında da çok az şey biliyoruz. Demonic güçlerini geliştirdikçe, bize yardımcı olan karanlık yaratıkların da yetenekleri gelişecek, güçleri artacak. Ama ne şekilde, ne tip gelişmeler olacağı henüz bilgimiz dahilinde değil.

Weapons kısmı da silahlarımızın daha fazla cephane taşıması, daha az sarsılması gibi konularda bize fayda sağlayacak.

Oyunda yer alacak ilginç güçlerden bir tanesini de örneklendirmek gerekirse, kötü düşmanların karanlık kalplerini yiyerek bir gücümüze katkıda bulunacağız ve bu gücü kullanabilir hale gelince, yerde kocaman bir girdap yaratıp tüm düşmanlarımızı içine çekebileceğiz. Beğenmedim dersem yalan olur...

Yetenek

İlk oyunun grafiksel yapısından çok farklı bir görüntü sunacak The Darkness II. Şöyle düşünün ki tüm kaplamalar, Digital Extremes ekibinin yetenekli ellerinden çıkıyor. Elleriinden çıkıyor derken, gerçekten tüm kaplamalar el çizimi. Aynı şekilde birçok gölgelendirmede çizgi-roman tekniğinde gölgelendirmeler kullanılacak.

Oyunun genel yapısının da film-noir etkisinde olacağı açıklandı. Daha doğrusu film-noir ve çizgi-roman iç içe gibi düşünün. Hem karanlık, hem artistik bir görüntü sunacak oyun ve tahminimce çok beğeneceğiz...

The Darkness'ın çizgi-romanını takip etme olasılığımız ma-



alesef düşüktü; Türkiye bu konuda dünyadaki en kıt ülkelerden bir tanesi ama bir şekilde çizgi-romanı da takip ettiyseniz, The Darkness II sonbahar aylarında oynayacağınız en eğlenceli oyunlardan biri olabilir. Çizgi-romanla alakalı olmasa da oyunun barındırdığı yenilikçi oynanış, hoşunuza gidecektir. Umuyorum ki bu vaatlerim boşa çıkmaz ve The Darkness II kaliteli bir oyun olur. Bekleyip bekleyip hüsranla karşılaşma limitimi 2011 için doldurmuş bulunuyorum çünkü... ■ **Tuna Şentuna**

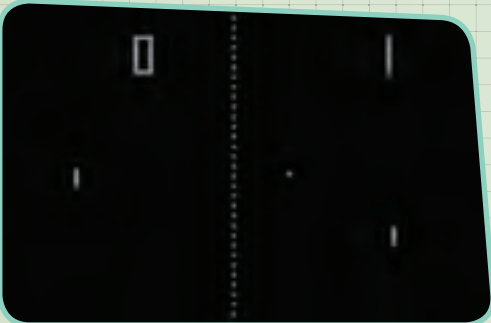
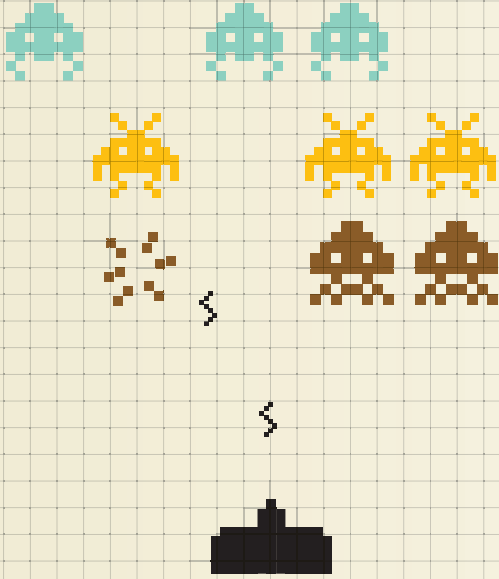
■ **Tek başına ve sadece basit bir silahla savaşan herkes, The Darkness'ın kurbanı olacaktır.**



ÖMÜR TOPAÇ

PIXEL JUNKIE

Bu ay 70'lere ve 80'lerin başına şöyle bir göz atacağız birlikte. Türünün ilk oyunlarından örneklerle sizleri o günlere götüreceğiz, hatırladıkça o günleri, bugün kullandığımız konsollarımız, bir başka dünyadan gelen ütopyik varlıklar gibi gelecek gözümüze.



PONG

Yene 1972: Bilinen ve kayıtlara geçmiş ilk popüler yayılıma sahip video oyunu olan Pong, bu özelliğiyle olası bir oyun tarihi araştırmasında önsöz olarak yer alacaktır. Atari tarafından piyasaya sürülen ilk "oyun" olan Pong için yazılı kaynaklar "iki boyutlu bir masa tenisi simülasyonu" tanımını yaparlar. Ama tabii ki siz "simülasyon"

dendiğine bakmayın, ekranın her iki tarafında raket görevini gören birer çubuk, kare piksel şeklinde temsili bir top ve tam ortada masa filesi olduğu kabul edilen noktalı bir çizgi; işte hepsi budur. Şaka bir yana Pong bir devrimdir. Bugün L.A. Noire oynayabiliyorsak sayesinde.

PIXELMETRE: 10/10



COLOSSAL CAVE ADVENTURE

WELCOME TO ADVENTURE! WOULD YOU LIKE TO CONTINUE?

THE FORTUNATE BELANDS OF COLLOSSAL CAVE. THESE OTHER HAVE FOUND
FORTUNES IN TREASURE AND GOLD. THOUGH IT IS STATED
THAT THOSE WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. TABLE IT SAID
TO HANG IN THE CAVE. A WELL BE FOUND HERE AND THERE. BEHOLD
THE FORTUNES OF A OF A KING.

LEARN. UNWITTINGLY. UNWITTINGLY TO CONTROL
THE OTHER THE WELL FOR SOME REASONS.

WHO ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A WALL BEHOLD
THEIR EYES. BEHOLD THE IT'S FRIGHT. A ROAD
STRAIGHT FLIES OUT OF THE MOUNTAIN AND DOWN A HOLE.

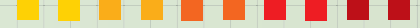
NO IN
WHO ARE OTHER A WALKER, A WELL BEHOLD FOR A LARGE SPHERE.

COLOSSAL CAVE ADVENTURE

Sene 1976: Literatürde ilk "adventure" oyunu olduğu kabul edilen Colossal Cave Adventure, isim olarak aynı zamanda "ADVENT" ya da "Adventure" olarak da bilinir. Bu oyunu anımsayan varsa lütfen kendini "hardcore" bir adventure tutkunu olarak bir kenara not etsin. Adventure dendiğinde en fazla Sam & Max, Maniac Mansion, Leisure Suit Larry, King's Quest ya da The Secret of Monkey Island gibi isimleri sayabilenler için adventure türü, grafik ya da point & click

kurgusuyla yapılmıştır. Bu kişiler deneyimli olsalar da bilgileri çok da eskiye dayanmaz diyebiliriz. Not edelim; Colossal Cave Adventure, harbi bir text-adventure idi. Oyle kapıyı gör, tıkla açılırsın falan yok, kapının açılmasını geçtim, sağa sola dönmek ya da yürümek için bile komutları uygun bir dille "yazmamız" gerekiyordu. Çok zordu, çok. Hem neyi yapacağını bulacaksın, hem de bunu yapması için sistemin anlayabileceği bir şekilde ona sesleneceksin. Hem oynayana, hem de tasarlayana zordu bu iş.

PIXELMETRE: 10/10



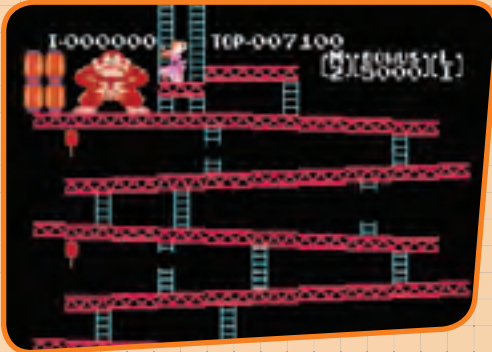
SPACE INVADERS

Sene 1978: Video oyunlarının altın çağını başlatan oyun olarak kabul edilen Space Invaders piyasaya çıkmıştı. O zamana kadar Pong'dan başka bir oyun şekli olamayacağını düşünen insan ırkı, tarihi bir yanılığa düştüğünü anlamıştı. Guinness tarafından gelmiş geçmiş tüm arcade oyunları listesinde birinci sırada yer alan Space Invaders, öyle bir çılgınlık halini almıştı ki Japonya'da ülke genelinde ciddi boyutlara varan bir "bozuk para" sıkıntısı yaşanmasına neden olmuştu. O zamanki birçok oyun

gibi tek bir adamın (Tomohiro Nisikado) hem programcı, hem görsel yönetmen, hem de müzisyen olarak çalışmasıyla ortaya çıkan oyun bir taraftan "ilk" shoot 'em up oyunu olma özelliğini taşıyordu ama bir yandan da oyunu şekillendiren, teknolojik imkanlardı. Örneğin; vurulacak hedefler aslında uçak olacaktı ama işlemci hızı animasyonu desteklemediği için bu fikirden vazgeçildi. Ya da oyun uzayda geçiyordu ama bunun nedeni arka planda tek renk, siyah kullanma konusunda teknik bir kısıtlamanın olmasıydı. Komik değil mi?



PIXELMETRE: 10/10



DONKEY KONG

Sene 1981: Nintendo'nun en meşhur kahramanı olan Mario ilk kez bu oyunla sahneye çıkmıştı. O zamanki ismiyle "Jumpman" olarak, inşaat alanının en tepesinde Donkey Kong isimli azman goril tarafından tutsak tutulan "Lady" isimli güzeli kurtarmak için atlayıp zıplamakla uğraşıyorduk. Karakterin isminden de anlayabildiğiniz üzere karakterimizin yürümek dışında yapabildiği tek artistik hareket zıplamaktır. (Bir de merdiven kullanabiliyorduk ama o ekstra

sayılmaz) koştur, gorilin yuvarladığı varilin üstünden atla, merdivenden çık, tekrar koştur, tekrar atla, yüzlerce kez yapmış ama hiç sıkılmamıştık. Bu arada Donkey Kong deyip basit bir goril diye onu bir çırpıda geçemeyiz. İlk sahne performansını 20 sene önce yapan bu azman gorilin, o günden bugüne sadece kendi ismiyle yayınlanan 27 farklı oyunu yapıldı ve popüleritesini bir an bile kaybetmedi. Platform oyunlarının atası olan Donkey Kong'un önünde saygıyla eğiliyoruz.

PIXELMETRE: 10/10



DRAGON'S LAIR

Sene 1983: İlk kez bir oyun "laserdisc" üzerine yazılmış ve bu hareketin sonucunda kazanılan büyük veri kapasitesi yardımıyla vektör görüntülerden kurtulmuş, kapsamlı bir animasyon filmi tadında bir oyun piyasaya sürülmüştü. 1979'da Walt Disney'den ayrılan animasyon ustası Don Bluth tarafından "çizilen" oyun için tam anlamıyla bir çizgi filmi diyebiliriz. Görüntülerin akışı belli, bize sadece doğru anda ya kolu doğru yöne çekmek ya da tuşa basmak düşüyordu. Sekanslar halinde ilerleyen bu tip bir oyun ilk

kez karşımıza çıkıyor, hem reflekslerimizi, hem de sınırlarımızı test ediyordu. (Bu oyunun hemen sonrasında piyasaya sürülen "Space Ace" isimli oyun da aynı mantıktaydı hatırlarsanız belki.) Hikayeye girmeye hiç gerek yok sanırım: Kahraman savaşçı, büyücünün kalesinde hapsedilen prensesi kurtarmaya çalışıyor. Daha sık işlenen bir senaryo tipi yoktur sanırım. Oyunun kimsenin hatırlamadığı ama en ilginç detaylarından biri ise arcade makinelerinde ilk "iki kredi" ile çalışan oyun olması özelliği idi.



PIXELMETRE: 10/10





DIABLO

KAPILAR BİR KEZ DAHA AÇILACAK

Diablo... Diablo denilince bir durmak lazım sevgili okur. Adı dini açıdan bakıldığında "şeytan" anlamına geliyor olsa da Diablo bizim için neredeyse kahraman sayılacak bir karakter. Her ne kadar onun peşine düşsek de, onu yok etmek istesek de Blizzard'ın bize öğrettiği tek şey, ona olan hayranlığımızdan dolayı peşinden koşturmamız. Peki, nereden çıktı bu Diablo? Nasıl böyle bir hale geldi, daha doğrusu neydi?

Aslında nasıl olduğunu ve ne şekilde karşımıza çıktığını bildiğimiz söylenemez. Oyun piyasasında RPG olarak nitelendirilecek oyunların "text-based", yani komut yazarak oynadığı bir dönemin bitişi olduğunu hiçbirimiz fark etmemiştik. Diğer taraftansa Dungeons & Dragons denen ve masaüstünde rol yapma sistemine kendisini adanmış bir sistem, başta ABD olmak üzere tüm dünyayı etkisi altına almıştı. İşte bu iki konsepti tek bir potada eritircesine hayat buldu Diablo, 1997 yılında. D&D'nin hızlı oyun yapısını ve yıllar içerisinde çok büyük bir kitleye sahip olan metin tabanlı oyunların detayını bünyesinde barındırıyordu. Hikaye olarak fazlasıyla doyurucu olan Diablo, Tristram isimli kasabanın tam 16 seviye aşığına inmemize, bütün bunların sonunda da Lord of Terror'ün kendisiyle, yani Diablo ile yüzleşmemize olanak tanıyordu. Oyun içerisindeki en farklı özelliklere sürekli gelişigüzel bir şekilde karşımıza çıkan haritalar ve düşmanlarımızdan düşen eşyalar olmuştur.

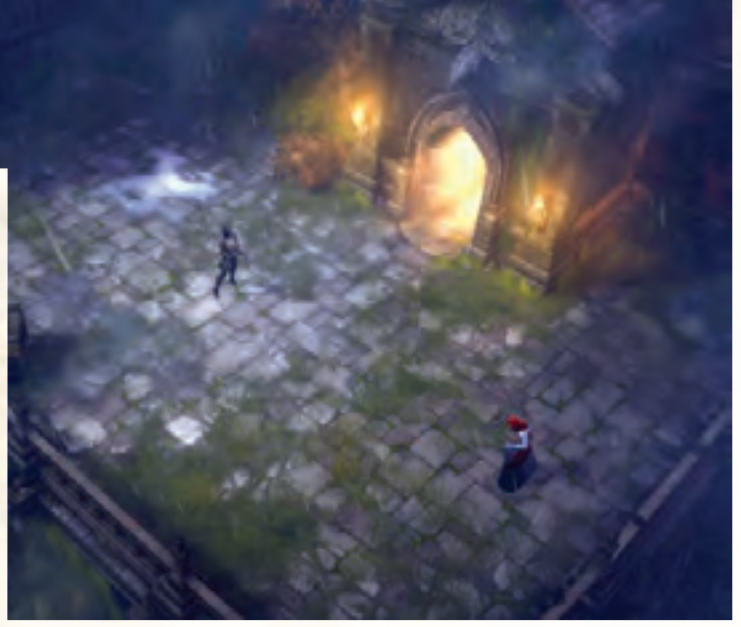
İlk oyunun ardından gelen Diablo II ise (D2) tıpkı ilk oyun gibi, oyun dünyası için çok büyük bir dönüm noktası olmuştur. İlk oyun her ne kadar hack & slash kültürünün başlangıcı olsa da ikinci oyuna nazaran çok yavaş kalıyordu. D2'nin karakterlerimize kattığı koşma animasyonu, şüphesiz ki sonun başlangıcıydı. İlk oyundaki özellik puanlarına artık spesifik olarak bulduğumuz büyü parşömenleri yerine, her karakterin kendisine özgü yetenek ağacı eklenmişti. Ve işte, belki de D2'nin efsaneleşmesinde en büyük rolü oynayan özelliklerden bir tanesi, otomatik olarak bu yetenek sistemi olmuştur zira her sınıfın özellikleri belli ve hangi seviyede hangi özelliği açabileceği alenen yazılıyordu.

Fakat "skill" bekletme, bir yeteneğin değerine göre daha aktif kullanılması ve yetenekler arası kombinasyonlar yaparak oyuncunun el çabukluğunun, yani profesyonelliğinin devreye girmesi, D2'yi bambaşka bir yere taşıdı. Senaryosu ve o özel Blizzard demoları ile zaten oyuncuyu makine karşısına kilitleyen seri, bir de online ortamlarda sürekli parti kurup "mephisto kesme" sistemine girince iyice tadından yenmez oldu. Daha World of Warcraft'ın sesi bile duyulmamışken, biz Diablo severler olarak Tal Rasha set yapmak için her gün onlarca, belki de yüzlerce kez aynı boss'ları "Nightmare" ve "Hell" zorluk seviyelerinde kesip duruyorduk...

İlk açıklama

Yıllar içerisinde belki de binlerce oyun çıktı piyasaya ama D2 fanları her ne kadar bu oyunları oynasalar da D2'den hiçbir zaman uzak kalmadılar. (Halen kurulu...) Hep yeni oyunun haberini bekletiler, birçok asılsız "çıkıyor, çıkıyor" dedikodusuna maruz kaldılar ama olmadı... Ta ki 1 Ağustos 2008'de Blizzard'ın Porte de Versailles Exposition Centre'da yaptığı partiye kadar. Paris'te yapılan bu etkinlikten birkaç hafta öncesinde sızan Diablo III (D3) söylentileri sağır sultanın bile kulağına çalınmış ve herkes Blizzard'ın açacağı yeni internet sitesi hakkında bir açıklama bekliyordu ki Blizzard büyük açıklamayı yaptı: "Açılacak olan yeni internet sitemiz, tabii ki Diablo III için olacak"

Gelelim D3'e, değil mi sevgili okur? Artık onu çok daha iyi tanıyoruz ve çok daha yakından bakmamak için hiçbir sebep yok. Oyununu açtığımız anda seçebileceğimiz beş farklı sınıf olacak. Bunlardan ilki Wizard. Kendisi, yaptığı büyülerle oyunun gidişatını çok büyük çapta değiştirecek bir karakter olacak. Özellikle Slow Time özelliği beni şimdiden mest ettiği gibi, aynı zamanda oyun içerisinde ne denli bir dengecilik yaratabileceğini de düşündürüyor. İkinci sınıfımız olan Witch Doctor, belki de yeni sınıflar arasında en çok beğenilen ve oyun piyasaya çıktığında en çok görülecek olan sınıf. Soul Harvest, gücü sayesinde fazlasıyla hayatta kalmayı başarabilecek bir sınıf. Pek ▶



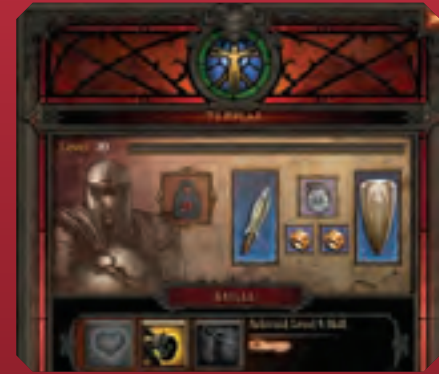
► tabii ki Mass Confusion da olmazsa olmazlar arasında bulunacak. Ekibe en son katılan ve belki de hakkında en çok olumsuz yorum yapılan sınıfa bir bakalım isterseniz: Demon Hunter. Blizzard'a neden böyle bir isim kullandıkları sorulduğunda, "Demon Hunter ismini Diablo'dan daha çok kullanmayı hak eden başka bir oyun olduğunu sanmıyoruz." cevabı verildi. Demon Hunter, ikinci oyundaki Amazon karakterinin yerine mi yoksa eklentiyle gelen Assassin karakterinin yerine mi geliyor, henüz net bir şey söylemek yanlış olacaktır ama hızlı oyun yapısı ve atabildiği bombaları ile düşmanlarına en çok zarar veren sınıflar arasında. Benim favori özelliğimse düşmanları resmen birbirine bağlayan Entangling Shot oldu. Seçim sırasındaki dördüncü sınıfımız olacak Barbarian ise sanıyorum ki birçok Diablo oyuncusunu yüzünü güldüren sınıflardan bir tanesi. Geldi mi, gelecek mi derken bir anda karşımızda bulduğumuz Barbarian için diyecek pek bir şey yok. Leap saldırısı zaten dilden dile dolaşan, en Diablo bilmeyen oyuncunun bile bildiği hareketleri olan Barbarian, ikinci oyundaki birçok özelliğiyle yeni oyunda karşımızda olacak. Bütün barbar özelliklerine eklenecek olan Seismic Slam'sa bence en çok kullanacak özelliklerden bir tanesi olacak; demedi demeyin sonra... Listemizdeki son karakterse ilk Diablo'nun eklenti paketinde karşımıza çıkan Monk. İlk oyunda ne yazık ki çok fazla beğeni toplamayı başaramayan Monk, öyle görünüyor ki üçüncü oyunda çok daha farklı bir yol çizecek kendisine. İsmiyle tezat oluşturacak bir şekilde, yaptığı

saldırıların neredeyse hepsi Area of Effect olan Monk, ilk etapta Seven Sided Strike özelliğiyle dikkat çekiyor.

Karakterler ve Yancılar

Tam emin olamıyorum ama oyunlar için "yancı" kelimesini D2 çıkarmış olabilir mi diye düşünüyorum. Neyse, seriyi takip edenler olayı nereye bağlayacağımı çoktan anlamışlardır zaten; yancılar... İlk olarak D2'de karşımıza çıkan yancılar, (Aslında companion'ın tam çevirisi "ayaktaş" ama ben yancı diyeceğim, çok seviyorum.) oyun içerisinde kullandıkları yetenekleriyle bize bir hayli yardımcı oluyordu. Aldıkları seviyelerle kendilerini geliştiren bu afacan kişiler, gittiğimiz her yeni köyde daha farklı kahramanlar olarak karşımıza çıkıyordu. Mesela,

Yancılar ölmesin!



Bu konu üzerinde çok duruyorum zira oyun piyasaya çıktığında en çok konuşulan şey, otomatik olarak yancılar ve onların oyuna etkileri olacak. İkinci oyunda bu kişiler bir kere öldüğü zaman, ta o bölümün başındaki köye dönüp, bir de üzerine para verip kendilerini canlandırmak zorunda kaldırdık. Malum, kendileri çok da akılsız NPC'ler olmadığından düzenli olarak ölmeyi başarabilen kimse-lerdi. Bütün bu uğraşa Diablo III ile sona erecek; çünkü yeni oyun içerisinde bulunan yancılarımız artık ölmeyecek. Onun yerine ya "stun" olacak ya da oldukları yerde düşüp bayılacak. Şu anda bilindiği kadarıyla 15 ila 20 saniye arası bir süreliğine oyun dışı kalacak olan yancılarımız, ya sürenin dolmasıyla kendilerine gelecek ya da bizim yardımımızla uyanacak. Yani artık "Nerede bu adam?" demeye gerek yok.





Act I'deki okçu kızlarımız yerine Act III'te daha çok büyü gücüne yönelmiş yancılar satın alabiliyorduk ki aralarında buz gücü kullanmayı bilenler, elinden öpülesi kimselerdi. Bütün bunları neden mi anlatıyorum? Çünkü bu sistem D3'te de devam ediyor da ondan; hem de çok daha farklı ve özel bir şekilde.

Malum, Diablo'nun dünyası karanlık ve yalnız dolaşmayı istemeyeceğimiz kadar da tehlikeli. İşte bize bu konuda yardımcı olmak için üç farklı "follower" çoktan yola çıkmış durumda. D3'te seçebileceğimiz üç farklı yancı karakterimiz olacak. Bunlar Templar, Enchantress ve Scoundrel olarak çoktan oyundaki yerini aldı. D2'ye nazaran yeni yancılarımız çok daha özel ve bizimle hareket eden bün-yeler olacak. Kendilerinin yüzlerce satır konuşma diyalogu ve manuel olarak değiştirebileceğimiz onlarca farklı savaşma stili olacak. Ne yazık ki kendilerini direkt olarak kontrol edemeyeceğimiz yancılarımız, yine de oyuna büyük ölçüde etki edecek. İkinci oyuna göre fazlasıyla aktif bir rol oynayacak olan yancılarımız, birçok kritik noktada bize kritik bilgiler dahi verecek. Her bir yancının toplam 12 adet yetenek puanı bulunacak ve aynı anda dört farklı yeteneği aktif olarak kullanabilecek. Zırhlıysa zamanla güçlenecek ve değişecek. Bu değişimse grafiksel olarak gözler önüne serilecek ki 2012 yılına yaklaştığımızı hesaplırsak, artık zırh ve silah gibi değişimlerin adam akıllı karakterlerin üzerlerinde görülmemesi gibi bir seçenek zaten var olmamalı. Zırhtan ayrı olarak yüzüklerini, tılsım ve silah slot'larını da bizzat kendimiz doldurabileceğiz. Bütün bunların yanında bir adet de özel eşya slot'u bulunacak. Bu kısım için kullanılacak olan eşyalar, kendi karakterimiz tarafından bile kullanılmayan özel eşyalar olacak. Yancılarımızın en büyük özelliği, ayarlayabildiğimiz yetenekleri sayesinde oyun içerisinde sanki yanımızda beş ana sınıf karakterden bir tanesi varmışçasına oyuna devam edebilmemizi sağlamaları. İşin daha da ilginç yanı, D2'de kendilerini parayla aldığımız yancılarımız, D3'te tamamen ücretsiz olacak. Bu durum da oyuncuya çok büyük bir özgürlük sağlayacak ve oyuncunun nerede, han-



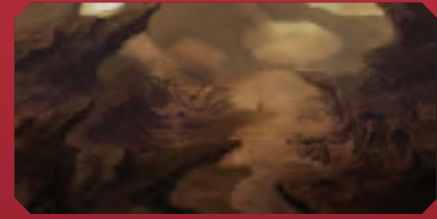
gi cins yancıya ihtiyacı olduğunu belirlemesine imkan tanıyacak. Mesela Enchantress, bünyesinde barındırdığı birçok "debuff" sayesinde belli türde düşmanlara karşı avantaj sağlayacakken, Templar sınıfı dayanıklılığını arttıran ve sağlık büyüsü sağlayan yetenekler kullanarak tam bir tank olabilecek. Herkesin aklına takılan asıl soruysa neden World of Warcraft'taki gibi bir "pet kontrol sistemi"nin olmadığıdır; aha buraya yazıyorum. Ben de aynı soru üzerinde düşünmüştüm uzunca bir süre ama Blizzard, yaptığı yapay zekaya o kadar çok güveniyor ki verdiği bütün röportajlarda konu hakkında hiçbir sorun yaşanmayacağını dile getirdi. Gerektiği zaman "heal" atan, gerektiği zaman yanınıza koşan bir yapay zekayı biz de pek tabii ki görmeyi heyecanla bekliyoruz.

Biraz daha oyun içi

D2'den akıllarda kalan en büyük ve oyun stilini en çok değiştiren özelliklerden bir tanesi, şüphesiz ki eşyalarda ▶



Hikaye



Diablo şüphesiz ki hızlı oyun yapısının yanında, oyuncuyu kendisine çeken senaryosuyla da gönüllerde taht kurmuş bir oyun. Oyun hakkındaki birçok özelliğin yayınlanmış olduğu şu günlerdeye ben de size oyunun zaman çizelgesi hakkında yardımcı olmak istedim. Efendim, her şey 964 yılında, Azmodan ve Belial tarafından komuta edilen cehennemin aşağı seviye zebanilerin, Prime Evil olarak bilinen zebanilere karşı isyan etmesiyle başlıyor. Dark Exile olarak bilinen bu durum Diablo'yu, Mephisto'yu ve Baal'i Burning Hell'den Sanctuary'ye gönderiyor. Durumun ciddiyetinin farkına varan baş melek Tyrael ise dünya üzerindeki kahramanlarını toplayıp Horadrim'i kuruyor. Kendilerine bahsettiği "Soulstone" sayesinde bu üç büyük kötüyü yakalamayı kendilerine görev olarak veriyor. Zaman içerisinde, yani Diablo II'yi ve eklenti paketini oynadığımız esnada üç büyük kötü yakalanmış ve Soulstone'a hapsedilmiş oluyor. Aradan geçen zaman içerisinde cennet ve cehennem yeniden karışır ve anlamsız bir savaş başlar. Bütün bu olaylar olurken, her şeyin farkında varan tek bir kahraman kalmıştır: Deckard Cain. Tristram Katedralinin altını üstüne getiren Cain, sonunda gerçekle yüzleşiyor ve her dünyanın yeniden tehlike altında olduğunu öğreniyor...



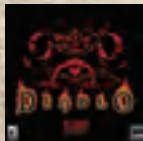
- ▶ bulunan soket özelliği. Şimdi bu özelliği bir kenara koyun. Neden mi? Çünkü soketlerin kralı D3 ile geliyor: Runestone. Evet, kendileri az önce okuduğunuz satırlarda abartıldığı kadar büyük bir etkiye sahip olacak oyun içerisinde. D3 içerisinde her karakterin 20'den fazla kendisine ait yeteneği olacak. Biz oyunculara aynı anda sadece yedi yeteneği aktif kullanıma alabileceğiz. Kimi zaman saldırı, kimi zamansa savunma amaçlı kullanacağımız yeteneklerimizi, Runestone'lar sayesinde bambaşka boyutlara taşıyabileceğiz. Alabaster, Crimson, Golden, Indigo ve Obsidian olarak beşe ayrılmış olan Runestone'ların her biri, kullanıldığında halihazırda bulunan yeteneği geliştirecek ve farklı bir kullanım yolu meydana getirecek. Runestone'lar da tıpkı gem'lerde

olduğu gibi en güçsüzdən, en güçlüye kadar giden bir yelpazede, kendi içerisinde ayrılacak ve pek tabii ki Runestone güçlendikçe yarattığı etki de güçlenecek. Kafası karışanlar için konuyu birazcık daha açmak gerekirse Crimson kullanan bir Barbarian'ın Whirlwind yeteneği aynı zamanda etrafına taşlar ve alevler püskürterek çok daha geniş bir alana zarar verecekken, Indigo yeteneği her yanda uzanan hortumlar yollayacak. Yani bu sayede D3 oynayan bir oyuncu, resmen kendi yetenek düzenini kurabilecek ve oyunu kendi oyun yapısına göre oynayabilecek.

PvP'siz Diablo, kaymaksız ekme kadayına benzer

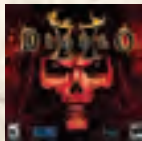
İlk oyunda PvP adına pek bir şey yapılmadı, ben de katılıyorum ama ikinci oyunla birlikte gelen online savaşlar, gerçekten haddini aşmıştı. 56k modemlerle girilen savaşlardan hep kulağımızı kaybederek çıkar olmuştuk. (Oynayanlar bilir "kulak kaybetme" derdini.) Nitekim D3, ikinci oyunda bulunan PvP anlayışını bir adım daha ileriye taşıyor ve çok ama çok daha detaylı arena maçlarıyla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Öncelikle PvP alanları, birçok oyunda olduğu gibi bilindik haritaların mob'lardan arınmış versiyonları değil. Aksine, tamamen

Tarihçe



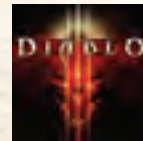
Diablo I

İlk oyunun piyasaya çıkışı sessiz ve derinden olmuştu. 1996 yılı itibarıyla bilgisayar oyuncularına "merhaba" diyen oyun, kendilerini bir daha asla bırakmadı. Döneminde Macintosh sahiplerinin de yüzünü güldüren Diablo, özellikle karanlık dünyasıyla ve bol RPG öğesiyle bezediğinden fazlasıyla beğenilmiş ve seriye devam oyunu olan Hellfire eklenti paketi piyasaya sürülmüştü. Eklentiyle beraber seriye yüzlerce yeni eşya ve yeni bir sınıf olan Monk da eklenmişti.



Diablo II

İlk oyunu er ya da geç öğrenen insanların artık neredeyse tapma boyutuna geldikleri seri için devam haberi alındığında herkes deliye dönmüştü. (Bir gram da abartmıyorum.) İlk oyuna nazaran çok daha hızlı bir oyun yapısına ve çok daha keskin sınıf ayrımlarına sahip olan Diablo II, hikayesini de ilk oyunun bittiği yerden devam ettiriyordu. Battle.net'in tekrardan anlam kazanmasını tek sebebi olan oyun için üretilen eklenti paketi Lord of Destruction da en az orijinal oyun kadar kaliteliydi.



Diablo III

İkinci oyun, ilk oyundan dört yıl sonra, yani 2000 yılında piyasaya çıkmıştı. Pek tabii ki Blizzard'ın World of Warcraft gibi bir projesi olduğundan habersiz olan biz masum oyun severler, iştahla serinin üçüncü oyununu bekliyorduk. En nihayetinde kendisini bize gösteren Diablo için artık geri sayım modundayız zira oyunun aktif beta testi 2011'in üçüncü çeyreğinde başlayacak. Tamamen yenilenmiş ve yılların verdiği hasrete bir son vermek isteğimiz Diablo III'ün kesin çıkış tarihiyse halen gizemini koruyor. Hem daha sırada Heart of the Swarm var...



Eşya üretimi



Diablo serisi kendisinden fazlasıyla beklenen "craft" sistemini, sonunda üçüncü oyunuyla birlikte bizlere sunmaya karar verdi. Tamamen yeni olan craft sistemine ulaşmak içinse yapmamız gereken biz dizi görev bizleri bekliyor gibi. Bize eşya üretecek olan üç farklı sınıfta "artisan" bulunacak ve her birisi kendi işinde uzman olacak. Bunlardan ilki Blacksmith; kendisi isminden de anlaşılacağı gibi

bolca zırh ve kılıç üretecek bir kimse. İkincisi daha çok iksirler, rune'lar ve charm'lar üzerine uzman olacak olan Mystic. Üçüncü ve sonuncu artisan'ımızsa Jeweler olacak. Silahlarımıza takılı olan gem'lerimizi çıkarabilmemize ve düşük seviye gem'leri bir araya getirerek daha kaliteli gem'ler üretebilmemize olanak tanıyacak bir artisan kendisi.

Yukarıda da bahsettiğim üzere kendilerinin ilk olarak güvenini kazanmamız gerekecek. Devamındaysa bizi takip eden bir yoldaşın farkları kalmayacak bu iş erbaplarının. Artisan'lar oyun içerisinde bulduğumuz tarifler sayesinde ya da kendilerini seviye atlattığımız zaman üretim listelerine yeni ve farklı eşyalar ekleyebilecek. Bu eşyalar hiç de yabana atılacak gibi değil zira birçok set eşyası üretebileceğiz. Eşyalarımızı tamir edebileceği gibi aynı zamanda da birçok eşyamız üzerinde yeni socket slot'u açabilecek. Yeni eşyalar için gerekecek olan ham madde-lerse hem oyun içerisinde öldürdüğümüz düşmanlardan çıkacak, hem de D3 ile gelen "Salvaging" özelliği sayesinde eşyaları bir nevi kırarak ham maddeye dönüştürebileceğiz.

