

176 TÜRKİYE'İNİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

LEVEL



HALF-LIFE®

T20 Maxiphone.



MAXIMUM İNTERNET

Rehber Plus'la Facebook, Twitter ve diğer tüm internet hesaplarınız aynı anda tek ekranda bir arada.

MAXIMUM TEKNOLOJİ

Cep-T Cüzdan'la kolay ve hızlı alışveriş.

MAXIMUM EKРАН

Dokunmatik, 3,5 inç büyük ekranda canlı renkler.

MINIMUM FİYAT



TURKCELL

Kalite herkesin hakkı



T20'yi daha yakından tanıyın.

Bu kampanya 15 Temmuz -31 Ağustos 2011 tarihleri arasında geçerlidir. Kampanyadan 12 aydan uzun süreli faturalı hat sahibi bireysel aboneler Turkcell T20 teklifinden, son 6 ay fatura toplamı 170 TL ve üzeri olması kaydıyla yararlanabilmekte ve mobil iletişim faturasına yansıtılması suretiyle ödeme yapabilmektedirler. HaydiGel Tarifesi Büyük Paket, Herşey Dahil Paket aboneleri sadece kredi kartıyla ödeyerek katılabilirler. Bu aboneler, mobil iletişim faturasına yansıtılması suretiyle kampanyadan yararlanamazlar. İki teklifte de, ilk 12 ay anlaşmalı kredi kartıyla tahsilat gerçekleştirilecek, sonrasında paket ücretleri faturada yer alacaktır. Yararlanan abonelere üç ay yurtdışında geçerli aylık ücretsiz 250 MB internet sunulacaktır. Dördüncü aydan itibaren Full Paket, Gold Plus Paket ve Herşey Dahil Paket hariç, kalan diğer hatlara otomatik olarak % 50 indirimli 7 TL/ay paket bedeli olan 250 MB internet paketi tanımlanacaktır. Tanımlanan paketin ilk ayı ücretsiz, takip eden üç ay ücretlidir. İlgili ücret üç ay boyunca % 50 indirimli yansıtıldıktan sonra, 250 MB paket kontratsız standart ücretten otomatik olarak devam edecektir. Dileyen aboneler tanımlanan % 50 indirimli 250 MB internet paketini SMS'le iptal edebilirler. Bunun için IPTAL DATA 250 yazıp 2222'ye SMS gönderilmesi yeterlidir. 250 MB'yi aşan aylık kullanımlar KDV ve ÖV dahil 0,000049 TL/KB paket aşım ücreti üzerinden ücretlendirilir. Kazanılan ücretsiz internet hakları transfer edilemez, bir sonraki aya devretmez. İlgili internet paketleri sadece yurtdışında geçerlidir. Bir abone aynı anda en fazla 2 adet, hat bazında aynı anda en fazla 1 adet cihazlı tekliften yararlanabilir ve en fazla iki kere kampanyayı iptal etme hakkına sahip olur. Taahhütnamede belirtilen yükümlülüklere kısmen veya tamamen uyulmaması durumunda ve/veya seçilen kampanyanın süresi sona ermeden kampanyadan ayrılmak istenmesi durumunda ve/veya taahhütnamede belirtilen her bir mobil hattı başka bir mobil operatöre tasıdığı durumda, söz konusu ayrımlığın gerçekleştirildiği aydan itibaren taahhüt süresi bitimine kadar ödenmesi gereken vergiler dahil kalan cihaz taksitleri toplamı mobil hizmet faturasına söz konusu taksit takip eden fatura döneminde bir keredeki yansıtılır. Üç ay boyunca ücretsiz verilen aylık 250 MB internet için cayma bedeli yansıtılmayacaktır. Turkcell T20 modeli aylık cihaz taksitli vergiler dahil 19,90 TL'dir. Tarifeler ve cihaz eşleşmeleri şu şekildedir: Kamu 1000 Paketi+Turkcell T20=64,90 TL, Gene Tarife+Turkcell T20=48,90 TL, Alo 60 Paketi+Turkcell T20=51,90 TL, Alo 120 Paketi+Turkcell T20=61,90 TL, Faturalı HaydiGel Tarifesi Küçük Paket+Turkcell T20=48,90 TL, Faturalı HaydiGel Tarifesi Büyük Paket+Turkcell T20=58,90 TL, Full Paket+Turkcell T20=88,90 TL, Süper Paket+Turkcell T20=78,90 TL, Gold Paket+Turkcell T20=95 TL, Gold Plus Paket+Turkcell T20=119 TL, Faturalı HaydiGel Tarifesi Herşey Dahil Paket+Turkcell T20=48,90 TL. Tüm fiyatlar KDV ve ÖV dahildir. Süper Paket, Full Paket Alo 60 ve Alo 120 paketleri BizBize Hepimiz, Gold Paket ve Gold Plus Paket, Gold tarifesinde yer almaktadır. Belirtilen 19,90 TL tarifeye ek ödeme bedeli, kampanyayla verilen tarife+cihaz temlik bedeli toplamının, güncel tarife bedeliyle arasındaki farkı göstermektedir. Tarifelerin paket aşım ücretleri güncel tarife paket aşım ücretleriyle aynı olacaktır. Aşım ücretlerindeki değişikliklerden kontratlı aboneler de etkilenmektedir. Turkcell tarife ücretlerinde değişiklik yapma hakkını saklı tutar. Ücretlerdeki değişiklikler, abonelerin kayıtlı oldukları paketlere verilen indirim oranlarıyla hesaplanacak ve ilk fatura kesim tarihinden itibaren yansıtılacaktır. Dolayısıyla toplam paket bedelleri değişikliklerden etkilenmektedir. Tarifedeki değişiklikler tüm abonelere yansıtılacaktır. 24 aylık kontrat bitiminde aboneler kontrattaki tarifeleriyle devam ederler ve güncel kontratsız tarife fiyatlarıyla ücretlendirilmeye devam ederler. Kampanya bedellerinin mobil iletişim faturasına yansıtılması suretiyle ödeme yapacak aboneler, kampanyaya dahil tarifelerden hali hazırda faydalanyorsa, imza tarihinden sonraki ilk fatura kesiminden itibaren ilgili tarife ve cihaz taksit bedelini faturalarında görecektirler. Hali hazırda kampanya dışındaki bir tarifeden/paketten yararlanan ancak, kampanyadan yararlanmak için tarife değişikliği yapan abonelere (örneğin, diğer tarifelerden ya da diğer Kamu paketlerinden Kamu 1000 Paketi'ne gelen aboneler) imza tarihinden sonraki ilk fatura kesimine eski tarifi ve cihaz bedeli yansıtılırken, ikinci fatura kesiminden itibaren yeni Tarife bedeli ve cihaz bedeli toplamı yansıtılır. Kredi kartı ödeme seçeneğiyle yararlanan aboneler içinse, buldukları tarifeden bağımsız olarak, cihaz taksiti ve tarife bedelinden oluşan toplam paket bedeli, imza tarihinden sonraki ikinci fatura kesim tarihinden itibaren ilk 12 fatura dönemi boyunca yansıtılacaktır.



YAŞAMIN YARISI

Bazı oyunları çıktığı ay yazmak ya da incelemek yetmez; ara ara hatırlamak, üstüne konuşmak ve aradan yıllar geçse de unutmamak, bir hal hatır sormak gerek. Bu oyunculuğun, gizli etik kuralıdır.

LEVEL olarak bu kurala uyuyoruz ancak bahsettiğimiz oyunlar fazlasını hak ediyor. Peki hangi oyunlar bunlar? Mesela GTA, mesela Half-Life... Mayıs ayında GTA'yı hatırlamış ve oyunun geleceğine dönmüştük. Şimdi sıra Half-Life'ta... Bu unutulmaz oyunla ilgili her şeyi ilerleyen sayfalarda okuyacaksınız. (Yazının en heyecanlı kısmı Half-Life 3'le ilgili öngörüler ve dedikodular... LEVEL editörleri de bu konudaki yorumlarını sizle paylaştı.)

Kısaca değinmek istediğim iki önemli konu daha var. Biri tabii ki gamescom... Bu yıl da Almanya'ya gidip, fuara katılım gösterdik. Ahmet yemedi, içmedi, uyumadı ve fuarı didik didik edip, gördüğü ve tecrübe ettiği her şeyi yazdı. Diğer konuya Tersten Bakmak... Oyunların sadece birer oyun olmadığını anlatan ve en önemlisi, "ters bakmayı" öğreten önemli bir dosya konusu... Bu yazıyı keyifle -ve belki de şaşırarak- okuyacağınızı düşünüyorum.

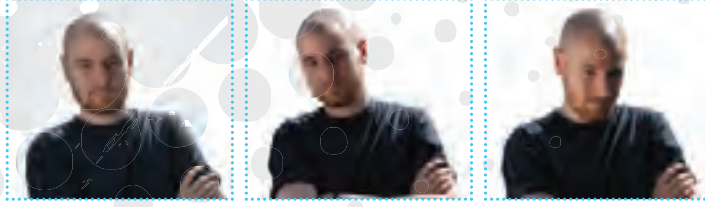
Gelecek ay görüşmek üzere... Kendinize iyi bakın.

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr

Not: Tersten Bakmak yazısı için Fasih Sayın'a teşekkürler...

■ Bugüne kadar seni en çok korkutan film ve oyun hangisi?

Fırat Akyıldız



■ En çok korkutan film: Psycho. En çok korkutan oyun: Condemned.

Ahmet Özdemir



■ Necati Er'in sapık rolünü oynadığı Şok Kuşatma 2 filmi ve ilk Silent Hill oyunu!

Emre Öztınaz



■ Çocukluğuma dönüp en korktuğum filmi Chucky olarak ilan ediyorum. O ne suratı öyle arkadaş! En korktuğum oyun değil belki ama en korktuğum an, Doom III'te suratın yarısı olmayan ve ölü gibi görünen yarmanın bir anda koltuktan kalkarak üzerime yürürme anıydı.

Recep Baltaş



■ Küçükken bilinçsiz şekilde Elm Sokağında Kabus izlediğim için şimdi otel odalarında ancak televizyon ve ışıklar açık şekilde uyuyabiliyorum. Oyun konusundaysa arka fonda Ankaralı Turgut şarkısı çalmazsa Doom III veya Dead Space oynayamıyorum.

Ertuğrul Süngü



■ İlk Resident Evil gerçekten beni çok korkutmuştu. Gerçi korku birazcık göreceli ama yorgan altı yaptırdığını biliyorum. En çok korktuğum filmse kendi hayatım; her an her şey olabiliyor. Mesela aynı hafta içerisinde rüyamda iki kere uzaylılar kaçırdı. Bütün kaçırma olaylarında da insanların yaşadıklarını rüyayla karışık olarak anlatması burada dikkat çeken asıl nokta.

EYLÜL 2011, SAYI 176

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

YAZI İŞLERİ

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Çenk Durmazel cenkdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Emrah Gürkan bro@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Murat Karşlıoğlu mkars@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Turgut Taneli turgut@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

REKLAM

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmıoğlu

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

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

Esentep / İstanbul

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve

Pazarlama A.Ş. tarafından Doğan Holding 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 alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

Toshiba, Windows® 7 ürününü önerir.

➤ BİR ADIM ÖNDE OLMAYA CESARET ET

Bilgisayarınız,
şimdi daha kolay



Windows 7



Intel, Intel logosu, Intel Inside, Intel Core ve Core Inside, Intel Corporation'ın Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markalarıdır. Intel işlemci derecelendirmesiyle ilgili daha fazla bilgi için www.intel.com/tr/hangislemci adresinin ziyaret edilmesi önerilir. Intel, Intel logosu, Intel Inside, Intel Core ve Core Inside, Intel Corporation'ın Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markalarıdır. Tüm ticari markalar onaylanmıştır. Ürün bilgileri, yazılım ve donanım özellikleri, fiyatları ve sistem gereksinimleri için lütfen ürün sayfasını ziyaret edin. Intel, Intel logosu, Intel Inside, Intel Core ve Core Inside, Intel Corporation'ın Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markalarıdır. Intel işlemci derecelendirmesiyle ilgili daha fazla bilgi için www.intel.com/tr/hangislemci adresinin ziyaret edilmesi önerilir. Intel, Intel logosu, Intel Inside, Intel Core ve Core Inside, Intel Corporation'ın Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markalarıdır. Tüm ticari markalar onaylanmıştır. Ürün bilgileri, yazılım ve donanım özellikleri, fiyatları ve sistem gereksinimleri için lütfen ürün sayfasını ziyaret edin. Intel, Intel logosu, Intel Inside, Intel Core ve Core Inside, Intel Corporation'ın Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markalarıdır. Intel işlemci derecelendirmesiyle ilgili daha fazla bilgi için www.intel.com/tr/hangislemci adresinin ziyaret edilmesi önerilir.

Qosmio

Qosmio X770 (3D)

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

Toshiba, sizi yepyeni bir pencereden dünyaya bakmaya davet ediyor.

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

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

* Modele ve bulunduğunuz bölgede mevcut olup olmadığına bağlıdır

3D



Birinci kalite
Harman Kardon®
Stereo Hoparlörler
ve subwoofer



Kırmızı
aydınlatmalı
oyun klavyesi

TOSHIBA

Leading Innovation >>>

www.toshiba-turkey.com/laptops



Half-Life Sayfa 32

Yeni oyunu beklemekten bıkmayanlar için serinin geçmişini mercek altına aldık, geleceğe dair ipuçlarını topladık

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

DOSYA KONUSU

- 32 Half-Life
- 70 Tersten Bakmak

İLK BAKIŞ

- 46 gamescom (Galeri)
- 48 Borderlands 2 (gamescom)
- 49 Call of Duty: Modern Warfare 3 (gamescom)

- 50 GoldenEye 007: Reloaded (gamescom)
- 50 Spider-Man: Edge of Time (gamescom)
- 51 Star Wars: The Old Republic (gamescom)
- 51 Starhawk (gamescom)
- 52 Anarchy Reigns (gamescom)
- 52 The Darkness II (gamescom)
- 53 Crytek (Röportaj) (gamescom)
- 54 Aliens: Colonial Marines (gamescom)
- 55 Binary Domain (gamescom)
- 55 Sonic Generations (gamescom)

- 56 Ninja Gaiden 3 (gamescom)
- 56 Silent Hill: Downpour (gamescom)
- 57 Darksiders II (gamescom)
- 57 X-Men: Destiny (gamescom)
- 58 Saints Row: The Third (gamescom)
- 59 Battlefield 3 (gamescom)
- 60 Diablo III (gamescom)
- 60 L.A. Noire (gamescom)
- 61 World of Warcraft (Röportaj) (gamescom)
- 62 Metro: Last Light (gamescom)
- 62 Rage (gamescom)
- 63 FIFA 12 (Test)
- 64 Pro Evolution Soccer 2012 (Test)

Deus Ex:

Human Revolution Sayfa 84

Eski bir SWAT personeli olan Adam Jensen'in zorlu macerasına tanıklık eden Tuna'dan detaylı bir rapor aldık.

- 65 Heroes of Might & Magic VI (Test)
- 66 Batman: Arkham City
- 67 The Lord of the Rings: War in the North
- 68 The Elder Scrolls V: Skyrim
- 69 The Cursed Crusade

76 Doktorlar

İNCELEME

- 80 Bodycount
- 82 Tropico 4
- 84 Deus Ex: Human Revolution
- 92 Pirates of Black Cove
- 94 King Arthur: Fallen Kingdoms
- 95 New Star Soccer 5

- 96 Battlefield: Bad Company 2
- 97 Extermination
- 97 Really Big Sky
- 97 TAGAP 2
- 97 Vampire Saga: Welcome to Hell Lock

98 Rocko@Psikiyatır

- 101 Donanım
- 108 Rehber
- 116 Market
- 120 Kültür & Sanat

124 Role Playing Günlükleri

- 126 Kare
- 130 LEVEL 177



LEVEL DVD 176

DEMOLAR

- Bridge It
- Critical Mass
- Frozen Synapse
- Really Big Sky
- Tropico 4
- Vampire Saga

BEDAVA OYUNLAR

- Chaos Stream
- Evade
- Extermination
- Heroes of Newerth
- Hide
- Mystery of Nostradamus
- TAGAP 2

VIDEOLAR

- Assassin's Creed: Embers
- Batman: Arkham City
- Battlefield 3
- Borderlands 2
- Dead Island
- Deus Ex: HR
- DmC (Devil May Cry)
- DotA 2
- Driver: San Francisco
- Gears of War 3
- Half-Life 2
- Metro: Last Light
- Heroes of Might & Magic VI
- Mortal Kombat
- Rage
- Ridge Racer: Unbounded
- Soulcalibur V
- Spider-Man: Edge of Time
- Star Wars: TOR
- WH 40k: Kill Team

EKSTRA

- Half-Life 2 (Grafik Paketi)
- Half-Life 2 (WP Paketi)
- TAGAP 2 (Müzik Albümü)
- TAGAP 2 (WP Paketi)
- Prey 2 (WP Paketi)
- SSFIV:AE (WP Paketi)

HALF-LIFE 2 MODLARI

- Curse Episodes
- Day Hard
- Decadence
- Dissolution
- Flipside
- Minerva

POSTA

İşbu ki bundan böyle Abuzer Abuzittin ile anılacak olup kendisi okur mail'larını cevaplayacaktır. Muhabirin nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişkide olup yasal süreç başlatılmıştır.

Yemek isterseniz atın: inbox@level.com.tr



BUGÜN BENİM DOĞUM GÜNÜM...

Merhaba Tuna Abi. Ben 12 yaşındayım. Derginizi 164. sayıdan beri takip ediyorum. 13 Kasım doğum günüm; bu mektubu yayımlarsanız benim için çok güzel bir hediye olur.

Sevgili Musfata, sana bu satırları çok uzaktan ama bir de o kadar yakından yazıyorum. Anneannenin söylediğine göre Kasım'da doğum günün varmış. Peki takvimimiz Eylül'ü gösteriyorken, bizim 13 Kasım'daki doğum gününü kutluyor olmamıza sence ne demeli? Cevabını elbette ki doğum günü pastanı parça parça duvara atarak yazacağın cümlelerde resmedeceksin. Fotoğrafını çek, bize yolla bu davranışının. Ardından beyaz önlüklü amcalarla çektireceğin fotoğrafları da yollamayı unutma, he mi?

1. İlk sorum: Ben Wii'nin ilk çıktığı zamanlar kendime bir Wii aldım. Ama sonra pek kullanmadım doğrusu, pek sevmedim... Sizin düşünceleriniz neler?

Benim mesela şöyle bir düşüncem var, sabah

erken kalkmamak için bayağı bir fedakarlık yapabilirim. Aynı şekilde insanları düzenli bir şekilde Cumartesi günleri çalıştırmak da ayıptır. Bunlar benim düşüncelerimdi. Seninkiler neler? (Wii'yi sevmiyorum bu arada ben de; anlaştık o konuda.)

2. Benim 2011'in Mayıs ayına kadar PS2 ile Wii'm vardı. Sonra gittim kendime bir PS3 aldım. Ama şimdi düşünüyorum da niye PS3 istedim de Xbox 360 istemedim... Neyse soruya gelelim. Sizin geçen sayınızda Star Wars Xbox 360 setini gördüm. (Sıkı bir Star Wars hayranıyım!) Yılbaşı hediyesi ve biriktirdiğim paranın toplamıyla Amerika'dan bir tane getirtmeyi düşünüyorum. Star Wars seti, normal Xbox 360 paketinden ne kadar pahalı?

O Star Wars paketi biraz tuzlu ve de çok zor bulunacağına benziyor sevgili Köprülü. İçinde bir adet Star Wars oyunu ve bir de Kinect olduğu için, standart Xbox 360 paketinden bir hayli pahalı olacaktır ama emin ol, vereceğin paraya değer...

3. Ben niyeyse MMO'ları hiç sevmiyorum. Dragon Age 2'yi de oynadım, hiç beğenmedim. Ama FPS'leri çok seviyorum. Bana hangi oyun, MMO'ları sevdin?

Dragon Age 2'yi bir MMO beklentisiyle oynadysan, sevmemiş olabilirsin gerçekten zira Dragon Age 2 bir MMO değil, RPG. (Sert çıktım, şimdi toparlayacağım.) O zaman sana Point Blank önereyim mi? MMOFPS! Vur vurabildiğini... Dur dur, seni paklayacak MMO çoktan belli oldu. Star Wars: The Old Republic'i bekle. O da sana MMO sevdirmeye... Sevdirmez yani, hayatına devam edersin; büyütmeye gerek yok.

4. Ben Star Wars: The Force Unleashed'in ilk iki oyununu oynadım. (1. oyunu pek sevmedim...) Hele 2. oyunun sonu süperdi. Sizce bu serinin 3. oyunu çıkar mı?

Bence gelir. Star Wars oyunları arasında bir şeye benzeyen sayılı oyunlardan çünkü. Gelsin ama ikinci oyun kadar kısa olmasın.

5. Size Steam'le ilgili birkaç soru soracağım. Bende

Steam yüklü değil; Steam'i nereden yükleyebili-
rim ve Steam'den oyun alırken kredi kartıyla mı
alıyoruz, yoksa başka seçenekler var mı? (Örnek :
Bankaya gidip ödeme yapmak.)

**www.steampowered.com adresine girerek
Steam'i bedavaya bilgisayarına indirebilirsiniz.
Lakin bundan sonra her şey paralı! Kredi kartın
yoksa parayı dergiye yollayıp oyunlari bizim
almamızı talep edebilirsiniz. Bu talebini değer-
lendiririz ama öyle de kalır bence konu. Kredi
kartı edinmelisin Mustafa, başka yolu yok...**

Eğer dergide yayımlarsanız çok sevinirim. Okudu-
ğunuz için teşekkürler.

Mustafa KÖPRÜLÜ

KLİŞELEŞMEK

Tüm LEVEL ahalişi, alayınızı selamlıyorum. Ben
Ankara'dan Yiğit. Derginizi 160. sayıdan beri
severek takip ediyorum. Gördüğünüz üzere ben
oldukça klişe bir girişle sorularima geçiyorum.
Ama korkmayın; aralarında, "Xbox360 mı, yoksa
PS3 mü?" gibi bir soru yok.

Olsaydı zaten yapacağımı biliyordum.

**Ankara'daki tüm PS3'leri ve Xbox 360'ları
toplatıp sana bu sistemlerden bir tanesini
müthiş bir biçimde tavsiye edecektim. Sonra
bul bulabilirsen...**

1. Çoğu oyuncunun yakalandığı bir salgın var bu
aralar. Umarım siz yakalanmazsınız. Hastalığın
adı "Grafikux Pixelus"; halk arasında ise "Grafik
Hastalığı" olarak bilinir. Hastalığın tek belirtisi
ise, hastaların grafikleri güzel oyunlardan başka
oyunlara yaklaşmamları... Hastalığa yakalanan
arkadaşlarımla oldukça hararetli tartışmalara
giriyoruz. Onlar diyor, "Grafik iyidir. Oyunu oyun
yapar. Gerçekçi olur"; ben diyorum, "Senaryo iyidir.
Oynanış iyidir. Grafik olmasa da olur." Sizce hangi
taraf haklı? Bir tarafta oyunun ara sahnelerini
"ESC" kullanarak geçen bir grup, öbür tarafta ise
oyunun ara sahnelerini tekrar izlemek için oyunu
iki kez bitiren ben...

**Bir şey soracağım; bu hastalık çok uzun süre
önce yok olmadı mı? Yani sen bana gelip hangi
yeni oyunun grafiği, bir öncekinden daha iyi
diyebilirsin? Artık bir takım özel çabalar dışın-
da, oyunların grafiklerini birbirinden ayırmak
çok güç. Yeni hastalık, "Hızlı oynanan oyunlar
(FPS'ler misal.) mı, yoksa senaryo içeren, daha
ağır kanlı oyunlar mı?". Hastalık olmadı da
anladın işte sen onu. Anladın değil mi?**

Sekiz senedir bize mail atmak için beklemiştin de sana yer mi ayırmayacağız Samet ya?

2. Ben de bu dergiyi okuyan diğer %40'lık kesim
gibi LEVEL'da yazar olmak istiyorum. Bunun bir
okulu olmadığını da biliyorum ama kendimi nasıl
kanıtlayacağımı bilemiyorum. Bir ilk bakış mı ya-
zayım, bir inceleme mi yazayım, yoksa bambaşka
bir yazı mı yazayım? Yazılarımız güzel olduğuna
inanıyorum.

**Bize, "Globalleşme sürecinde, piyasalardaki
altın talebi ve AB'nin önümüzdeki 12 yıllık
finansal süreçte nasıl bir ivme göstereceği"
konusunda 122 sayfalık bir yazı yazarsan, seni
değerlendirmeye alırız; hatta almakla kalma-
yız, dergiyi sana teslim edip gideriz. Derginin
formatını değiştirirsin büyük ihtimalle fakat**

kendine de çok iyi bir yer edinmiş olursun.

**Bu sorunun gizli cevabı ise yazacağın yazıları
Şefik'e göndermek olabilir. Olmayabilir de;
efektif kurda çalkalanmalar var zira.**

3. Dergileri kutulu çıkartmadan önce ne güzel
içinde ne olduğunu görüyorduk ve DVD'lerin veya
posterlerin çalınmadığını görünce, seviniyorduk.
Hem o zamanlar DVD'ler kutuydu. Böylece arşiv-
lemesi rahat oluyordu. Neden artık dergiyi kutuya
koyduğunuzu anlamış değilim. Bir de eskiye
dönseniz ne iyi olurdu. Neden kutuya koyduğunu-
zu açıklar mısınız?

**Şeffaf politika hoşuna gidiyor demek. Biz ku-
tuladık ki içinden ne çıkacağını bilmeyin, her
kutuyu elinize alınızda, "Geçen 14 aydır DVD,
Online Oyun Dergisi ve Poster veriyorlar ama
bu sefer belki değişik bir şeyler vermişlerdir!"
diye heyecanlanın. Niye sevdiremedik bu kutu-
yu yahu? Her şey ne güzel, derli toplu; kutunun
dışına her şeyi de yazıyorduk ki görün içeriği...
Bilemedim sorun nerede?**

4. FPS güzel bir tür olmasına rağmen artık ufakta
kendini tekrar ederek klişeleştirdiğini düşünüyorum.
Hatta FPS üzerinden politika bile yapıldığına
inanıyorum. Bu konuda ne düşündüğünüzü söy-
lerseniz çok sevinirim.

**FPS var, FPS var... Amerikan askerlerinin konu
edildiği çoğu FPS konusunda haklısın ama
örneğin Brink'tir, Bioshock'tır, Portal 2'dir;
bunları da ayrı tutmak lazım.**

Durun bir kontrol edeyim... Evet sorularım bu ka-
dar. Eğer cevaplarsanız iyi olur. Eğer yayımlarsanız
çocuklar gibi sevinirim. Şimdiden teşekkürler.
Yiğit Ulaş ÖZTİMUR

DAHA FAZLA SİLAH!

Herkes merhabalar! Dergiyi 133. sayısından beri
okuyorum ve size iki tane soru sormak istiyorum.

1. Bazı arkadaşlarım Call of Duty: Modern Warfare'ı
savunuyor. Fakat ben onlara Battlefield 3'ü savu-
nuyorum. Onlar CoD:MW3'ün daha güzel bir oyun
olacağını söylüyor. Battlefield 3'de CoD'a göre
daha fazla silah olacağı belli. Sizce hangi oyun
daha fazla satacak; hangi oyun daha eğlenceli
olacak?

**Şimdi eğer iki taraf da savunma yapıyorsa,
bence ortada bir sorun yok demektir. Misal iki
tane Aikido'cuyu al, onları karşı karşıya koy,
koyduğun yerde yaşlanıp birer hayrata dönü-
şürler nihayetinde. Dolayısıyla no problem...**

**deyip uzaklaşıyorum, elveda. Bakın
burada yorumumu yapayım ben, herkes
de okusun. MW3 önceki iki oyundan
hiçbir farkı olmayan, sırf serinin ismini
kullanacak olan, hepimizin yine de alıp
oynayacağı fakat heyecan duymayacağı**

**bir oyun olacak. Bu net. Battlefield 3'te işe
açıldığından beri bir çaba var. Grafiksel
anlamda olsun, multiplayer alanında olsun...
BF3'te daha fazla silah olacak diye de o oyunu
övmek doğru değil. BF3'te çok daha oturaklı
bir sistem olacağını düşünüyorum ve tek kişilik
kısımının da MW serisi kadar kıt olmayacağını
ön görüyorum. (Yanırlırsam atın beni ateşlere.)**

2. Ben bilgisayarım için yeni bir grafik kartı almaya
karar verdim. Grafik kartım Nvidia GeForce GT
220. Yurt dışından Radeon HD 6990'ı sipariş ettim.
Acaba yanlış mı yaptım? Sizce HD 6990 mı yoksa
Nvidia GTX 590 mı? Benim en çok oynadığım oyun
Shogun 2: Total War; hangisi bu oyunda daha fazla

performans verir?

**Çok çok yanlış bir karar. Her şey bitti Sarp. Ne
yapacaksınız? Bence o Radeon'u bana gönder-
melisin çünkü lanetli olabilir. (Ben alışık oldu-
ğum için bana zarar vermez.) Şaka bir yana,
seçiminde bir sorun yok. Güle güle kullan.**

Sarp AKI

7 YIL SONRA...

Merhaba sevgili LEVEL çalışanları ve Tuna,
Ben yaklaşık 8 senelik bir LEVEL okuyucusuyum ve
inanır mısınız, bu 8 senede hiç mail atmak aklıma
gelmedi nedense. Ama Tuna senin mail'lere verdi-
ğin sıcak ve samimi cevaplar son zamanlarda der-
giyi elime aldığım ilk okuyacağım yerin mektup
bölümü olmasını sağladı. Şimdi 8 senenin hatırına,
bu ilk mail'imı yayımlamasan da cevaplayacağını
umuyorum ve sorularima geçiyorum.

**Sekiz senedir bize mail atmak için beklemiştin
de sana yer mi ayırmayacağız Samet ya? Ayrıca
bana "abi" demediğin için yaşının büyük oldu-
ğunu var sayıyorum. Şayet ki değilse işlemleri
başlatırım tam şu an, mahkeme mahkeme
süründürürüm! Latife tabii... Önce yaşını yasal
yollardan öğrenirim; öyle hemen dava açmak
olmaz. (Duramıyorum.)**

1. Bölümünde en çok sevdiğim şey, "PS3 mü, Xbox
mı alayım?" sorularına verdiğin cevaplar. (Korkma
ben böyle bir soru sormayacağım.). Sonuçta ben
kendi çıkarlarımına göre neyin iyi olacağına çoktan
karar verdim. Şimdi bu bağlamda şunu diyeyim:
PS3'ümü alalı yaklaşık iki ay oldu ve ben geriye
dönük de olsa sizden 90 puanın üstünü almış
bütün oyunları oynamak bitirmek istiyorum çünkü
tam bir oyun canavarıyım. İlk olarak God of War
1-2-3, Killzone 3, Heavy Rain, Red Dead Redemption-
un, Uncharted 2 oyunlarını aldım. Sence bunların
yanı sıra, başka güzel oyunlar alınabilir mi? (Para
sorun değil.)

**Para sorun değil diyerek arkadaşlığımızı pekiş-
tirdin ivedilikle. Sana hemen hesap numaramı
veriyorum. Telefonumu sonra veririm, onu
boş ver şimdilik. Tamam dur oyun önereyim.
inFamous, LittleBigPlanet, GTAIV, WipeOut'un
son versiyonu (Valla adını unuttum.)...**

2. İkinci soruya gelince... Pek zamanım yok
gerçekten ama hem iş yerinde, hem de evimde
son model iki tane bilgisayarım var. Yani iş yerinde
de bilgisayarımda oyun oynamaya çalışıyorum. Şu
aralar PC'ye güzel oyun çıkıyor; ben de Crysis
2'nin multiplayer kısmıyla zaman geçiriyorum.
Sorum şu ki Crysis 2 kadar multiplayer bölümü
zevкли, şu anda oynanabilecek oyun var mı? Şunu
da söyleyeyim, ben RPG türünden nefret ederim...

**Pek zamanım yok deyip arıdın, "İki tane
süper bilgisayarım var; hiçbir yerde tam olarak
iş yapamayım diye hem eve, hem de iş yerine
konuşlandırdım onları!" demen hakkında
konuşalım mı bir süre? Tamam konuşmayalım.
FPS türündeki her hangi bir oyunun multipla-
yer kısmının seni mutlu edeceğini düşünmek-
teyim. Bu bir Bad Company 2 olur, sonra MW2
olur, Brink olur...**

3. Malum RPG'den konu açıldı, dergide bakıyorum,
örneğin muhteşem bir FPS oyununa 89 puan
verilirken (Crysis2, Killzone 3), hangi RPG oyunu
olursa olsun 90 veya 90 üzeri puan alıyor. Yani bu
RPG oyunlarının hiç mi kötüsü yok; hepsi mi mü-
kemmel? Bence burada biraz RPG-kayırıcılığı var.
(Acaba ben hiç RPG sevmiyorum diye mi?)

- **Aaa! Teessüf ederiz! Hangi RPG'yi kayırdık da 90'ın üstünde puan verdik? Hak ettiği için vermişizdir; bizde bol puan yok. Hatta kır puan veriyoruz diye eleştiri alıyoruz. Hmm, sen de FPS'lere az puan verdiğimizizi söylediğine göre bu konu desteklendi. Ama gerçekten öyle bir şey yok. Al bak, Gothic 4'e kaç puan vermişiz? (Bir oyunla kurtarmak.)**
4. Biraz konudan konuya atlamak olacak ama PS3'e yeni çıkan oyunların artık hepsinde Türkçe desteğinin olmasını nasıl değerlendiriyorsun? Sence artık PC'ye de Türkçe destekli oyun beklemeli miyiz? **Samet sende her şeyi bir genelleme tutkusuna olduğun hissiyatı beni hızla ele geçiriyor. Şurada üç tane oyunda Türkçe desteği oldu, sen hepsinde Divan-ı Lügat-ı Türk'ten izler var diyorsun. Öyle bir şey yok. Zaten olsa, o oyunların PC versiyonlarında da olur Türkçe. (Sinirli gibi mi gözük-tüm? Değilim valla; mektubun yüzü soğuktur.)**
5. Senin Xbox Live'da takıldığını biliyorum bu yüzden seninle oyun oynama şansımız yok. Acaba Firat ile bir maç yapma imkanımız olabilir mi? Tamam, o beni yener ama benim çocukluktan beri bir felsefe vardır: Her zaman kendinden daha iyi olanla yarış ki ondan bir şeyler öğrenebilesin...
- Firat bir süre PES'tir, FIFA'dır takılıyordu online ama baktı millet yenileceğini anlayınca oyunu terk ediyor, o da soğudu. Onunla nerede kapışabileceğini ben de bilmiyorum gerçekten. (Atla, ofise gel.)**
6. Bu arada daha yeni olmakla beraber Metro 2033

PSP bitti sevgili okurlar. Alınacak tek tarafı sadece Final Fantasy Type-0'da kaldı

kitabını bitirdim. Tabii doğal olarak hemen oyununu edinip oynamaya başladım. Gerçekten de aldığı puanı hak ediyor çünkü oyun mekanikleri berbat. Bu oyunun yenisi de gelecekmış. Bence yenisi değil de aynı konuyu daha iyi işleyen ve adam gibi dinamikleri olan yeni bir oyun yapsalar, çok daha iyi olurdu. Sence böyle bir şey olması mümkün mü? **Metro: Last Light da aslında kitabın devamı niteliğinde bir oyun. O yüzden 2033'ü yenilemek yerine, bu yola sapılmış olmasında çok da sakınca görmedim ben. Aaa, sen benim fikrimi sormamışsın; böyle bir şey olur mu demişsin. Ben de artık her şeye kendi yorumumu yazar oldum... Yok bence mümkün değil. (Yine sert çıktım!)**

Yazmaya başlarken aklımda çok şey vardı ama baktım bunun biteceği yok, hafif söyleşi gibi olan sorularımı burada kesiyorum. Dediğim gibi yayımlamasan da cevaplasan memnun olurum. Kal sağlıklıla...

Sağ olasan Samet. Bir sekiz yıl sonra görüşmek üzere... (Smiley koyduğumu varsay buraya.)

Samet ÖRNEK

POSTA'CIK

Tuna Abi ve geri kalan tüm LEVEL'cılara (Yazar olsun, okur olsun...) selamlar. Ortalama 104 küsür LEVEL sayısından beri sizi takip ediyorum. Direkt sorulara geçeyim; sizi de okumakla bekletmeyeyim.

1. Tuna Abi bu topu ne kadar yükseğe dikersen edasında, "Battlefield 3 mü? Call of Duty Modern Warfare 3 mü?"

Modern Warfare 3'ü, "Modern Warfare 3" diye okudum bir an ve modemler ve savaşlar... diye

konu gitti bende. Arkadaşlar bu soru da iyiden iyiye, "PS3 mü, Xbox 360 mı?" sorusuna dönme-y başladı. Neyse ki bu konudaki cevabım net: BF3!

2. PS3 sahibiyim ve inFamous 2 oynadım, bitirdim. Son bölümde kayıt edip hem iyi, hem kötü olarak bitirdim üstelik. inFamous 2'ye benzeyen, bildiğin bir oyun var mı?

Prototype var, sonra Red Dead Redemption var... RDR pek inFamous gibi değil ama bir yerde kardeşler. O bir yeri keşfettiğin an sen de beni anlayacaksın. (Umarım.)

3. iPad ve iPhone sahibiyim ama iPad'de internetim yok. Bunun için de LEVEL+'ı indiremedim. Bunu iPhone için de yapamaz mısınız?

İki tane Apple ürünü yan yana gelince, birbirle-riyle mutlaka iletişime geçip "Hacı n'aptın ya?" derler. Dolayısıyla senin iPhone'unu iPad için bir modem olarak kullanman ama meselesi. Haydi bu olmadı, hiç mi iPad'in Wireless bir ortama götürmedin yahu? İnternete bağlanmamış iPad de ilk defa gördüm şu yaşımda...

4. PSP almak istiyordum ama senin PS Vita hakkındaki yorumlarını, övgülerini okuduktan sonra kararım, "PS Vita'yı bekle..." şeklinde oldu. Doğru mu yaptım, yoksa gidip PSP Slim mi alayım?

Çok doğru bir karar. PSP bitti sevgili okurlar. Alınacak tek tarafı sadece Final Fantasy Type-0'da kaldı. Onu da bence bir şekilde PS Vita'da oynarız. PSP'nin devri geçti; yaşasın PS Vita!

5. Mortal Kombat oyununa sahibim ve "Freddy Krueger" karakterinin oyuna geleceğini duydum. DLC fiyatı ne kadar, bilginiz var mı? **Tam olarak 4.99\$. Dolar şu**

anda 1.80'lere yaklaştığına göre... O değil de altına yatırım yapanları ya para kazandı ha!

6. Battlefield 3 çıktığında almayı düşünüyorum. (Türkiye'de ön sipariş desteği olmadığı için apışıp kalıyoruz böyle.) Multiplayer videolarını izledim; cidden güzel gözüküyor. Almalı mıyım?

Elbette. Net bir şekilde, evet. Kesinlikle. Tabii ki.

7. Tam bir Darkness hayranıyım ve ikinci oyunu dört gözle bekliyorum. Oyun ertelendi, şimdi de dershaneler başlıyor. Sene sonunda YGS, LYS var. Ne yapalım abi, ders mi çalışalım, Darkness II'ye mi takılalım?

Bence Darkness II'de çok oyalayacak bir taraf olmayacak. Arada oynayıp çıkartılır o. Darksiders II desen, o oyalayacak gibi gözüküyor bak...

8. Duke Nukem Forever aldım, oynadım, kötü oldum. Oyun öyle bir kötü olmuş ki... Bir de Tuna Abi seni takip edebileceğimiz bir blog olsun, Twitter olsun, böyle bir yer var mı? Bir de unutmadan bir sayınızda 89TL'ye Crysis 2 ve 1 yıllık LEVEL aboneliği vardı. Kampanya devam ediyor mu?

Bir soruda iki soru, bir yorum beklentisi. Duke Nukem Forever gerçekten çok kötüydü, bu bir. Dergi yüzünden ne blog, ne twitter, hiçbir yerde boy gösteremiyoruz; bu da iki. Üçüncüsü de o kampanya biteli... Yeni bir kampanyada görüşmek üzere, Furkan; esen kal!

Çok soru sordum ama kusuruma bakma Tuna Abi. Görüşmek üzere...

Muhammet Furkan ALTINTAŞ

ONLINE OYUN ARAYIŞI

Merhaba LEVEL ekibi! Sizin 15 yıl boyunca dergiyi bu derece kaliteli bir biçimde nasıl sunduğunuzu

gerçekten hiç anlamış değilim. Ben genellikle sizleri internet sitenizden takip ediyorum ama derginizi aldığım zaman da okuduğum yer kalmıyor. Lafı uzatmadan sorularıma geçeyim.

15 yıldır bıkmadan, usanmadan didiniyoruz çünkü. Didinmek de komik bir kelimeymiş, yazarken hafif bir gülme geldi.

1. Ağustos ayındaki sayınızda Online Oyun dergisinde bir konu dikkatimi çekti: Online oyun bağımlılığı... Orada okuduğuma göre bunun için yurtdışında rehabilitasyon merkezleri kurulmuş. Ben gerçekten çok şaşırımdı; bu kadar oldu mu yahu? Sizin görüşleriniz nedir acaba?

Sana hiç Emre'nin hikayesini anlatmış mıydık Arda? Bildiğin üzere Emre'yi bir gün, binanın önünde bulduk. Orada öyle duruyordu. Adını bile zor söyledi bize... Meğerse WoW yüzünden, o bahsi geçen rehabilitasyon merkezlerinden birinde kalmış uzunca bir süre ve bir gün de kaçmış, Türkiye'ye gelmiş. Nasıl senaryo? Yoksa gerçek bir hikaye mi deseydim..? Yok yok, Emre'nin böyle sorunları yok. Zaten WoW'dan da sıkılmış; yeni hobi olarak Sims Social'a takılıyor galiba zira az önce bana Facebook'tan davet yolladı. Yine saptı konu, yine saptı! Diyeceğim o ki bahsi geçen merkezler kesinlikle işe yarayan ve gerekli yerler ve işler çoktan çığırından çıktı...

2. Gene Ağustos ayındaki sayınızda GTATürk köşesinde, "Rockstar Games film işine mi karışıyor?" başlığını gördüm ve altında GTA IV'deki karakterimiz olan Nico'nun resmi vardı ve gerçekten şaşırımdı. Merakım şu: GTA'nın filmi mi yapılıyor?

Yapılabilir. Henüz kesin bir şey yok; görüşmelerimiz devam ediy- Lanet olsun, açıklamayacaktık!

3. Online oyun olarak bir öneriniz var mı acaba? Ya da sizin kurduğunuz CoD, Counter Strike tarzı oyunlar için sunucunuz var mı?

Bir ara Bad Company 2 sunucusu açtık ama o da pek uzun ömürlü olmadı. Şu sıra sunucumuz yok, takıldığımız sunucular da çok değişken...

4. Sizin LEVEL Lig'i'nde kullandığımız Turckell T20 Maxiphone, nasıl bir telefon acaba? Gerek kullanım bakımından, gerek içerik açısından, gerekse oyun desteği olarak... Tavsiye ederseniz, onu alacağım. **Güzel telefon valla, tavsiye ederiz.**

5. Derginizi ne kadar iyi bir şekilde yönettiğinizi kitleniz biliyor. Acaba bir dergide çalışmak nasıl bir iştir? Ben de meslek arıyorum ve dergi sektöründe çalışmak güzel bir işe benziyor. Sizin işinizi seviyor musunuz?

İşimizi sevmesek, gerçekten çok uzun süre önce hepimiz bırakırdık. Bu iş öyle sevilmeden yapılacak bir iş değil çünkü. Sevemeyerek bir firmanın tüm muhasebesini yapabilirsin belki ama sevmeyerek, insanların severek okuması gereken yazılar yazılamıyor. Çok emek istiyor ama, orası da bir gerçek...

6. Acaba sizin futbol, yarış, savaş tarzı oyunlarla ilgili turnuvalarınız oluyor mu?

Bir ara FIFA turnuvası düzenledik fakat şu sıralar böyle bir planımız yok. Olduğunda zaten sür-manşet dergiye ve internet sitesine koyarız; kaçırmama imkan olmaz.

Sorularım bu kadar. Cevaplamanız ve dergide yayımlamanız dileğiyle... Saygılar.

Arda ÇELİK

Yeni Z68 anakartlarla her şeyin üstesinden gelin

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

Z68 kapsamlı medya özellikleri ve hızlandırılmış SSD önbellekleme teknolojisi sunar

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

Seri genelinde hızlı video kod çevrimi ve ekran kartı değiştirme desteği

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

Geniş Depolama Seçenekleri ve SSD Teknolojisi Bir Arada

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



En iyi seçimi yaparken doğru kararı vermek

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

Bir sonraki bilgisayar kurulumunuz için yeni adres

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

YAKIN PLAN

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



Bütünleşik çıkış kullanımı
(Lucid i-Modu)

Eklenti VGA kullanımı
(Lucid d-Modu)

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

Sadece Ayrı Kart

3:5:5:5

Lucid d-Mode'ye sahip ayrı kart

1.1 dak.

3 kata kadar daha hızlı video dönüştürme

Test Konfigürasyonları: İşlemci: Intel i7-2600K-3ç4G / İşletim Sistemi: Win7-64
Bellek: G.Skill DDR3-1600 / VGA: ASUS EAH6970 / Yazılım: Media Espresso 6.50

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Tomb Raider

Çıkış tarihi: 2012'nin üçüncü çeyreği

Lara Croft bu kez hiç olmadığı kadar sıkı, hiç olmadığı kadar agresif ve hiç olmadığı kadar çekici bir şekilde hayranlarının karşısına çıkmaya hazırlanıyor. Aradan geçen yıllar Lara Croft'u yaşlandırmak şöyle dursun adeta yıllanmış şarap gibi güzelleştirmiş.



SSX

Çıkış tarihi: Ocak 2012

Karla kaplı dağlarda delicesine bir hızla kaymak isteyenlerin yıllardır hasretle beklediği yeni SSX oyunu için geri sayım başladı. Yeni yılın ilk ayında PlayStation 3 ve Xbox 360 için satışa sunulacak SSX sayesinde adrenalin denizinde boğulacağız.

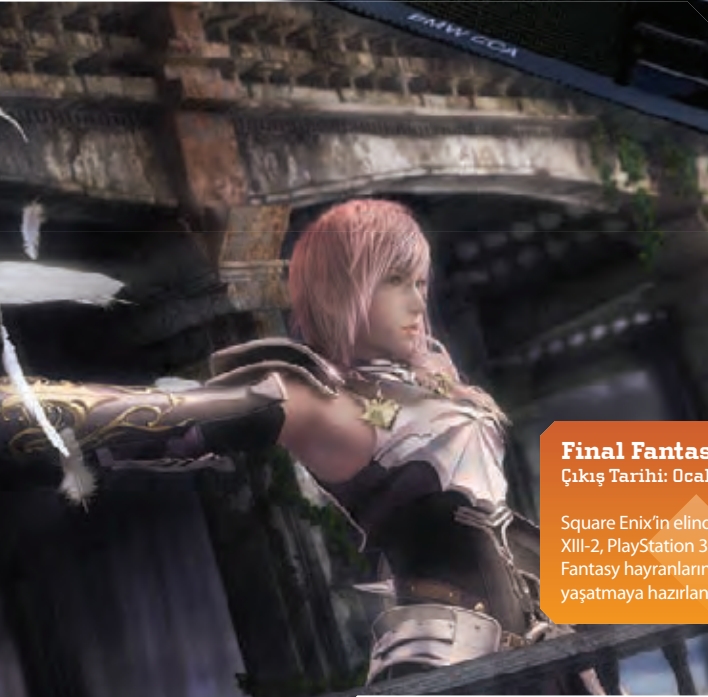




Forza Motorsport 4

Çıkış Tarihi: 11 Ekim 2011

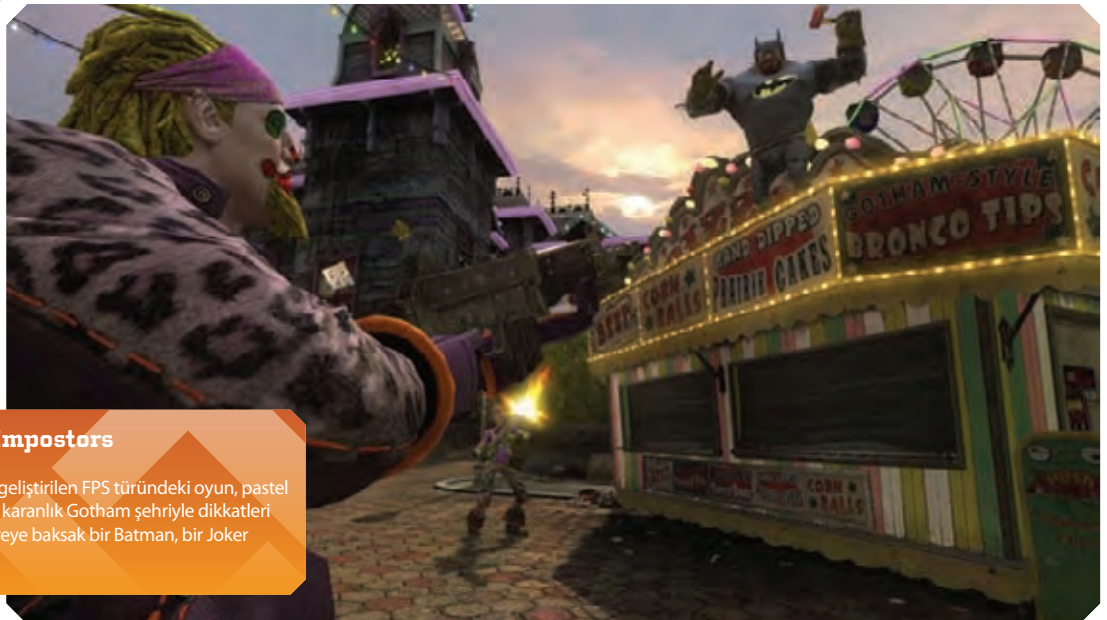
Sony'nin Gran Turismo serisine Microsoft'un cevabı niteliğinde devam eden Forza Motorsport serisinin son oyunu önümüzdeki ay raflardaki yerini alacak. Bir gözünüz bu oyunun üzerinde olsun.



Final Fantasy XIII-2

Çıkış Tarihi: Ocak 2012

Square Enix'in elinden çıkacak olan Final Fantasy XIII-2, PlayStation 3'teki ve Xbox 360'taki Final Fantasy hayranlarına sonu gelmeyen bir macera yaşatmaya hazırlanıyor.



Gotham City Impostors

Çıkış tarihi: 2012

Monolith tarafından geliştirilen FPS türündeki oyun, pastel renkteki görselliği ve karanlık Gotham şehriyle dikkatleri üzerine topluyor. Nereye baksak bir Batman, bir Joker görecekiz!



LEVEL LİGİ



Ay 9

Oyun **Backbreaker Vengeance**

Platform **Xbox 360**

Geçen ayki sürpriz sonuç, bu ay hepimizin daha dikkatli olmasına ve LEVEL Ligi'nin bu ayki mücadelesine daha iddialı hazırlanmasına sebep oldu. Yeni bir sürprizi daha kaldırmayacak olan bünyem, sabahtan antrenmana başlayarak lige hazırlandı. Emre'nin de günü çift idmanla geçirdiği süreç sonunda LEVİD ekibi ofise ulaştı, Ahmet ve Fırat ikilisi kısa bir antrenman yaptı, Eray'ı çalışmadan mücadeleye dahil ettik ve Amerikan Futbolu'nun sıkıcı formatını eğlenceli hale getiren Backbreaker Vengeance için gamepad'i elimize aldık. Fazla hırslı olmanın kimi zaman olumsuz sonuçlar doğuracağını kanıtlarıyla dolu LEVEL Ligi'nde neler olup bittiği hem sağ sayfada, hem de LEVEL DVD'de!

Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM	MAÇ	BAŞARI
Şefik	10	80	9	8.88
Emre	5	62	8	7.75
Ahmet	5	5	8	6.63
Ayça	0	6	1	6.00
Eray	6	30	5	6.00
Fırat	8	53	9	5.88

Ayın Galibi

ŞEFİK HILLIS

10 PUAN

Türkiye'de hiç popüler olmayan sporlardan Amerikan Futbolu'nu lige malzeme ettik, ettim, kazandım, mutluyum.



1 Amerika Birleşik Devletleri'nin yetiştirdiği en büyük Amerikan Futbolu yıldızı olan Eray Ant, yeşil çimlerde nereye doğru ve nasıl hareket edeceğini LEVEL Ligi gününde öğrenince hepimiz büyük bir şok yaşadık. Neyse ki kısa sürede sahayı adapte olan Eray'ımız, müthiş koşularla adamlardan teker teker sıyrıldı, sahayı boydan boya kat etti ve beş aşama sonunda 12.600 puan elde ederek emekliye ayrıldı.



2 Amerikan Birleşik Devletleri'nin yetiştirdiği en büyük Amer... Pardon, Eray'ı uğurlamıştık, sıra bana gelmişti ama bir anda Fırat kendini öne attı, kafamız karıştı. Aynı parkurlar, aynı rakipler, aynı senaryo ve Fırat'ın Eray'ı takip ederek uyguladığı taktikler. Eray'a göre daha iyi bir performans sergileyen ve rakiplerini atlatmakla kalmayıp sahadaki puanları da toplayan Fırat, beş aşama sonunda 20.600 puan elde etti.



3 Fırat'ı aradan çıkardık, hatta ofisten uğurladık ve sıra bana geldi. Açıkçası LEVEL Ligi mücadelelerinden önce Emre ile bol bol antrenman yaptığımızı itiraf etmeliyim. Zaten önceki Backbreaker oyununu da kısa bir süre oynamıştım. Parkurlarda zaten rakiplerden sıyrılacağıma emindim, bu yüzden sahadaki tüm puanları toplamaya çalışarak beş aşama sonunda 28.800 puan elde edip liderliğe oturdum.



“Ben ona dalmayacaktım ya, 500'e gidiyordum”
- Ahmet

Oyuncular



Ahmet

Takım: **Miami Dolphins**
Pozisyon: **Back**
Numara: **22**
Bahis Oranı: **10.00**



Emre

Takım: **New York Jets**
Pozisyon: **Back**
Numara: **4**
Bahis Oranı: **3.00**



Eray

Takım: **Buffalo Bills**
Pozisyon: **Receiver**
Numara: **19**
Bahis Oranı: **7.50**



Fırat

Takım: **Green Bay Packers**
Pozisyon: **Lineman**
Numara: **55**
Bahis Oranı: **5.00**



Şefik

Takım: **Chicago Bears**
Pozisyon: **Back**
Numara: **99**
Bahis Oranı: **1.75**

Sırada önce Ahmet, ardından Emre vardı. Biri, yıllarca ABD'de yaşamış ve Amerikan Futbolu'nu yerinde takip etmiş Ahmet, diğeri, LEVEL Ligi'nde büyük bir rekabet içine girdiğimiz Emre. Açıkçası Emre'nin antrenmanlı olması beni daha çok korkutuyordu ama adını vermek istemediğim bu iki arkadaşımız da tüm haklarını kullanmalarına rağmen aşamaları tamamlayamayarak sıfır çekti. Yakıştı mı Ahmet? Yakıştı mı Emre?



Elimizle dokunana kadar, buradayız

PS Vita haberleri dur durak bilmiyor

O kadar çok PS Vita haberi yayımlandı ki... Tüm ayı PS Vita haberi okuyarak geçirdim, zaten sabırsızlanıyordum, artık hepten delirdim ve kendime kartondan bir PS Vita yaptım. Şu an yanı başımda duruyor ve bana göz kırıyor. Sanırım LED ışıkla süsleyeceğim onu...

Efendime söyleyeyim, ilk haberimiz şu şekilde: PS Vita 2011'in sonunda Japonya, Hong-Kong ve Taiwan'da satışa çıkıyor. Dünyanın geri kalanıysa 2012'nin başında PS Vita'ya dokunabilecek. (Japonya'dan getirmezsem şerefsizim!)

Bir diğer haberimizse, PS Vita'nın açıklanan daha az belleğe sahip olacağı yönündeydi. 512 MB RAM'e sahip olacağı açıklanan PS Vita, bu miktarı hala koruyor. Sony'nin masrafları

kısacasını düşünmüş olsak da ters köşeye yattık anlayacağınız...

Sosyal olmak isteyenlere

Fırat da başladı bu adete, aman ne olur hepimiz adım attığımız her yeri, herkesin bilmesini sağlayalım. Yok şu an şuradayım, tam şu an, şu binaya adım attım, bu da yetmezmiş gibi yanımda şu ismini etiketlediğim arkadaşlar da var... Böyle yapalım ki peşimizdeki kiralık katil bizi rahatça temizlesin!

Her neyse, bu olaya Foursquare adı veriliyor ve PS Vita'yı aldığımız saniye bu sistemi de otomatik kullanabileceğiz. Kah girdiğimiz mekanın muhtarı olacağız, kah valisi... Aman ne güzel bir şeyey! (Sesi sona doğru incelterek.)

Evet, devam ediyorum ve sizi Skype'in ellerine bırakıyorum. Sony'den gelen açıklamaya göre, Skype da PS Vita'ya yüklü olarak gelecek. Microsoft'un Mayıs ayında Skype'i milyarlarca dolara satın almış olması, Sony cephesinde pek bir değişikliğe yol açmamış gibi gözüküyor. Skype'in 3G destekli bir sistemde, hele ki önünde kamerası olan bir sistemde yer alması demek, Viyana'daki ablanızla konuşabileceksiniz demektir. Evet, istediğiniz an. Skype'a bir adet "Like" koyuyorum, Foursquare davetinizi de "Ignore" ediyorum kusura bakmazsanız.

İkinci bir ekran

Şimdi PS Vita'nın en çığgın özelliğini açıklayacağım, hazır olun! PS Vita'da oyun oynanıyor! Hem de 64 milyon renk desteğiyle!!! Sıcak kafama işlediği içindi ki ciddi olamıyorum.

PS3'le iletişime geçiyor PS Vita, asıl olay bu. Yalnız öyle böyle etkileşimde bulunmuyor, PS Vita direkt olarak bir PS3 gamepad'i olarak kullanılabilir. Birçok PS3 ve PS Vita oyununun, birbiriyle uyumlu çalışacağı söyleniyor. Yani bir PS3 oyununun bir takım özelliklerini, PS Vita'nın ekranından takip edebileceğiz.

Bu, buz dağının görünen kısmıydı. Şimdi görünmeyen kısma iniyoruz. Sony'den gelen şahane açıklamalara göre PS3 oyunlarını PS Vita'da oynayabileceğiz. Şimdi heyecan dalgası aldı gitti, fark ediyorum, fakat olay o kadar da geniş bir yelpazede değil. Şöyle ki bazı oyunlar bunu destekleyecek ve buna da Continuity Play adı verilecek. Şu an için sadece Diablo benzeri bir RPG'de kullanılan bu özellik, ileride birçok oyunda da görülecek.

Bir başka karşılıklı oyun deneyimi PS3'teki Wipeout HD ve PS Vita'da çıkacak olan Wipeout 2048'de görülüyor. Wipeout HD uzunca bir yüklemeye seansından sonra PS Vita'nın ekranına geliyor ve PSN üzerinden, PS3 ve PS Vita birbiriyle kapışabiliyor. Pes!

Biraz da eğlence

Ve gelelim oyunlara. PS Vita'da tonla oyun çıkacak, ha-





beriniz olsun; öyle PSP gibi üç-beş oyunla yıllarımızı geçirmeyeceğiz.

Gamescom 2011'de Escape Plan adında, yapımcısı ve çıkış tarihi belli olmayan bir oyun açıklandı. Lil ve Laarg adındaki iki karakterin, her yolu kullanarak kaçmasını sağlamaya çalıştığımız, artistik bir bulmaca oyunu bu. Karakterlerimiz kendini şişirip yükselebiliyor veya ağırlaşır duvarları kırabiliyor. Çok yükselirseniz dikenlere çarpıyorsunuz, aşırı ağır olursanız da boşluğa yuvarlanıyorsunuz. Eğlenceli mi? Olabilir...

Ülkemizde toplamda oniki kişinin oynadığını düşündüğüm bir oyun, Disgaea serisinin üçüncü oyunu da PS Vita'ya özel hazırlanıyor. Bu aslında PS3 versiyonunun "yeniden düzenlenmiş" fakat PS Vita'ya özel dört yeni senaryo ve iki tane de özel karakter oyunda bulunacak. Ayrıca PS3 versiyonunda bulunan tüm ekstralar da PS Vita versiyonuna

aynen eklenecek. Disgaea 3'ü bilmeyenler içinse kısa bir açıklama geçeyim; Disgaea ufak ve renkli karakterlerin hükümdarlığındaki bir JRPG oyunu. Savaşlar çok taktiksel olduğu için ilerleyen aşamalarda oyun çok zorlaşıyor; ne var ki günümüzdeki popüler aksiyon-RPG'lere göre de çok daha fazla eğlence sunuyor.

Bitti sanmayın. Ubisoft'un piyasaya çıkaracağı oyunlara geliyoruz. Bunların arasında neler yok ki... Lumines var mesela; müzik eşliğinde Tetris keyfi olarak özetleyelim. Asphalt, Dungeon Hunter Alliance ve Michael Jackson: The Experience diye uzayan liste, Rayman: Origins'de eğlenceli bir hale geliyor ve Assassin's Creed isminde tavan yapıyor. PS Vita'daki AC oyunu hakkında hiçbir şey bilmesek de bir AC oyununun tasarım aşamasında olduğunu bilmek bile yeterince heyecan verici.

Henüz kesinleşmeyen fakat Amazon'un Fransa

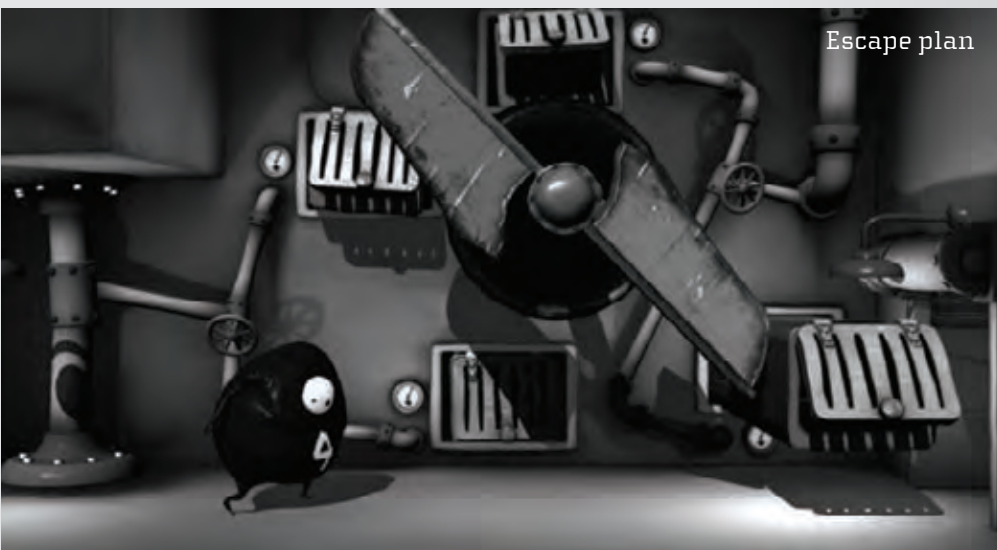
sitesinde boy gösteren bir oyun, Marvel Vs. Capcom 3'ün de PS Vita için hazırlandığını düşünmekteyiz. Eğer bu gerçek olursa, Capcom'un Street Fighter X Tekken'inin yanında, ikinci bir dövüş oyunu da PS Vita'da yer alacak.

Her anlamda heyecanlıyız ve sabırsızız. Günlere geçmek bilmiyor... ■

Resistance: Burning Skies



"PS Vita'da mutlaka alınacak oyunlar" listenize giriş yapması muhtemel bir oyun, yine Sony damgasıyla piyasaya çıkıyor. PlayStation Heroes ve Conan'ın yapımcısı Nihilistic Software'in, Resistance'in asıl yapımcısı Insomniac Games'in gözetiminde hazırladığı Resistance: Burning Skies, ikinci oyunun öncesindeki, tamamiyle bağımsız bir hikayeyi konu alıyor. Oyunda Tom Riley adındaki bir itfaiyeciyi kontrol ediyoruz ve silahı da bir balta. Baltayla uzaylı kesmek çok eğlenceli olacaktır diye düşünürken, oyunun muhteşem kontrollerine tanık oluyoruz. Çift analog kol gayet iyi iş görüyor ve ön ve arka dokunmatik alanlar da oyunun kontrollerini kolaylaştırıyor. Resistance: Burning Skies'in PS Vita'nın iddialı FPS oyunlarından biri olacağını tahmin etmekteyiz.



Escape plan



Çıkmadan servet kazandırdı

gamescom'da **DotA 2** coşkusu

En popüler multiplayer oyunlardan biri olan DotA'nın yeni versiyonunun bu yıl piyasaya sürülmesi bekleniyordu. Ne var ki oyunu kusursuz hale getirmek isteyen Valve, oyunun çıkış tarihini 2012 yılına erteledi. Öte yandan oyunu erkenden oyuncularla buluşturmanın yollarını arayan firmanın gamescom 2011'de düzenlediği 1.000.000 Dolar ödüllü turnuvaya ilgi

büyükü. Müthiş bir kalabalığın önünde gerçekleştirilen turnuvanın finali, Ukrayna temsilcisi Na'Vi ile Çin temsilcisi EHOME arasında oynandı. Üç galibiyete ulaşan şampiyon olacağı beş maçlık sistemde ilk maçı kazanan ve sonraki maçı kaybeden Na'Vi, üst üste iki galibiyet daha alarak mücadeleyi 3 - 1 kazandı ve 1.000.000 Dolar'ın sahibi oldu. ■ **Şefik Akkoç**



Televizyonda oyun keyfine devam

Multiplayer geri dönüyor!

