

LEVEL

Homefront ve
Spider-Man:
Shattered
Dimensions
posterleri

5 Euro'luk
LOCO
Promo Kodu

Rising Force
Hurulum Doyarı

FIFA 11

TGS 10 . NFS: Hot Pursuit . Batman AC . Civ V . PES 2011 . Spider-Man: SD

<http://www.level.com.tr>



9 771301 213116
K.K.T.C. Fiyatı 8,50 TL

“Yılın En Çok Beklenen
Aksiyon,
RPG Oyunu...”

22 Ekim’de Tüm Satış Noktalarında!

Fallout
NEW VEGAS

tiglon

Games for Windows

XBOX 360

XBOX LIVE

PS3

PS3

PS3

OBSIDIAN
SOFTWARES

Bethesda
SOFTWARES
a ZeniMax Media company

Fallout: New Vegas™ © 2010 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Fallout: New Vegas and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. Developed in association with Obsidian Entertainment Inc. Obsidian and related logos are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment Inc. All Rights Reserved. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and “Games for Windows” and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. PlayStation, PS3 and the PS3 logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



WE ARE 11!

Geçen ay özel bir aydı; Ramazan ayını, Ramazan Bayramı'nı, referandumu ve Türk spor tarihinin önemli maçlarından birini geride bıraktık. Böylesine güzel ve hareketli bir aydan sonra Ekim'in kurak geçeceğini sanıyordum ama bir - iki şeyi atlamışım. FIFA 11 gibi...

FIFA serisi uzun süredir yükselişte... PES'in birçok açıdan FIFA'nın gerisinde kaldığı bir gerçek. Açıkçası bu, birçok oyuncu için beklenmedik bir şeydi. Biz de eski dostumuza veda edip FIFA'ya geçiş yaptık. Aramızda halen PES oynayanlar var tabii ki ama ofiste FIFA, açık ara lider... Haliyle, FIFA 11'i de heyecanla bekliyorduk ve sonunda, sezonun açtık. Buyrun Şefik'in incelemesine...

Aynı bir diğer sürpriziyse Tokyo Game Show 2010 oldu. Genelde sakin geçen fuar, bu kez birçok bomba patlattı. Biz de bu oyunlara -İlk Bakış bölümü altında- yer verdik.

Beni soracak olursanız... Hala Xbox 360'ta, Worms'un başındayım; dünya listelerini zorluyorum. Arada da Battlefield: Bad Company 2 ve Red Dead Redemption... Ve tabii ki FIFA 11...

Ve bir oyuncu için en güzel mevsim: Kış... Hava soğukken evde çay / kahve içerken oyun oynamaktan daha zevkli ne var şu hayatta?

Gelecek aya kadar iyi bakın kendinize.

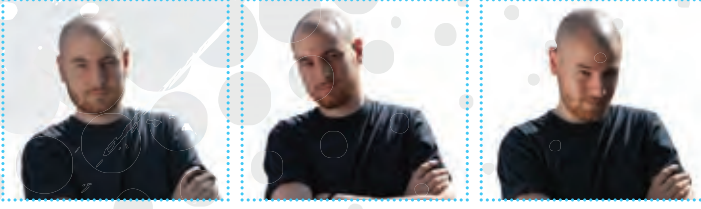
Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr

Notlar

- Dünyanın en büyük e-spor organizasyonlarından DreamHack, LEVEL'in basın sponsorluğunda, Türkiye'de ikinci kez düzenleniyor. Detaylar sayfa 18'de...
- İstanbul Üniversitesi Bilim Kurgu ve Fantezi Kulübü, LEVEL'in basın sponsorluğunda, İCON'un altıncısıyla karşımızda olacak. Detaylar sayfa 16'da...
- Geçen ay Tiglon'dan Prince of Persia filmi kazananlar: Batuhan Kaya, Mehmetcan Üzülmöz, Cihat Sevinç.
- Director's Cut bu ay tatilde. Gelecek ay kaldığı yerden devam...
- Bu ay beş hediye: Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi Online Oyun; Velvet Assassin tam sürümü; dev Homefront ve Spiderman: Shattered Dimensions posterleri; 5 Euro değerinde LOCO promo kodu (Detaylar Online Oyun'un 7. sayfasında); Rising Force kurulum dosyası.
- Ekim'in üç haftası boyunca Game In My Campus, Autumn '10 gerçekleşecek. Detayları LEVEL Online'da takip edebilirsiniz.

■ Hayatta tek bir cheat hakkın olsaydı ne için kullanırdın?

Fırat Akyıldız



■ Kafayı hiçbir şeye takmamak için... (Small Head mode ON)

Ümit Öncel



■ Blizzard'ın da zamanında dediği gibi "Ajan Simit doesn't like cheaters". Ama yine de kimse görmeyecekse, aramızda kalacaksa sınırsız para cheat'i kullanabilirim.

Recep Baltaş



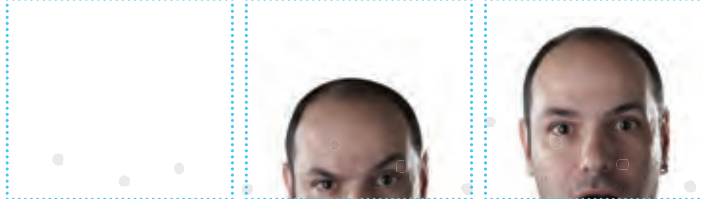
■ İster inanın ister inanmayın anneciğimle birlikte en az 100 yıl daha yaşamak için harcadım o hakkımı. Beni en mutlu edecek olan şey budur ve hayattaki tek hakkımı bunun için seve seve harcarım kardeşim!

Cenk Durmazel



■ "Sınırsız Herşey" modunu açar, sonsuz gücümle Fırat gibi ihtiyacı olanlara yardımcı olur, dünya barışına katkıda bulunur, bisikletle dünyayı gezerdim.

Erdem Uygan



■ Hayatta bir cheat hakkım olsaydı "invulnerability" modunu sürekli açık hale getirip istediğim binanın tepesinden atlar, önüme geleni kızdırıp dayak yer, yazıyı göndermediğimde Fırat'ın istediği kadar bombışı üzerime sallamasını sağlayarak eğlenirdim.

EKİM 2010, SAYI 165

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 MÜDÜRÜ

Elif Akça elif@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Burak Aydoğan burakay@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@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

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Kudret Bilen kudret@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Murat Karşılıoğlu 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

Tunç Dindaş turbo@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 Kavasoloğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

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

Şahika Şahinkaya, ssahinkaya@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 14, Faks: 0 212 336 53 93

Reklam Teknik Müdürlüğü: Nusrat Kırmılioğlu

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

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

Esentepe / İstanbul

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 Vogel Burda 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 alınıp yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Ahone 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.

OYUN DÜNYASININ EN TUTULAN ÖDEME ŞEKLİ

Turkcell Mobil Ödeme'yle 35 TL ve altındaki oyun ödemelerinizi cep telefonunuzdan hızlı ve pratik bir şekilde yapabilirsiniz.



paymo

Sanalika

PGmedia
TELECOM

GAMTUN

aeria
GAMES

Joy
game

Shaiya

CINCIK

LAST CHANCE

www.turkcell.com.tr

Turkcell Mobil Ödeme: İnternette ödeme yapmanın en rahat yolu.

Turkcell Mobil Ödeme'yle yapılan alışverişlerin bedeli, faturalı hatlarda faturaya yansıtılır; faturasız hatlarda ise TL bakiyesinden düşürülür. Bir seferde en çok 35 TL'lik işlem yapılabilir. Turkcell Mobil Ödeme'de her bir işlem için atılan kısa mesaj bedeli 50 Kr'dir. Turkcell Mobil Ödeme'yle yapılan alışverişler Özel İletişim Vergisi'nden muaftır.

TURKCELL



FIFA 11 Sayfa 80

Futbol oyunları rekabetine geçen yıl damgasını vuran FIFA, problemlerinden arınarak ve geliştirilecek daha kusursuz hale geldi.

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

24 Rocko@Psikiyatr

İLK BAKIŞ

- 28 DiRT 3
- 30 James Bond 007: Blood Stone
- 32 Operation Flashpoint: Red River
- 34 Torchlight II
- 34 Trine 2

- 36 Virtua Tennis 4
- 38 Batman: Arkham City
- 40 DmC (Devil May Cry) [TGS10]
- 42 Alice: Madness Returns [TGS10]
- 44 Shadows of the Damned [TGS10]
- 45 Yakuza: Of the End [TGS10]
- 46 Steel Battalion: Heavy Armour [TGS10]
- 47 The Last Guardian [TGS10]
- 47 Valkyria Chronicles 3: Unrecorded Chronicles [TGS10]

DOSYA KONUSU

- 48 LOCO Oynamanız İçin Altı Sebep

- 54 Need for Speed: Hot Pursuit



- 52 Fırat'tan FIFA Taktikleri

İNCELEME

- 60 Dead Rising 2
- 62 Civilization V
- 65 The Guild 2: Renaissance
- 66 F1 2010



LEVEL DVD 165

DEMOLAR

Amnesia: The Dark Descent
Vera Blanc: Ghost in the Castle

BEDAVA OYUNLAR

Jable's Adventure
PlasmaPig
Subvein

KURULUM DOSYASI

Rising Force Online

VİDEOLAR

Ace Combat: Assault Horizon
Alice: Madness Returns
AC: Brotherhood
Castlevania: Lords of Shadow
Crysis 2
Dead Rising 2: Case West
Deus Ex: Human Revolution
DmC (Devil May Cry)
Dungeon Siege III
F.3.A.R.

Guitar Hero: Warriors of Rock
Land of Chaos Online
Marvel vs. Capcom 3
Medal of Honor
Need for Speed: Hot Pursuit
Red Faction: Battlegrounds
Rock Band 3
Shadows of the Damned
Sonic the Hedgehog 4
The Last Guardian
Vanquish

EKSTRA

LOCO (Video)
Age of Empires Online
(Wallpaper Paketi)
Call of Duty: Black Ops
(Wallpaper Paketi)
Halo: Reach
(Wallpaper Paketi)

LEVID'DE BU AY NBA 2K11

Şefik'ten NBA yorumları...

Ayın Elemanı

Elif hakkında kim, ne dedi?

LEVEL Ligi

Fırat beyaz tişört giydi, herkesin gözleri kamaştı.

Tam sürüm oyunumuzun kurulumu için lütfen DVD kutusunun arka yüzündeki notları dikkate alınız.

DIRT 3 Sayfa 28

Colin McRae'nin anısına başlatılan ve yola kendi adıyla devam eden DiRT serisi, üçüncü oyunuyla yine göz kamaştırıyor.

- 68 Halo: Reach
- 70 R.U.S.E.
- 72 Spider-Man: Shattered Dimensions
- 75 Pro Evolution Soccer 2011
- 78 Tom Clancy's H.A.W.X. 2
- 80 FIFA 11
- 86 Kingdom Hearts: Birth by Sleep
- 87 Jable's Adventure
- 87 PlasmaPig
- 87 Subvein
- 87 Swarmation
- 88 Doktorlar**
- 91 Online

97 Donanım

104 Role Playing Günlükleri

106 Rehber

110 Hasan Hasan'a Karşı

- 112 Market
- 116 Yapım Hikayesi
- 119 Kültür & Sanat

122 Ajan Simit

- 124 Kare
- 130 LEVEL 166

POSTA

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

Ferhat Göçerse atın: inbox@level.com.tr

FOREVER LEVEL!

Merhaba LEVEL dergisi. Öncelikle hepinize böyle süper bir dergi yarattığınız için teşekkür etmek istiyorum. Vaktinizi fazla çalmadan sorularına geçiyorum.

1. Tuna Abi benim masaüstü bilgisayarımın monitörüne bir şeyler oldu. Monitörü açtığımda çizgiler geçiyor... Hani bazı televizyon kanallarını açtığınızda karıncalanır ya birden televizyon, işte onun gibi bir şey oluyor. Kablolarına baktım, hiç bir sorun yok. Sizde ne olmuş olabilir? Ekran kartı yanmış olabilir mi?

Bunun birkaç nedeni olabilir. Mesela monitörünün üzerine 330ml'lik bir kolayı boca ettiysen ve bunu bize söyleyemiyorsan, monitörün bozulmaya yüz tutmuş olabilir. Şayet ki ortada doğaüstü bir olay yoksa ve o çizgiler durup dururken çıkmaya başladıysa, öncelikle kabloları kontrol etmelisin. Kontrol ederken, başka kablo bulup denemekten bahsediyorum. Bunun yanında kablolar tam oturmamış olabilir, pin'ler eğilmiş olabilir, onlara da bak. Sorun bunlarda değilse, çevrede telefon veya bu tarz bir alet ol-

mamasına da dikkat et. Bunlardan herhangi biri değilse recep@level.com.tr'den ya da donanim@level.com.tr'den Recep Baltaş'a ulaş, o yardımcı olacaktır.

2. Burdan Elif Abi'ye bir şey demek istiyorum. Elif Abi senin "çirkef oyun taktiklerin" yüzünden az kalsın dayak yiyordum. Tekken'de adama hep aynı hareketi yaptığım için adam öldürüyordu beni az kalsın. Çok sağol yani!

Şimdi nedir, sen o taktikler sayesinde çirkeflik yapmışsın. Peki toplumumuz çirkef insanlardan hoşlanırmı? Hayır. Yani "kendi düşen ağlamamalı" Ege. O taktikleri uyguladıysan, sonuçlarına da katlanman gerekiyor. (Ölmeden kaçmışsın ama; iyi olmuş.)

3. Tuna Abi bana iyi bir dizüstü bilgisayar söyler misin? (Alienware hariç olsun çünkü örnek olarak onu söyleyeceğini biliyorum.)

Sana model söyleyemeyeceğim ama i7 işlemci, iyi bir ekran kartı ve 4 GB bellekten daha fazla belleğe sahip modellere bak.

4. Geçen aylarda bir PSP sahibi oldum ve senden PSP için süper 3 oyun istiyorum. (Gran Turismo, GTA Liberty City Stories ve GoW: Chains of Olympus'u oynadım.)

Benden oyun istiyorsun demek... Şimdi benim o oyunları sana yollamam mı gerekiyor? Ucu açık kalmış biraz. Tavsiye istersen MGS: Peace Walker, GTA: Chinatown Wars ve Tekken: Dark Resurrection.

5. Tuna Abi bir de çok merak ediyorum; LEVID'e neden hiç çıkmıyorsun? LEVEL Ligi'nde seni de görmek istiyorum.

LEVID'e beni almıyorlar. Kameralar önünde adeta parladığım için herkes arka planda kalıyor. Oyunları da iyi oynuyorum hem, tek kişilik şov yani. Tüm bu nedenler beni LEVID'den uzak tutuyor.

(Gerçekten muhteşem bir senaryo. - Elif)

6. Son sorum LEVID'le ilgili olacak. LEVID hangi gün, hangi saatte, hangi kanalda yayınlanıyor? Her seferinde bilgisayardan izliyorum bir türlü televizyondan nasıl görüldüğünüzü göremedim.



LEViD her ayın birinde, LEVEL Dergisi ile birlikte verilen, LEVEL DVD'den yayın yapıyor. Yapımcı ve yönetmen Eray Ant, oyuncular ise LEVEL ekibi ve zaman zaman LEVEL okurları...

Sorularım bu kadar. Yayınlayacağınıza inanıyorum. Sevgiler.

Ege PAKALIN

MAFIA 2 DAHA ÖNCE ÇIKMIŞTI...

Merhaba LEVEL ahalişi ve Tuna Abi; ben daha sizin çok küçük bir okurunuzum. 11 yaşındayım ve LEVEL'i -tam sayısını hatırlamıyorum- NFS Shift kapaklı olandan beri takip ediyorum. Çok uzatmadan sorularına geçeyim.

1. Benim 3.06 Ghz hızında, 3 GB belleği olan bir bilgisayarı var. Bu bilgisayar beni ne kadar idare eder?

Bilgisayar özelliklerini bayağı özet geçmişsin, nasıl cevap vereceğimi bilemedim. İşlemcin tek çekirdek ise fena. Bellek iyi. Ekran kartın ne acaba?

2. Bana FPS türünde üç oyun önerebilir misiniz?

Hemen: CoD: Modern Warfare 2, Battlefield: Bad Company 2 ve BioShock 2.

3. Ben bu sene burs almak için sınava gireceğim. Bu sınavdan burs kazanırsam annemler bana istediğimi alacak. Sizde ne almalıyım; Wii mi, Xbox 360 mı, PS3 mü, PSP mi?

Bence bir ev iste, bir de araba koysunlar kenara 2011 model, yedi yıl sonra binersin. Vazgeçtim, arabayı boşver. Ev ve arsa iste. Arsanın bölgesi için bana danış, en son tüyoları vereyim. Tamam, sorunu yanıtlıyorum. Bence PS3 al, oyunlarını da rahat rahat bulursun, başın ağrımaz. (Evde LCD TV yoksa Wii veya PSP.)

Şşşşt! Öyle bağırarak "StarCraft II sevmedim" denir mi derginin ortasında?!

4. CoD: Black Ops ve Crysis 2 ne zaman çıkacak? **Black Ops "Kasım" dedin mi burada. Crysis 2 ise gelecek yıl bahar aylarında maalesef...**

5. Ben tam bir LotR hayranıyım. (LotR: BfME 1-2 ve Conquest'i bitirdim.) Bu aralar yeni bir LotR oyunu çıkacak mı?

Evet, şanslısın. LotR: War in the North hazırlık aşamasında ve iyi bir oyun olacağı benziyor.

6. Mafia 2 oyunu çok önce çıkmıştı; neden böyle oldu? **İşte mükemmel bir soru; anlamını bulana ödül vereceğiz. Mafia 2 çok önce çıkmadı. Diyelim ki çıktı, sen neyin nedenini merak ediyorsun? Çok önce çıkan bir oyun, aslında çok önce çıkmamalı mıydı? Beynim şu an klavyenin üstüne düştü, akıyor...**

7. Bilgisayarımın özelliklerinden bahsetmiştim; sanırım güzel bir bilgisayar ama neden Metro 2033'ü yavaş oynattı sizce?

Metro 2033 optimizasyon problemi olan ve grafiksel olarak bayağı coşmuş bir oyun. Dolayısıyla sağlam bir ekran kartı istiyor ve sanırım ki senin ekran kartın yeni nesil oyunlarda biraz zorlanıyor. Ekran kartını değiştirmen gerekebilir yakında...

Sorularım bu kadar, umarım cevaplarsınız; yayımlamamız önemli değil... I LOVE YOU LEVEL!

Arda ARNAS

HEYECANLANDIM ŞİMDİ...

Öncelikle sevgilerimi ve saygılarımı sunarak başlamak istiyorum sevgili Tuna Abi. Geçen ay yazdığın yazım kurallarına uyarak yazmaya çalışacağım, hatam varsa affet lütfen. Bu sıcakta daha fazla yormadan sorularına geçiyorum.

1. Öncelikle senden bir kaç oyun tavsiyesi isteyeceğim. Ama eski oyunlardan olsun. Ben günümüzdeki oyunlardan (CoD, AC, Crysis hariç.) fazla zevk alamıyorum. Mesela Just Cause 2'yi denedim ama pek bağlamadı beni nedense. Böyle eski yılların oyunlarından bir kaç isim söyler misin? Yalnız bağımlılık yapacak, yani bir -iki gün oynayıp bitince bırakacağım bir cins olmasın lütfen. (Silahlı oyunlar tercihimdir.)

"Eski" derken ne kadar eskiye gitmemi istedin acaba... Sanitarium vardı mesela, onu bul ve oynat. Thief serisi çok iyidir. RPG oyunları var tonla; Baldur's Gate, Neverwinter Nights...

2. Derginizi nasıl olduysa 159. sayısından itibaren takip etmeye başladım. Ama eski sayıları da çok merak ediyorum. Acaba bu sayıları elde edebileceğim bir yer var mı?

Sahafaların altını üstüne getirebilirsin. Olmazsa okurhizmetleri@doganburda.com'a mail atıp sorabilirsin.

3. Bu arada sizi tebrik etmek istiyorum. Derginizin verdiği posterler harika. Yakında odamın dört tarafı posterlerle dolacak inşallah. Kapak tasarımı ve derginin iç tasarımı da ayrı tebrikleri hak ediyor doğrusu.

Teşekkür ederiz Deniz. Yalnız o posterler uzun süre duvarda kalınca, duvarla birlikte ayrılıyor bulunduğu yerden, dikkat et.

4. Benim dizüstü bilgisayarım var; konsolum yok ve almayı da düşünmüyorum. Sence almam gerekli mi? Şu anki PC oyunları bana yetiyor çünkü.

Bence her oyuncunun bir konsolu olmalı. Konsolda oyun oynamak çok ayrı bir keyif.

5. Bu arada inceleyip bize sunduğunuz oyunlar için ayrıca bir teşekkür ediyorum. Point Blank harika bir oyun. Bir günde bağımlısı oldum resmen. Sizi takip etmeye devam edeceğim.

Online oyun turumuz her ay

devam edecek; bizi takip et! (Söz vermişsin zaten, pardon.)

Umarım yazım hatası yoktur; varsa da affınıza sığınıyorum.

Gerçekten bu ayın en az yazım hatasına sahip e-postası senden geldi. Bunun için de ayrıca teşekkür ediyorum.

Deniz KAYAR

BİR PC HAYRANI

Selamlar Tuna Abi ve LEVEL'da hakkı geçen herkes. Dergiyse ilk kez yazıyorum. Ben hep PC oynamış biriyim; bitirmedim oyun kalmadı ama şu gelecek oyunlar beni deli ediyor, niye hemen çıkmaz ki? Cevapların için şimdiden teşekkürler.

Bazı oyunlar, bak hepsi değil, hazırlık aşamasından geçiyor. Yani bir oyunun hemen çıkması için hazırlanması gerekir. Bu tipte çok az oyun var ve onlar da birer oyun değil, düşünce...

1. NFS hayranıyım ve yeni çıkacak oyunu nasıl olur dersiniz? (Hot Pursuit) Diğer bütün oyunlarını bitirdim; ilk çıkarından, sonuncusuna kadar... Sizin Hot Pursuit hakkındaki düşünceleriniz neler? (Özellikle grafik olarak.)

Hot Pursuit eğlenceli olacağı benziyor. Polislerden kaçıp duracağız. Hoş. Grafiksel olarak da iyi olacak mutlaka ama yepyeni bir nesil gelmeden, oyunlardaki grafiklerin çok da değişeceğini düşünmemelisin. Görüp göreceğin grafikler, bu senelerde çıkan oyunlarda göreceğindir, fazlası değil.

2. Tuna Abi ben StarCraft II'yi hiç beğenmedim. Aslında ilk oyununu da beğenmedim çünkü ben bir grafik

canavarıyım, bence grafik olmazsa, oyun olmaz. Gerçekten StarCraft II'yi özel kılan şey ne?

Şşşşt! Öyle bağırarak "StarCraft II sevmedim" denir mi derginin ortasında?! StarCraft II gerçekten çok iyi bir oyun. Tek kişilik oyunda güzel bir senaryosu var, oynanışta da son derece eğlenceli. StarCraft II'yi asıl eğlenceli yapansa multiplayer modları... Yani SCII'yi multiplayer oynamayacaksan, asıl eğlenceyi kaçıyorsun demektir.

3. Tuna Abi bu PES nereden çıktı ya! FIFA en iyisi bence, hiç bulaşmayacağım ben ama seni bulaştıracağım. PES ve FIFA arasında kıyaslama yapılır mı? Yapılırsa PES nelerden, FIFA nelerden kaybeder?

PES bir yerden çıkmadı, zaten hep vardı. FIFA yerlerde sürünürken futbol oyunu olayını zirveye taşıdı. Tamam, şimdi FIFA daha iyi olabilir ama PES'e, "O ne öyle?" denmez, ayıptır, saygısızlıktır. PES'i ve FIFA'yı kıyaslayacak donanıma sahip değilim ama herkes FIFA'cı buralarda. Daha fazla bilgi için Şefik'le iletişime geçebilirsiniz bence.

4. Ben nedense Street Fighter ya da Mortal Kombat gibi oyunlara pek yönelmem. Neden olduğunu bilmiyorum ama oyunları bir gün alacağım diyorum fakat ikinci gün vazgeçiyorum. Almalı mıyım, almamalı mıyım? İki oyunun da artıları neler, neden çok oynanıyor?

Bu oyunlara şu ana kadar ilgi duymadıysan bence alma çünkü dövüş oyunu sevmeden oynanmaz. Bu oyunlar neden çok oynanıyor, söyleyeyim. Genellikle dövüş oyunları oynayanlar, bilgisayara karşı dövüşme kısmını hemen geçip gerçek oyunculara karşı oynamaya başlıyor ve bunun zevki bambaşka. Maçlar kısa sürdüğü için de çok zaman harcamadan, istediğin vakit birileriyle dövüşüp hayatına devam edebiliyorsun.

Sorularım bu kadar cevaplarsanız sevinirim.

Kamran KONUKÇU

XBOX 360 ve XBOX LIVE

Merhaba Cehennem Sıcığı! (Son sayınızdaki kimlikte böyle yazıyor.) Aylardır buraya mesaj atmanın hevesi ile yaşıyorum ve sonunda atıyorum! Çok uzatmadan sorularına geçmek istiyorum.

Şu an hava hala sıcak. Ama yakında bitecek, o yüzden hüzünlenmiyorum da değilim...

1. Intel Core2 Quad Q9550 @ 2.83 Ghz, GT 9800 ekran kartı ve 4 GB DDR3 RAM beni hangi nesle kadar devam ettirebilir?

Sistemim güzel ama ekran kartı geri kalmış bile.

GTX 460, 470 veya en güzeli 480 oraya yakıştır. Ama her zaman dediğim gibi bu soruları DVD'den Sabit Disk'e Recep Baltaş'a atınız. (donanim@level.com.tr)

2. Şu anki LEVEL Ligi'ndeki listede yer aldığınızı düşünün; kaçınıcı olurdu?

Tabii ki birinci. Ne var ki "Baskı hatası olmuş" diyerek beni sonuncu sıraya koyacaklarına da eminim! (Daha iyi bahaneler de bulabiliriz bence. - Elif)

3. Xbox 360 ile Xbox LIVE! arasındaki fark nedir acaba? Aralarında şöyle bir fark var; birisi konsol, diğeri online oyun servisi. Xbox 360 aldığın zaman,

Microsoft'un bir hizmeti olan Xbox LIVE!'a da bağlanma imkanı kavuşuyorsun. Eğer oyunlarını online oynamak istersen LIVE! üyeliğini "Gold" yapman gerekiyor ki bunun için de aylık para ödüyorsun.

Şimdiden teşekkür etmek istiyorum. Uzun zamandır dışarı çıkıp bir oyun almıyorum. Ama verdiğiniz LEVEL DVD ile her ay oyun almış kadar oluyorum.

Biz de sana teşekkür ederiz. LEVEL DVD bu ay da dopdolu, seni hemen oraya alalım.

Emre KARAKUZ

SEVGİLİ YAZAR

Merhaba LEVEL ordu. Buradan hepinize selam gönderiyorum. Sevgili yazar diyerek çok resmi ve ciddi bir şekilde konuya girdiğim için şimdi civıyorum. "Nasılsınız? İyi misiniz?". Çok teşekkürler ben de iyiyim. Ne tesadüftür ki sizi takip etmeye dergideki köklü değişikliklerle başladım. Sorularına geçeyim.

1. FIFA, PES savaşı bu sene daha da kızışıyor. İki oyunda da iyi yönde gelişmeler olduğunu görüyoruz. Sizce bu sene ağır tadyyla futbol oyunu oynayabilecek miyiz?

Tabii ki de oynayabileceğiz. Yalnız etrafta PES fanatikleri varken FIFA oynamaya çalışmasak iyi olur.

2. Ben sıkı bir Star Wars fanıyım. Sanıyorum her türlü SW oyununu da bitirmiştir. Maalesef hiçbiri beklentilerimi karşılamadı. (KoTOR'lar fena değil ama SW gibi bir isimden insan daha iyisini bekliyor.) Yeni çıkacak oyunu hep övüyorsunuz. Sizce bu oyun beklentilerimizi karşılayıp SW'nin oyun dünyasındaki özlemini bitirebilecek mi?

KoTOR'a fena değil diyerek kalbimi kırdın. O oyun tek kelimeyle mükemmeldi. Star Wars'un iki tane yeni oyunu çıkıyor. Bir tanesi SW The Old Republic. Bu online olacak. İkinci oyun ise SW: The Force Unleashed II. Bu ise bir aksiyon oyunu ve çok iyi olmama ihtimali var. The Old Republic kötü olursa bileklerimi kesip George Lucas'a yollayacağım.

3. Mirror's Edge'in ikinci oyunu çıkabilir mi? EA Mirror's Edge'i bir üçleme olarak tasarlıyordu en son; eğer bu fikirlerinden vazgeçmedilerse, ikinci oyunu da göreceğiz demektir.

4. Manga olarak Naruto, One Piece, Full Metal Alchemist ve Beelzebub'u takip ediyorum. One Piece zaman atlama yaptı, bir ay ara verdi, yastayız. Ama mükemmel döneneğine inanıyorum. Beelzebub'un da animesi çıkıyor. Bana önerebileceğiniz manga var mı? (Bleach demeyin beğenmedim.)

Manga okumuyorum dersem evimi basıp evin tüm duvarlarına kanlı manga sayfaları asmazsın, değil mi Çağan? Sana anime tavsiyesi versem? Sengoku Basara'nın ikinci sezonu var mesela, ona bir bak.

L4D3 çıkmasın bir zahmet daha. İlk oyunu oynamaya yeni başlamıştık ki ikincisi çıktı zaten gereksiz yere

5. Sadece Naruto'nun oyunlarını oynamak için PSP alayım mı?

Değmez. Sadece Naruto oyunları oynamak için PS3 alınır ama. Ultimate Ninja Storm 2 çıkıyor mesela, pek güzel olacak.

6. sıfıfta kalırsam aile bireylerimi beni odama kilitleyecekler. Siz bana gizlice dergiyi getirir misiniz? 3. katta oturuyorum, pencereden getirirseniz rahat olur. **Pencereden getiririz sen hiç merak etme. Elif'in uçabilme yeteneği vardı zaten, ayın birinde hemen pencerede olur. Sapanla vurmaya çalışma ama!**

Sorularım bitti zaten fazla değil. Değildi, değil mi? Yoksa değil derken değmemekten mi bahsediyorum?! Tamam komik değil ama bütün iğrenç esprileri siz mi yapacaksınız... Dergide yayımlarsanız sevinirim. Yayımlamazsanız sevinmem. Kendinize iyi bakın, bizi LEVEL'siz bırakmayın. **Bize "iğrenç espriyorsunuz" dedin alenen.**

Mafia II kızı bodurlaşınca...



Facebook sayfamızda fotoğraf paylaşan okurlarımızdan bu ay Orçun Kaan, Mafia II kızı çizimiyle dikkatimizi çekti. Özellikle göğüs ölçülerini büyütüp, boyunu kısaltarak Mafia II kızını tamamiyle Türk standartlarına uygun bir şekilde getiren Orçun'a yeni çizimlerinde başarılar dilerken, "Göz var, izan var Orçun" demek de istiyoruz.

Bunun altında kalamayız Çağan. Her gün posta kutuna bir espri yazıp yollayacağız ve bu yıllarca devam edecek...

Çağan ÇAMLIBEL

ZOMBİ KATİLİ

Selamlar Tuna Abi,

1. Tuna Abi öncelikle ben bu yazın başında bir Xbox 360 Elite aldım ve tam bir zombi öldürme manyağıyım! (Nihaha! Şeytani gülüş.) Piyasada ne kadar zombi bili oyun varsa tükettim ama içlerinden gerçekten zevkli diyebileceğim oyunları tek elimle gösterebilirim. Dead Rising 2'den çok ama çok umutluyum; o vahşet sahneleri iştahımı kabarttı. Sence nasıl olur; Dead Rising 2 nasıl olur?

Zaten bir şeyi işaret ederken tek elimizi kullanınız. Deli gibi niye iki elle işaret edelim? Anladım, sen "bir elin parmaklarını geçmez" demek istedin. Bence de haklısın. Dead Rising 2 eğlenceli olacak

gibi duruyor. Dergide incelemesi var, bir bak.

2. Ayrıca Tuna Abi buradan Konami'ye ve bütün Uzak Doğu oyun firmalarına yazıklar olsun demek istiyorum. Tuna Abi ya o kadar güzel geçmişleri, kültürleri var ama piyasada bir tane adam gibi samuray oyunu yok ya! Ben Uzak Doğu hayranıyım. Biraz samuray, bonzai (Ne alakaysa?!), anime falan görüyoruz ancak ama cidden bir tane adam gibi samuray oyunu yok, çok sinirleniyorum. Senin bildiğin bir oyun var mı?

Çok haklısın. Ben de çok isterdim iyi samuray oyunları çıksın. Mesela Way of the Samurai diye bir seri vardı, toplamda 10 adet sattığı için yok oldu. Genji vardı, o da tutmadı. Şimdi Sengoku Basara'nın oyunu çıkıyor PS3'e ama o da tam bir anime oyunu, pek samuray oyunu diyemeyiz. Uzak Doğu kültürüne ait oyunların pek görememizin nedeni bu tip oyunların batıda pek tutmaması.

3. Tuna Abi en büyük derdime gelmek istiyorum.

Şimdi okullar açılacak ama en sağlam oyunlar o sıra çıkacak. (CoD: Black Ops, Dead Rising 2, Crisis 2...) Veliler de anlamıyor öğrenci halinden; "Oyun yok, çalış, çalış!" diyorlar. Diyorum ki LEVEL ekibi olarak illere gidip, "Susuz bitki, oyunsuz öğrenci yaşamaz" konulu seminerler verir misiniz?

Benim ailem de oyun oynamama sinir oluyordu. Onlar da önem olarak bilgisayarı, konsolu kaldırmayı denediler ama bak ne oldu, oyun olayını kendime iş edindim. Benle gurur duyunlar! Bahsettığın seminerler için hazırlığa başladık; eminim ki artık oyunlarla birlikte LEVEL'i de okumanız yasaklanacak.

4. Tuna Abi dediğim gibi zombi öldürmek için doğmuşum ben ve merak ediyorum, Left 4 Dead 3 çıkacak mı, bir bilgin var mı?

L4D3 çıkmasın bir zahmet daha. İlk oyunu oynamaya yeni başlamıştık ki ikincisi çıktı zaten gereksiz yere. Üçüncü oyunu yapacaklarsa, köklü değişiklikler yapmalılar. L4D3'ten haber gelinceye kadar sana "Yürüyen Ölümler" adlı çizgi-roman serisini tavsiye ediyorum; eminim ki çok seveceksin.

5. Tuna Abi ayrıca başka bir noktaya daha değinmek istiyorum. Bir kere zombi dediğin yaşayan ölüdür. Yani yavaş, akılsız, bön tiplerdir ama yeni oyunlarda maşallah her şeyi yapıyorlar. Buradan onlara zombi diyenleri kinamak istiyorum; onlar zombi değil "infected" yani "hastalıklı". Haksız mıyım Tuna Abi?

Evet zombilerle, "hastalıklı"lar karıştı. Duvarda yürüyen de zombi, beyin yemek için yavaş yavaş yürüyen de zombi. Bu ayrımın net bir şekilde yapılması için Bakanlar Kurulu yarın toplanıyor, "Meclis TV"den izle.

6. Ve Tuna Abi en çok merak ettiğim soruya geliyorum: Sence Captain Price, CoD: Black Ops'ta yine ortaya çıkar mı (Evliya gibi adam.) ve çıksa şaşırır mısın? (Şaşırmam şahsen.)

Ben de şaşırmam, çıkabilir gerçekten.

Tuna Abi şimdiden teşekkür ediyor; arkadaşlar arasında bir benim postam yayımlanmadı daha. Cevaplarını dört gözle bekliyorum, bütün LEVEL ahalisine sevgiler.

Emre SİPAHİ

 PlayStation® Move

HAREKETE GEÇ

BU, OYUN DEĞİL! BU, SENSİN.
ARTIK SEYİRCİ KOLTUĞUNDA DEĞİL,
OYUNUN İÇİNDESİN. PLAYSTATION® MOVE
SANA YENİ BİR DÜNYANIN KAPILARINI AÇIYOR.
YÜKSEK HASSASİYET, 3D* VE HD GÖRÜNTÜ KALİTESİ
İLE HAREKETE GEÇMEYE HAZIR OL.



PS3
PlayStation 3

SONY
make.believe

* Sadece 3D uyumlu oyunlar için geçerlidir.

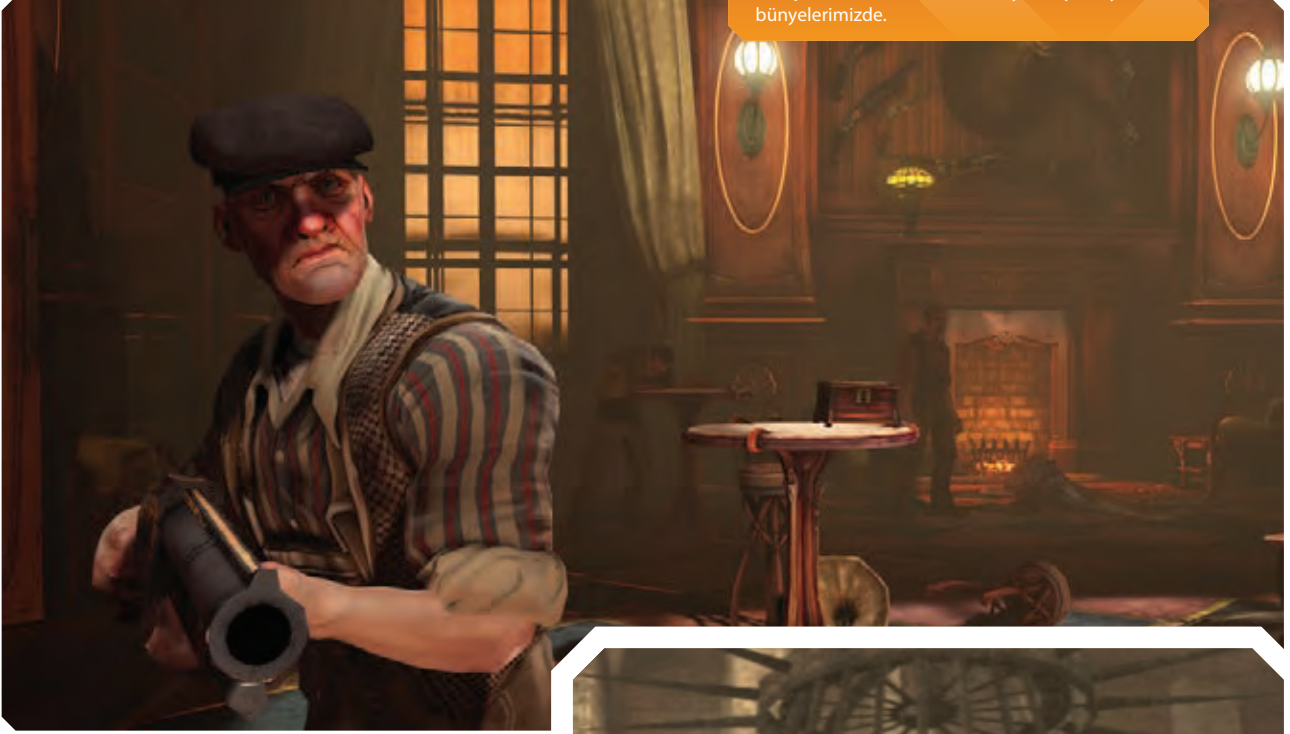
SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri

BioShock Infinite

Çıkış Tarihi: 2012

Nostalji her zaman işe yarar. BioShock Infinite'in bu "geçmiş" kokan atmosferi, bilim kurgu öğeleriyle birleşince ilk BioShock kadar heyecan yaratıyor bünyelerimizde.



ICO & Shadow of the Colossus Collection

Çıkış tarihi: : 2011'in ilk çeyreği

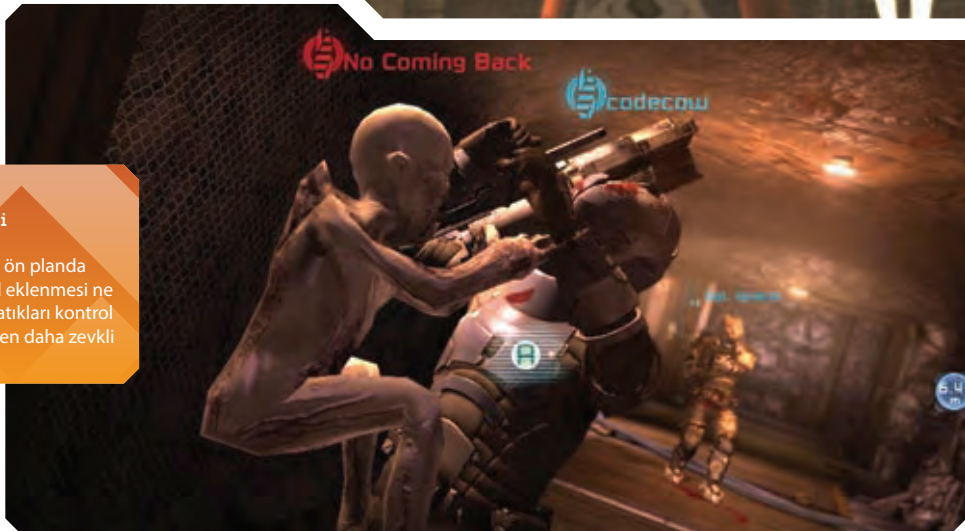
Yoğun duygularla bitirdiğimiz bu iki şaheser, geliştirilmiş grafikleriyle PS3'te tekrar boy gösterecek. Üstelik ICO'ya eklenen co-op mod sayesinde yanımızdan ayrılmayan güzel arkadaşımızı kontrol etme şansımız da olacak.



Dead Space 2

Çıkış tarihi: 2011'in ilk çeyreği

Dead Space gibi "yalnızlık" hissinin ön planda olduğu bir oyuna multiplayer mod eklenmesi ne kadar doğru bilemiyoruz fakat yaratıkları kontrol etmenin Aliens vs Predator'dakinden daha zevkli olacağına inanıyoruz.



F1 2010

Formula 1™

TÜM ZAMANLARIN EN İYİ F1 OYUNU!



ŞİMDİ TÜRKİYE'DE!



Games for Windows LIVE



XBOX 360



PS3



PROVISIONAL RATING

© 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. This product is for HOME USE ONLY - no commercial use permitted. The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trade marks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved.

All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Codemasters. Published by Codemasters, Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS3", "PlayStation", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

ALAPLAYA LEVEL LİĞİ

Ay 15
Oyun S4 League
Platform PC

Geçen ay LEVEL Ligi'ne veda eden Elif'in yerine mücadeleye dahil olan ama gösterdiği performansla hayal kırıklığı yaratan Eray'ı bir de online oyunlarda deneyelim dedik ve oynayacağımız oyun için alaplaya'nın en popüler oyunlarından **S4 League**'i seçtik. Oyuncuların durmaksızın aksiyona dalış yaptığı ve birbirini kovaladığı oyunda takımları belirlemek için "aldım, verdim, ben seni yendim" sistemini kullandık, sonrasında Eray & Şefik ve Emre & Fırat olarak iki takıma ayrıldık. Sonuçları bu sayfalardan, nefes kesen ve başa baş giden mücadelenin videosunuysa LEVEL DVD'deki LE-ViD! bölümünden takip edebilirsiniz.

Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	8	123
Emre	10	105
Fırat	5	92
Elif	0	76
Eray	6	11
Ertuğrul	0	5

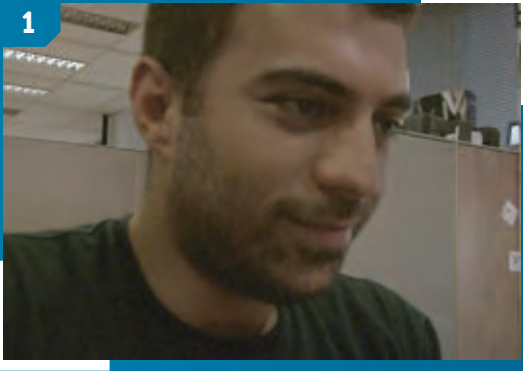
Ayın Galibi

EMRE & FIRAT

10 PUAN

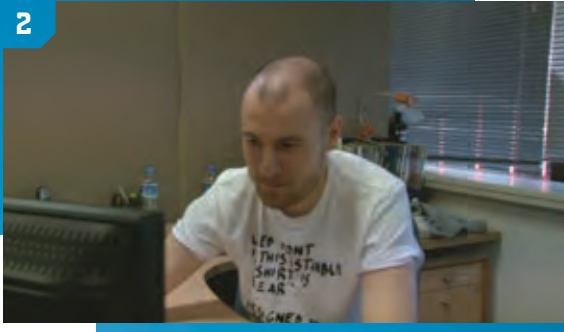
Bu ayın kazananı yok, kazanan takımı var ama bireysel performans şampiyonu Emre oldu!

1



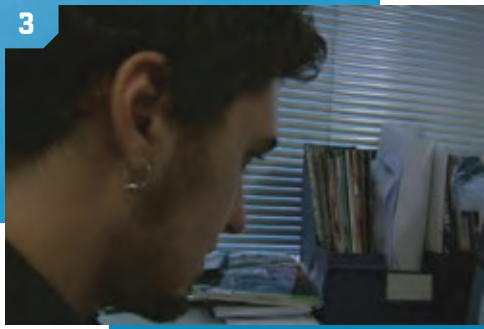
Online aksiyon oyunlarında yeterli seviyede olduğuna inandığım bir yeteneğim vardı, haliyle takımımı şampiyon yapmak için elimden gelenin en iyisini yapmaya başladım. Haritanın ortasında buluşa buluşa birbirimize girdiğimiz ilk dakikalar, gayet dengeli bir şekilde devam ederken, Emre'nin hamleleri yavaş yavaş göz korkutmaya başlamıştı.

2



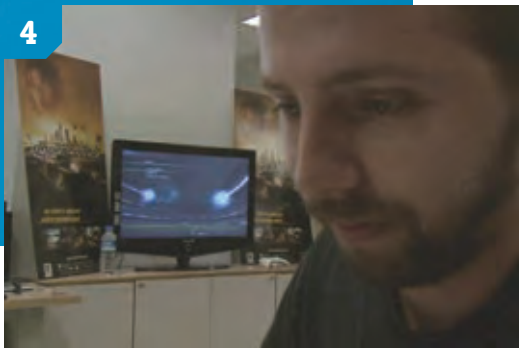
Emre'nin tüm göz korkutucu performansına rağmen maç gayet dengeli gidiyordu ve bunun başlıca sebebinin de Emre'nin takım arkadaşı Fırat'ın performansı olduğunu söylemek yanlış olmaz? Fırat'ın maçın başından itibaren en az ölen kişi olması, onun dikkatli olmasından ziyade arka planda kalmasına bağlanabilirdi ki skorun gidişatı da bunu kanıtlıyordu.

3



Ben elimden geleni yaparken, Eray da maksimum performans göstermek için çaba sarf ederek bana yardımcı oluyordu. Zaten bu yardımseverliği, enerjisi ve amatör ruhu için Eray'ı takımımda istemiştim, karşılığını da alıyordum. Öldüğüm zaman ayakta kalmasını, saldırıya uğradığım zaman bana yardım etmesini istedim, o da tüm gücüyle savaştı, savaştı, savaştı ve...

4



Buna rağmen Emre sahneyi terk etmedi maç boyunca, gözlerimizi korkutmakla kalmadı, korkusunu skora da taşıdı. Fırat'tan hücum anlamında yeterli desteği bulamayan Emre, buna rağmen savunmada aldığı destekle bizi öldürüp puanları toplamayı bildi ve uzun süre başa baş giden maçın sonunda 35 puana ulaştı. (Eray: 20, Fırat: 13, Şefik: 22)

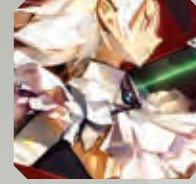
“Emre'nin kazanması demek, benim de kazanmam demek.” - Fırat

S4 League



alaplara çatısı altındaki oyunların en popülerlerinden biri olan S4 League, oyunculara heyecan ve çekişme dolu bir atmosfer sunuyor. S4 League'de her oyuncunun farklı rollere bürünebileceği iki takıma ayrılarak mücadele etmekte oldukça keyifli. Biz çok eğlendik, eminiz ki siz de çok eğleneceksiniz.

Oyuncular



Emre

Silahlı: **Revolver**
Yeteneği: **Bind**
Rolü: **Striker**
Bahis: **2.50**



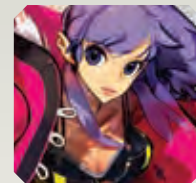
Eray

Silahlı: **Semi Rifle**
Yeteneği: **Invisible**
Rolü: **Defender**
Bahis: **15.00**



Fırat

Silahlı: **Rail Gun**
Yeteneği: **Block**
Rolü: **Backer**
Bahis: **5.00**



Şefik

Silahlı: **Plasma Sword**
Yeteneği: **Shield**
Rolü: **Invader**
Bahis: **4.50**

OVER GAME



AKSİYON BAŞLIYOR

PS3'ünüz artık harekete duyarlı. Nasıl mı? Tabii ki MOVE ile. Özel fırsatları, paketleri ve her şeyden önemlisi oyun uzmanları ile MOVE'u deneme şansını OverGame mağazalarında bulabilirsiniz.



YEPYENİ WOW FIGÜRLERİ

World of Warcraft koleksiyoncularının beklediği beşinci seriden, üç yeni figür -Night Elf Hunter, Scourge Ghoul ve Alliance Hero- OverGame'de.

FIFA 11

KANYON'DA ÖDÜLLÜ FIFA 11 TURNUVASI

Sürpriz hediyeler, yeni oyunları tanıma fırsatı, ünlü konuklar ve çok çetin bir turnuva oynaseverleri bekliyor. Ayrıntılar için www.OverGameWeb.com adresini, OverGame'in Facebook sayfasını ve LEVEL Online'i takip edin.



NINTENDO'CULARA KAMPANYA

DS ya da Wii oyunları almayı düşünüyorsanız iyi bir haberimiz var: 19,99'a DS ve 39,99'a Wii oyunlarını OverGame'den satın alabilirsiniz. (Kampanyaya dahil ürünlerde geçerlidir. Stoklar ile sınırlıdır.)



5 Euro
Değerinde
LOCO Promo
Kodu Online
Oyun'un 3.
Sayfasında

5 Euro değerinde LOCO promo kodu

Çok özel eşyalara kolay ulaşım

Land of Chaos Online (LOCO) oynadınız mı? Oynamıyor olmanızın bir bahanesi olamaz; lütfen tam şu an loco.tr.alaplaya.net adresini ziyaret edin ve bu dünyadaki yerinizi alın. Hala ikna olmadığınız mı? O zaman gelin, size bir hikaye anlatayım.

Günlerden bir gün LEVEL, bir promosyonla karşınıza çıkmış. Bu promosyonda çeşitli kodlar dağıtmış; hepsi de LOCO adındaki bedava online MMORPG için... Kodlar LEVEL Dergisi'ni alan herkese bedava olarak verilmiş ve bu kodlara sahip olan oyuncular, oyuna girdiklerinde birçok özel eşyaya ulaşabilmiş. Havaya bir kod atılmış, dört tane eşya düşmüş.

Evvel, bunlardan bir tanesi, daha doğrusu maddelerden bir tanesinde 10 adet Giriş Değiş-tirme bileti bulunuyor. Bir diğer maddede de iki tane büyük bulunuyor. Bu büyülerle karakterinize, kendi seçeceğinizi iki büyüü öğretebiliyorsunuz. Üçüncü eşya, bir adet "random token box". Bu kutuyu kullanınca da bir tane rastgele seçilen mavi eşyaya ulaşıyorsunuz. Son eşya ise 300 tane coin. Coin'ler oyunda kullanılan para birimi ve 300 coin de hiç fena sayılmaz.

Bu kodun nasıl kullanılacağına dair daha fazla bilgi Online Oyun Dergisi'nde. Konu ilginizi çektiyse, sizi oraya alalım... **Tuna Şentuna**

Bu ayın sonuna randevu vermeyin

6. İCON'a sayılı günler kaldı...

Bu ay FRP'den gidiyoruz. Diyelim ki FRPNET Convention II'yi kaçırdınız (Çok ayıp.) ve şu an evinize kapandınız, kimseyi görmek bile istemiyorsunuz. O denli bir bunalım... Fakat endişeye mahal yok zira yepyeni bir FRP şenliği için geri sayım başladı!

Bu yıl altıncısı gerçekleşecek olan İCON, yine İstanbul Üniversitesi Bilim-Kurgu ve Fantezi Kulübü tarafından düzenleniyor. Farklı olansa bu senenin temasının -İCON tarihinde bir ilk olarak- İstanbul olması...

İstanbul teması ne demek, konuyu biraz açalım. Bildiğiniz üzere İCON'da temel konu, masaüstü FRP oyunları üzerine yoğunlaşmış durumda. Yani birçok grup, birçok farklı oyunda yer alıyor ve tüm gün büyük bir macerada yer alma şansı yakalıyor. İşte bu oyunlar, bu sene İstanbul'u konu alacak. Tamam, tüm oyunlar illa ki İstanbul temasını bünyesinde barındırmayacak ama çoğu oyunun İstanbul'da geçtiğini, İstanbul'a bir şekilde uyarlandığını veya İstanbul'a göndermeler yaptığını gözlemleyeceksiniz. Oyuncular İstanbul sakinlerinin yaşamlarını, hayallerini, kabuslarını hissetmeye çalışacak ve oyunlarla ilgili seminerlerle, oynatılan oyunlar hakkında bilgi verilecek. Temaya uygun oyunlar da çeşitli ödüller kazanma şansı elde edecek.

İCON'da başka neler olacak... Mesela LARP, yani canlandırma rol yapma oyunları gerçekleşecek.

Dilerseniz kostümünüzü giyip katılacaksınız, dilerseniz kendinizi o kıyafetler içinde hayal ederek oyunlarda bir tiyatro oyunu sergileyeceksiniz. LARP aktivitesinin yanında sempozyumlar, atölye çalışmaları, kostümlü parti ve daha birçok farklı etkinlik, yine İCON bünyesinde yer alacak. Katılımcıların sürpriz hediyeler de kazanabileceği İCON, 29 - 30 - 31 Ekim tarihlerinde, LEVEL'in basın sponsorluğunda gerçekleştirilecek.

İCON'un tarihi yaklaştıkça heyecanın da arttığı bir gerçek ve sabırsızlığınızı yeni haberlerle bastırmak veya heyecanınızı körüklemek için www.iubkfk.net adresine tıklayabilirsiniz. Aynı zamanda Facebook'tan da iubkfk grubunu takip edebilirsiniz.

Ekim sonunda hep birlikte İstanbul Üniversitesi'nde, FRP oynuyoruz. Sakın başka bir plan yapmayın! **Tuna Şentuna**





Kurulum
Dosyası
LEVEL
DVD'de

Rising Force Türkiye açılıyor!

Ve beraberinde muhteşem hediyeler getiriyor...

Novus güneş sisteminde Accretia İmparatorluğu, Cora Kutsal Müttefikleri ve Bellato Birliği'nin birbirleriyle olan amansız mücadelesinde yer almak için tek yapmanız gereken şey LEVEL DVD'sine başvurmak. Rising Force kurulum dosyasını çalıştırdıktan sonra bu bedava online MMORPG'ye adım atıyor ve fantezi ile teknolojinin birleştiği ortamlarda büyük bir maceraya çıkıyorsunuz.

