

1.78 TÜRKİYE'NİN

KASIM 2011 - 6.90 TL (KDV DAHİL)
2011-11 / ISSN 1301-2134

LEZAL



msi™

MSI, Windows® 7 ürününü önerir.



BORN TO GAME

OYUN ONUN HAYATI



GT780DX



MSI GT780DX orijinal Windows® 7 Home Premium ile gelir. (MSI, orijinal Windows® 7 Professional sürümüne yetersizdir.)



GT780DX / GTX580M, 1.5GB GDDR5



RAID0 çift SATA, sabit diske iki kat performansa



Her rengi istediğin klavyeye ayarlanabilir.



4 adet DDR3 50-Dinamik jantıyla 32 GB'ye kadar destek

Keyboard by
steelseries

SteelSeries den oyunculara özel tuş verilişimine sahip klavye Ayır arada 13 tuş beşime alabilir.

Sound by
DYNAUDIO

"Sound by Dynaudio" teknolojisi ile daha güçlü ses ve yalıtımda 30 daha fazla delay.

Bilgisayarınız,
şimdi daha kolay



Windows 7

www.msi.com



KAOS

Neyi fark ettim, biliyor musun? Her şey planlı bir şekilde gittiğinde kimse paniklemiyor. Plan korkunç olsa bile... Yarın basına "Bir çete üyesi vurulacak, bir kamyon dolusu adam havaya uçacak" desem kimse paniklemez ama "Küçük bir belediyenin reisi ölecek" desem, herkes delirir. Biraz anarşi... Mevcut düzeni sarsınca kaos başlıyor.

Ben, kaosun elçisiyim. Peki kaos neye dayanır sence? Adildir, yaşarsın, ölürsün.

İşte şimdi birbirimizi anlıyoruz...

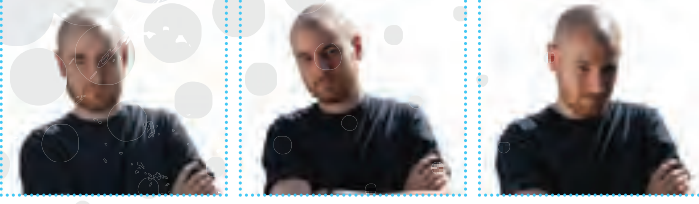
...Bay Reese.

Joker
Arkham City Sakini
joker@level.com.tr

- Terör saldırılarında ve Van'daki büyük depremde hayatlarını kaybedenlere Allah'tan rahmet, yakınlarına sabır diliyoruz.
- Herkesin Kurban Bayram'ını kutlarız.

■ Hayatta en sevdiğin üç şey nedir?

Fırat Akyıldız



■ Dergicilik, uyku, müzik.

Emre Öztınaz



■ Diablo I... II... III...

Recep Baltaş



■ Hayatta sevecek bir şey bulamadım ben. Siz bulursanız bana da söyleyin. En nefret ettiğim üç şeyi söyleyeyim: Bakkallar, ekran kartının GB miktarıyla hava attığını sananlar ve fanboylar.

Ertuğrul Süngü



■ Şirinlemek, şirinlemek ve şirinlemek!

Ömür İklim Demir



■ En sevdiğim üç şey: Yüzmek, motosiklet gezileri ve yazmak.

KASIM 2011, SAYI 178

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

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Çenk Durmazel cenkerm@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygun erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Meriç Erbay Bozkurt merbay@level.com.tr

Murat Karlıoğlu 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

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 Başkanı: Vicky Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusrat 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

Esetepe / 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 Vogel Burda Holding GmbH lisansı ile T.C. yasalara 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:

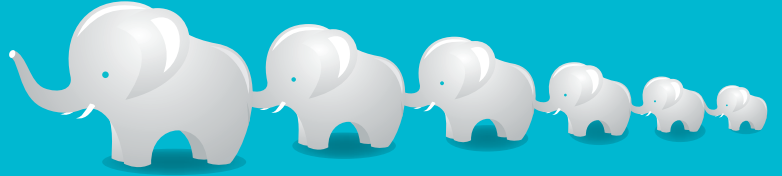
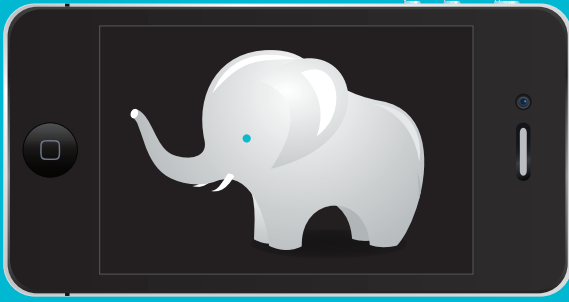
Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13

abone@doganburda.com

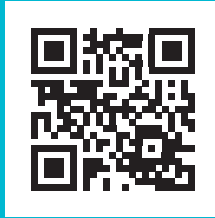
www.doganburda.com

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

7 FİL ARANIYOR!



Akmerkez uygulamasını indirin,
koridorlarda saklı FİLLER'i bulun,
sürpriz hediyeler kazanın!



Katılım bilgileri:

Oyun aşağıdaki koşulları kapsar ve katılımcılar bu koşulları kabul etmiş sayılır:

Oyun **31/12/2011** tarihine kadar geçerlidir, geçerlilik süresi uzatılabılır. Katılımcılar oyuna aynı cihaz ile bir kez katılabilir. Oyun, iPhone, iPad, iPod touch cihazlarına yüklenebilir. Oyunu yüklemek için en az 'Apple iOS 3' işletim sistemi gerekmektedir. Oyunda 7 FİL'i bulan herkese 1 adet hediye verilecektir. **Aynı gün içerisinde her bir kullanıcı sadece bir adet FİL bulabilir.** FİLLER belli periyotlarda farklı koordinatlarda yer alabilir. Oyun şartları, dağıtılacak hediyelerin içerikleri, oyun tarihleri değişebilir. Oyuna katılım için herhangi bir yaş sınırlaması yoktur. Hediyeler 31 Aralık 2011 tarihine kadar **Akmerkez Concierge+** noktasından oyun bitiminde ekranda yer alan hediye kodu ve oyunun tamamlandığı Apple cihazı ile başvurularak alınabilir.





Battlefield 3 Sayfa 58

Belki Call of Duty kadar çok satamayacak ama ondan çok daha gerçekçi bir atmosfere ve çok daha sağlam bir multiplayer içeriğine sahip olduğu kesin.

- 03 Editörden
- 04 LEVEL Tayfası
- 08 Posta
- 11 Takvim
- 14 Split Screen
- 16 LEVEL Ligi
- 18 Haber

28 Doktorlar

DOSYA KONUSU

- 30 Zombilerin İstilasası

İLK BAKIŞ

- 38 Max Payne 3

- 40 NeverDead
- 41 Torchlight II
- 42 StarCraft II:
Heart of the Swarm
- 43 Counter-Strike:
Global Offensive
- 44 Armored Core V
- 45 Soulcalibur V
- 46 Steel Battalion:
Heavy Armor
- 47 Final Fantasy XIII-2
- 48 Inversion
- 49 Syndicate

50 Role Playing Günlükleri

İNCELEME

- 54 Rage
- 56 Forza Motorsport 4
- 58 Battlefield 3
- 64 Dead Rising 2:
Off the Record
- 65 Heroes of Might & Magic VI
- 66 Spider-Man:
Edge of Time
- 67 X-Men: Destiny
- 68 Batman: Arkham City
- 74 Uncharted 3:
Drake's Deception
- 80 Ace Combat:
Assault Horizon

Uncharted 3: Drake's Deception

Sayfa 74
PlayStation 3 için geliştirilen ve ilk başta Tomb Raider alternatifi olarak değerlendirilen serinin son oyununu oynarken hepimiz büyü-
lendik, siz de büyüleneceksiniz.



LEVEL DVD 178

DEMOLAR

Cities in Motion
Dungeons: The Dark Lord
FIFA Manager 12
Maldita Castilla
Sengoku
Sonar

KURULUM DOSYASI

League of Legends

VIDEOLAR

Assassin's Creed:
Revelations
Batman: Arkham City
Battlefield 3
Call of Duty:
Modern Warfare 3
Final Fantasy XIII-2
Halo 4
League of Legends
Lord of the Rings:
War in the North
Heroes of Might & Magic VI
Need for Speed: The Run
Prototype 2
Rage
Silent Hill:
Book of Memories
Silent Hill: Downpour
The Darkness II
Ultimate Marvel vs. Capcom 3
WH4k: DoW II - Retribution

FİLM FRAGMANI

The Avengers

EKSTRA

Mass Effect 3 (WP Paketi)
Max Payne 3 (WP Paketi)

LEVID'DE BU AY

**Dünden Bugüne
Eray ve Recep**

Bir kamera, iki arkadaş,
bolca hikaye...

**DVD'den Sabit Disk'e Re-
cep Baltaş**

"Donanım" dediniz mi Recep
donanımların arkasından
yanıt verir.

- 81 Global Ops:
Commando Libya
- 81 Orcs Must Die!
- 82 FIFA Manager 12
- 82 Football Manager 2012
- 83 NBA 2K12
- 84 Crysis
- 84 Sonic Generations
- 85 Dark Souls
- 87 NBA Jam: On Fire Edition
- 87 Disciples III: Resurrection
- 88 The Sims 3: Pets
- 89 The Cursed Crusade
- 91 WRC: FIA World Rally
Championship 2

- 92 Need for Speed:
Hot Pursuit
- 92 Plants vs. Zombies
- 93 Nous
- 93 Orczz
- 93 OIO The Game
- 93 The Bridge

94 Rocko@Psikiyatır

- 97 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 179

POSTA

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

Yarasa varsa atın: inbox@level.com.tr



ADIMI SÖYLEMEYİ UNUTMUŞUM!

Merhaba Tuna Abi. Benim adım Tolga. Birazdan senden cevaplamanı isteyeceğim altı sorum olacak ve şimdiden söyleyeyim, isteyen herhangi bir LEVEL yazarı (Muhtemelen Şefik Abi.), istediği zaman -mümkünse sorumu karıştırmadan- araya girebilir. (Hatta girsin de onların fikirlerini de duyayım.) Şimdi sorularına geçiyorum.

Günbegün Şefik'e ilgi artıyor, Tuna'nın, LEVEL dergisinin demirbaşının adı geri plana itiliyordu. Bu işte Şefik'in parmağı mı vardı, yoksa arka planda gözükmesine rağmen, sempati mi topluyordu Şefik? Perde arkasında neler döndüğünü öğrenmek için Tuna perdeyi araladı ve karşısına altı tane soru çıktı. "Çok saçma..." dedi Tuna ve parmakları klavyede adeta dans ederken, Şefik'in sessiz kahkahaları gecenin karanlığında umutla parlamaya devam etti...

1. Daha birkaç gün önce Dead Island adlı oyunu bitirdim ama sinir olduğum bir şey var: Oyunun türü RPG ile karışık aksiyon ve korku ancak ben bu oyunda en büyük RPG unsuru olan "companion" olayını hiç

göremedim. Çok nadiren ki o da zaten bizim kontrol edemediğimiz birtakım takipçiler, bazı görevlerde bize eşlik etti ancak onlar da bir hayli kısaydı. Sizin bu konu hakkındaki düşüncelerinizi öğrenebilir miyim?

Dead Island'dan çok şey bekledik hepimiz, pek azımız istediğini bulabildi. O yüzden oyunu sınıflandırıp kafanda bir yere oturtmaya da uğraşmamayı tavsiye ederim; hayal kırıklığından ötesini yaşamazsın çünkü. Companion'ı geç, oraya gelene kadar zaten oyunda bolca eksik bulunmakta.

2. Ekim ayındaki Android telefonları için önerdiğin Death Worm adlı oyunu beğendim ve T20'ye yükledim. Oyunun ilk bölümünü bitirdikten sonra diğer bölümleri satın almam gerektiğini gördüm ve ben de satın almayı denedim ancak Türkiye'yi yine her zaman olduğu gibi ülke olarak görmedikleri için oyunu alamadım. Peki sen nasıl aldın Tuna Abi?

Bana onu postayla gönderdiler. Dijital olarak. Hem de yüklü olduğu telefon da paketteydi. Evet, bana telefon yolladılar... İşimizin bir parçası bu, lütfen tepki göstermeyelim. Şaka bir yana ben bu oyunu gayet, şu an hatırladığım bir internet sitesinden

satın aldım. Gerçekten. Para verdim! Bırakın beni, bırakın pis aynasızlar! (Bizimle karakola kadar gelmeniz gerekiyor Tuna Bey. Nedenini gelince öğrenirsiniz. - Şefik)

3. Ben tam bir Assassin's Creed hayranıyım ve Kasım'da çıkacak olan Assassin's Creed: Revelations'ı heyecanla bekliyorum ama sence de 50 yaşındaki bir adamın çok akrobatik ve seri şekilde hareket edip üstüne üstlük düz duvara tırmanabilmesi biraz saçma değil mi?

"Oraya gelene kadar Tolga..." diye cevap versem tüm sorulara? Hoş olmadığı gibi can sıkıcı bir hal de alırdı mevzular. 50 yaşında olabilir o adam ama 50 yaşına gelene kadar o kadar çok spor yapıp o kadar çok çalışmış ki bedeni bir türlü eskimemiş. En azından böyle düşünebiliriz yoksa işin içinden çıkılmaz. (Düz duvara tırmanmanı yaşı yok. - Şefik)

4. 2012 yılında çıkması beklenen Prototype 2 hakkında ne biliyorsunuz? Bence ilk oyun çok güzeldi ama duyduğuma göre ikinci oyunda ilk oyundaki karakterimiz olan Alex Mercer'ı öldürecekmişiz. Sence bize oyunun başında hangi karakteri oynamak istediğimiz sorulur mu? Bence sorulursa şahane olur şayet Alex

Mercer her ne kadar kötü şeyler yapmış olsa da onun içinde "ışık" da var.

Işık zaten hep elimizde. (Cem Yılmaz.) Fakat Tolga, o soru sorulmayacak. Alex'i bulduğumuz yerde kıştır kıştır keseceğiz. Belki de kesmeyeceğiz, onunla bir anlaşma yapacağız? Belki de Alex, kaybettiğimiz yeğenimiz çıkacak? Belki de... Çıksın da oynayalım artık ya!

5. Sence Red Dead Redemption'in devam oyunu çıkar mı ya da bu konuda herhangi bir bilgi var mı?

Devam oyunu hakkında bilgi olmadığı gibi oyunu PC'de bekleyenlere de Rockstar, "Başka Rockstar oyunu alın ya, uğraşamayız şimdi bir ton." diye fevri bir açıklama yaptı. Garip... (Korsanla savaşmanın en kolay yolu, oyunların PC versiyonunu geliştirmek ya da geç piyasaya sürmek... - Şefik)

6. Son olarak Tuna Abi, bana iyi bir MMORPG tavsiyesinde bulunabilir misin? (Priston Tale 2 dışında.)

Star Wars: The Old Republic'i beklemek istemiyorsan, sana Allods Online veya DC Universe Online tavsiye edebilirim. (The Lord of the Rings Online da benim tavsiyemdir. - Şefik)

Umarım sorularımı cevaplırsanız ve eğer yayımlarsanız, bana çok büyük, şahane, muhteşem bir iyilik yapmış olursunuz. Hoşça kalın!

Tolga TİMUR

BU YAZI OKUNUR

Merhaba Tuna Abi. Ben sizi takip eden bir okurum. (2011'in başından beri.) Yalnız birkaç bölümü kaçırdım. Sorularına geçeyim.

Bizi birer bölüm olarak görmen, hoşumuza gitmedi değil. (Previously on LEVEL...) Zaten hepimizin hayatı birer dizi... Fırat zengin iş adamını, Şefik çok çalışan, dürüst ve sevecen genci, Emre sessiz ve son derece seri bir katili, Ayça desen sevimli görünüşünün ardında bir dünya deliliği saklayan birer karakteri canlandırıyor. Ben kendimi oynuyorum, o konuda sorun olmasın.

1. Ben MMORPG türü bir sürü oyun oynadım, çoğu da güzeldi. Ancak zaman geçtikçe sıkılmaya başladım. Sence hangi MMORPG oyununu oynamalıyım?

Bu tip sorulara artık Star Wars: The Old Republic

Gizli "PS3 mü, Xbox 360 mı?" sorusu tespit edildi. Bu soru kendisini beş, bilemedin yedi saniye içerisinde yok edecektir!

şeklinde cevap vereceğimi bilmenizi isterim. Fakat beklemek istemiyorsanız "WoW" diyeyim? Olmadı DC Universe Online derim. Hiç beğenmezsen Rift olur? Olmaz mı? Olur olur... (Ben de The Lord of the Rings Online'i öneriyim yine. - Şefik)

2. Crisis 2 var bende ancak grafikleri en düşüğe almama rağmen bilgisayar kasiyor. Sence oynamaya devam etmeli miyim, yoksa başka bir oyun önerir misin?

Crisis 2 o kadar kasiyorsa senin bilgisayarını değiştirme vaktin geldi demektir. Yeni nesil oyunların çoğu senin makineyi zorlayacaktır.

3. Bana eğer bu seneyi çok iyi bitirirsem bir konsol alacaklarımı söylediler. Sence PS Vita'yı mı beklemeliyim, yoksa direkt olarak PS3 mü alsam? Acaba Xbox 360 nasıl olur?

Gizli gizli "PS3 mü, Xbox 360 mı?" diye sorduğunu anlamadığımı sanma Çağıl Berk. O yüzden cevabım PS Vita. Ayrıca seneyi çok iyi bitirmek nasıl oluyor? "Bu sene aşırı çalıştım, seneyi çok iyi bitireceğim. Ondan sonraki seneleri bitirmesem de olur..."

4. Ben Call of Duty: Modern Warfare 2'yi iki günde

bitirdim. Şimdi Call of Duty: Black Ops'a başlayacağım. Sence Call of Duty: Modern Warfare 3 çıkar mı?

Call of Duty: Modern Warfare 3 çıkar mı... Bu konuyu bir bakalım. Aaa! Çağıl! Acayip şanslısın çünkü tam sekiz gün sonra Call of Duty: Modern Warfare 3 çıkıyor! Dolayısıyla Call of Duty: Black Ops'u bitirmek için de sekiz günün var ki bu da sana havada karada yeter. (Suda sorun çıkabilir.)

5. Çoğu bölümünüzde oyun hediye kodları oluyor. Wolfteam için de oyun kodu yapsanız olmaz mı?

Hemen yapıyoruz bir kod. LEVEL Araştırma & Geliştirme Merkezi'nde bu tip istekleriniz için... Bu konuyu not aldık, fırsatımız olursa "yapacağız".

6. Bilgisayarım hızlı ama ağır. Tuna Abi sence hızlandırıcı programlar işe yarar mı? Hangi programı önerirsin?

Hızlı ama ağır bir bilgisayar... Güzel ve çirkin kız, iyi ve kötü katil, uzun ve kısa cüceler... Sence de bir sorun yok mu? Hızlandırıcı programlar işe yaramaz sana söyleyeyim. Senin bilgisayarın sıkı bir upgrade'e ihtiyacı var gibi gözüküyor. (Hızlı çalışan ama hafif malzemelerden üretilen bir bilgisayarın hayalini kuruyoruz... - Şefik)

7. Bende Dragon Age II var ama "II" takısını alacak kadar da kendini karşılamamış. Sence Tuna Abi?

Dragon Age II aksiyona dönmüş bir oyun. İki takısını hak ediyor; çünkü bayağı farklı önceki oyuna göre ama kimilerine göre yüksek puanları hak etmiyor olabilir.

Bu mesajı okuyup cevaplırsanız mutlu bir çocuk olacaksınız. Yayınlarsanız uçmayı öğrenecek bir çocuk olacaktır. Hepinize selamlar; ben yedinci sınıfa geçtim.

Biz de 30 yaş devirdik. Buna ne diyorsun? Haydi uçan çocuk, görüşmek üzere; kendine iyi bak! (Benim daha bir yılım var 30'a! - Şefik)

Çağıl Berk KARAGÜL

ALİYE-İ LEVEL

Selamlar Aliye-i LEVEL. Ben derginizi 156. sayıdan beri takip ediyorum. Çok fena oyun hastasıyım ama sormak istediğim birkaç şey var.

1. Oyunu konsol yerine bilgisayarda oynama taraftarıyım ama gel gör ki Killzone ve inFamous gibi yapıtlar bilgisayarda yok. (Öte yandan Xbox 360'ta da yok.)

Benim durumda yeni bir konsol almamı düşünüyorum. Fen lisesinde okuduğum için tek bir şey alma hakkım var. Sence yeni ve güzel oyunlar

daha çok PS3'e mi, yoksa Xbox 360'a mı çıkar? (Hangisini alayım demiyorum.)

Gizli "PS3 mü, Xbox 360 mı?" sorusu tespit edildi. Bu soru kendisini beş, bilemedin yedi saniye içerisinde yok edecektir! Yeni ve güzel oyunlar iki sisteme de çıkacak gibi duruyor. Haydi bakalım, şimdi ne yapacaksınız? (Keh keh...)

2. Bence Call of Duty, Battlefield'dan katbekat daha iyi ama sen öyle düşünmüyorsun. Nedenini biraz açar mısın?

Eğer sen bana Call of Duty'nin neden Battlefield'dan daha iyi olduğunu açıklarsan, ben de sana nedenini biraz açarım. Nedeni aslında şu: Battlefield 3 çok daha özenli, farklı oynanış tipleri sunar, daha sağlam grafiklere sahip bir oyun. Modern Warfare serisiyse kendini tekrar eden bir oyundan başkası değil.

3. L.A. Noire'in PC versiyonu var mı?

Bu ayın 11'inde piyasada. Geçen ay çıkacaktı, çıkamadı.

4. Bilgisayarım Intel i7 işlemci var ama sürekli kasti-rıyorum bilgisayarımı. Sence sorun bende mi? (ATI 5770 ekran kartı ve 4 GB RAM dahi kasiyor.)

Aynı anda 30 tane program açarsan, kasılabilir tabii ki ama diğer türlü, örneğin bir oyunda kasmaması lazım. Acaba bilgisayarında başka bir sorun olabilir mi? (Sabit disk 3200 RPM imiş mesela...)

5. Yakın bir sayınızda Assassin's Creed: Revelations posteri verir misiniz? ("Önceki sayımızda verdik." demeyin, arkasında MW3 posteri var; hangisini yapıştıracağıma karar veremedim.)

Ah Kaan ah! Neden iki tane dergi almadın? Bu kadar da kolaydı işte...

6. Crisis 2 oyunu ve dergi aboneliği kampanyasından beri dergiyi takip ediyorum. Yine Nisan veya Mayıs aylarında böyle bir kampanya düşünüyor musunuz? Aboneliğimi sürdürüreceğim ama bir de oyun olunca daha güzel oluyor. Mesela Assassin's Creed: Revelations ya da Call of Duty: Modern Warfare 3 olabilir...

Böyle bir güzellik yapmak biz de istiyoruz tekrar şayet şartlar izin verirse. Beklemede kal. Sorularım bu kadar. Yazımın dergide çıkması ve bol oyunlu günler dileğiyle...
Kaan EKİN

GÜREŞ

Merhaba LEVEL ekibi ve Tuna Abi. (Nasıl başlayacağımı bir türlü bulamadım.) Ben Bursa'dan Yağız. Derginizi ilk gördüğümde aşık oldum. (İlk görüşte aşk bu olsa gerek.) Derginizi 147. sayısından beri merakla alıyorum, okuyorum. İşte benim sorularım:

1. LEVİD'i her ay takip ediyorum ama nedense hep aynı Şefik Abi, hep aynı Ahmet Abi... Yani demek istediğim Tuna Abi, sen de katılan aralarına, seni de canlı canlı görsen?

Ben gizli karakterim. Ya da aslist. Aslında bu ay LEVİD'de olmak istiyordum ama yine olmadı, yine olmadı. Zaten dergidekiler artık benim gerçek olduğuma da inanmıyor, siz de inanmazsanız alınmam sanırım.

2. Ben Assassin's Creed serisini bitirdim. Yeni oyunun İstanbul'da geçecek olması Türklerin yararına mı olur, yoksa sadece yeniçileri çatur çatur kestiğimiz bir oyun mu?

Türkler belki de gördüklerinden bir ders çıkarır. Der ki, "Elin adamı ülkemize gelip eski İstanbul'u ne güzel resmediyor oyununda, biz burada 75.000.000 hala adam gibi bir oyun yapamadık!" Yeniçiler falan hikaye... (Ne güzel dedin Tuna. - Şefik)

3. Ben her türlü oyunu severim. Gerek FPS, gerek TPS veya RPG. Abi şöyle yeni bir oyun önerirsen senin de çok sevdiğin, unutamadığın bir oyun? (Wolfenstein hariç.)

Doom? Doom olur mu? Çok iyi oyun. Pikseller böyle kafam kadar gözükür LCD'lerde. Benim unutamadığım Gothic falan var ama şimdi o da oynanır mı dördüncüsü çıkmışken? Yenilerden bir oyun söyleyeyim ki zaten seni yeni oyun sormuşun, ben yeni gördüm ve o da Rage!

4. Ben Call of Duty'nin ve Battlefield'ın yarıştırlmasını yanlış buluyorum; çünkü ikisi ayrı oyun. Modern Warfare ile Modern Warfare 2 yarıştırlırsa olur ama benim düşüncem eğer birisi FPS seviyorsa ikisini de oynamalı. EA'nın sürekli Call of Duty'ye gereksiz sözler söylemesi bence sadece Battlefield'ın aleyhine. Siz bu konu hakkında ne düşünüyorsunuz?

Bence bal gibi de karşılaştırılır bu iki oyun ve yine bence, Battlefield 3 oynayanın Call of Duty: Modern Warfare 3 oynamasına hiç gerek yok. Bu iddialı laflarımı Call of Duty: Modern Warfare 3'ün ağızına tıkmaması dileğiyle, esen kalın!

5. Tuna Abi laf aramızda kalsın ama LEVEL dergisine

► baktığımda hep senin yazılarını görüyorum. Bu dergiye çok emek harcıyorsun. Mesela bir oyunu kimin inceleyeceğine, kim karar veriyor? Fırat Abi mi, yoksa kura mı belirliyor?

Kura çekiyoruz elbette. Fakat şöyle oluyor, misal Rage mi incelenecek, bir kavanoza 32 tane Tuna ismi atıyoruz, bir tane Ayça, bir tane Ahmet, on tane de boş. Neden? Çünkü diğer isimleri ben bulup ağzıma atıyorum hemen, imha ediyorum. Doğru cevap elbette bu değil. Biz yazıları dart tahtasına yerleştiriyoruz. En güzel oyunlar, en ortada. Oyunu vuran, yazıyı alıyor. Bu da saçma oldu... Cevabım 42. (Kokuştı espri, kokuştı!) (Ben de 54 tane Şefik atıyorum ama bir türlü denk gelmiyor arkadaş! - Şefik) Sorularım bu kadardı. Yayımalarsanız çok mutlu olurum. (Sorularımın arasına Şefik Abi girerse daha da seviniyim.) Saygılarımla.

Şefik. Arkadaş "soruların arasına girerse" falan demiş, benim aklıma 28 tane seviyesiz espri geldi, o yüzden sen kendi kafana göre takıl, ben susayım. Bu arada görüşürüz Yağız, sevgiler, saygılar. (Girdim girdim, merak etme. - Şefik) Yağız ERTÜRK

CIVILIZATION GÜNEŞİ

Merhaba Tuna Abi ve tüm LEVEL ahali... (Çok klasik oldu.) Nasılsın Tuna Abi? İyisindir herhalde. 13 yaşında bir okuyucunuz olarak 169. sayıdan beri LEVEL'i takip ediyorum. Half-Life sayısını da bitirdikten sonra en sevdiğim bölüme mesaj atmadan edemedim. (Bu arada belirtmeden geçmeyeyim, bu seferki sayınız aynı 169 ve 170 zamanındaki gibi bol içerikli ve süper bir sayıydı.) Neyse sorularına geçeyim ben...

1. Battlefield 3 için geri sayıma başladım ama hala ön sipariş mi versem, gelince mi alsam, karar veremedim. Ön sipariş veririm de oyun bana ulaşmaz diye korkuyorum aslında. Ön sipariş veririm ne zamana bana ulaşır acaba veya kesin ulaşır mı?

Bence ön sipariş verilmisin. Böylece çıkmış olan bir oyuna ön sipariş vermeye çalışan, şahane bir insan olursun ama biraz dalga da geçilebilir, dikkat etmelisin. İşte geçen ayın başında atılan bir mailin, bir sonraki ay yayımlanmasıyla oluşan bir

Bak tarihte de Osmanlı İmparatorluğu genişledi, genişledi, sonra "Big Bang" oldu, dağıldı.

paradoks... Bu soruyu kesebilirdim ama gerçekleri görmemiz için sizle paylaşmak istedim. Kızmadın değil mi Mert?

2. En sevdiğim oyun türleri süratli FPS ve strateji ama uzun zamandır güzel bir strateji oyunu oynamıyorum. StarCraft II: Wings of Liberty'yi, Civilization V'i ve Age of Empires III'ü epey oynadım ama tabii ki bir süre sonra sıkıldım. Bana güzel ve zevkli bir strateji önerir misin?

Heroes of Might & Magic VI bence bir strateji oyunu. Sen de öyle düşünüyorsan, anlaştık demektir.

3. Bulletstorm'u bitirdim ve resmen bayıldım. Bence süratli oynanışı ve zevkli anlatımıyla Call of Duty'ye ve Battlefield'a bin basar. Çok ilginç finaliye de devamı gelecek gibi duruyor. Sence Bulletstorm'un devamı gelmeli mi veya gelir mi?

Bulletstorm çok hızlı bir oyundu ama biraz sığı bana sorarsan. Devamı gelir mi, gelmez mi, hiç belli değil. Gelirse biraz daha esnek bir oynanış sunmasını diliyorum, amin.

4- Brink'i almayı düşünüyorum. Süratli ve zevkli FPS'leri sevdiğimi söylemişim zaten. Brink de öyle mi? En azından Bulletstorm kadar zevk verir mi?

Bulletstorm'dan biraz daha yavan Brink. Yine de

denenir bana sorarsan.

5. Son olarak da ben koyu bir FIFA severim. Pro Evolution Soccer'i hep kötü bir oyun olarak bulmuşumdur. Son iki yılda (2011 ve yorumlara göre 2012.) FIFA, Pro Evolution Soccer'i ezdi geçti. Bu yükselişin sebebi tam olarak ne? Pro Evolution Soccer'ı bu zamana kadar FIFA hafife mi almıştı hep?

Oley! En sevdiğim soru tipi, futbol! FIFA'nın Pro Evolution Soccer'i ezip geçmesinin en büyük nedeni, Fırat'ın Pro Evolution Soccer'da rakip bulamaması bana sorarsan. Fırat yeni, oyunu bıraktılar, Fırat yeni, Pro Evolution Soccer oyuncusu oyunu terk etti ve sonunda herkes FIFA'ya kaydı. FIFA'da da aynı durum yaşanırsa artık Sega Football falan oynarız. (Hemen puan düzeltmesi sıkıştırırım bu vesileyle. Geçen ay FIFA 12'nin puanı 95 basıldı, 96 olacaktı, Pro Evolution Soccer 2012'nin puanı 75 basıldı, 79 olacaktı. - Şefik)

6. Civilization V bence çok iyi bir stratejiydi. 26 şehirlî bir Osmanlı İmparatorluğu kurdum. Hindistan'ı ele geçirdim ama oyun haritasının daha yarısındanayım. Sonucum sence iyi mi? Sence Civilization V nasıl bir oyun?

Bak tarihte de Osmanlı İmparatorluğu genişledi, genişledi, sonra "Big Bang" oldu, dağıldı. Dolayısıyla sonucunun iyi olup olmayacağını, haritanın yarısında karşılaşacakların belirleyecek. Civilization V harika bir oyun, o konuda mutabıkız. Sorularım bu kadar Tuna Abi. Biraz uzun olmuş olabilir ama yayımlamazsanız da en azından cevaplırsanız mutlu olurum. Sağlıcakla kalın... Mert GÜNEŞ

TARZ MESELESİ

Merhaba tüm LEVEL ailesi ve selamlar Tuna Abi.

Adım Kaan. Bu benim ilk mesajım. Derginizi Temmuz 2009'dan beri takip ediyorum fakat bu bölümü hep geçiyordum. (Uzun ve ince yazılar...) Fakat son yedi aydır hep bu bölümü okuyorum; çünkü tarzın çok hoşuma gidiyor. Benim de aklımda birkaç soru var ve desteklerinizi bekliyorum.

Selam Kaan. N'aber? Kış da geldi çattı, iyi mi... Hiç hoşuma gitmiyor bu durum. Bari kar falan yağsın dağlara da board yapmaya gidelim. Bu kadar

uzatmamın sebebiyse "uzun ve ince yazılar" sözleriyle, ne demek istediğini çözmeye çalışmamdı ama olmadı.

Acaba ne demek istedin...

1. Biliyorsunuz geçen ay (Eylül) okullar

açıldı ve bu sene gerçekten iyi bir puanla sınıfı geçtim. O yüzden bu sene yaz tatilinde hem aileme yük olmamak için, hem de gelecek seneyi beklemek için bir şey aldırtdım. Ben toplama bilgisayar istiyorum. En son Toshiba marka dizüstü bilgisayarım vardı, ana kartı yandı ve bu yüzden masüstü bir bilgisayar istiyorum. Bunun için liste hazırlayacağım fakat nelere dikkat edeceğimi, neyi nereden alacağımı bilmiyorum. Bunun için bana yardım eder misiniz?

Bir Recep Baltaş sorusuyla daha birlikteyiz. Çok sağlam donanım sorularınız için oraya mail atmanız gerektiğini hatırlatayım ama ben de fena değildir bilgisayar donanımı konusunda, o yüzden yardımcı olacağım. Eğer seni uzun süre idare edecek, oyunlarda sıkıntı yaratmayacak bir sistem yapmak istiyorsan, işlemcinin Intel familyasından en az i5 olmasına dikkat etmelisin. RAM miktarı 4GB'dan kesinlikle az olmamalı, ideali de 8GB. Ekran kartı konusunda da ATI'yi hiç takip etmiyorum maalesef fakat nVidia klasmanında da en az GTX560 olmalı. Geriye kalan parçalar geçerruat. (Küçüksedim resmen.)

2. Sizce bilgisayar yerine başka bir şey mi almalıyım?

Çünkü oyuna oturdum mu, kalkmak istemeyeceğim bir şey olsun istiyorum.

Bu soruda da ibret olsun diye ikinci cümleyi hiç ellemedim. Oyuna oturdüğunda kalkmak istemeyeceğin bir şey, oyunun kendisi olabilir mi acaba, anlamadım ki ben... Yoksa, "Konsol mu alsam?" diye mi soruyorsun. Fakat PS3 sahibi olduğunuda da söylüyorsun... Ah, daraldım!

3. Ben aynı zaman PS3 sahibiyim fakat bu işte ölü gibiyim. Bilgisayar da Call of Duty hayranıyım fakat PS3'te analog stick ile oynadığı için oynayabileceğimi pek zannetmiyorum. Sizce almalı mıyım? Yoksa tavsiye ettiğiniz, Call of Duty tarzı bir PS3 oyunu var mı?

Killzone 3 veya Resistance 3 olarak PS3'te analog stick ile oyun oynamaya alışabilirsin. Ben PSOne zamanında, Medal of Honor'ları bir bir oynadığım için o konuda fena değilim misal fakat ben bile PC'de FPS oynamayı seviyorum zira o dönemde aynı zamanda Counter-Strike'ta fırtına gibi esiyordum!

4. Hemen bu soru altında toparlıyorum. Bana hem bilgisayar, hem de PS3 oyunu önerebilir misiniz? (Grafiklere önem gösteriyorum. Assassin's Creed: Brotherhood, Call of Duty, Mortal Kombat gibi oyunlardan hoşlanıyorum.)

PC'ye Rage iyi gider, PS3'e de Resistance 3 diyorum. Sorularına cevap verdiğin için teşekkür ederim. Halinden görünüyor ki çok yorgunsun, sağlıcakla kalın.

Yorgun olduğum nereden anladın Kaan yahu?

LEVEL Tayfası bölümündeki saçma sapan fotoğraflarında da yorgun değil, daha çok gülerек yere kapaklanıyormuş gibi bir imaj var. Bu durumu değerlendireceğim... Kaan GÜNDOVAN

UZUN NAMLU

Selam Tuna Abi ve tüm LEVEL! (Ahalisi demedim bunalmışsındır diye.) Size birkaç sorum olacaktı. Cevaplırsanız sevinirim...

1. Tuna Abi ben sana şunu sormak istiyorum. Bende PS2 var fakat artık PS2'ye çok fazla oyun çıkmıyor, biliyorsun. Ben de bu durumdan çok şikayetçiyim. Sence ben hangi oyun konsolunu almalıyım? ("Bu sorum PS3 mü, Xbox 360 mı?" gibi değil, merak etme.)

PS2 mi kaldı Kaan... Kaan mı? Bu ay kaç tane Kaan ağırladık acaba? (Inception.) Yakında yeni Xbox açıklanacak, bence geç kalmak üzeresin. PS Vita al bence.

2. Ben tam bir inFamous 2 hastasıyım. Şunu öğrenmek istiyorum: inFamous 3 çıkacak mı?

Çıkmalı! Netim, değil mi?

3. Sana şunu sormak istiyorum: Ben bilgisayarım için bir tane BF3 almayı düşünüyordum fakat aklıma Call of Duty: Modern Warfare 3 geldi. Sence hangisini almalıyım? (Fiyat sorun değil.)

Bu soru tiplerinde de okurumuz bana sürekli bir şeyler sormak istediğini, her sorusunun başında belirttiğini görmekteyiz. Oysa ki doğru soruyu sorsa anlam kaybı oluşmayacağı gibi... Tamam, sıkıldım ben de. Ne sormuşun, bakayım. Ha, cevabı net bir soruymuş. Elbette ki Rage. Şaşırdım dur! Battlefield 3!

4. Tuna Abi ben bir WoW hayranıyım. Cataclysm'den sonra bir eklenti paketi gelecek mi?

Pandalı bir eklenti paketi gelecek gibi bir durum söz konusuydu ama o da büyük bir dedikodu olabilir. Şimdilik bir açıklama yok fakat gelecektir şüphesiz. (En az iki paket gelir, merak etmeyin. - Şefik) Tuna Abi sorularım bu kadardı. Umarım seni sıkımsamışım. Okursan sevinirim, cevaplırsanız çok sevinirim, yayımlarsan ofise gelip iki yanağından da öperim. Teşekkür ederim... Kaan ÇAKIRHAN

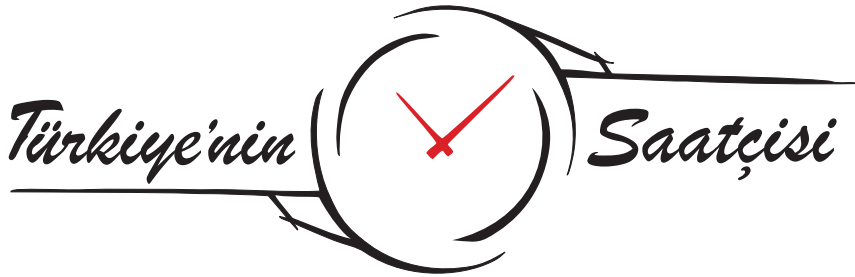
TAKVİM Kasım

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
31	1		Call of Duty: Modern Warfare 3	4	5	6
	<ul style="list-style-type: none"> • Cabela's Adventure Camp (360) • Cabela's Survival (PS3 360) • Generator Rex (PC PS3 360) • GoldenEye 007: Reloaded (PS3 360) • LotR: War in the North (PC PS3 360) • Medieval Moves: Deadmund's Quest (PS3) • Raving Rabbids: Alive & Kicking (360) • Sonic Generations (PC PS3 360) • Uncharted 3: Drake's Deception (PS3) 			<ul style="list-style-type: none"> • Dodonpachi (360) • Grease Dance (PS3 360) • Jillian Michaels' Fitness Adventure (360) 		
7	8			11		13
	<ul style="list-style-type: none"> • Big League Sports (360) • Call of Duty: Modern Warfare 3 (PC PS3 360) • EyePet & Friends (PS3) • L.A. Noire (PC) • Metal Gear Solid HD Collection (PS3 360) • SpongeBob's Surf & Skate Roadtrip (360) • The Black Eyed Peas Experience (360) 			<ul style="list-style-type: none"> • Assassin's Creed: Revelations (PS3 360) • Carnival Island (PS3) • Minecraft (PC) • Move Mind Benders (PS3) • My Self Defence Coach (360) • The Elder Scrolls V: Skyrim (PC PS3 360) • Your Shape: Fitness Evolved 2012 (360) 		
Puss in Boots	15		LEGO Harry Potter: Years 5-7	18		Assassin's Creed: Revelations
	<ul style="list-style-type: none"> • Dynasty Warriors 7: Xtreme Legends (PS3) • Halo: Combat Evolved Anniversary (360) • Jurassic Park: The Game (360) • Kinect Disneyland Adventures (360) • LEGO Harry Potter: Years 5-7 (PC PS3 360 PSP) • Marvel Super Hero Squad (PS3 360) • Need for Speed: The Run (PC PS3 360) • Pictionary: Ultimate Edition (PS3 360) • Saints Row: The Third (PC PS3 360) • Ultimate Marvel vs. Capcom 3 (PS3 360) 			<ul style="list-style-type: none"> • The Testament of Sherlock Holmes (PC PS3 360) 		
	22		24	25		27
	<ul style="list-style-type: none"> • Defender of Arдания (PC) • Puss in Boots (PS3 360) • Rayman Origins (PS3 360) • Serious Sam 3: BFE (PC PS3 360) • WWE '12 (PS3 360) 			<ul style="list-style-type: none"> • Hearts of Iron III: Collection (PC) • The King of Fighters XIII (PS3 360) • Winter Stars (PS3 360) 		
28	WWE'12		1	2	3	4



saat&saat



DIESEL
FOR SUCCESSFUL LIVING



DIESEL *ISLAND*

Land of the Stupid, Home of the Brave.

||
- saat&saat

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



DmC (Devil May Cry)

Platform: PS3, Xbox 360
Çıkış tarihi: Belli Değil

Bu kez Dante'nin gençliğine gidip saçlarının nasıl ağardığını, nasıl kar beyaza dönüştüğünü öğreneceğiz. Özlediğimiz Devil May Cry evreninde eşzamanlı olarak paralel hikayeler anlatılacak. Üstelik bu kez hem Angel, hem de Demon gücümüz olacak.



Heroes & Generals

Platform: PC
Çıkış tarihi: 2012

Io Interactive imzalı oyun, tarih dersiyile haşır neşir olmayı sevenleri fazlasıyla tatminkar bir yapım olarak karşımıza çıkacak. FPS türünü bol bol tarih sosuna bulayan yapımcılar, bizi mazideki savaşlara götürecek.





The Journey Down

Platform: PC

Çıkış Tarihi: Belli Değil

SkyGoblin firması tarafından hazırlanmakta olan The Journey Down'da geleneksel Afrika tahta oyma sanatları ve Afrika maskeleri ile haşır neşir olacağız. Uzun süredir özlediğimiz adventure türüne taze kan olacak oyunu merakla bekliyoruz.

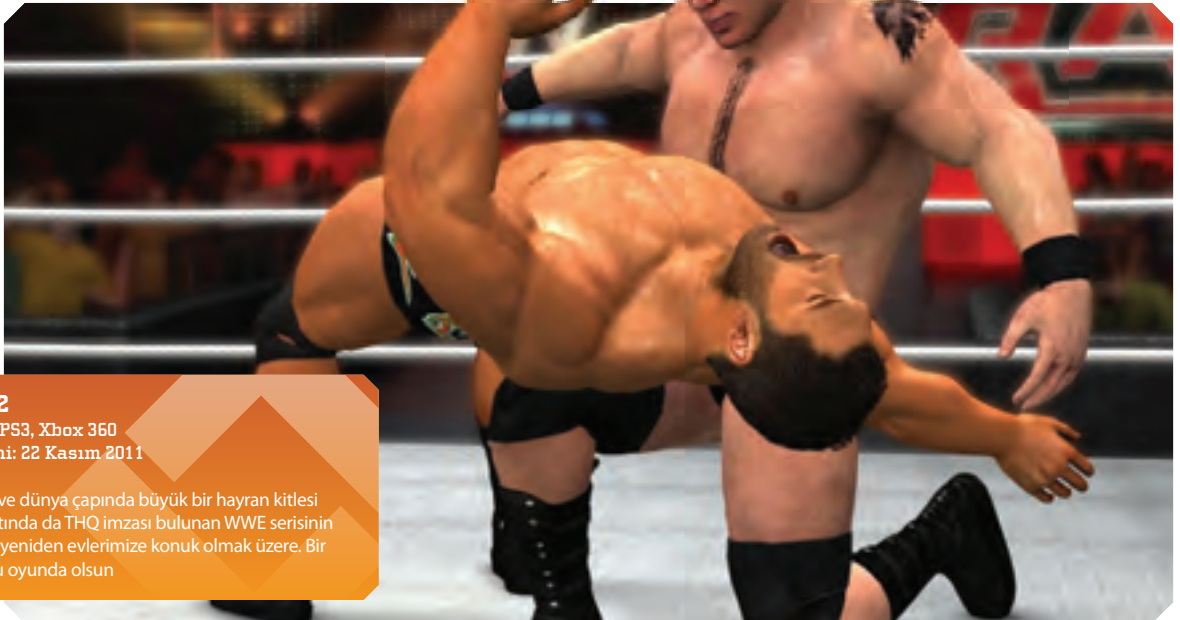


Need for Speed: The Run

Platform: PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 15 Kasım 2011

Electronic Arts bu kez bizi rahat otomobil koltuklarından kaldırıp koşturmaya niyetli. San Francisco'dan New York'a, bir diğer deyişle Golden Gate köprüsünden Empire State binasına kadar uzanan soluksuz yarış için depoyu doldurun ve tabanları yağlayın!



WWE '12

Platform: PS3, Xbox 360

Çıkış tarihi: 22 Kasım 2011

Ülkemizde ve dünya çapında büyük bir hayran kitlesi bulunan, altında da THQ imzası bulunan WWE serisinin son halkası yeniden evlerimize konuk olmak üzere. Bir gözünüz bu oyunda olsun



LEVEL LİGİ

Ay 11

Oyun **Carnival Island**
Platform **PlayStation 3**

Artık Kasım ayına girdik ve 2011 sezonu sona ermek üzere. Şu ana kadar topladığım 90 puan sayesinde sezonu şampiyon kapamayı da garantiledim ve sezonun benim açımdan pek bir heyecanı kalmadı ama Şampiyonlar Ligi'nden umudu kesen rakiplerimin Avrupa Ligi için verdiği mücadeleyi izlemek büyük keyif. Hazır son düzlüğe girmişken farklı ve eğlenceli bir oyun oynayalım dedik ve Sony'nin PlayStation 3 için bu ay piyasaya süreceği Carnival Island'ı ziyaret ettik. Move destekli bu oyunda hepimiz elimize birer balon alıp parkta gezinmeye başladık ama aramızdan sadece bir kişi buradan canlı (!) kurtulabilecekti. Sizce hayatta kalan kim oldu? Cevabı sağ sayfada...



Yapım Magic Pixel Games
Dağıtım Sony
Tür Parti
Platform PlayStation 3
Çıkış Tarihi 11 Kasım 2011

Bu eğlenceli oyunun incelemesini Aralık sayımızda bulabilirsiniz!

1



Carnival Island'a çok klasik bir lunapark oyunu olan Frog Bog ile başladık. Tabii ki bu oyunu bu isimle tanıymıyorduk ama amacımız aynıydı: Önümüzdeki platformda duran kurbağayı, çekiç yardımıyla sudaki yapraklara fırlatmak. Farklı puanlara sahip bu yapraklara kurbağa fırlatma oyununda Emre ve ben vasat bir performans sergilerken başa baş çekişen Ahmet ve Fırat ikilisi arasından turun galibi Fırat oldu ve dört puanı cebe indirdi.

2



İkinci turda Mini-Bowl oynadık ve elimizdeki topları, karşı taraftaki en yüksek puan veren deliğe sokmaya çalıştık. Bu bölümde birbiriyle tutarlı performanslar sergileyemedik ama dört puanı kapatan ben oldum. Üçüncü turdaysa ilk Shooting Gallery oyununu açıp karşımızda beliren sayısız objeye doğru hedef aldık. Belki de bizi en çok eğlendiren bu oyunda ekstra puanları kapmayı başaran Emre, dört puanın sahibi oldu ve birincilik şansını sürdürdü.

3



Dördüncü turun oyunu Hoops, basketbol temelli bir oyun olması sebebiyle beni avantajlı kılıyordu. Hem basketbola hayran biri, hem de basketbol oyunlarıyla en fazla haşır neşir olan kişi olarak Hoops'a fazlasıyla konsantre oldum. Kimimiz yukarıdan, kimimiz aşağıdan fırlattık topları ve "karpuzlama" olarak tabir edilen yöntemle birinci olacağımı sanırken Emre beni yakaladı ve bu turu dörder puanla sonlandırdık.

4



Oyuncular



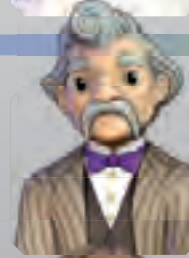
Ahmet

Oyundaki Karakteri: **Spot**
Move Kabiliyeti: **Yüksek**
Favori Kategori: **Ringers**
Bahis Oranı: **1.50**



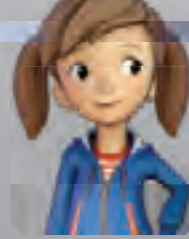
Emre

Oyundaki Karakteri: **Curtis**
Move Kabiliyeti: **Yüksek**
Favori Kategori: **Shooting Gallery**
Bahis Oranı: **3.50**



Fırat

Oyundaki Karakteri: **Duff**
Move Kabiliyeti: **Orta**
Favori Kategori: **Frog Bog**
Bahis Oranı: **3.00**



Şefik

Oyundaki Karakteri: **Larry**
Move Kabiliyeti: **Orta**
Favori Kategori: **Hoops**
Bahis Oranı: **2.75**

Ayın Galibi

AHMET THE SPOT

10 PUAN

Herkesin eşit şartlarda yarıştığı ve zaman zaman çocukluğuna dönüp mızıkçılık yaptığı oyunda aradan sıyrılmayı başarıp Spot'ü zii veye oturttu!

Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM	MAÇ	BAŞARI
Şefik	6	96	11	8.72
Emre	8	74	10	7.40
Ahmet	10	68	10	6.80
Eray	0	38	6	6.33
Ayça	0	6	1	6.00
Fırat	5	64	11	5.81

Son tura girerken puanlar şöyleydi: Ahmet 12, Emre 11, Şefik 11, Fırat 10. Gördüğünüz gibi çekişme had safhada, herkesin birinci olma şansı aynı ve önümüzde son bir tur daha var, o da Ringers. Oyun ofise ilk geldiğinde test etme şansı bulduğumuz Ringers için herkesin iddialı olduğunu söylemek mümkün ama oyunun incelemesi yazacak olan kişi olarak Ahmet'in performansı göz kamaştırdı ve kendisi dört puanı bir çırpıda alıverdi.



BlizzCon 2011 sona erdi

Ardında Diablo III için sabırsızlananları ve pandaları bıraktı

Her yıl büyük fuarlar kadar ilgi toplayan bir başka oluşum BlizzCon 2011'de bu yıl da büyük bir katılımıla sonuçlandı. Bu büyük buluşmada üç önemli konu işlendi. World of Warcraft, StarCraft II ve Blizzard'ın nasıl bir zenginlikte olduğu. (Bu konu, sayfadaki Diablo III kutusunda.)

Daha önce bir söylenti olarak ortaya çıkan WoW eklentisi Mists of Pandaria'nın son derece gerçek olduğunu öğrendik, StarCraft II'ye Heart of the Swarm ile yeni ünitelerin geleceğini ve yine StarCraft II için bir DOTA türevinin hazırlanmakta olduğunu gördük. Önce pandalardan başlayalım...

Gizli Çin İmparatorluğu

Azeroth'ta yer alan, kimsenin bilmediği bir bölge Pandaria. Pandaren'ler yaşıyor orada, 1 Nisan şakası olarak ortaya çıkan, panda ırkı... (Neyse ki WoW hiçbir zaman büyük ciddiyet içeren bir oyun olmadı da pandalardan oluşan bir ırk da çok ters durmayacak.)

Pandaria yepyeni bir bölge ve burayı herkes ziyaret edebilecek. Seviye sınırı 85'ten 90'a çekiliyor bu ek paketle birlikte ve Pandaria'da buna uygun mücadeleler bulabileceğimizi düşünüyoruz.

Alliance veya Horde olun, Pandaren ırkının bir üyesi olabileceksiniz. Üstelik Death Knight'ta olduğu gibi 55. seviye falan olmanıza da gerek yok; pandanızı birinci seviyeden



alıp 90'a kadar taşıyabiliyorsunuz.

Pandaren ırkıyla birlikte "Monk" sınıfı da oyuna ekleniyor. Yakın dövüş ustası olan Monk'lar üç farklı yöne sapabiliyor: Boz ayı, kutup ayısı... Değil, değil, kapatmayın sayfayı! Brewmaster'lar tank, Mistweaver'lar şifacı ve Windwalker'lar da yakın dövüş ustası oluyor. Monk sınıfının en büyük özelliği, şifacı olsanız bile savaşta dövüşçü olarak yer alabilmeniz.

Worgen ve Goblin'ler dışında tüm ırklar Monk olabiliyor ve Monk'lar -WoW'da ilk defa görülen bir özellik olarak otomatik saldırıya sahip değil.

Mists of Pandaria ile birlikte yetenek ağaçlarında da köklü bir değişime gidiliyor. Cataclysm ile birlikte gelen değişim korunuyor fakat artık bir yetenek ağacının dallarını arşınlamak yerine, "spec ability"ler belirleyeceksiniz. Rank'ler, yetenek puanları tarihe karışacak ve bir özelliğe ulaşmak için gereksiz özellikler almak gerekmeyecek. (Bu oyunun nasıl işleyeceği detaylandırılacaktır; şu an biraz havada.)

Karakter sınıflarına gelen temel değişiklikler arasında, Hunter'ların artık yakın dövüş silahlarını kullanamaması yer alıyor. Buna karşın Hunter sınıfının menzilli silahlarda artık asgari mesafe gözetmesine de gerek kalmıyor. Hunter'lar dışında hiçbir sınıf yay, tatar yayı (Crossbow) ve tabanca kullanamayacak, Warrior ve Rogue'lar ellerindeki yakın dövüş silahını uzağa atabilecek. Warlock'un özellikleri artık sınıflandırılıyor ve hepsinin kendine özel bir kaynak mekaniği oluyor, Shaman'ların totemleri toptan bir yenilenme içine giriyor ve Druid, dördüncü bir yetenek ağacına kavuşuyor: Cat ve Bear formları Feral ve Guardian'a ayrılıyor.

Monster Hunter, WoW ile buluşuyor

WoW'un başından artık hiç kalkamayın, ömrünüz oyunun başında geçsin diye Japonya'nın kendinden geçtiği bir sistem, "yaratık savaştırma" sistemi oyuna ekleniyor. Sadece estetik bir öge olan evcil hayvanlarınız artık birer savaşçı olacak. Üstelik bu özelliği birinci seviyeden itibaren kullanabileceksiniz.