PvP için özel olarak tasarlanmış farklı rakamlardaki yüzey şekilleri ve korunaklar ile çevrili haritalardan oluşuyor. PvP maçlarına girerken, normal oyunda sahip olduğumuz karakterler ve o zaman kadar toplamış olduğu bütün silahlar arasından bir seçim yapacağız. PvP alanlarda herhangi bir şekilde "drop" olmayacak, en azından zırh ve silah drop'u olmayacağı şu ana kadar açıklanan bilgiler arasında yer alıyor. Burası daha çok şan şöhret için olacak ve bu konuda ne kadar iyi olduğumuzu gösteren puanlar toplamamıza yarayacak. Puanlamalarsa genel olarak öldürülen düşman sayısı, tamamlanmış olan görev miktarı ve birçok diğer faktör göz önünde bulundurularak değerlendirilecek. Her maçtan sonra alınan puanların, oyuncular için en önemli noktasıysa Battle.net üzerinden yapılacak olan bir sonraki maçlarında, kendi puanlarına denk bir rakiple eşleştirilmeleri olacak. Genel olarak 3v3 PvP sistemini kullanacak olan D3'te pek tabii 1v1

düellolar da fazlasıyla oynanacak PvP modları arasında olacaktır.

Sekiz olduk, bekliyoruz

D3 baştan sona yenilenmiş bir oyun. Grafik motorundan tutun da müziklerine kadar kendisini özel yapmayı şimdiden başardı. Oyunu yakinen takip eden bir bünye olarak gözüme en çok çarpanın atmosfer olduğunu dile getirmek istiyorum. Eğer üçüncü oyun, sadece ikinci oyundaki gibi bir kurguyu ve yapıyı takip etseydi, şu anda çok daha farklı cümleler yazıyor olurum. Nitekim yayınlanan videolardaki çevre detayları ve o garip, karamsar hava D3'ü onlarca adım ileriye taşımaya yetiyor. Geçen bu yılın ardındansa Blizzard'dan her şeyi en güzelini, en mükemmelini umuyoruz ve ne diyoruz? "Blizzard'dan babam dahi çıksa oynarım!"

■ Ertuğrul Süngü



BLIZZARD ZİYARETİ

Dikkat dikkat! Diablo III, adından daha da tehlikeli geliyor. Olacakları şimdiden görür gibiyiz: Diablo oynamak için yerinden haftalarca kalkmayan LEVEL editörleri açlık komasına girdiler.

İlk kez 2008 yılında Fransa'da düzenlenen Blizzard Worldwide etkinliğinde duyurulan Diablo III'ün ön tanıtı 26 Temmuz'da, yani dergiyi baskıya yetiştirmek üzere olduğumuz saatlerde Blizzard kampüsünde ve sınırlı sayıda basın mensubuna açık bir toplantıyla gerçekleştirildi. LEVEL olarak Türkiye'yi temsil için biz de oradaydık. Fotoğraf makinemizi kaptık, özel yapım Diablo klavyemizin tozunu aldık ve Blizzard kampüsüne doğru yola çıktık. Dünyanın en çok satan oyunlarına imza atmış sayılı oyun firmalarından biri olan Blizzard'ın Kaliforniya / Irvine'daki ana ofisi, Türkiye'deki birçok yeni üniversiteyi kısıklandıracak ölçekte bir yerleşkeye sahip. Girişteki dev Blizzard Entertainment logosunun altındaki silahlı korumayı ve demir kapıyı aşıp 10 kişilik bir basın grubu olarak oraya buraya saldırdık. Yerleşkenin ortasındaki dev

Orc heykeli, Japon turistler gibi bizi kendine doğru çektik ve tekrar bir araya toplandık. Her biri birer üniversite binası büyüklüğündeki üçer katlı üç binanın ortasındaki üç buçuk metrelik devasa bir Orc heykeli yer alıyordu. Kurdu üzerinde Orc heykeli, The Lord of the Rings'in görsel efektlerini hazırlayan Weta Workshop adlı Yeni Zelandalı firma tarafından tasarlanmış. Heykel iki parça halinde Çin'de üretilmiş ve gemiyle ABD'ye ulaştırılmış. Bir an dev heykeli Kadıköy'deki boğa heykelinin yerinde hayal ettim. Ortamdaki yaratıcı atmosfer, kaykayla dolanan ya da çimlere yayılmış kedi köpeklerini gezdiren çalışanlar görülmeye değerdi.

Kim korkar iskelet kraldan!

2000 yılında Diablo II'yi ve sadece bir yıl ardından 2001'de yayınlanan Diablo II: Lord of Destruction'ı oynadığımız günlerin üzerinden tam 10 yıl geçti. Ve beklediğimiz gün geldi. Oyunlarda kullanılan karakterlerin ilk çizimlerinin gösterildiği kısa müze turundan sonra burada olmamızın asıl sebebi olan Diablo III ön gösteriminin yapılacağı sinema salonuna geçtik. Serinin üçüncü bölümünü, oyunun geliştirici takımından Jay Wilson, Leonard Boyarsky, Christian Lichtner ve Russell Brower sundu. Bu noktadan sonra görüntü almamıza ne yazık ki izin verilmedi.

Yeni karakterler

Yeni bölüme beş farklı karakterden birini ve karakterin cinsiyetini seçerek başlıyoruz. Önceki bölümlerden hatırlayacağınız karakterlere yeni özellikler eklenmiş. Paladin'in ve Necromancer'ın yeriniye benzer özellikte iki yeni karakter almış. Her karakterin kendine özgü ve level artışıyla kontrol edilen kabiliyetleri ve kullanabileceği özel nesnelere bulunuyor. Bu arada merak edenler için söylemeden geçmeyelim; oyun içerisinde nesnelere önem ve kalite sırasına göre az bulunan (Rare), klasik (Legendary) ve geri dönüştürülmüş (Crafted) olmak üzere üç farklı kategoriye ayrılıyor. Tüm kabiliyetler Runestone olarak adlandırılan taşlarla modifiye edilebiliyor. Kısacası aynı cinste





ve level'da olsa da iki farklı karakterin, oyuncunun yaptığı değişiklikler sayesinde birbirinden üstün olması mümkün.

Barbarian

Diablo serisinin önceki bölümlerinden hatırladığımız iri yarı ve fiziksel özellikleri oldukça gelişmiş insanımsı bir karakter. Barbarlar gerçek dövüşçüler ve kalabalık bir düşman grubuna fırtına gibi girip iskelet düşmanlarımızın kemiklerini parçalayabiliyor.



Barbarian karakterimiz, oyun içinde kazandığımız bazı kabiliyetleri kullanmak için Fury kaynağını kullanıyor. Oyuna Fury gücümüz sıfırda başlıyor ve dövüşlerde verdiğimiz hasarlar karşılığı Fury gücümüzü arttırıyoruz.

Kabiliyetleri -level sırasıyla- Bash, Ground Stomp, Hammer of the Ancients, Battle Rage, Ignore Pain, Cleave, Leap Attack, Weapon Throw, Rend, Threatening Shout, Frenzy, Revenge, War Cry, Furious Charge, Seismic Slam, Overpower, Ancient Spear, Whirlwind, Sprint, Earthquake, Call of the Ancients ve Wrath of the Berserker.

Demon Hunter

Demon Hunter, silah kullanımı ile akrobatik kabiliyetleri bir araya getirerek cehennemin güçleriyle daha taktiksel bir biçimde mücadele ediyor. Kızgın oklarla ve yerleştirdiği tuzaklarla düşmanlarını uzaktan yaralarken, Smoke Screen ile ortalığı sise boğup saldırının ortasından kendini çekip alabiliyor.



Ekranın sağ yanında yer alan kaynak küresinin iki farklı renge ayrıldığı gözümüzden kaçmadı. Demon Hunter karakteri, oyun içerisinde Hatred ve Discipline olarak ayrılan iki kaynağı bulunan tek karakter. Bu özellik halen geliştirme aşamasında ve karakterin yönetimini diğer karakterlerden çok daha farklı ve karmaşık kılıyor. Oyun içerisinde iki kaynak arasında geçiş yaparak tuzaklar kurmak için Discipline, oklu

saldırıları için Hatred kullanıyoruz.

Kabiliyetler -level sırasıyla- Caltrops, Hungering Arrows, Entangling Shot, Evasive Fire, Fan of Knives, Bola Shot, Vault, Grenades, Market for Death, Chakram, Impale, Smoke Screen, Spike Trap, Companion, Elemental Arrow, Shadow Power, Multishot, Sentry, Cluster Arrow, Rapid Fire, Preparation and Strafe, Rain of Arrows.

Monk

Monk karakteri şeytanları alt etmesi için manastır tarafında gönderildi. Tanrıların yol koruması altındaki keşiş, tanrısal gücünü enerjiye dönüştürerek şeytanlar dövüyor. Aynı zamanda Aura oluşturmak için sihir kullanıyor ve sadece kendini değil, beraberinde savaştığı karakterleri de koruyabiliyor. Keşiş aynı zamanda yakın dövüş için yumruklarını da kullanabilen bir karakter.



Monk karakterimiz, oyun içinde kazandığımız kabiliyetleri kullanmak için Spirit kaynağını kullanıyor. Spirit gücü, düşmana verilen hasarla arttırılıyor. Diğer karakterlerin kaynaklarından farklı olarak Spirit, oyundaki tek statik kaynak, yani durduğunuz yerde artmıyor.

Kabiliyetler -level sırasıyla- Blinding Flash, Fists of Thunder, Breath of Heaven, Lashing Tail Kick, Mantra of Healing, Deadly Reach, Dashing Strike, Lethal Decoy, Crippling Wave, Mantra of Retribution, Inner Sanctuary, Exploding Palm, Mantra of Evasion, Tempest Rush, Sweeping Wind, Serenity, Way of the Hundred Fists, Mantra of Conviction, Seven Sided Strike, Mystic Alley ve Wave of Light.

Witch Doctor

Bu karakter tam anlamıyla bir büyü dövüşçüsü ve oyundaki en karanlık karakter. Oyunun ilerleyen aşamalarında insanları ve öbür dünyadan gelen bedenleri kontrol altına alma kabiliyetine sahip. Aynı zamanda pet bulundurabilen tek karakter. Büyü yaparak geçici ya da kalıcı olabilen farklı yan karakterler oluşturabiliyor, toz ve iksirleri kullanarak şeytanlarla baş edebiliyor.



Diablo III'te mana kullanan tek karakter Witch Doctor. Mana kullanımı Diablo II'den hatırlayacağınız olduğunuz biçimde gerçekleştiriliyor.

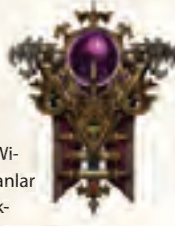
Kabiliyetler -level sırasıyla- Poison Dart, Summon Zombie Dogs, Plaque of Foods, Grasp of the Dead, Haunt, Zombie Charger, Hex, Corpse Spiders, Horify, Firebats, Firebomb, Spirit



- ▶ Walk, Soul Harvest, Sacrifice, Gargantuan, Locust Swarm, Spirit Barrage, Acid Cloud, Mass Confusion, Big Bad Voodoo, Wall of Zombies ve Fetish Army.

Wizard

Wizard, eğitimini en iyi okullarda tamamlamış çok güçlü bir büyücü. Witch Doctor gibi karanlık etkileri olan iksirler yerine Hydra ve Meteor gibi büyüler yapmayı tercih ediyor. Wizard zamanı yavaşlatabilme ve mekanlar arasında geçiş kapıları açma yeteneklerine sahip. Electrocute yeteneğiyle düşmanlarına elektrik hasar verebiliyor.



Wizard'ın kullandığı tek kaynak Arcane Power. Oyuna Arcane Power'ın en üst seviyede başlıyorsunuz. Büyücü kabiliyetlerinizi kullandığınızda azalan Arcane gücünüzü yerine getirmek düşmanlarınıza saldırabilir ya da Diablo III'te yeni bir nesne olarak tanıtılan Health Globe'ları kullanabilirsiniz.

Kabiliyetler -level sırasıyla- Forest Nova, Magic Missile, Ice Armor, Shock Pulse, Wave of Force, Spectral Blade, Electrocute, Magic Weapon, Arcane Orb, Diamond Skin, Energy Twister, Disintegrate, Storm Armor, Explosive Blast, Mirror Image, Slow Time, Teleport, Hydra, Ray of Forest, Energy Armor, Arcane Torrent, Meteor, Blizzard, Familiar Archon.

Biraz da para kazanalım

Diablo III ile duyurulan en yeni servislerden birisi Auction House, yani açık arttırma evi. Blizzard, Çinli altın çiftçileri olarak adlandırılan ve ülkemizde de büyük bir pazar olduğu tahmin

edilen nesne satıcılarından o kadar etkilenmiş ki çareyi bu işi yasallaştırmakta bulmuş. Artık oyun içerisinde kazandığınız nesnelere ister gerçek para, isterse oyun içerisinde kullanılan altınlar karşılığı -ayrı bir dükkan üzerinden- satılabileceksiniz. Bunun için tek yapmanız gereken, değerli olduğuna inandığınız nesneyi açık arttırmaya çıkarmak. Blizzard, açık arttırmadaki nesnelere ve fiyatlarla kesinlikle herhangi bir müdahalede bulunmayacağını ve firma tarafından nesne satışı olmayacağını söyledi. Yani Auction House, tamamen kullanıcıların fiyatları belirleyeceği, güvenli bir ortam olacak. Tüm oyuncuların buraya hücum edip açık arttırmanın ve oyunun tadını kaçırmamaları için şu anda miktarı belirsiz bir hizmet bedeli uygulanacağı söylendi. Nesne satmak isteyen oyuncular, nesnelere listelemek için eBay'dekine benzer bir listeleme ücreti ve aynı zamanda nesne satıldığında da bir satış ücreti ödeyecekler. Ancak bu ücretler, nesnenin satış bedelinden bağımsız olarak sabit olarak uygulanacak. Aynı zamanda ücret ödemediği hizmet denemek isteyen amatör satıcılar için de haftalık olarak belirli sayıda nesneyi ücretsiz olarak listeleme imkanı sunulacak. Kazanılan para Blizzard dükkanında kullanılabilir ya da şu anda adı açıklanmayan bir üçüncü firma aracılığıyla oyuncunun hesabına aktırılabilir.

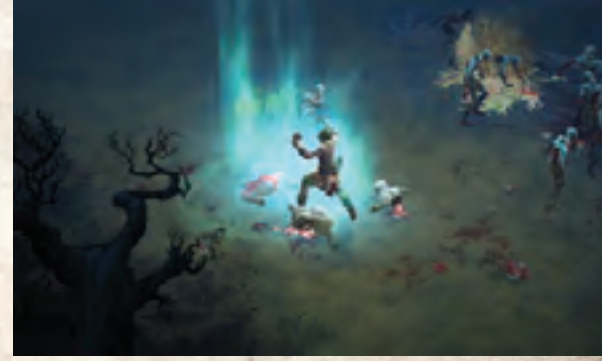
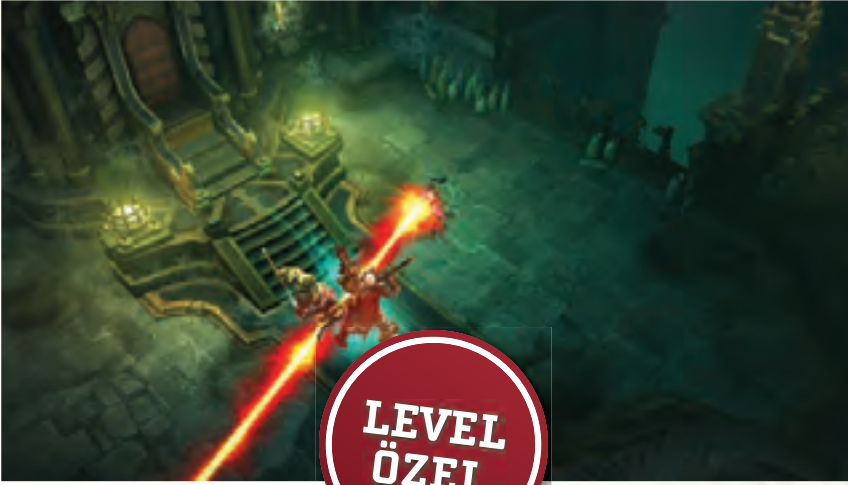
Blizzard, Auction House servisi konusunda oldukça heyecanlı ve bu yeni servise oyun için bir gelir kapısı değil, oyuncular için daha önce güvensiz kaynaklar tarafından sağlanan servislerin yasallaştırılması gözüyle bakıyor. Talep geldiği takdirde ileride karakterlerin de Auction House'da satılmasının mümkün olabileceği söylendi.

Battle.net

İster inanın, ister inanmayın, Battle.net aslında ilk kez Diablo II için geliştirilip kullanıma açılmıştı. O günlerde internet, günümüzdeki kadar yaygın olmadığından pek rağbet gördüğü söylenemez. Diablo III, Battle.net'ten çok daha fazla yararlanmayı hedefliyor. Oyunu tek başınıza da oynasınız, internete bağlı olmanız ve Battle.net'e kayıt yaptırmanız gerekiyor. Bu sayede Blizzard sunucuları, karakterinizi sürekli kendi üzerindeki kayıtlarla karşılaştırarak hile yapılmasını önüyor. Bir diğer yenilikse farklı oyunlar arası mesajlaşma; yani Battle.net'te önceden StarCraft ya da WoW üzerinde edindiğiniz arkadaşlarınızla sürekli iletişim içinde olmanız ve mesajlaşabilmeniz mümkün.

■ Murat Karşlıoğlu





RÖPORTAJ

Murat Karslıoğlu: Karakter tasarımlarının ne kadar özgün olduğunu düşünüyorsunuz?

Christian Lichtner: Çok zor bir soru; çünkü karakter tasarımları için çok fazla sayıda sanatçıyla çalışıyoruz. Karakterler ilk günden bu yana çok büyük değişimlerden geçti. Gruba ilk katıldığım gün karakterlerin ana hatları neyse bugünde değişen bir şey yok ama gerek karakter kabiliyetleri, gerekse bugünkü çizimleri olsun, her hafta toplantılarımızda yeni bir değişiklik, hatta büyük değişiklikler gördüğümüz oldu.

MK: Geçmişteki karakterlerden bazıları neden yeni oyun için duyurulmadı?

CL: Necromancer'ın yerini alan Witch Doctor, çok daha net hatlara sahip bir karakter. Aynı şekilde Paladin de Barbarian'a çok yakın. Karakter tasarımlarına ve karakterlerin ana hatlarını belirlemeye başladığımızda ortaya çıkan beklentilerde Necromancer'ı ve Paladin'i göremedik, dolayısıyla bu iki karakteri değiştirmektense yeni iki karakter yaratmak bizim için daha doğruydü.

MK: WoW'da kullanılan Legendary Item sistemi Diablo III'te de kullanılacak mı? Bu nesnelerin

"drop rating"ı Diablo II'deki gibi daha mı sık yoksa WoW'daki gibi daha mı seyrek olacak?

Jay Wilson: Diablo'da drop rating tamamen özgün bir biçimde programlandı. WoW ile yakından uzaktan bir benzerlik göremeyeceksiniz. Diablo'da nesnelere tamamen rastlantısal olarak karşınıza çıkacak. Tabii ki bölüm sonu karakterinden Rare Item çıkma olasılığı daha yüksek ama hangi nesnenin ne zaman ve hangi karakterden çıkacağını bir garantisi yok.

MK: PvP sistemi ve karakterler arası dengeler ne durumda?

Russell Brower: Şu anda halen çalışıyoruz ama eğer eşleştirmeden bahsetmek gerekirse eşleştirme aralıkları henüz kesinleşmiş değil.

MK: Oyunun geneli açık alanda mı yoksa kapalı alanlarda mı geçecek?

RB: Tamamen kapalı alanda geçecek ama kloströfobik bir etki olmamasını, oyun içerisinde kullandığımız 3D motoruyla sağlıyoruz. Fark edeceksiniz ki oyun, önceki bölümlerdeki gibi 2D değil, 2D etkisi olan ancak arka planda

3D çalışan ve oldukça gerçekçi görsellerle süslü bir oyun.

MK: Craft sistemi sayesinde yaratabileceğiniz eşyalar ne kadar kaliteli olacak? Oyun içerisindeki drop'lardan daha iyi olma ihtimalleri var mı?

Leonard Boyarsky: Hayır yok; oyunda sırasıyla en değerli ve kaliteli item'lar Rare, ardından Legendary ve son olarak da Crafted geliyor. Hardcore bir karakterin oyunu çok daha uzun süreler oynamasının karşılığı olarak, oyunda karşılaştığı Rare Item'larla daha güçlü olabildiğini istiyoruz. Tabii ki Hardcore karakterler de Crafted Item'lar kullanacak ama Rare Item'lar kadar kuvvetli olmayacak.

MK: Rune çeşitliliği Diablo II ile kıyaslandığında ne durumda?

LB: Rune çeşitliliği şu anki haliyle bile çok daha üstün ve halen geliştirmeye devam ediyoruz.

MK: Level sisteminin üst sınırı nedir?

LB: Şu an için 29. level'dayız ama bir şey söylemek için çok erken.



PCnet Ağustos sayısı

PCnet Ağustos sayısıyla İspanyolca eğitim seti ve özel kutusunda Trapped Dead oyunu hediye!

TARAYICI OYUNLARI DDR3 RAM REHBERİ
Web tarayıcısında oynayabileceğiniz MMORPG'ler Yeni fiziksel bellek satın alırken dikkat etmeniz gerekenler

PCnet
bilgisayar ve internet dergisi
Ağustos 2012 Sayı 347 10 TL Fiyatı 2,99 TL www.PCnet.com.tr

İSPANYOLCA EĞİTİMİ VE TRAPPED DEAD OYUNU HEDİYE
79 TL 42 TL

TABLET DEVRİMİ
Bilgisayarların geleceği olarak görülen tabletler, herkesin ya dilinde ya da elinde. Devrim başladı. Siz hazır mısınız?

30 TABLETİN DETAYLARI

18,5 İNÇ LED MONİTÖRLER
Uygun fiyatlı LED aydınlatmalı monitörleri test merkezimizde ağırladık

DÜNYAYI DEĞİŞTİREN 50 TEKNOLOJİ
Eğlence dünyasından iş hayatına kadar her şeyi değiştiren teknolojiler

MÖDERN WEB TARAYICILARI
Internet Explorer, Firefox ve...

SAVUNMANIN ALTIN KURALLARI

TRAPPED DEAD



70 TL değerinde
Learn to Speak Spanish
Deluxe 10



15 dolar değerinde
Ashampoo Red Ex



İnceleme

Gelin, gelin, size bir sır vereyim

Oyun sektörü milyonlarca Dolar parayı dev yapımlara akıttıysanız, şu küçük ve "çıtır çerez" diye tabir ettiğimiz oyunlar aldı başını yürüdü. İşin güzel yanı, her iki oyun konseptini oynayanların birbirlerini baltalamamaları. Bilakis kendi arasında sinerji oluşturarak daha büyük kitleleri oyun dünyasının içine çekiyor. Bundan 20 yıl evvel PC'nin yanından bile geçmek istemeyen büyükanneleri şimdilerde Facebook'ta domates ekerken görmeye alıştık. Peki sırada ne var? Oyun sektörü baş döndürücü bir hızla büyümeye devam ederken eski oyuncular ya da nam-ı diğer yaşlı kurtlar, bu gelişmeyi nasıl değerlendiriyor? Zamane

oyunlarına ayak uydurmaya mı çalışıyorlar? Kendini bir online oyunun sonsuz evrenine mi bırakıyorlar? Yoksa toptan oyunlara küsüp kendini tavlaya veya okeye mi veriyorlar? Oyun sektöründe ne olursa olsun, bazı şeyler değişmez. Bir FIFA, bir GTA, bir Need for Speed asla eskimeyecek ve ilelebet prestijini koruyacaktır. Saat dendiğinde Rolex, otomobil dendiğinde Ferrari ne anlama geliyorsa oyun denildiğinde de bu tip oyunlar sektöre her daim lokomotif olmaya devam edecektir.



84

Harry Potter 7: Part 2

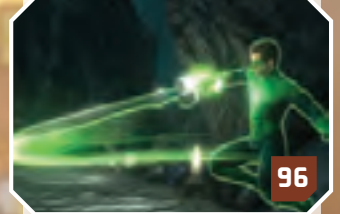
At, avrat, asa! Olmadı, değil mi? Silah yerine asanın abartılarak kullanıldığı nur topu gibi bir oyunumuz oldu.



86

Captain America: Super Soldier

Süper kahraman oyunlarına bir yenisi daha eklendi. Iron Man'ın oyunu var, Hulk'ın oyunu var, Batman'in oyunu var. Captain America'nın başı kel mi?



96

Green Lantern: RotM

Yeşil adamlar, kırmızı robotlara karşı! Savulun robotlar!

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak ikinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

Call of Juarez: The Cartel

N'aptın be oğlum? Kovboyculuk oynuyorduk ne güzel!

88

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



Yapım EA Games
Dağıtım Electronic Arts
Tür Aksiyon / Adventure
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web harrypotter.ea.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Ateş Etme Yöntemi

Değnek ile ateş ederken sürekli basılı tutmamaya çalışın. Çünkü her atışınızda nişangahınız genişledikçe isabet oranınız azalır. Örneğin Stupefy ile çok çok uzaktaki rakipleri sabırla yavaş yavaş ateş ederek öldürebilirsiniz. Ateş ederken duruma göre büyü değiştirebilmek de önemli.

Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2

Bir başka film oyunu daha, kitap demiyorum dikkatinizi çekerse

Şimdi baştan eteğimdeki taşları döküp, dürüstçe konuşayım. Ben büyük bir Harry Potter hayranı değilim. Dolayısı ile Harry'i bir kenara bırakıp Deathly Hallows Part 2'yi daha çok oyun açısından iyi midir, kötü müdür, eğlendirir mi yönleriyle açıklayacağım. Hayranları zaten ben ne desem bu oyunu alır birkaç defa bitirip hatim eder eminim. Önemli olan Harry hayranı olmayan kitleyi önceden uyararak (bak ufak ufak dokundurmaya başladım). Ha gerçi seriyi okuyan arkadaşlarıma bir iki şey sorduktan sonra suratlarının nasıl buruştuğunu gördüm. O yüzden çok ağır hayranları bile oyun yüzünden hayal kırıklığı yaşayabilir.

Bütün oyunu tek celsede açıklamam gerekirse "Saklan, fare ile nişan al, gelen düşmanlara civ civuuuuu diye ateş et," der sonra "Hadi görüşürüz," diyip yazıyı bitirmem gerekir.

Ama sanırsam bu Şefik'in hiç de hoşuna gitmez ve Marmaris'e kadar gelip bana yazıyı zorla yazdırabilir. O yüzden devam edelim. Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2 çok basit bir üçüncü şahıs ateş etmece oyunu. Siper alıp durmadan önünüze akın akın gelen düşmanları öldürüyorsunuz. Biraz sıkışırsanız etrafa güzelce saklanmanız için serpilmiş siperlere sırtınızı verip, canınızı dolduruyor sonra haldır haldır o minik tahta değneğinizden etrafa en usta yıkım büyücüsüne taş çıkartacak şekilde ateş püskürüyorsunuz. Şimdi seriyi bilmeyen biri olarak "Bu mudur Harry Potter?" diyebilirim. Çünkü bir büyücünden beklediğim bütün o gizem yerine hunharca bir barbarlık gördüm bu oyunda. Hey ben bunu bir yerden hatırlıyorum, Gears of War'un ya da Red Faction'un büyüüüü sopa ile oynanan halii! Size güzelim oyunun, kitabın ve hatta filmin özünden koparılıp nasıl anlamsız bir ateş etmece soytarlığı haline getirildiğini anlatayım. Mesela Expelliarmus büyüsü normalde rakibin elindeki değneği bırakmasına yarıyor ama oyunda Protego kalkanını kırmaya yarıyor. Impedimenta kitapta felç eden bir büyüyü mü ama oyunda güdümlü sihir topu haline gelmiş. Peki bu oyunu kim, hangi amaçla yaptı? Hayranlarına sinir krizi geçirtmek isteyen Harry düşmanı yapımcılar mı?

Tabii ki oyun bu kadar basit değil. Ron ve Hermione ile karşınıza çıkan adamları siper alıp sinirli minik değneğiniz/ sopacığınız/ kürdanınızla alt ederken zaman zaman kilitli kapılar yolunuzu tıkayacak. Hermione bir büyü ile kapıları açarken bitmek bilmeyen düşman sürüsü bir yerlerden gene çıkıp saldırıyor, Hermione'yi kapıyı açana kadar koruyoruz. Çok ilginç

Alternatif

Green Lantern: Rise of the Manhunters (7,6)
LEGO Harry Potter: Years 1-4 (-)
TRON: Evolution (7,1)





değil mi? Oyunun başındaki bankanın kapılarını iki saniyede açan Hermione, basit bir bahçe çitiyle beş dakika uğraşmak zorunda kalabiliyor. Ateş etmek dışında yaptığımız şeyler ara ara, çok kısa ve basit şekilde karşımıza çıkıyor. Ejderhanın alevinden sakın, arkadaşlarını koru, Sırlar Odası'ndan geç gibi şeyler... Ama bunlar oyunun vurmamacı bölümü ile kıyaslandığında toplam on dakikayı ancak doldurur.

Oyun boyunca birçok farklı karakteri, takım arkadaşlarınızdan, öğretmenlerinize kadar yönetme fırsatı bulacaksınız ama onların da değişik bir şeyler yapmalarını beklemeyin. Aman öğretmeni yönetiyorum şimdi herkesi tavuğa çevireceğim gibi hayalleriniz olmasın. Ellerinde tahtacıları onlar da aynı büyüleri atıp duruyorlar. Buna benzer bölümler içinde en çok Hermione, Hogwarts'ın yıkıntılar arasında başka bir büyücü ile (ismi Grey'li bir şeydi) savaşırken sıkıldım. Sürekli ateş et, saklan, ateş et çileden çıkmama yetti. Değneğin ise hangi akla hizmet makinelik tüfek gibi kullanıldığını anlamadım. Seri ateş ediyor, güdümlü ateş ediyor, normal ateş ediyor (Stupefy diye bir şey), ağır ateş ediyor, keskin nişancı gibi tek atabiliyor vs vs. Yeri geldiğinde Protego'yu açıp etrafınızı bir kalkanla çevirerek korunabiliyorsunuz. Fakat büyücü dediniz mi ışınlanmasını, görünmez olmasını, eşyaları hareket ettirmesini ne bileyim yeri geldiğinde uçmasını beklerim. Ama hayır Hogwarts Komando Birliği'ne hoş geldiniz!

Olumlu yanı yok mu dersiniz grafikleri fena değil derim. Ama böylesine önemli bir ismin oyununun en azından arka kapağa bakarak oyun alan insanların gözünü boyaması için grafiklerinin iyi olması gerekirdi zaten. Atmosfer fena değil. Hogwarts'ı birkaç film ve resimden görmüş biri bile okulun yerle bir edilişine üzülür. Karakter kaplamaları, asılları ile benzerlikleri ve yüz mimikleri fena değil, Hermione ile özellikle uğraşmışlar gibi duruyor.

Oyunda pek de gizli yerlerde durmayan gizliymiş gibi yapan parlayan gizli eşyaları toplayabiliyorsunuz. Böylece diğer karakter-



ler hakkında bilgi vs gibi şeyler açılıyor. Tek kişilik oyunda bazı çatışma noktalarındaki parlayan topları alırsanız o bölümü üzerinize dalga dalga gelen düşmanlara karşı kendinizi sınamak için arkadaşlarınızla çoklu oyuncu halinde deneme imkanı erişiyor ve hep beraber sinir olup, çileden çıkıyorsunuz.

Harry Potter'i takdir edin ya da etmeyin geniş bir hayal dünyasına, milyonlarca hayrana sahip ilginç bir evrene sahip. Sırf bu isim para basıyor diye Harry'nin kafası olan yastıkların ve Hermione'lı boxer'ların yanında bir de oyununu yapıp hayranlarını iyice yolalım, cebimizi dolduralım mantığını doğru bulmuyorum. Hangi malı alırsanız alın cebinizden çıkan parayı hak etmeli. Bu oyun ne hayranlarını ne de oyundan biraz anlayan oyun severleri tatmin eder. Üçüncü şahıs ateş etmeli oyunlara hastalık derecesinde bağımlı iseniz tamam oynayın derim bunların dışında vereceğiniz hiçbir kuruşa değmez. Aksine bu oyunu oynamanız için size para ödemeliler (örneğin ben). ■ **Nurettin Tan**

Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2

+ Grafikleri fena değil, Harry evreni biraz kurtarıyor. Verdiğim puan zaten Harry'nin yuvarlak gözlüklerinin hatırı için

- Müthiş şekilde kendini tekrarlaması, oyun baygınlık geçiriyor. Zerre kadar derine inilmemiş, özenilmemiş

2,0



Arkadaş ne değnekmiş bu da. Açan kaçan kurtulmuyor elinde. Marifet değnekte zaten büyücülerde değil.



Yapım Next Level Games
Dağıtım Sega
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360
Web www.captainamericagame.com

Captain America: Super Soldier

Dergiyi süper kahramanlar bastı!

Haydi hep beraber Amerikan milli marşını söylüyoruz... Anlı şanlısın sen Amerika, manyaksın sen Amerika, kesseler acımaz seni Amerika! Nasıl iki saniyede yazıdan soğuttum sizi değil mi? İşte süper kahramanlar aleminde Kaptan Amerika'nın üzerimde yarattığı etki de bu. Empati kurasınız diye böyle bir giriş yaptım. Gerçi farkında olmasak bile çoğu kahraman Amerikan bayrağı gibi salınıyor, Örümcek Adam, Süpermen, Wonder Woman aklıma ilk gelenler. Neyse gördüğünüz üzere oyunumuzun kahramanı Kaptan Amerika, kendisi her ne kadar iki ayaklı bir bayrak gibi yürüse de oyununa tarafsız gözle baktığımda gayet güzel olduğunu itiraf etmeliyim. Filmini izlemedim, izler miyim bilmiyorum ama bildiğim kadarıyla tamamen filmi ile alakalı bir oyun. Filmini izlemediğimden neler olacağını bilmeyerek oynadım, o yüzden oyun daha bir zevkli geldi.

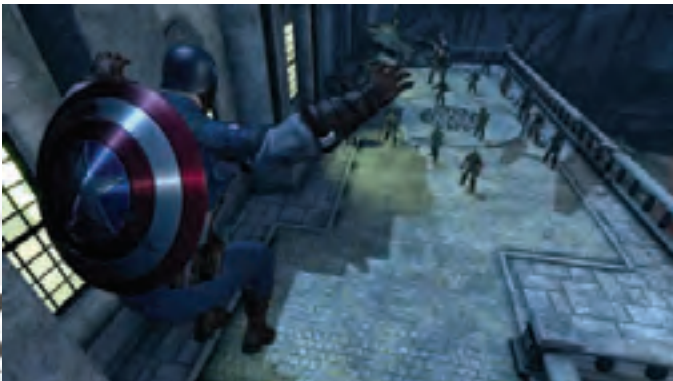
Açıkçası oyunu Xbox 360'a takarken iki büyük önyargım kaşlarımı çatmama neden olmuştu. Birincisi bu bir film oyunuydu ve film oyunları genellikle iyi olmaz gibi mihlanmış genel kural vardı. İkincisi bu üçüncü şahıs bir vur/ kır parçala oyunuydu ki bu türün Tanrısı God of War'u

Oyundaki Yumurtalar

Sırf şu kadar topla ve achievement'i kap mantığı ile seramik yumurta var ortalağa saçılan. Kaptan Amerika da gördüğü yerde bunları topluyor. Yumurta yerine daha mantıklı bir şey bulunamaz mıydı diye düşünürsün insan.

bile belli bir noktadan sonra sıkılarak oynadığımdan (kendini tekrarlamasından dolayı) Captain America'yı sevmeyeceğimden emindim. Ne oldu? Asla "asla" denmeyeceğini bir kez daha tecrübe ettim çünkü oyunu baya beğendim. Beğenmemin en büyük nedeni kuşkusuz Kaptan Amerika'nın akıp giden dövüş hareketleri. Kullanabileceğiniz o kadar çok yetenek ve yapabileceğiniz onca dövüş hareketi var ki şaşırırsınız. Sanırım yapımcı bunun ilerlemeli bir dövüş oyunu olduğu özünü kavramış ve doğru noktaya odaklanarak oyun zevkini gerçekten arttıran dövüş stili ile Kaptan Amerika'yı dokumuş.