Rising Force, Türkiye için yeni bir oyun ve bu oyunda yer almayı planlayan oyuncular için çok büyük sürprizler hazırlanmış durumda. Oyunun

sitesinden, www.playrf.com.tr adresinden detaylarını öğrenebileceğiniz yarışma sonucunda öylesine iyi hediyeler kazanma şansınız var ki, hem bu eğlenceli oyunda yer almak, hem de hediyeleri kazanmak için Rising Force'taki yerinizi almak isteyeceksiniz.

Hediyelere bir göz atalım. Rising Force Türkiye Açılış Ödülleri kapsamında, 3 kişi Sony Vaio dizüstü bilgisayar, 5 kişi 120 GB'lık Sony PlayStation 3, 2 kişi 16 GB, Wi-Fi+3G Apple iPad, 6 kişi iPhone 3GS 16 GB ve 1 kişi de Samsung 120 ekran Full HD LCD televizyon kazanma şansı

yakalıyor. Nasıl, ödüller göz kamaştırıcı değil mi?

Ve asıl bomba... Yarışma sonucunda belirlenecek 2 kişi 5000 TL değerinde, müthiş özelliklere sahip birer oyun canavarı bilgisayara ve 22"lik LCD monitöre sahip olacak. Şu an bilgisayarınıza "külüstür" diyorsanız, belki de bu iki kişiden birisi siz olmalısınız, değil mi?

Rising Force hakkında daha fazla bilgi ve detaylı inceleme için LEVEL Online Oyun Dergisi'ne başvurmanız gerektiğini biliyorsunuz. Hepinize bol Rising Force'lu, bol hediyeli günler! (**Rising Force'un İncelemesi Online Oyun Dergisi'nde.**) ■ Tuna Şentuna



3 Kişiyeye
Sony Vaio



3 Kişiyeye
Sony PS3



2 Kişiyeye
Extreme PC



2 Kişiyeye
16GB iPad



1 Kişiyeye
120 Ekran
Samsung TV



6 Kişiyeye
16GB iPhone
3GS



FRP'ciler buluştu!

LEVEL'ın basın sponsorluğunda FRPNET Convention II gerçekleşti, herkes FRP'ye doyd

Tarih 4 Eylül, yer İstanbul'un kaliteli mekanlarından biri olan Thales Room. Saat ise FRP'ye gönül vermiş herkesin kalkıp gelebileceği, makul bir zaman dilimi. İnsanlar yavaş yavaş Thales Room'dan içeri giriyor... Bazıları grupça geliyor, bazılarıya çekingen gözlerle bakıyor içeri. Ne var ki her şey çok kısa bir sürede büyük bir şamataya, eğlenceli muhabbetlere ve unutulmayacak FRP oyunlarına dönüşüyor...

İki gün boyunca süren, son günkü kötü hava şartlarına rağmen katılımda düşüş olmayan, şehir içi ve dışından birçok FRP oyuncusunu buluşturan FRPNET Convention II etkinliği, gerçek anlamda bir FRP

şöleniydi. Ertuğrul Süngü'nün bir dakika bile ortamdan ayrılmadığı, hatta Thales Room'un kapanma saatine kadar orada bulunduğu bu eğlenceli organizasyonda kitaplar mı satılmadı, hediyeler mi dağıtılmadı...

Asıl olay ise elbette masaüstü FRP oyunlarıydı. İki gün boyunca o kadar çok hayal kuruldu ki Thales Room'un çevresinde, yayılan aura'dan dolayı değişimler olduğu söyleniyor. Daha fazla bilgi, organizasyondan kareler ve her yönüyle daha fazla FRP için

www.frpnet.net adresine ulaşmaktan çekinmeyin. ■ Tuna Şentuna



DreamHack Winter Cup 2010 başlıyor!

Dünyanın en büyük e-spor organizasyonlarından DreamHack, LEVEL'ın basın sponsorluğunda Türkiye'de ikinci kez düzenleniyor

E-spor tutkunlarının yakından tanıdığı DreamHack'te, yani hayal fuarında binler buluşuyor. Setup Bilişim tarafından düzenlenen ve 26 Eylül - 31 Ekim tarihleri arasında Türkiye'de elemeleri gerçekleştirecek DreamHack'e 60'tan fazla takımın katılması bekleniyor. Türkiye elemelerini zirvede tamamlayan ekibiye harika bir sürpriz bekliyor. Turnuvanın galibi, İsveç'te düzenlenecek DreamHack'te dünyanın 20 ülkesinden gelen şampiyonlarla karşılaşacak.

Elmia'da yapılan DreamHack Summer 2010 etkinliğini 10.000'den fazla kişi ziyaret etti. Facebook, Twitter, ve resmi internet

sitesi aracılığıyla DreamHack, internet üzerinden 250.000'den fazla kişiye ulaştı. 21 Şubat - 2 Mayıs tarihleri arasında Türkiye'de elemeleri gerçekleştiren DreamHack'e ise toplam 62 farklı takım katıldı. 400'ün üzerinde farklı oyuncunun mücadele ettiği Türkiye elemelerini, iki buçuk aylık süreçte yaklaşık 15.000'den fazla kişi takip etti. Türkiye DreamHack 2010 Winter Cup'ın detaylıya şöyle:

Oyun: Counter-Strike 1.6

İşleyiş: DreamHack Türkiye E-Spor Elemeleri (26 Eylül - 31 Ekim)

LAN Elemeleri: Adeks İnternet Cafe'de gerçekleştirilecek. Her elemeye en fazla 24 takım kabul edilecek. Beş hafta boyunca, hafta sonları yapılacak elemeler, günde 12 saat sürecek. Bunun yanı sıra uzak bölgelerden katılımı yaygınlaştırmak amacıyla bir online eleme yapılacak. ■ Tuna Şentuna

ADEKS
SETUP



DREAMHACK
THE WORLD'S LARGEST COMPUTER FESTIVAL

HİÇBİR
ÜCRET
ÖDEMEDEN
SAVAŞ!



NEFES KESİCİ, TAKTİKSEL ONLINE AKSIYON RPG

LOCO

LAND OF CHAOS
— ONLINE

LOCO.ALAPLAYA.NET/LEVEL



İttifakını kur, stratejini belirle

Hükümdar Online sizi büyük bir savaşa davet ediyor!

internet tarayıcısı ile sadece internette sörf yapardık eskiden. Hatta modemlerimiz buna bile zar zor izin verirdi. Ekranda bir tane hareketli "gif" görünce heyecanlanır, hemen onu bilgisayarımıza kaydederdik ki bir gün internet sitesi falan yaparsak, kullanabilelim.

Artık devir değişti, internet tarayıcıları programlar çalıştırabilen araçlar haline geldi. Böylece nerede olursak olalım, çok beğendiğimiz, hastası olduğumuz o oyunu da rahatlıkla oynayabilelim...

Hükümdar Online, o tarayıcı oyunları arasına girmeye aday oyunlardan bir tanesi, en çok eğlence vaat eden; Advanced Dungeons & Dragons kuralları üzerine kurulu strateji sistemiyle, büyük bir strateji oyunu.

Gizemli bir bölge olan Mu'da geçiyor hikaye ve bu bölgede birçok ırk yaşıyor. Çoğunun olduğu yerde sorun da çıkar felsefesiyle, bu ırklar sürekli birbirleriyle savaşıyor ve biz de bu savaştaki yerimizi alıyoruz.

Parlak ve diğer tarayıcı oyunlarında olmayan detaylara sahip grafiklerle geliyor Hükümdar Online. Oyuncular renkli ve göze hitap eden mekanlarda dolaşıyor, savaşıyor ve Mu'da yaşadığını hissediyor. Üç noktaya dikkat ediyorsunuz oyunu oynarken; kahramanlara, yönetime ve ittifak kurmaya. Multiplayer bir oyun olduğu için sürekli

diğer oyuncularla savaşıyor ve bu savaşlarda başarılı olmak için ittifak kurmak zorunda kalıyorsunuz ve bu da stratejinizi buna göre kurmanızı gerektiriyor. Sadece ittifak kurmak yetmiyor, yönetimde de söz sahibi olmanız gerekiyor. Halkınızdan ne kadar vergi aldığınız, savaşlardan sonra onların morallerine ne olduğu ve daha birçok konu ilgi odağınız oluyor. Ve kahramanlar... Her ırkın toplamda on farklı ünitesi bulunuyor ve bu üniteleri savaşa yollarken, onların başına kahramanlar da yerleştirmeniz gerekiyor. Kahramanlar seviye atlıyor, silahlarla, zırhlarla donatılabilir ve seviye atladıkça kazandıkları yeteneklerle daha da güçleniyor. Birçok kahraman büyük gücüne de sahip olabiliyor.

Hükümdar Online'i diğer tarayıcı oyunlarından ayıran iki önemli özellikten bir tanesi, ünitelerinizi haritada interaktif bir şekilde hareket ettirebilmeniz. Diğer oyuncuların da ünitelerini gerçek zamanlı olarak haritada görmek, çitlerin, engellerin yanından dolaşmak zorunda kalmalarını gözlemlemek bu oyunu farklı bir klasmana sokuyor rahatlıkla. Bir diğer özellik de savaşlarda tam anlamıyla kontrolümüz olması. Yani bilgisayar bir savaşı otomatik olarak çözmez, savaşı biz yönetiyoruz!

Oyuna katılmak ve daha fazla bilgi almak için gamersfirst.ekolay.net/hukumdaronline adresini ziyaret etmenizi öneririm. Bu büyük savaşta yer almak için sadece birkaç dakikanızı ayırmamız yeterli...

■ Tuna Şentuna

S F I O N

RISING FORCE



Medal of Honor

12 Ekim

Battlefield ve Call of Duty serilerinin paylaştığı savaş temalı FPS pastasından pay almak isteyen seri, iddialı bir şekilde piyasaya dönüş yapıyor.

PZT.	SALI	ÇAR.	PER.	CUMA	CMT.	PZR.				
27	28	29	30	1	2	3				
4	5 - Enslaved: Odyssey to the West (PS3 360) - NBA 2K11 (PC PS2 PS3 360 PSP) - NBA Elite 11 (360) - Two Worlds II (PC PS3 360)	7	8 - Pro Evolution Soccer 2011 (PC PS2 PS3 360 PSP) - Wings of Luftwaffe (PC) - WRC: FIA World Rally Championship (PC PS3 360 PSP)	10	11	12 - Arcania: Gothic 4 (PC PS3 360) - Medal of Honor (PC PS3 360) - Sengoku BASARA: Samurai Heroes (PS3) - The Fight: Lights Out (PS3)	14	15 - Lost Planet 2 (PC) - Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2 (PS3 360)	17	
18	19 - DJ Hero 2 (PS3 360) - Fallout: New Vegas (PC PS3 360) - Saw II: Flesh & Blood (PS3 360) - Vanquish (PS3 360)	21	22	23	24	25	26 - Fable III (360) - LEGO Universe (PC) - NBA Elite 11 (PS3) - Rock Band 3 (PS3 360) - Star Wars: The Force Unleashed II (PC PS3 360) - The Sims 3 (PS3 360) - Tony Hawk: Shred (PS3 360) - WWE SmackDown vs. RAW 2011 (PS2 PS3 360 PSP)	29 Cumhuriyet Bayramı	30	31

ROCKO@

PSİKİYATRİ

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRÜM"



ELEMENTAL: WAR OF MAGIC

Yolda yürüyordum, yalnız başıma, bomboş bir sokakta... Sessizlik vardı her yerde, tek bir çıt sesi bile gelmiyordu kulağıma ama bir şeyler olacağını hissediyordum. Biliyorsun, hislerim kuvvetlidir doktor; ben her şeyi hissederim... Bir ara sokağa girdim, gittim, gittim ve bir kapı buldum. Bu kapı, bana fantastik dünyaların kapısını açacaktı, bunu hissettim ve kapıyı aç...madım, kırdım direkt! İçeriden adamlar çıktı, beni kovaladılar, kaçtım...

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Bundan birkaç yıl önce bir dostum beni ziyaret etmişti, benden yardım istemişti doktor; adı da Kane miydi, neydi... Sonra bu adama ben yardım ettim, ona yemek verdim, su verdim, kendi ayaklarının üstünde na...asıl duracağını öğrettim ama gitti, nankör. İnanmazsın doktor, geçen gün bir adam daha geldi, adı da Lynch. Bu benim hayırsız, nankör, adı, şerefsiz! İşte o Kane'in arkadaşıymış, özür diledi onun adına ama olmaz! Ben affetmem!

KUNG FU RIDER

Küçükken tekvando kursuna gitmiştim ama... Kendim gitmek istemişim, giden bir arkadaşımı takip etmişim ama hiç iyi etmedim doktor. Önce gittik, bekleme salonundaki televizyonda çizgi film izledik, her şey güzeldi; ta ki içeriye ilk adımı... O ilk adımımı attığımda dünyam karardı, bir to... opuk gördüm! Sonra karanlığı gördüm, yere oturdum... Yıllar sonra öğ almak için Kung Fu'ya başladım, bu kez toplama sırası bende doktor!

TOP GUN

Tom Cruise'u hatırlar mısın doktor? Ne yakışıklı adamdı yahu. Şimdi yaşlandı gerçi ama hala yakışıklıdır kerata. Kızlar ona hastaydı, onun için ölümleri resmen. Hem bir filmi vardı, bu adam küçükü, pilotu o zamanlar. Öyle iyi bir savaş pilotuydu ki... Aradan yıllar geçti, kendini kaybetti, bam... başka bir adam oldu ama izini kaybettirmek kolay mı öyle! Ben aradım, buldum kendisini ve ona çok pis bir oyun oynadım!

ŞİKAYETLER

- Elemental: War of Magic
- Kane & Lynch 2:
Dog Days
- Kung Fu Rider
- Top Gun

Not: Sabah ilacımı
aldım mı ben ya...



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr
Her gün güncelleniyor

İlk Bakış

Tokyo Game Show da geride kaldı...

Oyun dünyasının fuara doyduğu ayları geride bıraktık ve son olarak Tokyo Game Show 2010'dan gelen haberlerle kendimizden geçtik. E3 ve GDC fuarlarına göre birçok sürpriz duyuruya sahne olan Tokyo Game Show 2010, özellikle Uzak Doğu firmalarının gövde gösterisine sahne oldu. Yeni Devil May Cry (DmC), Team ICO'dan The Last Guardian, serinin

son üyesi olacağı söylenen Yakuza: Of the End, Kinect'e özel Steel Battalion: Heavy Armor ve daha neler neler...

Fuarı bir kenara bıraktığımızdaysa yine oldukça sağlam yapımlar var önümüzde. DiRT 3, İstanbul'a da uğrayan James Bond 007: Blood Stone, Move destekli Virtua Tennis 4 ve... En iyisi zaman kaybetmeden sayfaı çevirmeye başlayın.



28

DiRT 3

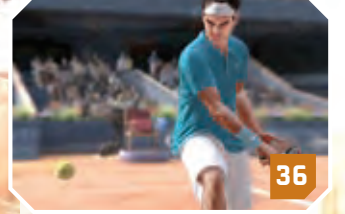
Colin McRae serisinin bir uzantısı olan ve ilk iki oyunuyla büyük beğeni toplayan DiRT serisi, yeni oyunuyla da göz kamaştırıyor.



30

James Bond 007: Blood Stone

İçeriğinde İstanbul'a yer veren oyunlara bir yenisi daha ekleniyor ve 007, İstanbul sokaklarında tozu dumana katıyor.



36

Virtua Tennis 4

Serinin yeni oyunu, PlayStation 3'e özel olarak hazırlanıyor ve Move desteğiyle bizi bir hayli terletecek gibi.

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürüyor, hangisi çıkıyor...

Tansiyon Ölçer

ÇOK DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Operation Flashpoint: RR

Askeri savaş simülasyonu türünün "marka" ismi Operation Flashpoint, bir kez daha bize en gerçekçi savaş atmosferini vaat ediyor.

32

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK



Colin McRae

Fark etmişsinizdir, DiRT 3'ün içeriğinde bu sefer Colin McRae adı geçmiyor. Geçmek zorunda mı? Değil tabii ki ama neden-se ben seriyi bu isimle özdeşleştirmiştim. Gerçi son bir sürpriz olarak oyunun bir köşesinde sıkıştırılabilir bu kutsal isim ama biz hazır adı geçmişken hiç de adil olmayan bir şekilde hayatı sonlanan efsanevi rally yıldızımızı tekrar saygıyla analım.

Yapım Codemasters **Dağıtım** Codemasters **Tür** Yarış **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi Mayıs 2011 **Web** www.codemasters.co.uk/games

DiRT 3

Tozu dumana katma zamanı...

insan belirli bir amaç uğruna yaratılıyor gerçekten. Koyu bir kaderci olarak buna yürekten inanıyorum. Kendime döndüğümdeyse ne amaçla yaratıldığımı hala keşfedememiş olduğumu fark ediyorum ama şöyle de bir gerçek var ki benden rally şampiyonu olmaz. Daha da ötesi, kendimi bu konumda hayal ettiğim zaman komik görüntüler çıkıyor ortaya. Ben de ne yapıyorum? Oyunlar çerçevesinde sınırlı olan bu tutkumu yine oyunlar vasıtasıyla tatmin ediyorum. Şimdiye dek DiRT serisi kadar eğlendiğim bir yarış oyununa rastlamadım dersem de yalan olmaz hani. Özellikle DiRT 2, simülasyon alt yapısını bir kenara atıp, arcade özelliklerini ön plana çıkararak beni can damarımdan vurmuştu. Dolayısıyla DiRT 3 haberini duyunca dikkatim iyiden iyiye kabardı. Bakalım neler çıkmış bu süreçten.

"Gymkhana" da ne ola ki?

Böyle bir giriş yapınca azılı bir rally tutkunu sandınız beni değil mi? Hayır, öyle bir şey yok. Dediğim gibi, sadece oyunlarla sınırlı bir tutku bu benim için. Hatta rally dünyasında Gymkhana diye bir terim varmış ki bundan bile haberim yoktu. Bu konuyla ilgili karşılaştığım ilk video, Ken Block imzalıydı ki bu şahsiyeti ikinci oyundan tanırınız. Meğer Gymkhana, rally sporunun en fanatik

tayfası tarafından takip edilen, otomobillerin bu amaçla dizayn edilmiş özel pistlerde kıcını başını kaydırarak, yani spin atarak sergiledikleri gösteri oluyormuş. Ken Block da bana öyle bir gösteri sergiledi ki kendimi yerden toplamakla uğraştım bir süre. Eh, Gymkhana terimini gün ışığına çıkardığımızı göre asıl konumuza gelelim. Evet, tahmin ettiğiniz gibi DiRT 3'te Gymkhana yapma şansımız da olacak.

İkinci oyunu bitirenlerin ortak bir sıkıntısına değineceğim şimdi. Her şey iyiydi, güzeldi ama oyunda pist çeşitliliği konusunda ufak bir sıkıntı vardı. Diyar diyar dolaşıyorduk ama şöyle rally yaptığımızı





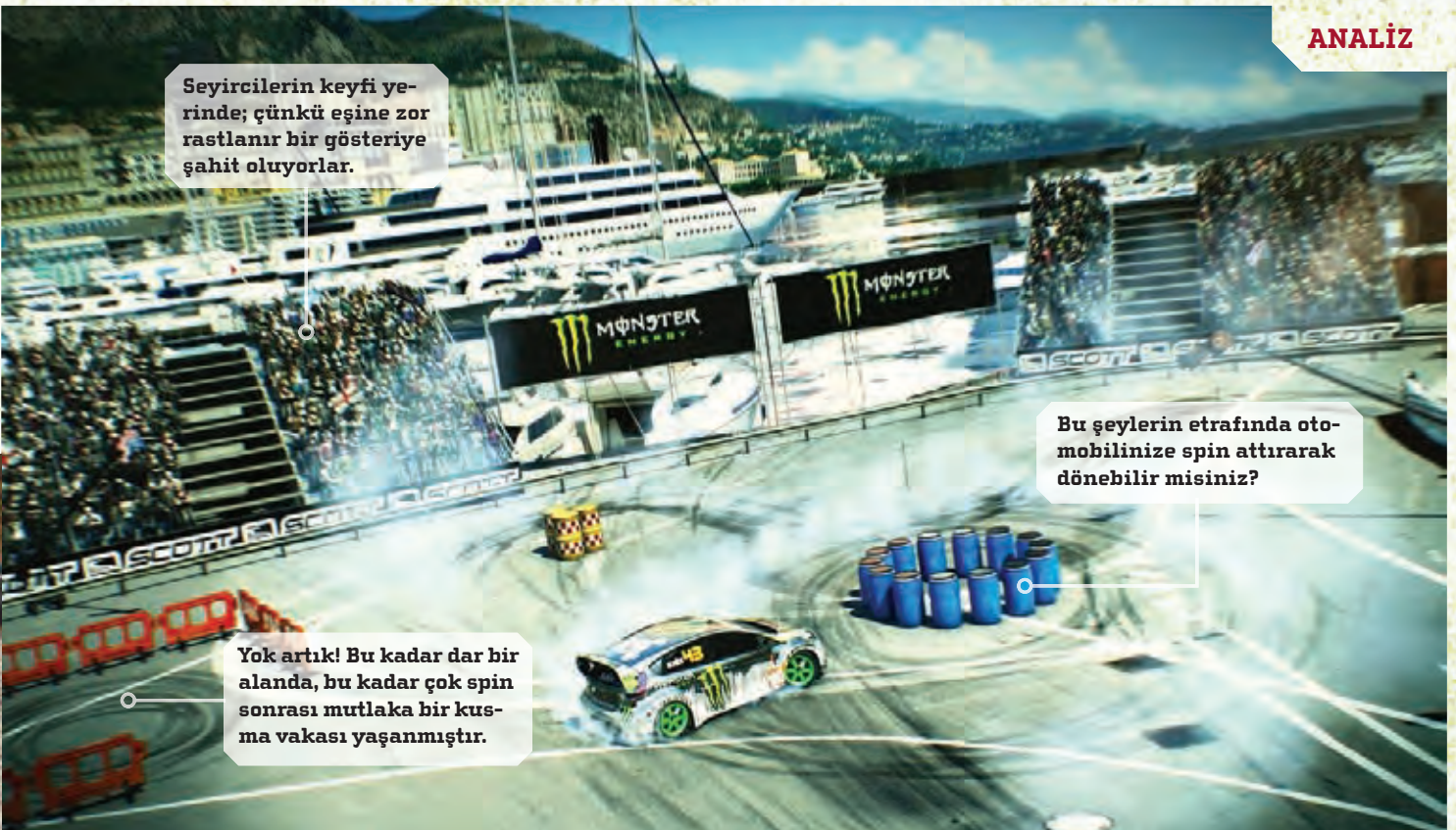
bize hissettirecek hava koşullarından eser yoktu. Ne yağmur, ne kar, ne gece, ne de gündüz... İşte bu sorunu DiRT 3'te ortadan kaldırıyor Codemasters. Bu sefer hangi ülkeleri dolaşacağımız belli değil henüz ama yağmurlu ve karlı hava koşullarıyla, hatta buzlu pistlerle bile cebelleşeceğiz. Üstelik gece yarışları da olacak listede ki oyunda yer alacak otomobillerin bu koşullara göre dizayn edilmiş özel ekipmanları olacak. Gerçi, yarış oyunlarında kaygan pistlere uyuz olurum ben ama olmadıkları zaman da çene çalmadan duramam. Oyuncu değil miyiz, topumuzun köküne kibrit suyu...

"Aşağı tükürsen sakal, yukarı tükürsen bıyık!" demişler ya hani... Bu deyimle en çok karşılaşanlar, muhtemelen oyun firmalarıdır. DiRT 2'nin simülasyon öğelerinin az olması birilerinin zoruna gitmiş olsa gerek, DiRT 3'ün temelinde aşırı dengeli bir simülasyon / arcade karışımı olacak. Yani her iki taraf da payına düşeni alacak. Bu da yetmeyecek, ekranı ikiye bölerek olayı multiplayer boyutlarına taşıyacağız. Tabii ki sekiz kişilik online multiplayer desteği de olmazsa olmazlar arasında... Codemasters, oyunun sosyal yönünü de körükleyerek Facebook ve YouTube gibi paylaşım platformlarını devreye sokuyor. 30 saniyelik başarılı bir Gymkhana turunuzu direkt olarak YouTube üzerinden gösterime sunabileceksiniz. Facebook üzerinden de çeşitli turnuvalar düzenleyebileceğiniz gibi hazır turnuvalara da katılabileceksiniz.

Time to roll baby!

DiRT 3'ün ünlü markalarından bahsedelim mi biraz da? İkinci oyunda yer alan yıldız tayfasıyla yeniden karşılaşmamız muhtemel ki Ken Block ve Travis Pastrana, bu kadrodaki önemli isimler arasında yer alıyor. Codemasters'ın World Rally Championship lisansını satın aldığı için da altını çizmekte yarar var. Konu ünlü otomobil markalarına geldiğindeyse tatminkar bir listeye karşılaşıyoruz. Ken Block'un yeni 2011 Ford Fiesta'sının yanı sıra Lancia Stratos, Mini Cooper S, Suzuki Sx4 Hill Climb Special ve Audi Quattro gibi modellerden oluşan bir liste söz konusu. Oyunda 50 civarında lisanslı şarkının yer alacağı da diğer bir detay. Codemasters, DiRT 3'ü 2011'in Mayıs ayına yetiştirmek istiyor ama bu tarihe net gözüyle bakmak doğru olmaz. Oyunun PC, PS3 ve Xbox 360 platformlarında yer alacağını da bir kenara not edelim ve arkamıza yaslanıp beklemeye koyulalım. Hem ne demişler? Sabir erdemdir! ■ **Ertekin Bayındır**

■ Yağmurlu hava ve kaygan rally pistleri...



ANALİZ

Seyircilerin keyfi yerinde; çünkü eşine zor rastlanır bir gösteriye şahit oluyorlar.

Bu şeylerin etrafında otomobilinize spin attırarak dönebilir misiniz?

Yok artık! Bu kadar dar bir alanda, bu kadar çok spin sonrası mutlaka bir kusma vakası yaşanmıştır.



Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Yapım Bizarre Creations Dağıtım Activision Tür Aksiyon Platform PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 2 Kasım 2010 Web www.bloodstonegame.com

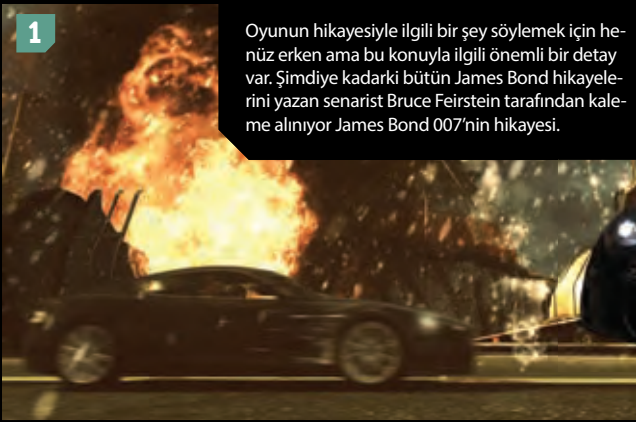
James Bond 007: Blood Stone

Bond... James Bond!

James Bond geri dönüyor! Hayır, bu sefer bir film değil, bir oyun söz konusu. Bu durumda da bir film oyunu akla geliyor olabilir ama öyle bir şey de yok ortada. Tamamen bağımsız bir senaryoya sahip olacak James Bond 007: Blood Stone. Yani herhangi bir James Bond filminden araklama bir hikayesi olmayacak. Buna rağmen umut vaat ediyor mu? Görelim... ■ **Ertekin Bayındır**

1

Oyunun hikayesiyle ilgili bir şey söylemek için henüz erken ama bu konuyla ilgili önemli bir detay var. Şimdiye kadarki bütün James Bond hikayelerini yazan senarist Bruce Feirstein tarafından kaleme alınıyor James Bond 007'nin hikayesi.

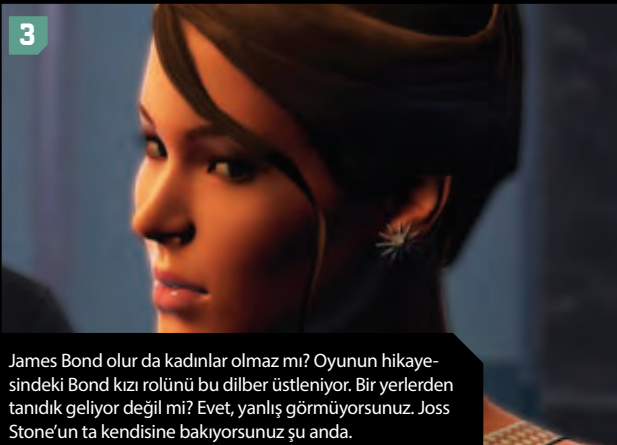


2



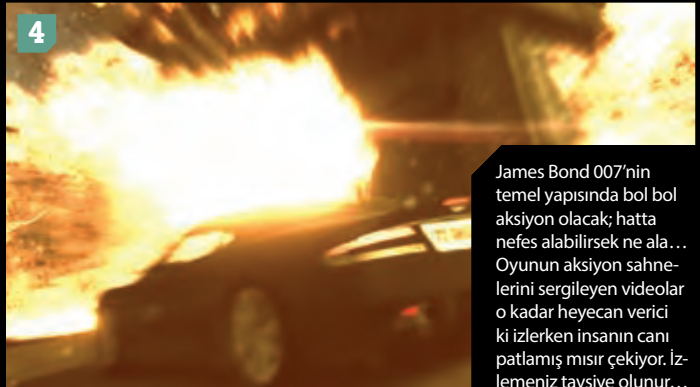
Oyunun yapımcı koltuğunda Blur'dan hatırlayacağımız Bizarre Creations oturuyor. Bunun anlamı da şu: Oyunda lüks otomobilleri ve hatta sürat motorlarını kullanarak avımızın peşine düşeceğimiz sahneler de yer alacak.

3



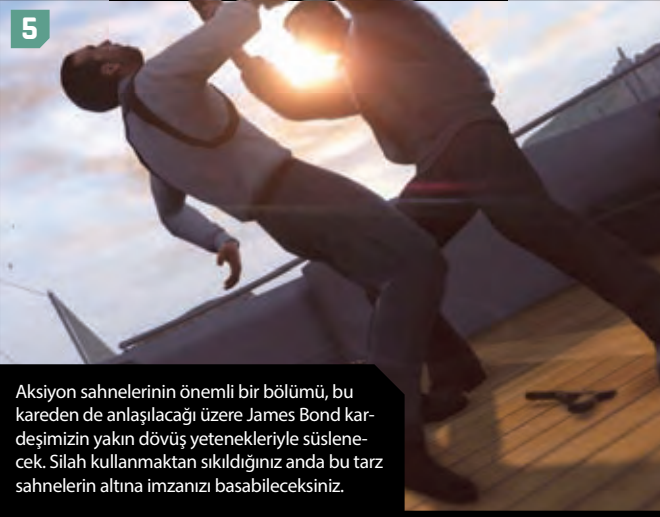
James Bond olur da kadınlar olmaz mı? Oyunun hikayesindeki Bond kızı rolünü bu dilber üstleniyor. Bir yerlerden tanıdık geliyor değil mi? Evet, yanlış görmüyorsunuz. Joss Stone'un ta kendisine bakıyorsunuz şu anda.

4



James Bond 007'nin temel yapısında bol bol aksiyon olacak; hatta nefes alabilirsek ne ala... Oyunun aksiyon sahnelerini sergileyen videolar o kadar heyecan verici ki izlerken insanın canı patlamış mısır çekiyor. İzlemeniz tavsiye olunur...

5



Aksiyon sahnelerinin önemli bir bölümü, bu kareden de anlaşılacağı üzere James Bond kardeşimizin yakın dövüş yetenekleriyle süslencek. Silah kullanmaktan sıkıldığınız anda bu tarz sahnelerin altına imzanızı basabileceksiniz.

6



Rakiplerimizi yakın dövüş yeteneklerimizi kullanarak alt ettiğimiz zaman silahımızla "one shot" yapma hakkına sahip olacağız. Dolayısıyla ara sıra tekme ve tokatlarımızı sergilememiz gerekecek. Splinter Cell: Conviction'ı hatırlayalım mı hemen?

7



Bu karenin anlatmaya çalıştığı şey şu: Cıvı cıvı, aşırı cilalanmış grafiklerden ziyade bir yağlı boya tablosunu andıran görsel kaliteyle karşılaşacağız oyunda. Eh, her oyunun biraz da olsa sanatsal dokunuşlar taşıması lazım artık.

8



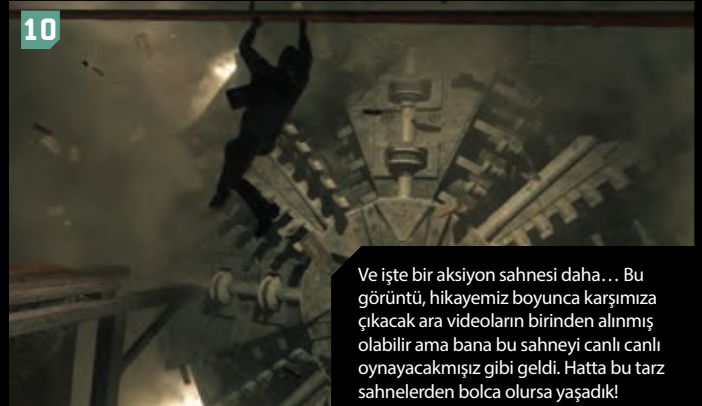
Oyunun hikayesi boyunca birçok ülkenin önemli şehirlerinde "ziv ziv" dolaşacağız. Bu şehirler arasında Paris ve Atina da bulunuyor. Ancak öyle bir şehir de var ki listede, duyunca kanınızın kabarcacağın- dan eminim. İstanbul!

9



Fark etmişsinizdir, oyunun her karesi aksiyon kokuyor. Silah sesleri sussa tekme ve yumruk sesleri devreye giriyor. Bu seslerin olmadığı bölümleri de patlama efektleri işgal ediyor. Arka planda çalan müzikler de birer James bond klasiği kıvamında.

10



Ve işte bir aksiyon sahnesi daha... Bu görüntü, hikayemiz boyunca karşımıza çıkacak ara videoların birinden alınmış olabilir ama bana bu sahneyi canlı canlı oynayacakmışız gibi geldi. Hatta bu tarz sahnelerden bolca olursa yaşadık!

Tacikistan

Tacikistan'ın coğrafyası savaş için son derece zorlu koşullara sahip. Genel olarak dağlık bir bölge ve ülkenin denize kıyısı yok. Denize kıyısı olmadığı için bulunduğu yükseklikten dolayı iklimi, iç kısımlarda kıtasal, Pamir Dağları'nda yarı çöl ve kutupsal olarak görülmekte. Bu da son derece sert iklim koşulları anlamına geliyor.

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

Çıkış Tarihi 2011 **Web** www.flashpointgame.com

Operation Flashpoint: Red River

Tacikistan, Tacikistan olalı böyle savaş görmedi!

Modern FPS oyunları arasında kendine ayrı bir kulvar çizmeyi başaran Operation Flashpoint serisi, yeni oyunu, aslında ek paketi Red River ile sahneye çıkmaya hazırlanıyor. "Askeri simülasyon" kategorisine cuk diye oturan Operation Flashpoint oyunları, biraz ağır kalan oynanış biçimi nedeniyle bazı kesimlerce yadırgandı. 2001 yılında çıkan ilk oyun Cold War Crisis, orta şeker taktiksel bir FPS olarak tarihteki yerini aldı. ABD ile Sovyetler'in savaşını konu alan ilk oyun, tüm hantallığına rağmen takım bazlı taktiksel

strateji yönü sayesinde birçok ödül kazanmasını da bildi. 2009 yılında çıkan ikinci oyun Dragon Rising, genel anlamda kalburüstü olarak tanımlanmasına rağmen yapay zekadaki sıkıntılar, oyun mekanizmasını ve dolayısıyla akıcılığı baltalıyordu. İlk oyundan farklı olarak İngiliz oyun firması Codemasters tarafından geliştirilen Dragon Rising, Alaska'da bir adada geçiyordu. Serinin üçüncü oyunu Red River da yine Codemasters tarafından geliştiriliyor ve bu sefer Tacikistan'da kan gövdeyi götürecektir gibi. Afgan, Rus ve Çin kültürlerinin etkisiyle mozaik bir yapıya sahip olan

"Operation Flashpoint: Red River, dört kişilik co-op online modu, daha akıllı düşmanları, yeni savaş senaryoları ve sıkı bir hikaye örgüsü ile oyunculara daha önce hiç yaşamadıkları gerçekçi bir savaş deneyimi yaşatacak."



Tansiyon Ölçer

NORMAL



Tacikistan'daki 200 kilometrelik harita, oyuncuların taktiksel alanı olarak tahsis edilecek.

Dünyada erkekler oldukça savaş bitmez...

Red River'da dört farklı sınıf (Rifleman, Grenadier, Scout ve Auto Rifleman.), her sınıfın da birbirinden farklı silahları ve yetenekleri olacak. Lakin herkes bir adet M4A1 silahı taşıyabilecek. Bu kez önceki oyunlardakine göre daha derinlemesine silah "upgrade" olanağı mevcut. Üstelik yapay zekanın da ilk iki oyuna göre çok daha üst düzeyde olacağı vurgulanıyor. Oyun direktörü Sion Lenton, "Operation Flashpoint: Red River, dört kişilik co-op online modu, daha

akıllı düşmanları, yeni savaş senaryoları ve sıkı bir hikaye örgüsü ile oyunculara daha önce hiç yaşamadıkları gerçekçi bir savaş deneyimi yaşatacak." şeklinde açıklamalarda bulundu. Yapımcılar, Battlefield ve Call of Duty gibi oyunları ne kadar iyi etüt etmiş olurlarsa olsunlar bu sözler bana biraz fazla iddialı geldi. Medal of Honor'ın izinden giden, Rainbow Six ayarında bir taktiksel oyun için fazla önyargılı olmak istemiyorum ama sonuçta Red River'da genel multiplayer modları olmayacak, görev editörü yok, uygulama ekleme opsiyonu mevcut değil. Üstelik PC versiyonunda bile bunlar olmayacak! Bu bağlamda 70'in üzerinde silah ve 50'nin üzerinde araç sayısı olması ya da deniz kuvvetlerine önem verdikleri kadar hava hareketına da önem vermeleri heyecan faktörünü arttırmaya yetmiyor. Kişisel fikrim, yapımcıların basın lansmanına bakılırsa çok da taze bir oyunla karşı karşıya olmayacağımız yönünde. Umarım Codemasters beni yanıltır ve enfes bir "taktiksel askeri simülasyon" oyunuyla eski başarılarını gölgede bırakacak bir yapımla karşımıza çıkar. ■ Ahmet Özdemir



SIMSTR



Yönetmen Olma Zamanı

The Sims ile hazırlanan tek bölümlük hikaye ve videoların tek çatı altında toplanabileceği, SimsTR-TV! Kısa Film Bölümü, "Yellow Love" Müzikal Video'su ile açıldı. Tamamı The Sims kullanıcılar çekilmiş Yaklaşık 15 dakikalık video, bilgisayar oyunları ile yaratılabilecek "machinima" videolarına iyi bir örnek. Videoya ve yeni projelere tv.simsr.com adresinden göz atabilir, ayrıca "The Sims'te Çekim Rehberi"nden yararlanarak, kendi yaptılarınızı hazırlayıp paylaşmaya başlayabilirsiniz.



The Sims 3:

Barnacle Bay Kasabası

EA'nin bizzat tasarladığı Barnacle Bay Kasabası, 23 Eylül'de The Sims 3 Store'da yayımlandı. Korsan temasının her yerde hissedilebildiği bu yeni kasaba, kendi simlerinizin hayatları ile kesişecek hikayelere sahip olan 25 NPC karakter ve atmosferi tamamlamak için yeni tematik kıyafet ve eşyalar içeriyor. Yeni mekanlar arasında, restoran olarak kullanılan büyük bir korsan gemisinin yanı sıra, tematik olarak düzenlenmiş bar ve evler de bulunuyor. Ufak bir eklenti sayılabilecek Barnacle Bay'ı, indirebilmek için 1650 puanı (16,5\$) gözden çıkarmak gerekirken, orijinal oyun sahiplerinin her eklenti ile gelen 10\$'lık ödülleri biriktirerek bu kasabayı, <http://store.thesims3.com> adresinden bedava indirebilmeleri mümkün.



TV! Yarışmasında Mutlu Son

Ağustos ayında sonlanan oylama ile "Dizi Ödülleri" sahiplerini bulurken, 2010'nun en iyileri de belirlenmiş oldu. Bol bölümlü, renkli ve sürükleyici hikayesi ile Kayıp Geçmiş "En İyi Dizi" ve "En İyi Senaryo"da ipi göğüslerken, "En İyi Görşeller Ödülü"nü, dönemi tam anlamıyla yansıtan çekimleri, klasik dizinin sesleri kullanılarak hazırlanan slayt-show Dizi Aşk-ı Memnu 1899 aldı.

Öte yandan SimsTR'da bir yarışma biterken, bir diğeri başlıyor. Bu yıl her kategoride farklı temaların işlendiği, Gelecekte Tasarım Yarışması'nda, adaylar Ekim ayında görüşüne çıkıyor ve The Sims paketleri kazanmak için birinciliğe oynuyorlar.



Tansiyon Ölçer

YÜKSEK



Yapım Runic Games Dağıtım Belli değil Tür Aksiyon RPG Platform PC, MAC

Çıkış Tarihi 2011'in ilk çeyreği Web www.torchlightgame.com

Torchlight II

Bu kez arkadaşlarınızla oynayabilmeniz için geliyor!

Runic Games, hack & slash mekanikleri ile Blizzard'ın efsanesi Diablo'ya benzeyen Torchlight'ı piyasaya sürülmüş bir yıl oldu. Diablo'ya benzemesi kimi kitleler tarafından oyunun puanını düşürse de oyun; grafikleri, efektleri ve dünyasıyla da dikkatleri üzerine çekmeyi başarmıştı. Torchlight II'nin son videosu ise bütün sorularımıza cevap verir nitelikte. Hazır Diablo ortalkta yokken o tadı alabilen Torchlight'ı sevenlerin tek sorun olarak gördüğü nokta multiplayer seçeneğinin olmayıştı.

Runic Games tarafından yapılan açıklamalar ise bekleyenlerini oldukça sevindirecek gibi gözüküyor. Torchlight II multiplayer olarak hem LAN, hem de internet üzerinden oynanabilecek. Bu kadarla da sınırlı değil; ücretsiz eşleştirme servisi ile sizinle yakın seviye ve ilgi alanlarına sahip yeni arkadaşlar edinmenize de imkan verilecek. Irk sayısında da bir artış görüldü; ilk oyunda sayı üç iken yeniden dört olarak belirlenmiş. Fakat sadece bir irkin mi,

yoksa dört irkin de tamamen yeni ırk olup olmayacağı henüz açıklanmadı. Gece - gündüz döngüsü de eklenerek yerin üzerinde daha fazla bölüm sayısı olacak. Pet sisteminin ve daha detaylı karakter tasarlama menüsünün de geliştirilmekte olduğu açıklandı. 2011 yılının ilk çeyreğinde piyasaya girecek Torchlight II, konsollar için olacak mı, henüz belli değil fakat PC'nin yanı sıra MAC için de hazırlanacağı söylentiler arasında. ■ Ayça Zaman

Yapım Frozenbyte Dağıtım Atlus Tür Platform / RPG Platform PC, XBLA, PSN

Çıkış Tarihi 2011'in ikinci çeyrek Web www.trine2.com

Trine 2

Her yer rengarenk...

ilk çıktığı günden beri her oyunu ayrı olay yaratıp satış rekorları kıran God of War serisinin PSP için ikinci oyunu olan Ghost of Sparta yolda. Her daim hikayesiyle, oynanışıyla, karakterleriyle kendine birçok hayran edinen God of War'da bu kez Midas baş düşmanımız oluyor. Kratos'un Midas gibi sessiz sakın bir kepçe kulaklı arkadaşla ne işi olur, bilmiyoruz ama bunu da oyuna başlayınca öğreneceğiz. (Gerçi Athena'yı da gayet masum biri sanıyorduk God of War'dan önce.) Oyun God of War III'ün bittiği yerden başlıyor; böylece Prince of Persia'da

olduğu gibi bir sona, bir başa gidip güzelim seriyi bozmuyorlar. Görsel olarak da PSP olmasına rağmen gayet kaliteli grafiklere sahip oyun. Sevenlerini bekletmeyi sevmeyen seri, daha God of War III'ün tadı damağımızdayken açıklandı ve 2010'un son çeyreğinde piyasaya sürülmesi planlanıyor. Böylece bir karizma abidesi olan Kratos'suz günler geride kalıyor. Kısacası bitirmeden rahat edemeyeceğimiz bir oyun bizleri bekliyor. ■ Ayça Zaman



Tansiyon Ölçer

NORMAL



MÜZİĞİNİ KAP GEL!

AYRINTILAR
7 EKİM'DEN İTİBAREN
bluejean.com.tr
ve loft.com.tr de...

BLUE JEAN'DE
BU AY
POSTER
ALBÜMÜ



LOFT
THE ORIGINAL
blue Jean
POP * ROCK * HIP HOP
MÜZİK
YARIŞMASI

20
POSTER

POSTER NE HABER? GOSSIP GIRL ARKA SAYFA GÜZELİ

POP UP

HER AY
3 DERGI | POSTER
ALBÜMÜ

20
POSTER



STERLING
KNIGHT
Genç kızların
son güzeli,
21 yaşındaki genç
aktörü yakından
tanıyalım!

Sahneler
onu bekler
SELENA
GOMEZ
The Scene destekli ikinci
albümü bu ay raflarda!



blue Jean
DENİZİN HİKAYEN
SİNEM
KOBAL
HARİF HİKAYESİNİ
ANLATIYOR

TEST
L'ORÉAL
HOTEL
ONLARI NE KADAR
TUTUYORLAR?

LINKIN
PARK
BEKLE! ALIŞMAN LAZIM

U2
BİRLEŞİMİN
KURUCUSU
OLUP
OLMAYAN

LADY GAGA

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

www.bluejean.com.tr

DB
DOĞAN BERKALP DİJİTAL



Tansiyon Ölçer

NORMAL

PS3'e Özel

Bu oyunla ilgili araştırma yaparken, oyunun Xbox 360'a da hazırlandığı haberi göreceğimi sandım ama yanlış. Virtua Tennis 4, PS3'e ve Move'a özel bir oyun olarak tasarlanıyor. Belki bir süre sonra Kinect için de bir Virtua Tennis yapılırsa ufukta şu an için öyle bir şey gözüküyor.

Yapım SEGA Dağıtım SEGA Tür Spor Platform PS3
Çıkış Tarihi 2011 Web www.sega.com/virtuatennis4

Virtua Tennis 4

Üç boyutlu toplar, gelir arkandan kovalar!

Virtua Tennis serisini severim, anlamsızca, anlamsız saatler boyunca oynarım, oynadıkça eğlenirim, ben eğlendikçe diğerleri ağlar. Tenis aktivitesi gerçek hayatta ne kadar eğlenceliyse, sanal ortamda bir o kadar sıkıcı olabilir çünkü... Wii'deki tenis oyunu ile birlikte tenis oyunlarına yeni bir soluk geldiği aşikar ve geleceğin de bu yönde şekilleneceğini az çok tahmin edebiliyorduk. Şimdi ne oldu, Virtua Tennis serisinin yeni oyunu açıklandı, sonuna bir tane 4 sayısı eklendi. Yine geleneksel bir Virtua Tennis oyunu beklerken SEGA bir hamle yaptı ve oyunu PlayStation Move'a uyarlayarak olaya hareketi de getirdi. Yetmedi, stereoscopic 3D teknolojisini de oyunda kullandı. Ortaya çok daha eğlenceli, çok daha farklı bir Virtua Tennis çıkmış gibi gözüküyor değil mi? Bir bakalım...

Evinizde yer açın

Andy Murray ile Roger Federer'in kapışması dönüp duruyor aylardır; yani Virtua Tennis 4 ilk açıklandığından beri. Bu iki ünlü tenisçiden biri kaybediyor, biri kazanıyor ama maçlar hiç bitmiyor; oyun sürekli fuarlarda görücü karşısına çıkıyor çünkü. En son TGS 2010'da tanıtılan bu eser, gördüğümüz kadarıyla pek bir şeye benzemiyor ama durun, her şey için daha çok erken.

Niye hoşuma gitmedi Virtua Tennis... Çünkü kontroller iyi değildi, çünkü grafikler etkileyici değildi, çünkü 3D teknolojisi bence büyük bir yalan.

İlk önce kontrollere bakalım. Servis atmak için elimizdeki cihazı hafifçe yukarı kaldırıyoruz ki topu atabilelim ve ardından cihazı tamamiyle havaya kaldırıp yere doğru savuruyoruz. Evet, aynı gerçek tenis servisi gibi... Kolumuzu ne kadar hızlı indirirsek, servisimiz de o kadar hızlı gidiyor ve bu bize ekranda bir göstergeyle gösteriliyor. Rakibimiz karşılık verdikten sonra, oyuncumuz otomatik olarak topunun yönüne koşuyor ve ben bu noktada yere düşüyorum. Arkadaşlar, oyuncumuz topun gittiği yere koşacaksa, ben bir kuka gibi orada durup gelen topa uyuz



uyuz raket mi sallayacağım? Olmaz, olmaz. Virtua Tennis 4 an itibarıyla Move'un sadece tek parçasıyla oynandığı için böyle bir durum söz konusu diye düşünüyorum; ikinci parça da işin içine girince oyuncumuza hareket ettirebileceğimizi ümit etmekteyim. Evet, diyordum ki top gitti, geldi ve tekrar vurmamız lazım. Burada backhand'ler, kesmeler, normal vuruşlar söz konusu oluyor ve Virtua Tennis 4, tüm bunları algılıyor. Gerçi burada da hassasiyet problemleri görülüyor değil ama oyunun daha son derece, "Alpha" aşamasında olmasını

göz önünde bulundurarak durumu geçiştirelim şimdilik.

Oyun hakkında daha fazla bilgi verilmemesi, daha fazla tenisçi isminin açıklanmaması üzücü olsa da Virtua Tennis 4'ün oynanışındaki değişim hakkında gördüğümüz bizim için yeterli oldu. İnaniyorum ki SEGA yepyeni mini oyunlar, başarılı bir multiplayer modu ve şu an tutuk olan oynanışa karşın, daha eğlenceli bir oynanış hazırlayarak herkesi evde raket sallamaya teşvik edecek. Bunları yapamazsa da... Virtua Tennis 5'i bekleriz artık, ne yapalım... ■ **Tuna Şentuna**



Dev Röportaj

Twitter Kuşu

Bu ay sizler için bir oyun karakterinin kapısını açmadık. Hatta kapısını çaldığımız bir insan bile değil. Bir kuş. Ama her hangi bir kuş değil. O Twitter kuşu. 140 karakterlik şakımalarıyla milyonlarca kişinin hayatını renklendiren Twitter kuşunu, izin gününde dinlemek için ziyaret ettiğimi Manyas Kuş Cenneti'nde bir ağacın dalında bulduk.

LEVEL: Merhaba, röportaja geliştik. Ama elimiz boş gelmedik. Kuş yemi getirdik, birinci sınıf.

Twitter Kuşu: Merhaba, hoş geldiniz. Alayım ben kuş yemini. Güzelmiş de ha...

L: Güzeldir tabii, cami avlusundan aldık. En çok bu tutuyormuş kuşlar aleminde.

TK: Sağolasın, gel şöyle yukarı.

L: Yok ben gelmeyeyim, yükseklik korkusu var malum. Hemen ilk soruma geçeyim. Artık kelimenin tam anlamıyla bir şöhretsiniz. Bu sosyal yaşamınızı nasıl etkiledi? Kuşlar aleminde oldukça prim yapmışsınızınzdır herhalde.

TK: Tabii ister istemez bir ilgi oldu. Bir yandan güzel bir şey, ama zorlukları da var.

L: Ne gibi zorluklar?

TK: Ünlü olunca basın sürekli peşinde. Hayır, sizin için demiyorum. Siz tweet atıp randevu aldınız, ama herkes öyle değil. Paparazzi denen insan cinsi çok fena. Rahat yüzü kalmadı yuvamda. Bir de olur olmaz haberler yapıyorlar. Yok güvercinle alemere

akmışım, yok bülbülle görüntülenmişim. Yok öyle şeyler. Aile babasıyım ben. Yuvada hanım okuyo bu haberleri, inanıyor. Huzur muzur kalmadı.

L: Biz de gördük o haberleri ama ihtimal vermedik tabii.

TK: Yok canım, hepsi uydurma. İki yavrum var, ellerinizden öperler. Yarın öbür gün uçacaklar yuvadan. Bu sırada bir de yumurtamız var. Mazbut bir aileyiz aslında ama gel de şu paparazzilere anlat.

L: Biraz da işinizden bahsedelim. Geçtiğimiz aylarda birkaç güvenlik açığı çıktı. Birini Türkiye'den bir genç keşfetmişti. Diğerini de 17 yaşında başka bir genç bulmuş. Bu olaylar işteki performansınızı da bozuyor herhalde?

TK: Ya bozmaz mı? Kafamı veremiyorum işe bazen. Evde hanım cik cik'inden işe konsantre olamıyorum.

L: Dışarıdan pek neşeli görünüyorsunuz ama aslında çok dertliymişsiniz siz.

TK: Öyle valla. İşte kolay değil zaten. Her gün milyonlarca kişi tweet gönderiyor. 140 karakteri geçmesin diye tek tek kontrol ediyorum hepsini, uzun olanları kısalttırıyorum, o da ciddi iş.

L: Biz onu otomatik bir şekilde çözüyorsunuz sanmıştık. Hepsini siz mi kontrol ediyorsunuz?

TK: Tek tek hem de. Biri 141 karakter olsun, maaşımdan kesiyorlar valla.

L: Yanınıza birini alsanız, böyle zor oluyordur...

TK: Onu da düşündüm ama kolay değil. Uygun özelliklere sahip olması lazım. Bir kere kuş olacak, bir konseptimiz var onu bozamazız şimdi. Kuş olacak ama kuş beyinli olmayacak. Akıllıdır, iyidir diye bir stajyer papağan almıştım bir ara. Bir baktım her şeyi tekrar ediyor. Hadi re-tweet filan diye bir şey uydurduk idare ettik ama kimse yeni bir şey yazamaz oldu. Hep yazılmış şeylerin tekrarı vardı sitede üç ay boyunca. Olmadı o iş. Sonra kanarya aldım, sarı çıktı. Galatasaray, Beşiktaşlıların tweet'lerini yayınlamaz oldu. Kartal aldım o da taraftar çıktı, Fenerli ve Galatasaraylıların tweet'lerini engelledi. Bir de asabi. İri yarı da olunca ürkütüyor, yutuverecek diye korkuyordum. Dedim en iyisi tek tabanca devam edeyim ben, bu kuşlar aleminde bana hayır yok.

L: Kuş milletine güven olmuyor desenize...

TK: Ayıp oluyor ama...

L: Yok o manada şey etmemiştik biz. Neyse sizi daha fazla tutmayalım işinizden gücünize. Yengeye selamlar.

Yavruların gözlerinden, yumurtanın tepesinden öpüyoruz. Hayırlı işler.