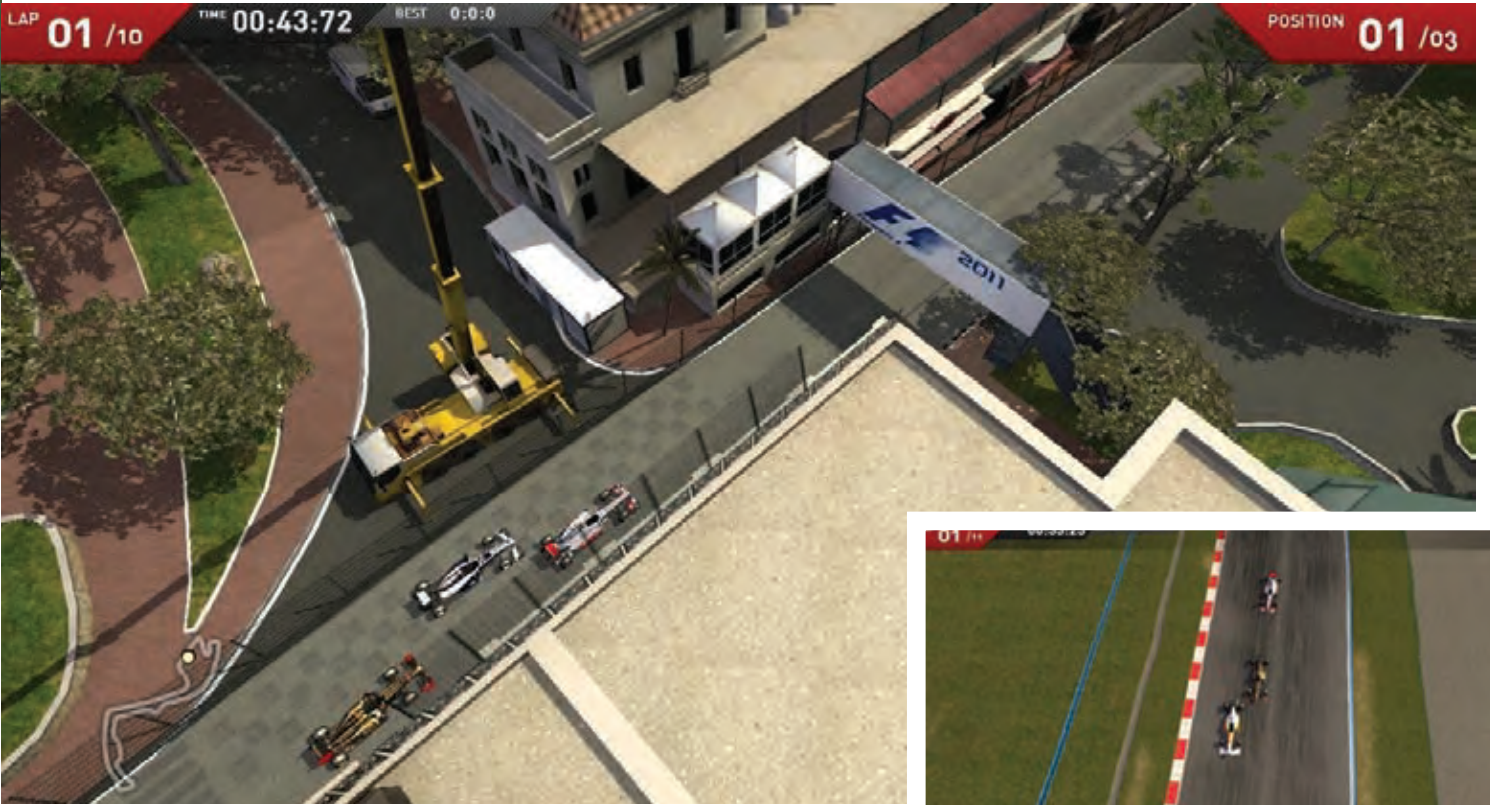
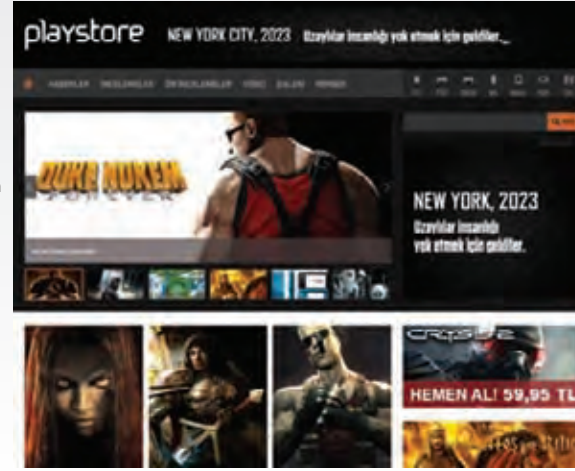
Daha önce MTV Türkiye ekranlarında bir sezon boyunca oyun severlerin karşısına çıkan ve bizim de basın sponsoru olduğumuz Multiplayer, yeni sezonda ekranlara dönmeye hazırlanıyor. İlk sezona göre zenginleştirilen içeriği, ünlüler ligi, kadınların gözünden oyun dünyası, oyun konulu eğlenceli videolar, Merthan Yalçın & Kerem Hünel ikilisinin sunumu ve yeni "komşu kızları" ile ekranlara gelecek olan Multiplayer, LEVEL'in basın sponsorluğunu ve videolarını da yanına katıyor. Şimdiden www.facebook.com/multiplayertv adresi üzerinden oyuncularla iletişim haline geçen program, Eylül ayında TNT'nin yeni sezondaki önemli silahlarından biri olacak. ■ **Şefik Akkoç**

ADSL ile ödemeye başlayın

TTNET'ten Playstore atılımı

Son dönemde Türk oyun sektörünün gelişmesine katkıda bulunmak için kolları sıvayan TTNET, Playstore ile oyunculara doğrudan ulaşmayı hedefliyor. Türk oyuncuların damak tadını ve tüketim alışkanlıklarını yakinen analiz eden firma, Türk oyuncuların dijital oyun indirme platformlarını kullanmak konusunda çekingen bir tavır sergilediğinin farkında. Türkiye'deki oyuncular halen daha çok dışarı çıkıp marketten oyun alma alışkanlığına sahip. Ülkemizde dijital oyun indirme platformlarına halen soğuk bakılıyor ya da oyuncular, kredi kartı bilgilerini sanal ortama aktarma noktasında ciddi çekincelere

sahipler. Bunu aşmak ve dijital oyun satışının Türkiye'de gelişmesini sağlamak için Playstore platformuyla oyuncuların karşısına çıkan TTNET'in Playstore ile oyun sektörüne ne seviyede ciddi yatırım yaptığını gamescom fuarında da gözlemledik. TTNET, Playstore için şimdiden Far Cry 3, Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier, Crysis 2, End of Nations, Jurassic Park: The Game, All Zombies Must Die ve Creatures 4 için anlaşma sağlamış durumda. gamescom 2011'de oyun sektöründen çok sayıda Türk katılımcı görmekse Türk oyun sektörü açısından çok sevindirici bir gelişmeydi. ■ Ahmet Özdemir



Çıkmadan servet kazandırdı

Codemasters'tan F1 Online: The Game

PC oyuncularının yıllar süren Formula 1 oyunu hasretine son veren Codemasters, oyun dünyasının popüler trendii online uyarlamalara da yeşil ışık yaktı. Ağustos ayının ortalarında bir açıklama yapan firma, ücretsiz ve internet tarayıcı üzerinden oynanabilen F1 Online: The Game'i duyurdu. Oyunun en önemli özelliği hem yarışlara

bizzat katılacak, hem de takımları yönetme pozisyonuna oturacak olmamız. 2012 yılının ilk çeyreğinde yayınlanması planlanan oyunda tüm takımlar lisanslı olarak yer alacak ama oyunculara kendi takımlarını yaratmaları şansı da tanınacak. Yarış hafta sonlarındaki tüm etkinliklerin yer alacağı oyunun sosyal paylaşım sitelerine de entegrasyonu sağlanacak. ■ Şefik Akkoç





Tüm bilgisayarlar yok olduğunda...

Steel Battalion: Heavy Armor düzeni geri getirmek için geliyor!

işte Xbox 360, işte Kinect. Kinect almadıysanız halen, artık bunun için geçerli bir sebebiniz var çünkü Steel Battalion sizi bir mech'in içine oturtuyor ve onu Kinect ile kontrol etmenize izin veriyor! Yani en azından, kısmen...

Durum şu ki 2020 yılında manyak bir virüs, dünyadaki tüm bilgisayarların silikon parçalarını bir çırpıda yiyor ve dünya teknolojik buhrana düşüyor, teknoloji adına hiçbir şey kalmıyor. Düşünsenize, LEVEL bile çıkamıyor! (Biz kağıtlara yazıp dağıttırdık gerçi...) Bu yetmezmiş gibi, teknolojik açıktan yararlanan bir süper-güç (Çin? Kuzey Kore? Zimbabwe? Yanıtma şikkını bulunuz.) Amerika'yı işgal ediyor.

Yıllar geçtikçe teknoloji kağıdı hızıyla ilerlemeye başlıyor ve her nasılsa, dev mech'ler çıkıyor ortaya. Şimdi mech diyoruz ama gözünüzün önüne anime stili olanlar gelmesin; buradakiler 2. Dünya Savaşı'nda kullanılan tankların, ayağa kalkmış hali gibi bir şey. Ve işte bu dev robotları kontrol etme imkanı da bize veriliyor...

Üç arkadaş

Robotumuza bindik, bastık gaza. Ya da bir kolu ittik. Veya düğmeye basıyoruz, bilemiyorum şu an fakat robotumuzu ilerletmek için Xbox gamepad'ini kullanıyoruz. Kontroller bir FPS oyunundaki gibi çalışıyor ve alışması çok kısa zaman alıyor. (Diyor yapımcılar.) Peki Kinect nerede devreye giriyor?

Düşünün ki bir tankın içindesiniz. Yukarıya uzanıp neyi indirirsiniz aşağı? (Top namlusu değil.) Periskop doğru cevaptı. Şayet ki bunu ekran başında yaparsanız da robotun periskopu aşağı inecek ve çevrenizi rahatlıkla görebileceksiniz.

Şimdi periskopu bırakıyoruz ve ayağa kalkıyoruz. Bunu yaptığımızda ekrandaki karakterimiz

de robotun kapağını (Teknoloji zor ilerliyor tabii; robotta kapak...) açacak ve kafasını uzatıp çevreye bakabilecek. (Büyük ihtimalle de kafasına bir kurşun yiyip yerine dönecek...)

Oturduğunuz yerde elinizi sağa sola uzattığınızdaysa monitörlere ulaşip çeşitli özellikleri çalıştırabilecek ve hatta vites bile değiştirebileceksiniz! (Vitesli robot! En sevdiğim!)

Nasıl sistem? Kulağa hoş geliyor aslında ama oturduğumuz yerde, bir elimizde gamepad varken bunların hepsine nasıl muvaffak olabileceğimizi henüz anlayabilmiş değilim; daha çok elimiz ayağımız birbirine girecekmiş gibi geliyor.

Bu kadar hengamenin ortasında, bir de ekip arkadaşlarımızla uğraşacağız. Toplamda üç tane

asker bize savaşta eşlik edecek ve hepsi kokpitte bize yardımcı olacak özellikler sunacak. Bir tanesi daha iyi nişan almamızı sağlayacak, bir diğeri daha az hasar almamızı vb. Bu karakterler, robot hasar aldığı anda kapağı açıp kaçmak da isteyecekler ama onları tutup geri çekebileceğiz ve eğer ölürlerse de bir daha geri dönmek üzere oyundan ayrılacaklar. (Yenileri gelecektir.)

Steel Battalion enteresan bir oyun olma yolunda dev adımlarla ilerlemekte lakin kontrollere ve oyundaki görev çeşitliliğine bakmadan da heyecanlanmaya gerek yok. Bakalım ilerleyen aylarda oyun nasıl şekillenecek... ■

Konsol Parası

Steel Battalion'un ilk versiyonu piyasaya çıktığında, oyunu oynamak için devasa ve son derece pahalı bir kontrol cihazı da almanız gerekiyordu. Bu cihaz ile oyunu kontrol etmek o kadar zordu ki resmen eğitim gerektiriyordu. Eğer görselde görebiliyorsanız, aletin sağ kısmında bulunan ve cam kapak ortasında duran tuş, "Eject" tuşu olarak çalışmaktaydı ve buna basıldığında karakteriniz robottan acil çıkış yapıyordu. Ne var ki bu tuş kayıt dosyalarını da silmekteydi!





Pembe giyerim, testeremle keserim

Neşeli dakikalar, **Lollipop Chainsaw**'da...

Lolipop, lolipop, u la la loli-pop! Şarkı şeklinde söyleyin, bakın nasıl anlam ihtiva edecek bu sözler... Etmedi değil mi? O zaman fragmanı izleyin, beni çok daha iyi anlayacaksınız.

Oysa ki elimizde bir adet, çok acayip bir oyun var. Yani henüz elimizde değil fakat 2012'nin herhangi bir zamanında olacak. Yapımcı koltuğunda Grasshopper Manufacture adındaki enteresan firma oturuyor fakat ondan önce verilmesi gereken isim elbette ki Suda-51. Suda-51'i No More Heroes'dan tanıyorum ben, siz de belki adını Shadows of the Damned'den duymuşsunuzdur.

Suda-51 ilginç bir adam. Öyle ki elinden çıkan her oyun, birbirinden garip tasarımlara, senaryolara ve oynanış mekaniklerine ev sahipliği yapıyor. Hazırlamakta olduğu son oyununun, Lollipop Chainsaw'un da önceki eserlerinden -hiçbir anlamda- aşşağı kalacak tarafı yok gibi gözüküyor...

Ponpon kızılıktan, zombi avcılığına

Suda-51'in yanında, Slither ve Super gibi filmlerin yazarı ve yönetmeni James Gunn da oyunun arka planında yer alıyor. James Gunn hem oyunun lokalizasyonundan sorumlu, hem de fikirleriyle ve çalıştığı aktörleri oyuna entegre etmesiyle de oyuna katkı sağlıyor. Bu projede ça-

lışmaktan çok mutlu olduğunu vurgulayan Gunn, özellikle diyaloglar üzerinde yoğun emeğinin olduğunu belirtiyor.

Bu kadar safсата yaptıktan sonra, oyunun nasıl bir şey olacağına gelecek ve sizi Juliet'le tanıştıralım. Bu sarı saçlı ve mini etekli lise öğrencisi, okuldaki derslerinden arta kalan zamanında ponpon kız olarak da okuluna destek veriyor. Ne var ki bir gün, antremandan döndüğünde tüm okuldaki arkadaşlarının birer zombiye dönüştüğünü görüyor ve cebinden çıkarttığı testeresiyle... Ben o testerenin nereden çıktığını anlamadım; galiba bahçeden bulmuş diye konuyu bağlayacaklar fakat gencecik bir kızcağzın, bir elektrikli testereyi bu denli ustalıkla kullanmasının mantıklı bir açıklaması olmalı. Olmalı çünkü zombiler falan mantıklı açıklaması olan konular hep!

Suda-51 faktörü işte burada devreye giriyor. Lollipop yiyen, elinde elektrikli testereyle dolaşan ve akrobatik hareketlerle zombileri farklı yerlerinden kesen bir karakteri, pek az kişi tasavvur edebilirdi. Juliet'in düşmanlarını farklı hareketlerle kesebilmesi, testeresini geliştirerek farklı özelliklerle donatabilmesi hep Suda-51'in enteresan beyninin ürünüdür yansıtan özelliklerle bezeli olacak; görüncü söylemişti dersiniz.

Sadece PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmakta olan oyun için henüz bir şey söylemeyiz. Çok enteresan ve eğlenceli bir oyun da olabilir, sadece Juliet'in gazıyla insanların oynayacağı düşünülen boş bir oyun da... İkinci olasılığı görmezden gelerek, oyunu beklemeye başlıyoruz; haydi hep birlikte, lolipop, lolipop, u la la loli-pop... ■





Castlevania, PlayStation ile buluşuyor

Peki bu sizi ne kadar ilgilendirecek?

Symphony of the Night ne kadar güzel bir oyundu yahu. Gene olsun, gene oynarım. ("Gene" ile "yine" arasındaki 12 farkı bulunuz, bulunca da bildiriniz.) Zaten eski oyunları oynamaktan, yenilerinden mahrum kalıyoruz. Yeni oyunlar da eski oyunların yenilenmiş versiyonu olduğuna göre...

Konumuz yeni gibi gözükse ama geçtiğimiz yaz Xbox Live Arcade'de satışa çıkmış olan Harmony of Despair. Castlevania: HoD bu ay içinde PSN'den satışa çıkıyor ve bir takım ekstraslar da içeriyor. Beauty, Desire ve Situation Dire harita paketleri direkt olarak oyunun içerisinde bulunacak örneğin. Ayrıca oyunda Pyramid of Ruin bölümü ve Julius Belmont ve Yoko Belnades karakterleri de oynanabilir olarak bulunacak.

Ne var ki bu oyun iyi değil arkadaşlar... Grafikler özensiz, oynanış desensiz orijinalikten uzak. Altı kişiye

kadar multiplayer oyun desteği sunuyordu ki neyse ki onunla biraz idare edebilmişiz. Multiplayer özelliği, bir bölümü arkadaşlarınızla tamamlamanıza izin veriyordu ve emin olun, bunu yapmak istiyordunuz zira oyun biraz fazlasıyla kazıktı.

Oyunun şöylesine müthiş bir özelliği de bulunmakta ki şimdi söyleyince siz de acayip sevineceksiniz. Her bölümde otuz dakika boyunca mücadele edip bölümün sonundaki boss'a varıyorsunuz ve orada mutlaka ölüyorsunuz. Ve öldükten sonra ne oluyor, ne olur tahmin edin. Edin, çekinmeyin... Evet, tüm bölüme tekrar başlıyorsunuz! Tam otuz dakika boyunca tekrar aynı yerleri geçmeye çalışıyorsunuz ve sonra yine ölüyorsunuz. İçim şişti yemin ederim. Ancak ve ancak çılgın Castlevania hayranlarının ilgi göstermesi gereken bir oyun bu, yoksa es geçin derim... ■

Pandaları nasıl bilirsiniz?

World of Warcraft'ta Pandaria ırkına selam edin

E mre bile oynamayı bıraktı, dünya vazgeçmiyor şu oyundan... World of Warcraft konumuz evet ve Pandaren'lerin oyunda olma olasılığı göz önünde bulunduruluyor.

Bildiğiniz veya bilmediğiniz üzere, Kung-fu Panda tribindeki Pandaren ırkı, Warcraft 3'te 1 Nisan şakası olarak yer almıştı. Daha sonra 2005 yılında, Everquest 2'yle dalga geçmek adına WoW'da yine bu ırk konu edilmişti. Bu esprili ırk o kadar çok sevildi, o kadar büyük bir fan kitlesine sahip oldu ki Blizzard sonunda bu ırkı, Burning Crusade genişleme paketinde oyuna eklemeyi bile düşündü; Dranei ırkı yerine Pandaren'ler oyunda yer alacaktı. Ne var ki Çin'in sembolü kıvamındaki bu ırkın oyunda hırpalanması Çin'i sinirlendirebileceği ve WoW oyuncularının büyük bir kısmı Çin'de konuşlandığı için Pandaren ırkı oyuna eklenmedi.

2012'nin ikinci çeyreğinde piyasada olması beklenen dördüncü WoW genişleme paketinde ise bu ırkın, bu defa yer alabileceği söyleniyor. Söyleniyor çünkü Blizzard

geçtiğimiz günlerde Mists of Pandaria adında bir ismi tescil etti ve bazı, ne işi olduğu belli olmayan insanlar da bu tescil işlemini anında tespit edip kamuoyuna sundu.

Pandaren ırkının oyunda yer alması bana kalırsa oyunu artık iyiden iyiye sulandıracaktır fakat zaten WoW çoktan sütlaç kıvamını aldı. Bu arada dördüncü genişleme paketinin son paket olacağını düşünenlere 2013'ün son çeyreğinde bir mağaza önünde buluşmayı teklif ediyorum. Size beşinci genişleme paketini hediye edeceğim. Sonra hep birlikte Blizzard'a gidip ses bombası patlatırız çılgınlık atarak... ■

4.3 Yaması

Mists of Pandaria'dan çok daha gerçekçi bir konumuz var ve o da ne zaman çıkacağı belli olmayan WoW 4.3 yaması. Bu yama ile birlikte Cataclysm'in kapak konluğu Deathwing'le savaşa olanağına kavuşacağız. Onu yenmek için en sıkı WoW oyuncuları yan yana gelecek ve yenen Clan'ın ismi bir süre kulaklarınızda çınlayacak ama Deathwing'in sağlam bir savunma yapacağından da eminiz.

Bu yama ile Deathwing'in yanında üç adet instance ve iki tane de enteresan eşya oyuna geliyor. Transmogriyer adındaki cihaz, bir eşyanın görüntüsünü, başka hiçbir özelliğiyle oynamadan değiştirmenize yarıyor. Void Storage ise belirli bir para karşılığında size ekstra eşya yeri veriyor. Buraya konan eşyalarda, o eşyanın üreticisinin ismi, üstündeki enchantment'lar ve değerli taşlar kayboluyor.



İKİNCİ POINTBLANK TÜRKİYE TAKİM TURNUVASI

32 TAKIMLIK DEV MÜCADELE

14 SAAT ARALIKSIZ HEYECAN

TAKİM
TURNUVASI

POINTBLANK
Nfinity
Games Zepetto

Tt ESPORTS
By Thermaltake
ekipman sponsoru

11 EYLÜL 2011
BEŞİKTAŞ ADEKS İNTERNET KAFE
5.000 TL toplam ödül
www.pointblank.com.tr

bizi takip edin



facebook.com/pointblanktr
twitter.com/pointblanktr



Haydi sinemaya!

Spotu "Heidi sinemaya!" olarak okuyanlara sürpriz hediyelerle...

Kovboylarla uzaylılar arasında geçen savaşta son dönemece gelinmişti. Yüzyıllardan beri süre gelen bu büyük savaş...

Kovboylarla uzaylıların ne alakası var arkadaşlar ya? Ne kadar saçma hikaye var, film yapıyorlar! Olsun, gidip izleyeceğiz çünkü saçma maçma, film enteresan gözüküyor. (İnanmıyorsanız hemen fragmanını bulup izleyin.)

Biz filmi izlemeye giderken, bu defa sizi de yanımıza almaya karar verdik. Hayır, LEVEL olarak değil ama kardeş dergimiz Chip olarak. CHIP Online ile sinema keyfi devam ediyor." spotuyla hazırlanan bu etkinliğe katılmak için öncelikle bir internet bağlantısına sahip olmanız gerekiyor. Ardından www.chip.com.tr'yi tuşluyor ve ana sayfadaki formu dolduruyorsunuz. Bu formu dolduran her 50. kişi, Chip Online'dan çift kişilik bir davetiye kazanıyor. (Yanınıza isterseniz annenizi getirin, bizi ilgilendirmez.) Toplamda 75 adet davetiyenin dağıtılacağı etkinlik, 14 Eylül 2011 günü AFM Profilo'da gerçekleşecek; film Türkçe altyazılı olup orijinal dilinde olacak (Urdu diliniymiş misal.) ve saat 21.00'da gerçekleşecek.

Son başvuru tarihi 7 Eylül 2011. Yani dergiyi ayın birinde aldığınızı varsayarsak, altı gününüz kalmış demektir. Eğer şanslı kazananlardan biri olursanız, 8 Eylül günü e-posta ile bilgilendirileceksiniz. Gösterime girmeye hak kazananların yanlarında mutlaka kimliklerini getirmeleri de gerekiyor ki girişte sorun çıkmasın. Olası bir karmaşada ise, ilgili sinemanın müdürünün kararının nihai olacağı da belirtilmeden geçilmiyor.

Filminden de biraz bahsetmek gerekiyor bana sorarsanız. Durum şu ki Arizona'da çölün ortasında, hafızasını yitirmiş olarak uyanıyor James Bond'dan tanıdığımız Daniel Craig -filmdeki ismiyle Jake Lonergan. Kendine birçok güç sağlayan bu bilekliğin ne olduğunu anlamaya çalışırken kasabaya varıyor ve buradaki düşmanca tutumla uğraşmadan, uzaylılar dünyayı işgal ediyor. Kovboylar ve Kızıldenizler birbiriyle savaşmayı bırakıp uzaylılarla karşı ittifak kuruyor, olaylar gelişiyor...

Steven Spielberg'ün filmin arkasında olduğunu belirtelim ve bu eğlenceli filme herkesten önce gitmek için Chip Online'daki formu doldurmanız gerektiğini bir kez daha hatırlatalım. Herkese şimdiden iyi seyirler! ■

Vampirler New Marais'te!

inFamous 2: Festival of Blood'da saate karşı yarış

Cole MacGrath'ın Street Fighter X Tekken'de ne işi olduğu konusuna takılmış durumdayım ama o konuyu şu an konu etmeyeceğim çünkü konu demeyi pek de fazla konular dahilinde konuşturmayı... Vampirler New Marais'te!!! (Konuyu aniden bağlama taktiği.) Cole MacGrath da bir vampir kurbanı üstelik ve öldü. Rahmetlinin ardından ağıtlarınızı yakın ve dağılın lütfen. (Ciddiyete davet adlı toplantılara katılmayı düşünüyorum.)

Cole ölmedi ama ısırıldı. Vampir dönüşmesi an meselesi -ki dönüşse bence çok fantastik bir hikaye ortaya çıkabilir. Cole'un diğer kurbanlar gibi hemen vampirleşmesindeki en önemli sebep özel güçlere sahip olması ve bunları kullanarak Vampir Lordunu bulmak zorunda. Saatler önemli, dakikalar ise zamanın ta kendisi. Sadece tek bir gecede, binbir türlü görevi yerine getirip vampirlerin başına ulaşacak ve ona siz yardımcı olacaksınız. (Ben uğraşamam şimdi on saat.)

Ekim ayında, Cadılar Bayramı'na denk getirilmek üzere hazırlanan Festival of Blood, PSN üzerinden satılacak ve daha da güzeli, bu oyunu oynamak için inFamous 2'ye sahip olmanız gerekecek. Neden? Çünkü -bana kalırsa- bu oyun gayet de inFamous 2'nin içindeki bölüm editörüyle hazırlanmış! Bize de yeni oyun diye iteliyorlar. Olsun; profesyonel ellerden çıktığına göre eğlenceli olacaktır.

Sony'den gelen açıklamaya göre oyun bir hayli uzun olacak, yepyeni ortamlar, yepyeni düşmanlar ve temalar içerecek. Festival of Blood ile inFamous 2'nin karanlık tarafına bir bakış fırlatacağız... ■



Go, Go, Global Offensive!

de_dust açıyoruz beyler...

GLOBAL OFFENSIVE 2012



Yaprak.net sunucusunda (Gerçek bir sunucudur.) ne Counter-Strike oynamıştım... Üstelik uyduruk 56K modem kullandığımı hatırlıyorum. Sonra kablonet hizmeti başlamıştı da hepten silinmişim dünyada.

Counter-Strike benim için de çok özel bir yere sahip bir oyundur. İlk defa bir FPS'yi bu kadar çok oynamıştım ve internet kafe hizmetiyle ünlü Oversoul adındaki mekanda da az kışmamıştım bir dakika önce "Magic" oynadığım adamlarla.

Counter-Strike yaklaşık 12 yıldır ortalıkta ve hala oynanmaya devam ediyor ve hayret ediyorum. Valve da bu hayreti artık maddiyata dönüştürmeyi uygun görmüş olacak ki Counter-Strike: Global Offensive'yi 2012 yılında internet kafelerin en çok oynanan oyununu başlığıyla piyasaya çıkarmaya hazırlanıyor.

Global Offensive temelde alışıldık Counter-Strike oynanışını sunacak. Oyunda elbette yepyeni haritalar, yepyeni silahlar ve oyun modları da bulunacak lakin Dust'tır, Aztec'tir, birçok popüler haritanın yenilenmiş versiyonuna da rastlayacağız.

PC'de Steam üzerinden oynanacak olan oyun, Steam'in tüm matchmaking, leaderboard gibi özelliklerinden faydalanmamızı sağlayacak. Oyun bulmak kolay olacak, oyundan ayrılmaksa çok zor...

Defense Grid: The Awakening'in yapımcısı Hidden Path Entertainment tarafından hazırlanan oyunun başında elbette yine Valve var; yani oyunun kalitesinden bir şeyler kaybetme olasılığı düşük.

PC, PS3, Xbox 360 ve Mac için hazırlanan oyun için beklememiz gereken birçok ay var fakat zaten bu dönemde Battlefield 3'tür, Modern Warfare 3'tür, kafamızı kaldıramayacağız. Bu oyunlardan sıkıldığımız dakikada da Global Offensive ilaç gibi gelecek! ■

Star Wars'u kim sevmez?

Daha da çok sevmek için bir adet Kinect almanız yeterli

Kinect başarılı bir icat sayılabilir. Öyle ki tüm Star Wars hayranları, oyuna dahil olduklarını hissetmek için Kinect alma yoluna koyulacak, bundan eminim.

Oysa ki Gamescom 2011'de kendini Kinect karşısında paralayan insanları gördükten sonra, bu iş için biraz daha vakit gerektiği kanaatine iyiden iyiye vardım. Bence Kinect, fazla karmaşık olmayan oyunlarda iyi bir performans sergiliyor fakat Star Wars'ta Rancor'u kontrol ederken, sizi de ekran karşısında maymun ediyor. Bir hareketi tek seferde algılamayı bırakın, kontrol ettiğiniz şey her neyse, o kendi kafasına göre takılıyor ve oyunda sizin yeteneğinizden çok, Kinect'in algılaya yeteneği ön plana çıkıyor. (O da maalesef zayıf.)

Ufukta Bir Işın Kılıcı Görüldü

PS Move'un farklı şekillerde kontrol cihazlarına sahip olmasına alıştık. Silah olarak tasarlananlar, ışın kılıcı şeklindekiler, yaylar, oltalar... Kinect ise bize "kontrol cihazı sizsiniz" diyor ve ellerimizi boş bırakıyor...du. Kinect Star Wars'un şerefine midir, başka bir olay mıdır bilemiyoruz, bir ışın kılıcı aparatı tasarlanmakta ve bunu Kinect'le birlikte kullanabileceğiz. PS Move'daki gibi titreşim özelliği bulunmayacak bu ışın kılıcının ve hatta pil bile içermeyecek. Lakin ışıkları yanacak ve elimizde gerçek bir ışın kılıcı tuttuğumuz hissiyatını uyandıracak. Yaklaşık 15 Euro'dan satılacak olan aparatın ne kadar gerekli olduğunu da ilerleyen zamanlarda göreceğiz.

Oyunu biraz hırpaladım fakat elimizde Işın Kılıcı varmışçasına etrafta dolanmak da kulağa hiç de kötü gelmiyor. Yayınlanan fragmanlarda yerimizde hopladığımızda karakterimizin de havada takla attığını, iki elimizi ileri ittiğimizde "Force Push" hareketini yaptığımızı ve pod yarışlarında gemimizin kontrolünü tam anlamıyla ele alabildiğimizi gördük ve sevinmiyoruz değiliz.

Gamescom'daki oynanabilir demoda ise Rancor adındaki yaratığı kontrol ediyor ve karınca gibi kalan

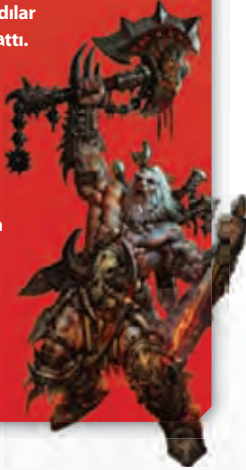
Stormtrooper'ları bir bir eziyorduk. Yerdeki nesnelere alıp fırlatmak, ileri doğru koşar gibi yapıp Rancor'un bodoslama ilerlemesini sağlamak hep bizim elimizdeydi. Ve fakat dediğim gibi bunları yapmak için biraz çabalamak gerekiyordu...

Kinect Star Wars dünya harikası bir oyun olmayacak bana sorarsanız. Ne var ki alıp oynayacağız, sevmek için çaba sarf edeceğiz. Kim bilir belki ters köşeye yatırsın oyun beni de zevkle oynarım evimin bir köşesinde; kimselere çaktırmadan... ■



Son Dakika!

- Sıcaklardan bunaldık, bitti. Yaşasın sonbahar!
- **Warhammer 40K: Space Marine'de beş kişilik co-op modunun olacağı yanlışlıkla açıklandı. Arkadaşlarımızla yan yana savaşmak eğlenceli olacağı benziyor.**
- Şefik'i ısırın kenenin zararısı olduğu netlik kazandı. Şefik'in kaniyle zehirlenen keneden ise haber alınamıyor.
- **Hayatını oyunlara ve Xbox 360'a adanmış bir oyun delisi, Xbox 360'da 600.000 oyuncu puanına ulaştı. Eğer Xbox 360 sahibi değilseniz, bu rakamın çok acayip bir noktada olduğunu belirtmek isterim.**
- Çapcom... Çapcom ne yapıyorsun arkadaşım? SFIV dedik, SSFIV dedik, SSFIV: Arcade Edition dedik ve şimdi de SSFIV: Arcade Edition Ver. 2012... Neyse ki bu sadece bedava yayımlanacak olan, oyundaki denge problemlerini çözen bir yama olacak. Yamanın yıl sonunda piyasada olması bekleniyor; nasıl sabredeceğiz, bilemiyoruz!!!
- **Epic Games'ın başkanı Mike Capps'ten gelen bir açıklamaya göre, firma Gears of Wars'la hiçbir alakası olmayan beş farklı oyun üzerinde çalışıyor.**
- Bu sonbahar aylarında Android işletim sistemine sahip telefonu olanlar bir yana, Xperia Play'ciler bir ynaa ayrılacak zira FIFA 12, Xperia Play'e özel olarak piyasada olacak. Diğer tüm marka sahipleri ise 12 Şubat'a kadar bekleyecek.
- **Ninja Gaiden 3'ün PS Move desteğine sahip olacağı açıklandı. Move ile düşmanları kesip biçmek eğlenceli olacaktır...**
- Move Fitness piyasaya çıkmaya hazırlanıyor. Oyun, oyun olmanın yanında size spor yaptırarak. Bu sene içerisinde spora başlamayı düşünüyorsanız, Move Fitness ile eğlenceli bir adım atabilirsiniz.
- **Fırat iki kez aradı, açamadım. Sonra geri aradım karşıma Şefik çıktı. "Fırat'tan ararsak belki ciddiye alırsın bizi" dedi. "Cidde'ye mi aldılar bizi?" derken Şefik telefonu kapattı.**
- 2012'nin başlarında Silent Hill HD Collection Xbox 360'a da geliyor. Oyunda SH2 ve SH3 bulunuyor. Hepsisi de HD kalitesinde!
- **Modern Warfare 2'de olmayan dedicated server'lar Modern Warfare 3'te yer alacak.**
- Diablo III konsollara da geliyor. Bence garip bir durum ama oyunun arkasında Blizzard olunca, konsolda Diablo III de olur, World of Warcraft de, Warcraft 4 de...



Ibuki vurur, Hugo yakalar

Street Fighter X Tekken karakterleri hız kesmeden açıklanmaya devam ediyor

Bu oyunu PS Vita'da mı, yoksa başka bir sistemde mi oynayacağıma henüz karar vermedim. PS Vita'da oynayarak her daim birileriyle kapışabilirim ama Arcade Stick kontrollerinden de uzak kalırım. Eğer evde oynarsam da koltuğa çakılı kalmak zorunda kalırım. Bir seçim yapmak gerek fakat bunun için sürem var. Şimdi yeni karakterleri görüp heyecanlanmaktayım, kafa yoramayacağım.

Hemen Street Fighter kısmına bakalım. Ryu, Ken, Guile, Abel, Cammy, Chun-Li, Sagat, Dhalsim ve Poison zaten açıklanmıştı. Tekken tarafındaysa Kazuya, Nina, King, Marduk, Bob, Julia, Hwoarang, Steve Fox ve Yoshimitsu'nun varlığından haberdardık.

Yeni açıklanan dört karaktere gelecek olursak... Yazıyı burada sonlandırıp size veda ediyorum. İstiyorum ki meraklanın ve internet yokmuşçasına, bir sonraki sayıyı bekleyin. Tamam tamam, size eziyet edeceğim değilim...

Açıklanan iki yeni Street Fighter karakteri Ibuki ve Hugo. Ibuki hızlı, Hugo hantal. Ibuki az hasar veriyor, Hugo ise kemik kırıyor. Hugo tutuyor, Ibuki uzaktan atış yapıyor. Açıkçası iki karakter de beni pek sarmadı, size teslim ediyorum kaderlerini.

Tekken tarafından açıklanan iki karakterden bir tanesi ayı diğeri de kuzgun. Kuma ve Raven'dan bahsediyorum, bakmayın şaşkın gözlerle. Kuma bildiğiniz ayı gerçekten. Boynunda fuları olması, onu farklı bir yaratığa dönüştürmüyor. Tekken'deki en anlamsız karakterlerden biri olan Kuma'yı burada görmek beni ziyadesiyle sevindirdi (!). Raven ise çok sık olmuş. Zaten yakın dövüşte iyiydi, burada da Ken'in, Ryu'nun ateş toplarının ellerinde patlamasını sağlayacaktır.

İnatla görmeyi beklediğim Eddy veya Christie hala ortaya çıkmadı; onlardan bir tanesi de oyuna eklendiği saniye SFXTekken benim için bir klasik olmuştur bile; sakın bana engel olmayın! ■

Sonbahar, fuar mevsimidir

CeBIT davetiyesi de LEVEL'in hediyesidir!

Yeni çıkacak ürünleri yerinde görmek, test etmek, fuar ortamını solumak için sadece bir ay daha beklemeniz gerekiyor; Ekim ayında gitmek isteyeceğiniz fuarın hazırlıkları başladı bile çünkü.

CeBIT Bilişim Eurasia 2011, 6 - 9 Ekim tarihleri arasında yapılacak. Fuarın ana sponsoru Türksat ve aklınıza gelebilecek her türlü teknoloji firması da bu fuarda yer alacak.

Fuarda dolaşmanın keyfi bir başkadır arkadaşlar; bu konuya ilginizi çekmek istiyorum. Hiç alkanız olmadığını sandığımız birçok konuyu keşfetmek, hiç duymadığımız ürünlerle karşılaşmak, fuarın havasını solumak... Üstelik

bu ürünlerin hepsini bir güne sıkıştırmak. İnanın bu dergiyi okuyorsanız, CeBIT'ten de keyif alacaksınız.

Tüyap Fuar ve Kongre Merkezi'nde gerçekleşecek olan fuara ücretsiz olarak girmek için yapmanız gereken şey çok basit. Görevliye, "Aaa tüm standlar alev aldı!" dedikten sonra hızlı adımlarla yanından geçmek. Bunu tasvip etmiyoruz ve o yüzden de size bedava davetiye kazanma şansını tanıyoruz. Bunun için yapmanız gereken LEVEL Online'daki banner'a tıklamak ve açılan sayfadaki formu doldurmak. Eğer öğrenciyse, firma ismi kısmına okulunuzun ismini yazabileceğinizi de belirtmek isteriz. ■





Teke tek futbol

FIFA Street'le top ayağınızda, kafanızda, önünüzde ve her yerde!

Futbol dediniz mi akla ben gelmeliyim çünkü çok hakimim konuya her anlamda. Her türlü takımı, ligdeki puan durumunu, her türlü futbolcunun ismini, tüm futbol kurallarını öylesine iyi bilirim ki Fırat'mış, Şefik'miş, onlar solda sıfır kalır.

Dolayısıyla da hiçbir futbol oyununu oynamıyorum. Lakin FIFA Street'i oynayabilirim. Oynayabilirim çünkü içerisinde aksiyon var, artistik hareketler var, teke tek mücadele var... (11 kişi olunca kafam karışıyor.)

FIFA Street'in dördüncü oyunu bu. EA ise dört takısı koymak yerine, seriyi baştan başlatma niyetinde ve

direkt olarak FIFA Street olarak belirlemiş oyunun ismini. Oyun EA Canada tarafından, yani FIFA'nın yapımcıları tarafından hazırlanıyor. Bu da demek oluyor ki kaliteli bir şeyler göreceğiz... FIFA 12'deki hareketlerin iki katı oyunda yer alacak ve yine FIFA 12'de kullanılan fizik motoru burada da kullanılacak. Street Ball Control adındaki sistem ile hem hava hareketlerimizi kontrol edebileceğiz, hem de oyunun fragmanında yer alan tonlarca yer hareketini yapabileceğiz.

FIFA Street'i teke tek oynamak mümkün olacak. İkiye iki, üçe üç... şeklinde beşe beşe kadar gidecek

mücadele. Turnuvaları online ortama taşıyabilecek olmamız da mükemmel yakın bir hareket bana sorarsanız.

EA Sports Club adında, ülkemizin bir haber olduğunu düşündüğüm bir oluşum var. FIFA Street işte bu servise hizmet veriyor ve sezon biletime sahip olanlar oyuna herkesten önce ulaşacak. (Yani Amerika'ya taşınıyoruz.)

FIFA Street 3'ün karikatürize grafiklerinden farklı bir formatta, daha gerçekçi grafiklere sahip olacak olan oyunun 2012 yılında PS3 ve Xbox 360 için piyasaya sürülmesi planlanıyor. ■

■ Tuna Şentuna

PS Vita'yı beklerken...

Eh, kimin, neyi alacağı bilinmiyor tabii

Kıstırlı bir param olsa -ki LEVEL sayesinde her ay onbinlerce liranın üzerine oturuyorum, hiçbir sorunum yok bu konuda- veya LEVEL'dan onbinlerce lira alsam (Aaa?) bile paramı yeni bir PSP'ye harcamam yahu, deli miyim?

Bakin PSP'yi ilk aldığımında gerçekten alete bayağı bir hasta olmuştum. Çok geçmedi ki aramıza soğukluk girdi. Sonra Jeanne D'Arc ile yeniden hastası oldum. Ardından yine soğudum. God of War geldi ısındım, hiçbir şey çıkmadı buz gibi oldum. Problemler, çıkış yolu olmayan garip bir ilişkiye girdik PSP'yle ve sonunda aldım attım dolabın dibine. Dolabı da pencereden attım. Pencereyi de kapatıp evi de satmamla birlikte...

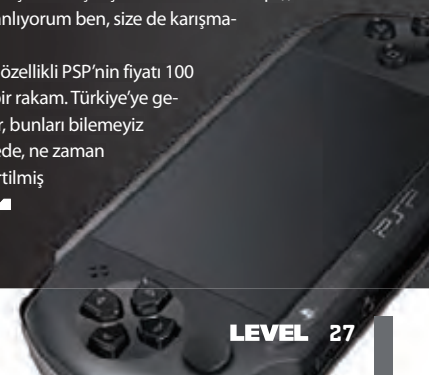
PSP'nin tüm eksik yönlerini PS Vita unutturacak

derken yepyeni bir PSP modeli açıklanmasın mı Gamescom 2011'de! Bu nasıl bir strateji, gerçekten bilmiyorum. Zaten PSN hack'lendiğinden beri Sony'nin aslında görüldüğü kadar "her şeyi düşünen" bir firma olmadığını da anladım ve yeni PSP'nin, PSP E-1000'nin de son derece anlamsız bir hareket olduğuna artık eminim.

Mat rengiyle çok çekici gözükse de bu enteresan PSP'nin Wi-Fi özelliği yok. Ha sanki PSP'de çok Wi-Fi kullanıyorduk ama son zamanlarda oyun edinmek için tek çaremiz PSN'di, ondan da olduk bir açıdan. Eğer bu cihazı alıp PSN'den oyun almak isterseniz, Media Go programını PC'nize kuracak ve internet eksikliğini bu şekilde gidereceksiniz.

Yeni PSP'nin tüm PSP oyunları ile uyumlu olduğu (yani UMD sürücüsü olacak.) söyleniyor ve alt kısımda bulunan tuşların dokunmatik olacağı da belirtiliyor. Sırf dokunmatik üç tane tuş için PSP 1000'imi satıp (!) bunu almayı planlıyorum ben, size de karışmayayım.

Yeni ve eksik özellikli PSP'nin fiyatı 100 Euro gibi ucuz bir rakam. Türkiye'ye gelir mi, kaçta satılır, bunları bilemeyiz zira cihazın nerede, ne zaman çıkacağı da belirtilmiş durumda değil. ■



Dizüstü PC ekran kartı pazarı fethedildi

nVidia'dan müthiş yükseliş

2 011 yılının ikinci çeyreğinde dizüstü bilgisayarlardaki ekran kartı pazarının %50.6'sını ele geçiren nVidia, AMD'yi ve Intel'i geride bırakarak açık ara liderliğe oturdu. AMD'nin uzun süren kararlı HD 5000 serisi satışlarından sonra nVidia, GT500 serisiyle satış konusundaki liderliği tekrar eline aldı. Pazar payını %8.9 oranında arttıran firmanın, liderliğini üçüncü çeyrekte de sürdürmesi bekleniyor. İlerleyen aylarda Asus'un, MSI'nin ve Clevo'nun yeni nVidia ekran kartlı modeller üreteceğini düşündüğümüzde yükselişin kaçınılmaz olduğunu söyleyebiliriz.

Özellikle oyuncular için tasarlanan dizüstü bilgisayarlarda nVidia'nın GTX560M modeli sıklıkla tercih ediliyor. Asus G74SX ve G53SX modelleri GTX560M kullanırken MSI'nin GT780 ve GT683 modelleri de GTX570M ekran kartlarıyla geliyorlar. Diğer firmalara üretim yapan Clevo'nun 17 inç ekranlı X7200 modeliye serinin en üst kartı GTX580M ile donatılmış olarak müşterilere sunuluyor. ■



Hem performans, hem de tasarruf

Seagate, 1.000.000 melez disk sattı

“ Melez disk de ne ola ki? demeyin. Dünyanın en büyük sabit disk üreticisi Seagate, sabit disklerine 4 GB NAND Flash yongası ekliyor ve böylece SSD performansını ucuza elde etmek isteyen kullanıcıları hedefliyordu. Firmanın Momentus XT model bu diskleri, işletim sisteminin sık kullandığı dosyaları SSD kısmına kopyalıyor ve bu sayede günlük kullanımda performansın artmasını sağlıyordu. Anlaşılan Seagate'in bu stratejisi başarılı olmuş zira firmadan gelen haberlere göre bu güne kadar 1.000.000 adet Momentus XT satılmış. Sadece dizüstü bilgisayarlar için üretilen Momentus XT diskler, 7200 devirde çalışıyor ve 5400 devir disklerle oranla bilgisayarın %50 daha hızlı açılmasını sağlıyor. Alienware, Asus, Dell, Sony ve Toshiba tarafından kullanılan Momentus XT diskler sayesinde kullanıcılar performansı ve kapasiteyi aynı adan elde edebiliyorlar. Disklerde kullanılan teknolojinin işletim sisteminden bağımsız çalışması ise bir başka güzel nokta. ■

Recep Baltaş

İşlemciler su soğutma

AMD'den hız ve performans hamlesi

T abii ki hepsi değil. Firmanın özellikle hız aşırtma tutkunları ve yüksek performans meraklılarını hedefleyen FX serisi işlemcilerinin su soğutmayla birlikte gelmesi muhtemel. Hız aşırtma tutkunlarının ilk işi, işlemci kutusundan çıkan soğutucu çöpe atmaktır zira sadece alüminyumdan oluşan bu soğutucu, işlemci frekansını arttırdığınızda soğutma konusunda yetersiz kalmakta. Bu bağlamda ya ısı borulu ve tabanı bakır bir soğutucuya ya da su soğutmaya yönelmeniz gerekmektedir. Bu durumun farkında olan AMD, her kesimden

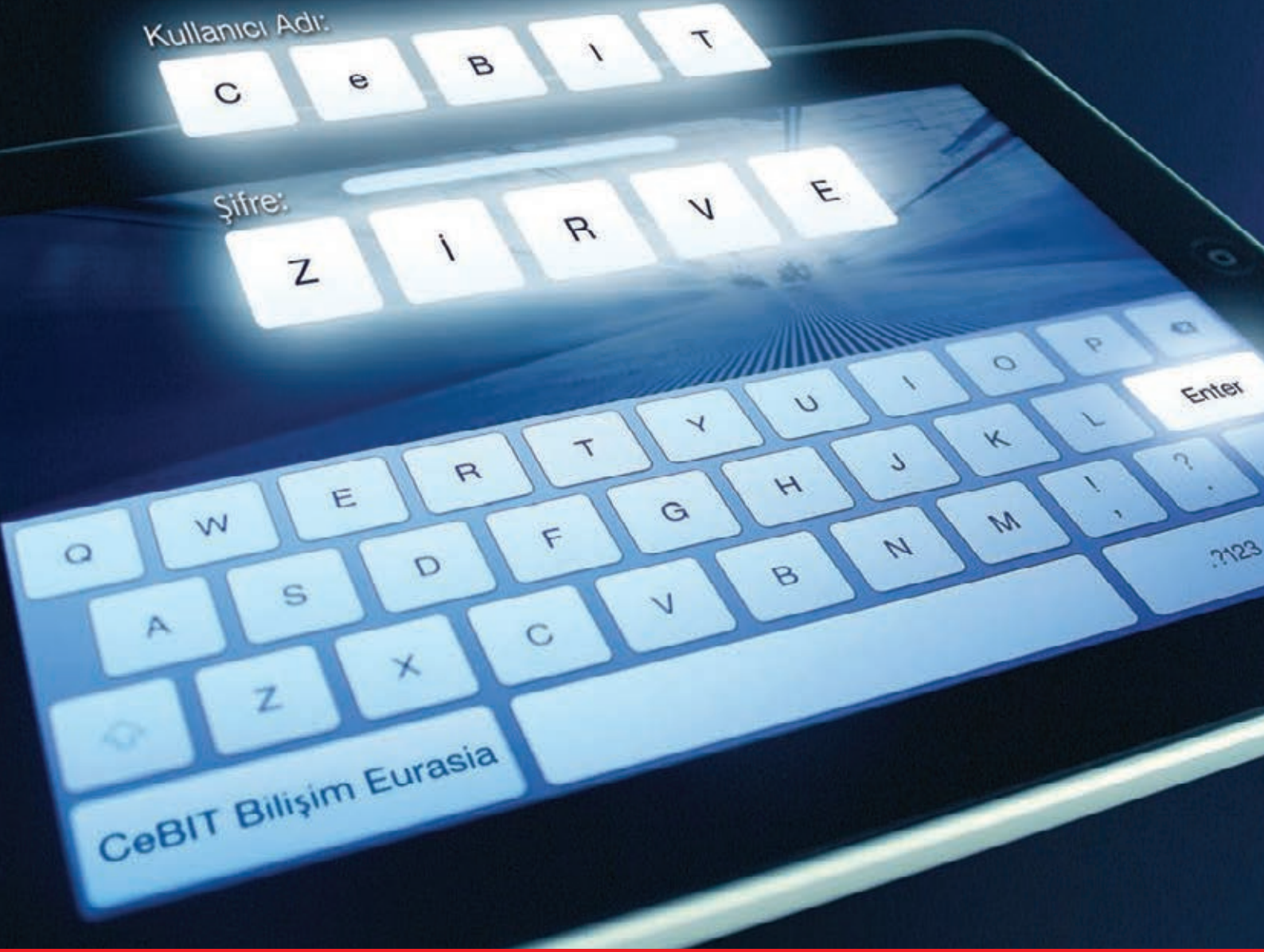
kullanıcının kolayca monte edebileceği ve tek parça halinde bir soğutucuyu FX serisi işlemcilerle aynı pakete koymayı planlıyor. Sekiz çekirdekli Bulldozer işlemcilerle birlikte gelecek olan soğutucunun bir fanı ve bir radyatörü olacak. Yine soğutucunun tabanının bakır olması, oluşan işlemcinin daha kolay emilmesini sağlayacak. Daha da önemlisi, soğutucuyu monte etmek için kasanızı demir doğramacıya götürmenize gerek kalmayacak zira soğutucu, bütün kasalara sorunsuz bir biçimde monte edilebilecek. ■



EŞSİZ İŞ İMKANLARI İÇİN GİRİŞ YAPIN

Gelecek Bilişimle Gelecek. 6-9 Ekim 2011

Tüyap, Büyükçekmece / İstanbul



CeBIT Bilişim Eurasia

Uluslararası Bilgi ve İletişim Teknolojileri, Uydur İletişimi, Yayıncılık, Kablo ve TV Sektörü Fuarı

Organizatör

 Deutsche Messe
Worldwide

Hannover Fairs
Interpro Uluslararası Fuarçılık A.Ş.
T: 0212 334 69 69
F: 0212 334 69 70
info@cebitbilisim.com

Fuar Ana Sponsoru



Banka Sponsoru



İletişim Sponsoru



Ulaşım Sponsoru



Destekleyenler



www.cebitbilisim.com



remor İşbirliği ile



Dijital Reklamlar Çözüm Ortağı



BU FUAR 5174 SAYILI KANUN GEREĞİNCE TOBB (TÜRKİYE ODALAR VE BORSALAR BİRLİĞİ) İZİNİ İLE DÜZENLENMEKTEDİR.

www.cebitbilisim.com

TAKVİM Eylül

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

Pzt.	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
29	31	1	2	3	4
5	6	8	9	10	11
13	15	16	20	23	
27	28	29	30	1	2



- Dead Island (PC PS3 360)
- Disgaea 4: A Promise Unforgotten (PS3)
- Monkey Island: Special Edition Collection (PC PS3 360)
- Resistance 3 (PS3)
- Warhammer 40.000: Space Marine (PC PS3 360)

- Bracken Tor: The Time of Tooth and Claw (PC)

- Call of Juarez: The Cartel (PC)
- Combat Wings: The Great Battles of World War II (PC PS3 360)
- God of War: Origins Collection (PS3)
- The Penguins of Madagascar: Dr. Blowhole Returns Again! (PS3 360)
- Tropicco 4 (360)

- Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad (PC)

- The Gunstringer (360)

- F1 2011 (PC PS3 360)
- Gears of War 3 (360)
- Supremacy MMA (PS3 360)
- Sword of the Stars II: Lords of Winter (PC)



Gears of War 3

- Tom Clancy's Splinter Cell Trilogy (PS3)



The Gunstringer

- FIFA 12 (PC PS2 PS3 360 PSP)
- X-Men: Destiny (PS3 360)

- ICO & Shadow of the Colossus (PS3)

Call of Juarez: The Cartel



FIFA 12



SEN DE KATIL!

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



H A L F - L I F E[®]

Y A Ş A M I N Y A R I S I

Gordon Freeman garip bir kahramandır. Beladan en uzak mesleklerden kuantum fiziği üzerine çalışarak yıllarını müzmin bir öğrenci olarak geçirmiş ve tuğla gibi kitapları devirmiş biri olarak cehennemin kapılarını açacak deneye katılacağını herhalde en çılgın rüyasında bile göremezdi. Fakat piyango ona vurdu ve zoraki kahraman oldu. Belki de içinde bir yerlerdeki gizli kahraman hep vardı ve bu talihsiz olay potansiyelinin açığa çıkmasına neden oldu. Sebepi ne olursa olsun Gordon, oyun tarihine elinde levyesi, gözünde gözlükleriyle pek alışık olmadığımız bir kahraman tipi şeklinde kazandı. Basit bir insana yakın motiflerle unutulmaz oyun karakterlerinden biri oldu. Biraz daha detaya inerek Gordon hakkında bilgi edinelim ve üzerine konuşalım.

Bir sonbahar günü...

Gordon, Seattle'da doğmuş ve kuantum fiziği okumuş bir bilim adamı. İlham aldığı kişiler arasında Stephen Hawking, Albert Einstein ve Richard Feynman gibi insan dersek hakaret olacak derecede zeki bilim adamları var. Gözlemlemek için katıldığı seri ışınlanma deneylerinden çok etkilenmiştir ve bu yüzden bütün bilgisel birikimini bu konuya tutkuyla bağlamıştır. Fakat akademik araştırmalar çok yavaş ilerlediğinden üniversiteden ayrılmıştır. Sonunda istediği araştırmalara katılabileceğini umduğu Black Mesa adlı ve hükümet destekli şirkete, öğretmenlerinden Dr. Isaac Kleiner'in yardımıyla girer. İşe girmeyle Meksika'daki Black Mesa Araştırma Merkezi'ne gitmesi bir olur. Burada katıldığı bir deneyin ters gitmesi sonucu ki bu muhtemelen özellikle sabote edilmişti, araştırma merkezini yaratıkların istila

ettiği bir geçit kapısı açılır. Aniden fırlayan yaratıklar, önüne çıkan herkese saldırmaya başlayınca bizim de maceramız tetiklenir. Kullandığı HEV Suit sayesinde hayatta kalma şansını arttıran Gordon, hem yaratıklara, hem de üssü yaratıklardan ve sağ kalan personelden temizlemek üzere gelen özel time karşı savaşmak zorunda kalır. İşte böylece bir bilim adamından nasıl bir savaşçı doğduğunu görüyoruz. Macerası boyunca sadece silah kullanarak yolu açmıyor Gordon, bir bilim adamına yakışır şekilde bulmacaları çözmek zorunda kalıyor, sağ kalanları kurtarıyor ve bütün bu kaosun sonunda yaratıkların geldiği Xen gezegenine ışınlanıp liderleri Nihilant'ı öldürüyor. Tam her şey bitti derken G-Man faktörü devreye giriyor.

Öğretmenim!

Oyun boyunca Gordon'ı izleyen mavi takım elbiseli, elinde Bond çanta taşıyan bu adam, sonunda ona çok ağır bir reçete sunuyordu. Ya ölüm, ya kalım... Ya gizemli patronları için çalışıp onunla gelecekteki da yaratıkların gezegeni Xen'de zırhsız ve silahsız olarak terk edilecekti. İkinci oyunda Gordon halen yaşadığına göre ilk seçeneği seçmiş olmalı!

İkinci oyun herhalde kimsenin tahmin edemeyeceği bir zamanda ve mekanda başlıyordu. Oyuna G-Man'in silueti hayal meyal gözümüzün önünde "Doğru adam, yanlış mekanda olursa dünyayı değiştirebilir." derken başlıyorduk. Gordon muhtemelen G-Man'in yardımı sayesinde yaklaşık 200 yıl boyunca uykuda kalmış ve sonunda uyanmıştı. Dünya bir hayli değişmiş, Combine Empire diktatörlükle yönetilmeye başlamıştı. City 17'den kaçmaya çalışırken öldürdüğü çokça şehir koruması sayesinde

imparatorluk tarafından sivil tehdit olarak duyurulan Gordon, insanların özgürlüğünü elde etmesi için direnişe yardım ediyordu. Alyx Vance'in yardımıyla direniş büyüyüp Combine'in en önemli merkezine saldırdıklarında bir patlamadan sonra G-Man'in yardımıyla kurtuluyordu. Tam da artık sorularımıza cevapları alacağız derken... G-Man, Gordon'ın sunduğu kusursuz hizmet için daha fazla talep aldığından bahsediyor ve onu tekrar uyku moduna sokuyordu. Nihayetinde G-Man kimdir, patronları kimlerdir, (Muhtemelen hükümet!) Gordon'ı neden kullanmak istiyorlar ve gelecekte onu kullanabileceklerini nereden biliyorlardı gibi sorular hep havada asılı kaldı. Bu yüzden oyunun fanatikleri Half-Life 3'ü heyecanla bekliyorlar.

Tek tabanca

Nihayetinde Gordon, oyun dünyasındaki alışlagelmiş Rambo benzeri kahramanların aksine içimizden biri gibidir. (Tabii ki hepimiz kuantum fiziği okuduk!) Kuantum fiziği okumuş asistan derecesinde bir bilim adamıyken yavaş yavaş bir askere, hatta özgürlük savaşçısına dönüşmüştür. Oyuna başlar başlamaz makineli silahlarla uzaylılara girişmek yerine Half-Life'in sembolü haline gelen levyeyle başlayarak tabanca, makineli tüfek ve uzaylı silahları derken tam bir Terminatör'e dönüşmüştür.

Oyun şu an paralel zamanlarda geçtiğinden Gordon'ın akıbetini öğrenmek için HalfLife 3'ü sabırsızlıkla bekliyoruz. Sonuç olarak Gordon, bir karakterin üzerine düşen "oyuncuya kendisini sevdirmeye" görevini başarıyla yerine getirmiştir. (Bir de Hulki Cevizoğlu'na bu kadar benzemese kendisini daha çok seveceğiz!)



ALYX VANCE

Kadınların erkekler için ısrarla kullandıkları en bayat ve iddialı söz olan "Her başarılı erkeğin arkasında mutlaka bir kadın vardır." sözünü Half-Life 2'ye uyarladığımızda karşımıza direkt olarak Alyx Vance çıkar. Half-Life 2 macerasına adım atmamızla birlikte karşımıza çıkan ilk dost karakterlerden biri olan Dr. Eli Vance'in kızıdır Alyx; hatta yanılıyor olamam, o "Dog" ismiyle yanında gezdirdiği oyun meraklısı şeyi hatırlamayanınız yoktur. (O kutuyu top niyetine kafama fırlatacak sanmıştım.) Tepeleme düşünme dolu bir dünyada her oyun karakterinin sadık bir dostu vardır. İşte Alyx Vance de Gordon için öyle bir dosttu.

Alyx Vance, iyi bir dost olmanın yanında Gordon için çilingir vazifesi görmüştür.

Combine tarafından şifrelenmiş olan her kapıyı açabilmek gibi bir yeteneği vardır. Nedendir bilinmez, Dr. Moseman'e gıcık olur. Bu konuda da bir sürü spekülasyon olmuştur hatta. Biri der ki Dr. Mossman'in Gordon'a karşı olan samimi tavırlarını kıskanır. Daha politik düşünülürse olayı casusluk boyutuna kadar getirir ama bu zıt ikilinin arasındaki bu kütleleri zamanla eriyip yok olmuştur.

Konu Episode 3 veya Half-Life 3 olunca da Alyx Vance'i arayacak tüm Half-Life fanatiklerinin gözü ki Valve'in bu beklentiyi es geçeceğini hiç sanmıyorum. Öyle ya da böyle tekrar karşılaşacağız onunla ve dört gözle beklenen finalin sonuna illaki bir pay bırakacak. Kim bilir, Gordon'la aralarında o beklenen münasebet bile gerçekleşir belki. Neyse... Dedikodu yapmayalım şimdi.



G-MAN VE O MALUM ÇANTA...

Yıllardır yazıldı, çizildi. Kimi Valve'dan torpilli olduğunu ileri sürerek ortaya okkalı ve destekli teoriler attı, kimi bu teorilerin üzerine bastı geyiği, kimi tarafsız ve yorumsuz kaldı, kimi de mantık çerçevesinde kendince bir hikaye uydurdu ve diğer teorilerin arasına sokuşturdu. Sündükçe sündü artık ve öyle bir hal aldı ki şu anda toparlamaya kalksanız, tamamını bir araya getiremezsiniz. Tüm bu hengamenin tek bir sorumlusu vardı tabii ki: G-Man... Kim bu Max Payne'in dedesi kılıklı adam? O elindeki çanta ne mesela? Nereden gelir? Kimlerdendir? Amacı nedir mesela? Sadece iş olsun diye mi görünüp görünüp kayboldu tüm Half-Life efsanesi boyunca? Tüm bu soruların cevaplarını

başka, gizli bir örgüt daha çıkırtı ortaya ve G-Man'ın asıl bu örgüt için çalıştığı ortaya çıktı. Bu da tabii ki ilk Half-Life hikayesinin sonunda, Nihilant'ın yok olmasıyla çıktı ortaya. Tartışılmaz bir gerçek de böylece ortaya çıktı ki bu gerçek, G-Man'ın insan görünümünde olduğu ama aslında insan olmadığıydı. Nihilant'ın son sözleri şöyleydi: Sen sadece bir insansın ama o (G-Man'ı kastederek..) değil.

İkinci bir teoriye şu şekilde: G-Man, Gordon'ın öldüğü sandığı babasıymış aslında arkadaşlar. Uzun yıllar Black Mesa'da Xen projesi üzerinde çalışıyormuş bu adam. Sonunda Xen boyutuna geçmeyi başarmış ama Nihilant'la karşılaşana kadar her şey güllük gülistanlıkmiş. (Keloğlan hikayesine

sırrı Episode 3 veya Half-Life 3 ile birlikte ortaya çıktığında en çok o çantayla ilgili uydurulan hikayelere güleceğiz; hatta başka bir yerimizle... G-Man'ı eli boş bırakmak istemeyen Valve, o koyu mavi takım elbiseye uygun bir aksesuar koyarken olayın bu kadar dallanıp budaklanacağını muhtemelen kestirememiştir. Vay efendim asıl sır o çantada, yok efendim hayatın sırrı gizli orada... İlk Half-Life'in grafik kalitesi dolayısıyla çantanın içinin boş görünmesine bile birer hikaye uyduruldu, düşünün. Aslında G-Man bir çanta! Hayır, asıl çanta bir G-Man! Buyurun, buradan yakın... Contalar yanmaya başlamadan önce askıya alalım biz en iyisi bu konuyu yine.

Ⓐ KİM BU MAX PAYNE'İN DEDESİ KILIKLI ADAM?

veremem size ama isterseniz bu konuda ortaya atılmış en sağlam teorilerden birer parça alabiliriz ve anlarsınız ki G-Man aslında bir halka değil; o bir fil!

Bilinen ve kabul oranı fazla olan en destekli hikaye şöyle: Combipe'lardan başlamak lazım aslında bu hikayeye. Uç noktada düşünecek olursak evreni kontrol eden bir oluşum diyebiliriz onlar için. Derler ki G-Man, Combine'ların bir elçisi ve seçilmiş kişi olarak Gordon'ı Combine'lar tarafından gelen emirlerle kontrol altında tutuyor. Ancak bu teori zamanla çabucak çürüdü ve Combine'lardan

döndü iyice.) Nihilant, G-Man'e Xen'den kurtulması için bir şart koşmuş: Boyutlar arasında geçişi engelleyen kilidi kırmak... G-Man söyleneni yapmış ama Nihilant sözünü tutmamış ve G-Man'ı boyutlar arasına sıkıştırmış. Bir babanın intikamı için elindeki güçlü koz nedir? Tabii ki bir oğul... Olayın geri kalanını biliyorsunuz zaten ama G-Man'ın Half-Life 2'deki payı hala bir muamma.

Ve o çanta... İnanın bana, G-Man'ın





HALF-LIFE GEYİKLERİ

Konu geyik olunca herkesin potansiyeli vardır. Özellikle oyunlarla haşır neşir olan tayfa için karşı konulmaz bir dürtüdür geyik potansiyeli. Eh, konumuz Half-Life olduğuna göre, bu konuda da şimdye kadar milyonlarca konu başlığı çıkmıştır ortaya illaki. Böyle bir başlığı mesela Facebook gibi bir ortamda şu an paylaşımaya sunsanız, alacağınız beğeniyi ve yorum sayısını kestiremezsiniz. Ben de hazır fırsatını yakalamışken bir efsaneyi yıkarcasına, dibine dibine vurmak istedim geyiğin.

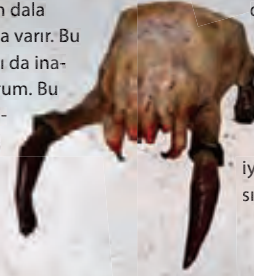
Ses ver Gordon!

Kahramanımız Gordon olduğuna göre onu ön saflara almak lazım illaki. Kimin nesi olduğu net olarak belli değil Gordon'ın. Dolayısıyla geyik potansiyeline açık bir karakter. Sesini duyan varmı aranızda mesela? Gerçi genelde esas oğlanlar konuşmaz oyunlarda ama en azından sesini duysaydık be. Hem o haliyle Alyx'i kendine nasıl aşık etti ki? Hani acaba her şeyin sonunda sesini duyar mıyız dersiniz Gordon'ın? Duyup rahatlar mıyız? "Konuşabiliyormuş ulan bu!" der miyiz?



Tavuk mu? Yumurta mı?

Nerede okuduğumu hatırlamıyorum ama forumlardan birinde "Headcrab mi Gonarch'tan çıkar yoksa Gonarch mı Headcrab'den?" şeklinde bir soruya rastlamıştım ve kendime gelememişim bir süre. Tabii ki böyle bir başlığın altı en üst seviyeden en alt seviyeye, en sulusundan en banaline kadar geyikle doluydu. Diyorum ya, yeter ki malzeme verin geyik potansiyeli olan birine. Sünebildiği kadar süner o konu; hatta daldan dala atlayarak alakasız noktalara varır. Bu konunun nereye vardığını da inanın şu an hatırlamıyorum. Bu arada, hangisi hangisinden çıkar? Herhangi bir fikri olan varmı?



Leveye

Ve o muhteşem levye... Kimin aklına geldi acep o levveyi Gordon'un eline tutuşturmak? Hani korkunç bir silah da değil ki ürkesin, titreyesin, etkilenesin... Gerçi kalın çerçeveli gözlük takan biri elinde levyeyle karşında dikilse korkarsın, evet. Gordon üzerine dönen geyiklerin büyük kısmında payı var bu levyenin. Mesela Barney'nin Alyx'e yazma ihtimaline karşı Gordon'un elinde etkili bir silah olabileceği düşünülüyor. "Levyelemek" gibi bir terim bile hatırlıyorum ben; durum o derece yerlerde sürünüyor yani. G-Man'ın Alyx'in gazozuna ilaç atma ihtimalinden tutun da Headcrab'lerin söğan ve salçaıyla kavrulduğuna tadından yenmez olabileceğine kadar uzar gider bu konu. Tadında birâkalım en iyisi. (Bu arada, G-Man'ın çantasında Gordon'ın YGS sınav sonuçları varmış. Offft!)

LEVEL EDITÖRLERİN YORUMLARI

AYÇA

Valve'in her şeyi birkaç kez ertelemesine, ilk verdiği tarihin asla doğru olmamasına ve sürprizlerine öyle çok alıştım ki sessizliğin ortasında bomba gibi bir haberle sevineceğiz gibime geliyor. Şu saatten sonra Half-Life 3 veya Episode 3 hiç fark etmez, Valve ne yapsa yerim ben! Yine de Gabe Newell'i binlerce insan gibi ben de levyeyle kovalamak istiyorum, yetti ama! Sayesinde Godot'yu bekler gibi Gordon'ı bekliyoruz...

FIRAT

Öncelikle Episode 3'ün bu kadar geciktirilmemesinin tam bir fiyasko olduğunu belirtmeliyim ancak Valve'in hala bir çıkışı yolu var ki o da Half-Life 3'ü, Episode 3 olarak piyasaya sürmek. Umarım Valve da böyle düşünüyordur. Ek olarak, Half-Life 3'ün en baskın özelliğinin görsellik ve açık dünya olacağını düşünüyorum.

HALF-LIFE DİPNOTLARI

Çokça gördüğümüz Half-Life'in amblemi ve adı ne anlama gelmektedir? Oyunun bilimkurguya dayalı ve hatta canlandırdığımız karakterin bir bilim adamı olmasından olsa gerek, bilimsel terimler ve semboller fazlaca kullanılmıştır. Oyunun ismini Türkçe'ye çevirdiğimizde "yarı-ömür" oluyor. Bu açıdan düşününce fen bölümü okuyan arkadaşlarımızın aklında hemen bir ışık yanacağından eminim; çünkü yarı ömür, bilimsel manada radyoaktif bir maddenin bozunarak kuvvetinin yarıya yarıya düşmesi için geçmesi gereken zaman anlamına gelir ve bu süreç her radyoaktif maddeye göre değişiklik gösterir. Hani derler ya "Çernobil Faciası bu bölgeyi 150 yıl yaşanmaz hale getirecek",



işte onun hesaplaması yarı ömür kuralına bağlıdır. HEV Suit'in önünde bulunan ve Half-Life'in sembolü olan ters "V" işaretine benzeyen sembolse Yunan alfabesinin 11. harfidir. "Lambda" diye okunur ve kimyada radyoaktif bozunma değişeni olan yarı ömürü simgeler. Bilimsel göndermeler bununda da bitmez. Ek paket isimleri olan Blue Shift, Doppler Etkisi'ne göndermedir. Buna göre objenin gözlemciye doğru gelmesi sonucu objeye doğru iletilmiş dalga boyunun kısalması, frekansının yükselmesiyle objenin mavi görünmesine denir. Opposing Force ise "karşıt güç" anlamına gelir ve doğrudan Newton Hareket Yasaları'nın üçüncü maddesine denk gelir.