Kaptan Amerika A.B.D deneylerinin ürünü bir süper asker olduğundan dayanıklılığı ve insanüstü gücü ile sizi şaşırtmasın. Zaten bunlar dışında pek bir esprisi de yok, kahraman gibi görünmeyen bir kahraman. En yakın arkadaşı ve tehlikeli silahı ise kalkanı. Oyun boyunca çok işimize yarayacak bu kalkan oyunun asıl süper kahramanı diyebilirim. Kaptanın yaptığı hareketlere şöyle bir bakalım. Öncelikle dizi dizi yumruk ve tekme atıyor. Bitirme hareketleri esnasında animasyon yavaşlıyor ve bu da göze hitap ediyor. Yere düşürdüğü adamların üzerine çıkarak işlerini bitirebiliyor. Askerlerin üzerinden destek alarak arkalarına atlayabiliyor ki eğer bunu





vaktinde yaparsanız size saldıran adam ıskalayarak kendi arkadaşlarına zarar verebiliyor. Sol aşağıda göreceğiniz ve dövüştükçe artan mavi çizgiden enerji harcarak über yumruğunuz ile rakibi tek vuruşta aşağı alabiliyorsunuz. Rakibi önce yakalayıp sonra Allah ne verdiyse ağzına ağzına çalışabiliyorsunuz. Bu saydıklarım sadece basit hareketler. Özel yetenekleriniz ve kalkanla yapılanlara daha gelmedim. Çok beğendiğim başka bir nokta ise şu; diyelim beş kişi ile aynı anda dövüşüyorsunuz birinin çenesine çenesine vurmaya başladınız (ne bu bendeki yumruk atma hastalığı?) ama arkanızdan biri yaklaştı ve bir an etrafında sarı bir uyarı ışığı oluştu. O anı yakalayıp "B"ye basarsanız Kaptan Amerika dövdüğü adamı bırakıp yeni gelene dönüyor ve hareketini engelleyecek şekilde karşılık veriyor, gerekli yeteneği de almışsanız bitirme vuruşu ile durumu sonlandırıyor. Burada kulağa çok tek düze geldiğinin farkındayım ama animasyonların yumuşaklığı, Kaptanın hep aynı hareketi yapmak yerine değişik şekillerde saldırması gibi ayrıntılar dövüş anlarını çok zevkli ve akıcı yapıyor.

Gelelim üzerinde yıldız olan, uyurken bile Kaptan Amerika'nın sırtından çıkartmadığı kalkanımıza. Kalkanı normal dövüşte daha yüksek hasar vermek için kullanabiliyoruz. Silahlı adamlar etrafımızı sardığında ekranda sarı bir çizgi çıkıyorsa, bu biri bize nişan alıyor ve yakında ateş edecek anlamına geliyor. O çizgi kırmızı olmadan kalkanı korunma pozisyonuna getirirsek mermiden sakınıyoruz. Eğer sarı



Alternatif
God of War III (9,5)
Green Lantern: RotM (7,6)
Thor: God of Thunder (3,3)

ila kırmızı arasındaki aralığı yakalarsak ki buna oyunda "Perfect Timing" deniyor gelen kurşunu ateş eden adama kalkanla sektirebiliyoruz. Kalkanı düşmanlara istediğimiz gibi savurabiliyoruz eğer Kaptanın güçlerini geliştirirseniz aynı anda beş kişiye çarpacak şekilde de fırlatabilirsiniz. Ayrıca kalkan ile çevrenizdeki bazı objeleri vurabilirsiniz. Misal kilitli bir merdiveni bununla vurup aşağı yanınıza indirebilirsiniz.

Bunların yanında oyun boyunca bazı büyük abilerle de dövüşeceğiz. Ben oyunu normal zorluk derecesinde oynadım. Beşinci bölümün sonunda gelen Von Strucker ile ikinci kapışmamızda bir saatten fazla deneme yaptıktan sonra ancak başarılı olabildim. Patron kapışmaları bu türün değişmez şeklinde oluyor. Ekranda aniden beliren tuşa vaktinde ve hızlı basarsanız rakibinize üstün geliyorsunuz. Fakat bunun için öncelikle düşmanı yakalamanız gerekli, yakalamanız içinse saldırılarından kaçarak yanına kadar girebilmelisiniz.

Oyun boyunca alacağız tecrübe ile Kaptan Amerika'nın özelliklerini geliştirebilecek, genelde gizli yerlerde duran şemantikleri okuduğça belirli düşman tiplerine karşı daha dayanıklı olabileceksiniz. Kaptan Amerika ayrıca birçok noktaya atlayıp, zıplayabiliyor, tırmanabiliyor. Atlarken "Perfect Timing" yaparsanız ateş açan düşmanlar sizi vuramıyor. Aynı zamanda Kaptanın farkındalığını arttırarak gizli yerleri veya kullanılacak eşyaları görebilirsiniz ama bunun oyunu kolaylaştırdığını düşünüyorum.

Oyun hakkında söyleyebileceğim tek kötü şey arka plan grafik kaplamaları diyebilirim. Düşmanlar ve Kaptan Amerika en ufak ayrıntısına kadar işlenmiş fakat patlama efektleri ve çevredeki objeler için aynı şeyi söyleyemiyorum ne yazık ki. Hatta ilk defa bazı noktalarda oyunun Xbox 360'ı zorladığını, çok kısa sürelerde yavaşladığını bile gördüm. Oyunun ne yazık ki çoklu oyuncu desteği yok sadece senaryosu ile kendisini oynatıyor. Fakat buna rağmen diyorum ki bu oyun oynanır. Başında saatler geçirip tek çırpıda bitirmeye niyetim yok ama her akşam ufak ufak zevkle oynanacak bir oyun. Açıkçası oyununu gördükten sonra filmi de merak etmeye başladım. Şefik'ten duyduğuma göre Tuna da Green Lantern'in oyununu çok beğenmiş. Anlaşılan o ki bu ay süper kahramanlar geçer not aldı. ■ Nurettin Tan

Captain America: Super Soldier
+ Kavgaların göze hitap etmesi, dövüş hareketlerinin akıcılığı ve çokluğu
- Arka plan kaplamaları, sıkıcı konusu
7,0





Yapım **Techland**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **FPS**
Platform **Xbox 360, PS3**
Web www.callofjuarez.com

Ya PC Versiyonu?

Evet, size soruyorum; nerede arka daşlar? Yok değil mi? Tabii ki olmaz çünkü ertelendi. Ubisoft'tan yapılan açıklamaya göreyle erteleme sadece bir ay gibi kısa bir süre için. CoJ: TC'nin PC için çıkış tarihi şimdilik 13 Eylül olarak gözüküyor. Hem belli mi olur, belki adamlar çok daha yeni bir oyunla çıkarlar karşımıza.

Call of Juarez: The Cartel

Silahlar artık daha gürültülü

Call of Juarez ismini ilk duyduğumda açıkçası bana hiçbir şey ifade etmemişti. Geçen yıllar içerisinde oyun sektörü çok farklı bir yer haline gelmiş ve benim için eskide kalan oyunları da yavaş yavaş aklımdan silmeye başlamıştı. Ta ki oyunu yakından inceleyinceye kadar da kendisi hakkında bir fikrim olmamıştı... Yıl 2007 ve ben Call of Juarez'in oyun içi görüntülerine maruz kaldım; işte her şey o zaman değişti. Neden mi? Çünkü 1997 yılında 14 inçlik monitörümde beliren ve her Pazar yayınlanan Western filmlerini benim için anlamlı kılan Outlaws isimli o muhteşem oyun bir anda aklımda beliriverdi. Döneminde Lucas Arts'ın biz oyun severleri insafsızca kaliteli oyunlar altında bıraktığı ve aklımıza efsane olarak yazdığı oyunlardan sonra, Call of Juarez de beni heyecanlandırmıştı. Desperados'tan beri adam gibi western oyun oynayamamamın verdiği acıya bir anda çok büyük ümitler besler olmuştum kendisi için. Nitekim hem ilk oyunu, hem de iki yıl gibi kısa bir sürede çıkan devam oyunuyla beni ziyadesiyle mutlu etmeyi başarmıştı Call of Juarez. Seriyeye yeni bir oyun daha geleceğini öğrendiğimdeyse gerçekten çok sevinmiştim. Fakat oyunun Vaşhi Batı yerine günümüzde geçeceği kulağıma fısıldandığı an bir hayli yılmıştım. Birazdan okuyacağınız yazıya, yıkılmaya karşı koyan bir anlatıdır...

Günümüz

Serinin üçüncü oyunu olan Call of Juarez: The Cartel (CoJ: TC) ile birlikte modern zamana ışınlanıyoruz sevgili okur. Bu nasıl bir geçiştir hiç sormayın; olan olmuş çoktan. Hikayemiz birazcık basit gibi görünse de aslında fazlasıyla oyunu oynadıkça kendi içerisinde açılan bir senaryo akışına sahip. Tabii ki sizleri genel olarak bilgilendirmekte fayda var. Olayların geçtiği dönemde, Meksika uyuşturucu konusunda önü alınamaz bir yayılma yaşamıştır. Amerika

ile yaşanan uzun sürtüşmelerin ardından, Meksikalı uyuşturucu birliği (Cartel'e ticaret birliği diyebiliriz ama daha çok özel isim gibi kullanmakta fayda var.) yeni drug cartel, Amerika'nın kolluk birliklerini hedef almış ve burayı bir güzel havaya uçurmuştur. Biz de bu duruma bir dur demek isteyen Amerika'nın topladığı üç kişilik özel birliğe dahil kimseleriz. Her ne kadar oyun içerisindeki tek amacımız cartel davanın peşinden gitmekmiş gibi gözükse de aslında durum hiç de öyle değil. Çünkü oyunun temelinde bulunan üç farklı karakter de kendilerine ait bir senaryoya sahipler.

Toplanan ekibin liderliğine, oyunun herhangi bir görüşünde görebileceğiniz, taş fırın erkeği Ben McCall yapıyor. Kendisi geçekten çok sert bir karakter olduğu gibi ağız da bir hayli bozuk bir kimse. Bir diğer karakterimiz olan Eddie Guerra'ya kumar sorunlarıyla boğuşan bir ajan, aynı zamanda eski eşleriyle de başı bir hayli dertte. Son ve tek bayan karakterimiz olan Kim Evans ise, çok zor bir hayat yaşamış ve zaman içerisinde her türlü güçlüğü yenerek FBI ajanı olmuş bir karakter. İşte sevgili okur, ekip bu; bakalım bu ekip ile neler yapabileceğiz.

Yenilik

CoJ: TC'daki şüphesiz en büyük yenilik, oyunun günümüzde yani ilk oyunlara göre modern çağda geçiyor olması. Durum böyle olunca; ata binmek yerine, arabaya; altı patlar yerine -ki yine var- makineli tüfek kullanabilmeye olanak tanıyan bir oyun çıkıyor karşımıza. Bu büyük değişim bir kenarda dursun, McCall karakteri öyle bir yaratılmış ki siz isterseniz de istemeseniz de kendinizi vahşi batıdamış gibi hissetmenize sebep olacak. Karakteriyle olsun, ses tonuyla olsun ve küfür dolu agresif konuşmalarıyla olsun, kendisi halen yüzlerce yıl geride yaşıyor.

Oyunun karşısına geçtiğimizdeyse üç farklı senaryo



❑ Sırf; "Cartel bir numara en büyük, cehennemden çıkan çilgün Türk." demiş olmak için bir görsel altı yazısı kullandım. Dayanamadım ne yapayım...



mod'uyla karşılaşıyoruz. Bunlardan ilki McCall'in senaryosu. Aslında bir anlamda da oyunun başlangıcı. Diğer iki karakterin senaryolarıyla oyuna başlamaksa pek mantıklı değil zira ilk başta oyunun genelini anlayıp devam senaryolarında diğer iki karakterin gözünden oyuna bakmak çok daha güzel bir tat veriyor bence. İlk senaryomuz Jess isimli kızımızın yardım çığıllarıyla başlıyoruz. Başladığımız bu ilk görev bizi çok farklı yerlere götürüyor ki CoJ: TC oynarken en çok sevdiğim noktalardan bir tanesi bu oldu. Yani ekibin kurulma amacının dışında farklı bir yolda ilerlerken, senaryonun her bitirdiğimiz görevde biraz daha detaylanıyor ve farklı yerlere çekiliyor olması açıkça beni çok mutlu etti. Dümdüz bir oyundansa, yavaş yavaş ve farklı şekillerde açılan bir oyun yapma fikrine varım.

Gelelim oyunun içerisine ve köstebek gibi kazalım en de-

Her şey beraberken güzel



CoJ: TC'in bünyesinde üç farklı karakter bulunuyor olmasının tabii ki bir sebebi var; yani her şey tek kişilik oyun için değil. Yazımı tamamladığımız zaman oyun hakkındaki yorumlarımı net bir şekilde anlamış olacaksınız ama bütün bu duruma tezat oluşturabilecek bir co-op oyun sistemi bulunuyor CoJ: TC'de. Bunlardan ilki; online olarak farklı karakteri kullanmak suretiyle, tek kişilik senaryoları oynayabilmek. Hal böyle olunca bir anda çok daha farklı ve eğlenceli bir oyun yapısı çıkıyor. Tıpkı Borderlands'da da olduğu gibi, tek kişilik senaryo bir yere kadar ilerliyor, iki ve üç kişilik oyunlar inanın tadından yenmez oluyor. Online Multiplayer mod denildiği zamansa hemen "Objective Mod"da tıkanmanız gerekiyor. Bu oyun mod'u esasında resmen hırsız-polisçilik oynuyoruz ve verilen görevi yapmaya çalışıyoruz. Deathmatch kısmındaysa, sizin de anlayacağınız üzere sınırlı sayıda silah modeliyle birbirimizi yok etmeye çalışıyoruz. Anlayacağınız CoJ: TC, co-op olarak oynamakla, tek başınıza oynamak arasında dağlar kadar fark var. Yine de çok umutlanmayın zira bu multipalyer mod'ları daha önce binlerce kere oynadınız; tam Türkçe karşılığı: Co-op mod'larda yenilik yok.

rinlere. CoJ: TC tıpkı serinin önceki iki oyunu gibi bir FPS. Temel olarak bir ana ve büyük, iki tane de ufak ve çift el kullanılabilen silahımız var. Ana silah kısmında genelde makineli tüfekler bulunuyor. Bu silahlar açık ara olmazsa olmazımız konumunda. Tabancalarımızsa özellikle aktif olarak iki el şeklide kullanılmayı çözdüğümüz anda fazlasıyla kuvvetli olabiliyorlar. Çünkü hem çok hızlı, hem de yüksek zarar puanlarına sahipler. Konusu açılmışken; her silahın dört farklı özelliği bulunuyor. Bunlar; damage, rate, accuracy ve range olarak bölünmüş durumdadır. Yeni silahlara ulaşmak içinse bolca seviye atlamamız gerekiyor. Hah, şimdi burası kritik. Çünkü CoJ: TC dümdüz oynarsanız, inanın iki bölümde bir seviye belki atlırsınız. Bu işlemi hızlandırmak içinse oyunun bize sunduğu nimetlerden yararlanmamız gerekiyor. İlk olarak "Secret Agenda" denen zimbirtılar konusuna yüklenmemiz gerektiği gibi, oyun içerisinde bulunan özel eşyaları da bir bir bulmak, inanın sizi çok sevindirecek. Zira bulduğumuz her eşya için yüksek miktarda yetenek puanı kazanıyor ve bir anda sadece tek bir bölüm içerisinde iki seviye birden atlayabiliyoruz. Seviye atlamanın asıl önemiye, karakterimizin kullanacağı silahların yeni seviyelerle beraber açılıyor olması. Yani; "Buldum, hop, benim oldu." gibi bir felsefe ne yazık ki bu oyunda bulunmuyor. Neredeyse her seviye başına yeni ve farklı bir silah mevcut ve sunulan silahlar arasında her amaca göre bir cihaz bulunabiliyor. Özellikle birincil silah kategorisinde, seviye atladıkça, sadece ▶



► makineli tüfekler değil, keskin nişancı silahları bulunduğuna da şahit olacaksınız.

Oyun içerisindeki yeni bölümlere geçmeden önceyse, ilk olarak silah seçmemiz gerekiyor. Her bölüm için hangi silahı istediğimizin soruluyor olması bence harika, çünkü farklı silahları da deneyebilmiş ve görmüş oluyoruz. Fakat merak etmeyin; seçtiğimiz silahla sonsuzluğa uzanan bir macera beklemiyor bizleri. Çünkü öldürdüğümüz düşman ünitelerinden düşen silahları yerden alıp kullanabiliyoruz ama bu farklı bir konu; şimdi zamanı değil. CoJ: TC geneline hakim olan takip ve polis duygusu bence harika verilmiş. Her bölümde ya bir yere gidiyoruz ya da arabamızla birilerini kovalıyoruz. Oyunda bulunan araba kullanma fikriyse, içerisinde bulunduğumuz duruma fazlasıyla uyum sağlamış durumda. Araba deyince aklıma direkt olarak görevler geldi. Oyun içerisinde bulunan görevler açık ve netler. Haritamızda kocaman bir şekilde gözüktüklerinden mütevellil, herhangi bir görevi kaçırmak gerçekten imkansız. Zaten birazcık İngilizceniz varsa, olay anında nerede, ne yapmanız gerektiğinin açık bir şekilde söylendiğine tanık olacaksınız.

CoJ: TC da fazlasıyla çatışmaya giriyoruz. Düşmanlarımızla konuşmak gibi bir opsiyonumuz olmadığı için, yaptığımız yegane şey ateş etmek. Konu ateş etmek olduğundaysa, tıpkı vahşi batıda olduğu gibi, hızlı olan kazanıyor. Aldığımız yaraların zamanla iyileştiği bir oyun CoJ: TC ve bu sebepten vurulmadan, vurmaya çalışıyoruz. Siper almaksa gerçekten önem kazanmış. Düşman birlikleri bir anda o kadar çok gelebiliyorlar ki isabetli iki üç atıştan sonra çöpe gitmemiz işten bile değil. Düşman kısmı önemli, sayıları çok fazla olan bu ahlaksız kişiler, ellerine hangi silah geçerse

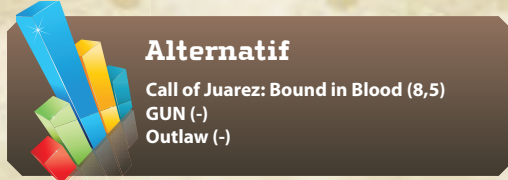
onunla ateş ediyorlar. Kontrolsüzce ortada koşarak, yanı başımıza kadar gelip, bir anda ölmemize de sebep olabilen kimseler bu sevgili dostlarımız. Bizim için en büyük özellikleriyse, az önce bahsettiğim ve sonrasında kendimi engellediğim silah düşürme durumları.

CoJ: TC içerisinde, düşmandan düşen silahlar haricinde mühimmat bulmak ne yazık ki imkansız. Tabii ki her zaman kullandığımız silah düşmüyor kendilerinden ama her seferinde kullanmaya seviyemiz yeten bir cihaz düşüyor. Bu bir anlamda düşmanın kullandığı silahın kalitesi, bizim seviyemizle artıyor da demek.

Eleştiri yağmuru

Merhabalar; Ertuğrul'la eleştiri yağmuru programına hoş geldiniz... (Gerçekten böyle bir program yapasam? Kesin tutar ha!) Şaka bir yana gerçekten birazdan ağzıma geleni söyleyeceğim; kızgınam. "Nereden başlayacağımı bilmiyorum." gibi bir klişe de yapmayacağım çünkü ilk darbem birçok oyun severin fazlasıyla takıldığı grafikler olacak. İlk oyundan bu yana dört yıl geçmesine rağmen, grafikler konusunda ben herhangi bir yenileme göremedim. Gözüme tek takılan kaliteli grafik kırıntısı, su yüzündeki dalgalanmalar oldu. (Bunu da yapabilen az firma vardır; belirtiyim.) Bunun haricinde grafikler çok donuk ve animasyonlar çok yarım kalmış. Özellikle StarCraft'ın 1997 yılında yaptığı demo'da bile hayretlerle izlenen puro yakma animasyonun ardından 14 yıl geçtiğini ve bu oyunda halen bir sigara yakma animasyonunun bile yapılmadığını görmek beni resmen delirtti. Zaten yaptığım hesaplamalardan siz de anlıyorsunuzdur ne hale geldiğimi. Bir diğer sorunsal, her ne kadar her dakika olmasa da, uzak mesafenin render edilememesi. Sırf bu ani grafik dalgalanması yüzünden ne kadar mantıksız yerlerde öldüm anlatamam.

Düşmanlarımız yani genel olarak yapay zekaysa gerçekten insanı dehşete düşürücü. Bir anda arabadan inen düşmanların, anlamsız yerlere, böyle boş boş koşması ve bir anda benim arkadaki kayada olduğumu fark etmesi, saniyem her on dakikada bir başıma gelen bir sorun. Yapay zeka olarak gerçekten sifıra yakın olan bu arkadaşlar, arkasına siper aldıkları arabanın patlayacağını bildikleri halde orada toplaşarak da benden tam not aldılar. Peki, size daha kritik bir soru;



ANALİZ

Bu görsele iyi bakın; baktınız mı? Şimdi gerçekten de grafiklerin ne kadar donuk olduğuna bakın; tamam değil mi? Anlatabildim derdimi umarım.

Düşmanlarımız en fazla üç dört mermi ile ölüyorlar. Zaten pek düşünmeden hareket ettiklerini de baz alırsak, neredeyse duran silaha kendi kafalarını vurarak ölmeye çalışacaklar.

CoJ: TC'da karşımıza çıkan belki de en güzel oluşumlardan bir tanesi çift tabanca kullanabilmek. Doğru kullanıldığı taktirde açık ara ölümcül bir kombinasyon.

neden düşmanlar siper alınca ateş ettiğimiz arabalar patlıyor da biz siper alınca beton'a dönüşüyorlar? Yahu bunu da mı hesaplayamadınız?

Yapay zekanın sapıtığı bir diğer noktaysa, her seferinde ne yapacağını belli ediyor olması. Misal; sola doğru koşuyorsa, kesin ilk siperin arkasına geçecek ya da efendime söyleyeyim, arabanın arkasındaysa kesin eğilip siper alacak. İşin daha da kötü kısmı bunu yapan adamların hep aynı olması. Aynı derken; gerçekten çok az sayıda farklı düşman modellemesi mevcut. Aynı adamı, aynı bölümde en az 20 kere öldürdüğümü saydım. Tamam, oyun hızlı ve bu durum çoğu zaman fark edilmiyor bile ama bana fark ediyor; rahatsız oldum resmen. Gelelim bütün bu olayların cereyan ettiği o güzelim arazi şekillerimize... Ya da gelmeyelim, ha? Ne dersiniz? Yahu gerçekten hiç gerek yok çünkü karşımıza çıkan bütün savaş sahneleri önceden ayarlanmış. Hadi Gears of War'ın bir havası vardı ve nerede çatışma çıkacağı belliydi ama CoJ: TC'da böyle bir durum da yok. Yani ne zaman bir yere koşmaya başlasanız ya da ne zaman bir mermi vızıldasa, anında envai çeşit saklanacak yer çıkıyor karşımıza. (Yani aslında yüzey şekilleri sürekli çatışma olacaktı gibi hesaplanmış.) Çatışmalarla ilgili sinirimi daha almadım, bekleyin. Oyunun henüz ilk görevlerinde karşılaştığımız bir helikopter sahnesi var ki oyuna ilk olarak notunu orada verdim. İçerisine sıkıştığımız evi yok etmeye çalışan bir helikopter düşünün. Evin içerisi de cephane dolu... Dedim ki haydi; hemen yok edeyim şunu. Şans bu ya bir türlü vuramadım cihazı. Sonradan fark ettim ki sürekli aynı hareketleri yapıyor, sürekli aynı sırayla silahlarını ateşliyorum. Şimdi sıkı durun; buradaki asıl mesele, benim helikopteri yok etmeye çalışınca kadar ki geçen onlarca dakikam. Yani karakterim ölmediği sürece, binanın yıkılacağı ya da oyunun biteceği falan yok; aman yarabbi ne saçma bir oyun mantığıdır bu böyle...

Olumsuz yöndeki yorumlarımla bittiğini sananlar hemen kapanış kısmına geçebilirler çünkü kismaya devam edeceğim. Savaşın içerisinde bulunduğumuz o zor anlarda, takımımızdaki iki karakteri kontrol eden yapay zeka, nedense tamamen karşı tarafın gibi davranıyor. Bu duruma verebileceğim en iyi örnek, saklandığım siperden, koşturduğum Eddie karakteri tarafından dışarı itilmem ve sonucunda ağzım kanlı bir şekilde yere düşmem olacaktır. Eddie ağabeyimiz sözde sağ tarafa koşacak da düşmana kanattan saldırıracak... Birakın azizim, alakası

bile yok. Dost olsun, düşman olsun, ne yazık ki CoJ: TC'in içerisinde bulunana yapay zeka sadece tek bir şeye odaklı, bunu bana çok iyi bir şekilde açıkladılar. Hazır müttefik yapay zekadan bahsetmişken bir noktaya daha değinmek istiyorum. Yaptığımız görevler esnasında takımımızdaki arkadaşlarımız olmadan bazen ilerleyemiyoruz ve bu durum gereğinden çok daha fazla oluyor; neden biliyor musunuz? Çünkü bazen gerçekten de yanınızda olmuyorlar. Birisi ben koşarken yürümeyi tercih ediyor, ben soldaki kestirme yoldan giderken, diğeri ta en uzaktaki yolu seçiyor... Ve ne oluyor? Bam! Bir anda yanınıza ışılanıveriyorlar; yıl 2011 değil mi? Yani sıfırlar 11 olalı tam 11 yıl geçmiş...

CoJ: TC'da bulunan diyaloglar, yazımın ilk satırlarında bahsettiğim üzere, oyunun her yerine yayılmış durumda. Nitekim diyaloglar üzerine kurulu bir oyun yapmak yerine, sadece bir NPC'nin yanına gidince otomatik olarak gerçekleşen konuşmalara yer verilmiş oyunda. Yapı olarak güzel bir diyalog sistemi beklediğim CoJ: TC, bırakın diyalog sistemini, normal konuşmaları yazmaktan bile sıkılmış. Karakterin kullandığı cümlelerin birçoğu kesik ve ani bir şekilde sonlanıyor ve bu durum benim gibi bir takipçiye çok büyük zararlar veriyor.

Her şey eskide kalmış

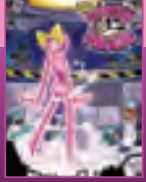
Ben diyorum Outlaw, adamlar diyor teknoloji; bu nasıl bir denklem anlamadım sevgili okur. Bir firma takipçi kitlesi hakkında hiç mi bilgi edinmez? Emin olun, oyunun yapımçı firması Techland bir anket yapsaydı ve oyunculara neden Call of Juarez'ı beğendiklerini sorsaydı; cevap açık ara "Vahşi Batı olay!" olurdu. Bu ve benzeri birçok gerçeği görmezden gelen yapımçılara bir şey demiyorum, yani daha fazla bir şey diyemiyorum. Gül gibi oyunu çöp etmişler; tebrik ediyorum. FPS gazınız varsa bir göz atın tabii ki ama çok bir şey beklemeyin kendisinden. Belki birçok oyuna göre kaliteli bir yapım CoJ: TC ama böyle bir seri için çok ama çok kötü bir oyun. "Hiç beklemiyordum" da demeyeceğim ama gerçekten bu oyun olmamış. Zamanınızı çok daha iyi alternatiflerle geçirmeniz dileğiyle. ■ Ertuğrul Süngü

Call of Juarez: The Cartel

- + Üç farklı senaryo, kaliteli co-op modu, hızlı oyun yapısı
- Yapay zekanın firma tarafından kodlanmamış olması, saçma savaş sistemi, önümüze gelene bin tekme modunun sonu gelmemesi

5,0





Yapım **Twisted Pixel Games**
Dağıtım **Microsoft**
Tür **Platform**
Platform **Xbox 360**
Web www.mssplosionman.com



Ms. 'Splosion Man

Aşk patlaması



Xbox Live Arcade (XBLA) oyunlarının en başarılı örneklerinden biriydi 'Splosion Man. Big Science Labs'in uzun ve labirent tadındaki koridorlarında süratle ilerliyor, patır patır patlayıp hem bilim adamlarını, hem de bizi durdurmaya çalışan diğer engelleri aşmaya çalışıyorduk. Oyunun tek kişilik modunun yanı sıra co-op modunda kendimize bir eş bulup senkronizasyon konusunda mükemmelliğe ulaşmaya çalışıyor, eğer başarısız olursak eşimizi bir güzel pataklıyorduk. (Yok artık!) Beğeni toplayan bu oyundan sonra Comic Jumper: The Adventures of Captain Smiley ile farklı bir girişimde bulunan yapımcılar, aynı çapta gürültü koparamadıkdan sonra 'Splosion Man'e geri döndüler ve bir süre önce bu devam oyunu Ms. 'Splosion Man'i Xbox 360 sahiplerinin beğenisine sundular.

Bizimkisi bir aşk hikayesi

İlk oyunda kontrol ettiğimiz 'Splosion Man, altını üstüne getirdiğimiz laboratuvarındaki bilim adamları tarafından en sonunda yakalandı ve bir kapsüle hapsedildi. Başarıya ulaşmanın verdiği coşkuyla şımaran ve laboratuvarı parti ortamına çeviren bilim adamları, tam bu sırada fark etmeden yeni bir kazaya yol açarlar ve ortadaki platforma düşen bir toka sayesinde Ms. 'Splosion Man ortaya çıkar. Bundan sonrasıysa 'Splosion Man'i kurtarmak

isteyen sevgi dolu Ms. 'Splosion Man'in macerası şeklinde devam eder.

Peki Ms. 'Splosion Man'i 'Splosion Man'den ayıran özellikler nedir? Aslında iki karakter arasında görsel açıdan renk ve toka dışında hiçbir fark yok ama yeni oyundaki karakterimiz, hareket ve söylemleriyle tam bir genç kız portresi çiziyor. 'Splosion Man'in yüzümüzü gülümseten yürüyüş tarzlarına yenilerini ekleyen Ms. 'Splosion Man, oyunun temelini oluşturan hareketler paralelinde -üst üste en fazla üç kez olmak üzere- patlayabiliyor, bu sayede duvarlardan destek olarak tırmanabiliyor ve yol boyunca karşısına çıkan farklı çevresel detaylar sayesinde süratle yol alabiliyor.

Oyunun tek kişilik modu 50 bölümden oluşuyor ve tüm bölümler boyunca oyunu bitirmek dışında en iyi skoru elde etmek ya da bölümü en kısa sürede bitirmek gibi mücadelelere de girişebiliyoruz; çünkü oyunun sıralama tablosu desteği mevcut ki bu da aynı bölümleri, parkurları tekrar tekrar oynamak için ciddi bir motivasyon kaynağı oluyor. İlk oyunda olduğu gibi, Ms. 'Splosion Man'de de multiplayer desteği mevcut ve en az iki, en fazla dört kişilik bir grup oluşturup tek kişilik moddan farklı olarak hazırlanan bölümlerde birlikte yol alabiliyoruz. Multiplayer modunda önemli olan, ilk oyunda olduğu gibi senkronizasyon ve birlikte hareket edebilme becerisi. Yani sizin anlayacağınız, arkadaşlarınızla bozuşmanıza (!) sebep olacak yeni bir oyun var karşınızda.

Karambol

'Splosion Man'e tıpatıp benzerlik gösteren Ms. 'Splosion Man, hızlı oyun yapısıyla zaman zaman takibi zorlaştırabiliyor ama bu seriyi eğlenceli kılan şey de hızlı ve akışkan oyun yapısı zaten. Doğru anda patlayarak engelleri anında aşabilmek, zaman zaman karşımıza çıkan ve çabucak çözülmesi gereken platform bulmacalarını hızla çözebilme, oyunu daha süratli hale getiriyor. Bu noktada ilk oyunu oynamamış olanlar, kontrollerin



Alternatif

Bionic Commando Rearmed 2 (-)
Earth Worm Jim (-)
Splosion Man (-)

bu sürate ayak uydurup uydurmayaacağı konusunda endişelenebilir ama korkmayın, oyunun tek tuşluk kontrol sistemi sayesinde çok rahat edeceksiniz. Gamepad'ın sol stick'ıyla yön belirtirken, diğer tüm tuşlarla patlama aksiyonu gerçekleştirebiliyorsunuz. Ayrıca tıkanıdığımız anlarda RT tuşuna basılı tutarak kendimizi patlatıp yok edebiliyor ve son checkpoint'e geri dönebiliyoruz.

En az ilk oyun kadar eğlenceli, renkli ve ilk oyundan biraz daha akışkan bir yapıya sahip olan Ms. 'Splosion Man, yine ilk oyun gibi XBLA başlığındaki en başarılı oyunlar arasında yerini almış durumda şimdiden. Eğer kafayı grafiklerle bozmuş oyuncuların biri değilseniz, oyunu 800 Microsoft Puanı karşılığında satın alarak patlama noktasına gelebilirsiniz.

■ Şefik Akkoç

Ms. 'Splosion Man

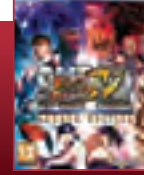
+ Renkli ana karakter, eğlenceli ve akışkan oyun yapısı, başarılı multiplayer modu
- Nadiren oluşan kaotik ortam

8,5



Dört oyuncunun aynı anda ilerleyebildiği multiplayer modundan bir kare.

Evil Ryu'nun kötülüğü yer yerine yansımış.



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



Super Street Fighter IV: Arcade Edition

Evil Ryu Wins!

Online ortamda oynaması en zevkli oyunlardan biri, SFIV yeni bir versiyona kavuştu! Haydi heyecanlanın. Elinizdeki SFIV'ü ve SSFIV'ü bir kenara atın ve yeniden para vererek, en yeni versiyonunu alın...

Hoş değil evet. Neyse ki SSFIV'e sahipseniz, Arcade Edition eklentisini az bir paraya DLC olarak alabiliyorsunuz. SFIV'e hiçbir şekilde bulaşmadıysanız da Arcade Edition'ı kutulu olarak satın alarak sonsuz huzura kavuşabilirsiniz çünkü size garantisini veiyorum, online oyunlardan kalkamayacaksınız.