TK: Sağolasın. Şöyle acil bir tweet'in falan olursa numaram var sende, bir haber ver öne alayım. Hadi selamete...

■ **Ümit Öncel**





Yapım Rocksteady Studios **Dağıtım** Warner Bros **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2011'in dördüncü çeyreği **Web** www.batmanarkhamcity.com

Batman: Arkham City

Tımarhane şehre dağıldığında...

Geçtiğimiz yıllarda Joker, azılı rakibi, onu Arkham Akıl Hastanesine hapsedmiş fakat bu durum, tüm akıl hastanesinin Joker'in kafasına yıkılmasıyla sonuçlanmıştır.

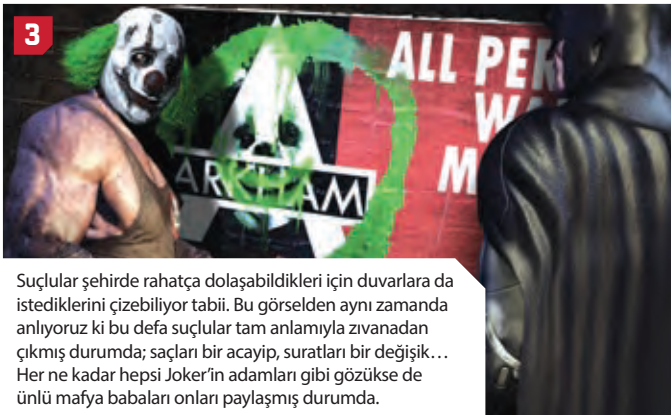
Yeni oyunda ise yine bir hapisane var lakin bu defa suçlular şehre dağılıyor; hem de onlar için özel kurulmuş, Arkham Şehri'ne... **■ Tuna Şentuna**



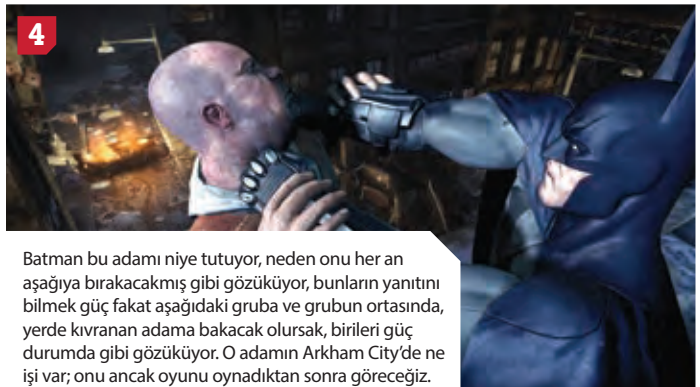
Artık Arkham City'deyiz. Bu şehir, ilk oyunda akıl hastanesinin başında bulunan Quincy Sharp'ın, Gotham City'nin belediye başkanı olduktan sonra kurduğu, sadece suçlulara hizmet eden bir yer. Gotham City'nin ortasında yer alan bu bölge büyük duvarlarla çevrili ve suçlular orada kendi dünyalarını kurmuş durumda.



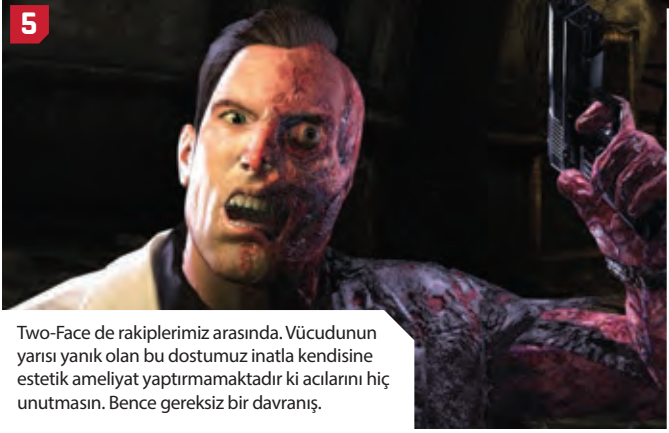
Batman'ın önceki oyundan ve DC dünyasından tanıdığımız düşmanları geri dönüyor. Bunların arasında Joker ve resimdeki güzelimiz Harley Quinn de var. Quinn'in bu defa tam olarak, ne tür hin davranışlarda bulacağını kestiremiyoruz ama başımıza bela olacağı kesin.



Suçlular şehirde rahatça dolaşabildikleri için duvarlara da istediklerini çizebiliyor tabii. Bu görselden aynı zamanda anlıyoruz ki bu defa suçlular tam anlamıyla zıvanadan çıkmış durumda; saçları bir acayıp, suratları bir değişik... Her ne kadar hepsi Joker'in adamları gibi gözükse de ünlü mafya babaları onları paylaşmış durumda.



Batman bu adamı niye tutuyor, neden onu her an aşağıya bırakacakmış gibi gözüküyor, bunların yanıtını bilmek güç fakat aşağıdaki gruba ve grubun ortasında, yerde kıvranan adama bakacak olursak, birileri güç durumda gibi gözüküyor. O adamın Arkham City'de ne işi var; onu ancak oyunu oynadıktan sonra göreceğiz.



5

Two-Face de rakiplerimiz arasında. Vücudunun yarısı yanık olan bu dostumuz inatla kendisine estetik ameliyat yaptırmamaktadır ki aclarını hiç unutmasın. Bence gereksiz bir davranış.



6

Bu şehirde, yani Arkham City'de Batman'i hiç kimse sevmeyecek ve onu "patlatmak" için ellerinden geleni yapacak azılı katiller. Neyse ki Batman metrelerce yüksekten süzülüp hayatta kalabilen bir insanoğul.



7

Batman'in dostu mu düşmanı mı, hala anlayamamış olduğumuz Catwoman, Batman: Arkham City'de çok önemli bir yere sahip olacak. Yapılan açıklamalara göre birçok noktada oyuna girip bize yardımcı olacak. (Ya da bir işler çevirecek...)



8

Eğer düşmanlarımızın arkasından, onların duymayacağı şekilde yaklaşabilirsek, onları kolayca haklayabileceğiz. Bu örnekte iki kafadarın kafa kafaya verip kafaları tokuşturmasını gözlemliyoruz.



9

Bildiğiniz üzere Bruce Wayne, Batman kostümüyle suçluların ağızlarını dağıtmaktan öte, bir detektif. Bu özelliklerini yeni oyunda da kullanacak ve aradığı kişilerin izlerini bulacak, olayları çözecek. Örnekte de balistik araştırması yapıyor.

Tansiyon Ölçer
ÇOK YÜKSEK



10

İşte Batman'in yeni oyuncuğu. Bu radyo frekanslarıyla arama yapan cihaz sayesinde, Batman peşinde olduğu kişiyi daha kolay takip edebilecektir.





Yapım Ninja Theory Dağıtım Capcom Tür Aksiyon Platform PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi Belli değil Web www.devilmaycry.com

(DmC) Devil May Cry

Dört gözle beklenen haber...

Bana "Aklına gelen oyun firmalarını bir çırpıda say!" deseniz, "Blizzard ve Capcom!" diye haykırdım diye düşünüyorum. Özellikle Capcom'un -Blizzard'dan ziyade- özel bir yeri var hayatımda. Gençliğimi verdiğim (Hey gidi...) Street Fighter'dan tutun da PlayStation One ve PlayStation 2'nin ortalığı kasıp kavurduğu zamanlardaki Capcom etiketli oyunlara kadar devasa bir liste var zihnimde. Bunların arasında Devil May Cry serisi var mı? Yok... Aşırı Japon kokan oyunların hiçbirisiyle (Final Fantasy hariç...) aram yok aslında ama tabii ki bu durum Devil May Cry serisinin başarısına gölge düşürmüyor.

Japonya sınırlarında önemli bir hayran kitlesine sahip olan, dünya genelinde aynı başarıyı pek de yakalayamayan serinin dördüncü oyununu uzun yıllar önce oynamıştık hatırlarsanız. PlayStation 3 ve Xbox 360 devlerinin sahneyi devralmasından sonra "Yeni bir Devil May Cry neden piyasaya çıkmıyor!" haykırımları doldurdu oyun camiasını. Eh, bir seriye bu kadar bayılıydım ben

Devil May Cry, serinin hikayesini devam ettirecek bir oyun değil. Aksine, dört oyunluk koca serinin de öncesine uzanıyor oyunun hikayesi ki zaten Capcom, bu yeni oyunu "Devil May Cry serisine yeniden bir bakış" olarak nitelendiriyor

de katılırdım herhalde bu gürüha. Capcom, bu feryatları geç de olsa duymuş olsa gerek, kısa bir süre önce Devil May Cry 5 söylentileri yayıldı ortalığa. Bu söylentilerin üzerinden koskoca bir E3 2010, hemen arkasından bir de GamesCom 2010 geçti ama ortalıkta yeni bir Devil May Cry'a ait tek bir kelime bile yoktu. Oyun dünyasının uzak doğu cephesini temsil eden Tokyo Game Show 2010'un (TGS 2010) kapıları aralanır aralanmaz ilk kendini gösteren oyunsu Devil May Cry'ın ta kendisi oldu.

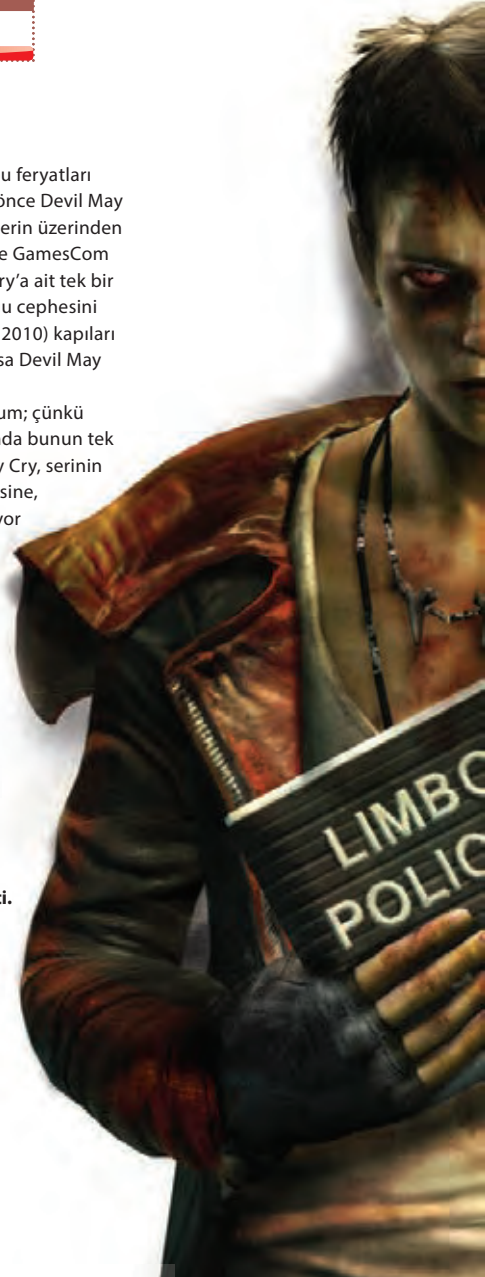
Farkındaysanız, "Devil May Cry 5" demiyorum; çünkü oyunun ismi en sade haliyle karşımızda. Aslında bunun tek sebebi sadelik değil; çünkü bu yeni Devil May Cry, serinin hikayesini devam ettirecek bir oyun değil. Aksine, dört oyunluk koca serinin de öncesine uzanıyor oyunun hikayesi ki zaten Capcom, bu yeni oyunu "Devil May Cry serisine yeniden bir bakış" olarak nitelendiriyor. Anlayacağınız, uzun soluklu serilerin adeti olduğu üzere, bu sefer de vitesi geriye takıyoruz. Oyunun

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK



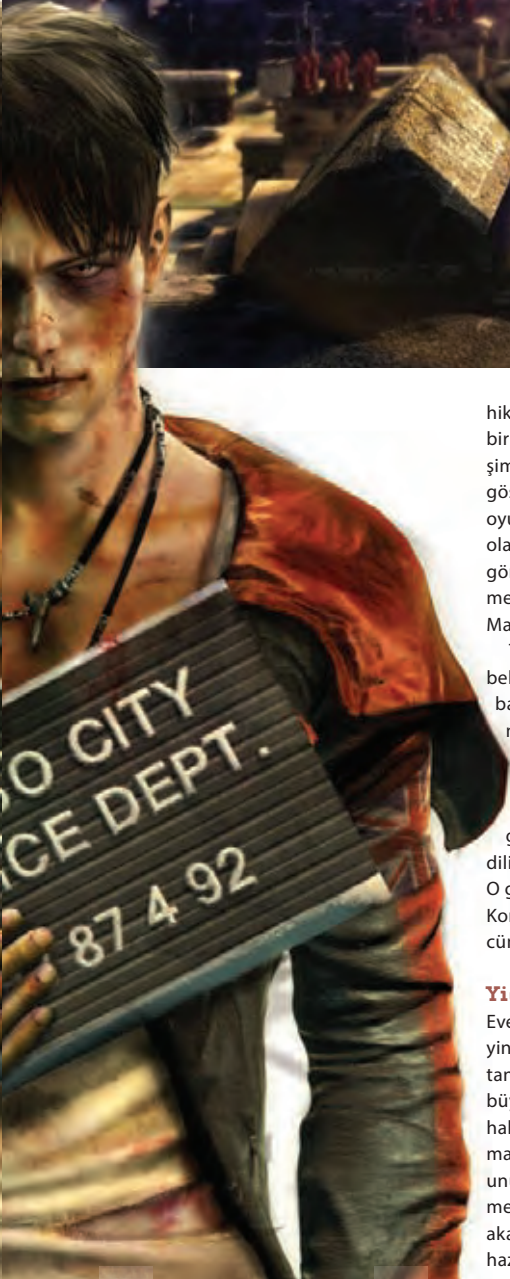
Kim ne derse desin, genç Dante'nin tipi hoşuma gitti.



İşte karşınızda
çıtır Dante!

Bu saçların nasıl be-
yazladığını da öğrene-
cek miyiz acaba?

Kırmızı pardösü
yerine deri ceket...
Yakışmış sanki?



hikayesinin ilk oyunun da öncesine kadar uzanacağı bir gerçek ama bu konuya ait detaylar da ne yazık ki şimdilik bu gerçekten ibaret. Öyle ki şöyle janjanlı bir gösteri beklerken, TGS 2010 süresi boyunca oyunun oyun içi görüntüleri bile çıkmadı ortaya. Elde avuçta olan tek şey, bütün sırları perde arkasında bırakan görkemli bir fragmandan ibaret oldu. Bu fragmanın meraklı bünyelere sunduğu en önemli detaysa Devil May Cry'nin esas oğlanının kim olacağıydı.

Tabii ki herkes heyecanla Dante'nin çıkmasını bekliyordu sahneye ki bu ismin yeni bir Devil May Cry başlığı altında geçmemesi facia olurdu resmen. Çıtır mı çıtır bir oğlancağız, elleri kolları bağlı vaziyette görüldü fragmanın ilk saniyelerinde. "Bu da kim!" diyordum ki sert bir ses tonu aynı soruyu sordu: "Adın ne senin!" Bu sorunun arkasından genç arkadaşımız, kalabalık bir yaratık ordusunu dilimlerden ve kurşun yağmuruna tutarken görüldü. O gizemli ses hala meraklıydı: "Adın ne senin!" Konuşma sırası kahramanımıza geldiğindeyse tek bir cümle çıkmıştı ağzından: "Benim adım Dante!"

Yiğitler ölmez!

Evet... Yeni Devil May Cry macerasının kahramanı yine Dante olacak ama bu sefer onun gençlik yıllarına tanık olacağız. Aslında Capcom'un almış olduğu büyük bir risk bu; çünkü hayranları Dante'yi bu haliyle benimseyecekler mi bilemiyorum. Dante'yi marjinal bir karakter haline getiren beyaz saçları unutulmuş bir kere. O kırmızı pardösüyü de unutulmuş mesela. Aslında siz en iyisi hafızalarınızda ki akası olmayan, yeni ve genç bir Dante'ye şimdiden hazırlanın ki sindirmesi kolay olsun.

Böyle bir projenin yapımcı kadrosunu da merak ediyorsunuzdur, değil mi? Bu konuda da şaşıracağınız şeyler olacak yalnız, demedi demeyin. Hemen şok habere geçiyorum: Devil May Cry'nin yapımcılık koltuğunda Ninja Theory oturuyor! "Olamaz!" demeyin, oldu bir kere. Yalnız projenin başında Devil May Cry 4'ün de başında bulunan Hideaki Itsuno yer alacak. Heavenly Sword ve Enslaved gibi başlıklarla tanınan Ninja Theory'nin bu konuyla alakasıysa bu firmanın Capcom'un yeni anlaşmalı firması olmasından ibaret. Yani ortada korkulacak bir durum yok.

Devil May Cry'nin piyasada olacağı tarih belli değil ki bu konuda 2011 sınırları bile erken görünüyor. Oyunun yer alacağı platformlara şimdilik Xbox 360 ve PlayStation 3'ü gösteriyor ama gözüme oyunun PC versiyonuna ait ekran görüntüleri de takılmadı değil. Yine de böyle ciddi bir konuda yalan haber üretmenin alemi yok ki gerekli açıklamayı Capcom bizzat yapacaktır ilerleyen tarihlerde. O zamana kadar sabredebilirsiniz, değil mi? ■ **Ertekin Bayındır**



Tansiyon Ölçer
ÇOK YÜKSEK

Lewis Carroll

Alice's Adventures in Wonderland gibi muhteşem bir başyapıtı edebiyat dünyasına kazandıran Lewis Carroll, aslında sadece edebiyat dünyasında bu isimle anılıyor zira gerçek adı Charles Lutwidge Dodgson. Bu ünlü yazanın tek vasfı yazarlık değil üstelik. Kendisi aynı zamanda bir matematikçi ve de fotoğrafçı. Acaba yaşasaydı ve sevgili Alice'ini bu halde görseydi kalbi dayanabilir miydi?

Yapım Electronic Arts **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2011 **Web** www.ea.com/alice

Alice: Madness Returns

Follow the white and "bloody" rabbit...

Çocukluk yıllarımıza damgasını vurmuş hikayeler vardır ya hani... Yaşınız ne olursa olsun Alice ve onun Harikalar Diyarı, kulağınıza bir yerlerden çalınmıştır. Lewis Carroll imzasını taşıyan bu tuhaf hikaye, sıradan bir çocuk masalı ve bir çizgi film malzemesi olmanın ötesine geçmeyi başarmış ender yapımlardan biridir. Hatta The Matrix gibi ses getiren önemli yapımlarda bile ince nüktelerle kendisini göstermiştir. Durum böyle olunca oyun dünyasında da çok kez ağırladık Alice'i. Pek takdire şayan değildi bu oyunlar ama Alice'i aramızda görmekten mutluyduk en azından. Oyunlardaki üçüncü boyut desteğinin güçlenmesinden sonra bir kez daha karşılaştık Alice'le. Doom ve Quake gibi önemli serilerde payı bulunan American McGee imzasını taşıyordu bu oyun ve Alice'in Harikalar Diyarı'na alternatif bir bakış açısı sunuyordu. Alice'i ve Harikalar diyarını o zamana kadar hep rengarenk ve sevimli haliyle tanımişken, bu oyunda elinde kocaman bir kasap bıçağı taşıyan bir Alice ve karanlık, rahatsız bir atmosfer vardı. Özellikle görsel tarafıyla büyük ilgi

gören American McGee's Alice, böylece kendini göstermiş oldu ama ne yazık ki aradan geçen 10 yıl boyunca bu marjinal hikayeyi devam ettirecek bir oyun haberine rastlamadık; bir iki ay öncesine kadar...

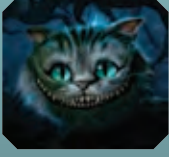
Oyunun ismi, nelerle karşılaşacağımızı fazlasıyla an-

Oyunun ismi, nelerle karşılaşacağımızı fazlasıyla anlatıyor zaten. Şuna baksanıza: Alice: Madness Returns!

latıyor zaten. Şuna baksanıza: Alice: Madness Returns! Günümüz grafik teknolojinin desteğiyle birlikte yeniden ağırlayacağız Alice'i. Üzerinde kan lekeleri bulunan mavi - beyaz elbisesi ve elindeki kanlı kasap bıçağı aynen duruyor. Ama sanki biraz daha büyümüş ve yüzüne bir olgunluk ifadesi yerleşmiş Alice'in. Ha, biraz da güzelleşmiş... Bu seferki hikayesi nedir, bilinmiyor ama oyunun Tokyo Game Show 2010'da yayınlanan fragmanında Victoria döneminin Londra'sında görüyoruz Alice'i. Bir Tim Burton filmi andırıyor bu fragman. Alice, Londra'nın ıssız sokaklarında yürürken bir vitrinde annesinin ve babasının hayalini gö-

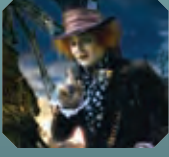


HARİKALAR DİYARI'NA DAİR...



The Cheshire Cat

Bu muzip karakteri temsil eden en büyük olay, kuşkusuz ki sırtışıdır. Lewis Carrol'un popüler kültüre bir gönderme olarak tasarladığı bu tuhaf yaratığın sadece sırtışını ortada bırakan bir de görünmezlik yeteneği var.



The Mad Hatter

The March Hare ile birlikte The Queen of Hearts'ın davetinde şarkı söylediği için "zamanı öldürmek" suçuyla ölüme mahkum edilen The Mad Hatter, son anda kurtulmayı başarır ama yine The March Hare ile birlikte zamanda sıkışmış vaziyette kalır.



The White Rabbit

Alice'e Harikalar Diyarı'nın yolunu açan şahıs, The White Rabbit'in ta kendisidir. Hafızamda kalan en belirgin özelliğiye ağzından "Aman Tanrım! Aman Tanrım! Geç kalacağım!" repliğinin düşmesidir. Ayrıca The Matrix'e bile küçük bir nükte olarak konuk olmuştur.

ruyor; derken görüntüyü alevler sarıyor ve alevlerin içinden çıkan ahtapotumsu kollar, Alice'i içeri çekiyor.

Harikalar Diyarı'nın karanlık yüzü...

Bu nefis fragmandan ziyade oyunda yer alacak detaylar hakkında da bilgiler var ortalıkta. Alice'in en büyük silahı, elindeki devasa bıçak olacak tabii ki. Ancak konseptte uygun sıra dışı silahlar da olacak repertuarında. Mesela, bir baharat öğütücüsünü makinelik tüfek niyetine kullanabilecek. Yapımcıların söylediğine göre -ilk oyundan aşına olduğumuz yaratıklar da dahil- enteresan yaratık modelleriyle karşılaşacağız ve tabii ki bütün bu yaratıklar, oyunun karanlık atmosferi çerçevesinde modellenmiş olacaklar. Mesela, The Queen of Hearts'ın iskambil askerleri, daha karanlık ve şeytani formlarla çıkacak karşımıza. Ve bu yaratıkları alt etmek için saf kaba kuvvet yetmeyecek. Bilirsiniz işte; zayıf noktayı bul ve işini bitir muhabbeti...

Alice'in Harikalar Diyarı'na özgü karakterler de yer alacak oyunda. The Mad Hatter, The Cheshire Cat ve The March Hare gibi karakterlerden bahsediyorum tabii ki. Az önce de belirttiğim gibi, oyunun hikayesi henüz netlik kazanmış değil ama konu Alice ve onun meşhur Harikalar Diyarı olunca, olayın içine Kupa Kraliçesi'ni ve az önce saydığım diğer karakterleri yerleştirmek pek zor değil. Oyunda -yine ilk oyundaki gibi- platform öğelerine de rastlayacağız. Alice, o platform senin, bu platform benim hopyayacak, zıplayacak ve macerasının sonuna doğru ilerleyecek. Oyunun çizgisel bir ilerleyişi olacağı için kaybolma riskimiz olmayacak. Ancak gizli saklı köşelere yerleştirilmiş kıymetli hazineler de olacak ve işi gücü bırakıp bunları aramaya koyulacağız. (Has-



tasiyım gizli saklı definelere!)

Oyunun çıkış tarihi 2011 olarak gösterilse de henüz alpha aşamasında olmasından dolayı ben çıkış tarihini 2011'in sonu olarak biraz daha netleştirmek istiyorum. İlk oyunun PC platformunda yer almasından dolayı olsa gerek, bu sefer de PC platformu ihmal edilmemiş. Tabii ki PlayStation 3 ve Xbox 360 sahipleri de bu maceradan nasıplarını alacaklar. Açıkçası, özellikle görsel tarzını fazlasıyla beğendiğim için Alice: Madness Returns'den çok mutluyum. Platform tarzını seviyorsanız, araya elinde kasap bıçağı taşıyan bir kız çocuğuyla sergileyeceğiniz aksiyon sahnelerini de serpiştirmek istiyorsanız, hafiften psikopat eğilimleriniz varsa ve hatta Alice'in Harikalar Diyarı'yla az da olsa bir geçmişiniz varsa bu oyunu oynamak için sabırsızlanmakta olduğunuzu düşünüyorum.

■ **Ertekin Bayındır**

■ **Sanat kokusunu siz de aldınız mı?**



Çirkin Oyun Karakteri

Bilerek mi yapıyorlar, bilmiyorum ama bazı oyunlarda çirkin mi çirkin as karakterlere rastlıyorum. Hani çirkin olursun ama karizman olur, o da yok... Shadows of the Damned'in Garcia'sı da gözüme çirkin göründü. Bu önyargıyla birlikte adamın gözlerindeki şaşılığını bile fark ettim. Oyunun fragmanını izlerken dikkat edin, Garcia'nın gözleri burnunun ucunu görmek için sabırsızlanıyor.

Yapım Grasshopper Manufacture **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Survival Horror **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2011'in son çeyreği **Web** www.ea.com/shadows-of-the-damned

Shadows of the Damned

Cehennem, karanlık, alevler, lanetliler...

Eğer bir gün hep beraber cehenneme gidecek olursak hiç korkmayın; çünkü o ortama bağışlık kazanmış durumdayız neredeyse. Öyle görünüyor ki "Atmosfer şahaneymiş burada hakikaten." diyerek Japon turistler gibi gezeceğiz içerde. Benim şu ana kadar başarılı bulduğum en iyi cehennem betimlemesini Dante's Inferno yaptı. Hala da onun üzerine başka bir betimleme tanımıyorum. "Shadows of the Damned" başlığını gördüğüm zamansa bir cehennem serüveniyle daha karşı karşıya olduğumu hissetmişim ki oyunun içeriğini gördüğüm zaman yanılmadığım ortaya çıktı. Üstelik bu dikkat çekici projenin arkasında saygıdeğer şahıslar da gördüm. Ama önce oyunumuzun içeriğine bir göz atalım, sonra bu şahıslara da değiniriz.

Hemen şunu belirteyim ki Resident Evil 4 sonrası ve Dead Space'i sevdiyseniz, bu oyunu susuz yutarsınız, bundan eminim. Kahramanımızın adı Garcia Hutspur. Kendisi bir şeytan avcısı. Böyle bir mesleğin getirisi olarak cehennemle pek bir iç içe. Yalnız, cehennem mi dünyaya açılmış, yoksa Garcia'nın canı sıkılmış da cehennemde şeytan avına mı çıkmış, orası belli değil. Ortada görünen bir şey varsa o da Shadows of the Damned'in omuz üzeri kamera modeli bir "shooter" oyunu olacağı kesin. Oyunda Garcia'nın insan gibi görünmesinden başka bir damla bile gerçekçilik yok; oyunun her tarafından fantezi akıyor. O yüzden oynadığı oyunda gerçekçilik arayanlar başka kapıya yönelse iyi olur derim.

Projede yer alacak isimlere baktığımızda ünlü şahıslar çıkıyor karşımıza. Oyunun başında muhtemelen No More Heroes vesilesiyle hatırlayacağınız Suda 51 var. Projenin Sanat Yönetmeni ise Resident Evil 4'e canını veren Shinji Mikami. Bu ikiliye bir de Silent Hill serisinin can alıcı melodilerinde

imzası bulunan Akira Yamaoka'yı ekleyeyim, varın gerisini siz düşünün. Shadows of the Damned'in 2011 yılının son çeyreğinde piyasada olacağı söyleniyor. Oyunun yer alacağı platformlara şimdilik sadece PlayStation 3 ve Xbox 360 olarak görünür. Aynı yıl içinde bir Resident Evil 6 haberini bekliyorum ve görünürde Dead Space 2 gibi bir oyun daha var. Bu başlıklardan hangisini seçersiniz, hangisinden ne kadar etkilenirsiniz bilmiyorum ama Shadows of the Damned'in etkileyici bir oyun olacağı kesin. ■ **Ertekin Bayındır**



■ Ne dersiniz? Korkunç görünüyorlar mı?



❑ Zombilerin hepsinde neden beyaz ayakabılar var acaba...



Yapım SEGA Dağıtım SEGA Tür Aksiyon Platform PS3
Çıkış Tarihi Belli değil Web www.sega.com/yakuza

Yakuza: Of the End

Zombi istilas4 devam ediyor...

Sırf sıkılmaya başladık diye zombiler bile şekil değiştirmeye başlamışken, Dead Rising gibi zombileri sulu şakalara maruz bırakan oyunlar piyasaya çıkmaya başlamışken, Yakuza gibi bir serinin neden zombileri hikayesine katmaya çalıştığını gerçekten anlamıyorum. Bu seriyi yakın takip altında tutanların var ki özellikle Japon kültürünü, o meşhur Japon mafyasını sevenler için biçilmiş bir kaftandı bu seri. Serinin dördüncü oyunundan sonra malzeme kalmadı anlaşılan ki oyun dünyasının en klişe yaratıkları, Yakuza evrenine de musallat oldu.

Oyunun hikayesi de standart zombi içerikli hikayelerle aynı. Kamurocho bölgesi, birden zombi istilası altında kalır ve güvenlik güçleri de bu bölgeyi metal şeritlerle çevirerek karantina altına almaya çalışır. Gördüğünüz gibi, burada da herhangi bir değişiklik yok. Oyunda yer alacak karakterlere bakalım mı bir de? Yakuza serisinde boy gösteren karakterlerin dört tanesi yer alıyor kadroda. Yakuza 2'nin Ryuji Goda'sı, Yakuza 4'ün Shun Akiyama'sı, beyaz takım elbisesi ve saçlarıyla tanıdığımız Kazuma Kiryu ve göz bandıyla dikkat çeken Goro Majima. Bu karakterlerin her biri kendine has silah tercihleri olacak. Ryuji'nin koluna monte edilmiş mitralyözü, Akiyama'nın çift tabancası, Goro'nun pompalı tüfeği

Lanet Zombiler

İlk olarak ne zaman karşımıza çıktı bu mendeburlar? Ben geçmişime baktığımda Yaşayan Ölülerin Dönüşü gibi bir film hatırlıyorum. Oyun dünyasında da onları başıma musallat eden oyun, tabii ki Resident Evil serisi oldu. Neden bu kadar meraklıyız zombilere acaba? Hayır, biz bu kadar meraklı olmasak, önümüze zırt pırt yeni modeller halinde sürülmeyecekler. Bir gün Metal Gear Solid serisinde karşınıza çıksalar, hoşunuza gider miydi acaba?

Tansiyon Ölçer

NORMAL

ve Kazuma'nın makineli tüfeği, özel silahlar olarak görünüyor. Tabii ki bu dört karakter, oyunun silah repertuarındaki diğer silahları da kullanabilecekler.

Oyunda dört karakterin yer alacak olması, doğal olarak akıllara co-op modunu getiriyor ama SEGA, bu konuya açıklık getirmiş değil henüz. Böyle bir şeyin söz konusu olması, oyunun eğlence faktörünü illa ki artıracak ama Yakuza: Of the End, buna rağmen standart bir zombi içerikli oyundan öteye geçecek gibi görünmüyor. Oyunda çeşitli araçları kullanabileceğimiz de söylentiler arasında. Mesela bir tanki ele geçirip zombilerin arasına dalabileceğiz. Zombilerin haricinde devasa yaratıklar da sahnede olacak ki bu yaratık modellerini de bir yerlerden hatırlayacağınıza eminim.

Bol miktarda zombiyle eğlenmek derseniz, piyasada Dead Rising ve hatta Left 4 Dead gibi oyunlar var. Resident Evil serisini hesaba katmıyorum bile. Zombileri konu edinmiş bu kadar yapım varken ve bu yaratıklar çoktan kabak tadı vermişken Yakuza: Of the End ne kadar başarılı olur, bilemiyorum ama bekleyip sonucu görmekten başka çaremiz yok galiba. **Ertekin Bayındır**

❑ Bu sokağı bu hale kimler getirebilir?





Yapım From Software Dağıtım Capcom Tür Aksiyon
Platform Xbox 360 Çıkış Tarihi 2011 Web steelbattalion.org

Steel Battalion: Heavy Armour

I am the tank lover!

Move ve Kinect Yağmuru

Bu sene E3 2010'da tam olarak karşımıza giren Move ve Kinect, daha o zamandan listelerindeki oyunları birer birer dökmeye başlamıştı ve gün geçtikçe listeye yepyeni başlıklar ekleniyor. Hem Move, hem de Kinect tarafında ağız sulandıran oyunların listesi gittikçe kabarıyor ki Steel Battalion: Heavy Armour da Kinect tarafının en son dikkat çekici adayı.

Beraberinde kendine özgü kontrol aparatlarıyla gelen oyunlara bayılıyorum. Hoş, oyunlar zaten ateş pahasıyla bir de bu kontrol cihazlarını fatüraya eklemek biraz lükse kaçıyor ama ne de olsa oyun oynamayı seven adama bu tarz faturalar dokunmaz. Guitar Hero ve Rock Band gibi seriler bu furyaya en güzel örnek olurlar herhalde. Gerçi bu konuda biraz garezliyim ben; son büyük bir hevesle aldığım Guitar Hero 5 Bundle'in gitarı bozuk çıktı. Saydığım küfürlerin haddini ve hesabını tahmin edebilirsiniz muhtemelen ama bu konudan daha fazla bahsetmek istemiyorum; çünkü hatırladıkça asabım bozuluyor. Zaten konumuz da bu değil. Konumuz, Xbox 360'in önemli kozlarından olacak gibi görünen Steel Battalion: Heavy Armour.

2002 yılında yine Xbox platformuna özel olarak piyasaya çıkan bir oyunu Steel Battalion. Oyunun en büyük olayıysa, beraberinde yaklaşık 40 tuşu bulunan özel bir kontrol cihazıyla gelmesiydi. Şu an bu yazıyı okuyan kaç kişi bu oyunu bu şekilde oynadı, bilmiyorum ama devasa savaş makinelerini kontrol ediyorduk bu kontrol aparatı yoluyla. 2004 yılında yine Xbox platformuna özel olarak piyasaya sürülen Steel Battalion: Line of Contact

ise seriyi online tecrübesiyle tanıştırdı ki bu oyunu oynamak için de yine aynı kontrol aparatına ihtiyaç vardı. Tokyo Game Show 2010 (TGS 2010), işte bu ilginç serinin son oyununu duyurdu oyun severlere. Bu oyun da Xbox 360'a özel olacak ama bu sefer o devasa kontrol aparatına ihtiyacımız kalmayacak; çünkü Xbox 360'ın artık Kinect adlı bir oyuncuğı var.

Evet... Steel Battalion: Heavy Armour, Kinect desteğini taşıyan en önemli başlıklardan biri olarak geliyor. O devasa kontrol aparatının Kinect halinin nasıl olacağı meçhul ki Capcom'un bu konuda herhangi bir açıklaması yok henüz ama olabilecekleri az çok hayal edebilmemiz mümkün. Muhtemelen o kontrol aparatı ekrana yansıtılacak ve biz de elimizi kolumu sallayarak olayı kontrol altında tutmaya çalışacağız. TGS 2010 kapsamında oyunun sadece bir fragmanına yer verildi. Yani şimdilik ortalıkta oyunun içeriğine ait pek bir detay yok. İlerleyen günlerde detayları merakla beklenen oyunlardan biri olmaya şimdiden aday Steel Battalion: Heavy Armour. Xbox 360 sahiplerine duyurulur...

■ **Ertekin Bayındır**

Tansiyon Ölçer

NORMAL





Yapım Team Ico **Dağıtım** Sony **Tür** Platform **Platform** PS3
Çıkış Tarihi 2011 **Web** <http://www.jp.playstation.com/scej/title/trico/>

The Last Guardian

Böyle bir oyun bekliyorduk değil mi?

Ortaya çıkıp merak uyandıran ama sonrasında sırta kadem basan oyunlardan oldu The last Guardian. En son Tokyo Game Show 2009'da gördük yüzünü ve şimdi de Tokyo Game Show 2010'da karşımıza çıktı. Oyunun PS3'e özel bir oyun olacağını ve Shadow of Colossus'un yapımcısı Team Ico tarafından hazırlandığını öncelikle belirtelim. Küçük bir oğlan çocuğu ve dev bir kedi - kuş karışımı enteresan bir yaratık arasındaki ilişkiyi konu edinecek The Last Guardian. Ortaya çıkan yeni bilgilere göre oyundaki davranışlarımıza göre şekillenecek hikayemiz ve oyunun sonu da

bu çizgiyle bağlantılı olacak. Oyunun Tokyo Game Show 2010 bünyesinde görücüye çıkan fragmanın da ilginç detaylar göze çarpıyor. Oyunda yer alacak irili ufaklı platform öğeleri, Trico ve minik yoldaşının beraber hareket ettikleri aksiyon sahneleri oldukça dikkat çekici ama hala tam olarak nasıl bir oyunla karşılaşacağımız belli değil. Shadow of Colossus gibi marjinal bir oyunla karşılaşarsak eğer, bir PlayStation 3 klasiğinin daha doğuşuna şahit olabiliriz yakın zamanda. Yine sırta kadem basmazsa 2011 yılı içinde bekliyoruz The Last Guardian'ı.

■ **Ertekin Bayındır**

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım SEGA **Dağıtım** SEGA **Tür** Strateji / RPG **Platform** PSP
Çıkış Tarihi 2011'in ilk çeyreği **Web** www.valkyria.jp

Valkyria Chronicles 3: Unrecorded Chronicles

Uzak doğunun savaş anlayışı...

2008 yılında PlayStation 3 platformuna özel olarak ilk çıkışını yapan Valkyria Chronicles, ikinci oyununu da sadece PSP platformu çerçevesinde bırakmıştı. Strateji, RPG ve Shooter tarzlarını bir arada başarıyla harmanlayan sıra dışı bir yapım olarak otoritelerden kritik notlar almasını da bildi. Serinin üçüncü oyunu içinse gözler yollardaydı ama SEGA bu konuda ser verip sır vermiyordu. Derken beklenen haber Tokyo Game Show 2010'dan çıktı ve Valkyria Chronicles 3: Unrecorded Chronicles resmen duyuruldu. Buraya kadar her şey

normal ama oyunun çıkacağı platformun sadece PSP olması biraz sancılı bir haber. En azından benim için durum böyle ki son zamanlarda aklıktan kıvranan PSP sahipleri için oldukça sevindirici bir olay bu. Oyunun grafik tarzı, ilk iki oyunun grafikleri gibi anime tadında olacak. Seçeceğimiz tarafa ait 442 çeşit ünitenin olacağı söylentiler arasında. Oyunun hikayesi de 1935 yılının Gallia'sına uzanacak ve oyunun adından da anlaşılacağı üzere serinin hikayesine ait kayıp parçaları öğrenme şansımız olacak. ■ **Ertekin Bayındır**

Tansiyon Ölçer

NORMAL





LAND OF CHAOS
ONLINE

**OYNAMANIZ
IÇİN 6 SEBEP**



Octavia

A young knight dispatched by the church to mysterious monsters. Octavian became known as the Pope because of his exceptional power of curing, even though he was very young. With strong faith and practice, Octavian brandishes the sword of judgement against the enemy.

Information

One-Handed Sword
Two-Handed Sword
Shield

A melee attacking tanker type character who uses two-handed swords and one-hand swords with shields.



Hero Card



1 ZENGİN KARAKTER / SINIF SEÇENEKLERİ

Herhangi bir MMORPG oyuna başladığımız zaman en çok kafamızı karıştıran durumlardan birisi karakter seçimi olmuştur. Kimi oyunlarda limitli sayıda olan karakter ve sınıf cinsleri, kimilerinde bir hayli fazladır. Kaliteli bir MMORPG oyundaysa her zaman bolca farklı karakter bulunur. Land of Chaos Online (LOCO) karakter ve sınıf konusunun ne kadar önemli ve değerli olduğunu anlamış olacak ki oyunun hemen başında seçilmeyi bekleyen 12 farklı sınıf biz oyun severleri bekliyor. Pek tabii sadece farklı sınıflar yaratmak ve oyuna eklemekle bu iş bitmiyor. Aynı zamanda kurulması gereken bir denge var ki LOCO bu konuda da biz oyun severlere dengeli bir oyun yapısı sunuyor.



2 KALİTELİ GÖRSELLİK

Uzun zamandır herhangi bir MMORPG'de bu denli kaliteli grafikler ve çevre detayları görmemişim. Çünkü özellikle yapılan "free to play" oyunlar görsellik konusuna pek ağırlık vermiyorlar açıkçası. Nitekim LOCO'nun kullandığı grafik motoru sayesinde karakter ve yaratık modelleri bir hayli kaliteli. Bir oyuncu olarak hem karakterimizin detaylarını görebilmek, hem de oyun içi animasyonların farklılığının tadına varmak bir hayli tatmin edici doğrusu. Dediğim gibi görsel kalite sadece oyunun ana unsurlarında saklı değil. Tam tersine çevre ve etkileşimde bulunduğumuz, bulunmadığımız her şey bu başarılı grafik motorundan payına düşeni almış. Hal böyle olunca da özellikle renkler başta olmak üzere uyum konusunda mükemmele yakın bir görsellik yakalamayı başarmış LOCO Online.

MISSION CLEAR

Level 11 [H] quarter



3

KULLANIŞLI KAMERA SİSTEMİ

LOCO'da izometrik kamera açısı yerine yakınlaştırılıp, uzaklaştırılabilen bir kamera açısı kullanılıyor. Bu esnek kamera sayesinde savaş alanına hükmetmek bir hayli kolay. WoW'u anımsatan bu kamera sistemi sayesinde, biz oyuncular istediğimiz anda sanki bir FPS oyun oynuyormuşçasına kendimizi savaşın en sıcak yerinde gibi hissedebiliyoruz.



4 DETAYLI KARAKTER ÖZELLİKLERİ / YETENEKLERİ

Öncelikle karakterlerin sekiz farklı özelliği olduğunu belirtelim. Bu fazla sayıdaki özellik sayesinde seçtiğimiz her karakter ile bir diğeriyle yapamadığımız işleri gerçekleştirebiliyoruz. LOCO'da asıl göze çarpansa karakterlerimizin yetenekleri. Oyunun henüz başlarında otomatik olarak harcayabildiğimiz yetenek puanlarımız, LOCO'nun her şeyi diyebiliriz. Neredeyse her karakterin kendisine ait birçok yeteneği var. Bu yeteneklerle tıpkı WoW oynuyorken kullandığımız bir arabirim sayesinde işleme alınıyor. Aralarından bir tanesini "ulti" diye adlandırdığımız yeteneklerimiz, biz seviye atladıkça güçleniyor. Bu noktadaysa LOCO, oyuculara "macro - micro" diye adlandırdığımız kişisel hesaplama sorumluluğunu beraberinde getiriyor. Oyuncular olarak en çok aradığımız "doğru zamanda, doğru hareketi yapma" oluşumunu LOCO'da görmek, sanıyorum birçoklarını mutlu etmiştir.

5 ALIM - SATIM

Birçok oyunda sıkışık kalan bir bölümdür alım - satım bölümü. Özellikle alınan eşyaların bir noktadan sonra bir şey ifade etmediğini düşünürsek, aldığımız eşyaların oyunu sürekli etkilemesini isteriz. LOCO oyun yapısı gereği bu işi iyi kavramış bir oyun. Çünkü eşyalarımızı ve materyallerimizi savaş halinde bulunduğumuz oyun içerisinde alıyoruz. Eşya alımı içinse silah-bolca yaratık ve düşman öldürmemiz gerekiyor. Biriken paramızlaysa; silah-tan tutun da iksire kadar birçok farklı yönde alım yapabiliyoruz. Aldığımız eşyalar direk olarak karakterimize etki ettiğinden mütevelli, oyun içerisinde deki rekabet bir adım daha ileriye gidiyor. Kullanılmayı bekleyen HP ve mana iksirleriye cabası. Benzeri oyunlarda pek sık görülmeyen bu özellikse, "Öldürdüm" dediğiniz rakibinizin bir anda yoktan var olmasına ve çok daha spesifik bir savaş kombinasyonu doğmasına olanak tanıyor. Unutmadan; kombo olarak yapabileceğimiz eşyalar ve özellikle iksirler de cabası. Yani birkaç parçayı kullanarak bir araya getirdiğimiz bir iksir; hem mana, hem de HP verebiliyor. Bu örnek yapabileceğimiz arasından sadece bir tanesi.



6 HARİTA VE MOD ÇEŞİTLİLİĞİ

LOCO'ya başladığımız anda bize sunulan bir Tutorial bölümü mevcut. Tutorial bölümü geçip oyunda neler yapmamız gerektiğini öğrendüğümüzdeyse karşımıza yeni başlayanlar için geliştirilmiş üç farklı harita cinsi çıkıyor. Açıkçası bir anda profesyonel oyuncularla oynamak zorunda kalmadan kendi klasmanımızdaki insanlarla bu haritalarda pişmek bir hayli farklı ve güzel bir özellik. Devamındaysa seçtiğimiz haritalarda genelde beşe beş oyunlar oynuyoruz. Bu oyun modunda yaratık öldürdükçe seviye atlıyor ve düşman üssünü yok etmeye çalışıyoruz. Diğer bir modsa oyunculara çok kaliteli bir PvP ground sağlıyor. Buradaki tek amaçta takım olarak verilen sürede en fazla "kill" sayısına ulaşmak. Genelde yarım saatlik periodlar halinde süren bu oyun modunda, bütün karakterler aynı anda seviye atlıyorlar. Daha önce benzerini pek görmediğim bu sistem sayesinde kimseye haksızlık edilmemiş oluyor. Hatta kaliteli oyuncular kendilerini en çok bu moda belli ediyorlar. Çünkü hangi yeteneğe yatırım yapması gerektiğini bilen oyuncu otomatik olarak düşmanına üstünlük sağlayabiliyor.

X



FIRAT'TAN

FIFA

TAKTİKLERİ

ARTIK HD YAYIN KALİTESİYLE
-YALAN



FIRAT AKYILDIZ



FIFA 11: FAUL YAPTIM NAZLI YARE EDITION

Evlad, beklediğin gün geldi çattı ve FIFA 11 geldi. "Hocam ben doğum günümü bekliyordum" dediğini duyar gibi oluyorum. Evladım, bi' koşu muhasebeden çıkışını al gel sen; ben de FIFA 11'deki yeniliklerle ilgili taktik vereyim. Hadi canım.

PASO LE YERDEN

Evladım kaç defa söyleyeceğim sana "Benim sayfama başlık atma" diye?! Hocanın odasına harala gürele diye girilir mi evladım? Nerede kültürel değer, nerede ana babaya saygı!?! İşin gücün şöparlık evladım!!! Neyse, affediyorum seni, otur şöyle: Şimdi, FIFA 11'de yeni bir pas sistemi var. Pas atarken eskisine göre daha dikkatli olman gerekiyor. Yani FIFA 10'da / World Cup 2010'da "Al gülüm ver gülüm" diye paslaşabilirken, FIFA 11'de stick'i tamamen doğru yöne itmen gerekiyor. Unutma ki stick'ler hassastır; fazla üstüne gitme, alttan al. Aferin.

AYIN HİLESİ

4. HAKEMİ YOK ETME: TAŞ, X, X,
BAGET, BAGET, TAŞ, TAŞ

HAVA LE PASTA

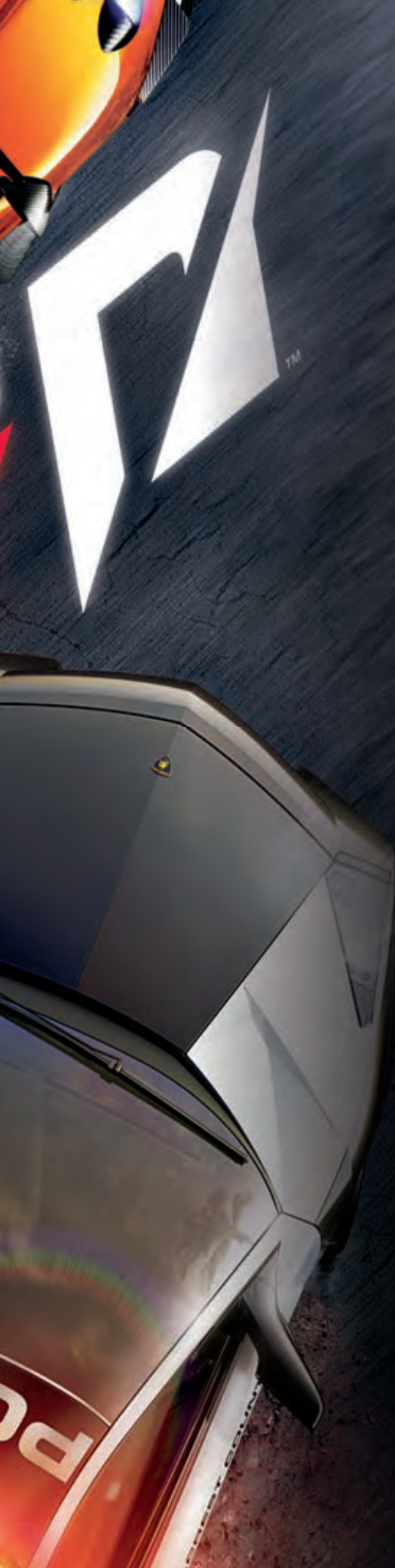
Bu başlık altında "FIFA 11'de havadan pas nasıl atılır", "Nereye atılır" ve "Ramazan'da havadan pas atılır mı" gibi soruların yanıtlarını vereceğim evlat, iyi dinle: Oyunda R2 tuşuyla atılan hava paslar da değişmiş; top eskisine göre daha alçaktan gidiyor. Haliyle atağın yönünü değiştirmek daha kolay ama bir şey sormak istiyorum: KOLAY DA SANA MI KOLAY?!? ÖYLE HAZIRA KONMAK, GEVŞEMEK YOK!!! "Yazının sesini biraz kısabilir misin hocam" dediğini duyar gibi oluyorum; ne kulak varmış sende evladım, iyi duydun, aferin! Top artık alçaktan gittiği için, atağın yönünü değiştirirken Daire tuşuna fazla bas. Göreceksin ki top kanattakinin adı "İbrahim buluşacak ve topla buluşan arkadaşının adı "İbrahim Üzülmez" değilse tehlikeli bir atak geliştireceksin.

HAVA LE PASTE DE ARA

Havadan ara pası sadece gollük pozisyonlarda değil, birçok pozisyonda kullanabilirsin. "Hocam eskiden de öyleydi, kafan gitti iyice" dediğini duyar gibi oluyorum; o PS'ü kafanda kırarım senin!!! Nasıl konuşuyorsun sen hocanla?!? Çık dışarı, çık!!! Tamam dön, dön, topla, TOPLA!!! Tamam, dur. Eskiden de vardı ama bu kadar kolay ve işlevsel değildi. Yalnız Üçgen tuşuna fazla basman gerekiyor. Evladım "fazla" dediysek o kadar da demedik! Vurdun topu yine dağa taşaa!!! Yayınca kuruluşun HD kamerasını kırdın yavrum!!! Ben ne yapacağım senle aa!!!



NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT



Özlediğimiz o tat yollarda!

Araba kullanmayı sever misiniz? "Araç" demedim farkındaysanız ama çok iyi biliyorum ki şu anda bu dergiyi okuyan bir motosiklet sürücüsü bile var aramızda. Onu buradan selamlamak istiyorum izininle, en uyanıkları onlar; köprü trafiğinde rüzgargülü gibi döne döne... Neyse, konumuz onlar değil, açın hemen camı, bir bakın. Dünyanın en kolay işiymiş gibi karınca sürüsü kıvamında ilerliyorlar. Sinirlenince "biiip" diye ses çıkarıyor, nitro'sunun ayarı fazla kaçtıysa canavara bile dönüşüyorlar. Bir depo dolusu besinle (Besin onun adı, benzin değil.) gecenin 3'ünde köfte yemeye gitme özgürlükleri bile var. Eğer benim gibi dikkatsiz, yola değil de binalara dalıp giden biriyse hayatta dışarıdan böyle görünüyor. "Bulutlara bak, pamuk şeker gibi, ay canım benim." derken, bulutların üstündeki o mertebeye erişebilirim. Ama bir şey itiraf edeyim mi? Bomboş yolda "fiyuuu" diye gazlıyorsunuz ya, o anda göz bebeklerim oynamaya başlıyor, adrenalin geliyor. İşte tam o anda olmayan anahtarımı alıp, kapıyı açıp benim de gaza basma isteğim tavan yapıyor. Bu isteği törpülemenin çeşitli yolları var: Mesela bu ne dergisi? Oyun. Doğru cevap. Daha gerçekçi törpülemek için çeşitli item'lar kullanabilir-

siniz; direksiyon olur, pedal olur... Gazınızı hala alamadıysanız 24 saat Le Mans yarışına girersiniz. Yok, eğer daha aksiyonlu, daha kovalamacalı bir şeyler peşindeyseniz Need for Speed: Hot Pursuit'i bir kenara not edin hemen şimdi. Bu aydan sonra her yerde karşınıza çıkacağına garantisini verebilirim.

Yıllar sonra...

Electronic Arts'ın en sevdiği evlatlarından biri olan NFS serisi yola tam gaz devam ediyor. 16 yıl önce hayatımıza bir şekilde dahil olmuş olan seri, yıllar içinde çok farklı konseptlerle karşımıza çıkmıştı. 12 yıl önce çıkan Need for Speed III: Hot Pursuit, 16 yıllık serinin hala en sevilen oyunu olarak tarihe geçti. "Tavşan kaç, tazi tut" oyununun ne kadar keyifli olduğunu ▶

Polis Arabası

Sadece polis aracı olarak görebileceğimiz otomobilleri merak ediyor musunuz?



■ Bugatti Veyron



■ Dodge Viper SRT 10



■ Koenigsegg CCX



■ Lamborghini Reventon



■ Porsche Panamera Turbo

► hatırlatmama gerek yok; sürücülere karşı polisler olarak yarışmayı o yıllarda pek sevmiştik. Bundan sonra gelen High Stakes ve Porsche Unleashed, bizi bambaşka bir yarış formatına sokmayı başarsa da Hot Pursuit'ten ayrıldığı noktalar epey fazlaydı. Hot Pursuit, bize arcade yarış stilini sunarken, yeni çıkan bu iki oyun simülasyona ve sokak yarışı dediğimiz olaya çok daha yakındı. 2002 yılındaysa EA Black Box firmasının dahil olmasıyla Hot Pursuit 2 döneme damgasını vurdu. Black Box'ın tasarladığı Hot Pursuit 2'nin PS2 versiyonu, o dönemde NFS severlerin sayısını oldukça arttırmıştı. Daha sonraları sırayla piyasayı devralan Underground serisi, Most Wanted, Carbon, ProStreet ve Shift oyunları istikrarlı satış rakamlarına sahip olduysa da eski NFS severler Hot Pursuit serisini hep ayrı bir yerde tutmayı başardılar bana kalırsa.