Sahip olduğunuz tüm yaratıklara bir isim verebileceksiniz, savaştırdıkça seviye atlamalarını sağlayacaksınız, yete-

nekerini geliştirerek onları birer dövüşçüye dönüştürecek-
sınız. Yaratıkları Azeroth topraklarından toplayabileceğiniz
gibi Auction House'dan da satın alabileceksiniz. Sokaktan
topladığınız yaratıkların bazıları sadece yağmurlu günlerde
veya sadece soğuk bölgelerde bulunabilme gibi özellikler
taşıyacak. Yani artık iki şehir arasında yolculuk için uçan
bineğinizi kullanmak yerine, yürümeyi tercih edeceksiniz.

Seviye atlayan yaratıklar yeteneklerini "yaratık
eğitmenleri"nden alabilecek. Savaşmak istediğinizde de bir
oyuncuyla anlaşacaksınız ve sıra tabanlı bir savaşa girecek-
siniz. Burada üç tane yaratığı, üçer tane yetenekle oyuna
sokabileceksiniz. Her yaratık toplamda altı yeteneğe sahip
olacak ama bunların üçünü savaşa taşıyabilecek.

Tüm yaratıklar bir hesaba bağlı olacak, yani bir hesapta-
ki tüm karakterleriniz sahip olduğunuz yaratıkları kullana-
bilecek. Yaratıklarınıza bakabileceğiniz özel bir arayüz de
tasarım aşamasında.

Blizzard DOTA

WoW'u anlatmaktan DOTA'ya yer kalmıyordu az daha... Bil-
diğiniz üzere DOTA geleneği Warcraft III'le başladı, League
of Legends'a sıçradı ve şu anda Valve da direkt olarak DOTA
2'yi geliştirmekte. Blizzard'ın kendi DOTA'sı ise daha kolay,
daha hızlı bir oynanış içeren bir varyasyon olacak.

Arthas, Sylvanas, Nova, Witch Doctor, Thrall, Queen of
Blades, Muradin, Stitches ve Zeratul gibi kahramanların
kontrolünde olacağımız oyun, diğer DOTA türevlerine göre
çok daha kolay öğrenilecek ve maçlar en fazla 30 dakika
sürecek; böylece oyunu bir öğlen arasında bile oynayip
eğlenebileceksiniz.

DOTA oyunlarında "tower"ların gerektiğinden güçlü
olduğunu, insanların bir noktada kulelerin altında durup
birisinin hata yapmasını beklemeye başladığı ve defansa
yattığını belirten Blizzard, kendi DOTA'sında tower'ların o
kadar güçlü olmayacağını, iyileşmelerinin zaman alacağını
söylüyor.

Çıkış zamanını "Yakında..." olarak belirten Blizzard
DOTA'ya StarCraft II sahipleriyle birlikte StarCraft II'nin Star-
ter Edition'ına sahip olanlar da bedavaya ulaşabilecek. ■

WoW'a abone ol, Diablo III'ü götür

Koskoca iki günlük BlizzCon 2011, WoW ve StarCraft
II etrafında döndü çünkü Diablo III tamamlandı ve
bizden saklıyorlar! Artık anlatılacak, gösterilecek
bir şey kalmadığı gibi neredeyse oyunun tamamını
görmüş kadar olduk zaten. Fuarda yapılan ilginç bir
açıklama, Diablo III'e bedavaya sahip olabileceğimizi
gösterdi. Firmanın ne denli bir bolluk içerisinde
olduğunu da kanıtlayan bu duruma göre, eğer
WoW'a 12 aylık abone olursanız, Diablo III'ü de
(Dijital versiyonu.) size hediye ediyor Blizzard. Hem
WoW, hem Diablo III oynayarak nereye varabi-
leceğimizi bilmiyorum (Gözleri kör, 700 kiloluk
insanlara dönüştüğümüzü tahmin ediyorum.) fakat
bu kampanyadan birçok insanın yararlanabilece-
ğini düşünmekteyim. Bu aboneliği satın alanlar
aynı zamanda bir sonraki WoW eklenti paketinin
betasına da otomatik giriş hakkı kazanıyor. WoW'da
kullanılabilecek Tyrael'in bineği de yine kampanya-
dan yararlananlara hediye.





Soulcalibur V'e sürpriz isim

Tarık Mengüç'ün dövüşçü olarak oyunda yer alacağı açıklandı

Bazı gazeteler böyle yalan dolan spotlar yazmıyor mu... Genelde internet sitelerinde oluyor bu tip haberler ve tıklayıp habere ulaştıktan sonra olayın spotla hiçbir alakası olmadığını görüyoruz, tıkladığımızla kalıyoruz. Benim amacım elbette ki böyle değildi, Hulk Hogan + Doğuş = Tarık Mengüç isimli bir "monte" görmüştüm, oradan aklıma geldi.

Velhasıl konumuz Soulcalibur V ve birkaç sayfa sonra zaten ilk bakışını okuyacaksınız. İlk bakışa yetişmeyen bir haberi buraya taşımak istedik fakat öncelikle elimizdeki iki yeni karakter haberine bakalım.

Soulcalibur IV'te hakkın rahmetine kavuşan Nightmare ve Raphael'in yeni oyunda da yer alacağı duyuruldu. Nightmare zaten fantastik bir karakter olduğu için bir elma olarak bile oyuna giriş yapabilir ama Raphael'in ölümün ayağını nasıl kaydirdiğini merak etmedim değil. (Raphael'in çok büyük bir hayran kitlesi olduğu için oyuna dahil edildiğini düşünmekteyim; hikayesine de bir kılıf uydururlar.) Nightmare yine aşırı güçlü ve yavaş saldırılarıyla can sıkacak, Raphael de eskrim kılıcını gözümüze gözümüze hedefleyecek.

Asıl haberimizse elbette ki bu değil ve hatta belki de sayfadaki görsellerin yanlış basıldığını düşünüyorsunuz. Ama yanlıyorsunuz. Konumuzun

ana kahramanı Ezio Auditore da Firenze (Floransa'lı Ezio) oyuna konuk sanatçı olarak eklenmiş durumda. Zelda'dan Link'in, Star Wars'dan Yoda'nın ve Darth Vader'ın daha önceki oyunlarda sürpriz karakterler olarak yer aldığını düşünürsek, Ezio'nun çok daha iyi bir seçim olduğu konusunda hem fikir olacağımızı düşünüyorum.

Ezio'nun fantastik hayatının bir bölümünün Soulcalibur'da dövüşerek geçtiği gibi bir senaryo ayarlanmış. Animus'taki bir hatadan da olabilir, bir tercih de olabilir ama önceki konuk karakterler gibi "damdan düşme", "sırf popüler bir karakter olsun" şeklindeki düşüncelerle oyuna eklenmediği kesin.

Ezio'nun oyunda beş farklı silah (Kılıç, stiletto, tabanca, crossbow ve meşhur gizli bıçakları.) kullanabileceği olması, bu karakteri bir hayli ilginç bir kıvama sokuyor zira oyundaki çoğu karakterin sadece tek bir silahı var.

Kılıçıyla yakın dövüşe giriyor Ezio, yayıyla ekran boyunca ilerleyebilen ama kolayca kaçılabilen oklar atıyor, gizli bıçaklarıyla düşmanına iyice yaklaştığında ağır hasar veriyor ve tabancasıyla gard alınmayacak özel bir hareket yapıyor, tabancasını biraz ağır ateşlediği için saldırıya açık hale geliyor.

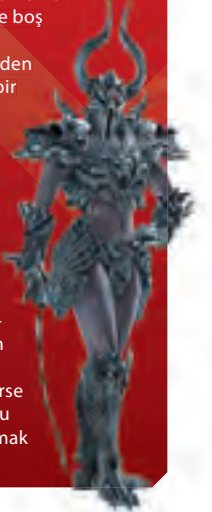
Şimdiye kadar oyuna eklenen en oturmuş ve Soulcalibur evrenine en uygun karakter olarak, Ezio'yla oynamayı sabırsızlıkla beklediğimi belirtmeliyim. Soulcalibur V zaten iyi bir oyun olma yolunda ilerliyordu, artık tamamiyle fanatığı olabiliriz! ■

Collector's Edition

Her oyunun koleksiyon kutusunu alabilirim, hiç sorun olmaz aslında. Gel gör ki onları nereden bulacaksınız...

Örneğin Soulcalibur V'in de koleksiyonculara özel versiyonu ağızları sulandırıyor. Eski bir kitap gibi hazırlanan kutusuyla hemen dikkat çeken oyunun içeriği de boş değil.

Oyunun konsept çizimlerinden oluşan "art book", zaten artık bir klasik. Bunun yanında elbette ki müzik albümü yer alıyor. Oyunun nasıl yapıldığını merak edenlere bir DVD boyunca oyunun yapım aşaması belgesel niteliğinde sunuluyor, yapımcıların imzaladığı bir mektup ve yine imzalı bir oyun görseli paketdeki yerini alıyor. Dijital ortam içinse Paladin ve Black Knight zırh setlerini indirebileceğiniz bir kod sağlanmış. Türkiye'ye gelirse bir milyon dolar olacağı için bu paketi başka kaynaklardan almak gerekecek, dur bakalım...





Vergil, Ghost Rider'a karşı

Bu ayın dövüş oyunu **Ultimate Marvel vs. Capcom 3**'ten başkası olmayacak

Bu oyuna bir türlü ilk bakış yapma fırsatı bulamadık (Neden, açıklar mısın Şefik?) ben de oyun çıkmadan hemen önce sizi biraz oyun hakkında bilgilendireyim dedim zira bildiğiniz üzere dövüş oyunları, favorilerim arasındadır.

Öncelikle bu oyunun nereden çıktığına bakalım. Sanılan aksine Capcom'un daha fazla para tırtıklamak için izlediği bir yol değil. Japonya'daki tsunami felaketinden sonra, birçok Japon firmasında olduğu gibi Capcom'da da sorunlar meydana gelmiş ve parça parça yayımlanacak olan DLC'lerde aksaklıklar olmuş. Yayımlanamayan DLC'ler birikince de bunları bir paket olarak sunmanın daha mantıklı olacağına karar vermiş Capcom...ama yemezler! O zaman Street Fighter IV'ün üç farklı paketinin olmasına ne diyeceksiniz? Onlar da mı DLC olmuyordu? (Gerçi bir tanesi oldu; o zaman buraya da bir DLC seçeneği konulmalıydı.) İşin özünde Ultimate Marvel vs. Capcom 3 bomba gibi geliyor ve maalesef bu oyunu da almak isteyeceksiniz. (Maalesef diyoruz zira elimizdeki

MvsC3'ler gerçekten çöpe gidecek.)

Yeni oyuna MvsC3'teki 36 karakterin yanında, 12 karakter daha geliyor. Capcom tarafında Firebrand (Ghost'n Goblins), Frank West (Dead Rising), Nemesis T-Type (Resident Evil 3), Vergil (Devil May Cry), Phoenix Wright ve Strider Hiryu görülürken, Marvel kısmında Doctor Strange, Ghost Rider, NOVA, Iron Fist, Hawkeye ve Rocket Raccoon yer alıyor. Yeni karakterler güzel seçimler olmuş lakin Rocket Raccoon nedir, Phoenix Wright nedir, onları da sorgulamadım değil. (Amaterasu varsa bunlar niye olmasın, değil mi...) Bu yeni karakterlerin yanında, yepyeni dövüş mekanları da oyunda yer alacak. Yepyeni oyun modları konusuysa şuradaki kutucukta... Oynanıştaki farklılıklar arasında, artık beşe beş maçlar... Bir gün bunu da yapacak Capcom ve hiçbir şeyi kontrol edemeyip oyunu bilgisayar kafalı oğlumuzu bırakacağız çünkü ancak o oynayabilecek. O yüzden üçe üç maça geleceği hala sabit. Yine hyper combo'larmız var, yine X-Factor gücüne sahibiz ve yine hava kom-

bolariyla işleri kolaylaştırıyoruz. Gelin görün ki bunların hepsinde birtakım değişiklikler söz konusu... Daha hızlı, daha güçlü olmamızı ve daha çabuk iyileşmemizi sağlayan X-Factor gücünün etkisi daha az ve daha kısa fakat bu eksikliği örtmek için havada da yapılabilmesine karar verilmiş. Hava kombolarıysa artık hyper bar'ımızda eklenti yapmayacak, aksine karşı tarafın hyper bar'ından bir parça eksiltecek. Atari salonlarında, kombolar esnasında tuşlara abanmayı seven gençliği mutlu edecek haber de hyper combo'larda geçerli; artık herkesin bir hyper combo'su, tuşlara ne kadar fazla basılırsa, o kadar fazla hasar verecek.

Bu ayın 18'inde piyasada olacak olan oyun, dövüş tutkunlarının kesinlikle kaçırmaması gereken bir yapım. ■

Heroes and Heralds

Kendi özel oyun moduna sahip olacak Galactus amcamız, yeni oyunda oynanabilir bir karakter. Bu güzel bir haber. Daha da güzeliyse Heroes and Heralds modu.

Bu mod, olayları iyice fantastik bir yöne taşıyor ve seçtiğiniz karakterleri çeşitli kartlarla süslemenize olanak tanıyor. Yaklaşık 100 farklı kart bulunacak bu modda ve bu kartlar seçtiğiniz karakterlere görünmezlik, süper güç (Süper güçlü adama daha da fazla güç!), süper zırh, menzilli silahlardan koruma, özel hareketlere sersemletici etkiler ekleme gibi özellikler katacak. Yaklaşık 1.12 milyon kombonasyona yol açacak bu durumla bambaşka bir oyun keyfi yaşayabileceğiz. Daha da güzel, Heroes and Heralds modunu online olarak da oynayabileceğiz.





Rüyalar gerçek oldu...

Grand Theft Auto V geliyor

Altı ay önce tüm seriyi mercek altına almış, geçmişe dönük değerlendirmelerimizin yanı sıra yeni oyunla ilgili tahmin ve beklentilerimizi de sizlere aktarmıştık. En az bizim kadar sizin de sabırsızlıkla beklediğiniz yeni Grand Theft Auto oyunu sonunda

duyuruldu. 25 Ekim'de sitesini Grand Theft Auto V logosuyla kaplayan Rockstar Games, oyununu ilk videosunun yayınlanma tarihini de 2 Kasım olarak açıkladı. Durun bir dakika! Siz bu satırları okurken video çoktan yayınlanmış olabilir! www.rockstargames.com'a hücum! ■

Dünyanın sonu geldiğinde...

Onlar hastalanana kadar, **Dünyalar Savaşı** devam edecek

Film Türkiye'de "Dünyalar Savaşı" ismiyle gösterime girdiği için spotta bu ismi kullandım lakin H.G. Wells'in orijinal yapıtının adı War of the Worlds'den başkası değil.

War of the Worlds kötü bir film değildi ama sonu... Olmamıştı bana sorarsanız. Ne var ki Mortal Kombat Arcade Kollection ve Castlevania: Symphony of the Night (PSN versiyonu.) gibi oyunların arkasındaki firma, Other Ocean'ın iki boyutlu platform oyunu çok sağlam olmuş gibi gözüküyor.

Another World veya Flashback gibi oyunları, çıktığı zamanda oynamış olan şanslı insanlardan-sanız (Okuyucuların %5'i bile olmayabilir.), War of the Worlds'e ilk görüşte aşık olabilirsiniz. İki boyutlu bir platform oyunu olmasına rağmen, karanlık ve depresif atmosferiyle Wells'in yaratmaya çalıştığı dünya çok güzel resmedilmiş durumda.

Her ne kadar orijinal yapımın konusunun ne-redeyse sadece atmosfer kısmı oyunda kullanılmış olsa da yeni hikaye örgüsü, yeni karakterler ve mekanlar orijinali aratmayacak kadar orijinal hikayeye yedirilmiş olacak.

Uzaylı robotların dünyayı işgalinden sonra hayatta kalma mücadelesi veren bir adamı kontrol edeceğimiz oyunda başlıca engellerimiz "environmental hazards" yani, çevrede meydana gelmiş birtakım felaketler olacak. Yıkılan platformlar, elektrik kaçakları, boşluklar... Sıradan bir adam olduğumuz için yıkılmakta olan basit bir tavan bile problem teşkil edecek. Buna bir de insan avcısı robotları eklerseniz...

PlayStation Network ve Xbox Live üzerinden şu sıralar satışta olması gereken oyunu kaçırmamanızı öneriyorum. Büyük ihtimalle iyi bir oyun oldu bile... ■



Baktığın yere izini bırak

Microsoft OmniTouch elinizde, kolunuzda, her yerde!

Hepimizin elinde bir "akıllı telefon", çantasında bir "tablet", evinde, iş yerinde PC'ler, Mac'ler, dizüstüler... Her geçen gün teknolojiyi daha fazla yaşamımıza entegre etmek istiyor ama bize aslında olabilecekler göstermediği sürece de var olan teknolojiyi bir şey yapıyor.

Aslına bakarsanız elimizde birer alet tutmak, ileride bayağı ilkel bir teknoloji olacak. O cismi evde unutmuş olmak gibi primitif durumlar aklımıza geldikçe, gülümseyeceğiz.

Bakın Microsoft ve Carnegie Melon Üniversitesi geçtiğimiz günlerde ne üstünde çalışmış. Her ne kadar bu teknolojiyi şu an adını hatırlamadığım bir adam, daha kötü bir sunumla halka göstermeye çalışmış olsa da OmniTouch son derece orijinal bir fikir gibi gözüküyor.

Kinect'in teknolojisini oluşturan PrimeSense'in modifiye edilmiş bir halini ve bir de ufak projeksiyon cihazını

barındıran OmniTouch, birçok işlemi herhangi bir yere yansıtıyor ve hareketlerinizi de algılayarak işlemleri gerçekleştirmenizi sağlıyor. Örneğin avucunuzun içine telefon tuşlarını yansıtıyor ve istediğiniz numarayı çeviriyorsunuz. Masaya klavye yansıtacak, bir duvarı not defteri olarak kullanmak, resimleri istediğiniz bir yerde görüntüleyip parmaklarınızla büyütüp küçültmek, sizin elinizde.

OmniTouch'ın prototipi biraz zor kullanılıyor elbette; resmen cihazın omuzunuzda durması için üst bedenimize bir aparat takmanız gerekiyor. (İnsanların sokakta böyle dolaştığını düşünmek istemiyorum.) Fakat bu teknoloji ileride bizi nelerin beklediğini resmediyor. Bu tip bir cihazı, gözlük gibi kullanabildiğimizi bir düşünün... Her yer çalışma alanımız, her yer not alınacak bir yer, her düzey video, resim izleyebileceğimiz birer nokta... Heyecan verici değil mi? ■



Koleksiyon yapacaksan, bu parça kaçmaz

Star Wars: The Old Republic'in özel kutusunda bakın neler var...

20 Aralık 2011 dedin mi duracaksın, elindeki işi bırakacaksın, bir işte çalışıyorsan işten atılmak için yollar arayacaksın, okulun varsa... Bir gün ektin, ikinci gün yuvarlandın, üçüncü gün geri gideceksin, çaresi yok maalesef. Ama durun, bunun Şubat tatili yok mu yahu?!

The Old Republic ilk açıklandığında o kadar uzun bir süre sonra çıkacağı söyleniyordu ki oyuna ilgimi bir süre sonra kaybettim, geçtiğimiz aylardaysa 12 Star Wars fanatığı gücünde geri kazandım. Collector's Edition kutusunu görünce de iyicene gözüm döndü, 20 Aralık'ta gerçekten bir internet bağlantısı ve bir bilgisayar ile bir adaya nasıl düşerim, onun hesabını yapıyorum.

Oyunun koleksiyon kutusunda dijital güzelliklerden, elle tutulabilir hoşluklara kadar birçok parça bulunuyor. Önce dijital olanlara bakalım...

Flare Gun, havaya bir yardım fişegi atmanızı sağlayan bir cihaz. Bunu niye yaparız bilmiyorum ama bir yerlerde işe yarayacaktır. Savaşlarda düşmanınızı işaretleyen ve diğer canlılardan ayıran, sürekli yanı-

nızda olan Training Droid, Flare Gun'a kıyasla daha çok işe yarayan bir parça. HoloDancer, sosyalleşme amacı güdenler için istediğiniz bölgede hologram bir dansçı yaratıyor, HoloCam ise karşılaştığınız her şeyin yüksek çözünürlüklü bir görselini alıyor. Karakterinizin, araç kullanma yeteneğini kazandıktan sonra kullanabileceği STAP (Single Trooper Aerial Platform), görüntüsünü istediğiniz gibi değiştirebileceğiniz bir başka dijital özellik olarak pakette yer edinmiş durumda. Son olarak Mouse Droid adındaki estetik "pet", galakside nereye giderseniz gidin sizin daimi dostunuz olacak.

Collector's Edition dükkanı, bu paketi alanların ulaşabileceği ve sosyal ortamlarda kullanmak için eşyalar bulabileceği bir mağaza olarak yine dijital ortamda yer alacak. Bu mağaza sürekli güncellenerek geri gelmenizi sağlayacak.

Pakette ayrıca oyunun müziklerini içeren bir CD, Master Gnost-Dural'ın güncesi (Basılı bir kitapçık), The Old Republic galaksi haritası ve Darth Malgus büstü bulunacak. 30 günlük oyun zamanı da yine bu pakette olacak.

Anlayacağınız bu paket arkanıza bakmadan alınır. Verdiğiniz para, içeriğindeki her şeye değecek diyorum, sabretmeye devam ediyorum... ■



Üçü bir arada

LotR: War in the North'un kahramanlarına detaylı bakış

Bu ay sonunda piyasada olacağı bildirilen War in the North'ta yer alan üç karakterin kimler olduğu açıklandı: Fırat, Şefik ve ben.

Savaşçı, korucu (Ranger'in Türkçe'sini bilen var mı?) ve kabaca büyücü olarak bildirilen üç sınıf (Dayanamıyorum, İngilizcelerini de yazacağım: Warrior, Ranger, Loremaster.) aslında karakter sahibi üç kişi.

Baranor oğlu Eredan ile başlayalım. Dünedain ırkından geliyor ve Rangers of the North'un bir üyesi. Oyunda Ranger olarak görev yapacak olan Eredan'ın hikayesi büyük sorumluluk ve amaç hissiyatını gözünüze gözünüze sokacak.

Longbeard'lardan Norin oğlu Farin, oyundaki savaşçımız. Halkının onurunu her şeyin önünde tutan Farin, oyundaki en sert karakter olacak. (Hem fiziksel olarak, hem de karakter olarak.)

Süslü kızımız Andriel ise savaşa uzak mesafeden katılacak. Eğitimini Elrond'dan alan bir Elf Andriel ve hem şifacı olarak görev yapabiliyor, hem büyülerıyla düşmanına zarar veriyor, hem de silahlarıyla savaşa katılabiliyor. (İki darbeye yere iniyor tabii...) Aragorn'la arkadaş olan Andriel'in Gandalf'la da tanışıklığı bulunuyor.

Karakterlerin bu denli belli olması, bu denli derin bir hikayesi olması oyunun basit bir "hack'n slash"ten öte olacağını da göstergesi aslında. Zaten oyunun arkasında Baldur's Gate: Dark Alliance'tan sorumlu Snowblinds Studios yer alıyor ve geçtiğimiz aylarda War in the North'un, Dark Alliance'in ruhani bir takipçisi olduğunu açıklamışlardı. PC, PS3 ve Xbox 360 için geliştirilen oyunun incelemesini gelecek ay LEVEL'da bulabilirsiniz. ■



Son Dakikal

- 14 Şubat "Sevgililer Günü" olabilir ama o gün SSX'in de çıkış tarihi. Yani ne yapacağız, sevgililere "Bir saniye hayatım." deyip onları oyalarken biz de SSX'in başın... Vurma aşkım ya!

- Piranha Games'in 2009 yılında yapımına başladığını duyurduğu MechWarrior'ın ortadan kaybolduğunu düşündüğümüz sırada, yavaş yavaş piksellerinden kurtulan bir görsel sayesinde, oyunun hala hayatta olduğunu öğrendik. 3015 yılında geçmesi beklenen oyun umuyoruz ki o yılda piyasaya çıkmaz.

- 2012 yılında LEGO Batman 2'yi ve Hobbit'in LEGO versiyonlarını görme ihtimalimiz olduğu Warner Bros Interactive tarafından açıklandı.

- Pek fazla kişinin ipelemediği XIII'ün devamı, Lost Identity PC ve iOS için hazırlanıyor. XIII'ün 2003 yılında piyasaya çıkan ilk oyunla alakalı olup olmayacağıysa muamma. (Devam oyunu da dedik ama...) Lost Identity bu ay piyasada olacak.

- Devil May Cry mükemmel bir oyundu, DMC 2 berbat bir oyundu ve DMC 3 gayet şık bir oyundu. Şimdi bunların hepsi HD kalitesinde bir araya geliyor ve PS3 için paketleniyor. Bu üçlemeyi 2012'nin ilk aylarında satın alabileceğiz.

- 9 Mart'ta da evden çıkmamayı düşünebilirsiniz çünkü bu tarihte Street Fighter X Tekken'in raflarda olacağı gün. Oyunun PC için de hazırlanmakta olduğunu ekleyelim.

- ABD'de gelecek yıl 4 Temmuz'da gösterime girecek olan Amazing Spider-Man'ın oyununun da yapım aşamasında olduğu ortaya çıktı. Beenox ve Activision işbirliğinde hazırlanan oyun, filmle paralel mi yürüyecek, hep birlikte göreceğiz.

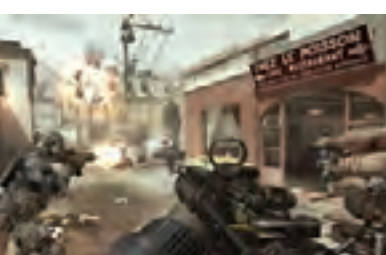
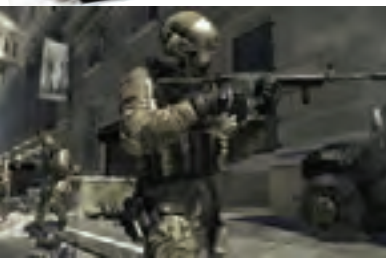
- PS Vita, Avrupa'da 22 Şubat'ta çıkıyor ve 3G+Wi-Fi modelini 300€'dan, Wi-Fi modeliyse 250€'dan satılacak.

- Bu aylarda Grand Theft Auto III'ün cep telefonunuz için çıkmasını bekleyebilirsiniz. iOS'ta ve Android'de çalışacak olan oyun, cep telefonlarının artık gerçek birer oyun aletine dönüştüğünün de kanıtı niteliğinde.

- 2012'nin bahar aylarında Men in Black 3'ün sinemalarda olacağını biliyor muydunuz? Peki ya oyununun da hazırlık aşamasında olduğunu? Şimdi öğrendiniz...

- Rocksmith, Avrupa'da 2012 yılına ertelendi ve bunun nedeni de Rocksmith adındaki rock grubunun isim hakkı konusunda diretmesi. (Özetle Rocksmith grubu haklı görünüyor.)

- Duke Nukem Forever faciasını örtebilecek bir gelişmemiz var: Duke Nukem 3D, Android'e geliyor! Ne zaman olacağı belli değil ama "çok yakında" diyebiliriz.



O, yaşıyor...

I Am Alive, kış aylarında aramızda olacak

Ubisoft'un bir cami avlusuna bıraktığından şüphelendiğimiz I Am Alive tekrar hortladı ve "Ben yaşıyorum!" dedi. Oyunun konuşmasına şaşırınlar... Bu esriye yerimiz yok.

Daha önce böyle kutulu, PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanan bir oyun olacağı duyurulan oyun artık indirilebilir bir oyun ve sadece PSN ve Xbox Live üzerinden satışa sunulacak.

Lakin oyunu küçümsemeyi istemem, düşünün ki Crysis de aynı şekilde satışa sunuldu ve 2007'de nasıl piyasaya çıktığını hatırlarsınız.

E3 2008'de açıklanan I Am Alive, açıkladığı şeklini, senaryosunu, görselliğini aynen koruyor. Nedir, dünyaya felaketler neticesinde darmadağın olmuştur, Haventown'u bulmuşuzdur, evimiz artık yıkılmıştır, sokaklar yok olmuştur, ailemiz kayıptır, toksik atıklar her yerdedir... Aynı Rage'deki gibi insanlar çeteleşmeye başlamışlar ve güçlü güçsüzü ezmektedirler. (Aaa, şu anki halimiz de böyle!

Demek ki bir şey değişmiyormuş; insan hep aynı.) Yine haber sayfalarında görebileceğiniz War of the Worlds, ikinci sezonu başlayan The Walking Dead, Rage... Hepsinden biraz alın ve ortaya I Am Alive çıksın.

Yayımlanan yeni fragmandan anladığımız üzere kahramanımız uzunca bir yolculuğa çıkacak ve karşısına çıkan engeller insan bazlı olabileceği gibi çevresel faktörleri de kapsayacak. Nedense sürekli yükseklerle tırmanma isteği duyan kahramanımız, 45 derece açıyla duran binaların tepesinden, 72 dereceyle duran bir başka binaya atlamak isteyecek, düşmanlarına şişe atacak, güçsüz olanlara boş bir silah gösterecek, onlar kaçacak büyük ağabeyleri çağırarak... Kısacası, tam olarak bir hayatta kalma mücadelesinin içinde olacağız.

Bulduğumuz her şeyi çok idareli kullanmamızı gerektiren ve dayanıklılığımızı da hep korumamızı isteyen I Am Alive, indirilebilir oyunlar arasında kendine iyi bir yer edinecek gibi gözüküyor. ■

PC'cilere müjde

Grafik ayarları, özel sunucular ve dahası Modern Warfare 3'te

Rage'in sadece üç tane grafik ayarı içermesine tepki gösteren oyuncular, id Software'in yeni bir yama yayımlamasına ve grafik ayarlarına müdahale edilmesine izin verdi. "Grafik kartınıza çok yük binmesin diye, biz fazla kurcalamayın istedik." diyordu id Software ama eleştirilere kayıtsız kalamadı.

Aynı şekilde Infinity Ward da daha yeni oyunu, Modern Warfare 3 çıkmadan önlemleri almış gibi gözüküyor. MW2'de çok eleştirilen bir olay, "dedicated server"ların olmaması durumunu çok önceden halletti Infinity Ward ve MW3'te özel sunuculara yer verileceğini açıkladı.

PC oyuncularının, oyunun Steam bağlantısı sayesinde tüm sosyal bağlantılara sahip olacağını da belirten firma, grafik ayarları konusunda da gönüllere su serpti. Işıklındırmalarda büyük farklıklar yaratan Screen Space Ambient Occlusion (SSAO) gibi yeni teknolojilerin ayarını da size bırakıyor ve gölgelendirme, anti-aliasing,

kaplama çözünürlüğü ve Depth of Vision (DOF) gibi önemli ayarlarda da söz sahibi olmanıza izin veriyor. Sonuçta o kadar para bastırıp mis gibi sistem yapıyoruz, istiyoruz ki ayarları sona basalım; sonra üç yıllık PC sahibiyse aynı grafikleri görünce tepeler atıyor. (Üç yıllık PC sahipleri alınmayın; hayırlısıyla benimki 2012 itibarıyla altı yıllık olacak!)

Grafiklerin alıp başını gitmemesi için ofislerinde birçok bilgisayarda test yaptıklarını belirtiyor Infinity Ward ve düşük konfigürasyonlu sistemlerde de oyunun güzel gözükmesi için çaba sarf ettiklerini vurguluyor.

PC'deki hile furiasının MW3'te tekrarlanmaması için de yoğun bir çaba gösteriliyor. Steam'in VAC sistemi, CEG ve kendilerine özel metotlarla bu defa hileye tam bir çözüm getirmeyi diliyorlar ama ben yine de o "wall hack"lerin oyununda asap bozacağını tahmin ediyorum.

Modern Warfare 3 bu ayın 8'inde piyasada. Bakalım Battlefield 3'ten sonra çıkmasına, oyunun satış rakamlarını ve oyuncu kitlesini nasıl etkileyecek. Merakla bekliyoruz... ■

Deli Isaac'in hikaye kitabı

Dead Space 3'ün senaryosu yavaş yavaş şekilleniyor

EA'nın yaptığı göndermeler, bir Çek televizyon programının EA stüdyolarında görüntü alırken kamerasına takılan Dead Space 3 panosu derken, Dead Space 3'ün senaryosu da yavaş yavaş stüdyodan dışarı çıkmaya başladı.

Bence de EA'nın elinden çıkan en iyi oyunlardan biri olan (Kendileri de çok iyi bir "isim" yakaladıklarını söylüyorlar.) Dead Space, üçüncü oyununda da bize aynı kaliteyi sunacak gibi duruyor. Tabii ki Isaac izin verirse...

Böyle diyorum çünkü Isaac artık hepten delirmiş durumda. İki oyundur kontrol ettiğimiz ve kafasındaki tahtaların bir bir eksildiğini rahatlıkla gördüğümüz Isaac Clarke, üçüncü oyunda da kontrolümüzde olacak ve ikincil kişiliği tarafından sürekli rahatsız edilecek. Şizofrenliği iyiden iyiye ortaya çıkıyor Isaac'in ve bu kişiliğine "Shadow Isaac", yani Gölge Isaac denilmiş bile. Hatırlarsanız Isaac'in ölü kız arkadaşı iki oyundur olup olmadık zamanlarda kahramanımızın önünde, kafasında beliriyordu. Gölge Isaac'in de aynı şekilde kendini göstereceği söylenmekte.

Gölge Isaac'in bir halüsinasyon mu, yoksa Marker'in yan etkilerinden biri mi olduğu bilinmiyor ama ortada sinir bozucu bir Isaac daha olduğu kesin.

Oyunun sadece tek bir mekanda mı geçeceği henüz bilinmiyor ama son bilgilere göre bir

buz gezegeni olan Tau Volantis'e uğrayacağımız söyleniyor. Dead Space 2'nin sonunda olanlardan dolayı EarthGov adındaki polis teşkilatı tarafından aranırken buraya kaçıyoruz ve büyük ihtimalle, Necromorph'lar da bizimle birlikte buraya geliyor.

Dead Space 3'ün varlığı EA tarafından açıklanmamış olsa da artık oyunun varlığından emin sayılırız. Şu aşamada, "Biz böyle bir oyun üzerinde çalışmıyoruz, siz nereden çıkardınız ki bunları?" deseler, bayağı bomba olurdu. Ama ne demişler, ateş olmayan yerden, duman çıkmaz... (Değil mi?) ■

Final Fantasy XIV'ü hatırlar mısınız?

Belki 2.0 versiyonuyla tanışmak istersiniz...

Square Enix'in zengin ve Uzak Doğu'lu bir firma olduğunun kanıtıdır Final Fantasy XIV. Bakın Hellgate:

London'da ne olmuştu; oyunu kimse oynamak istemeyince bırakın Elite üyeliğini, ortada oyun bile kalmamıştı. Hatta yapımcı firma da nalları dikti, oyun zindanlar... Hepsi 1.19 yamasındaydı.

Final Fantasy XIV, bence Hellgate'ten daha bile kötü bir oyundu ama Square Enix finansal gücüyle oyunun arkasındaki desteğini kesmedi ve oyunu terk etmedi. Ve yine Uzak Doğu'ya özel "hırs", "yaptığı işi yarım bırakmama" gibi konularla FFXIV'ü geliştirmek, oynanabilir hale getirmek için uğraşmaya devam etti.

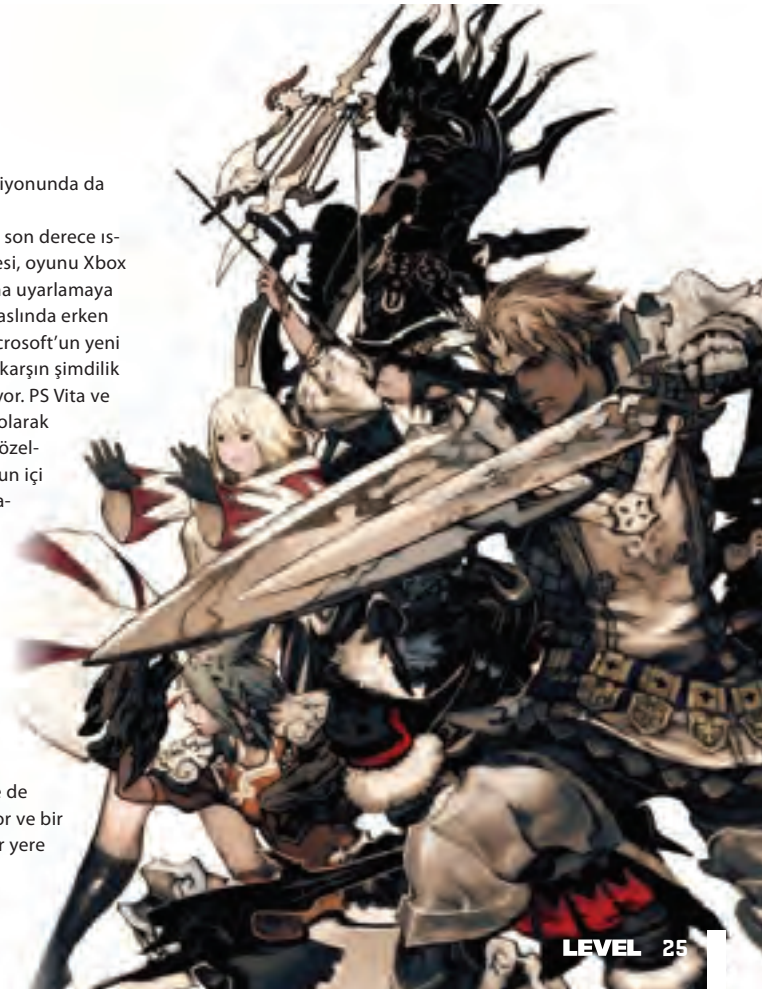
Geçtiğimiz ay 1.19 güncellemesiyle oyundaki birçok sorun giderildi, Chocobo'ları, şehirlerarası zeplin hizmetini daha etkin kullanabilir olduk. Yeni canavarlar, yeni eşyalar, yeni görevler, yeni zindanlar... Hepsi 1.19 yamasındaydı. Fakat durum şu ki Square Enix'in asıl hedefi oyunun PS3 versiyonu ve 2.0 yaması...

Oyunun PS3 versiyonunun ortadan kaybolduğunu düşünürken, Ekim - Aralık 2012 tarihleri arasında, herhangi bir zaman piyasada olacağı haberini aldık. (Bayağı uzak bir tarih.) FFXIV: Online Version 2.0 adıyla piyasada olacak oyun, yepyeni bir oyundan farksız olacak.

Yapılan tüm güncellemeler PC versiyonunda da bir yamayla çözülecek.

Square Enix'in FFXIV konusunda son derece ısrarcı olduğunun bir başka göstergesi, oyunu Xbox 360'a, PS Vita'ya ve cep telefonlarına uyarlamaya çalışması. Xbox 360 versiyonu için aslında erken olduğunu açıklayan yapımcılar, Microsoft'un yeni nesil bir konsol tanıtma olasılığına karşın şimdilik çalışmalara başlamadıklarını söylüyor. PS Vita ve akıllı telefonlardaysa oyunu direkt olarak oynamayacak fakat karakterimizin özelliklerini kontrol edebileceğimiz, oyun içi alışveriş yapabileceğimiz uygulamalar yer alacak.

10 ay gibi bir süredir bedava olarak oynanabilen oyunun bu ay itibarıyla paralı olacak olması da can sıkıcı bir konu olarak gündemde yer aldı. Hala "bozuk" bir oyun olarak nitelendirilebilecek FFXIV'e kimin aylık para ödeyeceğini, inanmıyorum. (Hele ki Star Wars: The Old Republic'in çıkışına bu kadar az süre kala.) Yine de Square Enix'in çabasını takdir ediyor ve bir FF fanatığı olarak, bu oyunun iyi bir yere gelmesi için dua ediyorum. ■





Galaksiler arası savaşa hazır mısınız?

Multiplayer özellikleriyle, **Mass Effect 3** karşınızda!

Tek kişilik oyun özellikleriyle dikkat çeken bir oyunu Mass Effect 3 ama o da online oyun furusına katılıyor ve MMO oluyor. Nasıl, yere yığıldınız değil mi? Öyle bir şey yok zaten, heyecan yaratmak içindi hepsi.

Bazı oyunların tamamıyla tek kişilik oyun tecrübesi sunması gerektiğini savunan öyle büyük bir kitle var ki BioWare, Mass Effect 3'te multiplayer modu olacağını özür dileyerek dile getirdi. "Korktuğunuz gibi bir şey olmayacak." diyen BioWare, dört kişilik anlaşmalı oyun modu Galaxy at War'ı gözler önüne serdi.

Olay şu şekilde gelişecek: Tek kişilik senaryoda sürekli kredi kazanacak ve oyunu multiplayer olarak da oynamayı kafamıza koyduysak, bu paraları kendimize

bir ordu kurmak için harcayacağız. Buna da "Galactic Readiness" adı verilmiş. Eğer tek kişilik oyunun her köşesini gezersek, galaksi savaşına katılacak kadar paraya da sahip olacağız.

Tek kişilik oyunda ziyaret ettiğimiz birçok bölgeyi korumaya yönelik görevlere çıkacağız galaksi savaşında, düşmanlarımız dalga dalga saldırılar gerçekleştirecek. Çeşitli askerler yetiştirerek, binalar dikerek ve kendi savaş yeteneğimizle bu düşmanları püskürtmeye çalışacağız.

Turian, Krogan, Drell (Thane) ve Asari ırklarından birinin üyesi olabileceğiz ve her ırk Soldier, Infiltrator, Engineer ve Sentinel sınıflarından birini seçebileceğiz. Sınıflara özel hareketler de oyunda yer alacak. Örneğin Krogan'lar koşup düşmanı devirebilecek ve Omni-blade

silahını Soldier sınıfı olursa kullanabilecek.

Silahlar ve özel güçler her bölüm öncesinde seçilecek ve tüm silahlar ve zırhlar seviye atlayabilecek. Tabii ki karakterlerimiz de seviye atlayabilecek ve bunun sınırı da 20 olarak belirlenmiş. (Tek kişilik oyunda Shephard'ın 20. seviyeden yükseğe çıkabileceği söyleniyor.)

Galaxy at War modu tek kişilik oyuna hiçbir şekilde müdahale etmeyen, farklı bir oluşum. Bu moda hiç uğramadan da oyunu sonuna kadar keyifle oynayabilecek ve oyunun sonuna eksiksiz ulaşabileceksiniz. (BioWare gibi ben de dertlendim.)

Mass Effect 3'ün Mart ayında PC, PS3 ve Xbox 360 için piyasada olacağını hatırlatayım, sabır bir erdemdir diye de ekleyeyim. ■

2012'de hiçbir iş yapmayın

Bu oyunları oynamak için zamana ihtiyacımız olacak...

Bak Battlefield 3 çıktı, Star Wars: The Old Republic'in eli kulağında, WoW'a yeni eklenti paketi geliyor, Diablo III de 2012'nin başında aramızda; SSX'tir, Final Fantasy XIII-2'dir... Ne yapacağız arkadaşlar, lütfen söyley misiniz? PS Vita da Şubat'ta çıkıyor mu; tam oldu!

Evet, bunaldık şu an, gelin sizi Final Fantasy XIII-2 haberimizle biraz daha daraltayım. Bu ayı aslında "collector's edition" ayı ilan etmek gerek çünkü FFXIII-2'nin de inanılmaz iki paketi bulunuyor.

Limited Collector's Edition'da alışıģımız üzere görsellerden oluşan bir "art book", oyunun müzik albümü, altı tane kartpostal ve Lighting'in yüksek çözünürlüklü bir posterini bulunuyor.

Çok daha havalı ve çok daha pahalı olan Crystal

Edition'da yukarıda saydıklarımın tümüne ek olarak dört CD'lik bir müzik albümü ve özel bir tişört yer alacak.

Bu özel paketlerin yanında oyuna her ay bir veya iki DLC'nin de yayımlanacağı haberini aldık. DLC'ler eşyalardan, yaratıklardan ve kostümlerden oluşacak genel olarak fakat bazen, bazı gereksinimleri yerine getirmeden bir DLC'yi kullanamayacaksınız. Örneğin bir eşyayı kullanmak için oyundaki bir yaratığı yenmeniz gerekebilecek.

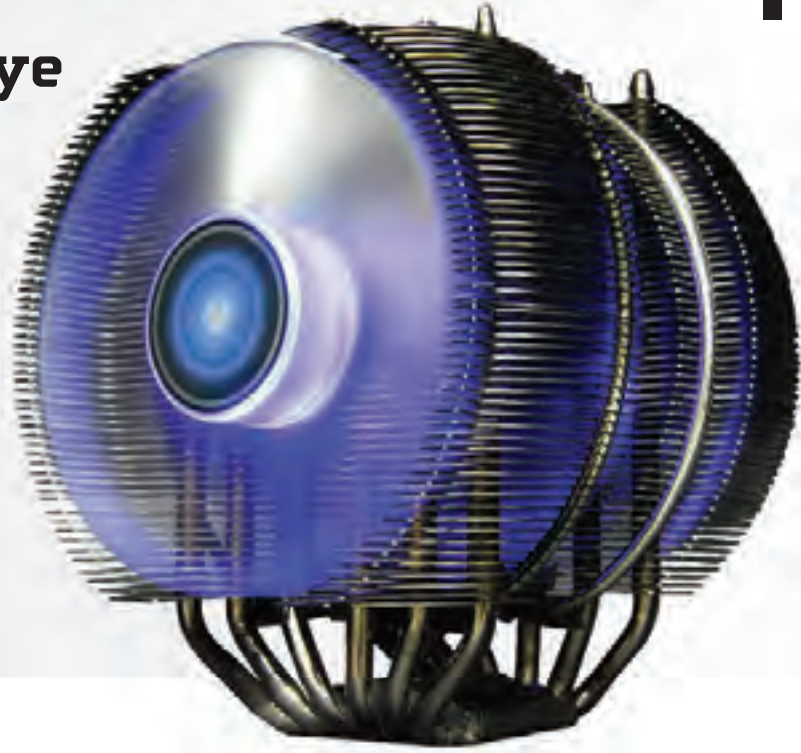
Açıklanan bir DLC, Fight in Style'da Omega adında yepyeni bir düşman (Düşündüğüm Omega ise ayvayı yedik.) ve alternatif kostümler yer alacak. Hiçbir DLC olmadan da oyunun %100 eğlenceli ve tam olacağını vurgulayan Square Enix, DLC'lerle oyunu rafa kaldırmayı bir kez daha düşüneceğinizi belirtiyor. ■



Zalman'dan üst seviye soğutucu

Sıcaklayanlara Zalman CNPS12X

“İşlemcime overclock yapmak istiyorum” diye sorup ta hala stok soğutucu kullananlardansanız bu haber tam size göre. Soğutma konusunda başarılı ürünleriyle beğeni toplayan Zalman yeni bir işlemci soğutucu ile çıka geldi: CNPS12X. Yeni soğutucu Intel'in yakında bizlerle olacak LGA2011 soket işlemcileriyle uyumlu olacak ve Sandy Bridge-E serisi Core i7 işlemcileri destekleyecek. AMD AM3+ ve yine AMD FM1 soket desteği de unutulmamış. Bir kilo ağırlığında olan yeni soğutucu 151 x 132 x 154 mm boyutlarında. CNPS12X üç adet fana sahip. Fanlardan biri içeri hava veriyor, ortadaki havayı bir sonrakine iletıyor ve sondaki de havayı dışarı atıyor. Tabii fanlar düşük devirde çalıştıkları için kafanızı da şişirmiyorlar. Üstelik fanların hepsi de 120mm ve LED aydınlatmalı. Yine fanların çalışma devrini de ayarlayabilmek yeni soğutucunun bir diğer özelliği. Böylece gürültünün 22 ila 24 dBA arasında değişmesini sağlayabiliyorsunuz. Son olarak soğutucunun tamamen nikel kaplama olduğunu ve işlemci ile doğudan temas eden altı adet ısı borusuna sahip olduğunu da belirtelim. ■



Bulldozer bekleneni veremedi

Sekiz çekirdekli AMD FX-8-CORE

Artist cenazesinde sık sık dile getirilen sözlerden birini söyleyerek başlamak istiyoruz bu haberimize: “Bu defa güldürmedi.” Evet, AMD'nin yeni FX serisi Bulldozer mimarili işlemcileri için bu cümle belki de her şeyi ifade ediyor. Zira overclock konusunda dünya rekorları kıran, 8 GHz frekanslarına çıkan, hatta su soğutma ile gelmesi muhtemel olan ve en önemlisi geliştirilmesi beş yıl süren Bulldozer işlemciler sonunda piyasaya çıktı ama beraberinde büyük bir hayal kırıklığı yarattı. Paletsiz dozer olarak adlandırabileceğimiz yeni FX serisi işlemciler testlerde adeta olduğu yerde sayıyor. Bırakın Intel'in Core i7 2600K modelini geçmeyi, sekiz çekirdekli en üst

model olan FX-8150 bile daha firmanın kendi altı çekirdekli Phenom II X6 modelinden geride kalıyor. Son beş yıldır AMD hep fiyat politikasıyla rekabetçi bir ortam oluşturdu. Fakat 245 dolara satılan FX-8150, rekabeti körüklemek için yeterli kıvılcımları tutturamıyor maalesef. Zira sekiz çekirdekli ve 3.6 GHz'de çalışan işlemcinin performansı anca Core i5 2500K'ya denk geliyor. AMD her ne kadar işlemciden tam performans almak için Windows 8 kullanılması gerektiğini belirtse de ortada daha Windows 8 olmadığı için bu öneri de havada kalıyor. Anlayacağınız AMD fiyatta indirme gidene kadar Bulldozer işlemcilere dikkatli yaklaşmakta fayda var. ■

Dünyanın en tasarruflu monitörü

Devir tasarruf devri

Monitör deyip geçmeyin. Her gün saatlerce karşısında oturduğunuz ekran aslında bir ampulden farksız. Zira 60 Watt güç tüketen bu cihazlar bilgisayarınızın kasası kadar elektrik çekebiliyor tek başına. Öte yandan bu konuya bir dur deme kararı alan LG, LED arka aydınlatma konusunda epey yol kat etmiş. Öyle ki, firmanın geliştirdiği teknolojiyle 47" büyüklüğündeki devasa bir panel bile sadece 28W güç tüketerek bir dünya rekoru kırmış. LG'nin burada kullandığı yöntemde ise panelin sadece bir tarafında LED

lambalar yerleştirilmiş. Normalde lambaların her iki tarafta da olması gerekiyor. Bu yeni yöntem ile 47"lik panel 30~50W tüketen 20" monitörlerden bile daha az enerji tüketiyor. 400 Nit parlaklık sunan ekranın çözünürlüğü de Full HD. Panel bu bağlamda HDTV olarak kullanmak için de ideal bir tablo çiziyor. Konuyla ilgili görüşlerini bildiren LG'nin LED Geliştirme Bölüm Başkanı Shin Ho Kang: “Daha düşük güç tüketen teknolojiler geliştirmeye devam edeceğiz.” açıklamasını yaptı. ■



DOKTORLAR

GENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ

Fotoğraf: Adem Başaran

GENK

ERDEM

HASTA: FURKAN ALTINTA

RESİTANÇE 3 ÇIKTI AMA ALAMADIM VE EVLAT ACISI GİBİ KROYDU BU. PEK BİR ŞEY KAÇIRDIM MI?

- BIRAZ KAÇIRMİSSİN.
- DIKKATLİ BAKINCA BELLİ OLUYOR.
- KEŞKE VAKİTLİCE ALSAYDIN.
- DÖRTTE DE KAÇIRIRSAN SANA REZİTANS TAKARIZ, HABERİN OLSUN.
- AYIP.

HASTA: ONUR VURAL

KİME SORSAM BİLEMEDİM, O YÜZDEN SİZE SARKILDIM.

- BİZ DE NE DİYECEĞİMİZİ BİLEMEDİK, O YÜZDEN SENİ ÖPÜCEZ.
- GETİR BAKALIM O BALYAKNAKLARI.
- GİDİDAN DA AZIK.
- BEN GİDİ İSTEMEM.

HASTA: KAAN ÇAKIRHAN

BENDE İKİ TANE BİLGİSAYAR VE BİR TANE PS2 VAR AMA ONLAR BANA NEDENSE YETMİYOR. NE ALMALIYIM?

- SAKİNLEŞTİRİCİ AL.
- BÜTÜN KONSOL OYUNLARINI DA ALABİLİRSİN.
- ÖNCESİNDE BÜTÜN KONSOLLARI ALMAN LAZIM.
- EVET, HEPSİNİ ALMAN GEREKECEK GİBİ DURUYOR.

HASTA: HÜSEYİN KARA

BEN NEDENSE ÇOK SEVİYORUM BU UZUN YOL İŞİNİ, TIRLARI. AĞİLLER BE ABİ AMA ŞU ANA KADAR DOĞRU DÜZGÜN, SAĞLAM BİR TIR SİMÜLASYONU ÇIKMADI. NEDEN NEDEN NEDEN? ÜZÜLÜYORUM BEN, TIR SÜRMEK İSTİYORUM YAAA!

- Hmmm.
- EVET.
- NEYSE ABİ, BİZE MÜSAADE.
- HÜRMETLER ABİ.





ZOMBİLERİN İSTİLASI

*HIZLA BÜYÜYÖRLER EFENDİM,
DURDURAMIYORUZ!*

Oyun dünyasına şöyle bir göz aşinalığı olan herkesin farkında olduğu bir kavram var, eminim sizin de gözünüzden kaçmamıştır. Gittikçe artan bir yoğunlukta karşımıza çıkan bu daima aç, doymak bilmez dostlarımızın ismini de biliyorsunuz: Zombiler.

Son bir yılda piyasaya çıkan zombi oyunlarının sayısı 10'larla ifade ediliyor. Bunlara, internette anlık yüklenip oynanabilen, atıştırmalık tarayıcı / Facebook / Flash oyunları da dahil değil. iPhone / iPad veya Android telefonlar için geliştirilen minik minik zombi temalı oyunlarysa saymaya gücümüz yetmiyor. İşte bu ay, zombilere karşı aniden yükselen bu büyük ilginin nedenlerini incelemek istedik.

Starlaşan Zombiler

Birkaç ay öncesine kadar, Dead Island'ın çıkışına dek, oyun dünyasının zaman çizgisinde bir zombi oyunu için yapılan dev reklam kampanyalarını

görmemiştik. Hatırlayacaksınız, Dead Island için her yere, ama her yere, istisnasız her yere dev reklamlar girip bütün forumlarda, bütün oyun sitelerinde Dead Island konuşulmaya başlayınca ben bir an oyunu EA yapıyor bile sanmışım.

Zombiler pek çok oyunda yer alan eğlenceli, heyecan verici unsurlardı. Oblivion'da veya başka fantezi RPG'lerde "Undead" olarak karşımıza çıkıyorlar, Fallout evreninde "Ghoul" ismiyle arz-ı endam eyliyorlardı ama onları ana mesele olarak ele alan oyunlar için büyük prodüksiyonlara girilmiyor, zaten zombi oyunları da çerezlik, eğlencelik birer shooter olmaktan öteye dev "hit"lere dönüşemiyordu.