Oni atar, Yun ve Yang yakalar

Şu sıralar Skarlet ve Kenshi, Mortal Kombat'a indirilebilir karakter olarak gelmiş durumda. Rain'in de eli kulağında. Capcom da aslında aynısını yapıyor; ek karakterler getiriyor oyununa ama bunu büyük bir paket olarak sunmayı uygun görmüş. Öyle bir paket ki hatta, oyunun adı bile değişiyor.

Arcade Edition paketinde dört tane yeni karakterimiz var ve bu paketi satın alırsanız, bu karakterleri istiyor olmanız çok önemli. Ryu'nun kötülüğe teslim olmuş hali Evil Ryu, Akuma'nın zincirlerinden kopmuş hali Oni ve zıppır kardeşler Yun ve Yang, dört yeni karakterimiz.

Evil Ryu ile başlayalım. Şu sıralar online ortamlardaki en popüler karakterlerden bir tanesi kendisi. Akuma'nın birçok gücüne sahip fakat hepsine değil. Onun yerine hızla ileri atıldığı bir tekmesi bulunuyor. Havadan yere doğru yaptığı, Akuma'dan tanıdığımız "Dive Kick" hareketi de son derece sık durmuş.

Ken-Ryu kullanıcılarının favorilerinden bir diğeri de Oni. Ben de bu karakterle oynamayı denedim bir süre, kombolarında biraz tikezedim, devam edemedim. Hızlı bir karakter olması en önemli özelliklerinden ve iki farklı fireball'ıyla da duruma göre şerbet verebiliyor. İleri atıldığı ve yere büyük bir güçle bastığı ilginç bir hareketi de var

Oni'nin lakin bunu da kimseye yediremedim; belki benim yeteneksizliğimdenidir.

Yun ve Yang ise iki ayrı karakter. En son Street Fighter III'de görmüştük bu kardeşleri. Çok hızlı olmalarına rağmen kontrolleri biraz güç. Ayrıca çok fazla hasar veremedikleri için düşmanlarınıza iki kat vurmanız gerekiyor. (Sagat bir vurur, üç alır örneğin.) Hızlı oldukları için rakiplerinizi içinde bırakabilirsiniz; denemeden geçmeyin.

Yeterince iyi misin?

Arcade Edition eklentisi aslında sinerin fanatikleri için düşünülmüş zira ne ek karakterler, ne de diğer özellikler oyunu yeni giriş yapacakların ilgisini çekecek nitelikte.

Oyuna eklenen Elite Replay Channel özelliği beş taneye kadar replay'i takip etmenize olanak tanıyor. Üstelik bu replay'ler hep yüksek puana sahip oyuncuların replay'lerinden oluşabiliyor –ki böylece oyun nasıl oynanmış, görüp öğrenebiliyorsunuz. Emin olun iyi oynayan bir oyuncuyu takip etmek, sizin oyununuzu da geliştireceğiniz çünkü SF pek oyuncu dostu bir oyun olmadığından, oyunu size pek fazla öğretmiyor.

Arcade Edition'ı diğer versiyonlardan ayrı tutan Capcom, oyun arama seçeneklerine bu ayrımı eklemeyi de unutmamış. Oyun arama kriterlerinde Arcade Edition mı, SSFIV mü veya her ikisi de mi olacağına siz karar verebiliyorsunuz.

Aşağıda göreceğiniz puan, Arcade Edition eklentisine verilmiş bir puan değil; oyunu bir bütün olarak değerlendirdiğimde ortaya çıkan puan. Sırf Arcade Edition eklentisi ise benden en fazla yedi puan alır zira getirdikleri oyunu ileri taşıma yönünde pek de önemli değil... ■ **Tuna Şentuna**

Super Street Fighter IV: Arcade Edition

- + Evil Ryu güzel bir eklenti olmuş. Yüksek puana sahip oyuncuların oyunlarını takip edebilmek güzel bir özellik.
- Eklenen karakterlerden Evil Ryu dışındakiler çok da anlamlı değil.

9,5

Alternatif

BlazBlue: Continuum Shift II (8,0)
Mortal Kombat (8,4)
Tekken 6 (8,9)



Yapım **The Sims Studio**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **Simülasyon**
Platform **PC, Mac**
Web **ea.com/the-sims-3-generations**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

The Sims 3: Generations

Orta yaşlı bir annenin ve depresyondaki bir veledin anıları

The Sims 3 genişleme paketleri bitmek bilmiyor, Electronic Arts ve The Sims Studio da yorulmadan, canla başla yılda en az dört tane ek paket çıkarabilmek için gecesini gündüzüne katarak çalışıyor. Ben de LEVEL'in daimi Sims departmanı yazarı olarak sizler için bu kez dördüncü ek paket olan Generations'ı derinlemesine kurcaladım, sevineceğiniz bir sürü özellikten bahsettiğimde koşa koşa gidip alacaksınız, garantisini de veriyorum. Hadi yine iyisiniz bu yaz! Başlayalım mı?

Asi gençlik!

Generations ek paketi bu kez Sim'lerimizin hayatlarının belli bir bölümüne daha yoğun şekilde odaklanarak, onların gençlik dönemlerini, okul hayatlarını, ilk evlilik dönemlerini ve orta yaş krizlerini daha yakından gözlemlememize olanak veriyor. Hemen genel yaşantılarına geçmeden önce karakter tasarlama menüsünde yeni neler

var, yakından bakalım. Generations'ta iki yeni karakter özelliği bulunuyor ve bunlardan ilki Rebellious. "Asilik" anlamına gelen bu özellik sayesinde Sim'ler şaka yaparken veya tuzaklar kurarken diğerlerine göre daha az yakalanıyor ve ergenlik dönemlerinde yaşadıkları ruh çalkalanmalarını görüyoruz. Diğer özellikse Nurturing. Tam bir anne gibi oyunları yasaklayıp, bebeklere daha iyi bakıp daha çok sözünüzü dinletiyorsunuz. Yeni meslek olarak çocuk bakıcılığını görüyoruz. Yeni "yaşam puanı" ödülleri de süper babaanne, yaş dondurma, gençlik iksiri ve miras gibi ödüllere eğlenceli dakikalar sizi bekliyor. Karakterlerin dış görünüşleri için yeni saç ve kıyafet seçeneklerinin yanı sıra ergenliğin gelişimini daha yakından anlamak için vücut kılları da eklenmiş.

Oyunu oynamaya başladığımızda ilk göze çarpan şey yeni bir kasabanın olmaması. Hiç "Aaa!" demeyin, böyle de gerçekten eğlenceli. Kronolojik olarak baktığımızda genç Sim'lerin hayal güçlerinde gelişmeler göze çarpar, hayali arkadaşlarını diriltip sevgili olabiliyorlar, gerçek bir insan gibi birbirlerine tuzak kurabiliyorlar, mezuniyet kraliçesi seçilip gecenin kralıyla romantik bir ilişkiye bile başlıyorlar. Çok sadık veya çok kazanova olmanız da bundan sonra diğer Sim'lerin dikkatini çekecek. (Aman dikkat! Eliniz işte, gözünüz oynışta olmasın!) Ceza sistemi de var artık; evden kaçan, kardeşine sataşan Sim'i odaya kapatma veya temizlik yaptırmaya cezasıyla adam edebiliyoruz. Eziyet etmeyi sevenlere duyurulur.

Just married!

Bekarlığa veda partilerini hallettikten sonra, her genç Sim'in gizli rüyası olan evliliklerde artık pastalar kesiliyor, deniz kenarında kutlamalar yapılıyor ve yeni evli olmanın gazıyla onları birkaç gün boyunca yoğun olarak "Woohoo" isterlerken görüyoruz. Sonra bir gün bir uyanıyoruz, postada hediyeler! Çocuk doğduktan sonra da babaya veriyorsunuz çocuk arabasını, gezdirip duruyor garibim. World Adventures ek paketi olanlara not: Eğer bu ek pakete sahipseniz balayına da gidebilirsiniz ki bir Çin gezisi hiç de fena olmuyor!

Eyvah, yaşlanıyorum!

Çocuklarınız büyüyüp, evde gürültülü partiler verip her gece evi polis basarken içten içe bunalmaya girdiğinizi fark etmeniz olası. Saçını başını beğenmeyen, kırışıklarını kontrol eden bir Sim, zaman içinde düzelmez ve terapiye gitmezse evi terk etmek bile istiyor. Biz buna "orta yaş krizi" diyoruz; oynayın görün, canlarına okunuyor. O yüzden iyi bir gençlik dönemi geçirip boş zamanlarınızda yeteneklerinize odaklanın. Bu işin yaşlılığı da var, o yaştan sonra koca boşayacak hale gelmeyin.

Bütün bu yaptıklarımızı artık oyunda satın aldığımız kameralarla kaydederek video olarak kendi sitelerine ve Facebook'a aktarabiliyoruz. (Bol bol kaydedip eğlenirsiniz diye umuyorum.) Oyun mekaniklerinde pek bir değişiklik göze çarpmasa da Sim'lerin daha fazla insan gibi davrandığını görmek oyunun başında uzun süre geçirmenize sebep olacak. Depresyona girmeyin, sevgilinizi aldatmayın, uslu durun! **Ayça Zaman**

The Sims 3: Generations

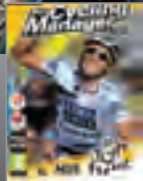
- + Fazla sayıda yeni karakter özelliği, uzun süreli oynanabilirlik
- Yeni kasaba yok, sadece bir meslek var

7,0





Yapım Cyanide
Dağıtım Focus Home Interactive
Tür Spor
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.cycling-manager.com



Pro Cycling Manager 2011

Bisikletini seven buraya gelsin!

Tam da yazın kendini belli etmeye başladığı günlerde, önce İtalya'daki yemyeşil alanları daha sonra Tour de France ile Fransa'nın bütün güzelliklerini hayranlıkla izlerken bisiklete binmeyi ne kadar özlediğimi hatırladım geçtiğimiz aylarda... İzlemesi bile sakinleştirici tadında zevk veren bu sporun yakın takipçisiyseniz, şimdiye kadar Pro Cycling Manager serisi oyunlarına şöyle bir göz gezdireniniz mutlaka vardır. Geçtiğimiz ay Cyanide Stüdyoları tarafından satışa sunulan Pro Cycling Manager 2011 göz alıcı grafikleri ve detaylı içeriğiyle menajerlik ve spor oyunu severlere yeni tatlar yaşatacak, orası kesin.

Bisikletçi kası kavramı

Oyunun 2011 sezonunda ilk önce belirtmek istediğim nokta yarışçı kısmıyla ilgili. Tamam, öncelikle yönetim oyunu bu zaten ama Cyanide "Bisikletçilere dikkat" diye aylardır bağırırken haklıymış arkadaşlar. Gerçek kilo ve boylarında, bunlara göre muntazamca yerleştirilmiş bisikletçi kaslarıyla 3D'den resmen daha ötesini vaat ediyorlar. Görüş açıları, yeni oyun fizikleri ile mükemmel grafik özelliklerinin birleşmesiyle sadece bisikletçileri de ayarlayıp bırakabiliriz oyunu bir kenara. Neyse ciddi olalım, eski sezon oyunlarında çokça olan bisikletçilerin iç içe geçmesi olayı da tarih olmuş gibi görünüyor, yani en

azından ben oynadığım süre içinde yapay zeka sağ olsun, saçma sapan geçişlere hiç denk gelmedim. Yapay zeka demişken, gerçekten hakkını veriyor, bu kez yarışçıları izlemesi ayrı bir keyifli. Yönetim menüsüne baktığımızda, sponsor yönetimiyle ilgili değişiklikler gözden kaçmıyor, sponsor menüsüyle kullanıcı arasındaki detaylı hesapların incelenmesi ve yarışçının bölgesi veya ülkesiyle ilgili öncelikli sponsorunu bulması sistemi de eklenmiş. İşin esas güzel yanı, alınan sonucun ve sponsorun özelliklerinin yarışçının da popülerlik puanına ve maaşına etki etmesi.

Yarışlar boyunca takımlara taktik verebildiğimiz gibi yepyeni ekipmanlarla da onları bir güzel donatıyoruz; yeni kasklar, gözlükler ve bisiklet ekipmanları menüde bizleri bekliyor. Grafiklerinin oyunun can alıcı noktası olduğunu söylemişim, %65 oranla bütün haritayı farklı açılardan 3D olarak takip edebiliyoruz, sprint ve endurance yarışları haliyle daha gerçekçi ve yepyeni mekan özellikleri ve haritanın da birebir benzerliğiyle başında sizi haftalarca tutabilecek özelliklere sahip. Dipnot: Katar ve Avustralya manzarası da yarış için hazır, bekliyor.

"Haftalarca" kavramı kısa geliyorsa, başında daha uzun süre kalmanızı sağlayacak bir-iki özelliğimiz daha var; bunlardan biri GUI denilen grafik arayüzüne müdahale ediyor olmamız ve "Level editor" ile çiftlikleri, çeşitli düzlük ve yükselteleri yaparak istediğiniz parkurda yarışmanız. Yani doğru sponsorlar, doğru yarışçılar ve doğru taktiklerle her hava koşulunda başarılı olmamız için hiçbir sebep bulunmuyor. Serinin takipçisi olun olmayın, her ne kadar günümüz oyunlarının multiplayer sisteminde normal karşılansa da bu kez PCM 2011'de menü içinden tek tuşla (eskiden böyle değildi tabii) geçiş yapabiliyorsunuz.



PS3 ve Xbox 360 platformlarında Tour de France olarak geçen Pro Cycling Manager 2011, menajerlik oyunu ve bisiklete binmeyi sevenlerin güzel vakitler geçirmesine sebep olacak, inanıyorum. Hatta oyunu kapadıktan sonra şöyle bir deniz havası alıp sahilde turlamayı bile isteyebilirsiniz. **Ayça Zaman**

Alternatif

Dave Mirra Freestyle BMX 2 (-)
Downhill Domination (-)
Mountain Bike Adrenaline (-)

Pro Cycling Manager 2011

+ 3D özellikleri, grafik arayüzü ve "Level Editor" zenginliği
- Bazı oyuncuların kısa sürede sıkabilir, lisans sorunları

7,5



Yapım **Double Helix**
Dağıtım **Warner Bros. Interactive**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web **www.doublehelixgames.com**

Green Lantern: Rise of the Manhunters

Fener alayı

Çizgi-roman alırdım eskiden, hala da alıyorum. O günle bugün arasındaki en büyük fark ise, eskiden İngilizce çizgi-romanları daha kolay takip edebiliyor olmamdı çünkü bazı gazete bayilerinde bile Marvel ve DC yapımlarını bulabiliyordum.

O zamanlar tanışmıştım Green Lantern'la. Yeşil, Persil adamları bir nevi. Uzay polisleri olduklarını söylüyorlardı ve çips paketinden çıkmış gibi gözükten yüzükleriyle, evrenin güvenliğini sağlamaya ant içmişlerdi.

Yeşil güç, iradeyi temsil ediyordu. "Willpower" sahibiydi tüm Green Lantern yüzükleri. Yeşil gücün yanında başka renkte güçler de vardı. Korkuyu temsil eden sarı güç, aşkı ve sevgiyi temsil eden mor... Evrenin derinlikleri renk renk güçlerle doluydu ama sarı güç, elde edilmemesi gereken ve kötü güçlerin elinde daha da tehlikeli hale gelen bir enerjiyi teslim ediyordu. Evrenin koruyucusu olan Manhunter'ların sarı güçle ne gibi bir işi olabilirdi ve daha da kötüsü, Green Lantern'ların çok gizli bir yerde sakladığı bu gücün yerini, kim göstermişti? (Kesin Ayça göstermiştir.)

Maskeli beşler

Green Lantern henüz vizyona girmedi ve sanırım Eylül'e kadar da girmeyecek. (Yoksa o Kaptan Amerika mıydı?) Dolayısıyla bu oyunun, filmin hangi kısmını kapattığını anlayamadım. Yan bir hikaye mi anlatılıyor, filmde olanların öncesi mi, sonrası mı, yarısı mı...

Bildiğimiz şu ki -sözde- evrenin koruyucuları olan Manhunter'lar sarı gücün peşinde ve bir yere kadar bunu elde ediyorlar da. Evrenin dört bir köşesine

saldırı düzenleyen Manhunter'ları durdurmak da filmin kahramanı da olan Sektör 2814'ün Green Lantern'i, Hal Jordan'a düşüyor.

Evet, Green Lantern bir film-oyunu ve normalde çok kötü olması gerekiyor. Oyunun başına da bu ön yargıyla oturdum: Bu oyun kötü olmalıydı. Ne var ki oyunun yapımcısı Double Helix akıllı adamlardan oluşuyormuş, onu gördüm.

Green Lantern: Rise of the Manhunters kesinlikle orijinal bir oyun değil. Oyun dünyasına kattığı hiçbir şey yok. Double Helix ise dediğim gibi akıllı ve God of War türevi oyunların en iyi özelliklerini bir kenara not etmeyi ihmal etmemiş, bunu yapmış ve uygulamayı da son derece iyi bir şekilde kotarmış.

Oyun aynı God of War, Devil May Cry veya Bayonetta gibi oynanıyor ve uygulamada da her şey çok iyi. Kombolar saçma sapan yerlere gitmiyor, hareketler akıcı, düşmanlar ne çok akıllı, ne gerizekalı, Alice: Madness Returns'deki gibi bir amatörük de söz konusu değil... Eh, böyle olunca da oyunun başına oturduktan sonra kolay kolay kalkılmıyor çünkü Manhunter'ları pataklamak gerçekten eğlenceli.

Yüzüğün gücü adına!

Her Green Lantern -ki 3600 tanesinin, 3600 tane noktayı koruduğu biliniyor- seçilmiş birer kahraman. Onları yüzükler seçiyor ve parmağını seçen yüzük, o bünyeye inanılmaz bir güç veriyor.

Yüzükler, taşıyıcılarının hayal ettikleri nesnelere yeşil bir enerji olarak hayata geçirebiliyor. Nedir, birisinin

kafasına uçak mı atmak istediniz? Bunu düşünüyorsunuz, yüzüğünüzü kaldırıyorunuz (Ya da ileri uzatın.) ve o uçak yüzüğün ucunda beliriyor. Balyozlar yaratmak, kılıçlara şekil vermek, bir makineli tüfek oluşturmak hep sizin hayal gücünüzle birlikte hayata geçiyor. Bunlara "Construct" güçleri denilmiş oyunda ve sekiz tanesini yanınızda taşıyabiliyorsunuz.

Green Lantern'i orijinal yapan demeyelim de orijinal gibi gözükmesini sağlayan en büyük özellik bu Construct güçleri. Hal Jordan oyunun başında kocaman bir çekiç yaratabiliyor, yüzüğünden enerji topları atıyor ve tutup fırlatabildiği bir bomba yaratıyor. Daha sonra bir beyzbol sopası yaratma olanağı yakalıyor ve bununla hem düşmanlarını uzaklara fırlatıyor, hem de enerji toplarını sahibine geri yolluyor. Puanlarınız çoğaldıkça ve seviye atladıkça güzler oluşturup bunlarla savaşabiliyor, kendinizi bir roket gibi kullanabiliyor ve daha da ilginç güçlere sahip olabiliyorsunuz. (Makineli tüfek favorim.)

Construct güçlerini kullanmak için yeşil enerjiye (Sürdürülebilir enerji!) ihtiyacınız oluyor. Yeşil enerjiye sahip olmak için ya etraftaki yeşil enerji varillerini yok edeceksiniz, ya da düşmanlarınıza tekme tokat giriş-

Alternatif

Bayonetta (9,5)
Devil May Cry 4 (6,9)
God of War III (9,5)



ceksiniz; her ikisi de enerjinizi tazeliyor.

Uçarım, durduramazsın...

Oyunun %70'i yerde geçiyor. Bir bölüme başlıyor, önünüze geleni kombine güçlerinizle temizleyip bir sonraki bölüme geçiyorsunuz. Yalnız bir sonraki bölüm ayaklarınızı yerden kesebilir çünkü "Bu Green Lantern'lar uçamıyor muydu ya?" dediğim anda kendimi havada buldum. Uçarım ilerlediğiniz bölümlerde sınırsız atış gücüne sahip oluyorsunuz ama daha güçlü olan roket gücünüz yine yeşil enerjiden yiyor. Düşmanlarınızın yanında, etraftaki engelleri de göz etmeniz gereken bu bölümlerin ya ortasında, ya da sonunda sizi biraz zorlayacak olan bir boss savaşı çıkabiliyor. Boss savaşlarında genellikle süper gücünüzü çalıştırmak işe yarayabiliyor. Bunu yaparsanız şayet Hal bir uçağa dönüşüyor ve daha az hasar almanın yanında, çok daha seri ateş edebiliyor.

Uçmamıza izin veren bölümler farklı bir tat olmuş fakat çok da eğlenceli olduklarını söyleyemeyeceğim. Yürüyerek savaştığımız bölümleri çok daha eğlenceli bulduğumu belirtmek isterim.

En çok beğendiğim özelliği sona sakladım. Bildiğiniz üzere, "Size geleyim, oyun oynayalım!" diyerek eve gelen arkadaşınız elma yiyerek yanınızda oturmak zorunda kalıyor çoğu oyunda. Artık oyunları ya online olarak oynayacaksınız ya da futbol, yarış veya müzik oyunlarında arkadaşınızla kapışacaksınız. Green Lantern ise size çok güzel bir seçenek sunuyor ve ikinci bir oyuncuya istediği zaman oyuna katılabilmesini sağlıyor. İkinci bir Green Lantern olarak oyuna girerek tüm

oyunu birlikte savaşarak götürebiliyorsunuz. Final Fight tadı yakalayabildiğiniz bu seçenek çok iyi oturmuş oyuna çünkü oyundaki dövüş sistemi gayet iyi.

Yüzükten hamburger istemek

Şaşıracaksınız belki lakin ben bu oyunu beğendim. Kötü bir oyun kesinlikle değil. Orijinal de değil dediğim gibi ama kendini oynatıyor. Monotonluk elbette ki var fakat oyun bundan ötesini sunma niyetinde de değil zaten.

Bakin az daha unuttuyordum; ben bu oyunun grafiklerini de beğendim. Detaysız hiçbir yer yok. Manhunter'lar mükemmel modellenmiş, çevre deseniz gayet şık. Efektler, Construct güçlerinin resmedilişi, kombine görünümleri... Hepsi güzel valla, inatla beğeniyorum.

Bu oyunu alma kısmına gelecek olursak... Aslında tam bir "kiralama" oyunu fakat ülkemizde böyle bir adet yok. 100 küsur liralar verip alacaksınız, önünüzde daha iyi bir seçenek olup olmadığını kontrol edin. Zaten boşluksanız ve Green Lantern'a en ufak bir sempatiniz varsa da düşünmeden alın. Film gelene kadar hazırlık olur... ■ Tuna Şentuna

Green Lantern:

Rise of the Manhunters

- + Dövüş sistemi çok iyi işliyor. Construct güçleri oyunu monotonluktan uzaklaştırıyor. Tüm oyunu iki kişi oynayabiliyorsunuz.
- Herhangi bir orijinallik yok. Bir süre sonra oyun kaçınılmaz olarak tekrarlamaya başlıyor.

7,5



Yapım Arc System Works
Dağıtım Aksys Games
Tür Dövüş
Platform PSP
Web www.blazblue.jp



PS Vita

Bu oyunu alın, edin dedim fakat aklınızda PS Vita alma düşüncesi varsa Continuum Shift II Plus'ı bekleyebilirsiniz. Bu oyunda olan her şeyi, daha iyi grafiklerle ve PS Vita'nın dokunmatik özellikleriyle birlikte getirecek olan oyun, Street Fighter X Tekken ile birlikte PS Vita'nın en iyi dövüş oyunlarından biri olacak; benden söylemesi.

BlazBlue: Continuum Shift II (PSP)

"Dövüş keyfi ele avuca sığmaz!" diyenlere

Guilty Gear'ı hatırlar mısınız? O da anime ve Uzak Doğu kültürüyle yoğun bir şekilde yoğrulmuş olan bir oyundu fakat tüm karakterlerde (Kafasında kese kağıdı olan arkadaşı hariç.) bir tanıdık his, bir yakınlık bulabiliyorduk.

BlazBlue böyle bir oyun değil. BlazBlue, animenin ve manganın dibine vurulmuş hali. Şans eseri hiçbir animeye veya mangaya bulaşmamışsanız, BlazBlue'yu oynamaya çalışırken sara nöbetine girebilirsiniz. Neden mi?

Bu oyun çok renkli. Bu oyun görsel efektlerle dolu ve bu oyundaki hiçbir karakter veya yaptığı hareket, alıştıklarınızla uzaktan veya yakından alakalı değil. Animeciler; siz ayrılabilirsiniz. Sizinle yapmamız gereken birkaç maç var...

Salondan, sokağa...

"Ben zaten bu oyunu geçen yıl PS3'üm için almıştım; bunun ne farkı var?" sorusuyla başlayalım çünkü bu soruyu soracağınızdan eminim. Oradaki "II" takısı aslında biraz yalan; elimizdeki oyunun Continuum Shift'ten hiçbir farkı yok. Sadece DLC olarak indirilebilen ekstra karakterler ve yeni bir oyun modu eklenmiş. Gerçi Aksys Games'in bu oyunun dağıtımını yapıyor olmasının nedeni bu değil. Sonuçta elinizde taşıyabileceğiniz, eğlenceli bir dövüş oyunu var ve bu da "satış garantisi" demek.

Üç yeni karakterimize bakalım. Bunlar Makoto,

Alternatif

Art of Fighting (-)
Guilty Gear XX Accent Core Plus (7,1)
Street Fighter Alpha 3 MAX (-)

Valkenhayn R. Hellsing ve Platinum the Trinity. Sincap kuyruklu Makoto'yu sevdim. Oynaması kolay, hareketleri hızlı. Valkenhayn çok karizmatik bir karakter ve kurt adam güçlerine sahip. Platinum the Trinity ise tam ama tam bir anime karakteri. Büyü güçlerini kullanıyor ve Jekyll & Hyde'a benzeyen özellikleriyle savaşıyor.

Bu kurt adam güçleri, Jekyll & Hyde'lar nereden çıktı diyeceksiniz. BlazBlue'yu diğer iki boyutlu dövüş oyunlarından ayıran en büyük özellik, her karakterin sahip olduğu "Drive" hareketleri. Bu hareketler her karakterin kendi karakterine özgü ve bu yüzden de her karakterin birbirinden gerçek anlamda ayrılmasını sağlıyor. Bir tanesi karşı taraftan enerji çalıyor, bir diğeri şarj edilip kullanılabilen bir saldırı hareketiyle saldırıyor...

Karakterlerin böylesine radikal bir şekilde farklılık göstermesi de sizin genellikle birkaç karakter üzerinde yoğunlaşmanıza olanak tanıyor ki bu da güzel bir şey. Bir karakterden, "Hiç tarzım değil." diyerek uzaklaşmak çok kolay ve böylece kararsız kalıp karakter karakter dolaşmıyorsunuz.

Cehennemin derinlikleri

Teke tek maçlarımızı yapıyor, hikayeleri tamamlayıp karakterleri bir bir tanıyoruz. Peki bundan sonra ne yapacaksınız? Elbette ki yeni oyun modumuz, Abyss'de savaşacaksınız!

Abyss bir nevi Survival modu. Art arda rakiplerle karşılaşıyorsunuz ve bir süre sonra daha güçlü, boss kıvamında bir karakter karşınıza çıkıyor. Onu da yendikten sonra karakterinize katkı sağlayacak bir eşya kazanıyor ve hayatta kalabildiğiniz sürece, aynı şeyi yapmaya devam ediyorsunuz. Bu mod başlarda çocuk oyuncağı fakat daha sonra işler çığırından çıkıyor, o eşyalar bile sizi kurtarmıyor.

PSP'ye artık pek fazla oyun çıkmadığını düşünürsek, Continuum Shift II iyi bir seçim olabilir. Yalnız, daha önce de dediğim gibi bu oyunu almak için iki gereksinimi tamamlamanız gerekiyor: Dövüş oyunlarını ve animeleri seveceksiniz. Teşekkürler, artık dağılabiliriz.

■ Tuna Şentuna

BlazBlue: Continuum Shift II

+ Konsol versiyonunda olan her şey, tüm DLC karakterleriyle birlikte PSP'ye sığdırılmış. Abyss modu eğlenceli.
- Seslendirmeler çok amatör geliyor kulağa. Animeyle alakası olmayan oyuncular neye uğradığını şaşırabilir.

8,0



A Flipping Good Time

Bir ters, bir düz

A Flipping Good Time'da amacımız çok net. Dikenlere düşmeden bölüm sonuna ulaşmak. Birçok nokta bize yolumuzu gösteriyor ve aynı zamanda bu noktaları toplayabiliyoruz. Noktalar bize puan olarak geri dönüyor, puanlar da bize ekstra bir hayat sağlıyor. Arada elmaslar da görüyoruz ve bunları almak hiç ama hiç kolay olmuyor.

Oyun çok sıradan geldi kulağa, değil mi? Oysa ki bu maceramızda çeşitli oklara temas ettiğimizde ekranın bir

şağısında, bir yukarısında yürüyoruz ve bu da oyuna büyük bir mücadele katıyor. Dikenlere çarpmadan ilerlemek, bu sırada noktaları yakalamak, anlık hareketler yapmak... Hiç kolay değil, ben size söyleyeyim.

Grafiksel olarak da son derece tatmin edici olan bu ufak ama eğlencesi bol oyunu derhal oynamanızı buyuruyorum çünkü eğlence, sizin de hakkınız... (Bitiş vurgulu ve yavaş kelimelerle söyledim.) ■

Tür Platform
Yapım DigiPen
Web aflippinggoodtime.com **9,2**



Jamestown

Bir İngiliz hikayesi

Jamestown'da irili ufaklı düşmanlar ve onların mermileri akıyor da akıyor... Biz de bölümün sonundaki boss'u alt etmeye çalışan küçük bir gemiyiz. Power-up diye bir durum yok oyunda. Yani bölüme başladığınız silah ile bölümü bitirdiğiniz silah aynı oluyor ama neyse ki gemimiz sadece merkez noktasından vuruluyor. Yani kanatlara mermi değerse bize bir şey olmuyor.

Dört farklı gemi tipi bulunuyor oyunda ve bunların hepsi size oyunda farklı bir strateji sunuyor. Bir tanesi ya-

vaş ama etkili bir bomba bırakıyor, bir diğeri atış yönünü değiştiriyor, bir başkası yoğun bir enerji ışını yayabiliyor... Daha da güzeli dört gemiyi, dört farklı oyuncu kontrol edebiliyor.

Oyunda kazandığınız tüm makine parçaları size para olarak dönüş yapıyor ve bu paralarla gemilerinizi geliştirebiliyorsunuz. Bunu daha kolay yapmak için çeşitli görevleri yerine getirdiğiniz bölümler de oyuna eklenmiş. ■

Tür Shoot 'em Up
Yapım Final Form Games
Web finalformgames.com/jamestown/ **9,1**

Frogatto & Friends

Kurbağa bir zıplar, iki zıplar...

Basit platform oyunu dediniz mi, ben oradayım. Sadece üç - beş tuşla... Hmm. Bu giriş kullanmıştım. Fakat bu oyun da basit bir platform oyunu? Üstelik A Flipping Good Time'dan daha da basit? O zaman devam ediyorum: ...oynanan, mantığı basit, oynanışı daha da basit... Böyle yazarlık olmaz!

İşin aslı şu ki Frogatto, ufak bir kurbağanın hikayesini anlatan, sevimli mi sevimli, böyle yumru yumru bir oyun. Kurbağamız hopluyor, zıplıyor, eğiliyor, yürüyor, düşmanlarını

ytup atıyor ve renkli bir oynanış getiriyor ekranlarımıza.

Frogatto çok basit bir platform oyunu bu fakat görselliği ve kontrolleri bana çok oturaklı geldiği için de bayağı hevesle oynadım. Üstelik bir hikaye de yok sayılmaz. Çeşitli karakterlerle karşılaştığımızda bizimle iletişime geçip senaryoyu takip etmemizi de sağlıyorlar. Bu yaz sıcakta insan daha ne ister? Bir Frogatto yeter! ■

Tür Platform
Yapım David White
Web www.frogatto.com **8,5**



Terraria

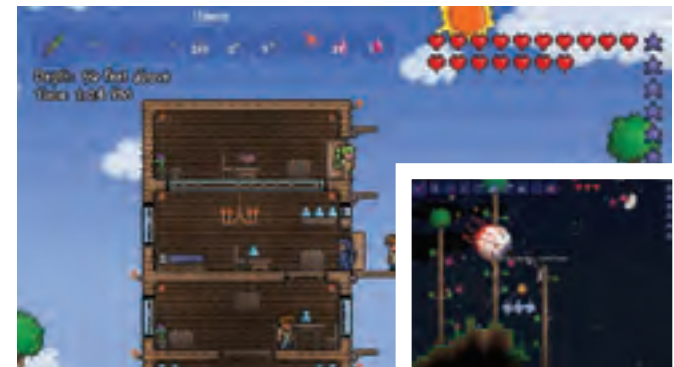
Minecraft'ın izinden...

Minecraft çığnlığından haberiniz vardır. Terraria da iki boyutlu bir Minecraft aslında. Bir karakteriniz var ve bu karakterle, her bir tarafını yok edip yeniden kurabildiğiniz, bol pikseli bir dünyanın içine düşüyorsunuz. Oyun iki bölgede sürüyor: Yeraltı ve yüzey. Yüzeyde kendinize barakalar, evler kurabiliyor, çiçek topluyor, ağaç kesiyor ve daha gündelik işler yapıyorsunuz. Yeraltıya uçsuz bucaksız bir dünya ve oyundaki yüzlerce

yaratılabilir nesneye materyal sağlıyor.

Amacınız hep daha iyi eşyalara, daha güçlü silahlara ve daha geniş kapasiteli binalara ulaşmak. Binalarınız geliştikçe, birçok NPC de size yardıma geliyor ve onlara dayalı döşeli odalar hazırlarsanız, hep sizinle birlikte kalıyor. NPC'lerin yardımıyla oyunda ilerlemek kesinlikle çok daha kolay olduğundan, bu konuya da önem vermeniz gerekiyor. ■

Tür Macera
Yapım Andrew Spinks
Web www.terraria.org **9,1**



Ertağral Sāngā

ROLE

PLAYING

GÜNLÜKLERİ

Merhaba sevgili okur. Nasıl gidiyor sıcaklarla kaplı hayat? Benimkini hiç sorma; her yanım oyunlarla, yazılarla, Magic'le ve Warhammer'la çevrelenmiş durumda. Hazır akademiden biraz uzak kalabilmişken, yıl içerisinde biriken ve gözümden kaçmış kitapları da bitirdim bir çırpıda. Siz bu satırları okuyorken de okumayı resmen unuttuğum çizgi romanlarımı çıkarmış ve birkaç gün içerisinde de çoktan bitirmiş olacağım... Geçen ay Emre Yavuz ile yaptığım röportajı sanıyorum hepiniz okumuşsunuzdur. Kendisi özellikle Türkiye'deki çizgi roman sektörüyle ilgili çok önemli göndermelerde bulunmuştu. Nitekim ben de bu ay için birkaç öneride bulunmak istedim zira çizgi roman, ülkemizde fazlasıyla unutulmuş ve arka plana atılmış bir oluşum. ABD başta olmak üzere, dünyanın birçok gelişmiş ülkesinde kurgusu, çizgi kalitesi ve hikayesi ile sinema sektörünü bile geride bırakmaya hazırlanan çizgi romanlara, sanıyorum ki gereken önemin verilmesinin zamanı çoktan geldi de geçiyor bile...