Criterion & EA

Güzel ve eski olan her şeyin kıymet gördüğü,

nostaljinin tavana vurduğu bir dönemdeyiz; eskiden sevdiğimiz her şey modifiye olup tekrardan bizlere sunuluyor. Oyun dünyası da bu süreçten etkileniyor haliyle. Hot Pursuit serisi de onu bekleyenlerin olduğunu çok iyi bildiğinden çıkıp geldi bize. Geldi diyorum; çünkü test ettik, onayladık!

Criterion Games'i duymayanınız yoktur herhalde; Burnout serisiyle oyun dünyasına ismini altın harflerle yazdıran ödüllü firma, yeni Hot Pursuit'i geliştirdiğini açıkladığında merak uyandırmıştı. Arcade yarış oyunlarında öncü olmayı başaran Criterion, NFS'nin son oyunu için "Oyuna benliğini kazandıran o geçmişteki elementleri vermek ilk amacımız ve daha fazlası da sizleri memnun edecek." diyordu. İlk tanıtım videolarında da oyun severlerden geçer not alan Hot Pursuit'te acaba bizleri neler bekliyor? Hot Pursuit, Seacrest County denilen bir bölgede geçiyor. İçinde farklı coğrafi özellikler taşıyan

dört farklı bölge de var ve toplam harita alanı 100 mil, yani yaklaşık olarak 160 kilometre. Bölgelere şöyle dağıtılmış, orman, çöl ve kıyı şeridi. Criterion öyle iddialı geliyor ki Burnout Paradise'ta yaptıkları haritanın yaklaşık dört katı büyüklüğünde bir harita hazırlamışlar bu kez. Bozuk ve toprak yollar, ışıklandırılmış veya tamamen bakır kalmış tüneller, dağın eteğinden dönerken birden karşınıza çıkan şelale ve dikkatli gitmez de şiddetli bir kaza yaparsanız uçacağınız uçurumlar sizleri bekliyor.

Hot Pursuit'in asıl amacı "polis vs sürücü" rekabetini online ortamda yaşatmak ve interaktivite sınırlarını zorlamak. Oyun severlerin Hot Pursuit serisinde eksikliğini çektiği en büyük şey polis olarak kariyerlerini sürdürebilmeleriydi. Criterion firması yeni oyunla artık hem polis, hem de sürücü olarak iki farklı kariyer seçeneğini sunuyor. Kariyer dışında sekiz kişiye kadar desteklenen multiplayer seçeneğinde de "kaçan kovalanır" tadında takılabiliriz. Genel bilgilerden sonra oyunun

ANALİZ



Helikopterden bırakılan dikenli tel, lastiklerin canına okuması ve sizi yarış dışı bırakmasıyla ünlü

Yarışçığı yakalamanız için ona birkaç kere sağdan - soldan vurup aracı bu hale getirmeniz gerekiyor

Arka plan, atmosfer ve ışıklar öyle etkili ki dalların gölgesi bile kafanızı karıştırabiliyor



Polis arabası olmak da pek yakışmış, en çok bunu sevdi.



ana menüsüne baktığımızda interaktivitenin gerçekten de oyunu alıp götürdüğünü fark edebiliyoruz. Oyun içinden ekran görüntüsü alıp kaydedebileceğimiz "Photos" kısmı bulunuyor oyunda. Onun yanında yarışları kaydedebileceğimiz "Video" kısmı yer almakta. Autolog denilen muhteşem bir sistem devreye giriyor ana menüde. Autolog, Twitter'daki ve Facebook'taki durum ve güncellemeler modelinde bir veri depolama noktası. Buradan fotoğraf yükleyebilir, durum mesajı girebilir ve arkadaşlarınızın neler yaptığını izleyebilirsiniz. Eğer biri sizin skorunuzu geçtiyse size bilgi mesajı geliyor ve onun skorunu geçtiğiniz takdirde ödüllendiriliyorsunuz. Autolog'un NFS'deki rekabeti çok daha keyifli bir hale getireceğini söyleyebiliriz.

Helikopter gördüm, şahitlerim var!

Oyunu bizce güzel kılan etmenler bunlarla da sınırlı değil, hemen oyunun içine dalıyoruz. İster polis, ister yarışçı olarak başlayalım, karşı tarafı yakalamak ve saf dışı bırakmak için çeşitli imkanlarımız var ve bunları iki tarafta da -katıldığımız yarış türüne göre- kullanabiliyoruz. İmkanlardan ilki, nitro dediğimiz olay; gaza basıp ilk sıraya geçmemize kolaylık sağlıyor. Bir diğeri helikopter çağırma; rakiplerimizi durdurmak veya hasar almalarını sağlamak için helikopterin dikenli tel atması oldukça işimize yarıyor. Diğeri "EMP" denilen elektromanyetik kaçış sistemi ve karşı tarafa güdümlü saldırı imkanı da mevcut. Eğer bunlar da yetmediyse yola polis barikatı kurmak ve dikenli tel atmak da mümkün. Dikenli



telleri bırakırkenki an oldukça etkileyici; arka taraftakilerin ne şekilde ona takıldığını yavaş çekimde görebiliyorsunuz. Arka taraf demişken dikiz aynası başlarda zorlayabilir sizi. Normal bir dikiz aynası görüntüsü kullanmak yerine, negatif efekti verilmiş bir ayna var. Gece - gündüz dönüşü de oldukça etkileyici. Burnout'tan hatırlayacağımız üzere, ödüllerimizi "Bounty" adı altında alıyoruz. Görev sırasındaki drift'lerden, verdiğiniz hasarlardan, saf dışı bıraktığınız sürücülerden puan alabiliyorsunuz. Bunları da daha çok silah ve daha iyi arabalar almak için biriktiriyorsunuz. Hasar etkisiyse kullandığınız arabaya ve hasarı nereden aldığınıza bağlı olarak değişiyor. İki defa dikenli tele saplanmak, yolun ortasında şuur-suzca dönmeye sebep olabiliyor. (Şefik şahit!)

Araçlarsa iki tarafta da nerdeyse aynı sayıda. Polisler biraz daha torpilli ve beş tane fazladan polis aracı seçeneği bulunuyor.

Olmuş mu?

Oyun güzel, gerçekten güzel. Criterion, bekleyenlerini mutlu edecek bir oyunla geri dönüyor. Grafikler, efektler, Seacrest County ve araçlar göz kamaştırıcı. Hot Pursuit hem severlerinin, hem de Criterion işbirliğiyle Burnout fanatiklerinin ilgisini çekecek gibi görünüyor. İki farklı oyunu aynı potada eritmeyi başarmış EA ve Criterion'ın "kökenlerimize geri dönüyoruz" diye nitelendirdiği Hot Pursuit beklenen ilgiyi ne kadar görececek, önümüzdeki aylarda hep beraber göreceğiz.

■ Ayça Zaman



Polis barikatlarını dağıtmanın zevki bambaşka!



PCnet Ekim sayısı

Ücretsiz Yazılımlar DVD'si hediye

PC TOPLAMA KİTABI HEDİYE! 96 SAYFA

PCnet
bilgisayar ve internet dergisi
Ekim 2010 • YC14 • Sayı107 • Fiyat: 7,00 TL • www.PCnet.com.tr

14. YIL SAYISI

ESKİYEN PC'NİZE DOPİNG

AĞIRLAŞAN VE SORUN ÇIKARAN PC'NİZİ, BU DOSYADAKİ YÖNTEM VE İPUÇLARINI KULLANARAK İLK GÜNKÜNDEN BİLE HIZLI HÂLE GETİREBİLİRSİNİZ

✓ DİZÜSTÜ VE MASAÜSTÜ BİLGİSAYARINIZA TEMİZLİK
✓ DONANIM GÜNCELLEMESİ İÇİN İPUÇLARI
✓ İŞLETİM SİSTEMİNİ HIZLANDIRMA YÖNTEMLERİ

HACKER AV SAHALARI
Hacker'ların yeni taktiklerini ve saldırı alanlarını öğrenin

500 TL ALTINA OYUN GÜCÜ
Oyuncuların en çok tercih ettiği 20 grafik kartını inceledik

DİZÜSTÜ PİLİNE UZUN ÖMÜRLER
25 püf noktasiyla taşınabilir PC'nizin batarya ömrünü uzatın

İlginç arama motorları | **İnternette gelen tehditler** | **3D TV teknolojisi** | **Kendi ürününü online tasarla**

TEST MERKEZİ: PIYASADAKİ YÜKSEK KAPASİTELİ SABİT DİSKLERİ YARIŞTIRDIK



PCnet'le

- ✓ BİLGİSAYAR TOPLAMA KİTABI
- ✓ EN İYİ TAM SÜRÜM YAZILIMLAR
- ✓ HD FİLM FRAGMANLARI
- ✓ OYUN DEMOLARI

HEDİYE!



İnceleme

Yılın en "stratejik" ayı

Yıllardır iki oyun türünün çürümeye ve unutulmaya yüz tuttuğu söylenir, durur. Bu türlerden biri adventure / macera ama Eylül ayında yükselişe geçen türse strateji oldu. Sıra tabanlı strateji türünün en önemli isimlerinden Civilization serisi, Civilization V'te ilk olarak Ayasofya görüntüleriyle dikkatimizi çekmişti ama bundan çok daha fazlasını sunuyor oyunculara. Serinin ve sıra tabanlı strateji türünün meraklılarına müjdelersun! Ayın strateji türündeki diğer önemli hamlesiyse Ubisoft'tan

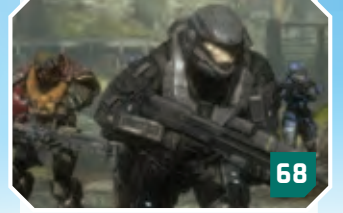
geldi ve oyun yapısıyla fark yaratması amaçlanan R.U.S.E. piyasaya çıktı. İkinci Dünya Savaşı temalı oyunda İngiliz, Amerikan, Nazi, İtalyan, Fransız ve Sovyet birlikleriyle savaşa tanık oluyoruz. Ayın diğer önemli oyunlarıysa Dead Rising 2, F1 2010, FIFA 11, Halo: Reach, Pro Evolution Soccer 2011 ve Spider-Man: Shattered Dimensions.



62

Civilization V

Sıra tabanlı strateji türünün en önemli üyelerinden Civilization serisi, adına layık bir oyuna yeniden gönüllerimizi fethetti.



68

Halo: Reach

Halo serisinin ilk oyunundaki olayların bir süre öncesini konu alan yeni oyun, Microsoft'un yüzünü fazlasıyla güldürüyor.



80

FIFA 11

Geçen sezonun şampiyonu, bu yıl da rakibine şans tanımayacak performansıyla yine sezonu şampiyon kapatacak gibi.

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsanız ikinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



Gümüş

8,6 - 9,4 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



Bronz

8 - 8,5 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

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

R.U.S.E.

Ubisoft'un İkinci Dünya Savaşı'nın konu alan ve strateji türüne fark katmak isteyen oyunu, bu amacına ulaşabildi mi? Tuna?

70



Yapım **Blue Castle Games**
Dağıtım **Capcom**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.deadrising-2.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Yavaş Zombi

Buradaki zombiler o kadar yavaş ki sizi yakalamaları için ciddi dikkatsiz olmanız lazım. Onlardan korunmanın en güzel yolu, aradaki mesafeyi hep açık tutmak ve topluca dolaştıkları noktalara ihtiyatla yaklaşmak.

Dead Rising 2

Zombilere türlü türlü eziyet

“Öldükten sonra ne oluyoruz?” diyen küçük çocuğa verilen cevaplar genelde sabittir. “Melek oluyoruz yavrum.” veya “Cennete gidiyoruz evladım.” ya da daha alternatif aileler için “Kozmik bilince kavuşuyoruz çocuğum.” gibi cevaplar verilebilir. Halbuki bana sorsalar şöyle derim: “Öldükten sonra zombi oluyoruz çocuğum, ortalıkta salya akıtarak gezinip, hikayenin kahramanının gelip bizi ikinci defa öldürmesini bekliyoruz.” Bunu bu kadar yıl oynadığım onlarca oyunda, öldürdüğüm yüz binlerce zombinin hatırına söylüyorum.

Chuck'ın dönüşü!

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



Alternatif

Left 4 Dead 2 (8,0)
Plants vs. Zombies (8,6)
Resident Evil 5 (7,7)



sıvıyor kolları, şehirden kurtulmaya çalışıyor.

Evet, zombi öldürmek sanattır

Yukarıda bunu söylemişim. Neden? Her şeyden önce oyunda on binlerce zombi var. Girdiğiniz her delikte, tuvalette, sokaklarda silme zombi kaynıyor, dolayısıyla öldür öldür bitmiyorlar. Öyle Resident Evil serisindeki gibi kurşunla öldürmeye kalksanız, bir Afrika ülkesi ordusunun mühimmatını buraya harcamanız gerekir. İşte bu noktada Chuck'ın parlak zekası devreye giriyor ve eşyaları birleştirerek egzotik silahlar yapıyor. Geçen ay ön inceleme sürümünde bazılarında bahsetmişim, şimdi tam sürümü oynarken yeni silahların bazılarını keşfettim. Örneğin; boks eldivenlerine bıçak takıyor, tüpe çivi yerleştiriyor, çivili beyzbol sopası yapıyor, motora elektrikli testere takıyor, yangın söndürme cihazlarını birbirine bağlayıp dinamitle birleştiriyor ve daha niceleri... Bunları yapabilmek için “Maintenance Room” denen bir yere ihtiyacı var ki zaten bu odalara her iki adımda bir rastlayabiliyorsunuz. Etraftan topladığınız silahları burada birleştirip yeni ve daha güçlü silahlar üretiyorsunuz. Birbirine birleşme ihtimali olan silahların üzerinde mavi İngiliz anahtarı şekli oluyor. Bunları alıp tek tek deneyerek yeni kombinasyonlar üretmeyi deneyebilirsiniz. Bazı silahların ve kombine ettiğiniz her silahın PP puanı verme ihtimali var. Örneğin; mouse'un sol tuşuna basılı tutarsanız, Chuck elindeki silahın -varsada daha çok hasar veren özelliğini kullanıyor. Elinde balyoz varsa bunu kafasının üzerinden savuruyor ve zombiyi tek vuruşta alabiliyor. Bıçak varsa yanına yaklaştığı zombiyi kendine çekerek onun karnını deşiyor. Çivili beyzbol sopası kullanıyorsa sopayı tam kafaya indiriyor ve kendine doğru hızla çekiyor. Bu hareketlerin ortak özelliği, kaba kuvveti arttırmıyken dezavantajıysa karakteri yavaşlatıyor olması. Çünkü kalabalık bir ortamda bu artistlikleri yaptığınız zaman çevrenizdeki zombiler üzerine çullanıyor.

Chuck kendini nasıl geliştirir?

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



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

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

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

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

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

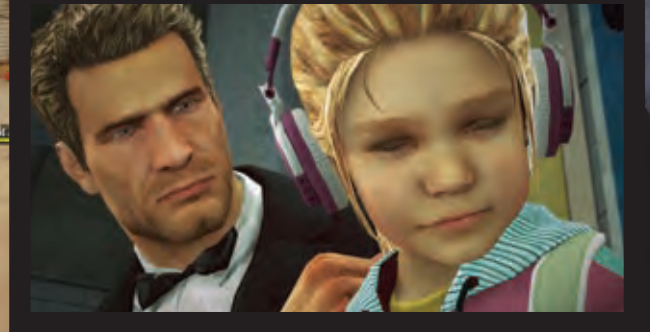
Nihayetinde kaliteli bir Capcom yapımı Dead Rising 2 ama ön inceleme sürümünde mutlaka düzeltirler dediğim çanın renginin mor gibi olması, oyunun fazla aksiyon içermemesi gibi ayrıntıların tam sürümde aynen devam etmesi çabuk sıkılmama neden oldu. Hikayesi ilk oyuna benzer ve çok sürükleyici olmasa

da idare eder cinsten. Monoton havası biraz "poflanmanıza" neden oluyor. İki kişi oynarken daha çok zevk alabileceğiniz ve daha kolay ilerleyip açılmamış yerleri açabileceğiniz bir oyun. Bu yüzden tek kişilik oyundan ziyade tercih etmenizi öneriyorum. Zombilerin arasında hayatta kalma mücadelesi verdiğiniz oyunları seviyorsanız bir deneyin derim. ■ Nurettin Tan

Dead Rising 2

- + Envai çeşit ilginç silah yaratmak
- Zombilerin yavaşlığı oyunu bir noktadan sonra monotonlaştırıyor

7,5



■ Oyunda kullanabileceğiniz eşyalar neredeyse sınırsız, resimden de anlaşılabilirdi üzere.





Yapım Firaxis
Dağıtım 2K Games
Tür Strateji
Platform PC
Web www.civilization5.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Natural Wonders!

Hayır dostum, he-men aklına muzır şeyler gelmesin. Civ5'te Dünya Harikaları kadar artık doğal harikalar da mevcut ve bunları haritayı gezerken bulabiliyorsunuz. Örneğin; Büyük Kanyon gibi. Şehrinizin sınırlarını buraya genişletirseniz, verdiği artı özelliklerden faydalanabiliyorsunuz.

Sid Meier's Civilization V

Tarih tekerrürden ibarettir

“Medeniyet dediğin şey tek diş kalmış canavar!” derler... İnanmayın; çünkü çok uzun bir bekleyiştin ve uykusuz gecelerden sonra çıkan Civ5'teki rakiplerinizin, medeniyetin 32 dışını ve ayrıca tırnağını sizin medeniyetimize geçirmek için beklediğini bilin. Uzun süredir bilgisayar oyunu oynarım ve kesinlikle kırmızı çizgilerim vardır. Sayayım! Bunlar; UFO: The Enemy Unknown, StarCraft ve Civ5! Bu dediğim oyunlara yan bakana medeniyetimin köpek dişlerini oracıkta geçiririm. Keza bu üç kırmızı çizgiden öte bir de Sid Meier vardır ki yaptığı her oyunu oynar, önünde saygıyla eğilirim. İşte bu yüzden Civ5'i yüklerken bilgisayar başında sağ elim kalbimin üzerinde saygı duruşuyla bekledim... Ve oyun yüklendi, anında büyük bir iştahla birçok oyuncu için strateji oyunlarında kült eseri olacak Civ5'e başladım.

Oyuna adımımı atmadan evvel ilk dikkatimi çeken husus görüntü ayarları için iki seçenek sunulması oldu. DirectX 9 ya da DirectX 10 & 11 ayarını görünce gözlerim yerinden sıçradı. Çünkü genelde basit bir haritanın üzerinde geçen ve büyük bir grafik şovu sunmayan Civ serisi, nedense iyi ayarlarla oynamaya kalktığınızda ortalama sistemleri zorluyordu. Kısacası gelenek bozulmamış ve DirectX 10 & 11 seçtikten sonra video ayarlarına girdiğimde her şeyin düşük seviyeye otomatik olarak getirildiğini gördüm. Biraz gölge kıstım, anti-aliasing'i 4x yaptım, ondan sonra akıcı ve iyi bir görüntü ile oynar oldum.

Osmanlı İmparatorluğu

Neyse, sistem gereksinimleri gibi can sıkıcı konuları bir ke-

nara bırakıp oyunun detaylarına gelemim. Sonunda Firaxis'in akli başına geldi ve bizleri çok sevindiren bir haberle Osmanlı İmparatorluğu'nu oynanabilir bir seçenek olarak oyuna eklediler. Osmanlı ile beraber toplamda 18 ırk bulunmakta oyunda. Her ırkın kendine ait özellikleri ve -tarihlerinde kullandıkları özel birliklerine göre- farklı askeri birimleri bulunmakta. Örneğin; Osmanlı'da Yeniçeriler ve Sipahiler gibi gerçekten çok kuvvetli birimler var. Yeniçeriler, oyunda en çabuk çıkarılabilen barutlu silahları kullanabilen birlik olurken, eğer savaşta bir düşman öldürülürse kendi kayıplarının yerini hemen doldurarak müthiş hızla bir kendini yenileme gücüne sahipler. Oyunun genelinde uzaktan saldıran birimlerin üstünlüğü göze çarpıyor zaten, bunu bir yamayla zayıflatırlar gibime geliyor. Sipahilerse doğuştan "akıncı"





Artık şehrinizin sınırlarını genişletmek için illa ki şehrin kültürünü arttırmaya gerek yok.



oldukları için müthiş saldırı kabiliyetleriyle göze çarpıyorlar ama buna karşılık savunmaları çok zayıf. Haritada hızla ilerleyebiliyor ve diğer atlı birliklere nazaran daha uzağı görebiliyorlar. Dolayısıyla zayıf ya da savunmasız birlikleri çok önceden fark edip hızlı hareketin verdiği avantaja tepelerine binebiliyorlar. Osmanlı'nın ulus özelliği ise korsan gemilerini %50 şansla kendi ordusuna katması ve bundan 25 altın gelir edebilmesi... Ve gelecek Osmanlı'nın başında kimin olduğuna. Çoğunuz Fatih Sultan Mehmet'i bekleyebilir ama Firaxis'in Osmanlı için seçtiği lider muhteşem Kanuni Süleyman ki bence de doğru seçim. Oyuna girer girmez güzel Türkçe'siyle bizi selamlıyor ve ulusu hakkında kısa bir bilgi veriyor. Gayet hoş bir ayrıntı olduğunu düşündüm; hatta daha da hoş bir ayrıntıysa oyunu oynarken çalan müzikler. Mehter Marşı'nın daha yavaş ama güzel bir halini, Türk Sanat Müziği'ne benzer nameleri duyunca kendinizi gerçekten sultan sanacağınızdan eminim. Müzikler kesinlikle çok güzel seçilmiş.

İlk göze çarpanlar

Serinin diğer oyunlarına göre ilk gözüme çarpan, teknoloji ve şehir yönetimindeki değişiklikler oldu. Birim yönetmede farklılıklar ve oyunu Prince seviyesinde, yani normal seviyede oynarsanız ciddi şekilde oyuncuyu rahatsız eden barbar kabilelerin çokluğunun göze battığını söyleyebilirim. Öncelikle barbar konusuna değineyim. Barbarlar, haritada yeri yurdu olmayan, ufak kamplardan öteye gidemeyen, ulus tanımadan haritada gördüğümüz her medeniyete saldıran serseri tipler. Küçümsediğime bakmayın; çünkü oyuna yeni başlayan medeniyetlerin canını



Alternatif

Colonization (9,0)
Elemental: War of Magic (-)
Patrician IV (-)

çok erken gelen saldırılarla baya sıkıyorlar. Öyle ki mink köyünüzde tarla sürmeye çalışan ilk işçilere anında saldırabiliyorlar. Savunmasız birimlere barbar saldırısı geldiği zaman, eskisi gibi birimler yok olmuyor, aksine onların tarafına geçiyor. Eğer barbarları yok ederseniz, o işçi grubu halen barbar görünüyor ama üzerine askeri birlik saldırdığınızda hemen sizin tarafınıza geçiyorlar. Yeni başlayanlar için bu barbar saldırıları çok sıkıcı olabilir; Setup sekmesinden Advanced'i seçerek haritanızda hiç barbar olmasını sağlayabilirsiniz.

En iyi savunma, saldıdır!

Evet, Civ5'te kesinlikle bu söze katılacaksınız; çünkü artık eskisi gibi bir nokta üzerinde birden fazla birim tutamıyorsunuz. Aynı nokta üzerinde iki askeri birlik bekleyemiyor. İyi bir düzenleme olmuş diyebilirim; çünkü ordularınızı sürekli hareket ettirmek zorunda kalıyorsunuz. Yukarıda uzak mesafeye saldıran askeri birimlerin çok kuvvetli olduğunu söylemiştim. Kuvvetliler ve bir barbar kampına ya da bir şehre saldırırken



- ▶ uzaktan ateş ederek verdikleri destekle önden saldıran birliklere müthiş yardım ediyorlar; hatta haritada yüksek tepelerin bulunduğu noktalara bunları konuşlandırırırsanız, serseri mayın gibi saldıran barbar ya da düşman birliklerine üstün bir güçle saldırıp tehlike şehrinize gelmeden engelleyebilirsiniz. Keza şehirlerimiz de artık o kadar korunmasız değil. Şehir sınırlarımıza yaklaşan herhangi

Mehter Marşı'nın daha yavaş ama güzel bir halini, Türk Sanat Müziği'ne benzer nameleri duyunca kendinizi gerçekten sultan sanacağınızdan eminim

bir tehdit olduğunda, düşman kapıya dayanana kadar çok uzak mesafelere -mevcut teknolojiye göre- ok veya top atarak kendi kendini savunabiliyor.

Bir şehri yüceltmek

Şehirlerin her şeyiniz. Bir şehir Food, Production (Birim ve bina üretmek için.), Gold, Science (İlim irfan puanı, keşifler için.) ve Culture üretir, bunlara gereksinim duyar. Şehirleri kalabalıklaştırmak en büyük hedefken insanların akın



etmesi aslında o kadar iyi değildir; çünkü insanlar sadece mutsuzluk üretmeye ayarlıdır. Durum fazla zıvanadan çıkmadan onların gereksinimlerini karşılamalı ve onları mutlu etmelisiniz ki kültür puanınız artsın. Artık devrimleri, araştırıp tepeden inme bir şekilde yapmıyoruz. Ulusumuzun kültür puanı ve teknoloji el verdikçe nasıl bir yönetime yöneleceğimizi kendimiz belirliyor ve bunu zamanla geliştiriyoruz. Mesela başlangıçta Tradition, Liberty ve Honor üçlüsünden birini seçiyoruz. Tradition'a giderseniz, Dünya Harikaları'nı %33 daha erken yapabilirsiniz, Honor'a giderseniz askeriyeğe önem veren bir medeniyet olursunuz. Her sosyal seçeneğin altında beşer tane seçenek sunulmakta ve bu harika değişiklik sayesinde ulusunuzun bütün karakterini belirleyebiliyorsunuz. Eğer beş sosyal seçeneği sonuna kadar açarsanız, "Utopia Project"i gerçekleştirip oyunu kültür seviyesini tavan yaptırarak bitirebiliyorsunuz.

Civ5, öncüllerinden kesinlikle daha zor ve detaylı. Oyunun temel taşları olan savaş, bilimsel araştırma ve şehir kurma dengesi, bozulmadan daha iyi şekilde geliştirilmiş. Bu da artık yıllanmış bir oyundan beklenmeyecek bir özellik ama konu Civ5 gibi bir kült ve Sid Meier gibi bir isimse ortaya çıkan ürünün kötü olması beklenemezdi. Hiç şaka yapmıyorum, bu oyunun devamı daha çok gelecek ve benim çocuklarım bile (Allah söyletti, ikinci geliyor!) bu muhteşem seriyi oynamaya devam edecek. Çok yaşa Sid Meier, babasın, cansın! **Nurettin Tan**

Sid Meier's Civilization V

- + Oyunun ruhu ile oynanmadan yapılmış tutarlı ve geliştirici değişiklikler
- Gereksiz yere sistemi kasma

9,0





Yapım 4Head Studios
Dağıtım Dreamcatcher
Tür Strateji
Platform PC
Web www.theguild2.com



The Guild 2 Renaissance

Ekmeğini taştan çıkartanların oyunu



Bu senenin dördüncü çeyreğine girdik gireli bir strateji yağmurudur başladı ki korunmanın imkanı yok; kafanız, gözünüz dağılıyor. Önce StarCraft II geldi; "SCII online, hayat offline" oldum. Bu ay yıllardır severek oynadığım, adını andıkça önünde eğildiğim Sid Meier'in Civilization V'i çıktı ki bir süre bilgisayarın başında beni komaya soktu. SCII ve CivV arasında isimleri bu kadar iddialı olmayan fakat kesinlikle çok kaliteli yapımlar olduğunu düşündüğüm oyunlar da çıktı. The Guild 2 Renaissance (TG2R) bunlardan biri.

TG2R'ye tam olarak strateji diyemeyeceğim. Elbette strateji öğeleri terazide ağır basıyor ama ek olarak bir karakter yaratmak; güç, çeviklik, dövüş yetenekleri gibi özelliklerini ayarlamak, içinde günlük hayatını yaşayan bilgisayarın yönettiği insanların olduğu bir şehirde elinizi kolunuzu sallayarak gezmek TG2R'yi olağan dışı ama güzel bir kalıba da sokuyor. Oyunda yapabileceklerinizin müthiş detaylandırılmış olmasını da eklersem oyunun benim gözümde iyi bir intiba bıraktığını anlarsınız.

Kaymak tabaka mı, alt tabaka mı?

Karakteri yaratmadan ve oyuna başlamadan evvel haritanızı seçtiğiniz bölüme, oynayacağınız oyunun şeklini de belirliyorsunuz. Seçenekleriniz; diğer aileler arasında en zengini olmak, kral olarak oyunu bitirmek, bütün oyuncuları yok ederek başarıya uzanan yüksek merdivenlerde sürünerek amacınıza ulaşmak gibi... Ne olursa olsun önce adam olmanız lazım. Bunun için de bir sınıf seçeceksiniz. Dört çeşit sınıftan; Patron, Craftsman, Rogue ve Scholar'ı alabilirsiniz. Patron genelde üretilcek malları bir araya getirecek malzemeleri sağlar. Craftsman, demirci

gibi daha çok son ürünü üreten sınıftır. Scholar'a ise din adamı denilebilir. Rogue ise bildiğiniz serseri hırsız, bir baltaya sap olamamış, hayta.

Oyunun müthiş detayları

Her sınıfın müthiş detayları var. Evlenip çocuk yapmak, yaşlanınca ölmek, çocuğunuzu yönetmek gibi bir hayat çizginiz mevcut. Evlenmek dediğim de kolay değil, bir kadının gönlünü çalıp, katedrale götürüne kadar baya ter döküyorsunuz. Sonra bütün aileyi taveranızda köle gibi çalıştırıp köşeyi dönebilirsiniz. Ben genelde Rogue oynadım ve gene müthiş eğlendim. Örneğin Smuggler House kurduğumda çarşının kalabalık yerlerinde yankesicilik yaptım. Mercenary Quarters kurduğum, böylece adamlarıma yola pusu kurup geleni geçeni soydum. Vagabond Camp kurup, adamlarımı dilendirdim. (Marifetmiş gibi anlatıyorum.) Gelenden geçenden haraç aldım. Ama en fena eğlendiğim nokta "Spy" seçeneği oldu. Burada birinin adına

çalışıp, hedefteki kişiyi takip ediyorsunuz. Onun aleyhine deliller toplayıp mahkeme başvuruyorsunuz. Sonra bildiğiniz mahkemeye çıkıp, bulduklarınızı hakime anlatıyorsunuz. Siz anlattıkça kurban para cezasından, zindanlara atılmaya hatta ölüm cezasına kadar gidebiliyor. O konuşuyor cezası düşüyor, siz yeni bir delil sunuyorsunuz. Bu arada hakime rüşvet teklif edebiliyorsunuz gibi çok ince bir zeka ile düşünülmüş ayrıntılar bunlar.

The Guild 2 detaylardan hoşlanan strateji oyuncularını zevkten çıldırtacak bir oyun. Oyunun müthiş bug'ları da mevcut. Özellikle kurulumdan sonra ama oyunun forumuna girip çözümleri okuyabilir ve son yama ile bunları aşabilirsiniz. Bunun dışında zerre eksisi yok. Şefin tavsiyesi. ■ Nurettin Tan

The Guild 2 Renaissance

+ Müthiş detaylı dünyası
- Müthiş bug'ları

8,0



Alternatif

Gothic 3: Forsaken Gods (4,0)
Imperium Romanum (7,5)
The Settlers: Rise of an Empire (5,0)



Üzerinde göz olan ev, gözetlenmiş ve içeride aşağı yukarı ne kadar ganimet var anlaşılması anlamına geliyor



F1 2010

Yedinci vitesi kaldırabilme ihtimali...

PC'ye en son çıkan Formula 1 oyununun üzerinden yedi - sekiz yıl geçti. Yani hatırlayacaklarımı karşılaştırabileceğim çok fazla özellik yok. Durum böyle olunca, eski oyunlara dönmeden direkt olarak F1 2010'un kendisine verdim kendimi. Oyunun Codemasters etiketli olduğunu söylersem sizin de birden kanınız kaynayacaktır. Zaten F1'i takip edenler, bu oyunu illa ki oynayacaklar ama F1'e uzaktan yakından alakası olmayanlar için bile müthiş bir oyun var karşımızda.

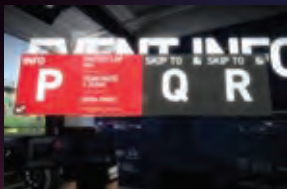
Codemasters'ın Colin McRae: DiRT 2 ile başlattığı bir sunum kalitesi var ki bu oyunu oynayanlar, ne demek istediğimi daha net anlayacaklardır. Aynı kaliteyle F1 2010'da da karşılaştım. Oyunun hemen başında kendinize profil oluştururken basın mensuplarının önünde buluyorsunuz kendinizi. Size isminiz, soy isminiz, hangi takımla yarışa katılacağınızı, hangi ülkeden olduğunuz ve yarıştaki iddianızı soruluyor. Bu iddiaya verdiğiniz cevap da oyunun zorluk derecesi olarak işleme geçiyor. Bu lezzetli perde açılışının hemen ardından padokunuza ilk adiminizi atıyorsunuz. Burada dilerseniz kendiniz bir Grand Prix sezonu ayarlayabilir veya direkt olarak kariyer moduna geçiş yapabilirsiniz. Bu noktada seçiminiz ne olursa olsun, asistanınızla iki haf letmeyi de unutmayın.



Alternatif

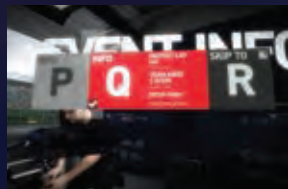
Colin McRae: DiRT 2 (9,1)
Need for Speed: Shift (9,0)
Race Driver: Grid (9,0)

Race Events



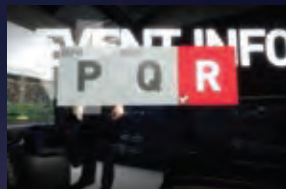
Practice

Her yarışa çıkmadan önce şöyle birkaç antrenman turu atmakta fayda vardır, değil mi? Özellikle F1 yarışları için önemli bir olaydır bu. Dolayısıyla kariyerinizdeki her sezon öncesi, en azından pisti tanımak adına birkaç tur atmanızda yarar var.



Qualifying

Piste ısındıysanız, artık sıralama turlarını atmaya hazırsınız demektir. Yarışa kaçınıcı sırada başlayacağınızı belirliyor bu seans. Burada da ilk tur, yine pratik amaçlı ama ikinci turdan itibaren en iyi zamanlamanızı yapip pit stop'a girmeniz gerekiyor.



Race

Eh, "Budur!" diyeceğiniz bir sıralamaya da sahip olduysanız, artık yarışa başlayabilirsiniz. Bu seçeneğe direkt dalma imkanınız da var ama hem pisti tanımak, hem de F1 gerçekliğini yaşamak için Practice ve Qualifying aşamalarını atlamayın derim.

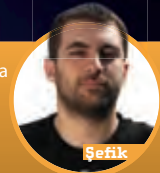
Kayıflı padok turu sona erdiğinde ve yarışlar devreye girdiğinde F1 2010 resmen göz dolduruyor. Oyunun grafikleri zaten müthiş ki bu konuda konuşmaya bile gerek yok. F1 kurallarından pit stop detaylarına kadar her şey de yeri yerinde. Bütün bunlardan gaz alarak, ilk bakışta gelmiş geçmiş en iyi F1 oyunu ilan ediveriyorsunuz F1 2010'u. Olay daha derin detaylara geldiğindeyepin ucu kaçıyor ki yakalayan aşkolsun... Şunu hemen belirtmem lazım; F1 2010, hem amatörler, hem de profesyoneller için ayrı ayrı dizayn edilmiş bir oyun; yani hem simülasyon meraklıları, hem de arcade meraklıları bu zevkten fazlasıyla nasiplerini alacaklar. Şu önemli noktaya da yeri gelmişken değinelim: Bu oyunu mutlaka ve mutlaka basınç hassasiyetli bir gamepad veya klavye, olayı daha da abartmak içinse bir direksiyon setiyle oynamanız şiddetle tavsiye olunur. (Başka türlü hiçbir anlamı yok F1 2010'u oynamanın! - Şefik)

Detaylar, detaylar...

Madem detaylardan bahsederek ağır sulandırdık, bu detaylardan birkaçıyla birlikte yolumuza devam edelim. Oyunun kariyer moduna adım atar atmaz, pit stop'tasınız. Burada yarışacağınız pisti test edebilir, sıralama yarışına katılabilir veya direkt olarak yarışa geçebilirsiniz. Önünüzdeki panel, size lazım olacak bilgileri anlatacak. Bu panelde en çok dikkat çeken detaysa yağmur yağma ihtimalini gösteren bölüm. Bu bilgiye göre lastiklerinizi seçebiliyorsunuz. Ha, şöyle de bir detay var ki mutlaka yağmur yağacak diye bir durum söz konusu değil. Yarışa başladığınızda yağmur yağıyorsa tercihiniz otomatikman ıslak zemin lastiklerine kayıyor zaten ama yarış esnasında da sağanak yağmura maruz kalabiliyorsunuz. Bu durumda lastik seçiminiz mutlak bir önem

İKİNCİ GÖRÜŞ

Yıllardır resmi bir F1 oyununa hasret kaldım ve sürekli olarak modifikasyonlarla idare ettim ama artık yeter! Sonunda birileri sesimi duydu ve sekiz yıl aradan sonra PC için resmi bir F1 oyunu hazırladı. Eh, bu oyunun arkasında DiRT 2 gibi bir şaheserin yapımcılarının imzası olunca da oyuna kusur bulmaya gerek yok.



Şefik

teşkil etmiş oluyor. Yağmura denk geldiğiniz zaman, en azından denemek maksadıyla kokpit içi kameraya da bir geçiş yaparsanız, oyunun görsel kalitesini iliklerinize kadar hissedersiniz.

Oyunun detayları oynadıkça kendini gösteriyor ve bitmek bilmiyor. Az önce bahsini ettiğim yarışlar esnasındaki kuralların birinden bile haberdar değilken, oynadıkça her detayı ayrıntılarıyla birlikte ve kısa zamanda öğrendim. Hangi hareketin ne gibi cezalar almanıza yol açar, pit stop'a ne zaman uğramalısınız ve benzeri detayları kısa zamanda öğretiyor size oyun. Yarışlar esnasında spiker sesinin olmaması da dikkat çekici. Duyduğunuz tek ses, teknisyeninizin sesi ki onun verdiği tavsiyelere harfiyen uymanız çok önemli. Lastiklerinizin ve motorunuzun durumu, o an bulunduğunuz sıralamaya ilgili kısa ve dikkat dağıtmayan yorumlarla birlikte teknisyeniniz gayet başarılı bir grafik çiziyor ve size maksimum düzeyde yardımcı oluyor.

Bir detay daha var dikkatime takılan: Herhangi bir şekilde pist dışına çıktıysanız ve çıktığınız yer kumlu bir alansa lastiklerinize kum yapıyor ve o kum taneleri kaybolup gidene kadar aracınızın kontrolü biraz daha zorlaşıyor. Oyunun zorluk derecesini minimum seviyelerde oynadığınız zaman, virajlarda uygun hız düşmenizi sağlayan ve yolun en olası tarafından gitmenizi tavsiye eden bir rehber şeridiniz var. Daha üst zorluk seviyelerindeyse o şeridin yeri lastik izleriyle giderek belirginleşiyor ve böylece virajlar konusunda her turda biraz daha avantaj sahibi oluyorsunuz. Daha anlatacak çok şeyim var ama konuyu burada kapatmak zorundayım. Son söz olarak F1 2010'u şiddetle tavsiye ettiğimin tekrar altını çiziyim. **Ertekin Bayındır**

F1 2010

+ Hem profesyonel, hem de amatör kesime hitap etmesi, yeni başlayanlara F1 dersi niteliğinde olması, muhteşem sunum ve fazlası
- Nadir de olsa F1'de göremeyeceğiniz "tikanma" sahneleri

9,0



Yapım **Codemasters**
Dağıtım **Codemasters**
Tür Yarış
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web www.formula1-game.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**





Yapım **Bungie Software**
Dağıtım **Microsoft**
Tür **FPS**
Platform **Xbox 360**
Web www.bungie.net

Anlaşma

Senaryoyu tek başınıza oynamak istemiyor musunuz? Söylemek istediğiniz yanınızda oturacak bir arkadaş da mı değil? O zaman siz de internete bağlanın ve senaryoyu başkalarıyla oynayın! Oyunun gerçekten zevki artıyor ve pek de hoş olmayan senaryoyu çok daha iyi tecrübe edebiliyorsunuz.

Halo: Reach

En iyi, en eğlenceli, en çok...



Halo aslında bir efsane. Amerika sınırları dahilinde övgüyle bahsedilen, Avrupa'ya gelince seslerin biraz azaldığı, Türkiye sınırlarına girildiğinde ise, "Oynamıştım onun ilkinin mi ne..." şeklinde yorumlanan, gizli bir efsane...

Türkiye'de durumun niye böyle olduğundan kısaca bahsedeyim; zaten açıklaması çok da zor değil. Bildiğiniz üzere Xbox 360, PlayStation 3 gibi girmedi ülkemize. Ancak bazı mağazaların kendi çabalarıyla bu ürünü raflarda görebiliyoruz ve Microsoft'un da bu ürünlere herhangi bir desteği olmuyor. Bir şekilde Xbox 360'a sahip olsanız bile, Xbox 360'ın en büyük özelliklerinden biri olan Xbox Live'a da ancak başka ülkedeymişsiniz imajı çizerek giriş yapabiliyorsunuz. Multiplayer oyun oynayalım, Gold üyelik alalım derken de işin ucu kaçıyor; ancak bu yola kendini adanmış oyuncular Xbox Live'da yer alabiliyor. Eh, durum bu kadar zorlaşınca, Halo gibi online oyun kısmı ön planda olan oyunlar da geri planda kalıyor, adları sıradan oyunlar arasında geçiyor...

Covenant istilası

O zaman ben de ne yapayım, oyunun Türkiye'ye uygun kısmıyla, tek kişilik oyun bölümüyle giriş yapayım. Duymuşsunuzdur, Halo: Reach, Reach gezegeninde olan olayları konu alıyor ve bu süreç de Halo üçlemesinin öncesini kapsıyor. Reach'te bir yandan Master Chief'in de yaratıldığı Spartan programı sürerken, bir yandan da Covenant istilası süregelmekte. Master Chief de ortalıkta olmadığı için Noble 6 adında bir karakterin kontrolü bize veriliyor. Ne var ki bu karakter, Master Chief gibi ünlü olması beklenen bir karakter değil ve o yüzden Noble 6'ı erkek veya dişi

yaratmak, onu dilediğimizce modifiye etmek bize bırakılmış.

Noble 6'mizi tasarlayıp senaryoya adım attığımız andan itibaren daha önceden tanıdığımız Halo'yla da karşılaşmış oluyoruz. Mekanlar, çevre tasarımları, renkler, hepsi diğer Halo oyunlarından izler taşıyor. Bungie, son Halo oyunu Reach'te grafiksel anlamda biraz daha farklı bir yöne sapmış bu defa ve her şey biraz daha gerçekçi, her şey biraz daha detaylı bir hale gelmiş.

Bundan geriye kalanlar ise bildiğiniz, alıştığınız Halo. Reach'te bölümler şu şekilde ilerliyor. Bir noktaya git, Covenant gemisi adam bırakın, onları hallet, diğer noktaya git, yoldaki uzaylıları yok et ve devam et... Araçlara biniyoruz, takım arkadaşlarımızla ilerliyoruz ama bundan fazlası yok. Hikaye desen çok enteresan değil, diyaloglar desen şablondan fırlamış gibi. 10 saate yakın bir süre senaryoyu oynayıp



YENİ SİLAHLAR



Pek silahlar üstüne kurulu bir oyun olmasa da oyuna çeşitlilik katma adına Reach'e yepyeni silahlar getirilmiş. Bunlardan bazıları multiplayer maçları dengesiz hale getirebilecek derecede güçlü silahlar, bazılarıysa oyunda hiç yabancı durmamış.

Mesela Type-31. Needle Rifle diye de bilinen bu silah, Needler'in ağabeyi. Headshot'larda ve uzun menzilli atışlarda son derece iyi ve isterseniz, düşmanlarınızı patlatma özelliğini de kullanabiliyorsunuz. Sonra ne var, Plasma Launcher. Doom'un BFG'si gibi bu da son derece büyük hasar veren, dengesiz bir silah. UT3'teki Rocket Launcher gibi dilerseniz birden fazla (En fazla dört.) parça

atabiliyor Plasma Gun ve bu plazma topları aynı zamanda güdümlü. (Tam anlamıyla güdümlü sayılmaz ama hafif hafif takip ediyor.) Tek bir düşmanı bununla hedeflemek zor ama herkes birbirine girdiği sırada bu silahı dört plazma topu atacak şekilde ateşlediğinizde, toplardan bir tanesi mutlaka birilerini alıp götürüyor. Neredeyse Plasma Gun kadar güçlü olan ve oyunda yeri olmasa daha iyi olacaktı diyebileceğimiz bir başka yeni silah da Focus Rifle veya oyundaki adıyla Type-52. Uzun mesafede de işe yarayan bu silah, düşmanın zırhını delip geçen bir lazer ışını yolluyor. (Lazer dediğime bakmayın; enerji işte.) Ateş tuşuna bastığınız sürece de düşmanınızı delmeye devam ediyorsunuz.

Yeni silahlar oynanışı pek değiştirmemiş ama eski Halo'cuların oyunlarına yeni bir soluk getirmiş durumda. Siz de favori silahınızı belirleyin ve ona sahip olanı ortadan kaldırıp keyfinize bakın.

■ Yükseklerde durup aşağıdakileri indirmek güzel bir metot fakat keşfedilmemeye bakın.



sonunda belki etkilenebilirsiniz ama sırf bunu yapmak için bu oyun alınmaz, peşinen belirteyim.

Ne kadar çok, o kadar iyi

Multiplayer modlarına hızlı bir giriş yapıyorum, dikkatli dinleyin. Halo 3: ODST'den tanıdığımız Firefight modu geri dönmüş durumda. Dört kişinin art arda gelen Covenant askerlerine karşı mücadelesini konu alan Firefight modunda bu defa birçok farklılık yaratabiliyorsunuz. Düşmanları savuşturmanın yanında jeneratörleri koruma seçeneğini açmak, gelen düşman dalgalarının ne kadar güçlü olacağını ayarlamak, yer çekimini değiştirmek vb. birçok özellikte oynamak sizin elinizde.

Capture the Flag, Slayer ve King of the Hill gibi bölümlerin yanında, Race modu dönüş yapıyor ve Invasion, Stockpile, Generator Defense ve Headhunter oyun tipleri Reach'e özel olarak geliyor. Headhunter'da her ölen oyuncu geride bir kurukafa bırakıyor ve biz de o kurukafaları toplayıp bir noktaya götürmeye çalışıyoruz. Bu arada ölürsek, tüm kurukafalarımız da saçılıyor. Generator Defense'de üç kişi Spartan, üç kişi de Covenant Elite'lerinden oluyor ve Spartan'lar jeneratörleri korumaya çalışırken, Covenant'lar bu jeneratörleri patlatmaya çalışıyor. Stockpile'da isimsiz bayraklar toplanıp belirli noktalarda puana dönüştürülüyor ve Invasion'da işler biraz karışıyor. Invasion bayağı uzun süren maçların gerçekleştiği bir oyun modu. Altiya altı oynanıyor ve bir grup Spartan, bir grup da Covenant rolüne oturuyor. Covenant'ın amacı çeşitli kalkanları ortadan kaldırmak ve kalkanlar ortadan kalkınca ortaya çıkan çekirdeği kendi gemilerine taşımak.

Tüm bu modlarda yaptığımız işler, öldürdüğünüz adamlar size kredi olarak geri dönüyor ve Reach'in en güzel yanlarından biri olan zırh eklentileri ortaya çıkıyor. Bu eklentiler size geçici bir süre belirli



Alternatif

CoD: Modern Warfare 2 (8,7)
Battlefield: Bad Company 2 (9,6)
Blacklight: Tango Down (7,5)

bir güç sağlayan hoşluklar. Mesela Jetpack'ler. Bunlardan satın alıp kullandığınız an belirli bir süre uçup düşmanlarınızın kafasına bombaları indirebiliyorsunuz. Hız eklentisi de hoş; ortalıkta deli gibi koşmanıza yarıyor. Hologram kendini belli ediyor ama düşmanı bir anlık şaşırtmak için fena sayılmaz. Dibinizde patlayan bir bombadan kurtulmak için çalıştıracağınız Armor Lock ise sizi olduğunuz yere sabitliyor fakat hiç hasar almamanızı sağlıyor. (Pusuda bekleyenler de siz bu moddan çıkınca tepenize biniyor.)

Her ne kadar multiplayer modları eğlenceli olsa da bildiğiniz üzere ben mouse ile FPS oynamayı seven bir bünyeyim. Dolayısıyla Xbox 360 gamepad'ile FPS oynamak bana çok keyif vermiyor. Siz gamepad dostu, Xbox Live Gold üyesi bir kişiyse, Halo: Reach sizin oyununuz; geriye kalanlar Black Ops'u beklesin. ■ **Tuna Şentuna**

Halo: Reach

+ Yepyeni multiplayer modları, yeni zırh özellikleri
- Tek kişilik mod maalesef tatmin edici değil, uzay savaşları gereksiz olmuş, silahlarda dengesizlik söz konusu

8,8

❏ Bir ünitenin ne kadar güçlü olup olmadığını, siz ona saldırırken öğrenebiliyorsunuz.



R.U.S.E.

1500 metreden savaş manzarası

Bir özlü söz der ki, "Savaşma seviş". Benjamin Franklin ise savaşın iyisinin olmadığını, barışın da kötüsünün olmadığını söylemektedir. Her iki sözde de savaşın kötü, iğrenç bir şey olduğu vurgulandığı halde insanoğlu savaşmaya devam etmiştir nedense...

Beni ele alalım. Sabahtan beri savaşıyorum. Düşmanlarımı şaşırtmak, onlara en büyük kazığı atmak için türlü yollar arıyorum. İşin kötüsü, bundan zevk de alıyorum.

Gerçek savaşta olsa böyle hissetmem tabii; sonunda gerçek bir "Game Over" ile karşılaşabilirim çünkü. Ne var ki savaş alanına "zoom in", savaş alanından "zoom out" yapmak da o kadar zevkli ki... Acaba gerçek hayatta da bunu yapabilesem, yine de savaşın kötü bir şey olduğunu düşünür müydüm; onu sorgularken buluyorum kendimi. Bir de savaşırken...

Aldatma sanatı

R.U.S.E.'da savaşmak çok farklı bir deneyim ve bunu ilk dakikada anlıyorsunuz. IRISZoom Engine devreye giriyor ve bir saniye önce bir tankı beş metre ötenizde görürken, birkaç saniye sonra hektarlar tutan savaş alanının tümünü ekrana sığdırabiliyorsunuz. Şöyle hayal edin; bazı filmlerde olur ya, yüksek rütbeli askerler bir masanın etrafında toplanır ve "Şuradan onuncu zırhlı birlik saldırın, batıdan da topçu alayı gelsin, tepeden de yirmisekizinci paraşütcü birliğini indirirsek, Paris'i alırız." derler; işte biz de savaş alanını bu

şekilde yönetebiliriz. Ve daha da güzeli, genel stratejimizi nasıl şekillendireceğimizi anladıktan sonra mouse'un tekerini hızla ittirerek savaş alanını çok daha yakından görebiliyoruz.

Olayın içerisinde derin stratejik öğeler olduğu için R.U.S.E. biraz daha yavaş bir oyun olmuş. Hem yavaş, hem de daha stratejik. Bu oyunda ne kadar çok birliğiniz varsa, o kadar başarılı oluyorsunuz. Savaş alanını iyice tahlil etmeli ve hareketlerinizi ona göre yapmalısınız. Diyelim ki 12 tane Heavy Tank'e sahipsiniz. Bu aslında çok büyük bir güç. Ne var ki birkaç tane tanksavara doğru bodoslama ilerlerseniz, bir tankınızı bile kurtaramazsınız. R.U.S.E.'da hangi ünitenin, ne yapabildiğini anlamak çok önemli. Command & Conquer'daki gibi bir tane piyade, koskoca bir tanktan koşarak kaçamaz mesela; anında yere iner. Birkaç tane uçak bombalarını bıraktığında, altındaki piyadelerden bazıları kurtulamaz; hepsi ölür. R.U.S.E. eğlenceli olmasının yanında, gerçekçi de bir oyun.

Çaylak

Joe Sheridan adındaki bir çaylağın kontrolünü ele alıyoruz oyunda. Daha doğrusu, onun hikayesini takip ediyoruz. Joe oyunun başlarında sadece emirlere itaat eden bir askerken, zaman geçtikçe rütbeleri bir bir atıyor ve orduda hatırı sayılır bir yere oturuyor. İkinci Dünya Savaşı'nda söz sahibi olduğu kısımlara gelindiğinde, oyundaki işler de değişiyor.

Şöyle ki R.U.S.E.'un senaryo (Campaign) bölümlerinin başında bir hayli zorlanabiliyorsunuz. Bunun nedeni, size verilen sınırlı birliklerle bir şeyler başarmaya çalışmanız. Bu, oyunu anlamamız, oyunun nasıl oynandığını kavramamız için çok iyi bir seçim olmuş fakat herhangi bir yanlış hareketiniz, sizi görevi en baştan oynamaya itebiliyor. Oyunun başlarındaki bir bölümde, bir şehri dört farklı noktadan gelen saldırılardan korumamız gerekiyor ve bize birkaç tane tanksavar ile bir grup piyade veriliyor. Bu bölümde aynı zamanda ilk defa R.U.S.E. kartlarını kullanıyoruz. Verilen R.U.S.E. kartının özelliği, bir bölgedeki düşman birliklerinin hareketlerini önceden görebilmek. Ben bu kartın dedikleriyle pek ilgilenmeden, verilen kuvvetleri dört noktaya da dağıttım. Kuvvetlerim bir süre dayansa da düşman saldırıları bir noktada yoğunlaşınca orada çatlak oluştu ve sonunda şehrim talan edildi. Meğerse R.U.S.E. kartının özelliğine kulak asmalı ve saldırı ne yönden geliyorsa, kuvvetlerimi de o yöne yığmalıyım... İşte oyunun başlarındaki bölümler,

Alternatif

StarCraft II (9,7)
Command & Conquer 4 (5,0)
World in Conflict (9,6)



Yapım **Eugen Systems**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Strateji**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.rusegame.com**



Bir üniteye bir emir verdiğinizde büyük bir okla nereye gideceği gösteriliyor. Savaş alanına yakınlaştığınızda bu ok duruyor ve ek olarak üniteleriniz de kendi sayılarında saval alanında gösteriliyor.

Aktif olan R.U.S.E. kartları burada gözüküyor. Sembollerin savaş alanındaki karşılıkları da hangi ünitelerin bunlardan etkilendiğini gösteriyor.

Mavi takımın üniteleri yine o renkte gösteriliyor. Üst üste kule yapmış üniteler, o kadar sayıda üniteye sahip olduğunu gösteriyor. Savaş alanına daha yakından baktığımızda, o üniteler de sayılarına ayrılıyor.

hep böyle stratejilerle geçiyor. Ne var ki sonradan durum bayağı bir değişiyor.