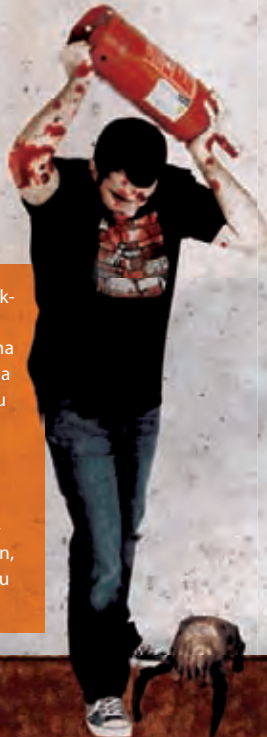
Half-Life'in yapımında Stephen King'in "Sis" adlı kısa öyküsünden ilham alınmasıysa bir başka ilginç nokta. Aniden saldıran yaratıklar, basit bir aile babasının kahraman olması gibi detaylar uyuyor ama Sis'in kendisi çok yarım yamalak bittigiinden daha fazla ortak yön bulamıyoruz.

G-Man ile Gordon'un resimleri arasındaki aşırı benzerliğe hiç dikkatinizi çektiniz mi? G-Man'e top sakal ve gözlük verin, oluyor-size Gordon. G-Man ve "G"ordon Free-Man arasındaki kelime oyununa da dikkatinizi çekerim. E1'in başında Vortigaunt'lar G-Man'ı neden engelledi? (Vortigaunt'un "içinde senden başka kaç şey" var? Kimlerin umutlarını ve rüyalarını içinde barındırıyor? Biz seniz Freeman, sen de biz." demesiye ayrıca bir beyin çökerten gizemdir.) Bu çok büyük bir soru işareti. Zaman hakkında sürekli konuşması ve patronları varmış imaları yapması, G-Man'ın birileri tarafından yönlendirildiğini ve yazgımızı bildiğini gösteren şeyler. Açıkçası bu noktalarda, Half-Life, Stephen King'in Sis'inden çok Asiaac Asimov'un Sonsuzluğun Sonu'nu hatırlatıyor diyebilirim. Kitabı okuyanlar, ne demek istediğimizi daha iyi anlayacaklardır. Bütün bunları birleştirdiğimizde G-Man'ın Gordon'ın gelecekte gelen hali olduğu tezi güçleniyor ama tabii ki bu sadece bir varsayım.



ŞEFİK

Açıkçası yıllarca oyuncuları bekleten oyunlara karşı ciddi bir antipati besliyorum. Bu duruma tek istisna Alan Wake belki ama yıllarca beklemek sıkıcı olduğu kadar oyunların da değerini düşünüyorum. Belki de bu süreçte ikinci istisna olarak Half-Life'i gösterebilirim. Serinin devamı içinse Half-Life 3'ten önce Episode 3'ü görmek istiyorum ben, hem de mevcut Source motoru yeterli, kasmaları.



EMRE

Bence de Episode 3, Half-Life 3 olarak gelecek ve hatta "3" rakamı ortak kullanılacak. Ayrıca Source motorunun da -henüz duyurulmasına karşın- geliştirilmiş şekilde karşımıza çıkacağını düşünüyorum.





HALF-LIFE 3 DEDİKODULARI

Bazı oyunları haddinden fazla bekliyoruz ve bekleşikçe de süreç uzuyor. Half-Life 2: Episode 3'ü de böyle bekliyoruz işte. İşin garip tarafı, böyle bir oyunun olup olmayacağı da meçhul. Konuyla ilgili Valve saflarından gelen net bir açıklama yok hala. Daha da ötesi, ortalıkta dolaşan bir Half-Life 3 dedikodusu da var. Valve inkar etmiyor yeni bir proje üzerinde çalıştığını ama bu proje ne? Half-Life 2: Episode 3 mü, yoksa direkt olarak Half-Life 3 mü? Şahsen Episode 3 olmadan serinin üçüncü oyununa atlamak pek olası değil diye düşünüyorum. Bu yüzden de benim safımda ilk olarak Episode 3'ün piyasaya çıkacağı görüşü hakim.

Her oyun ve ek paket öyle beklenmedik bir şekilde bitti ki artık oyuncular bile ne tahmin edeceklerini şaşırıyor. Öncelikle altını çizelim, Gabe Newell kısa soluklu projeler yapmayacaklarını açıklayarak Episode 3'ün gelmeyeceğini kesinlikle bildirmişti. Buna rağmen bir yıl arayla Left 4 Dead 2'nin çıkması tartışılabilir tabii ki ama adam Valve'in patronu, yapacak bir şey yok. Dolayısıyla doğrudan Half-Life 3'ü beklemeye başladık. Half-Life 3 hakkında en ufak bir ipucu bile yokken ancak tahminler ve beklentiler üzerine konuşabiliyoruz.

Bu uzun gecikmenin bizce en büyük nedeni,

Valve'in tacındaki en değerli taş olan Half-Life'in devam oyununu mükemmel yakın seviyede hazırlamak istemesi. Asla gerçekten hazır olduğuna inanmadan piyasaya sunmayacaklarını yıllardır süren sabırlı bekleyişimizden anlamak zor olmasa gerek. Oyun piyasasında Frostbite 2, Unreal, CryENGINE gibi ağır toplar inanılmaz görsel malzeme sunarken Half-Life'in onlardan aşağı kalmayacak şekilde hazırlanacağından emin olabiliriz. O yüzden yeni Source motoru tamamen gelişene kadar yeni bir Half-Life

İLK OLARAK EPISODE 3'ÜN PİYASAYA ÇIKACAĞI GÖRÜŞÜ HAKIM

oyunu beklemememiz gerekli. Ne zaman yeni Source motorunun tamamen bittiğini duyarız, o zaman Half-Life 3 için umutlanabiliriz. Geçen ay Doug Lombardi'nin "Half-Life 3 resmen açıklandı!" haberlerinden birini "uydurma haber" diyerek yalanlaması, umutlarımıza son darbeyi de vurmuş oldu.

Peki yeni oyun nerede geçecek? Combine'a büyük bir darbe vurduktan sonra G-Man bizi nereye götürecektir? Belki geçmişe, belki de daha ileri tarihlere mi yol alacağız? Half-Life'in çılgın senaryosunun ucu o kadar açık ki tahmin yürütmenin sınırı yok gibi. Fakat

oyunun sonunda, Gordon'ın Aperture Science'in yok edilmesi ya da kullanılması yönündeki kararının etkili olacağını düşünüyorum. Dr. Eli, bu gücün kontrol edilemez olduğunu ve Combine'in eline geçerse felakete yol açacağını söylemişti. Gordon'ın öğretmeni Dr. Klein ise zıt görüşteydi; bu güç eğer doğru kullanılırsa Combine'a karşı çok iyi bir savunma oluşturulabilirdi. Bu yüzden Half-Life 3'te namı diğer Borealis gemisine yarım kalan yolculuğumuzu

tamamlayacağımızı düşünüyorum, Borealis adlı gemi, Aperture Science ile bağlantılı olduğundan yeni oyunda daha fazla Portal 2 & Half-Life çakışmalarına rastlayacağımız kesin gibi.

Steam'in para saçmaya başlamasından sonra Valve'in odak noktası mı değişti, bilinmez ama bu sene E3'ten ve gamescom'dan konuya dair herhangi bir haber çıkmadığına göre hem Episode 3'ü, hem de Half-Life 3'ü beklemeye devam etmekten başka çaremiz yok gibi görünüyor.

HALF-LIFE: THE MOVIE

Bizim çocukluğumuz "Yahu neden süper kahramanların oyunlarını yapmıyorlar?" diyerek geçti. Teknoloji geliştii, özel efektler aldı başını yürüdü ve şimdi elimizi salıslak Marvel'ın, DC'nin süper kahramanlarının filmlerine çarpıyor. Fakat günümüzde yine benzer bir soruyla karşı karşıyayız. Neden senaryolarıyla insanların ağızını açık bırakan, halihazırda milyonlarca hayranı olan ve çok popüler olan oyunların filmleri yapılmıyor? Örneğin neden Blizzard, halen WoW filmini ağırdan alıyor? Half-Life gibi oyun dünyasında çığır açmış bir yapım beyazperdeye neden taşınmıyor? Neredeyse 2005'ten beri Half-Life'in film olacağı söylentileri belli aralıklarla kulaktan kulağa doluyordu. Fakat hiçbir, hayranlarını 2006 yılında oldu-

ğu kadar heyecanlandırmadı; çünkü o dönemde isminin verilmesini istemeyen ama Hollywood'da yakınlığıyla bilinen bir oyun yapımcısı, Valve'in Half-Life'in filminin çekilmesi için Quentin Tarantino ile görüşüğünü söylemişti. Sözde Tarantino, Valve yapımcılarıyla bu harika oyunu beyazperdeye aktarmak için kolları sıvamıştı lakin son söz, Valve'in Pazarlama Müdürü Doug Lombardi'den geldi ve Tarantino veya film piyasasından kimse ile tanışmadıklarını bildirdi. Yine de onlarla tanışmaktan mutluluk duyacaklarını bildirerek açık kapı bırakmıştı.

"Acaba bir şeyler değişir mi?" diye beklerken geçen sene Valve'in patronu Gabe Newell, beklentilere son noktayı koydu. Kendisinin bir WoW oyuncusu olduğunu

ve WoW filmini her şeyden çok görmek istediğini ama aslında koparılmış ve oyuncu mantığını anlamayan bir film görmektense WoW filminin hiç çekilmemesini dilediğini söyledi. İlk Half-Life'in çıktığı ve büyük sükse yaptığı andan itibaren kapısını Hollywood'dan yönetmenlerin çaldığını ve oyunu filme uyarlamak için önüne çeşitli senaryolar koyduklarını eklemişti. Okuduğu bütün senaryoların kötünün kötüsü olduğunu ve oyunun ruhunu kavrayamadıklarını inandıkları için Half-Life'in filmini şu an düşünmediklerini açıkladı. Belki de çok yerinde bir karar oldu; çünkü kötü bir film, efsane bir oyun için "kötü reklam" demektir ve ticari bir firma olarak Valve, bundan özellikle sakınıyordu.



Edward Norton
(Gordon Freeman)

Bizim favorimiz... Hani diğer adaylara baktığınız zaman Gordon karakterini hem iyi oynayacak, (Gerçi pek konuşkan değil, haliyle karakterini pek bilmiyoruz.) hem de hafızalara kazıyacak en iyi aktör olduğunu düşünüyoruz.



Hugh Laurie
(Gordon Freeman)

Çok ağır bir aday, namı diğer Dr. House. Tipi gerçekten çok benziyor ama o rol için biraz cılız kalsa da olsun, beslenir, Brad Pitt'in Troy'da aygıra dönüşmesi gibi o da biraz destekle Gordon oluverir.



Charlie Sheen
(Gordon Freeman)

Kendisi de usta bir oyuncu olsa da son zamanlarda sapıtmış olması bu karaktere ne kadar uyacağını tartışılır hale getiriyor, karakteri lekeleme ihtimalini arttırıyor ama alıp koy bir top sakal, al sana Gordon!



Robert Patrick
(G-Man)

Hem yaşı hem de tipi nedeniyle G-Man'e uyabilecek çok iyi bir aktör. T- 1000 ile beynimize sayko karakteri ile kazınmışken G-Man gibi bir gizemli karakteri oynaması bilinç altımıza iyi gider.



Christopher Walken
(G-Man)

Gerek doğan göz rengi, gerek yüz hatları ve gerek tekinsiz bakışları ile kusursuz bir G-Man olurdu. Deneyim konusundaysa itiraz edecek herhangi bir oyuncu ya da sinema server olduğunu sanmıyoruz.



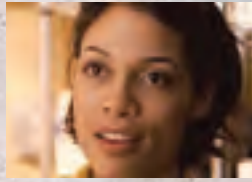
Morgan Freeman
(Dr. Eli Vance)

Her filmde görmeye alıştığımız Morgan Freeman'ı Half-Life'in sinema uyarlamasında da mutlaka görmek isteriz ama ne yapalım, tanınan aktörler içinde Eli'ye en çok benzeyen o.



Bill Cosby
(Dr. Eli Vance)

Bazıları Bill Cosby'yi de adaylar arasında gösteriyor ama biz kendisini Dr. Eli'ye pek benzetemiyoruz. Zaten komedinin üstadı olan efsane aktörü de bu türe yakın yapımlarda da hiç görmedik.



Rosario Dawson
(Alyx Vance)

Sin City ile gönüllerde taht kuran ve Death Proof, Unstoppable, Seven Pounds ve Clerks gibi yapımlarda da boy gösteren ablamız, Alyx'e benzerliğiyle akla gelen ilk isim durumunda.



Lucy Liu
(Alyx Vance)

Kill Bill ve Charlie's Angels gibi filmlerde kariyerinin zirvesine çıkan Lucy Liu, Rosario Dawson'a en iyi alternatif gibi duruyor. Hazır durgunluk dönemine girmişken de fena olmaz.



Colin Farrell
(Barney Calhoun)

Kalın kaşlarıyla Colin Farrell, Barney tipine en uygun adam gibi duruyor. Yalnız başrol oynamayacağı bir projede yer almak ister mi? Hiç sanmıyoruz. (Her şey para demek değil...)



Sean Connery
(Dr. Wallace Breen)

Ne zamandır onu herhangi bir filmde görmüyoruz. Sinemayı bıraktığına dair de bir haber okumadık ama Half-Life filmi çekilse geri dönüşü için en uygun yapım bu olurdu hethalde.



Dennis Hopper
(Dr. Wallace Breen)

Sean Connery kadar önemli bir diğer aktör de Dennis Hopper. Aynı role aday olan aktörü Apocalypse Now, Easy Rider, Speed ve True Romance gibi filmlerden hatırlayabilirsiniz.



Jean Reno
(Father Grigori)

Father Grigori için tek geçilecek bir isim, Leon ile hafızalara kazınan Jean Reno. Başrol kompleksi olmayan bir aktör olduğundan şeye şeye Grigori rolünü oynayacağını düşünüyoruz.



Ed Harris
(Dr. Isaac Kleiner)

A Beautiful Mind, The Abyss ve The Rock ile beyazperdede boy gösteren Ed Harris karizma aktördür. Half-Life filmi için uygun gördüğümüz her diğer oyuncu rolünü oynayacağını düşünülürse sevilen bir isim.



Cate Blanchett
(Dr. Judith Mossman)

The Aviator'dan hatırlayacağınız Cate Blanchett; zarif, ince ve kibar bir ablamızdır, oynadığı her role de yakışır bizce. Dr. Judith Mossman rolü için de böylesine dev bir kadroda yer almalıdır.

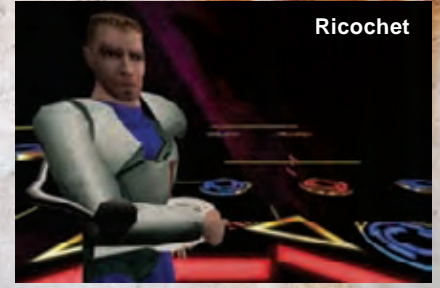
VALVE OYUNLARI

Valve, piyasadaki sağlam yerini kaliteli yapımlarından ziyade bu eserlerini benzerlerinden farklı kılabacak kalıplara sokarak oyuncuya sunmasıyla iyice sağlamlaştırmıştır. Yani orijinal fikirler üretmekte usta bir firmadır. Buna en güzel örnekse Half-Life'in benzerlerinin aksine hiç kesilmeden akıp giden hikaye örgüsü ya da klasik zombi felaket senaryosunun Left 4 Dead ile müthiş bir hayatta kalma hikayesi ve takım oyunu haline dönüşmesi üzerine oturtulması gösterilebilir. Şimdi beraberce Valve'in elinden çıkan oyunlara bakarak zamanda kısa bir yolculuğa çıkacak ve oyunları üzerine konuşacağız.

Half-Life

Sierra Stüdyos'tan 19 Kasım 1998'de çıkmış bir üç boyutlu bilimkurgu. Valve eğer Half-Life'in fikir

motorunu 1996'nın sonunda kullanma hakkını aldıktan sonra yapımcılar, Sierra'nın aksiyon oyunu talebine Half-Life üzerinde çalışarak yanıt verdiler. Bu noktaya gelene kadar çeşitli zorluklar da çektiler; çünkü çok ilginçtir ve çoğu başarılı yapıtın karşılaştığı bir durumdur ki Half-Life'i fazla "hırslı" bir oyun olarak gördüğü için dağıtım şirketleri oyundan uzak durmuştu. Burada bile Half-Life'in yapımcıların ileriye göremeyecekleri kadar yenilikçi bir oyun olduğunu anlıyoruz. Resmen bu yüzden oyundan ürküyorlar ve dağıtım riskine girmek istemiyorlar. Nihayetinde Sierra, bir aksiyon oyunu yapmak istediği için Valve ile anlaşmıştı, Quake motoru GoldSrc, Valve tarafından bir hayli geliştirildikten sonra Half-Life ilk olarak 1997'de E3'te görücüye çıkmıştı. En sonunda Half-Life piyasaya sürüldüğünde 50'den fazla ödül aldı. 2004'e kadar 8.000.000 kopya satarken,



Ricochet

yapılan "tek başına bir oyun olarak çıkma" planı ancak Steam'in hayata geçmesiyle 2003'te gerçekleşti. Aradan geçen uzun zamandan sonra Half-Life'in The Orange Box'ıyla Team Fortress 2, çok ciddi bir evrim geçirerek karşımız çıktı, çizgi film benzeri grafikleri ve esprili oyun tarzı ile her yerden tam not aldı. Bildiğiniz üzere de yakın tarihte Team Fortress 2 ücretsiz hale gelerek oyuncu sayısını daha da arttırdı. Valve, takım oyunu üzerine kurulu oyunlara ilk olarak Team Fortress ile göz kırptı denilebilir; hatta takım oyunu gerekliliğini neredeyse bir felsefe haline getirmesindeki sebep bile TF olmuştur diyebiliriz. Oyuncuların seçeceği dokuz sınıf bulunması ve bu sınıfların birbirini destekleyici şekilde oynaması gerekmesi takım oyununu zorunlu hale getirmiştir. Yine takım oyununa zorlayacak şekilde hazırlanmış haritalarıyla Team Fortress, Counter-Strike'tan sonra en çok oynanan online oyunlardan biri olmuştur.

Ricochet

1 Kasım 2000'de çıkmış bir Half-Life modu. Oyuncular, sonsuz bir boşluğun içinde asılı duran platformlarda rakiplerine disk atarak birbirlerini aşağı düşürmeye çalışırlar. Eğlencelik bir oyun olarak piyasa sürülmüştü. Herhalde Valve yapımları içinde en az ses getiren çalışmalardan biri. Oyunun devamı da gelmedi zaten.

Counter-Strike

Half-Life, çıktığı andan itibaren birçok oyuna mod olarak ev sahipliği yaptı. İlginç olansa çıkan bu oyunların en az Half-Life'in kendisi kadar çok ilgi görmesi oldu. Hele ki Counter-Strike, sadece yaratıcısı olan Half-Life'i, değil bu türdeki ciddi

Ⓐ HALF-LIFE İLK OLARAK 1997'DE E3'TE GÖRÜCÜYE ÇIKMIŞTI

babasıya Half-Life da Valve'a hayat veren annedir diyebiliriz. Firma, PC oyunlarının palazlandığı ve üç boyutlu oyunların yeni yeni geliştiği fırsat dolu dönemde müthiş bir ivme yakalayan zamanın ötesinde bir kalitede oyuncuların aklını başından almıştı. Birçoğumuz harici üç boyutlu ekran kartlarının çıktığı bu mucizeler döneminde kartımızı ilk olarak Half-Life ile test etmiştik. id Software'dan Michael Abarash'ın büyük yardımlarıyla Quake

2006'ya geldiğimizde bu rakam 20.000.000'a ulaştı. Bu zaman zarfında kendisine sadık bir oyuncu kitlesi yarattı ve bilgisayar oyunları tarihinde adını silinmeyecek şekilde listeye kazandı. 2004'te Half-Life 2 çikana kadar birinci oyuna iki ek paket olan Opposing Force ve Blue Shift çıkarıldı. Bütün bu başarılarından sonra birincisinin başarısının getirdiği yükü ve prestiji koruma bilincinde olan Valve, Half-Life 2'nin yapımına 40.000.000 Dolar ayırdı. Source ve Steam ile desteklenen HL2, online aktivasyon isteyen ilk oyun oldu. Çıkar çıkmaz 39 farklı "yılın oyunu" ödülünü kaptı; hatta bazı eleştirmenler daha da ileri gidip "yüzyılın oyunu" ödülüne layık gördü. Oyunun çıkışının bir yıl sonrasında Lost Coast adlı ek paket çıktı. Bunu takip eden iki yılı da Episode 1 ve Episode 2 izledi.

Team Fortress

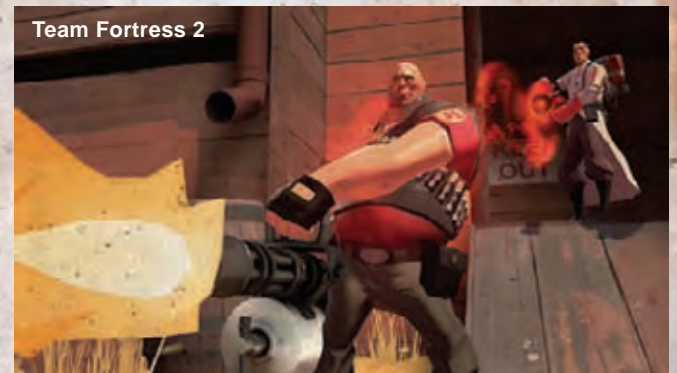
Valve, 1998'te Quake motoruyla Team Fortress modunu yapan TF Software PYT'yi satın aldı. Bundaki amacı, başlı başına bir Team Fortress oyunu çıkarmaktı. Oyun ilk olarak Half-Life'a ücretsiz bir eklenti olarak 1999'da piyasa sunuldu. Fakat çok önceden



Half-Life



Counter-Strike: Source



Team Fortress 2



Day of Defeat

yapımlar olan dönemin popüler FPS'leri Quake'i ve Unreal'i bile "online oyun" sınıfında katladı geçti. CS, Minh Le ve Jess Cliffe adlı iki serbest programcı tarafından Half-Life motoru kullanılarak 1999'da hazırlandı. Le, bundan önce Quake motoruyla Neavy SEALs adında bir modla CS'nin ilk adımlarını atmıştı. CS'yi hazırlarken de oyunun yapımı için haftada 20 saatini harcamıştı. CS, henüz beta aşamasında çok büyük bir ilgi gördü ve dördüncü beta aşamasında Valve devreye girerek oyunun geliştirilmesine yardım etti. 2000 yılına gelindiğinde Valve, Counter-Strike'in yapım haklarını satın aldı, Le ve Cliffe'de Valve kadrosuna katıldı. Minh, bir süre CS ve benzeri serilerde çalıştıktan sonra Valve'den ayrıldı, kendi şirketini kurdu. Fakat bu ikilinin ismi "Tüm Zamanların En İyi-100 Oyun Yaratıcısı" listesine girdi. Terörist ve anti terörist takımlarının birbiriyle karşılaştığı oyunun birçok farklı sürümü çıktı. Counter-Strike: Condition Zero (2004) ile seriyeye tek kişilik oyun ve botlar gibi yenilikler eklendi. Counter-Strike: Source, aynı yıl Source motorunu kullanarak grafik anlamda yenilendi ve Steam'i kullanmaya başladı. Asıl amaçsa oyuncuların Steam'e ısındırmaktı. Counter-Strike Online, Güney Kore'deki oyuncuların oyuna alıştırmak için planlandı. Kısa bir süre önce duyurulan Counter-Strike: Global Offensive ise serinin en yeni oyunu olacak.

Day of Defeat

En çok oynanan Half-Life modlarından biri. İkinci Dünya Savaşı zamanında müttefik askerleri ve



Left 4 Dead 2

Alman Ordusu arasında geçiyor konu. 2000 yılında bağımsız olarak çıkan DoD, daha sonra Valve'a katılarak tek başına ve resmi olarak 2003'te çıktı. 2005'teyse Source motorunun nimetlerinden faydalanarak daha iyi grafiklerle evrim geçirdi. Kullanılan silahlar ve tarihi olaylardan birebir kopyalanmış haritaları ile DoD çok tuttu.

Portal

Evet, uzun bir süre başarılı modları kendi bünyesine katarak iyi bir performans sağlayan Valve, neden kendi başına oyun yapmıyor diye eleştirilere hedef olmuştu. Half-Life gibi harika bir çıkış şansı mıydı? Valve, bütün yaratıcılığını orada tüketmişti ve yeni oyunlara kısır mı kalmıştı derken üst üste yeni projeler patladı. Bunlardan biri de 2007'de çıkan, üç boyutlu bulmaca oyunu Portal oldu.

Her ne kadar tamamen özgün bir fikir olmasa da Valve, yine potansiyel taşıyan bir oyun olan Narbacular Drop'u fark etmesini bilmişti, yapımcılarını kendi çatısı altında buluşturmuştu. Oyun, The Orange Box ile beraber çıktı ve bir hayli ilgi gördü. Mantığı çok basit ama eğlenceli bir oyundu. Oyuncu, elinde geçit açma silahıyla mekanlar arasında rahatlıkla gezebiliyor ve bu sayede kendisine meydan okuyan yapay zeka GLaDOS'un, karşısına çıkardığı bulmacaları çözmeye çalışıyordu. Beklediği üzere 2007'de oyun "en yaratıcı oyun" ödülünü aldı. Oyunun ikincisi bu yıl piyasaya çıktı ve ilk oyunda olduğu gibi GLaDOS'u Ellen McLain seslendirdi, gelişmiş grafikleri ve kara mizahı sayesinde Portal 2 yine çok yüksek notlar aldı. Valve, Portal 2'nin ardından artık online desteği olmayan oyunlar yapmayacağını açıkladı.

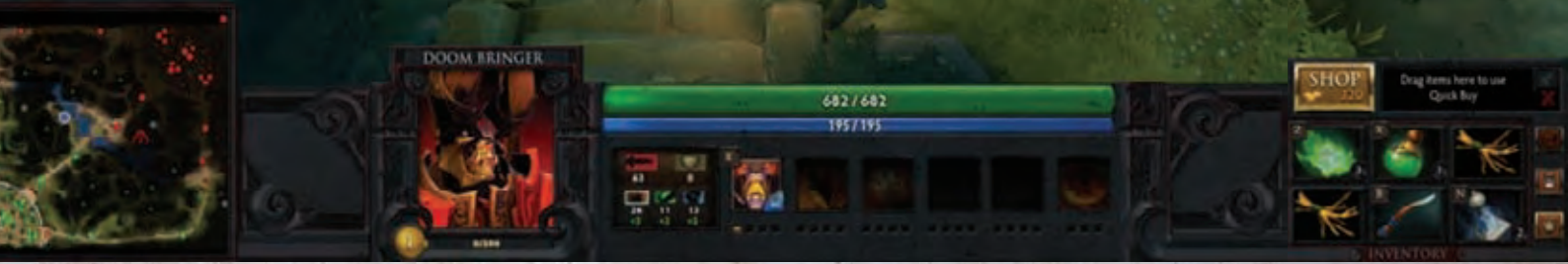


Portal 2

Left 4 Dead

Herkes Half-Life 3'ü beklerken Valve beklenmedik bir oyun çıkararak oyun dünyasından yine tam not almayı başardı. Turtle Rock Studios tarafından geliştirilen Left 4 Dead, yapım aşamasında Valve'in dikkatini çekmiş olacak ki bu esnada firma tarafından satın alındı. Oyunun yapımına 2005'te başlanmıştı ve amaç, oyuncuların birbirleriyle iletişiminin çok fazla olduğu film benzeri bir senaryo oturtmaktı. Nihayetinde Valve, bunu da kanatlarının altına aldı ve 10.000.000 Dolar gibi iyi bir rakamla reklamlarını finanse etti. Left 4 Dead, Valve'in Source motorunu kullanarak salgın hastalıktan sonra zombilerin istila ettiği bir evrende, hastalığa yakalanmamış insanların hayatta kalma mücadelesi üzerine kuruluydu. 2008'de piyasaya çıkarak ortalığı salladı. Sesleri, grafikleri, oyun tarzı, yapak zekalı yönetmeni ve insanlara kendilerini bir filmdeymiş gibi hissettirmesi sayesinde oyuncuların ilgi odağı

DotA 2



oldu. Left 4 Dead'i asıl farklı kılsa Team Fortress 2'den bile daha ağır şekilde takım oyunu üzerine kurulu olmasıydı, Oyuncular, sırasıyla zombiler ve hayatta kalanlar olmak üzere birbirleriyle karşılaşır, bir taraf diğerini durdurmaya, diğer tarafa kaçmaya çalışıyordu. Oyun 6.000.000'a yakın bir satış rakamı tutturdu. Yine herkes Half-Life 3'ü beklerken 2009'da beklenmedik bir hızla geldi Left 4 Dead 2. Zamanla birçok ek paketi çıktı ve bu da ilki kadar övgüyle karşılandı.

Alien Swarm

Alien Swarm, Unreal 2004 motoru kullanılarak hazırlanan bir moddu. Tahmin edeceğimiz üzere bu oyun da Valve'in ilgisini çekti ve diğer yapımcılara yaptığı gibi Alien Swarm yapımcılarını da kendi bünyesine katarak oyunun geliştirilmesine yardımcı oldu Valve. 2005'te Alien Swarm çalışmaları başlamıştı fakat oyunun 2010'a kadar gecikmesinin sebebi, yapımcılarının Portal 2'nin ve Left 4 Dead'in yapımına yardım etmeleriydi. Alien Swarm, Steam üzerinden oynanan tamamen ücretsiz, dört kişilik bir takımın uzaylılara karşı mücadele ettiği, izometrik bir macera. Diğer oyunlardan farklı olarak görüş açısı değişmişti fakat Valve'in değişmeyen mottosu olan takım oyunu gereksinimi yine kendini hissettiriyordu. 40 tane silah seçeneği ve hızlı temposu ile Alien Swarm da oyuncular tarafından kabul gördü. Tabii ki bundaki en önemli etken ücretsiz olmasıydı.

DotA 2

Hiç beklenmedik bir haberle Dota 2'nin Icefrog

önderliğinde, arkasına oyun devi Valve'i alarak çıkacağını duyduğumuzda hepimiz çok şaşır-dık. Tabii ki firmalar, istediği türde oyun yapabilir ama bu tür Valve'a biraz uzak ve şaşırma-mızın asıl nedeni bu. Valve neredeyse bütün sorumluluğu kendisine güvenerek Icefrog'a verdi ve sonunda DoTA 2 ile 1.000.000 ödüllü gamescom turnuvasında tanışma fırsatı bulduk. Valve'in yeni Source motoruyla hazırlanan oyun, görsel olarak tamamen evrim geçirmiş. Şimdiden DoA oyuncularının rüyasını süsleyen yapımın 2012'den önce çıkmayacağını öğrenmemiz hayal kırıklığı yaratsa da beta

testlerine turnuvadan hemen sonra başlanacağı bir nebze de olsa hayranlarını rahatlatmıştı.

Counter-Strike: Global Offensive

CS başlığı altına sıkıştırmadan yeni bir konu açmamızın nedeni, Counter-Strike: Global Offensive'in çağa ayak uydurarak yepyeni bir şekilde ve kim bilir, belki de BF3 ve MW3 kadar zevk verecek seviyede karşımıza çıkacak olması. Şimdiye kadar oyunun sadece ismi duyuruldu, ne bir görüntü, ne de bir detay paylaşıldı ama bu kadarı bile bizleri heyecanlandırmaya yetti.

Alien Swarm





GARRY'S MOD

Oyunculara yaratma şansı veren belki de ilk yapımdır Garry's Mod. Garry Newman tarafından tasarlanan ve Source motorunun nimetlerini oyunculara sunan bu mod, şu anda Steam üzerinde hala satışta ve 10 Dolar gibi de cüzi bir fiyatı var. Ne işe yarar peki bu mod? Aslında bu biraz sizin yaratıcılığınıza kalmış. Başlı başına yeni bir Half-Life yaratmanız bile mümkün. Half-Life 2'ye ait ne var, ne yok kullanabiliyorsunuz. Üstelik diğer oyuncularla birlikte takılabilme şansınız da var. Garry Newman, böyle bir modu tasarlarken bu kadar ilgi göreceğini tahmin etmemiştir sanırım ama Garry's Mod an itibarıyla 1.000.000 satış rakamının üzerine ulaşmış durumda. İlginizi çektiyse bir göz atın derim. En azından boş zamanlarınızda yaratıcı tarafınızı geliştirecek bir hobi olarak değerlendirebilirsiniz bu modu.

THE ORANGE BOX

Bir Half-Life fanatığı oldunuz ilk oyunu bitirdiğinizde. Derken piyasaya Half-Life 2 çıktı tüm ihtişamiyla. "Doymadık, yetmez!" dediniz ve Valve'dan ara sıcak kıvamında Episode 1 geldi. İşte bundan sonrası çok sancılıydı; çünkü herkesin gözü Episode 2'yi beklerken yollarda kaldı. Valve bu sırada dev bir proje hazırlıyordu. Ne olabilirdi ki? Yani, en fazla ne yapabilirlerdi bu sancıya ilaç olmak için? Ama boşu boşuna oyun piyasasının devleri arasında yer almıyordu Valve. Öyle bir paket sürdü ki piyasaya, yer yerinden oynadı. O mütevazı rengin ve başlığın içeriği hiç de mütevazı değildi. Basit ve turuncu bir kutudan en fazla ne çıkabilirdi ki? Ama o kutuda tam üç yeni başlık vardı ve her biri şu anda oyun piyasasının binek taşları arasında yer alıyor. Üşenmeden, uzun uzun, teker teker yazmak istiyorum size bu başlıkları: Half-Life 2, Half-Life 2: Episode 1, Half-Life 2: Episode 2, Portal ve Team Fortress 2.

The Orange Box piyasaya çıktığında en ballı olanlar, elbette ki daha önce Half-Life 2 ile tanışmayanlar oldu. Düşünsenize, tek bir oyun alıyorsunuz, içinde koca bir destanın yanı sıra iki de dev yapım var. Ama tabii ki sadece onları düşünmemiştiniz Valve. Az önce bahsettiğim, gözleri yollarda kalan kesim için Half-Life 2: Episode 2 gibi bir detay vardı öncelikle ki aslında bu detayın bence tek getirisi, Episode 3'ü beklemeye koyulmak oldu.

O bekleyiş için de bir çare düşünülüyordu. Şu anda serinin ikinci oyunu piyasada olsa da Portal efsanesinin temeli o zaman atıldı. Kendine özgü tarzıyla bir ekol oldu Portal. Sabir duvarları sağlam olmayanlara sabrı aşıladı. Klâsik tarzlardan sıkılanlara ilaç gibi geldi. İkinci oyun piyasaya çıkana kadar da herhangi bir şekilde eşine ve benzerine rastlanmadı.

Ve Team Fortress 2... Çizgi roman havası veren grafik tarzıyla yepyeni bir multiplayer tadı sunuyordu oyun piyasasına. İlk oyunu bilenler için apayrı bir zevkti bu ama bu zevkten mahrum kalanlar için de aynı zevk söz konusuydu. Yıllarca başında tuttu hayranlarını Team Fortress 2; hatta eminim hala yoğun bir şekilde oynanıyor. Öyle ki The Orange Box hala raflarda, hala ve ısrarla satılıyor ve hala oyun dünyasının göz bebeği konumunda. Yeri gelmişken benden de size bir tavsiye olsun; bu dev paketle tanışma fırsatınız olmadıysa, ola ki Half-Life 2 efsanesinden mahrum kaldıysanız ve ekstradan iki efsaneye daha şahit olmak istiyorsanız, hemen bir The Orange Box sahibi olun. Garanti veriyorum, pişman olmayacaksınız.





**HER AY
3 DERGI**

Dijital Dergi Aboneliği için
www.eMecmua.com



www.bluejean.com.tr



İlk Bakış

gamescom'dan bir Ahmet geçti...

gamescom 2011 için Almanya'nın Köln şehrine giden Ahmet'ten bir daha haber alamamızın birinci sebebi olarak Silent Hill: Downpour'u gösterebiliriz sanıyoruz. Tam bir Silent Hill aşığı olan Ahmet, neyse ki güvenlik güçlerine zorluk

çıkarmadan oyunla vedalaşmasını bildi. Sonrasında Crytek, Far Cry 3 ve World of Warcraft röportajlarıyla ortalığın tozunu aldı, piyasaya sürülecek oyunları tek tek test etti, Saints Row: The Third'e hayran kaldı ve daha neler neler yaptı. Sayfaları çevirmeye başlayın...



48

Borderlands 2

Duke Nukem Forever faciasından sonra asıl projesine dönen Gearbox Software, gamescom 2011'de beğenimizi topladı.



53

Crytek [Röportaj]

gamescom 2011'de Yerli kardeşlerle Crysis 2, Warface ve Ryse üzerine sıcak bir röportaj yaptık.



63

FIFA 12 [Test]

Futbol oyunlarının kralı FIFA serisinin yeni üyesi FIFA 12'nin test versiyonunu doya doya oynadık.

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürüyor, hangisi çıkarıyor...

Tansiyon Ölçer

ÇOK DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Batman: Arkham City

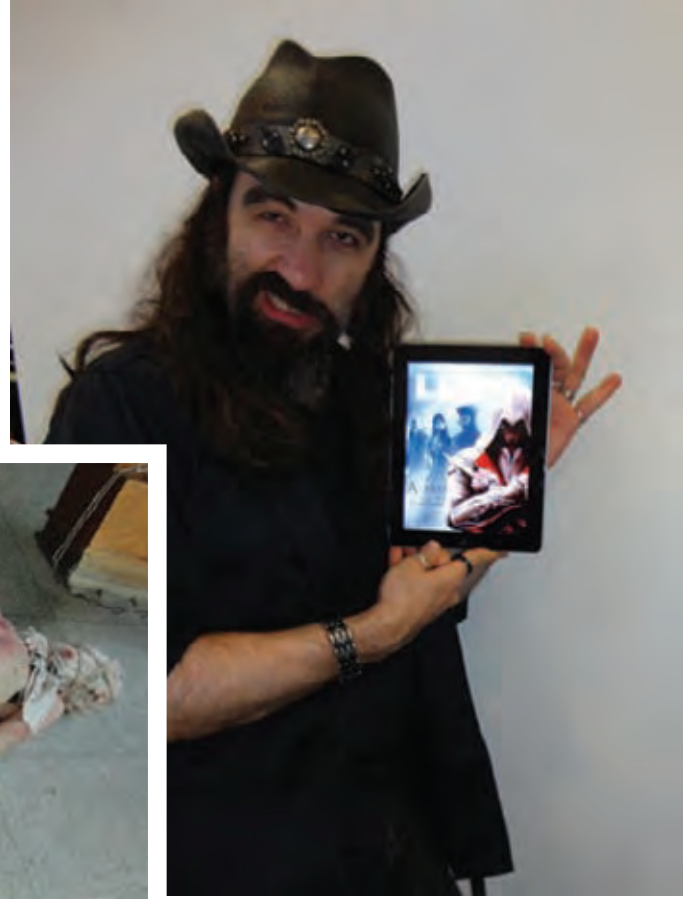
Oyun dünyasının merhamet gösterdiği tek süper kahraman Batman, devam oyunuyla yine büyüleyecek gibi bizleri.

66

gamescom 2011

Ahmet'in objektifinden fuar görüntüleri

■ Far Cry 3'ün Senaryo Yönetmeni
Jason VandenBerghe



■ Call of Duty yapımcılarından
Sledgehammer Games'in Başkan
Yardımcısı Glen Schofi





gamescom
2011 Galerisi
**LEVEL
ONLINE**'da
www.level.com.tr





Yapım Gearbox Software **Dağıtım** 2K Games **Tür** FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2012'nin ikinci çeyreği **Web** www.borderlands2.com

Borderlands 2

Daha renkli, daha şiddetli!

Kapalı kapılar ardındaki Borderlands 2 sunumunu Gearbox Software başkan yardımcısı Steve Gibson bizzat yaptı ve ilk Borderlands'in 2007'deki gamescom'da tanıtıldıktan sonra büyük başarıya ulaştığından bahsetti. Borderlands 2'nin yapımına 2009 yılında başlanmış. Oyun 2012 yılında piyasaya çıkacak ve Steve bize üç yıldır neler yaptıklarını anlatmaya başladı. İlk başta silah sistemi değiştirilmiş, yapay zekanın daha az tahmin edilebilir olması sağlanmış. Bu yüzden düşmanın nereden ve nasıl saldıracağını kestirmek ciddiye çok güçleşmiş. Oyunda çip gibi araçlara binebilecek, bindiğimiz araçlarla ufak tefek yaratıkları ezip geçebileceğiz. Oyunun fizik motoru çok başarılı ama gamescom'daki versiyonda frame-rate problemi gözümü tırmaladı. İlk oyundaki beyaz maskeli tipler Borderlands 2'de de var. Onları vurduka deneyim puanı kaza-

■ Gearbox Software'nin başkan yardımcısı Steve Gibson



nıp bunları gerekli upgrade'ler için kullanabileceğiz. Roland karakteri, ikinci oyunda geri dönüşü ve ilerledikçe iki oyun arasındaki beş yıl boyunca neler yaşandığını öğreniyoruz. Dikkatimi çeken şeylerden biri mecha'ların inanılmaz komik yürüyüş şekliydi. İlk Borderlands'de de ilginç ve komik şeyler görmüştüm ama bu kadar kırtarak (?) yürüyen bir mecha'yı ilk defa Borderlands 2'de gördüm. Bir de mecha'ya ateş edip yaraladıkça arkasını dönüp önümüzde eğilmesi de çok komik görünüyor.

Hareket çekme, uyarım!

Unreal motorunun son versiyonlarından birini kullanan Borderlands 2'de zaman zaman ayaklarımızı görebiliyoruz, hatta karakterimiz el hareketi bile çekebiliyor. Son dönemde iyice moda olan çift silah kullanma olayı da Borderlands 2'de mevcut. Dozajı iyi ayarlanmış espriler, bizi oyunu oynarken güldürüp eğlendiriyor. Saf düşmanlar bu kez daha eğlenceli olmuş. Aynı silaha tutunup sürekli aynı silahı kullanırsanız ödül olarak daha hızlı seviye atlıyorsunuz. Yetenekleriniz ikinci oyunda daha da bir geliştirilmiş ve oyun sadece seviye atlamakla kalmıyor, 13 - 15 seviye sonra oyun değişmeye başlıyor. Çok şükür ki yapımcılar, sonunda 42. seviyeye ulaşmanın oyuncuya hiçbir tatmin sağlamadığını fark etmiş. Bas bas bağırıyoruz buradan, aptal ve tekdüze bir seviye atlama sistemi yapmayın diye. Sonunda işe yaradığını görmek güzel. Yalnız ciddi frame-rate problemine rastladım, hem de oyunun PC versiyonunda. Bu, Borderlands 2'nin bitmemiş versiyonu olduğu için affediyorum şimdilik.

Steve bize Borderlands 2'nin hikayesini şöyle özetledi: Borderlands 2, ilk oyundan beş sene sonrasını konu alıyor. İlk oyunda dört kafadar, Pandora denen yeri biraz adam etmeye çalışmış

ama araya uzaylıların falan girmesiyle olay farklı bir boyut kazanmıştı. Şimdi olayların üzerinden beş yıl geçmiş ve "Yakışıklı Jack" adında biri çıkıp Hyperion adlı şirketi satın almış. Varlıklı ve güçlü olan Yakışıklı Jack, Pandora'nın üzerine çöken karabasandan herkesi kurtaracağını vaat ederek iktidarı ele geçirmiş. (Biriniz de farklı bir şey yapın yahu!) Gelin görün ki "yakışıklı" lakaplı Jack sadece şirketinin bünyesindeki-leri korumakta ve sivil halkı zerre umsamamaktadır. Günbegün diktatörlük baskısını arttıran Jack, elindeki iktidar gücünü iyice kötüye kullanmaya başlar. İlk oyundaki dört kahramanımız da bu durumun farkına varıp olaya el atmaya karar verir. Şimdilik hikaye örgüsü hakkında bu kadar bilgi veren Steve, elimde Battlefield 3 kapaklı LEVEL'i görünce beni bir kenara çekip "Bana Battlefield 3'ün bir ön kopyasını bulabilir misin?" diye sordu. Bir an kendimi korsan oyun satıcısı gibi hissettim ama "henüz ofise gelmedi" diyerek Battlefield 3 kapaklı dergiyi kendisine hediye ettim. Toparlayacak olursak; senaryosu, oynanışı, hissiyatı, geliştirilmiş yapay zekası ve renkli görselliği ile Borderlands 2'nin, 2012 yılının bomba oyunlarından biri olacağını şimdiden rahatlıkla söyleyebiliriz.

■ Ahmet Özdemir





■ MW2'deki sorunlar nedeniyle fourzerotwo'nun başı bir hayli ağrıdı.



Yapım Infinity Ward Dağıtım Activision Tür FPS Platform PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 8 Kasım 2011 Web www.callofduty.com/mw3

Call of Duty: Modern Warfare 3

Zirvedeki yerini koruyacak mı?

Activision'ın gamescom'daki basın alanı bu kez son derece tertipliydi. En son Londra'da bize oyunu gösterip oynatmışlardı. Buna bozulduğumu ilettim Robert Bowling'e (fourzerotwo) ve yapımcı Glen Schofield'a. "Oyunu yapıp kendiniz oynuyorsunuz, bize oynatmadınız geçen geldiğimizde!" diye sitem ettim. Bir tek E3'te kapalı kapılar ardında Dome gibi bölümler oynatıldı, o da gamescom'daki alanda herkese açıldı zaten. Esasında muhabbet edince fourzerotwo'nun sempatik bir tip olduğunu anlıyorsunuz. "Hala ağdırıyorlar mı sana Twitter'dan?" diye sordum. Güldü. Call of Duty: Modern Warfare 3'ü geliştiren iki firmadan biri olan Sledgehammer Games'in kurucusu Glen'de "Battlefield 3'ten korkuyor musunuz?" diye sordum. "Bizim 30.000.000 kusura aktif CoD oyuncumuz var, neden korkalım ki?" dedi. Sonra dışarıdan gamescom'a gelenlerin giremediği ama tabii ki bizim LEVEL olarak girebil-

diğimiz özel basın odasına geçtik. İçeride Spec Ops modunda yer alan ve Almanya'da geçen Invisible Threat bölümünü co-op olarak oynadık. Yanımdaki Activision çalışanıyla geçirdik kulaklıkları mikrofonları kafamıza ve iş bölümü yapıp giriştik oyuna. Ben önce dört adet bombayı etkisiz hale getirecektim, o da çatıdan beni koruyacaktı. İlk denemede başarılı olmadık. Bir an Xbox 360 kumandasına adapte olamadım galiba. İkinci denemede bombaları etkisizleştirdikten sonra dalga dalga tanklar ve helikopterler saldırdı. Yaralanınca adamımız yerde sürünmeye başlıyor ve kan kaybederken bile ateş etmeye devam ediyor. Neyse, bir çok ilerleyemeden yine öldük, üçüncü denemede havadan takviye kuvvet falan çağırınca orayı düşmana dar ettik.

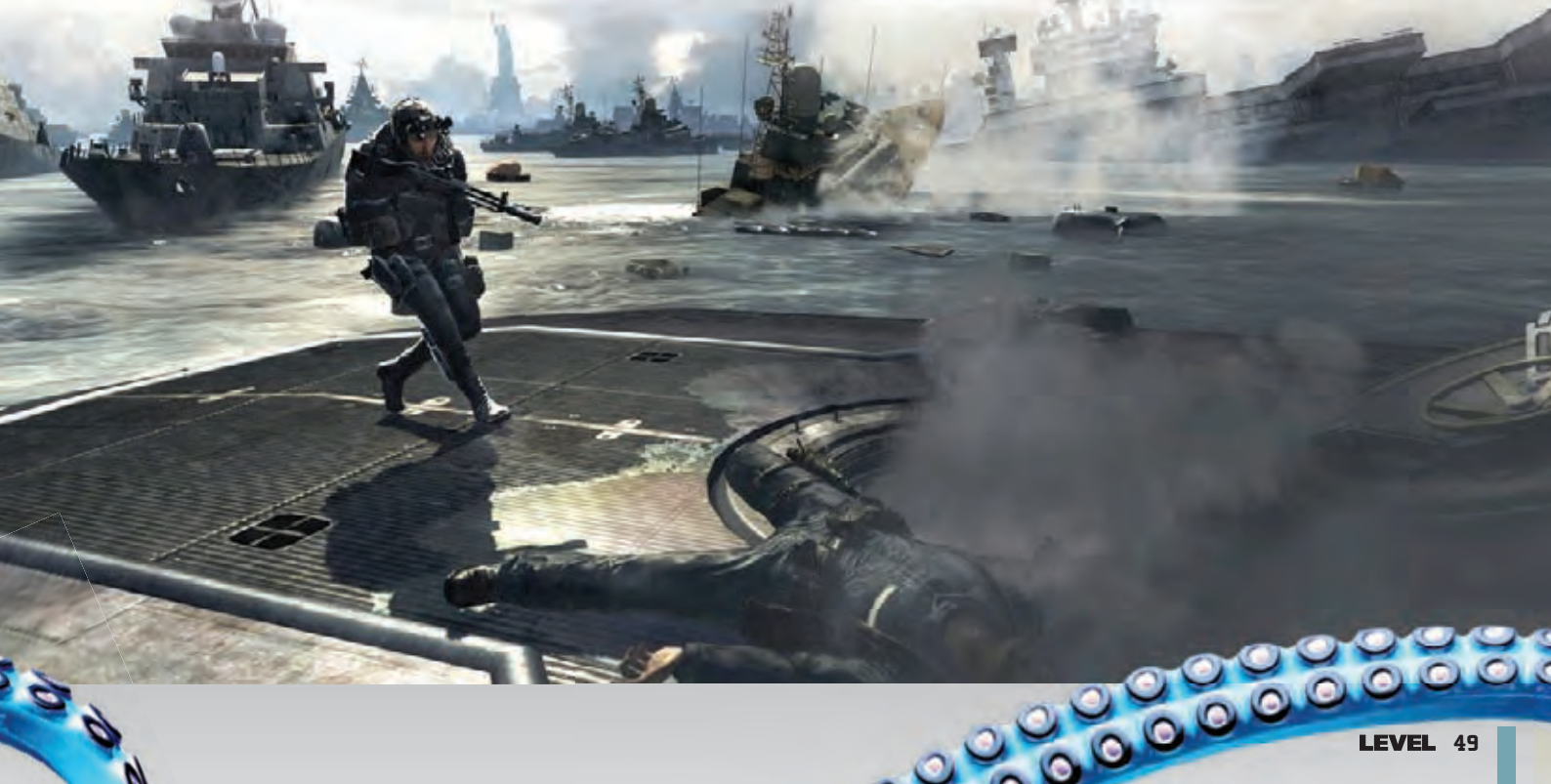
Oyun mekaniğini elinde hissetmek

Açıkçası oyunu elime aldığımda Londra'daki sunum kadar etkilenmedim. Geçen Call of Duty: Modern

Warfare 3 yazımda da bahsettiğim gibi o sunumlar da biraz "galeri psikolojisi" oluyor, eve getirip oynadığınızda aynı etkiyi yaratmıyor oyun. Hani bir filmi sinemada izlediğinizde hayran kalırsınız da evde televizyonda aynı etkiyi yapmaz ya, onun gibi düşünebilirsiniz. Call of Duty: Modern Warfare 3 yine bir CoD oyunu sonuçta; hızlı, atik, dinamik, güçlü ama büyüttükleri kadar da değil. Neyse, sonra Paris'te geçen Survival moduna giriştik iki kafadar. Bu kez silahları ve grafikleri mercek altına aldım. Elimizde M4, SCAR-L, ACR 6.8, TYPE 95 gibi silahlar vardı. Paris'i de son derece detaylı modellemişler. Bu modu doya doya oynadıktan sonra çıkışta yine Glen'e "Call of Duty: Modern Warfare 2'de olmayıp da Call of Duty: Modern Warfare 3'te olan silahlar hangileri?" diye sordum. XM-25 ve Delta Force'un kullandığı bir çeşit bomba olan 9-Bang falan varmış. Daha fazlasını görmek içinse beklemeye başladım. ■ Ahmet Özdemir

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK





Tansiyon Ölçer

YÜKSEK



Yapım Beenox **Dağıtım** Activision **Tür Aksiyon Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 4 Ekim 2011 **Web** www.spidermanedgeoftime.com

Spider-Man: Edge of Time

Geçmişle gelecek arasında...

Activision Blizzard'tan Moise Breton, gamescom'da basına özel Spider-Man: Edge of Time sunumunu gerçekleştirdi. Oyun bence bomba, o yüzden direkt oyuna geçiyorum. Edge of Time'da bizim tanıdığımız, bildiğimiz Spider-Man, yani gazeteci Peter Parker ölüyor. (Merak etmeyin, spoiler vermedim.) Oyun zaten Peter Parker'ın ölümüyle başlıyor ve epey bir gelecekte geçiyor. Yıl 2099 ve Alchemax adında bir firmada çığırın bilim adamları çalışmakta. Alchemax'te çalışan bilim adamlarından Walker Sloane, zamanlar arası bir boyut açar ve zamanda geri gider. Geçmişteki dengeleri değiştiren bilim adamı, alternatif bir gelecek oluşturur ve 2099 yılındaki her şey tepetaklak olur. Çalışanlar arasından Miguel O'Hara adlı bilim adamı, açık

kalan zaman boyutundan geçerek neler olup bittiğine şahit olur ve gelecekteki Spider-Man olarak oyuncuların karşımıza çıkar. Oyun, geçmiş ile gelecek arasında geçişler yaparak oyuncuya karmaşık bir hikaye sunuyor. Oynanış olarak oyun çok keyifli ve gamescom'da oynarken en çok eğlendiğim oyunlar arasına rahatlıkla Edge of Time'i koyabilirim. Dövüş mekaniği ve yeni Spidey'nin özgür manevraları hoşuma gitti. Bu arada yeni Spidey zaman zaman eski Spidey, yani geçmişteki Peter Parker ile de örümcek algıları sayesinde irtibata geçebiliyor. Oyuna yeni Spidey'yi kontrol ederek başlıyoruz ama ileriki bölümlerde eski Spidey'yi de kontrol edebiliyoruz. Uzun lafın kısıası, oynadığım kadarıyla yapımçı Beenox, Edge of Time için güzel iş çıkarmış. **Ahmet Özdemir**

Yapım Eurocom Entertainment **Dağıtım** Activision **Tür FPS Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2011'in dördüncü çeyreği **Web** www.goldeneyegame.com

GoldenEye 007: Reloaded

Benim adım Bond, James Bond

Tansiyon Ölçer

NORMAL

gamescom'da basına özel Golden Eye 007: Reloaded sunumunu Activision'dan yapımçı James Steer ve Eurocom'dan proje müdürü Rob Matthews beraber yaptılar. İçeri girdiğimizde yapımçılar bizi ellerinde Sharp Shooter ile karşıladılar. En son şöyle ağız tadıyla oynadığım James Bond oyunu James Bond 007: Everything or Nothing idi. "Film oyunlarından bir cacık olmaz" tezini ilk çürüten oyunlardan biri olarak hafızamda kalmış bu oyun. Golden Eye 007: Reloaded, beni önce 60 fps görüntü vermesiyle kendine çekti. Oyun neredeyse bir Call of Duty hızında akıyordu. Etrafta Rusça levhaların olduğu mekanlar biraz karanlık ve dar gibi geldi gözüme. Özellikle havalandırma boşluklarından geçtiğimiz bölümler, paslı mekanların ağırlıkta olduğu bazı eski

FPS oyunlarını anımsattı bana. Yapımçı Eurocom, Golden Eye 007: Reloaded'ı PlayStation 3 ve Xbox 360 için hazırlarken çok detaylı kaplamalar, yepyeni bir oyun motoru ve sağlam bir yapay zeka oturtmuş oyuna. Sarışın Bond olarak Bond hayranları tarafından zor kabul gören Daniel Craig ise oyunda çok başarılı modellenmiş. Oyundaki karakterlerin hareketleri "motion capture" tekniğiyle oyuna aktarılmış ve bu sayede gerçekliği sonuna kadar hissediyorsunuz. Yine de Golden Eye 007: Reloaded'ı gamescom'da görsel açıdan en iyi oyunlar arasına sokmam adil olmaz. Filmden yola çıkmış bir FPS için silahlar sıradan geldi bana. Tabanca, AK47... Bu James Bond yahu, yani üst teknolojiyle üretilen 1000 tane silah konulabilirdi oyuna. Keşke tanıtım için şöyle Hollywood artistlerinden bir-

kaçını da getirserlerdi de gözümüz gönlümüz bayram etseydi.

Kraliyet ve ülkem adına!

Soğuk Savaş döneminde geçen Golden Eye 007: Reloaded'da Bond, düşmanlarına yakın saldırılarda bulunabiliyor. Oyunda Nijerya'daki kurak mekanlardan tutun da karlı dağlara kadar envai çeşit mekana yer verilmiş. Görevler fazlasıyla birbirini tekrarlıyor, bu da oyunun gözüme çarpan en büyük handikaplarından biri. Dikkatimi çeken başka önemli bir nokta da Move ve Sharp Shooter desteği sunulması. Eh, ne de olsa hamurunda hareket sensörü olan bir oyundan bahsediyoruz. Son olarak Golden Eye 007: Reloaded'ın 16 kişiye kadar destek veren multiplayer modlarına sahip olacağını not düşelim. **Ahmet Özdemir**



Yapım LightBox Interactive Dağıtım Sony Tür Aksiyon Platform PS3

Çıkış Tarihi 2012 Web www.starhawkthegame.com

Starhawk

Sistemden, sisteme yolculuk..

gamescom'da Starhawk sunumunu bizzat yapımcı firmanın başkanı Dylan Jobe yaptı. Anlatacağım çok şey olduğundan hemen oyuna geçiyorum. Starhawk'ta altın gibi değerli olan Rift enerjilerini toplamamız gerekiyor. Bu Rift enerjisine maruz kalan insanlarda tuhaf değişimler baş gösteriyor. Böyle gözleri parlamaya başlıyor, kan akışı hızlanıyor ve farklı güçler kazanıyorlar. Genetik değişimler sayesinde kuvvetlenerek bir nevi mutanta dönüşüyorlar diyebilirim. İşte bu enerjiye maruz kalıp değişime uğrayan insanlar, Starhawk'ta bizim düşmanlarımız oluyorlar. Oyundaki esas oğlan Emmet ise sistemden sisteme dolaşarak, yani solar sistemler arasında mekik dokuyarak kendi Rift enerjisi kaynaklarını korumaya veyahut yeni enerji kaynaklarını ele geçirmeye çalışıyor. Bunu da çok büyük bir hırsla yapıyor; çünkü kendi öz kardeşi Outlaw da Rift enerjisinin etkilerine maruz kalmış. Starhawk'ın hikaye örgüsü genel hatlarıyla böyle şekilleniyor.

Bu evrende bir uçan, bir de kaçan kurtulur

Oyunu oynama sırası bana geldiğindeyse Starhawk'un sunumlardaki kadar akıcı olduğunu görünce sevdim. TPS türündeki oyunun grafikleri son derece tatmin edici ama esas odak noktası görsellik değil,



yani bir Gears of War 3 grafikleri beklemeyin. Oynadığımız bölümde Rift kaynağımızı kullanmaya çalıştık. Ateş ederken kamera omuz üstüne geçiyor. Düşman öldürdüğünüzde Rift enerjisi kazanıyor ve onu oyun esnasında harcıyoruz. Uçuş moduna geçip uçaktan etrafa mermi yağdırabiliyoruz ki bence Starhawk'ın en eğlenceli yönü buydu. Oyun çıkınca da sağlam bir oyuncu topluluğu oluşturabilirse adından çok söz ettirecek gibi. ■ Ahmet Özdemir

Tansiyon Ölçer

NORMAL



Yapım BioWare Dağıtım Electronic Arts Tür MMORPG Platform PC

Çıkış Tarihi 2012 Web www.swtor.com

Star Wars: The Old Republic

Sessiz olun, geliyorlar!

Baylar bayanlar, Star Wars: The Old Republic dünyada ilk kez bu yılki gamescom'da öncelikle özel davetli basın mensuplarına sunuldu ve biz de gördük ki adamlar gerçekten Star Wars evrenindeki her detayı en ince ayrıntısına kadar oyuna aktarmasını bilmişler. Atmosferin Star Wars hayranlarını tatmin edeceği kanaatindeyim. Etraf buram buram Star Wars evreni kokuyor. Her an köşeden Darth Vader çıkıp ortaliği ayağa kaldıracakmış gibi bir hava hakim

oyunda. gamescom'un Electronic Arts basın konferansında sağ olsun BioWare'den Ray Muzyka geldi, bize öncelikle tek tek oyunun detaylarını anlattı, Star Wars: The Old Republic'in uzun yıllar boyunca taze kalmasını çeşitli yöntemlerle sağlayacaklarını ifade etti. Misal, sizin karakterinizin seviyesi 50 bile olsa hala efsanevi savaşlara katılıp yıllar sonra bile oyunu afiyetle tüketebileceğiniz bir denge oluşturulma amacı güdülmüş. Sunumda sekiz kırmızı tişörtlü oyuncu bir gemide aynı anda oynayıp dev mecha'lara karşı mücadele ederek soğuk terler döktüler. Oyunun sekiz ila 60 arası oyuncuya destek verdiği vurgulandı. Şahsi gözlemim de oyunu oynarken son derece hızlı bir tempoyla karşı karşıya olacağımız yönünde. Mekan gamescom olunca, oyunun da Almanca olması kaçınılmazdı ama gamescom'da gördüklerimden rahatlıkla söyleyebilirim ki Star Wars: The Old Republic, potansiyeli çok yüksek bir oyun olacak gibi görünüyor. ■ Ahmet Özdemir

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK



Yapım PlatinumGames Inc. Dağıtım Sega Tür Aksiyon Platform PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi Ocak 2012 Web www.anarchyreigns.com

Anarchy Reigns

Gears of War ile Quake III kırmaması

Anarchy Reigns, mayasında online barındıran bir oyun olarak karşımıza geliyor. Demosu- nu da gamescom'da dört kişi beraber oynadı- k. Senaryo modu sadece offline oynanıyor ve se- naryo modunda ilk başta Jack olarak oynuyoruz. Bu herif de hık demiş, Gears of War'daki elemanın bur- nundan düşmüş sanki. Jack, iri yarı ve elinde elektrik- li testeresiyle dolanan bir tip. Oyunu bir kez bitirince hükümet ajanı olan Leo karakteri, oyunu her bitirdi- ğinizde de farklı karakterler açılıyor. Benim gamescom'da gördüklerim iri yarı Jack, Baron, Mat- hilda, Big Bull, Tekken 3'teki Ogre'ye benzeyen Nico- lai, Sasha, hızlı Zero ve ajan Leo idi; en azından hatırladıklarım bunlar.

Anarchy Reigns'i oynamaya başlamadan evvel multiplayer modlarına baktık. Battle Royal, Last

Man Standing, Deathmatch ve yapay zekaya karşı oynadığımız Survival mevcut. Dövüş stilinize göre envai çeşit karakterden birini seçebiliyorsunuz. Mekanik mutantlar, ninjalar, hayvan gibi güçlü ama hantal tipler ya da Zero gibi çok hızlı karakterler var. Hangi karakteri seçeceğinize sizin damak tadınıza bağlı. Biz oyunu PlayStation 3'te ve dört kişi olarak oynadık, önce bir harala gürele birbirimize daldık. Tuşları tanıttılar ama sonuçta oradaki herkes ilk kez oynuyordu oyunu ve doğal olarak kaos oluştu. Biraz Quake III: Arena'nın TPS versiyonu gibi bir çatışma canlandırın aklınızda. Ben, ninjayı seçen Uzak Doğu- lu meslektaşımın ardından Jack karakteriyle ikinci geldim. Anarchy Reigns'i denediğimde Quake III: Arena'nın üzerine Gears of War serpiştirilmiş tadı aldım. ■ Ahmet Özdemir

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Yapım Digital Extremes Dağıtım 2K Games Tür FPS Platform PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 7 Şubat 2012 Web www.embracethedarkness.com

The Darkness II

Karanlığın ötesinde...

Kapalı kapılar ardında gösterilen The Darkness II, yapımcı Seth Olshfski tarafından PC platformunda sunuldu. The Darkness II'de dudak uçuklatan yenilikler ve akıllara zarar grafikler var. Son dönem FPS oyunlarında esas olanın aynı anda çift silah kullanması olayı iyice yerleşti ama The Darkness II, bu olayı bir aşama daha ileri götürüp oyuncuya aynı anda üçüncü bir silah da sunuyor. İlk silah sağ elinizdeki, ikinci silah sol elinizdeki, üçüncü silahsa yapımcıların Demon Arms olarak adlandırdıkları ve iki omuzdan sarkan şeytani kollar. Sağdan ve soldan sarkarak salınan iki yaratık kafası ilginç bir konsept olmuş. Oyun PC'de olmasına rağmen biraz ağır akıyordu. Eh, üç silahı aynı anda koyarsan olacağı budur.

Üç de yetmez 5 tane!

Ara ara Yüzüklerin Efendisi'deki Gollum'un sesine benzer bir ses çıkıp oyuncuya ürperti veriyor, diğer bir deyişle Darkness kendini gösteriyor. Bu oyunda Darkness'ı sonunda anlayan biri çıkmış ve düşman olarak da Brotherhood belirlenmiş. Dediğim gibi grafikler muhteşem ama The Darkness II ağır akan bir oyun, en azından şu aşamada üst seviye bir PC'de bile epey yavaş olduğuna şahit oldum gamescom 2011'de. The Darkness II'de güçlerimizi düşmanı tutup kendimize doğru çekmekte kullanıyoruz. O şeytani kollar, ahtapot kolu gibi işlev görebiliyor. Düşmanı ahtapot gibi sarıp kendimize çekebiliyor ve envai şekilde öbür dünyaya postalayabiliyor. Yerden kesici / delici bir nesne alıp fırlatabiliyoruz. Şeytani kollar durup dururken kontrolümüzden çıkıp kendi elimizdeki silahımıza saldırı-

biliyor. Ayrıca tüp alıp atabiliyoruz. Kollarla bir levha alıp kendimize kalkan yapabiliyoruz. Heart of Darkness ile upgrade yaptığımızda duvarların ötesindeki düşmanları görüp onlara ateş edebiliyoruz. Benzer bir silah Resistance 2'de de vardı hatırlarsanız. Orada duvarın arkasındaki düşmanlar sarı renkte görünüyordu, The Darkness II'de turuncu renkte görünüyorlar. Şeytani kollarındaki kafalarla düşmanın kafasını koparıp yiyebilirsiniz. Evet, yanlış duymadınız, yiyorsunuz! "Fatality"de son nokta bu olsa gerek. Oyun ara ara ilk ve ikinci oyun arasında geçişler yapıyor. Grafikler bazen çizgi film tadında, "cel-shading" türünde oluyor. Yapımcılar bu bölümlerdeki tüm kaplamaların tek tek ve el emeğiyle boyandığını altını çizdi.

The Darkness II'de Light ve Dark saldırı şekli olarak kullanılıyor. Eat Hearts seçeneğinden şeytani kolları upgrade edebiliyoruz. Yapımcı Digital Extremes, The Darkness II için Evolution adlı motoru kullanıyor. gamescom boyunca The Darkness II'yi epeyce oynadım ve çok beğendim. Biraz Prototype 2'nin FPS versiyonunu andırırdı bana ama burnuma gelen kokulara göre sanırım bu daha iyi bir oyun olacak. ■ Ahmet Özdemir



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK



LEVEL
Özel

Crytek Röportajı

Yerli kardeşlerle projeleri üzerine...

Yerli kardeşleri bu kez de Almanya'da, gamescom fuarında yakaladım ve Türkiye'deki Crysis 2 lansmanında olduğu gibi sohbet tadında bir röportaj gerçekleştirdik. Üstelik bu kez Cevat Yerli de vardı, yani kadro tamamdı. Gönül isterdi ki şöyle geniş geniş, saatlerce muhabbet edelim, Crysis 2'nin satış performansı hakkında dertleşelim, yeni projeleri masaya yatıralım ama maatteessüf gamescom'da vaktimiz inanılmaz kısıtlıydı. O nedenle zengin kalkışı yapmak zorunda kaldım.

Ahmet Özdemir: Öncelikle Crysis 2'den başlalım isterseniz. Crytek olarak Crysis 2'nin başarısını tatminkar buluyor musunuz? 7.000.000 gibi bir satış beklerken 3.000.000 gibi bir satış var şu anda.