Fakat oyun dünyasındaki zombileri küçümseyen bu algı artık değişmeye başlıyor. Dead Island için harcanan tanıtım çabasının, zombi oyunları konusunda bir dönüm noktası olduğunu görmek de mümkün değil. Birkaç ay öncesine

kadar baktığınız her oyun sitesinde, her dijital oyun satışı servisinin ana sayfasında, oyunlarla ilgili her yerde Dead Island vardı. Forumlar Dead Island tartışmalarıyla doluyor, piyasa büyük bir heyecan ve merakla Dead Island'ı konuşuyordu. Bir babanın kızını zombilerin elinden kurtarması konulu, geriye doğru kurgulanmış Dead Island tanıtım filmi de hala seyretmediyseniz, YouTube üzerinden mutlaka seyretmenizi tavsiye ediyorum. (www.youtu.be/ialZcl17Y)

Dead Island'ı oynamamış olanlar için küçük bir bilgi geçeyim. Oyun, tatil cenneti tropik bir adada, bir gece herkesin zombiye dönüşüp birbirine saldırması sonrası, bu salgından kurtulmuş ve hayatta kalmaya çalışan bir grup insanın mücadelesini anlatıyor ve oyun boyunca hayatta kalmış diğer insanlara ulaşmaya çalışırken, kendinize bir üs kuruyorsunuz. Etraftaki malzemeleri ve kaynakları toplayarak ve bunları diğer hayatta



► kalanlarla deęiş tokuş ederek adada hayatta kalmış farklı grupların kurtuluş planlarına yardımcı olmaya çalışıyorsunuz.

Elbette ki oyun boyunca elinize geçen her şeyle, kano kürekleriyle, su borularıyla, bıçaklarla, palalarla ve kendi yaptığınız uydurmasyon silahlarla gözü dönmüş aç zombilere karşı savaş veriyorsunuz. Yapımcısının büyük paralar harcayarak tanıttığı, büyük bir zaman ve emek harcayarak geliştirdiği Dead Island, aslında eğlenmek için daha fazla zombi görmek isteyen, zombi gördükçe eğlenip mutlu olan on milyonlarca insanın arzularına cevap vermek için ortaya çıkan bir oyundu.

Bu noktada asıl odaklanmamız gereken noktaysa daha fazla zombi görmek isteyen, zombi gördükçe eğlenen, zombi gördükçe ekrana yapışan, televizyonlarda ve oyunlarda daha fazla zombi talep eden insanların, aslında ölmüş olması gereken ancak tüm beyin işlevlerini yitirmiş halde sadece doymak bilmez bir insan eti açlığıyla sağa sola saldırıp sağlıklı insan arayan bu kader kurbanı zombilerde ne bulduđu sorusudur.

Neden on milyonlarca insan televizyonlarında, sinema perdesinde veya monitörlerinde derileri soyulmuş, yüzlerinde yaralar çıkmış, gözleri çukurlarından çıkmış, kan ve et arayan zombileri seyretmek istiyor? İnsanoğlunun zombilerle alıp veremediği nedir? Yoksa vicdanımızı mı rahatlatıyoruz?

90'ların sonunda bir oyun çıkmıştı, mutlaka hatırlayanlarınız olacaktır. Carmageddon isimli bu oyunda, bir arabaya binip, ağızına kadar yayalarla dolu şehir sokaklarına dalıp önümüze gelen herkesi eziyorduk. Ezdiğimiz her insan için puan alıyor, ezme şeklimizin artistik görünüşüne göre bonus bile kazanıyorduk. Ama ne oldu? Sivil toplum örgütleri bir anda ayaklandı. "Çocuklarımıza arabaya binip kaldırımlardaki masum insanları ezerek öldürmeyi öğretiyorsunuz." diyerek oyun firmasına dava açtılar. Oyun pek çok yasak ve kısıtlama aldı ve sonunda yapımcı firma bir çözümle çıkageldi. Sokakta yürüyen insanları zombilere çevirdiler. Ve oyuna karşı oluşan muhalefet bir anda sustu.

Demek ki zevk için insan ezmek sakıncalı bir hareketti ama zevk için zombi ezmenin hiçbir sa-

kıncası yoktu. İşte, "İnsanlar zombi filmlerini, zombi oyunlarını neden bu kadar çok seviyorlar?" diye kendime sorduğumda, yine kendi kendime verdiğim cevaplardan biri bu... Zombi filmlerini ve oyunlarını sevenler için zombiler insan değil ve öldürülmelerinde hiçbir sakınca yok. Üstelik onlar insanlığın düşmanları ve zaten yok edilmeleri gerekiyor. Dolayısıyla sürüyle koşu koşu insanların üstüne doğru ilerleyen zombileri patır patır indirmek, insanoğlunun bilinçaltındaki vahşi yok etme dürtüsünü tatmin ederken aynı zamanda öldürülenlerin, yok edilenlerin bilinç ve duyyu sahibi canlılar olmaması da vicdan azabını önliyordu.

Depar atan zombiler

Bu arada şu deli gibi sağa sola koşan, insanların peşinden depar atan zombiler olayına da bir açıklık getirelim. 2000'lerin başına dek zombi kavramı, kolları öne doğru uzanmış, hedefledikleri insana doğru paytak adımlarla yürüyen, embesil yaratıklar olarak resmediliyordu. George A. Romero'nun 1968 yılında çektiği kült zombi filmi Yaşayan Ölülerin



The Walking Dead

Gecesi'nden beri, insanoğlunun zihnindeki zombi şekli buydu: Zar zor yürüyen, bööö diye garip sesler çıkaran, kolları öne doğru uzanmış, yalpalayıp duran embesil yaratıklar...

Ama 2002 yılında, zombi dünyasında bir devrim yaşandı. 28 Gün Sonra ismiyle yayınlanan bir zombi filminde, zombiler çatır çatır koşuyordu. Ben de o günleri canlı canlı yaşayan bir arkadaşınız olarak, gözlerime inanmadığımı hala hatırlarım. Bildiğiniz zombi. O aptal, o uyuşuk, o tembel, o himbil zombiler... Dırdırcı bir kadınla 40 yıldır evliymiş gibi ruhu çekilmiş, gözlerinin feri gitmiş, hayattan bezmiş, tüm arzularını yitirmiş, o alıştığımız uyuşuk zombi dostlarımız, artık depar atıyordu; hatta çitlerin üzerinde atlıyor, oraya buraya zıplıyor, bulduğu her deliğe dalıyordu. Utanmasa, karate bile yapacaktı. Artık zombilerle dövüşmek hiç kolay değildi.

Tam da bu noktadan sonra zombi dünyasında bir şeylerin, geri dönülmez şekilde değiştiğini fark edebilirsiniz. Artık yeni zombi filmlerinde ve oyunlarında, zombiler hızlı, çevik, güçlü, aksiyon

sever arkadaşlar olarak karşımıza çıktılar. Eğlence dünyasında hak ettikleri yeri almışlardı ve bu fırsatı iyi değerlendirip koşu koşu zirveye tırmandılar. Onlarca hit oyunda, onlarca filmde, irili ufaklı yüzlerce yapımda, zombiler artık peşlerinden dırdırcı sevgilileri kovalıyormuş gibi, depar atarak, canlarını dişlerine takarak, eğer hala yerinde duruyorsa dilleri ağızlarından sarka sarka koşuyorlardı.

Elbette ki klasik embesil zombi ekolüne bağlı kalan yapımlar da hala görülüyor. Büyük beğeni toplayan televizyon dizisi The Walking Dead'in zombileri de bu eski nesil embesil zombilere iyi bir örnektir ama zombi dünyasında yaşanan kırılmanın artık geri dönülemez şekilde, yeni bir fenomen yarattığını da inkar edemeyiz: Depar atan zombi. Tüm film ve oyun kahramanlarının korkulu rüyası, çevik, atik, hızlı zombiler...

Mükemmel düşman: Zombi

Zombilerin bir başka çekiciliği de, aslında her oyun severi tatmin eden mükemmel bir düşman olmaları. Onlar, vicdani, duyguları, düşünceleri olmayan; karmaşık katakulli oyunlarına girişmeyen; ne yapacağı, nereye gideceği, kime saldıracağı en başından belli olan, mükemmel düşmanlar.

Yani, bir aksiyon oyununda size ateş eden eli silahlı bir grup insan düşünün. Tabi ki, sizin eliniz de boş durmuyor ve siz de bu şerefsizlere ateş edeceksiniz. Ama ne olacak? Düşmanlarınız vurulmamak için koşacak, siper alacak, hedef olmamak için kendilerini saklayacaklar. Şimdi işiniz yoksa uğraşın ki bu arkadaşlar siperden çıksınlar siz de bir gaflet anlarını yakalayıp onları vurun. Değil mi? Mesela, o

İkinci Dünya Savaşı oyunu Brothers in Arms'ı hatırlayanınız var mı? Siperin arkasına saklanan düşman askerlerini vurmak neredeyse imkansızdı.

Oysa zombiler öyle mi? Onlar oyuncuları yormamak için yaratılmış mükemmel düşmanlar. Size doğru dümdüz bir çizgide koşup, Beni vur! Beni vur! Beni vuuuuur! Haaayır onu vurma beni vuuuuur! diye bağırmıyorlar mı? Zombi de olsalar, şimdi haklarını yemeyelim, onlar oyunlarımızı eğlenceli kılıyorlar ve insanoğlu oyunlarda, filmlerde vuracak, kesecek, parçalayacak daha eğlenceli bir şey bulana dek, onları hayatımızda görmeye devam edeceğiz.

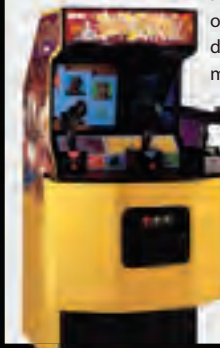
Mutlaka Oynanması Gereken Zombi Oyunları

Oyun dünyasını hızla saran zombi tehdidini durdurmak kolay değil. Daha bir süre de ortalığın zombilerden geçilmeyeceğini tahmin edebilirsiniz. ▶



Beast Busters

"Oyun dünyasının ilk ünlü zombileri kimlerdi?" diye merak ediyorsanız, Atari firmasının tüm dünyaya gönderdiği binlerce dev arcade makinesinde çalışan bu oyunu bilmeniz gerekiyor. Beast Busters, ekranın önünde iki makinelili tüfekle oynanan bir jeton canavarıydı. Oyuncular, üç karakterden birini seçip, sonra dilerlerse bir kişi, dilerlerse iki kişi yan yana ekranın karşısına geçip tetiğe asılıyordu. Üzerlerine gelen sayısız dalgadaki yüzlerce isimsiz zombiyse oyun dünyasında acımasızca harcanan ilk zombiler olarak tarihe geçiyordu. Tarih 1985... Henüz kişisel bilgisayarlar da oyun oynama alışkanlığı yokken, Amiga icat bile edilmemişken, Commodore



64 ve Spectrum gibi oyun bilgisayarlarıysa daha zombileri keşfetmemişken, multiplayer kavramının adı bile bilinmiyorken, oyun sever gençler arkadaşlarıyla bu makinelere jeton akıtıp üzerlerine koşan zombilere mermi yağdırıyorlardı. ▶



Resident Evil 5



► İşte bu süreçte, kendinize uygun zombi oyununu bulup zombilerle dolmuş oyun dünyasında neşeni zi bulabilirsiniz. Hangi türden veya hangi temadan hoşlanıyor olursanız olun, mutlaka size göre bir zombi oyunu vardır: Aksiyon, strateji, bağımsız, bulmaca, bilimkurgu, orta çağ fantezisi, günümüz dünyası... Zombiler her yerde.

Resident Evil

Resident Evil serisini bilmeyen yoktur. İlk çıktığı günden beri, ortalıkta dolaşan zombileri, canavarları avlayıp yok etmeyi seven oyuncuların gözdelelerinden olan Resident Evil zaman içinde hem görünüşünde, hem de konusunda büyük gelişmeler yaşadı; hatta son oyunda, şehri dolduran zombilerin arasında, o insanları zombiye çeviren virüsü salmış olan kötü adamlarla silahlı çatışmalara giriyorsunuz ve zombiler, diğer düşmanlarınızın yanında neredeyse dost gibi kalıyorlar.

Dead Island

Dead Island için her ne kadar pek çok kullanıcı, bekledikleri kadar korkunç ve "hardcore" bir zombi oyunuyla karşılaşmadıkları için şikayet etse de "sandbox" türünde bir adada, dilediğiniz yere gidip dilediğiniz zombiyi öldürebildiğiniz, ana ve yan görevleriyle de sürükleyici olan oyun, oynanmayı hak ediyor. Pek çok nesneyi silah olarak kullanabiliyor veya kendi silahlarınızı yaratabiliyorsunuz ama oyunun bu kısmı, kulağa geldiği kadar kolay bir iş değil. Yani, aslında kafanıza göre silah yapamıyorsunuz. Diyelim ki bir sopa ve bir avuç çivi buldunuz... Çivileri sopaya saplayıp çivili sopa yapmayı akıl ediyorsunuz ama yapabilmek için önce çivili sopa yapma rehberini bulmanız gerekiyor. Ancak sonra

Dead Island



çivili sopaya sahip olabiliyorsunuz.

Call of Duty: Black Ops

İşte herkesi şaşıratan zombi oyunlarından biri de budur. Black Ops'ta zombileri vurmak istiyorsanız, önce oyunu bitirmeniz gerekiyor. Sonra ödül olarak kaşınıza zombi modu çıkıyor. Zombi modunu açtığınızda, Pentagon'da dar bir alana sıkışmış şekilde etrafta güvenlik önlemleri almaya çalışırken, binayı sarmış aç zombiler de duvarları kemirip, camları

kırıp size ulaşmaya çalışıyor. Elbette ki elinizdeki silahların acımasızlığıyla bu kendini bilmez zombileri harcayabiliyorsunuz ama nereye kadar? Gittikçe daha çok sayıda gelmeye devam ediyorlar. Tabii ki birçok farklı haritayı da açarak zombi katliamında çağ atlayabiliyorsunuz.

Dead Rising 1 & 2

Dead Rising serisi, zombi olayına farklı bir bakış açısı getiren yapımlardan biri. Bu oyunda zombi harcamak tamamen sizin yaratıcılığınıza kalıyor. Yerdeki masaları, sandalyeleri alarak fırlatıp savurabiliyor, bulduğunuz, gördüğünüz her şeyi fırlatıp, savurup, vurmak için kullanıp dilerseñiz birbirlerine bağlayıp silah haline getirebiliyorsunuz. Haliyle oyun aslında bir "korku" oyunu olmaktan çıkıp yaratıcılığınızla ne kadar çok zombi öldürebildiğinizi ölçtüğünüz eğlenceli bir zombi savar testine dönüşebiliyor. Zaten ekranın tepesindeki sayaçtan, devamlı kaç zombi parçaladığınızı görüyor ve o sayıyı daha hızlı arttırmak için eksantrik yöntemler aramaya koyuluyorsunuz.

Fort Zombie

Bu da zombilerle savaşırken stratejik düşünmeyi sevenlerin çok beğendiği bir oyun. Kahramanımız bir zombi felaketinde canlı kalan insanları kurtarıp üs olarak belirlediği binaya götürüyor.

Dead Rising



Resident Evil



Ardından binayı zombi saldırılarına karşı korumak için önlemler alıyorlar ama bu kadarla kalmıyor, sağa sola tuzaklar yerleştirip, gece başlayacak zombi saldırısı öncesinde binanızı güçlendirmek için uğraşırken ayrıca dışarı çıkıp binanızı koruma görevinde işe yarayacak silahlar da bulmanız gerekiyor.

Left 4 Dead 1 & 2

Left 4 Dead serisi için de "zombi oyunlarının Counter-Strike'ı" demek yanlış olmaz. Dört arkadaşın yan yana oynayabildiği oyunda, silahlarınızı seçip, cephanenizi doldurup, zombilerle dolu bir şehirde bir binadan diğerine kaçarak hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Tabii ki adım başı üstünüze doğru koşan, depar atan şerefsiz (!) zombileri ayıklamak zorundasınız. Elbette ki hem kendinizi korurken, hem de başı dertte olan arkadaşlarınıza yetişmeye çalışmak, bu sırada üzerinize yağın zombilere yayılım ateşi açıp hepsini onar onar devirmek de oyunu tadından yenmez oyunlar sınıfına sokuyor.



Space Pirates and Zombies

Plants vs Zombies

Geceleri bahçelere saldıran zombileri durdurmak için çiçekleri kullanmak nasıl fikir? Fikir saçma gibi görünse de Plants vs. Zombies aslında çok zevkli bir "bulmaca" oyunu. Doğru bitkileri doğru yerlere ekip üstlerine gelen zombilere saldırmalarını sağlıyorsunuz ve elbette ki seviye atladıkça oyun daha da heyecan doluyor.

Space Pirates and Zombies

Space Pirates and Zombies, bilimkurgu temalı



Plants vs Zombies

bir RPG ve strateji oyunu. Oyunda uzay gemilerine bulaşan zombiler var ve bu zombiler yavaş yavaş evrene yayılırken, dev evrende, pek çok farklı güneş sistemini ziyaret edip, her güneş sisteminde farklı kaynaklar toplayıp geminizi geliştiriyor, tecrübe kazanıyor ve zombilerle savaşınızda başarılı olmak için adım adım ilerliyorsunuz. Oyunun yapımcıları, yeni gemiler, yeni ekipmanlar ve görevler üretip oyunu sık sık güncellemeyi de vaat ediyorlar ancak olduğu kadarıyla bile bilimkurgu severleri tatmin eden bir oyun. ■ Cem Şancı



Left 4 Dead

Dev eğitimler PCnet'te!

Fransızca öğrenmek veya Dreamweaver ile web tasarımına giriş yapmak istiyorsanız, bu ay PCnet'i kaçırmayın

FRANSIZCA ÖĞRENİN DREAMWEAVER EĞİTİMİ
Learn to Speak French Deluxe 10 DVD'de Web tasarımına sağlam bir giriş yapın

PCnet
bilgisayar ve internet dergisi
Ekim 2011 Sayı 174 140 TL - Ağustos 2011 Sayı 173 140 TL

GELMİŞ GEÇMİŞ EN İYİ OYUNLAR
Tüm zamanların en beğenilen 50 oyununu hatırlıyoruz

HAKLARINIZI ÖĞRENİN

Gerek teknolojik ürün alışverişlerinizde gerekse dijital dünyada sahip olduğunuz hakları ve geçerli yasaları bilmeniz, kolayca kandırılmamak ve zor duruma düşmemek için şart.

HIZLI HARİCİ DISKLER TESTTE
Yeni nesil USB 3.0 arabirimine sahip 2,5 inçlik harici diskleri inceledik

WEBCAM HÜNERLERİ
Web kamerasıyla yapabileceğiniz birbirinden ilginç 10 şey

ÇEVİRİMİCİ DEPOLAMA
Her türlü verinizi internette depolamanız için işe yarar servisler

E-KİTAP DÜNYASI | İPHONE UYGULAMA

DREAMWEAVER CS5.5
50 TL değerinde Dreamweaver CS5.5 görsel eğitimi

French DELUXE 10
60 TL değerinde Learn to Speak French Deluxe 10



İlk Bakış

Daha neler göreceğiz?

Bu yıl bitmeden oyuna boğulduk ve boğulmaya da devam edeceğiz. Battlefield 3 ile ağızımıza bir parmak bal çalındığı için mutluyuz. Bu yıl bitmeden doya doya oynayacağımız FPS listesinin üst

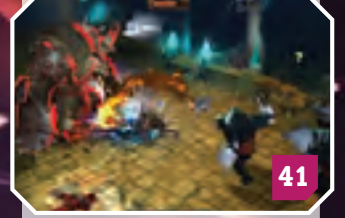
sıralarında kuşkusuz Call of Duty: Modern Warfare 3 var ama şimdi 2012 yılında çıkacak olan Counter-Strike: Global Offensive ve Armored Core V gibi oyunların keyifli ilk bakış yazıları için sizi içeriye alalım.



38

Max Payne 3

Acıların çocuğu Max Payne'in ekşi suratını özlemiştik.



41

Torchlight II

İlk oyunuyla büyük bir prestij yakalayan Torchlight'ın ikinci oyunu nasıl olacak?



49

Syndicate

Kim derdi ki eski bir strateji klasiği bir gün FPS olacak?

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürüyor, hangisi çıkıyor...

Tansiyon Ölçer

ÇOK DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Final Fantasy XIII-2

Gerçeküstü hikayesiyle yeni bir fantasti başlıyor...

47



Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Yapım Rockstar Vancouver **Dağıtım** Rockstar Games **Tür** Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** Mart 2012 **Web** www.maxpayne3.com

Max Payne 3

Limonumu yedim, geliyorum!

Ekşi surat geri dönüyor, hem de HD kalitesinde! Zamanında herkesin salyalar saçarak oynadığı, benim çok anlam veremediğim bir oyun olmuştur Max Payne fakat Max Payne 3'ün iyi olacağını hissediyorum. Bu defa her şey daha çeşitli, her şey daha eğlenceli gözüküyor çünkü. Max, Brezilya'da bir göreve çağırılıyor lakin endişelenmeyin; güzel kızların cirit attığı Brezilya plajlarında kum eşelemeyeceğiz. Geriye dönüşler sayesinde, Max'in hikayesini tüm karanlığıyla irdeleneceğiz ve Brezilya'ya geldiğimizde rahat bir nefes alacağız. **■ Tuna Şentuna**



Ateş etmek üzerine kurulu bir oyundu Max Payne ve üçüncü oyunda da pek bir şey değişmiyor. Macera öğeleri arayanlar, arada bir sadece yürüyeceğini sananlar başka oyuna; burada silahınız en iyi dostunuz, hareket eden her şey düşmanınız...



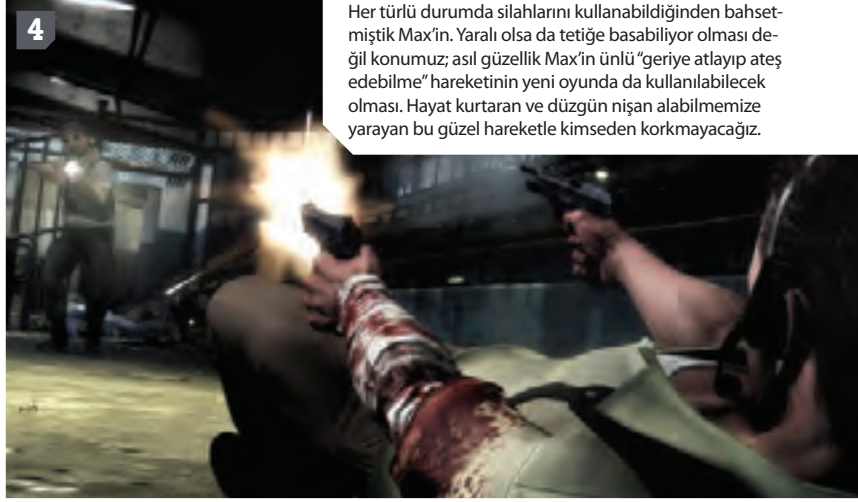
Max Payne her durumda silahını ateşleyebilen bir karakter olmuştur. Atlarken de ateş eder, otururken de... Görselden bunu gayet iyi anlıyoruz ve anlamamız gereken bir başka durum da oyunun kanlı olacağı. Ayrıca Max'in saçını mı uzun, ne?

3



Düşmanlarına acıyacak bir karakter değil Max; çünkü az önce kel kaldı. Sanıyorum ki Brezilya görevinde saçlarını kestiriyor kendisi. Haliyle bir bunalım, bir depresyon da geliyor... Öyle olunca ateşliyor silahını, iniyor tüm düşmanlar damdan aşağı...

4



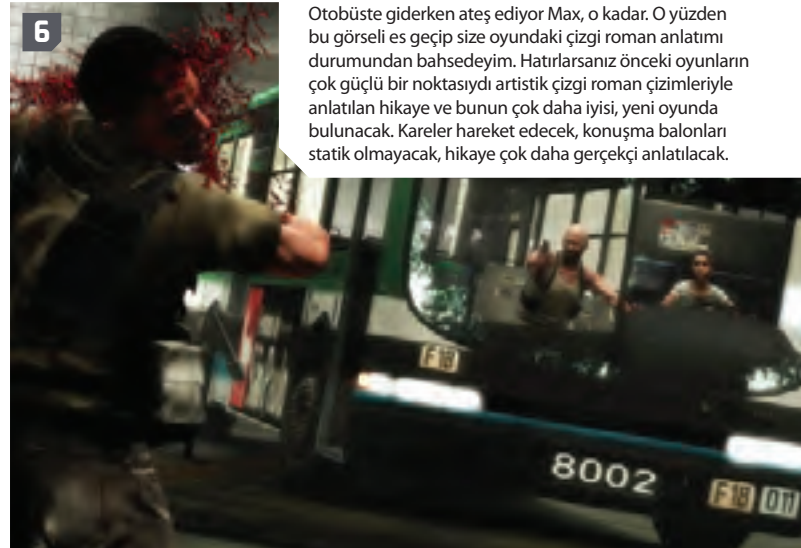
Her türlü durumda silahlarını kullanabildiğinden bahsetmiştik Max'in. Yaralı olsa da tetiğe basabiliyor olması değil konumuz; asıl güzelliği Max'in ünlü "geriye atlayıp ateş edebilme" hareketinin yeni oyunda da kullanılabilecek olması. Hayat kurtaran ve düzgün nişan alabilmemize yarayan bu güzel hareketle kimseden korkmayacağız.

5



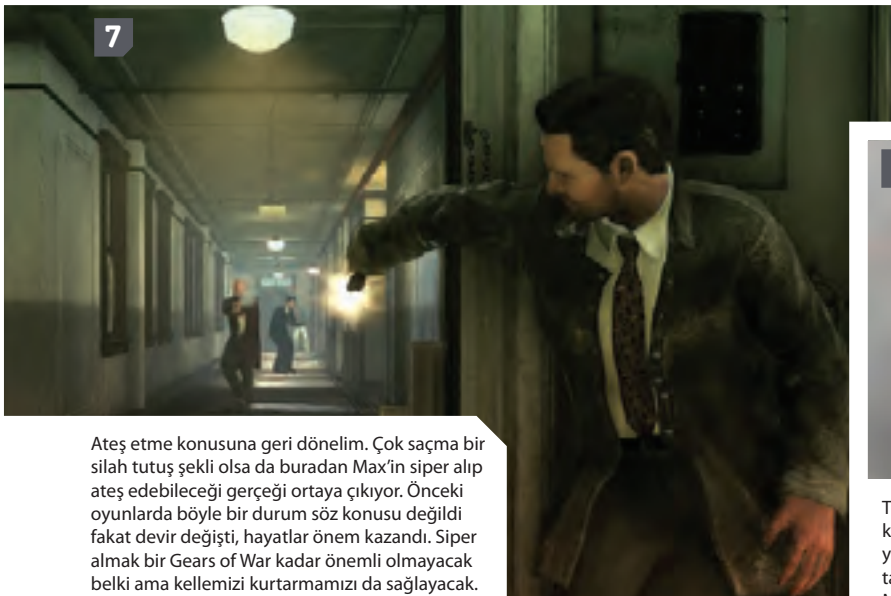
Kurşunların izi havada belirdi mi anlayın ki "Bullet Time" devrede. Ünlü yavaş çekim hareketimiz elbette ki üçüncü oyunda da bulunacak ve önceki oyunlarla aynı sistemde işleyecek. Bunun yanında Max'in sağlığını yine ağır kesici haplarla yerine getireceğiz; saklanarak sağlık düzeltme formülü burada işlemeyecek.

6



Otobüste giderken ateş ediyor Max, o kadar. O yüzden bu görseli es geçip size oyundaki çizgi roman anlatımı durumundan bahsedeyim. Hatırlarsanız önceki oyunların çok güçlü bir noktaysdı artistik çizgi roman çizimleriyle anlatılan hikaye ve bunun çok daha iyisi, yeni oyunda bulunacak. Kareler hareket edecek, konuşma balonları statik olmayacak, hikaye çok daha gerçekçi anlatılacak.

7



Ateş etme konusuna geri dönelim. Çok saçma bir silah tutuş şekli olsa da buradan Max'in siper alıp ateş edebileceği gerçeği ortaya çıkıyor. Önceki oyunlarda böyle bir durum söz konusu değildi fakat devir değişti, hayatlar önem kazandı. Siper almak bir Gears of War kadar önemli olmayacak belki ama kelimemizi kurtarmamızı da sağlayacak.

8



Tüm karakterlerin hareketlerinin daha gerçekçi olduğu, kurşunların iz bıraktığı, etrafın daha etkileyici bir biçimde yıkılıp heyecan yarattığı Max Payne 3'e sayılı aylar ve bir tane de yıl değişimi kaldı. 2012'nin Mart ayında, tekrar Max'in karanlık dünyasına ineceğiz ve karanlığını savaşarak geride bırakmaya çalışacağız. Hazırlanın!

Yapım Rebellion Software **Dağıtım** Konami **Tür** Aksiyon **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2012'nin ilk çeyreği **Web** www.konami.com/games/neverdead

NeverDead

Ölüm iyidir; bizi ölüm düşüncesinden kurtarır...

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Ölümsüz bir adamsanız, ölmezsiniz. Olay bu denli net. Ölmüyorsak, bir oyunda bizi ne öldürebilir de o oyunda bir mücadele olsun? Bunu cevabı biraz basit: Cehennemden gelen yaratıklar...

NeverDead ilginç bir karakterle bizi karşıyor lakin karakterimiz ölümsüz olmasının yanında, kolayca da ölebiliyor. Aslında buradaki ölümsüzlük kavramı, yaşlanmama ve "beyin" durduğu sürece, yaşama hali. Dolayısıyla bir zombinin akşam yemeği olursa, NeverDead değil, EverDead oluyoruz, oyun sonlanıyor.

Yerleri süpürür, ateşte yanmaz

Bodoslama daldım anlatmaya ama ölümsüz bir karakterin kolayca ölmesi bana biraz dokunmuştu. Şimdi geçti, sıhhatim yerinde.

Konuyu zaten biliyorsunuzdur; çünkü geçen ay bahsetmiştik. Kahramanımız Bryce, 500 yıl önce lanetlenmiş olan ve bu nedenle de bir türlü ölmeyen bir insan. Yanmıyor, donmuyor, elektrik çarpmıyor... Ölümsüz olduğu için kolunu, bacağına, kafasını ayırıp bir yerlere fırlatabiliyor.

Silah kullanıyor. Uzi'ler, pompalı tüfekler, tabancalar. Hem de Max Payne gibi; her iki elinde de iki farklı silah olabiliyor. Misal kolunu fırlatıp atıyor, ardından diğer koluyla

hala ateş etmeye devam edebiliyor. Hoş.

Oynanış şu an için DmC ile Max Payne'in bir karışımı gibi. Ne var ki bu iki oyun da ağır bir biçimde aksiyona yönelmişken, NeverDead biraz çeşitlilik katmak adına oyuna ilginç unsurlar ekliyor.

Kolumuzu, bacağımızı koparmaktan bahsetmiştim. Bunu haybeye veya Bryce'in bacağına koparıldıktan sonra komik komik sekmesini izlemek için yapmayacağız. Kolumuzu yaratıkların dikkatini dağıtmak için kullanabileceğimiz gibi bunu bir bombaya bile çevirebileceğiz. (Canlı bomba!) Kafamızı koparacağız; çünkü bedeni-

mizin geçemeyeceği yerler olacak. Kafamızı Katamari Damacy stili yuvarlayarak çeşitli kilitleri açabileceğiz örneğin ya da kafamızla bir ateşin üstünden geçtikten sonra, kafamızı daha da hızlı yuvarlayarak içi benzin dolu varillere yaklaşacağız ve... Bir saniye! Kafamız patlayınca ölmüyor muyduk? O zaman teorimi yeniliyorum. Bryce'in bedeni yok olduktan ve sadece kafası kaldıktan sonra, eğer kafası da ortadan kalkarsa ölüyor; bedeninin bir kısmı bir yerlerde duruyorsa yaşamaya devam ediyor. Evet, bu daha mantıklı olduğu. (Mantiğa gel... Mantiya geleceğim galiba, o daha cazip edici.)

Ölümsüz dayanışması

İzlediğim videolardan ve aldığım bilgilerden yola çıkarak bu oyunun zor olacağına kanaat getirdim. Daha doğrusu, artık çoğu aksiyon oyunundaki gibi kolay olmayacak. Bazı görevler bizi, ölümlüleri korumakla görevlendirecek örneğin ve o kişi ölürse oyun bir anda sonlanacak. Bir yandan kolunu kopar, bir yandan silah bul, bir yandan da kendini zar zor koruyan bir insanı zebanilerin elinden kurtar... Zor iş olacağı benziyor.

Oyunun Max Payne'i andıran bir başka özelliği de yerle bir edilebilir mekanlara ev sahipliği yapacak olması. Biraz önce bahsettiğim, korumaya çalıştığımız kadın, Arcadia'yla girdiğimiz bir müzede dinazor fosillerini paramparça etmeyi geçtim, tavanı düşmanın üstüne bile indirebiliyoruz. Çevrenin kurşunlarımızı, oynanışımıza böyle tepki verecek olması, artık çoğu oyunda görmek istediğimiz şeyler aslına bakarsanız.

Megadeth'in NeverDead parçasıyla uğurluyorum sizi. Aslında parçayı yazıyı okurken dinleseydiniz, belki de daha iyi havaya girerdiniz. Neyse, kismet oyunun incelemesine...

■ Tuna Şentuna



■ Sürünerek kaçmak zor. Hemen bacaklarımızı bulmamız lazım!



Yapım Runic Games **Dağıtım** Perfect World **Tür** Aksiyon / RPG **Platform** PC, Mac
Çıkış Tarihi 2011'nin son çeyreği **Web** www.torchlight2game.com

Torchlight II

Vur, kır, dök, topla, topla, topla...

2009 yılında, "loot" alışkanlığımızı sürdürmek için hala dönüp dönüp Diablo II oynarken ve Diablo III hayalleri kurmaktayken Runic Games adlı bir firma, aksiyon / RPG boşluğunu doldurmak için Torchlight'ı çıkardı. Aksiyon / RPG alanında Diablo'dan sonra çıkarılmış olan oyunlarda pek çok hayal kırıklığı yaşarken Torchlight, her ne kadar hikayesi azıcık yavan olsa da renkli atmosferi ve karakter modellemeleri, mükemmel müzikleri ve oyuncuyu kendine bağlayan, bitmek bilmez "loot" ve "upgrade" detayları ile benzerleri arasından sıyrılmayı başardı. Şimdi de 2011'in son çeyreğine girmişken Torchlight II'nin çıkmak üzere olduğu haberini almak, Diablo III'ü bekleyen yaralı yüreklerimize biraz da olsa su serpti.

Torchlight, Torchlight olalı...

İlk oyunda "Ember" adı verilen ve oyundaki medeniyetin kaynağı kabul edilen madenin, Torchlight kasabasında yaratmış olduğu yol açtığı ruhsal (!) ve psikolojik (!) kirlenmeye savaştığımız. Madenin kötücül gücüne yenik düşmüş olan Alric Usta ve hemen her RPG'de olduğu gibi bu tür bir fırsatı değerlendirerek kendini dünyaya tanıtmak isteyen kötü yaratık Ordak ile savaşmış ve Torchlight kasabasına muzaffer bir şekilde çıkmıştık 35 kat yerin altından. İkinci oyundaysa Torchlight kasabasının başı yine dertte. Bu sefer Ordak'ın gücünün kaynağı olarak nitelendirilebilecek bir gücü eline geçirmiş kült çıkmış ortaya ve kasabayı yerle bir etmiş. Eh, bizim de bu kötü güçle savaşmamız ve altı element arasındaki dengeyi yeniden sağlamamız şart olmuş.

Torchlight II'de dört adet oynanabilir karakter mevcut. Enginier, (Mühendis ve aynı zamanda bir önceki oyunda Railman.) ağır sıklet denilebilecek yapıdaki bir yakın dövüş ustası, "steampunk"



Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

teknolojisiyle donatılmış bir ağır ağabeyimiz. Outlander bir gezgin, menzilli silahlar ve "low magic" adı verilen büyüler konusunda yetenekli. Berserker, hızlı saldırı konusunda uzman ve düşmanlarıyla savaşmak için hayvanların güçlerini kullanıyor. Embermage ise elementlerin gücünü kullanan yüksek seviyeli bir büyücü. Her ne kadar önceki oyunun karakterleriyle oynayamıyor olsak da ikinci oyunda bu karakterler "Yaaa evlat, biz neler gördük geçirdik, sen daha kısa pantolonluydun." diyen NPC'ler olarak çıkacak karşımıza.

Torchlight II'nin getirdiği bir yenilik de artık multiplayer seçeneğinin var olması. Henüz maksimum oyuncu sayısının belirlenmediği ancak testlerde dört oyuncunun multiplayer çatısı altında oynayabileceği de kulağımıza çalınmış durumda. Bir başka güzel haberse ilk oyunun müziklerini yapan efsanevi Diablo bestecisi Matt Uelmen'in ikinci oyunda da müziklere el atmış olduğu. Eh, bu durumda tadından yenmez bu oyun derim ben.

Kısacası Torchlight II, Diablo III hasretimizi bir miktar da olsa azaltacak gibi görünüyor. Yine yerin bilmem kaç kat altındaki zindanlarda ve Matt Uelmen müzikleriyle desteklenen atmosfer içinde kendimizi kaybedeceğiz, kötülerin korkulu rüyası, iyilerin yılmaz bekçisi olacağız! Öhöm, yani güzel olacak yine, bekliyoruz heyecanla, evet... **Meriç Erbay Bozkurt**



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK



Yapım Blizzard Entertainment **Dağıtım** Activision Blizzard **Tür** Strateji **Platform** PC, Mac
Çıkış Tarihi Belli Değil **Web** www.starcraft2.com

StarCraft II: Heart of the Swarm

Sürüyle yenilik geliyor!

Her yıl olduğu gibi yine büyük bir merak içerisinde bekledik BlizzCon'u. Geçtiğimiz seneki etkinliği göz önüne alırsak, BlizzCon 2011 tam bir itibar etkinliği halini aldı bana sorarsanız. 2010'da yapımcıların sürekli ertlediği birçok oyunu görememiş, hatta kendilerinden haber bile alamamıştık. Bu yılsa her şey sıkıştırılmış barut gibi patladı resmen. İçi dolu turşucuk kıvamında geçen BlizzCon 2011'de açıklanan ve ilk çıkış tarihi göz önüne alındığında çoktan piyasaya çıkmış olması gereken StarCraft II: Heart of the Swarm (HotS) ise sonunda açıklandı ve işte serinin ikinci oyunun ilk detayları...

HotS ile ilk oyunun kaldığı yerden devam edeceğimiz hikayeye. Kerrigan artık aramızda ama halen tam bir insana dönüşmüş durumda değil ve kendisi "Queen of Blades" olarak yaptığı birçok şeyi hatırlamıyor. Tek hatırladığıysa kötü rüyalar ve bunların kendisini fazlasıyla etkilediği. Protoss tarafında yine Zeratul devrede; kendisi bütün bu olayların galaksiler arası bir komplo olduğunu ispatlamaya çalışıyor. Bu arada oyuna yeni karakterler de katılmış durumda: Queen of Blades tarafından yaratılmış olan Izsha, Kerrigan'a hizmet etmek

için hazır bir şekilde bekliyor. Abathur ve Amanda Haley gibi daha önce görmediğimiz karakterler de oyunun tek kişilik senaryosunda boy gösterecek.

Gelelim yeni SCII ünitelerine. İlk yenilik Terran'lar için geliyor ve o çok sevdiğimiz ama bazen kendilerinden bıktığımız, özellikle olmayan zırhları yüzünden bir anda yok olmalarını izlediğimiz Hellion'lar artık robota dönüşebilecek. Bu dönüşüm sayesinde artık daha çok ateş güçleri ve -daha da önemlisi- daha çok zırhları olacak. Bir diğer yenilikse "Warhound" isimli yeni Factory ünitesi. Kendisi "Thor" isimli canavarın yerini almak için son hazırlıklarını sürdürüyor. Thor demişken, onun gibi hantal bir şey düşünmeyin zira Warhound çok daha hızlı bir ünite olacak.

Gelelim Zerg'lere... Burada işler bir hayli değişiyor sevgili okur. Bu değişimlerin en başındaysa Zerg ırkının uzun zamandır bir çare bulamadığı Ultralisk geliyor. Kullandığı boynuzumsu bıçaklarıyla Zerg ailesinin en büyük üyesi kendisi ama bu büyüklük oyun içerisinde birçok sorun teşkil ediyordu. Yapılan saldırılar esnasında yolu tıkadığı gibi, birçok ünitenin geçebileceği yerden kendisi ancak geçebiliyordu. Artık kendini yere gömüp en yakın düşman ünitesine "charge" ederek bu sorunu ortadan kaldırılabilecek. Bu yapışkanırka dahil olan yeni bir ünite de bulunuyor: Viper. Birçok büyü gücü kullanan sınıf gibi o da üç farklı büyüyle oyundaki yerini alacak. Bunlardan ilki Choke Breaker. Bu özellik, bir adet yeşil duman bulutu yayıyor ve altında bulunan ünitelerin atış mesafelerini 1'e düşürüyor. Bu sayede Zerg ırkının sevdiği yakın dövüş için inanılmaz bir zemin hazırlanmış oluyor. Bu yaratığın ikinci özelliğiysse WoW'daki Priest'leri aratmayacak cinsten. İsteddiği takdirde bir üniteyi kendine çekme özelliğine sahip ki böylece tepeden ateş eden üniteleri bir

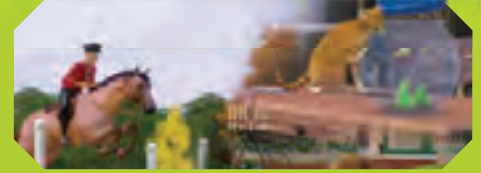
anda Zerg'lerin ortasına geçebilecek... Swarm Host ise Zerg'lerin yeni Artillery ünitesi. Bir tanesi belki çok işlevsel değil ama birkaç tanesi düşmana büyük bir kabus yaşatabilecek gibi gözüküyor. Biraz yavaş bir ünite ama bir kere yere gömüldükten sonra bize sadece hedef belirlemek kalacak. Sonrasında Swarm Host tarafından üretilen bir grup küçük Zergling hedeflerine doğru ilerleyecek. İşin iyi ya da kimilerine göre kötü yanıysa bu üretimin bir sonu olmayacak olması. Üretilen her Zergling'in şimdilik 19 "hit point"i olduğuna da değinmek istiyorum.

Benim her şeyim olan Protoss'lar da sonunda unutulmamış ve hava savaşlarındaki sorunları gözden geçirilmiş. Sonuç olarak da "Tempest" isimli hava ünitesi geliştirilmiş. Özellikle Zerg Mutalisk'e karşı üretilmiş ve etkili alan vuruşu yapan bir saldırıya sahip. "Replicant" isimli yeni Protoss ünitesiyse bir hayli ilginç; hiçbir saldırı ya da savunma gücü yok ama oyundaki istediği üniteye dönüşebilmesi onu bir hayli ilginç kılıyor. Özellikle dönüştüğü ünitenin bir upgrade'i varsa ve rakip tarafından upgrade edilmemişse bile Replicant tarafından kullanılabilir. Ve bence oyunun temelini değiştirecek ve belki de üzerine en çok düşülecek üniteyi paylaşmak istiyorum: Oracle. Binaları "lock" ederek belirli bir süre kullanımı dışı bıraktığı gibi, aynı zamanda mineraller üzerine de belirli bir süreliğine attığı kalkan sayesinde o mineralleri toplanamaz hale getiriyor.

Her şey şimdilik bitti ama her an her şey olabilir sevgili okur; çünkü Blizzard oyuncularından geri dönüş almaya çoktan başladı bile ve pek tabii ki bütün bu ünite özellikleri her an değişebilir. Bakalım her şey bittiğinde nasıl bir oyunla karşı karşıya kalacağız... ■ **Ertuğrul Süngü**

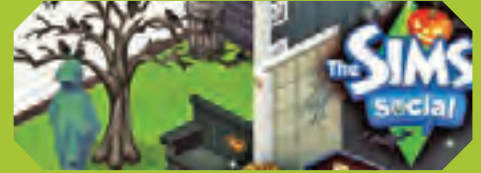


SIMSTR



Hayvan dostlarımız bizi yalnız bırakmadı

The Sims serisinin gelenekselleşmiş teması olan Pets (Hayvanlar) eklentisi, The Sims 3'teki yerini almış durumda! Bu oyunda Sim'lerimiz, hayvan dostlarıyla iç içe bir yaşam sürüyor. Üstelik bu kez yeni bir hayvanımız daha var: At! Hayvan dostlarımız artık daha gerçekçi ve daha canlı. Buna, The Sims 2 ile gelen Memory (Hafıza) sisteminin oluşturduğu "duygu ve hissiyat" gerçekliğini örnek verebiliriz. Mesela bir Sim ölünce, zaman akışı içinde onun ölümünü düşünen Sim birden ağlamaya başladı. The Sims 3'te bu durum, hayvan güdülerıyla gözler önüne serilmiş gibi görünüyor. Bir kedinin süs balığı yeme dürtüsü ya da bir köpeğin bir Sim'e olan yatkınlığı ve onu koruma güdüsünün olması gibi... Mart ayından beri merakla beklenen ve yeni bir kasaba da içeren Pets eklentisini raflarda bulabilirsiniz.



The Sims Social'da korku teması!

The Sims, güncel internet dünyasındaki her yedi insandan birinin kullandığı en büyük sosyal paylaşım ağlarından biri olan Facebook'ta da rekora koşuyor! Oyunumuz, Ekim ayındaki Cadılar Bayramı şerefine vampirleri, hayaletleri ve bunlara ilişkin yeni görevleri, ürkünç objeleri ve terk edilmiş, eski, gotik materyalleri içeriğe eklemesiyle geleneksel Night Life & Downtown temasını The Sims Social arenasına da taşıdı. Gotik ve ürkütücü temaların meraklılarına duyurulur. The Sims Social ile ilgili her bilgi için www.simstr.com/tss ve social.simstr.com adreslerini ziyaret edebilirsiniz.



Sims dünyasına "yaratıcı" yaklaşım

7'den 77'ye herkesin yeteneğini ve hayal gücünü konuşturabileceği çetrefilli bir oyun olan The Sims aleminin son modasıdır: "Benim Sanatım" Bu orijinal bölümde The Sims materyalleriyle görsel, simgesel ve benzeri çalışmalar hazırlayarak kendi sanatınızı konuşturabilirsiniz. Fotoroman ve film hazırlamaktan, dekoratif detaylar hazırlayıp mimari oluşturmaktan ve giysi tasarlayıp Sim hazırlamaktan sıkıldysanız, bu bölüm tam size göre. Konuyla ilgili daha iyi fikir edinmek için SimSTR forumlarındaki "Benim Sanatım" bölümümüzü ziyaret edip hayal gücünüzü bizimle paylaşmış arkadaşlarımızın görsellerini inceleyebilirsiniz.



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım Valve Software **Dağıtım** Valve Software **Tür** FPS Platform PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2012 **Web** www.counter-strike.net

Counter-Strike: Global Offensive

Taktiksel FPS'nin kralı geri dönüyor!

Bundan 12 yıl önce çıktı Counter-Strike (CS) ve nasıl ki StarCraft asla eskimediyse CS serisi de aynı şekilde hayranlarının ilgisini hep taze tuttu. Halen adına büyük paralar dönen turnuvalar düzenleniyor, halen FPS ve taktik öğelerini en iyi harmanlayan oyun olarak nitelendiriliyor. Zaman içinde pek fazla değişime uğramayan, en köklü değişimi de Half-Life 2 çıktıktan sonra geçiren CS, özünden hiç kopmadan günümüze kadar geldi. Fakat iki ay önce hiç beklemediğimiz bir haber çıktı ve herkes Half-Life 3 için Valve'a neredeyse yalvarırken DotA 2'den sonra başka bir sürprizle, Counter-Strike: Global Offensive (CSGO) ile hepimizi şaşırttı firma.

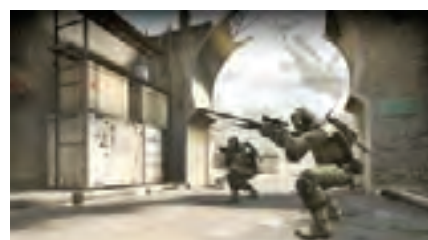
Bu zaman zarfında hepimiz "Acaba ne değişiklikler olabilir?" diye Valve'dan gelecek en ufak bilgi kırıntısını ağzımız açık bekler olduk. Bu merakımızı Valve'ın tanıtım amacıyla kısaca oynattığı gösteri oyunlarıyla giderdik lakin CSGO artık sadece PC hegemonyasında değil. Oyun, konsollar için de, yani PlayStation 3'e ve Xbox 360'a çıkacak. Tanıtımda herkes PC üzerinden oynamayı düşünürken uzaktan Xbox 360'ın el sallaması herkesi çok şaşırttı. Otomatik nişan alma olmadan, içinde askeri perk'ler bulunmayan bir FPS'ye konsol oyuncuları nasıl yaklaşır, bilemiyorum. Biraz garipsebilirler ama CSGO'nun taktik bazlı bir FPS olduğu gerçeği yerleşikçe bu şüphecilik ortadan kalkar diye düşünüyorum. Gamepad ile oynamanın zorluğunu olabildiğince kolaylaştırmaya çalışmış yapımcılar. Örneğin silah satın alma sistemi olabildiğince basit tutulduğu gibi en son yaptığınız alışverişin aynısını yapma seçeneğiyle süreç iyice kolaylaştırılmış.

CSGO hakkındaki en büyük değişiklik tabii ki grafiklerde; hatta eskisinden tek farkı bu denilebilir. Oyun yeni Source'un nimetlerinden yararlanmış fakat Battlefield 3 ve Call of Duty: Modern Warfare 3 çağında görmeye alıştığımız müthiş ışık oyunları, patlama efektleri ya da yıkılan bina kozmetikleri CSGO'da yok. Yapısı gereği de olmamalı ve zaten oyunun taktiksel yönünün korunmaya çalışılmış olması bunu kanıtıyor. Bu yüzden CS'nin özü

kesinlikle değişmemiş, böylece PC'deki çekirdek kitle korunmaya çalışılmış. Yeni kitle olarak konsol oyuncularını seçerek de akıllıca bir strateji uygulamışlar.

Diğer bir önemli özellikse oyunun karma şekilde oynanacak olması. Her ne kadar oyunu Xbox 360'ta tanıtmış olsalar da şimdiye kadar doğrulandığı kadarıyla PC ve PS3 oyuncularını karşı karşıya gelebilecek. Mutlaka Xbox 360'a da verilecektir bu destek ama net bir açıklama yapılmadı henüz. Aklınıza hemen şu geldi tabii ki: Ben gamepad kullanan bir PS3 oyuncusu olarak, klavye & mouse ikilisini kullanan PC oyuncuları karşısında adil bir şekilde oynayabilecek miyim? Valve bu konuyu, herkesin dişine göre rakiplerle eşleşeceği otomatik bir sistemle çözme planlıyor. Yani siz ortalama bir konsol oyuncusunuzsan saniyenin 1/10'unda iki kaşınızın ortasından vuracak bir PC oyuncusuyla asla eşleşmeyeceksiniz.

CSGO'nun 2012'nin ilk yarısında gelmesini umuyoruz ama Valve biraz Blizzard'a özenerek ser verip sır vermeme başladığından daha fazla detaya girmiyoruz. Tek bildiğim şey, uzun süredir CS oynamayı bırakmış benim gibi birinin bile CSGO ile de_dust' a kaçacağıdır. ■ **Nurettin Tan**



Yapım From Software **Dağıtım** Namco Bandai **Tür** Aksiyon **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2012 **Web** www.armoredcore.net/acv

Armored Core V

Hoplayan zıplayan robotlarla strateji

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Bak şimdi LEVEL'ci kanka. Şu geçen 30 yılda öğrendiğim tek bir şey varsa o da, bu insanoğlu denilen yaratığın en büyük fantezisinin kendine benzeyen dev robotlar veya yine insanların kullandığı insan biçimli dev savaş makineleri inşa edip onlarla savaşta girmek olduğudur.

Bu lafım boş değil. Tamamen istatistik ve deneyim üzerine konuşuyorum. 80'li yıllardaki Robotech

mucizesini hatırlayınız yoksa bile, sonrasında Voltran, arkasından bir sürü Japon "Mecha" çizgi filmi. Sonracıma 90'ların ünlü oyun evreni Mechwarrior'lar ve elbette Armored Core V'in de ilham aldığı Mech Commander oyun serisi ve hatta bir sürü başka irili ufaklı Mech temelli oyunun yanında, Matrix'ten tut, Alien'a ve üç boyutlu sinema filmi Avatar'a kadar her yerde ama her yerde bu Mech savaş makinelerinin izlerini görebilirsiniz.

Mantıksal olarak onlarca ton ağırlığındaki dev metal kütlelerini hem karada hem havada yürütebilecek, oradan oraya zıplatabilecek bir teknolojiye sahipseniz ve bu teknolojiyle savaş makineleri yapacaksınız, insan biçimli, kolu bacağı olan makineler tasarlamak yerine, tank gibi, tek parça büyük bir zırhlı araç yapmayı tercih edersiniz. Çünkü kollar ve bacaklar, hatta kafa bölgesi, böyle ağır ateş altında kalacak bir savaş makinesi için zayıf noktadır. Eklem yerinden bir isabet aldın mı, çat yerdesin. Ergenin teki pencereden roket attı, roket de geldi ayağına çarptı. Hop, zotrilyon dolarlık savaş makinesi iptal oldu. Kolu koptu, ayağı iptal oldu. İşi bitti. O yüzden bir yüzyıldır onca teknoloji geliştirmemize rağmen insanoğlu klasik tek parça metal zırh kütesinden oluşan tank konseptini değiştirmede. Uçacak, zıplayacak, hoplayacak bir savaş makinesi de icat etmek istiyorsan, bildiğin tank konseptine, bir iki güçlü zıplama/hoplama motoru takarsın, sağına soluna da bir iki seri silah daha eklersin, al sana gerçekçi "Mech".

Japon robot tutkusunu

Ama işte Japonyalı kardeşlerimiz Robotech'ten

beri bu insan biçimli savaş makinesi fantezisini çok sevdiğinden buldukları her yere Mech temasını sokuyorlar. Biz de bilimkurguların içinde sık sık görüyoruz. Armored Core V de bu tutkunun eseri olarak ortaya çıkacak bir oyun. Uzun bir serinin yeni oyunu. Ama serinin önceki oyunlarına oranla büyük bir farkı var. Artık aksiyondan çok, stratejiye odaklanacağız. Uydudan gelen görüntüler yardımıyla, Mech'lerimizi, üslerimizi, savaş araçlarımızı haritalarda doğru yerlere yönlendirip bu savaş makinelerini yönlendireceğiz ki işte tam da burada 90'ların efsanevi hit oyunu Mech Commander serisini unutamayanları da sevinecek yeni bir oyunun geldiğini söyleyebiliriz. Üstelik tek kişilik senaryo boyunca da online olarak oyun dünyasına bağlı kalacağız ve başarılarımız veya başarısızlıklarımız oyunun kalıcı online dünyasındaki gelişmeleri etkileyecek.