Joe emir yağdırabilecek konuma geldikten sonra üs yapma, kaynak toplama, yeni üniteler üretme olanağı da beraberinde geliyor. Üssünüzü iyi koruduğunuz sürece problem yaşamıyorsunuz ancak yine de rahat davranamıyorsunuz zira düşman birlikleri de armut toplamıyor. İyiden iyiye güzelleşen R.U.S.E. kartlarının özellikleri ve birliklerinizle, yine stratejinizi kurarak, ağır ağır düşmanın tepesine binmeniz gerekiyor.

Güzel On'lu

Yavaş oyun yapısı ve stratejik yönünün yanında, R.U.S.E.'ü özel yapan en önemli yanı, R.U.S.E. kartları. Bu kartlar savaşta konumunuzu rahatlıkla değiştirebiliyor ve bazı bölümleri bunlar olmadan geçmenize olanak yok. Düşman hareketlerini gösteren bir kart, ne yönden saldırı altında olacağınızı size söyleyebiliyor. Bir başka kart, gösterdiğiniz bölgedeki düşmanları size tek tek sergiliyor. Bir başka kart ünitelerinizin hızını artırıyor, bir diğeri ünitelerinizi veya üssünüzü bir süreliğine

görünmez yapıyor. Şu ünlü görsele gördüğünüz, askerlerin şaşkınlıkla samandan yapılmış askerleri tuttuğu sahne ise yine bir kartla sağlanıyor. Oyunun ilerleyen bölümlerinde çıkan bu kart sahte üniteler yapmanıza ve bunları gerçekmiş gibi düşmanın üzerine yürütmenize olanak tanıyor. Bir yandan düşmanı bu birliklerle şaşırtırken, bir diğer taraftan da gerçek birliklerle düşman üslerini yerlebir edebiliyorsunuz.

Kartlar belirli periyodlarla size sunuluyor ve elinizde yeterli kart ol-

duğu sürece farklı özellikleri kullanmak veya birleştirmek de mümkün olabiliyor. Şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki ne kadar yakınlaşırsanız, grafikler o kadar da yavaşlıyor. R.U.S.E.'da detaylar minimum seviyede. Yani iki tane farklı tipte tankı birbirinden ayırmak için gerçekten oyunda çok zaman geçirip göz aşinalığı edinmeniz gerekiyor. Savaş alanı bu kadar büyük olmasa belki detaylar da daha fazla olurdu ama bu halyle grafikler sınıfta kalmış durumda.

Savaş manzarası

Savaş alanı çok büyük, çok geniş. Anında zum yapabilmek de çok iyi bir özellik fakat savaş alanına ne kadar yakınlaşırsanız, grafikler o kadar da yavaşlıyor. R.U.S.E.'da detaylar minimum seviyede. Yani iki tane farklı tipte tankı birbirinden ayırmak için gerçekten oyunda çok zaman geçirip göz aşinalığı edinmeniz gerekiyor. Savaş alanı bu kadar büyük olmasa belki detaylar da daha fazla olurdu ama bu halyle grafikler sınıfta kalmış durumda.

Daha önce herhangi bir oyunda görmediğim, ilginç bir tasarım kararı da yine savaşlar sırasında çıkıyor. Mesele bir yönden saldırıya uğradığımız, uçakların bombalamaya başladığı haberi geliyor ve bu sırada ekran birkaç parçaya bölünerek, o bombalamaya ait, daha önceden hazırlanmış görüntülerle süsleniyor. Süs diyorum çünkü bunlar sadece birer görsel öğe; o an oyunda ne durumda olduğunuza bir gönderme yapmıyor.

Strateji türüne büyük bir farklılık getirdiğini düşünmüyorum R.U.S.E.'un. Şunu da kabullenmem lazım ki ama, bu iyi bir deneme. StarCraft II'den başınızı kaldırıbiliyorsanız, R.U.S.E.'a da bir göz atın. Vaktiniz yoksa da çok acele etmeyin, R.U.S.E.'un bir yere gittiği yok...

■ Tuna Şentuna

R.U.S.E

- + Stratejinin ön planda olması, R.U.S.E. kartları
- Yapay zekayı aldatmak çok kolay, grafiklerdeki detaylar çok az, ara sahneler kötü

7,4





Disney Etkisi

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



Spider-Man: Shattered Dimensions

Dördü bir yerde

“Çıktığı ilk günden bu yana tüm Spider-Man oyunları oynadım” diyebilmek isteyenlerin hafızalarını biraz zorlaması gerekecek zira ilk Spider-Man oyunu 1978 senesinde DOS platformunda piyasaya sunulan “Questprobe#2 Spider-Man” adlı bir text adventure idi. Spider-Man: Shattered Dimensions tam 32 sene sonra elimizde, ne garip rastlantıdır ki her iki oyunun ilk sahnesi Mysterio adlı “villain” (Türkçe'ye çevirmek inanın içimden gelmiyor.) ile başlıyor. İllüzyon sanatının Nirvanası olan Quentin Beck, nam-ı diğer Mysterio gücüne güç katacak bir tabletin (Tablet of Order and Chaos) peşinde ve tabii ki son anda karşısına Spidey çıkıyor. Klasik alaycı tavırları ile masum bir giriş sonucunda tabletin kazara parçalanması yetmezmiş gibi, parçaları dört farklı boyuta dağılıveriyor. Hikaye çok sıradan ama güzel olan şu ki dört boyut, dört farklı Spider-Man karakterinin çevresinde gelişiyor. Tablet parçaları peşinde koşarken Amazing Spider-Man, Spider-Man Noir, Spider-Man 2099 ve Ultimate Spider-Man (Black) oluyoruz. Her boyutta ise bizi klasik Spider-Man düşmanları bekliyor. Ama bir hatırlatma yapalım; karakterlerin her biri farklı bir Spider-Man çizgi roman serisine ait ve her seride klasik düşmanlar

Aral'da
Satışta
aralgame.com

orjinalinden çok farklı yorumlanmış. Bu yüzden oyunda Lady Octopus gibi biriyle karşılaşırsanız “Bizim doktora ne olmuş böyle?!” demeyin. Shattered Dimensions ile uzun zamandır Spider-Man oyunlarında uygulanan “Şehrin her yeri açık, serbestçe atla, zıpla, tırman, ağ fırlat” -daha kısa şekliyle sandbox-oyun yapısından vazgeçilmiş. Bölümler lineer, tek bir hat üzerinde ilerliyor. Öyle ki çoğu zaman yürüyerek gittiğimizi fark ediyor, kendimize yakıştıramıyoruz. Bu da oyunu monotonlaştırıyor. Ayrıca dört farklı dünya mevcut olmasına rağmen, bu dünyalardaki bölümler hemen can sıkıcı şekilde tekrar etmeye başlıyor.

Oyunun başarılı olduğu iki önemli nokta var göze çarpan. Öncelikle her karakterin farklı bir tarzı var ve bu oynanışa çok güzel yansıtılmış. Spider-Man Noir'de

Alternatif

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



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



gölgelere saklanarak ilerlerken Spider-Man 2009 ile zamanı yavaşla-
tarak -benzetmek gibi olmasın- bir Max Payne havasına girebiliyoruz.
İlerledikçe alınan puanlarla yeni Spider-Man becerilerini kullanıma
açabiliyoruz. Her ne kadar biraz yüzeysel olsa da daha önce hiçbir
süper kahraman oyununda buna yakın bir karakter zenginliği bize
sunulmamıştı; alışık değiliz ama halimizden memnunuz. Bunun dışında
boss karşılaşmaları ise tekdüze level'larda ilerlememiz konusunda "ha-
vuç" (Havucun motive edici özelliği olduğunu öğrenmiş oldum. - Elif)
görevini görüyor diyebiliriz. Ben şahsen sadece bu karşılaşmaların tü-
münü görmek adına oyunun başından saatlerce kalkmadım. Oyundaki
boss'ların zorluk derecesine ilişkin çok çarpıcı bir örnek vermek adına
yazıma bir ara parantez açmak istiyorum: Tam da bu yazıyı yazarken
gamepad'i eline alan ve sadece üç yaşında olan bir çocuğun gözlerimin
önünde Kraven karşılaşmasında ilk mini-boss'u indirdiğine ve Kraven'i
da yerden çıkan tuzak okları olmasa az kalsın geçme noktasına geldiği-





ALTERNATİF KOSTÜMLER

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



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

Spider-Man olarak %99'u alışlagelmiş third-person kamera açısıyla oyunu oynarken biraz önce bahsettiğim boss karşılaşmalarında zaman zaman first person kamerasına ge-

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

çerek gamepad kollarıyla yumruk sallamamız da gerekiyor. Bu ara geçişler oyuna renk katmış; fena olmamış.

Dört farklı Spider-Man boyutu sırasıyla Amazing, Noir, 2099 ve Ultimate olarak başlıyor, Kraven, Hammerhead, Hobgoblin ve Electro ile karşılaşıyoruz, oyundaki toplam villain (yine çevirmedim, elim gitmedi) sayısı ise 19. Bu arada dört farklı Spider-Man diyoruz hep ama bununla sınırlanmış görmeyin kendinizi, oyunda giyebileceğiniz alternatif kostümler de var. (Sayfanın bir köşesinde bu kostüm listesini bulabilirsiniz.) Oyundaki her alternatif kostüm, -Spider-Man fanatigi iseniz fark edeceksiniz- orjinal çizgi roman serilerin-

den geliyor. Sadece bunları üzerinde görmek için bile oyunu alacak hayranları vardır eminim. Kafanızı bir kesekağıdı geçireceğiniz Bag Man kostümünü sanırım çoğunuz hatırlayacaksınız. Bu kostümlerin önemli olduğu nereden anlaşıyor dersenez, Walmart, Bestbuy ve Kmart gibi mağazalar sipariş veren müşterilerine bu kostümlerin farklı birer adetinin oyunun en başında açılması için özel anlaşmalar yaptılar ve bunu sipariş için bir "havuç" olarak kullandılar. (İkidir "havuç" diyorum, hayırdır inşallah...)

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

Spider-Man: Shattered Dimensions birçok yönüyle bir Spider-Man fanatigini yakalayabilen, vasatın üstünde bir yapım. Ama yine de 32 sene geçti ilk gününden bu yana, bir Spider-Man oyunu çıkmadı ki "Tamam, budur" diyebilelim. ■ **Ömür Topaç**

Spider-Man: Shattered Dimensions

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

7,7

Yapım Konami
Dağıtım Konami
Tür Spor
Platform PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP
Web www.pes2011.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Pro Evolution Soccer 2011

Umutlar, vaatler, yenilikler

Futbol oyunlarıyla maceram, 80'lerin ortasında ZX Spectrum'daki Match Day ile başlamıştı. Birkaç renkten oluşan ekranda bugün için tuhaf, o dönem içinse muazzam bir oyundu. Sonra yıllar ilerledi, Amiga geldi, Kick Off ve Sensible Soccer ile tanıştım, PC geldi, FIFA ile tanıştım... Artık oynadığım tek futbol oyunu FIFA olmuştu ve 1993 yılından itibaren bu isme tapar olmuştum. Ne var ki yıllar ilerledikçe serinin kendini kaybetmeye başladığını ve gerçeklikten uzaklaştığını fark ettim; belki de yaş ilerledikçe gerçekliğin ne olduğunun farkına vardım. En nihayetinde takvimler 2003 yılının Ekim ayını gösterdiğinde Pro Evolution Soccer geldi karşıma ve işin rengi bir anda değişti. Artık bir alternatif vardı, hem de FIFA'dan çok daha iyi! Konami, dönemin FIFA'sını yerle bir etmişti gönlümde. Üstelik PES, sadece tek kişilik bir futbol oyunu değil, bir sosyal etkinlik / parti oyunu olmuştu. Ofiste maçlar, evlerde maçlar, sabahın ilk ışıklarına kadar mücadeleler...

Sonra ne oldu? Yıllar yine ilerledi, aradan altı yıl geçti ve bu kez de PES serisi gerçekliğini kaybetmeye başladı, üstüne de eski dost FIFA beliriverdi ufukta. Terk ettiğim yıldan itibaren kendini tekrar eden ve bir adım bile ileriye gidemeyen FIFA, yeni nesil konsolların piyasaya girişiyle birlikte bambaşka bir oyuna dönüştü ve FIFA 10 itibarıyla de PES'i taca attı. Bir kez daha rotam değişti,

rotam gerçekliğin ve oynanabilirliğin güçlü olduğu oyuna döndü. Tüm dünyanın hayranlıkla oynadığı FIFA'nın neden bu kadar oynanabilir olduğunu da kendi gözlerimle gördüm, test ettim, onayladım. Ne olmuştu benim PES'ime? Nasıl oldu da taca çıkmıştı? Belki bir kazaydı, belki sezonluk / dönemlik bir düşüştü... Bunu anlayabilmek için PES 2011'i beklemek gerekiyordu ve bekledim de. Şu an elimde, birçok vaat ve yenilikle donatıldığı iddia edilen PES 2011 var. Peki iddialar doğru mu?

Konuyu araştırıyorum...

Araştırmama ilk olarak oynanıştan, oynanabilirlikten başlıyorum. PES, geçen yıl seriye kattığı ama tam randıman alamadığı 360° top sürebilme yeteneğini aynen koruyor ama PES 2010'a göre bir gelişme olduğunu söylemek zor. PC sahiplerinin klavyeyle zaten randıman alamayacağı sistem, konsolda da geçen yıldan farksız ve bu nedenle dönüşlerin halen keskin olması rahatsız edici. Sonuç olarak ortada gerçek, en azından FIFA 11'de gördüğüm kadar esnek bir 360° top sürme sisteminin olmadığını söylemem gerekiyor. Aynı şekilde pas sisteminde de 360°'lik bir özgürlük vaat edilmişti ama bunu da oyunda tam anlamıyla görmek zor. Genelde top, "normal" pası vereceğimiz oyuncuya doğru yön belirlediğimiz zaman direkt olarak ona gidiyor, yani biraz açığına göndermek istediğimizde -vaat edildiği gibi- bu her seferinde gerçekleşmiyor. Ara paslara oyunun



PS2 & PSP

PS2 ve PSP sahipleri, Pro Evolution Soccer 2011'in eski nesle mahkum kalan bu iki versiyonunu ne yazık ki diğer platform sahiplerine göre daha geç bir tarihte, 25 Ekim'de raflarda bulabilecekler.



**Aral'da
Satışta**
aralgame.com



■ PES 2011'in kapak yıldızı geçen sezon olduğu gibi Messi.

► en belirgin özelliklerinden biri haline gelmiş; zaten oyunun tanıtım videolarında da ara paslar ön plana çıkıyordu. İleri uçta, son adama ara pas atmak istediğimizde topu rahatlıkla takım arkadaşımıza aktarabiliyoruz. Burada bizim pas becerimiz kadar, yapay zekanın kontrolündeki defans oyuncularını da pay sahibi aslında. Oldukça katı, sabit ve programlanmışçasına hareket eden defans oyuncularını son ana kadar oyalamayı becerebilirseniz, ara pası attığınız an takım arkadaşınızı rakip kaleciyle burun buruna getirebiliyorsunuz. Halbuki PES 2011 için yapılan açıklamada, defans oyuncularının çok daha etkin olacağı söylenmişti.

"Omuz omuza hocam!"

PES 2011, bu yıl seriyeye fiziksel mücadele özelliğini de katarak

PES 2011, bu yıl seriyeye fiziksel mücadele özelliğini de katarak daha gerçekçi bir oyun ortaya çıkarmaya çalışmış

daha gerçekçi bir oyun ortaya çıkarmaya çalışmış. Bu yeni özellik sayesinde rakiplerle omuz omuza mücadele etmemiz ve bazı oyuncuların fiziksel üstünlüğü sayesinde avantaj sağlamamız mümkün. Ne var ki seriyeye yeni eklenen her özellik gibi fiziksel mücadele sistemi de henüz oturmamış. Öncelikle bu sistemi tamamlayan unsurlardan biri, oyuncuların animasyonlarıdır. Halbuki PES'te oyuncuların hala kalıplarını bozmadan hareket etmeleri, omuz omuza mücadelelerde

zaman zaman tuhaf ve gerçek dışı sahneler ortaya çıkmasına neden oluyor. Bu sahneleri kenara bıraktığımızdaysa oyuncular arasında ciddi bir fiziksel fark olduğunu gözlemledim. Üstelik buradaki tek etken, futbolcuların kalıpları da değil; kısa boyuna rağmen ne kadar güçlü olduğunu kendi gözlerimizle de gördüğümüz Roberto Carlos, kendisinden uzun ama fiziksel açıdan zayıf bir oyuncuya karşı rahatlıkla üstünlük kurabiliyor, bu da "Roberto Carlos sıfıra iniş" ve "Roberto Carlos ortası" gibi klasikleri icra etmemize imkan tanıyor.

Gelelim animasyonlara... İşte bu konuda merhametli olamayacağım. Konami, PES 2011 için hem yüz, hem de vücut animasyonları konusunda ciddi yenilikler olacağını ve oyunda 1.000'in üzerinde yeni animasyon bulunacağını söylemişti. Peki bu kadar yeni animasyonu maçın tamamında görebiliyoruz muyuz? Hayır. PES 2011'de varolan yeni çalım sistemi, bu animasyonların büyük bir çoğunluğunu bünyesinde barındırdığı için çalım hareketleri sırasında oyuncular gayet yumuşak, estetik ve gerçekçi hareketler sergiliyorlar. Maçın kalanında ve genelinde ise oyuncuların önceki oyunlara göre farklı hareket ettiklerini söylemek zor. Bir oyuncuya önden kayarsanız neredeyse tek bir şekilde yere düşüyor, bir oyuncuya yandan kayarsanız yine neredeyse tek bir şekilde yere düşüyor. Kafa vuruşlarında, şutlarda, kalecilerin hamlelerinde ne çeşit var, ne de estetik animasyon. Özellikle kalecilerin yapay zeka açısından oldukça başarılı olmalarına rağmen görsel olarak "takoz"

COPA SANTANDER LIBERTADORES

UEFA Şampiyonlar Ligi'nin Güney Amerika'daki karşılığı olan turnuva, 60'lı yıllardan itibaren kıtanın devlerini karşı karşıya getiriyor. 50 yıllık süreçte genel olarak Arjantin takımlarının ön plana çıktığı turnuva, bu yıl PES 2011'in de içeriğini süslüyor; üstelik Avrupa'dan ayrılan birbirinden önemli yıldızlarla.



S.C. Corinthians

1910 yılında kurulan Brezilyalı ekip, kadrosunda bir dönem Fenerbahçe'de de top koşturan Roberto Carlos ve futbol tarihinin en önemli forvetlerinden Ronaldo gibi yıldızları barındırıyor. Roberto Carlos'un sol kanadı domine etmesi ve Ronaldo'nun son vuruşları ile sonuca gitmek sandığınızdan daha kolay olabilir.



Estudiantes de La Plata

2009 yılında kupanın sahibi olan ve tarihinde bu başarıya dördüncü kez ulaşan Arjantinli kulüp, özellikle Juan Sebastian Veron önderliğinde etkili bir takım konumunda. 1968, 1969 ve 1970 yıllarında olmak üzere üç kez zafere ulaşan takıma aynı başarıyı tattırarak için Veron'a fazlasıyla destek olmanız gerekiyor.



Internacional

1980'de final oynayan, 2006 ve 2010'da da zafere ulaşan Brezilyalı ekip, kadrosunda Arjantin milli takımı kalecisi Abbondanzieri, 2006 yılından beri Brezilya milli takımında oynayan Kleber ve bir dönem Avrupa'da yıldızı parlayan D'Alessandro gibi oyuncuları barındırıyor. Son şampiyon unvanını koruyabilecek mi?



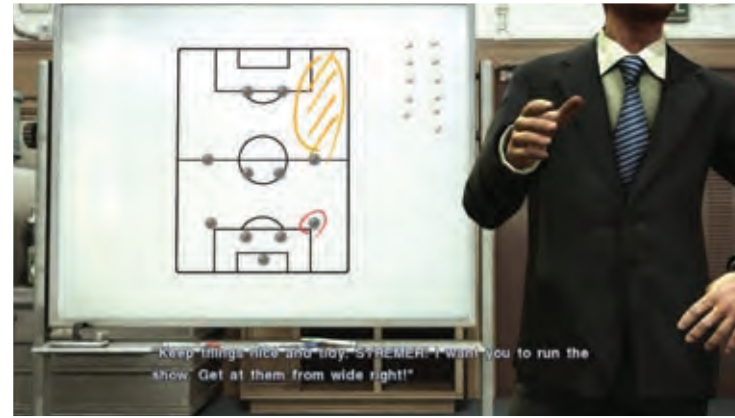
Flamengo

Tarihinde oynadığı tek finalde de 1981 yılında şampiyonluk kazanan Flamengo'nun kadrosunda, Fenerbahçe'de barınamayan Maldonado, Beşiktaş'ta barındırılmayan Kleber ve bu sezon Fenerbahçe'den ayrılan Deivid gibi tanıdık isimler bulunuyor. Sizce de Flamengo'nun kupa hasretini gidermenin zamanı gelmedi mi?





✓ Messi, sadece Barcelona formasıyla değil, Milli takımında da harikalar yaratıyor.



olmaları rahatsız edici. Uçuşlar gerçekçi ve çeşitli değil, topun dışarı çıkması için gösterilen çabadaki "cam duvar" etkisiyse tam bir kabus. Eğer bir kaleci, auta gidecek topu tutacaksa bunu aut çizgisindeki cam duvardan destek alarak yapıyor; yani top havalanmış bir şekilde dışarı çıkacakken kaleciler bu topa koşarak uzanıyor ve fizik kuralları gereği -belki de kornere çıkarak- yere düşeceklerken cam duvar sayesinde dümdüz bir şekilde yere düşüyorlar. Buradan da şunu anlıyoruz ki seri her ne kadar yeni nesil konsollara geçiş yapsa da eski maç motoruna bağlı kalmakta ısrar ediyor.

Futbola kombo bulaştı!

Uzak Doğu firmalarının -doğası gereği- dövüş oyunlarına ne kadar hayran olduğunu söylemeye gerek yok herhalde. Dövüş ve bazı aksiyon oyunlarının da kombo konusunda ne kadar zengin içeriğe sahip olduğu ortada. Belki de bu fikirden yola çıkan Konami, PES 2011'de "bağlı çalimler" adlı bir çalım sistemi geliştirmiş. Bu sistem sayesinde gamepad'ın sağ stick'ine istediğimiz çalım hareketlerini artarda sıralayabiliyoruz ve bu hareketleri maç içinde kullanabiliyoruz. Öncelikle bu sistemi sevecek oyuncular olacaktır, eminim ama kulağa gerçekçi geliyor mu? Kesinlikle hayır! Üst üste dört stick hareketi sergileyip dörtlü bir çalım kombosu yapabiliyoruz ki böyle bir sistemin "gerçek" futbolda yeri yok. Dünyada üst üste farklı çalım hareketlerini sıralayabilen kaç futbolcu var? Messi, Ronaldo ve belki birkaç isim daha. PES 2011'deyse bu hareketi tüm futbolcularla sergilemek mümkün. Neyse ki bazı "takoz" oyuncular, topu ayaklarından kaçırabiliyorlar da yetenekliyle yeteksiz arasındaki fark ortaya çıkıyor. Sistemin bir diğer problemi ise kombo için gamepad'den komutu bir kez verdiniz mi, hareketler bitene kadar oyuncu askıda kalabiliyor bazen, hareketleri bitirene kadar durmak bilmiyor.

Oynanış sistemiyle ilgili önemli başlıkları saydıktan sonra biraz da diğer detaylara geçeyim. PES 2011'de tek tek maçlar yapmak dışında bizi yine UEFA Şampiyonlar Ligi, Master League (Ana Lig), Become a Legend (Efsane Olun) ve League - Cup (Lig - Kupa) modları karşılıyor. Serinin yenilikleri arasındaysa Copa Santander Libertadores ve Master League Online dikkat çekiyor. UEFA Şampiyonlar Ligi'ne lisanslı olarak sahip olan PES, bu yıl da Güney Amerika'nın kulüpler düzeyindeki en büyük turnuvasına lisanslı olarak ev sahipliği yapıyor. Bu turnuvanın en ilgi çeken yanıysa Avrupa'yı terk eden Güney Amerikalı yıldızları bünyesinde barındırıyor olması. Roberto

Carlos, Ronaldo, Juan Sebastian Veron, Jose Kleberson, Claudio Maldonado (!) ve daha birçok tanınmış isim, bu kupa sayesinde oynanabilir olarak PES 2011'de yer alıyor. Master League Online ise Konami'nin önemli bir hamlesi ve artık Master League maceramıza internet üzerinden diğer menajerleri dahil edebiliyoruz.

Maç biter, dostluk kalır

Sayırsız 90 dakikayı, hatta uzatmaları, hatta ve hatta penaltı vuruşlarını geride bıraktığım PES 2011 ile ilgili olarak neler söyleyebilirim. Bazı yenilikler, içeriği zenginleştirme çalışmaları, detaylandırılmış Master League, -sadece metinler için geçerli olmak üzere- Türkçe dil desteği... Buna karşın anlamsız ve kullanışsız bulduğum bağlı çalimler, çalimler dışında ve geneli itibariyle estetikten uzak maç motoru, gerçekçilik konusunda noksanları olan oynanış, ısrarla genişlemeyen lisans yelpazesi, ısrarla değişmeyen monoton sesler... Kimileri için PES 2011'in "arcade" denilebilecek ve "basit" oynanabilir oyun yapısı tercih edilebilir ama ciddi anlamda gerçekçilik arayanlar ve alışkanlıklarından kurtulmak isteyenler için PES 2011 çözüm değil, bir alternatif.

■ Şefik Akkoç

Pro Evolution Soccer 2011

- + Türkçe dil desteği, estetik ve yumuşak çalım animasyonları, lisanslı organizasyonlar
- Gerçekçiliği baltayan ve kullanışsız bağlı çalimler sistemi, robot gibi hareket eden futbolcular, dar veritabanı, monoton sesler

7,5

Alternatif

FIFA 11 (9,4)
Pure Football (3,0)
New Star Soccer 4 (-)



❑ Görevlerde bir takım pilotlar size eşlik ediyor ama yapay zekalarından şüpheliyim...



Multi-player

Oyunun multi-player kısmına zevkli demek isterdim fakat bunu diyemiyorum. Evet, belki artık birçok ekstra açabiliyoruz multiplayer oyunlarda fakat sürekli aynı monotonlukta it dalaşı yapmak, maalesef heyecanımızı söndürüyor.

Tom Clancy's H.A.W.X. 2

İnsan kuş misali... Bir orayı vuruyor, bir burayı!

“Hep pilot olmak istemişimdir...” diyeceğimi sanıyorsanız, yanıldınız. “Pilot olmak falan istemedim hiçbir zaman. Amaçlarım farklıydı. Bence insan, bir şeyin içine girip uçmamalı. O yüzden de bilim adamı oldum ki insanların genleriyle oynayıp onların kanatlara sahip olmalarını sağlayayım...” diyeceğimi sanıyorsanız, yine yanıldınız. Bilim adamı, pardon, “bilim insanı” da olmadım. Yüksekten korktuğum için pilot da olmadım. Onun yerine sanal ortamda uçayım diye oyun editörü oldum. Böylece hem düşersem ölmeyecektim, hem de düşsem bile para alacaktım. Daha iyisi var mı arkadaşlar? Yok, biliyorum...

İrtifa kaybediyorum!

Yabancı dilde irtifa kaybetme durumuna “Stall” deniliyor. Stall durumu da uçağınız belirli bir hızın altına düşerse yaşanıyor. Stall durumundan kurtulmak için de gazı köklemeniz yeterli.

Bu ufak tavsiyeden sonra oyunumuzun konusuna gelebilirim. Gelebilirim ama gelsem mi, gelmesem mi çok da emin olamadım zira konuda iş yok. Amerikalılar, İngilizler, Ruslar bir şeylerin peşinden koşuyor, işin içine Araplar karışıyor (Almanlar’dan sonra yeni trend Araplar.) fakat konu pek de bağlanmıyor, hep kopuk ilerliyor. Anlamanız gereken şu ki Arap’ların kötü emelleri var, sürekli bu bahsettiğim üç ülkenin

hava sahalarına saldırıyor ve olay çıkartıyorlar. Onlara karşı ko-yacak kuvvetlerin rolünü de biz alıyoruz. Kah uçak kullanıyoruz, kah uydudan onları izliyoruz. H.A.W.X. bu defa tüm teknolojik imkanları kullanımımıza sunuyor.

“Şu bölgeye git, ne olduğuna bak” emriyle birlikte ilk görevimize çıkıyoruz. O bölgeye gittikten sonra da bize uçaklar saldırıyor. Şimdi son bölümlere gelelim. “Bölgeye git ve bak” emri geliyor ve evet... Oraya gittiğimizde yine düşman uçaklarıyla karşılaşacağız. Görev çeşitliliği iyi sayılsa da bu, sürekli “it dalaşı”na gireceğimiz gerçeğini değiştirmiyor.

Hedefsin, hedefiz, hedefler!

Son teknoloji ürünü uçaklarla göreve çıkıyoruz ve işin güzel yanı, çoğu göreve çıkmak için uçağı pistten biz kaldırıyoruz. Uçağı kaldırmak çok kolay; belirli bir hıza ulaştıktan sonra analog kolu çekip burnumuzu havaya kaldırıyor ve maviyle buluşuyoruz. Bazı görevlerde uçağı indirmemiz gerekiyor ki bu biraz daha zor. Uçağı başarıyla indirmek için pisti önünüzde dümdüz hizalamalı ve hızınızı yavaş yavaş azaltarak piste yaklaşmalısınız. Tekerlekleri indirdikten ve piste değdikten sonra da frene abanabildiğiniz kadar abanmanız gerekiyor ki pist bitmeden durabilin. Bu tip bir aktiviteyi bir yakıt uçağından yakıt alırken de yapıyoruz ve emin olun bu çok daha meşakkatli bir iş...

Yan aktiviteleri geçip asıl oynanışa bir bakalım. Uçağımızı üç

Üç görev

Oyun boyunca oraya roket salla, buraya ateş et... Güzel ve zevkli bir iş. Peki “ora” ve “bura” neresi oluyor, bunları merak ediyorsanız, okumaya devam edin.



İt dalaşı

Diğer uçaklar, en büyük düşmanınız. Onları vurmak için roket atın. “Flare” bırakarak roketlerinizi saf dışı mı ettiler? O zaman makinelerinizi kullanın. Hedefi bir türlü tutturamıyor musunuz? Arkalarından onlarla aynı hızda ilerlemeyi deneyin. Bunu da mi başaramadınız? O zaman gelin size bir hikaye anlatayım... Bir çocuk varmış, hep pilot olmak istemiş...



Yer hedefleri

Yere fazla yaklaşmayın, burnunuzu kaldıramazsınız, durup dururken görevinizi iptal olur. Onun yerine, yer hedeflerini uzaktan, roketlerinizle halletmeye bakın. Baktınız hedefin %10'luk bir hasar payı kaldı, o zaman kamikaze dalışı yapıp makinelinizi kullanın ve hedefi yerlebir edin.



Eskort görevleri

Bu görselde bir Gunship görüyoruz. Belki o gunship'i kullanıyoruz, belki de onu koruyoruz... Bundan emin olmadığım için iki konuya da değineceğim. Bir uçağı korumanız gerekebilir ve bunu yaparken mutlaka çok hızlı olmalısınız. Gunship'i kontrol ederken de hızlı olmalısınız fakat düşmanlarınızdan çok da çekinmenize gerek yok; genelde size ulaşamıyorlar.



Alternatif

Ace Combat 6: Fires of Liberation (-)
Snoopy Flying Ace (-)
Ace Combat: Joint Assault (-)

farklı görüş açısından kontrol edebiliyoruz. İçeriden, dışarıdan ve kokpit görüntüsünden. Bu ayarlamayı yaptıktan sonra da gökyüzüne açılıyor. Dikkat etmemiz gereken konular arasında düşman uçaklarına yaklaşmak, onların bize nasıl yaklaştığını gözlemlemek ve yer hedefleriyle mücadele etmek bulunuyor.

Bir düşman uçağını patlatmanın en kolay yolu ona roket sallamak fakat H.A.W.X. 2'de yapay zeka, basit bir roketten kurtulmanın yollarını biliyor. En basitinden roket hedefini şaşırtan flare'lar bırakıyor. Oyunun ilerleyen bölümlerinde, neredeyse her uçak bu yöneme başvuruyor ve size de makinelerinizi kullanmak kalıyor. Düşman uçaklarını kurşunlarla düşürmenin en etkili yolu onların arkasına geçmeyi başarmak. Bunu yaptıktan sonra tetiğe asılmak kalıyor sadece.

Düşmanlarınız sizi hedeflerine kilitleyip roketleri sallayınca, siz de onların yaptığını aynısını yapıyorsunuz: Fişekleriniz çoksa onlardan bırakabiliyorsunuz,

sayısı az veya kullanmak istemiyorsanız da birçok uçak manevrasıyla (En kolayı "Loop") bu roketlerden kurtulabiliyorsunuz.

Yer hedefleri, elinizde yer hedeflerine uygun bomba olduğunda kolayca kurtulabileceğiniz, bu patlayıcılara sahip değilseniz sizi son derece mutsuz edecek hedeflerin tümünü oluşturuyor. Tek hedefleri vurmak zaten yeterince zorken, küçük hedefleri (Tank, jip vb.) normal silahlarınızla vurmak tam bir eziyete dönüşebiliyor.

Uydudaki telekulak

H.A.W.X. 2'ye özel birkaç durum da yok değil. Mesela UAV kullanımı. UAV dediğimiz cihaz, Amerika'nın elinde bulunan son derece teknolojik bir görüntüleme ve dinleme aracı. Gece görüşünde kullandığımız bu alet ateş edemiyor fakat telefon dinleme, görüntü alma veya hedefleri işaretleme konusunda son derece yetenekli. Örneğin bir görevde bu alet sayesinde Arap'ların telefonlarını dinleyip hangi hedefleri vuracaklarını öğreniyor ve sonra yerdeki dostumuza, hangi yollarda barikat varsa onları işaretleyerek yardım ediyoruz.

UAV'in yanında Gunship kontrolüne de geçiyoruz ki bu daha zevkli. Hatta Gunship ve normal savaş uçağı görevlerini aynı aşamada yürütebiliyoruz. Bir görevde, savaş uçığımızla "Bandit" diye tabir edilen düşman uçaklarını

temizlerken, bir anda Gunship'in kontrolüne geçerek yer hedeflerini patlatmamız gerekiyordu. Gunship'in ağır makinelisi ve iki tipte bombası bulunuyor. Bu bombalardan bir tanesi alan etkili, diğeri ise çok daha dar bir alanı etkileyen, daha çok tekil hedeflere yönelik bir silah.

Peki oyunla ilgili sorunlar mevcut mu? Görevlerde büyük bir dengesizlik yok fakat her türlü eskort görevi sinir bozucu. Eğer bir görev size, "Şu hedef hasar almasın, onlara dikkat et" diyorsa, o bölümü birkaç kez oynayacağınızı bilin. Bunda maalesef bize eşlik eden yapay zekanın başarısızlığı da var.

Bunun yanında ara sahnelerdeki ve menülerdeki özensizlik, görevlerin sonlara doğru uzun ve monoton olması gibi hoş olmayan detaylar da mevcut. H.A.W.X.'ten bir gömlek daha iyi olduğunu düşünüyorum yeni oyunun fakat Ace Combat'ın yeni versiyonu geldiğinde bu oyuna kimsenin dönüp bakacağını da sanmıyorum.

Tuna Şentuna

Tom Clancy's H.A.W.X. 2

- + Yeni UAV ve Gunship görevleri, görevlerdeki çeşitlilik fena sayılmaz
- Bazı grafiksel problemler, görevlerin ilerleyen aşamalarda sıkıcı hale gelmesi

7,9



Yapım **Ubisoft**
Dağıtım **Ubisoft Romania**
Tür **Arcade Uçuş / Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360, Wii**
Web **hawxgame.uk.ubi.com**





FIFA 11



Gerçekçi, estetik ve kıran kırana bir mücadele...

Eveet! Yine bir sonbahar mevsimi, yine futbol sezonu başladı, meşin yuvarlaklar bol bol dönüp filelerle buluşmaya devam ediyor. Bense geçen sezon Fenerbahçe sayesinde futboldan iyice soğumuş durumdayım ve futbola tek yaklaşmam oyunlar sayesinde oluyor. 2009 / 2010 sezonunu FIFA 10 ile geçirmeye başladık, bol bol ofis maçının üstüne online maçlarda ter döktük, zaman ilerledikçe oyunun ufak tefek aksaklıklarını gözlemlemeye ve ufaktan ufaktan bunlara sinir olmaya başladık ki 2010 FIFA World Cup South Africa geldi, Dünya Kupası heyecanıyla birlikte bizi bir kez daha ekran başına hapsedti seri ama yeniden kulüp takımlarına özlem duymaya başladık ve... 28 Eylül itibarıyla FIFA 11 piyasaya sürüldü, özlem sona erdi, Arsenal geri döndü! Bu son bitirişimle birlikte FIFA serisinde Arsenal'i tercih ettiğimi anlamışsınızdır herhalde. Her ne kadar ofisteki rakiplerim Barcelona'yı ve Chelsea'yi seçerek üzerimde baskı kursa ve takımımı değiştirmem konusunda bana telkinde bulunsalar da Arsenal'in gencecik takımından vazgeçemiyorum, FIFA 11'de de yoluma aynı takımla devam ediyorum. Ediyorum da FIFA 11 nasıl bu arada, hiç onu sormuyorsunuz? Bu kadar gevezelik yaptım, anılarımı sıkıştırdım araya, Fenerbahçeli olduğumu

kaçırdım ağızımdan, o kadar depresif bir sezon sonundan sonra hala konuşuyorum ve lafı bir türlü FIFA 11'e getirmiyorum. E yeter artık!

Bu yıl da favori!

Efendim, bildiğiniz üzere LEVEL'in futboldan sorumlu tayfası olarak yıllarca Pro Evolution Soccer oynadık, saatlerimizi ve gecelerimizi bu seri karşısında geçirdik ama FIFA serisinin FIFA 09 ile başlayan yükselişi sonucunda FIFA 10 ile rotamızı değiştirdik. Ne var ki geçen sene tüm dünyada PES serisini geride bırakan ve PC dışındaki tüm platformlarda rakibinden daha üstün olan FIFA, bu yıl da güçlenerek karşımıza çıktı; üstelik bu kez PC sahiplerinin de yüzünü güldürmeyi başarıyor.

FIFA 11, FIFA 10 ile 2010 FIFA World Cup South Africa'nın bir araya getirilip daha da geliştirilmiş bir versiyonu olarak karşımızda. FIFA 10'daki noksanları ve açıkları çok iyi gözlemleyen yapımcılar, 2010 FIFA World Cup South Africa'da daha iyi bir performans ortaya koymuş ama içerik açısından -sadece tek bir turnuva adanmış olması sebebiyle- zayıf bir oyunla yaz mevsimini geride bırakmışlardı. En az bizim kadar yeni sezonu ipe çeken ekip, müthiş yenilik ve geliştirmelerle FIFA 11'i hazırladılar ve bize de oyunu hayranlıkla oynamak kaldı. Öncelik şunu söyleyebilirim ki FIFA ▶





Yapım **EA Sports**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **Spor**
Platform **PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP**
Web **fifa.easports.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Aral'da
Satışta
aralgame.com



► 11, yeni nesil konsollarda ulaştığı başarı çitasını daha da yukarıya taşıyan bir oyun olmuş. Oynanış açısından zaten oldukça zenginlik sunan oyun, bu durumu daha da ileriye taşıırken çok daha gerçekçi ve göze hoş gelen bir noktadan itibarıyla. Nedir bu gerçekçilik ve göze hoş gelme durumu? Eğer siz de bizim gibi FIFA 11'in hazırlanışına dair videoları izlediyseniz, yapımcıların bazı konulardaki önemli hamlelerini gözlemlemiştinizdir. Şutlar, paslar, oyuncuların fiziksel kapasiteleri ve dayanıklılıkları... FIFA 11'de futbolcuların yetenekleri, şut ve pas isabeti konusunda çok daha etkin artık. Öte yandan paslar konusundaki tek değişkenin yetenek olmadığını da söyleyelim. Futbolcuların yetenekleri bir yana, üstlerindeki baskı ve bizim onlara



Alternatif

PES 2011 (7,5)
Pure Football (3,0)
New Star Soccer 4 (-)

verdiğimiz komutlar da pasların gidişatı açısından önemli. Üzerinde baskı olmayan ve orta seviye bir oyuncu, vereceğimiz doğru komut sayesinde rahat pas verebilir ama üzerinde baskı olan, hemen dibinde rakibin bittiği yetenekli bir oyuncu, vereceğimiz doğru komuta rağmen hatalı pas verebilir ki bu da oyundaki psikolojik etkinin bir sonucu. Öte yandan artık pasların yönünü ve şiddetini çok daha özgür bir biçimde ayarlayabiliyoruz ki bu hem kendimizi, hem de rakibimizi şaşırtacak paslar atmamıza vesile oluyor. Burada sadece yerden kısa paslardan bahsetmiyorum; ara ve havadan paslar konusunda da artık çok daha özgür ve etkili olabiliyoruz. Özellikle havadan paslar konusunda bu yıl bazı değişiklikler ve yenilikler var. Orta yaparken L1 / LB, L2 / LT, R1 / RB ve R2 / RT tuşlarına basılı tutarak FIFA 10'a göre farklı ortalar yapmak mümkün; sert ve alçak, sert ve yüksek veya şişirek gibi. Bu da

VfB Stuttgart Sat, Aug 21, 2010

Match
Career
Transfer
Settings
Quit

Earned: €62,720
Bundesliga
Werder Bremen

Reputation 12/99

Latest News
Bayern München Complete E. Derdiyok Transfer
OFFICIAL: Werder Bremen Sign H. Butscher
Karlsruher SC 3-2 RW Oberhausen
OFFICIAL: S. Nasri Inter Bound
Pege Signs With Bayern München

Bundesliga
Top scorers
No Stats Avail.

OFFICIAL: S. Nasri Inter Bound
Inter have secured the services of S. Nasri for €47,304,000 from Arsenal with the player putting pen to paper on a 2 year contract.

FUßBALLDE Hamburger SV vs. Eintr. Frankfurt 1. FC Köln vs. Hoffenheim

FIFA 11'de, liglere özel arayüz geleneği devam ediyor.

Eğer fiziği kuvvetli bir oyuncu kontrol etmiyorsanız, bu pozisyonda zorlamaya gerek yok!

Yapay zeka kontrolündeki takım arkadaşlarımız, etkili bindirmeler yapıyorlar.

17 DELPIERRE



PIZARRO 24

İKİNCİ GÖRÜŞ

FIFA 10'da beni çıldırtan "defansta adam seçme", "kaleciden seken topun rakip oyuncuya gitmesi", "defans arkasına atılan uzun toplarda seçtiğiniz oyuncunuzun ileri atılması" gibi birçok hatanın giderildiği bir oyun olmuş FIFA 11. "Pro Passing" özelliği sayesinde yumuşayan ve çizgisellikten çıkan paslar ve "Be a goalkeeper" modu beni en çok memnun eden yenilikler arasında.



Emre

oyunu açarken veya atak geliştirirken farklı hamleler yapmamızı sağlıyor. Sadece bu detayın bile oyun yapınızı ne kadar geliştireceğini tahmin edebiliyor musunuz?

Robot değil, insan...

FIFA'nın en önemli özelliklerinden biri, futbolcuların gerçekçi ve esnek birer yapıda olması, bu sayede görsel bir estetiğe de sahip olmasıdır. FIFA 11'de bu durum gelişerek devam ediyor; yapımcıların animasyon çeşitliliğini daha da arttırdığını görüyoruz. Futbolcular o kadar gerçekçi, esnek, akıcı ve farklı hareketler sergiliyorlar ki görsel olarak göze fazlasıyla hoş gelen sahneler, hatta

çabalar görmek mümkün. Futbolcuların topa yetişme hamleleri ve paslaşmalardaki vücut hareketleri oldukça estetik, bu da FIFA'yı PES'in birkaç adım ötesine taşıyor. Hala keskin dönüşler yapan, şutlarda sert hamleler yapan ve kurtarışlardan sonra pat diye yere düşen PES futbolcularını gördükten sonra FIFA'yı izlemek, insana rahat bir nefes aldırıyor doğrusu.

FIFA 09 ile başlayan, FIFA 10 ile de iyice gün yüzüne çıkan fiziksel mücadele olgusuysa FIFA 11'de tavan yapan bir diğer detay. Oyuncuların 360 derecelik bir açıda birbirleriyle yaptıkları mücadele, sahanın her noktasında göze çarpar ve bu da mücadeleyi çok daha önemli bir detay haline getiriyor oyunda. FIFA 11'deki fiziksel mücadele, haliyle oyun tarzımızı da etkiliyor ki bu yıl oyuna katılan "değişken" hakem kararları da konunun önemini arttırıyor. (Artık hakemlerin faul çalma ve kart gösterme kararları, tavırları birbirinden farklılık gösteriyor!)

Şimdi saha dışına çıkma zamanı; biraz da FIFA 11'in diğer yeniliklerinden bahsetmem gerekiyor. İlk olarak bu yıl seriye Replay Theatre adlı bir bölümün eklendiğini belirtiyim. Bu bölümde maçlardan kaydettiğimiz görüntüleri izleyebiliyor, kısmen düzenleyebiliyor ve istersek internete yükleyebiliyoruz. Önceki oyundaki "tekrarları internete yükleme" zorunluluğunun da ortadan kalkmış olması,

tekrar görüntüleri üzerinde özgürce çalışabilmemizi mümkün kılıyor. Menüdeki bir diğer ekstra seçenek, My Music & Chants. Bu bölümden oyunun menülerinde, Virtual Pro modunda ve liglerde çalan şarkıları istediğimiz gibi düzenleyebiliyoruz. Konu öylesine detaylandırılmış ki ▶



Yeni Nesil!

PC sahiplerinin özlemi bu yıl sona erdi ve EA Sports, FIFA'nın yeni nesil oyun motorunu PC'ye aktardı. Bundan sonra eski nesil FIFA oynamak yok!

Emre'yle aramdaki rekabet, Arsenal vs Chelsea maçları ile devam edecek!

Be a Goalkeeper

Daha önce sahadaki 10 futbolcuyu da canlandırabilen bizler, bu yıldan itibaren kaleci de olabileceğiz. Oyunun sadece yeni nesil konsol versiyonlarında mevcut olan Be a Goalkeeper ile kalecilik kariyer yapmak, aynı zamanda online olarak 11v11 maçlarda rakiplere geçit vermemek mümkün.



Hareket et!

Bir kaleci, her şeyden önce iyi pozisyon almalıdır. Eğer bir kaleciyi kontrol edecekseniz, gamepad'ın sol stick'ıyla hareket edip pozisyon alabilirsiniz.



Pozisyonunu koru!

Pozisyon almak konusunda kendinize güvenmiyorsanız, L1 / LB tuşuna basılı tutarak kalecinin en doğru yere otomatik olarak geçmesini sağlayabilirsiniz.



Uç!

Biz iyi pozisyon aldık ama rakip de çok iyi bir şut çıkardı, bu durumda ne yapacağız? Gamepad'ın sağ stick'ıyla uçuş yapabilir ve pozisyonunuzu koruyabilirsiniz.



Ayağına kapan!

Diyelim ki rakip oyuncu şutu değil, sizi çalınmayı tercih etti. Bu durumda rakibin ayağına doğru koşup "orta" tuşuna basarak kapaklanabilirsiniz.



Hava topuna dikkat!

Kalecilerin en büyük zaaflarından biri hava toplardır. İyi bir kaleci, yan toplarda zamanlamayı iyi ayarlamalı ve "ara pas" tuşuyla topu yumruklamalıdır.



Gölü yeyin!

Eğer verdiğimiz tüm ipuçlarını doğru şekilde uygulamazsanız, pozisyon alma ve zamanlama beceriksizliğiniz nedeniyle golü yersiniz.

PROFILE

Takla
Forward - Centre
Finisher

ST: 72 CF: 73

SHOOTING ATTRIBUTES

Finishing	74
Free Kick Accuracy	73
Heading Accuracy	50
Long Shots	75
Penalties	81
Shot Power	80
Volleys	74

Attribute Start Growth

CONTENTS

1) The Arena	17/30
2) Ball Skills	12/30
3) Defence	6/50
4) Mental	7/30
5) Passing	17/50
6) Physical	8/50
7) Shooting	13/50
8) Goalkeeper	3/50
9) Traits & Celebrations	10/30
10) Kit & Appearance	5/30

OVERALL PROGRESS

24%





► herhangi bir lige başladıktan sonra, kontrol ettiğimiz takımın attığı golden, aldığı galibiyetten ya da mağlubiyetten sonra stadımda hangi şarkının çalacağını biz belirleyebiliriz, benzer ayarlamaları tezahüratlar için de yapabiliyoruz.

Bu yıl serisinde, geçen yılki Manager Mode'un yerini Career Mode almış durumda. Geçen yıl Manager Mode'da yaptığımız gibi, bir takım seçerek kariyerimize başlıyoruz ve oyunu nasıl akıtmak istediğimizi belirliyoruz. İstersek sadece bir futbolcu olarak, istersek sadece bir menajer olarak, istersek de hem futbolcu, hem de menajer olarak kariyer yapmak mümkün. FIFA 11 için sayabileceğim son önemli kalemse Creation Centre. Oyuna istediğimiz futbolcuları, hatta takımları ekleyebilmek için bu özelliği kullanıyoruz. Üstelik oyuna girmeden, sadece internet üzerinden futbolcu ve takım yaratmak, sonra da bu materyallere oyun içinden ulaşmak mümkün.

Biraz da oyunun PC versiyonundan bahsedelim. Öncelikle bu yıl FIFA serisi, PC'de ilk defa yeni jenerasyon motoruna kavuşuyor. FIFA 11'e kadar hep eski motoru kullanan ve bu sebeple hem oyunculara berbat oyunlar sunan, hem de PES serisi karşısında geride kalan seri, FIFA 11 itibarıyla

PC platformunu da ele geçiyor. Bu geçiş yılında tüm kozlarını ortaya dökmek istemeyen EA Sports, FIFA 10'un yeni nesil konsol versiyonunu direkt olarak PC'ye uyarlamış, bazı ufak düzenlemeler yapmış ve içeriği yeni sezona göre güncellemiş. Bu ne demek oluyor? Geçen sezonu dünya çapında lider tamamlayan konsol FIFA 10'u, bu yıl düzenlenmiş ve güncellenmiş versiyonuyla PC'ye transfer olmuş. Neden FIFA 11'in tüm nimetlerinin aynen PC'ye aktarılmadığı konusundaysa iki farklı teorim var. Ya korsan oyun pazarının PC'ye daha hakim olması sebebiyle bu tip bir tercih yapmışlar ya da PC'ye henüz uyarlanmış olan motora çok fazla yüklenmek istememişler. Sebep ne olursa olsun, artık PC'de de tercih edilebilir bir FIFA var karşımıza; üstelik Manager Mode, Be a Pro Seasons ve Tournament Mode gibi seçenekleriyle...

Sonuç: EA Sports, bu sezon da futbolun gerçeklerini gerçekçi bir şekilde ortaya koyarak içeriği, gerçekçiliği, estetiği, zenginliği, oynanabilirliği ve daha sayabileceğim birçok özelliğiyle şampiyonluğa emin adımlarla ilerliyor. Bundan iki yıl öncesine kadar futbol oyunlarının kralı olan ve günlerce, haftalarca, hatta aylarca sabahlamamıza sebep olan PES ise şu an için sadece bir "alternatif" durumunda. ■ Şefik Akkoç

Güncel Not

FIFA 11'in FIFA 10'a göre daha iyi olup da "0,2" puan az almasına şaşırırlara duyuru! FIFA 10'un güncel değeri, FIFA 11'i gördükten sonra -daha önce yaptığımız güncel incelemelere paralel olarak- 8,5 - 9,0 seviyesine geriledi gözümüzde; yoksa FIFA 11'in FIFA 10'dan daha iyi olduğu konusunda şüphemiz olmasın.

FIFA 11

- + Daha fazla sayıda, estetik ve akıcı animasyonlar, daha gerçekçi ve özgürlükçü oynanış, Be a Goalkeeper modu
- Bazı oyunculara fazla gelebilecek seviyede gerçekçilik, fiziksel mücadelenin ortaya çıkardığı ender tuhaflıklar

9,4





Uhaddaya meen, Jun...
These are our treasures, Hah!



And you must be the chump who
made me miss a new track record.



Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Tür RPG
Platform PSP
Web na.square-enix.com/khbbs

Pil tasarrufu

Hiçbir PSP oyununda görmediğim bir özellik var bu oyunda. Renk derinliği ve işlemci hızını seçebiliyorsunuz. Bunlar ne kadar yüksek olursa, oyun da o kadar akıcı oluyor fakat pilden de daha fazla yiyorsunuz. Pil bitmeye yakınsa, bu özellikleri aşağı çekmeyi deneyebilirsiniz.

Kingdom Hearts: Birth by Sleep PSP



Disney Harikalar Diyarı

Square Enix'in tasarladığı bir oyunda Final Fantasy karakterlerinin yanında Disney karakterlerinin olacağını duyduğumda bir hayli şaşırmıştım. Yaşım olmuş 120, Disney karakterlerini sağa sola çekiştirmek bana uymaz gibi gelmişti. Sonra Kingdom Hearts geldi, başına oturdum ve hala orada olduğumu söyleyebilirim. Square Enix'in RPG oyunlarındaki profesyonel yaklaşımını göz ardı ettiğim için bir yanılığya düşmüştüm ama bunun yersiz olduğunu görmem de pek uzun sürmedi. Benimle hemfikir olan birçok oyuncu olacak ki 10 yıldır süren bir destana dönüştü Kingdom Hearts ve son üyesi Birth by Sleep, sadece PSP'ye özel olarak tasarlandı, pek de güzel oldu.

Üç Keyblade'ciler

Keyblade hakkında olumlu düşündüğümü söyleyemem (Çok saçma bir tasarım bence.) ama bu oyunda bolca Keyblade olduğundan ötürü, düşüncelerimi bir süreliğine geri plana atıyorum. Üç tane Keyblade taşıyıcısının, Terra, Ventus ve Aqua'nın hikayesi konu edilmiş. Bu üç karakterin üç farklı bölümü bulunuyor ve bir tanesiyle oyuna başlan-

ınca, diğerine geçiş yapmak için ancak yeni bir oyuna başlamanız gerekiyor. (Bence bir karakterin hikayesini bitirmeden, diğerine geçmeyin.) Bu üç karakter, birbiriyle arkadaş olmanın yanında, aynı düşmana karşı da savaşıyor. Unversed adındaki karanlık yaratıkları uzunca bir macerada kovalıyor ve yolda Disney dünyasından tanıdık yüzlerle de karşılaşıyorlar.

Aslına bakarsanız hikaye çok da enteresan değil; hatta Kingdom Hearts veya JRPG oyunlarıyla aranız iyiyse, senaryonun da birçok kısmı tanıdık gelecektir. Ne var ki



Alternatif

Jeanne D'Arc (9,0)
Star Ocean: First Departure (-)
Persona 3 Portable (8,8)

oynanış, hikaye kadar sıradan değil; aksine Kingdom Hearts serisindeki en iyi oynanış Birth by Sleep'te olabilir.