Avni Yerli: 7.000.000 başarınız diye umuyoruz. Şu anda memnunuz, kendimizden de eminiz. Crysis 2'nin çok uzun bir yaşam süresi olacak, yani uzun süre piyasada kalacak. Dolayısıyla 7.000.000 satış hedefimizi koruyoruz. Yalnız ilk satışlar biraz yavaş başladı. Şu anki rakamlar 3.000.000 - 4.000.000 arasında olması gerekiyor ve satışlar yükselmeye devam ediyor.

AÖ: Warface gibi yeni projeleriniz var. Ücretsiz oyun piyasasına giriyorsunuz. Warface'te CryENGINE 3'ü kullanacaksınız. Bize Warface projesinden daha detaylı bahsedebilir misiniz?

Cevat Yerli: Warface'te yenilik olarak PvE için senaryo görevleri planlıyoruz. Oyunda hem PvP, hem de PvE yer alacak. Oyun genellikle ücretsiz oynanıyor. Yeni aletler ve yeni silahlar mini ödemelerle oyuncuya sunuluyor. Oyunda Item Booster ile ilerleyişi hızlandırmak mümkün olacak. Online olarak oynayabileceğiniz yüksek kalitede yapay zeka sunuyoruz. Bir de ücretsiz bir oyun için, AAA ayarında, görülmemiş yüksek kalitede ses prodüksiyonu, bölüm tasarımları yapıyoruz.

Faruk Yerli: Bir de şu var. Warface'in minimum sistem gereksinimi olarak GeForce 8600 gibi bir ekran kartında bile çalışmasını planlıyoruz. Yani Warface, altı yıllık bir ekran kartında bile çalışacak.

AÖ: Sözüünüzü böldüm, CryENGINE 3'ü Warface'te kullanıyorsunuz ama teknik anlamda kısıtlamalara gidildiğini duydum. Burada amaç, sistemi eskimiş olan veya son sistem

donanım bulmakta zorlanan oyuncuları veya hut internet kafelerde oyun oynayan kitleyi de Warface'e kazandırmak mı?

FY: Tabii ki! Çünkü bu oyunu ilk önce Asya piyasası için planlamıştık. Sistem gereksiniminin düşük olması orada daha zaruri. O yüzden hedef GeForce 8600'den düşük kartı olanların da Warface'i oynamasıydı ama Avrupa için minimum GeForce 8600 diyebiliriz, öyle değil mi Cevat Ağabey?

CY: Evet, GeForce 8600 minimum ama oyunu son sistemmiş gibi kullanabileceksiniz.

AÖ: Peki son soruyu da Avni Ağabey'e sorayım: Neden hep FPS?

AY: Çünkü seviyoruz! Bence teknolojiyi en çok ispat eden tür FPS ve biz teknolojide hep zirvede olmak istiyoruz ve bunu FPS oyunlarıyla ispat etmek istiyoruz.

AÖ: Peki Crytek olarak ileriye dönük başka projeleriniz var mı? Warface'in dışında bize isim verebilir misiniz? Hani birkaç projeyi biliyoruz zaten de FPS dışında, online olabilir? (Son soru demiştik demin ama çaktırmayın.)

CY: Crytek, online ve mobil piyasasına daha çok katılacak ama hangi oyunlar olduğunu şu anda söyleyemeyeceğiz. Şu anda tüm konsantrasyonumuz Warface için. Daha fazla oyuncuya ulaşip oyuncu topluluğumuzu geliştirmeyi hedefliyoruz. Aynı zamanda piyasaya kalite getirmek istiyoruz ama isimleri burada konuşamayacağız.

AY: Ryse. Ryse adını verebiliriz. Konuşamayız fazla ama oyun adını verebiliriz.

AÖ: Sadece Xbox 360'a özel olarak mı gelecek Ryse?

CY: Evet ama daha fazlasını söyleyemeyeceğiz.

AÖ: Oyun FPS mi?

CY: Onu bile söyleyemeyeceğiz.

AÖ: Peki son sorum Faruk Ağabey'e olsun. Türkiye'de korsanın azalıp orijinal oyun satışının artmasında Türkçe olan Crysis serisinin etkisi olabilir. Siz Crytek olarak Türkiye'deki oyun piyasasını nereden nereye getirdiğinizi düşünüyorsunuz?

FY: Biz Türk olduğumuz için Crysis'i Türkçe yaparak

aslında bir jest yaptık. Crysis 2'de de öyle oldu.
CY: Türkiye için Warface'i ücretsiz sunarak korsanı azaltmak istiyoruz.

AÖ: Crysis 2'nin Türkiye'deki satış performansı diğer ülkelere kıyasla daha mı iyiydi? Çünkü Crysis 2 Türkiye'de dijital indirme platformlarından satıldı. Biz de LEVEL'a abone olanlara Crysis 2 verdik. Türkiye'de bu hamleler meyvesini verdi mi? Yani dış ülkelerde "Homefront bile daha çok sattı." diyenler var, kıyaslayanlar var...

AY: Türkiye'deki satış performansından memnunuz. Yalnız bir şeyi düzeltmek istiyorum. Homefront, Crysis 2'den fazla satmadı. Crysis 2 şu anda yaklaşık 700.000 - 800.000 arasında daha fazla sattı. Belki ilk iki hafta olabilir; zaten bir hafta önce çıktı bizden.
CY: CryENGINE 3'ü de bu arada ücretsiz yaptık. Oyun yapmak isteyen herkes www.crydev.net adresine gidip CryENGINE 3'ü indirebilir ve oyun yapmaya başlayabilir.

AÖ: Herkes oyun yapabilir mi? Onun için özel yetenek gerekiyor.

FY: Sen yaparsın, yaparsın.

AÖ: Ben daha çok işin basın kısmında kalmaya çalışıyorum.

AY: Senin için bir başlangıç olur. Sonsuz imkanlar da var. Oyun yapıcılığını denemeni tavsiye ederim.

AÖ: LEVEL'a zaman ayırdığınız için çok çok teşekkürler; gönül isterdi ki oturup daha çok muhabbet edelim. İnşallah bir dahakine yine Türkiye'ye bekliyoruz sizi.



Yapım Gearbox Software **Dağıtım** Sega **Tür** FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 2012'nin ikinci çeyreği **Web** www.sega.com/alienscolonialmarines

Aliens: Colonial Marines

Dead Space'in izinde ölü uzayı arıyor

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Yapımcı Brian Burlescon, bize Aliens: Colonial Marines'in (ACM) senaryo modunu PC'de tanıttı. Adından da anlaşılacağı gibi oyunun Aliens filmleriyle çok sıkı fıkı bir bağı var. ACM'de ikinci filmdeki skeçleri yapan Syd Mead ile birlikte çalışılmış. İkinci filmi James Cameron yaptı, biliyorsunuz. Oyunda ışıklar ve gölgeler çok yoğun

kullanılmış. Grafikler çok etkileyici, biraz Starship Troopers tadı aldım ben, o uzay gemilerinin düşüşe geçtiği bölümlerden. Askerler de Aliens filminden daha çok Starship Troopers'takilere benziyor sanki.

Brian oynarken sanırım bize her detayı gösterebilmek için yavaş yavaş ilerliyordu. Derken takım arkadaşımızı Alien'lardan biri kapıp yukarı çekti. Sonra başka bir tanesi bize saldırdı, tüfeğimizden tuttu, bizi yere yatırıp iki koluyla tüfeğimizi gırtlamıza doğru bastırarak bizi boğmaya çalıştı. Hani Cüneyt Arkin filmlerinde de olur ya, adamı yatırıp tüfeği boynuna dayadıktan sonra aşağı yukarı git gel yapar silah. Hah, işte o sahnenin aynısını oyunda gördük. Bizim eleman baktı ki uzaylılar apaçı gibi saldırmaya başlıyor, (Benzetmeye bak, hizaya gel) koşmaya başladı. O zaman gördüm ki oyun hep baygın ördek modunda ilerlemiyor. Oyun hızlıymış da bizim eleman tırtığı için ağırdan alıyormuş.

Reset çekelim!

İkinci bölümde yapımcılardan Chris de oyuna girdi ve co-op oynamaya başladılar. Chris, kafasında tuhaf bir kaskla ilerledi ama sonra birden oyunda bir programlama hatası oluştu. Programcı eleman durumu kurtarmaya çalıştı ama nafile. Matt Powers, hemen bunun bir canlı demo sunumu olduğunu ve böyle talihsizliklerin oyunun bitmiş versiyonunda olmayacağını garantisini verdi. Bilgisayar yeniden açıldıktan sonra aynı bölümü tekrar oynadılar. Aynı yerden aynı uzaylı çıktı, aynı şekilde tüfeği bastırdı ve aynı şeyleri tekrar

izlemek çok sıkıcıydı. Buradan çıkarabileceğimiz sonuç da oyunun tekrar oynanabilirliği yok denecek kadar az görünüyordu ama görsellik iyi. Karanlık atmosfer, ufaktan Doom III'ü de andırıyor değil. Oyundan uzaylıları çıkarıp bana gösterelelerdi, Doom IV'ün kötü bir karbon kopyası derdim. Neyse ki sonunda ilk bölümü geçtikten sonra co-op modunu oynayabildiler.

Oyun sağlam görünüyordu ama oyunu elime almadan dinamikleri hissetmem mümkün olmuyor. ACM'de mecha'lar kullanabilecek, demir kesme aletiyle kapıları kesip geçebileceğiz. Tıpkı Aliens filmlerindeki gibi oyunda binlerce uzaylı yumurtası da var. Sunumdan çıkınca ilk bulduğum masaya oturdum ve ikram olarak verilen muzlardan bir tane yerken yapımcı Matt Powers masanın üzerindeki LEVEL dergilerini görüp yanına geldi. "Nasıl buldun oyunu?" diye sordu. "Fena değil." dedim. "Neden mükemmel değil sence? Sence daha neler düzeltebiliyiz oyunda?" diye sordu. "Valla bence oyun biraz ağır akıyor, her detayı görmemiz için mi ağır oynadınız?" dedim. "Aslında sürekli hızlı aksiyonu sıkıcı bulduğumuz için. Aksiyonun iniş çıkışlı olması oyuncuyu daha diri tutuyor oyuna karşı." diye cevap verdi. "Başka bir firmanın olduğunu biliyorum ama misal, Dead Space 2 mükemmel bir akışa ve sunuma sahip. Dead Space 2'ye bayıldım." şeklinde devam eden Matt Powers, Dead Space 2'yi ACM için örnek aldığını açık seçik söyledi bana. gamescom ilginç bir yer. Belki de Matt, LEVEL aracılığıyla EA'ye gözz kirmaya çalıştı ve gördüğünüz gibi başardı da.

■ Ahmet Özdemir





Yapım Sega **Dağıtım** Sega **Tür** Platform **Platform** PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 2011'in dördüncü çeyreği **Web** www.sonicgenerations.com

Sonic Generations

Boyutlar arası geçiş

Sonic maskotlu pastalar yiyerek Sonic'in 25. yaş gününü gamescom'da hep birlikte kutladık. Şöyle 90'lı yılların başında şimşek gibi hızlıla fırtınalar koparan Sonic, bu yılki gamescom fuarında yeniden çıktı karşımıza. İlk defa Sega'nın 16-bit'lik Mega Drive konsolunda oyuncularla buluşan ve konso- lu sırtlayan Sonic; Sega ekibi, Saturn ve Dreamcast ile konsol işini eline yüzüne bulaştırdıktan sonra bile firmanın maskotu olarak kalmaya devam etti. gamescom'da bize gösterilen Sonic Generations'ta da klasik iki boyutlu versiyon ile modern üç boyutlu versiyon aynı potada eritilmişti. Konu olarak da Sonic, gizemli bir güç tarafından zaman tüneline geçmişe doğru gönderiliyor ve geçmişte kendi genç halini bu-

lup onunla birlikte düşmanlarına karşı mücadele ediyor.

N'aber moruk?

Fuarda gördüğümüz iki boyutlu bölümler olsun, üç boyutlu bölümler olsun, yüksek çözünürlükte tasarlanmış ve pastel renklerle cıvılcıvılcı ortamlar dizayn edilmiş. Yapımcılar kendi tabirleriyle Sonic Generations için stereoskopik üç boyutlu ortamlar oluşturmuşlar. Sonic Generations'ın oyun dinamikleri de klasik oyunlardakiler kadar hızlı ve eğlenceli. Üç boyut ve iki boyut dengesi oyunda harikulade ayarlanmış. Üç boyutlu bölümler olarak Sonic Generations, Sonic Heroes'tan bu yana beni en çok cezbeden oyun oldu. ■ Ahmet Özdemir

Tansiyon Ölçer
NORMAL



Yapım Sega **Dağıtım** Sega **Tür** Aksiyon **Platform** PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 2012'nin ilk çeyreği **Web** www.sega.com/binarydomain

Binary Domain

Bi' çekil de yolumuzu bulalım!

Binary Domain, Japonya'nın 2080 yılındaki Tokyo'sunda geçiyor ve doğal olarak etraf robot kaynıyor. Fakat Binary Domain'in konusu "robotlar insanlara karşı" klişesinden çok uzak. Bilakis robotlar ve insanlar birlikte çalışıyorlar. Robotlar insana benziyor, hatta insan olduklarını düşünüyor. Çatışmaların sebebiyse bazı robotların radarla kontrol altında olmaması.

Nabza göre şerbet!

Oyunda yaptığımız her hareket, diğer tarafın bize



güvenini etkiliyor. Yaptığımız seçimlerle karakterler bizi analiz ediyor ve güven seviyesi artıp azalabiliyor. Oyunda bir güven barı var. Bu, bir nevi karakterlerin güven seviyelerini resmediyor. Oynanan bölümde güven barımız düşük olduğundan, adamımız Dan yerde oturup mermilerden korunmaya çalışırken yanımızdaki Faye adlı kız "Sen kendine adam mı diyorsun be!" dedi. Bunun da sebebi güven seviyemizin düşük olmasıydı. Oynanış mekanizmasını beğendim. Gears of War tadında bir acıklık var. Vurulduğumuzda yere düşüp sürünerek ateş etme olayı Binary Domain'de de kullanılmış. Karakterimiz kalkan da kullanabiliyor.

Bu oyunun en sevdiğim özelliği diyaloglardaki gerçekçilik, yani "gerçek diyalog" demek istiyorum. Kulaklıklılı mikrofonla İngilizce, Almanca, Japonca ve birkaç dille daha -Türkçe hariç- yanınızdaki NPC karakterle sesli olarak konuşmak mümkün. Biz "Faye" diye seslendiğimizde "What?" diyor. "I love you." dediğimizde "What did you say?" diye kızıyor! Ayrıca bu oyunda lider biz değiliz; olabiliriz

ama değiliz. Diğerleri sizi takip edip etmemekte özgür. Onlara kendinizi sevdirmek de, kendinizden soğutmak da sizin elinizde. Tren istasyonunda tasarlanan bölüm oldukça geniş bir alanda geçiyor. Oyun bitmemiş olduğundan görsel cilaları eksik ve ham bir izlenim bırakıyor ama belki de bu yüzden PlayStation 3'te oynanan Binary Domain epey hızlı olmuş. ■ Ahmet Özdemir



Tansiyon Ölçer
YÜKSEK

Yapım Team Ninja **Dağıtım** Tecmo **Tür** Dövüş **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2012'nin ilk çeyreği **Web** teamninja-studio.com/teamninja/ng3/eu

Ninja Gaiden 3

Kılıçlarla oynama demedik mi sana!

Team Ninja'nın lideri ve oyunun yapımcısı Yosuke Hayashi ile beraber inceledik Ninja Gaiden 3'ü. Yosuke, İngilizce bilmediğinden Japonca konuşuyordu ama Allah'tan çevirmen vardı yanında. Ezelden beri ninja oyunlarını çok severim. Serinin tüm oyunlarını yalayıp yutmuş biri olarak gamescom'da öncelik verdiğim stantlardan biri de Ninja Gaiden 3 şerefine THQ oldu. Oyunda avuç içindeki metal tırtıklar sayesinde düz duvara tırmanabiliyoruz; hatta tırmanırken yukarıdan düşman çıkarsa da ona bir ip fırlatıp onu kendimize doğru çekerek alaşağı edebiliyoruz. Ninja olmanın ruhunda var olan "sessiz sedasız adam tepeleme" olayı bu kez oyuna çok iyi yedirilmiş. Sinsice birinin ardından gidip onu tepeleyebilir, hatta elinde roketatar bile olsa değişik kombinezlerle haklayabiliyoruz. Düşmanlarımızı yüksek yerlerden aşağıya atabiliyor, yetmezse biz de arkasından atlayıp God of War'daki gibi zamanında doğru tuşa basma sistemiyle düşmanlarımızı tepeden saldırılar gerçekleştirebiliyoruz.

Harakiri yapma bana!

Ninja Gaiden 3'te senaryo moduyla aynı oyun motorunu kullanan sekiz kişilik online modu da olacak. Sekiz kafadar birlikte ya da birbirinize karşı mücadele edebileceksiniz. Oyunun PS3 versiyonunu Move destekli olacak. Böylece oyunları sadece eğlence için oynayan kitle de hedeflenmiş. Hardcore oyuncular NG3'ü yine gamepad ile oynamayı tercih edecekler. Bu arada NG3'te Kinect desteği yok. NG3'ün dinamikleri kombinezlere dayalı ve oyun kılıcı sadece sağa sola sallamayı esas almamış. Serinin önceki oyunlarında mevcut olan dövüş sistemi geliştirilmiş. Görsel olarak da NG3'ün, serinin en iyisi olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Kılıçlarla düşmanları biçtiğinizde kanlar üzerinize sıçırıyor ve omuzlarınız kan içinde kalıyor. Bir de kolunuzda şahin gibi bir kuşunuz var, size destek olan. Yosuke'ye sordum, "Oyunun yüzde kaçını bitirdiniz?" diye ve aldığım cevap "%60'ı bitti." oldu. **Ahmet Özdemir**

Tansiyon Ölçer

NORMAL

■ Yapımcı Yosuke Hayashi ile oyunu birlikte inceledik



Yapım Konami **Dağıtım** Konami **Tür** Aksiyon / Adventure **Platform** PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 25 Ekim 2011 **Web** www.konami.com/games/sh

Silent Hill: Downpour

Hepimiz sise boğulacağız!

gamescom ve E3 gibi büyük oyun fuarlarına gittiğim zaman, ilk iş olarak muhakkak Konami standına koşarım ve "Silent Hill'im verin bana!" derim. Bir doz Silent Hill alıp kalp krizi geçirdikten sonra rahatlarım ve oyun cennetine kendimi salıveririm. Bu yıl biraz farklı oldu, bazı toplantılar yüzünden önce Konami'ye gidemedim ama Silent Hill: Downpour'u da oynamadan hiçbir kuvvet geri götürmezdi beni fuardan. Toplantıları bitirdikten sonra ilk iş olarak yine Konami'ye koştum ve karanlık bir odada, sislerin içinde oynamayı bekleyen Downpour'a usulca yanaşıp "kıymetli-miss" diye seslendim. Silent Hill'i ne kadar seversem seveyim, hatırlarsanız Homecoming yazında oyunun tüm kifyetsiz taraflarını çatır çatır aktarmıştım.

Sometimes it feels wrong here!

Alttan sis verilmiş karanlık odaya sabah 8:30'da girdim. Real 3D gözlüğümü taktım gözümü ve

aldım PS3 gamepad'ini elime. Downpour ufak bir alanda başlıyor. Önce sağa koştum, aşağıya uçurum, sola koştum, yine uçurum. Gittim, bir levye buldum ve ilk asmalı kilit olan kapının yanına gidip kilidi kırdım. Biraz ilerledim, derken birden aşağılara doğru kayıp gittim. Uzun saçlı birkaç ucube tepeledim yolda; hatta bir - iki ucubeye taş, sopa, sandalye, ne bulduysam geçirdim kafasına gözüne. Sonra tabloyu çevirdiğimde tavandan geçit açılma bulmacası geldi. Silent Hill'deki bulmacaları kendi ellerimle tasarlamış gibi çözebilme yeteneği vermiş Allah bana sanki. Hasbelkader Silent Hill 3'ü Hard seviyesinde hiç kayıt etmeden ve 57 dakikada bitirme rekorum vardır. Neyse, Downpour'un oynanışını Homecoming'den çok daha oturaklı buldum. Kamera açıları daha iyi ve hızlı tepki veriyor. Grafikler biraz sorunlu gibiydi, o biraz canım sıkıldı. 3D olmuş ama şart değildi. Peki Downpour olmuş mu? Değerlendirme için henüz erken. Oyunu baştan sona oynamadan olmamış demek haksızlık olur. **Ahmet Özdemir**

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK





Yapım Vigil Games Dağıtım THQ Tür Aksiyon / Adventure Platform PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 2012 Web www.darksiders.com

Darksiders II

Burnuma çok ciddi taklit kokuları geliyor!

Şu Darksiders II'nin yayınlanan ilk ekran görüntüsünü gördüğümde ana karakteri gözüme bir yerden ısırmıştı. gamescom'da oyunu görünce hafızamın derinliklerine gömülen oyunu hatırlamaya başladım. Hani manda kasa olan ilk PlayStation zamanlarından kalma Legacy of Kain diye bir oyun vardı ya; böyle gözleri parlayan, çenesi olmadığı için atkı takıp dolaşan. Hah, işte Darksiders II'deki ana karakter de onun hikemi, burnundan düşmüş hali. Darksiders II, ilk oyunla aynı zaman diliminde geçiyor ama ilk oyundan farklı olarak Darksiders II'de post apokaliptik bir dünya var. Kardeşimiz, birtakım tuhaf olaylara karşışmış, etrafta kaos hakim ve artık bildiğimiz bir dünyada değiliz.

Buralardan daha evvel geçmiş gibiyim sanki...

Darksiders II'de gotik bir atmosfer hakim. Mekan tasarımları tıpkı Legacy of Kain'dekilere benziyor. Kafayı kaldırıp gökyüzüne baktığımızda iki tane dev ejderha kafası birbirine doğru kükrüyor; hatta ağız kokularını, nefesiyle birbirine doğru üflüyor. Sonra etraftan bir sürü iskelet çıkıyor, ortalarında da dev bir yaratık var. Yerin altından giden ve solucan gibi çıkan yaratıklar etrafımızı sarıyor ve sonunda devasa boss kendini gösteriyor. Oyun yer yer Devil May Cry formatına bürünüyor. (Devil May Cry demişken, gamescom'da gördüğümüz yeni Devil May Cry'da Dante'nin gençliğini oynuyor ve beyaz saçlı haline nasıl dönüştüğünü keşfediyoruz.)

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Darksiders II'deki poligon sayısını çok düşük bulduğumu söyleyemiyim. Sanki grafiklerin üzerine çok titrememiş yapımcılar. İkinci oyunda ilkinden farklı olarak etrafta çok daha fazla zindan var. Zindanlar özellikle daha küçük ve derli toplu tasarlanmış. Burada amaç, zindan sayısını çoğaltmak. Hazır yapımcıları yakalamışken "Darksiders II'yi yaparken Legacy of Kain'den hiç etkilendiniz mi?" diye sordum. "Etkilenmedik!" dedi Jay Fitzloff ama bana inandırıcı gelmedi; Çünkü oyun aklıma gelince biraz istifi bozuldu ve hemen "Tamamen tesadüf" diye toparlamaya çalıştı. Bu tutumu ya Legacy of Kain'i pek bilmediğinden ya da "çok iyi" bildiğinden kaynaklanıyor. ■ Ahmet Özdemir



Yapım Silicon Knights Dağıtım Activision Tür Aksiyon Platform PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 27 Eylül 2011 Web www.xmendestiny.com

X-Men: Destiny

Yeni süper kahramanlar

Activision'dan tasarımcı Zac Alcampo ile X-Men: Destiny'yi birlikte oynadık. Oyunun hikayesi üç yeni mutant etrafında dönüyor. Oyuncular; ABD'li Grant Alexander, Japon Aimi Yoshida ve yine ABD'li Adrian Luca adlı üç mutanttan birini seçerek oyuna başlıyor. Bu mutant'ların özellikleri, daha evvel hiçbir X-Men filminde ya da oyununda yer almamış olan taze mutant'lar, diğer bir deyişle yeni yüzler olmaları. X-Men: Destiny, San Francisco'da geçiyor. Şehir, depremler yüzünden harap olmuş ama suç her zamanki gibi yine mutant'lara itilmiş. Dolayısıyla oyuncu olarak kendimizi mutant'lar ve insanlar arasındaki bir savaşın ortasında buluyoruz. Oyunda bir sürü tanıdık karakter var; Cyclops ve Mystique gibi... Ben oyuna Grant Alexander'ı seçerek başladım. Oyuncular isterlerse oyunu bitirdikten sonra diğer iki mutant ile baştan

oynayabilirler; çünkü her bir mutant'ın senaryosu kendine has olaylar serisi şeklinde gelişiyor. Oyunda ilerledikçe Density Control, Energy Projection ve Shadow Matter özelliklerinin üzerine gidip mutant'ımızı dilediğimiz kombinasyonda geliştirebiliyoruz. Bu seçenekler, oyundaki her mutant için birebir aynı. X-Men: Destiny'nin hikayesini X-Men çizgi romanını yazan Mike Carry yazmış. Oyunu baştan sona oynama şansım olmadığı için oyunun hikayesi için şimdiden bir yorum yapmam mümkün değil ama oynanışla ilgili olarak oyunun çok hantal olduğunu söyleyebilirim. Alexander, sanki ayağına zank yapışmış gibi yavaş hareket ediyor. Ben bu oyundan inFamous 2 tarzı bir tempo beklerken resmen hayal kırıklığına uğradım. Oyunda derinlemesine bir savaş sistemi ve RPG öğeleri var ama bunlar bile X-Men: Destiny'yi kurtarmaya yetmeyebilir. ■ Ahmet Özdemir

Tansiyon Ölçer

düşük





Yapım Volition **Dağıtım** THQ **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 15 Kasım 2011 **Web** www.saintsrow.com

Saints Row: The Third

Bu oyunu ya çok sevecek ya da nefret edeceksiniz!

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Saints Row: The Third'ün oynanışı çok tatlı, oyun kayıyor sanki, Xbox 360'ta bile süper hızlı. Oyuna senaryo modunda başlayıp sonrasında alabildiğince özgür bir dünyaya geçiyoruz. Karakterimizi dilediğimizce şekillendirebiliyoruz. Erkek ya da kadın olarak oynayabiliyoruz. Fit, kaslı, seksi bir kadın oluşturup dilediğimizce giydirebiliyoruz; hatta mor tenli, Darth Vader benzeri bir sese sahip olan bir karakter yaratmak da mümkün. Bunlardan bazılarını zaten ikinci oyunda da yapabiliyorduk ama bu kez karakterimizi erkek olarak seçip sonra kadına ya da kadın seçip sonra erkeğe dönüştürme özgürlüğü bile sunulmuş oyuncuya; hem de istediğimiz zaman! Ben mümkün merkebe kendime benze-yen bir tip oluşturmaya çalıştım ilk başta. Oyunda değişik kostümler alabileceğiniz özel marketler var. Korsan, kurt adam kostümleri alabiliyorsunuz. Eğer oyun için ön sipariş verirsiniz, garajınıza özel eşyalar ekleniyor.

İmza atalım, güzelleşelim!

Oyuna başlarken bir Saints Flow reklamı izliyoruz. Kontrolü ele aldığımızda kafamızda sağa sola sallanan kocaman bir maskeyle başlıyoruz. Aynı maskeyi taşıyan bir avuç insanla büyük bir soygunun ortasındayız. Yukarıdan bir bomba alıp, onu çantamıza koyup yukarıya çıkmaya devam ediyoruz. Yolda ellerini kaldırdık bize seslenen bir hatun çıkıyor ve imza istiyor. Ben imzamı attım, siz oynarken atmadan da geçebilirsiniz. Yukarıya çıkınca bombayı yerleştirip patlattım. Bizim elemanlardan Josh Birk, kaypaklık yapıp alarma bastı ve kaçtı. Titrek herif hapse girmekten korkuyormuş.

Oyunda gözüme çarpan ilk saçmalığı söyleyeyim hemen size: Alarm çalınca gelen SWAT ekibinden

birini çıplak ellerle savurup atabiliyoruz. Bu kadarına da pes doğrusu! GTA'da bile elini kolunu sallaya sallaya SWAT'ın yanına gidip etkisiz hale getirebiliyor musunuz? Neyse, sonra helikopterler saldırıyor, biz de kendi helikopterimizin kargo bölümüne atlayıp mermi yağıdırıyoruz. Mayhem tamamlanınca para ve Respect, yani saygı kazanıyorsunuz. Senaryo modunda ilerledikçe öğreniyoruz ki Josh Birk, ilerde bir banka soygunu filminde başrol oynamak için gerçek bir çeteye takılıp banka soygununa katılıyor. Yani rolünü iyi kesebilmek için gerçek bir soygun işine soyunuyor ama sıkınsınca alarma basıp çeteyi satıyor. Çete, Josh'u ileride yakalayıncaya ne yapar, artık arasını siz düşünün. Tamam, sizi oyunun içinde bu kadar sürüklediğim yeter. Daha fazla ağız sulandırmaya gerek yok.

O roketatarı alır, dizine çakarım!

Çok çok ilginç görevler var oyunda. Kendi oynadıklarım-dan bir örnek vereyim: Bir kaplanı arabanın ön koltu-ğuna oturup şehirde bir yerden bir yere taşıyorsunuz. Yani göreviniz kaplana eşlik etmek. Aracınız da üstü açık araba olunca sokaktakilerin tepkisini tahmin edebilirsiniz az çok. Bir süre oynadıktan sonra kendi karakterim-den sıkıldım ve yaşlı bir "kocakanı" tasarladım. Ona bikini giydirip ortalıkta dolaştırmaya başladım. Önüme çıkan bir tipe dadanıp dayak attım. Sonra roketatarımı çıkarıp yoldan geçen bir vatandaşın dizine çaktım. Oynadığım kadarıyla üçüncü oyunda dinlerle dalga geçen, kilise yok etme gibi görevlere rastlamadım. Hatırlarsanız ikinci oyun bu konuda sınır tanıymıyordu.

Saints Row, GTA'dan ilham almış bir oyun olabilir ama kesinlikle bir karbon kopya değil. Bilakis bu türe çok daha fazla özgürlük ve hareket alanı katan çok yaratıcı bir oyun. Biraz oynayıp da elinden bırakabilen olursa helal olsun. (Uluslararası basın kapıda yığıldığı için beni güvenlik görevlileri zorla söküp götürdü oyunun başından! Yoksa oyun bırakılacak gibi değil.) Alın, 72 saat uyumadan oynayıncaya, öyle bir şey. Hiç sıkılmazsınız da. Karakterden sıkıldınız diyelim, istediğiniz zaman değiştirebilirsiniz. Senaryo aynı yerden devam ediyor. Erkekken kadın, kadinken erkek olsanız bile. Böyle bir özgürlüğü hangi GTA verdi bize? Saints Row 2'de de istediğimiz gibi karakter geliştirebiliyorduk ama üçüncü oyuna birlikte kurt adam kıyafeti giyip, ayağınızda da pon pon terlikler geçirip koşuşturabiliyorsunuz. Saints Row: The Third'de çılgınlık ve esneklik, bugüne kadar gördüğüm tüm oyunlar arasında en üst seviyede. Üstelik tüm eşyalar ücretsiz olacak. Yapımcılardan Drew Holmes'a "Bazı yapımcılar gibi özel eşyalar koyup oyunu sattıktan sonra oyuncuyu yeniden hortumlama gibi bir niyetiniz var mı?" diye sordum. "Yok, her şey ilk baştan beri herkese ücretsiz sunulacak." cevabını verdi. Bu arada müzikler de süper, tam gaz müzikler kullanılmış, oynarken sizi kesinlikle havaya sokuyor. Oyunda ayrıca aylık görevler belirleyip ekstra paralar kazanabiliyorsunuz. gamescom'da sadece Thrill Blazing ve Escort gibi bazı bölümler vardı, onları oynayamadık ama artık nasipse bir dahakine... ■ **Ahmet Özdemir**





Yapım EA DICE Dağıtım Electronic Arts Tür FPS Platform PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 25 Ekim 2011 Web www.battlefield.com/battlefield3

Battlefield 3

Bu savaş asla bitmez!

L EVEL'da çalışmanın en güzel yönlerinden biri de ne biliyor musunuz sevili okurlar? E3, gamescom gibi dünya çapında fuarlarda en baba oyunları sıra beklemeden doyasıya oynayabilme ayrıcalığımızın bulunması. Battlefield 3'ü ilk olarak gamescom başlamadan bir gün evvel, EA'nın özel basın konferansında gördük. Yapımcıların sunumunda savaş uçaklarına Battlefield 3'te daha bir ağırlık verildiğini idrak ettik. Sonra yapımcılar iki kişilik bir co-op bölümü oynadı. Çamaşırhane gibi bir yerden çıkıp kendimizi savaşın ortasında buluyoruz. gamescom başladığındaysa basın mensuplarına özel olarak açılan odada yapımcıların fuardan evvel oynadığı Exfiltration co-op modunu bizzat oynama imkanı bulduk. Exfiltration'ı PS3 konsolu üzerinde oynamamıza rağmen grafikler son derece akıcı ve canlıydı. Görsel detaylara dalmadan evvel gözüme çarpan iki falsoyu yazmak istiyorum hemen. Birincisi ki bence en önemlisi bu, Battlefield 3'ün yapay zekasında rahatsız edici bir sıkıntı olması. Bazen karşıdaki takım arkadaşşıma ateş ettiğim zaman odun gibi durduğuna şahit oldum ve üzüldüm. Bu da ilk etapta tabii ki oyunun senaryo modunun zayıf olacağına ya da tekrar oynanabilirliğinin düşük olacağına dair bir izlenim bırakıyor. Allah'tan düşman askerlerin yapay zekası son derece başarılı da olayı oradan kurtarıyor oyun. Co-op modunda beyin bulandırıcı ikinci vakaysa şöyle gelişti. Ben bir binadan dışarı çıkmaya çalıştığımda yolumu kaybedip çatı katına çıkan demir parmaklıklılı bir kapıda takıldım kaldım. Kapının üzerindeki asma kilide bir şarjör dolusu mermi boşaltmama rağmen bana mısın demedi. Hemen oradaki yapımcılardan birini çağırıp olayı



gösterdim ve "Ne ayak?" diye sordum. Yapımcı da bana "Bu bölüm seni başka yöne yönlendiriyor, çatıya çıkmanızı kısıtladık!" deyince benim kafamın taşı attı tabii ki.

17 dakika, 64 kişi, 128 fıldır fıldır dönen göz!

DICE asıl 32v32 kişilik multiplayer haritalarda turnayı gözünden vurmuş. 64 kişinin aynı anda oynadığı devasa alandaki Caspian Border bölümünü PC'de oynadık ve mest olduk. Savaş ambiyası oyuncuya dehşet bir oyun deneyimi sunuyor. Öbek öbek düşman askerleri rasgele bir yerden size saldırabiliyor. Tepeden savaş uçakları, helikopterler mermi yağdırırken karada tanklar ve makineli tüfekler ile donatılmış araçlar vızır vızır alanda turluyor. Ortalık kan gölüne dönerken ve savaş tüm vahşetiyle devam ederken bizim amacımız, haritada düşmanların konuşlandığı noktaları ele geçirmek. Düşmanın kontrolündeki tüm alanları ele geçirdiğimizde oyunu kazanıyoruz. Dilersek Battlefield 3'te jet uçaklarını da kontrol edebiliriz. PC'de klavye & mouse ikilisiyle kontrol edilen jetleri hizada tutmakta ilk başta zorlanmanız olası ama biraz alışınca Battlefield 3 adeta bambaşka bir oyuna bürünüyor. Havadayken olay iki parametreyi kontrol altında tutmaya dayanıyor. İlki, uçağı kontrol altında tutmanız gerekiyor, ikincisi de ateş ettiğiniz yerlere dikkat etmeniz gerekiyor ki bu da ciddi bir el göz koordinasyonu istiyor. gamescom'da 17 dakika boyunca 64 kişinin birbirine giriştiği Battlefield 3'ün multiplayer bölümünü oynadık. Multiplayer bölüm hakkındaki ilk izlenimim, multiplayer olayının Battlefield 3'te cillop gibi olması! Belki Battlefield 3'ün senaryo modunu bir kez bitirdikten sonra bir daha oynamazsınız ama multiplayer bölümü bizi en az bir yıl eğlendirir gibi görünüyor. Görsel olarak da PC versiyonu bariz bir şekilde PS3 versiyonundan üstün. Frostbite 2 motorunun PC'de konsola oranla çok daha iyi bir performans sergilediğine gamescom'da tanık oldum. EA, gamescom'da Battlefield 3 ile gövde gösterisi yaparken hemen karşısına konuşlanmış olan Activision ile hırgür arasında hırgür çıkmasına engel olamadı.

■ Ahmet Özdemir

Tansiyon Ölçer
ÇOK YÜKSEK





Yapım Blizzard Entertainment **Dağıtım** Blizzard Entertainment **Tür** RPG
Platform PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** Belli Değil **Web** www.diablo3.com

Diablo III

Titre ve kendine gel!

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yüz binlerce oyuncunun olduğu bir günün içinde Blizzard'ın olmaması düşünülemez. Dolayısıyla Blizzard'sız bir gamescom da düşünülemez. Bu yıl Blizzard, gamescom'da ziyaretçilere özel olarak Diablo III'ün zindan bölümünü oynattı ama oraya gelmeden evvel Jay Wilson'ın ve Josh Mosqueira'nın basına özel Diablo III sunumunu özetlemek istiyorum: Diablo III'te Normal, Nightmare ve Hell zorluk seviyeleri dışında Level 61 için Inferno denen bir zorluk seviyesi ve Inferno'ya özel item'lar açılıyor. Canavarlar artık daha hızlı, daha agresif ve ateşe dayanıklı. Diablo III'te ikinci oyundan farklı olarak her zorluk seviye-

sinde oyuncunun kendi item'ları olacak. Hell'deki bir Knight, Nightmare'daki bir Knight'tan çok daha gelişmiş görünecek. Hero'ların maksimum level sınırı 99'dan 60'a, düşmanların maksimum level sınırı 85'ten 61'e düşürülmüş. Diablo III'te ikinci oyundan farklı olarak gelişmeye açık alan sunulacak. Ayrıca Diablo III, PC dışında konsollara da çıkarılacak.

Hey George, versene borç, olmaz Michael, bende de yok!

Diablo III'ü kendim oynamaya başladığımda ilk fark ettiğim detaylar... Görsellik inanılmaz, yeni sı-

nıflar var, fizikler muazzam fark etmiş. Her Hero'nun yeni hareketleri var. Oynanış tıpatıp Diablo II'ye benziyor ama yepyeni içerik ve gıcır gıcır grafikler bizi kendimizden geçiriyor. Diablo III'te yapay zekayla tüm mekanikler ve dinamikler baştan aşağı yenilenmiş. gamescom'da gördüklerimizle gözlerimiz yuvalarımızdan fırladı ve dudaklarımız uçukladı. Blizzard fuara bu yıl 15.000 adet Blizzard boyun askılığı getirdi ve daha ilk günlerde bu sayı 500'e indi. Ben de Emre için ekstra bir tane askılığı zar zor aldım. Bu Blizzard hakikaten ilginç bir firma. Adamlar boş CD'nin üzerine Blizzard yazıp piyasaya sürse yok satacak demek ki. **Ahmet Özdemir**



Yapım Rockstar Leeds **Dağıtım** Rockstar Games **Tür** Aksiyon / Adventure
Platform PC **Çıkış Tarihi** 11 Ekim 2011 **Web** www.rockstargames.com/lanoire

L.A. Noire

PC versiyonundan ilk izlenimler

Daha önce gerek Almanya'da, gerek Türkiye'de birçok fuara gitmiştim ama gamescom'a bu ilk gidişimdi. Rockstar Games ile randevu saatim yaklaştıkça biraz daha heyecanlanıyordum zira fuar alanında kendilerinden eser yoktu. Almanca bilgim ve bir turist gibi yanımda taşıdığım fuar haritasının olduğu kitapçık ile Rockstar'ın firmalara özel alanda yer alan standını buldum. Kısa bir hoşbeşten sonra oyunu inceleyeceğimiz odaya vardık. İlk dikkatimi çeken, oyunun yüklü olduğu bilgisayara bir Xbox 360 gamepad'inin takılı oluşuydu. Halihazırda konsollar için çıkmış olan oyunun gamepad desteğinin PC sürümünde de devam ettiğini görmek güzel fakat Xbox 360 Slim'imi daha yeni almış olduğum için gamepad'lerle pek aram yok. Bu bağlamda kaptım klavyeyle mouse'u ve tam oyuna dalacaktım ki oda nesisi? "Gözlüğünü tak!" Ne gözlüğü, ben gözlük

kullanmam. Yoksa, yoksa o bir 3D gözlük mü? Evet, gözlerime inanmıyorum, o bir 3D gözlük! Önümdeki dev ekran 3D desteğine sahipmiş. Hazır şarj edilmiş Active Shutter 3D gözlüğümü taktım ve oyunu 3D oynamaya başladım. Açıkçası çok farklı 3D sistemler test ettim fakat bu kadar vasat bir 3D görmedim. Bunun oyundan ziyade kullanılan 3D teknolojiyle ilgili olduğumu düşünüyorum. Fazla vakit kaybetmeden oyuna geçtik. Rockstar herhangi bir takılma olmaması için ayarları fazla açmamış. Evet, oyun inanılmaz akıcı fakat grafikler zavallı konsol sahiplerinin önüne atılan anti-aliasing'siz karton görünümü grafiklerden bile kötüydü. Oynanışta gayet kolay. Bulmacaları çözmek için mouse'u kullanabiliyor ve klavyedeki yüzlerce tuşa istediğiniz işlevi atayarak L.A. Noire'den gayet güzel tat alabiliyorsunuz.

Recep Baltaş

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK



LEVEL
Özel

World of Warcraft Röportajı

Bugün ve gelecek üzerine...

LEVEL olarak Blizzard Entertainment'tan baş tasarımcı Tom Chilton ve sanat yönetmeni Chris Robinson ile World of Warcraft'in son durumu ve geleceği üzerine sohbet ettik

Ahmet Özdemir: Selamlar. Sizinle tanıştığımıza mutlu oldum ve size WoW hakkında birkaç sorum olacak. İlk olarak WoW oyuncu kaybediyor, bu konuda ne yapıyorsunuz ya da ne yapmayı planlıyorsunuz?

Tom Chilton: Bunu her eklenti paketi sürecinde görüyoruz. Eklenti çıkarığımız zaman oyuncu sayısı yükseliyor, sonra zamanla düşüyor. Bir sonraki eklentide yine fırlıyor ve dalgalanmalar oluyor. Biz mümkün olan en fazla sayıda oyuncuyu eğlendirmeye çalışıyoruz. Ayrılan her oyuncu bizim için bir belirteç oluyor. Biz ya iyi içerik yapamıyoruz ya da yaptığımız içerik doğru değil demek oluyor bu bizim için. Ya da her neyse, her oyuncuya göre gerekçe değişim gösterebilir. Biz tutkuyla yaptığımız içerikleri ve yenilikleri sunmaya devam edeceğiz.

AÖ: İkinci sorumu sanat yönetmenine sormak istiyorum. Dün gerçekleştirdiğiniz basına özel sunumunuzda birbirine benzeyen bir sürü



karakter olduğunuzu siz kendiniz de söylediniz. Bu konuda ne gibi farklı şeyler yaptınız?

Chris Robinson: Epic Gear'da yüksek level için daha çok içerik eklemeye başladığımızda üst level'lara sahip olan oyuncuların birbirine daha çok benzemeye başladığını gördük. WoW hayranlarından da karakterlerini daha çok kişiselleştirmek istediklerine dair talepler almaya başladık. Herkes daha özgür olmak ve diğerinden farklı görünmek istiyor. Bu konu hakkında çözümler üzerinde çalışıyoruz. Çalışmalarımız esnasında -bu konudan bağımsız olarak- kullanılan yüzlerce armor set ve zindan keşfettik. Bunlardan bazıları kesinlikle kullanılmıyor. Bunun için "transmodification" dediğimiz bir çözüm ürettik. Bu, armor'ınızı ve set'inizi alıp birbiriyle kombine etmek suretiyle stat'ınızı istediğiniz item'a bağlayabilmeniz için gerekli.

AÖ: Oyuncuların sorunlarına değinecek olursak. Oyuncular üçüncü parti ses sisteminde halen sorunlar yaşıyor. Üçüncü parti ses sistemini istemiyoruz; çünkü çok kötü ve verimli kullanamıyoruz. Bu konu hakkında bir şey yapma planınız var mı?

TC: Biz de kesinlikle ses sistemimizde bir geçiş yapmak istiyoruz. Gelecekte bunu yapmak için Battle.net'i kullanmayı düşünüyoruz. Çünkü böyle bir değişimi sadece WoW için değil, diğer tüm oyunlarımızı kapsaması için isteriz; hatta oyuncuların oyunlar arası iletişim kurmasını da isteriz. Tıpkı gerçek arkadaşlarıyla konuştuğuları gibi...

AÖ: Pekala, bunlar kolay sorulardı. Şimdi zor olanlar geliyor. Mists of Pandaria adında bir yama ya da eklenti gelecek mi? Hero sınıfı olacak mı?

TC: Kesinlikle Mists of Pandaria adında bir eklenti olmayacak. Hero sınıfı da olmayacak. Bunların hepsi dedikodu ve internet spekülasyonu. İnsanların ortaya çıkardığı üzere bu ismin patentini aldık, bu bariz bir şey zaten ama biz patentini aldığımız bir sürü isimle bir sürü farklı iş yapıyoruz. Kitap, çizgi roman ve bu türlü bir sürü şey yapıyoruz.

AÖ: Bunu birinci elden, sizin ağzınızdan duymak iyi oldu, teşekkür ederim. Peki, Outland ve Northrend yenilenecek mi? Yeni quest'ler olacak mı?

TC: Şu anda Outland'e geri dönme planımız yok. Gelecek için her zaman bir olasılık ama şu an için

öyle bir planımız olmadığını söyleyebiliriz.

AÖ: Peki achievement puanlarımızı herhangi bir şey için harcama imkanımız olacak mı?
TC: Muhtemelen olmayacak. Achievement puanlarınızı bir şey için harcamak doğru olur mu, bu konuda emin olamıyorum. Achievement puanları WoW'un "high score"u gibi bir şey. O puanlar harcamak isteyeceğiniz bir şey değil.

AÖ: Guild level'larını 25'in üzerine çıkaracak mısınız?

TC: Bu, guild'lar için akla yatkın ve iyi perk'lerin çıkmasına bağlı olur. Şayet aklımıza gelen perk'lerin oyunun geleceğine zarar verme potansiyelini görürsek yapmayız. 25 guild level'ıyla şu anda mutluyuz. Yükseltmeyi sadece çok iyi perk içeriği sunabilecek olursak düşünüyoruz gelecekte.

AÖ: Peki Premium üyelik olacak mı?

TC: Premium üyelik için bir planımız yok. Oyunun çekirdeğini "üyelik ödeyen herkes oynayabilmeli" diye düşünüyoruz.

AÖ: Auction House'da guild'ı olmayan tek kişilik oyuncular için Epic Item alma seçeneği olacak mı?

TC: Elbette! Oyuncularımızın oyunu tekrar oynayabilmesi için bu tip yollarımız olur. Tek kişilik modda günlük quest'leri yapınca gerçekten güzel Epic Item'lar alabilirsiniz. Bizim bunu nasıl yaptığımıza bu bir misaldir ve bunu gelecekte de yapmaya devam edeceğiz.

AÖ: Bir de Türkiye için özel bir sorum olacak. WoW'u Türk oyuncular için Türkçeleştirmeyi düşünüyor musunuz?

TC: Şu anda böyle bir yerleşime planı anons edemem. Biz şu anda Türkçe tercümanlar arıyoruz.

AÖ: İşte bu yüzden soruyorum zaten bu soruyu...

TC: Yerleşime muhtemel ama an itibarıyla bunu teyit etmemiz mümkün değil.

AÖ: Röportaj için teşekkür ederiz. Sizinle röportaj yapmak çok keyifliydi, teşekkürler.



Yapım 4A Games Dağıtım THQ Tür FPS Platform PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2012 Web metro.thq.com

Metro: Last Light

Cehennemden önce son çıkış!



gamescom'da kapalı kapılar ardında gösterilen Metro: Last Light'ta öncelikle binlerce hurdaya dönmüş araba gözüme çarptı. Gaz maskeli iki tip, Metro hattına iniyorlar. Yapımcılar Dean Sharpe ve Jonathan Bloch, oyunu gamescom'da bize PC platformunda oynayarak sundu. Oyunda metroya iner inmez Rusça diyaloglar başlıyor ve ilerleyen bölümlerde devam ediyor. Malum, Rusya'daki Moskova metrosu 340 kilometre uzunluğuyla dünyanın en büyük metrosu olduğundan oyunun burada geçmesi doğal. Yalnız oyun fazla karanlık ve ara sıra tıpkı Silent

Hill'dekine benzer bir siren sesi geliyor metro hattının derinliklerinden.

Das Reich!

Metro: Last Light'ta üst teknoloji kullanan fişek gibi hızlı makineli tüfekler var. Silahların kullanımı gerçekten inanılmaz eğlenceli. Zaten oyun da Call of Duty gibi hızlı, hatta gamescom'da gördüğüm en hızlı oyunlardan biri. Oyunun ilerleyen bölümlerinde adamımız yüzlerce Reich askerinin arasına dalyor. Tıpkı Assassin's Creed'deki Ezio gibi çaktırmadan sin-

sice dolaşılıyor, zamanı gelince bombayı patlatıyor ve kaçış başlıyor. Sonra vagona binip son treni yakalamaya çalışıyoruz. Sağ taraftan ateş eden düşmanları tek tek haklayıp hayatta kalma mücadelesi veriyoruz. Akabinde adamımızla soldaki vagona atıyoruz. Ön vagonlardan sürüsüyle düşmanlar geliyor. Hepsini tek tek tepeleyip öndeki vagonlara doğru geçmeye çalışıyoruz. Metro: Last Night'ta envai çeşit düşman gördük. Sarı gözleri olan devasa ucubeler, yaratıklar ve uçan ejderhalar oyundaki çeşniyi oluşturuyor.

■ Ahmet Özdemir



Yapım id Software Dağıtım Bethesda Softworks Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi 4 Ekim 2011 Web www.rage.com

Rage

Bomba gibi geliyor!

Amma ballıyız yahu. Sizin haftalar, aylar sonra oynayacağınız oyunları herkesten evvel oynamak nasıl bir baldır? İşimi gerçekten çok seviyorum. Rage'i deli gibi merak ediyordum, gamescom'da oynama şansı bulduğum için kendimi çok şanslı hissediyorum. gamescom'un basına açık olduğu ilk gün, Bethesda'ya dalıp, içeride bulduğum PS3'lerin başına geçip Rage'e yumuldum. Kim ne derse desin, id Software'ın yaptığı oyunların bende ayrı bir yeri vardır. Kapalı kapılar ardında Rage'i yapımcılarla birlikte oynamaya başladık. Bir yandan da muhabbet ediyoruz tabii ki. "Kaça mal ettiniz Rage'i?" diye sordum. "Bilmiyorum!" dedi. Nedense yapımcılar da oyunlarını kaça mal ettiklerini söylemekten kaçınıyorlar hep.

Rage'in oynanış mekaniği ve fiziği beni benden aldı. gamescom'da oynatılan bölüme dağlık bir alanda başladım. İki elimin de faal olması bana sanki ekstra bir özgürlük sağlamış gibiydi. Ayrıca koca alanda oyun hiç takılmadan yağ gibi kayıyordu, hem de PS3 gibi ufaktan ufaktan yaşanmaya başlayan bir konsolda. Ortamın ambiyansı oyuncuyu bu dünyadan alıp

başka diyarlara, Wasteland'e doğru götürüyor.

Wasteland'de hayatta kalmak

Rage'deki diyaloglar oyuna adeta ruh katmış. Oyunu biraz oynayınca her satır diyalogun özenle seçilmiş olduğunu ve belli bir amaca hizmet ettiğini görüyoruz. Bana Rage'i gösterip "Yapımcı firma kim?" sorsalarıda anında id Software diye yapıştırdım cevabı. Rage'in id Software imzalı bir yapıım olduğu o kadar bariz ki yer yer atası olan Doom'u andırıyor. Silah olarak da ok yerine elektrik şok aleti ile arbalet karşımı bir icat, tabanca ve pompalı tüfek gibi klasik silahlarımız var. Sağ elimizle silahları ateşlerken sol elimizle bıçak fırlatabiliyoruz. Ayrıca arbalet tarzı icadın ikincil fonksiyonuyla düşmanlarımızı patlatabiliyoruz. Multiplayer olarak Rage'in "Rage Combat Rally" adlı multiplayer yarış modu olduğunu daha evvelden görmüştük zaten; hani yarıştığınız diğer yarışçılara öldürerek birinci olmaya çalışıyorduk. Oynadığım kadarıyla Rage, cillop gibi bir oyun olacak, kaçırmayın derim.

■ Ahmet Özdemir



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

TEST
ETTİK!

Yapım EA Sports Dağıtım Electronic Arts Tür Spor

Platform PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP Çıkış Tarihi 27 Eylül 2011 Web fifa.ea.com

FIFA 12

Sezonu yine erken açtık!

Avrupa'da yeni sezon açıldı, bizse futboldan soğutulmuş bir millet olarak yeşil sahalara görünce sağa sola kustumamak için kendimizi zor tutuyoruz. Tam da bu vakitlerde, oyun sektörünün sonbahar bereketinin içinde bizleri kustumaktan alkoyacak futbol oyunları birer birer piyasaya sürülmeye hazırlanıyor. Mevzubahis FIFA serisi oluncaysa akan sular duruyor, dünyanın en çok satan, en çok oynanan ve en çok beğenilen futbol oyunu bir kez daha sahaya şampiyon unvanıyla adım atıyor. 13 Eylül'de demo yayınlanacak ve 27 Eylül'de piyasaya sürülecek olan FIFA 12'nin test versiyonunu oynama şansı doğduğundaysa yarımda duramadık ve "FIFA'yı bozan ikili" unvanlı Emre & Şefik ikilisi olarak PlayStation 3'ün başına geçtik.

Türk takımları...

Son birkaç yıl içinde FIFA serisinin ne kadar büyük çaplı bir yükselişe geçtiği ve Pro Evolution Soccer serisi karşısında zaferler kazandığı ortada. Konami'nin yenilik peşinde koşup temele önem vermediği bir ortamda oyun motorunu baştan aşağıya yenileyen ve her yıl üstüne koyan FIFA için yapımcılar, bu yıl da bir önceki oyunun sorunlarını temizlemeye öncelik verip ufak tefek yeniliklerle oyunun rengine renk katmış. FIFA 12'yi açarken aklımızda olan ilk şey, ülkemizdeki şike soruşturması paralelinde spor basınının atıp tuttuğu Türkiye Ligi detayı. FIFA 12'nin yenilenen menüsünde derhal bir maç açtık ve takımlar arasında gezinirken Türk takımlarının lig olarak oyunda yer aldığını görmek yüzümüzü güldürdü. Cevabımızı alır almazsa Emre ile aramızdaki ezeli rekabeti sahaya yansıtmak ve tabii ki FIFA 12'nin yeniliklerini keşfetmek için Arsenal vs Chelsea maçıyla sahaya adım attık.

FIFA 12'de dikkatimizi çeken ilk şey, kontrol sisteminde yapılan ufak değişiklik oldu. Normalde savunma sırasında bireysel pres ve yardımcı pres gibi opsiyonları sık sık kullanır, pres tuşuyla rakipten top kapardık. Artık bu top kapma olayı için yeni bir tuş var ve savunmada zamanlamanın önemi katbekat artmış. Eğer tuşa erken basarsanız dengeyi dağılıyor, rakip de rahatça yanınızdan geçip gidiyor. Doğru zamanlamayla topu almak mümkün ama oldu da rakibi kaçırırsak, hemen onun peşine takılıp aynı tuşla bu defa basılı tutarak formasını çekme şansımız var. Tüm bu detayların yanında ilk anda birbirimize söylediğimiz "Yeni bir tuşa daha alışmak gerekcek..." endişe cümlesiyse aynı tuşa defalarca basırmamız ve sistem üzerinde kolayca hakimiyet kurmamız sayesinde yok olup gitti.

Emre'yle yaptığımız maçlar sırasında dikkatimizi çeken ufak tefek detaylar arasında -seride zaten varolan- hızlı serbest vuruş opsiyonu gibi bir hızlı taç kullanma detayı. Bu sayede taca giden topları hızla oyuna sokup rakibe nefes aldirmamak ve ani hamleler yapmak mümkün. Bir diğer detaysa ceza sahasında yükselen topu kalecinin alma garantisinin ortadan kalkma ihtimali. Yine bir maç sırasında buna benzer bir pozisyon oldu ve kaleci topu tutamadı, zar zor yumruklayıp tehlikeyi savuşturmayı başardı. FIFA 11'de duran top-

lar dışında, ceza sahasında yükselişe geçen her topu kalecinin alacağını bilir ve pek müdahale etmezdik. FIFA 12'deyse artık "fırsatçı golcü" unvanını kovalayabiliriz.

Slider?

Oyunun oynanış sisteminde yapılan birkaç ufak yenilik bir yana, zaten fazlasıyla gerçekçi olan maç motorunun daha da gerçekçi olması gözlerimizi şenlendirdi. Sayısız yeni animasyon, futbolcular arası fiziksel etkileşimin çok daha gerçekçi olması, topa hakimiyet konusunda yetenekli / yeteneksiz futbol ayırımının daha netleştirilmesi gibi detaylar oynanışı daha derinleştirmiş. Tam bu detaylara dikkat kesilmişken oyunun seçeneklerine bakalım istedik ve bir anda şaşırıp kaldık. Menüde hem oyuncunun, hem de yapay zekanın birçok özelliğini değiştirebileceğimiz barların bulunduğu bir alt menü yer almakta. NBA 2K serisini takip edenlerin yıllardır boğuştuğu "slider" kavramının FIFA 12'ye entegre edilip edilmeyeceğini net olarak bilemiyoruz ama test ettiğimiz versiyonda buna benzer bir sistemin olması korkutucu. Tabii ki arkadaşlarımızla ya da online maçlar yaparken bu sistem etkisiz kalacak ama kendi kendimize ve yapay zekaya karşı oynadığımız maçlar için bu menü üzerinden "hile" yapmak mümkün olabilir.

Test sürecini toparlamak gerekirse FIFA 12, burada cümlelerle anlatılmayacak birçok ufak detayla FIFA 11'in bir adım önüne geçmiş gibi görünüyor. Gerçekçi fiziksel temaslar, gerçekçi sakatlanma sistemi ve dar alanda kontrollü top sürme gibi başlıklarla tanıtılan yenilikler de bu adımların temelini oluşturuyor. Belki arada yeri yerinden oynatacak çapta bir fark yok ama zaten buna da gerek yok. Oyunun tamamlanmış versiyonunda nelerin yerine oturup oturmayacağınıysa bekleyip göreceğiz.

Şefik Akkoç



Demo

Olur da yazının tamamını okumazsınız diye bir kez de buradan duyurayım. FIFA 12'nin demosunu ayın 13'ünden itibaren indirip oynayabileceğiz. Her yıl olduğu gibi bu yıl da oyunun piyasaya çıkacağı güne kadar kısacık yüzlerce maç yapacağımız ve bir an olsun sıkılmayacağımız garanti.



Ekran görüntülerine aldanmayın, hareket edince kabusa dönüşebiliyor.



Tansiyon Ölçer

düşük

Yapım Konami **Dağıtım** Konami **Tür** Spor **Platform** PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP
Çıkış Tarihi 14 Ekim 2011 **Web** www.konami.com/games/pes2012

Pro Evolution Soccer 2012

Kulübeden izlemeye devam...

Son yıllarda Pro Evolution Soccer'ın (PES) kulübeye demir attığı bir gerçek. Her ne kadar Japonya'da ve Türkiye'de liderliğini sürdürse de PES'in son oyunlarıyla liderliği çoktan FIFA'ya kaptırdığı da bir diğer gerçek. Japonya'da ev sahibi olmanın avantajını kullanan serinin Türkiye'de neden FIFA'dan daha çok ilgi gördüyse bilimsel olarak bile açıklanamayacak bir durum. Aslında aklıma tek bir sebep geliyor, o da PES oynamanın bir alışkanlık haline gelmesi. Bu ay hem FIFA'nın, hem de PES'in yeni versiyonlarını test etme şansına ulaşan biri olarak aradı farkı görmem 10 dakikamı bile almadı. Zaten gamescom 2011'den de bu konuda çok net bilgiler ulaştı elimize. Yine de ben kulübeden ısınmaya gönderdiğim PES 2012'nin son durumu hakkında size bilgi vereyim.

Komboya veda

Öncelikle sevinerek şunu söylemek istiyorum ki geçen yıl seriyeye eklenen ve saçmalığın tanımı olduğunu düşündüğüm "Bağlı Çalınlar" sistemi PES 2012'de yok. İsrarlı arayışlarıma rağmen bulamadığım seçenek, umuyorum ki gözümden kaçmakla kalmamıştır ve tarihin karanlık sayfalarına gömülmüştür. Tam bu noktada taktik ekranından bahsetmek istiyorum. PES 2012'nin taktik ekranı, içeriğin sade olmasına rağmen oldukça kullanışsız. Taktiği yapay zekaya bırakmak gibi bir opsiyon var olsa da taktiğe kafa yormak isteyenler büyük sıkıntı çekecekler.

Peki taktik ekranına nasıl geldim? Tabii ki bir maça başlayarak. Tam bu noktada PES'in yıllardır çözemediği lisans ve içerik sorununun aynen devam ettiğini üzülerek söylemek zorundayım. Oyunda İngiltere, İspanya, İtalya, Fransa, Hollanda ve Portekiz ligleri yer almakta ama bu liglerden İtalya, İspanya, Fransa ve Hollanda için tüm takımlar mevcutken Portekiz'de sadece birkaç takım, İngiltere'de ise sadece Manchester United ile Tottenham Hotspur lisanslı olarak yer almakta. Avrupa'daki diğer takımların yer aldığı bölümdeyse Beşiktaş, Fenerbahçe ve Galatasaray üçlüsünün yanına Trabzonspor eklenmiş olabilir. Neden "olabilir" diyorum; çünkü hemen bu üç takımın ardından renkleri Trabzonspor'a uyan ama hem takım, hem de futbolcu adları belirlenmemiş bir takım yer alıyor. PES'in lisans konusundaki çabalarının önemli bir adımı olan UEFA Champions League ve Copa Santandar Libertadores organizasyonlarıysa serideki varlığını koruyor.

Yeşil sahalarda

Gelelim asıl olaya, yani saha içine. PES'in yeni oyunadaki vaatlerinden biri, animasyonların çok daha yumuşak ve gerçekçi olması yönündeydi. Açıkçası bu konuda ciddi bir gelişme yok, ayrıca FIFA karşısında da mevcut durumun iş yapmadığı net. Üstelik futbolcuların hala robot gibi koşması büyük bir problem. Öte yandan faullerdeki itiş kakış sahneleri,

faul animasyonları, yerden kalkışlar, gol sonrası koşular önceki oyunlarla tıpatıp aynı. Evet, yüz detayları konusunda PES'in ciddi atılımları var ama maçın oynandığı kameralarda yüzlerin detaylı olması ne işe yarar ki? Ha, oyunun hemen hemen her pozisyonu defalarca gösteren tekrar sistemi sayesinde oyuncularını yakından görebiliyoruz ama buna ihtiyaç var mı?

Kalecilerse PES'in kronik problemi haline geldi. Deliler gibi PES oynadığım, hatta oynadığımız dönemde karşı karşıya kalınan kalecilerin kaleye dönerken açı kapatmaması deli ediyordu beni. Yıl 2012'ye geldiğinde bu problem devam ediyor ve bir kez açılan kaleci, bundan vazgeçtiğinde kalenin tam ortasına doğru geri koşuyor, haliyle yanında büyük bir boşluk yaratıyor. Üstelik çektiğimiz şutların büyük bir kısmını tutamayan aynı kaleciler, "kaleciden dönen topu tamamlama" miktarını en üst seviyeye çıkarmış.

Oynanış konusunda PES'in bu yılki yeniliği, FIFA'da yıllardır var olan "savunmada sağ stick ile adam değiştirme" ve ilk kez PES'te sunulan "duran toplarda sağ stick ile adam kontrol etme" sistemleri. Adam değiştirme olayına zaten aşinayız, onda problem yok. Duran top olayındaysa sağ stick ile bir adamı seçiyor, onu kontrol ediyor ve duran topu kullanan oyuncudan topu direkt olarak bize göndermesini isteyebiliyoruz. Açıkçası beni çok da cezp etmeyen bu sisteme hayran kalacak oyuncular olabilir. Bu arada duran toplar dışındaki normal pasların direkt adrese teslim olması ve yerden atılan pasların adeta kayarak ve yere yapışarak gitmesi de aktarabileceğim diğer detaylar.

gamescom

Açıkçası PES 2012'nin elimize gelen versiyonu, içerdiği birkaç yeniliğe rağmen PES 2011'in üstüne çıkabilmiş değil. Her ne kadar oyunu hem burada, hem de gamescom'da görme şansını yakalayan Ahmet, Almanya'daki versiyonun biraz daha iyi olduğunu söylese de FIFA 12 karşısında PES 2012'nin zafer kazanacağı yine sadece iki ülke olacağını ön görebilirim; ne yazık ki... ■ **Şefik Akkoç**





Yapım Black Hole Games **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Strateji **Platform** PC **Çıkış Tarihi** 6 Eylül 2011

Web might-and-magic.ubi.com/heroes-6/

Heroes of Might & Magic VI

Efsane geri mi dönüyor?

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Heroes serisi ilk oyunundan beri sıra tabanlı strateji severleri kendisine bağlamıştır; hatta kendisi "sıra tabanlı strateji" kelimesini kullanmamıza sebep olmuş bir oyundur. Geçen yıllar içerisinde seri çok ama çok büyük bir kitleye hitap eder duruma geldi. Özellikle üçüncü oyunuyla patlama yaşayan Heroes, ne yazık ki dördüncü oyunuyla sadık kullanıcılarını kendisine küstürmüştü. Bense küsmedim, üzerine de altıncı oyunun elimize ulaşan özel versiyonuna daliverdim; hem de ne biçim!

Sıra sizde

Heroes VI, beklediğimden daha az kale sayısıyla karşılaştık. Heroes V piyasaya altı kale opsiyonuyla çıkmıştı ama ne yazık ki serinin altıncı oyununda şimdilik beş adet kale bulunuyor. Bu kaleler genelde tanıdık; bize en yabancı olanlarsa Orc'lar ve Sanctuary. Orc ağabeylerimiz gerçekten saldırıya odaklı kimseler, Sanctuary ise envai çeşit garip yaratık içeriyor. İlk ünitesinin eli sopalı bir köpekbalığı olduğunu belirtmek isterim. Diğer kritik nokta, kaynak sayısının gereğinden fazla azalmış olması. Yani o eski kaynak çeşitliliğini beklemeyin. Artık sadece Wood, Ore, Blood Crystal ve Gold bulunuyor. Kaynaklardaki bu azalma, oyunu büyük bir tekdüzelige itmiş gibi geldi bana. Yani haritada az maden var ve iki tane aynı madene sahip olan açık ara öne geçiyor. Ayrıca oyunun başındaki binalar çok fazla Ore istediklerinden olası bir maden kaybı sonucunda direkt yok olabiliyor. Bütün bunların yanında bir de kalemizi ya da o bölgeye hükmeden binayı kaybettiğimiz anda, bölgeye bağlı tüm madenlerin rakibe geçiyor olmasında ayrı bir heyecan olmuş.

Yani düşman bölgesine gidip de fetihlerde bulunmak çok kolay gibi gözükse de bir anda kalemizi kaybederek her şeye elveda diyebiliyoruz.

Her ırkın kendisine özel yedi farklı birimi bulunuyor ve her birim upgrade edilebiliyor. Beşinci oyundaki birimlerimizin modellemelerinin Warhammer'dan birbir çalındığını gördüğümde çok üzülümüşüm. Nitekim Heroes VI'da bu konuda herhangi bir sorun yaşanmamış; hatta çok ama çok güzel modellemeler yapılmış. Olabildiğince özel tasarlanmış olan birimlerimiz gerçekten kendilerine hayranlıkla bakmama sebep oldular. (Tabii ki bazı modellemeler hala aynı.)