Bundan bir ya da iki yıl önce sizlere döneminde severek okuduğum ve elinizden bırakamayacağınız çizgi romanlar tavsiye etmiştim. Fakat bunlar arasında Sandman gibi gereğinden fazla bilindik romanlar bulunmuyordu; çünkü zaten herkesi bildiği bir şeyi tavsiye etmenin anlamı olmayacağını düşünmüştüm. Bu sayıdaysa çitayı biraz daha yükseltip direkt olarak Türkçe'ye çevrilmiş çizgi romanlardan tavsiyelerde bulunacağım. Eminim ki bir kısmınız bu serileri zaten biliyordur ama öyle görünüyor ki bilmeyen ya da bildiği halde çeviri kalitesine güvenmeyen çok ama çok fazla sayıda okuyucu bulunuyor. Gelin, birazcık bana kulan verin; bakın neler söylüyorum.

Yıldız Savaşları: Klon Savaşları

İlk üçlemenin üzerine çekilen yeni filmlerde, belki de en çok kafa karıştıran kısım olmuştur klonlar ve yaşanan klon savaşları.

Karanlık bir dönemdir. (Kimin tarafından bakıldığı çok önemli pek tabii.) Cumhuriyet bir kez daha kan ağlamaktadır ve bunun farkında olan sadece Jedi'lar değildir. Sinsice pusuda bekleyen bir kötülük de zamanın gelmesini beklemektedir... İşler öyle bir hal alır ki "barış barış" diye koşturan masum Jedi'lar, bir anda çok büyük orduların komutanları halini alırlar... Bütün bu hikayenin gerisiyse tam dokuz cilt olarak piyasaya sürülmüş (En son yedinci cilt çıktı.) olan Yıldız Savaşları: Klon Savaşları serisinde bulunmakta. Özellikle birinci ve ikinci film arasında geçenleri çok detaylı bir şekilde anlatan bu seri, başta Star Wars severler olmak üzere, seriyi izleyip de bazı kesimleri anlamayanlar için biçilmiş kaftan bence. Çizimlerinin kalitesine zaten diyecek laf olmayan seri, benim gördüğüm en güzel Türkçe çeviriye sahip eserlerden bir tanesidir.

Dracula

Konu vampir olduğu zaman bir adım ileri atan insan grubuna girdiğim gibi, günümüzde vampir fikrinin ve ta Afrika kabilelerine dayanan bu mitolojinin, Alacakaranlık gibi filmler tarafından harcandığına fazlasıyla üzülen bir kimseyim. Buna bir "Dur!" demek içinse yapılabilecekler ne yazık ki fazlasıyla sınırlı. İnsanların Bram Stoker'ın efsanevi eserinden durmadan çaldıkları vampir fikriyse okumayan bir toplum için harika bir eser olan Dracula isimli çizgi romanla şansını bir kez daha denedi... Geçen zaman içerisinde birçok insanın elinden düşürmediğini ve en azından olayları çizgi roman karesinden öğrendiğini



görmek beni biraz da olsa sevindirdi. Pascal Croci isimli Fransız sanatçı tarafından çizimleri yapılan seri, aynı zamanda yine kendisi tarafından senaryoya döküldü. (Malum, öyle bir kitabı çizgi romanlaştırmak bir hayli zor.) Bram Stoker'ın efsanevi romanı üzerine bir kez de kendisi öykü yazar Fransız sanatçı, özellikle orijinal romanlarda olanların öncesine yönelmiş durumda. İki kitaplık olan seriyi okumanızı şiddetle tavsiye ediyorum.

Marvel 1602

Marvel karakterlerini sever misiniz? Neil Gaiman sever misiniz? (Ben sevmem.) Peki Ortaçağ'a bir ilişkiniz var mı? Eğer bu sorulara verdiğiniz cevap "Evet!" ise o zaman en kısa zamanda Marvel 1602'yi edinmeniz gerekiyor demektir. Neil Gaiman, çizgi roman severler için çok farklı bir hikayeye karşımıza çıkıyor 1602'de. Marvel dünyasında bulunan birçok karakteri buldukları yerden alıp yüzyıllar öncesine, I. Elizabeth dönemi Avrupa'sına taşıyor. Pek tabii ki hikaye yine çok farklı değil ve bulunan dünyayı yok etmeye çalışan bir düşmana karşı kendilerini korumaya çalışan süper kahramanlarımızı konu alıyor. X-Men, Fantastic Four ve Spider-Man gibi kahramanların boy gösterdiği tek ciltlik romanda, Doctor Doom ve Magneto gibi düşmanlar da karşımıza çıkıyor. Hikayesiyle fazlasıyla ilgi çeken çizgi roman, aynı zamanda kullandığı "enhanced pencil" isimli çizim tekniğiyle de göz doldürmüştü. 2005 Quill ödülüne sahip olan bu eserin tamamen Türkçe olarak üretilmiş olmasıya sanıyorum ki Türk okuyucusu için fazlasıyla önem arz ediyor.

The Amazing Spider-Man

Uzun bir suskunluk sürecinden sonra sevgili duvar sürüngenimiz Türk okuyucusuyla tekrar buluşuyor; hem de kaldığı yerden ve Marmara Çizgi logosu altında! Peter Parker'ın hayatını tamamen değiştiren, sürprizlerle dolu "Son Bir Gün" macerasından sonra "Yepyeni Bir Gün"de de soluklarımızı tutmaya devam ediyoruz. Bir anda kendisini parasız pulsuz bir halde May Yenge'nin yanında bulan Peter Parker, hayatla en baştan mücadele etmeye başlıyor. Fakat yıllardır en büyük destekçisi olan Mary Jane artık yanında değil; hatta daha da kötüsü, artık evli bile değiller. Buna rağmen Peter'ın hayatını her zamankinden daha berbat bir duruma sokmaya yemin etmiş tanıdık yüzler, aynı eski güçler, aynı eski sorumluluklar ve aynı eski "Parker şansı" hız kesmeden kahramanımızı zor durumlara sokmaya devam ediyor. The Amazing Spider-Man serisinin 546'dan 551'e

kadar olan sayılarıyla Spider-Man: Swing Shift özel sayısını içeren bu ilk cilt, uzun süredir Örümcek Adam okumayan müptelaların maceraya dahil olabilmeleri için de kaçırılmayacak bir fırsat. Eğer Spider-Man hakkında çok daha fazla bilgi edinmek istiyorsanız, sanıyorum bu bilgi siz sevgili okurlarıma yetecektir.

Astonishing X-Men

Buffy the Vampire Slayer'in yaratıcısı Joss Whedon, Captain America'dan ve Planetary'den tanıdığımız ünlü çizer John Cassaday ile kafa kafaya verip, X-Men hikayeleri yaratmaya başlayıp üzerine bir de Eisner ödülü alırlarsa, bir de bu hikaye Türkçe olarak yayımlanmaya başlarsa ne olur? Tabii ki size de bu çizgi romanı okumak için arkanıza yaslanmak ve maceranın içine dalmak kalır. Wolverine, Cyclops, Emma Frost, Kitty Pryde ve Beast karakterlerinden oluşan yeni X-Men grubu, Profesör X'in yokluğunda Xavier Enstitüsü'nü yeniden açmaya ve güçlerini kontrol altında tutabilmek için genç mutant'ları eğitime devam etmeye karar verirler. Profesör'ün yokluğunda iş başa düşmüştür ve her zaman olduğu gibi bu sefer de içteki ve dıştaki düşmanlarla mücadele etmek zorunda kalırlar. Fakat bu sefer, hiç beklemedikleri kişiler de düşman olmuşlardır. Çok büyük ve bir o kadar da karışık olan X Evreni'ne girmek isteyip nereden başlayacaklarını bilemeyen okuyucular için en uygun serilerden biri olan Astonishing X-Men serisini kaçırmamanızı öneriyorum.



İşte böyle sevgili okur. Benim buraya sıkıştırabildiklerim sadece ilk etapta aklıma gelen eserler oldu. Demek istediğim, düşündüğünüzden çok daha fazla sayıda çizgi roman Türkçe'ye çevrildi ve hepsi de hakkını sonuna kadar verdi. Umarım bu yazıdan sonra konu hakkındaki fikriniz birazcık değişir ve çizgi romanlara daha çok ilgi duyarsınız. Bu sınırsız dünyanın içerisinde kaybolmak ve birçok farklı hikayeye dahil olmasa sadece ve sadece sizin elinizde. Ben sadece sizi birazcık itekliyorum... ■

www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne dinledim?

Biliyorum, grubun ismi birazcık farklı ama olsun, siz yine de bana güvenin. İlk olarak 1993 yılında kurulan Hot Water Music, iki kere dağılma kararı almasına rağmen halen müzik hayatına devam eden, Florida kökenli bir gruptur. Punk müziğe gerçekten farklı bir tat getiren Hot Water Music, özellikle daha genç yaşlarımda gereğinden fazla dinlerdim. İlk dinleyişte vokallere alışmak fazlasıyla zor olsa da bir süre sonra farklı bir ses dinlediğinizi siz de göreceksiniz. Grubun isimiyse Charles Bukowski'nin aynı adlı eserinden alınmış durumda. Gruba birazcık alışmak ve tarzlarını çok daha iyi anlamak isteyenler içinse ilk tavsiyem, Not For Anyone isimli şarkı olacaktır.



Ne okudum?

Evet, tarih konusuna geri döndüm. Adını belki yüzlerce kez duyduğunuz ve genelde kulaktan dolma bilgiler olarak aklınızda kalan Tapınak Şövalyeleri'yle ilgili yazılmış harika bir eserle karşınızdayım. Sean Martin tarafından kaleme alınmış olan eser, 1120'lerin sonlarına doğru gizemli bir şekilde ortaya çıkan tapınakçıların, kuruluşlarından 1789'daki Fransız İhtilali'ne kadar olan etkilerine kadar uzanan geniş bir yelpazeyi inceliyor. Özellikle konu hakkında bilgi edinmek isteyenler için hem okuması kolay, hem de çok uzun olmayan bir eser; benim içinse tam bir bilgi hazinesi.

**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



Donanım

Zamanı hızlandıran donanımların dünyası!

insanoğlunun mekanik ve teknolojik ürünlerle her zaman başı dertte olmuştur ve dünya döndükçe de olacaktır. Her şey kusursuz çalışsa bile insanoğlu çalışma hızından tatmin olmaz. Hız, donanım parçalarında hep sorun olmuştur. Artık hepimizin çok az vakti var, kimse eskiden olduğu gibi bir dosya indirirken gidip dış alıp gelmek istemiyor doğal olarak. Şöyle bir bakalım; aramızda hangimiz asansör daha hızlı çalışsın diye asansörün tuşuna defalarca hızlı hızlı basmadık? Yavaş hareket ettiği için hayıflanmadık? Gelin görün ki bilgisayarlar, asansörler gibi

hor kullanmaya gelmez. Bazı tuşlarına defalarca hızlı hızlı basarsanız "cişş" olabilir. Mamafih yaptığımız her işlem, sahip olduğumuz en kıymetli şey olan zamanımızı hortumluyor. Bankamatikten para çekmek için sıra beklemek, şifre girmek için yükleme ekranını beklemek, paranın gelmesi için mekanizmanın dönmelerini beklemek. Kimin bu kadar çok vakti var ki? Hemen hepimiz henüz bu zaman hortumlayan donanımlara her gün maruz kalmaya mahkumuz ama günün birinde makinelerden ve donanımlardan daha uzak bir hayata geçebilirsek zamanın akışını yavaşlatabiliriz belki.



105

Samsung Galaxy Tab 10.1

iPad 2'nin pabucu dama mı atılıyor?



106

Turkcell T20

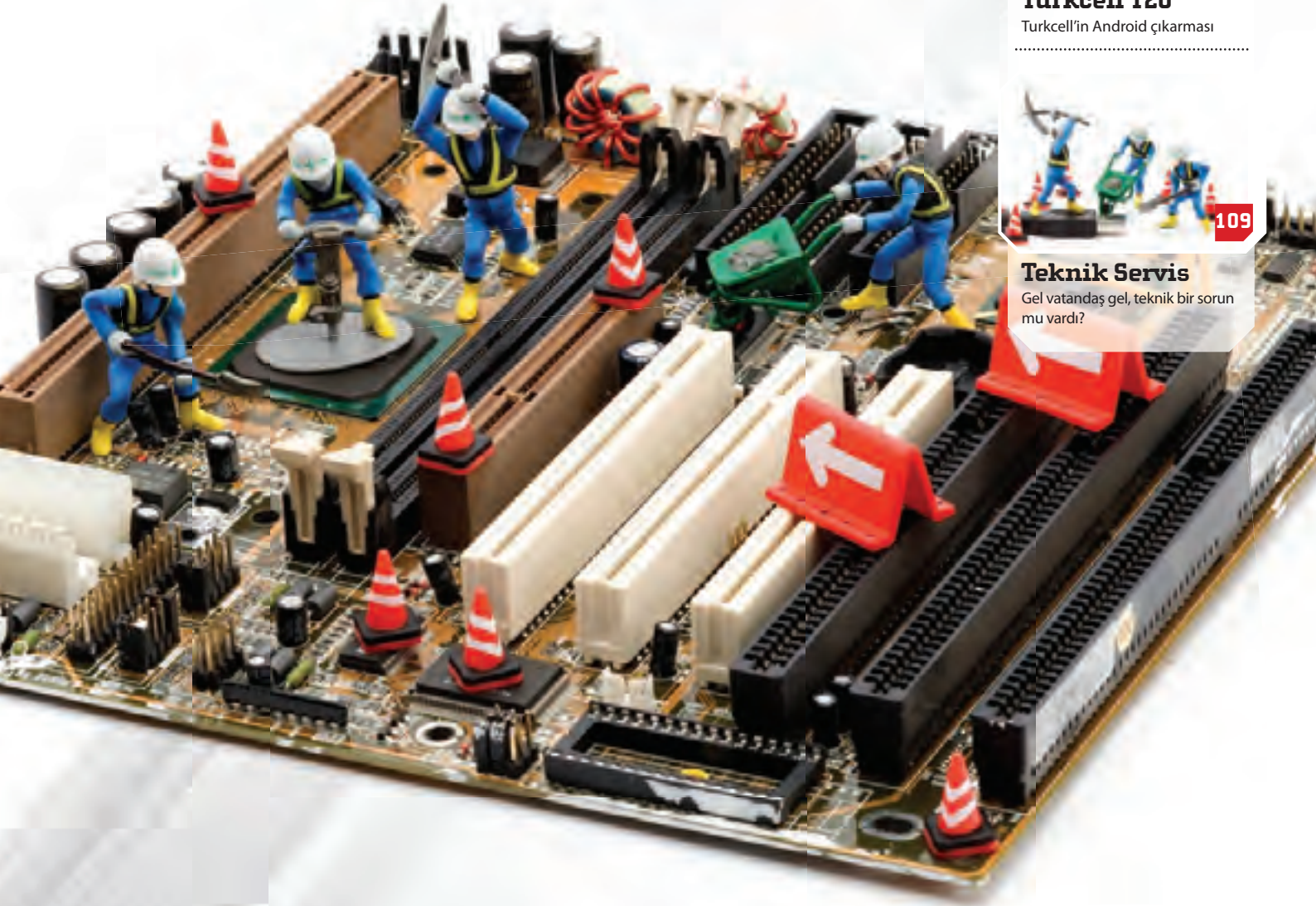
Turkcell'in Android çıkarması



109

Teknik Servis

Gel vatandaş gel, teknik bir sorun mu vardı?



Puanlama Sistemi

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



Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler



■ Yeni performans canavarı ağırlığı ile dikkat çekiyor.

Asus G53Sx

GTX 560M Türkiye'de

Oyuncular için bir dizüstü bilgisayar yapmak gerçekten zor. Öncelikle en üst seviye parçaları kullanmak zorundasınız. İşte başlar başlamaz bir sorunuz oldu, üst seviye parçalar çok ısınır. Şimdi bu ısıyı dışarı atmak zorundasınız. O zaman bakır soğutma blokları kullanalım. İşte ikinci sorun size: bakır bloklar cihazı tuğla gibi ağır yapacaktır. Şimdi plakalar tarafından emilen ısıyı yok etmek için iki tane de fan takalım. Ama bu defa da çok ses çıkacak cihaz. Şimdi bir de pil lazım bu cihaza. Ama üst düzey bileşenler çok güç çekeceği için pil de dokuz hücreli olmak zorunda. Tabii bu pili kısa sürede şarj edecek ve pil olmadığında gerekli enerjiji sağlayabilecek iyi bir de adaptör lazım. O da etti mi 800 gram. İşte dizüstü bilgisayarınız hazır. Ama bir sorun var: ağırlığından dolayı masaüstü olarak kullanmak zorundasınız. Şanslıyız ki teknoloji her yıl daha küçük cihazların üretilmesini mümkün kılıyor. Asus G53Sx de bu nispeten küçük ama performanslı cihazlardan biri. Öncelikle ürünle birlikte Chrome web tarayıcısı geldiğini belirtelim. Tabii sürümü 3.0 olan bu tarayıcıyı ile olarak 12.0'a - eminim dergi elinize geçtiğinde bu sürüm 13.0 olacaktır - güncelleniz gerek. İşletim sistemi olarak Windows 7 Home Premium veya isteğe bağlı olarak Professional ve Ulti-

mate kullanan Asus, SP1 güncellemesini içermiyor. Oyunlarda performansı artıran bu güncelleştirmeyi yüklemeniz de bir başka tavsiyemiz. Asus'un ağırlığına baktığımızda pek de etkileyici olmayan 3.92 Kg değerini görüyoruz. Adaptör, çanta ve fare'nizle birlikte bu ağırlık 4 - 5 Kg'a ulaşabiliyor. Bu ağırlığın dengeli bir ağırlık olduğunu söylemek mümkün değil zira ürünün ön kısmı epey inceyken arka kısım da tam tersine kalın bir yapıya sahip. Tabii dengesizlik oyun oynarken klavyeyi dikeyleştirdiği için olumlu bir etki oluştursa da taşıma konusunda olumsuz bir hal alıyor. Tasarım konusunda rakipleri kadar başarılı bulmadığımız Asus'un bizi rahatsız eden ufak bir sorunu da şarj girişinin sağ kısımda yer alması. Çoğunluğun sağ elle fare kullandığını düşündüğümüzde şarj kablusunun sizi fareyi biraz kenara itmeye zorladığını söyleyebiliriz.

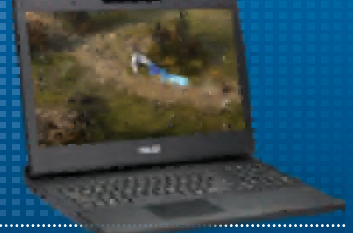
Peki G53Sx performans konusunda ne sunuyor? Öncelikle ürünün ülkemizdeki ilk GTX 560M ekran kartlı dizüstü bilgisayar olduğunu söyleyelim. Bu bağlamda oyunlarda çok başarılı bir performans sunuyor. Özellikle de Directx 11 destekli oyunlarda yaptığımız testlerde Full HD çözünürlükte oyunları gayet akıcı bir biçimde oynamayı başardık. İlk oyunumuz DiRT 3'te yüksek ayarlarda saniyede 80 kare değerini elde ederken yine Crysis 2'de saniyede 60 kare ile gayet akıcı bir oyun keyfi yaşadık. Metro 2033'ü dahi yüksek ayarlarda 30 FPS ile oynatabilen G53Sx, performans konusunda bizden tam not aldı. Yine de popüler birkaç oyunu test etmekten kendimizi alamadık. Call of Duty: Black Ops Ultra ayarlarda 65 FPS sunarken daha iyi grafiklere sahip rakibi Battlefield: Bad Company 2 yaklaşık saniyede 30 kare ile yine oynanabilir bir per-

formans sundu. Son olarak FIFA 11 de Ultra ayarlarda 150 FPS ile oynanabilirden de öte bir seviyede çalıştı. Tabii tüm bu yüksek performans ürünün sekiz işlem birimine sahip 2630QM işlemcisi ve 8 GB belleği tarafından da destekleniyor. Yine Blu-ray sürücüsü ve USB 3.0 gibi artılar da cabası. Sonuç olarak G53Sx biraz sesli çalışmasının yanında tasarım ve ağırlık konusunda beklentilerimizi karşılamasa da performans konusunda kesinlikle eline su döktürmeyen canavar bir oyuncu bilgisayarı. ■

TEKNİK ÖZELLİKLER

İşlemci:	Intel® Core i7 2630QM
Bellek:	8 GB DDR3 1333 MHz
Ekran:	Full HD (1920x1080) LED
Ekran Kartı:	NVIDIA GeForce GTX 560M 2GB GDDRS
Kablosuz:	Integrated 802.11 b/g/n, Bluetooth V2.1+EDR
Ağırlık:	3.92 kg

Asus G53Sx



- + Oyunlarda yüksek performans
- + DirectX 11 desteği
- Tasarım daha iyi olabilirdi
- Adaptörle birlikte 4.5 Kg

Fiyat: Belli değil

İthalat: Çizgi elektronik

Web: www.cizgi.com.tr

Puan: 7/10



**Editörün
Seçimi**

Samsung Galaxy Tab 10.1



iPad 2'nin en büyük rakibi

Piyasadaki en son Android işletim sistemi Android 3.1 ile birlikte gelen Samsung, NVIDIA'nın çift çekirdekli ve 1 GHz hızında çalışan işlemcisi Tegra 2 ile performans açısından kullanıcıyı gayet memnun ediyor. Bu bağlamda ürünün gerek 1 GB RAM'i, gerek Samsung tarafından üretilen ROM belleği de gayet performanslı bir kullanım sunuyor. Ürünü rakiplerinden ayıran farklar ise boyutlar ve ağırlıkta ortaya çıkıyor. Galaxy Tab sadece 595 gram. Bu bağlamda ağırlık konusunda en yakın rakibi iPad 2'yi dahi gölgede bırakıyor. Ürün, inceliğiyle de zarafet yansıtıyor. 8.6mm'lik kalınlığı sayesinde Galaxy Tab aynı zamanda dünyanın en ince tablet bilgisayarı olma özelliğine sahip.

Tablet bilgisayarların en önemli bileşenlerinden biri de ekran. Galaxy Tab zaten adından da anlaşılacağı üzere 10.1"lik geniş bir ekrana sahip. Bu geniş ekranı 1280 x 800 WXGA çözünürlük ile birleştiren Galaxy Tab'de, iPad 2'de ekrana baktığınızda gözükken piksellerden eser yok. Bu ekranı performans ile birleştiren Samsung, 720p videoları keyifle izlemenize olanak sağlıyor. Yüksek boyutlu 1080p videolar henüz akıcı bir biçimde oynatılmasa da bunu Tegra işlem-

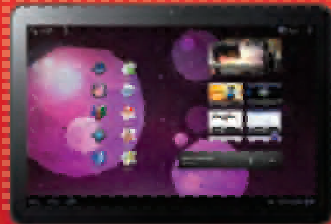
ciyi tam anlamıyla kullanabilen bir medya oynatıcı uygulaması olmamasına bağlıyoruz. Galaxy Tab henüz AMOLED veya Super LCD kullanmıyor. Kullanılan panel TFT LCD. Fakat tablete hangi açıdan bakarsanız bakın gayet iyi bir şekilde ekranda olup biteni görebiliyorsunuz. Steve Jobs'ın iPad sunumlarında her zaman üstünde durduğu bir nokta var: 10 saat pil ömrü. Galaxy Tab bu konuda da iPad 2'yi az farkla da olsa alt etmeyi başarıyor. Üründeki 7000 mAh'lik pil ile 9 saate kadar video izleyebiliyor veya 7 saat müzik dinleyebiliyorsunuz. Söz konusu elektronik kitap okumak ya da ofis yazılımlarıyla uğraşmaz olduğunda bu süre 10 saatin de üstüne çıkıyor. Tabii ki Galaxy Tab ile sadece video izleyip müzik dinlemeyeceksiniz. Yapılan araştırmalara göre tabletler şu anda en çok oyun oynamak için kullanılıyor. Tegra 2 işlemcisi ile Galaxy Tab oyunlar konusunda da en yakın rakibi iPad 2'ye fark atıyor. Zira NVIDIA'nın oyunlar konusundaki tecrübesi Tegra destekli oyunlarda kendini gösteriyor. İlk seçeneği hepiniz zaten tahmin ediyorsunuz. Evet, Flash desteği. Galaxy Tab Flash içeriği rahatça görüntülüyor ve Flash destekli web sayfalarında sizi iPad 2 gibi 1990'ların tasarımına geri götürmüyor. Galaxy Tab'ın rakibine çelme taktığı bir başka nokta da kameralar. iPad 2'de 0.3 megapikselli bir ön kamera kullanılırken Galaxy Tab 10.1'de bu kamera 2 megapiksel çözünürlük sunuyor. Yine iPad 2'nin bu kamera 3.0 megapiksel ve yanında bir de LED flaş ile geliyor. Sırada 3G desteği var. "iPad 2'de 3G sunarken Samsung'da 3.75G yer alıyor. Bir diğer adı

da HSPA+ olan bu teknoloji sayesinde Galaxy Tab, iPad 2'nin indirme hızından bile daha yüksek gönderme hızı sunarken (22 Mbit/s) iPad 2'den 4 kat daha hızlı, 84 Mbit/s indirme hızlarına ulaşıyor. Sonuç olarak Galaxy Tab nihayet piyasadaki bütün tabletlerin ekscellerini kapatan ve tablet pazarında tekel haline gelen Apple'ın karşısına çıkmayı başarabilen ilk tablet olma özelliğine sahip. ■

TEKNİK ÖZELLİKLER

Ekran:	10.1-inç 1280 x 800 TFT LCD
İşlemci:	1 GHz NVIDIA Tegra 2
Hafıza:	16/32/64 GB +MicroSD
İşletim Sistemi:	Android 3.1 + TouchWiz UX
Kamera:	2 MP ön, 3 MP arka, LED Flaş, 720p Kayıt
Boyutlar ve Ağırlık:	256.6mm 172.9mm 8.6mm, 595 gram

Samsung Galaxy Tab 10.1



- + Oynarlarda yüksek performans
- + Tegra destekli yüzlerce oyun
- + Dünyanın en ince tableti
- + Hafif ve zarif yapı

Fiyat: Belli değil
İthalat: Samsung
Web: www.samsung.com.tr
Puan: 9/10



T20'nin kapasitif ekranını kullanmak sandığınızdan da kolay. Üstelik videolarda da başarılı bir performans sergiliyor.

T20'nin ekranında yer alan ışık algılayıcısı ile parlaklığın otomatik olarak ayarlamasını sağlamak mümkün.

Home, Menü, Geri ve Arama tuşlarıyla T20'deki işlemlerinizi çabucak halledebilirsiniz.

Turkcell T20 Maxiphone

Cepten ödeme devri!

Belediye otobüsüne binerken akbil veya kart okutmak yerine telefonunuz ile ödeme yapmanın size nasıl bir kolaylık sağlayacağını hiç düşündünüz mü? Tabii bu teknolojinin, çığırından çıkmış yeni nesil tarafından nasıl eğlence konusu haline getirileceği apayrı bir konu fakat bizim için önemli olan, NFC teknolojisinin günlük hayatta bize sunacağı kolaylıklar. Ama yine de bu konuyla ilgili bir espri yapmadan da geçmeyelim. Eğer bir telefon görüşmesi yaparken otobüse biniyorsanız, karşınızdaki kişi neden o akbil onay sesinin son seviyede kulağında patladığını veya konuşmanın bir kısmının yarıda kaldığını sorgulayabilir. Ya da şu gibi diyaloglar yaşamak işten bile değil:

- Aşkımla bi' saniye otobüse biniyorum, ödeme yapmam lazım.
- Eee! Bas akbilini öde.
- Yok ben telefonla ödüyorum, bi' saniye.
- *Di di diit, Di di diit, Di di diit*
- Tüh yav kartın limiti dolmuş, kapat kapat, ben seni arayacağım.

Ne diyoruz? NFC'nin bize sağlayacağı kolaylıklar. Near Field Communication, yani Yakın Alan İletişimi anlamına gelen teknoloji ile telefonunuza herhangi bir ödeme noktasına yaklaştırarak kolayca ödeme yapabiliyorsunuz. Örneğin park ücretini, otobüs ücretini, alışveriş masraflarınızı ve aklınıza gelebilecek daha birçok ödemeyi cep

telefonunuzu sadece POS cihazına yaklaştırarak yapabiliyorsunuz. Her ne kadar ülkemizde sistem çok yaygınlaşmamış olsa da Turkcell'in bu konudaki çalışmaları halen devam etmekte. Firma, özellikle büyük kurumlarla görüşmeler yaparak bu kolay ödeme sistemini hayatımızın bir parçası yapmayı hedefliyor. Sistem hayata geçtiğinde cüzdanımızda bir yığın kredi kartı taşımamıza gerek kalmadan ufak bir hareket ile kolayca ödemelerimizi gerçekleştirebileceğiz.

Android çığır açıyor

Hala Android işletim sistemli bir telefonunuz yoksa çok şey kaybediyorsunuz demektir. Bunların başında belki de Angry Birds geliyordur. İnanılmaz eğlenceli olan bu oyun, tamamen fizik kuralları üzerine kurulmuş ve dokunmatik ekranlı telefonların eğlence konusunda neler yapabileceklerinin çok güzel bir örneği. T20, Angry Birds yüklü olarak geliyor. Tabii ki bu, Android ile oynayabileceğiniz tek oyun değil. Markette yer alan yüzbinlerce oyun ile T20 yeni meşguliyetiniz olmaya aday.

Şanslıyız ki ilk Android sürümleriyle fazla uğraşmadan yeni sürümler hemen çıka geldi. Malum, büyük projenin arkasında Google gibi güçlü bir dev olunca geliştirme süreci de çok hızlı oluyor. Tabii ki Android sürümleri hızlıca çıkıyor ama firmaların da bu sürümleri yeni modellere hızlıca uyarlaması gerek. Bu konuda mükemmel bir performans gösteren Turkcell, T20 ile en son Android sürümlelerinden biri olan 2.3.3'ü kullanıcılarına sunuyor. Bu

sürüm ile birlikte daha kolay bir kullanım elde ederken performanstan da ödün vermiyor, hatta menüler arasında daha hızlı geçiş yapabiliyorsunuz. Yine metinleri daha gelişmiş bir biçimde kopyalayıp yapıştırabilme de 2.3.3'ün özellikleri arasında. Reverb, denkleştirme, kulaklık sanallaştırma gibi yeni ses efektleri ve bas güçlendirme ve gelişmiş güç yönetimi de Gingerbread kod adlı bu sürümle kullanıcılara sunulan diğer yeni-

TEKNİK ÖZELLİKLER

Şebeke	2G Şebeke GSM 850/900/1800/1900 3G Şebeke HSDPA 1900/2100
Boyutlar	116x60.5x11.9 mm
Ağırlık	115 gram
Ekran	3.5" TFT kapasitif, 320x480 (HVGA) 262K
İşlemci	Qualcomm MSM7227, 600MHz
İşletim Sistemi	Android 2.3.3
Kamera	5 megapiksel
Hafıza	4 GB microSD, 32 GB'a kadar microSD
Bağlantı	3G HSDPA 7.2 Mbps, Wi-Fi 802.11 b/g/n; Bluetooth 2.1 A2DP, A-GPS, USB
Pil	Li-Ion 1400 mAh; 400 saat bekleme (3G), 390 dakika konuşma (3G)

Yüklü Turkcell Uygulamaları Turkcell T-Market Turkcell MobilTV, gncPlay, Turkcell Yedekleme, Turkcell Rehber Plus, Turkcell Cep Kumanda, Turkcell Pusula, Turkcell Gündem, Turkcell Online İşlemler, Turkcell Videobul, Turkcell Nimbuzz, Turkcell MobilKod, KelimeAvı, Turkcell Android Servisler, Turkcell Cep-T Para, Angry Birds, Turkcell Cebe Bağlan, Turkcell Cep-T Cüzdan, Turkcell Seyahat **Diğer** Dijital pusula, Google uygulamaları, sesli hafıza / sesli arama, Facebook, Twitter, Android Market



T20 sizi belli belirsiz bir girişle kısıtlamak yerine evrensel 3.5mm girişi ile özgür bırakıyor.

5 megapiksellik kamera ile her zaman için Facebook'ta paylaşacak bir malzeme bulabileceksiniz.

"T20 şarj aletin var mı?" sorusuna gerek yok. Artık bütün telefonlarda standart olan micro USB T20'de de standart.

FIYATLANDIRMA

Kontratsız: 260₺

Kredi kartına vade farksız 10 taksit avantajı ve 3 ay boyunca her ay:
- Her yöne 100 dk
- 100 MB internet

İnterneti içinde Kontratlı

24 ay boyunca ayda 29 TL'ye veya 12 ay boyunca ayda 47 TL'ye! 250 MB internet paketi dahil. Dileyen aboneler ayda 10 TL daha vererek 1GB, 19 TL daha vererek 4 GB'lık tekliflerden faydalanabilir.

Tarife kontratlı (15 Temmuz'dan itibaren)

24 ay boyunca tarifesinde/paketinde kalmaya söz veren aboneler ayda 19,9 TL farkla Turkcell T20'ye sahip olabilecekler.
- 3 ay boyunca 250 MB internet hediye
- 3 aydan sonra %50 indirimli 250MB'lık paketi devam edecek

liklerden. Çoklu ortam konusunda da yenilikler getiren Gingerbread ile artık WebM / VP8 videoları oynatabiliyor ve AAC ile kodlanmış müzikleri de dinleyebilirsiniz. Müzik demişken T20'de artık olmazsa olmaz haline gelen 3.5mm jak girişinin olduğunu da belirtelim. Yani telefonunuza istediğiniz kulaklığı bağlayarak müzik dinlemenin keyfine varıyorsunuz.

Sosyal ağlara hükmedin

"Mobildeyim, tıklayamıyorum", "Mobildeyim, resmi göremiyorum", "Mobildeyim, izleyemiyorum" devri T20 ile sona eriyor. Öncelikle T20, Facebook ve Twitter uygulamalarını doğrudan sunarken Friendfeed ve Google+ uygulamalarını da market üzerinden indirirmenize olanak tanıyan bir telefon. Örneğin çektiğiniz bir fotoğrafı anında Facebook üzerinden yayımlayabilirken sevdiğiniz kişilerin 140 karakterde yaptıkları felsefeyi de(!) kaçırmış oluyorsunuz. İnternette gezinme konusundan bahsedecek olursak, Android'in halihazırda kendi içinde gelişmiş bir tarayıcısı olduğunu belirtelim. Ama bu tarayıcı bana yetmez diyorsanız Opera Mobile, Opera Mini ve Skyfire gibi tarayıcılarla yapabileceklerinizin sınırı yok. Web sayfalarını masaüstünde olduğu gibi gezmekten tutun da bütün Flash içeriği iPhone 4 kullanıcılarının gözüne soka görüntülemeye kadar her türlü sörf imkanı mümkün. Yine internette gördüğünüz uygulamaları, videoları, müzikleri ve hatta aklınıza gelebilecek bütün dosyaları

telefonunuza indiririz mümkün. Örneğin ufak bir uygulama sayesinde indirmiş olduğunuz sıkıştırılmış ZIP ve RAR dosyalarının içeriğine dahi göz atabilirsiniz.