Formasyon

Her karakterin kendine has özellikleri var, bunu not edin. Her karakter Keyblade'yle sıradan vuruşlar yapıyor, düşmanlarının saldırılarını savuşturabiliyor, zıplıyor, ediyor... Karakterlerimiz aynı zamanda, zaman içerisinde çeşitli büyülere de kavuşuyor ve bunları yön tuşlarına atayabiliyoruz. Savaş sırasında yön tuşlarından büyüü seçiyor ve Üçgen tuşuyla uygulamaya sokuyoruz. Büyülerin dizilimi, size bir sonraki büyü kullanımında kolaylık da sağlayabiliyor üstelik.

Büyülerin art arda kullanımı karakterlerin farklı güçlere de kavuşmasına olanak tanıyor. Ekranın sağ kısmındaki bar dolunca, o karakter kullandığı büyüyle aynı özellikte bir güce geçici olarak kavuşabiliyor. Mesela Fire büyüünün sürekli yaptınız ve düşmanlarınızı cayır cayır yaktınız; bahsettiğim bar dolarsa, karakterinizin silahı da alevleniyor ve tam bir yıkım makinesine dönüşebiliyorsunuz.

Hoş kombolarımıza D-Link adındaki özelliikle de çeşitlilik katabiliriz. D-Link, yol boyunca tanıştığımız karakterlerle kurduğumuz bağı simgeliyor ve o karakterin gücünü kullanabilmemize olanak tanıyor. Bu özelliğe de bir bar sınır koyuyor elbette.

Düşmanların aniden ortamda belirmesi kötü bir özellik değil fakat kötü olan şu ki özelliikle dar alanlarda kamera büyük saçmalıyor. Buna bir de hedefe kilitleme özelliğinin saçma sapan objeleri hedef alması eklenince, kısa süreli bir sinir krizi geçirebiliyorsunuz.

Grafiksel olarak animasyonların tatmin edici olduğu bu güzide eser, mekan tasarımları ve mekanların inanılmaz boş olması nedeniyle sınıfta kalıyor fakat yine de "PSP Yeterlilik Sınavı"ni geçmeyi başarıyor. Bu nedenle alınmayı hak ediyor sevgili Disney dostları! **Tuna Şentuna**

Kingdom Hearts: Birth by Sleep

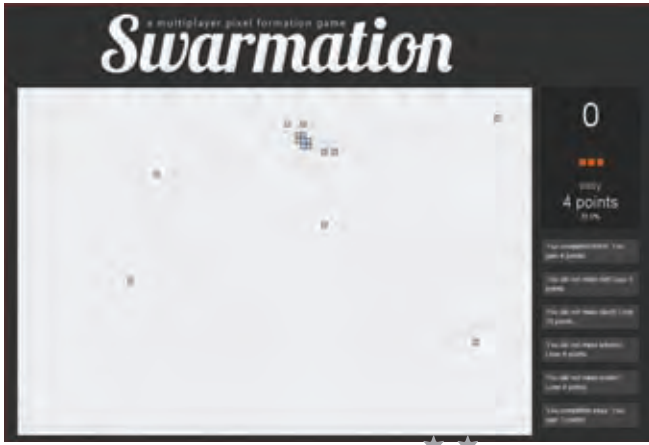
+ Üç farklı karakterin hikayesi, oynanış çok iyi, mini oyunlar eğlenceli
- Kamera zaman zaman saçmalıyor, mekanlar çok boş

8,9



Vay! Varyemez Amca da buradaymış!





Swarmation

El ele, daha büyük hedeflere!

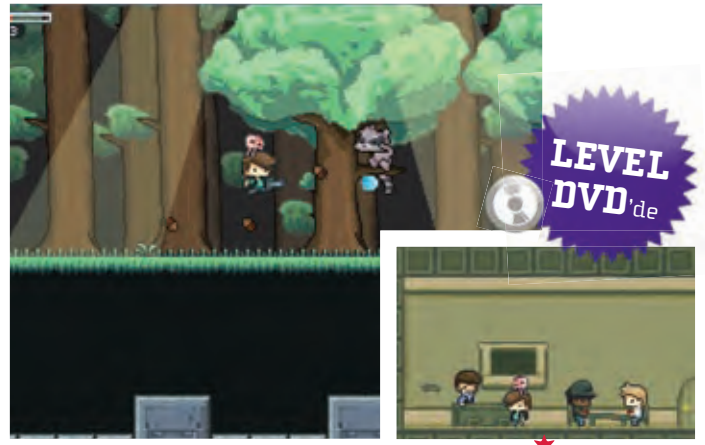


Pikseller... Onlar ne kadar önemlidir, siz de bilmektesiniz. Bir piksel dahi monitörünüze soğumanıza neden olabilir. Pikselleri gözle görmek zaman zaman mümkün olmasa da Swarmation'da onları görmek mümkün. Hatta görmek değil, kontrol etmek bile sizin elinizde.

Online olarak, internet tarayıcısından oynanıyor Swarmation. Bu siteye giren herkes bir piksel olarak kendine yer ediniyor ve hiç bitmeyen bir oyunun içerisinde buluyorsunuz kendinizi. Amacınız çok net; ekranın sağ kısmında

gösterilen şekilleri oluşturmalısınız. Mesela üst üste dört tane piksel gösteriliyor. (Tetris çubuğu gibi.) Bunu belirtilen süre içerisinde tabloda oluşturmanız gerekiyor. Dört piksel üst üste geldi mi, o şekli geçmiş oluyorsunuz. Çok oyunculu olduğu zaman son derece eğlenceli bir hale gelen oyun maalesef az oyuncuyla büyük bir tekrara giriyor ve monotonlaşıyor. Siz de o piksellerden biri olmak için hemen Swarmation'ın sitesine adım atın! ■ **Tuna Şentuna**

Tür **Puzzle**
Yapım **Stefano Attardi**
Web swarmation.com **8,8**



Jable's Adventure

Kafamda yaşayan uzaylı...



Bu ay Indie bölümünde hep bedava oyunlara yer verdik. Bunlardan en platform olanı da Jable's Adventure oldu. Garip bir yaratığın bir gün kahramanımızın kafasına yerleşmesiyle başlayan macera, kahramanımızı 30 ila 60 dakika arası süren bir serüvenin içine atıyor. İki boyutlu bir ortamda hoplayıp zıplayan kahramanımız, düşmanlarının üstüne zıplayınca onları öldüremiyor maalesef. Hatta oyunun başlarında onlardan sadece kaçabiliyor. Ancak ne zaman bir "airgun" buluyor, işte o zaman işin rengi değişiyor. Airgun ile tüm düşmanlarını öldürebilen kahramanımız, oyun boyunca karşılaştığı karakterlerle de

konuşabiliyor. (Bunu yapmak için aşağı tuşuna basın.) Çoğu diyalog esprili, çoğu satırda oyunlarla dalga geçen birçok öge var. Zaten bunlar olmasaydı oyun biraz sıradan bir hal alırdı. Velhasıl kelam, Jable's Adventure zor boss karşılaşmaları ile zaman zaman sinir bozan, eğlenceli oynanışıyla ise sürükleyen ufak bir platform oyunu olmuş; bize de oynamak düşmüş. O zaman beklemeyelim ve LEVEL DVD'nin yolunu tatalım. ■ **Tuna Şentuna**

Tür **Platform**
Yapım **Jajitsu**
Web www.jajitsu.com **8,5**

PlasmaPig

Domuz gemilerini kurtarmak adına...



Domuzları birer uzay gemisi haline getirmek, gemilerin saldırı altında olduğu fikrini oluşturmak ve bunları kurtaracak ufak bir gemi olarak oyuncuyu oyuncu koltuğuna oturtmak...

Oyuna başladığımız saniye birkaç tane domuz ana gemisi görüyoruz ekranda. Bunlar dairesel gemiler ve biz de onların yörüngesinde dönebilen kurtarıcı gemiyiz. Dairelerin birbirleriyle kesiştiği bazı noktalarda, diğer geminin yörüngesine geçebiliyor ve böylece o geminin etrafında dönebiliyoruz. Gemilerin etrafında niye döndüğümüzü de

açıklayalım; bu ana gemilere saldırılar oluyor. Saldıran düşmanlar yörüngeye yerleşiyor ve biz de saldırı altındaki geminin yörüngesinde dönerek düşman gemilerini savuşturuyoruz. Ayrıca yörüngede dönmek o ana geminin enerjisini de yerine getiriyor. Kesişme noktalarında Space tuşuna zamanında basmak ve bunu sürdürmek daha da hızlanmamıza ve olay yerine daha hızlı ulaşmamıza sağlıyor. Biraz zor bir oyun olsa da bana eğlenceli geldi. ■ **Tuna Şentuna**

Tür **Aksiyon**
Yapım **Richard Edwards**
Web greatgamesexperiment.com/game/PlasmaPig **8,5**



Subvein

Kuşbakışı online savaş



W, A, S, D tuşlarıyla hareket eden karakterimiz mouse ile silahının yönünü belirliyor ve mor renkli bir oyuncu gördüğü an ona ateş ediyor. Silahlar çok, oyuncular akıllı. Amacınız onların bayrağını alıp kendi üssünüze getirmek. Bayrağı getirmeye giderken size diğer oyuncular ve diğer oyuncuların içinde buldukları araçlar karşı koyuyor. Neyse ki biz de kendimize silahlar satın alıyor, araçlara binebiliyoruz. Rakipleri öldürmek para demek ve para demek, envanter demek. Rakip oyuncular aynı zamanda bize yetenek puanı da sağlıyor ve böylece kendimize farklı yetenekler

satın alabiliyoruz. Online olarak bedava oynanabilmesi, oyunların hızlı olması güzel özellikler fakat görsel açıdan oyunu yeterli bulmadım. Şahane grafikler beklediğimden değil ama en azından diğer oyuncuları daha rahat seçsem, etrafta daha rahat dolaşsam, hangisi engel, hangisi geçilebilen bir alan anlayabilsem, daha da mutlu olurudum. Yine de bedava bir oyuna göre hiç de kötü değil... ■ **Tuna Şentuna**

Tür **Aksiyon**
Yapım **Ben Johnson**
Web www.subvein.net **8,0**



DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ

CENK

ERDEM

NETEMARASU

HASTA: YAŞAR

Belki özel kaçacak ama sizin. İnternet ve elektrik faturası ne kadar geliyor?

- MAALESEF YAYINCILIK KURALLARI GEREĞİ İNTERNET VE ELEKTRİK FATURALARINI AÇIKLAYAMIYORUZ.
- AMA SU FATURASI AÇIKLANABİLİYOR. 5 MİLYON GELİYOR AYDA.
- BUNU DA AYDA BİR KEZ YIKANMAYA VE YEMEKLERDEN SONRA KOLONYALI MENDİL KULLANMAYA BORÇLUYUZ.
- TELEFON KAÇ GELİYOR SANA?

HASTA: MUSTAFA AKBAY

Online oyunlarda küfür eden insanlara karşı nasıl önlem alabiliriz acayip uyuz oluyorum çikip ortalığa küfür ediyorlar sonra 3 gün ban alıp kurtuluyorlar en kötü ihtimal

- BİZ ONLARIN TA ***** YEŞİL ***** VE ***** YAKALAYIP BİDON ***** OYUNDAN ATARIZ MUSTAFACIĞIM.
- BİZ Kİ ONLARIN ***** BUZDOLABI ***** DİYE DİYE ***** MUSTAFA. GÖNLÜNÜ PERAH TUT.

HASTA: HÜSEYİN PUSAT KILDİS

benim laptopumda bir elektrik kaçağı var kulaklık girişi ve yanlarındaki girişte parmağımı yakınlattığımda zaman zaman 100 volt yemiş gibi oluyorum bu ilerde laptopta sorun yaratır mı, garantiye mi göndereyim?

- DEMEK Kİ BİLGİSAYARIN ORALARINA DOKUNMANI İSTEMİYOR HÜSEYİN.
- BİLGİSAYARININ HER YERİNİ ELLEMEK ZORUNDA MISIN SEN?
- BİR AZ ZAMAN GEÇMESİNİ BEKLE BİRBİRİNİZE ALIŞIN.
- SONRA BİRLİKTE GARANTİYE GİDİN SİZİ EVLENDİRİRİN.

ZÜRUK

POLEN

HASTA: CEM

Cenk ve Erdem Söz Hastanesindeki o sorular gerçek mi? İnanamıyorum bazen.

- NE ZAMAN İNANAMIYORSUN MEFELE?
- KENDİ SORUNU GÖRÜNCE İNANDIN MI MİSAL?



SEN DE KATIL!

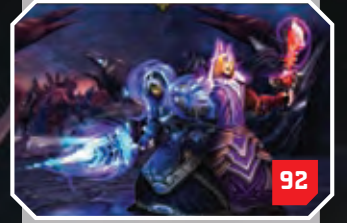
LEVEL Community
<http://community.level.com.tr>

Online

Yeni kardeş geldi

WoW Günlüğü ile durmak bilmeyen WoW dünyasının nabzını tutarız da StarCraft II piyasaya çıkar da SCII dünyasını her ay irdelemez miyiz... Tabii ki

irdeleriz. Bundan böyle Online bölümümüzde StarCraft II ile ilgili en önemli taktikleri, en yeni güncellemeleri takip edebilirsiniz. Hayırlı, uğurlu olsun.



WoW Günlüğü

Ömür, WoW dünyasındaki gelişmeleri aktarmaya devam ediyor.

StarCraft II Taktikleri

Bu ay Nurettin ve Emre, SCII'nin en can alıcı noktalarından işe başlıyor.

94

World of Warcraft Günlüğü

WoW dünyasındaki son gelişmeler...



Cataclysm öncesi son yazılar...

"Cataclysm geldi, geliyor" derken artık bu bekleyişin sonuna doğru çok yaklaştığımızı hepimiz hissediyorsunuzdur. Hele bir de 2 Kasım'da piyasaya çıkma ihtimali yönünde duyduğumuz fısltı gazetesi haberlerini duyduk, çok umutlandık. Haber doğruysa Gran Turismo 5 ile aynı gün çıkacak ama neyse artık, sonuçta "Hangisi?" diye soracak olursanız size sadece gülümsüyor olacağım.

Sizce? Şaka bir yana bu ay olanlar artık sona geldiğimizin birer kanıtı adeta. Gelin bir göz atalım.

Varan 1: Operation Gnomeregan & Zalazane's Fall

Hepimiz Cataclysm'in bir event serisi ile açılacağını biliyorduk hatta spoiler'lardan çekinmeyen okuyucularımız bu eventlerin oyun kodundan çekilerek yayınlanan konuşma metinlerini bile incelemişti. Bu ay başarılarında "Operation Gnomeregan" ve "Zalazane's Fall" world eventlerinin canlıya geçmesiyle artık detaylar bir bir oyunculara sunulmaya başladı. Bu iki world event Cataclysm için başlatılan girişi oluşturuyor. Bu tecrübeleri yaşamak isteyenler Dun Morogh'daki

Kharanos'a ya da Durotar'daki Echo Isles'a giderek heyecanlı bir senaryonun içinde bulabilirler kendilerini. Event'ler High Tinker Mekkatorgue (Operation Gnomeregan) ve Vanira (Echo Isles) ile konuşarak başlatılıyor. Daha önce de belirttiğim gibi tüm transcriptler nette ulaşılabilir konumda. Artık oyunda sürpriz faktörü diye bir şey kalmadı, ipin ucu kaçtı.

Varan 2: Heroic Shadowfang Keep & Heroic Deadmines

Ben bu yazıyı yazarken PTR'lar üzerinde Heroic Deadmines ve Heroic Shadowfang Keep'in kapılarını açmıştı. Henüz üzerine yazmak için çok erken ama bu hareket sözkonusu heroic dungeonların Cataclysm ile birlikte değil de devamında çıkacak bir patch ile sunulacağı yönündeki şüpheleri artık tamamen sona erdirmesi açısından önemli. Duyuru, WOW'un Lead Designer'ı olan Valnoth tarafından yapıldı, o yüzden bilgi sağlam. Ayrıca yine bu ay Blizzard bir "blue post" ile bunun sinyalini önceden vermişti. Açıklamada ilevel 333 blue gear ile donatılmış hazır karakterleri burada oynayabileceğimiz belirtiliyor, o yüzden epic'lerinizi şimdilik bir kenara koyabilirsiniz.

Varan 3: Pre-Cataclysm event'leri PTR üzerinde hız kesmeden devam ediyor

Yine bu ayın sonlarında PTR üzerinde yeni eventlerin başladığı haberi oyunculara bir blue post ile duyuruldu. Bu kez içerik çok renkli açıkçası. Blackrock Depths, Maraudon, Ruins of Ahn'Qiraj ve Zul'farak'da dungeon içinde dört farklı boss sizleri bekliyor olacak. Bu boss'ları yanınızda bir faction lideri ile birlikte indirecek ve level 251 kolye ve yüzük düşürebileceksiniz. Bitmedi; şehirler atak altında, Orgrimmar ise alevler içinde. Dahası da var, The Twilight Cultist quest zinciri açıldı, sakın atlamayın. Sonuca bakıyoruz, her yer büyük resmin parçalarını oluşturan hikayelerle bezemiş durumda artık, tadını çıkarmanızı tavsiye ediyorum.

Detayların tümünü sizin için tecrübe edemedim, ama yine de bilin ki daha çoğunu aktarabilmek adına derginin baskısını mümkün olan en son ana kadar beklettim. Daha fazla kredi günüm, hatta saatim kalmadığı için bendeki bilgiler buraya kadar.

Tüm bu gelişmelere baktığımda içimi bir huzur kapladı, artık Kasım 2 lansmanına çok daha fazla inanır oldum. Bu kadar ciddi haber yeter, kısa kısımlara geçelim.



Brewfest'teydik; sabaha kadar içtik, şarkılar söyledik

Oktoberfest'e gidemeyenler için adeta gelenekselleşmiş bir teselli festivali olan Brewfest yine bu ay start aldı. Ben sadece iki gününü yaşayıp yine baskı telaşına düştüm ama yine de Dwarf'ımla Ironforge'un yolunu tuttum. Bilen bilir, Brewfest'in merkezi Alliance için Ironforge, Horde için ise Orgrimmar'dır. Yine tüm achievementları bitiremedim, yine Brewmaster olamadım ama çok eğlendim. Her zamanki gibi Brewfest Prize Tokenları kazanmak için non-repeatable ve daily quest'leri tamamlamak gerekiyor. Bunların para birimi olarak kullanıldığı bir çok Brewfest özel itemları satın alabiliyoruz. Pet koleksiyoncuları için ise "Pint-Sized Pink Pachyderm" ve "Wolpertinger's Tankard" isimli iki farklı non-combat pet yine bu döneme özel sunuluyor. Pembe filimiz Brewfest Prize Token ile vendordan alınabilirken, tavşanımız için ise "Catch the Wild Wolpertinger" questini bitirmeniz gerekecek. Yine bir Brewfest, yine aynı mekanizma... Bu sebeple diyoruz ki: Maksat muhabbet olsun.

BlizzCon 2010 exclusive pet: Deathy

Bu yıl 22 - 23 Ekim tarihlerinde Anaheim Convention Center'da yapılacak olan Blizzcon 2010 sürprizleri yavaş

yavaş açıklanmaya başladı. Blizzcon 2010'a katılan ya da Virtual Ticket satın alan katılımcılar Deathwing temasıyla yorumlanmış Deathy isimli bir Murloc sahibi olacaklar. Eminim sadece bu peti koleksiyonuna katmak için havadan bilet alacak olanlar olacaktır. Koleksiyonculuk hiçbir şeye benzemez, zor iştir.

Not: Sakın atlamayın; Cataclysm Collector's Edition satın alanları da "Deathwing Whelping" isimli BOA bir pet bekliyor olacak.

Blizzard Müşteri Hizmetleri artık 140 karakterde sorununuzu çözecek

Tahmin etmek zor değil, Twitter'dan bahsediyorum. Daha önce "Warcraft" ismiyle Twitter hesabını açan Blizzard, bu kez de Müşteri Hizmetlerini Twitter kanalına taşıyor. Derdimi tek cümleyle anlatabilirim diyenler "WarcraftCS" hesabını kullanabilir. Son baktığımda Warcraft'ın 100.000+, WarcraftCS'nin ise 6.000+ takipçisi vardı ama mutlaka bu rakamlar çığ gibi büyüyecektir.

Mobile Armory App kendini geliştirme-ye devam ediyor

Mobile Armory için beklenen bir özellik olan 3D

karakter model ekranı bu ay yeni bir güncellemeyle kullanıcılara sunuldu. Her açıdan incele-yebildiğiniz karakterinizi bir çok farklı arkaplan üzerinde de dilererseniz fotoğraflayabiliyorsunuz. Yine bu ay Guild Chat gibi çok daha önemli bir fonksiyonun aynı uygulama üzerine ekleneceği yönünde bir duyuru geldi. Standart World of Warcraft üyeliği üzerine küçük bir miktar daha para ekleyerek sahip olabileceğiniz "Remote Auction House" modülünde bulunduğu abonelik paketi içerisinde kullanılabilecek bir özellik olan Guild Chat için çok ciddi bir beklenti oluşmuş durumda. Bu modülde Guild Chat, Officer Chat ve Whisper özellikleri bulunacak. Ha bir de Real ID arkadaşlarınızla chat yapabilmeye ihtimali de konuşuluyor, bekleyip göreceğiz. Söylemeden geçemeyeceğim, nedir bu Real ID zorlaması, sadece arkadaş olsak daha iyi değil mi?

Önümüzdeki Ekim ayı çok yoğun, BlizzCon 2010 yapılacak ve muhtemelen Cataclysm'in lansmanından önceki son ayı geçireceğiz. Gerekirse imza toplayalım, şu Cataclysm'i 2 Kasım'a çıkarsınlar artık. **Ömür Topaç**

StarCraft II Taktileri



World of Warcraft illetini kanımdan yeni yeni atışırken zavallı bağışıklık sistemime StarCraft II'yi dayadı Blizzard. Şöyle ki Raptr'a göre şimdiden 170 saat oyunu oynamışım, tabii ki buna zor seviye-sindeki senaryoları da dahil. Fakat Starcraft II, bir hayli üyesi olan Raptr'ın rakamlarına göre bütün kullanıcılar arasında MW2 ve WoW'dan sonra toplam iki yüz bin saat ile üçüncü en çok oynanan oyun olarak yerini aldı. Dolayısı ile yazılarımı biraz aksatmama neden olan (Elif buraya kesin bir parantez açar.) (Açtım ve kapadım. - Elif), bu beyin fırtınası gerçek zamanlı strateji hakkında Emre ile bilgilerimizi paylaşmaya karar verdik. Fazla uzatmadan bu ay genel olarak çok önemli olduğunu düşündüğüm konulara değineceğim.

Komutları ve kısa yolları doğru kullanmak

Her şeyden önce oyun tek kişi ya da takım halinde oynadığınıza göre bir hayli değişir. Bunlara da ileride bir hayli değineceğimiz için şimdi anlatacaklarımı sadece genel kurallar olarak kulağınıza küpe edin. SC2 zamanla yarıştığınız bir oyun dolayısı ile her birimin yerine getirebileceği komutları kısayol olarak ezberlemeniz bir tavsiye değil kesinlikle yapmanız gereken bir eylemdir. SC2'de CTRL+ herhangi bir rakama bas-

tiğiniz zaman seçili birimler aynı grup altında toplanır. Diyelim ki bir grup Marine ürettiniz ve düşmanı şöyle bir rahatsız edeyim dediniz, lakin girdiğiniz çatışmada düşündüğünüzden büyük çıktı. Böyle bir durumda mouse'u üssünüze getirip, barakanızı bulur, oradan Marine seçip, üretmeye başladığınız anda en büyük hatayı yapmış olursunuz. Bir birlik savaşa girdiği zaman asla başka bir yer ile ilgilenilmez asker! Çünkü siz yönetmediğiniz zamanlar askerler kafasına göre saldırır ve savaşı izleyen bir oyuncu rakibi bu şekilde rahatlıkla alaşağı eder. Kaybettiğiniz askerlerden gerileyen ekonominiz yetmezmiş gibi siz yeni birimler üretene kadar rakip tepenize binmiş olur. Savaşın asla gözünüzü ayırmadan üretim yapabilmek için, üretim binalarınızı örneğin Marine üreten barakalarınıza bir grup numarası verirsiniz (örnek CTRL+3) bir yandan savaşırken, diğer yandan hiç üssünüze gitmeden sadece 3'e basarak barakalarınıza bakar, A'ya basarak (Marine kısayolu) Marine üretmeye devam edersiniz. Bu barakalar seçili iken haritanın herhangi bir noktasına sağ tuşa basarsanız varış noktası (Waypoint) vermiş olursunuz. Yani çıkan askerler doğrudan sizin çatışma noktasına gelebilirler.

Attack Move

Eğer üssünüz dışında hareket ediyorsanız mühim, eğer "Rush" yapıyorsanız ölümcül derecede mühim bir durumdur. Şöyle ki; birimleri mouse'un sağ tuşuna basarak haritanın istediğimiz yerine yürütürüz, uçururuz vs... Bu "Move" hareket etmenin kısa yolu gibidir. Bu emri alan birim gösterdiğiniz yere varana kadar hiç durmadan ilerler. Biri ona saldırırsa bile kılını kıpırdatmaz, istifini bozamaz! "Emir böyle arkadaş, ben

emir kuluyum," der. Attack Move, bir birimi hareket ettirmenize ve aynı zamanda yanından bir düşman saldırmadan geçse bile anında saldırgan bir tepki vermesine yarar. A tuşuna basarsınız ve birimin haritada nereye gitmesini istediğiniz yeri seçersiniz. Bu şekilde benim üssüme sadece "Move" komutu ile gelen çok oyuncu yakaladım. İkimizde birimlerimize hareket emri vermiş bakmıyorduk, Aniden saldırı bildirisi geldi hemen boşluk tuşuna bastım. (Haritayı seçmek yerine boşluk tuşuna basarsanız oyun sizi haritada en son eylem olan noktaya otomatik atar.) Benim askerlerim yürümeyi kesmiş düşmana saldıırıyordu fakat onun birimleri hiç orali olmadan Ringo'nun Ahır'ında yürür gibi ilerlemeye devam etti ve sonunda yok oldu. Böylece elimi kolumu sallayarak düşmanın üssüne girdim ve kolay bir maç kazandım.

Rakibe göre strateji

Bu konu da öyle üstün körü geçilecek bir konu değil. İleriki sayılarda üstüne bol bol yazacağız. Ama şu anda bilmeniz gereken şey, bir ırka işleyen bir taktiğin diğer ırka da işleyeceği yanlışına düşmemeniz. Rakibiz ya da rakipleriniz ne ise kendiniz ya da takım arkadaşınız ile beraber iş paylaşımı yapmalısınız. Rakibin üssünü muhakkak izlemeli ve hangi üniteyi ürettiyorsa o üniteye karşı gelebilecek birimleri üretmelisiniz.

Bu aylık bu kadar... Attack Move çok önemli bir komut, kesinlikle unutmayın. Bununla beraber şu yazıyı yazarken bile aslında anlatmam gereken ne kadar çok şey olduğunu anladım ve öbür aylarda nasıl bir sıra izlemem gerektiği kafamda daha net canlandı. Gelecek aya kadar; WHO WANTS SOME?! **Nurettin Tan**



Marauder

+ Güçlü olduğu birimler

Roach, Ultralisk, Stalker, Thor, Viking

- Zayıf olduğu birimler

Zergling, Void Ray, Mutalisk, Hydralisk



Öncelikle yeni bölümümüz olan "StarCraft II Taktikleri"ne hoş geldiniz" demek istiyorum. Nurettin ile birlikte hazırladığımız bölümünde sizlere oynadığım ırk olan Protoss'lardan bahsetmeye, bu ırkın taktiklerini anlatmaya çalışacağım. Nurettin'in Terran oynadığından ve bu ırk hakkında taktikler vereceğinden dolayı Zerg'lerden bahsetmeyeceğiz kanısına kapılabilirsiniz belki ama tabii ki ara ara oynadığımız bir diğer ırk olan Zerg'leri de es geçmeyeceğiz. Kimi aylarda Zerg taktiklerini de yine burada bulabilirsiniz.

Düşmanımızı gözlemlemek

StarCraft'da düşmanımızı gözlemlemek son derece önemli. Bu sayede onun ne yaptığını öğrenebilir ve ne tür bir taktik kullanacağını anlayabilirsiniz. Böylece düşmanın kullanacağı birimlerin anti'sini üreterek çok daha kolay bir galibiyet alabilirsiniz.

Protoss olarak gözlemlemeyi Probe'unuz ile birlikte yapmanız oldukça basit. Çünkü Probe'lar çok hızlı hareket eden, aynı zamanda ucuz üretilen bir birimdir. İlk Pylon'unuzu koyduğumuz (Benim tercihim her haritada bulunan giriş rampamıza koymamız.) andan itibaren Probe'unuz ile birlikte düşmanı izlemeye gidebilirsiniz. Düşman üssüne vardığımızda ne yaptığını iyi gözlemleyebilirsiniz. Bu noktada hangi binaların neleri üretmeye yaradığını bilmeniz gerekiyor.

Vs. Terran

- Assimilator yok; ilk barakanın yapımı tamamlanmış ve ikinci baraka inşa halindeyse Marine saldırısına hazır olun. Bu durumda acilen Zealot üretmenizi, araya birkaç Stalker ve Sentry ile ordunuzu desteklemenizi öneriyorum.

- Bir Assimilator tamamlanmış ve iki baraka inşa halindeyse Marine ve Marauder ağırlıklı bir ordu gelecek

demektir. Bu durumda birazdan anlatacağım "The Four Gate" taktiğini kullanabilirsiniz.

- Bir Assimilator bitmiş, Factory ve barakanın inşası başlamış ise Siege Tank, Marine üretiminin ardından Starport kurup "dropship" adını verdiğimiz taktik ile size arkadan çıkartma yaparak saldırması muhtemel. Nexus'unuzun yanına birkaç Cannon kurmanızı öneririm. Bu durumda Void Ray üretirseniz, Siege Tank'lara karşı avantajlı duruma geçebilirsiniz.

Vs. Zerg

- Spawning Pool kurmadan önce ikinci üsse genişlemiş ise acilen iki Gateway üretmenizi ve beş adet Zealot ile düşmanın ikinci üssünü yok etmenizi, ardından Cybernetic Core, iki Gateway ve Assimilator kurup, Stalker üretmenizi öneririm. Eğer bir süre hiçbir şey yapmayıp gelişmeye çalışırsanız, dev gibi bir ordu ile saldırıya uğrama ihtimaliniz oldukça yüksek.

- Probe'unuz daha düşman üssüne yeni girmesine karşın Spawning Pool bitmiş ise "Zergling Rush" adını verdiğimiz taktiğe hazırlıklı olmalısınız. 10 Supply'a ulaşır ulaşmaz Gateway kurup Chrono Boost ile hızlı bir şekilde dört - beş adet Zealot üretmenizi, Zergling Rush'ı kesmenizi sağlayacaktır. Unutmayın ki Zergling Rush düşmanınızın ekonomisinden fedakarlık verilerek yapılan bir taktiktir ve ekonomide avantajlı konuma geçecek olan siz olacaksınız. Bu durumda Stalker ya da Colossus üreterek saldırmanız durumunda kolay bir galibiyet alacaksınız.

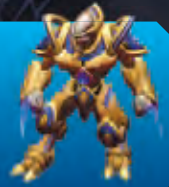
- Spawning Pool inşa halinde, Assimilator kurulmuş ise düşmanın Roach üreteceğini gösterir. Bu durumda Zealot yerine Stalker üretmenizi işinizi kolaylaştırır.

- Spawning Pool tamamlanmış, ardından Assimilator in-

Zealot

+ Güçlü olduğu birimler
Marauder, Zergling, Immortal

- Zayıf olduğu birimler
Hellion, Roach, Colossus



şası başlamış ise Baneling gelmesi muhtemel. Bir önceki taktiğin aynısını uygulayabilirsiniz. Tek dikkat etmeniz gereken nokta ordunuzu küme halinde tutmamanız. Böylece Baneling'lerden çok fazla hasar almazsınız.

- Spawning Pool inşasının ardından düşmanın genişlemiş olması standart Zerg başlangıcıdır. Zealot'lar ile ikinci üssünü yıkmanız önemlidir. Daha sonra Void Ray üretebilir ve kolay bir galibiyet alabilirsiniz.

Vs. Protoss

- Gateway inşası bitmek üzere ve Assimilator yok ise çift Gateway ile Zealot Rush anlamına gelir. Bu noktada Probe'unuzu düşman üssünde gezdirerek emin olmanızı öneririm. Böyle bir durumda sizin de iki adet Gateway yapıp, aynı şekilde Zealot üretilen, gelen saldırıya karşı koymanız gerekir. Unutmayın ki yol mesafesi sizin lehinize. Bu sırada düşmana oranla daha çok Zealot üretebilirsiniz.

- İki Assimilator'un inşası tamamlanmış ise Stalker ve Sentry saldırısına uğrayacaksınız demektir. Sizin de Stalker ve Sentry üretmenizi ve rampa avantajınızı (Yüksekte olan taraf olma avantajı.) kullanarak gelen saldırıyı durdurmanız gerekmektedir.

Bu ay sizlere StarCraft II'de yapmanız gereken belki de en önemli hamleyi anlatmaya çalıştım. Önümüzdeki aydan itibaren taktikleri anlatmaya başlayacağım. O zamana kadar "En Taro Tassadar" **Emre Öztınaz**

**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



Donanım

Oyunculara bir dizüstü, bir de ekran kartı

Masa başında oyun oynamaktan sıkılıp dev gibi ekranı olan bir dizüstü bilgisayar mı arıyorsunuz? Aradığınız ürün Acer'dan geldi. 18 inçlik devasa ekranıyla oyuncuların gönlünü fethedecek olan Aspire 8943G, Acer'ın dizüstü oyunculara sunduğu büyük bir nimet. Böyle bir ekranı kucakta taşımaya varsanız, popüler oyunları oynamak

için önünüzde hiçbir engel olmayacak.

Ayın bir diğer önemli ürünüyse MSI'dan geldi. nVidia'nın ATI karşısındaki sessizliğini gerçek anlamda GTX 460 ile bozan MSI, popüler oyunlarda müthiş performans veriyor. 3D'den DirectX 11'e, CUDA'dan PhysX'e kadar her türlü desteği veren kartın detayları ilerleyen sayfalarda.



98

MSI N460GTX Hawk

MSI'dan dolu dolu bir ekran kartı; hız, 3D, PhysX, CUDA, DirectX 11 ve fazlası...



100

Haber

BenQ'dan 3D monitör, Seagate'ten 1.5 TB'lık 2.5" sabit disk, Steam'den zahmetsizce ekran kartı sürücüsü güncelleme...



101

Teknik Servis

Oyuncuların donanımsal soruları bitmek bilmiyor, Recep Baltaş'ta da çareler tükenmiyor.

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



Acer Aspire 8943G

Dizüstü bilgisayarlarda oyun oynamak isteyenler, Acer'ın 18.4 inçlik dev ekranında müthiş bir performans alabilirler.

99



Micro Star International mükemmel performansını başarılı soğutması ve kaliteli bileşenlerine borçlu.



MSI N460GTX Hawk

Hız, 3D, PhysX, DirectX 11 ve fazlası...

nvidia'nın uzun zaman ATI karşısında sessiz kalmasından sonra GTX 470 ve GTX 480 ekran kartlarıyla çıka gelmesi, bizleri hayal kırıklığına uğraşmıştı. Çok ısınan, çok güç tüketen ve gürültülü bu kartlar yüzünden evinizi kutuplardaki bir nükleer reaktörün yanı başına taşımamız gerekiyordu. Firma en sonunda Fermi mimarisini elden geçirecek asıl meyvelerini almaya başladı. Bunun sonucunda da ortaya GTX 460 -kod adı GF104- gibi başarılı bir yonga çıktı. Bu ay test merkezimize konuk olan MSI Hawk da bu başarılı yongayı piyasada en iyi şekilde değerlendiren ekran kartlarından biri.

Kartı dış görünümüyle incelemeye başladığımızda ilk dikkat çeken özelliği soğutması oluyor. Firmanın Twin Frozr II adını verdiği bu soğutma, GPU üzerinde oluşan ısıyı ilk başta nikel kaplama bakır taban ile alıyor. Daha sonra emilen ısı, dört adet SuperPipe ısı borusu ile GPU'dan uzaklaştırılıyor ve iki adet 8 cm boyutlarında PWM fan ve alüminyum ızgaralar vasıtası ile etkisiz hale getiriliyor. Rakiplerinin aksine sadece GPU'yu soğutmayan MSI, overclock tutkunlarını da düşünerek bellekleri ve güç modüllerini de soğutma çatısı altına alarak kartın daha kararlı çalışmasını sağlarken aynı zamanda ömrünü de uzatmış. Bu başarılı soğutmanın bir tek açıklaması olabilir: MSI mühendisleri daha

önce nükleer reaktörleri soğutmadan sorumluydular. Gayet sessiz çalışan bu fan, yaptığımız testlerde boşa 25 dB, yükse ise 30dB değerleri ile rakiplerine göre adeta fısıldıyor. Yine yaptığımız ısı testlerinde de boşa 30 derece civarında seyreden kart, yükte de 60 derece civarında sonuçlar elde ederek kartın üzerinde omlent pişirmeyi düşünenleri bir fırın almak zorunda bırakıyor. Kartı overclock ettiğimizde dahi en fazla 65 dereceye ulaştığı için omlent pişirme çabalarımız nafile. Her ne kadar MSI, kartı overclock tutkunları için hazırlamış olsa da hız aşırma konusunda deneyimsiz olan kullanıcıları düşünerek Hawk'ın referans bellek frekanslarını artırmış ve standart GTX 460'lardan %10 daha hızlı hale getirmiş. Kısaca firma "Burada overclock edilmiş var" diyor. Normal şartlarda hâlihazırda fabrikada overclock edilmiş bir kartı tekrar overclock etmek zordur. Fakat MSI, kullandığı bileşenler ve sunduğu AfterBurner yazılımı ile kartın adeta suyunu çıkarmanıza olanak tanıyor. Bu bağlamda firma GTX 460'ın standart bellek frekansını 675 Mhz'den 780 Mhz'ye çıkarmış. Fakat ufak bir hız aşırma denemesi ile bi bu değeri 1050 Mhz'ye kadar çıkarıyoruz. Diğer bileşenlere de yaptığımız tüm hız aşırma sonrası 3D mark Vantage'da 14380 puan alan kart 17070 puan almayı başardı ki bu da %15 hız aşırma anlamına geliyor. %10'da MSI'in kendi hız aşırma performansını eklediğimizde kartın standart GTX 460'lardan %25 daha hızlı olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz.

nVidia'nın GeForce 8800 ve sonrasında çıkan bütün ekran kartları firmanın 3D oyun keyfi sunan 3D Vision teknolojisini destekliyor. GTX 460 yongasına sahip olan Hawk da doğal olarak bu nimete sahip bir kart. Tabii ki 3B oyun için sadece ekran kartı yemiyor. 3D destekli bir monitör, 3D gözlük ve 3D destekleyen oyunlar şart. nVidia'nın bir diğer katma değeri de oyunlarda fizik hesaplamalarından sorumlu olan PhysX özelliği. Mafia II gibi destekleyen oyunlarda bu özelliği açarak daha gerçekçi bir oyun deneyimi yaşayabilirsiniz. Kartın oyun performansından da bahsedecek olursak DirectX 11 destekli

Battlefield: Bad Company 2'de 1920 x 1200 Full HD çözünürlük ve 4xAnti Aliasing ayarlarında 50 FPS ile gayet akıcı bir oyun keyfi sunduğunu söyleyebiliriz. Yine bir başka DirectX 11 destekli DIRT 2'de aynı ayarlara ek olarak 16xAnisotropic Filtering'i de devreye soktuğumuzda saniyede 70 kare ile çok akıcı oyun oynayabildik. Son testimiz olan Call of Duty 4'te de 2560 x 1600, 4xAA, 16xAF ayarlarında 65 FPS elde ettik ki bu da kartın gücünü ortaya koyuyor. Sonuç olarak bir zamanlar rakiplerinin anakartlarda yaptığı devrimi bugün MSI, ekran kartlarında yaparak kalite ve performans konusunda çığır açıyor. **Recep Baltaş**

MSI N460GTX Hawk



+Dayanıklı bileşenler
+Fabrikadan overclock'lı
+Kolay hız aşırma yazılımı
+3D, PhysX, CUDA ve DirectX 11 desteği

Fiyat: 249 \$ + KDV
İthalat: Multimedyaya
Web: www.multimedyaya.com
Puan: 9/10

TEKNİK ÖZELLİKLER

Grafik işlemci:	GeForce GTX 460
Arabirim:	PCI Express x16 2.0
Bellek:	1 GB GDDR5 256 bit
Çekirdek frekansı:	780 Mhz
Bellek frekansı:	3600 Mhz Efektif
Shader frekansı:	1560 Mhz



Acer 8934G

Yeni laptop, yeni oyun keyfi

Daha önce sizlerle birlikte oyuncular için gayet başarılı olan bir Acer dizüstü bilgisayar incelemiştik hatırlarsanız. Bu ay LEVEL Test Merkezi'nin kapısından içeri bir Acer daha girdi. Biz de hemen kutuyu açmaya başladık. İlk karşımıza çıkan, ürününün temizleme bezi oldu. "Counter-Strike: Source'ta AWP'nin dürbününü temizleriz." deyip bir kenara koyduktan ve beyazlara bürünmüş dizüstü bilgisayarı çıkarmaya başladık. Sonra tasarım olarak incelemeye başladık ürünü. Ama tasarıma geçmeden önce şundan bahsetmek istiyoruz: Ürünün adaptörü biraz büyük olunca teraziye devreye soktuk. Sonuç: Tek başına adaptör 700 gram. Ne diyorduk? Tasarım. Ürünün kapağı parlak gri renkte fakat parmağınızı değdirdiğinizde piyano siyahı yüzeyler gibi cinayet mahalline benzer bir hal almaması güzel. Kapağın üstünde yazan "Signal Up", Acer'in kendi geliştirmiş olduğu ve dizüstü bilgisayarın rakiplerine oranla daha yüksek kablosuz ağ gücüne sahip olduğunu gösteren bir teknolojiyi bildiriyor. Yani standart bir dizüstüyle tuvalete girdiğinizde iki kademe sinyal alıyorsanız, Acer ile en az üç, hatta dört kademe sinyal alabiliyorsunuz. Test ettik ve gerçekten de adını vermeyeceğimiz dizüstü bilgisayar etrafta dokuz kablosuz ağ bulurken, Acer 12 kablosuz ağ tespit edebildi. Ürünün kapağını açmadan önce teraziye bir kez daha devreye sokup pil dahil ağırlığı ölçtük: 3.8 kg. Biraz fazla gibi gözükse de emin olun, 18.4" boyutlarında ekrana sahip bir ürün için kendi kategorisindeki en hafif dizüstü bilgisayar diyebiliriz. Keza aynı boyutta ama 4.6 kg ağırlığında olan Toshiba Qosmio ile omuz kasi yapabiliyorsunuz. Acer'in kapağının altında, ülkemizdeki "fason" markaların bilgisayarlarında hiçbir zaman bulamayacağınız, nümerik tuş takımı da olan, tasarım ve kullanım kolaylığı açısından mükemmel bir klavye yatıyor. Parmaklarınıza masaj yapmak

istiyorsanız, başlayın bir şeyler yazmaya, o derece. Klavyenin üst kısmında 5.1 sinematik çevresel ses sunabilen Dolby Home Theater hoparlörler yer alırken alt kısımdaysa parmak izi okuyucu ve piyano siyahı renkte bir touchpad yer alıyor. Dört adet USB 2.0, eSata, HDMI, altı kanal ses, VGA ve Gigabit LAN bağlantılarının yanında üründe bir de kart okuyucu yer alıyor. Eksik olansa televizyon kartı veya USB 3.0 gibi genişleme kartlarını takabileceğiniz bir ExpressCard yuvası. Acer 8934G'nin teknik özelliklerinden bahsedelim biraz da. 1920 x 1080 çözünürlüklü ve LED arka aydınlatmalı Full HD ekran, çift çekirdekli ve 2.4 GHz hızında çalışan Core i5 işlemci, 4 GB DDR3 bellek ve iki adet 500 GB ile toplamda 1 TB sabit disk gerçekten de takdir şayan özellikler. Oyuncuları en çok ilgilendiren noktaysa DirectX 11 destekli Mobility Radeon HD 5650 ekran kartı. Kartla piyasadaki oyunların hepsini yüksek ayarlarda oynayabiliyorsunuz. Tabii ki bir şartla: Çözünürlük, Full HD olmayacak. Çözünürlüğü biraz düşürmek gerekiyor zira 1920 x 1080 satır için görüntü render etmek bile HD 5650'nin altından kalkamayacağı bir yük. Biz de 1024 x 768 çözünürlükte kartın sunduğu ortalama değerlere bakalım: Mafia II yüksek ayarlarda saniyede 32 kare, StarCraft II orta ayarlarda saniyede 39 kare, Metro 2033 orta ayarlarda saniyede 25 kare, Battlefield: Bad Company 2 yüksek ayarlarda saniyede 29 kare, Modern Warfare 2 yüksek ayarlarda saniyede 38 kare, The Sims 3 yüksek ayarlarda saniyede 132 kare, Grand Theft Auto IV orta ayarlarda saniyede 42 kare, Far Cry 2 yüksek ayarlarda saniyede 42 kare ve son olarak Crysis yüksek ayarlarda saniyede 27 kareyle rahatlıkla oynanabiliyor. Çözünürlüğü illa ki Full HD yapmak istiyorsanız, bütün bu oyunları düşük ayarlarda çok rahat, orta ayarlardaysa makul düzeylerde oynatabilirsiniz. Acer'in söz konusu 1080p filmler olduğundaysa mükemmel bir performans sunduğunu söyleyebiliriz. Burada LED arka aydınlatmalı ekran ve Dolby sertifikalı

TEKNİK ÖZELLİKLER

İşlemci: Intel Core i5 450M 2.4 GHz (2.66 GHz Turbo)
Bellek: 4 GB DDR3 1066 MHz
Sabit Disk: 2 x 500 GB SATA 5400 RPM
Ekran: 18.4" 1920 x 1080, LED, 16:9
Ekran Kartı: ATI Mobility Radeon HD 5650 1 GB
İşletim Sistemi: Windows 7 Home Premium 64-bit
Ağırlık: 3.8 kg
Kablosuz Ağ: 802.11b, 802.11g, 802.11n

hoparlörlerin büyük etkisi var.

Sonuca gelecek olursak Acer, özellikle çoklu ortam konusunda çok zengin özellikler sunan bir dizüstü bilgisayar üretirken oyuncuları da hafiften işin içine katmış. Aslında aynı ürünün, oyunlar Full HD çözünürlükte oynatabilen ve HD 5850 dahilli ekran kartlı modeli de mevcut ama maalesef bu ürün ülkemizde yok. **Recep Baltaş**

Acer 8943G



+ Full HD LED ekran
 + Başarılı tasarım
 + 1 TB kapasite
 - 1080p'de zayıf oyun performansı

Fiyat: 1.499 \$ + KDV
İthalat: Penta
Web: www.acer.com.tr
Puan: 7/10

Ekran kartı sürücüleri artık Steam'den

Valve ve AMD anlaştı, artık ATI ekran kartı sürücü güncelleştirmelerine kullanıcılar Steam üzerinden ulaşabilecekler. Steam kullanıcıları, ekran kartları için yeni bir sürücü çıktığında otomatik olarak bilgilendirilecek ve kabul ettiklerinde ekran kartlarının sürücüsü Steam üzerinden zahmetsizce güncellenecek. Tablonun diğer yüzüne bakarsak bu işten üç taraf da karlı çıkacak. Sürücü indirme işini maliyetinden dolayı taşeron firmalara devren AMD, artık Steam sunucularını kullanarak maliyetleri azaltacak. Sürekli güncel sürücüler kullanan kullanıcılar, ekran kartlarından daha fazla performans alacaklar. Ve son olarak güncel sürücüler her zaman daha az hata barındırdığı için kullanıcılar artık geliştiricilerin başını daha az ağrıttacaklar.

Bilgi için: ati.amd.com



BenQ'dan 3D monitör: 3D-Affine XL2410T

BenQ, sonunda uzun zamandan beri konuşulan 120 Hz ve üç boyut destekli monitörü XL2410T'yi piyasaya sürdü. 23.6" boyutlarındaki bu ekran, özellikle 3D oyun ve genel kullanım için tasarlanmış. 120 Hz tazeleme oranı sayesinde her iki göze de 60 Hz hızında görüntü verilerle üç boyutlu uygulama ve oyunlarda mümkün olan en az titreme sağlanmış oluyor. Yine 2 ms tepki süresine sahip olan BenQ, LED arka aydınlatmalı TN panel kullanıyor. 1920 x 1080 Full HD çözünürlük, 10.000.000:1 kontrast oranı ve 300 cd/m² parlaklık monitörün diğer özellikleri arasında. Avrupa'da 350 Euro'dan satışa sunulacak olan üründe HDMI, DVI ve VGA bağlantısı yer alıyor.

Bilgi için: www.benq.com.tr

Dünya'nın ilk 2.5" 1.5 TB diski

Dünyadaki patlayan dijital depolama ihtiyacını karşılamak için Seagate, dünyanın ilk 1.5 TB kapasiteli ve 2.5" boyutlu taşınabilir sabit diskini piyasaya sürdü. FreeAgent GoFlex adını taşıyan ürün, PC ve Mac ile uyumlu, ayrıca 60 HD film, 750 oyun, binlerce fotoğraf ve saatlerce müzik depolayabiliyor. 1.5 TB kapasiteyi USB 2.0 ile doldurmaya çalışırken PC başında uyuymamızı istemeyen Seagate, ürüne USB 3.0 desteği eklemeyi de ihmal etmemiş. Firmanın isteyenler için bir de 3 TB kapasiteli GoFlex masaüstü sabit disk sunduğunu da hatırlatalım. Seagate en son, geleceğin SSD teknolojisinde olduğunu anlayınca rakibi Samsung ile masaya oturmuştu.

Bilgi için: www.seagate.com





Teknik Servis

Şimdi okullu olduk sınıfları doldurduk. Sadece siz değil, ben de okul koşuşturmasına tekrardan -ve umuyorum ki bu defa son olmak kaydıyla- başlıyorum. Merak edenler için haftanın bazı günleri Türkiye'nin en modern şehri Edirne'de olacağımı söylemeliyim. Ama merak etmeyin. Soruları cevaplamaya, sorunları çözmeye ve bakkallara karşı taarruza tam gaz devam!

S: Şu aralar ekran kartımı yenilemeyi düşünüyorum. E7500 işlemcim, 4 GB RAM'im, 350 Watt PSU, HD 3650 ekran kartım var. Yeni çıkan oyunlarda zorlanıyor. Ama şöyle bir durum da var. İmkanlarım biraz kısıtlı. Eğer 5750 alırsam bir de işin içine PSU da girecek. Maliyet artacak, zor durumda kalacağım. Eğer 5670 alırsam pişman mı olurum? Alacağım kartın en az üç sene gitmesini istiyorum. 5670 bu güce sahip mi? Tam bir Crysis ve CoD manyağıyım. Yeni çıkacak olan Black Ops, Crysis, Crysis Warhead ve Crysis 2'yi 5670 ile Very High (Çözünürlük önemli değil.) ayarlarda rahatça oynayabilir miyim? 5670 en azından iki sene gider mi? Uzun vadeli yatırım için 5750 mi almalıyım yoksa? Halil Sarp Esenyel

C: Merhaba Halil, HD 5670 bu kadar uzun soluklu gitmez. HD 5750 alman gerek en azından. Tabii

güç kaynağın da en az gerçek 400 Watt olmalı. Bunu aynı zamanda diğer parçaların için yaptığın bir yatırım olarak düşün zira kalitesiz güç kaynağı diğer parçalarının da ömründen yiyor. Yani "Ucuza kaçayım" derken aslında bu güç kaynağı sana çok şeye mal oluyor.

S: Metro 2033, Crysis 2 derken 3D oyun dünyasında da popüler oldu. Benim de tüplü monitörüm var. "Değiştireyim" diyorum; artık zamanı geldi. Geleceğe yatırım yapıp 3D sistem kurayım. Peki, hangi monitörü alayım? Ekran kartı nasıl olmalı? Ya da şimdilik 3D kalsın mı? Sadece ekran kartı ve monitör yeterli mi? Bu iş için ne kadar para gider? Cevaplarsan çok sevinirim. Lost Ghost

C: Şahsi görüşüm 3D, yatırım için henüz erken.

Ayrıca 3D gözleri epey yoran bir teknoloji ve ileride gözlüksüz 3D çıkacağı için biraz sabretmek iyi olur kanaatindeyim. Yine "derinlik ayarı, vs." derken PC başında kafayı yiyebilirsiniz. Ben yenilikçi bir insan olmama karşın 3D'ye pek sıcak bakmıyorum. Öte yandan sorunu cevaplamış olmak adına, 3D için: 120 Hz bir monitör, 3D destekli ekran kartı, 3D gözlük (100 dolar), 3D destekli bir oyun ve sağlam bir çift göz gerekiyor. Yani şu anda çok meşakkatli ve masraflı. Bu iş için en az 1 milyar bütçe gerekiyor.

S: LG E2240S-PN monitörü inceledim ve almayı düşünüyorum fakat aklıma takılan birkaç konuyu size danışmakta fayda gördüm. Bu monitör Full HD olmasına rağmen HDMI çıkışının olmadığını gördüm. ▶

► Full HD bir monitörde HDMI çıkışı olması gerekmez mi? İkinci sorum ise sizce bu monitörü almalı mıyım veya siz bana bu fiyatlarda bir monitör önerebilir misiniz? *Gökay Kahraman*

C: Her Full HD monitörde HDMI girişi olmasına gerek yok zira Full HD'den bile yüksek çözünürlükler DVI veya VGA ile aktarılabilir. Ama üründe sadece VGA varsa pek tavsiye etmem. Benzer fiyata HDMI bağlantılı model yok. Fakat Full HD, LED ve HDMI bir arada olan bir ürün sorarsan sana LG E2250V-PN derim.

S: 1. Intel Core i3 İşlemci 540 3.06 Ghz, 4 GB DDR-3 bellek ve ATI HD 4650 PRO 1 GB 2 GB(HM) gibi özelliklere sahip bir bilgisayar aldım. Senin dergide önerdiğin LEVEL Lord 2 tip bir bilgisayar alacaktım ama sabırsızlık yüzünden böyle bir bilgisayar geldi. Bu bilgisayar beni oyunlarda yüksek ayarlarda bir yıl götürebilir mi? Eğer götüremezse ekran kartını ATI 5650 ile değiştireceğim. Sence iyi mi olur yoksa daha iyi bir kart önerebilir misin?

2. Yeni aldığım bilgisayarda işletim sistemi Windows 7 Home Premium 32-bit olarak gözüküyor. Ama bana CD'si gelmedi. İnternette biraz araştırdım ve ücretsiz olarak işletim sistemini 64-bit'e çevirebileceğimi öğrendim. Bunu nasıl yapacağımı?