Gelelim kahramanlarımıza ve savaş alanının içerisine. Kahramanlarımız artık her seviye atladığında karşılarına çıkan belli seçeneklere yönelmek zorunda kalmıyorlar. Bunun yerine atladıkları seviye başına gelen bir özellik puanını kendi ellerimizle onlar için seçiyoruz. Opsiyonlarımızda gerçekten korkutucu miktarda: Paragon, Realm, Tactics, Warcries ve Warfare olarak Might Abilities altında bulunan özelliklerimiz, kendi içinde onlarca alt yeteneğe ayrılıyor. Magic Abilities kısmındaysa Air, Earth, Water, Darkness ve Prime ana başlıkları altında yine onlarca farklı büyü mevcut. Karakterimize bence uzun zaman önce eklenmesi gereken Reputation Bar'ıysa sonunda eklenmiş. Eskiden harita üzerinde bulunan ve bizden çok güçlüsün ünitelere saldırmamayı seçebildik ama böyle olunca normalden daha az bir yetenek puanı alırdık. Artık bu durum değişti ve onları salıvermemizin bir anlamı var ki buna Reputation diyoruz. Her karakterin yin-yang cinsinden iki farklı yönü bulunuyor. Bu düşmanları saldırdığımız sürece olumlu yönde Reputation kazanırken, yok ettiğimiz sürece olumsuz yönde

Reputation kazanıyoruz. Reputation sayesinde kazandığımız ve toplamda beş adet olan özel yeteneklerimiz gerçekten oyuna fazlasıyla katkıda bulunuyor. Mesela Undead'lerin Reputation özelliği sayesinde savaş alanında ölen her düşman birimi için bütün düşman birliği ekli saldırı, defans ve moral alıyor. Savaş alanlarıysa artık sadece 12 kareye düşürülmüş ve oyun çok daha mikro bir yönetime bırakılmış.

Bekliyorum

Oynadığım versiyonu açıkçası çok beğenmedim. Evet, birçok güzel özellik var ama çok büyük dengesizlikler de bulunuyor oyun içerisinde. Heroes V'ten belki çok daha iyi bir oyun olacak Heroes VI ama yine de Heroes III'ün önünden bile geçemeyecek gibi geldi bana.

■ Ertuğrul Süngü



Batmobile?

İkinci oyunun geniş bir alanda olacağını ilk duyduğumda bu sefer Batmobile'in da piyasaya çıkacağını sanıp heveslenmişim ama sanırım bu olmayacak. Halbuki ne güzel olurdu şöyle Arkham City'nin pis caddelerinde pervasızca psikopat tepelemek... Neyse, bir dahaki sefere artık.

Yapım Rocksteady Studios **Dağıtım** Warner Bros Interactive **Tür** Aksiyon

Platform PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 18 Ekim 2011 **Web** www.batmanarkhamcity.com

Batman: Arkham City

Why so serious?

Çoğumuzun çocukluk arkadaşları olan süper kahramanların birer düdük makarnasına çevrildiği şu zamanda Batman nasıl oldu da altın taç sahibi oldu, hala çözebilmiş değilim. Rocksteady Studios'u bir anda parmakla gösterilir bir oyun firması haline getirdi bu durum. Batman: Arkham Asylum ile başladı her şey. O muhteşem görsel kaliteyi unutmazıma imkan yok. Peki yıllar sonra Batman'le Joker'in peşinden iz sürmek? Riddler'in sinir bozucu ses tonu eşliğinde kıyıda köşede bilmece avına çıkmak? Bunlar torunlarınıza anlatacağınız hatıralarınız olacak, o yüzden kıymetini bilin. "Üstelik..." diyebilirsiniz belki de, "Üstelik hikaye orada bitmedi, devam etti. Batman yine sahneye çıktı ve tabii ki peşinde olduğu tek bir şey vardı yine: Joker!"

Yepyeni bir Batman macerasını anlatan ikinci bir çizgi romanın ilk sayfasını açmak kadar lezzetli olacak Batman: Arkham City. Arkham Asylum'da başlayan ve başrolünü bizzat Joker'in üstlendiği katliam daha geniş bir çerçeveye, Arkham City'ye yayılacak. Arkham Island'ın beş katı büyüklüğünde bir yüzölçümünden bahsettiğimizden de altını çizelim yeri gelmişken. Hal böyle olunca

Batman'le ortaya dökebileceğimiz marifetlerin de sayısı artıyor tabii ki. Batman'le bir yandan Arkham City'nin göklerinde süzülürken, diğer yandan koca bir şehri istila etmiş, psikopat derecesindeki hapishane kaçkınlarıyla mücadele edeceksiniz. Tabii ki Joker haricindeki diğer azıllı düşmanları da buraya dahil etmek lazım. Nasıl? Lezzetli görünüyor mu? Bence de...

Batman: Arkham City, tamamen "genişlemek" mantığı üzerine oturtulmuş gibi geldi bana. Maceranızın, ilk oyunun beş katı büyüklüğünde bir alanda geçecek olması buna en büyük kanıt zaten. İkinci kanıtta Batman'in yeteneklerinde gizli. İlk oyuna nazaran yelpazeyi oldukça geniş tutmayı tercih etmiş Rocksteady Studios. Tekmeleri, yumrukları, Batarang'i ve Batman'in kanatlarını da içeren geniş bir yelpazeden bahsediyorum. Ancak bu sefer daha "sıkı" bir

oynanabilirlik vaat ediyor yapımcılar. Hani Batman'i kontrol ederken ağır bir delikanlıyı kontrol ediyor olmanın hazzını yaşatmak için daha derin detaylara iniliyor. Batman'in diğer tarafını oluşturan dedektiflik sıfatı da yine bizlerle ve tabii ki ilk oyundan daha geniş bir yelpaze, bu sıfat için de geçerli.

Ve Catwoman... Herkes Robin'i beklerken bayrağı o kaptı ve yeni macerasında Batman'in yanında olacak. Üstelik oyunun %10'luk bir bölümünde kendisini bizzat kontrol edeceğiz. Oyunun hikayesinde küçük bir payı olmasına rağmen en az Batman kadar yetenekleriyle coşturacak bizi Catwoman. Üstelik bu yetenekleri geliştirebileceğiz ki Batman için de aynı şeyin söz konusu olduğunu özellikle belirtmemeye gerek yok sanırım. Penguin, Two-Face, Riddler ve şu an aklıma gelmeyen bir ordu özgün karakterlerle birlikte Ekim ayında bizlerle olmayı hedefliyor Batman: Arkham City. Sabırsız bir şekilde kıpırdandığımız farkındayım; çünkü bende de aynı dürtüler mevcut. Rocksteady Studios'un el emeği, göz nuru olan bu muhteşem maceranın tadına bakmamıza az bir zaman kaldı. Sabır... **Ertekin Bayındır**



■ "İyi ki Catwoman seçilmiş!" dedirten bir kare...





Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK



GTA, Londra'yı nasıl ayaklandırdı?

Geçtiğimiz günlerde Londra'da bir kişinin polis tarafından vurulmasıyla başlayan ayaklanmalar dünya çapında yankı buldu. Medyaya her zamanki gibi suçluyu buldu bile. Birkaç hafta önce Norveç'te gerçekleşen katliamda hedef tahtasında Call of Duty Modern Warfare 2 vardı, bu kez sıra Grand Theft Auto'da...

Londra'nın önemli gazetelerinden London Evening Standard'ın manşetten verdiği isyan haberinin alt başlığında "10 yaşındaki çocuklar da dahil olmak üzere yağmacılar bir video oyunundan etkilendiler." deniliyor. Haber içeriğine göre Tottenham'daki bir polis memuru ve bir Enfield sakini bu isyanların arkasında yatan sebebin popüler video oyunları olduğunu söylüyor ve Grand Theft Auto'nun isyancıları etkilediği belirtiliyor. Fakat tepkilerden çekinmiş olacaklar ki gazetenin sonraki basımlarında manşetteki başlık "10 yaşındaki çocuklar, ayaklanmadan sonra polis tarafından yakalandılar." olarak değiştiriliyor.

Aynı gazetenin internet sitesindeki bir başka haberdeyse ismi verilmeyen bir polis memuru Grand Theft Auto'ya çamur atıyor. "Bunları yapanlar kötü insanlar. Ben küçükken Pac-Man gibi oyunlar vardı. Şimdi Grand Theft Auto oynuyor ve oyundakileri gerçek hayatta yaşamak istiyorlar."

Anlaşılan bazıları hala oyunculara farklı bir gözle bakıyor ve asil suçluları bulmak yerine işin kolayına kaçıyorlar. İlginç olansa Grand Theft Auto oyunlarının yağmacılık veya ayaklanma gibi şeyler içermemiş olması.

Yapım Snowblind Studios **Dağıtım** Warner Bros Interactive **Tür** Aksiyon / RPG
Platform PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 1 Kasım 2011 **Web** www.warinthnorth.com

The Lord of the Rings: War in the North

Bir kez daha Orta Dünya...

Yüzüklerin Efendisi serisi, yazılmış en iyi fantastik edebiyat hikayesi olduğu gibi, filmleri çekildikten sonra da yapılmış en iyi filmler arasında kendisine yer bulmuş bir eser. Her karesinde okuyucuyu ve izleyiciyi kendisine çekebi- len eser, filmlerinin hemen ardından bir de oyun sektörüne bulaştı. Tek kişilik TPS, strateji ve MMO derken bir anda her oyun türü içerisinde kendisine büyük bir yer buldu Yüzüklerin Efendisi. Uzun zamandır seri için herhangi bir yapımla karşılaşmamış- tık; ta ki The Lord of the Rings: War in the North'un (WitN) haberini alıncaya kadar...

Dayanışma

WitN kesinlikle çok büyük bir yapım olacak, bundan şüphemiz yok. Uzun zamandır yapım aşamasında olan oyun, şu ana kadar sadece bir kere ertelendi ve yayınlanan oyun içi görüntüler olsun, videolar olsun, fazlasıyla doyurucu nitelikte. Pek tabii ki yapımçı koltuğunda oturan Snowblind Studios ve dağıtımçı bizzat üstlenen Warner Bros Interactive ise beklentilerimizin bir derece daha yükselmesini sağlıyor.

Oyun, filmlerle paralellik gösteren bir yapıya sahip olacak. Sauron'un Orta Dünya üzerindeki tehdidinin başladığı dönemde geçecek olan WitN, son zamanların popüler oyun yapısı olan aksiyon / RPG türünde karşımıza çıkacak. (Bu işe de hala ısınmadım.) Oyunu filmlerden ayıracak en büyük farksa -kitaba nazaran- her şeyin Kuzey'de geçecek olması. Bu da demek oluyor ki yapımçılar, filmlerde hiçbir şekilde

kameraya alınmamış bölgelere götürecekler bizleri... WitN hakkında bir diğer dikkat çekici konuyu kullanacağımız karakterler. Temelde üç farklı karakterden birisini kontrol edeceğiz. İnsan büyücü, Elf okçu ve Dwarf savaşçı olarak üçe ayrılmış olan karakterler, birbirlerine fazlasıyla bağımlı olacaklar.

İşte bu durum WitN'un şüphesiz ki en önemli noktası sevgili okur zira yapımçılar, birbirleriyle koordineli hareket eden ve sürekli birbirinin arkasını kollayan karakterler yaratmak istiyorlar. Bunun en büyük sebebiyse Yüzüklerin Efendisi'ndeki o yoldaşlık duygusunu oyuncuya hissettirebilmek. Oyun esnasında tek başımıza bir şey yapmak çok zor olacak ve genelde ölümler sonuçlanacakken, takım arkadaşımızla ilerlemek her şeyi çok daha kolay bir hale getirecek. Mesela büyücü, açtığı bir kalkan sayesinde hem içerisindeki oyuncuları iyileştirebilecek, hem de düşman tarafından atılan oklara bir kalkan sağlayabilecek. Okçu mesafeli atışlarıyla düşmanlarını yok edecek ve savaşçı, düşmanı yakın temasta bulunmak üzere kendisini düşmanın üzerine atacak. Anlayacağınız her sınıfın kendisine özel ana bir yeteneği var. Yine de unutmamakta fayda var ki her karakter için farklı yetenek yolları izlenebilecek. Snowblind'in oyunun içerisinde bulunacak olan RPG öğeleri için yaptığı en büyük çalışmalardan bir tanesi, her karakterin kendisine özel yetenek ağacı. Bu ağaç üzerinde ilerlemek içinse bolca düşman öldürmek zorunda kalacağız zira öldürdüğümüz düşmanın büyüklüğüne ve cinsine göre farklı boylarda çıkacak olan Orb'lar sayesinde yetenek puanı kazanacağız.

Bütün bu özelliklerin yanında oyunun her demosunda bolca görebileceğimiz kafa ve kol kesme gibi hareketler de WitN içerisinde bulunacak. Bitirici vuruşlar olarak karşımıza çıkan bu özel hareketler sayesinde yine fazladan yetenek puanı alabileceğimiz gibi, çok farklı ve estetik ölüm vuruşları görebileceğiz.

2011

Üç kişiye kadar co-op modunu destekleyecek olan oyun için hazırlanan haritalar üzerinde fazlasıyla uğraşiyor yapımçılar. Üç farklı karakter ne kadar yeterli olacak, bilinmez ama artık bu tatta bir Yüzüklerin Efendisi oyunun piyasaya çıkması gerekiyor. **■ Ertuğrul Süngü**

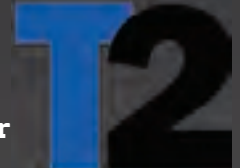


Take-Two: Henüz duyurulmamış oyunlarımız var

Take-Two, 2012 yılı ilk çeyrek mali raporunu yayımladı.

Satışta olan oyunlarla ilgili yeni bilgiler verilirken GTA V'in duyurusunun yakın olduğunu da hissettirdi:

- Firmanın 2012 yılı ilk çeyrek kazancının 334.400.000 Dolar olduğu açıklandı. Geçen dönem bu kazanç 375.400.000 Dolar'dı. Düşüşün tek sorumlusu olarak Team Bondi yapımı L.A. Noire gösteriliyor.
- Basının yeni GTA ile ilgili sorularına kaçamak cevap veren firma CEO'su Strauss Zelnick, önümüzdeki mali yıl için henüz duyurulmamış oyunları olduğunu ve bu oyunların gelecek aylarda açıklanacağını söyledi.



Yapım Bethesda Softworks **Dağıtım** Bethesda Softworks **Tür** RPG **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 11 Kasım 2011 **Web** www.elderscrolls.com/skyrim

The Elder Scrolls V: Skyrim

Buzlar içindeki ateş

Uzun zamandır bir RPG'ye hasret kalmış şu güzelim bünyem, uzun zamandır bekliyordum The Elder Scrolls V: Skyrim'i. Serinin ilk oyunundan beri göbek bağıyla bağlı olduğum RPG'ler arasındadır Elder Scrolls. Fakat serinin dördüncü oyunu tam bir hayal kırıklığı yaratmıştı bende. RPG oluşumunun artık tamamen "aksiyon / RPG" adı altında anıldığı son yıllar içerisindeyse açık ara en çok beklediğim oyunlardan bir tanesi kendisi. Hal böyle olunca ben de dayanamadım, sizler için didik didik ettim Skyrim'i.

Orda bir köy var uzakta

Oyunun şu ana kadar yayınlanan ekran görüntülerine birazcık baktıysanız, siz de oyunda bolca ejderha olacağını ve olayların soğuk bir yerde geçeceğini anlamışsınızdır. Efendim, oyun içerisindeki senaryo gereği Tamriel'in en kuzey noktasında bulunan Skyrim içerisinde "Dovakhiin" olarak bilinen bir Dragonborn'u kontrol edeceğiz. Yapı gereği fazlasıyla İskandinav havası içerecek olan oyundaki kabilemiz, tamamen ejderhalara tapan bir topluluktan oluşacak. Daha önceki oyunlarda oyuncuya tamamen yok oldukları bilgisi verilen ejderhalar, aslında hiçbir yere gitmemiş; işte Skyrim'de oyuncuya en çok bu durumu empoze edecek zira oyunun birçok yerinde ejderhalarla ilgili işler yapacağız.

Yeni oyunun arkasındaki ekipse hepimizin Fallout 3'ten tanıdığı simalar. Bu fantastik arkadaşlarımızın Skyrim için ilk olarak yaptıklarıysa oyunun grafik motorunu baştan yazmaları oldu. Bu da oyunun gerçekten fazlasıyla detaylı ve büyüleyici bir görüntüsü olmasını sağladı. (En azından görüntüler öyle diyor; bakalım bilgisayarlarımız ne diyecek.) Kar grafiklerinin bile genel geçer bir kaplama-

dansa resmen tek tek işlendiği bir grafik motorundan ve görsel şölenle bahsediyorum, dikkat! Kamera açısı olarak fazlasıyla TPS görüntüsüne sahip olan oyun sakın sizi korkutmasın. Özellikle yakın dövüşlerde FPS kamerasının hakim olduğu bir yapım olacak Skyrim.

Gelelim en can alıcı nokta olan kılıç ve büyü karışımına. Nasıl mı? "Hiç de zor değil" demek istiyorum. Eğer BioShock 2 oynadıysanız, bir elinizde büyü, diğerinde silah olması durumuna aşinasınız demektir. İşte bu sistem, Skyrim'in içerisinde de bulunacak ve oyuncuya çok farklı seçenekler sunacak. İlk olarak bir yandan büyü yapıp diğer yandan yakın dövüşe girebileceğiz ki bu harika bir şey. İkinci olarak ise isteğimize bağlı olarak iki elimizde de büyü alabileceğiz. Böyle bir girişimde bulunduğumuz takdirde aynı anda yaptığımız büyüler çok daha güçlü olacak.

Kullandığımız yeteneklerimiz düzenli olarak gelişecek. Bu yeteneklerden ayrı olarak bir de "skill upgrade" ağacımız bulunacak. Yetmezmiş gibi biz seviye atladıkça açılacak olan 280 tane "perk" yer olacak oyunda. Bu rakama sonsuza yakın sayıda yetenek, büyü ve silah da eklendiğinde karşımıza nasıl bir oyun çıkacağını iyi kötü hesaplayabiliyoruz. (Hayır, yalan söylüyorum, böyle bir hesap varsa da ben bilmiyorum.) Bütün bu bolluğun arasında kaybolmamamız için Oblivion'da bulunan dandik envanter sisteminden çok daha kaliteli ve kullanışlı bir sistem tasarlamış durumda yapımcılar. En basitinden artık herhangi bir büyüye kısa yol atayabilecek ve tek bir tuşla kendisini kullanabileceğiz.

Yine de bence oyunu tam bir RPG yapacak olan yegane unsur, tasarlanacak olan şehir sistemi olacak. Mesela bir şehre geldiğimizde kendimize bir iş bulabileceğiz. Tıpkı FRP'lerde olduğu gibi bir kasabada ya da köyde bulunan handan onlarca görev alabileceğiz. Şimdilik bolca diyalog bulunacağı iddia edilse de bence oyunun en büyük RPG eksikliği, konuşmalarda bulunan çeşitsizlik olacaktır. Son olarak da PvP işini seven oyuncuları mutlu edecek bir haber vermek istiyorum. Skyrim'de 150'den fazla zindan sizleri bekliyor arkadaşlar. Birbirinden tamamen farklı ve karanlık bir şekilde tasarlanmış olan bu zindanlar, içinde envai çeşit eşya ve pek tabii ki onları koruyan yaratıklar barındıracak.

Bizeyse malum, her ilk bakış yazısında olduğu gibi yine sadece beklemek düşüyor sevgili okur. Skyrim, sanıyorum ki bu sefer elinde ne var, ne yok atacak kafamıza. Tek dileğimse adam gibi bir RPG olması; yani korktuğum gibi monoton bir PvP oyun olarak karşımıza çıkmaması. Gerisiyse kolay... ■ **Ertuğrul Süngü**

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK





Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Yapım Kylotonn **Dağıtım** Mastertronic **Tür** RPG **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 4 Ekim 2011 **Web** www.cursed-crusade.com

The Cursed Crusade

Lanetli seferin şövalyeleri

1 198 yılı, mevsim kış, üçüncü haçlı seferi henüz bitmiş ve aslan yürekli Richard ile ordusu Kudüs'e yaptıkları seferden yeni dönmüşler. Yeni atanmış olan Papa'nın ilk görev çağrısıysa yeni bir haçlı seferiyle Kudüs'e tekrar saldırılması. Bu sefer için hazırlıklar sürerken Deniz de Bayle çıkıyor karşımıza. Babası gibi kendisi de bir Templar şövalyesi olan Deniz, babası seferden dönmeyince onu bulup geri getirmek için düzenlenmekte olan bu yeni sefere katılmaya karar veriyor. Zaten kalesini, ailesini ve tüm servetini kaybetmiş olan Deniz, bu boşluktan kurtulmak için adeta kendini bu sefere atıyor diyebiliriz.

Fakat Deniz'in kanında tüm Templar soyunun kanında olan bir lanet var. Bu lanet, şövalyelerin oğullarına geçiyor ve kullanıldığında laneti taşıyan Templar, dünyayı cehenneme dönmüş bir yer olarak görüyor, cehennemden gelen bir güçle dövüşüp ve etraftaki ölüleri ve diğer lanetli yaratıkları görüp avlayabiliyor. Öyle ki şövalyenin bir atı varsa o bile bu güçten etkilenip daha güçlü bir binek hayvanı haline gelebiliyor. Laneti kullanan Templar'ın gözünden her yer kıpkırmızı bir alev ve kan görüntüsüne bürünürken, Templar'a dışarıdan bakan kişi, rakibindeki bu değişimi

yalnızca daha hızlı ve daha güçlü oluşu ile fark ediyor. Fakat bunun bir bedeli var: Laneti taşıyan kişi, öldükten sonra cehenneme gidiş biletini garantiliyor ve lanetin güçlerini her kullandığında hayatını biraz daha riske atar hale geliyor.

Templar şövalyeleri dördüncü haçlı seferine hazırlanırken aralarından bazılarının amacı Kudüs'te bulunan bir kutsal emanete ulaşmak. Laneti taşıyan bu karanlık ruhlu şövalyeler, gizli amaçlarına ulaşırlarsa dünyayı nelerin beklediğini kimse bilmiyor. Kimi komutada, kimi diğer şövalyelerle sırt sırta savaşıyor ama amaçları çok farklı ve dördüncü haçlı seferi, daha öncelilerden çok farklı bir amaca hizmet edecek gibi görünüyor.

The Cursed Crusade, görüntülere bakıldığında öyle ahım şahım grafiklere sahip görünmüyor ama ilginç konusu ve oynanış şekli ile diğer oyunlar arasında bir fark yaratacağına benziyor. Oyunda karakterlerin çeşitli silah ve zırh kullanma seçenekleri mevcut, karakterler bunlardan hangi kombinasyonu seçerlerse görünüşleri ve dövüş teknikleri de ona göre değişiklik gösteriyor. Oyun içerisinde Deniz'in ve diğer karakterlerin kullanabileceği silahlarsa kılıç, gürz, mızrak, balta ve tren rayından yapılmış bir silah olan, hepimizin gözdesi "greatsword".

Deniz yolculuğu boyunca elbette ki yalnız kalmıyor. Becerikli hırslı Esteban da olmak üzere Deniz'in macerasında pek çok kilit karakter yer alıyor. Ölmüşse Deniz'in her zaman peşinde; tıpkı diğer lanetli şövalyelerin peşinde olduğu gibi, herhangi biri savaş alanında ölürse onu cehenneme götürmek için fırsat kolluyor.

Kısacası The Cursed Crusade bugüne kadar gördüğümüz haçlı seferi konulu oyunlardan bir miktar farklı. Karakterlerin taşıdıkları silahlara göre tekniklerinin değişmesi, savaş sırasında keşfedilecek çok sayıda kombo ve sürükleyicilik vaat eden hikayesi sayesinde heyecanlı beklediğimiz oyunlar arasındaki yerini alıyor. ■ **Meriç Erbay Bozkurt**

SIMSTR



The Sims Social, Facebook'ta!

Haziran ayında duyurulan ve o günden itibaren 1.500.000'un üzerinde Beğeni alan The Sims Social artık oynanabiliyor. Bir Facebook hesabı olan herkesin ücretsiz olarak oynayabileceği oyun, aslında The Sims'in bir nevi detaylı bir Flash versiyonu. Kendi karakterinizi yaratıp belirli görevleri yerine getirerek para kazanabileceğiniz ve bu paralarla evinizi döşeyebileceğiniz The Sims Social ile Facebook arkadaşlarınızın evlerini ziyaret edebilirsiniz, onlarla oyun aracılığıyla etkileşime geçebilirsiniz. The Sims Social ile tanışmak için oyuna resmi sayfası olan www.facebook.com/TheSimsSocial adresine girerseniz yeterli.



Hidden Springs, Sims Store'da

Son zamanlarda ücretli dosyalara ağırlık veren Electronic Arts, 25 Ağustos'ta Store sitesinde Hidden Springs adlı yeni bir kasaba yayınladı. Dağların eteğinde kurulmuş ve oyunculara güzel manzaralar sunan Hidden Springs, lüks bir spa merkezi ve sihir müzesi gibi bir kısmı "rabbit hole" olarak tabir edilen, içi görülemeyen ancak farklı mimarilere ve farklı aktivite olanaklarına sahip yeni mekanlar, enteresan hikayelere sahip aileler, 15 civarı dekorasyon malzemesi ve altı adet yeni kıyafet içeriyor. Kasabanın bir diğer ilgi çekici özelliği ise yeni mekanların birtakım sürprizlere ev sahipliği yapacak olması. Sadece bu kasabaya has gençlik pınarı bunlardan bir tanesi. Hidden Springs, www.thesims3.com adresinden ücretli olarak indirilebiliyor.



En yeni dosyalar SimsTR'da

Geçen yıl SimsTR Gifts adı altında yayın hayatına başlayan, belirli kriterler dahilinde üyelerin de tasarım paylaşmasına olanak veren ve dünyanın dört bir yanından oyuncular tarafından ziyaret edilen SimsTR Uluslararası Download Forumu, yepyeni tasarımlarla günden güne daha da zengin bir içeriğe kavuşuyor. Sadece geçen ay 30'u aşkın yeni tasarımın yayımlandığı sayfayı ziyaret ederek, katılımcı SimsTR üyelerinin birbirinden renkli kıyafet, Sim ve ev tasarımlarına www.simstr.com/gifts adresinden ulaşabilirsiniz.



OYUNLARA SADECE "OYUN" OLARAK BAKMAYIN...

TERSTEN BAKMAK

Kitap okuyor, film seyrediyor, müzik dinliyor veya herhangi bir başka kültürel aktiviteyle uğraşıyorsanız, hayatınızın bir noktasında mutlaka "Peki sanat nedir?" sorusuyla karşılaşacaksınız. Mesleğinize veya içinde bulunduğunuz sosyal topluluğa göre bu soruyla karşılaşma sayınız az veya çok olabilir ama değişmeyen tek şey, kimsenin kesin bir cevapla karşınıza çıkamayacak olmasıdır.

Zaman içerisinde anlırsınız ki insanlar, beğendikleri şeylerin "sanat" olduğunu kabul ederken beğenmedikleri şeylerin varlığına bile karşı çıkarlar. Oyunların sanat sayılıp sayılmayacağı da kime sorduğunuza göre değişecektir. Oyun oynayan ve oyun oynamayı seven pek çok insan oyunları savunacak, diğerleri oyunların sanat eseri olduğunu reddedecektir.

Tim Schafer, (Grim Fandango, Full Throttle,

yöntemlerle anlatamayız. O zaman sıradan olmayan bir yöntem bulmaya çalışırız. İşte bu yönüme sanat deriz."

Buradan bir eserin sanat olarak nitelendirilebilmesi için bir şeyler anlatması gerektiğini çıkarabiliriz. Peki oyunlar bir şeyler anlatıyor mu? Oyunları yapan insanların bir şeyler anlatmak gibi bir kaygısı var mı? Oyunlar ne anlatıyor?

Dev Japon atom bombası canavarı

Hideo Kojima'nın (Metal Gear Solid, Policenauts, Zone of the Enders) Metal Gear Solid'indeki nükleer savaş karşıtı mesajı görmemek için heredeyseniz kör olmak gerekir.

Devletin kullanıp sonra ne yapacağını bilemediği askeri Snake, yine devletin yaptığı ve kendisine karşı kullanılmasından korktuğu Metal Gear başkalarının eline geçince tehlikeyi durdurmakla görevlendirilir. Burada Metal Gear'ın tehlikesi, dev bir savaş robotu olmasından değildir. Onun tehlikesi, kimsenin fark edemeyeceği bir şekilde, dünyanın herhangi bir noktasına atom bombası atabilecek mobil bir füze platformu olmasıdır. Metal Gear, nükleer tehlikenin vücuda gelmiş hali olan iki bacaklı bir atom bombası

çocuğu olduk." şeklindeki ünlü sözünden esinlenerek bize hayatta hep yaptıklarımızın sonuçlarını düşünmemizi ve "o... çocuğu" olmamamızı öğütler. İşte belki de bu yüzden Metal Gear serisindeki kahramanların gerçek anlamda birer babası yoktur.

Kojima, nereden bakarsanız bakın kötü bir hikaye anlatıcısıdır. Tekniği zayıftır, sanatsal değeri düşüktür. Mesajını kafanıza açık açık çakar. Satır aralarını dikkat ederseniz, bulursunuz ve sevinirsiniz ama bulmanıza da gerek yoktur. Onun hikaye anlatma tarzı, mesaj verme üzerinedir. Mesajını da bir Levent Kırca açıklığında verir. Tüm hikayenin ana fikri tek bir cümlede özetlenebilir ve tek bir sahneden bu cümle çıkarılabilir. Saatlerce süren oyun mesajı

HIDEO KOJIMA'NIN METAL GEAR SOLID'İNDEKİ NÜKLEER SAVAŞ KARŞITI MESAJI GÖRMEMEK İÇİN NEREDEYSE KÖR OLMAK GEREKİR

Brütal Legend) konuya karşılaştırmalı bir tavırla yaklaşıyor ve diyor ki; "Marcel Duchamp, sanat galerisinin ortasına bir pisuar koyup buna sanat diyorsa ben riski göze alıp Okami'ye sanat derim." Schafer, oyunları savunuyor gibi gözükmesine karşın sanat tanımı, tüm sanat dünyasına uyarlanabileceği kalitede:

"Söylemek istediğimiz şeyleri bazen sıradan

canavarıdır. Snake, onunla karşılaştığındaysa bu savaş aleti adeta vahşi bir hayvan gibi kükrer. Orada biz oyuncu olarak rakibimizin bir robot olduğunu unuturuz zira Kojima, artık onu bir robot olarak görmememizi ister bizden. O, nükleer savaşın vücuda gelmiş halidir. Dev bir atom canavarıdır.

Japon sanatında nükleer savaş karşıtlığı çok ilginç bir konu değil. Japonya'nın iki şehrine atom bombası atıldığı düşünülürse nükleer enerjiden en çok çeken ülkenin onlar olduğunu söylemek hatalı olmaz. Kojima da bunu oyununa yansıtmıştır; hatta Metal Gear Rex'i, yani tüm Metal Gear'ların kralını tasarlayan kişinin de bu oyunu oynayan insanlar gibi iyi niyetli, teknoloji sever bir genç olan Otakon olduğunun altı çizilir. Otakon da belki oyuncular gibi çizgi film seyrederek, robotlarla ilgilenir. Hiç düşünmemiştir icadının kötü niyetle kullanılabileceğini. Tıpkı Mahnattan projesinde çalışıp gerçek atom bombasını icat edenler gibi... Kojima burada bize yönelir ve adeta Bainbridge'in ilk atom bombasının patladığında J. Robber Oppenheimer'a dönüp "İşte şimdi hepimiz o...

vermek açısından neredeyse gereksizdir. Zaten biz de mesaj kaygısından pek hoşlanmayız. Kendi kararlarımızı kendimiz vermek isteriz.

Neden oyun oynuyoruz ki?

Oyunların bir şeyler anlatıyor olması, açıkça bir mesajları olduğu anlamına her zaman gelmez. Belki de bir şeyler öğrenmek için değil de sadece eğlenmek için oyun oynuyoruz. Amacımız belki sadece kazanmak, belki de kendimizi başka bir dünyada, aslında olmadığımız bir insan gibi hissetmek. Belki de sadece hikayenin nasıl biteceğini merak ediyoruz. Siz bunlardan hangisini hissederseniz hissedin, ▶

"Tim, geçmişini düşünerek prensesi kaçıran canavarı Braid olarak tanımladığını düşünürsünüz?"
Hakim gördü, atom bombasını yaratan bir bilim adamının duyularını anlattığı yönünde. Ya siz ne düşünürsünüz?"
Braid

► oyununuzda bilinçaltında aradığınız bazı temel özellikler vardır.

Sid Meier'a (Civilization, Colonization, Pirates!) göre oyun, arka arkaya verilen bir dizi anlamlı karardan oluşur. Bir kere oyunu oynamayla ilgili yeteneği geliştirdikten sonra artık kazanmak için yapmanız gereken, içinde bulunduğunuz duruma bakıp doğru kararı vermektir. Satranç oyununda her iki taraf da açılıştan 20 değişik hamleden birini seçmek zorundadır. Ancak siyahlar her zaman ikinci oyuncu olduklarından beyazların ilk hamlesine bakarak daha iyi bir hamle yapmak adına fikir sahibi olabilirler. Oyun ilerledikçe taşların pozisyonuna göre her iki oyuncu da bolca seçenek arasından doğru kararı, oyunu kazanmak adına en verimli hamleyi yapmaya çalışır. Birbiri ardına verilmesi gereken bu kararlar arasında en doğru kararı veren oyuncu, karşılaşmayı kazanır.

Ancak MIT'den Profesör Henry Jenkins'e göre işin özüne inildiğinde, bütün oyunlar birbiri ardına tekrarlanan aksiyonlardan oluşur. Oyun oynarken hep aynı şeyleri yaparız. Hareket edenlere ateş ederiz, parlak objeleri toplarız, çukurlardan zıplar, daha hızlı gidip diğer arabaları geçeriz. Bu da çok sıkıcıdır. İnsan, sürekli aynı şeyi yapmaktan sıkılan sıklıkla bir varlıktır.

Bunun sebebi de genetik olsa gerek. İnsan beyni, çevresindeki objeler ve olaylar arasında sürekli olarak bir neden sonuç ilişkisi arar. Sürekli bir düzen ve anlam ararız. Hayatın anlamını sorar, doğanın düzenini muhafaza etmek uğruna çalışırız. Bize göre her şeyin bir anlamı, her şeyin bir sebebi olmalıdır. Karışıklık ve kaos bizi korkutur; çünkü kaosu anlamayız. Düzen kurmak isteriz karışıklıktan.

Anlamsız veya sebepsiz hareket edenlere de "deli" deriz. Her aksiyonun bir anlamı, bir sebebi olmalıdır. Jenkins, burada en soyut oyunlarda bile başarılı olmak isteniyorsa bir anlam bulunması gerektiğini söyler. Oyuncu, yaptığı aksiyonlarda bir sebep veya bir anlam bulmalıdır.

Satranç nispeten soyut bir oyun olmasına karşın biraz geriden bakıldığında aslında bir savaş oyunudur. Siyahlar ve beyazlar adında eşit güçteki iki ordu arasındaki savaşın canlandırıl-

dığı satrançın sıra tabanlı bir taktik oyunu olduğunu söylemek yanlış olmaz. Her iki tarafın da farklı üniteleri, her ünitenin de kendine özgü hareketleri ve muharebe kuralları vardır. Yine her ünitenin bir ismi ve ismiyle şaşırtıcı derecede uyumlu bir rolü olduğundan bahsedebiliriz. Kral hızlı hareket edemez ama ölürse ordu savaşı kaybeder. Oysaki piyonlar, neredeyse feda edilmek için vardır. Ölmeleri daha yüce bir amaca hizmet ediyorsa sorun değildir. Ne de olsa onlardan çok vardır. O zaman satrançın mesajı nedir? Sosyal statünün devlet tarafından acımasızca kullanılıyor olması mı? "Zencilerin" yavaş ama planlı hareket ediyor olmaları mı?

Aslında hiçbirini...

Mesaj mı, alt metin mi?

Ne mutlu bize ki satranç gibi pek çok oyunun veremeye çalıştığı belirli bir mesaj yoktur. Zaten "mesaj kaygısı" kavramının zaman zaman midemizi bulandırmasının sebebi, "mesaj kaygısı" denilen şey ile "propaganda" arasında çok az fark olmasıdır. Beynimizin yıkanmasını istemeyiz kısaca. Peki neden bir şeyler anlatmasını bekleriz maruz kaldığımız hikayeden. Neden bunu yapmayan bir eserle karşılaştığımızda "hoştu ama boştu" deriz.

İyi bir hikayenin neler yapmasını gerektiğini ilk kez büyük Yunan düşünürü Aristoteles incelemiştir. Ona göre herhangi bir sanat eseri, aslında sanatçı ile onu izleyenler arasında bir oyundur. Sanatçı hikayesini verirken aklında bir tema vardır. İzleyicisine ulaştırmaya çalıştığı şey de tek satırlık bir ana fikir veya bir mesaj

Final Fantasy X
Kast sistemi içerisinde hayatta rolü belli olan ve kendi türüklerini, toplumu için inançlarını söylemiş ama vahşi bir fikir olan Tidus'a aşık olur. Sorulmayı öğrenip yaşamadaki günah ve hataların üstesinden geldiğindeyse asla tamamen geçecek olamayacak bir rüya olan Tidus yok olur.

yerine bu temadır. Sanat eseri izleyici ile birleşmedikçe bir özelliği yoktur; çünkü ancak izleyicinin zihninde bir anlam kazanır hikaye. Bir başka deyişle biz seyrettiğimize, okuduğumuza, oynadığımızı; sanatçının istediği yönde de olsa kendimiz anlam yükleriz. Aristoteles'e göre hikayenin amacı "katharsis" adı verilen duygu patlamasıdır. İyi bir eserin sonuna geldiğinde terçihen kahkahalarla gülünür veya salya sümük ağlanır. Bu sadece ruhumuzu arındırır, rahatlatır. Bu tarz bir duygu patlaması asla bir mesajla olmaz. İçimizde bize özel bir anlamı olan bir alt metinle olur.

Arada ciddi bir fark vardır.

Her hikayenin "bir" kahramanı vardır

Ünlü tarihçi ve mitoloji uzmanı Joseph Campbell'ın belki de en çok tantana çıkarmış eseri "Bin Yüzlü Kahraman"dır. Campbell, bu araştırmasında dünyanın dört bir yanındaki kültürlerde tarih boyunca anlatılmış hikayeleri, efsaneleri, masalları ve benzer metinleri inceler. Birbirinden alakasız pek çok hikaye karşılaştırıldığında ortaya çarpıcı bir sonuç çıktığını görürüz: Bütün hikayeler birbirinin aynısıdır.

Bu oldukça iddialı bir söylem elbette. Hemen atlamak istiyor insan "Hayır canım, hepsi birbirinin aynı değildir!" diye. Elbette ki birebir kopyalamadan bahsetmiyoruz burada. Ancak Campbell, tarih boyunca anlatılan ve sevilen bütün hikayelerde olay örgüsünün aşağı yukarı aynı olduğunu keşfetmiştir.

Buna göre tüm hikayelerde bir kahraman vardır. Kahraman, hikayenin başında köyünde sakın sakın hayatını sürdürmektedir. Masumdur ve rahattır. Birdenbire kahramanımız bu düzenli hayatını bozan bir olay olur. Bir nevi maceraya çağırılır. Zorlu bir görevi yerine getirmesi gerekmektedir adamımızın. Ne var ki kahramanımız, önce bu sorumluluğu reddeder. Ancak çoğunlukla doğaüstü özellikler gösteren bir rehber veya bir usta sayesinde maceraya yönelmeye karar verir. Bir nevi gaza getirilir yani. Bu rehber, kahramanımızı gazlarken ona yolculuğu sırasında yardımcı olacak bir kaç obje de verir. En sonunda kahramanımız, bir eşığe gelir. Maceraya atılması garanti olacak, dönüşü olmayan bir noktaya... O eşik atlandıktan andan itibaren macera tam anlamıyla başlamıştır.

Maceraya boyunca hedefine ulaşmaya çalışan kah-

Oyunun yönetmeni Jenova Chen'in kendi sözleriyle, "Hayat basit olabilir," bu hem oyunda yönettiğimiz basit hayat formları olan tek hücreli canlılarla ilgili, hem de sonuna kadar görebildiğimiz her şeyi yedik-ten sonra aştığımız bir sonraki yaratığa sıradan bir yem olmamızda... Büyük olan küçük olanı yiyor hep

MOJ

ramamız pek çok engelle karşılaşır. Yolda pek çok "quest" alır ve bunları yerine getirir de diyebiliriz. Atlattığı her zorluk onu biraz değiştirir. En sonunda tüm ümitlerin yok olduğu bir yenilme noktasına gelir. Artık her şey kaybolmuştur ve hiçbir ümit yoktur. Kahramanımız her anlamda ölmüştür.

Tam bu noktada onu bu maceraya gönderen bilgi adamın da verdiği nesnelere veya öğütler sayesinde kendine gelir. Daha önce farkında olmadığı bir bilinç seviyesine ulaşır. Değişir, uyanır... Artık önündeki engelleri aşacak güce sahiptir.

tüyerimiz ürperir. Diyelim Matrix, Star Wars'dan çalıntı... Ya Yunan Mitolojisi? Kızilderililerden mi çalıntı? Yoksa Çinlilerden mi? Sanki hepsi bütün dünya tarafından tanınan tek bir kahramanın hikayesini anlatmıyor mu? Kim bu kahraman?

Hepimiz kahramanız

Bir an yukarıdaki hikaye yapısını kendi hayatınıza uyarlamaya çalışın. Mesela gençken sevdiğiniz kıza ilk kez açıldığınız anı düşünün. Ne kadar zordur... Hayatınız düzgün giderken birdenbire karşınıza aklınızı başınızdan alan birisi çıkar. "Acaba bu riski göze almalı mıyım?" diye düşünürsünüz. "Ona aşkımı ilan etmeli miyim?" Bu eşikten atlamalı, bu maceraya atılmı mıyım? Muhtemelen hemen bir bilgi gelir yanınıza. Size kızlarla ilgili tecrübelerini anlatır. Neler yapmanız gerektiğini söyler. Sizi maceraya iteler. Siz de gözünüzü kapar, o uçurumdan atlarsınız. Bazen yenilir, bazen yenersiniz. Seversiniz, sevilirsiniz. Aşk acısı çekersiniz. Bazen yok olacaktı gibi hissedersiniz ama eninde sonunda galip gelirsiniz ve gerçek aşkı bulursunuz. O kıza evlenir, aile kurarsınız ve evinize dönersiniz. Artık siz bilgesiniz. Gençlere kendi aşk maceralarında yardımcı olacak öğütler verebilirsiniz.

Aynı hikayeyi aşk yerine iş dünyası ve yatırım konusunda da anlatabilirim isterseniz. Aynı kapıya çıkar.

Sanırım meseleyi anladınız. Tüm medeniyetlerin aynı hikayeyi anlatıp aynı kahramandan bahsetmesinin sebebi aynıdır. Biz hikayelerimizle bomboş bir takım olaylar anlatmayız. Günlük yaşamda karşımıza

tımızdaki olaylarla ilgilidir. Bu, kasıtlı yapılan bir şey değildir. Tam tersine sanatın kendini ayırt eden özelliğidir. Her birimiz oraya baktığımızda kendimizden bir şey görürüz. Kendimize has bir deneyim yaşarız. Herhalde kendimize has bir deneyim yaşamak için de en uygun şey oyunlardır.

Bize yakın olmak

Bu nedenle kalıcı oyunlar ve sevdiğimiz oyun kahramanları bize hitap eden ve bize bizi hatırlatan

KALICI OYUNLAR VE SEVDİĞİMİZ OYUN KAHRAMANLARI BİZE HİTAP EDEN VE BİZE BİZİ HATIRLATAN ŞEYLERDİR. BİZDEN UZAKLAŞAN ŞEYLER SAMİMİ GELMEYİP İTİCİ OLUR

Kendi zayıflıklarını yener, engelleri aşar ve tanrıların armağanını alarak köyüne döner istemeye istemeye... Artık o genç bir kahraman değildir. O bir bilgi adamdır. Kendisi gibi yollara düşecek genç kahramanlara yardım edecektir artık.

Çoğunuz bunu okurken muhtemelen pek çok oyunu veya filmi düşündünüz. Final Fantasy X'da Tidus, kendi dünyasının kraliyken Sin gelip Zanarkand'ı yok ederek maceraya çağırır onu. Luke Skywalker, başıt bir çiftlikte basit bir hayat sürerken karşısına çıkan R2-D2 maceranın ilk adımıdır. Biblo, evinde sakin sakin yaşarken Gandalf ve cüceler kapısını çalar. Gordon Freeman, el arabası çekip iten bir fizikçiye birdenbire yabancı bir boyuta bir kapı açılır. Her maceranın başında Link, köyünde mutlu yaşayan bir Elf'tir. Bu örnekler çoğaltılabilir. Her seferinde bir bilgi gelip maceraya atılmayı kolaylaştırır, öğütler veya malzemeler verir.

Elbette bu hikayeler aynı değildir ama benzerlikleri şaşırtıcıdır. Azteklerin efsaneleri ile Hintlilerin efsanelerinin de aşağı yukarı aynı olaylar üzerine kurulduğunu gördüğümüzde

çıkın problemleri, dertleri ve tasaları sembolleştiririz, masallaştırırız. Bazen, bize karşı gelen hayat bir ejderha olur, biz de ona karşı savaşa küçük bir şövalye. İşin özünde, hikayelerimiz istemeden de olsa kendimiz hakkında yazdığımız sembolik hayat özetleridir.

Çünkü zaten hikayeyi okurken de bunu görmek isteriz. Bir an için başkası gibi hissetmek ve hayatımızdaki dertlerle ilgili kararları başkasının gözünden vermek isteriz. Kararlarımızın sonuçlarını başkasının gözünden görmek isteriz. Böylece gerçek hayatımızdaki kadar üzülmürüz veya seviniriz ama zarar görmeyiz. İçgüdüsel olarak bunu ararız hikayelerde.

Hatırlanan ve sevilen eserlerin alt metni, yani yüzeyinin altındaki anlamları hep bizim günlük haya-

şeylerdir. Bizden uzaklaşan şeyler samimi gelmeyip itici olur.

Superman, işin özünde bir uzaylı olmasına karşın, sıradan bir kasabada, sıradan bir lisede, dünya tatlısı bir aile tarafından yetiştirilmiştir. Lisede aşağılanmış gözlüklü ve sakar dış görünüşünün altındaki kahraman hem kendini korumak, hem de sevdiklerini korumak için ortaya çıkar. Takdir edilip sevilme isteyen herkesin fantezisiydi Superman.

Batman ise büyük bir acı ile karşılaşmış bir insandır. Uğradığı bu haksızlık sonunda haksızlık yapanlara karşı savaş açar. Perde arkasının kahramanı olur. Belki sonsuz parası ile bizden çok uzaktır ama en azından Superman'in aksine bir insandır, uzaylı değildir. Onun aklından geçenleri daha iyi anlarız, dertlerine daha kolay ortak oluruz. Batman'in problemleri bize daha yakındır; çünkü ayakları yere basar Batman'in. Uçmaz...

Ne var ki Örümcek-Adam bu üç karakter içerisinde bize en yakın olan karakterdir. Süper güçleri olmasına karşın uzaylı değildir. O ev kirasını denkleştirmek için, az maaşa çalıştığı işinden arta kalan ▶

Pac-Man
Kendimizi beslemek için hayatın labirent varı
yollarında koşuyoruz. Para kazanmak için para
kazanıyor, yemek için yiyoruz. Peşimizde rakiple-
rimiz, bazen biz onları, bazen de onlar bizi yiyor.
Sonuçta hep aynı şey. Bir yere varamıyoruz.

► vakitte üniversitedeki vize ve finallerine çalışıp bir yandan da halasına bakmaya ve sevdiği kız olan Mary Jane'i tavlama çalışır. Gerçekten de Örümcek-Adam'ın bizden tek farkı, radyoaktif bir örümcek tarafından ısırılmış olmasıdır.

Bizim gözümüzden "semboller dünyası"

Burada anlattığımız prensipler elbette ki oyunlara özgü değil. Ancak yeni gelişmekte olan bir sanat dalı olan oyunlarda yavaş yavaş alt metni olan hikayeler ve durumlar gözümüze çarpıyor. Kendimizi bir kez oyunun içerisine karakter olarak oturttuğumuzda karşılaştığımız durumlar, hayatımızda başımıza gelen veya gelebilecek olayların bir yansıması olarak karşımıza çıkar ve eleştirmenlerin tabiriyle oyunları "okumaya" başlarız. Zihnimiz fark etmeden oyunlarda karşımıza çıkan şeylere anlamlar yükler. Biz de fark etmeden bunlardan etkileniriz. Elbette oturup bazı şeyleri aktif olarak biz okumaya, oyunlara anlamlar yüklemeye çalışabiliriz. Bir oyunda olan olaylar hakkında biraz daha geniş düşündüğümüzde neden hoşumuza gittiğini anlamamız işten değildir.

Uncharted 2: Among Thieves'de Nathan Drake, efsanevi cennet bahçesi olan Shambala'yı aramaktadır. Bu hikayede Drake iyi adam, onu

engellemeye çalışan Zoran Lazarević de kötü adamdır. Ancak hikaye bu kadar basit değildir.

Asıl önemli olaylar Drake ve Drake'in aşkı için adeta birbiriyle yarışan cesur gazeteci Elena ile sinsi hırsız Chloe arasında cereyan eder. Uncharted 2'de yönetmen Amy Hennig, Drake'in iyi bir adam olup olmadığı sorusuna cevap arar. Evet, o bizim kahramanımızdır ama amacına ulaşmak için pek çok kanun dışı iş yapar Drake. Ve işin sonunda o bir hırsızdır. Böyle bir insana iyi adam diyebilir miyiz?

Drake'i sevme sebebimiz klasik bir "pulp aksiyon" kahramanı olarak karşılaştığı olaylara bizim gibi tepkiler vermesidir. Korkusuz değildir Drake. Sadece tıpkı bizim gibi başını istemeye istemeye belaya sokar yolunu bulmaya çalışırken. Tek farkı, onun yolunun ve belalarının bizden ve hayattan daha büyük olmasıdır. O kusursuz bir ninja değildir. Sendeler, düşer, yaralanır. Tıpkı Die Hard'daki John McClane gibi olağanüstü olayların ortasına düşmüş olağan bir insandır ama iyi bir insan mıdır?

Kahramanımız hikaye boyunca ikilemde kalır. Elena ve Chloe basit birer sevgili seçimi değildir. Elena, kişisel kazanç kavramından uzak, kendini savunmasızları korumak için feda edebilecek romantik bir şövalyedir adeta. Altın saçları ve beyaz teni ile iyiliği sembolize eden bir melektir. Chloe ise önce kendini ve sevdiklerini düşünen bir hırsızdır. Onurludur ama onun için ailesi haricinde önemli hiçbir şey yoktur. Kendi çıkarı için tanımadığı herkesi harcayabilir. Kara saçlı bir karanlıklar prensesidir Chloe.

Elena, ne kadar Drake'in ruhunun aydınlık yanını temsil ederse Chloe de o kadar karanlık tarafını sembolize eder. Kahramanımız bu iki kıza da aşiktir aslında. Çünkü ruhunda hem karanlık, hem de aydınlık vardır. Biz de hayatta karşımıza çıkan her seçenekte olduğu gibi merak ederiz Drake'in ne yapacağını.

Chloe ve Elena bizim de seçimlerimizdir çünkü. Karşımıza çıkan engeli asil ve adaletli ama kendimize zarar verebilecek bir yöntemle mi aşacağız yoksa bencil bir

yöntemle tanımıyor olsak da bazı insanlara haksızlık yaparak, onlara zarar vererek mi?

Çoğumuz aslında, aydınlığı ve asilliği seçmek ister ama hayatta karanlığa kaymak her zaman daha kolaydır. Çoğumuz oyun boyunca Chloe'yi seçmesini istemedik mi Drake'in? Belki de biz de onu seçecektik. Ancak Drake, pek çoğumuzdan daha erdemli bir kahraman olarak Elena'yı seçer. O bir kahramandır ve ruhunda karanlıklar olsa da özünde iyi bir adamdır. Biz mutlu oluruz bu sona. Drake kadar güçlü ve erdemli olabileceğimizin umudunu verir bize bu hikaye.

Ne var ki son sahnede "kötü adam" Lazarević bizi uyandır. "Çok da farklı değilsin benden Drake." der. "Bana canavar diyorsun ama sen benden de büyük bir canavarsın. Buraya gelene kadar kaç kişiyi öldürdüğünü düşün!" Ateş etmek üzerine kurulu olduğunu söyleyebileceğimiz bir oyundaki "iyi" adama sorulabilecek en iyi sorulardan biridir bu. "İyi adam" Drake buna cevap veremez. Belki de sessizliği, amacına ulaşmak için öldürdüğü insanlarda dolayı duyduğu utançtır. Ne kadar aydınlığı seçersek seçelim hepimizin sayısız günahı vardır.

Beynimize girmek

Bir esere kendimizi oturtma konusunda durdurulamaz bir isteğimiz vardır. Bunu keşfeden oyun yapımcıları, oyunlarında bunu bize karşı kullanmaktan çekinmezler. Uncharted serisi tamamen klasik hikaye anlatımı yöntemlerini kullanır. Oysaki oyunlar, biraz düşünen sanatçılara eşsiz olanaklar tanır.

Silent Hill 2, bilinçaltı imgelerini bilerek kullanmak suretiyle duygularımızla oynar. Ölen karısından Silent Hill kasabasında buluşmak üzere mektup alan James, tam olarak nerede buluşmaları gerektiğinden emin olmasa da kasabaya gider. Terk edilmiş kasabaya sisler içerisinde uzun bir yoldan inen kahramanımız, adeta cehennemde doğru yol almaktadır. Kısa sürede James, boğuluyormuş gibi çırpınan birtakım yaratık-

Super Mario Brothers Büyükli İtalyan bir tescimsatçi, şüpheli bazı mantarlar tükettikten sonra halüsinasyonlar göyerek evin kızını kovalarken bahçede karışına çıkan kaplam- bağları da tekmeler...

ların saldırısına uğrar. Bu ve benzeri yaratıkları öldürerek karısını arayan kararlı kahramanımız, onun yerine karısına çok benzeyen ama onun hiçbir negatif özelliğine sahip olmayan bir kadın bulur. Beraber aramaya devam ederken karşlarına zaman zaman çıkan piramit kafalı dev bir cellat bu yeni kadını öldürür. Bu sahne hep tekrarlanır. Piramit kafa, diğer yaratıklara da saldırmaktadır. En sonunda James'in karısını bir yastıkla boğarak öldürmüş olduğu ve zihninin bu anı bastırdığı ortaya çıktığında tüm oyunun aslında James'in bilinçaltı olduğunu anlarız. Çünkü cellat hariç tüm yaratıklar açıkça kadındır ve James'in karısı gibi solunum problemleri vardır. Tüm oyun boyunca karımızı defalarca ya biz öldürürüz ya da onun cellat tarafından öldürülmesini seyrederiz.

Silent Hill 2 aslında James'in suçluluk duygusuyla ile karısına duyduğu gerçek sevginin

bir boyuttan sürgün edilmiştir. Suçu şüphe etmektir ama toplumu içinde bir kişi bile şüphe etse şehrinin duvarları çatlamaya, ülkesi yıkılmaya başlar. İrkinin tarihinde inanmamak ve şüphe etmek gibi ağır bir suçu ilk işleyen kişidir o. İnanmadığı anda gerçeklik kırılmaya, insanlar ölmeye başlar. Kendini korumak isteyen halkı, Dakkon'u kovmakta haklıdır. Ancak işin ironik tarafı da Dakkon'un şüphe etmekte haklı olmasıdır; çünkü halkının inançları ve tarihi yalanlar üzerine kurulmuştur.

Planescape: Torment, Dakkon'un hikayesi gibi

mekte fayda vardır. Oyunlar da birer sanat eseridir. Her sanat eseri gibi sanatçılar, onların arkasına bilinçli veya bilinçsiz olarak anlamlar yüklerler. Bu anlamları düşünmek hem oyunlardan farklı bir zevk almamızı, hem de o çok sevdiğimiz oyunları yapan insanları anlayarak onlarla özel bir bağ kurmamızı sağlayacaktır. Bu şekilde hep birlikte oyunları layık oldukları yere taşıyabilir, bu yepyeni alanda sesini duyurmaya çalışan mütevazı sanatçıları yüceltebiliriz. ■ **Fatih Sayın**

PLANESCAPE: TORMENT, ADETA DEYİMLERİ HAYATA GEÇİRİR. AKLINIZDAKİ KALİPLERİ TEPETAKLAK ÇEVİRİR

savaşıdır. Siz sürekli lastik kıyafet giymiş, kocaman piramit kafalı ve dolayısıyla açıkça erkekse bir yaratık tarafından kusurlu kadın yaratıklara saldırılmasını izlersiniz. Aslında cellat sizsiniz, yaratıklar da kurbanınız. Neler hissettiniz?

Benzeri şekilde Planescape: Torment, adeta deyimleri hayata geçirir. Aklınızdaki kalıpları tepetaklak çevirir. Ölemeyen bir adamın, ölmeye çalışmasıdır konu. İsimsizdir ölemeyen adam; çünkü her birimizi sembolize eder. Sonuçta hayatın nihayetinde varacağı yer o değil midir? "İsimsiz" in arkadaşı Dakkon ise şehirlerin bile tamamen zihin gücüyle ayakta durduğu

günlük hayatımıza atıf yapan sayısız fantastik hikaye içerir. İnançlarına ihanet ettiği için düşmüş bir şehvet iblisi olan Grace, artık entelektüel zevkler genelevi işletmektedir. Burası, sohbetin cinsellikten daha büyük keyif verdiği bir yerdir. Burada kalbinin anahtarını kaybetmiş mekanik bir kız vardır. Anahtarı ararız ama aslında böyle bir anahtarın hiçbir zaman var olmadığını buluruz. Asla öleceğine inanmadığı için öldüğünü fark etmeyen Vhailor ile sohbet ederek öldüğüne inandırabilirsiniz. O zaman ölür.

Hepsinden önemlisi, oyun size tek bir önemli soru sorar. "Bir insanın doğasını ne değiştirebilir?" Bu sorunun cevabı her oynayışınızda farklıdır; çünkü durmadan dirilen ve asla ölmeyen "İsimsiz" ile her yeni oyuna başladığınızda aslında bir kez daha diriltirsiniz onu. Her seferinde yeni bir sebep ararsınız Bu soruya.

Daha çok yolumuz var...

Belki de artık sadece skora bakmak yerine geri çekilip oynadığımız oyunun bize neler hissettirdiğini düşün-

Tetris
Sovyetler ne yaparlarsa yaparsın, duvan yerinde tutamadılar. Yanlış yaptıkları sürece duvar delik değil deşik de olsa yerinde kaldı. Ne zaman doğru yapmaya başladılar, o zaman yıkıldılar...

DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ

Fotoğraf: Adem Başaran

CENK

ERDEM

HASTA: MERT YILMAZ

BEN GERÇEK HAYATTA KAVGA ETMEYEN, FAZLA OLAYA KARIŞMAYAN BİRİYİM AMA SANAL ALEMDE VE OYUNLARDA KİM BANA ÇATARSA VEYA KİM HAKSIZLIK YAPARSA CEZALANDIRICI GİBİ ÇÖKÜYÜRÜM ÜSTLERİNE. SENCE BU NEDEN OLUYOR?

- SANAL EVREN BİR AYNA GİBİDİR MERT.
- GERÇEK DEDİĞİMİZ HAYATTA MÜLAYİM OLUP ETLİYE SÜTLÜYE KARIŞMAYANLAR ORADA CANAVAR KESİLİRLER.
- O YÜZDENDİR Kİ SANAL ALEMDE HEALER FALAN OYNAYANDAN KORKACAKSIN.
- "GERÇEK HAYATTA EV BASIP ÜMÜK SIKANLAR Kİ İŞTE ONLAR ONLARDANDIR."

HASTA: MUSTAFA BAYRAKTAR

DERGİNİZDEN İKİ TANE AYNI DVD'DEN ÇIKTI. BİRİNİ İADE EDEYİM Mİ?

- BU TOPRAKLARDA BİR YERLERDE DVD'SİZ BİR LEVEL DERGİSİ VAR.
- O DVD'SİZ DERGİYİ ALAN KİŞİ BİZİ HABERDAR EDERSE...
- ...KENDİSİNİ BİZZAT ÖDÜLLENDİRECEĞİZ
- BİZİ DUY VE BİZE GEL YÜCE İNSAN.
- SEN DE GETİR O DVD'Yİ BURAYA ÇABUK!
- TAMAHKAR

HASTA: UYGAR GENÇER

BEN ESKİDEN KORSAN OYUN KULLANIYORDUM FAKAT ARTIK PİŞMAN OLDUM.

- EEE?
- BİZE YARANMAYA ÇALIŞANLARIN İSKELETLERİ ŞU İÇERİ Kİ ODADA.
- DERTTİ BİZE, PİŞMANMIŞIŞ...
- BİZİ DAHA FAZLA SİNİRLENDİRMEYEN GİT BURADAN!
- ÇEKİL!

HASTA: BERK TULUNAY

RİCA EDİYORUM, FIRAT AĞABEY'E BUNU İLETMENİZİ İSTİYORUM. PS3'TE FIFA 11 TEKLİF EDİYORUM. ÇOK ÇALIŞTIM, YENERİM DİYORUM.

- FIRAT AĞABEY'İNİ BİNANIN ÇAYCISI BİLE YENER HALE GELDİ.
- BENİM ALTI AYLIK YEĞEN PS3'Ü GÖRDÜ, KUMANDAYI İLK ELİNE ALIŞINDA FIRAT'A BEŞ ATTİ.
- BİR ARKADAŞIN GOLDEN RETREİVER KÖPEĞİNİN DE FIRAT'A ÜÇ TANE ATMIŞLIĞI VARDIR.
- O YÜZDEN BOŞ VER, KENDİNE GÜÇLÜ BİR RAKİP BUL.
- FIRAT AĞABEY'İNİ DE UNUT.

PCnet Eylül sayısı

PCnet Eylül sayısıyla
Özel kutusunda, tam sürüm yarış-aksiyon
oyunu Gear Grinder ve dosya kurtarma
yazılımı Ashampoo Undeleter hediye!



Adobe Creative Suite 5.5
Web Premium



Ashampoo Undeleter



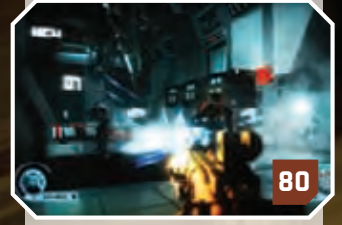
İnceleme

Sekiz yıl aradan sonra...

ilk Deus Ex, 2000 yılında piyasaya sürülmüştü ve büyük beğeni topladıktan sonra 2003 yılında devam oyununa kavuşmuştu. Devam oyunu da gayet başarılı bulunan Deus Ex serisi, sekiz yıllık bekleyişin ardından yine karşımızda, üstelik yeni nesil teknolojinin ve

konsolların nimetlerinden yararlanarak.

Üst kalite oyunlardan Deus Ex'i bir kenara bırakıp bağımsız oyunlar piyasasına yöneldiğimizdeyse futbolseverlerin en büyük hayallerinden birini gerçekleştiren New Star Soccer serisinin yeni oyununun satışa sunulması sevince boğduğuna tanık olduk. Sahada tek bir futbolcuyu canlandırma hayali kuranlara duyurulur!



80

Bodycount

Codemasters'ın büyük bir savaşın yaşandığı FPS piyasasına adım atması çok iyi bir fikir gibi gelmedi bize.



82

Tropico 4

Diktatörlüğün vazgeçilmez hale geldiği Tropico serisinin yeni oyununun seriyeye ne gibi yenilikler kattığını merak ediyor musunuz?



92

Pirates of the Black Cove

Nurettin'in korsanlarla savaşı kanlı bitti!

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak ijinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

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

Deus Ex: Human Revolution

11 yıl önce başlayan müthiş seri, yeni nesil platformlarla ilk buluşmasında bizden geçer not almayı bildi.

84

Yapım Guildford Studio
Dağıtım Codemasters
Tür FPS
Platform PS3, Xbox 360
Web www.bodycountgame.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

PC'de Oyun Zevki

Kişisel bir değişimden bahsetmek istedim biraz. Ciddi anlamda PC'de oyun oynamaktan soğumuş bulunmaktayım. FPS'leri bile konsolda oynamaktan zevk alır hale geldim. WoW benim için zaten bitti, Diablo III de konsollar için çıkarsa eğer...

Bodycount

Atıştırmalık FPS isteyen?

Call of Duty: Modern Warfare 3 ve Battlefield 3 arasındaki kavga hızla sürmekte. Hangisinin hangisini döveceği de bu iki dev projenin piyasaya damlamasıyla birlikte ortaya çıkacak. Onlar yoğun tempoda hazırlıklarına devam edersün, Bodycount gibi yeni yetmeler de piyasaya adım atmaya sürdürüyor. Guildford Studio tarafından hazırlanan ve Codemasters desteğini arkasına alan Bodycount, muhtemelen çoğunuzun dikkatine bile takılmamıştır. Neden dersiniz, sıradan bir FPS'de arayıp da bulacağınız her şey var bu oyunda. Yani farklı bir tat arayanlar için koskocaman bir hayal kırıklığı olacağını şimdiden söyleyeyim. "Babam FPS olsa yerim!" diyenler içinse sorun yok zira Bodycount, afiyetle -ama çerez niyetine- yenilebilecek bir FPS olmuş.

Önce buram buram klişe kokan hikayemizden bahsedelim biraz. "Network" adında bir birliğin üyesiyiz bu sefer. Dünya çapında hortlayan ulusal meselelere burnunu sokan, kısacası dünya barışı için oluk oluk ter döken bir oluşum Network. Olayın büyük kısmı Afrika'da geçiyor diye tahmin ediyorum; çünkü farklı bir ülke ambiyansına rastlamadım oynadığım süre zarfında. Bu arada kıta olarak Afrika kullanılmış ama kıtada yer alan senaryo görevlerinin geçtiği ülkeler tamamen atmasyon ki bundan rahatsız olacağınızı sanmıyorum; çünkü ülke isimlerini ciddi sağlam sallamışlar. Öyle ki "Acep böyle bir ülke var mıdır?" diyerekten Google sorgulaması bile yaptık, sırf merakımız sönsün diye. Bunu da anlatıyorum ki boşuna zahmet edip parmaklarınızı yormayın. (Evet, duyarlı bir yazarım ben.)

Dünyanın kaderi ellerini...Pffff!

Nereden başlasam, nereye bulaşsam diye düşünüp duruyorum şimdi. Açıkçası uzun uzun anlatmaya degecek çok bir şeyi yok Bodycount'un. Biraz zorlayınca "daha önce FPS oyunlarında gördüklerinizin kombine edilmiş hali" bile diyebilirim. Oyunun görsel yanına baktığımda Uncharted 2: Among Thieves'ten esinlenilmiş gibi geldi bana. Tabii ki o kadar yüksek bir kalite söz konusu değil ama ucundan kıyısından bir esinlenme var gibi sanki. Etraftaki binaların tamamının olmasa da bir kısmının yıkılabilmesi de yine Battlefield: Bad Company 2'yi çağırıştırıyor; hatta silahların tepesindeki gerçekçilik bile benzer. Bu karışıma bir de Bulletstorm'u eklemek lazım; çünkü düşmanlarınızı öldürüş şekilleriniz, daha

Alternatif

Battlefield: Bad Company 2 (9,6)
Call of Duty: Modern Warfare 2 (8,7)
Crysis 2 (9,0)



doğrusu bu konudaki yaratıcılığınız bölüm sonlarında alacağınız not ortalamasına direkt olarak yansıyor. Tuhaf bir karışım oldu, değil mi?

Oyuna başlarken cebinizde sadece iki çeşit silah olacak. İlk aşamada bir adet pompalı, bir adet de makineli tüfek ile idare etmek zorunda kalacaksınız. Öyle öldürdüklerinizden düşen silahları toplamak falan yok. Delikanlı gibi payınıza düşen silahları kullanarak kapışacaksınız düşmanlarınızla ama merak etmeyin, bölüm başlarında veya belli başlı noktalarda birincil ve ikincil silahlarınızı değiştirme lüksünüz olacak. Tabii ki olmazsa olmaz bir bıçağınız, el bombalarınız ve mayınlarınız da olacak cephanenizde. Biten mermiyi telafi etmek zorunda kaldığınızdaysa biraz yüzünüz ekşiyebilir; çünkü öldürdüklerinizden düşen mermileri ve diğer ıvır zıvırı yerde parıl parıl parlarken görmekten hoşlanacağınızı pek sanmıyorum; hatta tıpkı bir platform oyununda altın toplar gibi düşen mermilere yaklaştığınızda mknatis gibi çekeceksiniz toplayabileceğiniz her şeyi.

Bodycount, biraz ağır bir oyun arkadaşlar ve koşmak bile yok oyunda. Düşman askerine doğru koşarak "Zönk!" diye bıçağı saplamak zevklidir ya hani, bu oyunda öyle bir şey yapmak için epey sabırlı olmanız lazım. Dibinize kadar yaklaşmış birine bıçak salarken bile o ağırlığı hissedeceksiniz, emin olun. Düşmanlardan bahsetmişken tuhaf bir yapay zeka anlayışı var Bodycount'un. Haldır huldur üstüme koşan adamlar gördüm mesela. Biraz daha akıllı olanların -kavak ağacı gibi- oldukları yere kök salmaya çalıştıklarına da şahit oldum. En akıllı olanlarsa siperlerin arkasına saklanmayı akıl edebiliyorlar ama bundan ötesini göremeyeceğiniz de bir gerçek. Bu arada milyon tane mermiyle ölmeyen tipler var oyunda ve tam bu noktada ne oluyor? Tabii ki özel yetenekler giriyor devreye.