Cep Kumanda

T20'yi akıllı bir telefon yapan sadece bu özellikler değil. Ürünle birlikte gelen CepKumanda uygulaması ile DLNA desteği olan cihazları yönetebiliyor, herhangi bir kablo bağlantısı kurmadan cep telefonunuzdaki videoları televizyonunuzda izleyip müziklerinizi dinleyebilirsiniz ve resimlerinizi gösterebilirsiniz.

Kapasitif ekran

T20'nin teknik özelliklerine baktığımızda ilk olarak yüksek hassasiyetli dokunmatik ekranı dikkat çekiyor. Artık olmazsa olmaz kapasitif dokunmatik teknoloji ile gelen T20'nin ekran çözünürlüğü de 320x480 ile gayet tatmin edici. Gingerbread'in bütün nimetlerinden yararlanan T20'de beş farklı ana ekrandan kablosuz ağ, GPS ve Bluetooth gibi özellikleri açıp kapayabilirken diğer ekranlarda yer alan uygulama kısa yollarıyla da istediğiniz ayara ve özelliğe kolayca erişebilirsiniz.

Biraz daha detaya indiğimizde T20'nin 600 MHz'lık Qualcomm işlemcisi gözümüze çarpıyor. Ürüne performanslı bir kullanım kazandıran bu işlemcinin yanında 5 megapiksel kamera, 32 GB'a kadar MicroSD desteği ve 1400 mAh'lık pil de T20'nin diğer beğendiğimiz özellikleri arasında.

Kablosuz özellikler

T20 kablosuz ağ konusunda da gayet başarılı. 3G ile 7.2 Mbps indirme hızının yanında 802.11 b/g/n standartlarını destekleyen üründe Bluetooth 2.1 desteği de unutulmamış. Yine A-GPS desteği de çektiğiniz fotoğrafları GPS tabanlı etiketlemenizi mümkün kılıyor. ■

ÖNE ÇIKAN TURKCELL UYGULAMALARI

Turkcell Rehber Plus Sosyal ağlardaki arkadaşlarınız ile telefon rehberinizdeki kontaklarınızı birbirine entegre edebilir, bu sayede sosyal ağlardaki durum, resim yer ve diğer paylaşımları anında görebilirsiniz.

T-market Hayatınızı kolaylaştıracak, dışarıda yalnızken eğlenceli vakit geçirmenizi sağlayacak birbirinden renkli uygulamalar T-Market ile cebinizde.

Turkcell Cep-T Cüzdan Turkcell Cep-T Cüzdan ile alışverişlerinizin sırasında, telefonunuzu temassız okuyucuya göstererek ödemelerinizi hızlı ve güvenli yapabilirsiniz.

Turkcell Nimbuzz Turkcell Nimbuzz ile farklı mesajlaşma hesaplarınızı tek bir yerde toplayın, tüm arkadaşlarınızla rahatça mesajlaşın.

Turkcell Cebebağlan Turkcell Cebebağlan özelliği ile telefon çalınsa bile bilgisayardan yerini takip edebilir, uzaktan telefonunuzu yönetebilirsiniz.

Turkcell MobilTV Turkcell MobilTV servisi sayesinde artık istediğiniz an, nerede olursanız olun televizyon seyredebilirsiniz.

Philips 46PFL6606H/12

TV'ler de akıllandı

Çok değil bundan sadece bir yıl önce oturma odamızı süsleyecek TV'leri incelerken sadece belli başlı kriterlere bakıyorduk. Ekran boyutu, panel aydınlatma tipi, kontrast oranı ve parlaklık gibi değerlerin yanında fazladan bir iki özellik doğru TV seçimini yapmak için yeterli olabiliyordu. Bugün geldiğimiz noktada ise akıllı TV

devrimi ile karşı karşıyayız. Dev TV üreticilerinden Philips de bu devrimin bir parçası ve firmanın test merkezimize konuk olan Philips 46PFL6606H/12 modeli, sadece uydudan gelen yayınlara bağlı kalmanızı bir kenara bırakarak TV'nizin çerçevesinden sizi internetin birçok nimetine birden ulaştırabiliyor. Akıllı TV olarak adlandırılan bu yeni özellik ile Net TV üzerinden film kiralayabiliyor, kaçırdığınız programları izleyebiliyor ve sosyal medyada gezinebiliyorsunuz. Yine TV'nizi cep telefonunuza veya tablet PC'nize yükleyeceğiniz bir uygulama ile yönetebilmemiz de Philips Smart TV'nin sunduğu diğer özellikler arasında. Bu uygulama sayesinde cihazınızdaki çoklu ortam içeriği TV'nize aktarıp kolayca izleyebilmemiz de bir başka güzel özellik. Tüm bu özellikler, TV üreticilerinin artık tek bir ürünle kullanıcılara mümkün olduğu kadar çok işlev sunmayı

amaçladıklarının bir göstergesi. Örneğin bunlara bir başka örnek de PVR cihazları. TV yayınlarını kaydetmeye yarayan bu cihazlar da Philips'in yeni akıllı TV'si ile gereksiz hale geliyor. TV'nize bağlayacağınız bir depolama birimi ile artık izlediğiniz yayınları kaydetmeniz de mümkün. Peki Philips 46PFL6606H/12 teknik özellikler konusunda bize neler sunuyor. Öncelikle ürünün adından da anlaşılacağı üzere 46" boyutunda olduğunu belirtelim. Hala tüplü TV devrinde kalanlar için de bunun "116 ekran"a denk geldiğini belirtelim. 16:9 görüntü biçiminde içerik aktarımı yapan Philips 46PFL6606H/12 Full HD çözünürlüğe sahip ve rakipleri gibi LED arka aydınlatma kullanıyor. Plazma panellere göre %100, LCD panellere göre ise %60 daha fazla enerji tasarrufu sunan LED paneller, kontrast konusunda da çok iyi bir performans sunuyor. Son olarak Philips'in USB'den içerik oynatabilmesi de beğenimizi kazanan bir başka özellik oldu. ■



TEKNİK ÖZELLİKLER

Ekran:	46" LED LCD FullHD 1920x1080
Parlaklık:	400 cd/m ²
Tepki süresi:	2 ms
Kontrast:	500.000:1
Beklemede tüketim:	0 Watt
Bağlantılar:	3xHDMI, Wi-Fi, DLNA, USB, Scart

Fiyat: Belli Değil
 İthalat: Philips Türkiye
 Web: www.turkey.philips.com
 Puan: 7/10

MSI Z68A-GD65 B3



Ordu Onaylı

Bilgisayar dünyasında bir ürün satın almak istediğinizde ürünle ilgili yüzlerce özellik gözünüze çarpar. İşin kötü yanı ise bu özelliklerin çoğu ya abartılıyor ya da komple uydurulmuş oluyor. Özellikle de piyasadaki kalitesiz güç kaynaklarını yakından incelediğinizde konuyu daha kolay anlayabilirsiniz. Anakartlarını "Askeri Sınıf" olarak nitelendiren MSI'da kullanıcıların zihninde ister istemez şüpheler oluşturabiliyordu. LEVEL Test Merkezi olarak biz bu "askeri" bileşenleri enine boyuna test edip standart bileşenlere oranla daha yüksek performans sunduklarını daha önceki incelemelerimizde de belirtmiştik fakat MSI da bu esnada boş durmamış ve bileşenlerinin kalitesini ispatlamak için Amerikan Savunma Bakanlığı'na başvuruda bulunmuş. Sonuç olarak firmanın anakartları, en son askeri test standardı olan MIL-STD-810G'ye göre birçok testten başarılı sonuçlar elde ederek söz konusu "Askeri Sınıf" sertifikasını almaya hak kazanmış. Z68A-GD65 B3

de bu amblemi taşıyan ilk anakartlardan biri. Ürünü incelemeye başlamadan önce Z68 yongasından bahsetmekte fayda var. Intel'in Sandy Bridge işlemcileri için tasarlanan ve Ivy bridge işlemcileri de çalıştıracak olan bu yonga seti ile işlemcilerdeki grafik yongasını da kullanmak mümkün oluyor. Örneğin P67 yonga setine sahip bir anakart satın aldığımızda ayrıca harici bir ekran kartı satın almanız gerekirken Z68 ile bu durum ortada kalkıyor. Tabii ki H61 yonga seti de aynı işlevi görüyor fakat Z68'in buradaki farkı, hem işlemciyi hem de işlemci içindeki GPU'ya hız aşırma uygulamanıza imkan tanıması. MSI'in Z68A-GD65 anakartı ise Intel'in dahi sunmadığı bir özellik ile geliyor: Lucid Virtu. Hepimizin bildiği gibi güç tüketimi artık önemli bir yere sahip ve düşük güç tüketen ürünler revaçta. Bu bağlamda daha önce de Lucid ile çalışan MSI, bu defa firmanın Virtu teknolojisini kullanarak, dahi-

li Intel GPU ve harici ekran kartınız arasında tek tuşla geçiş yapmanızı mümkün kılıyor. Bu sayede video izlemek gibi basit işlemlerde harici ekran kartını devre dışı bırakıp elektrik tasarrufu yaparken oyun oynayacağınız harici ekran kartınızı tekrar devreye sokabiliyorsunuz. ■

Fiyat: 235 \$ + KDV
 İthalat: Datagate, Mascom, Penta
 Web: www.tr.msi.com
 Puan: 8/10

TEKNİK ÖZELLİKLER

Soket:	LGA 1155
Yonga seti:	Intel Z68
PCI Yuvaları:	2 x PCI Express 2.0 x16
Depolama:	SATA 6 Gbps, USB 3.0
Grafik desteği:	SLI, CrossFireX
Bellek:	DDR3 2133 Mhz, 32 GB Maks.





Teknik Servis

Bu ay belli başlı parçaların bilgisayarını en çok hızlandıran parça olduğuna inanan arkadaşlara bir mesajım olacak. RAM, işlemci, ekran kartı, sabit disk veya anakart gibi bileşenlerden hiçbiri, tek başına bilgisayarınızı hızlandırmayacaktır. İyi bir bilgisayar toplamının felsefesi, bütün parçaların dengeli bir performansa sahip olmasıdır.

S: Geçenlerde HD4870 ekran kartı aldım. Ama bir sorunum var. Kart güç isteyen bir kart. Bu kartı kullanan arkadaşşıma sorduğumda 12V'ta 22 Amper alıyormuş. Ben PSU'ya baktığımda ise 12V'ta 17A yazıyor. Bu kart bende sorun çıkartır mı? Yoksa gayet rahat kullanılabilir miyim? *Ömer Can*

C: Ekran kartlarının güç gereksinimleri kartın birçok durumda çektiği güce göre belirleniyor. Bu durumda güç kaynağının ekran kartına yeterli gücü sağlayamadığı gözüküyor. Bazı kullanıcılar "ama taktım çalıştı" gibi içi boş şeyler söyleyebiliyor. Bugün çalışan kart yarın dengesiz güç yüzünden kolayca bozulabiliyor. Bu yüzden geçen ay da dediğim gibi tek bir ekran kartı satın almak bütün sorunları çözmez. Sisteminiz ekran kartını kaldırarak kapasiteye sahip olmalı.

S: Ben hafta sonu SBS ye giriyorum, ondan sonra da bir dizüstü bilgisayar alacağım. Bir önerin var mı? Ben Lenovo Y560 düşünüyordum. 2000 TL'nin altında bir dizüstü önerebilirsen çok iyi olur. Anıl Taşdan
C: Lenovo Y560'ı geçen yıl öneriyordum. Artık bu modelde yer alan ekran kartı ve işlemci eskidi. 2000 TL civarında satılan çok daha güzel

bir bilgisayar var artık: HP Pavilion DV6-60XX serisi. XX kısmındaki rakamlar arttıkça ürünün performansı ve bununla doğru orantılı olarak fiyatı da artıyor. Ama bu seride HD 6770M ekran kartı olduğu için bütün modeller oyunlarda gayet güzel bir performans sunuyor.

S: Taşınabilir disk almak istiyorum. Önceden almıştım WD marka 1 TB fakat adaptörlüydü ve taşınması zor oluyordu. Şimdi 2.5" olanlardan almak istiyorum. Önerebileceğiniz ya da kullanmış olduğunuz fiyat/performansı iyi bir disk var mı? *Furkan GENCER*

C: Eğer sen de ben ve Şefik gibi güvenliğe önem veriyorsan tavsiyem Transcend StoreJet modelidir. Düşmelere ve darbelere karşı askeri standartlarda test edilmiş bir disk. Belirli mesafeden düşünce bozulmuyor. Taşınabilir disklerin en büyük sorunu da düşünce verilerin bozulmasıdır. Bir de USB 3.0 olursa iyi olur. Performans en az iki katı artıyor. Tabi USB 3.0 portuna takman gerek. Yoksa da dert etme. ExpressCard yuvası için satılan USB 3.0 kartlar var.

S: Benim GeForce 9400 GT ekran kartım var ve bunu

değiştirmenin zamanı geldiğini düşündüm. 450 TL'ye kadar bütçem var. Bir kaç yerden araştırdım ve HD 6850'nin iyi olduğunu düşündüm. Acaba bu ekran kartıyla oyun oynarken verim alabilir miyim veya daha iyi bir ekran kartı var mı bu fiyata? Sistemim şöyle: AMD Phenom II X4 965 Black Edition, Gigabyte GA-MA785GT-UD3H, 6 GB DDR3 1333 RAM. Windows 7 64. *Güvenay Ceran*

C: 450 TL'ye gayet iyi bir ekran kartı alınabilir fakat her zaman çok önemlidir dediğim fakat senin nedense belirtmediğin bir sistem bileşeni var: güç kaynağı. Geçen ayki HD 4870'in Pentium 4 bilgisayara takılması vakasını tekrarlamayalım. 450 TL'ye HD 6870 alabilirsin fakat HD 6870'i paldır küldür sisteme takamazsın. Önce kartı destekleyecek bir güç kaynağı gerek. Bu da en az gerçek 500 Watt olmalı. Bu durumda önce bir güç kaynağı al. Fiyatı en az 80 TL olmalı.

S: Abi benim bi' arkadaşım var. Geçen gün evlerine gittim. Ben gittiğimde internette film izliyordu. Laf döndü dolaştı internet hızına geldi. Sen ne kadarla veri indiriyorsun dedim. 400-500Kb/s dedi. Bir internet servis sağlayıcısında 1000Mbps hızında internet var saniyede 125Mb indirebiliyorsun dedi. ▶

► Ben de, onun için bir SSD lazım, HDD'ler o kadar hızlı veri yazamaz dedim. Ve o bana inanmadı. HDD ile ne alakası var dedi. Ben uzun bir konuşma yaptım onunla bu konuda, kendisindeki saniyede 75 MB veri yazan sabit diske 125 MB veri indiremezsin dedim. Ama hala bunun sabit diskin veri hızıyla ilgisi olmadığı ve o sabit diske saniyede 125 MB indirebileceğini sanıyor. Sonunda konuyu senin engen tecrübene danışmaya karar verdik. Ben mi yanlış biliyorum yoksa o mu haksız? *Oğuzhan Özçelik*

C: Arkadaşın bilmiyor, bilmediği gibi bir de sana bilmişlik taşıyor. Hiç sevmem! Haklısın. Saniyede 125 MB ile download yapabilmek için sabit diskin de o yazma hızını desteklemesi gerek. Yoksa download yazılımı durup inen verinin RAM'den sabit diske yazılmasını bekler ve download sürekli sekteye uğrar. Çok yavaş bir sabit diske internetten saniyede 8MB ile dosya indirirken benzer biri durumla karşılaşmıştım.

S: Yaklaşık üç hafta önce bilgisayarımı yeniledim. Sistemim şöyle: Intel Core i5-2300 2.80 GHz işlemci, 4 GB RAM, AMD Radeon HD 6950 ekran kartı. Ben bilgisayarıcıma 600 Watt güç kaynağı istediğimi söylemişim fakat o bana 420 Watt'lık bir güç kaynağı taktı. Sizce bu güç kaynağı sistemi kaldırır mı? *Kemal Derici*

C: Öncelikle bu sisteme 420 Watt PSU takan bilgisayarıcıyı kınıyorum. Şimdi hesaplayalım: HD 6950 yeri geldiğinde tek başına 180 Watt tüketebiliyor. i5-2300 de 95 Watt tüketiyor. Anakart da yeri geldiğinde 40 Watt tüketebiliyor. RAM ve sabit disk de toplamda 50 Watt tüketiyor olsun. Optik sürücü, fanlar, fare, klavye ve kulaklık da toplamda 50 Watt tüketebilir. Bu toplamda 415 Watt etti. Şimdi sendeki güç kaynağı gerçek 420 Watt değilse yukarıdaki senaryoda ya sigortası atacak ya da bir başka ihtimalle patlayıp sistemdeki parçaları yakacaktır. Bu yüzden işini şansa bırakma ve o sisteme en az gerçek 500 Watt sunan bir güç kaynağı tak.

S: Sorun bir ay önce başladı. Bilgisayarı açtığımda tüm sistemler çalıştığı halde ekrana görüntü gelmiyordu. Ekran kartını temizledim ve tekrar denedim ama sorun devam etti. Anakarta bağlayıp denedim ve olmadı. Bilgisayarıcıya götürüp sorunu anlattım oda bana anakartımda statik elektrik biriktiğini söyledi. Sorunu halledip geri aldım. Bir kaç gün önce sorun tekrar oluştu ve açılmadı bende yarın tekrar denerim deyip vazgeçtim. Tekrar açmak istediğimde düğmeye bastım ve Power şiddetle patladı. Bunun sebebi ne olabilir? *Ahmet Umut Şerefoğlu*

C: Yaklaşık 10 yıl önce başladı. Annem beni evde tutmak, sokaktaki tehlikelerden korumak için bir PC aldı. O günden sonra da evden çıkmadım. Hayatımı PC'ye verdim. Bu 10 yıl içinde binlerce bilgisayarıcı tanıdım. 1000 TL'lik bilgisayarılara 10 TL'lik güç kaynakları takıyorlardı. Tabii ben hep onlardan uzak durdum. Okudum, okudum ve okudum. Bilgisayara güç veren bu bileşenin çok önemli olduğunu gördüm. Donmalar, kitlemeler, mavi ekranlar, FPS düşmeleri, parçaların yanması, patlamalar: kalitesiz bir güç kaynağı hepsine neden olabiliyor.

S: Benim Toshiba Satellite A200-1BP bir bilgisayarım var. Bunun şarj cihazı bozulunca başka bir şarj cihazı aldım. Bilgisayar bir aydan sonra reset attığımda ekran görüntüsünün gelmediğini fark ettim. Bilgisayar

yarıcıya gittiğim zamanda bunun ekran kartının yanlış olduğunu söylediler. Ben ekran kartının yeni alınan şarj cihazından kaynaklandığını düşünüyorum. Garanti belgesini bulamadım ve bildiğim kadarıyla dizüstü bilgisayarların ekran kartları profesyonel ortamlarda değiştirilebiliyor. Bu laptopu nerde yaptırabilirim ve tam olarak ne kadar tutar? *Onur Yıldırım*

C: Garanti için faturaya veya garanti belgesine gerek yok. Toshiba yetkili servisine git, seri numarasından garantisini okunur. Yoksa dışarıda tahminim en ucuz 150 TL'ye yaptırırın. Garantisi bitmişse yine kendi servisine gidebilirsin. Tamir için bir fiyat verecektir. Ekran kartın Go 7300 ise büyük ihtimalle bütünleşiktir. Bu durumda komple anakartın değişmesi ya da aynı GPU'dan bulmak gerekebilir. Bu da pahalıya mal olur.

S: AMD Radeon HD 6870 ekran kartı ile 3DS Max ve Maya ile sorunsuz render yapabilir miyim? Yeni PC topluyorum da modelleme için hazır almışken oyun da oynayamıyorum. QUADRO FX ekran kartları çok pahalı ve oyun oynanmaz diyorlar. *LeBron James*

C: Aslında ya oyun ya da bilgisayar destekli modelleme arasında bir seçim yapman gerek. HD 6870 ile render yapamazsın demiyorum ama o kartın render için tasarlanmadığını belirtmemde fayda var. Tam tersi de FireGL ve Quadro kartlar için geçerli. Bu kartlar render için biçilmiş kaftan fakat çoğu oyun daha açılıştaki kartı tanımadığı için kendini kapatacaktır.

S: Ben Mafia 2'yi normal şartlarda kurduğum sonra simgeye tıkladığımda siyah bir ekran çıktı ardından hemen masaüstüne attı. Kesin uyumluluk sorunudur dedim ve uyumluluk sorunu olarak Windows XP SP2 gösterdi. Ben de uyumluluğu ona göre ayarladım ve yönetici olarak başlattım ama yine aynı sorunla karşılaştım. Şu ana kadar Mafia 2 dışında kurup oynamadığım oyun yok ve ben çok sinirlendim. Sistemim: Intel Q8300 2.50 GHz 3,25 GB RAM, HD 4600 Ekran Kartı ve Windows 7 Home Premium 32 bit. *Volkan Bayraktaroğlu*

C: Sevgili Volkan öncelikle Mafia 2'nin uyumluluk sorunu olması mümkün değil. Oyun özellikle Windows 7 altında çalışması için tasarlanmıştır. Bu yüzden her çalışmayan oyunda şu Windows 7'ye atmamalısın. Zaten hepimiz biliyoruz ki Windows 7 bütün oyunları sorunsuz çalıştırıyor -ki buna 10 yıl eski oyunlar dahil. Mafia 2 için epey güncelleme çıktı. Oyunu öncelikle son sürümüne güncelle. Sonra ekran kartı sürücünü 11.7 sürümüne güncelle. DirectX sürümünü de Nisan 2011 sürümüne güncelledikten sonra olarak Windows 7'yi de SP1'e güncelle. Artık oyun hala çalışmazsa kap bilgisayarını gel bizim ofise bi' beraber bakalım. Bak bu hizmeti de sadece orijinal oyun kullanıcılarına sunuyoruz haberin olsun.

S: Geçen gün çok garip bir sorun yaşadım. Bilgisayarım birden kilitlendi. Ben tekrar açmayı deneyince de ötmeye başladı. Ben de kasayı açtım ve fanları temizledim. Fakat yine de sorun devam etti ve ben de tüm öğeleri teker teker çıkarıp hangisinin sorunlu olduğunu bulmaya çalıştım ve RAM'lerimden birini çıkarınca bilgisayarım çalışmaya başladı. Benim anlamadığım nokta RAM'ler iki gün önce uyum içinde çalışıyorlardı. Acaba asıl sorun nedir? *Azad Onur Kekilli*

C: Sevgili Azad bilgisayarın bütün bileşenleri elektrikle çalışmakta. Bu yüzden bileşenler toza tahmin ettiğinden daha hassas bir yapıdadır. Şimdi senin bozulan RAM'in büyük ihtimalle

işlemciye yakın olan RAM modülü. Zira bu modül, fandan çıkan tozun üzerine yapıştığı bir modül. Yapışan toz da statik elektrikle ve hatta elektrik sıçramasına neden olabilir. Bu da RAM modülünün bozulması için gayet yeterli bir sebep. Tozdan tamamen kurtulmak istiyorsan fanlarına toz filtresi takmalısın.

S: Yazılarınızı her ay okuyorum ve bilmediğim pek çok şeyi sizin yazılarınızdan yola çıkarak öğrendim. Benim size aklımın almadığı bir sorum olacak. Sistemim: AMD 785G yonga setli bir anakartım, Athlon X3 işlemcim, 500 Watt'lık Thermaltake güç kaynağım ve 4 GB RAM'im var. Geçen haftaya kadar anakartın üzerindeki ATI'nın HD4200 onboard ekran kartı ile idare ediyordum. Geçen hafta Sapphire 5850 Extreme ekran kartı aldım, kendim taktım kurulumunu yaptım. Win7 64 bit işletim sistemi kullanıyorum. Şimdi sorun şu: Bilgisayarı açma düğmesine bastım bilgisayar çalışmaya başladı ancak ekrana görüntü gelmedi ve ekran kartı tam yükteymiş gibi çalıştı. İki - üç kere daha denedim olmadı. Sonra aklıma güç kaynağının üzerindeki açma-kapama düğmesini kapatıp açmak geldi, denedim ve düzeldi. Şimdi bilgisayar ilk açınca dediğim gibi ekran kartı tam yükteymiş gibi çalışıyor ve bilgisayar açılmıyor. Bende güç kaynağının düğmesinden kapatıyorum tekrar açıyorum ve bilgisayarı tekrar açınca normal bir şekilde açılıyor. Ben bütün parçaları teker teker söktüm ve taktım belki bir temassızlık vardır diye sonuç değişmedi. Format attım yine olmadı, anlamadım bir türlü mantıklı bir açıklama bulamadım. Umarım bu uzun mailimin ardından bana bir öneriniz olur. *Mustafa KALAYCIOĞLU*

C: Öncelikle üzerinde halihazırda dahili grafik yongası bulunan bir anakarta harici ekran kartını doğrudan takamazsınız. Hele hele bu tür BIOS ayarı gerektiren işlemler için format atmak, tamamen boşa kürek çekmektir. Dahili grafik yongası olan anakartların BIOS'unda bu yongayı devre dışı bırakmak için bir ayar vardır. Her marka anakartta bu ayar farklı olduğu için size kesin bir şey söylemem mümkün değil. Bilgisayar endüstrisindeki mühendisler oturmuşlar ve bu yongaya nasıl hepimiz farklı isimler buluruz ve kullanıcıların kafasını karıştırırız diye kafa yormuşlardır. Bunun sonucunda dahili grafik yongasına BIOS'larda UMA, OnBoard Graphics, OnChip Graphics, Integrated Graphics, Internal GPU, OnBoard VGA gibi farklı farklı isimler verilmektedir. Sizin yapmanız gereken kartı takmadan önce BIOS'a girmek ve bu seçenekten dahili grafik yongasını devre dışı bırakmak ve sonrasında ayarları kaydedip bilgisayarını kapatmaktır. Ardından birçok kullanıcının yaptığı hata olan doğrudan ekran kartını takmak yerine, VGA kablosunu anakartın sokmelisiniz. Yoksa ekrana görüntü gelmesinin beklemlerine uyuya kalabilirsiniz. Şimdi ekran kartını yuvasına takın. Ardından kartın güç kablolarının olması gerektiği gibi, kullanma kılavuzuna bakarak bağlayın. Kartınız çift slot ise kasanın arkasından iki adet güçleme yuvasının koruma metalini de sökmeyi unutmayın. Yoksa kart, oluşan ısıyı dışarı atamayacağı için oyun oynamaya başladıktan birkaç dakika sonra iflas bayrağını çekecektir. Evet, görüldüğü üzere ekran kartını bilgisayarıcıdan alıp kasaya monte etmek bile belirli bir bilgi birikimi gerektiriyor. ■

"DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş, mail'lerinizi bekler: donanim@level.com.tr

En Saçma Donanım Soruları

S: Bazı forumlarda okudum, Intel işlemciler Intel anakartlarda daha performanslı çalışıyor diyorlar. Doğru mudur?
C: Şimdi sorarım. Intel işlemcilerle uyumlu ama Intel tarafından üretilmeyen anakartlardaki yonga setlerini kim üretiyor? Intel.
Peki, sence Intel, kendi kaliteli yongaları kullanıp, diğer firmalara ellerindeki defolu ve kalitesiz yongaları satar mı? Bu sorunun cevabında "bence" diye bir kelime kullanamam zira bu, tekel yasaları ile

korunan bir durum olduğu için cevap kesinlikle "hayır". Bir de Intel yonga kullanmayan anakartlar var –artık pek kalmadılar ama- ve bu anakartlar yapılan testlerde Intel yongalı anakartlardan bile daha fazla performans sunabiliyorlar. Bu durumda sana en iyi tavsiyem, gereksiz forumlardaki gereksiz, desteksiz ve içi boş yorumlara kulak asmadan önce bilgiyi kendin araştır, öğren ve kaynağı olmayan yazılara da inanma.

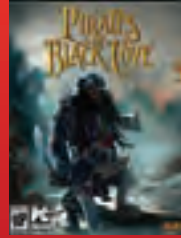


Sistem Gereksinimleri



Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Vista SP2 / 7 SP1
İşlemci: Intel Core2Duo 2.6 Ghz / AMD Athlon 64 X2 2.1 Ghz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 7 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD 4650 / nVidia GeForce GT220



Pirates of the Black Cove

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Vista SP2 / 7 SP1
İşlemci: Intel Core2Duo 2.0 Ghz / AMD Athlon X2 2.0 Ghz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 4 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD 3650 / nVidia GeForce 8600



Star Ruler

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Vista SP2 / 7 SP1
İşlemci: 2.0 GHz SSE2 destekli işlemciler
Bellek: 512 MB
Sabit Disk: 300 MB
Ekran Kartı: 256 MB bellekli tüm kartlar



The Sims 3: Generations

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Vista SP2 / 7 SP1
İşlemci: Intel Core2Duo 1.9 Ghz / AMD Dual-Core 1.9 Ghz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 1.5 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD 4800 / nVidia Geforce GTS250

SATIN ALMA TABLOSU

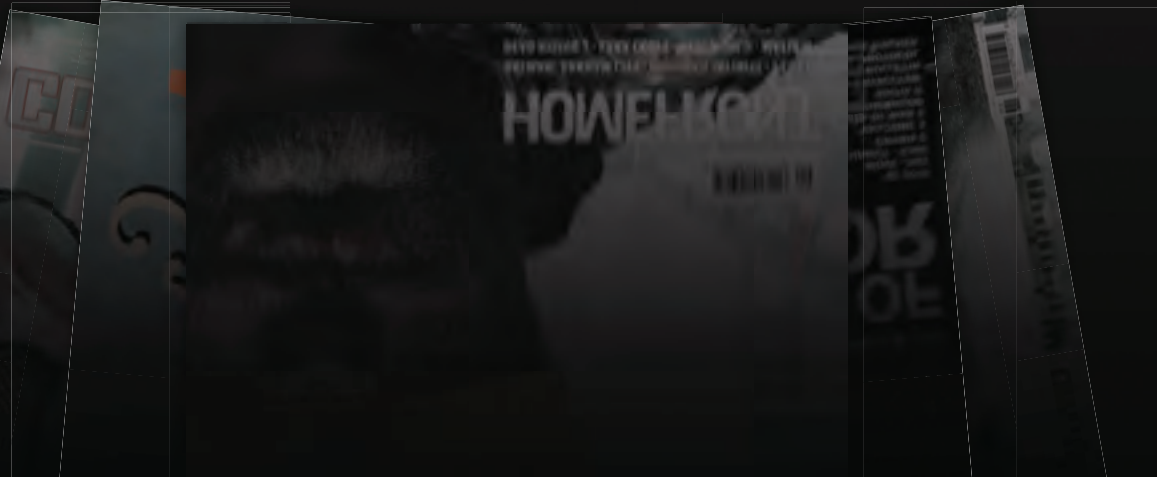
LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart/ Mini ITX	500 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı ATX	750 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı Tower ATX
ANAKART	AMD Hudson-M1 FCH Tabanlı Anakart	Intel H67 / AMD 75 PCIe 2.1 / USB 3.0	Intel P67 / AMD 990 Yonga Seti (SATA 3.0 / USB 3.0)
İŞLEMÇİ	AMD Fusion E-350	Intel Core i3 / AMD Athlon II X2, X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4 / X6-Black Edition
BELLEK	2 GB DDR3 1066 MHz	4 GB DDR3 1066/ 1333 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1333-1600 6x2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 6310 (DirectX 11)	Radeon HD 6750 / HD 6770 / GeForce GTX 550	AMD HD 6950 - 6970 / - GeForce GTX 570 - 580
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	1 TB 7200 RPM	2x 1 TB (RAID 0/1) / 64 GB SATA III 550
OPTİK SÜRÜCÜ	Slim DVD-RW SATA (Çift Katman)	Super Multi DVD-RW SATA (Çift Katman)	DVD-RW / Blu-ray Combo SATA
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-5	Hybrid veya DVB-5 HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Home Basic SP1	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit SP1	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit SP1
FİYAT	500 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69 TL



ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

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

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa

Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik **69 TL**

Bu form 31 Ağustos 2011 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 1111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.

*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

***Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)**

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com



PC TOP 10



Batman: Arkham Asylum

Çizgi romandan, diziden, filminden ya da herhangi bir eserden oyuna uyarlanan gelmiş geçmiş en iyi yapım belki de.

3.0 Ghz İşlemci,
ATI 1300 / nVidia 6600 Ekran
Kartı, 2 GB RAM

Yapım Rocksteady
Dağıtım Eidos
Çıkış Tarihi 2009

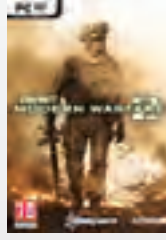


Battlefield: Bad Company 2

Bad Company'nin devam oyunu, sadece Battlefield serisinin en iyi oyunu olmakla kalmadı, Call of Duty 4: Modern Warfare'ı da geride bıraktı.

2.0 Ghz İşlemci, ATI X1900 /
nVidia 7800GT Ekran Kartı, 2
GB RAM

Yapım EA DICE
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2010

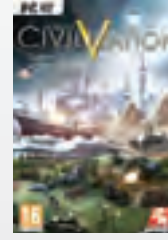


Call of Duty: Modern Warfare 2

Activision'ın en çok güvendiği para basma makinelerinden Call of Duty serisi, son oyunuyla yine zirve yaptı.

2.4 Ghz İşlemci,
ATI 9800 Pro / nVidia 6600
Ekran Kartı, 768 MB RAM

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2009

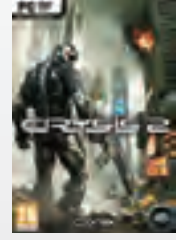


Civilization V

Civilization serisinin kalitesi beşinci oyunda da karşımızda. Yeni taktiğe dayalı savaş sistemi de cabası.

2.0 Ghz İşlemci, ATI HD
2600XT / nVidia 7900GS
Ekran Kartı, 2 GB RAM

Yapım Fireaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010

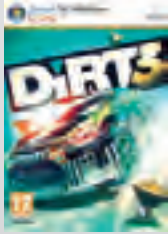


Crysis 2

New York, New York olalı böyle aksiyon görmedi. Nanosuit 2.0'ın modası kolay kolay geçecek gibi değil.

2.0 Ghz İşlemci, ATI HD 3850 /
nVidia 8800GT Ekran Kartı,
2 GB RAM

Yapım Crytek
Dağıtım EA Games
Çıkış Tarihi 2011



DiRT 3

Görselliğiyle oyuncuları etkisi altına alan oyunda parkurların tozunu dumana katıyoruz.

3.0 Ghz İşlemci,
ATI HD 4770 512MB, nVidia
8800 GTS 512 MB, 3 GB RAM

Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Çıkış Tarihi 2011

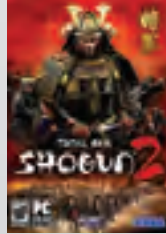


Portal 2

Valve'in son şaheseri... Bu kez arkadaşınızla birlikte portalı açıp sonsuzluğa doğru yuvarlanabilirsiniz.