Daha önce Mech timlerini yönetme temalı bir strateji oyunu oynamamış genç kuşak için de oyunun çok ilgi toplayacağını öngörebiliyorum. Online dünyada kazandığınız toprakları geliştirmek için üs kurma detaylarıyla da uğraşacaksınız. Üstelik komutanız altındaki Mech'lere atlayıp savaşa da girişebileceksiniz. Ve tabii ki, savaş sonrasında düşman Mech'lerinden düşen parçalarla elinizdeki Mech'leri geliştirmek gibi sürükleyici bir özellik de olacak. Oyunda 500 özel Mech parçası var. Bunlarla kendi Mech'ini kendin inşa edeceksin. Her zaman derim, zengin "Loot" seçeneğinin olduğu her oyun güzel olur. ■ **Cem Şancı**

- Bunu da merakla bekleyelim, değil mi Begüm?
- Ay Author, ben öyle ciuv ciuvlu ateş edilen oyu...
- Tamam bebeğim, uzatma.





Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Yapım Project Soul **Dağıtım** Namco Bandai **Tür** Dövüş **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2012'nin ilk çeyreği **Web** www.soulcalibur.com

Soulcalibur V

Yıllar sonra...

Bazı oyunların dördüncü versiyonlarından hiç bahsedilmeyen, farkında mısınız? Tekken 4 iyi bir oyun sayıldı fakat dönemi çok hızlı geçti. Metal Gear Solid 4 de güzeldi, hoştu fakat ilk Metal Gear kadar sansasyon yarattı mı, hayır. Soulcalibur IV de sessiz sedasız geldi, sessiz sedasız gitti. Bu geri plana atılmayı Namco Bandai ve Project Soul da farkında olacak ki yeni oyunu çok daha sağlam bir yapımla bize sunmayı hedeflemiş durumda. Bunun için tam dört firma birlikte çalışıyor: Ana yüklenici Project Soul, CyberConnect2 animasyonlardan sorumlu ve Forcewick Sound Design ile Creative Intelligence Arts ikilisi de müzik ve ses efektlerinin tasarımını yürütmekte. Yılların tecrübesi Namco Bandai de dağıtımcı koltuğunda oturduğuna göre, bu oyundan büyük şeyler beklemek de yanlış olmaz.

Beşinci nesil dövüşçüler

Capcom'un Street Fighter IV ile ele geçirdiği dövüş oyunu piyasasında yeniden söz sahibi olmak isteyen Namco Bandai, Soulcalibur V projesiyle 2012'nin herhangi bir zamanı karşımızda olacak. Oyunda yepyeni karakterler, yine pek dikkat çekmeyen bir senaryo, süper kombolar, yeni mekanlar ve parlak grafikler dikkat çekiyor. Öncelikle karakterlerimiz göz atalım...

Xianghua'nın kızı Leixia, annesinin dövüş stilini kapmış gelmiş. Bu ufak kız, küçük görünümüne bakmadan son derece hızlı hareketler kullanacağı benziyor. Taki'nin öğrencisi ninja kızımız Natsu da Japonca ismine aldırılmadan, sarı saçları ve açık teni ile iniş yapıyor arenaya. Natsu'nun da Taki'ye benzer bir dövüş stili kullanacağı söyleniyor. Sophitia'nın çocukları Patroklos ve Pyrrha İskandinav kökenlerini sonuna kadar gösteriyor. Özellikle Pyrrha'nın Sophitia'nın dövüş stilini benimseyeceğini düşünmekteyim ve bu vesileyle de onunla hiç oynamayacağımı da anlamış bulunuyorum.

Hikayede önemli bir yeri olacağı söylenen Viola, geçmişini hatırlamayan, karanlık güçleri kullanan bir kadın. Mor bir küre ve parmaklarına taktığı aparatlarla elini bir pençeye çevirerek, bu silahıyla savaşan Viola, Z.W.E.I. adındaki bir diğer yeni karakterle birlikte yolculuk ediyor. Z.W.E.I. ise E.I.N. adındaki bir kurdu kontrol ediyor, elinde de enteresan bir kılıç taşıyor.

Bu yeni karakterlerin yanında Mitsurugi, Taki, Voldo, Astaroth, Siegfried ve Maxi gibi önceden tanıdığımız karakterler de oyunda yer alacak; hatta bana sorarsanız, Namco Bandai eskiden tanıdığımız herkesi oyuna dahil edecek gibi duruyor...

Ultra kombo!

Soulcalibur serisi hiçbir oyununda çok farklı bir oynanış stili getirmemiştir ve beşinci oyunda da bu değişeceği benzemiyor. Sadece birkaç önemli yenilik var; Critical Edge ve yeni kaçış hareketimiz.

Döne döne üstünüzde gelen bir kılıçtan kurtulmak için artık iki kere aşağı veya iki kere yukarı basarak bir kaçış hareketi yapabileceğiniz. Savaş sistemine büyük bir esneklik getireceği söylenen bu hareketi kombine etmek de mümkün olacak. Street Fighter IV'den esinlendiği söylenen ama Soul Edge'de (Serinin ilk oyunu.) zaten var olan ve oyuna yeniden eklenen Critical Edge de aynı Street Fighter IV'teki Ultra Combo'lar gibi işleyecek: Bu hareketi karşı tarafa yedirdiğinizde hem müthiş bir görsel şölen ekrana gelecek, hem de düşmanınız ağır yaralanacak, kendine kolay kolay gelemeyecek. Her karakterin Critical Edge hareketi farklı şekilde işleyecek fakat verdikleri hasar, birbirine yakın olacak.

Çok az grafiklerden bahsetmek istiyorum gitmeden. Durum şu ki grafikler yine harika. Özellikle yaratılan mekanlara hayran kalacağınız gibi gözüküyor. Görsel efektler de tavan yapmış durumda. Gözünüzü bu oyundan ayırmayın... ■ **Tuna Şentuna**



Bir efsanenin 10. yılı...

Seriye iki boyutlu oynadığımız zamanlarda hayallerimizi süsleyen "üç boyutlu GTA" konseptini Rockstar Games bundan tam 10 yıl önce gerçekleştirmişti. 11 Eylül 2001 saldırılarının gölgesinde, üç boyutlu bir şekilde ABD'nin kalbinde bulmuştuk kendimizi. Efsanevi serinin ilk üç boyutlu oyunu olan GTA III'ten bahsediyoruz tabii ki. Yapımcı Rockstar Games de bir devrin başlangıcı olan GTA III'ü unutmuyor ve oyunun mobil platformlar için bu sonbaharda geleceğini müjdeliyor. GTA III'ün çıkacağı mobil platformlar şöyle: iPhone 4, iPhone 4S, iPad, iPad 2, Droid X2, HTC Evo 2, LG Optimus 2X, Motorola Atrix, Samsung Galaxy S2, Acer Iconia, Asus Eee Pad, Motorola Xoom, Samsung Galaxy Tab 10.1

RTURK

GTATurk.com &

RockstarTurk.com

Grand Theft Auto ve diğer Rockstar Games oyunlarıyla ilgili güncel ve Türkçe bilgilerin bulunduğu, Rockstar Games tarafından da onaylı GTATurk.com sitemiz ağını genişletiyor! RockstarTurk.com adresinden ulaşabileceğiniz yeni Rockstar Games fan sitemizde, şirket ve oyunlar ile ilgili en güncel bilgileri bulabileceksiniz. RockstarTurk'ü takip etmeyi unutmayın!
www.rockstarturk.com
www.facebook.com/rockstarturk
www.twitter.com/rockstarturk



Rockstar Games'ten

soru & cevap

Rockstar Games, yakın zamanda çok büyük bir soru & cevap makalesi yayınlayarak aklımızdaki tüm soru işaretlerini giderdi. Şirket, GTA V'ten Red Dead Redemption'in PC versiyonu dedikodularına, L.A. Noire'nin PC versiyonundan Max Payne 3'e kadar birçok oyunla ilgili soruları cevapladı. Makaleden önemli notlar vermek gerekirse...

- Rockstar Games, RDR'nin PC versiyonuyla ilgili olarak sürekli sorular geldiğini, oyunu PC platformuna taşımak için teknik, ticari ve geliştirme yönünden her şeyin mümkün olduğunu ancak her oyunun, her zaman ve her platforma çıkamayacağını yineledi.

- L.A. Noire: The Complete Edition bu ay PC'lerimize NVIDIA 3D Vision desteğiyle geliyor. 8 Kasım'da ABD'de, 11 Kasım'da Avrupa'da satışa çıkacak olan toplama paket, konsola çıkan tüm ekstra içerikleri içinde barındırarak. Geçen ayın sonuna doğru bu paketin PS3 ve Xbox 360 versiyonu da duyuruldu.

- Max Payne 3, GTA IV'te ve RDR'da kullanılan RAGE oyun motorunun geliştirilmiş versiyonunu kullanacak ve fizik motoru olarak da yine önceki oyunlarda kullanılan Euphoria kullanılacak. Oyunun GTA IV gibi açık dünyalı olmayacağı, müziklerine varana kadar eski Max Payne oyunlarına sadık kalınacağı bildirilirken bu ay içinde oyunun multiplayer moduyla ilgili ilk bilgiler gelecek.



Tansiyon Ölçer

NORMAL



Çift Kollu Joystick

Önceki Steel Battalion oyununu çalıştırmak için bu karışık kontrol sistemi bir mecburiyetti. 150 dolar değerindeki bu kontrol setini almadan oyunu oynamak mümkün değildi.

Yapım From Software **Dağıtım** Capcom **Tür** Simülasyon **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2011'in son çeyreği **Web** www.capcom.co.jp/jutekki

Steel Battalion: Heavy Armor

Bir çelik yığınınını sürmek

9 O'lı yılların başında Mechwarrior isiminde bir oyun serisi arz-ı endam etmişti. O yıllarda Mouse'lar toplu ve mouse topları da ancak mouse pad üzerinde dönen yaratıklardı ve oyunlardaki karakterleri kontrol etmek başlı başına bir olaydı. İşte bu dönemde, iki ayaklı savaş robotlarıyla tanışan oyun dünyası bir an için abandon olmuştu çünkü robotun ayaklarını ve üstteki taretini ayrı ayrı kontrol etmek gerekiyordu. Yani, robot kuzeye doğru yürürken, taret döndüğü doğruya doğru ateş etmek gerekiyordu. İşte tam bu sırada, iki joystickle kontrol edilen mucizeyle tanıştık. Sanki bir savaş uçağının kokpitindeymiş gibi, masalarımıza iki joystick sabitleyip, sol joystickle robotun ayaklarını, sağ joystickle silahların bulunduğu taret kontrol etmeye başladık. Şahsen, Mechwarrior serisi ile geçirdiğim yıllar, oyunculuk kariyerimin en keyifli yıllarıydı.

İşte, bir Mech'i kontrol etmenin aslında standart klavye-mouse veya gamepad ile kolay olmayacağı ve asıl zevkin iki joystick ile çıkacağını fark etmiş olan bir yapımcı, geçen

yıllarda Steel Battalion isiminde bir oyun piyasaya sürdü. Oyunun satış fiyatı 200 dolardı. 50 dolar oyun için, 150 dolar da oyunun kutusundan çıkan iki joystick ve özel bir kokpit içindi. Bu yüksek fiyata rağmen oyun güzel sattı. Hayranı, delisi bir hayli çoktu. İşte şimdi o oyunun ikincisini duyurdular. Steel Battalion: Heavy Armor. Ve bu kez Mech'leri kontrol etmek için daha radikal bir yöntem bulmuşlar: Kinect. Kinect sayesinde oyuncular, standart kontroller ile Mech'lerin bacıklarını kontrol edecekken, Kinect sayesinde üst taret kontrol edebilecekler. Yani kafanızı, gövdenizi çevirerek taret de çevirebileceksiniz, nişan alabileceksiniz, zum yapabileceksiniz, silah sistemlerinizi çalıştırabileceksiniz.

Steel Battalion'u benzer "Mech" oyunlarından ayıran detay ise burada saklı. Steel Battalion hızlı bir aksiyon değil ağır bir simülasyon. Oyundaki Mech'leri ise Vertical Tank olarak isimlendiriyorlar. Benzer savaş robotu/ayaklı savaş makinesi oyunlarında alıştığınız gibi, kamera aracı dışarıdan görmüyor, savaşa bizzat kokpitin içinde, pilotun gözlerinden tanık oluyorsunuz. Haliyle, kullandığınız aracı iyice tanımanız, nasıl kullanıldığını öğrenmeniz ve oyunda başarılı olmak için onunla bütünleşmeniz gerekecek. Kısacası, karşımıza "ağır abi" bir simülasyon çıkacak.

Çinliler Her yerde

Oyunun konusu, New York'u işgal eden Çin ile ABD arasındaki savaşı konu alıyor ve elimizin altında dev çelik savaş robotları olmasına rağmen, dijital teknolojinin yoğun kullanılmadığı, 2. Dünya Savaşı dönemindeki gibi mekanik teknolojinin daha ağır bastığı bir oyun atmosferi yaşayacağımız anlaşılıyor. Hatta bu detaya gönderme yapmak için oyunun tanıtım filminde, Amerikan askerlerinin, Saving Private Ryan'ın girişindeki gibi, çıkarma gemilerine Manhattan adasına çıkarma yaptığı bir kurgu yaratılmış. Ağır zırhlı savaş makineleri yönetmeyi seven oyuncular için heyecan verici bir oyun olacağını tahmin etmek zor değil.

■ Cem Şancı



Yapım Square Enix **Dağıtım** Square Enix **Tür** RPG **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 3 Şubat 2012 **Web** na.square-enix.com/ffxiii-2

Final Fantasy XIII-2

Karanlığı delen yıldırım

Akan suları durduran Final Fantasy, yazıyla 13. oyununda, iyi satış rakamlarına ulaşmış olsa da çuvallamıştı. Bir alamete binip kıyametle savaşmaya gittiğimiz, yolumuzdan şaşmamamız için her yolu kapatmış olan, güzel grafikli, iyi bir savaş sistemine sahip olan vasat bir oyundu maalesef kendisi. Oyunu sevmek için grup terapilerine bile katıldım ama olmadı...

Final Fantasy XIII o kadar çok negatif eleştiriyi aldı ki cepleri dolan yapımcılar bile rahatsız oldu. "Oyuna sığmayan yerlerden yeni bir oyun yaparız, olur biter." diye düşünen Square Enix ekibi, bu düşüncesinden vazgeçti ve 13'ün ikinci kısmında büyük değişikliklerin olacağı sinyalini verdi. Oyunun çıkışına aylar kala da bu yeniliklerin bir bir gerçeğe dönüşmekte olduğunu, mutlulukla görüyoruz.

Derinlerde...

Yine Cocoon'dayız, yine tanıdık yüzlerleyiz. Şehirler ve kasabalar artık vahşi bir bölge olan Yaschas Massif'de konuşlanmış durumda ve burası da yepyeni bir bölgenin habercisi.

Tam olarak ne yaptığımız, senaryonun nasıl ilerleyeceği veya mücadelenin ne olduğu belirsiz. Ne var ki şunu biliyoruz, bu defa daha özgürüz.

Özgürlük kavramı Final Fantasy'nin vazgeçilmeziydi ve 13. oyunda bunun yitip gitmesi ben ve benim gibi binlerce oyuncuyu yıktı. Yeni oyundaysa seçeneklerimiz olacağı açıklanmış durumda. NPC'lerle yapacağımız konuşmalarda seçeneklerimiz olacak, savaşlarda seçeneklerimiz olacak, bir görevi nasıl çözeceğimize dair seçeneklerimiz olacak ve daha da önemlisi, gitmek istediğimiz yön konusunda, seçeneklerimiz olacak.

Şehirlerde yan görevlere çıkabileceğimiz gibi bir görevin

direkt olarak sonucuna atlayabilecek veya bunu yapmadan önce, görevin içindeki yan görevi yerine getirebileceğiz. Şöyle bir örnek gördüm: Devasa bir yaratığı takip eden Serah ve Noel, bu yaratığın girdiği dev bir kuyuya geliyor. Burada bir seçenek sunuluyor: Ya kuyunun dibine atlayıp direkt olarak yaratıkla karşılaşıyoruz ya da gizemli bir cihazı bulup savaşta işleri biraz daha kolaylaştırıyoruz. Gelen açıklamalara göre bu tip seçeneklerin oyun boyunca görüleceği söyleniyor.

Gelecek için ümitli

Savaş sisteminde pek bir yenilik yok; çünkü halihazırdaki savaş sistemi yeterince iyiydi. Zaten iyi olan savaş sistemine şöyle ilginç bir eklenti yapılmış: Oyunda karşılaştığımız yaratıkları savaşta grubun bir üyesi olarak kullanabileceğiz. "Feral Link" adındaki özellik dolduğunda da bir "QTE" (Tuşlara hızla basma mevzu.) meydana gelecek ve düşmana büyük hasarlar veren bir kombo yapabileceğiz. Her ne kadar hangi yaratıkları, nasıl bu duruma dahil edeceğimiz açıklanmamış olsa da bayağı heyecan verici bir gelişme olduğunu söyleyebilirim.

Savaşlara girmeden önce de avantajı kendi tarafımıza çekebileceğiz ve buna da "Mog Clock" ismi verilmiş. Bu sistem sayesinde, bir yaratığa yaklaştığımızda bir saat ikonu yeşilden sarıya doğru dönmeye başlayacak; eğer yeşil kısım aktifken savaşa girersek, savaş bonusu alacağız. Sarı olursa sıradan bir savaş bizi bekliyor olacak.

Yeni eklenen zıplama tuşu, daha fazla yol içeren haritalar, gizemli bir zirha sahip olan yepyeni bir Lightning ve çok daha karanlık bir hikayeye, Final Fantasy XIII-2 umut vaat eden bir oyun oldu da çıktı bile. Bakalım Final Fantasy'nin eski günlerini tekrar yaşayabilecek miyiz... ■ **Tuna Şentuna**

Boss'lara Hızlı Çözüm

Çileden çıkarabilecek derecede zor boss savaşlarının oyunda yer alacağı duyuruldu. Bunları sıradan yöntemlerle yenmeye çalışsak, zorlanacağımız söylendi. Tüm bunların üstüne de boss savaşlarında QTE'lerin yer alacağı ve bunları başarıyla tamamlarsak, onlara ağır hasarlar vereceğimiz bildirildi, rahatladık...

■ **Feral Link ile grubumuza çağırdığımız bir yaratığı kombolarımıza dahil edebileceğiz.**



Yapım Saber Interactive **Dağıtım** Namco Bandai **Tür** Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 7 Şubat 2012 **Web** www.inversion.com

Inversion

İşgal haddini aştı...

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Gelecekte, uzak gelecekte bir düşman vardı. Bilinmiyordu ama korkuluyordu. İnsanlar ne için korktuklarını bilmiyorlardı ama korkuyorlardı. O zamanlarda bir polis vardı, Davis Russel. Sıradan bir polisti. Evli ve bir kız babası, ortağı Leo ile her gün suçluların peşinden koşan sıradan bir polis. Ta ki her yer bilinmeyen bir düşman tarafından işgal edilene kadar... Kızı kaçırdı ve karısı öldürüldü. O da her sıradan (!) insan gibi intikam için yemin etti ve ortağı Leo ile kızının peşine düştü ama kahramanımız sadece kızını değil, dünyayı da kurtarmak zorundadır.

Nasıl? Biraz klişe kokuyor, değil mi? Zaten bugünlerde kaliteli senaryoya sahip kaç oyun çıkıyor ki piyasaya? Peki bir TPS'de hikaye ne kadar önemlidir? Çok fazla önemli olduğu söylenemez. Asıl önemli olan oynanış, grafik, aksiyon düzeyi vesaire değil mi? İşte klişe senaryosunu, bu özelliklerle kapamaya çalışan bir oyun piyasaya çıkmaya hazırlanıyor... Yakında...

Inversion, Namco Bandai'nin iddialı olan TPS'si. İddialı olmasının sebebiyse yeni ve farklı oynanış sistemlerine ev sahipliği yapacak olması. Peki bu "yeni" oynanış sistemleri neler? Öncelikle kahramanımızın yerçekimini ortadan kaldırma gibi bir yeteneği var. Siz "Nasıl oluyor?" diye sormayın, ben de "Özel bir saat ile yapıyor" demeyeyim. Aynı zamanda bu saatle yerçekimini istediği yere doğrultabiliyor. Bu yeteneği sayesinde kahramanımız, yerçekimini duvara da yönlendirebiliyor, tavana da. Bu şekilde oyun, bize çok değişik bir tecrübe sunacağına benziyor. İlgili çeken bir diğer konu da "destruction", yani etrafın yıkılması olayı. Battlefield 3 ile iyiden iyiye tanınan yıkılma mevzuu Inversion'da da yer alacak. Demin bahsettiğim yerçekimi mevzuusuyla ilgili sürekli yıkılabilecek olması birleşince yoğun tempolu bir aksiyon oyunu çıkıyor karşımıza. Oyun çok hareketli olacağından karmaşa da tavan yapacak gibi görünüyor. Üstelik işin içine yıkılma mevzuu da girince ortalık bayram yerine dönecek.

Bunu da belirttikten sonra size önemli bir konudan bahsetmek istiyorum. Öncelikle bu oyun çok eleştirilecek ve nedeni de basit: Oyunun TPS olması. Oyundaki siper alma sistemi ve benzeri detaylar Gears of War kopyası olarak değerlendirilecek ve durduk yere oyun kötülenecek. Yapımcıların da bunun olmaması için geliştirdiği yerçekimi sistemi, oyunun tek orijinal yanı olacağı için bu sistem üzerinde fazlasıyla çalışıyorlar. Oyunda co-op desteği de bu-

lunacak. Bu sayede senaryoyu bir arkadaşımızla veya kardeşimizle, en olmadık ihtimalle annemizle (!) bitirebileceğiz.

Inversion teknik detayları da atlamıyor. Gerek grafiksel anlamda, gerek atmosfer anlamında bir şeyler vermeye çalışacak gibi.

Peki ya PC? Oyun sadece konsollar için hazırlanıyor fakat PC için bir umut ışığı var gibi. Şu an için PC versiyonu hazırlanmasa da yapımcı firmanın, PC versiyonuyla ilgili çalıştığına dair söylentiler var; hatta bir ara resmi internet sitesine bile eklenmiş PC platformu. Bu ne kadar doğru, bilinmez ama bilinen bir gerçek var ki o da Inversion'in eğlenceli ve kaliteli bir TPS olma yolunda emin adımlarla ilerlediği. Bize de her yazının sonunda dediğimiz gibi oyunu beklemek düşüyor sadece. Bekleyelim, görelim, yaşayalım... Ben de daha fazla uzatmadan şu yazıyı bitireyim. **Çaylak 1**



Tansiyon Ölçer

YÜKSEK



Yapım Starbreeze Studios **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** Mart 2012 **Web** www.ea.com/syndicate

Syndicate

Bir gelecek senaryosu daha...

Peter Molyneux'u tanıyorsunuzdur herhalde? Muhtemelen bu isim, Fable ile yan yana kullanıldığında birçoğunuz için daha anlamlı oluyordur ama ben işi şansa bırakmayarak kendisini biraz tanıtmaya gereği duyuyorum. 80'li ve 90'lı yıllar arasında Bullfrog Productions bünyesinde çalışan Molyneux'un Populous gibi önemli bir projenin altında tasarımcı olarak imzası bulunuyor. Ayrıca Theme Park adlı bir çalışmaya da programcı olarak katkıda bulunmuş. Molyneux'un bu iki önemli başlık haricinde çok ama çok önemli başka bir oyunu daha vardı: Syndicate. İzometrik kamera açısıyla oynanan tuhaf bir strateji oyunuydu Syndicate ve kısa zamanda kendine önemli bir hayran kitlesi yaratmıştı. O kitlenin içinde misiniz, bilmiyorum ama vereceğim haberi daha önce duymadıysanız sıkı durun; çünkü Syndicate geri dönüyor! Şimdi böyle söyleyince yeni bir strateji oyunundan bahseder gibi oldum ama olay aslında tam olarak şöyle: "Syndicate, bir FPS olarak geri dönüyor!" Hah, bu daha güzel oldu.

"Gelecek" senaryolarına bayılan bir kesim var oyun dünyasında ki muhtemelen onlardan en az birkaç yüz tanesi şu an bu satırları okuyordur. Yine bu kesimin Deus Ex: Human Revolution'ı ağızlarının suyu aka aka oynadıklarından adım gibi eminim ki muhtemelen şu an aç ve bitap geziyorlar; çünkü piyasada şu sıralar -Deus Ex haricinde- gelecek senaryosu anlamında dikkat çekici başlık yok sayılır. Aslında Rage var ama onu biraz daha post apokaliptik tarafa kaydırmak lazım. Neyse işte... Öyle ya da böyle, önümüzdeki Mart ayına kadar bekleyebilirsiniz şahane bir oyun geliyor diyebilirim. Hoş, patlak bir oyunla burun buruna gelmemiz her zaman olası ama Syndicate'in iddiaları yabana atılacak türden değil. Boşuna heveslenmeyin, bu sefer projenin başında Molyneux yok. Syndicate'in isim hakkını bir süreliğine üzerine alan Electronic Arts, projeyi Starbreeze Studios'un (The Chronicles of Riddick ve The Darkness'ı hatırlayalım hemen.) omuzlarına yüklemiş durumda.

Şimdi... Eğri oturup doğru konuşmak gerekirse günümüz şartları dahilinde yeni bir FPS'nin şimdiye kadar eşi benzeri görülmemiş yenilikler içermesi lazım ki ayakta kalabilsin, değil mi? Peki bu ağır şartlar altında Syndicate nasıl ayakta kalmayı planlıyor olabilir sizce? İşte az önce bahsettiğim iddialar, tam da bu noktayı işaret ediyor. Standart bir FPS'de bulabileceğiniz tüm detaylar olacak yine oyunda. Tabii ki şu an için bu detayların ne kadar doyurucu olacağını söylemek imkansız ki Mart ayına kadar sabretmemiz lazım. Vuruş hissiyatı nasıl olacak? Ne tür silahlar kullanabileceğiz? Atmosfer ne alemde mesela? İşte tüm

F(R)P(G)S

Kıyamet kopsa birbirine kaynamayacak oyun türlerini bir araya getirmeye çalıştıklarında acayip şeyler çıkabiliyor piyasaya. Mesela Borderlands tuhaf bir karışımı, Syndicate'ten de hafiften RPG kokuları alıyorum ben ama bakalım nelerle karşılaşacağız.

bu soruların cevabı hala yok, o yüzden de sabretmekten başka çare yok.

Klasik FPS kalıplarının dışına çıktığımızdaysa ilginç yanları bir bir ortaya çıkıyor Syndicate'in. "Breach" adı verilen bir sistem, düşmanlarınızın zihinleriyle haşır neşir olmanıza izin veriyor ve bu sayede de ilginç görüntüler çıkıyor ortaya. Mesela düşmanınızı kontrol altına alıp kendi safınıza çekebiliyorsunuz. İşiniz bittiğinde, yani kontrol altına aldığınız zavallıyla birlikte ortalığı temizlediğiniz zaman da silahı şakağına dayayıp intihar etmesine sebep olabiliyorsunuz. Size doğrultulan bir silahın mekanizmasını bozarak sahibinin elinde patlamasını ve geri tepmesini sağlayabiliyorsunuz. Bunlar Breach sisteminin sadece şu ana kadar piyasaya çıkan, yani görünen tarafı. Oyunda kaba hatlarıyla bir RPG sistemi de olacağı için bu anlamda daha başka neler olabileceğini varın siz düşünün; çünkü benim hayal gücüm tıkanıp bir yerden sonra. Bu arada silahınızla düşmanlara tanımlayıp kurşunlarınızı falso verebilmek gibi bir yeteneğiniz bile olacak; hatta falsodan da öte, bir odaya girmeden içerdekileri tek tek mihlayabileceksiniz.

Şu an için Syndicate'in FPS piyasasına nasıl bir dalış yapacağı konusunda buraya kadar okuduklarımız haricinde pek bir şey yok. O yüzden Mart'a kadar bunlarla idare etmek zorundasınız. Dediğim gibi, gelecek senaryolarıyla aranız iyiye bu oyunu havada karada yutarsınız. Hem daha multiplayer detayları da var işin içinde. Ne dersiniz? Denemeye değer mi? ■ **Ertekin Bayındır**

■ Kan efektleri şahane!



Ertağral Söngü

ROLE

PLAYING

GÜNLÜKLERİ

Geçtiğimiz ay bir anda çok farklı bir yerde buldum kendimi; Türk yapımı oyunlarda. Birçok yer gezdim, birçok insanla konuştum ve geçen ay okuduğunuz sayfalar siz sevgili okurların beğenisine sunuldu. Eminim ki birçoğunuz farkında bile değildiniz bu oyunların ama artık hepsinin varlığından haberdarsınız. Geçen ay yazdığım oyunları baz aldığım da ben de her seferinde bir kez daha fark ediyorum ülke olarak bazı konularda ne kadar geliştiğimizi. Bu gelişime verilecek en büyük örneklerden birisiye her yıl tüm dünyada ve ülkemizde yapılan Magic the Gathering Ülke Şampiyonası oldu. Bundan bayağı bir evvelki Role Playing Günlükleri'nde MtG'nin nasıl oynandığına dair birçok ipucu vermiştim, hatta geçtiğimiz yıl Japonya'da yapılan MtG World'se (Dünya Şampiyonası) giden Türk takımından izlenimlerini almış ve siz Role Playing Günlükleri okuyucularına aktarmıştım.

2011 MtG Türkiye Şampiyonası

Konuyla alakası olmayanları en kısa zamanda bu güzel oyuna davet ediyorum ve başlıyorum Eylül ayının sonunda yapılan etkinliğin detaylarına. "Detaylarına" diyorum; çünkü bu sefer ben de bizzat turnuvada buldum. Magic, farklı bir oyun ve oynayan insanlar da birazcık farklı malumunuz. Bu seneye geçmişte yapılan turnuvalara nazaran en büyük farklılık, etkinliğin Pegasus Oyuncağı'na yapılmış olmasıydı. İlk kez kendisine ait bir yerde şampiyona havası yaşayan oyuncular, etkinlik boyunca bolca muhabbet edip nerede ne yapılması gerektiğini konuştular. Her yaşta oyuncuya hitap eden Magic, yine kendisini gösterdi ve 16 ila 40 yaş arası toplam 51 oyuncuyu bu yılki turnuvada kendisine bağlamayı başardı. Etkinlik, yapılan kayıtlarla başladı. Bu yıl yapılan MtG Türkiye Şampiyonası'na İstanbul'dan 41, Ankara'dan dokuz ve İzmir'den bir kişi katıldı ve destelere koyulması gereken ve bulunamayan kartların aranmasıyla halihazırda varolan heyecan iki katına çıktı. Özellikle hazırlıksız gelen birçok oyuncu vardı ve bir anda elleri ayaklarına dolaştı. Kimisi saat 10:00'da kayıt yaptırılması gereken

etkinliğe aç gelmişti, kimisi de heyecandan adam gibi uyuyamamıştı. Anlayacağınız turnuva başlamadan önce büyük bir kargaşa hakimdi her yere, insanlar hiç oturmuyormuş gibiydi.

Başlangıç

Kayıtlar tamamlandı eşleştirmeler bekleniyorken, Yusuf Kemal Vefa tarafından bütün oyunculara dikkat edilmesi gereken noktalar, neyin hata, neyin uyarı niteliği taşıdığı bir bir anlatıldı. Başar Çoşkunoglu'nun (Head Judge) ana hakemliğini üstlendiği etkinlikte, Şahin Yalabık gibi camianın yakından tanıdığı simalar da hakemlik görevini üstlendiler. Toplamda dört hakemin her yere koşturduğu turnuva, alınan doğru kararlarla şenlendi gerçekten. Efendim, ilk eşleştirmelerin tamamlanmasıyla birlikte turnuva başladı. Üç tur Construct (Kendi hazırladığımız deste.), devamındaysa üç tur Draft şeklinde ilk sekizin belirleneceği turnuvada, ilk sekiz yine Construct desteleriyle üst sıraları zorlayacaktı. Galibiyet durumuysa 2 - 0'lık ya da 2 - 1'lik sonuçlarla belirlendi. Her tur için 50 dakika bulunuyordu ki ben ve benim gibi iki rakibin de kontrol destesi oynadığı maçlar bu süreyi çoğu zaman ucu ucuna tamamladığı gibi, sanıyorum ki bir tek benim maçım zaman dolduğu için 1 - 1 bitti. (Zaten buradan üç puan alamadığım için oldukça gerilere düştüm, hiç

Turnava desteleri

Malum, olay şampiyona olunca birçok farklı oyuncu ve birçok farklı deste katılımı oldu. Başta merak edenler, sonrasında zamanla ne olduğunu öğrenecekler için size bu yıl ülkemizde kullanılan desteleri ve net rakamlarını veriyorum.

3 x Elf	2 x Eldrazi
5 x Mono Red	4 x Tempered Steel
5 x Goblin	5 x Birthing Pod
7 x Cawblade	2 x Exarch Twin
5 x UB Control	2 x Vampires
5 x Valakut	6 x Rogue Deck

sormayın.) Bu arada maçlar ilerlemeye devam etti ve ilk üç turun sonunda kimilerinin yüzü güldü, kimileri beklediği sonuçları alamadı. Bense bir galibiyet, bir beraberlik ve bir mağlubiyetle kimsenin olmadığı "tam orta" bir pozisyondaydım. Birazdan başlayacak olan Draft için fazlasıyla heyecanlıydım zira bu sette çok az oynamıştım, birçok oyuncuya göre kartları neredeyse bilmiyordum. (Bu arada turnuvaya sıfır iddiayla girdiğimi de söylemek isterim.) Efendim, Draft etkinliği dediğimiz şey dışarıdan bakınca biraçık karışık gibi gözükebilir ama oynadıkça alışılır. İşin özü doğru kartı, yani en kullanışlı kartı alabilmektir. Sekiz kişilik bir masada herkes bir paket "booster" açar. (İçerisinde bulunan 14 kart kullanılır.) İlk olarak bir dakikayla başlayan süre zarfında oyuncu, elindeki kartlara bakar, bir tanesini alır ve solundaki oyuncuya verir. Bu işlem her seferinde 5 - 10 saniye daha azaltılarak yapılır ve toplamda üç booster paketinin dönmesiyle tamamladılır. Bu dakikadan sonra her oyuncu elindeki toplam 42 kartla 40 kartlık bir deste hazırlar. Anlayacağınız, her şeyiyle zor ama bilen için çok daha kolay bir işlem.

Gelelim Draft'lara... İlk maçlardan aldığı puanlarla yerleştirilen oyuncular, pek tabii ki kendi ayarlarındaki Draft masalarına oturdu ve burada kendi destelerini kurdular. Başlayan maçlara günün ne kadar çekişmeli geçeceğini adeta biz Magic severlere anlattı. Daha önceki yıllardan derece yapmış ve beklenen isimler yavaş yavaş ilk sekiye giden yolda yerlerini almaya başladıkları gibi, birçok tanınmış isim de biraz hatalarının, biraz da şanslarının kurbanı oldular. Bense çok güzel bir deste kurdum. Siyah, mavi ve "artifact" olan destemle ilk iki rakibimi yok ettim. Üçüncü rakibime karşı kazandığım ilk maçın devamındaki iki turda ana kaynak rolü üstlenen "land" kartlarını çekemeyerek yenildim ve turnuvayı ilk sekiye kalamadan, 18. olarak tamamladım. Devam eden maçlar sonucundaysa ilk sekiz



ortaya çıktı. Çok çekişmeli geçen son sekizin mücadelesi gerçekten görülmeye değerdi. Final maçı gelip çıktığında Türkiye'nin en deneyimli oyuncularından bir tanesi olan Nedim Cem Aytekin, yine deneyimli oyuncularından bir tanesi olan Emir Alimoğlu'na çok çekişmeli bir oyun oynadı ama bu maceradan gülerek çıkan Emir Alimoğlu oldu.

Her geçen gün daha çok oyuncuyu kendisine çeken MtG ise pek tabii ki önümüzdeki yıl yapılacak turnuvalar için şimdilik kendisini dinlenmeye aldı. "Dinlenme" demişken, biz aktif oyuncular her gün yaptığımız antrenmanlarla Magic'e daha çok konsantre olmaya başladık. Kısacası Türkiye Şampiyonası bitti ama yıl içerisinde yapılacak birçok büyük turnuva bizleri bekliyor. Umarım seneye okuyucularımızdan birkaç tanesini de bu turnuvalarda görebilirim.

■ www.twitter.com/ErtugrulSungu

Sonuçlar

Yazımda bahsettiğim ilk sekiz ve kullanılan desteler şöyle:

- | | |
|--------------------------|---------------------|
| 1. Emir Alimoğlu | 5. Emre Ekinci |
| 2. Nedim Cem Aytekin | 6. Deniz Kara |
| 3. Feyyaz Melih Akçakaya | 7. Ufuk Ünal |
| 4. Deniz Aksoy | 8. Arman Boyacıoğlu |

Desfe Dağılımı

- | | |
|--------------|--------------------|
| 2 x Elf | 1 x UB Control |
| 1 x Goblins | 1 x Tempered Steel |
| 3 x Cawblade | |

Final Desfe Dağılımı

- | |
|--------------|
| 2 x Cawblade |
|--------------|

Nasıl öğrensem?

Bana en çok sorulan sorular arasında "FRP'ye nasıl başlasam?", "Warhammer için ne yapmam lazım?" ve "MtG öğrenmek zor mu?" yer alıyor. Ve artık bunlardan en azından bir tanesini, MtG'yi nasıl öğrenebileceğinizi rahatlıkla söyleyebilirim. Son iki yıldır piyasaya çıkan Magic the Gathering: Duels of the Planeswalker isimli oyun, MtG'yi merak edenler için gerçekten çok güzel bir seçim. Tutorial bölümleri bulunan ve oyun içerisindeki tüm özellikleri yazan arabirimi sayesinde, neyin ne yaptığını anlamanız gerçekten çok kolay. Kafa karıştırıcı kombinasyonlu desteler yerine, temel destelerin bulunmasıysa bir başka artı. Fakat unutmadan söyleyeyim ki bütün bu işler için ilk olarak İngilizce şart!



Ne dinledim

Aslında bu grubu çok fazla dile getirmem zira çok fazla insan bilmez ama sizlerle paylaşmak istedim. Kendileri 1976 yılında ABD'de kurulmuş bir punk grubu. İngiltere'de patlayan Sex Pistols'ın hemen ardından kurulan grubun başında Greg Ginn bulunuyor. 10 yıl boyunca müzik sektöründe kalan grubun değişen birçok elemanı olduysa da Ginn değişmeyen tek şey oldu. Heavy metal ve caz riff'lerini de müziklerine yediren Black Flag, bir dönemin hiç bitmemiş olmasını istiyor insana. Hele benim gibi "old school" punk seven birisiyseniz ve bir de döneminde bakkala bile kaykayla gittiyseniz tamamdır, bu grup tam da size göre. Yalnız dikkat! Kayıtlarını MP3 olarak bulmak bile zor.



Ne okudum

StarCraft okudum, daha doğrusu okumuştum ama size önereceğim eser ne StarCraft'ın kitabı, ne de mangası. Pek tabii ki onlar da hiç fena değil ama hiçbirisi okuyucuyu bir Marine ekibinin içerisine çizgi romanındaki kadar sokmuyor. Bir Marine ekibinin neye benzediği, neler düşündüğü ve kendisine verilen görevleri nasıl tamamlamaya çalıştığı hakkında harika detaylar veren çizgi roman, aynı zamanda hiç durmayan aksiyonuyla da okuyucuyu kendisine kilitliyor. Eğer siz de bir StarCraft delisiyseniz ya da karakterleri yakından görmeye meraklıysanız, bu çizgi romanı kaçırmayın derim. (Bu arada çizgi romanın ismi sadece StarCraft.)

blue jean

blue jean 14 POSTER



16 SAYFA
TWILIGHT ÖZEL EKİ

+10 POSTER



- 4 KİŞİYE BRITNEY "THE REMIXES VOL. 2" CD'SI
- 3 KİŞİYE BRITNEY TİŞÖRTÜ
- 3 KİŞİYE BRITNEY KOLYESİ
- 5 KİŞİYE JUSTIN DVD'Sİ



KASIM SAYISI BAYİLERDE...



facebook.com/bluejeanmagazine



twitter.com/bluejeandergi



myspace.com/bluejeanmagazine

www.bluejean.com.tr



Ünvan Deng Akademiği İhtis
www.eMecmua.com

İnceleme

Oyun tutulmasına yakalandık!

İnanılmaz bir ay bu ay! Battlefield 3, Batman: Akham City, Rage, Uncharted 3: Drake's Deception, Forza Motorsport 4, Dark Souls, Dead Rising: Off the Record ve sayamadığımız daha nice oyun bu ay yağmur olup yağdı, sel olup taşı. Belki inanmayacaksınız ama

hangi oyunu oynayacağımızı şaşırдық. Çıkan oyunların hemen hemen hepsi birbirinden kaliteli yapımlar olunca hafta sonları da elimizdeki oyunları eve götürüp sabahlamak suretiyle mümkün mertebe her oyunun tadına bakmaya çalıştık.



54

Rage

id Software imzalı Rage, atası Doom gibi başarılı oldu mu?



58

Battlefield 3

EA DICE, Frostbite 2 motoruyla görsel şölene başladı bile.



74

Uncharted 3: Drake's Deception

Dünya döndükçe adından söz ettirecek bir macera!

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak ikinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

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

Batman: Akham City

Şimdi Joker düşünsün!

68

Bash TV

Daha çok para kazanmak ve biraz mücadele yaşamak için Bash TV'yi ziyaret etmek mümkün. Bu bir televizyon şovu ve sizi, dalga dalga gelen düşmanlara karşı savaştırıyor. Başarılı olursanız, paraları kapıp gidiyorsunuz fakat bu mücadele hiç de hafife alınacak gibi değil; bolca cephane edinmeden stüdyoya adım atmayın.

Rage

Kıyametten sonra...

Geldik bu ayki 30 küsur incelemeden üçüncüsüne. İlk önce elbette ki kapak konusunu okudunuz; çünkü Battlefield 3'ü zaten oynadınız, incelemesine ihtiyacınız bile yok. Ardından yine de, "Bu adamlar ne yazmış, bir bakalım..." deyip Battlefield 3'e daldınız. Eh, geriye de PC oyuncularının çoğunlukta olması nedeniyle Rage kalıyor, Uncharted 3 değil.

Zaten bahsettiğim üç oyunu kesinlikle satın almalısınız. Peki ya Rage'i? İşte bu incelemede bu sorunun cevabını arayacağız. Hele ki ardı arkası kesilmeyen FPS'lerin bir cumhuriyet kurduğu şu dönemde, Rage'e ilgi gösterip göstermeyeceğimizin cevabı, büyük ehemmiyet taşıyor. Başlıyoruz... (Puana çoktan baktınız, değil mi?)

Yıkıldı gitti dünya

Başından sonuna kadar oyunu Fallout'a benzetmek mümkün ama bunu yapmayın. Fallout'un oynanışı ve derinliği bu oyunda yok. (Kötü anlamda söylemedim.) Burada Doom'un yapımcısı id Software, sağlam bir aksiyon sunuyor bize. Yani silahımızı alıyor, görevlere çıkıyor, birer mutant kıvamındaki insanların suratını patlatıyoruz.



Alternatif

Crysis 2
Dead Island
Resistance 3

Geçmişten gelen bir adamdan başkası değiliz. Gözümüzü derin dondurucuda açıyor, dışarı çıktığımızda dünyanın şaftının kaydığını görüyor ve dondurucuya geri dönmek istiyoruz. (En azından ben istedim.) Dünyanın yeni düzeni, steampunk esintileri de taşıyor, BioShock'un alternatif dünyasından kopup gelen görüntüleri de, teknolojinin artıklarıyla tekrar canlandırılmaya çalışılmasının imgelerini de... Bu dünyada artık kural yok. Herkes kafasına göre hareket ediyor fakat ufak yerleşim birimlerinde yine de medeniyetten izler bulunabiliyor. Bu bölgelerin dışında kalan çoğu yer de "bandit"lerin, yani yağmacıların kontrolünde.

Mekik dokumak adını verdiğimiz...

Yine bir oyundan uzak kalmanın verdiği yanlış izlenimle, oyuna ilk adım attığım an sandım ki başlayacağız tabancamızla atış etmeye, ortalara bir yerlere gelince tetikçi tüfeğine geçeceğiz, bitirirken de roketatarla devasa bir yaratığı patlatacağız. Bu denli düz bir oyun bekliyordum ki Rage, "Oğlum aptal mısın sen?" sorusuyla beni kendime getirdi. Meğerse durum çok farklıymış...

Rage'de görevler var arkadaşlar; çünkü yerleşim birimleri de var. (Tam tersini düşünün.) Bir yerleşim birimine girmek, birçok görev almak demek. Örneğin ilk baştaki ufak benzinci kılıklı yerden çıktuktan sonra, Wellspring'e geliyoruz. Buranın belediye başkanı var, şerifi var, yarış organizatörü var, kuryesi var, iş panosu var... Bunların hepsi size görev vermek isteyen tez canlı yapımlar. Belediye başkanı size ana görevinizi verirken, diğerleri hep yan görevlere yönlendiriyor örnek vermek gerekirse.

Görevlerin ne işe yaradığı konusuysa bu oyunun yegane olmasa da en önemli problemi. Şimdi nedir, göreve çıkarız, eşyalar toplarız, vururuz, kırarız ve ne olur? Söyleyin, çekinmeyin. "Level Up!" Yani seviye atlarız. Burada ne biz, ne de silahlarımız



Yapım id Software
Dağıtım Bethesda Softworks
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.rage.com

seviye atladığı için göreve çıkıp cebimizi parayla doldurduğumuzla kalıyor. Yani oyun acayip bir RPG havası sunuyor ve görevlerden döndüğümüzde hissettiğimiz eksikliğin tek nedeni de bu.

Oyunun çizgisel olmasındansa görevlere çıkmayı elbette ki tercih ederim. Burada da zaten zar zor bulunan cephane ve ekipman toparlamak için yan görevleri kullanmak hoş bir düşünce olarak yer etmiş. Ne kadar çok görev tamamlarsanız, o kadar iyi silahlara, o kadar fazla cephaneye kavuşuyorsunuz. Az görev veya şehirlere uğrayıp silah satıcılarını es geçmek ise çıktığınız görevde Silent Hill veya Resident Evil atmosferi yaşamanıza neden olabiliyor. (Bir göreve o kadar az cephane ve o kadar az silahla çıktım ki bölümün sonunu zor getirdim.)

Benim cici arabam

Oyunumuzun %60'lık kısmında birilerini vuruyorsak, geriye kalanında da araç kullanıyoruz. Araç kullanımının oyunda bu denli büyük bir yerinin olacağını düşünmemiştim açıkçası. Görevlere gitmek, kasabalar arasında ulaşım sağlamak için kullandığımız aracımızı aynı zamanda birçok farklı yarışta da kullanabiliyoruz.

Görevlere giderken, çeşitli yağmacılar tarafından saldırıya uğrayabiliyoruz. Onları yenmek, "barmaid" Sarah'tan para almak demek. (Bölgeyi temizlerseniz ve para alamayacağınızı anlarsanız, boşu boşuna araçlarla dalaşmayın; basın gaza, uzaklaşın.) Rakip araçları yenmenin yolu da aracımıza taktığımız silahlardan, zırhlı parçalardan geçiyor.

Yarış olayıysa başlı başına bir dünya. İlk önce hafif zırhlı aracımız Buggy'mizle bir dizi yarışa katılıyoruz, ardından farklı araç tipleri için farklı yarışlar açılıyor ve şansımızı onlarda deniyoruz.

Farklı yarış tiplerimiz mevcut. Roketlerin serbest olduğu yarışlar, checkpoint'lerin peşinde koştuğumuz yarışlar, zamana karşı mücadele ettiğimiz, yalnız yarışlar... Her yarışın dönüşünde elimize, başarımıza göre sertifikalar iliştiriyorlar ve bunlarla da aracımızı modifiye ediyoruz. Roketler ve makineli tüfek eklentilerinin yanında, aracımızı bir tanka çevirebilecek türlü türlü eklentiyi hep sertifikalarla alıyoruz.

Yerinde dur!

Yapay zekanın çok iyi olmasa da farklı bir şeyler denediği bir oyundan bahsediyoruz burada. Siperde bekleyen düşmanlar yine son derece saçma hareketler (Kafayı 12 kez çıkarıp hiçbir şey yapmamak, durduğu yerde ölümü beklemek, asla siper değiştirmek ve benzeri.) yapıyor fakat yakın dövüşü seven düşmanların saldırı şekilleri gayet iyi. Bunlar gerçekten beklenmedik hareketler yapıyor ve özellikle tabancayla sürekli karavana atmanıza neden oluyorlar. Atlıyorlar, zıplıyorlar, duvarda koşuyorlar ve tüm şarjörü boşaltsanız bile hedefinizden kaçabiliyorlar.

Menzilli silahlara sahip düşmanlarımızın kafası daha az çalışıyor lakin silahları güçlü olduğu için de büyük tehlike arz ediyorlar. Boss karşılaşmalarında eğer elinizde birkaç tane sağlam silah yoksa ölmek için çok uğraş vermeniz gerekiyor; boss'lar bu oyunda hiç de hafife alınacak türde değil.

Birilerini öldürüp dümdüz ilerlediğimiz bir oyun olmaması adına, id Software çevreye birçok eşya da serpiştirmiş. Bunların neredeyse hepsini paraya dönüştürmek mümkün ama bunu yapmak istemeyeceksiniz zira bulduğunuz şemalar sayesinde mühendislik yeteneğinizi konuşturacak ve anlamsız eşyalardan birçok



alet yapacaksınız. Patlayıcı yüklü uzaktan kumandalı araçlar, kilitleri açan mekanizmalar, antiseptikli sargılar... Hatta kendi kurşunlarınızı, patlayıcılarınızı da kendiniz yaratabilecek düzeye geliyorsunuz. Bunlar çok derin işlemler değil, sadece çevrenize bakıp her şeyi toplamak size bir şeyler yapacak ekipman sağlıyor. Bir aleti üretmek de tek tuşa basmaktan ötesi değil. Demek istediğim, bu oyun hızlı ve kolay hakim olunan bir oyun. Detaylar sizi kesinlikle boğmuyor.

Boşluk

FPS'lerdeki görselliği bence bir adım ileriye taşıyor Rage. Ne var ki oyunda bir "kaplama" problemi var. Sanırım oyun hızla yüklenir ve işlemciye çok yüklenilmesin diye böyle bir çözüme gidilmiş fakat oyunda hızla döndüğünüzde, kaplamaların gözünüzün önünde kaplandığını görmek durumunda kalıyorsunuz. Ekran kartınızın teknolojisine göre bu olayın seyri kısılıyor ama bu olay hep var. Tabii ki konsol kullanıcılarının bu durumla karşılaşmadığını hatırlatayım. (Ama onlar da PC'deki kadar iyi grafikler göremeyecek maalesef.)

Diyeceğim o ki ben bu oyunu beğendim. Bir eksiklik var fakat kesinlikle oynanmayacak, uzak durulacak bir oyun değil. Şu sıra fazla FPS'ye maruz kaldıysanız tercih etmeyebilirsiniz ama bir gün mutlaka oynamak isteyeceksiniz. Bunu da belirteyim, Catwoman'la randevuma gideyim.

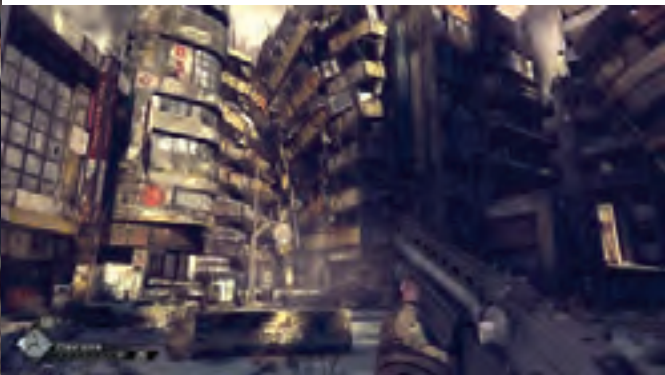
■ Tuna Şentuna

Rage

+ Çizgisellik yerine görevler tercih edilmiş, grafikler çok iyi gözüküyor, atmosfer sağlam

- RPG öğeleri var gibi yapılıyor, aklınız karışıyor, kaplamaların geç yüklenmesi can sıkıcı

8,5





Yapım **Turn 10 Studios**
Dağıtım **Microsoft**
Tür **Yarış**
Platform **Xbox 360**
Web www.forzamotorsport.net

Bolluk

FM4, daha önce görmediğiniz kadar çok firmayı ve otomobili bünyesinde barındıran bir oyun. 80 farklı markanın yer aldığı oyunda, bu markaların ürettiği -eski ve yeni olmak üzere- 500'den fazla otomobil bulunuyor. Seçim sizin...

Forza Motorsport 4



Sanaldan gerçeğe...

Eskiden oyunlarda gerçek insanların oynadığı görüntülere yer verildiği gibi, birçok oyun da şu anda sinemada gördüğümüz filmlere benzerdi. Aradan geçen zaman ve grafik teknolojisinin gelişmesi pek tabii ki en çok oyunlara yaradı. İnce ince işlenen dokular ve mükemmel arka plan görselleri derken bir anda kendimizi sonu gelmez bir gelişim sürecinin içinde buluverdik. Bütün bu gelişmenin ortasında sadece birkaç oyun "bulundu" yıllar içinde ve bunlardan bir tanesi de Forza Motorsport idi. Serinin piyasaya çıkan son oyunuydu oyunların artık ne derece detaya inebildiğinin bir kanıtı oldu bence ve işte karşınızda Forza Motorsport 4! (FM4)

Arka plan

FM4, serinin bir önceki oyununun fazlasıyla geliştirilmiş olarak karşımıza çıktı. Yani bir önceki oyunun ne kadar kaliteli olduğunun farkında olan Turn 10 Studios, yeni oyunu yaparken geçmişte kullandığı bazı temel unsurları yok etmemiş, aksine bu yelpazeye yenilerini eklemiş. Bu yeniliklerin grafiksel alandaki en önemlisiyse "image based lightning model" teknolojisinin kullanılması. Geliştirilen bu yeni teknolojinin oyuna kattığı özellik, otomobillerin ortamlara daha iyi uyum sağlaması yönünde olmuş. Böylece hem otomobiller, otomobil detayları ve pistler bir bütün halinde gözüküyor, hem de arka planlar öyle nur topu gibi sırtmıyor. FM4'ü açtığımızdaysa karşımıza çıkan menüden ilk otomobilimizi seçerek başlıyoruz

işe. Burada Vauxhall Agila, Volkswagen Fox, Toyota Aygo, Ford Ka, Citroen C1, Nissan Micra ve Chevrolet Spark gibi otomobillerden birini seçebiliyoruz. Devamında otomobilimizin rengini belirlememiz isteniyor... Oyunun sunduğu detaylarla dolu upgrade işlemlerine girmeden önceyse ilk olarak birazcık para kazanmamız gerekiyor. Bunun için bir önceki oyundan farklı olan bir moda, World Tour'a dahil oluyoruz. İlk olarak bir - iki kolay yarışla başlayan süreç, toplamda yedi basamaktan oluşan bir seriyle "Amateur Division" olarak anılıyor. Bu ilk yarışların açık ara en önemli noktasıysa fazlasıyla kolay olması; yani gelecekteki otomobillerimiz ve otomobil parçalarımız için para kazanmanın en kolay yolu. Bütün bu başlangıç seviyesi yarışları geride bıraktığımızda bence "Clubman Division"da buluyoruz ve bence her şey buradan sonra başlıyor.