Az önce oluşturduğumuz karışıma bir miktar da Crysis eklemek istiyorum şimdiki. Oyunda bazen çaresiz kalabiliyorsunuz. Mesela kalın zırhlar giymiş 10 kişilik bir sürü saldıracıyı üzerine bir anda. İşte tam bu esnada kolay kolay ölmemenizi sağlayan veya mermilerinizin gücünü arttıran diğer yeteneğinizi aktif edebilirsiniz. Tabii ki tüm yeteneklerinizi belli bir süre boyunca kullanabiliyorsunuz. Bu yüzden zamanlama çok önemli; çünkü mermi yağmuru altında kabak gibi ortada kalmanız pek hoş olmayacaktır.

Siper... Her yerde siper!

Böyle durumlarda canlı kalabilmek için bir seçeneğiniz daha var

aslında. En yakındaki siperi kullanmak mantıklı olabilir mesela ama bu noktada Bodycount'a özel siper alma sistemine alışmanız gerekecek. Garip bir işleyiş var bu sistemin ve avantajları olduğu kadar dezavantajları da var. Hedef alma tuşuna bastığınız zaman sağa ve sola kaykılabilmeniz gibi eğilebiliyor ve arkasında durduğunuz siperin üstünden ateş edebilirsiniz; hatta sadece siperlerin arkasında değil, her yerde yapabiliyorsunuz bunu ama önünüzde bir siper olması bence daha mantıklı. Alışınca aktif olarak kullanmak mümkün bu sistemi ama en rahatsız edici noktası, bu esnada hareket edememeniz, yani yürüyememeniz. Sırf bu yüzden tüm zevkiniz kaçabilir işte. Dediğim gibi, eğer alışsanız ve fonksiyonel olarak kullanabilerseniz sevebilirsiniz bile.

Asıl mevzu gelecekte olursak yine aynı soru çıkıyor ortaya: Piyasada üstünlük mücadelesi veren ve tek kelimeyle muhteşem olan yapıtılar dururken Bodycount gibi bir oyuna ihtiyacımız var mı? Benim gördüklerim farklı bir tat vermedi bana. Codemasters etiketi bile iştahımı kabartmaya yetmedi. Hani olur da hem Call of Duty: Modern Warfare 3'ten, hem de Battlefield 3'ten sıkılırsanız, işte o zaman devreye girebilir Bodycount. Zevkleri ve renkleri hesaba katarak yine son tercihi size bırakıyorum ve gönül rahatlığıyla sıvıyorum aranızdan. Görüşürüz... ■ **Ertekin Bayındır**

Bodycount

- + Kombine edilmiş hedef ve siper alma sistemi
- Artıların eksilere dönüşme ihtimali, savaş ve FPS, klişe senaryo

6,0





Yapım Haemimont
Dağıtım Kalypso Media
Tür Strateji
Platform PC
Web www.worldoftropico.com

Ticaret

Papaya ve muz gibi besinler tamamen halkın beslenmesiyle alakalıyken kahve ve tütün gibi mamulleri diğer ülkelere satarak geliri artırıyoruz. Ektiğiniz yere dikkat edin; kimisi kurak toprak severken, kimisi sadece nemli bölgelerde yetişiyor.

Tropico 4

Presidente!

Yaz sıcakları kaldığı yerden devam ediyor, tatile gidemeden yüzümüz asık bir halde çalışıyoruz. İçinde sıcak, kum, güneş, güneş yağı, bronzluk geçen cümleler sadece yüzümüzü ekşitmiyor, bir nevi hayata küsüyoruz ekranlarımızın başında. Geçen ayki Tropico 4 ilk bakışını hatırlarsınız; rengarenk ekran görüntüleriyle Karayipler'deki o şahane adada geçen serinin devam oyunu da olunca bir hayli meraklandırmıştı beni. Şimdiye kadarki Tropico'ları seven bir insan evladi olarak, yaz mevsiminin ortasına "cuk" diye oturan Tropico 4'ün başına oturmak da bana düştü. Haliyle Tropico 4'ün fantastik kıyılarında neler döndüğünü size anlatmam gerek. "Anlatılmaz, yaşanır..." da demek isterdim ama civıtmadan yazıya geçme niyetindeyim.

Serinin eskilerini oynamış olanlarınız mutlaka vardır aranızda diye umuyorum. Dördüncü oyun malum; "bina yapalım, edelim"çiler, biraz simülasyon kafasında olan strateji destekçileri ve yönetimde söz sahibi olmayı se-

venler kenarından geçmişlerdir şunca yılda. Yok, geçmediyseniz eğer, biraz Tropico'dan bahsedelim. Muhteşem bir işiniz var canlarım: Karayipler'deki güneşin batışını her gün bütün kızıllığıyla izlediğiniz o tropik ada var ya, vallahi sizin, billahi sizin! Çok şık, klas bir iş gibi görünüyor, değil mi? Yönetim sizde, binalar sizde, tarım sizde, ne varsa sizin! Peki siz kimsiniz? Ana menüyü açtığımızda tarihte söz sahibi birçok isimi yine görüyoruz, karakterler aynı: Fidel Castro'dan tutun, Che Guavara'ya, Juan Peron'dan Pinochet'e kadar herkes burada. Tarih derslerinden bildiğimiz kadarıyla herkesin siyasi görüşü, geçmişi ve neleri desteklediği değişiyor. Bunlardan birini seçmek yerine kendi avatar'ınızı yaratmanızı çok daha faydalı. Cinsiyeti seçtikten ve isim verdikten sonra avatar'ı için seçilmesi gereken üç ana özellik bulunuyor ki ilki geçmişi. Tarımla mı uğraştı, geçmişinde savaşların çok olduğu bir bölgede mi yaşadı, neler yaptı, bunu düşünüp seçiyoruz. Ondan sonraki Rise to Power özelliği denen kısımdan gücünü nasıl kullanacağını ve neden aldığını, hedefini seçiyoruz. Kullanılan dil mizahi ve konuşma dilinde, zaten önceki Tropico'ları sevdiiren özelliklerden biriydi benim için. En son olarak da Trait denilen üç özellik seçmek durumundayız. Bu da demek oluyor ki neleri desteklediğimizi, karakterimizin baskın özelliklerini ve ülkeyi nasıl yönetsek işimize geleceğini belirliyoruz. Faşistek suç oranlarında düşme olacak, dini bir düşünce sistemine sahipsek insanlar kiliseye gidecekler ve dini eğitim isteyecekler demek oluyor. Womanizer gibi özellikleri seçtiyse kadınlara duyulan saygı artıyor ve geçmişimizde çok gezmiş görmüş



Alternatif

SimCity 4
Tropico 3
Tycoon City: New York



■ Karakter yaratma ekranı
The Sims'i andırmıyor değil.



biriysek de turizm puanlarımız yükseliyor. Trait bölümü kritik ve adanın geleceğini belirliyor, düşünüp seçin mutlaka.

Oyunun ana menüsü bu kez pek sade, her şey yerli yerinde ve kafa karışlığına yer vermiyor. Campaign bölümü oyunu anlatan bir yardımcı ön bölümlerle başlıyor ve bilmeyenler için oyunun minik sırları burada veriliyor. Önce "tarlayı yap", sonra "limanı kontrol et", halkı da beslemek zorundasınız, bir balıkçı kulübesi şart. Binalardan da bahsedeceğim ama bildiğimiz binaların şekillerin bile aynı. Senaryo modunda ana görevler olduğu gibi yan görevler de alıyoruz, sadece halkımızdan değil, başka bir ülkeden de bu teklif geliyor. Ülkeler demişken eski oyunlarda sadece ABD ve SSCB ile ilişki kurabiliyorken bu kez Avrupa, Ortadoğu ve Çin olaya karışıyor. Onların girmesiyle diplomatik ilişkiler de önemli bir noktaya taşınmış; Çin'i doyurmaya çalışırken bir yandan da Araplar'a yardım etmeye çalışıyoruz. Desteklediğimiz taraflar ve politikamızın da sorun çıkarmaması gerek; bir tarafı memnun ederken diğer taraf çoktan cephe almış oluyor çünkü. Tropico 4 ile gelen en önemli bina, hiç şüphesiz hükümet binası. Fikirlerine ihtiyaç duyacağımız ve haklın ferah içinde yaşamasına büyük katkısı olacak önemli insanlara yer veriyoruz; kendileri sanayi bakanı, eğitim bakanı, savunma bakanı gibi söz sahibi kişiler. Halkımızda o seviyede biri yoksa parasıyla limana yavaşça yaşıyor kendilerini, başka ülkeden biraz tuzlu fiyata mal oluyorlar. Diğer göze çarpan binalardan biri alışveriş merkezi, diğeriye nükleer santral.

Nükleere son!

Ayrıntılırsa tamamen oyunun küçük karakterlerinde saklı ki bir kere soyağacı diye bir şey var. Başlarda gereksiz gelebilir ama oyunda tek bir kişiye değil, bütün ailesinin başını yakabileceğinizi söylesem mantığını kavrayabilirsiniz. Hepsi birden cehennemi boylayabilir yani; yazıktır, günahtır, yapmayın böyle şeyler. Halkı en zor memnun edilen oyun olan Tropico'nun ünü bu oyunda da devam ediyor. Milliyetçisi, dincisi, faşisti, komünisti derken her birinden bir ses çıkıyor, her biri başka bir şey istiyor ve doyursanız da, okulu yaparsanız da dertleri bitmiyor. Nükleer santral de geldi, ona karşı söyleniyorlar şimdi. Yabancılar karşı nefret besliyorlar, suç oranları hızla artıyor. Dengeli bir şekilde ayarlamak gerek. El Presidente olmak zordu, hala zor ve bu da değişmemiş nitelik. Finansal açıdan baktığımızda ithalat ve ihracat da önem kazanmış bir halde yeni devletlerin girmesiyle, rüşveti de sıkıştırıyorlar cebimize, hesabı şişiriyoruz istediklerini eğer verirse. İsviçre Bankası hesabı hala var, çaktırmadan biriktirmeye devam!

O son hortum çıkmayacaktı!

Maalesef çıktı, şehrin canına okudu, güzeller güzeli bütün binalar gitti... Fazlası da çıkabilirdi, tsunami ve yanardağ felaketleri de çıksaydı olay çıkarırdım, açıkça söyleyelim. Neyse ki tek tek tamir ediyoruz ama olan emeğe, paraya ve zamana oluyor. Felaketlerin grafikleri beklediğimden iyi olmasına rağmen, ne yazık ki oyunun grafikleri için aynısını söyleyemeyeceğim. Detaya inme ve kamera açıları iş görüyor fakat Tropico 3'ün üzerine çok daha başarılı grafikler bekliyordum. Tamam, ada çok güzel, manzara ve ortam kusursuz ama bitkilere zumu yapınca poligonları sayabiliyorsunuz, "The Sims'inkinden hallice" desem derdimi çok net anlarsınız, değil mi? Tek sıkıntım bu, yoksa Tropico'nun son ürünün oynanış olmaktan dolayı çok da mutluymum. Senaryo modu bile başında çok zaman geçiriyor, sandbox'ı sevenler epey zaman harcayacaklar gibi görünüyor.

Artık klasiklerden biri oldu Tropico; Tropico 4'e de çok geç kalmadan göz atın, kitlesi yine sevecek nasılsa. Yapımcı Haemimont bildiğimiz gibi; ayarı kaçırmadan devam ettiriyor seriyi, Karayipler'e gitmeden yazı bitirmeyin der ve giderim! ■ Ayça Zaman

Tropico 4

+ Yeni felaketler, binalar ve diplomatik ilişkiler

- Grafikler beklentilerin altında

7,2







Yapım **Eidos Montreal**
Dağıtım **Square Enix**
Tür **Aksiyon / RPG**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.deusex.com**



Deus Ex: Human Revolution



Mekanik insanların hükümdarlığı

Diyelim ki sabah oldu, evden çıktınız, bir yere gitmeniz lazım. Orası mandıra olur, okul olur, şantiye olur, olur yani... Oraya nasıl gidersiniz? Ben örneğin son model arabamla giderim. (Son model bir Hint arabası; gücüm ona yetti.) Siz belki servise bineceksinizdir ya da gençlik heyecanı olsun, motosikletinize atlırsınız. Aaa, bakmışsınız ki motosikletinizin tekerleği yok (!). Şimdi ne yapacaksınız? Hayır aceleniz de var, tekerlek peşinde koşmanız da olası değil.

Evden koşarak çıkıyorsunuz, merdivenleri üçer beşer atlıyorsunuz ve otobüs durağına varmaya çalışıyorsunuz. Otobüse koşarken de kendinize soruyorsunuz, "Yanıma para aldım mı?". Ceplerinize bakıyorsunuz, ediyorsunuz para da yok! Diyorsunuz ki, "Bizim Hilmi ağabey var şu şarküteride, ondan borç alayım.". Haydii yolunuzu değiştiriyorsunuz, ver elini şarküterisi. Hilmi ağabeyden parayı koparttıktan sonra otobüs durağına varıyorsunuz ama bir bakıyorsunuz ki otobüs durağı orada değil; geçen ay yerini değiştirmişti, siz de o heyecandan unutmuşsunuz! Bu sırada binmeniz gereken otobüs de önünüzden geçmez mi...

Hilmi ağabeyden aldığınız para taksiye yetmez, gideceğiniz noktaya yakın bir dolmuşla binmeye karar veriyorsunuz. Oraya doğru yönelirken zırrr, telefon çalıyor. Bakıyorsunuz, sizin telefonunuz. Açıyorsunuz, karşınızda anneniz. Diyor ki, "Evladım bizim hep alışveriş yaptığımız tuhafiyecinin önünden geçiyorsun ya her gün, giderken eline yapışmaz ya, bir tane fuşya rengi, kamgran kumaşlardan flanel kamgran aliver 2-3 metre. Oradaki amcana söyle, o anlar." Tabii siz bir şey

anlamıyorsunuz ama anne hatırı, almada da gelmez. Dolmuşun geçtiği caddeye, yolunuzu biraz daha uzatıp gidiyor ve...

Bakin şuradan alt tarafı işinize gideceksiniz, ne kadar çok şey araya girdi değil mi? Çünkü hayat bu. Hayat, iki nokta arasında, başka hiçbir şey yapmanıza olanak tanınmaması değil. Oyunlar da çok marifetmiş gibi işi basitleştirdikçe, basitleştirmiyor mu, iyiden iyiyeye hasta oluyorum artık!

Bu yüzdendir ki Deus Ex'1 dört kolla sarmaladım. Ben nimsedim. Heyecanla bekledim. Dedim ki, "Eğer bu oyun 2000'deki ilk Deus Ex'e benzerse, tadından yenmez, o kadar iyi olur ki oynanmaz bile, kıyamam çünkü." İşte bunları düşünürken oyun da iyi çıkmaz mı? Valla pes! Adamlar hakikaten uğraşmış, hem de bayağı uğraşmış ve 2011'in en iyi oyunlarından bir tanesini yapmış, önümüze koymuş. Ben de oyuna kıyamadığım için oynamadım ve inceleme de burada bitiyor. Haydi eyvallah.

Gelecekte bir gün

Geldim geldim, gitmeyin bir yere. Şimdi hep birlikte bu güzel oyunun derinliklerine inip bu oyunu neden sevdiğimizi, seveceğimizi, herkese tavsiye edeceğimizi anlayacağız.

Yıllardan 2027 olmuş, insanlar bilim-kurgu ürünü şehirlerde yaşar hale gelmiş, uçan arabalar ise halen icat edilememiş. Ne var ki şehirler git gide büyümüş, adeta devleşmiş. Yollar binaların üstünde gidecek kadar yükselmiş, dev şirketlerin hükümdarlığı iyiden iyiyeye kendini hissettirmiş.

Gelecekteki bu bir gün, biraz karanlık. Renkler soluk, ▶



► eğlencenin adı grinin bir tonu olarak yer bulmuş. İnsanlar yaşıyor ama neden yaşadıklarından da çok emin değiller. Özgürlüklerine hakim olduklarını sanıyorlar ama özgürlük adını koydukları tiyatro oyununda, figürandan öte bir yerleri yok.

Yıl 2027, Sarif Industries insanlığın umudu olmak istiyor. Umut tacirliği yapıyor ve para da kazanıyor; hem de çok büyük paralar. "İnsanların potansiyellerini katbekat artıracak buluşlar." manşetiyle isimlerini duyurmuş ve insanların ihtiyaçları arttıkça, şirket gelişmiş.

Çok kötü bir kaza geçiren bir aileye göz atalım. Birisi kolunu kaybetmiş, diğeri görme yeteneğinin. Arkada oturan küçük kız ise camdan fırlayıp yere düşmüş ve karşı taraftan gelen araç bacaklarını ezmış; yürüme yeteneğini yitirmiş kızcağız.

Sarif Industries yetkilisinden gelen açıklama şu şekilde: "Kaybettiğiniz tüm uzuvlarınızı Sarif Industries farkıyla, daha da gelişmiş özelliklerle eskisinden daha iyi bir şekilde size sunalım ve size uygun, özel ödeme seçeneklerimizle, istediğiniz zaman ödemeye başlayın.". Kaçırılmayacak bir teklif; yazarken heyecanlandım!

Kolunu kaybeden adam, biyolojik bir koldan farkı olmayan, sadece görüntüsü bir robota benzeyen bir kola sahip oluyor; maçlarda tezahürat yaparken

kolunu daha güçlü sallıyor. Annenin gözleri eskisinden bile iyi görüyor; ucuzluk mağazalarındaki en uygun ürünü bir bakışta görüyor. Çocuk ise yepyeni bacaklarıyla, ip atarken, "Beşlere geldik; bakalım ipi çaktırmadan belimizin biraz daha üstüne taktığımız bu mücadeleyi başarıyla atlatabilecek misin?" diyen çirkef arkadaşlarının yüzünü kızartıyor zira bu bacaklar, normal bir insanınkinden çok daha güçlü...

Sarif Industries, hayata küsecelere karşı bir umut ışığı oluyor lakin o kadar büyüyor ki şirket, insanlar sırf zevkine, Augmentation adı verilen parçaları vücutlarına taktırmaya başlıyor. "Duvarların arkasını görmek istiyorum!" diyor bir vandaş ve Sarif Industries cevap veriyor: "Ne kadar paran var?".

İnsanlığın bu denli yapay parçalara düşkün olması, etik problemlerin de ortaya çıkmasına neden oluyor. İnsanların bağımlılık derecesinde, sırf kendilerini geliştirmek için garip garip işler yapmaların tahammül edemeyen büyük gruplar oluşuyor ve bunlar Sarif Industries'e karşı bir savaş başlatıyor. Savaş büyümüyor, merak etmeyin. Büyümüyor zira insanlığın o kadar büyük bir kısmı Augmentation kullanıcısı olmuş ki devlete karşı zaman zaman protesto yapan bazı gruplardan pek az farklılar.

Sözümü balla kesmek istiyorum burada. Eğer bir gün yeterince iyi olursa (Yani gerçeğinden farksız ve hatta daha iyisi.), kendine ek parçalar taktıracak olan ilk insan ben olurum herhalde. Yamuk çalışan uzuvlarımı (Mısal gözüm kör.) anında değiştireceğim gibi, diyelim ki 3 metreye ziplamamı sağlayan bacak mı takıyorlar; derim ki hemen, tam şu an! Zor bir karar tabii amelyat masasına yatmak ama yok bacağımda işilik oldu, mantar kaptım, artık bacaklarım tutmuyor, romatizma dadandı gibi konular da tarihe karışır. Ha baktım sabah





çalışmıyor mu bacak; çağırırım ustayı düzeltir. "Sizin parçalar eskimiş, değişmesi lazım." der en fazla, giderim yaptırırım. Şimdi ne diyorlar, "Maalesef bu hastalıkla yaşamak zorundasınız." Seçim sizin...

Siyahlar içinde

Gelin konuyu değiştirelim, Adam Jensen'la tanışalım. Kendisi oyunun kahramanı. Oyuna onunla başlıyoruz, oyunu onunla tamamlıyoruz.

Adam Jensen eski bir polis. Şimdi de Sarif Industries'in özel güvenlik elemanı olarak çalışıyor. Hatta eleman değil, direkt olarak güvenliğın başı.

Sert bir "Adam". ("Kelime oyunlarıyla geçti ömrümüz" adlı şarkıyı armağan ediyorum sizlere.) Siyahtan başka renk giymez, espri yapmaz, yenilgiyi kabul etmez. Ne var ki... Ah Adam ah... Bir gün şöyle bir şey oluyor, Sarif Industries saldırıya uğruyor. David Sarif -ki kendisi Sarif'in sahibi- hemen olay yerine gitmemizi söylüyor ve oraya vardığımızda, kocaman Sarif fabrikasının

yerle bir edildiğini görüyoruz. Hatta içerisindeyken, saldırganlardan bir tanesi, gözümüzün önünde çalışanlardan bir tanesini gözünün yaşına bakmadan katlediyor.

Kah koşarak, kah alevlerin üzerinden atlayarak teröristlerin peşinden ilerliyoruz. Karşısına birkaç tane silahlı adam çıkıyor, onları da hallediyor fakat Dr. Megan Reed'e, sevdiği kadına ulaştığında, Augmentation'la şişmiş terörist başının saldırısına uğruyor. Sağlam bir dayak yedikten sonra da mermilerin hedefi oluyor ve bildiğiniz Adam Jensen, hayata veda ediyor.

Adam'ı hayatta tutmak için mecburen birçok protez takılması gerekiyor. Gözünden koluna, göğsünden bacaklarına kadar her tarafı yapay parçalarla yeniden döşeniyor; Adam kendi isteğinin dışında, yaşayan bir robota dönüştürülüyor...

Ve hikayesi başlıyor Adam Jensen'in. Hem Sarif Industries'in güvenliğini sağlıyor, hem de Megan'ın ölümden sorumlu olan saldırganları aramak üzere büyük

■ **Detroit Opera Salonu'nda gerçekleşen Il Metamorfoso operasını merak etmedim değil.**

Mekanik Şeytan

Bir adamın oyuncu gibi yanında dolaşan devasa robotumuzla tanışın. Kendisi hiç sevimli değil, güzel de değil. Tam bir ayaklı terminatör! (Ayaklı olmayı varsa beri gelsin.)

Bu robottan her fırsatta uzak durmanızı tavsiye ediyorum ama, "Tecrübe puanı alırdık çokça..." diyeceğinizi de biliyorum. O zaman size stratejiyi anlatayım ben; hemen görünmez oluyorsunuz ve robotun arkasından yaklaşarak, fiş bağlantısını kopartıyorsunuz. Böyle olsa, dünya güzel, sen güzel, ben güzel...

Fakat durum çok daha vahim. Bu robotu durdurmak için ağır silahlara ihtiyacınız olacak. Misal yanınızda top taşıyabiliyor olsanız, şöyle geniş namlulu, bayağı işe yarardı. Onun yerine bizde ne var, bir iki tane el bombası, bir tane de roketatar.

El bombaları zaten her türlü düşmanı durdurmak için etkili fakat bu robotta daha da etkili. El bombasının yanında, elektronik devreleri bir süre kullanılmaz hale getiren EMP bombası ve roketatar kombosu da mü-



kemlele yakın bir iş görüyor. EMP'yi fırlatıyoruz, robot kendi halinde, Trakya yöresinden bir oyun oynamaya başlıyor ve biz de o sırada roketleri basıyoruz Leyla'ya. (Terbiyesiz.)

Her şey anlattığım kadar kolay olsaydı, bu robotu her gördüğümüz yerde patlatın derdim fakat bence uğraştığınıza değmiyor. Saklayın roketlerinizi, EMP'lerinizi... Gerçi onlar da bu robottan başka yerde işe yaramıyor. Bilemedim, seçiminizi siz yapın...



► bir maceraya çıkıyor. Bu macerada da olaylar o kadar karışıyor ki, sağlam bir bilim-kurgu romanı okuyor hissiyatına kapılıyorsunuz.

Senaryo çok sağlam arkadaşlar. Piyasadaki çoğu oyun halt etmiş, öyle diyeyim. Senaryo tek bir koldan anlatılmıyor, oyunun havasını soludukça daha da çok içine giriyorsunuz. Bunda en önemli etken, size verilen görevleri tek koldan halletmemek, yan görevlerle oyunun desteklenmesi ve oyun dünyasındaki her noktada, hazırlanan bu dünya ile ilgili, Sarif'in karşılaştığı büyük saldırıyla ilgili izler bulabilmeniz.

Pocket Secretary'ler, e-book'lar, bilgisayarlardaki e-posta'lar, elektronik gazeteler, panolar, sokaktaki vatandaşların kendi aralarındaki sohbetleri... Bunların hepsi size oyun dünyasıyla ilgili bilgiler veriyor; yaratılan Deus Ex dünyasının gerçekliğinden bir dakika bile şüphe etmiyorsunuz. Çoğu oyunun tökezlediği "atmosfer" konusunda Deus Ex, tam anlamıyla başarılı olmuş durumda. Sokaklardaki detaylar, insanların tepkileri, diyaloglar, renkler; kısacası her şey atmosferi beyninizin en ücre köşelerine kadar aşıyor.

Deus Ex'ten etkilendiğimi yeterince belli edebildim mi? Abarttığımı sakın düşünmeyin; o kadar uzun zamandır kalitesiz FPS'ler oynuyorum ki Deus Ex ilaç gibi geldi. Aradığımı buldum tek kelimeyle. (İki de olur.)

Gothic Ex

Ben arada sırada burada bağırıyorum. "Aman Gothic, vah Gothic, ne güzel oyundun ey Gothic." diye. Bunu yapıyor olmamın en büyük sebeplerinden bir tanesini, Deus Ex de aynen içerisinde barındırıyor: Özgürlük.



Özgürlük demek, GTA IV'ün ve benzerlerinin sunduğu değil bana sorarsanız. GTA'da özgürce araba kullanıp ne yapıyorum yani? Sokaktaki adamı yumrukladım ne olacak? Tamam özgürlük iyidir ama anlamsız özgürlüğün de pek bir artışı yok bana sorarsanız.

Gothic ve Gothic 2, o kadar doğal oyunlardı ki gerçekten ortaçağ Avrupa'sına şu an bırakılsam, ne durumda olacaksam, oyuna da o şekilde başlıyordum. İstedğim yere gidebiliyordum ama güçlü yaratıklar doğal bir sınır oluşturuyordu. Nedir, yeterince hızlı koşarsam onları aşıyordum ve belki de oyunda beni daha hızlı bir şekilde öne taşıyacak eşyalara ulaşıyordum. Orkların inine gizlice sızabiliyordum, oradaki önemli eşyaları da yanımda götürebiliyordum. Seçim benimdi, dünya bana hizmet ediyordu; ben ona değil.

2000 yılındaki Deus Ex de bu özgürlüğü bize vermişti. Bir görevi on farklı şekilde yapabiliyorduk. Silahı çok iyi kullanıyorsak, herkesi kafasından vurup dümdüz ilerleyebiliyorduk veya saklanarak, düşmanın hareketlerini gözleyerek onları gizlice etkisiz hale getiriyorduk. Belki bilgisayar yeteneklerimiz gelişmişti; yüksek güvenlikle girilen kapıları kolaylıkla açıp hedefimize kısa yoldan ulaşıyorduk...

Deus Ex: Human Revolution da bize seçme olanağı tanıyor. Oyundaki en basit örneklerden bir tanesini vereyim. Oyunun bir yerinde, Hive adındaki havalı bir gece kulübüne girmemiz gerekiyor. Adım atıyoruz ki, "Dur Adam, adam mısın?" diyor kapıdaki görevli. Ağzının ortasına vurasınız geliyor ama önce bir konuşayım diyorsunuz. "İçeri girmem lazım." diyorsunuz. Bodyguard da "Olmaz, giriş kartın yok." diyor. "Başka bir şekilde olmaz mı?" diye soruyorsunuz, kulağınıza yüz kızartıcı bir şeyler fısıldıyor. Yok, öyle yapmıyor, latife... "1000 kredi verirsen, hallederiz senin işi" diyor Süleyman ağabey. (Bence ismi bu olmalı.) Oyunda para kolay kazanılmadığı için reddediyorum bu seçeneği ve adamdan uzaklaşıyorum. Yapabileceğim üç şey var: Ya 1000 lira vereceğim, ya giriş kartı bulacağım bir

Kim? Kiminle? Nerede?



Dr. Megan Reed

Adam Jensen'la... Yani bu bayağı ortada bir durum olduğu için rahatça yazıyorum, yoksa dedikodu sevmem. Sarif Industries'in baş tacı olan Dr. Megan Reed, 60 yaşındaki profesörlere bile öğüt verebilen, adeta bir mekanik dehası. Bir talihsizlik sonucu boynu kırılarak öldürülüyor.



Faridah Malik

Bizi görevden göreve taşıyan, birkaç tane ufak protezi var diye kendine sıkıntı yaratan bir kadın. Arada "dünya nereye gidiyor" sohbetleri de yapabiliyor ve kocaman da bir beni var dudağının üstünde. Bence bu kadın Adam'a aşık ama siz benden duymuş olmayın...



David Sarif

Para babası, rahat insan. Fabrikası yerle bir oluyor, yine de tepki vermiyor adam. Anladığınız üzere kendisi Sarif Industries'in sahibi ve oyun boyunca bize sürekli bir takım işler iteliyor. Olsun, yine de babcane adam; seviyormuş gibi yapalım.



Lawrence Barrett

Yürüyen tank olarak tabir edebileceğimiz terörist ekibinin, ekip başı. (Başkan Jaron Namir.) Onunla oyunun hemen başlarında karşılaşıyor ve yine oyunun başı sayılabilecek bir kısmında savaşıyoruz. Onu yenmek için elinizde ne var, ne yoksa kullanın yoksa yenmenize imkan yok.



Jaron Namir

Bizi ölüme sürükleyen, kalitesiz bir insan. Her tarafı protezlerle dolu ve o da tüm bu gücünü kötülüğe adanmış durumda. Yelena Federova ile birlikte, gıcık bir ikiliye dönüşmüş durumdalar, haberleri yok. (Şekerim.) Oyun boyunca onu yok etme planları yapıyorsunuz, o derece...



Çin'e yaptığımız yolculukta hemen bir karpuz alıp yiyoruz.



Alternatif

BioShock 2 (8,2)
Borderlands (8,9)
Mass Effect 2 (8,9)

yerlerden, ya da adamın kafasına bir el ateş edeceğim. Ve işin güzeli bu olay o kadar doğal ilerliyor ki... Yani X bir oyunda olduğu gibi karşınıza üç madde sıralanmıyor; kart sözcüğü laf arasında geçiyor, 1000 kredi konusunu ancak diyalog ilerleyince duyuyorsunuz ve adamı ortadan kaldırmayı da siz akıl ediyorsunuz. Ben bu sorunu adamın kafasına bir el sıkarak hallettim ve sonradan da fark ettim ki, sokakta devriye gezen polisi hiç fark etmemişim! Neyse ki bu sırada uzaktaymiş da duymamış; yoksa durup dururken tüm polis ekipleri peşime düşecekti. (Bu arada giriş kartı da yakındaki bir otelde, bir koltuğun üzerinde bulunabiliyormuş.)

Oyunda bunun gibi tonla seçim yapabiliyorsunuz. Bunu diyaloglarda yapmak mümkün olur, bir yan görevin sonucundaki kararınızda olur, zorunlu çıktığınız bir görevde, ulaşmanız gereken noktaya giderken takınacağınız tavırla olur... İşe yarayan özgürlük budur!

Ölümden dönerken...

Filmi geri sarın ve senaryonun başına gelin. Ne demiştik, Sarif Industries saldırı altında ve biz de hiçbir protezimiz, ekstra özelliğimiz olmadan fabrikada haldır huldur ilerliyoruz. Burası aslında oyunun tutorial kısmı; size oyunun kontrolleri ve işleyişi anlatılıyor. Ben ise her şeyi çok iyi bildiğimi düşünerek ilk çatışmaya, standart bir FPS oynuyormuş edasıyla giriştim ve anında öldüm. Hemen ve net bir şekilde. O an oyunun çok zor olduğunu düşündüm zira türlü türlü FPS'de, üçyüz tane kurşun yiyip ölmemeye çok alışmıştım.

Anlamanız gereken şu ki bu oyunda ölmek çok kolay. Kahramanımız protezlerine kavuştuktan sonra bile bir tanka dönüşmüyor. O yüzden her türlü çatışmaya strateji kurarak girmek gerekiyor. Önünüzde arkası dönük birisi var; onu arkasından yaklaşıp tek hamlede mi öldürecek-siniz, yoksa birilerinin görme riskine karşı önce etrafı mı kolaçan edeceksiniz? Diyelim ki boğazını sıkıp indiriniz, o adam orada mı kalacak, yoksa bacağından tutup kuytu köşe bir yere mi çekeceksiniz?

Düşmanlar çoğaldı, hepsinin peşinden gitmek zor, silahınıza sarıldınız ve neredeyse tüm cephanenizi bitirecek kadar kurşun harcadınız. Bundan sonraki çatışmada ne yapacaksınız?

Sorular, sorular, sorular... Deus Ex size her türlü çatışmada düşünmeniz gerektiğini hatırlatıyor. "Düşman gördüm, vurayım." diyemiyorsunuz. Hatta düşman bile değil, oyundaki kilit karakterler dışında herkesi vurabildiğiniz için kimi öldürüp kimi öldürmeyeceğinize de siz karar verebiliyorsunuz fakat dediğim gibi, bu hareketlerinizin sonucuna da hazır olmanız gerekiyor. (İdam!)

Oyunun başları biraz sade. Sade çünkü pek fazla proteziniz olmadığı için çatışmalarda ve şehirdeki hareketlerinizde de bir sıradanlık oluyor.

Önce şehirde turlayalım

Şehirler aşırı büyük değil; içerisinde kaybolmanız zor. Buna mukabil anlamsız caddeler ve sokaklarla da örtülü ▶





■ Hive, şehrin en popüler gece kulüplerinden bir tanesi.



► değil. Şehirlerin çok büyük olmaması, tasarımlarının iyi olmasında da etkili olmuş. Çatılarda binaların aralarında geçişler, gizli bölgeler, apartmanlar arasında kat geçişleri, kanalizasyonlar, bunların tümü şehri keşfe çıkmanıza yol açıyor. Şehirde hakkını vererek gezebilmek içinse, zıplama ve yere iniş yeteneklerinizi geliştirmeniz gerekiyor zira düşüp yere çakılmanız veya bir engele denk gelip geri dönmeniz son derece olası.

Şehirde yeterince gezip görevlerimizi aldıktan sonra da muhtemel çatışmalara doğru yol alıyoruz. Çatışma bölgelerinde bolca düşman sizi bekliyor. Hiçbir görevde iki-üç tane adam öldürüp dönmüyorsunuz. Bunun için de göreve çıkmadan önce, Malik adındaki benli Belkız bize, "Hazır mısın bebeğim?" diye soruyor. Bunun hangi anlama geldiğini düşünmeden, "Evet!" dersiniz "göreve" çıkıyorsunuz, "Yok, henüz hazır değilim." dersiniz de boynu bükük, şehre geri dönüyorsunuz.

Çatışmalar bir aksiyon RPG oyunundan beklenmeyecek kadar hareketli geçiyor lain yapay zeka yine pek iyi olmadığı için biraz dikkatli olduğunuz takdirde sekiz düşmana bile karşı koyabiliyorsunuz.

Çatışmalarda siper almak büyük önem taşıyor. Zaten bunu yapmanız o kadar çok istenmiş ki siper aldığınızda Gears of War tarzı bir görünüşe geçiyorsunuz. Burada siperler arasında geçiş yapmak, kafanızı uzatıp ateş etmek veya kör atış yapmak mümkün. Yapay zekanın çuvalladığı yer ise, saklandığınız yere pek yaklaşmamak

istemesi ve olduğu yerden size saydırmaya devam etmesi. Onlar sizin kadar iyi nişan alamadığından da kafanızı çıkartıp çıkartıp düşmanları indirmek, çatışmalardaki stratejiyi biraz baltalıyor.

Düşmanları bu şekilde vurmak az tecrübe puanı verdiğinden ve bir anda ortalığı kaos alıp götürdüğünden, işleri gizlilikle de halledebilirsiniz. Gizlilik olayı, eğilerek veya gerekli parçaları alarak, tamamıyla sessiz olarak düşmanın arkasından yaklaşip onu ilgili tuşla, tek seferde indirmekten ibaret. Gizli olmanın bir başka yolu da ilgili augmentation'ı alarak, kendinize gizlilik katmak. Lakin hem augmentation, hem de bu tek seferde etkisiz hale getirme işlemi bataryadan yediği için Crysis'teki gibi görünmez olup herkesi hayalet gibi yere çalamıyorsunuz. (Konu hakkında detaylı bilgi Rehber'de.)

Şehirde gezdik, çatışmalara girdik, olayın RPG boyutuna da değinelim. Kazandığımız tecrübe puanları, ne işe yarıyor me-

En Özeli, En Özel Oyunculara

Ne zaman bir oyuna karşı aşırı bir sempati duysam, "Bu defa kesin en özel versiyonunu satın alacağım!" desem, oyunun illa ki inceleme versiyonu bana geliyor ve sonradan da hevesimi yitiriyorum. Oysa ki şu güzelliğe bakın; Deus Ex: Human Revolution Collector's Edition'a bir bakın...Nasıl almadan durur insan bunu yahu!



Bu inanılmaz az sayıda üretilen, özel versiyon her üç sistem için de piyasaya sürüldü ve Türkiye'ye gelip gelmedikleri konusundan da bihaberim maalesef.

Üzerinde kaçınıcı paket olduğunu vurgulayan bir sayı olan, özel bir kutuda geliyor Collector's Edition. Oyunun yanında, özel bir DVD'de tam 44 dakikalık, "Oyun nasıl yapıldı?" videosu bulunuyor. Ayrıca oyunun soundtrack albümü, DC'nin orijinal Deus Ex serisiyle paralel ilerleyen bir hareketli çizgi-roman, E3 fragmanı ve hareketli storyboard da yine bu DVD'de yer alıyor. Paketin içeriğinde bir Adam Jensen figürü ve 40 sayfalık artbook da bulunmaktadır.

Bitmedi! Tong's Rescue adındaki özel görev, Hunstman Silverback pompalı tüfeği, SERSR, Linebacker silahları, AUD otomatik kapı açma cihazı ve UR-DED uzaktan kumandalı patlayıcı da Collector's Edition satın alanlara özel olarak oyunda yer alıyor ve emin olun, bu ekipmanlar işinizi çok kolaylaştıracaktır.





sela, değil mi? Yeterince tecrübe puanı kazandıktan sonra bir adet Praxis puanına kavuşuyoruz. Praxis puanları aynı zamanda Limb kliniklerinde de satılıyor ama biraz pahalılar. Her Praxis puanı, kendinize ek özellikler katmanıza yarıyor ve bu işlemin geri dönüşü yok. Ayrıca oyunda para, yani kredi kazanıyoruz. Kredilerimiz genellikle silahlara ve silah güçlendirmelerine gidiyor. Tabii Praxis puanları almak için büyük paralar da ödeyebilirsiniz. Yine yazıda bahsettiğim gibi, birçok arkadaş da size bilgi vermek veya işinizi halletmek için sizden para talep edebiliyor.

RPG konusunun en önemli kısmı olan diyaloglar ve buradaki seçenekler de şapka çıkartılacak cinsten. Birçok önemli konuşmanın seyrini kendimiz belirleyebiliyoruz. (Ve burada sağlam İngilizce gereksinimi oluyor.) Eğer doğru yoldan ilerlersek, hem istediğimiz yanıtla ulaşıyoruz, hem de sağlam tecrübe puanı kazanıyoruz. Sırf diyaloglarda daha iyi performans sergileyebilelim diye hazırlanan bir augmentation da yok değil.

Her kapıyı açar

Cevap tatlı dil değil; o bu oyunda pek az işe yarıyor. Yine Gothic diyeceğim fakat oradaki sandıkları açmak için nasıl "lockpicking" yeteneğimizi artırmamız gerekiyor idiye, burada da "hacking" yeteneğimizi artırarak iş görebiliyoruz.

Oyunun her tarafını karıştırmamız, her türlü e-postayı okumamızı gerektiren bir durum varsa o da kapıların ve bilgisayarların şifrelerini bulmak için... Oyunda tonla açılacak kapı, tonla da bilgi içeren bilgisayar var. Bunların şifrelerini bir yerlerde okursanız, şifreler otomatik olarak veritabanına işleniyor ve ilgili kapı/bilgisayarla karşılaştığınızda, şifre de kenarda belirliyor. Eğer şifrelere sahip değilseniz de hacker yeteneklerinizi konuşturuyorsunuz.

Beşinci seviyeye kadar, farklı zorluklarda şifreleme metotları var ve seviyeleri de ancak ek yeteneklere puan yatırarak kazanıyoruz. Hack işlemi başladığında bir mini oyun oynamamız gerekiyor –ki detayları yine Rehber’de- ve bu mini oyunu başarıyla tamamlarsak, hem kapiya veya bilgisayara erişim sağlıyoruz, hem de mini oyundan kazandığımız bir şeyler varsa, onların keyfini sürüyoruz.

Oyunda her adım başı kilitli bir şeylerle karşılaştığınız için bu konuya önem göstermenizi tavsiye ediyorum lakin tüm puanlarınızı da bu alana yatırmayın.

Gelişim, önlenemez!

İyisiyle kötüsüyle bir oyunu daha tamamlamanın... Kötüsünü anlatmadım sanırım, değil mi? Çünkü oyun mükemmel! Tamam, o kadar da mükemmel değil.

Yapay zekanın eksik yönlerinden bahsettik. O zaman oyunun geneline yayılmış olan hafif durgun havaya değinelim. Çoğu görevde ve olayda bizim söz hakkımız olduğu için bu sefer de Modern Warfare’larda gördüğümüz o havalı sahnelere burada rastlayamıyoruz. Bana oyundaki çok acayip bir sahneyi anlat deseniz, en fazla Hive’in led’lerle kaplı cephesinde bir suçlunun itirafının yayımlandığı sahneyi anlatabilirim. Görevlerde tanınan özgürlük yüzünden de aşırı heyecan verici, nefesimizi tutup ilerleyebildiğimiz sahneler oyunda yok maalesef.

Dağıtımıcısının Square Enix olması vesilesiyle, nedense ara sinematiklerde Final Fantasy kalitesinde bir şeyler göreceğimizi sanmıştım; o konuda da hayal kırıklığına uğradım. Sinematikler hikayeyi anlatma konusunda iyi fakat detay konusunda bayağı geride.

Ve en önemli sıkıntı, oyunun PC versiyonunda karşılaştığım aşırı uzun yükleme süreleriyle alakalı. Oyunun yapısı gereği sürekli şehirde bölgeler değiştirmeniz, birçok binanın içine girip çıkmanız gerekiyor ve bu geçişler sırasında, normalden uzun bekleme süreleri devreye giriyor, beklerken rahatça ilginizi başka şeylere çevirebiliyorsunuz.

Tabii tüm bunlar oyunun mükemmel atmosferi ve oynanışının yanında ufak sorunlar olarak kalıyor. Sırf oyunu fazla beğenip kötü bir şey bulamadığımı sanmayın diye yazdım; çok da dert edilecek konular değil.

Deus Ex’i uzun süre bekledik ve değdi. Oyunu incelememiz için bize her türlü yardımı sunan Square Enix PR ekibine ve tüm Eidos’a teşekkürler! Sayenizde Ağustos’umuz da güzel geçmiş oldu; saygılar bizden, emek sizden, bu yazı da hepimize, bizden... ■ Tuna Şentuna

Deus Ex: Human Revolution

+ Mükemmel atmosfer, özgürlük, bir durumu farklı şekillerde çözebilme esnekliği

- Uzun yükleme süreleri, yapay zekadaki aksaklıklar

9,0



Yapım Nitro Games
Dağıtım Paradox Interactive
Tür Strateji
Platform PC
Web www.piratesofblackcove.com



New skill available

- Master of Blades
- Master of Muskets
- Sharpshooter
- Precision
- Targeter
- Cannoneer

Character screen

Longshot Jack

Reputation:

Damage:

Speed:

Toughness:

Skills

- Robbit Finger

Makes the character shoot longer and faster for a time.



Pirates of the Black Cove

İskele alabanda, yelkenler fora!

Nedir bu korsan sevgisi millette anlamıyorum. Kendilerini denize vurmuş serseri, hayta tipleri seviyor insanlar. Geçmişten onları örnek alıyorsanız madem, günümüzde de kayığa binip sırtındaki roketatarla koskoca şilebi durdurmaya çalışan Afrikalı korsanlara özenin arkadaşım. N'oldu? Sustunuz bakıyorum. Artık korsanlık o kadar çekici gelmiyor sanırım. E 1700 bilmem kaçta yaşayan insanlara da muhtemelen korsanlar o kadar ilginç gelmiyordu ama Karayip Korsanları sağ olsun, milleti korsan sever yaptı. Bunun türlü hastalığı var; gemide isyanı, köpekbalığı tehlikesi, -her şeyden öte- bir gemi dolusu, ölüme göz kırpacak kadar maceracı ve muhtemelen kaslı adamla yolculuk etme tehlikesi. Her şeyi göze alırım da sonuncu etkeni göze alamam arkadaş. Bir kamyon dolusu değil, bir gemi dolusu yarmadan bahsediyorum.

Neyse... Korsanlık benden uzak dursun, benim yapacağım korsanlık en fazla bilgisayar oyunlarında olur. Sağ olsun Pirates of the Black Cove da bu konuda beni biraz tatmin etti.

Pirates of the Black Cove, sırf çizimleri çok hoşuma gittiğinden beri kıştan beri beklediğim bir oyundu. Zamanı geldi çatı ve oyun çıktı. "Türü nedir?" dersiniz, birkaç saniye mavi ekran verip sonra sistemi toplayabiliriz; çünkü türünü tam olarak bir yere oturtamıyorum. Çok az strateji, bir hayli çizgisel RPG, az biraz klik / ateş etmece... Garip. Dediğim gibi farklı türler birleşmiş, ilginç bir korsan oyunu ortaya çıkmış ama yine de en basit şekilde açıklamam gerekirse oyun karada ve denizde olmak üzere iki noktada geçiyor. Evet, bu şekilde gidersem daha rahat açıklayacağım ama ondan önce, yani maceraya atılmadan evvel hangi kahramanı seçeceğimize bakmalıyız. Üç seçeneğimiz var; ilk ikisi yakın dövüşçü, sonuncusuysa uzaktan tüfekte ateş edebilen bir korsan. Oyun tarzınıza göre içinden birini seçip Black Cove koylarına yelkenleri açıyor.

Oyunun büyük bir bölümü denizde gemi kullanmakla geçiyor. Oyuna başlar başlamaz önümüzdeki korsan kalesinin bulunduğu adaya gidip görevleri aldıktan sonra ver kendini denize, al rüzgarı arkana, yardım yardım kullan gemiyi. İlk başlarda çok eğleniyordum da bitmek bilmeyen görevlerden sonra "Acaba denizde daha çabuk yol almanın, tıkladığım anda istediğim noktaya gitmenin bir yolu yok mu?" diye düşünmeye başladım; çünkü gemiyi sularda idare ettiğimiz süre gerçekten çok zaman alıyor ve adamı resmen baymaya başlıyor. Gemiye



kullanmak da araba kullanmak gibi olmuş; gaz ver, hız ver, sağ ve sol tuşlarıyla denizin köpüğünü (Bak ya, muhteşem kelime oyunu!) attırıyoruz. Geminin sağında ve solunda bulunan toplarıysa "Q" ve "E" ile ateşleyebiliriz. Ateşlenen toplar belli bir süre yavaş yavaş dolmaya başlıyor. Top sayısı sonsuz ama doldurma aralığını iyi hesaplamak gerekiyor. Başlangıçta çömez bir korsanken en çok ihtiyacınız olan şey para. Size tavsiyem, adaya gidip görevleri almadan evvel sularda başı boş gezen gemilere saldırmanız ve paranızı 450 civarına getirmeniz. Bunu yapmanızı tavsiye etmemin nedeni, daha ilk görevlerde adalardaki valilerden birini

kaçırmanız gerekeceği. Adaya ayak bastığınız anda oyunun karadaki bölümüne geçiyorsunuz. Oynamayı seçtiğiniz karakterin tek başına adadaki bütün savunmayı yenmesi mümkün olmadığından, 300 altına bir taverna dikip buradan Screenshot denen elemanları alın. (Grubun tanesi 150 altın.) Böylece grubunuzu kurduktan sonra adaya saldırıya hazır hale gelirsiniz. Gücü azalan adamlarınıza içki içirerek tekrardan kuvvetlenmelerini sağlayabilirsiniz.

Görev olarak girdiğimiz klanda üst seviyelere gelmeye çalışıyor, klanda yeteri kadar söz sahibi olunca o klanın şampiyonu olabiliyoruz. Dahil olduğunuz klan gibi yapay zekanın da yönettiği başka klanlar var. Birinin gemisine saldırırsanız, o andan sonra ne zaman aynı klanın gemisiyle karşılaşsanız size saldırıyor. Bu yüzden denize açıldığınız anda kayıt yapmayı unutmayın. (Garip ama sadece sularda oyunu kaydedebiliyorsunuz.) Yolculukların çoğu sorunsuz geçse de bazen başınız fazladan belaya girebiliyor ve eğer oyunu kaydetmemişsiniz, oyunu geri yükleyip onca yolu yeniden gitmeniz gerekir ki bu ciddi bir işkence.

Korsan adamız, yuvamız ve sığınağımız, tek sığınma mekanımız. Buradan gemiye erzak, tamir ekibi ve mürettebat alabiliyoruz. Görevleri de bu noktadan ediniyoruz. Tersaneyeye uğrarsak denizde bolca gemi enkazından bulduğumuz şematiplerle yeni alet

edevat alabiliyoruz. (Karşı gemiyi yavaşlatan zıpkın, geminin önüne takılan top gibi.) Geminin rengini belirleme gibi estetik değişiklikler de yapmak mümkün. Gemi çok önemli; zamanla para kazandıkça başka iskelelerden ya da sizin yakalayacağınız gemileri de alarak kullanabilirsiniz. Hız, dayanıklılık ve kuvvet, gemilerin en önemli özellikleri. Sadece gemiyi geliştirmekle kalmıyoruz, kahramanımız da savaşıkça tecrübe kazanıyor ve yeni özellikler alabiliyor. Özellikler "doğrudan kendi yeteneklerini arttıran" ve

Gemiye kullanmak da araba kullanmak gibi olmuş; gaz ver, hız ver, sağ ve sol tuşlarıyla denizin köpüğünü attırıyoruz

"sadece emri altındaki adamları güçlendiren" olmak üzere ikiye ayrılıyor. Dengeli giderseniz yenilmez bir takımı rahatlıkla kurabilirsiniz. Bazı savaşlardaysa çok zorlanacaksınız. Bu gibi durumlarda iksir kullanmakta tereddüt etmeyin. İksirleri korsan adasındaki dükkanda ve denizde dolaştıkça bulacağınız malzemeleri birleştirerek oluşturabilirsiniz. Bazıları hayaletleri çağırıp sizin safinızda savaşmalarını, bazıları fırtına çıkarıp rakip gemiye daha fazla hasar vermenizi sağlıyor. Çok faydalı ve belli noktalarda mutlaka gerekli.

Pirates of the Black Cove, çizgi film tarzı grafiklere sahip, gayet renkli bir oyun. Ben biraz daha gerçekçi, karanlık bir korsan dünyasında oynamak isterdim. Buna da kötü diyemem ama arka planda sürekli çalan egzotik Hawaii müziği ve komik olmaya çalışan gereksiz diyaloglar belli bir yerden sonra sıkımsa başlıyor. Hele ki aynı sularda sürekli gemi sürmek ciddi bir Çin işkencesi halini alıyor. Güzel yönleri yok mu? O da var; değişik türleri içinde barındırması, iyi çizimleri ve renkli grafikleri, kahraman ve gemi özelliklerinin çok olması güzel detaylar. ■ **Nurettin Tan**

Alternatif
Majesty 2 (8,5)
Port Royale 2 (-)
Sid Meier's Pirates! (-)

Pirates of the Black Cove
+ Çizgi film tarzı grafikler, detaylı gemi özellikleri
- Sıkıcı diyaloglar, suda geçen zamanın bayması

5,5



Yapım **Neocore**
Dağıtım **Paradox Interactive**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web **kingarthurthewargame.com**



King Arthur: Fallen Champions

Britanya'ya gökten üç kahraman düşer ve...

Yok canım, o kadar uzatmayacağım. Öyle İngiltere tarihine inmeye bir başlarsam bitiremem, bir sayfa uzar gider, siz de bayarsınız zaten. King Arthur beyefendi, yadigar kılıcı Excalibur'u yüzyıllar önce taştan çıkarmış olsa da bu kılıç bizim için 2009 yılının Kasım ayı sonlarında King Arthur: The Role-playing Wargame'de resmi olarak yerinden oynadı. Uzatmaya gerek yok gördüğünüz gibi, bir buçuk yıl geçti geçecek, tam da bu oyunun devamı olan King Arthur II: The Role-playing Wargame'in haberini aldık ki araya konu başlığımız girmek durumunda kaldı. Kendisi Fallen Champions ve şu günlerdeki amacı iki oyunun arasında köprü görevi üstlenmek. Ara oyun gibi algılanabilir, çok normal fakat başlı başına bir konusu var; hatta üç konuslu. Kral Arthur'un ikinci oyununa ısınma turu olsun, gerçek zamanlı strateji bulmuşuz madem, hemen bakalım.

Britanya'nın topraklarında, hatta ilk oyunun da bildiğimiz bölgelerinde geçen hikayemizde bu kez üç cesur yüreğin kararları ve kaderleri ile karşı karşıyayız. Yani bu üç kahramandan birini seçiyor ve senaryonun derinliklerine dalıyoruz. Bunlardan ilki, soylu bir şövalye olan Sir Lionel ve onun hikayesini seçtiğimizde kendisini zor durumdaki bir genç kıza yardım etmeye çalışırken buluyoruz. İkinci karakterimiz olan Lady Corrigan, güzeller güzeli bir peri ve kayıp yurdu Tír na nÓg'a ulaşmaya çalışırken Britanya'nın Bedegraine ormanlarında iz sürüyor. Son karakterse Drest the Chosen; Pict kabilesinin şamanlarından ve rüyasında tanrılarla iletişime geçebiliyor. İkinci oyuna bağlanan yol

da buralardan geçiyor ve tam anlamıyla köprü oluyor. Pict kabilesiyle King Arthur II'de karşılaşacağımız şimdiden belli. Bu şamana da yeni senaryo haritasının geçtiği mekan olan Cumbria'ya tekrardan kendi birliğinin gücünü getirmesi için yollanmış zat-ı muhterem denilebilir. Oyun, görevden göreve mantığında ilerlemeye başlıyor, ilk konuşma diyaloglarının (Soru - cevap cümleleri de denebilir) kendini sürekli tekrarlama ve nereye gittiğine doğru tıklayana kadar aynı cümleleri 15 kere görmemiz ile biraz sıkılabilirsiniz. İlk oyundaki gibi stratejik ekonomik kararlar alma veya bölgeleri ele geçirme gibi bir mantığı da yok Fallen Champions'ın. Yeni görevleri seçtikten ve kahramanımızı geliştirdikten sonra aktif olarak hamlede bulunacağımız olaylar başlıyor. Ordumuzu oluşturmamız gerekiyor; taktik üzerine biraz aşına olduktan sonra kimlerin toplu halde, kimlerin farklı koldan saldırması gerektiğine kolayca alışıyoruz. Mekanlar başarılı, bahsetmezsek olmazdı ki özellikle Cumbria'nın o büyüleyici şatosu muazzam. Dokuz Skirmish ve bir büyük bölüm sonu karşılaşması dahilinde 10 mücadele halinde bekliyor. Kahramanlar arasında geçiş yaparak hikayeyi devam ettirebilmek mümkün, böylelikle hepsinin kaderlerini de görmüş olma imkanı var.

Grafikler konusunda öyle çok dikkat çeken bir değişiklik beklemek anlamsız; çünkü Fallen Champions'ın grafikleri ilk oyunun grafik motoruyla hazırlanmış; yine de farklı kamera açıları ve detaylı harita grafikleri ile pek de can sıkıyor. "King Arthur II'ye daha çok var, ilkinde de sevmişim zaten." Diyenlerdenseniz, iyi vakit geçireceğinizi umuyorum. Senaryo akıp gidiyor burada ama daha fazlasını istiyorsanız ve umuyorsanız en iyisi King Arthur II'yi bekleyin. **■ Ayça Zaman**

Alternatif

King Arthur: TRP Wargame (-)
Medieval II: Total War (-)
Stronghold Crusader: Extreme (-)

King Arthur: Fallen Champions

+ Senaryo derinliği
- Sürekli tekrar eden görev cümleleri

6,8

Yorgun düştükçe maç zorlaşıyor, oyundan alınma ihtimali artıyor.



Yapım New Star Games
Dağıtım New Star Games
Tür Spor
Platform PC, Mac
Web www.newstarsoccer.com



New Star Soccer 5



Real Madrid'de oynamak hayal değil!

Evet, hayal değil, hem de bir Türk futbolcu için bile. Önce Mesut Özil, sonra Nuri Şahin ve Hamit Altıntop. Neden sıradaki siz olmasınız? Nasıl mı? Önce New Star Soccer'ı (NSS) indiriyor, sonra gencecik bir futbolcu olarak kariyer basamaklarını tırmanıp Mourinho'nun dikkatini çekiyorsunuz. Doğru duydunuz, Real Madrid'de oynamak bu kadar kolay!

Her şey 2003 yılında, metin tabanlı bir futbol oyununun oyuncular tarafından keşfedilmesiyle başladı. Simon Read'in önderliğinde başlayan bu proje, futbol oyunlarına meraklı oyuncuların "tek bir futbolcuyu kontrol etme" hayalini gerçeğe dönüştürüyordu. İlerleyen yıllarda seri kendini geliştirip bir de maç motoruna sahip olunca iş çıkırından çıktı, herkes dünyanın en iyi futbolcusu olmak için ter dökmeye, sahada basmadık yer bırakmamaya başladı. Serinin merakla beklenen beşinci oyunu NSS5, Ağustos ayının ilk yarısında satışa sunuldu. Aslında oyunu ücretsiz olarak indirmek ve oynamak mümkün. Şöyle ki www.newstarsoccer.com adresinden ücretsiz profil yaratıp ilk gün beş, sonraki her gün de üçer maç yapabilirsiniz. Tabii ki bu sınıra dayanamayan fanatikler için de 20\$'lık bir ödeme opsiyonu düşünülmüş ve bu parayı ödeyen her oyuncu, Premium üyeliğe geçiş yaparak sınırları ortadan kaldırma şansına sahip.

Telefon numaran kaçtı?

Gelelim NSS5'in seriyeye kattıklarına, bizi yeniden top peşinde koşturacak içeriğine. İlk olarak oyuna 16 yaşında bir yıldız adayı olarak başladığımızı belirtelim. Oynamak istediğimiz takımı seçtikten sonra birkaç basit kontrol antrenmanına katılıyor, sonra da kadrodaki yerimizi alıyoruz. Sezon öncesinde birkaç antrenmanla yeteneklerinizi geliştirin ve sezona hazır olun; çünkü genç ve yeteneksiz bir futbolcu olarak kadroda, hele ki ilk 11'de yer bulmanız oldukça zor. Başlarda oyuna sonradan dahil olup kendinizi kısa sü-

rede kanıtlanma şansına sahip olacaksınız ama yine de kariyerinizin ilk dönemi oldukça zor olacaktır.

Kariyeriniz süresince neler yapabileceğimize bakalım. Öncelikle tabii ki odak noktamız futbol ve haliyle antrenmanlara ağırlık vermek gerek ama NSS serisini yıllardır çekici kılan "sosyal hayat" detayı, NSS5'te de varlığını koruyor. İsterseniz kendinize eşyalar, otomobiller, atlar ve hatta özel bir jet satın alabilirsiniz. Daha da önemlisi bir cep telefonu almanız gerekiyor ki insanlar sizinle iletişim kurabilsin. Oyundaki sayısız eşyanın ücretini ödeyebilmek içinse tek gelir kaynağınız futbol olmayacak; kumarhanede vakit geçirip ya da at yarışlarına sarıp şansınızı deneyerek de para kazanabilirsiniz. Bu tip girişimler sizi yoracağı için enerjinizi dikkatli kullanmanız en önemli detay. Maç öncesi tüm enerjisini eğlenceye ya da kumarda harcayan bir futbolcunun sahaya çıkması zor, sağlıklı bir kariyer yapmasıysa çok daha zor. "Eğlence" demişken zaman zaman hayatını yaşayan ve dağıtan bir futbolcu profili de çizebilirsiniz ama ne diyorum? Önce kariyer!

Aylar ilerledikçe, yetenekleriniz geliştikçe hem dakikalarınız, hem takımındaki rolünüz, hem de kontrat değeriniz artacak ve yıldızınız parlamaya başlayacak. Örneğin bir forvet olarak golleri artarda sıralamak, bu süreci hızlandıracak önemli etkenlerden biri. Üstelik attığınız her golden sonra sevinç gösterileri yapmanız, şan ve şöhrat açısından size artı puan olarak dönecek ki NSS5'in seriyeye kattığı en önemli renklere biri de bu. Maçlar

sona erdiğindeyse gazetelere manşet olmak, maç sonu raporlarını kontrol etmek ve eleştirmenlerden yüksek puanlar almak önemli. Manşetlere kötü alışkanlıklarınızla da çıkabileceğinizi ama bunu tercih etmemeniz gerektiğini bir kez daha öğütleyeyim.

Zaman zaman hayatını yaşayan ve dağıtan bir futbolcu profili de çizebilirsiniz ama ne diyorum? Önce kariyer!

Her şey iyi güzel de NSS5'i mükemmel bir oyun olmaktan uzaklaştırın şeyler yok mu? Var. Mesela NSS4 ile gelen kontrol sistemini hala çok başarılı bulmuyorum. Hele ki yeteneksiz bir futbolcu olarak bu kontrollerle iyi performans sergilemek çok zor. Gerçekçilik unsuru bir yana, yine de kontrol sistemi farklı olabilirdi. Oyunun görselliğinde nostaljik bir yapı hakim ama bunu yeterli bulmayanlar, hatta günümüz grafikleriyle kafayı bozup karşılaştırma yaparak "rezalet" şeklinde yorumlayanlar olacaktır. Son notlarımız sesler ortalama düzeyde, klavyeye alternatif olarak gamepad desteği sunuluyor ve oynanışa etki edebilecek sayıda kamera seçeneği sunulmuş. Artık sahaya çıkabilirsiniz, gidin. ■ Şefik Akkoç

New Star Soccer 5

- + Konsept, nostaljik grafikler ve oyun yapısı, gol sevinci detayı
- Sesler monoton, kontroller üst seviyede değil

8,5



Alternatif

FIFA 11 (9,4)
Football Superstars (8,0)
Pro Evolution Soccer 2011 (7,5)





Yapım **Digital Legends Entertainment**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **FPS**
Platform **Android, iPhone, iPad**
Web **www.ea.com**



Gizlilik

Bu oyunda başarılı olmanın bir yolu da görünmemek. Bunu başarmaksa Pi sayısını ezberlemekten az kolay. Üstelik yapay zeka aşırı cin olduğu için eğilseniz bile sizi siperin arkasında görebiliyor. O yüzden size tavsiyem, vurun gitsin!

Battlefield: Bad Company 2 [Android]

Xperia Play'de FPS keyfi!

Türkiye'deki tek Xperia Play sahibi olduğumdan şüpheleniyorum zira daha bir kişide daha görmedim bu cihazı. Ve fakat gün geçmiyor ki Xperia Play'e özel bir Android oyunu piyasaya sürülmesin. Elbette bu oyunlar daha sonra tüm Android işletim sistemine sahip telefonlara da uyarlanıyor ama önceliğin Xperia Play'e tanınması da gözden kaçacak gibi değil.

Bu kervana en son Battlefield: BC2 katıldı. Geçtiğimiz yıl Aralık ayında iPhone için piyasaya sürülmüştü oyun fakat pek bir şeye benzememişti; bu yüzden de hızla unutuldu. Android için hazırlanan BC2 ise, bambaşka. Bir kere Xperia Play destekli –ki bu başlı başına beni çoktan mutlu etti bile; yaşasın taraflı yayıncılık!

Tam o sırada...

Hep bu telefonda adam gibi bir FPS oynamak istemiştim ve buna en yakın örnek olarak, N.O.V.A. 2'yi oynayabildim. O da bir yere kadar eğlenceliydi ama BC2'nin çıkacağını duyduğumda, attım şu adını yazarken cinnet



Alternatif

Brothers in Arms 2: Global Front (-)
N.O.V.A. 2 (-)
Rainbow Six: Shadow Vanguard (-)



geçirdiğim oyunu bir tarafa. BC2 geldiğindeyse...

Oyun aslında telefonda oynanabilecek bir oyun için yeterli. Grafikler falan... Ben artık oyunları böyle anlatacağım arkadaşlar, uzatmaya gerek yok. Geçen günlerde, eski dönem oyun dergilerine bakıyordum da aynen şöyle tanıtılmış oyunlar: "Battlefield BC 2 çıktı. Oyunda ileri tuşuyla ilerliyorsunuz. Geri tuşuna basınca adamınız geri gidiyor. Şimdi de iki sayfa sürecek menü tanıtımlarıyla sizi baş başa bırakıyoruz." Ondan sonra da gerçekten sayfalarca "oyun kitapçığı" yerleştirilmiş dergiye. Pes!

Her neyse, bu bir telefon oyunu olduğu için öyle janjanlı ara sahneler, neşeli menüler (Menü açıklaması yapmamak için zor duruyorum.), uzun hikayeler falan beklemeyin. Burada zorunlu iniş yapan bir grup asker var ve gerisi de bölümler, bölümler ve bölümler...

Oyunun bölümlere ayrılmış olması hoşuma gitmedi değil; geçmiş günlere döndüm. (Ayrıca oyuna ara vermek için de bahane oluyor.) Her bölümde farklı farklı görevlerimiz oluyor –ki bu konu da oyunun olası monotonluğunu yerle yeksan etmiş.

Her bölümde bize yardımcı olan dostlarımız oluyor lakin onlar pek bir şey başaramadığı için iş başa düşüyor. Herkesi en kısa yoldan vurup ilerlemek, oyunun esas konusu; geriye kalan her şey için... LEVEL! (Viral reklam.)

Yapay zeka gayet iyi, arada bir araç kullanıyoruz, orası da güzel, silahlar çeşitli, engeller farklı farklı... Gerçekten bu konularda sıkıntı yok lakin kontroller...

Xperia Play'in dokunmatik, analog kol yerine geçen iki dairesel kısmı bana zor anlar yaşatmadı değil. Eğer "Target Assist", yani hedefe kolayca kilitlenme opsiyonu kapalı olsaydı, oyunu oynayamazdım bile. N.O.V.A. 2'de bile karakteri daha kolay kontrol etmişim, burada zaman zaman (Özellikle aksiyonun tavan yaptığı kısımlarda.) yere göğe, boş boş ateş etmedim değil...

İşin açıkçası bu oyundan daha çok keyif alacağımı düşünüyordum fakat kontroller buna engel oldu; oyunda bir sorun yoktu oysa ki... Dokunmatik ekrandan da oynanabilen bir oyun aslında BC2 fakat bunu yaparken, anatomik olarak aslında nasıl olmamanız gerektiğini keşfedebilirsiniz. ■ **Tuna Şentuna**

Battlefield: Bad Company 2 [Android]

+ Farklı görevler, iyi grafikler
- Kontroller biraz zor

7,1



Really Big Sky

Renkler, renkler ve...

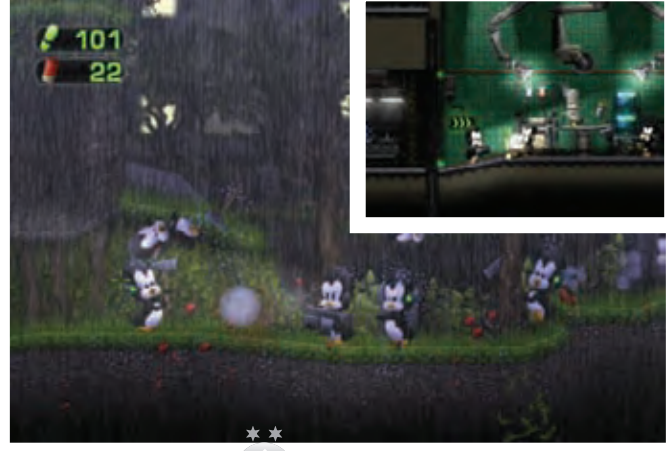
Bir shoot'em up'tan başkası değil Really Big Sky fakat aşırı zevkli. Oyunda yedi tane farklı oyun modu var ve elde ettiğiniz her skoru internette paylaşabiliyorsunuz ki bunu yapmadan da oyunun pek anlamı yok. Achievement'lar var, boss'lar var, dört kişilik co-op oyun modu var...