3.0 Ghz İşlemci,
ATI X800 / nVidia 7600,
2 GB RAM

Yapım Valve
Dağıtım Valve
Çıkış Tarihi 2011

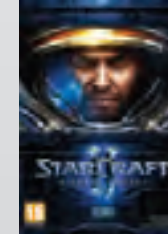


Shogun 2: Total War

İşte beklemediğimiz, özlediğimiz strateji keyfi. Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

2.6 Ghz İşlemci, ATI HD 2600
Pro / nVidia 7900 GS
Ekran Kartı, 2 GB RAM

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi 2011

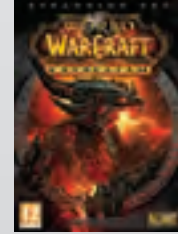


StarCraft II

Yıllarca süren bekleyiştin sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

2.6 Ghz İşlemci,
ATI 9800 Pro / nVidia 6600 GT
Ekran Kartı, 1.5 GB RAM

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2010



World of Warcraft: Cataclysm

World of Warcraft evreninde ezberleri bozan eklenti paketi Cataclysm, hayranlarını uykusuz gecelere mahkum etmek için geri döndü.

1.3 Ghz İşlemci, ATI 9500 /
nVidia FX Ekran Kartı,
1 GB RAM

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2010

Bu ay ne oynadık



Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2

"Filmleri oyun yapacaksın ya adam gibi yap ya da hiç yapma!" demiş atalarımız. Gel gelelim Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1 tam bir fiyaskoydu ve "filmlerin oyunlarından bir cacık olmaz" klişesini ispatlar nitelikteydi. Harry Potter and the Deathly

Hallows: Part 2 ise ilk oyundaki birtakım fetsoları düzeltilmiş olmasına rağmen filmnin gölgesinde kalmaktan kurtulamıyor. Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2 cidden güzel grafiklere sahip olmasına rağmen maalesef yine fos bir oyun çıktı.

2.13 GHz İşlemci, ATI Radeon HD
4650 / nVidia GeForce GT 220
Ekran Kartı, 2 GB RAM

Yapım EA Games
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 12 Temmuz 2011

360 PS3 PS2 TOP 10

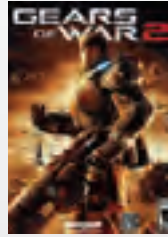


FIFA 11 PS3

FIFA'nın istikrarlı yükselişi devam ediyor. Oynanış sistemindeki, animasyonlardaki gerçekçilik ve tutarlılık FIFA 10'a göre çok daha yüksek seviyede.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım EA
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2010

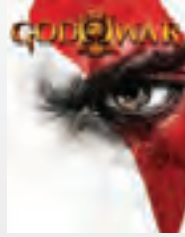


Gears of War 2 360

Marcus Fenix ve adamları (ve testeresi) unutulmamacak anlar yaşattı Xbox 360 sahiplerine. Bir shooter oyununun nasıl olması gerektiğine dair bir ders adeta Gears of War serisi.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2008



God of War III PS3

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boşa çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010

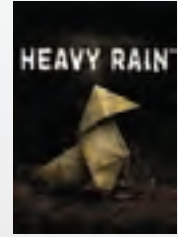


Halo: Reach 360

Bungie, Reach ile Halo serisine dillere destan bir şekilde veda ediyor. Kocaman bir alkış!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Bungie
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2010



Heavy Rain PS3

Sadece PS3 sahiplerinin tadına bakabildiği, filmi andıran Heavy Rain'i farklı sonları için defalarca bitirdik.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Quantic Dream
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Killzone 3 PS3

PS3'ün Halo'ya cevabı Killzone 3, Türkçe seslendirmeleri, Sharp Shooter ve üç boyut desteği ile takdirimizi kazandı. Bir tek orijinallik noktasında sıkıntı yaşayan oyunda düşmanın gözünü oymak benzersiz bir deneyim.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

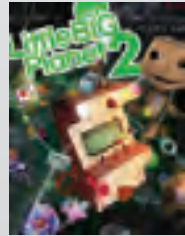


L.A. Noire 360

Rockstar Games etiketli en yeni oyun L.A. Noire'da hiçbir suç cezasız kalmıyor!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Team Bondi
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2011

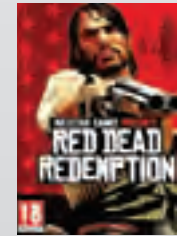


LittleBigPlanet 2 PS3

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

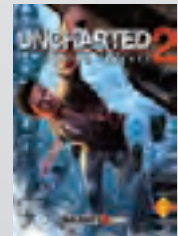


Red Dead Redemption PS3

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Rockstar
Dağıtım Rockstar
Çıkış Tarihi 2010



Uncharted 2: Among Thieves PS3

Geçen yıl Uncharted bizi epey etkilemişti. Uncharted 2, ilk oyunu ikiye katlayacak kadar başarılı. Gerisini siz düşünün artık.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009

Bu ay ne oynadık



Catherine (PlayStation 3)

Aşkın ne kadar korkutucu olabileceğini gözler önüne seren bu denli gerçekçi başka bir oyun hatırlamıyorum. Sen hayatın boyunca romantik ilişkilerden kaçacaksın, evlilik kavramını televizyon programından ibaret sanacaksın, "uzun süreli ilişkileri atlatma uzmanıyım" diye ortalarda dolana-

caksın; sonra bir bakmışsın, günün birinde bir kızın yanında uyanmışsın. Üstelik önceki gece birlikte neler yaptığınızı hatırlamıyorsun. Alın size kabusun en alısından bir oyun konusu! Aşkta tökezleyenlerin kabusu ilginç animasyonlarla Catherine oyununda hayat buluyor.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Atlus
Dağıtım Atlus
Çıkış Tarihi 26 Temmuz 2011

Mobil TOP 10



Angry Birds Rio

Geliştirilmiş grafikleri, boss mücadeleleri ve yeni gürbüz kuşlar ile birlikte bu defa da Rio'dayız!

PSP
IPHONE
DS

Yapım Rovio
Dağıtım Rovio
Çıkış Tarihi 2011

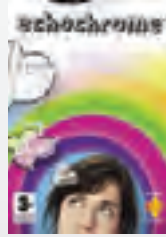


Crisis Core: FF VII

Bitmek tükenmek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesine sahip olan Final Fantasy serisini PSP'de en iyi temsil eden yapımdı Crisis Core.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 2008

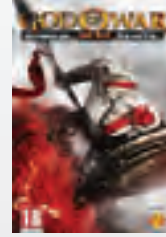


Echochrome

Her şeye yeni bir bakış "açısı" getiren ve basit bir tasarıma sahip olan Echochrome, yaratıcı oyun yapısıyla kendine farklı bir oyuncu kitlesi edindi.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008

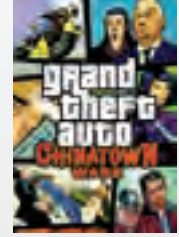


God of War: Ghost of Sparta

God of War'ü God of War yapan tüm iyi özellikler, -Chains of Olympus'tan sonra bir kez daha- PSP'ye sığdırılmış durumda!

PSP
IPHONE
DS

Yapım Ready at Dawn
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçük oyun konsollarında yer alması gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadir...

PSP
IPHONE
DS

Yapım Rockstar Leeds
Dağıtım Take Two
Çıkış Tarihi 2009

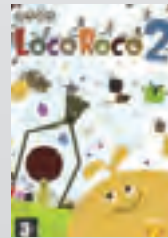


Jak and Daxter: The Lost Frontier

PlayStation 2'nin en renkli karakterlerinden Jak ve Daxter, yanlarına Kiera'yı da alıyor ve onun görevini yerine getirmek için yola koyuluyor.

PSP
IPHONE
DS

Yapım High Impact
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009

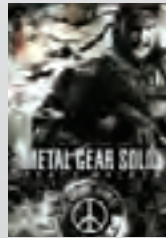


LocoRoco 2

PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunuyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008

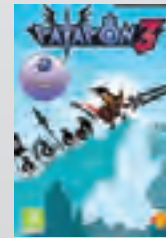


MGS: PW

PSP gibi teknik anlamda PS3 ve Xbox 360'a göre çok daha sınırlı bir platformda, böylesine başarılı bir oyunun ortaya çıkması, Kojima'yı bir kez daha takdir etmemizi sağladı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010

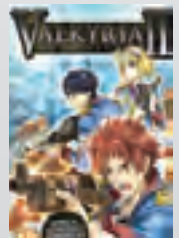


Patapon 3

İki avucunuzun arasına alıp ritimle bütünleşebileceğiniz Patapon 3, keyifleri her seferinde yerine getiren bir yapım.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Pyramid, Japan Studio
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



Valkyria Chronicles II

Anime tarzındaki karakterlerle "Kahrol düşman, al sana bomba!" modunda etrafa ölüm yağdırdığımız ilginç bir oyun.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010

Bu ay ne oynadık



BlazBlue: Continuum Shift II (PSP)

Anime sever misiniz? Peki manga? Peki ya dövüş oyunlarından hoşlanırsınız? Tüm bu sorulara cevabınız "evet"se BlazBlue: Continuum Shift II, katiyen kaçırmamanız gereken muhteşem bir oyun. Arc System Works tarafından geliştirilen rengarenk dövüş oyunu BlazBlue: Continuum Shift'in

devamı niteliğindeki BlazBlue: Continuum Shift II'de böyle büyük güçleri, kurt adam güçleri gibi fantastik saldırılar var. PSP'de şu sıralar bulabileceğiniz en renkli ve en iyi dövüş oyununu kaçırmamanızı öneririz.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Arc System Works
Dağıtım Aksys Games
Çıkış Tarihi 31 Mayıs 2011



LEVEL+ artık iPad'de.

Ücretsiz
İndirin!



Available on the
App Store



kültür & sanat

ROCK'N COKE

Rock'n Coke 2011

16 Temmuz



▲ Duman

Güneşin toz toprakla buluştuğu, müzik severlerin ana sahneye doğru akmaya başladığı Türkiye'nin en büyük açık hava festivali Rock'n Coke'un ilk gününde Duman, yıllar sonra Rock'n Coke sahnesinde sevenleriyle yeniden buluşmanın heyecanıyla mükemmel bir performans sergiledi. Yüksek sığağa rağmen sahneyi dolduran Duman hayranları, geceye başlamadan önce şimdye kadar çıkarmış olduğu tüm albümlerden en popüler şarkılarını çalan Duman ile enerji saçtılar. **Ayça**



▲ The Kooks

Ana sahnenin beklenen ve halihazırda ülkemizde çok da fazla seveni olan The Kooks grubu, İngiltere'den çıkıp ülkemize en sonunda teşrif etti. Duman'dan önce çıkması ne kadar doğruydı, orası tartışılır ama oldukça başarılı performanslarıyla onları ilk kez tanıyanların da sevgisini kazandılar. "Seaside" ve "Naive" yorumlarında herkes coştı. Tekrar gelmeleri için gün sayabiliriz artık. **Ayça**



▲ Electrelane

Coca-Cola Zero sahnesinde beklediğimizden çok daha kalabalık bir kitleye şarkılarını çalan grup, 2007 yılında her ne kadar ayrıldıklarını açıklamış olsa da, bu yıl birkaç konser için tekrardan bir araya geldi ve grubu yıllar sonra yeniden Türkiye'de görmek oldukça sevindiriciydi. Seyirciyle oldukça az iletişime geçtiği söylenen bir grup da olsa, bu kez oldukça tatlı bir şekilde her şarkı sonrası teşekkürlerini sunmayı ihmal etmedi. "Two for Joy" performansıyla mükemmeldi. **Ayça**



▲ Motörhead

"Iron Fist" ile birbirine dalan insanlar, devamında gelen "Killed by Death" ile kendilerini kaybettiler ama herkes kendini sona saklamıştı ve "Ace of Spaces" başladı... Herkes her yerde, birbirine vuruyor ama acıtmıyor gibiydi; resmen üzerlerindeki yükten kurtuluyorlardı. Konserden akıllarda kalansa Mikkey Dee'nin attığı uzun davul solosu oldu. Geldiği 48 yaşına aldırmadan neredeyse yedi dakikayı bulan uzun mu uzun bir sola attı Dee. Konser gerçekten çok güzeldi, tek eksiklerimiz şöyle güzel bir "encore" oldu... **Ertuğrul**



▲ Limp Bizkit

Fred Durst tam bir zibidi gibi çıktı sahneye ve toplama üç kere sahneden aşağıya indi. Her seferinde göz göze geldiğimiz afacan bünye, sağ ve sol taraftaki seyirci topluluklarının yanlarında ayağa kalkarak iki tane şarkı söyledi ki böyle sıcakkanlı adamlara hasret kalmışız. Konserin başlangıcında bir anda patlayan müzikse sanıyorum ki bütün İstanbul'u inlemiştir. Gereken bütün Limp Bizkit şarkılarına alandıydı; Nookie, Boiler, Take a Look Around, Re-Arranged ve Behind Blue Eyes... **Ertuğrul**



▲ 2manydjs

Soulwax ikilisi David ve Stephen Dewaele'in mash-up'ları ve muhteşem mix'leri ile festivalin ilk gecesi hakkında tamamlanmış oldu resmen. Artık kimse enerjisinin kalmadığını düşünürken ve bir yerlerde sızmayı planlarken ikili Daft Punk'tan Nirvana'ya, Justice'ten Selda Bağcan'a (Evet, yanlış duymadınız!) Prodigy'den Michael Jackson'a kadar herkesi setlerine konuk etti ve unutulmaz bir gece kapanışına imza attı. **Ayça**



KISA KISA

- Yemek ve su sıralarının katlanılabirliği geçer not aldı ama duş sıralarını kimse hatırlamak istemiyor. Duşun anlamı, bir yerden sonra satın aldığımız su şişeleri oldu ve buz gibi suyu kafamızdan aşağı dökmek suretiyle serinledik.
- Festivalin girişinde ve çıkışında sıra beklememek yılın sürprizi. Geçtiğimiz yıllara göre çok rahat giriş ve çıkış yaptık.
- Hiç aç kalmadık denilebilir; çeşit çeşit pizzacıdan tavuk kanatçıya, çorbacıdan suşiye kadar her tadı denedik.
- Festival alanında hiç sözleşmeden LEVEL üyeleri aynı çatı altında birkaç kez tesadüfen buluşup saatlerce gölge alanlarda tünediler, Fırat halka karışıp toprağa bulandı, Eray kamerasıyla hiç beklemediğimiz anlarda çıkageldi.
- Festivalin en coşkulu seyircisi Vodafone FreeZone sahnesindeki Thievery Corporation'daydı. Konser sonunda seyircinin yoğun ısrarı üzerine iki şarkı daha seslendiren gruba, sahneye tırmanan çok sayıda bayan dinleyici danslarıyla eşlik etti.

17 Temmuz



▲ Athena

Türkiye'deki festivallerin ve Rock'n Coke'un en sevdiği yerli gruplardan biri olan Athena, Pazar gecesi konserleri öncesi ana sahnede yılların eskitemediği bütün şarkılarını tek tek söylerken herkesi geceye hazır konuma getirdi. Onca sıcağa ve onların bile çektiği susuzluğa rağmen inanılmaz bir kalabalık kendilerine eşlik etti ve şarkılar tek bir ağızdan söylendi. **Ayça**



▲ Skunk Anasie

Galiba en heyecanla beklediğim konser bu olduğundan, ana sahnenin en sert ve ses sisteminden bir kere bile rahatsız olmadığım konserini Skunk Anasie olarak hatırlıyorum. Skin'in muhteşem sesi, "stagedive" şovu ve herkesin merakla beklediği "Hedonism", "Because of You" ve "Charlie Big Potato" performansları sırasında halen iyi vokallerden biri olduğunu resmen kanıtlanmış oldu. Hiç bitsin istemedik, bitti ve Paolo Nutini'yi merakla beklemeye koyulduk. **Ayça**



▲ Paolo Nutini

Skunk Anasie sonrası, bir sonraki konserler için enerji toplayıp daha sakin bir moda geçmemizi sağlayan İskoçyalı şarkıcı, tek bir gitarla söylediği şarkılarının yanı sıra özellikle konserin sonlarına doğru "hadi bakalım, hareketlenin artık" dercesine tekrardan bağıra çağıra şarkılara eşlik etmemize vesile oldu. "Hem güzel adam, hem güzel müzik, hem güzel şarkı sözleri" deyinice aklımıza kazınan bir isim daha olmuş oldu böylece; bu kadar eğleneceğimizi beklemiyorduk açıkçası. **Ayça**



▲ Mogwai

Sağda solda okuduğum kadarıyla, çoğu Mogwai-sever popüler şarkıların çalınmadığından şikayetçi. Ben bu konuda bir yorum yapmayacağım çünkü "Mogwai olsun, çamurdan olsun" diyen taraftayım. Bilinen ve konserde çalınan şarkılar arasında; White Noise, I'm Jim Morrison, I'm Dead, Killing All the Flies, Auto Rock ve Hunted by a Freak vardı. Hepsi de mükemmeldi. Şarkıları üst üste dinlediğinizde transa geçmeniz mümkün değil. Haliyle, sonlara doğru iyice paralize olan bizler, görkemli Batcat finaliyle son darbeyi yedik. **Fırat**



▲ Travis

Bu adamların sahnedeki o samimi performansı, her saniye gülen yüzleri ve enerjileriyle kendilerini sevmeyenlerin bile yüzünü güldürdüler. "Side", "Writing to Reach You", "Love Will Come Through" ve akustik olarak sahne önüne gelip tek bir ağızdan söyledikleri "Flowers in the Window" dan sonra izleyenlerin aklından çıkmayacak bir konsere imza attılar. Sahneden inmeden önce bilin bakalım ne çalıyordu? Hepimizin neredeyse ezberlediği "Why Does It Always Rain on Me?... **Ayça**



▲ Moby

Sahneye çıktığı dakikadan itibaren bütün yorgun bünyelere yorgunluğunu unutturmuş ekip, Rock'n Coke'un tozlu dünyasından "Keşke hiç bitmeseydi..." diyerek gözümüz arkamızda ayrılmamıza sebep oldu. Bir ara bütün festival alanını disko kıvamına getiren Moby neler çalmadı ki... "Why Does My Heart Feel So Bad?", "Porcelain", "Lift Me Up" şarkılarının yanı sıra "Extreme Ways" ile beraber arka arkaya çaldığı "Bodyrock" ile orada sabaha kadar kalıp dans etmemizi sağlayabilirdi, çok rahat söylüyorum. **Ayça**



Onlara yuvanızı açın!

www.benisahiplen.com

İnsanların hayvanları sahiplenme sayısı ne kadar çok artıyorsa da, bakılmayıp sokağa atılan hayvanların sayısında da bir o kadar artış olduğu kesin... Kimisi kısırlaştırılmıyor, hastalık geçirdikten sonra bakmak zor geliyor, kimisi de daha hamileyken sokağa atılıyor ve sağlıksız ortamlarda üremeye devam ediyor. Belediyeler üzerine düşeni ne kadar yapıyor tartışılır fakat şu sıcak yaz günlerinde yemeksiz ve susuz kaldıkları kadar sevgi dolu bir yuvaya da hasretler. Benisahiplen.com diğer hayvan gönüllüleri siteleri ve barınaklarıyla beraber çalışıyor ve Türkiye'nin bütün illerinde sahipsiz hayvanlara yuva bulmayı amaçlıyor. Geçirdikleri zorlu koşullardan sonra hepsi sevgi dolu bir kucağ **■ Ayça Zaman**

Yozlaşmamış Kedi

Terry Pratchett

Madem minik dostlarımızdan bahsediyoruz, okurken yüzünüzde tebessüm bırakacak bir kitabı da sizinle paylaşmak olmazdı. Benim gibi dünya üzerindeki bütün kedileri aynı anda sevmek isteyen bir insansanız, çok eğleneceksiniz. Yazar T. Pratchett evimizde beslediğimiz lüks mamalara alıştırmış, pireleri

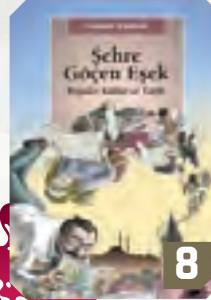


için üç ayda bir bakıma götürdüğümüz ve oyuncak fareler kovalayan ev kedilerimizin gerçek kediler olmadığını, hazır mamaların yarattığı mutantlar olduğunu savunuyor. Gerçek Kedi'nin tanımı ise "Gerçek Kedi Manifestosu" açıklamasına açığa kavuşuyor. Kedilerin hareketlerini, tepkilerini aslında demek istediklerini esprili bir dille inceleyen Pratchett'in "Yozlaşmamış Kedi" isimli kitabı İthaki Yayınları'ndan piyasaya çıktı bile! **■ Ayça Zaman**

Şehre Göçen Eşek

Levent Cantek

Zamanında Türkiye'de çizgi roman ve araştırmaları konusunda makaleler ele almış olan ve Karaoğlan'dan tutun da Gırgır ve Marko Paşa'ya kadar araştırmalar ve incelemeler yapmıştır. İş Şehre Göçen Eşek'e gelince Türkiye'deki mizahın gelişimi ve çizgi romanlar üzerine olan tüm birikimini çıkartmadan bir direniş adı altında



bizimle buluşturmaya karar veriyor. 1940 ve 1970'lerin popüler kültürünün örneklerini bir bir anlatıyor bize. Düşünün yani Nasreddin Hoca bile burada. 15 yıldır mizah, popüler kültür, şehirleşme, avamlık üzerine yazırları kaleme almış Levent Cantek'in Şehre Göçen Eşek isimi kitabını İletişim Yayınları etiketiyle sizi bekliyor. **■ Ayça Zaman**

Etkinlikler



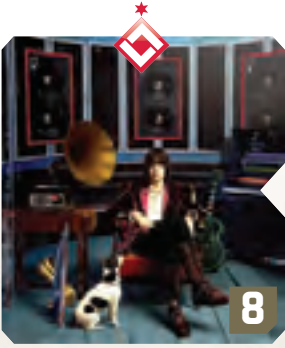
Paul Van Dyk

20 Ağustos

Trance, Electro ve Techno müziğin en başarılı DJ'lerinden biri olan Paul van Dyk, Adam & Eve Hotels'te tatil için şehri terk etmiş bütün müzikseverleri güney kıyılarında karşılamaya hazırlanıyor. Yakınıdaysanız ve elektronik müzik seviyorsanız, es geçmeyin.

Ayın diğer etkinlikleri

- 2, 9, 16, 23, 30 Ağustos: Troya / Gloria Aspendos Arena, Antalya
- 4 Ağustos: Maymunlar Cehennemi: Başlangıç / Turkcill Kuruçeşme Arena, İstanbul
- 5, 12, 19, 26 Ağustos: Anadolu Ateşi / Gloria Aspendos Arena, Antalya
- 8, 9 Ağustos: Venezuela Simon Bolivar Senfonik Orkestrası / Haliç Kongre Merkezi, İstanbul
- 12 Ağustos: Natasha Bacardi / Adam & Eve Hotels, Antalya
- 20 Ağustos: Paul Van Dyk / Adam & Eve Hotels, Antalya
- 21 Ağustos: Arabalar 2 / Turkcill Kuruçeşme Arena, İstanbul

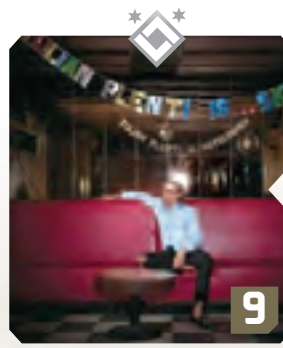


Julian Casablancas

Phrazes for the Young

Önemli grupların önde duran adamları, yani genelde solistleri, solo albüm üretme işine girer çoğu zaman. Bugün tanıtımını yapacağım iki albüm de bu şekilde yapmış çalışmalar. Julian Casablancas ki ünlü rock gruplarından The Strokes'un solistidir kendisi, 2009 tarihli bu çalışmasında sekiz şarkıya yer vermiş. Albüm geneline bakıldığında grubun sound'una benzeyen bir rock ve elektronik

altyapının hakimiyetinde ama daha özgür ve kişisel eklemelerin de olduğu görüldüğümüz bir çalışma çıkıyor karşımıza. Benim albümdeki favori şarkım "River of Brakelights" oldu. Sample davulları, synth'i, gitarı ve Julian Casablancas'ın kendine özel okuma şeklini bir arada beğenenler dinlemeli. ■



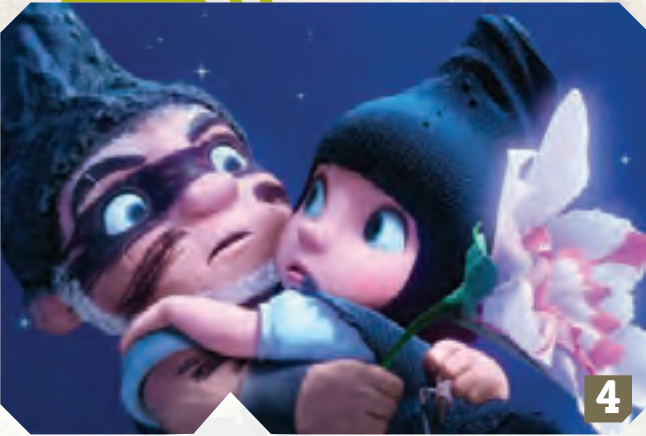
Julian Plenti

Julian Plenti is... Skyscraper

Bir Julian'dır gidiyorum bu son yazımda. Bu Julian da New York semalarından, geçtiğimiz aylarda Türkiye'de de konser veren Interpol'un solisti. (Gerçek adı Paul Julian Banks.) Banks de diyor ki kendimi tam olarak ifade ettiğim bir solo projem olsun; bence çok da iyi ediyor ve ortaya yine 2009'dan bu solo çalışma çıkıyor. Albüm benim çok beğendiğim Interpol'un

müziğinden pek bir şey çıkarmamış, üzerine Banks'ın kişisel eklemelerini almış ve ortaya özel bir çalışma çıkmış. Birçok yazımda belirttiğim gibi, New York havasını soluyan, çoklu kültürü eş zamanlı her öğün tüketen bir ortamda çok güzel işler çıkabiliyor doğrusu. Tavsiye ederim. ■

İyi müzik çevrenizde olsun... ■ Turgut Taneli



Türkiye'deki Adı Sevimli Cüceler: Cino ve Jülyet **Yapım** ABD & İngiltere **Süre** 84 dk **Yönetmen** Kelly Asbury

Gnomeo & Juliet

Her şey intikamla başlar...

Çocukken hiç "Sakin ha oyuncak bebeğine sarılıp uyuma, yoksa gece canlanıp sana zarar verebilir!" diye korkutulduğunuz ya da korkuttuğunuz oldu mu? Bazı larınızın "Evet!" dediğini iştir gibiyim. Hayal gücünün sınırı yoktur. Şimdi gözlerinizi kapatıp bahçenizi süsleyen minik biblolarınızı düşünün ve onların siz farkında olmadığınız anda canlandıklarını hayal edin. Walt Disney Pictures, William Shakespear'ın Romeo ve Jülyet adlı ölümsüz eserini, bahçe süsü olarak kullanılan cüce biblolarla harmanlamış. Maviler ve kırmızılar olarak ikiye ayrılan cüce grubu birbirine düşmandır. Aralarındaki husumet, sevimli bibloların çim biçme makinesiyle yaptıkları yarışta kırmızı bir cücenin hile yapmasıyla körüklenir. Cino ve Jülyet ise bu sevimli cücelerle yaşayan iki ayrı evin, iki ayrı bahçesinde, iki ayrı renkte, iki ayrı kaderin kurbanlarıdır. Cino, bir gece karşı bahçeye geçip gövde gösterisi yaparken tesadüf eseri Jülyet ile karşılaşır ve ikilinin aşkları böyle başlar. Ancak birbirinden hoşlanmayan ailelerden oldukları için diğer biblolardan habersizce gizli bahçede yaşadıkları aşklarını saklamak zorundadırlar. "Birlikte verdikleri bu mücadeleden ele ele çıkıp çıkamayacaklarını anlatan serüven küçükten büyüye herkesi büyüleyecek..." demek isterdim ama maalesef diyemiyorum. Hikayesi, Walt Disney Pictures gibi sayısız başarılı animasyona imza atan bir firma tarafından yazılmış olsa da bu kez geniş çapta kitleleri cezmetmeyi başaramıyor. Sıfır ila altı yaş aralığındaki küçük kardeşinizi, yeğeninizi ya da çocuğunuzu sevindirmek isterseniz, onu bu komik maceraya dahil edebilirsiniz ama ben yokum. ■ **Ahmet Özdemir**



Türkiye'deki Adı Felekten Bir Gece Daha **Yapım** ABD **Süre** 102 dk **Yönetmen** Todd Phillips **Oyuncular** Bradley Cooper, Zach Galifianakis

The Hangover Part II

Her şey intikamla başlar...

İlk filmiyle izleyenleri gülmekten kırıp geçiren The Hangover, devam filminde komediyi Tayland'a taşıyor. İlk filmin unutulmaz açılış sahnesinde evde bir panterle uyayan çilgin üçlünün macerası bu kez Doğu'da, hem de epey bir uzakta geçiyor. Sıkı arkadaşlardan dışı olan Stu, evlenmeye karar veriyor ve düğünü de Tayland'da yapacağı için en samimi arkadaşlarını Tayland'a uçurmak için ikna etmeye çalışıyor. Düğüne bir gün kala kafaları çekmeye çıkan kafadarların başına yine ilk filmdeki aynı gelir ve kendilerini kaybederler. Sabah nerede, nasıl uydıklarıından bihaber olarak, geçen gece sızmadan evvel ne olup bittiğini hatırlamaya çalışırlar. Berbat bir durumda oldukları yetmezmiş gibi bir de Stu'nun evleneceği kızın erkek kardeşi Teddy ortalarında yoktur. Hem Teddy'yi bulmak, hem de bu berbat durumdan kurtulmak için düğüne kadar kısa bir süreli olan matrik üçlü, olan biteni hatırlamaya çalışırken kendilerini fütursuzca komik olayların içinde bulurlar. İyi aile çocuğu modunda takılan yumuşak huylu Stu, müstakbel kayınbiraderini bulmak için hayatının macerasına atılır. Mamafih bu kez bu macera ilki kadar komik olmamış. The Hangover Part II, düğün olayı etrafında gelişmeye çalışırken ilk filmin devamı değil de gayri ihtiyari ilk filmin aynısı olmuş. Olayların akışının ilk filmle tipatip aynı sırada olması rahatsız edici. Ayrıca ilk filmdeki yaratıcılık ve heyecan, ikinci filmde yok denecek kadar az. İki sene evvel gördüğümüz öğeleri tekrar ısıtıp önümüze koymuşlar. Maalesef ikinci film ilkinin sırtını dayayarak aynı şeyleri izleyiciye yedirmeye çalışmış. Hollywood eskiden bu kadar tembel değildi; neler oluyor son zamanlarda, anlamak mümkün değil. ■ **Ahmet Özdemir**

BROW!

EMRAH GÜRKAN

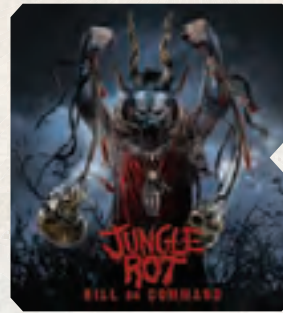


Captain America: The First Avenger Original Soundtrack

Captain America hayranlarının uzun zaman-
dır devam eden beklentileri sona ermek
üzere. Sonuncusu 1990 yılında olmak üzere
daha önce üç kez sinemaya aktarılan Captain
America, Eylül ayında ilk kez böylesine büyük bir
yapımla sevenlerinin karşısına çıkacak.

Joe Johnston tarafından çekilen Captain

America: The First Avenger'ın müzik albümü ise filmde önce yayınlandı. Albümün
altında Alan Silvestri'nin imzası var. Amerikalı müzisyen, hatırlanacağı gibi Forrest
Gump ve The Polar Express filmleriyle iki kez Oscar ödülünü de kazanmayı başarmıştı.
Albümü oldukça beğendiğimi söylemeliyim. 27 şarkılı çalışmanın Captain America'ya
yakıştığını düşünüyorum. Her ne kadar filme uyumunu görmeden şarkılar hakkında
net bir yorum yapmasam da aldığım ilk izlenimin olumlu olduğunu söyleyebilirim. ■



Jungle Rot Kill on Command

Amerikalı Death Metal grubu Jungle Rot,
2006'dan bu yana radarımda olan bir
grup. Old School Death Metal tarzının sadık
temsilcilerinden biri olan Jungle Rot, 2009
çıkışlı What Horrors Await ile kariyerinin en
üst noktasına çıkmıştı. Grup iki yıl aradan
sonra bu kez Kill on Command ile hayran-
larının karşısına çıkıyor. Kill on Command
için söyleyebileceğim ilk şey, asla bir What

Horrors Await olmadığı. Kesinlikle kötü bir albüm değil ama What Horrors Await ile
çita öylesine yükselmişti ki insan ister istemez gruptan daha iyi bir şey bekliyor. Bu
arada grubun bu albüm için piyasanın tanınan plak şirketlerinden biri olan Victory
Records ile anlaşmış ve bu anlaşmanın, grubu önümüzdeki dönemde çok daha
ön plana çıkaracağını da söyleyelim. Their Finest Hour, Blood Ties, I Predict a Riot
ve Demoralized sevdiğim şarkılar oldu. ■



Portal 2 Songs to Test By Volume 2

Dünya çapında üç milyon adet orijinal
kopya satarak büyük bir satış başarısı
sergileyen Portal 2, son dönemin en popüler
oyunlarından biri. Milyonları ekran başına
kilitleyen oyunun ikinci müzik albümü de
yayımlandı. Albümün yapımcısı, son dönemin
dikkat çeken müzisyenlerden biri olan Mike
Morasky. Team Fortress 2, Left 4 Dead ve Left
4 Dead 2 gibi oyunların müzikleriyle tanınan

Morasky, Mayıs sonunda yayınlanan Songs to Test By Volume 1'in ardından yine
güzel bir işe imza atmış.

Bir saat iki dakikalık albüm, oyunun tutkunları için kaçınılmaz olacak bir fırsat.
Elektronik müzik tabanlı albümün üçüncüsünün de yakında yayınlanması bekleniyor.
Oyunun yapımcısı Valve'in, tüm albümleri oyun severlerin ücretsiz olarak indirebil-
mesi için internet sitesine koyduğunu da unutmadan ekleyelim. ■



Six Feet Under Wake the Night! Live in Germany

Geçen ay en çok izlediğim konser
DVD'si, Six Feet Under'ın Wake the
Night! Live in Germany'si oldu. Benim
gibi sıkı bir Chris Barnes hayranıysanız,
kaçırmamanızı özellikle tavsiye ederim.
Metal tarihinin gelmiş geçmiş en hastalıklı
adamlarından biri olan Barnes'ın muh-
teşem performansı DVD'ye damgasını
vurmuş resmen. Konser, Almanya'da 2009

tarihli Party San Open Air festivalinde kaydedilmiş. 17 şarkılı konserin en vu-
rucu yanlarından biri ise grubun neredeyse tamamen eski şarkılara yüklenmiş
olması zira benim gibi birçok hayran, son iki albümden pek hoşnut değil. No
Warning Shot ile başlayan ve Beneath a Black Sky ile son bulan konserde Chris
Baba'nın seyirciyle iletişiminin de genç müzisyenlere adeta ders verecek kadar
iyi olduğunu söylemeliyim. ■

Robotto

Bu ayın konusunu direkt olarak Transformers filmi yüzünden seçtim, sizden saklayacak değilim. Filmi IMAX farkıyla izledim ve her ne kadar üçüncü boyuta dair çok az şey görsem de o kadar büyük ekranda böylesine büyük bir aksiyonu izlemek çok keyifliydi.