3. Ekran kartının özelliklerinde 2 GB(HM) yazıyor. Bu ne demek? 1 GB'ken 2 GB'a yükseliyor mu yani? (Bir arkadaşım da görmüştüm 512 MB'lık ekran kartı 1 GB'a yükseliyordu.) *Çağlayan Kölemen*

C: Merhaba Çağlayan. Aslında sistem fena değil fakat ekran kartını değiştirmek şart. HD 5670 veya bir HD 5750 takman gerek bu sisteme. Aldığın bilgisayar marka ise firmayı ara sana 64 bit DVD gönderirler. Marka PC alıyorsan tavsiyeleri dindirmeyin için seni kınyorum. 3. Soruya gereksiz olduğu için cevap vermiyorum. Ben her zaman ne diyorum: Ekran kartlarında RAM, bakılması gereken en son özelliktir. Soldan ikinci rakam 5'in üstünde olacak.

S: Ben şu an ABD'de bulunmaktayım. Hiç aklımda olmamasına rağmen fiyatları görünce dayanamadım ve PS3 almaya karar verdim. 14 Dolar'a Metal Gear Solid 4'ü görmem bunda çok etkili oldu. Bu konunun üzerinden epey zaman geçti ama yanıtlarsanız gerçekten çok sevinirim. ABD'den alacağım konsol NTSC olacak, biz ise PAL kullanıyoruz. Bu ne gibi sorunlar çıkarabilir? "Bu sorunlar" ile kastım epey geniş bir alanı kapsıyor. Türkiye'den alacağım oyunları çalıştırabilir miyim? Gerçi Türkiye'den oyun alabileceğimi sanmıyorum bu fiyatlara. Dolayısıyla soru ABD'den rahat ve ucuza oyun getirebilir miyim? Voltaj farkı makineye zarar verir mi? Bizim televizyonlar makine

için sorun teşkil eder mi? *Orçun Erpiş*

C: NTSC, PAL sorunu PS3 oyunlarında sorun çıkarmaz, zira PS3 oyunları Region Free'dir. Yani oyunlarda bölge ayrımı yoktur. TV bağlantısı da artık HDMI olduğu için onda da sorun olmaz. Tek sorun Blu-ray filmlerde olur. Ülkemizde satın aldığın Blu-ray filmleri cihaz ile izleyemeyebilirsin. PS3'ün içindeki güç kaynağı evrensel olduğu için sorun yok, doğrudan takıp kullanabilirsin ülkemizde.

S: Yeni bir bilgisayar toplatıyorum ve ekran kartı seçemedim. GTX 480 ile HD 5870 arasında kaldım. Hangisini önerirsin. Yada 200 - 400 Dolar arasında farklı bir kart önerebilir misin? *Arda*

C: GTX 480 çok güç tüketen, çok ısınan ve çok gürültü yapan bir kart. Kesinlikle tavsiye etmiyorum. HD 5870 ise %15 daha az performans sunmasına karşın diğer bu noktalarda çok iyi iş yapıyor. Kesinlikle HD 5870 satın almalısın.

S: Sistemim PowerColor HD4850 512MB ekran kartı, 2 GB RAM, Intel Core 2 Duo 4400 2.00 Ghz. İşlemci ve Windows 7 Ultimate 64bit. Ekran kartının senin tavsiyene uyarak aldım. Sence nasıl bir sistem? Beni ne kadar götürür? Acaba Ram ve İşlemci konusunda sıkıntı yaşar mıyım? *İsmet Akyürek*

C: Sistemin gayet güzel olmuş. Anakart modelini belirtmemişsin fakat bu sisteme 2 GB RAM ekleyerek en az iki yıl daha kullanabilirsin. İki yıl sonra da işlemciyi dört çekirdekli yaptın mı, tamamdır.

S: Öncelikle iyi bir ram nasıl anlaşılır onu sormak istiyorum. Yani özelliklerini filan ve anlamadığım bir şey daha var: 9-9-9-24. Bu sayılar RAM'in çalışma hızı mı eğer öyleyse bunların düşük mü yüksek mi olması gerekir? CL7 CL9 filan nedir? Onları da açıklarsan sevinirim. Birde AMD işlemci için ve Intel işlemci için RAM seçimi farklı mıdır? İyi bir anakart nasıl anlaşılır. *Emin Tensi*

C: İyi bir anakart nasıl seçilir konusunda LEVID videosunu izleyebilirsin. RAM konusunda ise bahsettiğin değerler, RAM'in gecikme değerleridir ve bu değerler ne kadar düşük olursa o RAM de o kadar hızlı çalışır. Bunu monitörlerdeki tepki süresine benzetebilirsin. Genelde işlemci ile RAM uyumu pek söz konusu değildir. Sadece bazı Intel sistemlerde 3 kanal var iken AMD, iki kanal bellek mimarisi kullanmakta. Yani AMD sisteme 2 x 2 GB takarken Intel'e 3 x 1 GB veya 3 x 2 GB takarsın.

S: İlk olarak, benim masaüstü bir bilgisayarım vardı, ama geçen aylarda büyük bir sorun başıma geldi.

Sorum şöyle: Bilgisayarında sürekli 10 dakikada bir veya 30 dakikada bir mavi ekran hatası alıyordum, bu olay hiç de hoş olmuyordu, bilgisayara bir virüs bulaştığı konusunda tahmin yürüterek anti virüs ile taramaları yaptım, olmadı. Format attım yine düzelmedi. Bilgisayarın donanımlarında sorun olduğunu düşündüm, bilgisayarımın neredeyse tüm parçalarını -düzenlemeyi çok biliyordum gibi- çıkardım ve sonrasında tekrar kurdum. Sadece arka USB girişleri ve DVD-ROM çalışmıyordu, USB internetim olduğundan internete de giremiyordum. Bu kabloların nasıl takılması gerektiğini ve sorunun nerede olduğunu anlayabilmek için arkadaşımın kasasından bakmaya karar verdim ama gidip o gidip bilgisayarı söktüm bir daha çalışmadı. Kasa sorunsuz çalışıyor, ışıkları vs. yanıyor ama bilgisayar açıldığında sabit diskten gelen ve periyodik olarak yükselmesi gereken bir ses vardı o ses artık belli bir yükselmeden sonra sabit kalıyor ve bilgisayarın kasasından tüm fanlar, işlemci vs çalışıyor ama monitöre görüntü yansımıyor. Monitörü değiştirip denedim yine çare yok, "Sinyal kablolarını takın" gibi mesajlar da vermiyor yani; benim görüşüm donanımsal olan bir sorun olduğu ama en iyisini sen bilirsin diye -geç de olsa- sana danışmak istedim. Acaba bilgisayarında ne gibi sorunlar olabilir ve neler yapabiliriz? Bir de seneye üniversiteye başlayacak olmam ve bu sebeple bir dizüstü bilgisayar alma isteği oluştu bende. Fakat nasıl bir dizüstü almalıyım bilemiyorum. Fiyat aralığı olarak 1000-1500 TL ye en fazla 1800 TL ye çok da iyi olmasa bile yeni çıkan oyunları oynatabileceğim, (Yüksek ayarlarda olması şart değil.) HD videoları sorunsuz izleyebileceğim bir dizüstü önermenizi rica ediyorum. Dizüstü hakkında bilmem gereken birkaç uyarı da yaparsanız çok mutlu olurum bu uyarılardan kastım dizüstünün şarjının uzun süre dayanabilmesi, ısınmasını nasıl önleyebileceğim gibi önerilerinizi beklerim. *Onur Şeker*

C: Öncelikle anakarta giden güç kablolarına bak, eksik bağladığın bir kablo olabilir. Sadece sistemin çalışması için gerekli bileşenler takılı olsun: RAM, işlemci ve ekran kartı. Böylece adım adım giderek hangi parçanın sorun teşkil ettiğini anlayabilirsin. Dizüstü olarak HD 5730 ekran kartlı Asus veya yine HD 5730 ekran kartına sahip Lenovo Y560 derim. Ya da biraz daha ekonomik bir bilgisayar arıyorsan HD 5650 ekran kartı Acer 4820T de alabilirsin. Pil konusunda ise, ürünü şarja taktığında pilini çıkarmanı tavsiye ederim.

S: Ben yeni bir ekran kartı almayı düşünüyorum. Senin daha önceki dergi ve videodaki ekran kartı yorumlarını takip ettim. Aslında gönül bir HD 5970 yada HD 5870 almak ister ama maalesef para

En Saçma Donanım Soruları

S: Sistemim AMD Athlon 4400 2.4 GHz işlemci, 2 GB RAM. Asus EN9600GT ekran kartı ile Starcraft 2'yi oynamada problem yaşıyorum. Durmadan bir şey geliyor ekranda "Memory" falan yazıyor sorun ne olabilir.

C: Memory falan bunlar gelip geçen şeyler. Takma kafanı fazla. Ama bir dahaki sefere "falan" kısmı yerine tam hatayı yazarsan ben de cümlelerin devamını yaratmaya çalışırım

kayıpı koparmamış olurum.

S: Laptopumda Split Second'ın verdiğiniz demosunu oynamaya çalıştığım da kasarak çalışıyordu. Arkadaşlarımın bazıları ekran kartı bazılarınıysa işlemcimin 2.0 Ghz olduğundan böyle olduğunu söyledi sizce neden böyle oluyor? Ekran kartından ise Blur alacağım sizce oda kasar mı?

C: Müneccimlik yeteneğim buradan ekran

kartının modelini tahmin edecek kadar gelişmediği için yorum yapamıyorum. Bir sonraki sorunda ekran kartı ve diğer bileşenlerini yazarsan sana mükemmel bir cevap hazırlayabilirim.



Sistem Gereksinimleri



Dead Rising 2

Windows XP, Vista ve ya 7'de çalışan oyun 2.4 GHz çift çekirdekli işlemci istiyor. 2 GB sistem belleğine ihtiyaç duyan Dead Rising 2'nin ekran kartı gereksinimi yüksek: 8800 GTS veya HD 3850 üstü bir ekran kartı rahat bir oyun için gerekli. 64 Bit işletim sistemi, çok çekirdekli işlemciler ve DirectX 10 için optimize edilmiş olan oyun, sabit diskte 8.5 GB alan kaplıyor.



F1 2010

Core 2 Duo veya Athlon X2 işlemci gerektiren F1, yine 2 GB sistem belleği isteyen oyunlardan. XP, Vista ve 7'de çalışan oyun 12.5 GB yer kaplaması ile sabit disk işgal ediyor. Yine soldan ikinci rakamı 8 olan kartlar revaçta: 7800 veya X1800 üstü kartlar tavsiye ediliyor. Oyunun DirectX 9 kullanması ise özücü.



Spider-Man: Shattered Dimensions

Spider-Man'in son oyunu konsollarda yerini aldı. PC'ye ise bu yılın sonunda çıkması beklendiği için maalesef henüz sistem gereksinimleri net değil. Fakat oyunun DirectX 9 desteğiyle geleceğini bildiğimiz için ortalama sistemlerde rahatlıkla çalışacağını söyleyebiliriz. Orta halli bir sistem de çift çekirdekli bir işlemci, 2 GB bellek ve en az 7600 GT veya HD 4650 ekran kartından oluşuyor.



FIFA 11

Yeni FIFA'nın tavsiye edilen sistem gereksinimlerinde Athlon 64 X2 5600+ veya Core 2 Duo E6600 işlemci, 8800 GT veya HD 3870 ekran kartı ve 2 GB RAM yer alıyor. 4.5 GB yer kaplayacak olan FIFA 2011, DirectX 9 desteğiyle gelecek. Karton seyircilerden yıllar sonra kurtulduğumuzu hesaba katarsak serinin DirectX 11 desteği kazanması en az üç yıl sürecektir. Özellikle farklı hava koşullarında DirectX 11 efektleri güzel olabiliirdi.

olmayınca istemeyle olmuyor. Sen genelde bu tip durumlarda önerdiklerin HD 5670 ya da HD 5770 oluyor. Ben bu modellere baktım senin dediğin gibi RAM miktarına dikkat etmeden baktım bu seferde bit düşük geldi. İkisi de 128 bit. Sence bu zamanda, bu ekran kartlarıyla bu oyunları Assassin's Creed 2 ve Brotherhood, GTA 4, Crysis 2, Mafia 2, Dead Space 2 AA açık, tüm detaylar yüksek, çözünürlük 1600x1200 ve üstünü kasma-

dan oynayabilecek miyim? Cevabın olumsuzsa bu fiyatlarda bu oyunları oynayabileceğim başka ekran kartı önerebilir misin? Ayrıca işlemci Core i7 alacağım ama sen en iyi modeli hangisi ise söyle onu alayım. RAM de 6 ve üstü olacak. Eğer toplama olmaz ise bana tüm sistemi rahatlıkla oyun oynamak için kurulmuş ve Ankara'da alabileceğim bir masaüstü ve laptop adı verebilir misin? Deniz
C: 1600 x 1200 yüksek bir çözünürlük. Bu

ayarda tüm detayları HD 5830 veya GTS 450 altı bir kartta açman zor. i7 ve 6 GB RAM iyi fakat ben derim ki RAM'i 4 GB yap, artan parayı ekran kartına yatır ve en az bir HD 5770 al. Laptop için tavsiyemi bir üst soruda cevap bulabilirsiniz. ■

"DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş, mail'lerinizi bekler: donanim@level.com.tr

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 / Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P4X Yonga Seti / AMD 7xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD R57XX PCI Exp 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel P55- X58 / AMD 890 Yonga Seti (SATA 3.0)
İŞLEMCI	Intel Dual Core E1400 / AMD Athlon II X2 215	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Phenom X3 - X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4- Black Edition
BELLEK	2 GB DDR2 800 (2 x 1024 MB)	4 GB DDR2 800-1066 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR 3 1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce GT 210 / Radeon HD 4350	Radeon HD 5750 / HD 5770	HD 5870 / HD 5970 / GeForce GTX 470/480
SABİT DİSK	320 GB 7200 RPM	750 GB 7200 RPM	2 x 1 TB (RAID 0 / 1) / SATA II SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	22X DVD yazıcı SATA (Çift Katman)	Super Multi DVD Yazıcı SATA (Çift Katman)	Blu-ray ile 22X Multi BD/DVD Yazıcı SATA (Çift Katman)
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	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit
FİYAT	500 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

Ertağral Söngü

ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

Merhaba insanlar. Warhammer dosya konuma bu ay ara vermeyi düşünüyordum aslında ama öncesinde haber vermeden konuyu bitirmek, birazcık yanlış olacağından son bir sayfaya daha olabildiğince ırk hakkında bilgi sıkıştırmak istedim. Bakalım iki sayfaya ne denli sığabiliyorum...

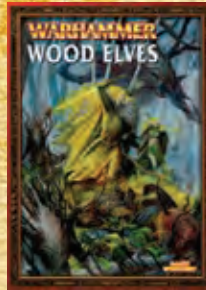
Warhammer dünyasına hakim olan üç farklı Elf ırkı var. Bunlar; Dark Elf, High Elf ve Wood Elf olarak sıralanıyorlar. Dünyanın farklı noktalarında yaşayan bu burnu havada ırklar aslen birbirleriyle kuzenler. İşin güzel yanıysa bilindik FRP dünyalarında vuku bulmuş olan bu üç Elf ırkının da kendi kişiliklerine sahip olarak Warhammer dünyasına entegre edilmiş olmaları. Fantastik Edebiyat'a dair iyi - kötü kitap okuduysanız zaten şimdiden ağzınızın suları akıyor demektir. Buyrun bakalım kime ne şekilde hareket yapıyor.



High Elf

Bu sosyetik ırk "burnu havada" kavramının tam olarak hayat bulmuş halidir. Yani yalanım yok. Kendilerinden çok emin, dünyanın batısındaki bir adada yaşarlar. Geçmiş yıllardaki en büyük savaşlara o ya da bu şekilde katılmış, özellikle Chaos Tanrılarına büyük ölçüde karşı gelmişlerdir. Oyun masasındaysa en iyi oldukları alan şüphesiz büyüdür. Kendisine özgü olan büyü ağacı sayesinde düşmanlarının burnundan getirirler. Özellikle "Teclis" isimli kontrolsüz güç gücüdür felsefesini benim-

semiş Lord'ları sayesinde "Engellenemeyen büyüler" yapabiliyorlar. Teclis'in taşıdığı bir eşya olan Book of Hoeth; oyun içerisinde atılan büyü zarlarının herhangi iki tanesinin altı gelmesi sonucu (Bildigin düşes işte.) yapılan büyü herhangi bir şekilde engellenemez olur ki bu da oyun dengelerini en derinden etkiler. Tipik Elf özelliği olan menzilli silahlarda da yeterince güçlüdürler. Okçu birimler 30 inç gibi uzak bir mesafeden ok atabiliyorken, kullandıkları savaş cihazlarıyla da tek bir hedefe ölümcül zararlar verebiliyorken, isteğe bağlı olarak altı farklı üniteye daha güçsüz atışlar yapabiliyorlar. Zayıf noktaları ise giyebildikleri en ağır zırhın "heavy armor" olması. İrkin geneline hakim olan zırh çeşidinin "light armor" olmasıya yakın dövüşlerde daha çabuk ölmelerine mahal veriyor.



Wood Elf

Orman diyarında yaşayan bu güzide ırk, Warhammer dünyasının kalan meseleleriyle en az ilgilenen Elf ırkıdır. Genel olarak sınırlarını abuk subuk Orc ve benzeri yaratık istilasından korurlar. İsimlerinden de anlaşılabilceği gibi, doğada bulunan her türlü güçten beslenirler. Oyun içerisindeyse en korku okçu birliklerine sahiptirler. Özellikle "Waywatcher" isimli ünitaleri attığı her okta ortalama bir düşman ünitesini hayatından edebilir. Ormanlık alanlara saklanabilen Wood Elf ırkı, aynı zamanda sürpriz saldırılar ve kendilerini orman içerisinde koruyabilmeleriyle de ön plana çıkan

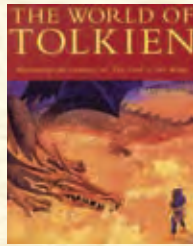
bir ırktır. Bu okçuların güçlerini biraz daha oyun terimi kullanarak açıklamak istiyorum. Bildiğiniz üzere Empire ırkının tüfekçi birimleri S4 bir atış yapmaktadır ve rakibe -2 armor save vermektedir. Nitekim yürüdükleri zaman herhangi bir atış opsiyonları yoktur. Way Watcher'lar ise hem yürüyüp, hem de atış yapabilirler. (Tıpkı herhangi bir Elf okçusunun yapabildiği gibi.) Uzak bir mesafeden attıkları oklar sayesinde bile -1 armor save veren bu ünite, yakın menzilde -2 armor save ile ölümcüldür. Yakın dövüş konusunda da hiç de fena sayılmaz Wood Elf. Treant ünitesinin 4T olması ve aynı zamanda da "Skirmish" sayılmaları bir hayli üstünlük sağlıyor. Yine de hiç bir şey en can alıcı ünitesi olan "War Dancer"dan daha tehlikeli olamaz. Yakın dövüş ünitesi olan War Dance'lar, her tur farklı bir dans stili seçiyor ve doğru orantılı olarak bir bonus alıyorlar. Bu danslar arasında bulunan "Killing Blow" zarar zararın altı atılması sonucu düşmanı herhangi bir kurtarma zarı atmadan anında öldürüyor. Sihir Cafe zamanı bu ölümcül dansı unutan Chaos oyuncusu pek sevgili namıdiğer "Hobit Murat" arkadaşımızın Chaos Lord'u bir turnuva esnasında can vermişti. Bilmem anlatabiliyor muyum?



Dark Elf

İsimlerinden de anlaşılacağı üzere pek iyilik düşünmeyen varlıklardır Dark Elf'ler. Deri renkleri gibi düşünceleri de karadır. Genel olarak ordu yapılarında dikkat çeken ilk özellik; kuzenlerinin kullandığı Longbow'lara nazaran, Repeatable Crossbow kullanmalarıdır. Bu kurulabilir ok sayesinde ufak bir eksi bonus alarak birden çok kere atış

yapabilirler. Yine S3 ok atmalarıysa can yakıcı bir noktadır. Kullandıkları süvarilerse yine dikkat çeken başka bir özellikleri. "Cold One Knight" isminde ki bu süvarilerin hem bir dezavantajı, hem de avantajları var. "Stupidity" zararını düşük attıkları takdirde ileriye doğru üç inç ilerlemek zorundalar. Nitekim her şey yolunda gidersen; Cold One denen dinozorumsu yaratıklar 4S saldırılarıyla oyuna bir hayli etki edebiliyorlar. (Normal bir atın Strength'i üçtür.) Witcher isimli çift saldırsı ve frenzy özellikleri yüzünden üç saldırı yapabilen yakın dövüş ünitesiyse, yaklaşmadan yok edilmeyi hak eden bir birlik. Zira yakın savaşa geldikleri gibi 16 saldırı yapabiliyor ve ortalama zırhı olan birliklere zor anlar yaşatabiliyorlar. Bide "Black Guard" ünitesi var ki tokat atma konusunda ziyadesiyle başarılılar.



Ne dinledim

The World of Tolkien... Bu kitabı nasıl edininirsiniz bilmiyorum ama bir şekilde bulun ve okuyun. Hele bir de edebiyat ve fantastik dünyalarla ilgiliseniz zaten şansınız yok demektir. Tolkien'in Orta Dünya'yı nasıl yarattığı, geçmiş tarihinde olanlar, dilsel ve temasal kaynakların nereden geldiğine kadar aklınıza gelebilecek her şey bu kitapta

mevcut. Daha önce hiç bilmediğiniz detayları da bulacağınız bu güzide kitabı kesinlikle okuyun.

Bilginize

Aslında daha önceden söylemem gerekiyordu biliyorum ama ancak aklıma geldi. Geçen ay itibarıyla Warhammer Fantasy'nin sekizinci versiyonu piyasaya çıktı. Kuralları fazlasıyla değiştiren bu versiyonu açıkçası ben pek beğenmedim. Diyeceğim şu ki benim anlatımda yer alan kurallar, karakterler ve özellikle yedinci versiyon baz alınarak kaleme alınmıştır. Bilginize...

Şöyle bir bakınca üç Elf ırkı da düşmanlarına uzaktan, yakından zarar konusunda gayet iyiler. High Elf'ler istedikleri takdirde büyü ya da saldırgan bir ordu yapısı kurabilmesinden dolayı bence aralarından ufak bir farkla da olsa sıyrılabilir. Nitekim ordular son derece dengeli. Ne olursa olsun iş; oyuncuda bitiyor.



Dwarf

Yazı dizime ara vermeden son bir ırk olarak da Dwarf'ları seçtim. Aslında Vampir anlatmak istiyordum ama tek başına iki sayfayı kaplayabileceğinden mütevellil böyle bir seçim yaptım. Efendim Dwarf nedir biliyorsunuzdur. En kötü LotR izlemiş ve Gimli karakterini görmüşsünüzdür. Hah, durum ondan pek de farklı değil. Kendi içlerinde yaşayan ve dünyayı etkileyen bir olay olmadığı zaman kafalarını dışarıya pek uzatmayan bir ırktır Dwarf'lar. Yine geçmişte Chaos'a karşı verilen savaşta, Empire ordularının yardımına ilk koşan da onlar olmuştur. Dwarf ırkı 3M'ta sahip tek ırk. Hal böyle olunca da düşman ünitelerine yaklaşmaları bir hayli zamanlarını alıyor. Keklik gibi avlanmamaları için de her bir Dwarf ünitesine 4T verilmiş ki bu ziyadesiyle kaliteli bir rakam. Yakın dövüşte özellikle "Hammerer" gibi üniteleriyle üstünlük sağlayan bu ırk, düşman hattına varıncaya kadar birçok farklı savaş aletiyle kendisini koruyabiliyor, düşmanlarına zor anlar yaşatabiliyorlar. Warhammer dünyasındaki en çok savaş cihazına sahip olan ırk olduklarını da söylemeden geçmeyeyim. Tüfek kullanan birimleriyse bu oyunun tuzu, biberi oluyor.

Bundan önce iki ırk iki ırk gidiyordum anlatıma fakat dediğim gibi sevgili okurlar, yol daha çok uzun ve malum yer dar. Önümüzdeki ay itibarıyla yeni bir konuya geçiyorum. Facebook üzerinden takip edenler zaten biliyorlardı; Magic the Gathering. Umarım fikir değiştirmem! O zamana kadar sağlıklı kalın...



Ne okudum

Zaten uzun zamandır dinlediğim bir grup olan Ulver dinlemeye kaldığım yerden devam ettim. Böyle hava bulutlandığı ve biraz da serinlediği anda elimin ilk gittiği gruplardan birisidir Ulver. Norveçli olan grup ilk albümünü 1994 yılında yayınladı. "Kurtlar" anlamına gelen Ulver, isminden de anlaşılacağı üzere fazlasıyla İskandinav havası taşıyan bir grup. Toplamda sekiz

adet albümü var Ulver'in. Benim tavsiyemse açık ara "Kveldssanger" albümüdür.

Spider-Man: Shattered Dimensions

Dört boyutta, dört örümcek

Güzel oyun Shattered Dimensions. Alınır ve zevkle oynanır. Bunu not edin. Ayrıca şunu da bilin ki Örümcek-Adam bir film veya oyun değildir, çizgi-romandır. Hali hazırda Türkiye'de altıncı cildine ulaşmış bir şekilde de yayımlanmakta. Bunu da aklınızda bulundurun.

Oyuna gelecek olursak... Aslında bu oyunu Hard zorluk seviyesinde oynamazsanız, pek problem yaşamıyorsunuz fakat dört farklı örümceğin kendine has özelliklerini keşfetmek ve oyunu tüm özellikleri kullanarak oynamak, emin olun daha eğlenceli. **■ Tuna Şentuna**

Amazing Dimension

Klasik, bildiğiniz Örümcek-Adam'ın bulunduğu boyut, oyundaki en eğlenceli boyutlardan bir tanesi. Örümcek-Adam'ın tüm tanıdık özelliklerini burada kullanabiliyorsunuz; Örümcek-Adam duvarlara tırmanıyor, boşlukta ağ atabiliyor, düşmanlarını tekme tokat yere indiriyor.



■ Challenge'lar

Her boyutun, her bölümünde bir örümcek ağına dağıtılmış birçok challenge bulunuyor ve bunları yerine getirmek size Spider Essence, yani Örümcek-Adam'ınızı güçlendirecek puanlar sağlıyor. Challenge'ları dilerseniz takibe alabiliyor, dilerseniz de menüden takip edebilirsiniz. Size tavsiyem her bölüme başladığınız andan itibaren bir gözünüzü bu menüde tutmanız zira çoğu zaman, aslında yapmayacağınız hareketleri yapmanız istenebiliyor. Fakat emin olun, challenge'ları tamamlamak hem oyunu daha eğlenceli hale getiriyor, hem de karakterinizi güçlendirmenizi büyük ölçüde kolaylaştırıyor.

Amazing SM'nin challenge'ları, 2099 ve Ultimate boyutlarınıninkilerden farklı olarak, hiçbir zaman özel güç kullanımı istemiyor çünkü klasik Örümcek-Adam'ın Ultimate veya 2099 versiyonları gibi aktive edilebileceği özel bir gücü yok. Bunun dışında Sandman bölümündeki gibi havada uçan objelere tutunma, belirli bir sayıdaki düşmana dev ağ atan "Charge Attack"ler yapma gibi özel challenge'ları bulunuyor.

Özel hareketler

Başlı sıkıştığınızda kullanabileceği özel bir gücü bulunmadığı ve sağlığını Spider-Man Noir gibi otomatik düzeltmediği için klasik Örümcek-Adam'ın tek dayanağı, sahip olduğu saldırı hareketleri.

Klasik Örümcek-Adam'la oynarken en çok kullanacağınız hareketlerden bir tanesi Web Strike olacak. Web Strike, düşmanınıza ağ atıp ona tekmeyle dalmak veya onu havada çevirip yerlere yapıştırmaya verilen isim. Bu hareketi bir an önce almaya bakın. Bundan sonra da kesinlikle alan etkili hareketlere yönelmelisiniz. Charge Attack'ler, Counter'lar çok işe yaramıyor, onları geçin. Alan etkili saldırılardan Web Hammer ve Web Cyclone hareketleri bu iş için ideal. Birçok bölümde çevrenizi birçok düşman saracak ve onları tek tek pataklamak çok zor olabiliyor. Başınız sıkıştığında düşmanlarınızı çevrenizden uzaklaştırmak için kullanabileceğiniz Spider Stomp'a da bir an önce ulaşmanızı tavsiye ediyorum.



■ Boss'lar

İlk önce Kraven. Kraven aslında Örümcek-Adam'a pek kafa tutabilecek bir düşman değil ama yapıcılar uygun görmüş, koymuşlar. Gerçi tabletin gücünü alınca fena bir kıvama da gelmiyor değil. Kraven'la birkaç aşamada savaşıyoruz ve son aşamada birçok kolunun bulunduğu bir yerde karşımıza çıkıyor. Kolonların tepesinde bekleyerek ondan kurtulamıyoruz ama kafasını sağa sola gömerken ona saldırabiliyoruz. Elindeki bıçakları attığında da açık veriyor ve Web Strike yapmak için fırsat doğuyor.

İkinci düşmanımız Sandman. İlk aşamalarda onu ıslatıp saldırmaktan ötesini yapmıyoruz. Son aşamada kocaman bir kum fırtınasının ortasında, üç farklı Sandman suratına karşı savaşmaya başlıyoruz. Etrafta nesnelere uçuyor; Sandman de durursanız, size vurmadan kaçınmıyor. Burada amacınız, uçan su bidonlarını ağızla tutup suratlara atmak. Bunun ardından o surata hızla koşturup komboları sıralıyorsunuz. Eğer bu suratlar çamur kıvamında değilse ve yandıysanız, suratlar sizi çiğneyip tükürüyor. Bu işlemi birkaç kez yaptıktan sonra da Sandman'den kurtuluyorsunuz. (Uçan eşyalar arasında Juggernaut'un kaskını bulursanız, puan kazanıyorsunuz.)

Juggernaut, Amazing Spider-Man'ın son düşmanı. Juggernaut'u yenmek hiçbir şey yok. Fırsatını bulduğunuzda Web Strike'la arkasına inin ve saldırın. Oyunun son boss'u Mysterio'nun Amazing Spider-Man ayağında ise amacınız etraftaki platformlara inip size saldıran yaratıkları yenmek ve ardından platform kenarındaki nesneyi Mysterio'nun kafasına fırlatmak.

Noir Dimension

İşte Batman: Arkham Asylum! Noir boyutu bana kopyanın alası gibi geldi ama bu, Noir boyutunun eğlenceli olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Son boss Mysterio kapışmasından, düşmanların tepesinde bekleyip onları yarasa gibi yakalamaya kadar, birçok alanda Batman havası esse de Noir boyutunu sevdim, benimsedik.

■ Oynanış

Diğer üç boyuttan son derece farklı bir oynanışa sahip Noir boyutu. Burada Örümcek-Adam'ın özel yeteneği yok ve diğer boyutlardaki kadar güçlü de değil; sıradan bir düşmanı yumruklaması neredeyse imkansız ve kurşunlar onu çok daha fazla etkiliyor. İşte bu yüzden Noir boyutunda, Örümcek-Adam'ımız saklanmak zorunda...

Noir bölümlerinde oynarken iki tip oynanış çıkıyor karşınıza; saklanmanız gereken ve düşmanların size sopalarla saldırdığı, saklanmadan dövüşebileceğiniz bölümler. Ne var ki asıl olay gizliliğin esas alındığı kısımlarda...

Örümcek-Adam altı farklı şekilde düşmanlarını sessizce halledebiliyor. Altlarından geçerken ağırlarıyla alıp direklere asabiliyor, kol hizasından yakalayıp yere indiriyor, biraz uzakta durup ağ atarak yakına çekip haklayabiliyor, duvar kenarına yakınsa, duvara yapıştırıyor, duvarda yürürken yakalayıp yine duvara çekiyor ve biraz yüksek bir yerde dururken alttaki düşmanını ağıla örüp bırakıyor. Bu yöntemlerden en çok kullanacaklarınız altınızdaki geçerken düşmanınızı yakalamak ve düşmanınızın hemen arkasına inip ağıyla onu çekmek olacak, bana güvenebilirsiniz. (Bu altı "Takedown" çeşidini de kullanmanızı isteyen bir challenge da var; o da aklınızda olsun.)

Yapay zeka çok sağlam olmadığı için birbirinden 2 metre arayla duran düşmanlardan arka kısımda olanı ağıla çekip ortadan kaldırebiliyorsunuz ve diğer düşmanınız hiçbir şeyin farkına varmayabiliyor. Bazen de hiç gözükmeyeceğini düşündüğünüz bir yerde fark ediliyorsunuz... Fark ediliğinizde yapmanız gereken şey çok basit: Kaçmak. Splinter Cell: Conviction'daki gibi, son görüldüğünüz yer düşmanlar tarafından işaretleniyor ve o noktadan uzaklaşarak kaçmayı garantileyebilirsiniz. Bir süre sonra da düşmanlarınız eski yerlerine geçiyor ve rahat ediyorsunuz.



■ Boss'lar

Sırf bu oyuna özel hazırlanmış bir karakter, Hammerhead Noir ile başlıyor boss'larla savaşımız. (Hammerhead'ın Noir versiyonu yok, klasik versiyonu var demek istedim.) Noir boyutundaki boss savaşları, genel Noir oynanışı gibi daha çok strateji istiyor ve Hammerhead'te de bir strateji izleyerek yenmemiz gerekiyor. Birkaç önemsiz karşılaşmanın ardından, son aşamada Hammerhead dönen bir platformda oturuyor ve sizi gördüğü an iki elindeki makineli tüfeklerle size saydırmaya başlıyor. Bu dairesel alanda gölgelerde kalıp onun arkasına geçmeniz gerekiyor ve arkasına geçtiğiniz saniye ağ atarak ona bir vuruş yapma şansınız oluyor. (Bayağı büyük bir sağlık puanı götürüyor.) Burada sabırlı olup gölgelerde beklerseniz, Hammerhead sizi bulmak için ister istemez platformunu döndürüyor ve size de onun arkasına geçmek için büyük bir şans doğuyor.

İkinci boss karşılaşması Vulture ile ve Vulture tabletin gücüyle ışınlanma gücüne ulaşıyor. Onunla birkaç kattan oluşan, şantiyeden bozma bir mekanda karşılaşıyoruz ve ona vurabilmek için bayağı hızlı hareket etmemiz gerekiyor. Bu alanda, opsiyonel olarak kullanabileceğiniz spotlar bulunuyor ve Vulture'i spotlara denk getirdiğiniz an onu kör edip büyük hasarlar verebiliyorsunuz. Üçüncü bölümde Goblin'le olan karşılaşmada, Goblin'in sırtına sırtına çalışmamız gerekiyor çünkü zayıf noktası orada. Onunla karşılaşma birkaç kısımdan oluşuyor. İlk kısımda ağ atıp arkasına geçmemiz gerekiyor. Enerjisinin bir kısmı tükendiğinde destek kuvvet çağırıyor ama o kadar adamla uğraşmayın; Goblin elindeki dev sütunu sallayarak onları dağıtıyor.



2099 Dimension

Örümcek-Adam'ın buradaki kostümünü beğenmediğimi söyleyemem. Hoş olmuş. Ayrıca 2099 bölümleri de atmosferi gayet iyi yansıtıyor. Dilerdim ki daha da özgür olalım o dünyada, ağımızı atıp şöyle bir dolaşalım...

2099 bölümlerinin Amazing veya Ultimate bölümlerinden pek bir farkı yok. Sadece her şey daha teknolojik, herkes daha fazla zırlı, her şey daha fazla uçabiliyor.



■ Serbest Düşüş

Gelecekte öğrendiğimiz bir şey varsa o da bol bol düşecek olmamız. Neyse ki Örümcek-Adam metrelerce yüksekten düşse bile ölmeyen bir varlık.

Her 2099 bölümünde en az bir kez serbest düşüş yaşıyoruz. Örümcek-Adam boşlukta ilerlerken elbette karşısına engeller de çıkıyor. Bu kısımlarda yapabileceğiniz çok az hareket var zaten; ancak karakterinizin yönünü kontrol ediyorsunuz ve daha hızlı inmek için ilgili tuşa basıyorsunuz. Hızınızı artırdığınızda ise kontrol zorlaşıyor, ona mutlaka dikkat etmek lazım.

■ Dinamiş

Örümcek-Adam'ın 2099 versiyonundaki en önemli özellik, "Accelerated Vision" adında güç. Örümcek-Adam bu gücü çalıştırdığında zaman yavaşlıyor ama örümceğimiz aynı hızında kalıyor. (Çok orijinal bir özellik.) Bu gücü kullanmanız gereken yerler pek fazla değil ama özellikle size bir şeyler fırlatıldığında veya çok fazla düşmanla çevrelediğinizde, bayağı kullanışlı olabiliyor. Accelerated Vision zaman içerisinde dolabiliyor fakat sadece tüm bar dolduğunda kullanılabilir.

Oynanışta bu özellik dışında pek fazla fark yok. Örümcek-Adam'ın hareketlerinin birçoğu, diğer boyuttakilerle aynı. Charge Attack (Saldırı tuşlarından bir tanesine basılıp beklenen ve ardından yapılan saldırı.) diğer boyutlarda çok işlevsel olmasa da burada bayağı işe yarayabiliyor, ona puan yatırabilirsiniz. Charge Attack'ın 2099 versiyonunda

Örümcek-Adam yakındaki düşmanlarına son hız vurarak ilerliyor ve bir saniye içerisinde birçok düşmanı aradan çıkartmış oluyor. Kullanışlı.



■ Boss'lar

Fiber, yarı-organik kanatlara sahip bir Hobgoblin'le başlıyoruz boss maratonuna. Daha ilk dakikadan Hobgoblin'le birlikte serbest düşüş yapıyoruz. Onu yakalayıp yumruk atmamız gerekiyor ama size tavsiyem, onu yakaladığınızda kirışlere, tavanelara çarptırmanız. (Bunu yaparak bir challenge'ı da aradan çıkartabiliyorsunuz.) Hobgoblin'le dövüşün son aşamasında ise bize sürekli bomba fırlatıyor kendisi. Ne var ki bizim de ağ atma gibi bir özelliğimiz var ve atıklarını yakalayıp ona geri fırlatabiliyoruz. Hobgoblin çok dert edilecek bir düşman sayılmaz; kolayca üstesinden gelebilirsiniz.

Artık tamamıyla bir canavara dönüşmüş olan Scorpion, 2099 dünyasının ikinci boss'u. Scorpion'ı yenmek de pek zor sayılmaz. Size yaklaşık kuyruğunu sallama gibi bir saldırısı var. Bu saldırısından kurtulmak için defans yapmalı (LT veya L2) ve Scorpion kuyruğunu yere sapladığında, oraya takılı kaldığı sırada ona saldırmalısınız. Son savaşta Scorpion yüksek bir yere tutunup size içi asit dolu yumurtalar atıyor. Burada da o yumurtaları ağınlızla tutup ona geri fırlatmanız lazım fakat dikkat edin, yumurtalar yanlarına gidince patlayabiliyor.

Doctor Octopus'un dişi versiyonu ise son boss. Onun bulunduğu bölümde öncelikle dört dev kablunun enerjisini kesmemiz gerekiyor ve bu arada Doctor Octopus'la da karşılaşılıyor. İki kez mekanik bir kola binerek bize saldırıyor. Onu yenmek için mekanik kolu, o an aktif olan, yerdeki enerji bölgelerine denk getirmek gerekiyor. Bunu ilk aşamada yapmak kolay ama ikinci aşamada etrafta başka yaratıklar da olacağı için iş biraz zorlaşıyor. zın son ayağı, birçok aşamadan



Ultimate Dimension

Ülkemizde de bir dönem çizgi-roman'ı yayımlanan ve daha çok küçük yaştaki okurlara yönelik hazırlanan Ultimate Spider-Man, bir ortak-yaşar olan siyah kıyafeti konu ediyor. Örümcek-Adam bu kostümünün özelliklerini kullanarak savaşıyor ama oynanış Amazing boyutundan pek de farklı işleiyor.

Rage Mode

Ultimate Örümcek-Adam'ın diğer boyutlardaki arkadaşlarından en farklı özelliği Rage Mode. Düşmanlarını döverek doldurduğu Rage barını aktif hale getirdiğinde etrafındaki düşmanlar önce bir dağılıyor (Bunu yapmanızı isteyen bir challenge var.) ve ardından güçlü ve hızlı halinizle onları bir bir yere indiriyorsunuz. (Böyle bir challenge da var.)

Rage Mode'un güzel tarafı, çalıştırdığınızda ve etraftakileri pataklamaya devam ettiğinizde dolu kalmaya devam etmesi. Bunun faydasını en çok Carnage'in bölümünde görüyorsunuz zira orada bir "infestation" durumu söz konusu ve Carnage herkesi zombiye dönüştürmüş durumda. Bir ton S.H.I.E.L.D. askerini dövmek ve bunu Rage Mode'da yapmak büyük keyif veriyor. Rage Mode da aynı Accelerated Vision gibi ancak tam olarak dolu olduğunda çalıştırılabilir.



Boss'lar

İlk rakibimiz Electro oluyor. Electro masmavi görüntüsüyle, tanıdığımız sarılı yeşilli imajından uzak çünkü o da Ultimate versiyon bir Electro. Uzunca bir süre Electro'yu takip ettikten sonra onunla karşılaşıyoruz ama Electro tabletin gücüyle birlikte biraz devleşmiş durumda. (God of War'daki dev heykeli hatırlayın.) Electro bize vurmak için ellerini alana indirdiğinde ellerine saldırıyor ve nihayetinde Electro'nun üstüne su dökerek ondan kurtuluyoruz.

Bir televizyon şovu olarak karşımıza çıkan Deadpool, son derece iyi bir kurgunun eseri olduğunu gösteriyor bize; Deadpool ve içinde bulunduğu bölüm bir hayli hoşuma gitti. Deadpool'la birkaç aşamada karşılaşıyoruz her zamanki gibi. İlk aşamalarda hızlı olup ona saldırmak yeterken, bir süre sonra işler karışıyor. Deadpool, karşılaşmanızın bir aşamasında sizden uzakta durarak ama üstünüzü düşmanlar yollayarak kaçak oynuyor. Burada ona en kısa sürede yaklaşmak ve yaklaşıktan sonra B veya Daire tuşuna basmak gerekiyor ki sağlam bir tokat patlatabilelim. Bunu birkaç kez yaptıktan sonra Deadpool yine mekanı terk ediyor ve son aşamaya geliyoruz. Son aşamada Deadpool tabletin gücünü kullanıyor ve aynı Sandman gibi üçe bölünüyor. Elinde makineli tüfek bulunan, bıçak taşıyan ve size bomba atan üç farklı versiyonu oluyor Deadpool'un ve üçü de aynı anda size saldırıyor. Bunları tek tek temizlemeniz gerekiyor ve açıkçası bunu yaparken çok da enteresan bir taktik izlemenize gerek yok. Sadece size atılan bombalara dikkat edin ve saldırmaya devam edin. (Eğer bu üç düşmanı

sırasıyla önce silahlı, sonra bıçaklı ve son olarak bombalı olarak ortadan kaldırırsanız, bir challenge'i tamamlamış olursunuz.)

Favori kötü adamlardan biri olan Carnage'la da birkaç aşamada savaşıyoruz. Carnage hem hızlı, hem de tehlikeli bir düşman, o yüzden dikkat etmek gerekiyor. Ona birkaç yumruk atıp hemen geri çekilmeniz gerektiğini hiçbir zaman aklınızdan çıkartmayın. Reaktör bölümünde onunla karşılaştığımızda, onunla yumruk yumruğa savaşmanın yanında, onu reaktörlerin içine de atabiliyorsunuz. Bunu yapmak için ya reaktörlerin yanına çıkmasını bekleyip ona Web Zip ile (Reaktör kısmı işaret edilirken RT veya R2'ye basın.) saldırın veya siz yem görevi görüp reaktörde beklerken onun size saldırmasını bekleyin; saldırıyı yaparken de yana çekilip siz kontraatak yapın. (Onu reaktörlere düşürmek de bir başka challenge.) Carnage'la son karşılaşmamızda bize Slayer adındaki robotlar da yardımcı oluyor ve oluşturduğu dev yumurtayı yakmak için devreye giriyorlar. Bu yumurta yeterince hasar aldıktan sonra Carnage kendisi size saldırıyor ve siz de ona yumruklarınızla cevap veriyorsunuz. Bir süre sonra da yere düşüyor zaten...

Mysterio'nun Ultimate boyutundaki Örümcek-Adam ile karşılaşmasında Mysterio bayağı çirkefleşiyor ve eski boss'ları birer enerji kütlesi olarak alana çağırıyor. Bunu yaparken de çeşitli enerji toplarını kullanıyor ve bizim amacımız da sahaya inen bu topları Web Strike ile ortadan kaldırmak. Her patlayan enerji topu Mysterio'ya da hasar verdiği için bir süre sonra Mysterio da dağılıyor.



HASAN HASAN'A KARŞI

"KENDİMİ KONTROL
EDEMİYORUM!"

HASAN HASANLAR'A KARŞI

(Başka bir deyişle; Hasan vs. Hasan: The İnsepsin)

- Hasaaaaaan!
- Ne var dostum, nedir?
- Aslında birimizden birimiz yokuz galiba.
- Düşünüyorsak varızdır Hasan'ım.
- Yok yok öyle değil, birimiz diğerimizin hayalinde yaşıyor olabiliriz.
- E madem öyle; sonradan gelen sen olduğuna göre, aslında var olmayan da sensin görünüşe göre.
- Ne alakası var! Ben hep buradaydım, yıllardır seni izliyordum kuytularda.
- E belki o kuytuları da seninle birlikte ben yaratmışımdır? Hı?
- Hayır olmaz öyle şey! Sen de gayet iyi biliyorsun benim var olduğumu.
- Emin değilim. Hem sen tam olarak emin misin ki var olduğundan?
- Eee aaa Hasan'cığım ben korkmaya başladım. Beynim kamaşıyor ufaktan.
- Heh heh, ortada sadece bir beyin var Hasan'ım. O da bana ait. Sen sadece bir konuksun.
- Olabilemez böyle bir şey. Hayıııııııııı!

<<Hasan'cıklarım n'abersiniz?>>

- Hı, ne?
- Noliy?

<< N'oldu niye şaşırдыңız? >>

- Anaaaaa...
- Hakikaten anaaaaa...

<< Sizi ben yarattım, asıl Hasan benim, siz benim hayal ürünlerimsiniz. Eksilerim ve artılarımsınız, alfam ve omegamsınız, edi ve büdümsünüz. >>

- Hasan'ım ne diyor bu ya, kaçalım!
- Ne dediğini bırak, bu da nasıl bir şey ola ki? Kaçalım da nereye kaçalım?

<< Durun bekleyin, nereye gidiyorsunuz? Daha yeni tanıştık! >>

- Bir üst benliğe ne dersin?
- Tamam, hadi aynı anda sıçıyoruz. 3... 2... 1... Hoppidiğğğ!

<< Hoppidiğğğ mi? Nihohahahaarghhh! >>



PC TOP 10



Batman: Arkham Asylum

Çizgi romandan, diziden, filminden ya da herhangi bir eserden oyuna uyarlanan gelmiş geçmiş en yapım belki de.

Sistem Gereksinimleri

2.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

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.

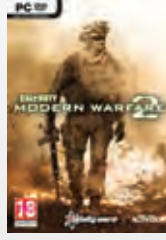
Sistem Gereksinimleri

3.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 512 MB Ekran Kartı

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.

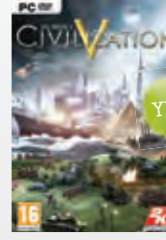
Sistem Gereksinimleri

3.2 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım Infinity Ward

Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi 2009



Civilization V

Civilization serisinin kalitesi beşinci oyunda da karşımızda. Yeni taktiğe dayalı savaş sistemi de cabası.

Sistem Gereksinimleri

2,0 Ghz İşlemci / 2 GB Bellek / 512 MB Ekran Kartı

Yapım Fireaxis Games

Dağıtım 2K Games

Çıkış Tarihi 2010



Colin McRae: DiRT 2

Yarış oyunlarının en iddialı yapımcılarından Codemasters, Colin McRae'nin hatırasını başarıyla yaşatıyor.

Sistem Gereksinimleri

3.0 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım Codemasters

Dağıtım Codemasters

Çıkış Tarihi 2009



Dragon Age

Birçok kaynak tarafından 2009 yılının en iyi RPG'si seçilen, BioWare'in tarihindeki en önemli yapımlardan biri.

Sistem Gereksinimleri

1.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 128 MB Ekran Kartı

Yapım BioWare

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2009



Just Cause 2

Devasa bir haritada bize serbestçe dolaşma imkanı tanıyan, aksiyonun tavan yaptığı bir "sandbox" yapımı.

Sistem Gereksinimleri

3.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım Avalanche Studios

Dağıtım Eidos

Çıkış Tarihi 2010



Machinarium

Bir Flash oyununun bile şaheser olabileceğini kanıtlayan Machinarium, 2009 yılındaki favorilerimizden biriydi.

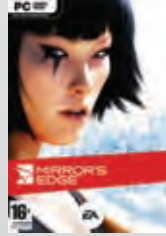
Sistem Gereksinimleri

1.8 Ghz İşlemci / 512 MB RAM / 32 MB Ekran Kartı

Yapım Amanita Design

Dağıtım Mamba Games

Çıkış Tarihi 2009



Mirror's Edge

Mirror's Edge piyasaya sürülmeden önce beklentilerimiz yüksekti belki ama oyun elimize geldiğinde anladık ki Faith "yüksek atlamada" yeterince başarılıydı.

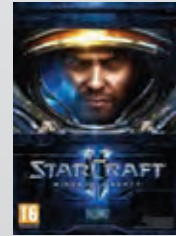
Sistem Gereksinimleri

2.4 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım EA DICE

Dağıtım EA

Çıkış Tarihi 2009



StarCraft II

Yıllarca süren bekleyiştikten sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

Sistem Gereksinimleri

2,4 Ghz İşlemci / 2 GB Bellek / 512 MB Ekran Kartı

Yapım Blizzard

Dağıtım Blizzard

Çıkış Tarihi 27 Temmuz 2010

Bu ay ne oynadık



R.U.S.E.

StarCraft II'den sonra strateji türünde başka oyunları oynamak çoğunuz için zor ya da gereksiz gelebilir. R.U.S.E. başınızı SCII'den kaldırmamanızı sağlayabilir mi? Biraz zor zira her ne kadar

ufak tefek yenilikler sunmak istese de oyun strateji türüne yepyeni bir tat katamadı maalesef. Ayrıca yapay zekadaki ve grafiklerdeki problemler de üstüne tuz - biber oldu.

Sistem Gereksinimleri

3,5 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 512 MB Ekran Kartı

Yapım Eugen Systems

Dağıtım Ubisoft

Çıkış Tarihi 7 Eylül 2010

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

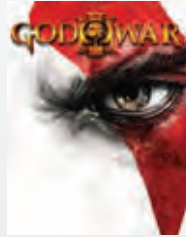


Gears of War 2 360

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

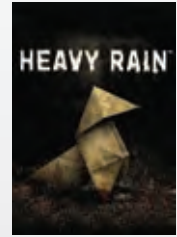


Halo: Reach 360

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 2 PS3

Ne olacağı tanımlarından belliydi Killzone 2'nin, sonunda da PlayStation 3'ün en başarılı yapımlarından biriyle karşılaştık. "Konsolda FPS oynamaz" diyenlere özel...

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009

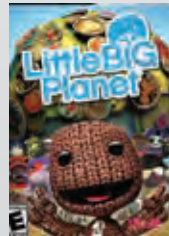


Lara Croft and the Guardian of Light 360

İzometrik kamera özlemine gideren Lara'nın bu macerası hem oyun dünyasına, hem de Lara'ya yepyeni bir tat getirdi.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Crystal Dynamics
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 18 Ağustos 2010

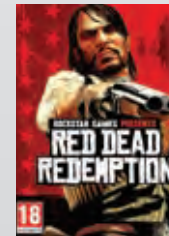


LittleBigPlanet PS3

Oyun kavramını tekrar gözden geçirmemize neden oldu LittleBigPlanet, yaratmanın ne kadar zevkli olduğunu tekrar hatırlattı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008

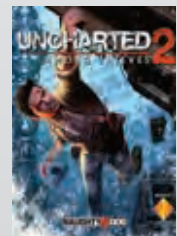


Red Dead Redemption PS3

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 Mayıs 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



Spider-Man: Shattered Dimensions (PlayStation 3)

Süper kahraman oyunlarının çoğu 8'in üzerinde not alamıyor. (Batman: Arkham Asylum bir istisna.) Bunun nedeni çoğu zaman bu tür oyunları çok genel bir kitleye hitap edecek şekilde hazırlıyor olmaları.

Spider-Man: Shattered Dimensions, dört farklı dünyası ile birçok kitleyi aynı anda fethetme niyetinde fakat bu kitlelere ulaşma kaygısı, bu güzel fikri yavanlaştırmış maalesef.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Beenox
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 7 Eylül 2010

Mobil TOP 10



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 kitlesine edindi.

PSP

IPHONE
DS

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008



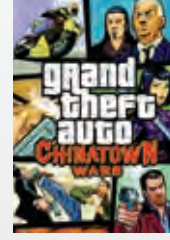
GoW: Chains of Olympus

Kendisine God of War'un adını bir adım öteye taşımak görevi verilince Olympos'un zincirleri bile tutamadı Kratos'u.

PSP

IPHONE
DS

Yapım Ready at Dawn
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008



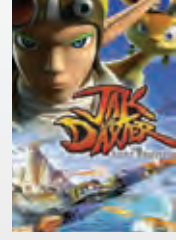
GTA: Chinatown Wars

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



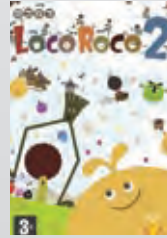
Jeanne D'arc

Fransa'nın adalet sembolü olan Jeanne D'arc, kendine PSP'de de yer buldu ve türe getirdiği yeniliklerle konsolun en başarılı RPG'lerinden biri olmayı başardı.

PSP

IPHONE
DS

Yapım Level 5
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2007



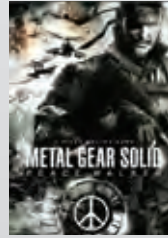
LocoRoco 2

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



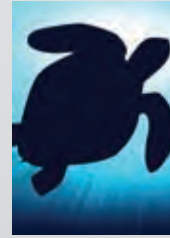
MGS: PW

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



Mission: Deep Sea

Tamamıyla Türk bir ekip tarafından geliştirilen Mission: Deep Sea, farklı oynanış sistemi ve özgün yapısıyla dikkat çekiyor.

PSP

IPHONE
DS

Yapım Hiccup Studios
Dağıtım Chillingo
Çıkış Tarihi 2009



Silent Hill Origins

Survival / Horror türünün ölümsüz isimlerinden Silent Hill'in son versiyonu, PSP'ye de bir ziyaret yapıp bizi yerimizden sıçrattı.

PSP

IPHONE
DS

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2007

Bu ay ne oynadık



Kingdom Hearts: Birth by Sleep [PSP]

Disney karakterlerinin bir Square Enix oyununda buluşması... Kulağa ne kadar garip geliyor, değil mi? Üstelik Kingdom Hearts serisindeki en keyifli ve iyi oynanış sistemi de Birth by Sleep'te. Fakat tabii ki

bu oyunun da önemli sorunları mevcut. (Mevcut olmasaydı zaten şu an üstte yer alırdı.) Özellikle kamera açıları ve oyun boyunca bulduğumuz mekanların boşluğu insanın keyfini kaçırıyor.