Bu kocaman oyun alanında ufak bir gemiyi kontrol ediyoruz. Gemimiz sürekli ateş ediyor ve ancak sağ mouse tuşuna bastığımızda ateş etmeyi kesiyor ve güç topluyor. Tuşu bıraktığımızda da daha güçlü bir ateş yapıyor. Çoğu

shoot'em up'ta olduğu gibi gemimizi hareket ettirerek silahlarımıza yön vermiyoruz; direkt olarak mouse'la nereye ateş edeceğimizi gösterebiliyoruz.

Really Big Sky biraz "kaotik" bir oyun ve bir şeylere çarpmadan ilerlemek de gerçekten çok zor. Fakat dediğim gibi, bu bir skor mücadelesi ve oyunda başarılı olmak için sürekli oynamanız gerekiyor. Çok eğlenceli olmasıyla da bunu yaparken kesinlikle sıkılmıyorsunuz... ■

Tür Shoot'em Up
Yapım Boss Baddie
Web bossbaddie.co.uk/bigsky **9,0**



TAGAP 2

Mahşer penguenleri geri döndü!

TAGAP 2 nihayet hazırlandı ve çok daha güzel grafikler, daha fazla aksiyon, daha fazla düşman çeşidi, silahlar derken her şeyin daha fazlasıyla piyasaya çıktı. Bu defa Pablo ve Pedro adındaki penguenlerin, Dr. Glowenko'nun tutkusunu hayata geçirmeye niyetli Primo adındaki pengüene karşı olan savaşında rol sahibi oluyoruz. Yine bolca silahımız var, yine bu silahları zombi penguenlerin üzerinde kullanıyoruz.

TAGAP 2 direkt olarak "ateş et, ilerle" düzeninde hazırlanmış bir oyun; yani

ilk oyundan bu konuda hiçbir farkı yok. Bu defa daha havalı silahlarımız olduğu için daha havalı boss'larla da karşılaşacağız. Düşman çeşitleriyse pek tatmin edici değil, bu kadar sürede daha fazla düşman çeşidi olabilirdi diye düşündüm.

Neyse ki bu çeşit azlığını araç kullanımı ve ekranı ikiye bölerek arkadaşınızı oyuna davet etme imkanları kapatıyor ve TAGAP 2, bedava bir oyun olarak gönüllerde taht kuruyor. ■

Tür Aksiyon
Yapım Jouni Lahtinen
Web tagap.net **9,1**

Vampire Saga

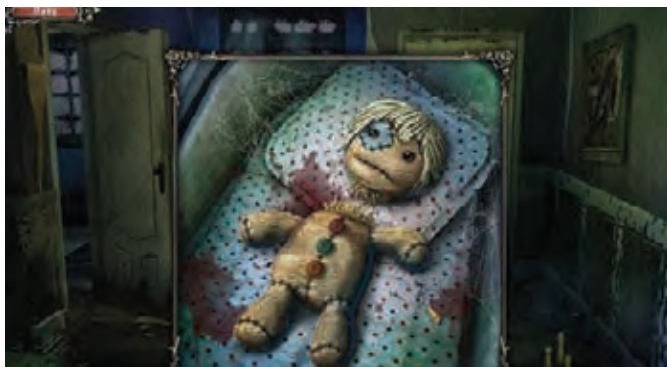
Karanlık gölgelerin izinden...

Vampire Saga: Welcome to Hell Lock'ta vampirler var, ondan sonra ne olduğu belirsiz gölgeler var, bulunması gereken anahtarlar, çözülmesi gereken olaylar, boyanması gereken buzdolabı üstüne yapıştırılmış resimler var.

Karanlık bir hikayesi var oyunun. Motosikletle giderken yoldan çıkan bir adamın kontrolünderiz ve çok gerginiz. Nedeni basit: İçine düştüğümüz kasabada her şey fazlasıyla ters gidiyor. Kimse canlı değil örneğin. Her yer yıkılmış. Sevimsiz gölgeler peşimizde... Sefalet.

Biz de bu ortamın ortasında, gizli eşya oyunları oynuyoruz, bir ton eşyayı yanımıza alıyoruz, onu, onla birleştiriyoruz... Oyun güzel aslına bakarsanız fakat çözümlülük biraz düşük, o hoşuma gitmedi. Ayrıca kasabaya açıldıktan sonra, 1000 tane eşya bulup bunları birçok farklı alanda kullanmaya çalışırken biraz kayboluyorsunuz. Her mekanı illa ki çok dikkatli araştırmak ve her mekandaki eksikleri kafanızı iyi kazmanız gerekiyor ki bu biraz yormuyor değil. ■

Tür Adventure
Yapım Alawar Games
Web alawar.com **7,1**



Extermination

Bir başka zombi oyunu

Olay aşırı basit; bir tane adam, tonla zombiyle baş etmeye çalışıyor. Üstelik oyunda herhangi bir üç boyut unsuru da olmadığı için her şey daha net, planlaması daha kolay. Oyunun eksileri elbette var; örneğin animasyonlar ve vuruş hissiyatı bayağı tırt fakat bu, oyunun eğlenceli olduğu gerçeğini değiştirememiş. Oyunda amacımız çok net; zombileri öldürmek ve bölümleri tamamlamak. Zombiler her yönden, yavaş yavaş size doğru geliyor ve sizi yakaladıklarında yavaş yavaş öldürüyor. Onlardan kurtulmak için silahlarınızı

kullanmalı ve yakalandığınızda da sağ ve sol ok tuşlarına hızla basarak onları savuşturmalısınız. Birçok silahımız var ama cephane sıkıntımız da büyük. Cephanelerimizi çeşitli noktalardan, para karşılığı temin edebildiğimiz gibi, etraftan da toplayabiliyoruz. Oyunu sürekli kayıt etmek çok önemli zira bir kez öldükten sonra oyuna dönüş yapma olasılığınız sadece son kayıt dosyanız üzerinden olabiliyor. Senaryo modunu tamamlayanlara da Survival modunu öneriyorum. ■

Tür Aksiyon
Yapım Elias Viglione
Web extermination-game.tk **6,8**



ROCKO@

PSİKİYATRİ

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRÜM"



CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

Kötü... Kötü bir rüyaydı hepsi. Eminim, evet evet, eminim. Yoksa değil miyim? Böyle bir şey nas...nasıl olabilir ki böyle bir şey? Ben onları hep filmlerde, eski filmlerde, çok eski filmlerde gördüm doktor. Şapkallı, şapkallı adamlardı onlar, ata binerlerdi. Şimdi nasıl olur da arabaya binerler, bunu nasıl yapabilirler. Bu gerçek olamaz! Sonra... Sonra kullandıkları silahlar ya da kullanamadıkları silahlar, arabalar... Rüya, hepsi bir rüya, biliyorum.

THE ASSKICKERS

Sana yanlış anlatmışlar doktor, amacım kesinlikle canlarını yakmak değildi. Kendi halimde, kendi başıma, bir başıma yürüyordum sokakta, karanlık bir sokakta hem de. Sonra yanıma iki kişi geldi, tanımadığım iki kişi. Benimle konuşmak istediler, iyi niyetli olduklarını düşündüm, bir şey demedim, bir şey yapmadım ama bir anda bağırılmaya başladılar, yoldan geçenlere saldırdılar ve beni de bu pisiğe alet ettiler! Ben onlar gibi değilim, değilim, değilim!

FAST DRAW SHOWDOWN

Küçüklüğüme dönelim mi? Bence dönelim. Zaten burada yıllardır yaptığımız ve bundan sonra da yapmamız gereken bu değil mi? Ben dönüyorum. Mesela... Buldum! 1994 yılına dönelim bence. Gidiyorum. Gittim... Geldim! Bir bakıp geldim, sonra aynı şeyi gördüm, sanki hiç değişmemiş gibi, boşuna gittiğimi düşün-
düm doktor. Belki sen benim yerime gidip daha iyi bakabilirsin, sonra ben seni çağırırım ya da çağırmam artık, yeter! Sen git, başkası gelsin!

WARHAMMER 40.000: KILL TEAM

Her şey daha güzel olabilir, ben daha iyi olabilirdim, daha doğrusu kendimi daha iyi hissedebilirdim. Buraya da bunun için gelmedim mi? Ama hiçbir işe yaramıyor, kendimi daha kötü hissediyorum, içten içe ölüyorum doktor. Çürüyor muyum yoksa? Artık ellerim de hareket etmiyor, parmaklarım da. Halbuki parmaklarıma ihtiyacım var, onların da bana ihtiyacı var ama olmuyor, hareket etmiyorlar. Düşünüyorum, istiyorum, çürüyorum, ölüyorum...

ŞİKAYETLER

- Call of Juarez:
The Cartel
- Fast Draw Showdown
- The Asskickers
- Warhammer 40.000:
Kill Team

Not: Vakit mi kaybediyorum?



LEVEL+ artık iPad'de.

Ücretsiz
İndirin!



Available on the
App Store

Donanım

Test, test, test, test...

Recep'in bu ayki testleri, MSI'nin performans canavarı dizüstü bilgisayarlarıyla başladı. Call of Duty: Black Ops, Crysis 2, DiRT 3 ve StarCraft II: Wings of Liberty gibi oyunlarda çok iyi performans sergileyen ürün hakkındaki detaylar için

sayfaları çevirmeye başlayın.

Donanım sayfalarımızı süsleyen diğer test ürünleri ise Asus'tan GTX 580 DirectCU II ekran kartı, yine Asus'tan Sabertooth 990FX anakart, AMD'den A8-3850 Fusion APU ve MSI'dan A75MA-G55 anakart.



102

MSI GT683-291TR

MSI'dan oyun meraklıları için performans canavarı bir dizüstü...



104

AMD A8-3850 Fusion

AMD'nin işlemci ile grafik işlemcisini bir araya getiren yeni ürünü.



105

Teknik Servis

Recep'in mail kutusu sorularla dolup taştı, gelen bazı ilginç sorulara aklını başından aldı!



Puanlama Sistemi

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



Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler



MSI GT683-291TR



GT680'in ağabeyi

MSI'nın uzun zamandan beri ülkemizde satılan GTX460M ekran kartlı GT680 modeli sadece 3.4 kilogram ağırlığıyla oyunculara üst düzey performans ve taşınabilirliği bir arada sunuyordu. RAID modeliyle kapasite, SSD modeliyle de hem kapasiteyi, hem de hızı bir araya getiren ürün kısa sürede tükenince firma serinin yeni modeli GT683'ü ülkemizdeki oyuncuların beğenisine sundu. nVidia'nın en son nesil GT500 serisinden GTX 560M ekran kartıyla gelen yeni GT683, GTX460M ekran kartlı GT680'e göre %13 daha fazla performans sunuyor. Güç tüketimi konusundaysa değişen bir şey yok zira gayet iyi optimize edilmiş olan GTX560M yongası, Watt başına daha yüksek performans sunan bir GPU. Ürünün oyunlarda sunduğu performansa geçmeden önce sahip olduğu özelliklere göz atmakta fayda var.

Eski masaüstü bilgisayarlardaki Turbo tuşunu hatırlayanlar olacaktır. O zamanlar işlemcinin ön belleğini kapatarak sistemi yavaşlatan bu tuş, eski programların bilgisayarınızla uyumlu çalışmasını sağlıyordu. O zamanlar adının tam tersini yapan bu tuş, yıllar sonra GT683 ile nihayet adına yakışır bir görev yapmaya başladı. GT683'teki Turbo tuşu, işlemci voltajını en yüksek seviyede sabitleyerek oyunlarda

işlemcinin frekans düşürmesini engelliyor ve fps düşüşlerinin önüne geçiyor. Soğutma konusunda ekran kartını iki, işlemcisi de tam üç adet bakır ısı borusuyla donatan MSI, Turbo modunda dahi gayet serin çalışıyor. Yine de tedbiri elden bırakmayan firma, üst uç durumlar için GT683'e Turbo fan tuşu eklemeyi de unutmamış. Bu tuş sayesinde sistem fanları daha yüksek devirde çalışarak oluşan ısının çok daha hızlı bir biçimde dışarıya atılmasını mümkün kılıyor. Uzun zamandan beri satışta olan SSD diskler, ilk defa GT680 serisiyle seri üretim oyuncu dizüstü bilgisayarında kullanılmıştı. GT680'in en çok tercih edilen modeli SSD diskli sürüm olunca firma GT683'ü de ülkemizde SSD disk seçeneğiyle satışta sunuyor. Çok düşük erişim süreleri sayesinde dosya erişiminde mekanik disklerle göre 120 kat daha hızlı olan SSD diskli GT683, yaptığımız testlerde açılış düğmesine bastıktan 24 saniye sonra masaüstüne varmayı başardı. Kapanma işlemiyle sadece yedi saniyede gerçekleşti. Tabii ki bu performansın oyunlarda farkı çok daha yüksek seviyelere çıkıyor. Oyunların açılış süreleri kısılırken bölümler arası geçişler de oyuna bağlı olarak iki ila beş kat daha hızlı gerçekleşiyor. Tabii ki bu performansta ürünün 12 GB belleğin de etkisi var. Üç slotta 4 GB'lık modüllerle sağlanan bu kapasiteyi 16 GB'a çıkarmak da mümkün. Çoğu dizüstü bilgisayarda Full HD oyun oynamak bir kenara, Full HD video izlemek bile mümkün değil. 1920 x 1080 çözünürlüklü ve LED arka aydınlatmalı GT683 ise videolarda gayet başarılı bir performans ortaya koyarken oyunlarda da GTX560M ekran kartının gücünden yararlanıyor. Vakit kaybetmeden GT683'ün oyun performansını sinamaya başlıyor ve bu bağlamda ilk olarak DirectX 11 des-

tekli DiRT 3'ün çalıştırıyoruz. Yüksek ayarlarda saniyede 86 fps ile gayet akıcı oynanabilen DiRT 3'ün ardından Yerli kardeşlerin şaheseri Crysis 2'yi devreye sokuyoruz. Yine yüksek ayarlarda 63 fps ile oynanabilen oyunda en ufak bir takılma dahi yok. En yüksek ayarlarda çalıştırdığımız Call of Duty: Black Ops'u 70 fps, Mafia II'yi 53 fps, StarCraft II: Wings of Liberty'yi 38 fps, Battlefield: Bad Company 2'yi 41 fps ve Need for Speed: Shift'i de 53 fps ile Full HD çözünürlükte gayet akıcı bir biçimde oynayabildik. ■

TEKNİK ÖZELLİKLER

İşlemci:	Intel Core i7-2630QM 2.0 GHz
Bellek:	DDR3 1333 MHz 12 GB
Ekran:	15.6 inç 1920 x 1080 LED
Ekran Kartı:	nVidia GeForce GTX 560M
Depolama:	128 GB SSD, 750 GB HDD
Ağırlık:	3.4 kilogram



- + Akıcı Full HD oyun
- + SSD ile yüksek performans
- + Üç buçuk saat pil ömrü
- + USB 3.0, SATA 3, Bluetooth 3.0

Fiyat: 1999\$ + KDV

İthalat: Penta

Web: www.penta.com.tr

Puan: 9/10

Asus GTX 580 DirectCU II

Full HD'nin ötesinde

Çift GPU'lu ekran kartların yatırım yapmanın hem maddi açıdan, hem de güç tüketimi açısından pek de olumlu olmadığını sıklıkla belirtiyoruz. Yine bu kartların fiyatlarına göre sundukları performans da beklentileri karşılamaktan uzak. Bu bağlamda oyunlarda en yüksek performansı isteyen oyunculara tavsiyemiz tek GPU'lu en üst modeller oluyor. İşte bu ay Test Merkezi'mize konuk olan Asus'un GTX 580 DirectCU II ekran kartı da NVIDIA'nın en hızlı GPU'su GTX 580'i barındırıyor. Performansını daha önceki testlerimizde onayladığımız DirectCU II soğutmasına sahip olan kartta iki adet 100mm'lik fan yer alıyor. Referans tasarımlı GTX 580 modelleri boşa 40 derece, yükte ise 83 derecede çalışırken DirectCU II soğutması ile kart boşa 33 derece, yükte ise en fazla 71 dereceye ulaşıyor. Yine sessiz çalışma konusunda da iyi bir performans sunan DirectCU II, boşa 31 dbA, yükte ise 41 dbA gürültü oluşturan fabrika çıkışlı soğutma kullanan kartlara göre boşa 27 dbA, yükte ise sadece 30 dbA ses

TEKNİK ÖZELLİKLER

Grafik motoru:	nVidia GeForce GTX 580
Arabirim:	PCI Express 2.0
Video belleği:	GDDR5 1536 MB 384 Bit
Çekirdek frekansı:	782 MHz
CUDA çekirdeği:	512
Bellek frekansı:	4008 MHz

yapıyor. Halihazırda çekirdek frekansı referans kartlara oranla 10 derece daha yüksek olan GTX 580 DirectCU II ile hız aşırma denemesi yapmayı da ihmal etmiyoruz. Bu bağlamda kartın çekirdek frekansını 830 MHz'e bellek frekansını da 1200 MHz'e yükseltiyoruz. Overclock işlemi sonrasında Call of Duty 4'te 7 FPS'lik bir artış görüyoruz. Fakat 7 kare daha fazlası için kartı fazladan yük altına almak pek de mantıklı değil. Bu bağlamda kartı fabrika çıkışlı olarak kullanmanızı tavsiye ediyoruz. Peki GTX 580 DirectCU II ile rahat bir biçimde Full HD hatta daha üstü çözünürlüklerde oyun oynamak mümkün mü? Bunu anlamak için hemen oyun testimize başlıyoruz. Testimizdeki ilk oyun Battlefield Bad Company 2. 2560 x 1600 çözünürlükte çalıştırdığımız oyun, 4 x Anti Aliasing açık konumda saniyede 50 kareden fazla görüntü sunabiliyor. Call of Juarez 2: Bound in Blood ile devam ettiğimiz testte benzer ayarları kullanarak bu defa 100 FPS değerini görüyoruz. DirectX 11 destekli Sid Meier's Civilization V'i 2560 x 1600 çözünürlükte ve saniyede 50 kare ile

oynamak ise strateji oyunları seviyorsanız inanılmaz eğlenceli oluyor. Sonuç olarak taktikten sonra birkaç yıl kasanızın kapağını açmanızı gerektirmeyecek GTX 580 DirectCU II, Full HD'nin üstünde dahi çok başarılı. ■

Fiyat: 659 \$ + KDV
İthalat: Çizgi Elektronik
Web: www.cizgi.com.tr
Puan: 7/10



Asus Sabertooth 990FX

Bulldozer'e tam gaz

“Üç büyükler” diye nitelendirebileceğimiz anakart firmaları arasındaki rekabet gün geçtikçe kızışıyor. AMD'nin yeni çıkacak Bulldozer işlemcileri için tasarlanmış 990FX yongasını kullanan Asus'un Sabertooth modeli de rekabeti daha da yukarıya taşıyacak benziyor. Artık bütün anakartlarda standart olan USB 3.0 ve SATA 6 Gbps gibi yeni teknolojileri bir kenara bırakıp Sabertooth'a özgü özelliklerden bahsedelim. Öncelikle soğutma konusunda alüminyumu kenara iten Asus, Sabertooth serisinde tercihinin seramikten yana kullanıyor. Seramik kaplamalı soğutma, anakartta oluşan ısıyı daha etkili şekilde uzaklaştırırken geleneksel anti-oksidan soğutuculara göre mikroskobik girintili

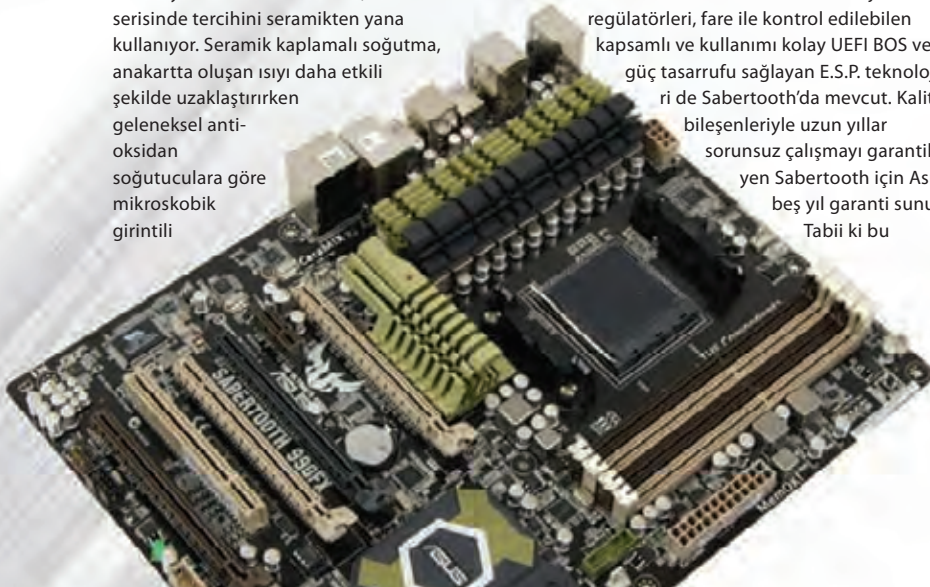
yüzeyi sayesinde daha geniş bir soğutma alanı sunmayı da ihmal etmiyor. Bununla da yetinmeyen Asus'un anakarta bir de Thermal Radar eklediğini görüyoruz. Kartın üzerindeki ısıları gerçek zamanlı olarak kontrol eden bu sistem, herhangi bir ısı artışı durumunda o bölgede yer alan fanın devir hızını yükselterek ısının tekrar normal seviyelere gelmesini ve böylece sistemin daima kararlı çalışmasını sağlıyor. Yine artık firmanın yeni nesil birçok anakartında kullanılan DIGI+ VRM dijital voltaj regülatörleri, fare ile kontrol edilebilen kapsamlı ve kullanımı kolay UEFI BOS ve güç tasarrufu sağlayan E.S.P. teknolojileri de Sabertooth'da mevcut. Kaliteli bileşenleriyle uzun yıllar sorunsuz çalışmayı garantileyen Sabertooth için Asus beş yıl garanti sunuyor. Tabii ki bu

TEKNİK ÖZELLİKLER

İşlemci:	AMD AM3+ 32 nm
Yonga Seti:	AMD 990FX/SB950
Hafıza:	4 x DDR3 1866
Multi-GPU:	AMD CFX, NVIDIA SLI
Depolama:	6 x SATA 6 Gb/s, Raid 0, 1, 5, 10
Ses:	Realtek ALC 892 8-Kanal

sağlamlığın arkasında yine firmanın anakartta kullandığı askeri sınıf bileşenleri var. Alaşımli boğucu bobinler, katı kapasitörler ve üst düzey mosfetler ile Sabertooth, en ağır hız aşırma işlerini dahi kolayca yerine getirebilecek bir anakart. Asus'un Sabertooth dahil birçok modelinde yer alan bir başka özellik de "MemOK" adını taşıyor. Bu özellik ile bellek modüllerini sisteme monte ettikten sonra MemOK tuşuna basmak, sorunsuz bir sistem açılışı için yeterli oluyor. Zira MemOK, bellek frekansı ne olursa olsun, modüllerin sistem için en ideal ayarda çalışmasını daha en baştan ayarlayarak sorunların önüne geçmiş oluyor. Sonuç olarak, Sabertooth tam teşekküllü olarak burada. ■

Fiyat: 255 Dolar + KDV
İthalat: Çizgi Elektronik
Web: www.cizgi.com.tr
Puan: 8/10



AMD A8-3850 Fusion

GPU'su içinde

MSI A75MA-G55 incelememizi okuyanlar, Fusion APU'lar hakkında bilgi edinmiş olacaktırlar. Bu bağlamda doğrudan işlemcinin özelliklerine göz atmaya başlayabiliriz. A8 APU, Soket FM1 yapısına sahip, bu yüzden de halihazırda sisteminizde yer alan AM2 veya AM3 anakartlara uymuyor. Eğer böyle bir anakartınız varsa da dert etmeyin, Bulldozer çıktığında FX serisi bir işlemci olarak performansını tekrar üst seviyelere çekebilirsiniz. Dört çekirdekli A8-3850, Fusion işlemcilerin en üst modeli ve 2.9 GHz saat frekansına sahip. 4 MB ön belleği olan işlemcinin saat frekansı halihazırda yüksek olduğu için



TurboCore teknolojisi yok, Fusion APU'larla birlikte gelen bir başka teknolojinin Dual Graphics olduğundan bahsetmiştik. Bu teknolojiye yararlanabilmek için yine firmanın HD 6450, 6570 veya 6670 ekran kartlarından bir tanesini satın almanız gerekiyor. Bu kartları kullandığınızda APU'nun içindeki grafik çekirdeğinin gücü ekran kartınızın gücüyle birleşiyor. Dual Graphics'ı test etmeden önce grafik işlemcinin tek başına sunduğu performansa göz atalım. HD 6550D grafik yongasının yüksek bir performans sunmayacağını bildiğimiz için çözünürlüğü 1024 x 768 olarak ayarlıyoruz ve anti-aliasing açmıyoruz. İlk oyunumuz Aliens vs. Predator'da 28 fps değerini elde ediyoruz. Sisteme HD 6670 ekran kartını taktığımızda ise fps değeri 70'e çıkıyor. Civilization V ile devam ettiğimiz teste 22 fps değerini elde ediyoruz. Yine HD 6770'i devreye soktuğumuzdaysa 33 fps

ile oyun gayet akıcı bir hal alıyor. Aynı testte i5-2500K içerisinde yer alan grafik işlemcinin saniyede altı fps gösterebildiğini de ekleyelim. Shogun 2: Total War testinde bizi şaşırtan AMD, 46 fps ile ekran kartına gereksinimi ortadan kaldırıyor. Çözünürlüğü 1280 x 1024 yaparak çalıştırdığımız ikinci testte dahi 32 fps sunan A8-3850, yine aynı çözünürlükte çalıştırdığımız World of Warcraft'ta da 35 fps değerini sunarak beğenimizi kazanıyor. Sonuç olarak A8-3850, nVidia'nın GT 430 ekran kartına yakın bir grafik performansı sunuyor. APU'nun işlem performansı ise 110 Dolar'a satılan AMD Phenom II X4 840'a eşit. 150 Dolar fiyat etiketine sahip olan A8-3850, bu bağlamda fiyatına göre gayet iyi bir performans sunuyor. Özellikle de yanına bir HD 6670 aldığınızda uygun fiyata birçok oyunu HD oynatabilen bir oyun sistemi kurmuş oluyorsunuz. Artık tek yapmanız gereken doların düşmesini beklemek. ■

TEKNİK ÖZELLİKLER

Soket:	FM1
Çalışma Frekansı:	2.9 GHz
Ön Bellek:	4 MB
Üretim Teknolojisi:	32nm
En Fazla Güç Tüketimi:	100W
GPU Frekansı:	600 MHz

Fiyat: 150\$ + KDV
İthalat: AMD
Web: www.amd.com/tr
Puan: 7/10

MSI A75MA-G55

Bir taşla iki kuş

AMD'nin Bulldozer serisi işlemcilerini uzun zamandan beri bekliyoruz fakat bir yandan da firmanın FM1 soketli Fusion işlemcileri uzun zamandan beri bize göz kırpyordu. Nihayetinde test merkezimize konuk olan MSI A75MA-G55 ile birlikte A8-3850 Fusion işlemciyi test etme şansını elde ettik. Teste başlamadan önce Fusion işlemciden kısaca bahsedelim. Intel'in içerisinde halihazırda grafik çekirdeği olan Sandy Bridge işlemcilerini bilmeyen yoktur. Fakat bu işlemcilerdeki grafik çekirdeğinin performansı hem çoğu kullanıcıyı tatmin etmekten uzak, hem de DirectX 11 gibi bazı teknolojilere destek vermiyor. Zamanında ATI'yi satın almış olan AMD, Radeon GPU'ların grafik performansını kendi işlemcilerine entegre ederek Fusion platformunu oluşturmaya karar vermişti. Uzun süren mühendislik çalışmaları sonucu firma nihayet bunun meyvelerini almaya başladı. Kısacası Fusion işlemciler, içerisinde hem CPU, hem de GPU barındırıyor. Bu bağlamda AMD,

Fusion işlemcileri APU, yani uygulama işlem birimi olarak adlandırıyor. Öncelikle MSI A75MA-G55'ten bahsedecek olursak kartın Micro-ATX yapısında olduğunu söylemeliyiz. Yine sertifikalı askeri sınıf bileşenler, tek tuşla hem işlemci, hem de grafik çekirdeğini hızlandıran OC Genie II, sürücü ve BIOS güncelleştirmelerini otomatik alabileceğiniz Live Update 5, kartın ilk dikkat çeken özellikleri arasında. Bunların yanında anakarta gömülü Linux tabanlı işletim sistemi Winki 3, mouse ile kontrol edilebilen ClickBIOS, USB akım koruma yongası ve USB'den hızlı şarj da karttaki dikkat çeken diğer MSI teknolojileri arasında. Tabii ki olmazsa olmaz SATA 6 Gbps ve USB 3.0 gibi yüksek hızlı depolama teknolojilerinin arasında karta AMD yonga setiyle gelen bazı özellikler de yok değil. Bunlardan biri 3D görüntü ve sesi bir arada aktarmaya yarayan

HDMI 1.4 arabirimiyken bir diğeri de Dual Graphics teknolojisi. Dual Graphics sayesinde anakarta HD 6770 gibi desteklenen bir ekran kartı taktığınızda Fusion işlemcideki grafik performansı HD 6670'in grafik performansı birleşiyor. Son olarak AMD yonga setiyle gelen Cool'n'Quiet teknolojisinin de sistemi hem serin hem de sessiz tuttuğunu belirtelim. ■

Fiyat: 129\$ + KDV
İthalat: Datagate, Mascom, Penta
Web: www.tr.msi.com
Puan: 7/10



TEKNİK ÖZELLİKLER

İşlemci:	AMD Soket FM1 Fusion
Yonga Seti:	AMD A75
Hafıza:	4 x DDR3 1866 1.5V
Multi-GPU:	AMD Dual Graphics, CrossFireX
Depolama:	6 x SATA 6 Gbps, 2 x USB 3.0
Ses:	Realtek ALC 887 8-Kanal



Teknik Servis

Yaz mevsiminin sona erdiği Ağustos ayında şikayetler yine bitmek bilmedi, sıcağın pestili çıkan sistemler sizleri çıldırttı. Kiminiz Steam'de problem yaşadığı, kiminiz ekran kartını yenilemek istedi, kiminiz kasayı camdan fırlatıp fırlatmama konusunda kararsız kaldı. İşte cevaplar...

S: Yaklaşık 10 gün önce Steam'den Cities XL 2011 oyununu satın aldım. Oyunu sorunsuz bir şekilde indirdikten sonra açmak için Play butonuna bastığımda, oyunu ilk defa çalıştırdığım için, Steam her zamanki gibi DirectX, Microsoft Visual C++ gibi güncellemeler yapmak istedi ama bu sırada bir hata verdi. Daha sonra oyunu açmaya çalışınca hep 'This game is currently unavailable. Please try again at another time.' hatası aldım. Oyunun yüklü olduğu klasörden Microsoft Visual C++ 2005 Redistributable yüklemesini yapmaya çalıştığımda yükleme yüzde 95 kadar ilerliyor, hata veriyor ve yükleme başarısız oluyor. Oyunun açılmamasının Microsoft Visual C++ yazılımının yüklenmemesinden kaynaklandığını düşündüm. Denetim masasından baktım ve bilgisayarımda dört tane farklı Microsoft Visual 2005 C++ versiyonu olduğunu gördüm hepsini sildim. Oyun klasöründen Microsoft Visual C++ 2005 yazılımını yeniden yüklemeyi denedim ama yine aynı hatayı verdi. Şu anda bilgisayarımda Microsoft Visual C++ 2005'in hiçbir sürümü yok. Windows 7 64bit kullanıyorum. Yardımcı olursanız çok sevinirim. *Uğur Özbek*

C: Öncelikle Windows'un, bütün güncelleştirmeleri almış olduğuna emin ol. Yüklenecek güncelleştirme varsa mutlaka yükle. Bu sorun genelde Windows Installer ile ilgili bir sorun varsa çıkar. **Başlat>Çalıştır>sfcc /scannow** komutuyla Windows dosyalarında sorun olup olmadığını kontrol et. **Bu adresteki aracı indirip güncelleştirme konusunda hata olup olmadığını kontrol et: <http://go.microsoft.com/?linkid=9643523>. Başlat menüsünü aç ve arama kutucuğuna "%temp%" yaz. Açılan klasörün içeriğini komple sil. Silinmeyen dosyalar olabilir, bunları yoksayabilirsin. Anti-Virüs yazılımınızı devre dışı bırak ve Visual C++ 2005 kurulumunu yönetici olarak çalıştır. Sistem Güncelleştirme Hazırlık Aracı'nı indirip çalıştır. Başlat menüsünü aç ve arama kutucuğuna **cmd** yaz. Çıkan sonuca sağ tıklayıp yönetici olarak çalıştır de. Şimdi bu komutu gir ve Enter'a bas: **"fsutil resource setautoreset true C:\". Windows Update yapamıyorsan Windows Update bileşenlerini sıfırla. Bu işlem için gerekli olan sıfırlama aracını <http://go.microsoft.com/?linkid=9665683>****

adresinden indirip çalıştır. Son olarak bu güncelleştirmeyi yükle: Microsoft Visual C++ 2005 Service Pack 1 Redistributable Package ATL Security Update. Tüm bunları yaptıktan sonra oyunun sorunsuz bir biçimde çalışması gerek.

S: Benim GeForce 9600 GT ekran kartım, 4 GB RAM'im, Intel Core i5 işlemcim var. Assassin's Creed: Revelations ve Modern Warfare 3 de beklediğim oyunların arasında. Bu makineye neler alsam da bu oyunları rahatça oynasam? *KorpiK Levo*
C: Core i5 işlemcili bilgisayara 9600 GT ekran kartını hangi güzide yerli üreticimiz veya bakkal taktı bilmiyorum ama Modern Warfare 3 oynayacağım diyorsan bu karttan kurtulman şart. Öncelikle kâhinlik yeteneğini devreye sokup güç kaynağıyla anakartını tahmin etmeye çalışayım. Hmmm. Osss. Evet, tahmin ettim, güç kaynağın sana önereceğim ekran kartı için yetersiz, ama anakartın iade eder. Sen önce bi' 600 Watt gerçek güç sunan güç kaynağı al, sonra da HD 6850 veya GTX 560 alabilirsin. ▶

► **S:** Intel Core 2 Quad Q8200 2,33 GHz , 3 GB RAM, HD4350 ekran kartı (Utaniyorum), 500GB Hard Disk, MSI G-31 M3V2 anakart, Windows 7 Ultimate 32 bit. Şimdi ben HD5830 ve 500W Xilence PSU almayı düşünüyorum. Acaba bu parçaları sistemime taktığım zaman BF3'te nasıl bir performans alırım? 1440x900 çözünürlükte monitörüm var. Ayrıca 32 bit sistemlere 4 GB ve üstü RAM takılmıyormuş doğru mu? Eğer öyleyse ekran kartını değiştirip sistemi 64 bit yaptık-tan sonra RAM miktarını arttırmalı mıyım?

C: İşlemcin Pentium 4 olmadığına göre –geçen ayki vakayı unutamıyorum- HD 5830'u bu sisteme taktığında büyük bir performans artışı gözleyebilirsiniz. 32 bit ve 4 GB RAM konusunu belki bu elli bininci cevaplayışımız olacak ama dergilerini yeni açan kullanıcılar için bir kez daha tekrar edelim: 32 bit en fazla 3.25 GB RAM adresleyebilir. 4 GB RAM de oyuncular için şart olduğuna göre işletim sisteminiz mutlaka ama mutlaka Windows 7 64 bit olmalı –bazı çapuların sözüne uyup ta 10 yıllık XP 64 bit kurduğunuz görmeyeyim. Şimdi RAM miktarını artır ama bunu 1 GB daha alarak değil, 2x2, 4 GB kit alarak yap zira bellekler çift kanal çalışmazsa o 1 GB RAM'ın sana hiç faydası olmaz. Sonuç olarak tahminim 1440x900 çözünürlükte BF3'ü çok rahat bir biçimde yüksek ayarlarda oynayabileceğin yönünde.

S: İlk olarak benim sistemim şöyle; Intel core i5 2400 3.1 Ghz, GIGABYTE GA-HA65M-UD3H-B3, G.SKILL F3-12800CL7D-4GBXM, Powercolor HD6670 ekran kartı, LC Power 550W PSU ve WD Caviar Blue WDS5000AAKX 500GB sabit disk. Sorunsa bilgisayarımı açtıktan sonra Windows başlamıyor. Windows 7 Ultimate kullanıcısıyım. Normal işlemler oluyor ve siyah bir ekran geliyor. İki seçenek var. İlki Startup Repair, ikincisi ise Start Windows Normally. İkinci seçeneği seçiyorum ve "Windows Starting" yazısı çıkıyor ancak açılmıyor ve Startup Repair isimli bir ekran geliyor. Ben evde değilken babam da açmış, bana bilgisayarın check-up yaptığını söyledi. Neden oluyor bu Recep Abi?

C: Genelde bilgisayara bir virüs bulaştığında veya yüklenene bir güncelleştirmede sorun olduğunda sistem siyah ekranda kalabilir. Virüs temizlemek için tavsiyem Kaspersky Rescue Disk ile sistemi başlatıp Linux tabanlı bu CD ile tarama yaptırman. Bu sayede Windows'a kök söktüren virüsler Linux'ta çalışmadıkları için kolayca tespit edilip temizlenebileceklerdir. Yine Startup Repair, yani Başlangıç Onarma da çoğu durumda işe yarayan bir seçenektir. Hani Windows 7 kurarken 100 MB bir alan ayrılır ya, çoğu kişi bu alan da niye ayrıldı diye bilmeden etmeden homurdanır, işte bu 100 MB'lık alanda, Windows'a bir sorun olduğunda sistemi kurtarmaya yarayacak dosyalar yer alıyor. Bu sayede Windows açılmazsa bu 100 MB alanda yer alan onarma yazılımı devreye girip sorunu çözebiliyor. Birçok defa bu özellik sayesinde açılmayan bilgisayarları hayata döndürmeyi başardım.

S: Benim anakartım DDR2. Buna uyumlu olabilecek ekran kartı ve RAM almayı planlıyorum. DDR2 anakarta DDR3 RAM olur mu? Ve anakarta uyumlu olabilecek bir ekran kartı arıyorum. Bir tane buldum ama DDR5 uyumlu, olur mu bilmiyorum. Sizin önerebileceğiniz, uyumlu olabilecek bir ekran kartı var mı? Okan Okan

C: DDR2 anakarta DDR3 bellek uymaz. Ekran kartının RAM'inin ise anakartla uzaktan yakından

alakası yok. İstedüğün RAM tipine sahip ekran kartını istediğin anakarta takmakta serbestsin. HD 5750 iyi bir tercih fakat PSU en az gerçek 400W olmalı.

S: Acaba bana Assassins Creed ve Crysis 2 gibi oyunları çalıştıracak bir ekran kartı önerebilir misiniz? Bu konularda çok amatörüm. Acer dizüstü bilgisayara sahibim. Etrafımdaki bilgisayarçılara gittim ama hepsi benim bu konuları anlamadığım için beni kandırıyor. Bu işi kendim yapamaz mıyım? Yaparsam da nasıl yaparım? Hamdi

C: Sevgili Hamdi, bilgisayarının model numarasını yazmaya zahmet etmemişsin. Şimdi ben nasıl ekran kartı tavsiye edebilirim? Kahinlik konusunda amatördüm ama bu tip sorular sayesinde epey tecrübe kazandım: Yeni bir dizüstü bilgisayar al ya da elindekiyle idare et çünkü ekran kartını değiştirmen mümkün değil.

S: Benim Intel Core i5 450M işlemci, 4 GB DDR3 RAM ve HD 5650 ekran kartına sahip bir dizüstü bilgisayarım var. Hangi oyunu oynarsam oynayayım (Örneğin Assassin's Creed: Brotherhood, StarCraft II) bilgisayarın fanları çok hızlı çalışmaya ve aşırı ısınmaya başlıyor. Isılar 80-85 C'ye çıkıyor. Garantiye yolladığımda da sadece CPU fanını değiştirmişler ama sorun hala devam ediyor. Gereken bütün güncellemeleri devamlı yapıyorum ve altına da PC ilk geldiğinden beri soğutucu koyuyorum. Isınma sorunu PC ilk açıldığından beri var. Ben sorunun ekran kartından kaynaklandığını düşünüyorum fakat oyunlarda ilk işim en yüksek çözünürlük ve görüntü kalitesini açmaktır. Bunu yaptığım için "Isınıyor olabilir" dedim ve en düşüğüne aldım ve sorun devam etti. "Ekran kartımı değiştirebilir miyim?" diye bayisine sordum ve "Laptop'ların ekran kartları değişmez, onlar tümleştiktir" dediler. Sizce sorun nedir? Berk Başer

C: Oyuncular için tasarlanmayan dizüstü bilgisayarlarda oyun oynamak bazen bu cihazların aşırı ısınıp kapanmasına neden olabiliyor fakat senin durumunda daha oyun oynamaya başlamadan GPU'nun 80 derece olması hiç de normal değil. İşlemci soğutucusunu değiştirmek genelde sorunu çözmez. Şimdi ilk tavsiyem bir BIOS güncellemesi yapman yönünde. Zira BIOS güncellemeleri genelde sistem fan algoritmalarını da güncellediği için ısınma sorunlarını azaltabiliyor. Sonraki tavsiyem, eğer ürünün garantisi bitmişse, Thermaltake TG1 termal macun al ve bu macunu GPU soğutucusunu söküp GPU'ya uygula. Garanti bitmiş olsa da işlem esnasında bir hasar vermezsen sorun olmayacaktır. Sorun devam ederse cihaza soğutma modu yapman gerekebilir fakat bu çok daha geniş kapsamlı bir konu.

S: Birkaç gün önce işletim sistemimi Vista Home Basic 32 bit'ten Windows 7 Ultimate 64 bit'e yükselttim. Tekrar uTorrent isimli torrent programını indirdim ve kurdum. Ama ne yazık ki eski hız verimliliğimi alamıyorum. Peers yeterli sayıda ayrıca speed testlerinde 350 KB çıkıyor hızım. Eskiden 350 ile indirirken şimdi sadece indirme başlarken 350 KB'a çıkıyor, birkaç saniye sonra geldiği hızla geri düşüyor ve 10-100 KB arası gidip geliyor. Bu sorunu çözebilir miyiz? Program 64 bit. İndirdiğim dosyayı daha önce de indirmiştim ve hızım yüksekti. Upload hızımı 15 KB'a düşürdüm. Ramazan

C: Öncelikle yazılımını 64 bit sürümü henüz stabil değil, o sürümde hatalar olabilir. Fakat buradaki

asıl sorun, senin upload hızını limitlemiş olman gibime geliyor. Herhalde biz hiçbir zaman paylaşımın ne demek olduğunu anlayamayacağız. Şimdi sen bir yandan 350 KB ile indirmek istiyorum diyorsun, öbür yandan da, bunun sadece 23 katı düşüğü hızda göndereyim diyorsun. uTorrent gibi istemciler, gönderme hızını limitlediğinde indirme hızını da limitlerler. Bu yüzden bencilliyi bırak ki indirme hızın da artsın.

S: Benim ekran kartı GT 520 olan bir dizüstü bilgisayarı var. 4 GB RAM, Intel Core 2410q işlemcisi var. Siz The Witcher 2 için soldan ikinci rakamı en az 8 olmalı yazmıştınız ama ben bu bilgisayarla hiç kasmadan rahatça oynayabiliyorum. Normalde ekran kartı çok kötü olması gerek ama, çok iyi. Bu nasıl oluyor? Fırat Aktaş

C: Öncelikle bizim yazdığımız sistem gereksinimleri masaüstü bilgisayarlar için. Masaüstü bilgisayarlarda kullanılan monitörlerin çözünürlüğü daha yüksek olduğu için bu PC'ler daha güçlü ekran kartlarına ihtiyaç duyuyorlar. Sen oyunu 1366 x 768 çözünürlükte 720p olarak oynarken masaüstü kullanıcıları aynı oyunu 1920 x 1080 çözünürlükte 1080p olarak oynuyorlar. Bu da sisteme daha çok yük bindiriyor. Yine sistem gereksinimleri bölümündeki bileşenler, oyun geliştirici tarafından "tavsiye edilen" bileşenlerden seçiliyor. Bir de minimum sistem gereksinimleri var fakat o sistemle oyunu oynamaya kalkınca düşük grafikler yüzünden ana karakteriniz yüzüğü yerine çapulcu oluyor. Ekran kartın vasat; iyi değil. Ayarları biraz artırıp yüzüğü görmeye çalışırsan bilgisayarını aşırı ısınmadan eriyip dizlerinin arasından akıp gidebilir.

S: İki gün önce MSI GT683 aldım. Aletin prizde takılıken ki performansı şahane ama pilde çalışırken Benchmark'larda bocalıyor. Windows'tan ayarları "Yüksek Performans" yaptım ama işe yaramadı. NVIDIA kontrol panelinde de ayar bulamadım. Aletin içinde GeForce GTX 560M var. AMD kartlarda pildeyken de en yüksek performans seçeneği vardı ama NVIDIA'da bulamıyorum. Galiba PowerMizer'i devre dışı bırakmak gerekiyormuş, nasıl yapabilirim? Bir diğer sorunun ise şu: Cihazın webcam'ini tanıtamıyorum. Easyface 2.0 programını ya da başka bir kamera programını açınca "Kamera yok" ya da "Arızalı" uyarısı veriyor. "Driver olayına gireyim" dedim ama MSI'n sitesinde yok, bilgisayarla beraber gelen CD'de de yok. Bir türlü çalıştırmayı başaramadım. Genco Önal

C: Daha önce de belirttiğimiz gibi dizüstü bilgisayarları şarjdan çektiğiniz zaman sistem hem işlemci hem de grafik çekirdeğinin hızını düşürmekte. Buradaki amaç güç tasarrufu. Tabii ki bunu bir oyuncu dizüstü bilgisayarında rahatsız edici bulabilirsin. Zira tam gaz oyun oynarken elektrikler kesilirse elindeki oyun bilgisayarının standart bir bilgisayardan farkı kalmıyor. Bahsettiğin NVIDIA PowerMizer özelliği için sürücünün kontrol panelinde her zaman seçenek olmayabiliyor. Bu yüzden üçüncü parti ufak bir araç hazırlanmış. Aracı buradan indirebilirsin: <http://tinyurl.com/pwrmzr>. Kamera için sürücüyü gerek olmayabilir zira bazı kameraların sürücüsü doğrudan Windows'ta yer alıyor. Ayyıt yöneticisinden Windows'un kamerayı tanıyıp tanımadığını kontrol edebilirsin. ■

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

En Saçma Donanım Soruları

S: Geçenlerde mavi ekran sorunumla ilgili bir mesaj atmıştım, artık canıma tak etti. Ben de PC'mi bir bilgisayarcıya götürdüm. Tüm donanımımın BIOS güncellemelerini halletmiş, ısıdan dolayı iki adet de fan takmış, şu an PC kusursuz çalışıyor fakat benim eski işlemcim AMD Athlon II X4 620'de ısı sorunu oluyormuş, oyunlarda takılmalar oluyormuş diye işlemcimi de değiştirmiş. Onun yerine AMD Athlon 64 X2 4200+ takmış. Bu işte bir bit yenliği olduğunu anladım ve hemen sana yazayım dedim. Bu adam ne yapmış? Bana artık DDR3'e geçmemi söyledi, geçmeli miyim? En önemlisi, işlemcimi geri almalı mıyım? Recep Abi, adam işlemciyi fazla elinde tuta-

mayacağını söylüyor, o yüzden senden cevap bekliyorum.

C: İşlemciyi elinde fazla tutamayacakmış... Bak sen! Adam senden aldığı işlemciyi resmen başkasına satacak ki o işlemci en az 150 TL değerinde. Sana bir de DDR3'e geçme tavsiyesinde bulunmuş. Şimdi DDR3'e geçmek için yeni bir anakart lazım. Sana yeni bir anakart satacak ki eminim o anakartı da başkasının bilgisayarından sökmüşdür. Artık bu saatten sonra işlemciyi geri mi alırsın, yoksa o bakkalı sana hayatının kazığını attığı için kazandırdığı tecrübe puanlarından dolayı tebrik mi edersin, bilemem.

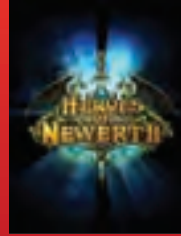


Sistem Gereksinimleri



Deus Ex: Human Revolution

İşletim Sistemi: Windows 7 SP1
İşlemci: Intel Core 2 Quad / AMD Phenom II X4
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 8.5 GB
Ekran Kartı: AMD Radeon HD 5850



Heroes of Newerth

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Windows 7 SP1 64-bit
İşlemci: Intel 2.4 GHz Core i3, i5, i7 / AMD 3500+
Bellek: 3 GB veya üstü
Sabit Disk: 3 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon X1900+ / nVidia GeForce 7800+



Pirates of Black Cove

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Windows Vista SP1 / Windows 7 SP1
İşlemci: Intel 2.0 GHz Core 2 Duo
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 4 GB
Ekran Kartı: nVidia GeForce 8600 (Pixel Shader 3.0 destekli)



Tropico 4

İşletim Sistemi: Windows Vista SP2 / Windows 7 SP1
İşlemci: 2.0 GHz (Dört Çekirdekli)
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 5 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD4000 / nVidia GeForce 8800 (Shader Model 3.0)

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart/ Mini ITX	500 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı ATX	750 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı Tower ATX
ANAKART	AMD Hudson-M1 FCH Tabanlı Anakart	Intel H67 / AMD 75 PCIe 2.1 / USB 3.0	Intel P67 / AMD 990 Yonga Seti (SATA 3.0 / USB 3.0)
İŞLEMÇİ	AMD Fusion E-350	Intel Core i3 / AMD Athlon II X2, X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4 / X6-Black Edition
BELLEK	2 GB DDR3 1066 MHz	4 GB DDR3 1066/ 1333 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1333-1600 6x2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 6310 (DirectX 11)	Radeon HD 6750 / HD 6770 / GeForce GTX 550	AMD HD 6950 - 6970 / - GeForce GTX 570 - 580
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	1 TB 7200 RPM	2x 1 TB (RAID 0/1) / 64 GB SATA III SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	Slim DVD-RW SATA (Çift Katman)	Super Multi DVD-RW SATA (Çift Katman)	DVD-RW / Blu-ray Combo SATA
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-5	Hybrid veya DVB-5 HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Home Basic SP1	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit SP1	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit SP1
FİYAT	500 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

Deus Ex: Human Revolution

"Hangi protezi alacağım?" sorusuna son!

O kadar uzun süredir kafa çalışmadan oyun oynuyorum ki Deus Ex'in hemen başında, iki kurşun yiyip yere düştüğümde neye uğradığımı şaşırırım. Oysa ki aynı yerimden 13 kez vurulsam bile ölmemeliydim!

Merak etmeyin, siz de bu duruma düşmüş olabilirsiniz ve oyunun genelinde de anlamadığınız noktalar olabilir. Suç sizde değil, bizi tembelleştiren oyun firmalarında. Neyse ki üstümdeki kiri pası kısa sürede attım ve beni ben yapan oyun dünyasına geri döndüm; size de bu maratonda yardımcı olmaya ant içtim. (İkisi bir arada.) Hemen başlıyoruz, hiçbir yere ayrılmayın!



Silahlanmaya hayır! ▣

Ama Deus Ex'te evet. Silahları uzun uzadıya anlatma niyetim yok; çünkü olay, silahlardan çok, sizin augmentation'larla silah kullanma yeteneğinizi nasıl geliştirdiğinize veya direkt olarak silah kullanma yeteneğinize bakıyor.

Oyunun hemen başında elinize bir tane Combat Rifle tutuşturuluyor ve bu silahı geliştirerek, oyunun sonuna kadar kullanabileceğinizi belirteyim. Combat Rifle, her türlü FPS'de kullandığımız bir makineli tüfekten farksız. Orta ayarda bir ateş gücü, orta seviyede atış hızı, orta miktarda bir para... (Orta miktar?) Combat Rifle'in en yakın rakibi Machine Pistol ki kendisini yeterli bulmadım, attım çöpe. Tabanca klasmanında 10mm kurşun kullanan otomatik bir tabanca ve Revolver bulunuyor. Revolver, ağır hasar veren fakat nişanlaması zor bir tabanca, 10mm'lik tabancamız daha az hasar verip hedefi daha iyi buluyor. Bu iki silahla uzaktan yakından alakası olmayan, PEPS adındaki tabanca, kurşun yerine enerji kullanan ve düşmanı sersemleten, cephanesi kesinlikle bulunmayan bir başka silah.

Ağır hasar veren silahlarımız arasında roketatar ve tetikçi tüfeği bulunuyor ki bu silahları hiç kullanmadan da oyunda rahatça ilerleyebileceğinizi belirteyim.

Düşmanlarınızı sessizce halletmenize olanak tanıyan silahlara da Tranquillizer Gun veya Rifle ve Crossbow. Tranquillizer Gun'ı oyunun başında tercih etmezseniz, bir satıcıdan almanız gerekiyor ve ben bunu yapmadım; o yüzden nasıl çalıştığını hiç bilmiyorum. (Dürüst yazar.) Crossbow ise düşmanın vücudunun çeşitli noktalarını rahatça hedeflemenize olanak tanıyan, sessiz ve etkili bir silah.

Oyunu sadece bu bahsi geçen silahlarla götürdüğümü gururla söylemek isterim. Bunun nedeni de ileri seviye silahların, oyunun çok ilerleyen kısımlarında çıkıyor olması. (Ya da ben mi bulamadım acaba?) Ben silahları güçlendirmişken, önüme yeni silah gelince elimin tersiyle ittim ve alıştığım silahlarla götürdüm tüm oyunu.

Derken bombalar aklıma geldi! El bombası, flashbang (Oyundaki adı Concussion Grenade), EMP, mayın, uzaktan kumandalı patlayıcı... Ne ararsanız var ama bir o kadar da yok. Aynen cephane mevzusu gibi bombaları bulmak da pek zor. Yine zar zor denk geldiğiniz yeraltı satıcılarından temin etmediğiniz sürece,

▣ Hareket, berekettir

Adam Jensen sıradan bir insan. Çeşitli protezlerle, güçlendirmelerle normal bir insandan daha ilginç hareketlere imza atabiliyor ama özünde bir insan.

Adam Jensen eski bir polis olduğu için tüm silahları, rahatça kullanıyor. Makineli tüfekler, roketatarlar, tetikçi tüfekler, pompalılar... Silahların yanında bombalarla da arası iyi. Bombaların birer silah gibi seçmesi de gerekmiyor üstelik; bomba tuşuna basarak direkt olarak seçili bombayı atıyor.

Adam sessiz olması gerektiğinde yürüyor, maksimum sessizlik için eğiliyor. Koşması gerektiğinde, koşma tuşuyla koşuyor fakat bunu ancak belirli bir süre yapabiliyor.

Zıplama konusunda hiç de iyi bir performans sergileyemiyor. Ancak gerekli augmentation'ları alınca normal bir insandan daha ileri bir noktada olduğunu gösterebiliyor.

bir bomba tipinden en fazla iki - üç tane bulabiliyorsunuz etrafta.

El bombası, şu kadar bomba içinde en çok işe yarayanı. Yapay zeka fazla iyi olmadığı için bombanın yanından kaçmayı da pek akıl edemiyorlar; mis gibi toplu katliam yapıyorsunuz. Concussion bombası, bir grup düşmanı kör edip yayılım ateşi yapmak istediğinizde bir hayli işe yarar. Yalnız bu bombayı attıktan sonra inatla nereye attığınıza bakmaya devam etmeyin yoksa sizin de ekranınız bembeyaz olur, bombanın hiçbir anlamı kalmaz.

EMP bombası robotların ve augmentation kullananların korkulu rüyası olabilecek bir bomba. Tüm elektronik devreleri bozan ve bir süre etkisiz hale getiren bu bomba, ne hikmetse bolca bulunabiliyor.

Mayınlar içinse size şahane bir strateji önereceğim: Üç tane düşman var diyelim. Devriye olarak, aynı noktalardan geçip duruyorlar. Bunlardan bir tanesi arkasını dönüp ilerlerken, hemen arkasından bir mayın bırakın. Yalnız bunu yaparken, mayını nereye bırakacağınızı, diğer düşmanların sesi duyup nereden yaklaşacaklarını

hesaba katarak karar verin. İkinci mayını da sesi duyup gelecek düşmanın yaklaşacağı yöne saplayın. Turunu tamamlayarak geri gelecek olan devriye, mayının üzerinden geçerek havaya uçacak. Sesi duyan diğer düşman da ona doğru gelirken, ikinci mayında patlayacak. Üçüncü düşmana da saklandığınız yerden birkaç kurşun saydırın, gitsin. Anlayacağınız mayın kullanımı hiç elzem değil, hatta tamamıyla bir ekstra. Sadece boss kıvamındaki düşmanlara karşı iyi bir çözüm olabilir; yoksa uğraşmaya pek değmiyor.

Silahlar konusunda bir başka boyut da oyun boyunca birçok silahı geliştirebilecek çeşitli ekipmanlar bulabileceğiniz yönünde. Bir silahın atış hızını, gücünü, geri tepmesini ayarlayacak, ona susturucu, lazer görüşü, hedef bulma özelliği ekleyecek birçok ekipman bulunabiliyor. Birçok dediğim, hepsinden neredeyse birer tane. O yüzden de bir silahı favori silahınız olarak belirleyip ona yatırım yapmak istiyorsunuz. Örneğin ben Combat Rifle'a her türlü parçayı taktım ve şahane bir silah oldu; siz de benim yöntemimi deneyebilirsiniz. İşin kötü tarafı da bu parçaların sökülmemesi...



100

2:00:30:00

100 yazan kısım sağlık puanımızı gösteriyor, alttaki üç batarya simgesi de ne kadar enerjimiz olduğunu. Eğer bu bataryalardan bir tanesi tamamıyla biterse kırmızı oluyor ve yeniden doldurmak için enerji besinleri yememiz gerekiyor.

Dört tane kolay seçim tuşunda, dört farklı güç bulunuyor. Cloaking, Typhoon, Smart Vision ve Silent Movement'ı birer tuşa atayabiliyoruz.

Mini haritamızda sarı X ile belirtilen bölge, ana görevin yeri. Orada mavi bir X olsaydı, yan görevin nerede olduğunu görecektik. Çeşitli renklerdeki üçgenler de düşmanlarımızı ve yaşayan her türlü varlığı gösteriyor.

Sık kullanacağımız tüm ekipmanları buraya diziyo ve ilgili sayıdan ona kolaylıkla ulaşabiliyoruz.

Hangi silahı kullanıyoruz, ne kadar cephane kalmış, bombalardan hangisi seçili ve kaç tane var, hepsini buradan takip edebiliyoruz.

Augmentation'lar

En çetrefilli konuya geldik. Deus Ex'te Deus Ex yapan konu, oyunda en çok kafa yaracağınız kısım... Karakterinizi nasıl geliştirmelisiniz? Bu kısımda her türlü augmentation'ı inceleyecek, hangisi ne işe yarıyor bakacak, gerekli olanları tavsiye edecek, olmayanları bertaraf edip önümüzdeki neşeli günlere... Anladınız siz onu.

Augmentation'lar yedi kısımda yer alıyor ve hepsinin alt başlıkları var. Bazı augmentation'lar bir, bazılarıysa iki Praxis puanı istiyor ve bildiğiniz üzere Praxis puanları, belirli bir tecrübe puanına ulaştığınızda veya Limb kliniklerinden elde edilebiliyor. Hazırsanız, başlıyoruz.

Cranium Augmentations

Social Enhancer

Sizi daha sosyal yapar, çenenize kuvvet gelir, konuşur da konuşursunuz; susmak bilmezsiniz. Karşınızdaki de bezeceği için dilinin altındaki baklayı çıkarıp size verir. Social Enhancer diyaloglarda, ulaşmanız gereken noktaya kısa yoldan ulaşmanızı sağlıyor, bir puan yatırmaya değer.

Radar System

Oyunda düşmanlarınızı gördüğünüz anda, mini haritanızda da yer alıyor ve kaybolmuyorlar. Onları daha görmeden haritanızda belirmelerini isterseniz de puanları buraya yatırıyorsunuz.

Stealth Enhancement

Hiç kullanmadığım tüm özellikler burada toplanmış. Crysis 2'deki gibi, burada da düşmanlarınızı işaretleyebiliyorsunuz. Puanları bu kısma yatırdıkça daha fazla düşmanı işaretleyebiliyorsunuz. Ayrıca radarınızda düşmanların nereye baktığı da görülür oluyor.

Hacking: Capture

Yüksek seviye hack işlemleri yapmak için buraya bolca puan vermeniz lazım ki ben verdim, hiç de pişman olmadım.

Hacking: Analyze Add-On

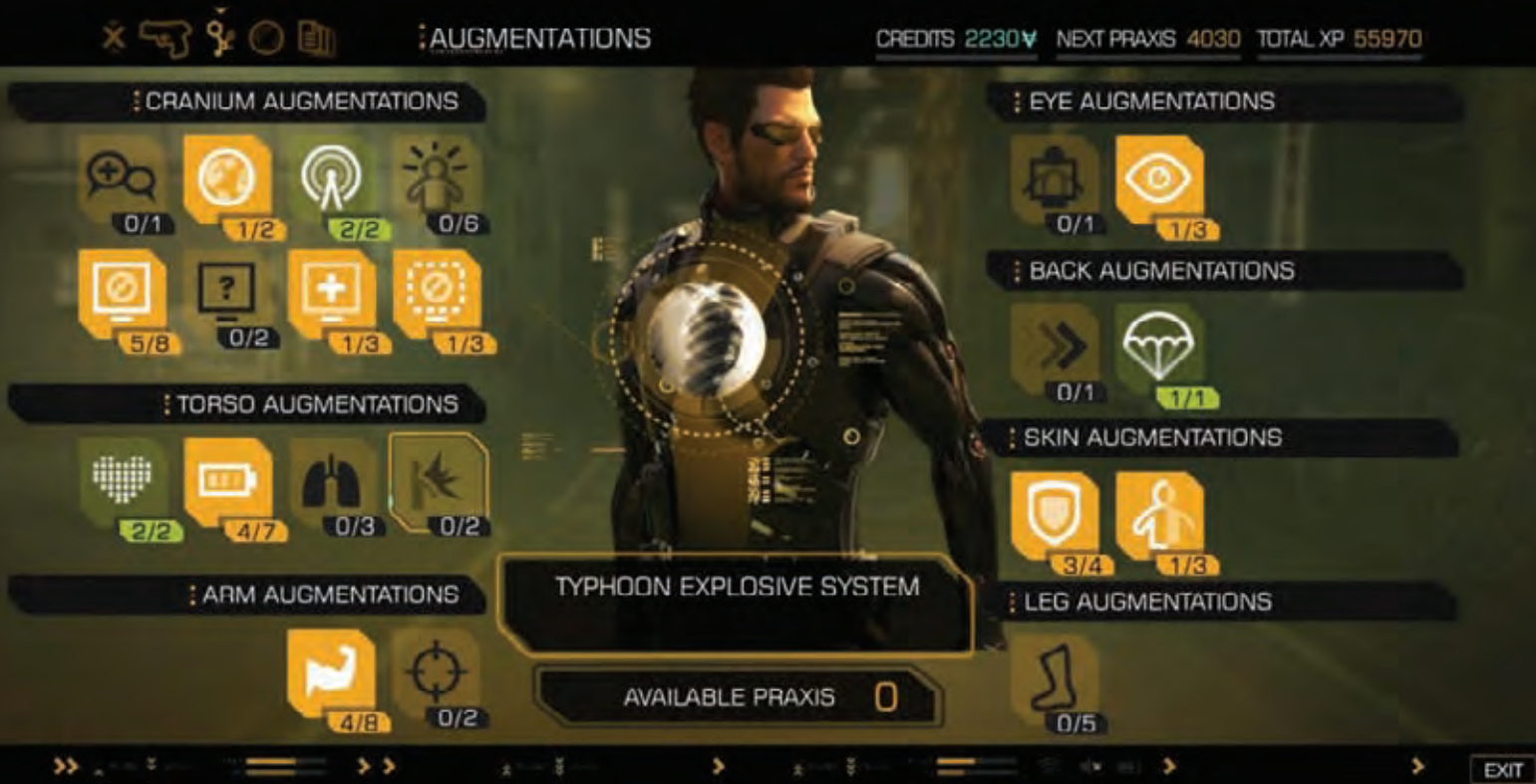
Hack işleminde, hangi noktaların tehlikeli olduğunu gösteren, çok da gerekli olmayan bir alan. Puan vermeye değer.

Hacking: Fortify

Hack işlemi sırasında, ana bilgisayar sizi fark ederse sizin noktalarınıza ulaşmaya çalışıyor. Bu noktaları Fortify komutuyla güçlendirebiliyorsunuz ve bu augmentation'a puan verdikçe noktaları daha güçlü tutmanız olasılık kazanıyor. Gerektiği gibi fakat değerli puanlarınızı daha iyi augmentation'lara harcayabilirsiniz.

Hacking: Stealth

Hack işlemi sırasında (Ya ne olacaktı?! fark edilme olasılığınızı azaltır. Şu kadar hack augmentation'ı arasında en çok işe yarayanlardan ikinci sırada Stealth'i gösterebilirim. Puanlar buraya ve Capture'a.



Torso Augmentations

Sarif Series 8 Energy Converter

Bunun dokuzuncu serisi çıkınca onu alın derdim ama öyle bir şey yok maalesef. Oyun bu enerji konusunda çok kıt ve cimri. O yüzden eğer Typhoon'dur, Cloak'tur, gizli gizli öldürmedir, bunları bolca kullanmayı hedefliyorsanız, tüm puanları buraya yatırın. Toplamda beş taneye kadar batarya alabiliyor ve bunların hızla şarj olmasını sağlıyorsunuz; tabii bir ton da puanınız gidiyor...

Implanted Rebreather

Tam bir puan avcısı! Buraya bir kuruş bile yatırmayın. Neymiş, gaz bombasından etkilenmiyormuşuz, daha uzun süre koşuyormuşuz... Brak!

Typhoon Explosive Systems

Typhoon adındaki silahla oyunun başında tanışıyor ve daha sonra kendimize de alabiliyoruz. Bu silah, düşmanlarınızı etkili bir biçimde öldürmenizi sağlıyor, orası öyle ama hem enerji istiyor, hem de cephane. Masraflı bir güç...

Back Augmentations

Reflex Booster

Oyunun birçok yerinde, iki tane düşmanın yan yana durduğunu göreceksiniz. "Bunları aynı anda nasıl etkisiz hale getiririm?" diye düşünürken de Reflex Booster karşınıza çıkacak. Aynı anda iki düşmanı birden yere indirmenize yarayan bu hoş augmentation'a verin puanları gitsin.

Icarus Landing System

Hemen oyunun başında bu özelliği edinmezseniz, en ufak bir yanlış hareketinizde yüksekten düştüğünüzde, son kayıt noktanızdan oyuna başlamak zorunda kalırsınız. Icarus Landing System ile hiçbir yükseklikten korkmanıza gerek kalmıyor.

Arm Augmentations

Cybernetic Arm Prosthesis

Biz burada kaç gün spora gidiyoruz, halterlerin altına yatıyoruz, çeşitli aletlerin oyuncuğu oluyor, adam şurada iki puan verip kocaman buzdolaplarını kaldırıp kenara koyabiliyor! Tüm güçlenme işlemleri, burada anlayacağınız. Hem daha fazla ağırlık kaldırabiliyor, hem bazı duvarları kırabiliyor, hem de silahların geri tepme oranını azaltıyorsunuz. Bu başlığın altında yer alan en önemli özellikse yanınızda taşıyabileceğiniz eşya miktarını artıran augmentation'lar. Çok kısa sürede envanteriniz yetersiz hale geliyor ve ancak Praxis puanlarıyla daha fazla yere kavuşuyoruz. Hepsine puan yetiştirmekse tam bir baş ağrısı.

Aim Stabilizer

Gereksiz augmentation yapmayın arkadaşım! İki gıdım daha iyi hedef alacağız diye, değerli puanlarımı harcamamam; harcamadım da... Siz de harcamayın!

Skin Augmentations

Dermal Armor

İncelemede söylemiştim ya, bu oyunda kolay ölüyorsunuz diye; işte Dermal Armor'a puan yatırarak %45'e kadar daha az hasar alabiliyorsunuz. Bence hoş...

Cloaking System

Gizliliğin bu oyunda çok işe yarayacağını düşünmüştüm ama enerji rezervlerimizin azlığı yüzünden, çok da etkili kullanılmıyor. Aslında daha bir gerçek hayata uygun kullanılıyor, Crysis 2'deki gibi herkesi Nightcrawler kıvamında öldüremiyorsunuz ama o ağırlık da bana biraz ters geldi. Yine de buraya çok puan yatırırsanız, görünmezlik sistemi bir işe yaramaya başlıyor.

Eye Augmentations

Smart Vision

Duvarların arkasında ne var, kim evinde ne haltlar karıştırıyor, hepsini öğrenmek isteyen meraklı gözlerle geliyor: Smart Vision! Duvarların arkasını görmenin oyunda pek bir anlamı yok; ayrıca oyun biraz sürprizle daha da eğlenceli bana sorarsanız. (Sorun lütfen.)