Yaptığımız her yarışın üç farklı getirisi olabiliyor. Bu getiriler fazladan para, sürücü yetenek puanı ve "Affinity" puanı olarak bölünmüş durumda. Yani neye ihtiyacımız varsa yarışlara o yönde bir giriş yapıyoruz. Burada konuyu biraz açmak istiyorum. Her girdiğimiz yarış bize para, oyun tabiriyle CR olarak geri dönüyor. Fakat yarışlara başlamadan önce "%50 fazla para kazanayım!" seçeneğiyle kazancınızı



Alternatif

Gran Turismo 5
Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Project Gotham Racing 4



katlayabiliyorsunuz ki ne kadar para, o kadar kaliteli otomobil ve upgrade demek... Sürücü seviyemiz her yeni seviyede başka bir otomobil alabilmemizi sağlıyor. Bu durum 50. seviyeye kadar sürüyor. Bu arada unutmadan, yeni oyundaki seviye sınırı 50'den 150'ye çıkarılmış durumda. E malum, bir otomobili kullandıkça ve birincilikleri ardı arkasına dizdikçe otomobilin markası da bizi birinci yapmaya uğraşiyor. Tamam, kafalar karışmasın; bahsettiğim şey her araca karşı olan affinity seviyemiz. Yaptığımız yarışlar sonucunda hesaplanan bu seviye arttıkça seviyesini arttırdığımız markadan bolca indirim kazanıyoruz. Misal ilk seviyede fazladan 1.000 CR ve her upgrade için %25 gibi bir indirim almak mümkün. Bir marka otomobille ilerlemek istiyorsanız ki oyunun başlarında bu bir hayli zor, genel olarak marka otomobillerle yarışmanızda fayda var. Peki neden aynı markayla ilerlemek zor? Çünkü FM4'te birçok farklı kategoride yarışa giriyoruz ve her kategoride boy gösterdiğimiz otomobil türleri farklılık gösteriyor. Yani tutup da son model bir Porsche ile dingillerin arasında yarışmıyoruz. Bu durum aynı zamanda oyunun yaptığı en büyük güzelliklerden bir tanesi bence zira artık eskinin yarış otomobillerinden tutun da Renault Clio'nun şehir içi otomobillerine kadar kapsanan farklı yarış modları oyuna eklenmiş durumda.

Güncelleme

Gelelim oyunun en can alıcı yerlerinden biri olan upgrade kısmına. Yukarıda da belirttiğim gibi, bir marka üzerine yoğunlaşmak çok iyi bir fikir, gerisi işçilik. FM4 ile daha önce hiçbir oyunda görmediğimiz kadar yaklaşabiliyoruz otomobilimize. Bunun için Kinect'i kullanmak ayrı bir keyif. Her yerini mıcık mıcık edebiliyor, birçok performans parçası takabiliyoruz. Oyunun tam bir simülasyon olduğu gerçeği de burada devreye giriyor; çünkü her parçanın incele detayına kadar inilmiş ve özellikle otomobilin ağırlığı / performansı çok büyük bir önem arz ediyor yeni oyunda. Engine and Power, Platform and Handling, Drivetrain, Tyres and Rims, Aero and Appearance ve son olarak Conversion olarak ayrılmış olan upgrade menüsü, her başlığın kendi altında birçok parça sunmasıyla sonlanıyor. (Aslında sonu yok, ben diyeyim de.) Otomobillerimize yaptığımız geliştirmelerin tutarlı olması zorunluluğunun en büyük sebeplerinden biriyse FM4'ün artık fazlasıyla gerçekçi bir oynanışa sahip olmasından kaynaklanıyor. Şu an piyasada bulunan ve oynayabileceğiniz diğer oyunlarla kıyasladığımız zaman, FM4'te bulunan dönüş ve yol tutuş hissiyatı gerçekten inanılmaz. Fren ve gaz kullanımıysa sanıyorum artık "gerçek". Bu arada unutmadan belirtmek isterim ki yarışlara başlamadan önce "Tune Setup" kısmından, yarışacağımız piste ve hava durumuna göre aracımızdaki Breaking Force ve Anti-Roll Bass gibi özellikleri de değiştirebiliyoruz. Eğer "Ben bütün bunlarla uğraşmam arkadaş!" diyen ve bu oyunu ısrarla oynamak isteyen bir bünyesizseniz de merak etmeyin, oyun sizleri de düşüncü. Cebinizde yeterli paranız olduğu sürece, eğer başlayacağınız yarışta bazı parçaları alarak girmeniz uygun görülürse oyun size otomatik olarak güncellemeleri yapıyor. En azından yapayım mı diye soruyor ve bir anda her şey sizin için



yapılıyor. Yine de bu otomatik upgrade'in %100 doğru geliştirmeler yapmadığına da değinmek istiyorum. Kısacası otomobilden anlamak ya da oyunu çözmek, zafere giden yoldaki en önemli unsur.

Son olarak...

FM4 ile gelen yeni multiplayer modlarsa oyunun bir başka benzersiz özelliği. Daha önceki oyunlarda kullanılan online seçenekler de geliştirilmiş durumda ve artık kullanıcılar tarafından sunucu açılabilir. Bu da demek oluyor ki istediğimiz an bir yarış yapabiliyoruz. Ayrıca oyuna eklenen "Rival" modu sayesinde arkadaşlarımıza ya da online olan diğer FM oyuncularına karşı mücadele edebiliyoruz. Rakiplerimizi yenmemize artık çok büyük bir önem arz ediyor; çünkü yendiğimiz rakibin bulunduğu pozisyona göre bir yetenek puanıyla ödüllendiriliyor. Yani bizden iyi bir oyuncuyu alt etmek fazlasıyla bonus demek oluyor, bizden düşük liglerde bulunan oyuncuların pek bir şey alamıyoruz. (Satrançta kullanılan reyting sisteminin bir benzeri.)

FM4 şüphesiz ki şu ana kadar piyasaya çıkmış en iyi yarış simülasyonu. Oyunun grafiklerinde yapılmış olan yeniliklerse benzersiz. Her çarpışmada yaşanan o gerçekçi fiziksel etki, yazıyla değil ancak yaşanarak deneyim edilebilir. Geliştirilmiş oyun dinamiklerine bir de yeni kamera açısı ve görüntünün akış hızı eklenince diyecek fazla bir şey kalmıyor. FM4, otomobil yarış sevenlere hitap ediyor ama emin olun ki otomobile bakınca sadece bir demir yığını değil de farklı bir şeyler görenlerdenseniz, bu oyun sizi uzunca bir süre kendisine bağlayacak demektir. ■ Ertuğrul Süngü

Forza Motorsport 4

- + Grafikler, gerçeklik hissi (Bildiyin gerçek!), bolca marka ve otomobil
- Otomobilden anlamayanlar biraz boş bakabilir

9,3

Battlefield 3



Savaş hiç bu kadar gerçek olmamıştı!

2 011 yılının sonuna gelirken yılın en ağır topları artarda patlamaya başladı. Güzel, oyun dolu bir yıla da ancak böyle bir kapanış yakıştırdı. Çok kaliteli oyunlar çıktı yıl boyunca ama çoğumuzun heyecanla beklediği iki isim vardı: Biri Battlefield 3 (BF3), diğeri Call of Duty: Modern Warfare 3 (MW3). Piyasanın tartışmasız lider savaş oyunu serileri, aynen ezeli iki futbol takımının rekabeti gibi yine birbirleriyle yakın tarihlere piyasaya çıkarak burun buruna geldi. MW3 daha raflardaki yerini almadı ama BF3 sahneye çıktı bile. Bu yazıda bol bol BF3 konuşacağız, meraklanmayın ama kaçınılmaz bir durum var ki o da yeri gelecek, BF3'ü en büyük rakibi MW3 ve onun öncülü MW2 ile karşılaştırmak zorunda kalacağız. Kafalarda şüphe kalmaması diye şimdiden altını çok kalın çizmek istiyorum: Her iki oyunun da çok büyük bir fanatik kitlesi var ve "Benim oyunum daha iyi!" şeklindeki sonsuz savaş forumlarında, karşılıklı sohbetlerde bir galip bulamayacak olmasına rağmen devam ediyor. Ben kendimi tarafsız bölgede hissediyorum; çünkü MW2'yi 400 saatlik ve amansız bir tempoda, hem de fazlasıyla zevk alarak oynadım. Onun kadar olmasa da Battlefield: Bad Company 2'ye de (BFBC2) ruhumu uzunca bir süre teslim ettim. Emin olun ki MW3'ü de alacağım ve çok uzun süre oynayacağım. Dolayısıyla iki

oyunu karşılaştırırken daha çok nicel konular üzerinde durmaya özen göstereceğim, kişiden kişiye değişecek ve sonsuz tartışmalar yaratmaktan başka bir işe yaramayacak nitel özelliklerinden olabildiğince sakınmaya çalışacağım. Pekala, şimdi anlaştığımızı farz ederek BF3'ü farklı yapan özellikler neler, onlardan bahsedelim.

Frostbite 2

BF3'ün cephanesindeki en kuvvetli silah, elbette ki bize inanılmaz görselleri gerçeğe müthiş bir yakınlıkla sunan yeni Frostbite 2. Deferred Rendering, Real-Time Radiosity ve yeni animasyon sistemi ile motor tam bir oyun canavarına dönüşmüş durumda. "Bunlar ne?" dediğinizi duyar gibiyim, haklısınız da. Bunlar oyunun eli, ayağı, her şeyi! Örneğin Deferred Rendering denilen olay, bir objenin ışıklandırılmasını parça parça yaparak farklı açılardan gölgelenmesini ya da aydınlanmasını sağlıyor. BF3'te bu olay gerçeğe çok yaklaştığı gibi objeler hareket ettikçe ışığın objelere vuruşu dinamik olarak sürekli yer değiştiriyor ve bu da anormal bir gerçekçilik hissi yaratıyor. Frostbite 2'nin en büyük esprisi de bu zaten. Deferred Rendering, Real-Time Radiosity ile birleşince inanılmaz bir kombo oluşuyor. Çoğu oyunda dikkat edin, karanlığın içine ışık vurduğu zaman belli bir bölge ya da tüm alan, artık her neyse aniden aydınlanır. Oyunlarda performansı kastırmamak için



Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.battlefield3.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



yapılan ve bizim pek farkına varmadığımız bu hile, aslında gerçek hayatta böyle değildir. Işığın karanlıktan aydınlığa doğru bir geçiş süresi ve yumuşaklığı vardır. Yani hiçbir yer aniden aydınlanmadığı gibi aniden de karamaz. Işık hiçbir noktaya da aynı şiddetle vurmaz, daha karanlık noktalara dağıldıkça gücü azalır. Real-Time Radiosity tam olarak bunu hesaplıyor. Siz içeriye ışık vuran bir odaya girdiğinizde, ışık kaynağına yaklaşırsen ışığın gücü ve gölgelendirme şiddeti sizin hareketinize göre sürekli değişiyor. Bunu bir sokak için düşünün, sonra BF3'ün semalarında uçakların gürültülü motorlarıyla rahatlıkla uçabildiği devasa haritaları hayal edin, güneşin her bir binaya bu şekilde vurduğunu... Sanırım şimdi kafanızda bir şeyler canlandı. Programcı biri bu dediklerimi daha iyi anlatırdı eminim ama ne demek istediğim aşağı yukarı kafanızda canlanmıştır. En yüksek ayarlarda çektiğimiz ekran görüntüleri bu konuda destekleyici olabilir. Son olarak yeni animasyon sistemine değinelim. Askerlerin hareketlerindeki yumuşaklık (Bu ne demek şimdi?) ve gerçeğe yakınlık hemen göze çarpıyor. EA DICE burada EA çatısı altında çalışmanın avantajını kullanarak, EA Sports'un desteğini de arkasına alıp FIFA'da kullanılan animasyon sisteminden yardım almış. Gerçekten de askerlerin siper alışları, koşmaları (Koşarken nefes nefese

kalma sesi gerçekten muhteşem, neredeyse adam durup dinlensin diye elimi Shift'ten çekesim geliyordu!), atlamaları ve özellikle birbirlerini bıçaklamaları çok gerçekçi. Bu üç etken birleşince şu an hiçbir oyunda olmayan bir görsel şölen sunmuş oluyor BF3. Ben bu dönemi Crysis'in çıktığı ilk döneme benzetiyorum, yani bir geçiş dönemi bu. Özellikle yeni konsol dedikodularının ardının arkasının kesilmediği şu zamanlarda böyle bir geçiş dönemi gayet normal gözüküyor.

Geçiş dönemi aynı zamanda eskiyi aramızda bırakmak anlamına da geliyor. Bütün bu gerçeğe yakın grafiklerin bir bedeli, yani istediği güçlü bir sistem var. Bu da yavaş yavaş yeni nesil ekran kartlarına geçmek anlamına geliyor. Fakat dediğim gibi, şu anki sistemlerimiz Crysis'i rahatlıkla çalıştırabilirken Crysis'in ilk çıktığı dönemde elimizdeki sistemlere bakarak nasıl oynayacağız diye hayıflanıyorduk. Bu yüzden EA DICE biraz riskli bir karar olarak yeni grafik teknolojisini -yüküklü sistem gereksinimleri isteyecek olmasına rağmen- piyasada ilk olarak çıkarma cesaretini gösterdi. Hatırlarsanız, Crysis yüksek performanslı donanım istediği için eleştirilmişti, ilk aylardaki satış rakamları beklenileni vermeyince çoğu kişi bu bahaneyi öne sürmüştü. Nihayetinde grafik teknolojisi gelişecek ve bir oyun yüksek performanslı donanım istiyor diye eleştirilemez, özellikle içinde bulunduğu dönemin çok ötesinde grafiksel yenilikler sunuyorsa. Ancak her oyundaki ortalama



Yere Yat Asker!

Artık yere eğilmek durumu kurtarmıyor, öyle bir ateş hattında kalıyorsunuz ki kendinizi "Allah'ım sana geliyorum!" deyip yere atmak başka çareniz kalmıyor. Bir yere doğru siper almak için koşarken istediğiniz noktaya varabilirsiniz ilk işiniz yere yatmak olsun.

► grafikleri iyi bir donanımla sunuyorsa eleştirilir ki hem Crysis, hem de BF3 bu için dışında oyunlar. Neyse, bu konuyu şu yüzden açtım. Artık dede olan konsollarımız BF3'ü PC'deki performansla çalıştırabilecek mi? Hayır, çalıştıramayacak; zaten oyunun aldığı eleştirilerden biri de bu ki bence saçma. Muhtemelen EA DICE, Activision gibi yeni konsolların çıkmasını bekleyebilir ve BF3'ü Frostbite 1.5 ile geçiştirebilirdi ama bunu yapmadı, konsol pazarındaki büyük payı kaybetme pahasına rağmen Frostbite 2 ile oyunu piyasaya sürdü. Şurası bir gerçek ki konsollar Frostbite 2'ye yetmiyor ve bu EA DICE'in değil, artık eskiden ve halen yeni konsolları piyasaya sunmayan firmaların suçu. Bütün bunlara rağmen BF3 konsollarda grafik açısından yine bir MW2 ve muhtemel bir MW3 şöleniyle aynı düzeyde gösteri sunacak. O yüzden burun kıvrıca bir durum yok. Yalnız bazı kısıtlamalar konsol oyuncularının canını sıkabilir. Örneğin haritaların biraz daha ufaltılarak doğma (spawn) noktalarının birbirine yaklaştırılması ya da PC'de 64 kişiye kadar çıkan oyuncu sayısının konsolda 24 ile kısıtlanması. Teknik olarak PC'deki oyunla konsoldaki bir değil. Bunu okuduktan sonra EA DICE'in "PC teknolojisi şu anda konsolun en azından dört ya da beş yıl önünde." demesine anlam verebiliyorum. Dolayısıyla konsol oyuncularının gözdesi yine MW3 olabilir diye düşünüyorum.

Konsol oyuncuları için önemli bir notun altını bir daha çizeyim. Oyunu daha iyi grafiklerle oynamak istiyorsanız, mutlaka HD Texture Pack'i yüklemek zorundasınız. PS3 sahipleri için bir sorun yok; çünkü bu eklenti Blu-ray'in içinde kendiliğinden geliyor ama bir Xbox 360 kullanıcısıysanız, mutlaka 1.5 GB'lık paketi sabit diskinize indirmeniz öneriliyor. Bu işlem, oyunu çalıştırmak için kesinlikle yapılması gereken bir işlem değil ama bu paket kurulmadığında oyununuz görsel anlamda müthiş bir düşüş yaşıyor. Yani ya herra ya merru...

Senaryo

Birçoğumuz artık BF3'ün tek kişilik senaryo modunda ümidi kestik. "BF3 multiplayer bir oyundur, tek kişilik senaryonun kralı MW serisidir." diye alışılmış bir söylev var. BF3 ile bu söylev yine değişmeyecek (Değişecek diyeceğimi sandınız, değil mi!) ama şunu göz ardı etmemek lazım ki BF3'ün senaryosu o kadar kötü değil; yani evet, biraz heyecan eksik, tansiyon dozajı MW oyunları kadar yüksek değil ama oyunun öncülleri ya da BFBC2 gibi içi tamamen boş da değil. MW2'ye göre daha gerçekçi bir senaryo var, daha muhtemel bir tehdit, mantıklı bir hikaye ama bu onu ne yazık ki MW2 kadar eğlenceli yapmıyor, oyuncuyu MW2 gibi sürüklemiyor, gaza getirmiyor. Bir Amerikan askerini oynamamıza rağmen BF3, MW oyunları kadar vicak vicak Amerikan propagan-

Alternatif

ArmA II
Call of Duty: Modern Warfare 2
Operation Flashpoint: Red River

dası kokmuyor, hatta bazı yerlerde akıllıca eleştiriler de mevcut.

Yönettiğimiz karakter Blackburn, vermesi gereken zor bir karardan dolayı ki oraya gelince muhtemelen siz de aynı şeyi yapardınız, vatan hainliğiyle suçlanıyor ve sorguya çekiliyor, sorguya çekilirken anlattığı olaylardan yola çıkarak durmadan geçmişe gidiyor ve o anları oynuyoruz. Hikaye her ne kadar çok heyecan verici olmasa da Blackburn'ün anlattığı olayların birbiri arasındaki geçişi çok iyi ayarlanmış, akıcı bir hava yaratıyor. Öykümüzse kısaca şöyle: Oyuna hızla giden bir metronun içinde başlıyoruz. Metronun son kompartımanına gidip bombayı etkisiz hale getirme görevimiz var. Tam son kompartımana girmişken biri kafamıza vuruyor ve sekiz saat öncesine gidiyoruz. Burada aynı adam, yani Blackburn sorguya çekiliyor ve anlıyoruz ki biz New York'un göbeğindeki bir nükleer bombayla saldırı düzenleneceğini ihbar etmişiz. Bu yüzden sorgulanıyoruz ama bir yandan da vatan haini diyorlar bize... İlk başlarda bunun neden olduğunu bilmiyoruz ama Blackburn yaşadıklarını anlatmaya başladıkça ve biz de geçmişteki olayları oynadıkça bunu öğreneceğiz. Gördüğümüz gibi konunun ayakları yere basıyor ama çok basit, sıradan, hatta klişe; ABD'ye gizlice sokuken bir bombayla nükleer saldırıyı önlemekten ibaret. Irak'ta başlayan oyun Tahran'ın kalbindeki çarpışmalardan, Paris'e, oradan da New York'a kadar uzanıyor. Oyunun ortasındaysa Iraklı düşmanlarımıza Ruslar ekleniyor ve ortalık tam cehenneme dönüyor.

Senaryo tekdüze olmasına rağmen görevleri oynamak sıkıcı değil. Askerlerin birbirleriyle konuşması, muhabbetleri, aniden gelen gerçekçi çatışma sahneleri oyunu sürekli çekici kılan faktörler. Görevlerdeki ince ayrıntıların mantık kuralları dışına çıkmadan iyi düşünülmüş olması da güzel. Mesela MW2'de bir hava saldırısını savuşturmaya çalışırken yanınıza aniden -o ana kadar orada olmayan- Stinger ışınları, Black Ops'ta da aynı durum uzay roketi kalkarken yaşanır. BF3'te takım arkadaşınız sırtındaki roketatari çıkarıp size veriyor ya da takla atmış bir Hummer'in içindeki roketatari sürüne sürüne almak zorunda kalıyorsunuz. Fakat yapay zeka için benzer şeyleri söylemek mümkün değil. Zorluk seviyesini arttırdıkça değişen tek şey, düşmanın daha isabetli atışlar yapması, atılan el bombalarını görememeniz, daha kolay ölmeniz vesaire. Yani size daha taktiksel yaklaşmıyor, daha akıllıca oynamıyor düşmanlar. Gerçi bu her oyunun yapay zeka konusunda çektiği eksiklikler. Bazi

Onların hepsi sizin göremediğiniz ama önünüzde olan dost birlikler ve evet, o kadar kalabalıksınız.

Korumanız gereken bölgeyi simgeliyor, ayısının kırmızısı da var ve o da ele geçirmeniz gereken nokta.

Tüfek falan çekmeden doğrudan RPG ile olaya girip aynı anda üç - dört adam öldürme sevdalısı bir oyuncu.



görevlerse size resmen oyun içindeki araçları tanıtmak için araya sıkıştırılmış gibi duruyor ki jet ya da tank kullanmak zorunda olduğumuz bölümler bunlara örnek gösterilebilir. Jet kullanılan bölümde ikinci pilotu oynayarak flare atma ve jetin silahlarını kontrol etme görevini üstleniyoruz, yani jeti kullanamıyoruz. Tanklı bölümdeyse şehir savunmasını delip içeri girmeye çalışıyoruz; tank kullanmak pek zor olmadığı için kolay bir bölüm olmuş bu. Oyunda grup halinde hareket ettiğiniz ya da bir araç kullandığınız bölümler, tek başınıza ilerlediğiniz bölümlere göre bariz daha kolay olmuş.

Tek kişilik oyuna gelen bir başka yenilikse anında gelişen olaylara ekranda beliren tuşlara basarak zamanında tepki vermek zorunda olmanız. Mesela bir bölümdeki bomba düzeneğini iptal ederken arkamdan gelen adamın gölgesi önündeki duvara vurunca aniden irkildim, beni sırtımdan kendine doğru çevirinceyse dövüşmeye başladık. İşte o zaman "E", "Space" ve mouse her iki tuşuna ekranda belirmediği anda basmanız gerekli. (Bu sahnenin videosunu defalarca izlemiştir.) Ona göre bir yerden bir yere zıplarken başarılı oluyor, dövüşü kazanıyor ya da saklanırken yerinizi belli edebilecek bir fareye zamanında bıçağı saplayarak kurtulabiliyorsunuz. Tek sorunsu tuşlara basmak için tanınan sürenin çok kısa olması; o an gelişen olayı mı izleyeyim yoksa hangi tuş çıkacak, ona mı bakayım derken şaşırıyor insan.

Bazı durumlardaki büyük görev içindeki ufak görevleri kesinlikle bizim yapmamız gerekiyor. Buradaki olay da şundan ibaret: Bir noktadan süreli düşman geliyor, bizim yanımdaki askerler onlarla çarpışıyor. Siz isterseniz onlarla kapışabiliyorsunuz ama o zaman sabaha kadar tetik çekersiniz; çünkü siz ufak görevi, mesela karşıdan lav silahıyla ateş eden adamı vurmadığınız sürece o çatışma hiç bitmiyor. Lakin siz roketatarlı elemanı vurunca aniden çatışma kesiliyor. Call of Duty oyunlarında da sık sık gördüğümüz bu sistem biraz garip olmuş. Bunun dışında çatışmalar esnasında yıkılan binalar, tam Köşeye sıkıştım!" dediğiniz anda bir helikopter gelip bütün çarpışmanın kaderini değiştirmesi gibi etkenler savaş hissini ilklerinizde hissetmenize neden oluyor. Kısaca özetlemek gerekirse

Canlandırılma

BFBC2'de çok cins bir sorun vardı ve her Medic bu duruma dayanılmaz cazibesine biraz fazladan kapılıyordu puan kazanmak için: Ateş hattında bir arkadaşınız mı öldü, canlanınca tekrar kevgire döneceğini bile bile onu ayıltmak! Oh, gelsin puanlar, küfürlerle çınlasın kulaklar. BF3'te biri sizi canlandırdığında iki seçenek sunuluyor: "Ayağa kalkacak mısın? Yeniden doğma noktasında mı canlanacak-sın?" Bu çok iyi olmuş.

EA DICE, tek kişilik senaryo modunda ciddi bir yol kat etmiş ve şu senaryoyu oynarken çok sıkılacağınızı sanmıyorum, aksine çok heyecanlanacağınız bölümler olacak ama halen beklenen etkiyi uyandırmıyor insanda, özellikle bu konuda MW oyunlarına alışmışken. Hollywood benzeri şovu MW3 yapacağı için senaryo ve senaryoyu müthiş bir sonla bitirme konusunda yine rakipsiz olacağını tahmin etmek zor değil.

Multiplayer

Gelelim BF3'ün asıl uzmanlık alanına, yani multiplayer deneyimine. Kısaca "BF3 benzersiz ve müthiş bir deneyim sunuyor" diyebilirim. Görşellik, oynanabilirlik, savaş hissi, yani aklınıza gelebilecek her konuda aklınızı başınızdan alabilecek bir savaş alanını önünüze seriyor. Biz en iyisi mi sınıflara bakarak oyunu tanımaya başlayalım. Sınıflarda BFBC2'ye göre bazı değişiklikler var, o yüzden biraz üzerinde durmak lazım. Her zamanki gibi dört sınıf var: Assault, Engineer, Support ve Recon. Assault alışıldığı gibi oyunu en önden götüren ve çarpışmaya ilk giren cengaver sınıfımız. Amerikan Ordusu'ndaysanız ilk silahınız M16, Rus Ordusu'ndaysanız AK-47 kullanıyorsunuz ki multiplayer modunda sadece Ruslar ve Amerikalılar çarpışıyor. Sınıfın tek bir farkı var, o da yere mühimmat yerine sağlık çantası bırakıyor ve Defibrillator kullanarak yaralanan oyuncuları kaldırabiliyor olması. Garip bir değişiklik olmuş ve ilk başta BFBC2'den kalan alışkanlıkla Assault



- sınıfını Medic gibi düşünüp çok pasif oynuyordum, sonra yavaş yavaş alıştım. Eğer isterseniz sağlık çantası taşımak yerine saldırı tüfeğinize bomba atar ekleyerek daha agresif oynayabilirsiniz. Support ise destek birliği olarak geçiyor ve bunun iki sebebi var: Çok ihtiyaç duyduğumuz mermi mühimmatını yere bu sınıf bırakıyor, kullandığı hafif makineli tüfekle karşı tarafı çok ağır ateş altında tutabiliyor. Yine özellikle yere yattığında ve silaha ayaklık takıldığında uzak mesafelerde bile ciddi tehlike oluşturuyor. Yalnız oyuna hemen bu silahla başlamıyorsunuz, hafif makineli tüfek alabilmek için biraz seviye atlamak gerekli. Engineer özellikle araç kullanımının olduğu büyük haritaların vazgeçilmez sınıfı. Bu sınıfı aldığınızda iki amacınız olmalı: Kendi araçlarınızı tamir etmek ve karşı tarafın ağır zırhlı araçlarını kilitlenmek. RPG ya da Stinger gibi roketleri mevcut ya da yere anti tank mayını dönebiliyor. Scar gibi çok güçlü makineli tüfeklerden tutun da pompalı tüfeklere ve hafif makineli tüfeklere kadar zengin bir silah deposu mevcut. Başta "büyük haritalar" dedim ama kalabalık haritalarda da elindeki RPG ile birden fazla düşmanı rahatlıkla etkisiz hale getirebiliyor. (Benim en sevdiğim sınıftır.) Son olarak Recon yine bildiğimiz, uzun mesafeli keskin nişancı sınıfımız oluyor. BFBC2'dekin aksine artık kamuflaj giymediğinden rahatlıkla fark edilebiliyor. Diğer oyuncuların belli bir noktada doğmalarını sağlayan Squad Spawn Point ve çevresine gelen birileri olduğunda uyarıcı bir hareket algılayıcı



var. Uzak mesafelerdeki düşmanı kolaylıkla işaretleyebildiğinden bir nevi gözcü denilebilir.

Haritalar askeri ve araçlı olmak üzere ikiye ayrılıyor. Askeri haritalarda piyadeler çarpışıyor, ağır zırhlı araçlar bulunmuyor ama bazen APC gibi hafif zırhlılar çıkabiliyor. Araçlı haritalardaysa koca bir alan ve jetinden tutunda hafif ve ağır zırhlısına kadar tank ve helikopter kayıyor. Tek olmayan şeyi söyleyeyim: Dört tekerlekli buggy. Haritalar inanılmaz derecede büyük olduğundan oyun başında en yakın araca atlamaya çalışmak gerekiyor yoksa bütün yolu koşmak zorunda kalıyorsunuz. Bu da hem sizin, hem de takım için büyük bir zaman kaybı. BF3'te artık yere eğilmek var, tahmin edebileceğiniz gibi de birçok keskin nişancı kuytu köşeleri bu şekilde tutuyor ama bu durum iki detay sayesinde eşitsizlik yaratmıyor. Birincisi mesafeler BFBC2'den bile daha uzak olduğundan keskin nişancıyla adam öldürmek gerçekten zor, hele ki her hedefin sürekli hareket ettiğini düşünürseniz iki defa zor. İkincisi hava birliklerinin oyuna getirdiği denge; çünkü helikopter ve jetler, yerde gördükleri düşmanı anında işaretliyor ve siz muhteşem bir yer tuttuğunuzu düşünmüş olsanız bile tepenizdeki kırmızı okla kabak gibi yeriniz tespit ediliyor. Oyundaki tabirle düşmanı

Ateş etme hissi

Oyun biraz daha hızlanmış gibi, oynayan herkes bu tanımlayamadığı duyguya kapılıyor. Belki de haritalar büyüdüğü için hız biraz yükseltilmiş olabilir ama ateş etmek halen yetenek istiyor. Tüfeklerinize taktığınız cihazlar bunu bir noktaya kadar kolaylaştırabilir ama geri tepmeden sakinlik için ara ara ateş etmeyi, keskin nişancı tüfeğiyle uzaklara ateş ederken mesafeye göre hedefin yarım ya da tam boy yukarısına nişan almayı unutmayın.



■ Tuşlara zamanında basmak

Yakın dövüşe girdiğinizde ya da oyundaki aksiyon sahnesine sizi daha iyi sokmak istediklerinde resimde görüldüğü gibi bir an ekranda "şu tuşa bas" diye emirler belirliyor. Bu resimde size ekran görüntüsü alacağım diye zamanında basılamamış bir örneğini görüyorsunuz, sonra da temiz bir dayak yedim zaten. Hep sizin yüzünüzden!



■ Frostbite 2'nin gücü

İncelemede onca saattir anlatıyorum "Frostbite 2 şöyle güçlü, böyle gerçekçi diye" ve alın kanıtı da burada. Neredeyse gerçeğe yakın bir görüntü ve diğer uçaktaki arkadaşın miğferinde yazanları okuyabileceğimiz kadar net bir derinlik. Multiplayer'da bazen etrafı izlerken vurulduğum oluyordu; manzara sevdası işte...



■ Ölümüne çatışmak

Özellikle askeri bölümlerde yaşanan bir olay şu ki haritada bir sürü girip çıkılacak yer olmasına rağmen bütün oyuncular anlaşmış gibi tek bir noktada yığılıp duruyorlar ve oyun orada kilitleniyor; aynen resimde gördüğümüz Grand Bazaar'daki dar sokakta olduğu gibi. Ekran görüntüsü almak için korka korka kafamı çıkartmışım.



"spot"lamak bu yüzden çok önemli. Artık eskiden olduğu gibi bir hitbox sorunu yok, "adamı vurduğumdan eminim ama vurulmadı" problemi yaşamıyoruz. Ayrıca BFBC2'de olduğu gibi bir adamı öldürmek için bütün şarjörü boşaltmak zorunda kalmıyorsunuz.

Multiplayer modları şunlar: Conquest, Rush, Squad Rush, Team Deathmatch ve Squad Deathmatch. Oyunun asıl ağır topları tabii ki Rush ve Conquest. Rush'ta bölge bölge haritada ki görevleri yerine getirmeye çalışırken Conquest'te o haritanın tümüne yayılmış bölgelerde özgürce dolaşarak üsleri elimizde tutmaya çalışıyoruz. Araçlı bölümlerde bu üslere tanklarla yaklaşmak en akıllıca yöntem; çünkü ortada boş gezen piyadeyi ya havadan ya da karadan rahatlıkla öldürebiliyor tank. Askeri bölümlerdeyse özellikle Grand Bazaar'ı ve Operation Metro'yu 64 kişi oynarken tam bir cehennem havası hakim. Sürekli kurşun sesleri, çığlıklar, vurulanlar, patlamalar derken başınızı kaşıyacak zamanınız olmuyor. Haritalar dengeli, çok nadiren doğma noktasına diğer oyuncuların kısırıldığını gördüm ki benzer bir durumu yaşamamız için takımınızın tümünden kabiliyetsiz olması lazım ve o da çok düşük bir ihtimal. Piyade olarak oynarken beğendiğim detaylardan biri silahlara takılan fener. Fener sadece karanlığı aydınlatmak için kullanılmıyor artık, feneri doğrudan gözünüze tuttuklarında gözünüze vuran parlaklık yüzünden bir şey göremiyor ve nişan alana kadar çoktan İsviçre peynirine dönmüş oluyorsunuz. Davamand Peak'teki uçurumdan aşağıya atlama sahnesiye mükemmel. (Tanıtım videosunda koşarak uçurumdan atlama sahnesi, tek kişilik senaryo modundan değil, multiplayer modundan alınan bir görüntü!) Düşman üssüne dalışa geçmek, sizin gibi onlarca paraşütle havada vurulmadan içeri sızmaya çalışmak adrenalin dolu bir deneyim. Araçlı bölümlerde helikopteri kullanmak her zamanki gibi zor ama ateş edenin işi kolay, tabii ki Engineer ve uçaksavarlardan sakındığınız sürece. Jet kullanmak çok karmaşık değil; roket at, kilitlenirse zamanında flare at, bundan ibaret. Asıl amaç piyadelerin başına bela olan tankları jetlerle temizlemek ve düşmanın yerini spot'lamak. Kullandığınız araçla başarılı oldukça bunun puanını artırıp yeni özellikleri açmaya çalışmak çok önemli. Ne kadar dayanıklı bir tank, o kadar ezici güç demek. Benim gözlemlediğim kadarıyla da artık tanklar biraz daha zor yok oluyorlar. Ortalama dört ya da beş RPG ile patlıyorlar ve özellikle Abraham'ların anormal kuvvetli zırhı konusunda. Zor ölmelerini etkisiz hale gelmelerini sağlayarak dengelemişler. Tanklar belli miktarda hasar aldıktan

sonra hareket edemez oluyor ama halen ateş edebiliyor, size kalan tek şeyse son atışı yapmak oluyor. Seviye atlama sisteminde de ufak ufak yenilikler var. Doğrudan seviye atladığınızda yeni kamuflajlar açılıyor, sınıfsal özellikleri açmak için sürekli olarak aynı sınıfa oynamak gerekiyor. Silahlara ait özellikleri açmak içinse o silahla belirli sayıda adam öldürme limitini aşmak şart.

Haritalar anormal derecede büyük olduğu için adam bıçaklamak artık pek kolay değil. Büyük haritalarda insanlar yere sağlık ya da mühimmat çantası da atmıyorlar. O yüzden Assault ya da Engineer oynuyorsanız işiniz gerçekten zor. Yaralıysanız yaklaşık 30 saniye beklemeden sonra sağlığınız doluyor ama merminiz bitince ne yazık ki mühimmat kutusu olmadan yenisi gelmiyor. Eğer tek başınıza bir noktaya sızabiliyorsanız, size tavsiyem tek başınıza hareket etmeden evvel takım arkadaşlarınıza sizin yanınızda doğmalarını söylemeniz.

Call of Duty'nin Elite'ine karşılık BF3'te de Battlelog'u görüyoruz. Artık oyuna doğrudan oyun menüsünden bağlanmıyor, Origin'den oyunu çalıştırınca internet tarayıcınızda bir sayfaya yönlendiriliyorsunuz. Burada arkadaşlarınızın ve sizin her bir detayınızı in ince ayrıntısına kadar görebilir, bir klana üye olabilir ya da diğer klanların gruplarına üye olmadan bakabilir, etkinliklerini takip edebilirsiniz. Aynı şekilde oyun sunucularını listeleme buradan gerçekleştirildikten sonra oyuna girebiliyoruz. Betadaki grafiklerle oyunun tam sürümü arasında görsel açıdan büyük kalite farkı var ve betada yaşanan görsel hatalar tam sürümde çok nadir görülüyor. (Yaklaşık 20 saatlik oyun sürem boyunca sadece bir defa bir askerın patlama sonucu dikey olarak havaya sıçradığı ve düştüğünü gördüm.) Bununla beraber "Day 1 Patch" çıktığında bu ve benzeri hataların da tamir edileceğinden kesinlikle eminim; çünkü EA DICE'in en sevdiğim yanı, hataları hızla tespit ettikten sonra olabildiğince çabuk yama çıkararak bunları yok etmesidir. (BFBC2'de bu açıdan tam not almıştı firma.)

Velhasil BF3 çok yüksek standartlarda bir grafik şöleni sunuyor, hatta bize önümüzdeki iki - üç yıl boyunca oyunların nasıl olacağını şimdiden gösteriyor ama kendi cennetinin kapılarını pırlı pırlı görmemiz için günümüzün iyi ekran kartlarını istiyor. Hepimizin bir GTX580'i yok ama GTX570 performansına yakın ATI kartlar onların yanı fiyatına bulunuyor ve çok iyi iş çıkıyor. Tekrar belirtmekte fayda var ki bu bir geçiş dönemi ve böyle zamanlarda herkes "acaba ilk çıkışı kim yapacak diye" isteksizce birbirine bakar ve bekler. Evvelden Crytek yapmıştı, şimdi adım atma sırası EA DICE'a geldi. Kesinlikle eşsiz ve büyük bir savaş deneyimi istiyorsanız bu açıdan rakipsiz BF3. Arşivinizde bulunması gereken en önemli oyunlardan biri, bir teknoloji harikası. Oyunu alan PC oyuncuların Facebook sayfamızdan (www.facebook.com/leveldergisi) beni bulurlarsa oyun içinde bir araya gelip ortamın altını üstüne getirebiliriz. Daha evvelden BFBC2'de çok eğlenmiştik, şimdi daha fazla eğleneceğimize eminim. **Nurettin Tan**

Battlefield 3

- + Gerçeğe yakın grafikler, muhteşem savaş atmosferi, gerçekçi fizik motoru, multiplayer modları
- Senaryo modunun multiplayer modu kadar zevk vermemesi, PC için yüksek sistem gereksinimleri

9,5





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

Bazı görevleri açmak için binlerce zombinin leşini sermeniz gerekiyor.



Dead Rising 2: Off the Record



Rüyanızda sizi zombiler kovalayacak!

Zombi tepelemek asla eskimeyecek bir ata sporu gibidir bizim için. Evil Dead izleyerek, Resident Evil oynayarak büyüyenler ne demek istediğimi anlamışlardır. Şimdiye kadar sandbox türünde özgürce zombi tepeleme hayali kuranlar için Dead Rising 2: Off the Record (DR2OTR) güzel bir kıyak yapmış. Oyunda hem Story, hem de Sandbox modu var; üstelik iki modu da arkadaşınızla birlikte co-op olarak oynamanız mümkün. Story modunda ilk oyundan tanıdığımız Frank West'i kontrol ediyoruz; onun dışında oyunun senaryosu, DR2'nin karbon kopyası gibi. Olaylar yine Fortune City'de geçiyor. Frank eskiden zombilerin korkulu rüyasyiken şimdi para karşılığı zombilerle ringe çıkan kocamış bir kahraman imajı çiziyor. Eski günlere geri dönmek ve yeniden azılı bir zombi avcısı olmak için kolları sıvayan Frank, boynuna astığı fotoğraf makinesiyle ilk oyundaki gazetecilik ruhunu kaybetmediğini bize gösteriyor. Frank birden kendini önceki oyundaki Chuck Greene ile yer değiştirmişçesine DR2 ile aynı senaryonun içinde buluyor. Dolaştığınız mekanların, yaptığınız görevlerin ve hatta sizi iyileştiren yiyeceklerin, içeceklerin bile önceki oyunla birebir aynı olması son derece can sıkıcı olmuş. Bir tek Uranus Zone adındaki lunapark eklenmiş yeni mekan olarak. Geri kalan mekanların tümü DR2 ile aynı. DR2'yi dibine kadar oynadıysanız, DR2OTR'nin senaryo modunu baştan sona oynamak, size aynı DVD'yi farklı bir

kamera açısından tekrar izlemekten daha çok haz vermeyecektir. Bu nedenle Capcom bize DR2OTR'yi pekala bir DLC olarak sunabilirmiş. Peki oyunlar arasında hiç mi fark yok? "DR2, GTA III ise DR2OTR, GTA: Vice City'dir." demek isterdim ama tam olarak öyle değil. Yani bu oyun DR2'ye göre daha pastel renklere sahip. Etrafınız daha bir striptiz kulüpleriyle, Casino'larla, barlarla dolu ama maalesef senaryo modu küf kokuyor. Yine de oyun mekaniklerinde bir hızlanma var. Yükleme süreleri ciddi oranda kısalmış. Kamera açılarındaysa bir fark göremedim, kamera sistemi hala sıkıntılı. Sağlığı ve silahları aynı yere tıkan zihniyeti de anlamak mümkün değil. Kaç kez bir silaha ulaşmaya çalışırken yanlışlıkla çips yediğimi hatırlamıyorum bile!

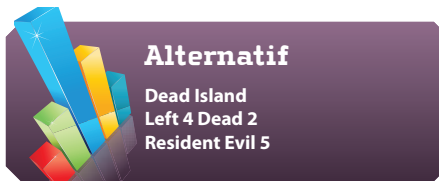
Ballı zombi tatlısı, aman hadi hayırlısı
Gelelim oyunun kaymaklı kısmına, yani Sandbox moduna. Kim ne derse desin, koca bir şehir dolusu zombiyi dilediğince öldürmek kadar zevkli bir şey olamaz. Zombilerin ağzına kopuk bir el sokup kafasına trafik konisi geçirdikten sonra pataklamak, binlerce zombinin üzerine çöp arabası sürmek, beyzbol sopasını veya gaz tüpünü çivilerle birleştirip zombilerin kafasına geçirmek nasıl sıkıcı olabilir ki? Günlerce oynadıktan sonra sıkılsanız bile gidip Casino'daki makineleri parçalayıp içinden çıkan paralarla, pervaneleri keskin bıçaklardan oluşan uzaktan kumandalı helikopter, alev makinesi veya 4x4 bir cip satın alabilirsiniz. Hadi diyelim ki özgürce dolaşabildiğiniz, tıka basa zombilerle dolu şehirde zombi kesip biçmekten sıkıldınız ve canınız görev yapmak istedi. O zaman da imdadınıza Sandbox modunda yer alan 30 adet Challenge bölümü yetişiyor. Her Challenge'ı açmak için belli sayıda zombi öldürmüş olmanız gerekiyor. İlk baştaki Challenge'ler az sayıda zombi leşi gerektirirken ilerdeki Challenge'ları açmak için binlerce zombi öldürmeniz gerekiyor. Zombileri "maintenance" odasında kendi

yaptığınız silahlarla öldürdüğünüzde ekstra PP kazanıp daha hızlı seviye atlıyorsunuz. Alakasız görünse de bulduğunuz rasgele iki nesneyi birleştirmekten çekinmeyin. Etrafta bulacağınız bir boru ile havai fişeği birleştirdiğinizde kendinize şık bir roketatar yapabilirsiniz. Kendi üreteceğiniz silahlar ne kadar yaratıcıysa kazanacağınız PP de o kadar fazla oluyor. 100 PP veren tırmık ile pompalı tüfeği herkes akıl eder de çim biçme makinesi ile uygun bir nesne birleştirmeyi akıl ederseniz, öldürdüğünüz zombi başına 250 PP alıp çabucak seviye atlayabilirsiniz. Hızla seviye atmanın bir diğer yolu da zombilerin resimlerini çekmek. Erotik, korku ve saldırgan gibi farklı temalarda çekeceğiniz resimlerle PP kazanabiliyorsunuz. Bu arada sık sık tuvalete uğramayı unutmayın; çünkü oyun, tuvalete girince kayıt oluyor. Veda etmeden oyunda beni en çok güldüren olayı da anlatayım. Yüzlerce zombi üzerime çullanınca ölmek için viski, votka, ne bulduysam içtim. Tam öleyazmışken sağlığımyi iyileştirmek için mecburen çöpten çıkan kokuşmuş hamburgeri yemek zorunda kaldım ve yerlere kusmaya başladım. Tam o anda üzerime saldıran zombinin kusmuğa basarak kayıp düştüğünü görünce gülmekten yarıldım! **Ahmet Özdemir**

Dead Rising 2: Off the Record

- + Zombi tepelemenin modası asla geçmiyor, senaryo modu bayat olsa da Sandbox modu çok eğlenceli
- Aynı senaryoyu oynamak can sıkıcı, silahları ve yiyecekleri aynı yere koymaktan acilen vazgeçmeli

8,0





Heroes of Might & Magic VI

Kanatlar altında bir ülke

Vay canına arkadaş! Ne ara bu kadar sene geçti?! Daha dün Heroes III oynuyordum evimde. Döneminde birçok insanın grafikleriyle gurur duyup "Bundan daha iyisi çıkmaz abi!" dediği zamanlarda, ben de bu lafi Heroes III'ün oyun yapısı için söylüyordum. Aradan geçen birkaç yıldan sonra gelen Heroes IV, inancımın karşılığı gibiydi adeta, "Bundan daha kötüsünü yapamazlar." dediğimi hatırlıyorum. Devamında gelen Heroes V ise kimileri tarafından beğenildi, kimileri tarafından bir köşeye atıldı. Peki ya Heroes VI? İşte bunun cevabı şimdilik bende saklı.

Kötülük

Oyuna başladığımız anda karşımıza çıkan demo, genel senaryoyu şöyle bir anlatıyor zaten. Malum, yine o güzelim topraklarımızı kötülük sarmış durumda. Fakat bu seferki herkesi ele geçirecek ilerliyor. Oyunun senaryo moduna girdiğimizdeyse demodan birazcık daha uzaklaşıyoruz zira ilk olarak Demon, yani oyun içi lisaniyla Inferno'nun ve Orc'ların bir anlaşma yaptıklarını tanık oluyoruz. Bütün bu olayların ortasında Duke Slave olarak boy gösteriyor ve Orc'lara yardım ediyoruz. Duke Gerhart himayesinde bulunan Haven birlikleriyle bizimle aynı düşünmüyor ve baş meleklerden birisi olan Uriel gelinceye kadar neredeyse iç savaşa kadar uzanan bir senaryoyu ilk iki bölümde deneyim ediyoruz. Sonrasıyla harika hazırlanmış ve birbirini içerisine girmiş senaryo örgüsüne kalıyor. Sırasıyla Tutorial, Necropolis, Haven, Sanctuary, Inferno ve Stronghold kaleleriyle oynadığımız Campaign modu ziyadesiyle güzel tasarlanmış.

Gelelim oyunun içerisine... İki ay önce yaptığım beta testini de işin içine katarak siz sevgili okurlar için her yerini mıcıkladım Heroes VI'nın. Oyuna baktığımızda gözümüze ilk çarpan şey, kaynak sayısının dörde inmiş olması. Beta testinden sonra bu sayının arttırılacağı dedikodularına inananlar için üzücü ama oyun yapısı için sevindirici bir haber. Kaynak sayısının azalması ilk başta kötü gibi gözüküyor ama oyun içinde kurulan dinamik hiç de böyle demiyor. Misal ikinci bir taş

madeni, çok hızlı "rush" yapabilmemizi sağlıyor. Evet, rush dedim; çünkü normal ihtimallerle binaları öyle "hop" diye yapma durumu artık fazlasıyla ortadan kalkmış. Ünitelerimizse üç "tier"e ayrılmış durumda. Kalelerde bulunan ilk üç yaratık Core, devamında gelen üçü Elite ve son olarak bir de Champion olarak bölünmüş ve anlayacağınız yine yedi farklı seviye yaratık bulunuyor. Pek tabii ki biz Heroes severlerin fazlasıyla önem verdiği upgrade özelliği de unutulmamış ve her üniteye bir adet upgrade verilmiş.

Değişikliklerden bir diğeryse direkt olarak "hero" üzerinde olmuş. Artık seviye atladığımız zaman almak istediğimiz yetenekleri kendimiz seçiyoruz. Yani Heroes III'teki gibi bir anda karşımıza çıkan ikili ihtimalden bir tanesine gitmek zorunda değiliz. Yeteneklerle fazlasıyla geniş ama beta testindeki bazı yeteneklerin kaybolduğuna ve yerlerine yenilerinin getirildiğine şahit oldum. Her seviye bir puan demek ve yeni yetenekler her beş seviyede bir açılıyor. Yani "implosion" atmak için en aşağı 15. seviye büyü olmanız gerekiyor.

Gelelim savaşlara... Disciples III ile birlikte gelen savaş bölgelerine özel alan koyma sistemi Heroes VI'da da kendisine yer edinmiş durumda. Artık savaş alanında bulunan bazı binaların yanlarında, bazılarının üzerlerinde durduğumuz sürece fazladan bonus alabiliyoruz. Bu arada arkasına geçtiğimiz kayalardan da bolca savunma bonusu aldığımızı hatırlatmak isterim. "Savunma" demişken, oyundaki en büyük değişikliklerden bir tanesi kale savaşlarında olmuş. Artık kaleleri yıkmak

çok daha zor zira oyuna eklenen "structural point", Heroes III ve Heroes V'de bulunan o "gelişigüzel duvar yıkılma" durumunu ortadan kaldırmış durumda. İlk olarak kale duvarlarının ve haritada bulunan engellerinin "hit point"lerini görebiliyoruz ve mancınık hariç, duvarlara vuran ünite her kim olursa olsun sadece bir structural point yok edebiliyor. Mancınıksa üç structural point zarar veren bir cihaz ve en düşük seviye kalenin dokuz HP ile başladığını, yetmezmiş gibi mancınığımızın tıpkı eski oyunlarda olduğu gibi kendi başına rasgele atış yaptığını da hatırlatmak isterim.

Yeni Heroes

Hem senaryosu, hem de oyun yapısıyla tamamen yeni bir oyun gördüm karşımda. Heroes III'ten beri yakalanamayan o yenilik duygusunu sonunda Heroes VI ile hissettim. "Heroes III mü, yoksa Heroes VI mi?" diye sorarsanız, "Önce bir - iki eklenti görelim de sonra bu konuyu konuşalım." derim. Fakat serinin üçüncü oyununa en çok yaklaşan oyunun bu olduğu da yadsınamaz bir gerçek. **Ertuğrul Süngü**

Heroes of Might & Magic VI

- + Yeni level sistemi, kale kuşatmalarının daha taktiksel olması, yeni bir Heroes olması
- Büyü ile yakın dövüş arasındaki dengesizlikler, bazı yeteneklerin büyük farklar yaratabiliyor olması

8,6



Alternatif

Disciples III
Heroes of Might and Magic III
Heroes of Might and Magic V

Yapım Black Hole Games
Dağıtım Ubisoft
Tür Sıra Tabanlı Strateji
Platform PC
Web might-and-magic.ubi.com/heroes-6





Yapım **Beenox**
Dağıtım **Activision**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web www.spidermanedgeoftime.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Spider-Man: Edge of Time

Örümcek Adam kendi zamanına sığmazsa...

Şu yazıyı yazmak için masaya oturduğumda anlatacak çok güzel şeylerim vardı aslında ama Spidey'yi o halde görünce yine hevesim kaçtı. Benim çocukluğumda Örümcek Adam'dı o aslında. Gerçi şimdi de öyle ama en azından o zaman Spider-Man demiyordum ben ona. Çok bozuldum yine... Batman piyasada fırtınalar estirirken Örümcek Adam neden adamakıllı yerleşemedi oyun dünyasına? Usta bir sanatçının ellerinde mükemmel bir projeye dönüşemez miydi bu şahane karakter? Ama olmadı... Film oyunları gibi bir türlü dikiş tutturamadı gül gibi Örümcek Adam.

Böyle zamanlarda kötüyse bile sırf bazı şeylerin hatırına tavsiye ederdim bahsettiğim oyunu. Tabii ki benden tavsiye almak isteyenlere... Ama bu sefer öyle olmayacak; çünkü Örümcek Adam'ın hatırına

bile olsa bu oyun oynanmaz. Bir kere Örümcek Adam'ı New York'tan alıp eciş bücüç bir gelecek tasarımının içine yerleştiremezsiniz. Üstüne bir de "Geleceğin Örümcek Adamı" diye ipe sapa gelmez bir hikayenin içine yerleştiremezsiniz. Hadi bari bunu yaptınız, şunu azıcık oynanabilir yapın da neden böyle bir oyuna para vermemiz gerektiğini anlayabilelim, değil mi? Hemen hemen her şeyin ucuz, dümdüz fikirlerden ortaya çıktığı belli olan, banal bir oyun var şu an karşınızda.

Oyunun hikayesine ucundan değindim az önce. Ondan ötesi de pek parlak değil açıkçası. Daha destur demeden Örümcek Adam ölüyor zaten (Huysuz huysuz kimıldanmayın, merak edilecek bir şey yok.) ve kendi gelecekteki versiyonunu bile onu kurtarmak için zamanında yetişemiyor. Bundan sonrasından ne beklerdiniz peki? Sıkı durun, ilk klişe geliyor! Sonundan başlayarak gizemli parçalarla hikayeyi bir güzel süslemek ve final sahnesine de hikayenin en başındaki sürpriz sahneye bağlamak... Gerisini size bırakmam ayıp olmaz, değil mi?

Örümcek Adam hızlı bir karakterdir, dolayısıyla onun rol aldığı bir oyunun da hızlı olmasını beklersiniz. Bu durumda da işin içine oyunun oynanabilirliği gelir; çünkü hızlı bir oyun, ancak iyi kontrol edilebildiği ölçüde sabır sınırlarını zorlamaz. İşte Spider-Man: Edge of Time şeklinde karşımıza çıkan bu uzun kelime cümbüşünün arkasında yatan acı gerçek bu. Bol tuş kombinasyonu karşınıza çıkanları yumruk manyağı yapacak, sağa sola ağ fırlatıp oradan oraya savrulacak, maviş maviş parlayan tecrübe puanlarını toplayacak, örümcek hislerinin ne kadar da yanlış anlaşılması olduğuna şahit olacaksınız. Daha da fazlası, iki Örümcek Adam'ınız olacak: Birisi bildiğiniz, diğeri de bilmek

istemeyeceğiniz ve hatta bildiğinize bileceğinize pişman olacağınız Örümcek Adam. Tüm bunların yine ucuz bir görsel kalite eşliğinde sergilendiğini düşünürseniz...