PSP

IPHONE
DS

Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 7 Eylül 2010



Sadece
5 Gün

LEVEL 'a Cebit'te
abone olmak çok avantajlı



Cebit'te abone olan
herkese **LEVEL T-Shirt**
Hediye

LEVEL standındaki indirimli
abonelik fırsatlarını kaçırmayın!

salon no: 7

stand no: B13

6-10.10.2010
İSTANBUL, TURKEY

CeBIT
eurasia
Bilişim



STREET FIGHTER

YUMRUKLARIN VE TEKMELERİN KONUŞMAYA BAŞLADIĞI YILLAR...

Her oyunun kendine özgü bir geçmişi vardır elbette ama bazı oyunlar öyle bir geçmişe sahiptir ki insan bu geçmişe baktığı zaman "Nerden nereye!" demeden edemez. Çoğumuzun yaşının yetişmeyeceği tarihlere uzanır bazı oyunların kökeni. Bu tarihlerde hayatta olacak kadar şanslı olanların birçoğu da imkansızlıklar nedeniyle çok sonra tanışmıştır bu tarz klasiklerle.

Bahsi geçen klasiklerin bir tanesinden, bütün ihtişamıyla Street Fighter'dan bahsedeceğiz bu sefer. Yalnız bu efsanenin erken yıllarına denk gelen keskin bir dönüm noktasına değinmemiz lazım ilk etapta. Bildiğimiz Street Fighter'ın serinin ikinci oyunu olduğundan haberdar mısınız bilmiyorum ama bu oyunun öncesi de var. O zamanlarda pek dikkat çekici bir başlık olmasa da bütün oyun dünyasını kasıp kavuran bir efsanenin kök noktası orası. Yıl 1987... Arcade salonlarının -bizim tabirimizle Atari salonlarının- popüler olmaya başladığı yıllar... Ve o yıllarda bir efsane, yani Street Fighter çıkıyor sahneye!

Amiga ve Commodore 64 gibi platformlarda boy gösteren Yie Are Kung-fu ve Barbarian gibi

klasikler, dövüş sanatlarının bilgisayar oyunu olarak ne kadar eğlenceli olabileceğini gözler önüne seriyordu o yıllarda. Takashi Nishiyama ve Hiroshi Matsumodo da bundan cesaret alarak kendilerine en yakın kültürü, yani dövüş sanatını seçtiler. Bu fikri en yalın haliyle anlatacak ismi bile yakalamayı başardılar üstelik. Oyunun ismi Street Fighter olacaktı ve temel olarak farklı ülkelerin dövüş sanatlarını tek bir oyunda harmanlayacaktı. Hikayenin kahramanı Ryu, ülke ülke dolaşacaktı ve birbirinden özgün dövüşçülerle karşı karşıya gelecekti bu süreçte. Başka bir oyuncunun meydan okuması söz konusu olduğundaysa karşısına Ken çıkacaktı ve bu iki karakter, ilerleyen yıllarda Street Fighter efsanesinin temel taşları haline gelecekti.

Street Fighter, aslında ele yerleşen, yani kolay kontrol edilebilen, ergonomik bir oyun olmayı başaramamıştı ama oyunda o zamana kadar görülmemiş özgün detaylar yer alıyordu. Ryu'nun normal tekme ve yumruklarının yanı sıra başlıca üç özel hareketi vardı: Hadoken, Shoryuken ve Tatsumaki Senpuukyaku. Bu hareketleri yapabildiğiniz zaman rakibinize ciddi





hasarlar veriyordunuz ki sadece iki Shoryuken bile o müsabakanın sonu anlamına geliyordu. Ryu'nun karşısına çıkan karakterlere de göz atmak lazım bu noktada çünkü Street Fighter efsanesi boyunca sıkça karşılaştığımız özgün karakterlerin birçoğu, yine bu oyunun kadrosu arasında yer alıyordu. Ryu ve Ken'in yanı sıra Street Fighter Alpha serisinden Adon, Birdie, Gen ve Street Fighter II'den sonra neredeyse tüm oyunlarda boy gösteren Sagat, efsanenin doğuşuna eşlik eden karakterler arasındaydı.

Dövüş oyunlarının temeli atılıyor!

1991 yılında Arcade salonlarında dövüş unsuru içeren oyunlar bir hayli revaçtaydı. Capcom, yeni teknolojisini CP System yoluyla bu salonları oyun bombardımanına tutmuştu resmen. 1989'da piyasaya çıkan Final Fight'ın ardından bir bomba daha düştü oyun piyasasına ki konuyla yakından ilgilenenler için Street Fighter II: The World Warrior etiketi hiç de yabancı değildi. Ancak bu oyun, Street Fighter efsanesinin asıl doğuşunu temsil ediyordu; çünkü şimdiye kadar böyle bir dövüş oyununa rastlamamıştı hiç kimse.

Oyunda Ryu, Ken, Chun Li, Blanka, Dhalsim, Guile, E. Honda ve Zangief olarak seçilebilen toplam 8 karakter yer alıyordu ve bu karakterlerin her biri, kendilerine özgü dövüş tekniklerine sahipti. Üstelik ilk oyunun aksine ele avuca oturan, vuruş hissiyatının doruk noktasına ulaştığı, aynı zamanda görsel ve işitsel yanı had safhada olan bir oyundu Street Fighter II. Daha da önemlisi, karakterlerin hareketleri tam 6 tuşa dağıtılmıştı. Düşük, orta ve yüksek şiddetli üç tekme ve üç yumruk seçeneği vardı artık. Bu çerçevede oluşan kombinasyonların her biriyle birer devrim niteliğindedi.

Street Fighter II'nin içeriğinde oynanabilir sekiz karakterin haricinde dört karakter daha yer alıyordu ama bu karakterlerle oynayamıyordunuz ne yazık ki. Las Vegas'ın boksör tayfasından Balrog, İspanya'nın göz nuru Vega, ilk oyunun kadrosundan Sagat ve ismi Mike Tyson'dan esinlenerek konulan Mike Bison, oyunun final karakterleri olarak boy gösteriyorlardı. Bu dördüyle alt ettiğiniz zaman oynadığınız karakterin hikayesinden kısa bir bukleye şahit olma şansına erişiyordunuz. Bu noktada tuhaf bir detay da var aslına bakarsanız. Oyunun Japon versiyonunda Vega, Balrog ismini

taşıyordu. Aynı şekilde Mike Bison'ın adı Vega, Balrog'un ismi de M. Bison olarak geçiyordu. Oyunun Japonya sınırları dışına çıkacağı zaman Mike Tyson ve Mike Bison arasındaki isim

1991 yılında Arcade salonlarında dövüş unsuru içeren oyunlar bir hayli revaçtaydı

benzerliği yasal sorunlara yol açınca, bu üç karakterin bugünkü halleri de ortaya çıkmış oldu. Mazisinde bu isim karışıklığıyla karşılaşanların artık bunun bir yazılım hatası olmadığını anlamış olduklarını umuyorum.

Yazılım hatası demişken, muhtemelen Street Fighter tarihiyle iç içe olanların bile bilemediği tuhaf bir detaydan bahsetmek istiyorum şimdi de. Street Fighter II'deki kombine atakların, başka bir deyişle o meşhur üçlü ve dördü kombine vuruşların, bilerek ve isteyerek tasarlanmış hareketler olmadığını söylesem ne düşünürdünüz? Evet... Kulağa imkansız geliyor olabilir ama o kombine atakların oyunun yazılımı esnasında gözden kaçan ve bazı vuruş animasyonlarının diğer bazı vuruş

animasyonları tarafından kesilmesiyle ortaya çıkan birer "bug" olduğu, tüyler ürpertici bir gerçek. Bir örnekle açıklamak gerekirse durum şöyle: Ryu'nun rakibinin suratında patlayan büyük yumruğunun hemen arkasından gelen Shoryuken, aslında oyunda yer alan bir hata! Söyleyin bana şimdi; böyle muhteşem bir hatayla karşılaştınız mı şimdiye kadar? Bu bağlamda Street Fighter II'nin hatalarıyla bile rakiplerine örnek kalıplar sunduğunu söylesek abartmış olmayız sanırım.

Street Fighter tarihinin "seri" anlayışı...

Fark ettiniz mi bilmiyorum, Street Fighter'in "seri" anlayışı da bir tuhaf. Bir oyun seri şeklinde devam edecekse eğer, isminin sonuna ya bir rakam, ya da başka bir yan isim alır. Kaba haliyle durum böyle ama konu Street Fighter olduğunda, olay biraz daha kompleks bir hal alıyor. İlk oyun, tek başına yerinde dursa da seri, temeli teşkil eden Street Fighter II serisi, hikayesini ilk iki oyunun arasından alan Street Fighter Alpha serisi, seriyi üçüncü boyuta

taşıyan Street Fighter EX serisi, Street Fighter III serisi ve son şaheserimiz Street Fighter IV serisi olarak ayrılıyor birbirinden. Aslında bu durum oldukça mantıklı; çünkü ilk oyundan itibaren her oyunun sonuna bir rakam koyduğumuzu düşünürsek Super Street Fighter IV için "Street Fighter 42" dememiz gerekirdi herhalde. Madem istatistik verilere girdik, bu efsane boyunca adı geçen karakterlerin sayısını da gün ışığına çıkaralım. Street Fighter tarihinde tam tamına 92 karakter bulunuyor arkadaşlar. (Üşenmedim, saydım.) Şöyle bir final düşledim ben şimdi: Son bir Street Fighter oyunu yapılacak ve bu 92 karakterin her biri kadroda olacak. Nasıl? Enteresan ve imkansız değil mi?

■ **Ertekin Bayındır**



LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69 TL

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz Advantage Axxess 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 (10 sayı fiyatına 12 sayı)

69 TL

Bu form 31 Ekim 2010 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası
İstanbul Kurumsal şubesi
IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki 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



Kültür & Sanat

Caz & blues ayı

Bir yanda 20. Akbank Caz Festivali, diğer yanda Efes Pilsen Blues Festival... Sonbahara uygun şekilde, caz ve blues eşliğinde kışa gireceğiz

anlaşılan. Arada 45 yıldır rock dinleyicilerine hizmet veren Scorpions'u da unutmamak lazım. Rock us like a hurricane sevgili Scorpions!



Her Şey Aydınlandı

Film uyarlamasında Elijah Wood'un oynadığı, genç yazar Jonathan Safran Foer'in bu kitabı, farklı edebi diliyle dikkat çekiyor.



Hurley

Weezer'ın Eylül'ün 14'ünde piyasaya çıkan sekizinci stüdyo albümü Hurley, pop punk tarzını sürdürmeye devam ediyor.



Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...

Altın
10 puana karşılık gelen ödül

Gümüş
9 puana karşılık gelen ödül

Bronz
8 puana karşılık gelen ödül

Expendables

Ahı gitmiş, vahı kalmış aksiyon yıldızları bir araya gelirse ne olur...

121



İHMPMUK

Havacılık meraklısı olanların başucu rehberi
www.ihmpmuk.com

Siz de modelciliğe merak salanlardan mısınız? İstanbul Havacılık Müzesi Plastik Model Uçak Kulübü'nün çok eski bir tarihi var; 1985 yılında İstanbul / Yeşilköy'de Havacılık Müzesi'nin kurulmasından üç yıl sonra, yani 1988 yılında kurulan kulüp, model meraklılarının Müze Komutanı ile el ele vermesiyle bugünlere kadar gelmiş bulunuyor. 22 yıldır her seviyede model meraklısını ağırlayıp her hafta toplantı yapan model severler, kendi sitelerinde de modelcilik adına çok detaylı bilgileri paylaşıyorlar. Boyama tekniklerinden, modelcilik alanında verilen ipuçlarına kadar her şey hakkında bilgi dağarcığınızı geliştirebilirsiniz. Modelciliğe merak saldığınız veya girişmek gibi bir düşünceniz varsa Türkçe kaynak olarak faydalanabileceğiniz en başarılı sitelerden biri. Adına bakıp kanmayın; sadece havacılık değil, gemi veya tank modelleri hakkında da bilgiler forumlarda sizleri bekliyor. **Ayça Zaman**

Her Şey Aydınlandı

Jonathan Safran Foer

Jonathan Safran Foer'in birçok ödül kazanmış kitabı 2002 yılında piyasaya sürüldüğünde, gündeme bomba gibi düşmüştü. Henüz 25 yaşında olan ve yazdığı kitabı aslında bitirme tezi olan Foer, koleksiyoner Jonathan'ın ve bozuk İngilizce'siyle tur rehberliği yapmaya çalışan Alex'in, topraklarından çok uzakta, Ukrayna'da geçmişlerinin peşinde



koşarlarken başlarına gelenleri anlatıyor. Duymadığını sandığımız ama her şeyi duymayı reddeden dedenin hüznü ve İngilizce'si yüzünden gülmekten öldüren Alex'in yarattığı neşeyle Ayçiçeği diyarında, bambaşka bir dünyaya okuyucularını davet ediyor. Elijah Wood'un başrolünü oynadığı filmi de çok sevilmiş olan ve okuyucuyu farklı edebi dille de etkileyecek olan eser Siren Yayınları etiketiyle piyasada.

Ayça Zaman

Uçan Spagetti Canavarının Kutsal Kitabı

Bobby Henderson

“Parodi din” denilen bir tabir var; bildiğimiz dinlere gönderme yapan türden, daha eğlendirici ve satirik öğeler barındırıyor. Uçan Spagetti Canavarının Kutsal Kitabı da tam anlamıyla Bobby Henderson'ın yarattığı parodi dinin el kitabı. Tanrımız Uçan Spagetti Canavarı, Pastafaryan dininin



kitabında sekiz emiri “Eğer yapmazsanız çok memnun olurum.” maddeleriyle kullarına sunuyor. Kitabın içeriğinde Pastafaryanlık'ın temelleri, propagandası, başka inançlar ve spagetti canavarına tapma gibi başlıklar var. Mizahi dili ve günümüz dünyasına yaptığı göndermeler ile çığır açan eserin Türkçe baskısındaki tanıtım yazısı size gereken bilgiyi veriyor: “Devam edin. Bizi 30 günlüğüne deneyin. Eğer bizden hoşlanmazsanız, eski dininiz sizi seve seve geri kabul edecektir.” Bolca kahkaha için müracaat: 6.45 Yayınlar.

Ayça Zaman

Etkinlikler



Efes Pilsen Blues Festival 20

1 Ekim - 6 Kasım

21. kez düzenlenecek olan Efes Pilsen Blues Festival, 20 farklı ilde ve 24 konserle blues severlere unutulmaz anlar yaşatacak.

Ayın diğer etkinlikleri

- 23 Eylül - 12 Ekim: 20. Akbank Caz Festivali
- 1 Ekim: New Model Army / Ghetto - İstanbul
- 2 Ekim: Scorpions / Küçük Çiftlik Park - İstanbul
- 5 Ekim: Art Brut / Babylon - İstanbul
- 8 Ekim: Lali Puna / Salon İKSV - İstanbul
- 9 Ekim: The Notwist / Salon İKSV - İstanbul
- 14 Ekim: Richie Kotzen / Jolly Joker Balans - İstanbul
- 15 Ekim: Parov Stelar Band / Ghetto - İstanbul
- 21 Ekim: Brazzaville / Salon İKSV - İstanbul
- 29 Ekim: Tortured Soul / Babylon - İstanbul



Hurley

Weezer

“Şu albüme bir bakmam lazım.” dememe sebep veren şey, albümün adı olan “Hurley” oldu. Lost’un bence en sağlam karakterlerinden biri olan Hurley anlaşılan Weezer üzerinde de bendeki etkiyi yaratmış. Weezer aslında müthiş müzikal eserler çıkarmamış olsa da Pop Punk müzik üretme konusunda onlarca modern gruba ilham vermiş olan bir grup. Hurley de bu akımın devamı olan, zaman zaman sertleşen tipik pop vokaller, basit gitarlar, davulun genelde düz ama tempolu olduğu bir çalışma. Evde parti veren Amerikalı gençlerin iPod’larıyla sistemlerine bağlayacağı kesin, siz de dinleyin. ■ **Turgut Taneli**

7

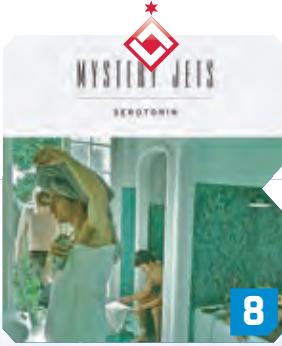


The Morning After

James

Bu albümü dinlemeye başladığımda “James yine Pop Rock bir albüm patlatmıştır ama dinleyeyim. Radar Live Festival’a da gelmişti, gitmiştim ayıp olmasın adamlara.” dedim ama şaşırdım. James, Britpop’tan yine uzak değil, tamam ama beklediğimden daha sıra dışı bir albüm yapmış. Albüme “takılmışlar” diyeceğimiz şarkılar veya şarkı araları var. Britpop’un Manchester’lısını sevene duyurulur. ■ **Turgut Taneli**

8



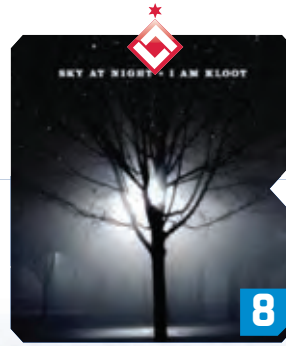
Serotonin

Mystery Jets

Bu grubun albümleri genelde zaten belirli bir enerji verir, hafif bir hız katar ama Serotonin, iddialı bir isim tabii ki ve “albüm kutusundan bir kutu mutluluk hormonu dengeleyici depresan çıkar mı?” diye merak etmiyor değilim. Albüme ait bir - iki çift laf etmeden geçemeyeceğim bir konu var: Bu grupta kurucular bir baba ve oğul, yıllardır da birlikte müzik yapıyorlar. Serotonin, iyi bir Indie & Post Punk birleşimi çalışma ve beklendiği üzere

8

en kolay dinlenen şarkı Serotonin ama keyifli, geneli kolay dinlenir bir albüm, edinim derim. ■ **Turgut Taneli**



Sky at Night

I Am Kloot

Sky at Night, yeni bir albüm ama grup ülkemizde daha önce performans sergilemişti ve Ekim ayında yine sergileyecek bir grup; belirli bir dinleyici kitlesine de sahip İstanbul’da. Grup bu albüme, düzenli olarak önünde saygıyla eğildiğimiz Elbow’un esas adamlarıyla çalışmış. Zaman zaman Pop Jazz seslerin duyulduğu, folk tınıların kendine bir hayli yer bulduğu, hareketlendiği zamanlarda

8

da güzel bir müziğin duyulduğu kombine bir albüm olmuş. Hem dinlemenizi, hem izlemenizi tavsiye ederim. ■ **Turgut Taneli**



Türkiye’deki adı Cehennem Melekleri **Yapım** ABD **Süre** 103 dk **Yönetmen** Sylvester Stallone **Oyuncular** Sylvester Stallone, Jason Statham, Jet-Li

The Expendables

Ünlüler buluşması

Rocky veya Rambo olarak tanıdığımız Sylvester Stallone. Crank’in ve Death Race’in kahramanı, Transporter’in fantastik adamı Jason Statham, Kung-Fu ustası Jet Li, Rocky’nin rakibi Ivan Drago, yani Dolph Lundgren, Iron Man’in düşmanı Mickey Rourke, Terminator Arnold Schwarzenegger ve “Var mısın, yok musun” programına bile çıkan ünlü aktör, Bruce Willis... Bu kadar ünlü oyuncuyu tek bir ortamda toplayan yapımın adı da The Expendables, ya da uyduruk çevirisiyle, Cehennem Melekleri.

Sylvester Stallone’in liderlik yaptığı bir grup paralı askerinin hikayesi anlatılıyor. Bir adadaki diktatörü yıkmak için bir ton para alıyorlar fakat adaya varınca işler değişiyor... Direnişçilerle birlikte hareket eden bir kız, grubun kaderini değiştiriyor; olayların altından çok daha büyük entrikalar çıkıyor.

Tabii biz bu filmi kurgusu veya inışli çıkışlı olayları için izlemiyoruz. Oyuncularından da anlaşıldığı üzere bu film, büyük bir aksiyon filmi. Büyük derken abarttığımızı sanmayın; Crank’ten veya Transporter’dan iyi olmasın, bu filmde de her şey en uç noktada seyrediyor. Film zevkinizi bozmak niyetinde değilim fakat filmin bir bölümünde, arkadaşlarımızın uçaklarıyla kaçacaklarını sanıyoruz ama onlar geri dönüp onlardan sayıca üstün olan büyük bir grup askeri doğduklarına pişman

ediyor. Bunu hiç beklemediğiniz için de “Vaay!” nidaları ağızınızdan çıkıveriyor.

Film kesinlikle akıcı ve kesinlikle her şeyi dozajında işlemiş. Ne bir oyuncu fazla gözüktüğü için diğerleri arka planda kalıyor, ne de hareketler çok abartılı olduğu için filmin gerçekçiliğinden kopuyorsunuz. Karakterler de bana kalırsa iyi işlenmiş; bir tanesi bıçak ustası, bir tanesi (Siyahi arkadaşı) dev mermiler atan bir silahla ortalığı dağıtıyor, bir diğeri Kung-Fu hareketleriyle düşmanlarını artistik bir şekilde yere indiriyor... Bu filmin oyunu olsa, olur anlayacağınız.

Her şeyin ötesinde, bu filmde en çok beğendiğim kısım dövüş sahneleri oldu. Buradaki çekimler bence –hiç abartmıyorum– tam ayanında olmuş. Açılar güzel, koreografi inanılmaz. Hareketler hem göz dolduruyor, hem de “kafadan atma” değil. Belli ki birçok dövüş sanatı ustasıyla birlikte çalışılmış. Sağma sapan yumruklar yok, ipe bağlanıp çekildikten sonra 10 metreden tekme atan adamlar yok... Onun yerine Kung-Fu var, Jiu-jitsu var. (Bu sporlarla ilgileniyorsanız, hareketleri taniyebilirsiniz.) Dövüş sahneleri beni fazlasıyla doyardı ve hatta diğer filmlerde de böylesine sağlam dövüşler görebilelim.

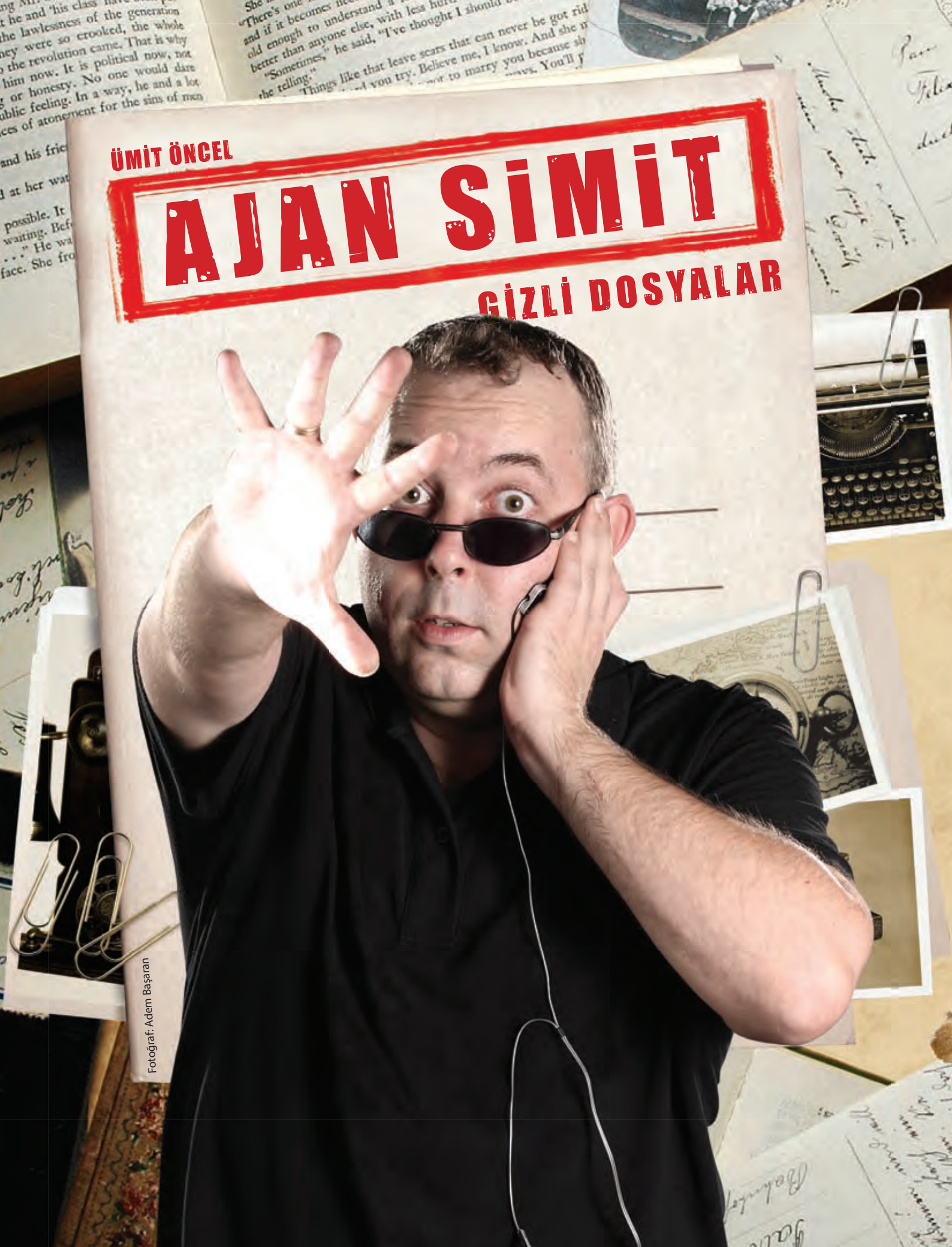
İyi bir film The Expendables. Alınır, izlenir, birkaç sene sonra bir kez daha bile aynı zevki verir. Şiddetle tavsiye ediyorum. ■ **Tuna Şentuna**

ÜMİT ÖNCEL

AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR

Fotoğraf: Adem Başaran



KAHİN - KAYIT: AS792202CS-1543 (3. BÖLÜM)

TOP
SECRET

Boş kaldığım her an aklımda sadece bu kayda geri dönmek var. Olanları aktarmanın bir işe yaramayacağını düşündüğümü söylemişim. Ama artık öyle düşünmüyorum. İnsanları uyarmak, tek bir kişi bile olsa bu kavgaya katılmaya karar verebilecek birisine sesim ulaşırsa bu çok büyük bir adım olabilir. Çok uzun zamandır yalnız başımayım. Ama onlar karşılarında bir ordu olduğuna inanıyorlar. Ordu demek belki biraz iyimser ama en azından güçlü bir topluluğun varlığından şüpheleniyorlar. En büyük düşmanlarının tek bir kişi ve sandıklarından çok daha yakın, tam yanı başlarında olduğunu fark etmeleri uzun sürmeyecek. O zamana kadar birkaç kişi daha bulabilirsem belki de bu imkansız gibi görünen savaşın seyrini değiştirebilirim.

Size en son yolculuğu ve yolculuktan sonra karşılaştığım karanlığı anlatmışım. Karanlığa adım attıktan sonra bir süre gözlerimin o sonsuz hiçliğe alışmasını bekledim. Ama öyle bir şey olmadı. Dakikalar sonra bile hala karanlığın içerisindeydim ve burnumun ucunu bile göremiyordum.

Ellerimi ileri uzattım etrafımda bir şey olup olmadığını anlamaya çalışıyordum ama minik ellerim sadece boşluğun içinde dönüp durdular. Bir süre sonra cesaretimi toplayıp ileri doğru bir adım attım. Minik bir adım. Sonra minik bir adım daha. Bir sonraki adımdan sonra ellerimle tekrar etrafımı yokladım ve kumaşımı bir şeyin parmaklarımı yaladığını hissetmemle durmam bir oldu. O anda yüreğim sanki ağızda atmaya başladı. **Korku ve heyecanla** küçük bedenim sarsılırken, bir yandan da kendimi sakinleştirmeye çalışıyordum.

Nerede olduğumu, ne yaptığımı düşünmeye çalışmak sadece korkumu arttırıyordu. O kumaşın ardında ne olduğunu görmek zorunda olduğumu biliyordum ama geciktiğim her saniye bunu yapma kararından hızla uzaklaşıyordum. Korku ile savaşmayı bilmeyecek bir yaştaydım ama içgüdüsel olarak, kendime üzerinde düşünme fırsatı vermeden kumaşı sertçe kavradım ve yana doğru savurdum.

O kadar hızlı oldu ki ne olduğunu anlayamadım bile. Bir anda yana savrulan kumaşın ardından gözümü kör edecek kadar aydınlık bir ışık parladı. Gözlerimi kapatmaya bile fırsat bulamadan bembeyaz bir ışığın beynimin içlerine hızla aktığını hissettim. Aynı anda neredeyse sağır edecek kadar güçlü, inanılmaz bir gürültü kulaklarımda patladı.

Nasıl yere düştüğümü bilmiyorum. Aydınlaşa ve gürültüye alışmaya çalıştığım sırada yerde olduğumu fark ettim. Ya bir şey beni hızla fırlatmış ya da kendimi yere atmışım. Ama bu detaylarla kaybedecek vaktim olmadığını hissediyordum. Gözlerimi açmaya çalıştım. Işık hala acı vericiydi ama en azından kendimi zorlayarak gözlerimi açtım. Ne zaman ellerimle kulaklarımı kapattığımı hatırlamıyordum

belki ama ellerimi de yavaşça çekmeye başladım. Karşımda belirecek akıl almaz görüntüye kendimi hazırlamışım. Ne olursa olsun korkmamaya kararlıydım. Birkaç kısa saniye sonrasında gözlerim ışığa, kulaklarım gürültüye alıştığında karşımdaki manzara hiç beklemediğim bir görüntüydü. Ben büyük makineler, belki bir ordu ile karşılaşmayı bekliyordum ama açılmış bir perdenin ardından karşımda gördüğüm son derece kalabalık bir pazar yeri.

Başlarına beyaz örtüler bağlanmış adamlar bağırsı çağrış mallarını satmaya çalışıyordu. Üzerlerinde bembeyaz kıyafetlerle adamlar ve kadınlar tezgahların arasında birbirlerini iterek yürümeye çalışıyorlar, ayaklarının altında koşuşturan çocukları ve köpekleri ezmek için en ufak bir çaba bile harcamıyorlardı. Tezgahtaki her şey fazlasıyla renkliydi. Ne olduklarını bile anlamadığım, kıpkırmızı meyveler, koyu yeşil sebzeler hızla talan ediliyor, sanki herkes bir an önce her şeyi tüketmeye çalışıyorlardı.

Ayağa kalktım. Nerede olduğumu görmek için perdenin dışarısına bir adım attım. Sadece bir adım. Küçük bir adım. Ama ne olduğunu anlayamadan kendimi insan selinin ortasında buldum. Hiçbir şey yapmadan insanlarla beraber sürüklenmeye başladım. Bedenleri benimkinin en az iki katı olan insanlar benim varlığımın farkında bile değillerdi ve ya beni elleri ile itiyor, ya ayağıma basıp geçiyorlardı.

Eğer bir şey yapmazsam bu insanlar arasında ezileceğimi anlamam ne yazık ki çok uzun bir süre aldı. Sanki binlerce kolu ve bacağı olan tek bir yaratığın altında kalmışım ve her an bir ayağın altında kalacak gibiydim. Kalkmaya çalıştım ama her hareketimde başka bir yere savruluyordum. Birinin sırtına bastığımı hissettim. Sonra elimde büyük bir acı hissettim.

Burada ölecektim. Bu insan selinin altında ezilip gidecektim. Yorulmuşum. Ama korkum geçmişti. Kaderimi kabullenmişim. Mücadele etmenin bir işe yaramadığını anlamışım. Kendimi bırakıp, her şeyden kurtulmaya karar verdiğim anda sol koluma bir şeyin asıldığını hissettim. Bir köpeğin beni parçalamaya karar verdiğinden emin bir şekilde kafamı çevirmeye çalıştığım anda kenarda oturan bir adamın kolumdan tuttuğunu gördüm. Beni büyük bir hızla kendisine doğru çekti.

Tek gözü olmayan bir adamdı. Beni büyük bir güçle kendisine doğru çekmişti ama son derece çelimsiz görünüyordu. "Bak sen hele. Burada ne varmış... İsmi ne senin ufaklık?". İstemsiz olarak adamın boş olan göz çukuruna bakıyordum. Sonra düşündüm. İsmim... İsmim neydi gerçekten de?





Elif Akça elif@level.com.tr

I'm a Cyborg but that's OK

Beyaz Ekran

Biliyorum; çoğunuz genceciksiz. Çoğu zaman hayatınızın bitiş noktası aklınızın ucundan bile geçmiyordur. Daha tadacağına o kadar çok tat, göreceğinizi, duyacağınızı, yaşayacağınızı o kadar fazla şey var ki farkında olmadan "ölümsüzlük" enerjisiyle doluyorsunuz. Fakat arada bir ölümü düşünmenin zarardan çok yarar getireceğine inanıyorum.

Ölüm herkes için çok farklı şeyler ifade ediyor. Bazıları için kurtuluş, bazıları için hesap verme zamanı, bazıları için yeni bir başlangıç, bazıları için her şeyin sonu, bazıları için tam anlamıyla bir belirsizlik... Ortada net bir gerçek yokken, herkes hayatı anlamlandırma yoluyla ölümü anlamlandırıyor ve buna tüm kalbiyle inanıyor. Fakat yeni neslin bir kısmı; teknoloji, oyunlar, sanal alem ile ölümü aklına bile getirmiyor artık. Hayatı save edip ölünce tekrar load edebileceklerini sanıyorlar içten içe. Bu sanrı da doğal olarak tüm hareketlerine yansıyor gençlerin. Acayip bir "Ne olacaak yaaa istediğimi yaparım", "Hayatı bitirdim ben, iş hayatına falan direkt yönetici pozisyonunda girerim", "Kalkmadan 50 saat bilgisayar başında durduysam ne olmuş ya hem kralım burada, istediğime küfür edebilirim, istediğim şeyi söyleyebilirim; burası benim kral olduğum dünya" gibi zararlı derecede hayalperest, bir an olsun derinlemesine

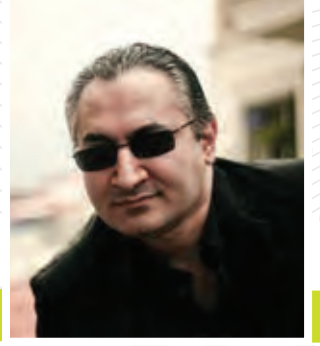
düşünmeyen, zombimsi gençler görüyorum her gün. Herkes gençliğinde biraz düşüncesizdir fakat artık durum bambaşka bir boyutta. Gerçek hayatla ölene kadar tanışamayacak, tanışsa da uyum sağlayamayacak insanlar yetişiyor.

Öncelikle "Hepimiz öleceğiz; hayatı anlamlandırılm" gibi basit olmadığını kabul edelim bu için. Lafla ilerlemez zaten böyle şeyler. Sadece arada bir gözlerinizi kapatıp düşünün: En sevdiğiniz insanın hemen yarın öldüğünü canlandırın kafanızda. İster uçup melek olsun, ister reenkarnasyonla bir çam ağacına hayat versin, isterse inançlarınıza göre en iyi senaryoyla terk etsin dünyayı. Sonuçta yarın ve nefes aldığınız sonraki günlerde sesini duyamayacak, yüzünü göremeyeceksiniz. Geçen gün oyun oynama pahasına geri çevirdiğiniz "İki dakika yüzünü görelim, otur konuşalım, bir yerlere gidelim" isteklerini şimdi yerine getiremeyeceksiniz. Başından kalkmadığınız o monitörde, o kral olduğunuz sanal dünyada ona mesajlar yollamayacaksınız. Ondan yardım almanız gerektiğinde, böylece yapayalnız kalacaksınız.

Etkilemedi mi bu düşünce sizi? O zaman devam edin gözünüzü kapatmaya ve hemen yarın, bir şekilde kendinizin öldüğünü düşünün. İster karşıdan karşıya geçerken bir kamyonun altında kalın, ister bilgisayarınızın fişini çekerken elektrik çarpsın,

isterseniz de gece eve dönerken bir hafta önce internette küfür ettiğiniz çocuk, bir şekilde sizi bulmuş olsun, mahalledeki arkadaşlarını toplayıp sizi kısırsın ve döverek öldürsün. Fark etmez... Bir anda yoksunuz ve inancınız ne olursa olsun, nereye gideceğinizden %100 emin değilsiniz. Arkada kalanlar sizinle ilgili neye tutunacaklar? Ölmeden önce ne paylaştınız çevrenizdekilerle? Ne ile hatırlayacaklar sizi? Facebook hesabınızla, wall'unuzu yazdığınız saçma sapan şeylerle mi hatırlanacaksınız? Yoksa bilmem ne oyunundaki skorunuzla mı? Belki de yüzlerce sembolden oluşan, kimsenin bir şey anlamadığı nick'inizle hatırlanacaksınız...

Hiçbirimizin önünde uzun ve belirli bir zaman yok; tek hatırlamamız gereken bu. "Dünya barışını sağlayın, çevreyi koruyun" vs. gibi şeylerle hiç alakalı değil söylemek istediklerim. Tadında bencil de olabilirsiniz; sadece kendinizi ve sevdiğinizleri düşünüyor olabilirsiniz; dünyanın geri kalanı umurunuzda olmayabilir; bu da çok anormal değil. Bari o zaman somut bir faydanız olsun kendinize. Çok değil biraz; ileride, gerçek hayatta neler yapabileceğinizi düşünün. Düşünmek bile yeter şimdilik; o bile sizi sanal dünyadan biraz çekip koparır. Gerisi de bir şekilde gelir; yeter ki düşünün... ■



Author

cem@level.com.tr **Cem Şancı**

0 Güzelim Oyunlar Online Darbesi mi Yiyor?

Oyun dünyası için 20 yıldır hep şu teoriyi dile getirirdik: Bilgisayar oyunları gelecekte sinema endüstrisinin, eğlence sektörünün tahtını elinden alacak, insanların bir numaralı eğlence aracı olacak.

Gerçekten de dediğimiz noktaya vardık; dünyada oyun piyasası 100 milyar dolara ulaştı. Artık eğlence amacıyla bilgisayar oyunlarına bulaşmamış birini zor bulursunuz.

Üstelik benim gibi, yıllarca etrafındaki anlayışsız insanların "Oyüünleerrr çoolüük çocööüük işüüüüüüü" tacizine uğramış, 20 yıl boyunca taciz edilmiş bir mağdur için bugünleri yaşamak

çok daha büyük bir keyif. Zira 10 yıl önce futbol takip etmek yerine merak ettiğim, beklediğim oyunları takip ediyorum diye kafamı şişirip beni küçümseyen arkadaşlara bakıyorum; hepsi 30'larını geçmişler, kelli felli, aile babaları olmuşlar... Ama ofiste Facebook açık. Yan masadaki Nurhan Hanım Tezeye ile çiftliğindeki ineklerin, tavukların, koyunların, mahsüllerin muhabbetini yapıyor ki Nurhan Hanım Tezeye de, 10 yıl önce karşıma geçip "Aüüüüü! Yürmüübeeeş yaşüüüne gelmüüşsüüün, hüüaalaa oyüüün oynüüyürrssüüün!" diye kafa şişirip kocasını bulduktan sonra hızla nine

moduna girip, 35 yaşında hanım tezeye olmuş, bütün gün Facebook'ta Farmville oynayan bir tipteme.

Tabii ki artık yaşları 40'a dayanmış bu amcalara, teyzelere günde 20 saat boyunca başından kalkmadıkları Farmville gibi oyunları benim ve benim gibi, yani sizin gibi oyun severlerin altı yaşında Atari konsollarında, Commodore 64'lerde oynayıp bitirdiğimizi, yedi yaşından itibaren de bu tip oyunların suratına bile bakmadığımızı söylemiyorum ki kırılmasınlar. Üzülmesinler. 20 yıl boyunca karşıma geçip "Aüüüü! Büyüüüü artüüük Aüüüüüü!" diye kafa ütölüyerek yaptıkları ayıbın bir benzerini de ben onlara yapmış olmayayım istiyorum.

Neyse, bu Facebook oyunları ve diğer online oyunlara aklım takılmışken bir detayı fark ettim. Üç - dört sene önceye kadar her sene yeni bir oyun veya devam oyunu çıkaran oyun firmaları, online oyunların cazibesini ve yüksek getirisini fark ettiklerinden beri, single player oyunlarını boşlar oldu. Artık çok tutulan bir oyunun ikincisi, üçüncüsü çıkacağına bakıyorum, Facebook ve online versiyonu ortaya çıkıyor. Company of Heroes gibi olağanüstü güzellikte ve devrim niteliğinde bir oyun piyasaya çıkmalı beş sene olacak, ikincisi yok. Ama yapımcıları, "Onlüüneee vesiyönünü yaptüüüük" diye bağırmaya başladılar. Kişisel olarak takip edip, kaçırmadan oynadığım, dünyanın en gelişmiş 4X Strateji oyunu olan Space Empires da her iki - üç senede bir yeni oyununu çıkarırdı. Beşinci oyundan beri yıllardır bekliyorum. Ses yok. Sonra bi baktım, "Facebüüük içüüün Space Empires yaptüüüük, gelüün oynayüüün" diye reklam yapmaya başladılar. Tabii ki gidip baktım, yine bizim ilk okulda oynadığımız türden bir oyun.

Yani kısacası; artık senaryo, animasyon, öykü, sürükleyicilik içeren, emek isteyen, her birini açıp roman okur gibi oynadığınız o güzelim single player oyunları özleyeceğiz diye korkuyorum. ■





Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Üç Oktav

Yıllar yıllar önce, daha tüplü televizyonlar varken, PlayStation sözcüğü herkesin salyasını akıtırken, ben evi bangır bangır inletmekteydim. "Bana da PlayStation alın!" sözleriyle değil, oynadığım oyunlardaki müziklerle...

Final Fantasy VII... Son boss... Ona "son boss" diyerek hakaret ediyordum; onun adı Sephiroth. Tek kanatlı melek... Davullarla giriyor sahneye, saldırmamı bekliyor... Saldırıyorum, vuruyorum ve sözler dökülüyor arka plandan... "Veni veni venias, ne me mori facias..." Anlamını bilmiyorum sözlerin fakat bu parça o kadar görkemli, o kadar "gaz" ki, senelerce dinlemeye devam ettiriyor kendisini. Yıllar geçiyor, FFFVII: Advent Children filmi geliyor ve ben sadece bu parçanın geçeceği sahneyi bekliyorum...

Geçen aya gidelim. Sam&Max'ın birinci sezonunu verdik tam sürüm. DVD'de arayüzü hazırlarken, müzik araştırmasına giriştik. Elimizde neler var, neler yok derken, eski nesil Sam&Max'ın soundtrack albümüne ulaştık. Ve oradaki parçaları tek tek dinlerken, bir anda dekorlar yere indi, yerine "eski" geldi. Sadece tek bir parça, o oyunu oynadığım sıralarda yaşadıklarımı gözlerimin önüne getirdi; hem de tüm kokusuyla birlikte...

Oyunlardaki müzikler konumuz, oyuncu da benim. Hayır, her türlü oyunun, her türlü müzik albümünü bulup, bunu kulaklıkla dinlemeye meraklı insan grubuna dahil değilim. Hatta çoğu oyunun, standart müzikleriyle ilgilenmiyorum bile. Mesela Halo: Reach'ın son derece kaliteli müzikleri, bence sadece kaliteli; yüksek maliyetli bir prodüksiyondan ötesi değil. Bundan 10 yıl sonra bir yerde duysam, hatırlamam bile.

Ama Mafia örneğini ele alalım. Arabamıza bindiğimizde çalan o müzikleri de yıllarca yanımda taşıdım çünkü bana yine o oyunu oynadığım zaman dilimini, o oyunun yer aldığı zaman dilimini yaşattı uzunca bir süre. Mafia II çıktı, 3 CD'lik soundtrack albümüne jet hızında ulaştım. Biliyordum ki o müzikler bu yılı benim için ölümsüz kılacaktı...

Tabii eskiden oyunlarda öyle bilmem kaç kanaldan yayın yapan müzikler yoktu; basit midi dosyaları oluşturuyordu müzikleri. O yıllarda bile midi dosyası dinlendiğini hatırlıyorum. Ve

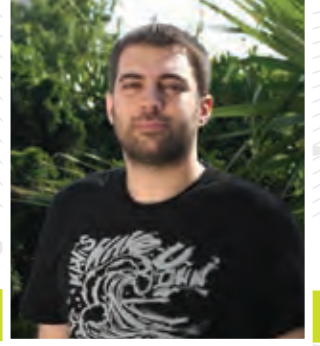
enteresan bir şekilde o basit midi dosyaları insanın ruhuna daha çok işliyordu. (Ya da ben deliyim, bilemiyorum.)

Aslında bu konu çok daha geniş bir yelpazeyi kapsıyor. Yani illa ki oyunlardaki müziklerle sınırlı kalmak zorunda değil. Uzunca bir süre izlediğimiz bir dizinin müzikleri, bir haftalık bir seyahatte sürekli dinlediğiniz bir albüm, hepsi hayatınızda bir yer edebilir. Yine seneler önce yaptığım bir İtalya gezisinde dinlediğim bir albüm, hala bana

o seyahati hatırlatıyor; hem de düşününce hiç hatırlamadığım detayları gözümün önüne getirerek...

Anlayacağınız, müzik önemli. Bir oyunu, bir yapıyı, müziklerine odaklanarak tecrübe etmek, size hiç tatmadığınız bir zevk, hiç fark etmediğiniz bir dünyanın kapılarını açabilir. Zaten bu yüzden birçok üniversitede artık "Video Game Music" adında bölümler açıldı, sırf oyunlara müzik yapan birçok sanatçı var ve var olmaya devam edecek. Müzik her yerde, her yer sizin dünyanıza açılan bir parça... ■





Ufacık, tefecik, içi dolu turşucuk!

Son aylarda piyasaya sürülen "mini" oyunları takip ediyor musunuz? Hepsini birbirinden başarılı, hepsi birbirinden yaratıcı ve hepsi birbirinden farklı. Kimisi en az devasa rakipleri kadar oyun süresi vaat ediyor, kimisi yaratıcılıkta devasa rakiplerini yerle bir ediyor. Peki oyuncular bu oyunlara ne kadar ilgi gösteriyor? Evet, oyuncular, yani siz bu oyunlara ne kadar ilgi gösteriyor, ne kadar değer veriyorsunuz? Battlefield, Call of Duty, FIFA, Mass Effect ve benzeri oyunlara tereddüt etmeden saldıranlardan kaçınız bu küçük isimlere hakkını veriyor ve en azından bir göz gezdiriyor. Sizin için son ayların bazı önemli isimlerini sayayım ve size yardımcı olayım.

21 Temmuz

Limbo [360]

Xbox Live'in uzun süredir beklenen ve en "karanlık" oyunu Limbo, en ufak bir olumsuz eleştiriyi

bile hak etmiyor aslında. İlk duyurusunda platformu belli olmayan oyun, ilerleyen dönemde Xbox Live'a özel hale geldi ve Temmuz ayında Xbox 360 kullanıcılarının karşısına çıktı. Karanlık bir ormanda, parlak gözleriyle yol alan Limbo'ya acımamak elde değil.

18 Ağustos

Lara Croft and the Guardian of Light [PC PS3 360] Tomb Raider serisinin uzamasından şikayetçi misiniz? Angel of Darkness ile dibe vuran ama 2006 yılından itibaren yükselişe geçen serinin başrol oyuncusu Lara Croft, bu kez kendi adıyla ama ilk kez de aktif bir yardımcıyla maceraya atılıyor. İzometrik kamera açısıyla farklı bir oynanışa sahip olan oyunda Lara'ya ve yeni dostu Totec'e iyi bakın.

25 Ağustos

Shank [PC PS3 360]

Son dönemin en kanlı oyununa hazır mısınız? 2005 yılında kurulan ve 2006 yılından itibaren

oyunculara mini oyunlar sunan bağımsız yapımcı Klei Entertainment, bu kez işi büyüttü ve oyun tarihinin en kanlı oyunlarından birini hazırladı. PC için de geliştirilen ama şu an için sadece PS3 ve Xbox 360 platformları için piyasada olan oyunu mutlaka deneyin.

8 Eylül

Amnesia: The Dark Descent [PC Mac]

Penumbra serisini bilir misiniz? Karanlığın içinde yol aldığımız, psikolojik açıdan hem oynadığımız karakteri, hem de bizi zorlayan bir seridir Penumbra. Serinin yapımcısı olan Frictional Games, bu atmosferi bir hayli sevmiş olacak ki şimdi de Amnesia ile karşımızda. Bir kalede hafızasını kaybetmiş halde uyanan Daniel'in macerası sizi fazlasıyla gerecek.

22 Eylül

Alien Breed 2: Assault [PC 360]

Oyun piyasasında Worms serisiyle isim yapan Team17, tabii ki başka projeler üzerinde de çalışıyor. Firmasının Worms dışında ortaya çıkardığı bir diğer seri de Alien Breed. İlk üyesi 1991 yılında Amiga için piyasaya sürülen seri, geçen ayın sonunda PC, PS3 ve Xbox 360 için yeni bir oyuna daha kavuştu. Uzaylılarla boğuşmak isteyenlere tavsiye olunur.

29 Eylül

Hydrophobia [360]

Eylül ayının son incisi, Xbox Live'in Summer of Arcade sürecinin son üyesi, İngiliz yapımcı Dark Energy Digital'ın 12 yıllık kariyerindeki belki de en önemli ürün. 2000'li yılların ortasında geçen Hydrophobia, Kate Wilson adlı karakterin hayatta kalma mücadelesini konu alıyor ve suda boğulma korkusu olanları bir hayli zorluyor. Denemeye var mısınız? ■

twitter.com/fisek



Monster, Orijinal Windows® 7 Ultimate işletim sistemi yüklemektedir.

www.monsternotebook.com.tr | 0216 449 49 30

**HIZLI VE GÜÇLÜ OLMAK
ONUN DOĞASINDA VAR**



Monster Notebook'lar Kingston® SSDNow sürücülerle daha hızlı, daha güçlü.

Geleneksel depolama ürünlerine göre çok daha hızlı ve performanslı çalışan Kingston® SSD sürücü teknolojisiyle donatılmış Monster, daha az ısınan, daha uzun pil ömrüne sahip, daha sessiz, daha güvenli ve tabii ki çok daha hızlı dizüstü bilgisayarlar sunuyor.

Monster Notebook'lar yüksek performans gerektiren uygulamalar, en yeni bilgisayar oyunları ve ofis kullanımına kadar geniş bir ihtiyacı karşılamak amacıyla, her zaman yüksek performans gösteren en üstün bilgisayar bileşenlerinin birarada kullanılmasıyla tasarlanmıştır.



monster[®]

Powerful Technology



konseptio



Kingston SSDNow

Kingston[®], bilgisayarınızın performansını arttıracak yeni bir SSD sürücü serisi sunuyor. Flash teknolojisine dayanan SSDNow, sürücülerinizi, standart mekanik donanıma sahip sabit disk sürücülerden daha hızlı, daha dayanıklı ve güvenilir kılıyor.

Kingston[®] SSD sürücüler
30GB, 64GB, 128GB, 256GB, 512GB
olarak sunulmaktadır.

www.kingston.com.tr



Kingston[®]
TECHNOLOGY



FALLOUT: NEW VEGAS

Vegas. Vegas hiçbir zaman deęişmez...

LEVEL 166

1 KASIM'DA PİYASADA

HERKESE 115 TAM SÜRÜM kitabı ve

DVD
OYUN+EĞİTİM+KİTAP

Windows 8: İlk taslaklar
BIOS, Kernel, Browser: Herşey yeni ama kusursuz mu?



DVD HEDİYE

AYLIK YAYINDIR - ISSN 1300-9419 - 112415 - YIL-15 - 2010/10 - 7.00 TL

CHIP

10/2010

www.chip.com.tr TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ



CHIP
KİTAP

Bu yazılımlara herkesin ihtiyacı var
TÜRÜNÜN EN İYİ YAZILIMLARI

115 TAM SÜRÜM YAZILIM

Tümü DVD'de



Bu DVD kaçmaz

yenasoft
VIDEO

SOLIDWORKS 2010 VIDEO EĞİTİMİ

SolidWorks
AUTON / ESPRIT

ideal PC & Dizüstü Rehberi

Bütçenize ve ihtiyaçlarınıza en uygun PC & Notebook satın alma rehberi
UYUM TABLOSU CHIP'TE: İŞLEMCI VE EKİRAN KARTINIZI SEÇERKEN BU TABLOYU DİKKATE ALIN

Taşınabilir Windows 7
Taşınabilir Ücretsiz Pratik

gereklili uygulamaların da olduğu Windows 7'yi cebinizde taşıyın

Anti-virüs olmadan PC'ye tam koruma

Windows için güvenli mod: Performans kaybı yaşamadan bilgisayarınızı zararlılar ve virüslerden koruyabilirsiniz

TAŞINABİLİR WINDOWV

İşletim sistemini USB bellekten çalıştırmak için gerekli tüm yazılımlar CHIP

İLERİ DÜZEY OFFICE VIDEO EĞİTİMİ

Microsoft Office 2007 EĞİTİMİ
WORD - EXCEL - POWERPOINT - ACCESS

Sıradışı teknik su

Hiçbir şey güvenli değil. CHIP nasıl korunacağını

6 TEST Tüm USB3.0 aygı

Türkiye'de ilk defa: Notebooklar, anakartlar, PCIe adaptörler, USB bellekler, harici diskler ve disk yuvaları karşı karşıya



Ekim sayısı bayilerde kaçırmayın!



2 TAM SÜRÜM YAZILIM 2 VIDEO EĞİTİM HEDİYE

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

www.chip.com.tr

LG R590 3D İLE GERÇEĞİN İÇİNDESİNİZ.

Intel® Core™ i5 işlemcili daha hızlı ve daha akıllı LG R590 3D ile gerçeklik tam karşınızda.

LG R590, 3D özelliğiyle ekrandan fırlayıp sizi oyunun içine çekiyor. Kendinizi, masaüstü bilgisayarları aratmayan performansı ile bomba etkisi yaratan 3D deneyimine hazırlayın. Sinema sistemlerine rakip bir performans ve eğlence kalitesi ile yalnızca oyun oynamayacak, oyunu yaşayacaksınız. Hepsi çekici ve modern dış yüzeyde toplanmış güçlü CPU, yüksek grafikler, 16:9 geniş çözünürlük profili ve arka aydınlatma LED özellikleri sayesinde oyunlar, LG R590 ile hayat buluyor.



LG R590 Notebook
Intel® Core™ i5 işlemcili
www.lg.com/tr



**Daha Hızlı.
Daha Akıllı.**

Intel® Core™ i5 işlemcili

Şimdi Intel®
**TURBO
BOOST**
Teknolojisi ile



Intel, Intel logosu, Intel Inside, Intel Core ve Core Inside, Intel Corporation'ın Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markalarıdır.

Intel® Turbo Boost teknolojisini kullanabilmek için Intel Turbo Boost teknolojisi ile uyumlu bir işlemciye sahip bir PC gerekmektedir. Intel Turbo Boost performansı, donanım, yazılım ve genel sistem yapılandırmasına bağlı olarak değişebilir. Sisteminizin Intel Turbo Boost teknolojisini sağlayıp sağlamadığı hakkında bilgi edinmek için PC üreticiniz ile görüşünüz. Daha fazla bilgi için www.intel.com/technology/turboboost/ <<http://www.intel.com/technology/turboboost/>> sayfasını ziyaret edebilirsiniz.