Retinal Prosthesis

Yeri geliyor, dikkat etmiyorsunuz ve alarmlar ötüyor. Alarmların ne kadar da susmayacağını öğrenmek için buraya puan bırakabilir ya da size fırlatılan Concussion bombalarının, gözlerinize etkisinin olmamasını sağlayabilirsiniz. Bence bunların hiçbirine gerek yok...

Leg Augmentations

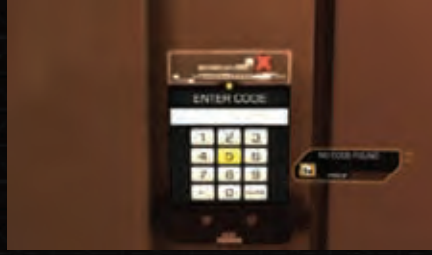
Cybernetic Leg Prosthesis

Tek bir isim altında, birçok özelliğe kavuşabiliyorsunuz. Yükseklere zıplamak, daha hızlı koşmak, koşarken bile sessiz kalabilmek... Hepsini bu başlık altında ve ayrı puanlarla etkin hale getiriliyor. Zıplama kısmı güzel ama geri kalanı için birçok başka augmentation'ı da almış olmanız gerekiyor.

Bir hack anatomisi



■ Önce kırılacak bir şifre bulun. Bu cihaza sahip her türlü kapı, üstesinden gelinmesi gereken bir mücadelenin habercisi...



■ Cihazı çalıştırdığınızda sizden bir şifre isteyecek. Şifreyi biliyorsanız, "No Code Found" yazısı yerine, orada şifre belirliyor; "Şifreyi bir yerlerde duymuştum sanki yaaa..." diye telaşa vermeyin etrafı. Elimizde şifre olmadığı ve deli gibi yüz binlerce numara deneyemeyeceğimize göre, "Hack" tuşuna basıyoruz.



■ Amacımız yukarılarda bir yerlerde olan yeşil noktayı ele geçirmek. Kırmızı nokta bizi yakalamak isteyen ana bilgisayarı, mavi top da bizim başlangıç noktamızı işaret ediyor. Bu ekranı -eğer oyunu bilgisayarda oynuyorsanız- mouse tekeriyle büyütüp küçültebilir, sol mouse tuşuyla istediğiniz yöne çekebilirsiniz.

Hack işlemi ■

Oyunda çatışmalardan çok, birtakım sistemleri kırma işine girişeceksiniz. Her hack işleminin belirli bir zorluğu var ve önünüze sunulan sistem haritası da hep farklılık gösteriyor.

Toplamda beş farklı zorluk seviyesi var. Zorluk arttıkça haritalar da genişliyor, noktaları almak da zorlaşıyor.

Olayı şöyle özetleyelim. Sayfada gördüğünüz görseldeki mavi topun bağlı olduğu noktaları, o noktaları seçerek, belirli bir hızda ele geçiriyoruz. Amacımızsa yeşil renkteki (Görselde üst kısımda kalmış, gözüküyor.) noktaları -ki genellikle bir tane oluyor- ele geçirmek. Tabii ki oraya varana kadar, arada bir ton başka noktayı hedefliyoruz.

Ele geçirdiğimiz noktalar ana bilgisayarın alarm konumuna geçmesine sebep olabiliyor. Bu olduğu takdirde en fazla 30, en az 10 saniyelik bir sayaç dönmeye başlıyor ve bu sırada yeşil noktayı alamazsak, hack işlemi başarısız oluyor.

Alabileceğimiz noktalardan bilgisayar şeklinde olanlar hiçbir özellik sunmuyor. Bir çark varsa o çarkın yanındaki yazı bize farklı özellikler sunabiliyor. Soften yazanlar, yakındaki bir noktanın puan değerini düşürüyor, o noktayı almamızı kolaylaştırıyor, Clereance yazanlar tüm bilgisayarlarda bir puan düşürme duruma yaratıyor, Spam iki saniyelik bir kazanç sağlıyor. Bir kupa şeklinde olan noktalarda çeşitli hediyeler, ekstra krediler, tecrübe puanları, hack işleminde kullanılabilecek eşyalar gizli oluyor; o yüzden bu noktaları es geçmeyin.

Her noktanın kenarındaki rakam da ne kadar yüksek olursa, o noktayı ele geçirmek o kadar zor demek oluyor. "1" yazan bir noktayı yaklaşık

bir saniyede ele geçirirken, "5" yazana üç - dört saniye gidebiliyor.

Noktalar arasındaki çizgiler eğer iki düz çizgiye bu karşılıklı iletişim anlamına geliyor. Kesik çizgiler ve bir yön işareti varsa, ancak o yönde bir hareket olabilir demektir.

Bazı zor hack işlemlerinde kullanılmak üzere iki çeşit ekipmanımız bulunuyor. Stop Worm ve Nuke Virus. Stop Worm yaklaşık beş saniyelik, alarm durumundaki bilgisayarı susturuyor. Nuke Virus ise bir noktayı, hiçbir fark edilme tehlikesi olmadan ele geçirmeye yarar.

Bilgisayar bir kez alarm konumuna geçtikten sonra, size ulaşmasını engellemek için yapabileceğiniz birkaç şey var: Spam yazan noktalara ulaşmak ve o noktaları ele geçirmek, Stop Worm ile saniyeler kazanmak veya elinizdeki noktaları "Fortify" komutuyla güçlendirmek. Eğer augmentation'lardan Hacking: Fortify'ya çok puan

yatırırsanız, tek komutla bir noktanın puanını üç değer artırılabiliyorsunuz; böylece o noktayı ana bilgisayarın alması da zorlaşıyor.

Ben alışkanlık olarak her Hack işlemi öncesinde "F5" tuşuyla (Quick Save tuşu olduğu belirtilmemiş de...) hızlı kayıt yaptım; çünkü hack olayı rasgele olduğu için aynı yerdeki bir kırma işini, bazen hiç alarm durumuna geçmeden de halledebiliyorsunuz, bazen de daha ilk noktada sirenler ötmeye başlıyor. Hele ki bir hack işleminde bir Stop Worm ve bir Nuke Virus'tan fazlasını kullandıysam, asla oyuna devam etmiyorum; hemen oyunu hızlı kayıt noktasına döndürüyorum.

Bir de şöyle bir konu var. İlk gördüğünüz yerde hemen Hack tuşuna basmayın. Önce etrafa bakın, çevreyi bir araştırın. Bazen bilgisayarların şifreleri, kapıların kodları çok yakınlardaki bir cep sekreterinde veya hatta duvara yapıştırılmış olarak karşınıza çıkabiliyor.





Tecrübe ▣

"Bu oyunda nasıl tecrübe puanı kazanacağız ya?" diyordum oyunun başında çünkü tecrübe puanları bayağı kit dağıtılıyordu. Sonradan, oyunda ilerledikçe gördüm ki aslında bayağı sebil durumdaymış...

Öncelikle ana görevleri tamamlayınca bolca tecrübe puanına oturduğumuzu belirteyim. Yan görevler de aynı şekilde bolca puan sağlıyor.

Adam öldürmek, farklı biçimlerde tecrübe puanı getiriyor. Sıradan bir çatışmada, her ölen arkadaştan 10 puan kazanıyoruz. Onları kafadan vurarak öldürdüyseniz, 10 puan daha geliyor. Bu 20 puanlık uyduruk öldürme şekli yerine, düşmanların arkasından yaklaşip onları "etkisiz hale" getirin ve 50 puanı götürün! (Etkisiz hale getirmek, adamı bayılmak anlamına geliyor.)

Diyaloglarda doğru seçimleri yapmak size Silver Tongue adında bir başan getiriyor ve 1000 puanı alıyorsunuz. Etraftaki e-book'ları okumak 200 puan getiriyor, çeşitli havalandırma deliklerine girip öbür ucundan çıkmak da Traveler bonusu veriyor; yani 100 puan. Çevrede gezmek, görmediğiniz yerleri keşfetmenin getirisi de 200 puan. (Explorer takısıyla...) Hack işlemlerinin her biri de en az 25 puan olmak üzere tecrübe puanı veriyor. Sırf bu puanlar için bile gördüğünüz her şeyi hack'lemek istiyorsunuz.

Evet, bolca puan var ortalıkta ama bunları toplamak için gerçekten sürekli dolaşmanız, her yere burnunuzu sokmanız gerekiyor. Sadece ana görev peşinde koşarsanız, pek az puan kazanıp oyunun keyfini pek az sürersiniz zira augmentation'ları açarak oyunda ilerlemek çok daha eğlenceli...

Kimle karşılaştığınızı bilin

İçinde bulunduğunuz her türlü ortamda bir ton karakterle karşılaşacaksınız. Bunların çoğu dikkatinizi bile çekmeyecek, sıradan vatandaşlar olacak. Bazılarına size görev vermek isteyen oyuncular...



Halk

Bu karakterlerle konuşmaya çalışmanız, onlardan birer cümlelik alakasız yorumlar gelmesi demek. Yanlarından geçin gidin...



Polis

Eğer herhangi bir suçla karşımadıysanız, polis size bir şey yapmıyor ama mesela Hive'in bodyguard'ını polislin önünde vurursanız, anında tüm polis kuvveti peşinize düşüyor.



Yeraltı satıcıları

Her türlü yasa dışı erzak, bu arkadaşlardan alınabiliyor. Satıcılar aynı zamanda elinizdeki eşyaları da sizden güzel paralar karşılığında alabiliyor.



Yardım isteyenler

Sizden yardım bekleyen tüm karakterlerin bir ismi var. Bu karakterleri bulmak için herkesi hedefleyip nasıl bir isim yazdığını bakmalısınız. Yan görevleri almanın en genel yöntemi bu.



Görev adamları

Yan görevler mavi göstergelerle gösterilmekte ve bu örnekte, bu adamlar bir işimiz olduğunu gösteriyor. 2000 kredi verirek, bize bir şeylerin yerini gösterecekti diye hatırlıyorum.

Eşyalar

Silah ve cephanenin yanında, envanterimizde yer tutacak birkaç şey daha olabiliyor. Örneğin Cyberboost Energy Bar! Bu uyduruk çikolata o kadar değerli ki aslında... Çünkü maalesef en fazla beş tane olan bataryamız azaldıkça, yeniden dolmasını bu çikolata barlarıyla sağlayabiliyoruz. Bunların daha büyükleri, tek seferde daha fazla batarya dolduruları da bulunuyor ve onlar da etki oranlarına uygun olarak, envanterde daha fazla yer tutuyor.

Her ne kadar sağlığımızı kendi kendine düzeliyor olsa da sıkı çatışmalarda bir anda toparlanmamız gerekebilir. Bu yüzden de "Painkiller" adındaki ağrı kesicileri kullanıyoruz. (Ağrı kesiciyle kurşun yaralırını geçirebiliriz olmamızaysa, tıp dilinde "mucize" deniliyor.)

Bira, viski veyahut Hive gece kulübünden satın alabileceğimiz bir takım kokteyller de bize sağlık bonusu olarak geri dönüyor. Mısral bir tane bira içiyoruz, sağlığımızı 100'den 105'e çıkarıyor ve orada sabit kalıyor. Üstüne de bir şişe viski devirin... Etti mi 130! Üstelik durduğu yerde azalmıyor bu puan; ancak 100'ün altına düşerse, tekrar 130'a değil de 100'e tamamlanıyor. İçkiler görüşünüzü bozuyor fakat sağlık puanı yanında, daha az yaralanmanızı da sağlıyor.

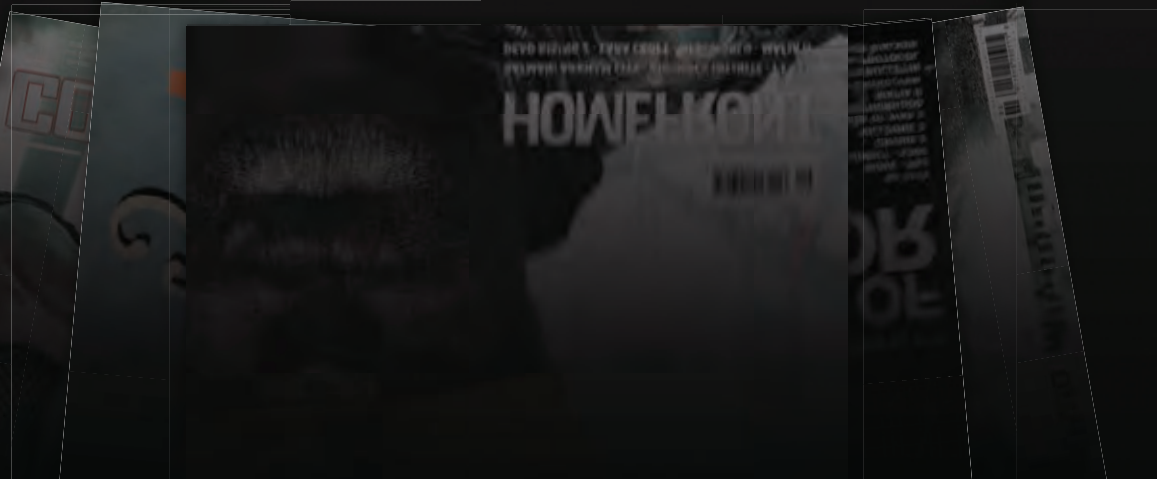




LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69 TL



ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

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

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa

Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik **69 TL**

Bu form 30 Eylül 2011 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 1111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.

*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

***Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)**

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

PC TOP 10



Batman: Arkham Asylum

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

3.0 Ghz İşlemci,
ATI 1300 / nVidia 6600 Ekran
Kartı, 2 GB RAM

Yapım Rocksteady

Dağıtım Eidos

Çıkış Tarihi 2009



Battlefield: Bad Company 2

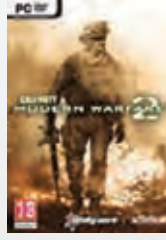
Bad Company'nin devam oyunu, sadece Battlefield serisinin en iyi oyunu olmakla kalmadı, Call of Duty 4: Modern Warfare'ı da geride bıraktı.

2.0 Ghz İşlemci, ATI X1900 /
nVidia 7800GT Ekran Kartı, 2
GB RAM

Yapım EA DICE

Dağıtım EA

Çıkış Tarihi 2010



Call of Duty: Modern Warfare 2

Activision'ın en çok güvendiği para basma makinelerinden Call of Duty serisi, son oyunuyla yine zirve yaptı.

2.4 Ghz İşlemci,
ATI 9800 Pro / nVidia 6600
Ekran Kartı, 768 MB RAM

Yapım Infinity Ward

Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi 2009



Civilization V

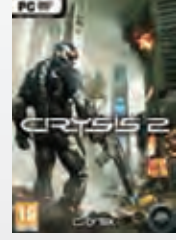
Civilization serisinin kalitesi beşinci oyunda da karşımızda. Yeni taktiğe dayalı savaş sistemi de cabası.

2.0 Ghz İşlemci, ATI HD
2600XT / nVidia 7900GS
Ekran Kartı, 2 GB RAM

Yapım Fireaxis Games

Dağıtım 2K Games

Çıkış Tarihi 2010



Crysis 2

New York, New York olalı böyle aksiyon görmedi. Nanosuit 2.0'ın modası kolay kolay geçecek gibi değil.

2.0 Ghz İşlemci, ATI HD 3850 /
nVidia 8800GT Ekran Kartı,
2 GB RAM

Yapım Crytek

Dağıtım EA Games

Çıkış Tarihi 2011



DiRT 3

Görselliğiyle oyuncularını etkisi altına alan oyunda parkurların tozunu dumana katıyoruz.

3.0 Ghz İşlemci,
ATI HD 4770 512MB, nVidia
8800 GTS 512 MB, 3 GB RAM

Yapım Codemasters

Dağıtım Codemasters

Çıkış Tarihi 2011



Portal 2

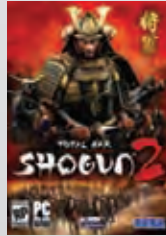
Valve'in son şaheseri... Bu kez arkadaşınızla birlikte portalı açıp sonsuzluğa doğru yuvarlanabilirsiniz.

3.0 Ghz İşlemci,
ATI X800 / nVidia 7600,
2 GB RAM

Yapım Valve

Dağıtım Valve

Çıkış Tarihi 2011



Shogun 2: Total War

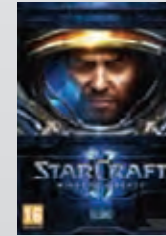
İşte beklediğimiz, özlediğimiz strateji keyfi. Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

2.6 Ghz İşlemci, ATI HD 2600
Pro / nVidia 7900 GS
Ekran Kartı, 2 GB RAM

Yapım Creative Assembly

Dağıtım Sega

Çıkış Tarihi 2011



StarCraft II

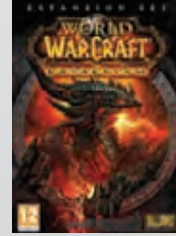
Yıllarca süren bekleyiştin sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

2.6 Ghz İşlemci,
ATI 9800 Pro / nVidia 6600 GT
Ekran Kartı, 1.5 GB RAM

Yapım Blizzard

Dağıtım Blizzard

Çıkış Tarihi 2010



World of Warcraft: Cataclysm

World of Warcraft evreninde ezberleri bozan eklenti paketi Cataclysm, hayranlarını uykusuz gecelere mahkum etmek için geri döndü.

1.3 Ghz İşlemci, ATI 9500 /
nVidia FX Ekran Kartı,
1 GB RAM

Yapım Blizzard

Dağıtım Blizzard

Çıkış Tarihi 2010

Bu ay ne oynadık



Deus Ex: Human Revolution

İnsanlık namına bir şeyler değişmiş, güç dengesi dağılmış ve görünmez savaşın sonunda evrim tamamlanmış. Evet, Deus Ex: Human Revolution bu ay ofiste oynadığımız nadide yapımlardan biriydi. Ofisteki hemen hemen herkes oyuna mest oldu ama ofiste öyle biri vardı ki bu

oyunu tabiri caizse yalayıp yuttu. Evet, o kişi Cem Şancı'ydı. Bu ay yemedi, içmedi, yeni bir kitap da yazmadı ve oturdu, oyunu sömürene kadar Deus Ex: Human Revolution oynadı; hatta hala oynuyor da olabilir çünkü kendisi oyun geldiğinden beri kayıplarda.

2.0 Ghz İşlemci, ATI Radeon HD
2000 / nVidia GeForce 8000
Ekran Kartı, 2 GB RAM

Yapım Eidos Montreal

Dağıtım Eidos Montreal

Çıkış Tarihi 23 Ağustos 2011

360 PS3 PS2 TOP 10



FIFA 11 PS3

FIFA'nın istikrarlı yükselişi devam ediyor. Oynanış sistemindeki, animasyonlardaki gerçekçilik ve tutarlılık FIFA 10'a göre çok daha yüksek seviyede.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım EA
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2010

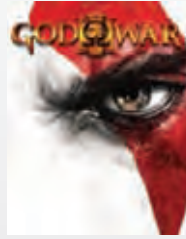


Gears of War 2 360

Marcus Fenix ve adamları (ve testeresi) unutulmamacak anlar yaşattı Xbox 360 sahiplerine. Bir shooter oyununun nasıl olması gerektiğine dair bir ders adeta Gears of War serisi.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2008



God of War III PS3

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boşa çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010

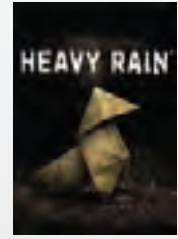


Halo: Reach 360

Bungie, Reach ile Halo serisine dillere destan bir şekilde veda ediyor. Kocaman bir alkış!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Bungie
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2010



Heavy Rain PS3

Sadece PS3 sahiplerinin tadına bakabildiği, filmi andıran Heavy Rain'i farklı sonları için defalarca bitirdik.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Quantic Dream
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Killzone 3 PS3

PS3'ün Halo'ya cevabı Killzone 3, Türkçe seslendirmeleri, Sharp Shooter ve üç boyut desteği ile takdirimizi kazandı. Bir tek orijinallik noktasında sıkıntı yaşayan oyunda düşmanın gözünü oymak benzersiz bir deneyim.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



L.A. Noire 360

Rockstar Games etiketli en yeni oyun L.A. Noire'da hiçbir suç cezasız kalmıyor!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Team Bondi
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2011

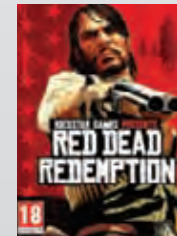


LittleBigPlanet 2 PS3

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

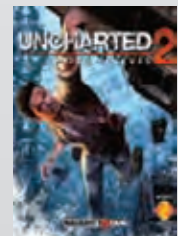


Red Dead Redemption PS3

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Rockstar
Dağıtım Rockstar
Çıkış Tarihi 2010



Uncharted 2: Among Thieves PS3

Geçen yıl Uncharted bizi epey etkilemişti. Uncharted 2, ilk oyunu ikiye katlayacak kadar başarılı. Gerisini siz düşünün artık.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009

Bu ay ne oynadık



Bodycount [PlayStation 3]

Mermi yağdırmanın eğlenceye dönüştüğü bu oyunla haşır neşir olmak çok zevkliydi. Cidden bu ay şöyle kafalarımızı şarjörlerle birlikte boşaltabildiğimiz oyunların başında Bodycount geldi. Tarz ve konsept olarak bize biraz Bullestorm'u hatırlatan Bodycount, bu ay ofisin neşesi olmayı başardı. Şöyle birkaç

FPS hastası bir araya gelince eğlencenin dibine vurmak için aranan oyunlar listesine girmeyi başarabilir. Gelin görün ki Bodycount, eğlenceli olduğu kadar kısa süre sonra sıkıcı olma özelliği nedeniyle bizim ofisteki "en iyiler" listemizde uzun süre kalacağına benzemiyor. FIFA en çok oynanan oyun olarak yine kral!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Çıkış Tarihi 30 Ağustos 2011

Mobil TOP 10



Angry Birds Rio

Geliştirilmiş grafikleri, boss mücadeleleri ve yeni gürbüz kuşlar ile birlikte bu defa da Rio'dayız!

PSP
IPHONE
DS

Yapım Rovio
Dağıtım Rovio
Çıkış Tarihi 2011

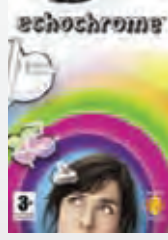


Crisis Core: FF VII

Bitmek tükenmek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesine sahip olan Final Fantasy serisini PSP'de en iyi temsil eden yapımdı Crisis Core.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 2008

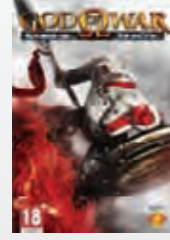


Echochrome

Her şeye yeni bir bakış "açısı" getiren ve basit bir tasarıma sahip olan Echochrome, yaratıcı oyun yapısıyla kendine farklı bir oyuncu kitlesi edindi.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008

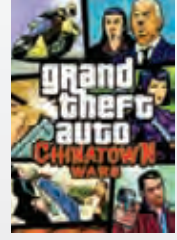


God of War: Ghost of Sparta

God of War'ü God of War yapan tüm iyi özellikler, -Chains of Olympus'tan sonra bir kez daha- PSP'ye sığdırılmış durumda!

PSP
IPHONE
DS

Yapım Ready at Dawn
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010

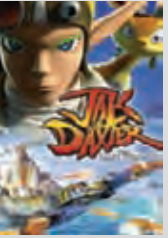


GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçük oyun konsollarında yer alması gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadir...

PSP
IPHONE
DS

Yapım Rockstar Leeds
Dağıtım Take Two
Çıkış Tarihi 2009



Jak and Daxter: The Lost Frontier

PlayStation 2'nin en renkli karakterlerinden Jak ve Daxter, yanlarına Kiera'yı da alıyor ve onun görevini yerine getirmek için yola koyuluyor.

PSP
IPHONE
DS

Yapım High Impact
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009

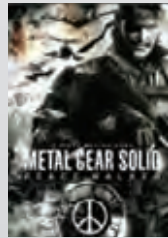


LocoRoco 2

PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunuyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008

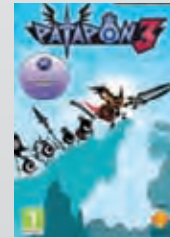


MGS: PW

PSP gibi teknik anlamda PS3 ve Xbox 360'a göre çok daha sınırlı bir platformda, böylesine başarılı bir oyunun ortaya çıkması, Kojima'yı bir kez daha takdir etmemizi sağladı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010



Patapon 3

İki avucunuzun arasına alıp ritimle bütünleşebileceğiniz Patapon 3, keyifleri her seferinde yerine getiren bir yapım.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Pyramid, Japan Studio
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



Valkyria Chronicles II

Anime tarzındaki karakterlerle "Kahrol düşman, al sana bomba!" modunda etrafa ölüm yağdırdığımız ilginç bir oyun.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010

Bu ay ne oynadık



House of Mice (iPhone)

Ağustos'un başı gibi iPhone'umuza konuk olan House of Mice, stili ve bağımlılık yapıcı özelliğiyle ellerimizden düşmedi. Oyun aslında basit bir konseptte dayalı: Fareyi yuvarla ve kediyi patlat. Birçok bağımlılık yapıcı mobil oyun gibi basit bir oyun mekaniğine sahip olan House of Mice, ilerleyen bölümlerde ciddi şekilde oyuncuyu

zorluyor. Oturma odası ve mutfak gibi farklı mekanlarda geçen oyunda amaç, yuvarlanan fareyle kediyi vurup onun rahatını bozmak. Tabii ki bu esnada ne kadar peynir toplayabilerseniz o kadar iyi. House of Mice, dört farklı mekan ve 80 bölümü ile verdiğiniz paranın hakkını sonuna kadar veren eğlenceli bir yapım.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Outfit7
Dağıtım Delusion Studio
Çıkış Tarihi 28 Temmuz 2011

**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr





Sanat için doğru adres

www.lookslikegooddesign.com

Bu ayki sitemiz, adından da anlaşılacağı üzere dünyanın sanat adına tüm güzel tasarımlarına yer veren bir site ve dergice biz de yakın takipteyiz. Tüm dünya çapında yetenekli illüstratörlere, konsept tasarımcılarına, çizerlere, ressamalara ve hatta mimarların projelerine yer veren sitede karşılaştığımız isimler, tüm dünyanın bildiği kişilerden ziyade yetenekli fakat adını yeni duyurmaya başlamış isimler aslında. Site başında saatlerce vakit geçireceğinizi garanti ediyorum; hatta sitenin tasarımı da oldukça minimal ve göz yormayan cinsten. En iyisi güzel bir kahve alın, manzaranın karşısına yerleşin ve yetenekli sanatçıların eserleri karşısında iyi vakit geçirin. Ruhun da dinlenmeye ihtiyacı var canım! ■ **Ayça Zaman**

Varolmayanlar

Doğu Yücel

“Okul” ve “Küçük Kıyamet” filmlerinin senaristi ve Blue Jean dergisinin Yazı İşleri Müdürü kimliğine sahip olan Doğu Yücel, hatırlarsanız bundan önce 2001 yılında “Düşler, Kabuslar ve Gelecek Masalları”, 2003 yılındaysa “Hayalet Kitap” isimli romanlarını edebiyat dünyasıyla buluşturmuştu. Şimdiyse varoluşu, düzeni ve bütünüyle yaşamı sorgulayan yepyeni eserleriyle

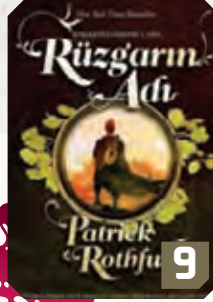


karşımıza çıkıyor. “Varolmayanlar”ı “fantastik hayat ve gerçeklik sınırları arasında gidip gelen, hayalperest bir manifesto” olarak tanımlıyor Doğu Yücel. Bir gün genç bir iş adamının babasından kalma antik dolma kalemiyle yazdığı hikayenin gerçekleştiğini, ertesi gün aynı şekilde bir gazetede okuyunca işler karışır. Bu gizemli olayın arkasında tarihin en gizli kalmış sırlarından birini öğrenecektir. Devamı için Doğan Kitap etiketli Varolmayanlar, 7 Eylül itibarıyla sizi bekliyor olacak. Bir solukta okuyacaksınız. ■ **Ayça Zaman**

Rüzgarın Adı

Patrick Rothfuss

Edebiyat dünyası geçtiğimiz ay adından çok söz ettiren, tüm dünya basınının önemli bir yer ayırdığı bir fantastik edebiyat örneği. Son 10 yılın en iyi fantastik kurgularından biri olarak görülen “Rüzgarın Adı” isimli eser, yazarın “Kral Katili Günceleri” ismini verdiği üçlemenin de ilk kitabı. Hal böyle olunca da tam 32 dile birden çevrilen eserin Türkçe’si



sonunda bizimle buluşuyor. 2007 yılında İngilizce’si piyasaya çıkmış olan kitabın konusu, Kvothe isimli karakterimizin çarpıcı hikayesini ele alıyor. Bir yandan hüznü ve kederi derinlemesine işlerken, mizah dolu ve akıcı anlatımıyla da vaktin nasıl akıp geçtiğini anlamıyorsunuz. Klasik olmaya çoktan aday olan Rüzgarın Adı, serinin ilk parçası olarak övgüyü hak eden bir başyapıt. Ursula K. Le Guin’in dediği gibi, “İyi şarkılar gibi, yıllar sonra bile hatırladıkça yüzünüz gülecek.” ■ **Ayça Zaman**

Etkinlikler



Unirock Festival 2011

9 - 11 Eylül

KüçükÇiftlik Park’taki yılın son festivallerinden biri olan Unirock ile bünyeler metale doycak! Orphaned Land, Hammerfall, Mayhem, Kimaera, Eluviete ve Decapitated ile ülkemizden de Chopstick Suicide ve Asafated sahne alacak.

Ayın diğer etkinlikleri

- 1 - 2 Eylül: Babylon Soundgarden Festival / Babylon Aya Yorgi, İzmir
- 5 Eylül: Jamiroquai / Turkcell Kuruçeşme Arena, İstanbul
- 10 Eylül: Kid Loco / Ghetto, İstanbul
- 14 Eylül: The Maccabees / Babylon, İstanbul
- 17 Eylül: Hercules & Love Affair / Otto - Santral, İstanbul
- 23 Eylül: Incognito / Ghetto, İstanbul
- 23 Eylül: Tinarriwen / Babylon, İstanbul
- 30 Eylül: 2562 & Deadboy / Babylon, İstanbul
- 30 Eylül: Kangroove / Ghetto, İstanbul



Theory of a Deadman The Truth Is

Kanadalı bir post grunge ve alternative rock grubu olan Theory of a Deadman, 2001 yılında kurulmuş. Kuruldukları günden bugüne kadar rock listelerinin en üst sıralarında yer alan birçok şarkı yapmış olan bu grubun bir başka başarısıya 2005 yılında "Fahrenheit" adlı oyunun müzik albümünde yer alan "Gasoline" adlı parça. Bu sene çıkarmış oldukları "The Truth Is..." albümü, çıktığı andan

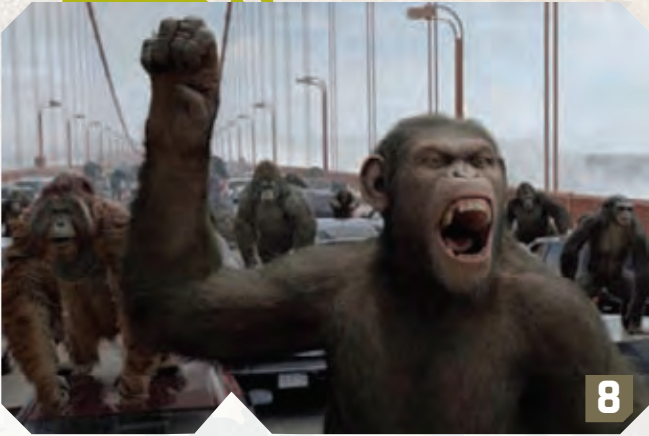
itibaren ses getirmeye başladı. Albümde hiç kesilmeyen bir hızla akan şarkılar mevcut. Zaman zaman akustiğe ve country'ye kayıyor gibi olsa da albüm gerçekten gruptan beklenenin tam karşılığı olmuş. Kah Grease'den fırlamış saç tarzı, kah Uzak Doğulu mu, Avrupalı mı, karar veremediğiniz yüz hatları ve dövmeleri ile oldukça ilginç bir görünüm çizen solist Tyler Connely'nin sesi bizi alıp bambaşka bir rock kültür diyarına götürüyor gibi sanki. ■



OK Go Of the Blue Colour of the Sky

1998 yılında Chicago'da kurulan grubun tarzını alternative rock, indie rock ve power pop olarak nitelendirmek mümkün. Grup özellikle internette viral hale gelen ve yürüyüş bantları üzerinde çektikleri düşük bütçeli "Here It Goes" klibiyle zirveye çıktı. Geçen sene çıkarmış oldukları bu albümde de yine o alışıldık çığgın ve sınır tanımayan müzik tarzlarıyla insanın kulağında ve

beyninde yer etmeyi başarıyor. Son albümlerinin tanıtımını yaptıkları internet sitelerindeyse Google Chrome kullanarak yine oldukça ilginç ve deneysel bir çalışmaya girmiş bulunuyorlar. Bu sitede bulacağınız ve son albümün dikkat çeken parçalarından biri olan "All Is Not Lost" adlı şarkı için çekmiş oldukları klip yine çok garip, çok ilginç ve oldukça eğlenceli. Eğer "Biraz değişik bir müzik arıyorum." Diyenlerdenseniz, bu grubu dinlemenizi tavsiye ederim. ■



Türkiye'deki Adı Maymunlar Cehennemi: Başlangıç **Yapım** ABD **Süre** 105 dk **Yönetmen** Rupert Wyatt **Oyuncular** James Franco, Andy Serkis

Rise of the Planet of the Apes

Charlie'nin pabucu damda

1986 yapımı bir filmi Planet of the Apes ve dolayısıyla annemin de ilgi alanına girmişti sinemaya geldiği zamanlarda. Şok eden sonucuyla annemi öylesine etkilemiş olacak ki bu filmin gösterime gireceğini duyduğunda, "Oğlum, yavrum, beni de götür bu filme." dedi ki daha önce herhangi bir film için böyle istekli olmamıştı.

Kalktık gittik sinemaya, mısır aldık... Filmi anlatacağıma, yaşadıklarımı anlatacağım. James Franco'yla açıldı film. Hani Örümcek-Adam'da da oynamıştı. Olmadı, şu kayaya eli sıkışan adam diyeyim, siz anlayın. Filmdeki adıyla Will, Alzheimer'in tedavisi için bir ilaç üzerinde çalışmaktadır ve bu konudaki azimli tavrında da babasının bu hastalığa yakalanmış olması önemli bir etkidir. Üstünde çalıştığı ilacı maymunlar üzerinde deneyen Will, bu maymunlardan bir tanesinin gitgide akıllanmasına yol açar. Küçüklükten evine aldığı bu maymunun gitgide daha akıllı bir hale gelmesine de Rise of the Planet of the Apes denilmektedir.

Bu filmde maymunların insanlarla mücadelesi yok, sadece dünyanın 1968 yapımı filmdeki haline nasıl geldiği resmediliyor. Filmde bolca bilgisayar ürünü maymun var, bilimkurgu öğeleri ise minimumda. Ben ve annem filmi beğendik, devamının da gelmesini diliyoruz şu aşamada. (Maymunların gezegenimizi nasıl yavaş yavaş ele geçirdiği kısım.) Film gösterimden kalktı fakat DVD'si çıktığında almak isteyeceksiniz. ■ **Tuna Şentuna**



Türkiye'deki Adı Şirinler **Yapım** ABD **Süre** 86 dk **Yönetmen** Raja Gosnell **Oyuncular** Neil Patrick Harris, Hank Azaria

The Smurfs

Şirinler'i artık sinemada görebilirsiniz...

50 yılı aşkın süredir varlığını sürdüren Şirinler'i hiç böyle görmediniz! Şirinler'e sahip olma özlemiyle yanıp tutuşan kötü büyücü Gargamel'in haince bir plan kurup köyü basmasıyla film tempo kazanıyor. Lakin Şirinler, Gargamel'den kaçmak isterken fena çuvallıyor ve kendilerini gerçek dünyadaki Central Park'ın ortasında buluyorlar. İşte filmin de Şirinler'le birlikte çuvalladığı noktaya geldik. Gerçek hayatı ve animasyonu tek potada eritmeye çalışan prodüksiyon, tam bu noktada teknik anlamda başarısız kalıyor. Filmdeki gerçek insanlar canlı bir varlık olması gereken Şirinler'i tutarken, bir vazo tutuyor izlenimi veriyorlar. Animasyonlar görsel açıdan başarılı ama keşke "Şirinler sadece bir animasyon olarak kalsaydı da gerçek hayata hiç bulaşmasaydı." demekten kendimi alamıyorum. Real 3D ile üç boyutlu olarak izlediğimiz filmde görsellik genel anlamda başarılı olsa da gerçek oyuncuların yapay ve soğuk oyunculuğu, sevdiğimiz Şirinler evrenine tezat düşmüş. Senaryo olarak da izleyicide çok güçlü bir etki bırakmayan Şirinler'in en beğendiğim detayısı Türkçe seslendirmedeki başarısı oldu. Çizgi filmde Şirin Baba'yı seslendiren seslendiren filmde de işini büyük bir başarıyla yapmış. Film geneline serpiştirilen espriler sayesinde notunu biraz hizaya sokmayı beceren filmi sadece küçük kardeşlerime tavsiye edebiliyorum. ■ **Ahmet Özdemir**

Okane

Altının, Euro'nun, Dolar'ın zirve yaptığı şu günlerde ben de dedim ki bu ayı "para" konusuna ayırayım. Parasız bir günümüzün geçmediği bu dünya düzeninde, her türlü yapımda paranın önemi bir kez daha suratımıza çarpılıyor, para için herkes birbirini katlediyor, para = hayat gibi bir formül çıkarılıyor.

Elimizde neler var peki konuyla ilgili? Anime köşesinde "C" bizi karşılıyor ve bu ay, bu konuyu seçmemdeki en önemli

etken kendisi. Film kısmında Limitless ve dizi bölümünde de Leverage bulunmakta.

Bir süredir de burada çizgi-roman konusuna değinmiyor olmak beni üzüyor fakat Türkiye'de pek az çeşitte çizgi-roman piyasaya çıktığı için konulara uygun olanını bulmak pek zor. Neyse, bu konuya önümüzdeki aylarda bir çözüm getiririz; size keyifli okumalar. ■ **Tuna Şentuna**



Anime

C

“Şi” diye okuyor Japongiller bu animenin ismini. Bizse “Ce” deriz rahatlıkla. “Si” diyorsanız da büyük ihtimalle yabancı bir ülkede ikamet ediyorsunuzdur.

Anime dışarındaki enteresan isimlerden bir tanesi C. 11 bölüm boyunca paranın önemi suratımıza vuruluyor ve nispeten normal bir seyirde başlayan anime, sonlara doğru iyiden iyiye sapıyor.

Durum şu ki Financial District adında bir finans bölgesi var paralel bir boyutta ve bu bölgeden, dünyaya sürekli Midas parası akıyor. Financial District'in sorumlularından bir tanesi, sürekli dünyadaki insanlara özel bir kart sağlayarak, bu kartla büyük paralara ulaşabilmelerini sağlıyor. Ne var ki bunu kabul eden herkes, dönem dönem Financial District'e uğrayıp çeşitli savaşlara katılmak zorunda. Aynı Pokemon'daki gibi herkesin bir tane "Asset"i oluyor ve bu yaratıkla / savaşıyla karşılaşmalara çıkıyor. Karşılaşmadan galip ayrılan, parasını aynen koruyor fakat kaybeden tarafın gerçek hayatta da birtakım kayıpları oluyor. Örneğin çok değer verdiği bazı şeyler yok olmaya başlıyor. (Bildiğiniz lanetleniyor.)

Büyük bir kahramanlık hikayesi olmamasıyla da gözüme giren C'de, karakterlerin sahip olduğu yaratıkların tasarımları hayli ilginç fakat savaşıardan pek bir şey beklememeni öneririm. Yani bir Naruto'daki gibi stratejik savaşıar falan yer almıyor; hatta bazı savaşıar hiç gösterilmeden sonuçlanıyor.

Ve dediğim gibi anime, son bölümlerde iyice raydan çıkıyor. Spoiler vermemek adına olan biteni size anlatmayacağım fakat tansiyonun bir hayli yükseldiğini de bilmenizde fayda var. ■

Dizi

Leverage

Bu diziyi yeni nesil A-Takımı mı desem, Ocean's Eleven'in dizi olması halini mi desem... Aslında benim bir şey dememe gerek yok zira bu kaliteli dizi üç yıldır beğenilerek izlendiğine göre, bir şeyler başarıyor demektir.

Bir grup eski suçlunun bir araya gelip gücü istismar eden insanlara karşı verdiği mücadele konu ediliyor dizide. Lakin önemli bir nokta var ki bunu para için yapıyorlar. Mesela çocuğu bir ilaç yüzünden hastalanan ve dava açmasına rağmen şirketin avukatları tarafından susturulan ve kadın, grubun lideri Nathan Ford'a geliyor ve diyor ki: "Bu şirketten alamadığım tazminatı al, %50'si senin..." Nathan'ın ve ekibinin bu olayı nasıl çözeceği tamamıyla onlara kalmış durumda. Ya güç kullanırlar, ya gizlilik ya da başka bir strateji...

Diziyi güzel yaparsa Nathan değil. O biraz silik bir karakter. Asıl olay diğer karakterlerde. Güzelliliğini kullananı var, elektronik ve bilgisayar konusunda coşmuş olanı ve dövüş konusunda rakip tanımayanı. Eliot adındaki bu son bahsettiğim karakter, dizinin yıldızı olabilir çünkü hem çok iş yapıyor, hem de çok iyi oynuyor. Esprileri ve mimikleri gerçekten iyi.

Dördüncü sezonu devam eden dizi kaç sezon daha gider, bilmiyorum ama izlenmeyi sonuna kadar hak ediyor. Bir yerlerden bulup izlemeye başlamanızı şiddetle tavsiye ediyorum. ■



Film

Limitless

Bu filmde kitap yazmak için didinen bir adam var ve onun bomboş Word sayfasına bir harf bile koyamayışında bir an kendimi gördüm; bazen aynen onun gibi tek bir cümle yazmak için saatlerin geçmesini bekliyorum. Ve düşünün yani, adam kitap yazıyor, ben inceleme yazısına bile giremeyebiliyorum!

Fakat sonra bu adam ne yapıyor, eski eşinin kardeşinden (Kayınço? Kayın birader? Kanka?) henüz piyasalara verilmemiş olan bir ilaç alıyor ve bir anda hayatı değişiyor zira o ilaç, insanın beyninin büyük bir kısmını kullanmasını sağlıyor.

Önce kitabını hallediyor kahramanımız ve ardından da işlerini büyütüyor ve borsada, büyük paraların peşine düşüyor. Tabii ki bir anda ünlenince de hayatı alt üst oluyor, kötü adamlar giriyor sahneye ve hiçbir şey eskisi gibi olmuyor...

Filmde şöyle bir çekim tekniği kullanılmış ki bu ziyadesiyle mutlu etti beni: Kahramanımız ilacın etkisindeyken, çekimler çok daha parlak ve canlı oluyor, ilaç kullanmadığı zamanlardaysa soluk bir ton kaplıyor tüm görüntüyü. Üstelik bu teknik sırf estetik olsun diye de yapılmamış; bu sayede filmi takip etmek de kolaylaşıyor.

DVD'si ve Blu-ray'ı ortalıkta olan Limitless bir klasik değil ama izlerken zevk alacağınızdan eminim. ■





LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr
Her gün güncelleniyor

Ertayral Sängä

ROİC

PLAYING

GÜNLÜKLERİ

Birçok insan halen internet denen mereti kullanarak dünyada neler olup bittiğini öğrenmeye çalışıyor. Fakat çok önemli bir şeyi unutuyor: Ülkemizi. Özellikle 2000'li yıllardan sonra hız kazanan Fantastik romanların Türkçeleştirilme serüveni, artık sadece çeviri ile kalmıyor. Eskiden hayalmiş gibi gözükten Türk asıllı fantastik roman fikri, tek tek dökülmeye başlıyor boş beyaz word sayfalarına... Bildiğiniz üzere birkaç ay önce sevgili Özgür Ozol'un Ilgana isimli kitabı hakkında kendisiyle güzel bir röportaj yapmıştım. Nitekim Kasım ayında çıkan Tılsım-ı Kudret kendisini bana daha fazla unutturamadı ve sonunda bu güzel fantastik romanın yazarı ve aynı zamanda arkadaşım olan Göktuğ Canbaba ile oturduk karşılıklı, söyledik çayları...

Göktuğ Canbaba; anlat, önce okurlarımıza seni bir tanıtalım. Kimsin, nesen, ne yaparsın?

Yazarım, okurum, gezerim tozarım, bol bol hayal kurarım, güzel müzikler dinlerim, yerim içerim, güler eğlenirim ve kalabalıktan hoşlanmam; genel olarak buyum işte. Ama daha uzun anlat dersem şöyle başlarım hikayeye: Anlatılanlara göre, 1981 yılının şubat ayında, kar örtüsü Ankara'yı kaplamışken doğmuşum. Daha sonra, sıkıcı okul yıllarımı Ankara'da tamamlayıp soluğu Eskişehir Anadolu Üniversitesinde aldım. İletişim fakültesinde, Basın - yayın okudum. Üniversitenin son senesinde Ozanın Şarkısı'nı yazdım ve roman bir sene sonra, 2007 yılında Ankira Yayınlarından çıktı. Kendi özgün dünyasını yaratıp, orada geçen bir hikayeyi anlatan Türk fantastik edebiyatı yazarlarının ilk örneklerindenim. Tılsım-ı Kudret ise 2010 yılının kasım ayında raflardaki yerini aldı. Üniversitede fotoğraf üzerine yoğunlaştım, birçok belgesel proje üzerinde çalıştım. Uzak doğuya gittim ve farklı kültürleri fotoğrafladım. Daha sonra kendi şirketim olan En Mutlu Günüm Photography'i kurdum ve şu an düğün hikayelerini belgesel bir tarzda fotoğraflıyoruz.

Benim bildiğim kadarıyla bu kitap resimli roman olarak piyasaya çıkacaktı. Peki, ne oldu? Başına ne geldi?

Resimli roman olarak tasarlamıştım evet. Romanı ona göre yazdım ve Ertay Altınöz ile çalışmaya başladık. Kendisi çok yetenekli bir illüstratördür. Birbirinden güzel illüstrasyonlar yaptı ve daha sonra dosyamız için bazı yayınevleriyle görüştük ama bizim düşündüğümüz formatın bütçelerini zorlayacağını söylediler. Birçok yayınevi hikayeyi ve resimleri çok beğenmesine karşın resimli roman projesi maddi sorunlar nedeniyle iptal olmak zorunda kaldı. Bir süre daha şansımı denedim ama sonra ben de pes etmek zorunda kaldım ve projeyi romana çevirdim. Bu sıralarda Laika Yayınları'nın editörü sevgili dostum Kayra Küpçü'yle roman üzerine konuşuyorduk. Laika Yayınları Tılsım-ı Kudret'le ilgilendi Kayra, romanın editörlüğünü üstlendi ve bir süre sonra Tılsım-ı Kudret raflardaki yerini aldı.

Gelelim röportajımızın ana konusuna: Tılsım-ı Kudret. Ben çok mincıklamayayım, sen rahat rahat anlat.

Tılsım-ı Kudret M.Ö. 2000'lerin Mezopotamya'sında, ilk muskanın ortaya çıkış hikayesiyle başlıyor. Sümer tanrıları ve doğu mitlerinin içine dalıyoruz bu bölümde. Daha sonra, roman iki farklı zamanda ilerliyor; paralel bir kurguya sahip yani. Hikaye, Osmanlı İmparatorluğu'nda İbn-i Reşad adındaki bir tılsım ustasının, yerin alt katlarından bir iblisi



çağırarak karanlık bir muska yapmasıyla başlıyor. Bu muskayı kendine mesken eden Kefenyırtan'ındaki iblisin Osmanlı İmparatorluğu'nun mistik topraklarındaki serüvenine şahit oluyoruz. Diğer yandan ise günümüz İstanbul'unda Fransız lakaplı tılsım arayıcısı Mösyö Frederic'in bu muskanın izinde, gerçek ve hayalin, karanlık ve aydınlığın hatta cennet ve cehennemin sokaklarındaki macerasını okuyoruz. Tılsım-ı Kudret, doğunun gizemleriyle harmanlanmış, batının efsaneleriyle şekillenmiş, ölüm ve yaşam, varlık ve yokluk hatta inanç ve korkular üzerine konuşmaktan çekinmeyen bir roman.

Kitap içerisindeki kullanılan dil ve değişen zaman gerçekten okuyucunun dikkatini çeken bir öge. Sence bu iki ana unsur kitabı ne şekilde etkiliyor; birazcık açıklar mısın?

Kurgunun birden farklı zamanda ve mekanda ilerlemesi ve aynı zamanda bu zamanlar arasında birbiriyle ilintili gelişen sürprizlerle dolu olaylar okuyucunun oldukça hoşuna gitmiş; aldığım yorumlar bu yönde. Romanın akıcılığını sağlayan, dili ve bahsettiğim paralellik kurgusu oldu.

Romanın Osmanlı'da geçen bölümlerinde daha şiirsel ve ağıdali bir dil görüyoruz. Baharat Tüneli Ozanı Bodur Nafi, İbn-i Reşad, Bilge Maruh, Şehzade gibi karakterlerin öykülerinde kullandığım dil Osmanlı'nın mistik yapısının ve yarattığım büyüülü gerçekliğin daha kuvvetli bir şekilde anlaşılmasını sağlıyor. Günümüzde ve hatta cehennemin alt katlarında ilerleyen kurguda ise daha sade bir anlatımla karşılaşıyoruz ama yine bu bölümlerdeki Yankı Baba, Neyzen Davud gibi karakterlerin öykülerinde de diğer bölümdeki anlatıma yaklaşan bir dille karşılaşıyoruz. Böylece hem günümüzdeki, hem de Osmanlı'daki anlatım bir noktada birleşmiş oluyor.

Birazcık da karakterden bahsedelim istiyorum. Kitap içerisinde bulunan karakterlerin okuyucuya verdiği bilgiler gerçekten ilginç. Ezoterik öğretiler, tasavvuf ve mistik bilgiler gibi birçok farklı konuya değiniliyor. Bu konuda bizi birazcık aydınlatır mısın?

Roman içerisinde, öykünün gidişatına göre belli karakterlerin ağzından bu tarz konulara usul usul değinildiği doğru. Tılsım-ı Kudret romanında birden fazla bilgi karakterle tanışıyoruz. Günümüzde Yankı Baba ve Neyzen Davud, geçmişte İbn-i Reşad, Bilge Maruh, Karanlık bölümlerde ise Nemerth'in sözcüklerinde ezoterik öğretilere, tasavvufa ve mistik bilgilere rastlamak mümkün. Bu konular okuyucuya bilgi vermek yerine daha çok konuyla bağlantılı alt metinler olarak karşımıza çıkıyor.

Şimdi geldik kritik soruya. Kitabın arkasında yazan şiir sanıyorum Tılsım - ı Kudret isimli eserin en önemli yazını. Bu şiirin kurguya yansımaları ve olayları şekillendirmesi hakkında da bilgi verersen tamamdır.

Kefenyırtan'ın karanlık lisandaki şiiri söylediği an, romanın en önemli noktası aslında. Çünkü olaylar o andan sonra şekillenmeye başlıyor. Hem Osmanlı'daki, hem de günümüzdeki etkilerini görüyoruz bu lanetli şiirin. Sekiz mısıralı şiir bizi, sekiz garip hikayeye ve sekiz karanlık ölüme götürüyor. Çok fazla ayrıntıya girmeden diyebilirim ki, Kefenyırtan'ın şiiri dünyaları değiştirecek gizemleri saklıyor içinde.



Son sorumda özel isimlerden geliyor. Kullandığın yer ve karakter isimleri fazlasıyla akılda kalıcı. Bir yandan ağıdali isimler kullanırken, bir yandan da bu kadar akılda kalıcı isimler olmalarını nasıl sağladın? Özellikle okuyucularından aldığın tepkiler ne yönde oldu?

Yarattığım isimlerle ilgili birçok övgü dolu mail aldım okuyucularından. Bu tarz isimleri nasıl oluşturduğumu soruyorlar sürekli. Ezel-i Kismet Kulesi, Hak Arayanlar Ormanı, Kan Göğü'nün Çocukları, Hakka Yalvaranlar Uçurumu gibi mekan isimlerini oluştururken önemli olan, hem akılda kalması hem de hikayenin mistik yönünü kuvvetlendirmesiydi, okuyana farklı şeyler hissettirmesiydi. Karakter isimlerinde de aynı şey söz konusu. Baharat Tüneli Ozanı Bodur Nafi hemen hemen herkesin en çok sevdiği karakter oldu. Karanlık izci Nemerth, Yankı Baba, Akçe Yutan İblis, Dizleri Üzerinde Yürüyen İblis Kadın gibi isimler karakterlere farklı bir gerçeklik kattı diyebilirim. Onları güçlendirdi ve okuyucunun gözünde farklı bir yere taşıdı.

Diyoruz ve dönüyoruz siz sevgili okuyuculara; nasıl, güzel roman değil mi? Nereden bileyim diyorsanız çok şey kaçırıyorsunuz demek istiyorum zira Tılsım-ı Kudret fazlasıyla okuyucuyu kendisine çeken bir eser. Karakterleriyle olsun, tasvirleriyle olsun tam bir fantastik roman olduğu gibi, aynı zamanda da okunması rahat ve kurgusuyla dikkatleri üzerine toplayan bir eser. Umarım buradan Türk fantastik edebiyat okuyucusu arkadaşlarıma ulaşabilmişimdir. Birbirinin aynı fantastik romanlardan kurtulmanız ve farklı serüvenlere yelken açmanız dileğiyle. ■

www.twitter.com/ErtugrulSungu



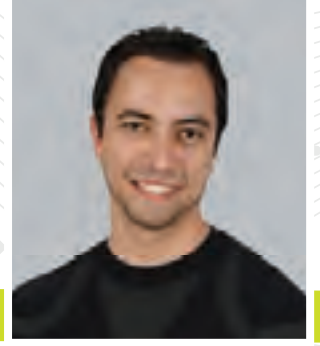
Ne dinledim?

İsmi bir anda söyleyince birçokunuz tanıyamamıştır kendisini ama hepiniz onu The Saboteur'un müziklerinden hatırlıyorsunuz. Hani oyunun açılış sahnesinde güzel sesliye bizi ortama hazırlayan kadın... Geçtiğimiz sayılarda size The Saboteur Original Soundtrack dinlediğimi söylemiştim; şimdise size tavsiyem direk olarak Ane Brun albümleri olacak. 35 yaşındaki sanatçı yedi adet albüm ve on adet single çıkarmış piyasaya. 1998 yılından bu yana şarkı yazar ve söyleyen Norveçli sanatçının gerçekten bütün albümlerini tavsiye ediyorum. Arada bir country tarza kaçan şarkılar olsa da genel olarak caz ve blues tınıları duymak mümkün kendisinden.



Ne okudum?

Bu eserin okuduktan sonra savaş filmlerine sadece birbirine saldıran adamların konu aldığı bir kurgu gözüyle bakmaktan çok ileriye gideceksiniz. Chrıston I. Archer, John R. Ferris gibi kişilerin elinden çıkan kitap, antik çağdaki savaşlardan başlayarak günümüze kadar anlatıyor savaş tarihini. Hem de sadece savaşlarda ne olduğunu değil, aynı zamanda tarih üzerindeki etkilerine de değiniyor. Sadece savaş ile sınırlı kalmayan eser, bazı büyük dönemlerdeki geçişleri ve bu geçişlerin uluslar üzerindeki etkilerine de değinmekte. Sadece batılı savaş sistemine ve gelişimine sıkışmış kalan benzeri eserlere göre bu kitap, doğudaki gelişmeleri de yakından takip eden ender eserlerden bir tanesi.



Who Wants Some?!

tan@level.com.tr

Nurettin Tan

Kayıp Çocuklar Şehri: Bölüm 2

Tek yapması gereken, bu ormanı ya da parkı geçmesi ve apartmanlara ulaşması idi. Sonra bir telefonla sigortacısını arar ve çekici süper kahraman gibi yardımına koşardı. Nihayetinde buraya arabasıyla gelmişti, arabası da bir yerlerde olmalıydı. Belki de önce polisi aramalıydı. Gasp edilmemişti ama... Nemden ıslanan saçlarını düşünceli düşünceli karıştırdı. "Boşver" diye homurdanıp kimi arayacağına telefona ulaşınca seçmeye karar verdi.

Özellikle ormana ya da parka (Halen ne olduğuna karar verememişti.) girdikten sonra hava, spor salonunda saatlerce çalışıp terden leşe dönen sporcu donu gibi ekşi kokmaya başlamıştı. Burnunu buruşturarak kokuya tahammül etmeye çalıştı. Görüşünü rahatsız eden puslu hava yetmezmiş gibi, rezil koku da burun deliklerine hücum edince adımlarını iyice hızlandırdı. O daha hızlı koştukça ağaçlar da etrafını sarar gibi sıklaşıyordu; dalları birbirine giriyor, kızıl gökyüzünde hastalıklı bir renkle parlayan yıldızların ışığını bile gölgeler hale geliyordu. Giderek korkmaya başladığını, korktukça da daha hızlı koştuğunu fark etti. Nemli ve insan leşi gibi kokan bu havada hızlı hareket etmek astımını azdıracaktı. Daralan ciğerleri ilk uyarıları göndermeye başladığından hızla koşmayı kesti... Tam bu anda biraz ötesindeki çınar ağacına oturarak dayanmış bir şekil gördü, sırtı ona dönüktü. Sesini olabildiğince arkadaş canlısı tutmaya çalışarak "Merhaba..." dedi fakat aldığı tek yanıt sessizlik oldu. Burası pek dinlenerek kafanızı rahatlatılabileceğiniz bir yer değildi. Oturanın muhtemelen bir ayaş olduğuna ve uykuya daldığına karar verdi. Temkinli adımlarla şekle doğru yürürken sırtı dönük silüetini vücut hatlarının çok yuvarlak olduğunu fark etti. Daha da yaklaşıncaya "Hey!" dedi hayal kırıklığıyla... Bu sadece sırtı dönük, dev bir oyuncak ayıydı. Sinirden ayıya güçlü bir tekme geçirmek için önüne geçtiğinde ayağı havada kaldı. Dev oyuncak ayı, kafasından en az kolu kadar uzun bir et bıçağıyla ağaca mihlanmıştı.

"Neredeyim ben?" diye kendi kendine sorduğu anda uzakta olduğu anlaşılan çocuk kahkahaları kulağına ilişti. Kahkahalarla gülüyorlardı, eğlendikleri besbelliydi. İki yaşında bir yeğeni vardı ve sevinçle gülen bir çocuğun sesini rahatlıkla tanıyabilirdi. Bu kahkahalar bir yetişkinin gaddar

gülüşüyle yankılanıyor ama bir çocuğun sesiyle maskeleniyordu. Kıkırdılar ve kahkahalar giderek arttığında başka bir çocuğun acı dolu çığlığı ormandaki yaprakları titretecek kadar güçlü yankılandı. Çığlık sürdükçe diğerlerinin kahkahaları artıyordu. Buraya nasıl geldiği hakkında hiçbir fikri olmayan adam, korkudan kocaman açılmış gözleriyle olduğu yerde bir

süre donakaldı. Mantiğından ziyade içgüdüleriyle ayının başına saplanmış dev et bıçağını yerinden çıkardı ve sesin olduğu yere doğru ilerlemeye başladı. Birileri bir çocuğa akıl almaz şeyler yapıyorlardı. Tecavüzcü sapıklarla yüzleşecekse kolu uzunluğunda bir et bıçağından daha iyi bir yol arkadaşı bulamazdı. ■





Cem Şancı cem@level.com.tr

Author

Öde öde öde... Nereye kadar?

Son birkaç yıldır oyun dünyasında beni dehşete düşüren bir gelişme var. Oyun firmaları, artan bir heyecan ve şevk ile bütün oyunlarını devasa online platformlara taşımaya çalışıyor. Yani Türkçe anlatmaya çalışayım: A firması, "X" isminde bir oyun yaptı ve bu çok mu sevildi, hemen "X Online"ın çalışmaları başlıyor. Ya bi' dur arkadaşım, bi' sakın ol, bi' nefes al samido! (Samido: Samimi dost) Herkes devasa online oyun yaparsa bu oyun severlerin hali ne olacak?

Evet, bu soruyu kendinize soruyor musunuz? Ben neredeyse her devasa online oyun duyurusunda kendimi bu soruyu sorarken buluyorum.

Warhammer Online, UFO Online, Jagged Alliance Online, Star Wars Online, Star Trek Online, o

online, bu online, cart online, curt online...

Elbette her isteyen online oyun yapar ve çoğumuz bu oyunları seviyor ve boş zamanlarımıza bir - iki saat takılıp oynamaktan keyif alıyoruz. Ancak, anahtar kelime burada. Bir - iki saat takılıp oynamak... Bir oyun "single player" olduğunda, canınız çekince oyunu kurup, bir - iki görev oynayıp can sıkıntınızı atınca bırakıyorsunuz, değil mi?

Temel olarak online oyunları kullanma amacımız da bu. Bizi devamlı orada bekleyen, kendi kendine yaşayan dinamik bir dünya olsun, canımız sıkılınca girelim oynayalım. Tadını alıp bırakalım, hayata geri dönelim. Başka bir gün tekrar yorulup kafa dağıtmak istediğimizde yine oyuna girelim, yine can sıkıntımızı atalım, çıkalım.

Fakat oyun yapımcıları, enerjilerini single

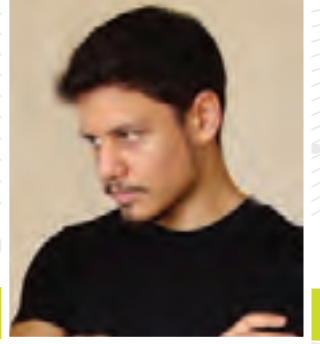
player oyunlardan ayırıp daha çok para kazandıran devasa online oyunlara zaman ayırdıkça bu sistem eninde sonunda patlayacak. Çünkü oyunları oynamaya devam etmek için her ay 15 Dolar ödemek zorunda olmak, bezdiren bir çıkmaza sürükleyecek insanları. Bazı çakal yapımcıların oyunlarda karakterinizin silinmemesi için hesabınızı kapatmayı sizi her ay 15 Dolar ödemeye zorlamalarını bir yana bırakalım, efendi oyun yapımcıları, kapatılan hesapların bilgilerini saklayıp hesap tekrar aktif hale gelince kaldığı yerden oyuna devam etme imkanı veriyor ama bu bile oyun severleri rahatsız edecek bir düzeye gelebiliyor. Bir oyuna üç ay ara verip tekrar oynamak istediğinizde hesabınızı açıp, sonra tekrar kapatıp beş ay sonra tekrar açtığınız gibi durumlarda dahi bir oyuna yüzlerce Dolar ödeme yapmış oluyorsunuz. Bir de EVE Online gibi yıllardır süren bir oyuna devamlı üyeyseniz (Benim gibi.) tek bir oyuna yılda 200 - 250 Dolar ödediğinizi fark ediyorsunuz.

Peki bu, vazgeçemediğimiz güzel oyunların sayısı artınca ne olacak? Star Wars, Warhammer 40.000, Fallout Online, cart online, curt online... Her sene binlerce Dolar'ı oyunlara mı yatıracacağız?

Şimdi içinizden geçenleri okuyabiliyorum. "Abi free-to-play diye bir şey var." Evet, var ama onlar da ya özensiz yapımlar oluyor ya da oyun içinde muhtaç kaldığınız eşyaları almak için ücretli oyunlardan daha fazla para öder duruma geliyorsunuz.

Kıscası samidolar, çözüm bende değil ama size oyun dünyasının üç - beş sene içinde yaşayacağı bir krizin haberini veriyorum. Bu saadet zinciri ya patlayacak ya da oyun yapımcıları online oyunlara reklam gibi gelir kaynakları bulup oyuncuların üzerinden bu maliyet yükünü kaldırmak zorunda kalacaklar. Az sayıda zengin insan sevdiği oyunlara her sene binlerce Dolar ödeyebilir de çoğu oyuncu bu yükün altından kalkamayacaktır. Bankaların karşılıksız para üretip borç vermesine dayanan dünya finans sisteminin çöküşünü yaşayacağımız gibi görünen önümüzdeki senelerde 30 yılda zar zor geliştirdiğimiz oyun kültürümüzün de çöküşüne şahit olmayalım. ■





Kes Dedim!

ahmet@level.com.tr

Ahmet Özdemir

Tembelleşiyoruz!

insanoğlu günbegün tembelleşiyor, farkındasınız değil mi? Hepimiz armudun pişip ağzımıza düşmesine öylesine alıştık ki kimse görevini tam olarak yapmak istemiyor. Tembellik adeta kronikleşerek günümüzün vebası olma yolunda emin adımlarla ilerliyor. Bu durum maalesef yediden yetmişe herkesi sarmış durumda. Öğrenci ödevini yapmak istemiyor, yapacağı birilerini arıyor; çiftçi fidanını dikmeye üşeniyor, vergi mükellefi vergisini tam ödememenin peşinde...

İnsanoğlu o kadar tembelleşti ki dişini bile fırçalamaya üşenir hale geldi. Naneli, nefes ferahlatıcı sakızlar falan çıktı. Diş fırçalamaya haceti olmayan, ağzına iki tane sakız atıverdi. Sonra bir de dilimizin üstüne koyduğumuz nefes kokusunu gideren bantlar çıktı. Ne yani, artık bir sakızı bile çiğneyeme-



yecek kadar tembelleştik mi? Tembellekte son nokta diye buna derim ben.

Bir şekilde insanlar, karnı doyuyorsa ve karşısında büyük ekran bir televizyon varsa daha fazlasına ihtiyacı yoktur görüşüne yöneldi veyahut yönlendirildi. Başını dizilerin çektiği televizyondaki çoğu program da insanları "düşünme tembeli" haline dönüştürdü ve dönüştürmeye de son sürat devam ediyor; hatta olayı biraz genişletip bizim sektörden de örnekler verebiliriz. Eskiden bir adventure oyunu oynarken kafasını kullanması gerekiyordu oyuncuların. Oyuncular, karmaşık bulmacalarla karşılaşınca ciddi bir araştırma ihtiyacı hissediyorlardı ama yapımcılar oyunlardaki karmaşık bulmacaları gitgide azaltarak yok ettiler. Oyuncular da bir yerde takıldıklarında hemen tam çözüm videosunu açıp takıldıkları yeri hiç beyin kullanmadan geçmeye alıştılar. Oyunlar günbegün daha az zeka ve araştırma gereken oyunlar haline dönüşmeye başladı. Sadece refleks ile el - göz

koordinasyonu isteyen aksiyon ve FPS oyunları, sabır ve araştırma gerektiren adventure oyunlarını yuttu. Son oynadığım adamakıllı adventure oyunu olan Heavy Rain'de bile saatlerce üzerinde düşünmenizi gerektirecek bir tanecik bile bulmaca yoktu. Satranç gibi taktik ve zeka gerektiren strateji oyunları giderek popülerliğini yitirdi ve spor dalı olarak belli bir kitlenin ilgi alanında kısıp kaldı...

Aslında biraz daha ileri gidip "aptallaşıyoruz" da diyebilirim. Kimileri buna "geriye evrim" de diyebilir ama kimse tembellelik için stresli yaşam tarzını bahane etmesin, hadi hepimiz el ele verip itiraf edelim: Üşengeç olduk! Emek kelimesinin anlamını unuttuk. Gerçi emeğin karşılığı olmayan yerlerde elinde dondurma, çikolata veyahut çips ile televizyon ve PC karşısında pinekleme kimilerine daha cazip görünebilir. Bu akıma kapılmayıp da bin dereden su getirenlerin de hali ortada. Neyse, biz zaten "kıdemli baş tembelleri" hak etmediği makamlarda görmeye alıştık ya da alıştırıldık. ■

GEARS OF WAR 3

Aradan 18 ay gemiřti ve...

LEVEL 177

1 EKİM'DE PİYASADA



İerik kořullara gre deęiřiklik gsterebilir.

CHIP'ten herkese müthiş HEDİYELER



IOS Uygulama Geliştirme Eğitimi & 3 Muhteşem TAM SÜRÜM



Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com
www.chip.com.tr

EYLÜL sayısını bayilerde kaçırmayın!



**Media Markt Yeni
Sezon Operasyonu**

Evde, İşte, okulda...

**Düşük fiyat
sezonu başlasın!**

**Düşük
fiyatlar,
sonsuz
seçenek
sizi
bekliyor!**

**Bakmadan
almam**

ŞİMDİ TÜRKİYE'DE 17 YERDE • Size en yakın mağaza adresi için: www.mediamarkt.com.tr

Media Markt®

LED/LCD/PLAZMA • BİLGİSAYAR • OYUN/DVD/CD • TELEFON • FOTO • BEYAZ EŞYA