Tecrübe puanlarını toplamaktan bahsettim az önce. O puanları harcadığınız kısım elbette ki gelecek. Bu sayede hem klasik, hem de teknolojik Örümcek Adam'ın yeteneklerini geliştirebileceksiniz. Allah'tan birbirinden farklı hareketler yapmışlar iki Örümcek Adam'a. Bu arada bazı sahnelerde uzun teknolojik tünellerde uzun uzun sürüneceksiniz. Sıkılmadan ileri tuşuna basmayı ihmal etmeyin ki ilerde sabırlı birer birey olabilirsiniz. Ara sıra da nasil açıldığını çıkaramadığım gazete kupürleri piyasaya çıkacak ve her iki Örümcek Adam'ın zamanından haber başlıklarına göz atacaksınız. O bir tren! Hayır, o bir uçak! Hayır, o Örümcek Adam! (Hatlar karıştı...)

Tekrar düşündüm de aslında Örümcek Adam hatırına biraz puan verilir. En azından ilerde sağlam bir Örümcek Adam oyunu çıktığında "O zaman bile umudumuz vardı bre!" diyebiliriz. Siz yine de bana kanmayın; çünkü cidden kötü bir oyun olmuş. Hani oyun kıtlığı var desek bir nebze de olsa kandırıldık kendimizi ama piyasa kısa bir süre içerisinde şaheserlerle dolacak. Uzun lafın kısası, ne paranızı, ne de oyun zevkinizi çarçur etmenize lüzum yok. Kıtlıkta kalmış olsanız dahi eski oyunlarınız sizi sakinleştirme-ye yeter de artar bile. Kötü bir oyundan sonra insan ne hallere düşüyor, gördünüz mü?

■ **Ertekin Bayındır**

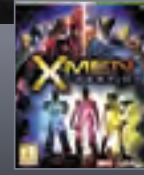
Spider-Man: Edge of Time

- + Tabii ki Örümcek Adam!
- Hızına yetişilemeyen oyun yapısı, basit ve yüzeysel oynanabilirlik, kötü grafikler

4,5



Ryu mu döver, Örümcek Adam mı?



Yapım **Silicon Knights**
Dağıtım **Activision**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web **www.xmendestiny.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



X-Men: Destiny

Tatlar kaçıyorlardı

Oyun yapımcılarına bir çift sözüm var: Beni işe alın! Beni veya benim gibileri. Bakın gerçekten bu iş acayip iyi programlama bilgisi, mükemmel çizim yetenekleri, inanılmaz kaplamalar, modellemeler yapabilmeye olmuyor; bunu X-Men: Destiny resmen kanıtlamış durumda. Oysa ki artık oyun oynamaktan dünyayı bir oyun alanı gibi gören birini danışman olarak oraya koysalar, bu oyun da bu hale gelmezdi. Ne senaryo bir şeye benziyor, ne karakterlerin oyuna bir katkısı var, ne vuruş hissiyatı var, ne görevler görev... Daraldım, gidiyorum.

Geri geldim

X-Men'in hayatımdaki yerinin bambaşka olması vesilesiyle, bir sabah uyandım ve oyunu PS3'e iteledim. Oyun hakkında pek az şey biliyor olmam, oyuna daha bir heyecanlı, daha bir neşeli yaklaşıma mani sağlamı.

Son derece dandik bir giriş videosuyla (Çizeriniz yoksa tahsis edelim.) başlayan oyunumuz, bizi bir karakter yaratmaya itiyor. Aslında halihazırda üç tane karakterimiz var bile ve bunların hiçbiri tanıdığımız X-Men karakterlerinden biri değil zira X-Men ve Brotherhood üyesi karakterler, oyunda karşınıza çıkıp sizinle arada bir konuşan, sizinle birlikte savaşan karakterlerden oluşuyor. Bize sunulan karakterlerse Japon göçmeni kızımız Aimi Yoshida, Amerikan Futbolcu oyuncusu Grant Alexander ve mutant düşmanı Adrian Luca. Her karakterin kendine has bir hikayesi olduğu rivayetiniyse kulak asmıyoruz; çünkü oyunda böyle bir şey hissedilmiyor, hangisinin tipini beğendiyseniz onu seçin gitsin...

Sana mı vurdum, ona mı?

Karakter seçiminden hemen sonra, bir nevi karakter sınıfı seçimi yapıyoruz. Density Control bizi yakın dövüş uzmanı yapıyor, Shadow Matter karanlığın

gücünü kullanan bir dövüşçü, Energy Projection ise bildiğiniz büyücü... Oyunun yegane iyi yönü de bu seçim. Gerçekten oyunu oynayırsanızı değiştiren bir durum bu ama oyunun geri kalanı havada kaldığı için bu güzellik de boşa gidiyor.

Bir Darksiders, bir Devil May Cry olmaya çalışmış X-Men: Destiny. Önünüze sürekli kötü adamlar çıkarıyor ve sürekli onları patakliyoruz. Bu işlemi "görev" başlığı altında yapıyoruz lakin hiçbir görevin bir değerinden farkı yok. %90'ında, "Şu sayıda düşmanı öldür." deniliyor ve biz de paşa paşa bunu yapıyoruz. Dövüştükçe tecrübe puanı kazanıyor, bunları mutant güçlerimize harcayabiliyoruz. Farklı güçlere ne zaman sahip olacağımız da yine oyun tarafından belirleniyor; dilediğimiz zaman, yetenek ağacından dilediğimiz gücü açamıyoruz.

Mutant güçlerinin yanında X-Gene adındaki birtakım yan güçler de bize sunuluyor. Utility, Offensive, Defensive ve Suit başlığı altında dörde ayrılıyor bu güçler ve her bir güç, tanıdık bir kahramanın özelliğini taşıyor. Örneğin Suit olarak Iceman'in kıyafetini (Tabii ki tam kıyafet değil; karakterinize uyarlanmış hali.) seçerseniz, saldırılara daha dayanıklı oluyorsunuz, Defensive'e Psylocke'un gücünü koyarsanız, kaçış ha-

reketlerinde düşmanların içinden geçebiliyorsunuz vesaire... X-Gene olayı da gayet başarılı aslına bakarsanız.

Görevlerin müthiş monotonluğunun yanında, oyunda kesinlikle bir vuruş hissiyatının olmaması bu oyunu bitiren en büyük neden. Vuruşlarınız adeta boşa gidiyor, komboların başı bir yerde, sonu bir yerde bitiyor, makinelere vurduğunuzdaysa tamamıyla boşluğa yumruk atıyormuşsunuz hissiyatı oluşuyor. Daha önce de söylediğim gibi, sağlam vuruş hissiyatı bir oyunu başarılı yapar.

Aşırı kısa oyun süresiyle de can sıkıcı X-Men: Destiny, büyük bir X-Men hayranı olmayan kimseye tavsiye edebileceğim bir oyun değil. Paranız cebinizde, keyfiniz yerinizde... ■ **Tuna Şentuna**

X-Men: Destiny

+ Farklı karakter sınıflarının, gerçekten farklı oynanış getirmesi

- Vuruş hissiyatının olmaması, sıkıcı ve tekrarlayan görevler, X-Men karakterlerinin vasat duruşu, kısa oyun süresi

5,6



Neden bu kadar yavaşsın moruk?

Alternatif

Darksiders: Wrath of War
God of War III
Spider-Man: Shattered Dimensions



Yapım Rocksteady Studios
Dağıtım Warner Bros Interactive
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.batmanarkhamcity.com



BATMAN

ARKHAM CITY



GECE NİN GÖZLERİ, SUÇLULARIN ŞEHİRİNDE

“ Joker’in saçmalıklarına son verdikten ve halkın güvenini kazanarak Gotham şehrinin belediye başkanı olduktan sonra, şehrin yapısını değiştirecek, şehri daha güvenli bir yer haline getirecek bazı önlemler almaya karar verdim. Ne Arkham, ne de Blackgate Hapishanesi şehirdeki suçluları kaldıracak kapasitede artık. Bu yüzden Gotham’ın gecekondu bölgesinin büyük bir kısmını satın aldım ve çevresini devasa duvarlarla çevirerek, burayı şehirden kopuk bir bölge haline getirdim. Özel bir güvenlik şirketi olan Tyger’ı bölgedeki güvenlik gücü olarak belirleyerek, Arkham City’yi oluşturdum.

Arkham Island’dan beş kat daha büyük olan mega bir hapishane olan Arkham City’de suçlular özgürce hareket edebilecek ve kaçmaya teşebbüs dışında, istediklerini yapabilecekler. Bu mükemmel ve geleceği değiştirecek planı tam olarak uygulayabilmek için seni, Hugo Strange’i Arkham City’nin psikiyatri olarak atamak istiyorum...”

Saygılarımla,
Belediye Başkanı Quincy Sharp

Belgeler masanızda efendim

Ofise oyunlarla ilgili materyaller gelir çoğu zaman. Bir kısmı hiçbir şeye benzemez, bir bölümü de inanılmaz olur, kim alıp eve götürecekti diye güreş tutarız.

Batman: Arkham City’nin basın materyalleri, Batman’e Alfred tarafından gönderilmiş bir dosyadan oluşuyor. Dosyanın hemen başında Alfred’den bir mektup buluyorsunuz; size hangi belgeleri yol-

ladığını anlatıyor. Sayfa sayfa olan dokümanlardan ikincisinde, yazının girişinde okuduğunuz mektup yer alıyor. Daktiloyla yazılmış gibi duran bu belgeyi, Arkham City’de çekilmiş çeşitli suçlu fotoğraflar, gazeteden koparılmış bir sayfa (Bunun nasıl gerçek göründüğüne inanamazsınız.), ünlü suçluları detaylıca anlatan birkaç sayfa belge, Arkham City’nin planlarını gösteren ozalitler ve yeni silahlarımızın şematikleri takip ediyor.

Ve ben, sabahın bir vakti bunlara bakarken kendimi gerçek bir dedektif gibi hissettim. Size burada atmosfer yaratayım, konuyu bağlayayım diye böyle demiyorum. Gerçekten bu sayfalara tek tek bakarken, bana verilmiş bir görevin detaylarını inceliyordum gibi hissettim. Sanki Bruce Wayne bendim ve birkaç saat içerisinde bu işi çözmek için harekete geçmeliydim...

Bu şekilde giriş yaptığım Batman macerası, birkaç gün sonra beni oyunla buluşturdu ve her şeyi daha da yoğun yaşamaya başladım; Arkham City gerçek bir suçlu şehriydi ve tüm hareketlerim, tüm olanlar ve gördüğüm her şey, bana bir dedektif, bir süper kahraman, yani Batman olduğumu hissettiriyordu. Bu şehirde Batman, bendim...

Deliliğe dair

Artık durup dururken oyunların etkisinde kalacak bir insan olmadığımı biliyorsunuz ve büyük ihtimalle bu oyunun not ortalamasına da çoktan baktınız. Hah, o zaman deli ben değilim, bu oyunu inceleyen herkes!

Fakat nasıl etkilenmeyeyim. Rocksteady Studios

ve Warner Bros Interactive o kadar iyi bir iş ortaya koymuş ki ölüp bayıldığımız Batman: Arkham Asylum, bu oyunun yanında zayıf bir prototip model gibi kaldı. Arkham City, Arkham Asylum’dan olan her şeyin daha fazlası, daha büyüğü, daha eğlencelisi.

Belediye başkanının mektubundan Arkham City’nin nasıl meydana çıktığını anlamışsınızdır. Batman’ın buraya giriş sebebiyse Bruce Wayne olarak katakulliyeye getirilip içeri atılmış olması. Arkham City’ye suçlu olarak giren Bruce Wayne, hemen kostümünün şehre bırakılmasını istiyor ve Kara Şövalye kimliğiyle Hugo Strange’in neyi amaçladığını çözmek, Two-Face’in elinden Catwoman’ı kurtarmak için harekete geçiyor. (Two-Face mevzusu hemen oyunun başında gerçekleşiyor; oyunun sonuna kadar bununla uğraşmışsınız gibi bir izlenim edinmeyin.)

Önceki oyuna kıyasla çok daha hızlı başlıyor oyun, hatta önceki oyunla ilgili birçok şeyi unuttuğum için Arkham City’ye adım attığım anda öyle bir bocaladım ki oyundan nefret etmemek için zor dayandım. Daha ilk dakikadan binaların tepesinden zıplamamız isteniyor, ilk dakikadan karanlık Arkham sokaklarında gitmemiz gereken binayı arıyor ve ikinci dakikadan 10’un üstünde suçluyla dövüşmemiz gerekiyor. “Hangi tuş ne, ne işe yarıyordu, n’oluyor?!” dememiştik ki oyundaki ilk görevi bitirmişim bile. Bundan sonrası daha da beterdi; çünkü her tarafında bir hareket olan Arkham City’ye salınverdim...

Size yardımcı olmak adına biraz rehberlik ▶



► edeyim. Batman, birçok oyundan alışık olduğumuz hareketleri yapmıyor. Örneğin ziplamıyor. Onun yerine X/A tuşuna basılı tutarak koşuyor ve binanın kenarına geldiğimizde havada süzülmeğe başlıyoruz. R1/RB ile kanca atıp kendimizi binalara çekiyor ve bu şekilde tüm şehri yere adım atmadan gezebiliyoruz.

Dövüşlerde düşman sayısının fazla olması sizi asla korkutmasın; çünkü sıradan bir karakteri kontrol etmiyoruz, Karanlık Şövalye Batman parmaklarımızın ucunda. Başlarda ana saldırı hareketimiz Kare/X tuşuyla gerçekleştiriliyor ve Batman, bu şekilde bir düşmandan diğerine "Fre-

eflow" adındaki dövüş teknolojisiyle bir bir tekme, yumruğu, tokadı patlatıyor! Kafalarında uyarı işareti çıkan düşmanlar, birkaç saniye sonra size vuracak demektir; demek ki onlara da Üçgen/Y tuşuyla saldırmalıyız. Özellikle saldırmakta olan düşmanlara karşı Batman'in saldırı teknikleri inanılmaz iyi bir görsellik içeriyor; hatta o kadar düşmanın her birine nasıl o kadar farklı hareketi yapıyor, hala pek anlayabilmiş değilim. Mükemmel işleyen bir sistem bana sorarsanız.

Gelin görün ki hayatımda çok fazla Devil May Cry türü oyun oynadığımdan mıdır, bilmiyorum fakat ben dövüşlerde daha fazla kontrole sahip olmayı

sevmişimdir. O yüzden Batman'de dövüşmek benim için oyunun en az eğlence içeren kısmı oldu maalesef. Oyunun geriye kalan her yeri fazlasıyla iyi olduğu için bu hoşnutsuzluğu oyunu oynarken hissetmedim bile ve sadece incelemede yeri olması gerektiğinden belirttim.

Dövüş sistemi, Batman seviye atladıkça, farklı düşman tipleriyle karşılaştıkça daha da gelişiyor. Örneğin Batclaw silahımızla düşmanların silahlarını ellerinden alabiliyoruz ve bunu hızla yapmamız da mümkün. Yere düşenleri tek bir hareketle etkisiz hale getirme, çevreye yarasalar sararak düşmanları sersemletme gibi özel hareketleri de seviye atladıkça elde edebiliyoruz.

Oyunun bir kısmında elinde bıçak olan bir düşman oluyor, bıçak saldırılarından nasıl kaçacağımızı öğreniyoruz. Sonra zırh giymiş bir düşman geliyor, ona karşı nasıl savaşacağımızın bilgisi veriliyor. Yani Batman yaşadıkça, dövüş tekniği de gelişiyor.

Şehirde iz sürmek

Dövüş konusundan girdik ama o konu da bitmedi



Catwoman



Warner da pek çakalmış canım... "You are a big cat!" tanımını hak eden, bazı insanların favorisi olacağına inandığım Catwoman'ı kontrol edebilmek için para vermemiz gerekiyor.

Catwoman, oyunun senaryosunda çok yoğun olmasa da sağlam bir yeri olan bir karakter. Şayet

ki DLC'nin parasını verip DLC'yi oyuna başlamadan yüklerseniz, senaryoda Catwoman görevlerinin yeri geldiğinde, Batman'i bırakıp Catwoman'a geçiş yapabiliyorsunuz. Bu paketi almadıysanız da o görevleri hiç göremiyorsunuz, Catwoman işini halletmiş gibi, hikaye ilerledikçe karşınıza çıkmaya devam ediyor.

Riddler'in pembe renkli trophy'lerinin Catwoman'a özel olması da oyunda %100'lük trophy toplama achievement'i elde etmenize engel olabiliyor.

Catwoman'ın oynanışıyla göz kamaştırıcı. Batman'e

göre daha hızlı olan Catwoman, Batman gibi bir ton cihaz taşımıyor yanında. Onun çok kullanışlı bir kılıcı ve keskin pençeleri var. Aynen Batman gibi bir ton düşmanla aynı anda dövüşebiliyor ve hızlı olmasından mütevellit çok daha iyi bir performans sergiliyor. Mevzu şehirde gezmek olduğundaysa işler biraz değişiyor.

Catwoman'ı Batman'den çok Örümcek Adam'a benzetmek daha doğru. Kırbaçıyla belirli bir noktaya kadar ulaşabilen Catwoman, istediği noktaya gidebilmek için duvarlarda tırmanıyor, hatta yüzey izin verdiğinde tavanda bile ilerleyebiliyor Catwoman ve çoğu trophy bu yüzden tavanlara ters yapılandırılmış olarak duruyor.

Catwoman'ı kendine özel senaryo bölümlerinin yanında, Challenge modunda da kullanabiliyoruz. Catwoman ile kazandığınız tecrübe puanlarını, onun özelliklerini geliştirmek için de kullanabiliyorsunuz, Batman'inkileri de. Oyunun tadını tam anlamıyla çıkarmanız için Catwoman paketini almanızla şiddetle öneriyorum.



aslına bakarsanız. Bu konuya devam etmeden önce, oyunun genel yapısına bakalım.

Çizgisellikten son derece uzak bir yapı söz konusu. Şöyle oluyor mesela: A noktasından B noktasına gitmem gerekiyor, hatta haritayı açıp B noktasına işareti de koyuyorum fakat iki saat sonra hala B'ye ulaşamadığımı görüyorum zira bir bakıyorum, birisi yardım istiyor, haydi ona yardım edeyim derken kocaman bir yan görev serisi içine düşüyorum. Ondan çıkayım derken Riddler'in şehrin dört bir yanına döşediği bilmecelerine denk geliyorum, onları çözmek için hırs yapıyorum ve ana senaryo beni bir kenarda beklerken, ben şehirde saçma sapan işlerle uğraşan, kanım-daki toksik zehri hiçe sayan biri rolüne bürünüyorum. İşte bu yüzden de bu oyunun başından kalkamadım, kalkamıyorum, kalkmayacağım.

Birçok oyun için "yaşayan bir şehirdesiniz" gibi terimler kullandık ya, asıl yaşayan şehir meğirse suçlularınkiymiş. Tabii ki GTA'dır, Prototype'tır, inFamous'tır, bunlara göre daha küçük ölçekli bir şehirdeyiz ama şehrin boş tarafı yok. Her tarafta bir olay var ve bunların hepsi de sizin tarafınızdan

keşfedilmeyi bekliyor.

Ana görevler haritada yeşil yeşil yanarak kendini hemen belli ediyor. Bir ana görev, dallanıp budaklanarak sonsuzluğa gidebiliyor ve bu da çok hoşuma gitti. Bir olay bir binaya gitmemizle başlıyor, görev bittiğinden Arkham'ın neredeyse her noktasını ziyaret ettiğimizi görüyoruz.

Yan görevler için de şehirde dolaşmak şart. Riddler, Penguen, Joker gibi azılı suçluların yanında, daha arka planda olan suçluların hikayelerini kapsayan birçok yan görev bulunmakta ve bunların bazıları, ana görevlere taş çıkartacak kadar kaliteli.

Az önce yaşayan şehir temasına sahip oyunların aksine, burada size görev vermek için kafasında ünlem işaretiyle bekleyen kimse yok. Her şey doğal bir şekilde gelişiyor, yapaylık kesinlikle söz konusu değil. Yapaylık bu kadar geri plana itildiği için de oyunda ne yapacağınızı bilemediğiniz anlar da olmuyor değil ama bize geri zekalı muamelesi yapan oyunlardan çok sıkıldığım için oyunun kendisiyle ilgili bu kadar az ipucu vermesi ziyadesiyle hoşuma gitti.

Kurşunun yönü, katili belirler

Görev konusunu kolay kolay bırakmayacağım. Görevlerin planlaması o kadar iyi yapılmış ki hiçbir görevde sadece birkaç tane adamı dövüp sonuca ulaşmıyorsunuz; hatta Riddler'in bilmeceleri... Bu konu gerçekten önemli, araya bunu sıkıştıracağım.

Arkham City ne Joker'in, ne Hugo Strange'in, ne de Penguen'in hakimiyetinde. Riddler resmen tüm şehri kendi oyuncaklarıyla donatmış. Çatılarda dolaşırken, yerde suçlu ararken sürekli Riddler'in bilmeceleriyle karşılaşacaksınız.

Riddler'in bilmecelerini üçe ayırabiliriz. Tüm şehre yayılmış soru işareti şeklindeki trophy'ler, sadece dedektif modunda gözükebilen soru işareti izleri ve çeşitli insanları kaçırıp radyo frekansından yerlerini bulmaya çalıştığınız görevler.

Oyundaki detay seviyesinin inanılmaz bir ölçüde olduğunun en büyük kanıtı bence trophy'ler. Yüzlerce trophy bulunuyor oyunda ve inFamous'taki gibi binaların üstüne, yanına yerleştirilen basit cisimler olmaktan öte, neredeyse hepsini ele geçirmek için kafanızı kullanmanız gerekiyor. Genellikle yarım küreyi andıran demir bir kafes içerisinde yer alan trophy'leri toplamak için o kafesi açacak mekanizmayı çalıştırmanız gerekiyor. Bazıları bağlı olduğu ışıklı soru işaretlerinin yok edilmesiyle açılıyor, bazıları ağırlık algılayan panellere hızla ulaşarak, bazıları da ufak bilmeceleri çözerek. Kafeslerde olmayan trophy'ler de mutlaka gözüken ama kapalı yerlerde oluyor. Buralara nasıl ulaşacağınızı da yine kendiniz keşfetmek durumunda kalıyorsunuz. Ve inanılmaz bir şey ama tüm trophy'leri elde etme yöntemi, birbirinden farklı.

Gizemli soru işaretlerini bulmak da bir dert. Ya şehrin üstünden dedektif modunda sürekli uçacaksınız ya da Riddler'in ipuçlarını takip edeceksiniz. Bir noktadan sonra işaretlerin yerini haritada gösterebilecek suçluları yakalayabiliyorsunuz ama onları yakalamak da bir dert zira etkisiz hale getirmeden sorguya çekmek için önce çevredeki düşmanları temizlemeniz gerekiyor. İşaretin yerini bulduktan sonra da iş bitmiyor. Bu işareti bir fotoğraf gibi belgelemeniz gerekiyor ve bazen işaretin bir kısmı bir türlü kadraja girmiyor. Onun ▶



Alternatif
Grand Theft Auto IV
inFamous 2
Prototype



■ Tek kolu olsa da diğer koluyla sizi böcek gibi ezabiliyor bu arkadaş.

Go gadget go!

Batman'ın sahip olduğu birbirinden iyi, birbirinden maharetli ekipmanları tanıyalım mı? Bana evet dersiniz gibi geliyor.



■ Batarang

Genellikle Riddler'in bulmacalarını kullanmak için kullanacağımız, kullanışlı, Batman'i anlatan önemli bir silah.



■ Sonic Batarang

Düşmanların dikkatini başka yöne çekmek için kullanılan, opsiyonel bir silah. (Tecrübe puanını basarsanız, alıyorsunuz.)



■ Remote Controlled Batarang

Bu silahı da en çok Riddler'in bulmacalarını çözmek için kullanacaksınız. Hızını ayarlayabilmemiz büyük bir artı.



■ Batclaw

Düşmanların silahlarını almak, Riddler'in trophy'lerini toplamak, tutup çekilebilecekmiş gibi gözükken cisimleri yerinden oynatmak için kullanılıyor.



■ Explosive Gel

Kırılabilir gibi gözükken cam ve duvarları patlatmak için bu spreyi sıkıyor ve patlat tuşuna basıyoruz. Nerelerin yıkılabildiğini dedektiflik moduna geçerek görebiliyorsunuz.



■ Remote Electrical Charge

Özellikle elektrik isteyen cihazları bir süreliğine çalıştırmak için kullanılıyor ama düşmanları sersemletmek için kullanmak da mümkün.



■ Line Launcher

Bir bölgeyi yere basmadan geçmek için çelikten bir ip oluşturuyor Line Launcher. Bu cihaza oyunda bir süre ilerledikten sonra kavuşuyorsunuz.



■ Cryptographic Sequencer V2

Yanında kontrol paneli bulunan ve birçok kapının şifresini kırmaya yarayan bu aleti tecrübe puanlarınızla daha uzaktan çalışan, daha güçlü şifre çözen bir hale getirebiliyorsunuz.

için farklı açılar denemek zorunda ve gözünüzü işaretten ayırmadan kendinize daha iyi bir konum bulmak için çabalıyorsunuz.

Riddler'in en zalimce bilmecelerini iki aşamalı bir mücadeleyle sonuçlandırıyoruz. Riddler önce bir mekanda bize bir nesneyi bulmak için bir soru soruyor. (İngilizce soruyor; dile hakim değilseniz, zorlanabilirsiniz.) Bu nesneyi bulduktan sonra, bir başka alana gidiyor ve rehin tutulan kişiyi birçok engel barındıran bir alandan kurtarmaya çalışıyoruz.

Sadece Riddler'in oyuna kattıklarıyla oyalanmak bile saatlerinizi alıyor fakat buna değiyor zira hem eğleniyorsunuz, hem de kazandığınız tecrübe puanları seviye atlamanızda bir hayli yardımcı oluyor. Şimdi görev konusuna geri dönebiliriz. Bir

göreve önce iki - üç tane adamı pataklayarak başlıyoruz. Ardından bir kilit açmak için Cryptographic Sequencer ile çok mini bir oyun oynuyoruz. Bu bitiyor, o bölgeden ayrılıyor ve şehrin öbür ucuna gidiyoruz. Girdiğimiz binada bu defa silahlı adamlar bize karşı koyuyor ve onlarla nasıl mücadele ettiğimizi hatırlarsınız; gölgelerde kalarak, birebir dövüş girmeden. Batman bir zırha sahip olmasına karşın ateşli silahlarla baş etme konusunda pek iyi değil. Bu yüzden silahlı düşmanlarını ortadan kaldırmak için planlı hareket etmesi gerekiyor. Birini etkisiz hale getirdikten sonra tekrar saklanıyor, bir diğerine geçiyor ve bu böyle, tüm alan temizlenene kadar sürüp gidiyor.

Silahlı adamları da geride bıraktıktan sonra, birtakım cihazları yok etmemiz isteniyor. Bunlar da yine

şehre dağılmış olabiliyor. Oradan çıkıp şehirde sinyal peşine düşüyoruz...

Sanırım görevlerdeki çeşitliliği anlatabildim. Ondan sonra Ace Combat ne yaptı; 30 dakika boyunca, "Şu yönden gelen uçakları yok et." dedi, asaplar bozuldu. Oyun yapımcıları size sesleniyorum; oyun yapmadan önce Arkham City'yi bir ziyaret edin!

Denge

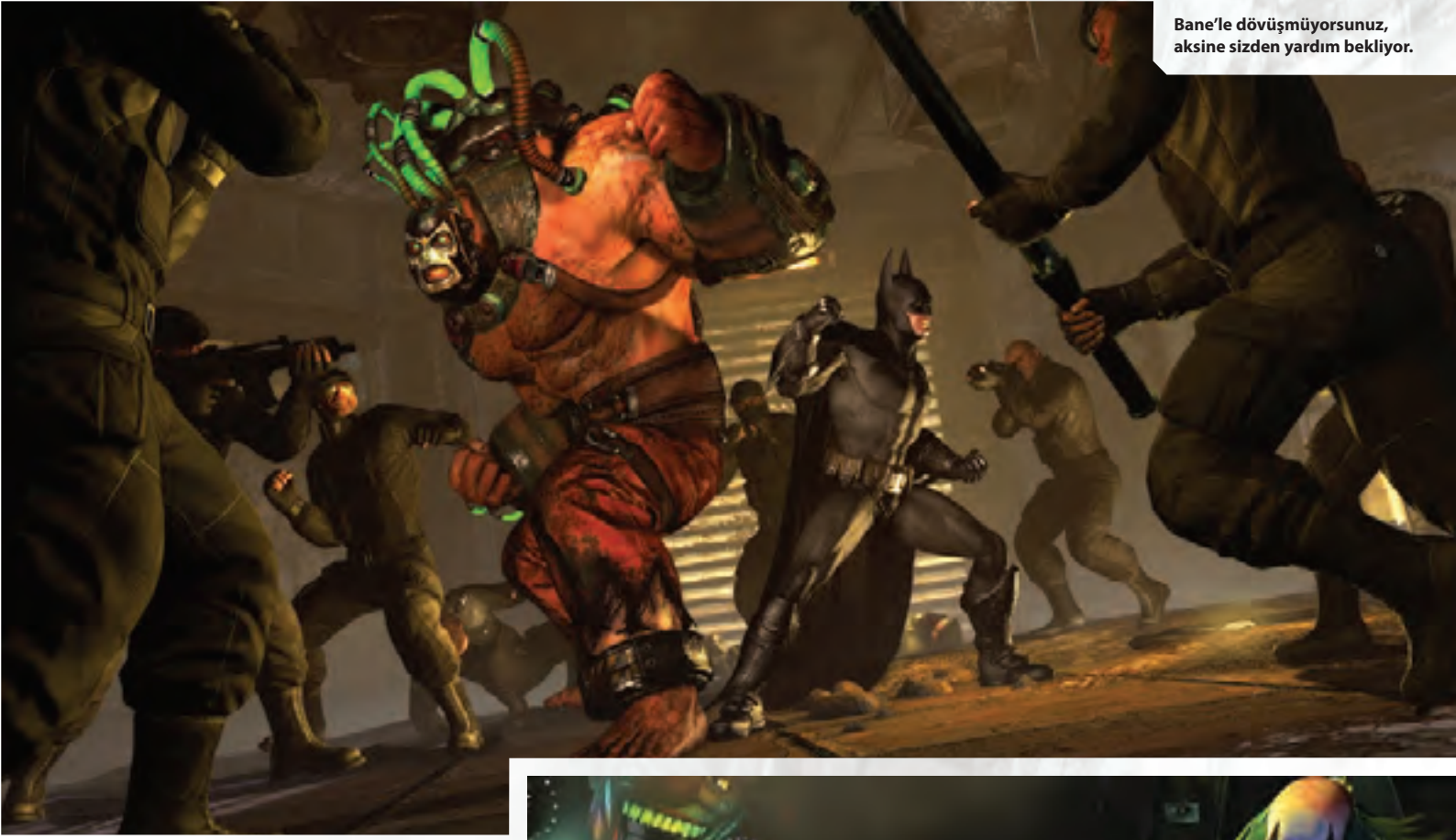
Arkham Asylum'da dedektiflik görevleri biraz can sıkabiliyordu, buradaysa dedektiflik olayı çok iyi entegre edilmiş. Genellikle çok kısa süreliğine görüş değiştirip bir şeyleri taramanız gerekiyor ve çoğunlukla da kendi isteğinizle dedektif görüşüne geçiyorsunuz. Artık daha büyük bir alanda olduğumuz dedektif görüşü düşmanların yerini tespit etmemizde bize çok daha büyük kolaylık sağlıyor.

Yine Arkham Asylum'da karşımıza çıkan zorunlu dövüşlere burada rastlamıyoruz. Bazı görevlerde düşmanların yanından sıyrılmak bile mümkün olabiliyor ama tecrübe puanı adına ben herkese bir tane patlatmayı daha uygun gördüm.

Tecrübe puanlarımız seviyeye dönüşüyor ve her seviye, bir alanda kendimizi güçlendir-



Bane'le dövüşmüyorsunuz, aksine sizden yardım bekliyor.



memiz anlamına geliyor. Batman zırhını, havada uçuşunu geliştirebiliyor, yeni koblara sahip oluyor ve sahip olduğu cihazları daha güçlü hale getirebiliyor. Hiçbir güçlendirme, oyunda denge-sizliğe yol açmıyor ve hatta zırhınızı, kombolarınızı geliştirmeden bile oyunu tamamlayabiliyorsunuz. (Tabii ki diğer türlü işler biraz daha kolaylaşıyor.)

Senaryoyu bitirdikten sonra her şeye New Game + ile dönüş yapmak mümkün ve emin olun tüm güçlendirmeler ve toplayamadığınız onca trophy ile oyuna geri dönüş yapmak isteyeceksiniz.

Her şeyi baştan oynamak istemeyenlerse Riddler'ın challenge'larına katılabilir. Ana menüden de ulaşılabilen challenge'lar üçe ayrılıyor. Bir tanesinde dalga dalga gelen düşmanları, en az hasarla ve en fazla komboyla yenmeye çalışarak puan kazanıyorsunuz, diğerindeyse silahlı adamların hakimiyetinde olan bir bölgeyi, en hızlı şekilde bu adamlardan arındırıyorsunuz. Üçüncü mücadele tipi, bahsettiğim oynanış tiplerini birbirine karıştırıyor ve bazı modifikasyonlarla (Az sağlık, zamana karşı mücadele vs.) bölümleri zorlaştırıyor. Benim deneme fırsatım olmadı zira bu challenge'ların hepsi yetti ama kendi challenge'larınızı oluşturabilecek bir Bat-Exams bölümü bile düşünülmüş.

Gotik mimarinin ustası

Oyunda multiplayer modu yok, olmadığı da iyi olmuş açıkçası. Batman ve multiplayer'ı bir araya getiremedim çünkü bir türlü kafamda.

O yüzden son paragrafımda size biraz atmosferden bahsetmek istiyorum. Birçok "sandbox" oyuna göre nispeten daha ufak bir alan içerdiği için yapımcıların Arkham City'yi karış karış modelleme imkanı olmuş. Varyasyonun fazla, tekrarin çok az olduğu bir şehir planlaması mevcut ve 19. Yüzyıl



mimarisini yansıtan binalar, oyunun karanlık yapıyla, Batman'ın dünyasıyla acayip iyi örtüşmüş.

Arkham City'de boş mekan yok. Binaların hepsine elbette ki giremiyoruz ama girebildiklerimizin içinden de bir başka detaylı dünya çıkıyor. Her yerde Riddler'ın işaretleri, birçok yerde pankartlar, yaşanmışlığın izleri... Batman sürekli bir yerlere kanca atarak ilerlemesine rağmen, o kanca hiçbir zaman saçma bir yere denk gelip de Batman'in anlamsız bir pozisyonda kalmasına neden olmuyor. Batman'in hareketleri mimariyle de çok iyi uyum sağlamış.

Şimdi bana oyunla ilgili sıkıntılarımı soracaksınız ama ben size boş boş bakacağım. Dövüş sistemiyle ilgili ufak bir alışamama problemim var, onun dışında da bu oyuna toz kondurmam. Bu yılın en iyi oyunu ilan bile ediyorum şu an, hiç çekinmeden. Size

Batman olmanın nasıl bir şey olduğunu gösteren, kaliteli senaryosuyla sağlam bir film izliyormuşsunuz hissiyatı uyandıran, grafikleriyle göz kamaştırıcı, falan filan... Daha fazla konuşmayacağım; bu oyunu derhal alın, oynayın. Posta bölümünde bu oyunu oynamadan oyun tavsiyesi isterseniz de size Batarang'ı fırlatacağımı bilin. Hepinize bol Batman'li, Catwoman'lı günler... ■ Tuna Şentuna

Batman: Arkham City

+ Her şeyiyle mükemmel oynanış. Arkham City'de yapacak bir ton işin olması, Catwoman

- Dövüş sisteminde daha fazla kontrolümüz olabilirdi

9,6



Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon / Adventure
Platform PS3
Web www.unchartedps3.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony

Uncharted 3: Drake's Deception



Gündüz düş görenler tehlikeli adamlardır..

“Uncharted 2 süperdi, tadından yiyemedik! Daha yok mu?” diyenleri şöyle alalım. Müstesna bir şekilde Naughty Dog bunu bir kez daha yapmayı başardı! Adamlar bizi üçüncü kez ağzımız açık şekilde ekran başına mıhladı. Yok yani, şu yanan şatodaki bölümü yapımcılarla birlikte ve üç boyutlu olarak yakından incelediğimizde, kargo uçağına sızdığımız bölümü de gamescom'daki dev perdede hayretler içinde izlediğimizde “tanıtım için oyunun en kaymaklı yerlerini seçtiler herhalde” diye düşünmüştüm. Oyunun tamamı bu denli çarpıcı olabilir miydi gerçekten? Artık hiçbir şeyi beğenmeyen, tatmin olmaz oyuncu kitlesine salyalar akıtarak oynayacakları ve eleştirecek doğru düzgün bir nokta bulamayacakları bir sanat eseri sunmak mümkün müydü? Hem de yeniden ve yeniden! Evet, Uncharted 3 ilk dakikasından son dakikasına kadar soluk soluğa, keyifle yaşanacak bir macera sunuyor. Oyuncuların “Allah ırzası için bir adventure oyunul!” diye iniminin inlediği şu zamanda Uncharted 3 imdada yetişiyor. Modern teknolojinin bize sunduğu bu tüm zamanların en heyecanlı dijital macerasına kayıtsız kalmak için hem kör, hem de sağır olmak lazım. Uncharted 3 sadece bir oyun değil, grafiğindeki her bir pikselinden müziklerindeki her bir notasına kadar baştan aşağıya nakış nakış işlenmiş bir sanat eseri.

Şayet benim gibi Uncharted'ın ilk iki oyununu hatmettiyseniz, Uncharted 3'ten ne umacağınızı az çok bilirsiniz. Bir solukta başlayıp bitireceğiniz sürükleyici ve sağlam bir senaryo mu? Evet. Bir oyunda ilk defa göreceğiniz akıl almaz görsel detaylar mı? Evet. Keşfettiğiniz alanların ve bulmacaların oyuncuya verdiği tokluk hissi mi? Evet. Beyin kullanmadan ilerlemek mi? Hayır! Uncharted 3'e başladığınız andan itibaren değme bir aksiyon filmini izlemekten daha çok haz almaya başlıyorsunuz. Bundan iki sene evvel Tuna'nın sarf ettiği “Uncharted 2 film olsa izlersiniz. Verin insanların eline patlamış mısırı ve içeceği, oturup izlesinler.” sözü Uncharted 3 için de aynen geçerli; hatta Uncharted 3'ü izlemek, film izlemekten çok daha keyifli.

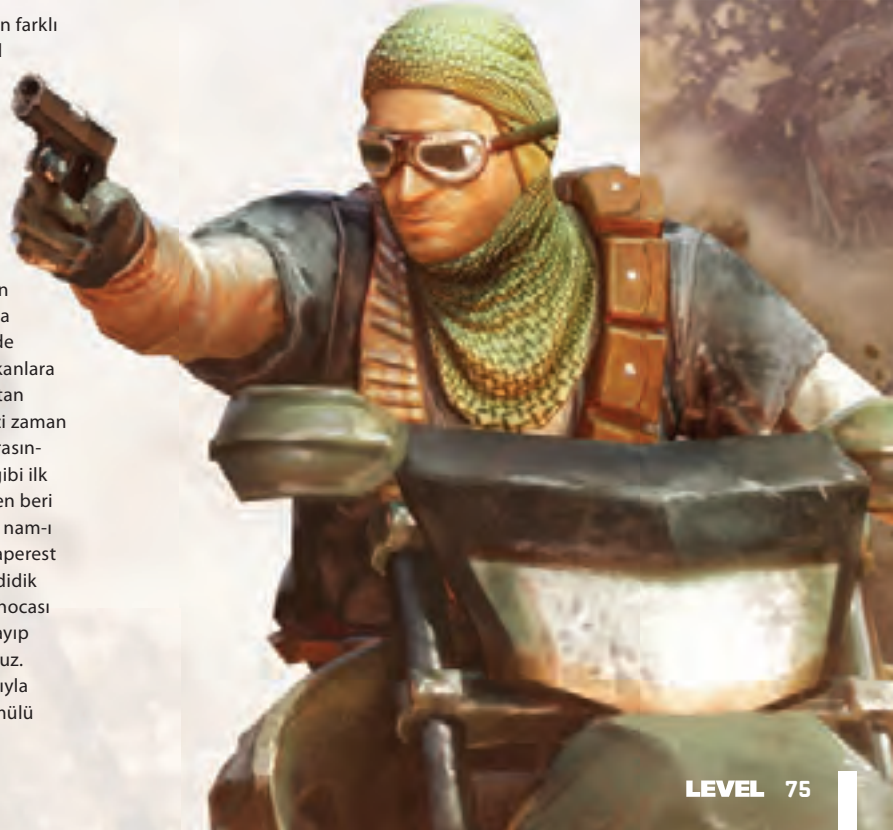
Küçük başlangıçların azameti

Şunu baştan belirtelim ki Uncharted 3, ilk iki oyundan farklı ve bambaşka bir deneyim sunuyor. Yani Uncharted 2 ile Uncharted 3 arasında GTA 2 ile GTA III arasındaki gibi bir fark beklemeyin, yoksa beklentileriniz boşa çıkabilir. Naughty Dog bugüne kadar yaptığı en iyi şeyi sadece daha da iyi yapmış bu kez. Hani sevdiğiniz dizinin sinema filmi çekilir de filme daha çok zaman, emek ve para harcandığı için -oyuncular aynı kalmasına rağmen- yapım daha kaliteli olur ya, onun gibi düşünebilirsiniz. Uncharted 3'ün konsepti aynı ama bu kez yapımcılar oyunun her saniyesi için korkunç emek harcamış ve kusursuz yakın görünen, olağandışı mekan tasarımlarıyla içinde dolaşırken aklımızı almaya çalışmışlar. Muazzam mekanlara ve göz oğşayan grafiklere döneceğiz ama şimdi ufaktan ufaktan oyunun hikayesine geçelim. Uncharted 3 bizi zaman zaman geçmişe götürüyor ve sadakat, para ve güç arasındaki dengiyi kendi içimizde sorgulatıyor. Bildiğiniz gibi ilk oyunda Sir Francis'in günlüğünü bulduğumuz günden beri Nathan ile burnumuz pislikten kurtulmuyor. Nathan, nam-ı diğer Nate çok paragöz olduğundan değil de maceraperest olduğundan diyelim, dünyanın dört bir yanını didik didik edip hazine peşinde koşuyor. Bu kez de Nate ve akıl hocası Victor Sullivan, nam-ı diğer Sully ile Londra'dan başlayıp Ortadoğu'ya uzanan yeni bir maceraya yelken açıyoruz. Amacımız Fransa'da ve Suriye'de bulacağımız ipuçlarıyla amansız Rubülhali Çölü'nü aşp kumların altında gömülü

olan efsanevi şehirdeki hazineye ulaşmak. Kumların Atlantis'i olarak geçen şehre giden yolculukta kötü kadın Katherine Marlowe, Nate'in ve Sully'nin yakasından bir türlü düşmek bilmiyor. Oyuna doğrudan bir barda başlıyoruz. Önümüze bir James Bond çantası dolusu Sterlin atıyorlar. Nate, parayı 16. Yüzyıl'dan kalma gümüş bir yüzükle takas edecekken Sully paraların sahte olduğunu fark ediyor ve bar kavgasıyla birlikte film, pardon, oyun başlamış oluyor. Kontrolü elimize aldığımızda ilk dikkatimizi çeken özellik, tekme tokat savurarak yakın dövüş olaylarına daha çok giriyor olmamız. Çok geçmeden de kendimizi Kolombiya sokaklarında buluyoruz. Nate'in oyun boyunca Frodo gibi boynunda taşıdığı yüzüğünü nereden ve nasıl geldiğini öğrenmek için 20 yıl geriye, Nate'in çocukluğuna gidiyoruz. Ufacık bir velet olan Nate ile oynarken gerçekten bir çocuk gibi hissediyorsunuz. Bunda siyah takım elbiseli ajanların sizi yakaladıklarındaki davranış biçimi de etkili oluyor. Gerçekten bu ajanların elinden kaçarken ciddi anlamda zorlanacaksınız. Seçtiğiniz zorluk seviyesi bu tip bölümlerde fark etmiyor. İsterseniz en kolay zorluk seviyesini seçmiş olun, yine de etrafı sarmış olan ajanlardan kaçarken defalarca yakalanıp acil terleri dökeceksiniz. İlk seferde ajanlara hiç yakalanmadan oradan kaçabilecek bir oyuncu tanımıyorum ben.

Unutulmaz bir hikaye mi? Haydi canım!

Kolombiya'nın fukara caddelerindeki pazarlar ülkeyi muazzam bir şekilde yansıtıyor ama bazı yerlere gidemiyoruz ne yazık ki; yapımcılar oyuncuyu bazı noktalarda kısıtlamış. Misal açık bir dükkan gördünüz, giremiyorsunuz ya da basamaklardan yukarıya çıkmaya çalıştığınızda karakteriniz otomatik olarak geri dönebiliyor ya da bir yokuştan çıkacakken önünüzde bir polis durduğu için “Hooop, o taraf sakat!” diyerek Nate kendi geri dönebiliyor. Titanic filmini adeta yaşayarak oynadığımız bölümlerdeyse karşıda duran gemiye yüzerek gideceksiniz ama her seferinde dev bir dalga gelip sizi geri atıyor ve sizi yapımcıların önceden belirlediği yoldan gitmeye zorluyor. Burnunuzun dibindeki gemiye yüzerek gidememek, sabırsız oyunculara can sıkıcı gelebilir. Mamafih ▶





► izleye izleye ezberlediğimiz yanar binadan kaçış sahnelerini bizzat oynayabilmek nefes bir tat bırakıyor damaklarımızda. Fransa'dan sonra yolumuz Suriye'ye düşüyor. Nate, önceki oyunda Türkiye'ye uğradıktan sonra bu kez de komşumuz Suriye'de cirit atıyor. Oyunda Sully dışında Chloe, Charlie ve Elena ile birlikte ilerlediğimiz bölümler var. Charlie ufak bir sakatlanma geçirdikten sonra Chloe ile birlikte oyun bitene kadar sırta kadem basıyor. Yer yer üzerimize milyonlarca örümcek saldırdığında yanımızdaki karakteri meşaleyle örümceklerden koruyoruz. Senaryo boyunca adrenalin hiç düşmüyor. Yapımcılar en güzeli en sona saklamış ve çöle girdiğimiz bölümleri oyunun en sonuna doğru bize sunmuşlar. Çöle inmeden önce uçakta yaşadığımız adrenalin ve çölde tek başımıza hayatta kalma çırpınılarımız, oyun tarihinde unutulmayacak sahneler arasında yerini garantiledi bile. Kumların Atlantis'ini tüm ihtişamıyla bulduğunuzda oyunun sonuna yaklaştığınızı hissediyorsunuz ve sonunu merak ettiğiniz için oyun hem bitsin, hem bitmesin istiyorsunuz. Ben 22 bölümden oluşan hikaye modunu yaklaşık 11 saatte bitirdim ve sağlam yerlere saklanmış olan 100 hazinenin yaklaşık yarısını ancak bulabildim. Oyunu bitirince Bonuslar seçeneğinde Galeriyi açılıyor ve oyunun yapım hikayesini yapımcıların kendi anlatımıyla izleyebiliyorsunuz.

Uncharted 3 bizi birkaç kez ters köşeye yatırdığı için senaryosu ilk iki oyuna göre daha akılda kalıcı. Esas unutulmaz olan, oyunun hikaye örgüsün-

den ziyade Uncharted 3'ün size yaşattıkları ve ete kemiğe bürünen karakterlerin size geriye bıraktıkları. Oyunu bitirmemin üstünden iki gün geçti ama oyunun etkisi hala geçmedi, iki ay sonra da geçmeyecek, belki iki yıl sonra da... İşte oyun dediğin de böyle olur zaten. Uncharted 3 oynanış, senaryo ve aksiyon sacayağını sağlam oturup bir de multiplayer bacağıyla o kadar güçlü desteklemiş ki bu türdeki hiçbir oyun kolay kolay Uncharted 3'ü deviremez.

Pantolonuna el bombası sokarım ha!

Oyun mekanikleri önceki oyuna göre tam da arzu ettiğimiz doğrultuda geliştirilmiş. Nate, inFamous 2'deki Cole gibi ve ellerine tutkal sürülmüşçesine yerli yersiz her yere yapışmıyor ama tüm oyun boyunca gereksiz yere kayıp düşüğümü de hatırlamıyorum. Nate yumuşak geçişlerle duvarlara tırmanıyor, sarkıyor, atlıyor, tutunuyor, sallanıyor ve tüm bunları Örümcek Adam gibi sağa sola yapışmadan, ritmik bir şekilde ve uyum içerisinde yapıyor. Kamera açıları çok iyi, sahneler arası geçişler Hollywood filmlerine taş çıkarır cinsten. Kontroller temelde aynı kalmış; Üçgen ile düşmandan kaçma, Kare ile yumruk atma, Daire ile düşmanı tutup sol stick ile yön vererek diğer düşmanın üzerine fırlatma gibi hareketler var. Etrafta bulduğumuz güçlerini alıp düşmanların kafasına geçirebiliyoruz. (Gel gelelim pazardaki sivil vatandaşları dövemiyoruz!) Checkpoint sistemi çok başarılı ve ölünce hemen en yakın yerden başlıyorsunuz. Öyle inFamous 2'deki gibi çok gerilerden başlamak zorunda kalmıyorsunuz. Oyunun akış hızı ve silahların tepkisi son derece tatmin edici. Kurşunlarımıza zeval gelmesin ama cephanemiz bitince öyle dimdizlak düşmanın karşısında hedef tahtası gibi durduğumuz anlar oluyor. Düşman yakındaysa çeşitli kombolarla düşmanlara

tekme tokat girişebiliyoruz lakin düşman uzakta ve mermimiz bitmiş ise o zaman el bombası atabiliyoruz. O da biterse düşmanların size attığı bombaları geri atabiliyorsunuz. Düşmanların fırlattığı bombaları doğru zamanlamayla beyaz çizgiyi tutturup Üçgen tuşuna basarak geri fırlamak çok eğlenceli oluyor. Darda kalırsanız "İsyan Zırhı" adı verilen bir kalkan alıp onunla mermilerden korunabiliyoruz. Çatışma sahnelerinde istediğiniz yerden istediğiniz şekilde saldırma özgürlüğünüz var. İster tekme tokat girişirsiniz, ister sessizce düşmanı öldürsünüz, ister bir yerde asılıken düşmanı mihlarsınız ya da merdiven çıkarken yukarıdaki adamı ayağından

Okan Yalabık



Muhteşem Yüzyıl dizisinde Pargalı İbrahim Paşa'yı canlandıran Okan Yalabık, Uncharted 3'te Nathan Drake'e sesiyle adeta hayat vermiş.

Diyaloglar esnasında sık sık küfür eden koca İbrahim Paşa'ya bazı ağza alınmayacak küfürler etmesini hiç mi hiç yakıştıramadık.



Alternatif

Alan Wake
Heavy Rain: The Origami Killer
Tomb Raider: Underworld



tutup aşağıya fırlatırsınız lakin Uncharted 2'deki sessizce adam tepelediğiniz bölümler Uncharted 3'te yok denecek kadar az. Sinsice arkadan yanaşıp düşmanı haklama seçeneğiniz var ama benim sessizce tepelediğim adam sayısı oyun boyunca ya birdir ya da iki. Kaçış sahneleri çok başarılı. Sizi kovalayanların yapay zekası son derece iyi. Sizi fare gibi kısırtıp yakalamakta çok başarılılar. Bazı dövüş sahnelerinde Matrix benzeri ağır çekim efektleri var. Düşmanı dövdüğümüzde elinden fırlayan silahı havada kapma olayı da göz okeyi ama ilk defa gördüğümüz bir şey değil tabii ki. Silah demişken oyundaki silahlarımız şöyle: Mag 5, Arm Micro, Tau dürbünlü tüfek, KAL 7, M9, G-MAL, SAS -12, Dragon tüfeği, T-Bolt dürbünlü tüfek, RPG -7, PAK-80, Mk-NFI ve Propan tüpü. Düşmanlarımızı çeşit çeşit tiplerden oluşturuyor. Dalkavuklar boy boy ve farklı zorlukta. Kimi armut gibi duruyor, kimi önümüze gelip kendini zorla öldürtüyor, kimi de bize kök söktürüyor. Uzaktan vuran keskin nişancılar ve kat kat zırh takınan düşmanlar biraz zorlayıcı. Ara sıra dev gibi yarmalar gelip pestilimizi çıkarmak istiyor. Bizi zorlamasalar da bunları dövmek epey vakit aldığı için ayak bağı teşkil ediyorlar.

Ne oyuncular, ne de yapımcılar sağlam bulmacalarla bezenmiş oyunlarla uğraşmak istemiyorlar artık. Ama sağ olsun Naughty Dog, hazırladığı akıl dolu bulmacalarla adventure severlerin ağzına bir parmak bal galmayı ihmal etmiyor. Naughty Dog, bulmacayla aksiyonun dozajını hep doğru ayarlamıştı, Uncharted 3'te de bu denge başarıyla korunmuş. Ne bulmacalar sürekli sıkıyor, ne de aksiyon baygınlık verecek düzeyde kendini tekrarlıyor. Bulmacalar çok zor değil; yerdeki "n"lere ve "x"lere şeklindeki gibi basmak veya ökül, aslan, at ve şahin simgelerini Yunan Alfabeti'ne benzer harflerle bezenmiş kare bulmacada doğru yerlere konumlandırarak gibi kolay bulmacalardan başlayıp zora doğru gidiyor. Kolay zorluk seviyesinde zaten bulmacayı çözemeseniz bile ipucu alabiliyorsunuz. En çok eğlenerek çözdüğüm bulmaca, kayadan yapılmış yerkürenin altını suyla doldurduktan sonra onu kendi ellerimle çevirip ışıkları doğru ülkelere denk getirerek çözdüğüm bulmaca oldu. Bir de kolumuzu deliklere sokup çıkardığımız bulmaca da

akılda kalıcıydı. En beğendiğim ve en yaratıcı bulduğum bulmacaya ışığı bir projeksiyon gibi kullanıp etraftaki kol ve bacak gibi uzuvları duvara tek vücut olacak şekilde yansıtmak için doğru yere konumlandırmaya çalıştığımız bulmacaydı. Uncharted 3'te halen Tomb Raider tarzı bir ilerleme olduğundan nadiren de olsa gideceğiniz yeri kestiremediğiniz anlar olabilir. Böyle durumlarda biraz etrafı dolaşıp araştırmakta fayda var.

Kuma boğulacaksınız pis kokona!