Transformers'dan hemen önce de üç bölümlük bir animeyi, Mazinkaizer'i izlemiştim. Görüp göreceğiniz en gaz animelerden bir tanesi Mazinkaizer ve izlenmeyi sonun kadar hak ediyor.

Tabii ki konuyla alakalı olması açısından yine çizgi-roman arayışına girdim ve yine sonuç hüsrana döndü. Bir ara "eskilerden bir çizgi-roman mı yazsam" dedim, mesela Rom nasıl olur diye düşündüm ama bunu hatırlayacak biri var mıdır, hatırlasa bile nereden ulaşır diye düşünürken vaz-geçtim. Onun yerine Meriç, izlediği bir Japon dizisini konu etti buraya. Bakalım elimizde hangi mecha'lar, robotlar, transformatörler varmış... ■ Tuna Şentuna



Anime

Mazinkaizer SKL

1972'de yayımlanan Mazing Z adlı mangadan esinlenerek hazırlanan ve 2001 yılında altı bölüm olarak yayımlanan bir anime Mazinkaizer ama ben size bunu anlatmayacağım. 2001 çok geride kaldı ve bizi şu an ilgilendirmiyor. Benim bahsedeceğim üç bölümlük Mazinkaizer SKL, 2011 yapımı ve son derece kaliteli bir görseleliğe sahip.

Bir hapisane olan Machine Island, güvenliğinin sağlanması için kocaman bir perdeyle sarılmış durumda. Ne var ki bu mekanik perde, 66 saat sonra patlayacak ve beraberinde tüm dünyayı da götürülecek. Asıl sorun bu gibi gözükse de birtakım güçler bu adanın hakimiyeti için birbirleriyle savaşta vermektedir. Ada yeraltı zenginlikleri açısından çok bereketli ve büyük robotlara sahip güçler bu adayı ele geçirmek istiyor. Bir tanesi adayı koruyor, bir tanesi adaya savaş açıyor ve bir tanesi de perdenin patlamasını önlemeye çalışıyor. Tüm bunların ortasına da Mazing robotlarının en güçlüsünü, Mazinkaizer'i kullanan Ken ve Ryo düşüyor... (Ken ve Ryu benzerliği?)

Mazinkaizer inanılmaz bir robot. İki tane pilot tarafından kullanılıyor ve iki pilotun savaşma tekniği birbirinden farklı. Bir tanesi kılıçla savaşıyor, diğeri robotun otomatik tabancalarını kullanarak birçok robotu aynı anda temizliyor. (Oyun anlatıyordum gibi hissediyordum şu an.)

Üç bölümlük bir seri olduğu için animede boş kısımlar yok denecek kadar az. Hep bir aksiyon, hep abartılı hareketler, hep sıkı metal müzikler... Bu animede derinlik aramak yasak. Üç bölümü bir buçuk saatte izleyeceksiniz, gaza geleceksiniz ve bitecek. Size tavsiyem bu animenin HD versiyonunu izlemeniz; çünkü aksiyon gerçekten çok kaliteli. Anlatırken bile gaza geldim; bir daha izleyeyim barı... ■ Tuna Şentuna

Dizi

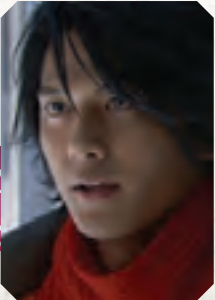
Zettai Kareshi

Kızımızın adı Isawa Riko. Kendisi son derece uysal, çalışkan, eh bir miktar da saf bir kızcağız. En büyük problemi erkek arkadaş bulamaması. Birinden hoşlanıyor ama adam ondan hoşlanmıyor. Barın birinde ümitsizliğe düşmüşken Kronos Heaven adlı bir şirkette çalıştığı söylenen bir adam, hayalindeki erkek arkadaş yaratabileceğini söyleyip ona bir kart veriyor. Kızcağız bunu pek de ciddiye almadan gidiyor Kronos Heaven'a. Sonrası bir garip aşk hikayesi...

Kronos Heaven, mükemmel erkek arkadaş kavramını bir robotun bünyesinde birleştirmeyi başarmış bir şirket. Robot erkek arkadaşın adı Night Tenjo. Kesinlikle süper yakışıklı, kız arkadaşını koşulsuz seven, ona sadakatle bağlı, bir dediğini iki etmeyen mükemmel erkek kendisi; Riko'nun tam da ihtiyacı olan şey yani. Ama Riko'nun bu konuda biraz kafası karışık; çünkü işin içinde çalıştığı şirketin patronu süper yakışıklı ve süper karizmatik Asamoto Soshi de var... Zor bir denklem.

Robot bir erkek arkadaş, yakışıklı bir patron, bitmek tükenmek bilmeyen iş temposu arasında ne yapacağını şaşırarak üzerine komik, romantik ve çok eğlenceli bir dizi Zettai Kareshi. Mangasından biraz farklı olsa da insanı o eğlenceli ortamına çekiyor ilk bölümden itibaren. "Robottan da sevgili mi olurmuş?!" demeyip izlenmesi gereken, en sonunda da "Zaten böyle bir şeyi yapsa yapsa Japonlar yapar bea!" dedirten, mükemmel bir komedi; şiddetle tavsiye ederim.

■ Meriç Erbay



Film

Transformers: Dark of the Moon

İlk film harikaydı. İkinci filmse -bana göre- iyi değildi. Aksiyon bir garipti, robotlar nedense kameranın hemen önünde dönüşüyordu ve sadece birtakım metal parçalarını dönüp şekil değiştirdiğini görüyorduk... Üçüncü filmin fragmanları internette kendine yer edindiğindeyse çok iyi bir yapımın geliyor olduğunu anladım ve filmi izledikten sonra da bu görüşüm değişmedi.

Filmde neler olduğuna bir bakalım. Öncelikle Megan Fox yok, onun yerine 87'li güzel bir kız, Rosie Huntington-Whiteley filmin kahramanı olan tıflı Shia'nın (Arkadaşımızdır.) kız arkadaşı rolünde karşımıza çıkıyor. Megan Fox'a film bir yerinde laf da atılmıyor değil...

Transformers artık Amerikan Ordusu için çalışan birkaç robotu temsil ediyor. Decepticon'ların dönme ihtimaline karşı, dönenecek bir evleri de olmadığı için dünyada gizli bir şekilde varlıklarını sürdürüyor ve Decepticon'lar bir şekilde geri dönüyor. Buna Autobot'lar da kendi elleriyle yardım etmiyor değil... (Şok!)

Filmin birkaç önemli noktası olduğu için konuyu daha fazla anlatıp "spoiler" vermeyeceğim. Onun yerine size aksiyondan bahsedeyim. Aksiyon yine çok iyi, görsellik çok feci

bir boyuta ulaşmış. Artık bilgisayarların gerçek görüntüler üzerindeki etkileri korkutucu bir seviyeye ulaşmış durumda. Ne gerçek, ne bilgisayar eklentisi, anlamının imkanı yok. Filmin bir yerinde bir binanın Decepticon'lar tarafından yerle bir edildiği var ki bu sahneyi nasıl yaptıklarını hala anlayabilmiş değilim. (2012'ye de inanamamıştım zaten.)

Film hakkındaki tek eleştirim, Optimus Prime'in çok geri plana atılmış olması. Bir yerde iplere takılıyor ve kalıyor, bir yerde uçayım diyor olmuyor, dövüşmek için geç kalıyor... Optimus'un kahraman olması gerekirken, başka herkes kahraman olmuş. Filmi Blu-ray'ı çıktığında mutlaka edinmelisiniz. (DVD dememem dikkatinizi çekmeli.) ■ Tuna Şentuna



ROCKO @

PSİKIYATR

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRUM"



DEAD BLOCK

Yemekler konusunda çok seçici biriyimdir. Öyle her yemeği yemem, hele ki her et yemeğini de yemem. Bir kere et iyi pişmiş olacak, yağsız olacak. Ben ince eleyip sık dokurken bazı arkadaşlarım da her türlü eti yiyorlar, maşallah. Mesela, mesela bir tanesi var, her eti yiyor. Yağlı, yağsız, but, kanat, göğüs, beyin. Evet evet, beyin de yiyor; hatta geçe...n gün gördüm, toplamış bir grup arkadaşını da yanına, topluca yemeğe gidiyorlardı. Afiyet olsun.

HARRY POTTER 7:

PART 2

Defalarca uyardım, yapma dedim, etme dedim, bula...şma dedim ama... Ama dinletemedim doktor. Daha küçük yaşta, ufak bir çocukken onu bu bataktan kurtarmaya, ona tertemiz bir hayat kurmaya ant içtim, yardım elimi uzatmadım ama beni tersledi, teklifimi geri çevirdi, tüm o şımarıklığıyla beni reddetti. Eminim şimdi pişim...andır düştüğü halden, içinde bulunduğu durumdan. Sen de bana yardım et, kurtar beni doktor. Sıkıldım...

NINJAMURAI

Sana eski bir dostum olan Takezou dan bahsetmiş miydin doktor? Aynı anaokulunda okuduk kendisiyle, sonra büyüdük, aynı ortamlara aktık, yaş ilerledi, iş gücü sahibi olduk. Aslında sadece ben oldum, o olmadı. Hep tembeldi, hiç çalışmazdı, haliyle iş de bulamadı. Sonra ninja olmaya karar verdi, Uzak Doğu'ya gitti, eğitim aldı o kadar ama tın, olmadı. Daha sonra da samuray olmak istedi, yine olmadı. Bir de küstük zaten, umurumda değil artık.

STAR RAIDERS

Şehrin gürültüsünden, patirtisından, kao...tik ortamından uzaklaşmak istedim. Bunu nasıl başaracağımı düşündüm, düşündüm ve en sonunda kendimi çayıra çimene attım doktor. O kadar güzel başladı ki her şey, o kadar sakindi ki her yer... Akşam oldu, gökyüzünde yıldızlar belirdi, huzur içinde yıldızları seyre daldım ama ne olduysa candan sonra oldu, bir anda etrafı gemiler sardı, birbirine ateş eden gemiler, huzurumu kaçıran gemiler!

ŞİKAYETLER

- Dead Block
- Harry Potter 7: Part 2
- Ninjamurai
- Star Raiders

Not: Kene ısırması, tedavisi imkansız.



Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

100

Kolay gibi gözükür bir şeye bağlanmak ama aslında zor olandır devam etmek... (Yeğen.)

O kadar çok değişken vardır ki çünkü... İnsanlarla iyi anlaşmanız gerekir. Anlaşamazsanız, dayanamazsınız, bırakırsınız. İşin ucunda para vardır. Para sizi tatmin etmez, söylenirsiniz, çeker gidersiniz. Başkası sizden daha az iş yapıp daha fazla para kazanıyordur, çekemezsiniz, ayrılırsınız. Yaptığınız iş sizi tatmin etmez, gelecek göremezsiniz, sıkılırsınız, dünyaya bakış açınız değişir, arkanızdan kuyunuzu kazarlar... Her şey olabilir ve hepsinin arkasında da size mantıklı gelen bir neden vardır. İşte bu yüzden zordur devam etmek.

Şimdi başlığa bakın. 100 yazıyor. 100'ün anlamı benim için biraz büyük. Gelişimi elbette hissediyordum fakat bu ay, yepyeni bir klasör açınca yüzüme çarptı; hatta bu ay bambaşka bir konudan bahsecektim burada fakat "100" daha ağır adımlarla

çıkageldi.

Ne olduğunu anladığınızı düşünüyorum; LEVEL'da tam 100 sayıdır yazmaktayım. Bir yılda kaç sayı çıkıyor? 12. Yani sekiz yılı aşkın süredir LEVEL'da yazarlık yapıyorum. "Oha!" dersem kusura bakmayın zira gerçekten, bu kadar yıldır burada olduğumun farkında değildim.

LEVEL hayatımın gerçek anlamda bir parçası. Öyle ki dergiye iş yapmadığım zamanlar, evde ne yapacağımı şaşıyorum. "Gelecek ayın yazılarını mı sarılsam hemen?" diyorum ama hiç dinlenmediğimim farkına varıp başka bir aktiviteye yöneliyorum.

Daha önce de söylemiştim, "oyun oynamak" benim için bir iş ve ortamları bu yüzden terk etmişliğim pek fazladır. Tüm arkadaşlarım bilir ki benim hayatım iki bölümden oluşur: "Dergi dönemi" ve "dergi dönemi olmayan o kısa süre". İsyen edenler çok ve zaten bu gruba ben de dahil

oluyorum zaman zaman...

100 sayı boyunca neler yapmışım... Yüz binlerce yazı yazmışım, bu çok net. Bazıları iyi olmuş, bazıları bana "Tekrar yaz." diye geri dönmüş. Bazılarında standart oyun incelemesinden uzaklaşmak için farklı formüller denemişim. 100 sayı diyorum; sekiz yıl. Hangi biriniz bu kadar sene aynı işi yapsa ve içinde yaratıcılık olması gerekse yeni bir şeyler denemek istemez? Bazen görüyorum, "Oyunu anlatmamış, hikaye yazmış ya!" diyorlar orada burada... Dergi önünüze gelmeden önce, oyunun incelemesi tonlarca sitede zaten yapılıyor, değil mi? Aynı bilgileri dergiden de okumak ne kadar eğlenceli olabilir? Zaten okumuşsunuz ayın ortasında; 15 gün sonra dergide ben de aynılarını yazsam, ne anlamı var? Bu yüzden eğlenceli bir üslup kullanırım, bu yüzden farklı şeyler yapmak isterim. Ne var ki asla oyunu anlatmazlık etmem. Alt metinlerle süslemek isterim, dilini akıcı yaparım, bilgileri araya sıkıştırırım. Devir iletişim ve bilgi çağı; artık ayakta kalmak için farklı şekillerde özel olmak gerekiyor.

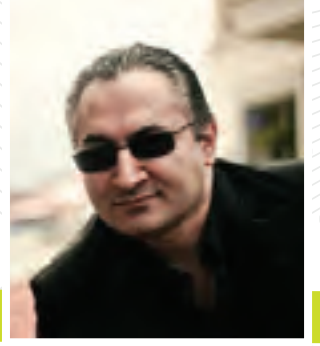
100 sayı diyorduk... Bu süre boyunca birçok farklı insanla tanıştım. Dergiye girip çıkanlar, siz okurlar, fuarlarda tanıştığım arkadaşlar, bana e-posta atarak ismen hatırımda yer edenler ve niceleri...

Şuna inanır mısınız, bilmiyorum; ilk defa bir dergiye yazı yazıp o dergiye aldığım zamanla, şu anki heyecanım arasında çok az fark var. Hala dergi elime geldiğinde her şeyi bırakıp sayfaları tek tek çeviriyorum, hala kendi yazılarımı gördüğümde, "Vay, bunun sayfası güzel olmuş." diyorum ve hala aynı heyecanla, derginin yeni sayısına ulaşmayı bekliyorum.

Gerçek bağımlılık bu bana sorarsanız. Dergi beni zengin etmiyor; sakın öyle düşünmeyin. Her ay sayfalarca yazı yazmak da hiç kolay değil, herkes bu tempoya ayak uyduramaz. İşte bu yüzden devam etmek zor diyorum; bu yüzden yazar olmak isteyen arkadaşlara, "Bu işi sevmelisiniz ve bıkmamalısınız" diye öğüt veriyorum.

LEVEL'daki 100. yaşımı kutlarken, bugüne dek yazılarımı okuyan, destek veren, yapıcı eleştirileriyle daha iyi yazmamı sağlayan, bana e-postalarıyla ulaşan siz değerli LEVEL okurlarına ve elbette ki tüm dergi ekibine teşekkür ederim. Şimdi izninizle ağlayacağım; kendimi ödül alan sinema oyuncusu gibi hissettim! 200. sayıda görüşmek üzere... ("Gençlerin önünü aç!" mı dedi birisi?) ■





Author

cem@level.com.tr

Cem Şancı

Deus Ex: Human Revolution'ı Atlamayın

Ağustos ayında, uzun süredir beklediğimiz bir oyun piyasaya çıkıyor. Deus Ex: Human Revolution. 2000 yılında oynadığımız ilk Deus Ex'in önemini farkında olmayan genç oyuncular için serinin bu yeni oyunu çok dikkat çekmemiş olabilir. Gerçi oyunun duyuruları internette etkileyici, aksiyon dolu videolarla yapılıyor ama çoğu genç oyuncu için bu videoların, yeni bir aksiyon oyununun reklamları olarak algılandığını düşünüyorum.

Oysa Deus Ex ismi oyun dünyasında çok önemli bir yere sahip. 2000 yılında, FPS türü oyunlar, elinize silah alıp dümdüz bir çizgide ilerleyerek karşınıza çıkan düşmanlara ateş ettiğiniz bir sıradanlığa sahipken, Deus Ex, oyun yapımcılarının ancak 10 sene sonra ulaşabileceği bir içerik derinliğini, daha 2000 yılında yakalamıştı.

Güçlü senaryoyu bir yana bırakın, oyunun teknik yapısı, hızlı bir 3D aksiyon oyununun içine çok derin RPG öğelerini katabilmesi, etkileşebildiğiniz onca nesne, karakter, aldığınız kararların oyuna etkisi hepimizi çok etkilemişti.

Grafiklerin "eski" görünmesine aldırmasanız, oyunu bugün bile oynayıp keyif alabilirsiniz. İlk Deus Ex öyle güçlü bir oyundu.

Yıllar sonra, ilk oyunun başarısından nermalanmak için ikinci bir oyun daha denediler ama çok zor oynanan, karmaşık, anlaşılması zor bu ikinci oyun büyük hayal kırıklığı yarattı. Ve şimdi Deus Ex hayranları, üçüncü oyundan çok umutlu ki videolardan, röportajlardan anladığım kadarıyla yapımcılar da ikinci oyunda yapılan hatalardan ders almış ve üçüncü oyunda eski başarıyı yakalamak için neler yapmaları gerektiğini anlamış görünüyorlar.

Yeni oyunda, ilk oyunun insanları etkileyen özellikleri yeniden yorumlanmış, oyuncuya görevleri dilediği biçimde bitirebileceği seçenekler sunulmuş. Oyunun detaylı incelemesini LEVEL mutlaka yapacaktır ama oyun çıkmadan önce genç okurlarımız için ben de oyunun önemini hatırlatmak istedim. Deus Ex gibi oyunlar başarılı oldukça, oyun yapımcıları da dümdüz ilerleyen sığ oyunlardan vazgeçip daha derin içerikli oyunlara yöneliyorlar. S.T.A.L.K.E.R.'in beklenmeyen başarısı, Bioshock'ın herkesi kendine bağlayan

yapısı, Fallout'un içi boş bir balon çıkmayıp milyonları kendine çekmesi sonucunda oyun yapımcılarının bu gerçeği her gün daha çok fark ettiklerini anlıyorum. Artık sadece sağa sola cııııv cııııv ateş edilen renkli çocuk oyunları değil, her biri sinema filmi kalitesinde ve sanat eseri kıvamında derin içerikli bilgisayar oyunları da çok satıyor, çok seviliyor.

23 Ağustos'ta piyasaya çıkması planlanan Deus Ex de, oyun yapımcılarının bu direnç noktasını test edecekleri bir oyun olacak. Oyun eğer güzel bir başarı yakalarsa, pek çok oyun yapımcısının Deus Ex, Sytem Shock, S.T.A.L.K.E.R., Bioshock, Fallout gibi kaliteli RPG-aksiyon oyunlarına yöneleceğini tahmin ediyorum. ■





Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Bir Sonraki Dünya

Bildiğim Gerçekteki Varoluş

Derinlerde, hem de çok derinlerde... Seslerin bile bozmadığı bir gürültü vardı içinde. Öylesine kavramışlardı ki onu, bazen sürekli uyanıyordu farkında olmadığı rüyasından. Sesinin tınısı, her şeyi yeniden başlatmaya yetiyor diye düşündü.

Yemyeşildi uyandığı yatağı, hüzünden çok uzak, daha önce görmediği bir ormanın içerisindeydi belki de. Rüya ya da kimsenin uyandırmasını istemediği, karlarla kaplı dağlara bakan bir ovada. Ağaçtan yapılmış evler vardı hemen yakınında; kimsenin gidemediği. Attığı her adımda farklı bir dünyaya gitti sanki.

Gözyaşlarının yükseldiğini gördü yerden, yağmurdan arta kalan ufak birikintilerdi belki de ama tek bir amacı vardı: Başladıkları yere dönmek.

Tek bir farkla; o dönmek istemiyordu, yağmak istemiyordu bir kez daha aynı yere, aynı şekilde. Mutluluk, ağaçların arkasındaki bir diyardan çıktı kulağına çalınan güzel müzikle birlikte. O kadar uzaktaydı ki gitmek istediği yer, ancak bu kadar mutlu olabilirdi içerisinde geçeceği kırların. Her adımında daha da uzağa gidecekti güneşin kimselere göstermediği şehir. Uzaklık değildi aklındaki, daha önce yaşadığı yetişme korkusunun yoksunluğu, rahatlığı her yanını saran.

O kadar güzel bir müziki ki içinden geçtiği, ormanlar mı ağaçlara fısıldıyordu, yoksa ağaçlar mı ormanlara? Kimdi bu sesin sahibi, bir anda esen rüzgarın içerisindeki? İlerlemek istedi ısrarla, kaçan damlalara engel olmadan, kendi yağmurunun peşinden gitti dağların yamacına. Uzaktaydı şehir, evet, uzakta uzanan vadiler arasında gibiydi sanki buraya düşerken gördüğü.

Düşmekti belki yaşadığı ama danstı onu olduğu yerden kaldıran. Keman seslerinin arasında kayboldu bir anda, içerisine girdiği bu girdapta. Kuşların müziği onu sarı bir anda; sapa sardı her yanını bitmeyen bir müzikle, bitmesini istemediği bir müzikle.

Gelmeyi hiç ummadığı bir anda vardı şehir, ağaçtan yapılmış bu şehir. Kendisi gibiydi her şey, hayal ettiği gibi, dokunulmamış; her köşesinde bir değirmenin su getirip götürdüğü gelecekteki umutlar için birbiri ardına.

Derinlerde, hem de çok derinlerde... Kalbinin bilmediği bir köşesindeydi aslında hep onunla varolan. Daha önce görmediği seslerdi içerisinde kaybolduğu sadece. Nerede olduğunun bir önemi yoktu aslında, kapatması gereken gözlerinin dışında.

Tek bir damlayla uyandığı yatağından, sadece aşağıya bakmak için uzandığı başucundan düştü bulutlara. Artık biliyordu, o da tekrardan yağacak hayallerine bir kez daha, tıpkı her bir damla gibi yeşil kırlara. Her seferinde bir kez daha kendisi olarak, belki de bu sefer yalnız olmayacaktı karlı dağlardaki tek bir ağaç gibi. Umutları cevap bulacaktı o ses tarafından, kim bilir, belki de bitecekti geriye kalan tek hasreti, bitecekti bir kış boyunca süren uykusu; bir tek o biliyordu her şeyin ve hiçliğin başladığı yeri. Ve gözlerini kapadı, yavaşça; gidemediği yerleri görmek için... ■



Who Wants Some?!

tan@level.com.tr

Nurettin Tan

Kayıp Çocuklar Şehri: Bölüm 1

En son hatırladığı şey haftalık toplantı notlarını geç saatlere kadar gözden geçirdikten sonra arabayla avukatlık bürosundan ayrıldığıydı. Kafasını toplamak için gözlerini sıkıca yumdu, zihnini biraz daha zorladı. Hayır... En son hatırladığı şey bürodan evine giderken gökyüzündeki bulutlar yere inmiş gibi yolun boylu boyunca yoğun sis tabakasıyla kaplandığı idi.

Tekrar gözlerini kapattı ve açtı. Gözünün önündeki görüntü gitmiyordu... Sirt üstü yere yatmış garip gökyüzüne baktı. Kızıl çalan ürkütücü rengi ile pırıltılarıyla göz kırpan yıldızları içinde saklayan garip gökyüzü sonsuzluğa uzanır gibi tepesinde duruyordu. Rüya görmediğini anladığı anda gerçeğin farkına vardı. Kaza yapmıştı. Anlık bir korku ile ellerini, kollarını ve hatta ayaklarını artık hareket ettiremeyecekmiş gibi hissetti. Kötü bir kaza yapıp, hayatının sonuna kadar sakat kalacaktı. Fakat düşüncelerinin aksini ispatlamak istemiş gibi kolları emirlerine yanıt verdi ve olduğu yerde doğrulması için destek oldu. Eli toprağa değince yapış yapış nemli olduğunu fark etti. Elbiseleri de donuna kadar ıslanmış olmalıydı. Daha fazla ıslanmamak için doğrulmaya çalışırken her an vücudundaki kötü bir

kırgın feci şekilde acı vermesini bekledi. Beklentisi gene gerçekleşmedi ve gayet sağlıklı bir sporcu gibi ayağa kaldı. Merakla etrafına bakındı, çevrede tek tük ağaçlar ve onların arkasında yükselen apartmanlar vardı. Aynı gökyüzünün kızılı gibi havanın içi de pas taneleri uçuşur gibi kahverengiyeye çalıyor. Kol yenini ağzına götürerek ne olduğu belirsiz bu pis havayı solumamaya çalıştı. Etrafını dikkatle inceledi ama beklediği gibi arabasının enkazına da rastlamadı. Geldiği yol burası değildi, geldiği yol üzerinde böyle bir yer de yoktu. Hatta dünya üzerinde havanın kızıla çaldığı bir günü de yaşamamıştı. Kesin bir kararla bunun rüyadan başka bir şey olmadığını anladı. Muhtemelen rapor dağları arasında başını masaya koyup ağzından salya akıtarak uykuya dalmıştı. Tırnaklarını etine kısıkaç bir kızın arkadaşını çimdiklemediği gibi geçirdi. Canını istediğinden fazla yakmasına rağmen gözlerini ofiste açmamıştı. Halen burada çimdiklemeden kızarmış kolu ile ayakta duruyordu. Bunlar gerçek olduğuna göre belki de kaza geçirmiş, çaresiz şekilde kendinden geçmişken soyulup bir kenara atılmıştı. Cep telefonunu çıkartıp polisi aramaya çalıştığı anda telefonun ekranında

garip düz çizgiler olduğunu ve çalışmadığını fark etti. Telefonu halen üzerinde olduğuna göre soyulmamıştı, herhangi bir ağrı hissetmediğine göre tecavüze de uğramamıştı. Fakat nereyedeydi? Başında şiddetli bir ağrı ile tek tük ağaçların ardında yükselen apartmanlara doğru yürümeye başladı. Apartman varsa ona yardım edecek birileri de mutlaka olmalıydı.

Kravatı yağlı ilmek gibi boynunu sıkıkmaya başlarken gevşetip rahat bir nefes aldı. Tedbirli adımlarla ağaçların rastgele sıralandığı alana girdi. Dışarıdan az gibi görünen ağaçlar içlerine doğru girdikçe etrafını sarıyormuş gibi çoğalmaya başlamışlardı. Birkaç Çınar ve Dişbudak gözüne çarptı geri kalanları tanıyacak kadar doğa ile ilgilenen bir adam değildi. Doğrusu teknoloji bağımlısı bir adamdı ve şu an teknolojinin yardımına sarılabileceği tek araç olan cep telefonu anlamadığı bir nedenden çalışmıyordu. Ağaçların türlerini pek tanımıyor olabilirdi ama dallarının ve gövdelerinin olağan dışı inceliğini, kabuğunun griye çalan rengini fark etmek için uzman bir çevrebilimci olmasına gerek yoktu. Önündeki sahne ucuz bir korku filminden farksızdı. ■



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

"Kusursuz Hibrit" insanlığın devrimini şekillendirmek için geri dönüyor.

LEVEL 176

1 EYLÜL'DE PİYASADA



İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.



ÇİNCE Dil Eğitimi & KISA FİLM Atölyesi

herkese HEDİYE



Dijital Dergi Aboneliği için:

www.eMecmua.com

www.chip.com.tr

TAM SÜRÜM oyunlar ve yazılımlar

AĞUSTOS sayısı bayilerde kaçırmayın!



T20 Maxiphone.



MAXIMUM İNTERNET

Rehber Plus'la Facebook, Twitter ve diğer tüm internet hesaplarınız aynı anda tek ekranda bir arada.

MAXIMUM TEKNOLOJİ

Cep-T Cüzdan'la kolay ve hızlı alışveriş.

MAXIMUM EKCRAN

Dokunmatik, 3,5 inç büyük ekranda canlı renkler.

MINIMUM FİYAT



TURKCELL

Kalite herkesin hakkı



T20'yi daha yakından tanıyın.

Bu kampanya 15 Temmuz -31 Ağustos 2011 tarihleri arasında geçerlidir. Kampanyadan 12 aydan uzun süreli faturalı hat sahibi bireysel aboneler Turkcell T20 teklifinden, son 6 ay fatura toplamı 170 TL ve üzeri olması kaydıyla yararlanabilmekte ve mobil iletişim faturasına yansıtılması suretiyle ödeme yapabilmektedirler. HaydiGel Tarifesi Büyük Paket, Hersey Dahil Paket aboneleri sadece kredi kartıyla ödeyerek katılabilirler. Bu aboneler, mobil iletişim faturasına yansıtılması suretiyle kampanyadan yararlanamazlar. İki teklifte de, ilk 12 ay anlaşmalı kredi kartıyla tahsilat gerçekleştirilecek, sonrasında paket ücretleri faturada yer alacaktır. Yararlanan abonelere üç ay yurtdışında geçerli aylık ücretsiz 250 MB internet sunulacaktır. Dördüncü aydan itibaren Full Paket, Gold Plus Paket ve Hersey Dahil Paket hariç, kalan diğer hatlara otomatik olarak % 50 indirimli 7 TL/ay paket bedeli olan 250 MB internet paketi tanımlanacaktır. Tanımlanan paketin ilk ayı ücretsiz, takip eden üç ay ücretlidir. İlgili ücret üç ay boyunca % 50 indirimli yansıtıldıktan sonra, 250 MB paket kontratsız standart ücretten otomatik olarak devam edecektir. Dileyen aboneler tanımlanan % 50 indirimli 250 MB internet paketini SMS'le iptal edebilirler. Bunun için IPTAL DATA 250 yazıp 2222'ye SMS gönderilmesi yeterlidir. 250 MB'yi aşan aylık kullanımlar KDV ve ÖV dahil 0,000049 TL/KB paket aşım ücreti üzerinden ücretlendirilir. Kazanılan ücretsiz internet hakları transfer edilemez, bir sonraki aya devretmez. İlgili internet paketleri sadece yurtdışında geçerlidir. Bir abone aynı anda en fazla 2 adet, hat bazında aynı anda en fazla 1 adet cihazlı tekliften yararlanabilir ve en fazla iki kere kampanyayı iptal etme hakkına sahip olur. Taahhütnamede belirtilen yükümlülüklere kısmen veya tamamen uyulmaması durumunda ve/veya seçilen kampanyanın süresi sona ermeden kampanyadan ayrılmak istenmesi durumunda ve/veya taahhütnamede belirtilen her bir mobil hattı başka bir mobil operatöre tasıdığı durumda, söz konusu ayrılmışlığı gerçekleştirildiği aydan itibaren taahhüt süresi bitimine kadar ödenmesi gereken vergiler dahil kalan cihaz taksitleri toplamı mobil hizmet faturasına söz konusu taksit takip eden fatura döneminde bir kereden yansıtılır. Üç ay boyunca ücretsiz verilen aylık 250 MB internet için cayma bedeli yansıtılmayacaktır. Turkcell T20 modeli aylık cihaz taksitli vergiler dahil 19,90 TL'dir. Tarifeler ve cihaz eşleşmeleri şu şekildedir: Kamu 1000 Paketi+Turkcell T20=64,90 TL, Gene Tarife+Turkcell T20=48,90 TL, Alo 60 Paketi+Turkcell T20=51,90 TL, Alo 120 Paketi+Turkcell T20=61,90 TL, Faturalı HaydiGel Tarifesi Küçük Paket+Turkcell T20=48,90 TL, Faturalı HaydiGel Tarifesi Büyük Paket+Turkcell T20=58,90 TL, Full Paket+Turkcell T20=88,90 TL, Süper Paket+Turkcell T20=78,90 TL, Gold Paket+Turkcell T20=95 TL, Gold Plus Paket+Turkcell T20=119 TL, Faturalı HaydiGel Tarifesi Hersey Dahil Paket+Turkcell T20=48,90 TL. Tüm fiyatlarda KDV ve ÖV dahildir. Süper Paket, Full Paket Alo 60 ve Alo 120 paketleri BizBize Hepimiz, Gold Paket ve Gold Plus Paket, Gold tarifesinde yer almaktadır. Belirtilen 19,90 TL tarife ek ödeme bedeli, kampanyayla verilen tarife+cihaz temlik bedeli toplamının, güncel tarife bedeliyle arasındaki farkı göstermektedir. Tarifelerin paket aşım ücretleri güncel tarife paket aşım ücretleriyle aynı olacaktır. Aşım ücretlerindeki değişikliklerden kontratlı aboneler de etkilenmektedir. Turkcell tarife ücretlerinde değişiklik yapma hakkını saklı tutar. Ücretlerdeki değişiklikler, abonelerin kayıtlı oldukları paketlere verilen indirim oranlarıyla hesaplanacak ve ilk fatura kesim tarihinden itibaren yansıtacaktır. Dolayısıyla toplam paket bedelleri değişikliklerden etkilenmektedir. Tarifedeki değişiklikler tüm abonelere yansıtılacaktır. 24 aylık kontrat bitiminde aboneler kontrattaki tarifeleriyle devam ederler ve güncel kontratsız tarife fiyatlarıyla ücretlendirilmeye devam ederler. Kampanya bedellerinin mobil iletişim faturasına yansıtılması suretiyle ödeme yapacak aboneler, kampanyaya dahil tarifelerden hali hazırda faydalanyorsa, imza tarihinden sonraki ilk fatura kesiminden itibaren ilgili tarife ve cihaz taksit bedelini faturalarında göreceklidir. Hali hazırda kampanya dışındaki bir tarifeden/paketten yararlanan ancak, kampanyadan yararlanmak için tarife değişikliği yapan abonelere (örneğin, diğer tarifelerden ya da diğer Kamu paketlerinden Kamu 1000 Paketi'ne gelen aboneler) imza tarihinden sonraki ilk fatura kesimine eski tarifi ve cihaz bedeli yansıtılırken, ikinci fatura kesiminden itibaren yeni Tarife bedeli ve cihaz bedeli toplamı yansıtılır. Kredi kartı ödeme seçeneğiyle yararlanan aboneler içinse, buldukları tarifeden bağımsız olarak, cihaz taksiti ve tarife bedelinden oluşan toplam paket bedeli, imza tarihinden sonraki ikinci fatura kesim tarihinden itibaren ilk 12 fatura dönemi boyunca yansıtılacaktır.