Mekanikler konusunda ustalaşan Naughty Dog, görsellik açısından bu kez adeta master yapmış. Grafikler bizi bir kez daha hayrete düşürüyor. Hani ilk oyunda Nate'in ilk suya girdiği sahnede giysilerinin ıslandığını görünce nasıl şaşırıydık, bu oyunda da Nate'in yüzüne çarpan güneş ışınlarının veya saçlarının arasına giren kum tanelerinin görsel kalitesini ve derinlemesine detayını görünce o denli şaşırıldık. Görsel detaylar burada saymakla bitecek gibi değil; kum fırtınasına yakalandığımızda üzerimizdeki kıyafetin rüzgarla uçuşması, kuma bastığımızda kumun gerçekçi bir şekilde dağılması inanılmaz görünüyor. Orman konusunda Naughty Dog'un ne kadar iyi iş çıkarabildiğini Fransa'nın doğusundaki ormanlara girdiğimizde yeniden görüyoruz. Akarsudan geçerken Nate'in paçaları ıslanıyor, şelaleye girince de bütün kıyafetimiz ıslanıyor. Uncharted 3'te kıyafetimizin kısmi olarak ıslanmasına daha bir özen gösterilmiş. Misal suya girip sol kolunuzu tutunmak için dışarıda tuttuğunuzda gömleğinizin sadece sol kolu kuru kalıyor. Oyundaki animasyonlara harikulade. Nate yanlılıkla aleve girince kolu yanıyor ve hızlı bir el hareketiyle tutuşan yerini söndürüyor. Nate'in çöldeki kumlardan inerken sergilediği sendeleme animasyonu ve yorgunluktan yere kapaklanıp biraz emekledikten sonra zar zor ayağa kalkabilmesi çok gerçekçi. Karakter animasyonlarının doğallığı, hareketlerin "motion capture" tekniğiyle gerçek insanların hareketlerinden oyuna aktarılmasından kaynaklanıyor. Bu sayede Nate'in yanından geçtiği duvarlara eliyle dokunması gibi doğal hareketlere tanık olabiliyoruz. Maalesef aynı animasyon kalitesi, oyundaki atlar için geçerli değil. Tüm oyun boyunca sadece ata bindiğimiz yerlerdeki animasyonları



Moda

Multiplayer modlarda Chloe, Drake ve Jeff gibi münferit karakterleri seçip oynarken kazandığınız paralarla değişik kıyafetler satın alabiliyorsunuz. Amaç, kimsenin birbirine benzememesi. Yapımcılar yaz ve kış kreasyonları olmak üzere değişik kıyafet alternatifleri sunmuşlar. Üzerinizdeki ceketin renginden, şapkanıza ve gözlüğünüze kadar birçok giysiyi kendinize göre şekillendirebiliyorsunuz. Rakiplerinizle kahkaha atarak, dans ederek ya da kas gösterisi yaparak alay da edebilirsiniz.

beğenmedim. Atlar çok robotumsu koşuyor, sanki canlı bir varlık değilmiş gibi. Atı sağ sola çevirdiğimiz zaman, at yumuşak bir geçiş yapmak yerine adeta bir arabaymış gibi dönüyor. (Assassin's Creed'i ve Shadow of the Colossus'u aradı gözlerim.) Bir de oyundaki cip tasarımlarını beğenmedim ki Nate'in suratındaki her bir kırışığın ayrıntısını düşünen yapımcılar, o kırmızı cipi nasıl tasarlamışlar öyle? Cip sanki tahtadan yontulmuş oyuncak otomobil gibi duruyor. Aynası desen ayna değil, tekeri desen teker değil. Cidden tekeri bile tam anlamıyla yuvarlak gibi görünmedi gözüme. Bir de tabii ki cipin yan aynalarının olduğu yere gerçek ayna koysalar fena olmazmış. Gerçi oyunun bütününe baktığımızda "o kadcırcık kusur kadı kızında da olur" deyip mekanlara geçiyoruz.

Her bir mekan en ince ayrıntısına kadar düşünülmüş ve her detay nakış nakış işlenmiş. Oyunun hangi karesine baksanız, buram buram kokan emeği görüyorsunuz. Dolaştığımız mağaralar, çöller, ormanlar en ufak ayrıntısına kadar tasarlanmış. Yeni bir yere geldiğinizde önce dönüp şöyle bir etrafınıza bakıyorsunuz. Sallapati tasarlanmış bir mekana rastlamak mümkün değil. Oyuk suratlı firavun heykelinin yanından geçerken beni gözleriyle nasıl takip ettiğini hala unutamıyorum. Oyuk maske şeklinde yaptıkları yüzündeki göz kısmı, siz nereye gidiyor- ▶





The Fortune Hunters' Club

Sony, Uncharted 3 için yedi multiplayer paket hazırladı; her biri ayrı ayrı satın alınabilen dört harita ve üç karakter skin'i paketinin tamamını PlayStation Store'dan satın alabilirsiniz. Ayrıca Resistance 3 ile tanıtılan PSN Pass, Uncharted 3'te de kullanılıyor. PS3 oyunlarında bölge sınırlaması olmasa da farklı ülkelerden aldığınız oyunlarda için PSN Pass bölge sınırlamalarıyla karşılaşabilirsiniz.

► sanız o yöne doğru dönüyor. Ne demek istediğimi anlamak için mutlaka kendiniz görmenez gerek. Bir de Nate'e zehir verdiklerinde ya da sersemletici sudan içtiğinde ekrandaki dalgalanma efekatine tanık olmanız lazım. İnsanın oynayıp yoksa bile bu oyun kendini zorla oynatır yani. Yalnız oyunda kırılmayan bazı camlar var. Bence böyle bir oyun için bu bir faldır. Camlar öyle kurşun geçirmez falan da değil. Paslı gemilerin olduğu yerde daha evvel kurşun geçirmiş ve parça parça olan camların sağlam kısmına mermi yağdırınca kırılmaması beni derinden üzdü. Uncharted 3'teki su ve dalga efektleri hiç abartısız Killzone 3'tekinden bile iyi. Yağmur yağdığında su damlacıklarının yerde dağılma efekti harikulade yapılmış. Naught Dog bir tek çevre etkileşimiyle biraz daha uğraşsa olurmuş. Ofisteki 3D TV'de Uncharted 3'ü stereoskopik üç boyut desteğiyle test etme fırsatım da oldu ve oyunun 3D özelliği en az Killzone 3'ünki kadar başarılı diyebilirim. Armudun sapını bir yana, üzümün çöpünü diğer yana koyduğumuzda

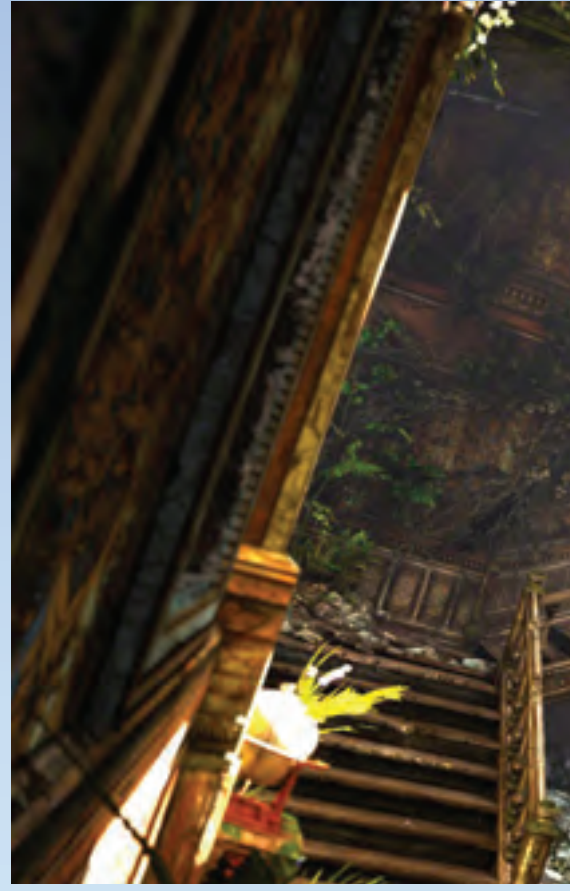


Uncharted 3'ün grafikleri -tartışılmaz bir şekilde- şimdiki kadar gördüğümüzün en iyisi. Daha iyisini gördüğünü iddia eden varsa beri tarafa gelsin.

Bir ara en çok izlenen ulusal Alman kanallarından RTL'in ana haber bülteninde Uncharted 3 haberine denk geldim. Almanlar, yapımcılardan birinin Alman olması nedeniyle onun yorumlarını ana haber bültenine taşıyacak kadar Uncharted 3'e sahiplenmiş durumdadır. Ülkemizdeyse Sony, Killzone 3 ve inFamous 2 ile başladığı Türkçe dublaj desteğine Uncharted 3 ile devam etti. Muhteşem Yüzyıl dizisindeki Pargalı Damat İbrahim Paşa'yı canlandıran Okan Yalabık, baş kahramanımız Nate'i kusursuz biçimde seslendirmiş. Bazı diyaloglar çeviri olduğundan bazen düşünse geçse de genel anlamda seslendirmeler cillip gibi olmuş. Türkçe diyaloglar esprili ve küfürlü. Misal Nathan, paslı gemilerde dolaşırken "Bu iş bittikten sonra bir tetanos aşısı yaptırırım." diyerek en kötü durumda bile espi anlayışından ödün vermeyeceğini bize gösteriyor. Diyaloglarda yer yer Hollywood klişelerine rastlasak da Sully'yi seslendiren Behzat Ç.'nin Şevket'i Ege Aydan ve Katherine Marlowe'u seslendiren Betül Arım harika iş çıkarmış. Müziklerse mekana ve o anki tansiyona göre değişiklik gösteriyor. Çöllerde at koştururken Arapça müzikler, Kolombiya'da mekana uygun naif müzikler, ajanlarla çatıştığımız anlardaysa James Bond filmlerindekine benzer aksiyon müzikleri çalıyor. Müzikler oyuncuyu tam anlamıyla havaya sokuyor. En nihayetinde bu oyunun ruhunu besleyen gıdalar, yani müzikler özenle seçilip nokta atışıyla senaryoya yerleştirilmiş.

Bir avuç altın uğuruna!

Hatırlarsanız ilk Uncharted'ta multiplayer oyun seçeneğimiz yoktu. Uncharted 3'teyse yapımcılar ikinci oyunla birlikte ekledikleri seçenekleri daha da geliştirip zenginleştirmişler. Uncharted 3'te multiplayer seçenekler Eşli (Co-op) ve Çoklu Oyuncu (Multiplayer) olarak ikiye ayrılmış. Bir kereliğine mahsus seçeneklerin hem Türkçe, hem de İngilizce isimlerini birlikte yazacağım; çünkü oyunda "Aşırı" diye bir seçenek gördüğünüzde aslında onun Hardcore olduğunu anlamanız açısından faydalı olacağını düşün-



nüyorum bunun. Eşli Oyun seçeneğinde Çevrim İçi ve Bölünmüş Ekran var. Burada bir profil oluşturduktan sonra Eşli Arena (Co-op Arena) veya Eşli Macera (Co-op Adventure) seçeneklerini bölünmüş ekranda ya da internette oynayabilirsiniz. Eşli Macera'da üç oyuncuya kadar destek veriliyor. Tek kişilik oyundaki hikayenin tadı damağınızda kaldıysa Eşli Macera'dan arkadaşınızla birlikte hikayeye devam edebilirsiniz. Eşli Macera'da yer alan beş haritayı farklı farklı karakterlerle oynuyorsunuz. Misal iki kişi oynadığınızda Borneo'da Sullivan ve Nathan ile oynarken Manastır'da Elena ve Sullivan ile oynuyorsunuz. Eşli Macera seçeneğinde düşmanlarınızı öldürdükçe Dolar cinsinden para kazanıp oyunda ilerledikçe seviye atlıyorsunuz. Kazandığınızı paralarla çeşitli kıyafetler ve eşyalar satın alabiliyorsunuz. Ayrıca çok sayıdaki silahlarımızı dilediğimizce modifiye edebiliyoruz ama bu işlem son derece tuzlu. Eşli Macera'da toplamda 20 canınız bulunuyor. İkinizden biri ölürse diğeri yanına gelip Üçgen tuşuna basarak onu iyileştirebiliyor. Yeniden canlanacakken size arkadaşınızın yanında canlanma opsiyonu sunuluyor. Ama ikiniz de aynı anda ölürseniz, toplamda 20 candan ikisini birden kaybediyorsunuz. Düşmanlar arkadaşınızın boynuna sarılarak onu öldürmeye teşebbüs ettiğinde yanına gidip onu düşmanın elinden kurtarmamız gerekiyor. Aynı şekilde düşmanlar sizin girtlağınza yapıştığı zaman da çaresizce Daire tuşunu spam'leyerek arkadaşınızın yardıma koşmasını ummaktan başka yapacağınız bir şey olmuyor. Eşli Arena seçeneğindeyse arkadaşınızla birlikte size saldıran düşmanlardan öldürebildiğiniz kadar çok öldürüp bize verilen mavi alanı kuşatma



gibi basit görevleri yerine getiriyoruz. Eşli Arena'da, Eşli Macera'ya göre daha çok harita seçeneği var ve ileride Sony'nin yayınlayacağı DLC'ler sayesinde daha da çok haritaya kavuşacağız. Şu anda Eşli Arena'da yer alan haritalarımız şunlar: Yemen, Uçuş Pisti, Şato, Suriye, Londra Metrosu, Issız Köy, Pirinç Şehir, Molten Harabeleri, Tesis, Kule ve Müze.

Uncharted 3'ün beta testine katıldıysanız, oradaki multiplayer seçeneklerinin sadece aysbergin görünen kısmı olduğunu fark edeceksiniz; çünkü Uncharted 3'ün Çoklu Oyuncu seçeneklerinin tamamı şöyle: Takım Ölüm Maçı (Team Deathmatch), Herkese Serbest (Free For All), Takım Görevi (Team Objective), Üç Takım Ölüm Maçı (Three team De-

athmatch), Yağmalama (Plunder), Aşırı (Hardcore) ve Eşli Avcı Arenası (Co-op Hunter Arena). Çoklu Oyuncu seçeneğinde en etkileyici olaysa bize dinamik haritaların sunuluyor olması. Yani bazı seçeneklerde Uncharted 3'e has bir şekilde önce senaryo oynar gibi rakiple didişiyorsunuz, sonra oradan elde ettiğiniz avantajları (Medal Kickback) kullanabileceğiniz ana çatışma başlıyor. Şimdi kısaca birkaç seçeneğe zım yapalım. Herkese Serbest'te cümbür cemaat birbirimizi girişip eklentiler (Booster) kazanıyor ve seviye atlıyoruz, burada seçeceğimiz mühimmat da kritik önem taşıyor. Aşırı'daysa modlar, eklentiler ve avantajlar olmadan, özünde Herkese Serbest'tekiyle aynı şeyleri yapmaktayız. Takım Görevi'nde beş



tur boyunca verilen görevleri rakiplerden evvel tamamlayarak üstünlük sağlamaya çalışıyoruz. Yağmalama'da "İdol" olarak adlandırılan hazineleri kapıp sandığa yerleştirmeye çalışıyoruz ki bir nevi Capture the Flag gibi düşünebilirsiniz. Misal iki arkadaş oynarken iki farklı yerde konumlanan idolü kapıp rakip sizi öldürmeden iki farklı sandığa yerleştirmeniz gerekiyor. Bu seçeneği arkadaşlarınızla oynamaktan kolay kolay sıkılmayacaksınız.

Uncharted 3'ün Çoklu Oyuncu bölümleri o kadar eğlenceli ki sırf bunun için bile gözü kapalı bu oyunu alabilirsiniz. Bu kez yapıcılar gerçekten çok sağlam bir multiplayer deneyim sunarak -benim ilk oyunda yaptığım gibi- tek kişilik oyunu bir günde bitirdikten sonra başka oyunla takas etme alışkanlığına bir son vermeye çalışmışlar. İlk oyundan benim PS3'ümde sadece kayıt dosyaları kaldı ama multiplayer seçenekler yüzünden Uncharted 3'ü takasa verirken iki kez düşünmek gerekiyor. Yüzlerce saat harcayarak aldığınız onca madalyayı hiç göz kırpmadan feda etmek kolay değil. Madalyalar demişken profilinizdeki kayıtlarda Ahiret, Yumruk Kavgası, Pişt Tutsana Bir, Parçala Hepsini, Sersem, Çak Bir Beşlik, İnce İş, Cellat, Püskürt ve Dua Et, Haydi Hoppa gibi çeşitli madalyalar kazanabiliyoruz. Şimdilik Ölüm Maçı için 66, Görev için 55, Eşli için 36 ve Avcı için 34 madalya elde etmeniz mümkün. İleride çıkacak olan DLC'lerle birlikte bunlara yenileri de eklenebilir elbette ki.

Toparlayacak olursak Uncharted 3, PS3'ün sınırları bir kez daha dibine kadar zorlayarak PS3'e yaşlandı gözüyle bakanları utandırmayı başarılan bir fenomen. Naught Dog, Killzone serisinin yapıcısı Guerrilla Games'ten, Resistance serisinin yapıcısı Insomniac'tan ve inFamous serisinin yapıcısı Sucker Punch'tan destek alarak "oyuncuyum" diyen herkesin muhakkak oynaması gereken şahane bir esere imza atmış. PS3'e sahip olup da bu oyunu almamak için oyun oynamaktan nefret ediyor olmanız lazım. Bu oyunu alıp sadece tek kişilik senaryosuyla bile hayatınızın en keyifli hafta sonlarından birini geçirebilirsiniz. Boynuz kulağı solladı bile. Bir zamanlar Lara Croft ile birlikte anılan seri, Uncharted 3 ile kendi türünün tahtına oturdu. Bakalım gelecek olan Lara Croft bu kadar başarılı olacak mı?

■ Ahmet Özdemir

Uncharted 3: Drake's Deception

+ Akıl almaz görseleklik, yaşayarak soluksuz takip edeceğimiz Türkçe dublajlı senaryo, başından ayrılmayacağınız multiplayer modlar, 3D desteği

- Oyun konseptinde pek bir yenilik yok

9,5



Ace Combat: Assault Horizon

Batılılaşma adına!

Eğer ki gamepad'de analog stick'i yukarı ittiğinizde, ekranda kontrol ettiğiniz şey de yukarı yöneliyor, aşağı ittiğinizde aşağı bakıyorsa bilin ki sizin konsol geçmişinizin önemli oyunlarından biri uçak simülasyonu olmamıştır.

Şimdi acayip yaşlı gözükeceğim ama PSOne zamanlarında, FPS'lerden önce Ace Combat'lar oynadığım için gamepad kontrollerine de bir "uçak dümeni" muamelesi yaptım ve o da öyle kaldı. O yüzden ki FPS olsun, başka bir oyun olsun, ilk işim "Invert Y Axis" seçeneğini işaretlemektir. Benim anılarım bittiğine göre, gelelim oyunumuza...

La Vida Es Un Carnaval

Yani ne diyoruz, karnaval havasında bir oyun! Çünkü bu defa Ace Combat bizi tamamiyle fantastik dünyasından koparıyor (Ace Combat oyunlarının tümü anime esintileri taşır.) ve Modern Warfare ile buluşturuyor. Evet, Amerikan askeriyiz, evet, Irak'ı bombalıyoruz ve evet, her şey artık daha gerçekçi.

Bildiğiniz üzere Amerikan askeri rolünden bana ziyadesiyle fenalık geldi ama konu Ace Combat olunca bu fikri kafamdan attım ve kendimi telkin ettim. Sonuçta Modern Warfare gibi oyunlardan artık çok bulunuyor ama Ace Combat gibisini... Nasıl buluruz, anladınız.

Çok büyük bir değişim geçmiş oyun. Öyle ki artık sadece savaş uçaklarını kontrol etmiyor, helikopterlerle zemine yakın uçuyor, bir helikopterin makineli tüfeğinde oturuyor, güvenli hava sahasında seyreden bir bomba uçağından aşağı terör yağıdırıyoruz. Artarda son hız uçmaya son! Artık devir, değişim gerekiyor.

İt dalaşı

Öncelikle jet uçaklarıyla neler yapabildiğimize bakalım. Bir görevle başladık ve mini haritadan kırmızı oklarla hedeflerimizi görüyoruz. Eskisi gibi onları hedef noktasında tutup roket veya makineli silahlarla temizlemek mümkün. Ne var ki Ace Combat'ta "it dalaşı" konusu hep eksik kalmıştı ve Assault Horizon'da DFM, yani "Dog-fight Mode" ile bu da çözülmüş. Bir düşman uçağına yeterince yaklaştıktan sonra ekranda kırmızı bir daire beliyor ve ilgili tuşa bastığımız an görüntü değişiyor, -rakip aracı takip eden bir spor araba gibi- diğer uçağın peşine takılıyoruz. Burada da yine daireyi hedefin üstünde tutarak sağlam roket atışları yapabiliyor, makineli silahlarla daha etkili vuruşlar gerçekleştirebiliyoruz.

Tabii ki bunun aynısını düşman da yapabiliyor ve ondan kurtulmak için de çeşitli hareketler eklenmiş. Bu kontra manevrayı yaparsanız, sağlam bir dönüşle soluğu düşmanın arkasında alabiliyor ve avantajlı taraf bir anda siz oluyorsunuz.

Helikopter görevlerinde yere yakın uçabilmenin getirdiği durum yüzünden genellikle ayakları yere basan hedeflere karşı savaşıyoruz. Burada da mobil olmak, durduğumuz yerden ateş etmemek çok önemli. Eğer bir füzenin hedefi olursak da yine çok fantastik bir hareketle (Helikopter bir vida gibi dönüyor.) füzelerden kurtulabiliyoruz.

Bombalama görevleri ise biraz daha dikkat istiyor; çünkü hedefleri görmek biraz zor. 120MM, 40MM ve 25MM'lik silahlara sahibiz. 120'lik bombalar ortalığı yıkıyor, 40'likler özellikle yalnız hedefleri patlatıyor ve 25'liklerse makineli tüfek atışı olarak işe yarıyor. Bu



Alternatif

SkyFighter
Tom Clancy's H.A.W.X. 2
Top Gun

görevlerde konuşmaları da dinlemek önemli; çünkü "They are approaching from your six" gibi bir cümleyle düşmanın güneyden geldiğini anlayabiliyorsunuz.

Bitmek bilmeyen mücadele

Birbirini takip eden görevlerden oluşan oyunun en büyük eksiği, görevlerin gerektiğinden uzun olması ve görev içerisinde pek az varyasyonun gözükmesi. Birtakım uçakları vurmanızı isteyen görev, yarım saat sonra daha fazla uçağı vurmanız gerektiğini size bildirebiliyor ama siz bu sırada görevden çoktan sıkılmış oluyorsunuz. Daha kısa ve çeşitlilik içeren görevler de olsaydı, bu oyunu yılın en iyi aksiyon oyunlarından biri ilan edebilirdim. Şimdiyse alınması gereken bir konsol oyunu olarak andırıyorum...

Tuna Şentuna

Ace Combat: Assault Horizon

+ Jet uçakları dışında hava araçlarını da kullanabilme, kaliteli grafikler, eğlenceli it dalaşı modu

- Görevler gereğinden fazla uzun, Batı'nın da ilgisiz çeksin diye çok sıradan bir yola sapsmış oyun

8,0



Yapım Project Aces
Dağıtım Namco Bandai
Tür Aksiyon / Simülasyon
Platform PS3, Xbox 360
Web acecombat.namcobandainames.com

Orcs Must Die!



Orc anaları bu oyuna evlat yetiştiremiyor...

Ucuza eğlenceli oyunları çok seviyorum. Hem keseme çok dokunmuyor, hem de oynarken tadından yenmiyor. Bunlardan biri de son zamanlarda oynadığım Orcs Must Die! oldu. Oyunda bol bol fantezi dünyanın gariban karakteri Orc öldürüyoruz. Kural çok basit: Korumamız gereken bir Rift, yani bir nevi geçit kapısı var. Bu kapıların yeri sürekli değişiyor ve haritanın bir ucundan kapıya doğru Orc'lar gelmeye başlıyor. Biz de bir büyücü çırağı olarak yollara tuzaklar koyup farklı silahlar kullanarak Orc saldırısını durdurmaya çalışıyoruz. Elbette ki bunun birçok yolu var. Orc'ların hızını yavaşlatan tutkallı zemin, içinden demir kazıklar çıkan zemin, oklar fırlatan duvar ve içi patlayıcı dolu fiçi bunlardan sadece birkaçı. Bunun yanında mermisi hiç bitmeyen ve enerji benzeri oklar atan bir arbalet, Orc'ları geri iten büyü gücünüz ve mızrak kılıç karşımlı bir silahımız var. Her oyuna belli bir



miktarda parayla başlayıp bunları alıyoruz. Sonra Orc'ların geleceği yola akıllıca yerleştirerek onların Rift'e yetişmelerini engellemeye çalışıyoruz. Silahların kullanımı çok önemli. Mesela arbaletle sürekli ateş etmek, nişangahın dağılmasına ve isabet oranımızın azalmasına neden oluyor. Sadece ilk atışta "headshot" vurabiliyoruz ki onu yaparsak zaten Orc tek vuruşta iniyor. Mızraktan bozma kılıcı kullanırken de aradaki mesafeyi çok iyi ayarlamak gerekiyor; çünkü Orc'lara çok yaklaşırsanız size anında karşılık veriyorlar. Unutmayın, arbalet ve kılıç taşıyan birisiniz ama nihayetinde bir büyücüsünüz ve gücünüz çabuk düşüyor. Grafikler çizgi film tarzında ve karakterin konuşması gerçekten komik. Oyun çok hareketli ve insanı başına kilitliyor. Tek dezavantajı multiplayer ya da co-op desteğinin olmaması. Sadece en iyi skorların yer aldığı bir tablo var, o kadar. Ben PC'de demosunu, Xbox 360'taysa tam sürümünü oynadım. Alırsanız benim gibi hataya düşüp Xbox 360'ını almayın, PC'niz varsa onda alın; çünkü ateş etmek bazen keskin mouse hareketleri istiyor.

■ Nurettin Tan

Orcs Must Die!

+ Fazlasıyla eğlenceli
- Multiplayer ve co-op yok

8,0

Yapım Robot Entertainment
Dağıtım Robot Entertainment
Tür Aksiyon
Platform PC, Xbox 360
Web www.robotentertainment.com



Global Ops: Commando Libya

Nasıl bir operasyon bu?

1 968 yılının Ocak ayının 21'i, yani bundan yıllar yılı önce... Bir B-52 Amerikan bombardıman uçağı, sebebi bilinmeyen bir şekilde düşüyor ve ne hikmetse aradan geçen yıllara rağmen bu uçaktan arta kalan parçalar değere biniyor. Tabii ki bu değerli eşyaları bulanlar Rus (Amerikalı hariç herkes olabilir.) ve başlarında Viktor Yebievdenko adında bir adam bulunuyor. Kendisi uçağın kalıntılarını bir bir temizlerken biz devreye giriyor ve bütün bu olanlara bir son vermek üzere kolları sıvıyoruz.

Oyuna girdiğimde ilk dikkatimi çeken şey, grafik seçeneklerinde çok fazla detay bulunmaması oldu. Sadece çözünürlük ayarlarının değiştirilebildiği oyun için yorumlarımı Şefik ile paylaştığımda "Bir bakalım oyuna yine de." dediğini dün gibi hatırlıyorum.

Oyunda toplam 10 görev bulunuyor. TPS yapısına sahip olan Global Ops: Commando Libya, (GOCL) oyuncuya fazlasıyla Gears of War serisini hatırlatıyor.

Hayır, kurgusuyla değil ama sürekli arkasına saklanılan mevziler ve bolca düşman bulunmasının parmağı büyük bu hatırlatma seansında. Hızlı bir oyun yapısına sahip GOCL ama bu hız, oyuncunun kalitesinden daha çok oyunun kalitesizliğinden kaynaklanıyor; çünkü oyun fazla kolay. Misal hedef almak diye bir şey olmadığı gibi, silahların "aim" sorunu da bulunmuyor. Düzenli olarak istediğim yere ateş edebildiğimi hatırladığım tek oyun Doom'du galiba. Düşmanların yapay zekası da gerçekten tahtıyla eşdeğer bu arada. Kendileri sadece koşuyor ve arada ateş ediyor. Ettikleri o ateşler de dağlara taşlara doğru gidiyor. Hele bir saklanmaları var ki aman diyeyim, görmeyin bile. Aklım çıktı ya! Bir düşman benim yanıma gelip bana siper aldı! Okuyunca saçma geldi, değil mi? Tamam, o zaman doğru anladınız.

Gelelim silahlarla dolu bir oyundaki gerçeklik hissine... Ne gerçekliği yahu? Alakası yok! Silahlar su tabancasından ilerleye gitmiyor. Delta Force zamanla-

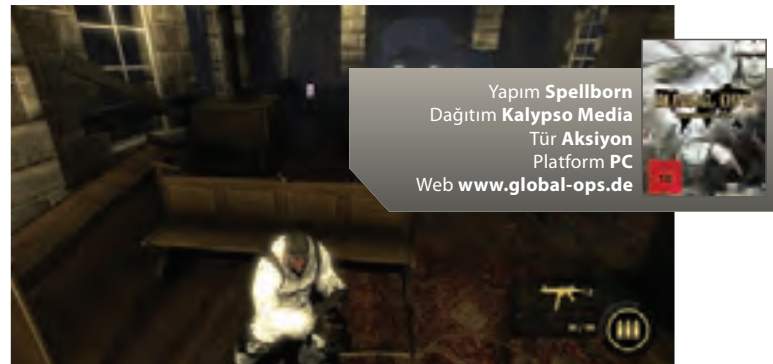
rını hatırlayanlar bilirler, dalga geçerdik "Su tabancası mı sıkıyorsun?!" diye; hah, işte durum aynen öyle. Hayır, silahların dandikliğini geçtim, insan ses dosyası da mı yüklemes bir oyuna? Allah'tan pompalı tüfek ile maki-neli tüfekler arasında net bir ayırım var.

Fizik motoruyla olsun, konusuyla olsun, ana karakteriyle olsun, bundan bir 1 yıl önce piyasaya çıkmış olması gereken bir oyun olmalıydı GOCL. Nitekim birazcık sarkmış. Günümüz notu aşağıda gördüğünüz gibi ama oyun geçmiş yıllarda piyasada olsaydı belki notunu yükseltirdim. ■ Ertuğrul Süngü

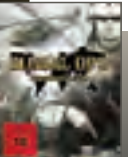
Global Ops: Commando Libya

+ Birilerinin gerçekten emektar olması, oyun sektöründe yapılmaması gerekenleri gözler önüne sermesi
- Yapımcıların aklına böyle bir proje fikrinin gelmesi

4,0



Yapım Spellborn
Dağıtım Kalypso Media
Tür Aksiyon
Platform PC
Web www.global-ops.de





Yapım **Bright Future**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **Spor**
Platform **PC**
Web **www.fifa-manager.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

FIFA Manager 12

“Bu yıl hangi ülkede çalışsam hanım?”

Bir sevgiliye ya da eşe sahip olabildiğimiz tek menajerlik oyunu serisi FIFA Manager, FIFA serisinin eski maç motorunu kullanarak üç boyutlu sunum yapmaya devam ediyor. Tabii ki bunun tek başına yeterli olmayacağına farkında olan yapımcılar, bu yıl oyunu çok daha derin bir hale getirmek için büyük çaba sarf etmişler.

Öncelikle FIFA Manager 12'ye başlarken dört seçenekle karşı karşıya kalacağımızı belirteyim. Aslında bu dört seçenek, size dört farklı kariyer yapma şansı tanıyor: İstedığınız takımı yönetmek, size sunulan rasgele üç kontrattan birini kabul etmek, aynı anda kulüp takımı ve millî takım yönetmek, sıfırdan bir kulüp kurup onun başına geçmek. Açıkçası bu seçenekler arasında benim ilgimi en çok çeken, kaderin beni götürdüğü yere doğru ilerlememi sağlayan “üç kontrat” olayı oldu; size de tavsiye ederim. Eğer kendi takımınızı kendiniz belirlemek isterseniz, oyunun İngiltere'den Tunus'a, Katar'dan Türkiye'ye kadar uzanan geniş bir yelpazesi mevcut ama ne yazık ki ligimizin lisansı alınmadığı için Beşiktaş ve Fenerbahçe gibi takımların hem kulüp isimleri tam değil, hem de futbol isimleri uydurma...

Sezona başlarken çok fazla detayla uğraşmamak için finansal konuları ve sezon öncesi hazırlık kampı sürecini yardımcımıza bırakabiliyoruz. Güzel bir

kamp dönemi, hazırlık maçları, kondisyon depolama şeklinde ilerleyen süreç sonunda sezona hazır hale geliyoruz. Takıma katkı yapmak istediğinizde transfer bölümüne girip istediğiniz oyuncuları belirliyor, ardından kontratı karşı tarafa yolluyorsunuz; bu noktadan sonra muhatabinizsa oyuncunun menajeri oluyor ve ekstra talepler varsa bunları karşılıyorsunuz. Menajerin de içinde olduğu, daha detaylı kontrat maddelerinin yer aldığı transfer süreci oldukça keyifli. Üstelik almayı düşündüğünüz ve boşta olan futbolcuları hazırlık maçlarında sahaya sürüp izlemek de mümkün. Transferin son gününe adrenalinin tavan yapacağı bir sistem mevcut.

Sunum açısından gayet başarılı, saha dışı detaylarıyla fazlasıyla renkli ama karmaşık bir taktik ekranına sahip, maç motoruyla da seyir keyfini bozan FIFA Manager 12, Football Manager 2012'yi tercih etmeyenler için hala bir alternatif konumunda sadece. **Şefik Akkoç**

FIFA Manager 12

- + Eğlenceli arayüz, başarılı saha dışı detaylar, Live Season desteği, yönlendirici achievement sistemi
- Başarısız maç motoru, tutarsız sonuçlar ortaya çıkaran maç izleme opsiyonları, lisans problemi

7,0

Football Manager 2012



“Ne demek oyuna girmiyorum!”

Yeni sezon başladı ve tüm takımlar, başlarına geçmeniz için sıraya dizildi. O halde vakit kaybetmeden Manchester City'nin başına geçme zamanı! En azından benim için ama bu kadar yıldızı bir araya getiren takıma neler katabilirim ki? Adet gereği bir transfer yapalım. FM 2012'de transfer süreci, serinin önceki tüm oyunlarına göre daha teferruatlı ve zaman zaman daha zor. Bir kere arada menajer var ve onun da işi yokuşa sürme ihtimali var. Transfer Centre ise oldukça başarılı ve tüm teklifleri, gelen giden oyuncuları tek bir ekranda takip edebiliyoruz.

FM 2012'nin bu yıl daha da renklenmiş ve daha fazla

görselle desteklenen arayüzü, aynı zamanda tamamen özelleştirilebilir olmasıyla hakimiyeti kolaylaştırıyor. Özellikle yüksek çözünürlüklerle ekrana istediğimiz bilgi kutularını yayabilmek, listelerde istediğimiz sütunları yan yana dizmek mümkün. Taktiksel anlamda da yenilikleri var oyunu ve artık takımımızı üç farklı taktik üzerinde çalıştırabiliyoruz. Takımın uyumu aynı taktikte kaldıkça artıyor, sürekli taktik değiştirdikçeyse azalıyor ve yardımcılarından hemen uyarı geliyor. Güzel bir detay. Bu yıl hem oyuncularla, hem yardımcılarınız, hem de basınla çok daha fazla diyalog kuracaksınız. Basına birçok konuda demeç vermek, yardımcılarla bol bol paslaşmak ve oyuncularla sık sık temas kurmak gerekiyor. Üstelik bu yıl seriyeye eklenen “ses tonu” detayı sayesinde ağzınızdan çıkan her kelime hem basının, hem kulübün, hem de oyuncuların size bakış açısına daha fazla etki etmekte.

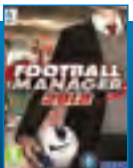
Belki şaşıracaksınız ama FM 2012'nin maç motoru, FIFA Manager 12'nin maç motorundan hem görsel, hem de gerçekçilik açısından çok daha başarılı. Tabii ki tuhaf ve tutarsız animasyonlar mevcut ama maçları izlerken,

gerçek bir maç izler gibi pozisyonlar görmek büyük keyif. Yeni “yönetmen” kamerasıya maç izleme havasına katkıda bulunuyor. Yeni oyunun en büyük yeniliklerinden biri, artık oyuna devam ederken de lig ekleyip çıkarabiliyor olmamız. Yani ilk başta yaptığınız seçimler sizi kısıtlamıyor, oyuna sonradan müdahale edebilirsiniz. Detaylı bir tutorial sistemi de hazırlayan yapımcılar, serinin takipçilerinin işlerini kolaylaştırmann yanı sıra seriyeye yeni dahil olacaklar için de önemli bir adım atmışlar. Sunulan bunca hizmetten sonra size kalansa yeni bir Guardiola ya da Mourinho olmak. **Şefik Akkoç**

Football Manager 2012

- + Derinlemesine oyun yapısı, özelleştirilebilir arayüz, geliştirilen maç motoru, geliştirilen transfer sistemi, birebir görüşmeler
- Yılların eskitebildiği sesler, kendi çapında başarılı gözükse de görsel anlamda zayıf maç motoru

9,0



Yapım **Sports Interactive**
Dağıtım **Sega**
Tür **Spor**
Platform **PC, Mac**
Web **www.footballmanager.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**





Yapım 2K Sports
Dağıtım 2K Sports
Tür Spor
Platform PC, PS3, Xbox 360, iOS
Web www.nba2k12.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



NBA 2K12

Efsaneler lokavt tanımaz!



Lokavtın basketbol oyunlarına etkisi... Bir yanda Electronic Arts var; geçen yıl NBA Elite 11'i son anda iptal edip tüm gücünü NBA Elite 12'ye yönlendirdi ama lokavt nedeniyle lig başlamayınca büyük darbe aldı. Diğer yandaysa 2K Sports var; her yıl gelmiş geçmiş en iyi basketbol oyununa imza atan ve bu yıl da aynı unvanı korumak isteyen. Ne var ki lokavt nedeniyle karar değiştirmeyen yapımcılar, oyunu geliştirmekten geri kalmadılar ve hem oynanışı, hem de içeriği zengin kılmayı başardılar. Oynanmayan bir sezon için oyun yapmak ne kadar riskliyse bunu bir fırsat dönüştürmek de o kadar kolay olmuş 2K Sports için.

Bu kadro iş yapar

NBA 2K12, geçen yıl NBA 2K11'den devraldığı "Legends" içeriğini bu yıl daha da geliştirerek hem gerçek efsaneleri farklı modlarda kontrol etmemizi, hem de yeni efsaneler yaratmamızı mümkün kılıyor. Öncelikle oyunun, efsane ve günümüz basketbolcularını bir araya getiren şahane bir videoyla açıldığını belirteyim. Ardından My2K hesabınızı yaratıp,



tuttuğunuz takımı seçip, bir de üstüne kendi oyuncunuzu yaratıp menülere daldığınızda "NBA's Greatest" seçeneği çarpacak gözünüze. Bu modda 15 NBA efsanesini, 15 ayrı maçta kontrol ederek maçları kazanmamız gerekiyor. Efsaneler listesinde Michael Jordan'dan Karl Malone'a, Julius Erving'den Magic Johnson'a kadar müthiş isimler yer almakta. Aynı efsaneleri, oyunun yeni modlarından Training Camp'te ağırlamak da mümkün. Seride halihazırda varolan Practice modundan daha işlevsel olan bu modda, oyunun kontrollerini görevler eşliğinde öğreniyor ve efsane basketbolculardan ders alıp onlara karşı mücadele ediyoruz. Durun, daha bitmedi; bir de aktif oyuncuların birer efsane haline getirebileceğimiz "NBA: Creating a Legend" modu var. Bu modda aktif oyunculardan birini seçiyor, ardından maçları, kilit maçları ya da drill'leri oynayarak yetenek puanı topluyoruz. Bu puanları paraya çevirdikten sonra çeşitli aktivitelerle katılarak yerlede desteği toplamak, lig genelinde popülerite kazanmak veya takım kimyasını arttırmak mümkün. Aslında bu bölümü, My Player modunun detaylandırılmış bir versiyonu olarak kabul edebiliriz. Son olarak "Legends Showcase" adlı moddan bahsedeceğim ama şunu bilin ki bu mod, menüde yer almaz; rağmen satın alınarak açılabilir. Bu modda efsane basketbolcuları kontrol ederek 2v2 veya 3v3 maçları yapılabiliyor.

Oyundaki yenilikler devam edelim. Yıllardır bir organizasyonu tüm detaylarıyla yönettiğimiz The Association modunun bir de online versiyonu eklenmiş oyuna. Bu bölümden kendi Association'ınızı yaratabilir ya da sizden önce yaratılan bir Association'a dahil olabilirsiniz. Mevcutlar listesinde sezon süreleri, boştaki takımlar ve maç süreleri gibi bilgiler önceden görüntülenebiliyor. Artık modları anlatmaya son verip saha içine geçmek istiyorum ki şu ana kadar saydıklarımın bile oyunun ne kadar zengin bir içeriği olduğunu anlamışsınızdır.

Deron Williams

Aldık onu, döndürdük yine NBA'e ve çıktık sahaya. Geçen yıl büyük bir keyif alarak oynadığımız NBA 2K11'den sonra NBA 2K12 de müthiş bir oynanışa sahip. Animasyonlar olabildiğince çeşitli, geçişler olabildiğince yumuşak, oyunun oyuncuda bıraktığı hissiyatsa mükemmel. Üstelik bu yıl, şut stick'ine yeni bir ekleme yapılmış ve artık şut atmamak için stick'i aşağıya çekiyor, yeteri kadar yükselinceyse ileri itiyoruz, aslında itmeyip bıraksak da oluyor. Zaten her yöne farklı şut stilleri atanan stick, artık iyiden iyiye genişleyen bir yelpazeye sahip olmuş. Öte yandan yön tuşlarında bazı düzenlemeler var ve hem savunma, hem de hücum sırasında sol yön tuşuyla stratejimizi, sağ yön tuşuyla setleri seçebiliyoruz. Strateji olayı oldukça yararlı olabiliyor; çünkü tek bir tercihle kapsamlı ve önemli emirler vermek mümkün takıma. Sahanın içinde müthiş bir basketbol seyredilebiliyorken atmosfer ve sunum üzerine de ciddi geliştirmeler yapılmış, böylece bize lokavt sezonunda NBA TV izleme şansını tanımış.

Dolu dolu ve bitmek tükenmek bilmeyecek bir içerik, kusursuzca yakın bir oyun yapısı, tarihi baştan yazma fırsatı ve daha neler neler... Eğer bir basketbol izleyicisizseniz, mutlaka NBA 2K12'ye sahip olmalı ve lokavt bitse de, bitmese de bu oyunun başından kalkmamalısınız. ■ Şefik Akkoç

NBA 2K12

- + Mükemmel sunum, zengin içerik, keyifli oynanış, efsaneler üzerine kurulu modlar
- Lokavt nedeniyle baltalağan sezon heyecanı

9,0

Alternatif

Draft Day Sports: Pro Basketball 2
NBA Jam: On Fire Edition
NBA Live 10





Yapım **Crytek**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **FPS**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web www.ea.com/crysis
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Crysis

Şimdi konsollarda



Crysis'in gerçekten iyi bir oyun olduğunu şu şekilde anladım. En önemlisi, oyunu PSN üzerinden indirdikten sonra (3.5 GB gibi bir boyutu olduğunu belirtmek isterim.) başından kalkmadım. Sanki yeni bir oyunmuş gibi iki saat çakılı kaldım. Oyunun iyi olduğuna kanaat getirdiğim diğer bir nokta da grafikleri oldu. 2007 yılında çıkmış bir oyuna göre neredeyse hiçbir eksiği yok. Tabii ki PC'de detayları sona dayadığımız versiyonuyla pek alakası yok fakat oyun şu an çıkmış olsa kimse grafiklere kötü diyemez.

Pelerin modu aktif

FPS'leri PC'de tercih eden biri olarak Crysis'in konsolda çok daha kolay olduğunu fark ettim Crysis 2 ile birlikte ve Crysis için de bu durum geçerli oldu. Nedeni de Nanosuit'in türlü türlü gücüne erişimin gamepad tuşla-

rıyla çok daha kolay olması.

Grafiklerin gayet hoş gözükmesi, Crysis'in o sevdiğimiz oynanışının aynen korunmuş olmasının yanında oyunda multiplayer modu gözükmemesi az da olsa bir hayal kırıklığı yaratıyor. Sonra bu oyuna ne kadar az para verdiğinizi hatırlayıp bu eksikliği de görmezden geliyorsunuz.

Bilmeyenler için özetleyelim: Oyunda Kuzey Korelilerin kontrolündeki bir adadayı. Ters giden birtakım olaylar var ve bunların arkasında Korelilerin olduğunu sanıyorsunuz. Oyunun bir noktasından sonra işin içine uzaylılar karışıyor. Meğerse dünya çoktandır işgal altındaymış da biz bir habermişiz...

Oyunu diğer FPS'lerden ayıran Nanosuit özellikleriyle görünmez olabiliyor, çok hızlı koşabiliyor, yükseklere zıplıyor veya kendimize bir kalkan yaratabiliyoruz. Crysis 2'ye göre daha az affedici zırhımız. (Bence Crysis 2, ilk

oyuna göre kolaydı.) Bolca kayıt noktası olması vesilesiyle öldüğünüzde hiçbir zaman fazla geriye gitmiyorsunuz ve asabınız bozulmuyor. Zaten oyunda ölmek de genellikle sizin hatanızdan kaynaklanıyor. Ya gitmeniz gereken yere çok direkt bir yol izlemişsinizdir, ya pelerin modunu kullanmamışsınızdır ya da nişancılığınız tutukluk yapmıştır... Oyun hiçbir zaman aşabileceğinizden çok düşmanı üzerinize fırlatmıyor.

Crysis'i oynamaya için çok fazla bir şey ifade etmeyebilir oyun ama oynamamış olanlar için mükemmel bir fırsat.

Tuna Şentuna

Crysis

- + Sevdiğimiz Crysis aynen karşımızda!
- Multiplayer modu yok

8,5

Sonic Generations

Sonic'in dünü, bugünü, yarını...

gamescom fuarındayken 20. yılını hep beraber kutladığımız Sonic'in son oyunu Sonic Generations ofisimize teşrif etti. Size daha evvel dediğim gibi oyun, Sonic Heroes'tan bu yana oynadığımız en eğlenceli Sonic oyunu. Bir kere oyun feci hızlı; misal LittleBigPlanet 2'nin hemen ardından Sonic Generations oynamaya kalkarsanız, Hacı Murat'tan inip Ferrari'ye binmiş hissini yaşarsınız. Sonic'in arkadaşları, karanlık şeytani düşman tarafından boyutlar arası tünellerden adeta kara deliğe çekilip hapsediliyor. Sonic de arkadaşlarını bulmak için bu tünellere girince yıllar önceki eski haliyle karşılaşır. Bundan sonra küçük Sonic ve büyük ağabey birlikte arkadaşlarını kurtarmaya girişiyor. Oyuna Green Hill parkurunda başlıyoruz, ağabey kirpiyle ilk parkurda ilerlerken oyunun 2D ile 3D arası ustaca geçişler yapması bizi mest ediyor. İkinci bölümden itibaren yavru Sonic oyuna katılıyor. Bir parkura başlamadan önce ağabey ile yavru arasında Y/

Üçgen tuşuyla geçiş yapabiliyoruz. Zaten sonraki Chemical Plant ve Sky Sanctuary bölümleri Act 1 ve Act 2 olarak ikiye ayrılıyor. Biri 2D gibi oynadığımız yavru Sonic, diğeri 3D olarak oynadığımız ağabey kirpi için. Parkurları hem yavru, hem de ağabey Sonic ile bitirdiğiniz taktirde bir arkadaşınızı kurtarmış oluyorsunuz. Oyundaki Act'ler beşer Challenge bölümüne ayrılıyor ve bu Challenge'ları tamamlayıp anahtarları topladıktan sonra kilitli olan boss bölümüyle karşılaşıyorsunuz. Oyunda sırasıyla Tales'i, Amy'yi ve Knuckles'i düşmanımızdan kurtarıyoruz. Elbette ki onları kurtarma esnasında eski oyunlardan aşına olduğumuz kırmızı yıldızlar ve altın halkalar gibi malzemeler toplayıp yetenek puanı kazanıyoruz. Tıpkı 20 yıl evvel olduğu gibi, bir düşmana çarpınca altın halkalarımızın trajik bir şekilde etrafa dağılma efekti aynen korunmuş.

Sen de mi RPG oldun Brütüs?

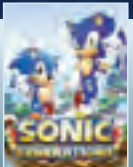
Sonic Generations'ta topladığımız normal puanlar ve yetenek puanlarıyla Skill Shop'tan Shield ve Safety Net gibi ekstralar alabiliyoruz. Oyundaki hız hissi muazzam; beni izleyen Emre bile Sonic'i nasıl kontrolde tutabildiğime şaşırdı. Kontroller esnasında görüldüğü kadar çetrefilli değil. Doğru zamanlama yapıp eğilme / atlama ve bazen aşırı hızlanan Sonic'i frenleme dışında zaman zaman oyun kendiliğinden akıyormuş hissi verebiliyor.

Biraz haşır neşir olduktan sonra kontrollere alışılıyorsunuz da kulak tırmalayan o müziklere alışmak mümkün değil. Yine de son Sonic Unleashed faciasından sonra Sonic Generations bana ilaç gibi geldi. ■ **Ahmet Özdemir**

Sonic Generations

- + Çok hızlı ve eğlenceli, arkadaşlarınızla birlikte oynarken adrenalin tavan yapabilir
- Müziklere tahammül etmek sabır işi, oyun bazen kendi kendine oynuyor hissiyatı veriyor

6,9



Yapım **Sega**
Dağıtım **Sega**
Tür **Platform**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web sega.com/games/sonic-generations
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**





Yapım From Software
Dağıtım Namco Bandai
Tür RPG
Platform PS3, Xbox 360
Web www.preparetodie.com



Dark Souls

Düşlerin içinden



Bundan bir sene önce bizi Demon's Soul ile tanıştıran From Software'dan yeni bir oyunla daha karşınızdayım. Bir önceki oyunun üzerinden altı üstü bir yıl geçmiş olmasına rağmen yapımcılar kendilerini durduramamışlar ve en iyi oyuncuların bile gözleri yaşlı şekilde oynayacakları türde yeni bir RPG üretmişler; hem de yine tam RPG'siz kaldığımız şu son zamanlarda...

Karanlık

Oyuna girdiğiniz andan itibaren, dış dünyayla iletişiminizi keseceksiniz; bu sebeptendir ki rahatsız edilebileceğiniz bir ortamda bulunmayın. Çünkü birazdan, görebileceğiniz belki de en detaylı oyunlardan bir tanesine başlayacaksınız... İlk olarak karşımıza çıkan karakter yaratma menüsüyle başlamak istiyorum. Burada yapmamız gereken ilk hareket, 10 sınıftan bir tanesini seçmek. Benim size tavsiyem, bir adet Warrior ya da Knight seçmeniz yönünde olacak. Bırakın diğer sınıflar şimdilik bir köşe de dursun. Ha yok, "Ben büyü yapmadan duramam!" diyorsanız siz bilirsiniz. Fakat yine de en azından oyuna şöyle bir bakmak için yakın dövüş kullanan ve yüksek "hit point"e sahip bir karakter seçin, sonra teşekkür edersiniz. Bir sonraki adımda "Gift" kısmı oluşturuyor. Seçenekler arasında "Goddess's Blessing" ve "Master Key" arasında kalmıştım ben ama sonra oyun içerisinde bolca enerjiye ihtiyaç duyulduğunu öğrenince artık size gönül rahatlığıyla "Goddess's Blessing"i seçin." diyebilirim. Gelelim karakterimizin fiziksek görünüşüne. Tam bir RPG oyununda olduğu kadar detaylı olmasa da görünüşümüz için her kategorisi 10 parçaya bölünmüş detaylı bir karakter yaratma ekranı bulunuyor oyunda.

Oyuna başladığımız andan itibaren bir karanlığın içerisinde olduğumuzu hissediyoruz. Etrafımız ölümlerle dolu ve gözümüzü açtığımız yer bir zindan. Biz yola devam ettikçe oyunun da tutorial bölümleri

devreye giriyor. Yerde duran tabelalar sayesinde sürekli yeni bir hareket öğreniyoruz. Dark Souls oynamak istiyorsanız, burada verilen talimatları çok iyi okuyun zira oyun fazlasıyla zor; hatta Majesty serisinin ilk oyunundan beri oynadığım en zor oyun diyebilirim. Dark Souls oynarken bir kere değil, yüz bin kere öleceksiniz, şimdiden kendinizi hazırlayın. Fakat bu demek değil ki oyun kötü; aksine Dark Souls, oyuncuya inanılmaz bir rahatlık sağlıyor. Yani oyunda yapabileceklerinizin bir sonu yok. Üzeri zirhlarla dolu olan karakterimiz, bir anda elinden çıkardığı ateşlerle ortalığı yakabiliyor. Eh, böyle bir adamın da işi girdiği ortamlarda çok kolay olmuyor.

"Tap targeting" tarzı bir sistem var oyunda, evet ama üzerimize gelen onlarca düşman arasından tek bir kişiyi hedef almak bir hayli zor ama merak etmeyin, Dark Souls'un buna da bir çözümü var... Şöyle ki savrulan her kılıç ya da patlayan her bomba, (Kesin kullanın.) temas ettiği herkese zarar veriyor. Böylece çok hızlı ve animasyonu bol yakın dövüşler yapabiliyoruz. Bütün bu kaos içindeki en büyük sorunsal bir düşmana yanlışlıkla kilitli kalıp arkamızdan aldığımız darbeler; çünkü arkadan aldığımız ve verdiğimiz bütün darbeler "critical hit" olarak hesaplanıyor.

Kamp ateşi bizim her şeyimiz, oyunu kayıt noktamız, seviye atladığımız yer ve aynı zamanda biten HP'mizi doldurmamıza yardımcı olan sıcak bir mekan. Oyun içerisinde öldürdüğümüz her düşmandan 30 ve üstü "Soul" puanı çıkıyor. Bu puanlar sayesinde kamp ateşi başında seviye atlayabiliyoruz. Eğer üzerine giyeceğiniz eşyaların daha önemli olduğunu düşünüyorsanız, Dark Souls'da bulunan satıcılar, ruhlarınızı almak için can atıyorlar. ("Can atıyorlar" bir garip oldu bu cümle için.) Ateşin etrafında HP'mizi her doldurduğumuzda geldiğimiz noktaya kadar ki bütün yaratıkların yeniden doğmasını sağlıyor. İlk başta kötü gibi gözükse de özelliğinin aslında fazlasıyla işimize yaradığını zamanla anlayacaksınız zira oyunun mekanikleri tıpkı Diablo II'deki gibi çalışıyor. Ne kadar çok yaratık, o kadar çok ruh. Bu da demektir ki o kadar çok seviye ve eşya...

Unutmadan; harika bir online macera da Dark Souls severleri bekliyor. Co-op olarak da oynanabilen oyun, özellikle bazı görevleri topluca oynama deneyimi sunduğu için bir oyuncu olarak çok

mutlu etti beni. Ayrıca online oyun esnasında diğer oyuncuları birer gölge olarak görmek çok farklı bir his uyandırıyor insanın içinde. Hele bir de öldükleri yere gittiğimizde, son anlarını izleyebiliyor olmak muazzam bir tat katmış oyuna.

Benim oyunda gördüğüm en büyük sorunsal düşmanların fazla "ani" hareketleri oldu. Öylece duran bir iskeletin bana bir anime karakteri hızında saldırmasına inanın hala anlam veremiyorum. Bir de ölen cesetlerin ayağıma takılıp benimle etrafta dolaşmaları gerçekten canımı sıktı. Fakat yine de bütün bunlar Dark Souls'un harika bir oyun olduğu gerçeğini değiştirmeye yetecek eksiler değil. Eğer gerçekten bir RPG ve zor bir oyun oynamak istiyorsanız buyurun gelin, ben buralardayım.

■ Ertugrul Süngü

Dark Souls

+ Karanlık, dövüş mekaniği, ihtimaller denizinde kaybolmak
- Alışması zor kontroller, gerçekten profesyonel oyuncu oyunu

9,0



Alternatif

Batman: Arkham City
Demon's Souls
Uncharted 2: Among Thieves

heygirl

Dergin yine dopdolu!

HEDİYE: 22 POSTER + 50 NEON STICKER

HEDİYE
22 POSTER
+
50 NEON STICKER



heygirl

13

KASIM 2011 No: 11 Fiyat: 5,00 TL heygirl.com.tr

saç modeli
ör ör okula git!

Obezite
Nasıl olursun:
nasıl korunursun:)

“Test
Seç birini
bul
seninkini”

**Hedef
Bebek**
Kendimizi yenilemek gerek

AŞK KOÇU

Boş aklı prensin kim, nerede, nasıl, ne zaman?



MÜJDELER OLSUN!
ROBERT
Sarkıcı oluyor!

Heygirl kızları seçti
En Yakışıklı
Çağatay
Ulusoy

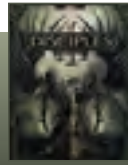
**Moda
orkestra**
En hit
kışık
“parçalar”

heygirl.com.tr

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com

EKİM SAYISINI KAÇIRMA!





Yapım Akella
Dağıtım Kalypso Media
Tür Strateji
Platform PC
Web www.disciples3.com



Disciples III: Resurrection

Kaldığımız yerden devam

“Kaldığımız yerden” dedim; çünkü orijinal oyunun bittiği yerden devam ediyoruz her şey. Sadece bu sefer hiç ummadık bir cisim beliriyor gökyüzünde. Bir meteordan daha çok bir yıldız benzeyen cisim, bütün ırkların dikkatini çekiyor ve biz de imparatorluğun sadık kahramanı olarak bu yıldızın akıbetini öğrenmeye çalışıyoruz. Aslen bir portal olduğunu anladığımız bu tanımlanamayan uçan cisimse (UFO) bir Demon'ın içine girmesiyle kayboluyor.

Ben daha fazla anlatmayayım senaryoyu, siz oyuna girdiğiniz zaman karşınıza çıkacak uzun demoyu izleyin, takıldığınız yerlerde mail atarsınız. (Bu arada gerçekten izleyin giriş demosunu; senaryo ve olaylar harika anlatılmış.) Resurrection eklenti paketi, orijinal oyun olmadan da çalışabiliyor zira oyunun kendisi için hazırlanmış bir adet senaryosu mevcut. Bu senaryodaya “Undead

Horde” isimli ırk bizlere merhaba diyor. Kendileri isminden de anlaşılacağı gibi pek sevimli bir ırk değil ama oyuna kattığı yenilikler anlatmakla bitecek gibi de değil. İlk olarak karşımıza çıkan yenilik, Undead Horde için özel olarak yaratılmış olan Death mana kaynağı. İlk oyunda bulunan Fire'in ve Earth'ün yanına yeni bir kaynak eklenmesi gayet şık durmuş. Gelelim ünitelere... Bu ırkın kendine özgü envai çeşit ünitesi mevcut ve hatta Disciples III'ün şu ana kadarki en çok üniteye sahip kalesi olma unvanını kazanmış bulunuyor. İlk ünitesi zombi olan bu korkunç kale, 30. seviye Mage kategorisinde bulunan Blood Lord ile dikkat çekiyor. Ölen birimleri yeniden kaldırmak olsun, geceleri artan özelliklerine kadar düşünülmüş ölü kardeşlerimiz. Nitekim kendilerinin en büyük dezavantajı, inisiyatifinin yerlerde sürünüyor olması. Yeni eklentiyle inisiyatif çalışma mekaniği de değişmiş durumda. Artık her ünite inisiyatifli geldikçe

hareket edebiliyor, yani tur mantığı tamamen ortadan kaldırılmış durumda. Hal böyle olunca da 35 inisiyatifli zombi bir kere hareket ederken, 60'lık Elf neredeyse üç kez ok atıyor... Yeni oyunun değinmek istediğim en son ve öne çıkan özelliğiye müzikleri! İlk başta kulağa Doğu esintili gelen müzikleri iyi dinleyin, bakalım arada “Sadık yarım kara topraktır” diye geçen bir mısra duyacak mısınız? Ve evet, bütün puanım Türkçe namelerin ölüm temasıyla bu kadar güzel işlenmesine gidiyor! Çok beğendim, oha!

■ Ertuğrul Süngü

Disciples III: Resurrection

- + Yeni senaryo, yeni bir ırk, kesinlikle müzikleri
- Kısıtlı bir eklenti olmuş, ana oyuna çok büyük etkisi olmaması

7,2

NBA Jam: On Fire Edition

Kır belini, al topunu

Şefik “NBA Jam sever miydin sen?” diye sordu, ben şöyle bir geçmişt gittim. PC başında geçirdiğim günler geldi aklıma. Ardından NBA Street'i düşündüm, o seriye ne olduğunu merak ettim. Sonra hepsini bıraktım, oyunu indirdim. 900 MB'lık boyutuyla bir süre bekletti beni, ardından yüklemesi için beklemeye başladım, o bitti, EA sunucularına bağlansın diye bekle... Oynadığım da PSN oyunu yani! Sözde ufak bir oyun. Sinek de ufak ama uçuyor işte. O tarz... Ne diyorum yahu?

Geçmişten günümüze

Wi'i'den devşirme ve Remix moduyla ilginç bir oynanış şekli getiren NBA Jam'in üzerine birtakım yenilikler getiren yeni oyunumuzun takısında “On Fire” bulunuyor. Nedir, ikiye iki maçlarda abartılı hareketler yapacağız, Remix modunu bir kenara atacağız (Yok çünkü.) ve artarda üç tane alley oop (Bunun Türkçe'si hulahop

olabilir mi?) (Olamaz! - Şefik) yaparsak “team fire” kazanıp 20 saniyelik terör estirebileceğiz. Olay gerçekten bu kadar. Maçlara çık, maçları kazanıp puan kazan, seviye atla, puanlarla yeni oyuncuları al, devam et... Bu işlemi Road Trip modunda yapabiliyoruz ama bence gerçek eğlence Online Arena'da.

Oyunu online oynamanın iki yolu var. Ya PSN arkadaşlarınızla ya da tanımadığınız insanlarla. Arkadaşlarınızla oynama seçeneğinde dört oyuncu da gerçek birer kişi olabiliyor. Diğer türlü, her iki takımında da takım arkadaşlarımızı yapay zeka kontrol ediyor, tüzölüyorlar.

Yapay zekaya karşı olsun, gerçek insanlara karşı olsun, olay topu çalmayı bilmekte ve alley oop'ları iyi ayarlamakta. Her ne kadar aksi iddia edilse de yeni oyunda da alley oop'lar gayet güçlü. Tamam, eskisine oranla daha iyi bloke edilebiliyorlar fakat RB/R1'e basıp takım

arkadaşımı çağırdım mı %75 basket oluyor. Öyle ki bana smaç basmak daha zor geldi.

Sözde küçük bir oyun olsa da yüksek fiyatlı oyunlar kadar, hatta birçoğundan fazla eğlence sunuyor NBA Jam. Verin parayı, alın, fazla sorgulamayın. İyi oyunlar!

■ Tuna Şentuna

NBA Jam: On Fire Edition

- + Online oyunlar çok keyifli, tonla basketbolcu seçeneği
- Aynı taktikler çoğu insanı yenebilmek, oynanışta bir açığın olduğunu gösteriyor

8,0



Yapım EA Sports
Dağıtım Electronic Arts
Tür Spor
Platform PS3, Xbox 360
Web ea.com/nba-jam-on-fire
Türkiye Dağıtıcısı Aral





Seri

Oyun fenomen haline gelmeden önceki asıl yapım amacı, mimarların üç boyutlu ortamda rahatça çalışıp yeni fikirlerini ortaya koyabilmesiydi. İlk piyasaya çıkış tarihi 2000 yılıydı ve Maxis bile oyunu çıkardığında bu kadar heyecan yaratacağını tahmin edememişti herhalde. Seri şimdiye kadar tüm dünyada 16.000.000'dan fazla satarak oyun dünyasının zirvesine oturmayı başardı.

The Sims 3: Pets

Yine çıksın, yine oynarım!

Hem Sims, hem de hayvan sever olarak bu eklenti paketini sevinçle karşıladım diyebilirim. Eleştireni çok olsa da The Sims serisi çıktığı günden beri oyun dünyasının zirvesindeki oyunlar arasında yer aldı hep. Şimdi de ev hayvanları edinebileceğimiz yeni bir eklenti paketiyle karşımızda. (Konsol versiyonlarının başlı başına bir oyun olarak satıldığını not düşeyim hemen.)

Sim'lerimiz artık evcil hayvan sahibi olabiliyor. Evcil hayvan seçenekleri arasındaysa kedi, köpek, at (!), papağan, muhabbet kuşu ve eğer bulabilirseniz "unicorn" yer alıyor. Karakter yaratma ekranında Sim'lerimizin yanı sıra kedi, köpek ve at da yaratılıyor veya telefon, bilgisayar ve gazete aracılığıyla kasabadaki barınaktan hayvan sipariş edebiliyor. Karakter yaratma ekranında yüzlerce hayvan cinsi bulunuyor. Sim'lerimize yaptığımız gibi hayvanlarımızın da yüzünü, gözünü, kıyafetini (Yani tüylerini.) ve tasmaasını bambaşka şekillerde yaratma imkanımız var. O kadar çok çeşit hayvan var ki sizi birkaç saat sırf bu ekranda tutabilir oyun. Hayvanların da Sim'ler gibi kişilik özellikleri var ve başlangıç olarak üç adet özellik belirliyoruz. Daha sonraki özellikler, oyun içerisinde hayvanınızın yaptığı hareketlere göre değişiyor. Mesela köpeğinize oyuncak kutusu alırsanız, "Destruction" ihtiyacını bu oyuncak kutudaki oyuncaklardan karşılamasını sağlıyorsunuz ve bir süre sonra mobilyalarınızı yemekten vazgeçip oyuncak sever bir hayvan özelliği elde eder. Her hayvanın kendine has ihtiyaçları bulunuyor. Köpekler, Sim'lerde olduğu gibi yeme, içme, tuvalete gitme ve sosyalleşme özellikleri mevcut; kedilerden farklı olarak etraftaki mobilyaları

Alternatif

The Sims 3: Ambitions
The Sims 3: Generations
The Sims 3: World Adventures

parçalama ihtiyacı da "Destruction" bariyala görülebiliyor. Bu durum kedilerdeyse "Scratch", yani tırmıklama olarak çevirebileceğimiz bir özellik olarak ortaya çıkıyor. Kedinizin de mobilyalarınızı tırmıklamasını istemiyorsanız, ona tırnaklarını törpüleyebileceği bir oyuncak almanız gerekiyor. Ev hayvanlarının her türlü ihtiyacını "satın alma" bölümündeki "Pets" seçeneğinden karşılayabilirsiniz. Kedilerin tuvalet kabından tutun da köpeklerin oyuncak toplarına kadar birçok seçenek mevcut. Hayvanlarınızı kasabadaki evcil hayvan eğlence yerlerine götürebilir, böylece hem Sim'nize, hem de evcil hayvanınıza eğlenceli dakikalar geçirebilirsiniz. Fakat dikkat edin, eğer evcil hayvanlarınız dışarıda fazla zaman geçirirse pırelenebiliyor ve bunun tek çaresi de onları pire spreyiyle spreylemek veya yıkamak.

Atlarsa bambaşka bir alem. Evcil at sahibi olduktan sonra onu eğitmeniz ve kasabada gezintiye çıkmanız mümkün. Bu eklenti paketiyle Appaloosa Plains adı verilen yeni bir kasaba da seçenekler arasına eklenmiş bulunuyor. Bu kasaba, bir miktar kırsal kesimi andırıyor ama gezip görmek için pek çok ilginç mekana sahip.

Hayvanlarınızı eğitebiliyorsunuz. Köpeklerinize avlanmayı, kuşlara konuşmayı öğretmek işten bile değil. Evde birden fazla evcil hayvan varsa bunların birbirleriyle iletişim kurup arkadaş olmaları veya birbirlerinden nefret etmeleri durumu ortaya çıkabiliyor. Sim'lerimizin arkadaş edinmesine benzer şekilde, sosyalleşme yeteneğini kullanarak karşı taraftaki evcil hayvanla olumlu veya olumsuz ilişkiler kurması mümkün. Sim'leriniz de evcil hayvanlarıyla aralarındaki ilişkiyi fazladan yiyecek vererek, karınlarını kaşıyarak, tüylerini fırçalayarak ve sevecek geliştiriyorlar. Evcil hayvanlarınızın yavrulaması bile mümkün olabiliyor. Bir Sim'in evinde toplam altı taneye kadar hayvan beslemesi mümkün kılınmış, dolayısıyla Sim evinizi hayvanat bahçesine çevirmek sizin elinizde diyebiliriz.

Bu eklenti paketi sayesinde, her pakette olduğu gibi yeni mobilyalarla evinizi dekore edebilirsiniz. Sim hayvanlarınızı istediğiniz gibi seçebilir, evlat edinebilir, onların yavrularına bakabilirsiniz, atlarınızı eğitip kasabadaki yarışlara katılabilir veya köpeklerinize havuzda yüzüp eğlenceli dakikalar geçirebilirsiniz. Kısacası yeni eklenti paketiyle karşımıza çıkan The Sims 3, bizi yine uzun süre bilgisayar başında tutacağı benziyor. **Meriç Erbay Bozkurt**

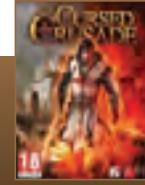
The Sims 3: Pets

- + Evcil hayvan yaratma ekranının zenginliği, hayvanların dahil olmasıyla daha eğlenceli hale gelen içerik, yeni eşyalar
- Hayvanlarla ilgilenirken ocağa yemeği unutulabilme ihtimalinizin yüksekliği, tekrar eden aksiyonlar

8,5



Tren rayından yapılmış bir kılıç karşısında Deniz ve onun normal ölçülerdeki kılıcı... Sonucu merak etsem de kimin kazanacağı şimdiden belli gibi görünüyor.



Yapım Kylotonn
Dağıtım Mastertronic
Tür RPG
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.cursed-crusade.com



The Cursed Crusade

"Babamızı bulacağız diye yaptığımız muameleye bakın arkadaş!"

Bir süre önce yazmış olduğumuz ilk bakiş bölümünde de hatırlayacağınız gibi, kahramanımız genç Deniz de Bayle ve kendisi dördüncü Haçlı seferine katılmayı kafaya koymuştu. Herkes sefere o zamanlar kutsal görevi altında ancak daha çok ün ve servet elde etmek amacıyla çıkarken, bu gencimiz kendisinden önce Haçlı seferine katılmış olan ve henüz dönmeyen babasını bulmak için düşüyor yollara. İnancı o ki babası evine dönerse ailesinin elinden alınmış olan topraklar geri alınacak ve Bayle ailesi eski şatafatlı günlerine geri dönecek. Bir de şu "lanet" meselesi var tabii ki kahramanımızın kafasında. Her tapınak şövalyesinin sahip olduğu bu lanet, şövalyeye dövüşürken insanüstü dövüş yetenekleri vermekte. Bu lanet tapınak şövalyelerine neden gelir ve nasıl kurtulunur bu meretten, öğrenmek istiyor yolculuğu boyunca. Yanında da esprili silah arkadaşı Esteban Noviembre'yi alıyor Deniz

ve koyuluyor lanetli haçlı seferi yolculuğuna.

Her şeyden önce şu itirafta bulunayım saygıdeğer okurlar: Meriç ablanız oyuncu olalı beri böyle işkence görmedi. Arkadaşım, oyun iyi güzel, çok değişik, böyle lanetlere giriyorsun, oradan ölüm meleği senin peşinde, her köşe başında bir tehlike, inanılmaz bir macera, tamam, bunları kabul ediyorum ama bazı oyunlar yalnızca konsola çıkarılmalıdır. PC oyuncuları da nasiplensinler dedikten sonra kullanması imkansız klavye tuş dağılımıyla oyunu piyasaya sürmek bence hiç iyi bir fikir değil. Şimdi diyeceksiniz ki "Çabla ya, sen o klavyeyi kullanmayı bilmiyorsundur, ondandır ehi...". Vallahi öyle değil!

Neyse, klavye meselesiyle ilgili mesajımı da verdikten sonra geçeyim oyunun özelliklerine. Tutorial kısmını oyunun başında hikayenin içine yedirilmiş şekilde bulmak beni memnun etti açıkçası. Çoğu oyunda böyledir, biliyorum ama bu oyunda bir taraf tan kendini kanıtlama çabasında olan kahramanımıza yardımcı olurken diğer taraftan da başlangıç kombolarını öğrenmek iyi geliyor insana. "Şövalye dediğin her türlü silahı kullanmayı bilir arkadaş!" diyerek kahramanımıza çift silahtan tutun da koca kılıçlara kadar pek çok silahı kullanma yeteneği verilmiş. Yalnız kullandığımız silahlar ve zırh öyle sonsuza kadar

durmuyor üstümüzde. Kısa bir süre kullanıldıktan sonra kırılan ve elimizde sapıyla kalan kılıç ve mızraklar görmek oldukça normal bu oyunda. Yeni silahları da öldürdüğümüz düşmanların üzerlerinden bulabiliyoruz. Böylece sürekli bir silah değişimi mevcut. Karakter geliştirme menüsü oldukça gelişmiş. Her bir silahın farklı ve çok sayıda kombosu var ve biz her bölümün sonunda aldığımız "Victory Point" adı verilen puanlarla bu komboları geliştirebiliyoruz. Laneti de geliştirmek mümkün. Ayrıca bir de karakterin gücü, çevikliği, kullandığı zırh gibi özelliklerini de her bölüm sonunda alınan puanları zaman zaman harcayarak arttırmak mümkün. Oyun içerisinde gerek öldürdüğümüz rakip, gerek etrafta bulduğumuz defne sandığı sayısı bu alınan puanları etkiliyor.

Savaş sırasında sağlık puanımız sıfıra düşünce yere düşüyor kahramanımız ve bir seçenek çıkıyor; bu seçeneği kullanarak silah arkadaşımızı bizi yerdenden kaldırmaması için yardıma çağırabiliyoruz ve bu da sağlığımızın yaklaşık dörtte biriyle yeniden ayağa kalkmamızı sağlıyor. Aynı şeyi biz de silah arkadaşımızı yere düşürdüğünde yapabiliyoruz ama tabii ki bu özellik kısa bir süre için mevcut oluyor, süreyi geçirdik mi ölüm meleği alıyor kahramanımızın canını.

Oyunun hikayesinin bir miktar sığ olduğunu kabul etsek de hikaye gelişimi oldukça iyi, her bölüm arasında izlediğimiz ve bölüm içlerinde de oraya buraya serpiştirilmiş ara videolar, seslendirmeleriyle sanki bir film gibi bizi içine çekiyor. Silahların kırılması, zırhın yıpranması veya zırha eklemeler yapılabilmesi de ayrı bir gerçekçilik katıyor. Silah kombolarının gösterildiği kısa videolar da oldukça başarılı. Fakat bunca özelliğe rağmen çok orijinal bir oyun değil The Cursed Crusade. Konsolda oynaması oldukça eğlenceli bir oyun olsa da PC için uygun olduğunu söyleyemeyeceğim. Yine de şöyle bir göz atmanız için bir şans hak ediyor. Ortalama nitelikteki bir oyun olsa da bir süre oyuncuyu PC başında tutacağına benziyor. **Meriç Erbay Bozkurt**

Alternatif

Assassin's Creed II
Knights of the Temple
The First Templar



The Cursed Crusade

- + Silah ve zırhların değişimi, güzel kombo videoları
- Hikayenin sığ olması, PC versiyonunda klavyeyle kontrolün zorluğu

6,5



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

WRC: FIA World Rally Championship 2



“Ralliden anlarım!” diyen şöyle buyursun

Konu “yarış simülasyonu” olunca aklıma bazen utanç sahneleri gelir ve bu sahnelerden biri de WRC ile tanıştığım yıllara dayanır. PlayStation 2’yi yeni almışken, o çilgin makinede bir de yarış oyunu görmek istemişim ve ralli oyunlarıyla aram iyi olduğu için direkt olarak WRC’ye yönelmişim. O görsel kaliteyi asla unutamam ama o lanet zorluk derecesiydi o oyunu bana asıl unutturmayan. Bariz bir şekilde “Ralli biliyorsan bu oyunu oyna, yoksa vakit kaybetmeden ikile!” demişti bana. Otomobilinizin ayarlarını yarışacağınız piste göre ayarlayamadığınız zaman ki dediğim gibi, ralliyle haşır neşir değilseniz bunun mümkünatı yoktu, son sıralarda pinekleme zorunda kalıyordunuz. Sabır noktası çatlamaya yüz tuttuğunda oyun oynamanın eğlence olmaktan çıktığına inandığım için de fazla diretmemiştim. Piyasaya çıkışı hafiften yılan hikayesine dönen WRC 2’den de sırf bu yüzden çekiniyordum açıkçası. Ama neyse ki oyuna başlamamla birlikte çekilecek bir şey olmadığını fark ettim. Evet... WRC 2, bu sefer amacı sadece yarışmak olanları da hesaba katmış neyse ki.

Oyunda fark edilen ilk şey, grafik kalitesinin biraz “nanay” olması. Bu anlamda DiRT 2’yi bile hesaba katarsanız (“Bile” diyorum; çünkü DiRT 3 piyasada.) otomatikman sınıfta kalıyor WRC 2. Aslında genelde bir oyundan grafik anlamında çok şey beklemem ama bu kadar da olmamalıydı bence. Öyle ki başarılı bir performansla sonlandırdığım ilk yarışımı farklı kamera açılarıyla tekrar izlemek istediğimde o tuhaf toz efektini göreyerek irkildim resmen. Otomobilin arkasında kalkan toz, toz değil de sanki Lost’taki siyah duman gibi bir görüntü

çiziyordu. Yine de İsveç’in karlı ve buzlu pistlerinde aynı olay hiç de fena görünmüyor, aynı şekilde bol çamurlu pistler de... Anlayacağınız, “Fena değil!” diyerek geçiştirmek mümkün oyunun grafik kalitesini. Sürüş hissiyatını tadıncaysa grafikleri didiklemeden vazgeçeceksiniz.

Sıra teknik detaylara geldiğindeyse olayın rengi biraz daha değişiyor. Mükemmel bir sürüş hissiyatı verdi bana WRC 2. Oyunu en kolay zorluk derecesinde oynadığınız zaman bile bu hissiyatı alabilmeniz mümkün. Ve yine o eski WRC’nin ralli profesyonelleri için dizayn etmiş olduğu teknik detaylar gözüme çarpınca tüylerim diken diken oluverdi birden. Eskisine nazaran çok ama çok daha fazla detay var oyunda. Otomobilinizin her donanımına müdahale etme şansınız var. Ve bu müdahalelerin oldukça geniş bir çerçevesi var. Ve tabii ki yarışacağınız piste göre size en mükemmel ayarı sunan otomatik bir sistem de var. Baktınız olacak gibi değil, doğrudan bu sistemi kullanın ve yarışın keyfini çıkarın. Diğer türlü insan hayatından soğuyor yemin ederim.

Oyunun kariyer modunda bir ordu detay mevcut. Mesela aldığınız hasarlar otomobile görsel açıdan nispeten yansısız da performansa birebir etki ediyor. Ve bir WRC klasiği olarak her turun sonunda, aldığınız hasarları parça parça veya toptan tamir edebiliyorsunuz. Kariyeriniz üst basamaklara doğru tırmadıkça yeni otomobillerin yanı sıra halihazırda otomobilleriniz için renk ve modifiye çeşitleri de açılıyor. Bu sayede kendi tarzınıza uygun otomobil modelleri tasarlayabiliyorsunuz. Otomobil markaları birbirinden bariz bir şekilde farklı. İlerleyen aşamalarda kiralayacağınız teknisyenler de performansa etki edecek geliştirmeler tasarlayabiliyorlar; hatta burada çok önemli bir detay var ki bir geliştirmeyi “zart” diye satın alıp kullanamıyorsunuz. Teknisyeniniz o geliştirme için birkaç hafta çalışmak zorunda kalıyor.

Tüm bu detaylardan sonra oyunun multiplayer tarafında kıran kırana mücadelelere girmek, Hot Seat modunda yanı başınızdaki arkadaşınızla çekişmek ve WRC Rally School modunda bir ralli oyununun sizden maksimum neler isteyebileceğini keşfetmek için WRC 2’yi alıp oynamanız lazım. Eğer düşük kalite grafik detay-



larına takılmazsanız, çok eğlenceli saatler geçirebilirsiniz bu oyunla; hatta bir ralli profesyoneli olduğunuz gibi bir iddianız varsa WRC 2’yi hiç düşünmeden arşivinize ekleyin derim. Bu arada oyunu sakın klavyeyle oynamak gibi bir gaffete düşmeyin ve mutlaka sağlam bir direksiyon seti kullanın. Benden söylemesi... **Ertekin Bayındır**

WRC: FIA World Rally Championship 2

+ Detaylı kariyer modu, mükemmel sürüş hissiyatı, tamamı lisanslı otomobil yelpazesi

- Düşük kalite grafik ve ses kalitesi

8,5

Alternatif

Baja: Edge of Control
DiRT 3
MotorStorm: Apocalypse



Yapım Milestone
Dağıtım Black Bean Games
Tür Yarış
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.wrcthegame.com





Need for Speed: Hot Pursuit (Android)

Rakiplerin affetmez

Dedim ki Xperia Play'de şık bir yarış oyunu güzel durur. Mis gibi kontrolleri olur, grafiklerinin de tadından yenmez.

Ardından Hot Pursuit'in bedava olduğu açıklandı. Bir sevinç, bir şölen...

Hızla yükleme işlemlerini tamamladıktan sonra, kaydirdim gamepad'i alt kısımdan, bekliyorum ki buradan oyunu yöneteyim. Meğerse olay bambaşka kaymış...

Hot Pursuit, telefonunuzu sağa sola çevirerek (Aynen bir direksiyon gibi ama 360 derece falan döndürmenize gerek kalmıyor elbette.) kontrol ettiğiniz bir oyun. Aracınız dilerseniz otomatik olarak hızlanıyor -ki diğer türlü işler çok zorlaşıyor- ve size sadece aracınıza yön vermek kalıyor. Nitro

barı dolduğunda ekranda bir doğru çizerek araca hız takviyesi yapıyor, eğer elimizde varsa bazı ekipmanları da yine ekrandaki yerlerinden seçerek aktive edebiliyoruz.

Grafikler zaten inanılmaz bana sorarsanız. (PSO'ne oyunları çöp gibi kaldı.) Oynanış da çok rahat fakat ortada çok büyük bir problem var: Yapay zeka çok zorluyor. Aslında yapay zekanın sizinle uğraşması gibi bir durum yok fakat rakip araçları geçmek, hele ki birinci olmak için kesinlikle hata yapmamanız gerekiyor zira rakipleriniz kesinlikle hata yapmıyor. Bir yarışçı birinci tamamlayabilmek için tam 14 kez oynadığımı biliyorum, öyle diyeyim.

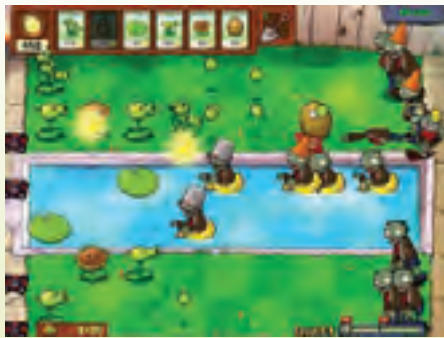
Oyundaki güzelliklerden bir tanesi de asıl

Hot Pursuit'in ruhunun aynen korunmuş olması. Polisten kaçma, sadece yarışma, sona kalmama, zamana karşı yarış gibi birçok farklı oyun tipini dilediğimizce haritadan seçiyoruz ve bir yarış bizi fazlasıyla sıktığında, illa orada takılı kalmamız da gerekmiyor.

Sonuç itibarıyla güzel oyun Hot Pursuit lakin biraz zor. Özellikle bir bölümü tek seferde geçmeye alıştıysanız, sinir krizine girmemeniz pek zor. Tanıtmak bizden, seçmek sizden... ■ **Tuna Şentuna**

Yapım **EA Mobile**
Tür **Yarış**
Platform **Android, iPhone, iPod, iPad**
Web **www.ea.com**

8,4



Plants vs. Zombies (Android)

Dokunmatik tarım

Paramızla rezil olduğumuz Android dünyasında, hala parayla bir şeyler satın almak için saçma sapan, insanlığa sığmayacak yöntemler izlememiz konusunda tez yazabilirim. Türkiye olarak utanç kaynağı bir durum zira Android Market adını bile zar zor duyduğunuz, "geri kalmış ülke" olarak tabir edilen birkaç ülkeyle birlikte, acayip iyi durumda olduğunuzu sanan, şahane ülkemizde de parayla alışverişe izin vermiyor. Her neyse, asabımızı bozmayalım; en azından elimizdeki oyun güzel. (Bulabilene tabii!)

Yıllar önce PC'de oynadığımız bu oyun, bir çeşit "tower defense" oyunu; yani akın akın bir şeyler geliyor, biz de bir şeylerle onları durduruyoruz. Elimizdeki örnekte de saldıran taraf zombiler, korumamız gereken yer evimiz ve bunu sağlamak için de bahçemize çeşitli bitkiler dikeyiyor.

Bitki dikebilmek için ayçiçeklerinden veya güneş ışığından dökülen güneş sembollerine ihtiyacımız var. Belirli periyotlarla kazandığımız güneşliğiyle da bitkilerimizi dikecek enerjiyi sağlıyoruz. Başlarda birkaç şeritten gelen zombiler, ilerleyen bölümlerde daha fazla noktadan yaklaşıyor ve işler zorlaşıyor.

Elimizde çeşit çeşit bitki var ve her bölümden önce hangi bitkileri seçeceğimiz bize soruluyor. Güçlü bitkileri dikmek için daha fazla gün ışığı gerekiyor fakat daha güçsüzlerden de daha fazla dikerek işleri dengeleyebiliyorsunuz. Bitkiler direkt olarak saldırı da yapabiliyor, birer mayın gibi de davranabiliyor, onları donduruyor, kendi saflarına çekiyor... İsteddiğiniz bitki olsun; Plants vs. Zombies size istemediğiniz kadar çok çeşit sunuyor.

Tabii ki zombiler de ortaya çok iyi bir mücadele koyuyor. Bazısı koşarak yaklaşıyor, bazısı yüzüyor, bir tanesi gelip ciritle bitkilerin üzerinden atlıyor... Neyse ki her türlü düşmana karşı bir bitkimiz var, endişeye mahal yok.

Bu ay her şeyi bırakıp bu oyunu oynadım desem, yalan söylemiş olmam. Oyundan ancak telefonun şarjı azaldığında çıkabildim, o derece bağımlılık yapıyor.

■ **Tuna Şentuna**

Yapım **PopCap Games**
Tür **Aksiyon**
Platform **Android, iPhone, iPod, iPad**
Web **www.popcap.com**

9,0



Orczz

Onlar her yerde!

Beni PC başına kilitleyen Orczz, akın akın gelen Orc'lara karşı savunma yaptığımız bir oyundan ötesi değil aslında. Orczz'daki ilginç (!) olaya oyunun zor olması. Daha ikinci bölümden, henüz elinizde üç farklı asker tipi varken, Orc'lar öyle bir yağıyor ki eliniz ayağınza doluyor. Toplamda altı farklı ünite çağırabiliyorsunuz savaşa. Güçlü birimler için öldürdüğünüz Orc'lardan kazandığınız paraları harcıyorsunuz ama bir üniteyi bir kez savaşa çağırdıktan sonra, bir daha savaş içerisinde para vermenize gerek kalmıyor.

Bir üniteyi savaşa soktukten sonra, ikincisi için belirli bir süre geçmesi gerekiyor ve burada da yardımınıza mancınklarınız koşuyor.

Mancınklar etkin bir biçimde kullanmak, savaşa size büyük avantaj sağlıyor, bunu unutmayın sakın.

Eğlenceli bir oyun olmasına rağmen, benzeri oyunlardan pek farklı olmamasından ötürü pek fazla heyecan yaratmıyor oyun. Bu türde hiç oyun oynamadı iseniz seveceksiniz. ■

Tür Aksiyon
Yapım Camel 101
Web www.camel101.com

7,5



OIO The Game

Cevap, gözlerde...

OIO'nun grafikleri stilize, tasarımları güzel, efektleri mükemmel... Biz tahtadan bir adamız ve bu karakterin suratına bakarsanız da oyunun isminin nereden geldiğini rahatlıkla anlarsınız. Tahta adam bir maceraya çıkıyor ve zıplıyor, koşuyor, parlak mavi küreleri topluyor ve hedefine ulaşıyor. Dikenler, boşluklar, büyük duvarlar hep onun engeli fakat onun gizli bir silahı var: Tohum ikisiri.

Şöyle ki oyun boyunca yerde yeşil birtakım bitkiler görüyorsunuz. Bunlara sol mouse tuşuyla ikisiri fırlattığınızda

oradan bir kolon yükseliyor. Bu genelde yüksek yerlere ulaşmak için izleyeceğimiz formül. Fakat kısa sürede sadece yükselmek yetmiyor, ileri gitmek de gerekiyor. Henüz ürettiğimiz kolonun üstünden de çıkımlar yapabildiğimiz için kendimize ilerleyecek bir yol oluşturamaz da olası. Dolayısıyla alın size bulmaca, alın size platform türü bir oyun... Hem kafanızı, hem de ellerinizi çalıştıracak, son derece kaliteli bir oyun OIO. ■

Tür Platform / Bulmaca
Yapım Uncanny Games
Web www.oio-thegame.com

9,2

The Bridge

Çevir ekranı, çevir

Grafik elbette ki her şey değildir ama böyle karakterim, artistik çalışmalar falan... İki boyutlu bir platform oyunu izlenimi veren The Bridge, aslında bulmaca türünün son derece iyi bir örneği. Escher'in tablolarının oyuna dönüştürülmüş hali diyeyim, siz anlayın. Sakallı amcamızın hayal dünyası geniş, çok geniş. Girdiği her odadan çıkışı da bulacak kişi siz. Karakterimizi sağa sola yürütmenin dışında yapabildiğimiz tek bir şey daha var ve o da

ekranı çevirmek. (Monitörü yana yatıranlar doktora.) Çeşitli kapıları kapatıp açtığımız, karakterimizin farklı düzlemlere geçmesini sağladığımız bu işlemleri akıllıca yapmamız gerekiyor ki kışık yolunu bulalım. Daha önce zararsız gibi gözükken bir çizgi, ekranı çevirince üstüne basılacak bir platforma dönüşebiliyor örneğin. Biraz kafa patlatmak, biraz güzel görüntüler görmek için The Bridge'i şiddetle tavsiye ediyorum. ■

Tür Bulmaca
Yapım Ty Taylor & Mario Castaneda
Web filer.case.edu/tat22
[/TheBridgeSite](http://TheBridgeSite)

9,2



Nous

Maviler iyi, kırmızılar kötü

Rengarenk grafikleri ve enteresan oynanışı ile dikkatler üzerinde yoğunlaşıyor Nous'un. Enteresan bir anlatım tekniği var, hatta oyun size hükmediyor ve yapay zeka bilgisayarınızı kontrol ediyor numarası bile yapıyor bir ara. Hepsini size oyunu öğretmek, hepsi başarılı olmanız için aslında...

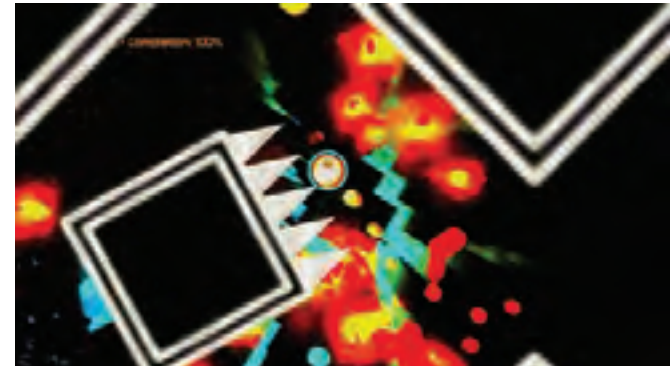
Olayın özünde biz bir noktayız ve kuşbakışı görüntüde, hayatta kalmaya çalışıyoruz. Dikenli bloklar bizi ezmeye çalışıyor, "Space"e basıp kaçıyoruz. Mavi noktalar görüyoruz, "Shift" ile onları iyi-

leştiriyoruz. Kırmızılarıysa maviye döndürmek istiyoruz. Olmazsa "Space" ile saldırıyoruz, kırmızı noktalar ölüyor. Amacımız bolca mavi toplayıp rengimiz kırmızıya dönmeden bölümü bitirmek.

Hiç beklemediğimiz yerlerden blokların çıkıp bizi ezmeye çalışması ve kırmızı noktaların artmasıyla gitgide zorlaşan oyun, ilginç anlatımıyla da kaliteli bir Indie oyun olduğunu kanıtıyor. Oyunu merak ettiyseniz, LEVEL DVD'den oyuna ulaşabilirsiniz. ■

Tür Aksiyon
Yapım DigiPen
Web www.whatisnous.com

8,8



ROCKO @ PSIKİYATR

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRUM"



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 (10 sayı fiyatına 12 sayı)

69 TL

Bu form 30 Kasım 2011 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası
İstanbul Kurumsal şubesi
IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.
*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL
Tel: 0212 478 0 300
Faks: 0212 410 35 12-13
E-Posta: abone@doganburda.com
Web: www.doganburda.com



Donanım

Gözlüksüz 3D keyfimize zeval gelmesin!

Recep Baltaş bu ay sizlere en objektif verileri aktarabilmek için kontrollü deney yapma yoluna gitti. Test merkezine konuk olan ve gözlüksüz 3D keyfi sunan Toshiba Qosmio F750'yi kaptığı gibi yanımıza geldi ve hepimizi tek tek laptop'ın başına oturtup 3D performansını değerlendirmemizi istedi. Farklı editörlerin farklı

gözlemlerini alarak kontrollü deney gerçekleştiren Recep Baltaş, gönül rahatlığıyla ürünü test merkezine götürüp puanını verdi! Toshiba Qosmio F750, şık görünüşü ve normalde 1080p görüntü kalitesi ile bizi etkiledi. Peki gözlüksüz 3D görüntüler başarılı mı? Sayfayı çevirip okumaya devam edin...



98

MSI GT780DXR

17.3 inç ekranıyla hantal masaüstünden kurtulmak isteyen oyuncuların yeni gözdesi bu laptop mu?



99

Toshiba Qosmio F750

Gözlüksüz 3D keyfi gerçekten adı kadar havalı mı?



101

Teknik Servis

Bu ay gelen soruların yoğunluğu yüzünden hepimiz buz kestik.



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



Toshiba Qosmio F750

Gözlüksüz 3D

Üç boyut teknolojisi ilk olarak Avatar ile meşhur oldu dersek herkesin bu görüşe aşağı yukarı katılacağını düşünüyoruz. Zira yapımı altı yıl süren ve klişe senaryosunun yanında pek bir şey vaat etmeyen bu filmin en büyük odak noktası, ya da kurtarıcısı diyelim, şimdiye kadar hiçbir filmde başarılammış derinlik hissiydi. Dünyanın ilk defa bütün konsollara birden üç boyutlu olarak çıkan oyunu Crysis 2'nin yapımcıları da üç boyutun apayrı bir dil olduğunu ve neyin ön planda, neyin arka planda olması gerektiğinin buradaki en önemli unsurlardan biri olduğunu açıklamaları bu teknolojinin zorluğunu daha da gözler önüne seriyor. İşte bu yüzden ki üç boyut teknolojisinin başarılı olması için her bir filmin Avatar gibi uzun süren uğraşlar sonucu hazırlanması gerekiyordu. Fakat ne oldu? Avatar'ın gişe başarısına gıptaıyla bakan Hollywood, çabucak seri üretim üç boyutlu filmler çıkarmaya başladı. Sonuç tahmin edeceğimiz gibi tam bir hüsrana. Ortadaki üç boyutlu filmlerin kalitesi bir elin parmaklarını geçmiyor ve daha da önemlisi üç boyut teknolojisi tam bir fiyasko ile sonuçlandı. Bakalım F750 bu hüsrana düzeltilecek mi?

Yeni bir dizüstü bilgisayar satın alan kullanıcıların en nefret ettiği şeyin, ürünle birlikte gelen yazılımlar olduğunun ortaya çıkması hiç de şaşırtıcı değil. Zira bilgisayarlarını sözde birçok işlevle donatıp kullanıcıları bu şekilde sunmayı amaçlayan üreticiler, zaten miadını doldurmuş olan sabit disk teknolojilerinden dolayı yavaş çalışan bilgisayarları adeta çöplüğe çevir-

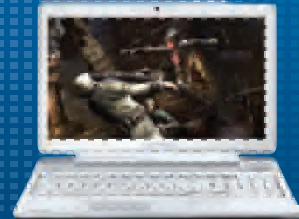
rip son kullanıcıya eziyet etmekten öteye gidemiyorlar. Bu konudaki deneyimli kullanıcılar üreticinin verdiği işletim sistemini silip Service Pack 1 entegreli bir Windows sürümü kuruyorlar fakat bilmeyenler yeni aldıkları bilgisayarların yavaşlığından şikayet edip durmaktan başka bir şey yapamıyorlar. Toshiba da maalesef bu hataya düşen firmalardan biri. Chrome veya Firefox kullanacağınız için hiçbir işinize yaramayacak Bing çubuğu, başarılı, fakat kullanılmak için neredeyse kursunu almanız gereken Corel Digital Studio SE, sizi sadece sayılı günler koruyan McAfee Internet Security bu yazılımlara sadece üç örnek. Corel Digital Studio SE ile aynı işlevleri yerine getiren Nero 10 yazılım paketinin sistemde yer alması ise ne kadar gerekli, tartışılır. Öte yandan Office 2010'un ücretsiz Starter sürümünün yüklü gelmesi, 30 günlük bir deneme sürümünün gelmesinden çok daha iyi. Tüm bunların yanında Toshiba'ya ait 25 bonus yazılım arasından ihtiyacınız olmayanları kaldırmanız gerektiğini de belirtelim. Evet, Qosmio F750 az sonra değineceğimiz özellikleriyle tam bir çoklu ortam bilgisayarı fakat bu, sistemde üç farklı video düzenleme yazılımı gelmesini açıklamaya yetmiyor maalesef. Son olarak tüm bu yazılımlar yüzünden sistemin Bir dakika beş saniyede masaüstüne geldiğini belirttikten sonra F750'nin teknik anlamda neler sunduğuna bakalım. Intel'in en üst seviye işlemcilerinden i72630QM, 8 GB sistem belleği, çoğu oyunu Full HD çözünürlükte orta ayarlarda oynamanızı mümkün kılacak DirectX 11 destekli GeForce GT540M ekran kartı ve 500 GB kapasiteli hızlı Momentus XT beğenimizi kazanıyor. Fakat F750'nin en büyük özelliği 15.6"te Full HD çözünürlük sunması ve beraberinde Blu-ray sürücü ile gelmesi. Bu bağlamda ürünün gerçek bir çoklu ortam bilgisayarı olduğunu söyleyebiliriz. Tüm bu çoklu ortam özelliklerini kontrol etmek için ürünle bir kumanda geldiğini de

belirtelim. Gözlüksüz üç boyut teknolojisini test etmeye başladığımızda ilk dikkat çeken üç boyutta Full HD çözünürlüğün olmadığı oluyor. 1080p olan görüntü 1080i oluyor ve görüntü çizgili bir hal alıyor. Test merkezimizin dışına çıkıp ofisteki dört farklı kişi ile yaptığımız üç boyutlu görüntü testine ortalama 10 üzerinden 6 puan verildi ve izleyenler genelde gözlerinin yorulduğunu bildirdiler. Yine sistemin aynı anda sadece bir kişiye üç boyutlu görüntü sağlayabilmesi de bir başka eleştiri konusu oldu. Sonuç olarak gözlüksüz üç boyut teknolojisi bu alanda atılan iyi bir adım olmasına karşın henüz Active Shutter gözlüklerle sağlanan aktif üç boyut kadar iyi bir performans sunmıyor. ■

TEKNİK ÖZELLİKLER

Ekran:	15.6" Full HD
İşlemci:	Intel Core i7 2630QM
Bellek:	8 GB DDR3
Sabit Disk:	500 GB 7200 RPM
İşletim sistemi:	Windows 7 Home Premium
Ağırlık:	3.2 Kg

Toshiba Qosmio F750



- + Gözlüksüz 3D
- + Şık tasarım
- Aynı anda sadece bir kişiye 3D izletebilme
- Oyun için elverişli değil

Fiyat: Belli Değil
İthalat: TNB elektronik
Web: www.toshibatr.com
Puan: 6/10



MSI GT780DXR



Türkiye'deki en hızlısı

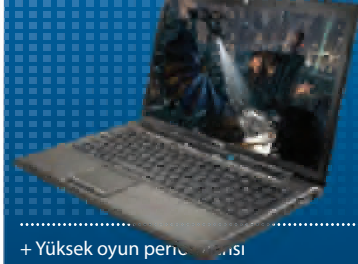
MSI'nin Türkiye'deki faaliyetlerini ilerletmesinden sonra firma ilk defa GT680 modeliyle ülkemizdeki oyunculara uygun fiyatlı ve kaliteli oyuncu dizüstü bilgisayarları sunmaya başlamıştı. Ardından gelen GT683 modeliyle performansı bir üst seviyeye çıkaran firmanın oyuncuların gönlünde taht kurduğunu söyleyebiliriz. Firmanın Test Merkezi'imize konuk olan yeni dizüstü bilgisayar, ya da daha doğrusu artık masaüstü alternatifini sınıfına giren modeli GT780DXR, sadece performans değil, boyutları ve oyun deneyiminizi iyileştirecek klavyesi ile de dikkat çeken bir ürün. Bellek miktarı da artırılan ürünün en büyük fark ise ekran kartına baktığımızda karşımıza çıkıyor.

Bazı oyuncular 15.6" ekranda oyun oynamayı sevmeyebiliyor. Tabii ki buna hak vermek mümkün. Zira masaüstü bilgisayarların 24"e ulaşan monitörlerinin yanında çözünürlük Full HD de olsa 15.6" bir ekran bazı oyuncular için yetersiz gelebilir. Bu bağlamda GT780DXR ile MSI 17.3" büyüklüğünde bir ekran sunarak daha ferah bir biçimde oyun oynamanızı mümkün kılıyor. Ekranın boyutu artarken oranın ve çözünürlüğün değişmediğini görüyoruz. 16:9 geniş ekran ve Full HD oyun keyfi GT780DXR'da hala korunuyor. Ekranın yanında MSI klavyede de değişikliğe gitmiş. Bu konuda daha profesyonel bir firma olan SteelSeries ile anlaşan MSI, arka aydınlatmalı ve oyun için daha elverişli bir klavye kullanıyor. Yeni klavyede sol kısımdan çıkartılıp

sağ tarafa geçirilen Windows tuşu sayesinde Space tuşu daha da sola kaydırılmış. Böylece oyun oynarken zıplamak veya frene basmak gibi Space tuşuna atanmış işlemlerde bu tuşa çok daha hızlı bir biçimde ulaşabiliyorsunuz. Yine yanlışlıkla başlat menüsüne basıp oyun zevkinizi yarıda bırakmanızın da önüne geçilmiş oluyor. Bu kadar büyük bir ekranın tabii ki bir de bedeli var. GT780DXR pil dahil 3.9 Kg ağırlığında bir dizüstü bilgisayar. Bunun içerisine 1 kiloluk adaptörü de kattığımızda toplam ağırlık 5 kiloya kadar ulaşıyor. Dizüstü bilgisayar taşımaya da kalktığınızı düşünürsek çanta, fare, fare altlığı derken bu ağırlığın 6 kiloya ulaşması muhtemel. Bu bağlamda ürünün tam da masaüstü gibi sabit kullanılması gerektiğini söylersek pek de yanlış demiş olmayız. Özellikle taşınabilir bir oyun performansı için firmanın GT683 modeli daha iyi bir tercih olabilir. Öte yandan GT780DXR ile tasarım konusunda da değişikliğe gitmiş. Peteksi plastik yüzey yerine fırçalanmış alüminyum yüzey daha sert ve sağlam bir görünüm sağlıyor. Yine kasanın kenarlarında yer alan ışıklar da kaldırılmış. Klavyenin hemen altına eklenmiş touchpad kapama tuşu ise oyun oynarken kolaylık sağlayan bir başka ince ayrıntı. GT780DXR performans konusunda da çıtayı yükselten bir bilgisayar. Öncelikle bu konuda ilk dikkat çeken ayrıntı GT570M ekran kartı. Ülkemizde satılmakta olan herhangi bir dizüstü bilgisayarda henüz bu ekran kartına rastlamak mümkün değil. Performans değerlerine biraz sonra geçeceğimiz bu ekran kartının yanında yine RAM miktarının da 16 GB'a çıktığını görüyoruz. Açıkçası gereğinden fazla olan bu RAM miktarını şu an kullanabilen bir oyun yok. Yine de oyunların haricinde farklı uygulamaların bu miktarı kullanabilmesi muhtemel. Öte yandan işlemci ve diğer bileşenler konusunda GT780DXR büyük farklar getirmiyor. Sözü fazla uzatmadan ilk testimize başlıyoruz. Deus Ex Human

Revolution'ı yüksek ayarlarda açtığımızda 82 FPS değerini elde ediyoruz. Gayet akıcı bir oyun deneyimi sonrasında DirectX 11 destekli Dirt 3'ü çalıştırıyoruz. Ultra ayarlarda dahi saniyede 35 kare ile oyunu gayet rahat bir biçimde oynayabiliyoruz. Crysis 2 testinde de yüksek ayarlarda 75 FPS elde etmemiz GTX570M'in performansını ortaya koyuyor. Son testimiz Metro 2033'de dahi yüksek ayarlarda 32 FPS sunan GT780DXR bizden tam not alıyor. Sonuç olarak GTX570M gibi güçlü bir ekran kartını 17.3" boyutlarında bir ekran ile birleştiren GT780DXR, RAID performansını da beraberinde getiren ülkemizdeki en hızlı oyuncu bilgisayarı. ■

MSI GT780DXR



- + Yüksek oyun performansı
- + Geniş Full HD ekran
- + SteelSeries klavye
- Nispeten ağır

Fiyat: 2099 \$ + KDV
İthalat: Penta elektronik
Web: www.tr.msi.com
Puan: 8/10

TEKNİK ÖZELLİKLER

Bellek:	DDR3 1333MHz 16 GB
Ekran:	17.3" FHD (1920 x 1080)
Ekran Kartı:	NVIDIA GeForce GTX 570M
Depolama:	2 x 750GB SATA RAID
Ağırlık:	3.9 Kg

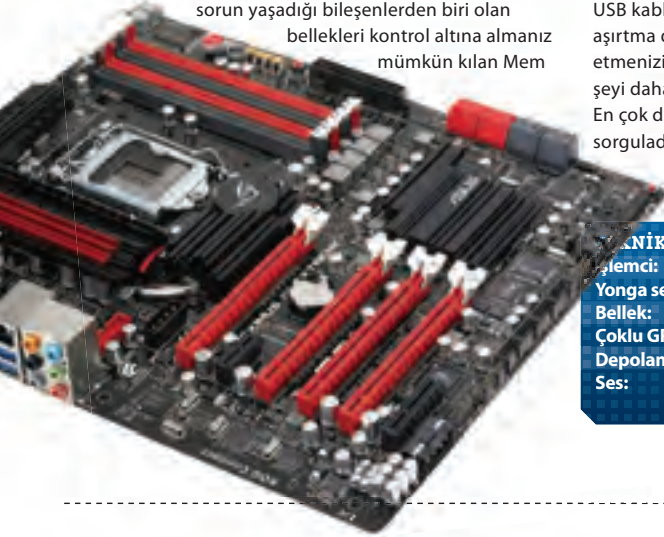
Asus Maximus IV Extreme-Z

A'dan Z'ye Overclock

A sus'un her zaman olduğu gibi hız aşırma fanatikleri için tasarladığı en üst seviye anakartlarından Maximus IV Extreme-Z, Intel'in Z68 yonga seti ile geliyor. Hem işlemciyi hem de işlemcide yer alan dahili grafik çekirdeğini hızlandırmanızı mümkün kılan bu yonga, Extreme-Z için en iyi tercih. Artık yeni nesil anakartlarda olmazsa olmaz haline gelen USB 3.0 gibi teknolojilerden ziyade Extreme-Z'de Asus'u Z noktasına taşıyan özelliklere geçiyoruz. Bunlardan ilki hız aşırma tutkunlarının en çok sorun yaşadığı bileşenlerden biri olan bellekleri kontrol altına almanız mümkün kılan Mem

Tweaktı özelliği. Bellek frekanslarını ayarlamak için artık BIOS'a girme zorunluluğunu ortadan kaldıran Mem Tweaktı sayesinde bellek gecikme değerlerini işletim sistemi üzerinden gerçek zamanlı olarak ayarlayabiliyorsunuz. Tabii ki bütün ayarlar için BIOS'u kullanan hardcode overclock fanatikleri arasında bu özellik ne kadar kabul görecektir, tartışılır. Extreme-Z'e özel olmayan fakat Asus'un ROG serisi anakartlarında yer alan bir başka özellik de ROG Connect. Bir USB kablosu yardımı ile anakarta bağlanarak hız aşırma değerlerini dizüstü bilgisayardan takip etmenizi mümkün kılan bu özellik sayesinde her şeyi daha fazla kontrol altında tutabiliyorsunuz. En çok dikkatimizi çeken, bir o kadar da sorguladığımız özellik ise ROG iDirect adını taşıyor ve OC işlemini iPhone veya iPad'inizden kontrol etmenizi

mümkün kılıyor. Apple ürünlerini tercih eden kullanıcıların overclock gibi karmaşık bir işlemlerle uğraşmıyacağı gerçeği bir kenara, anakartın fiyatından da pahalı olan bu ürünleri satın aldıktan sonra bu meblağın daha da fazlasını Extreme-Z ile gelen bir PC'ye harcamak yerine doğrudan Mac Pro alacakları gerçeği de bir başka ayrıntı. Öte yandan OC işlemini Bluetooth ile gerçekleştirmek de iPhone ve iPad kadar olmasa da üst uç hız aşırma tutkunlarının pek tercih edeceği bir özellik gibi durmuyor. Yine de Asus tüm bu özellikler ile hız aşırma konusunda rakip tanımıyor. Sonuç olarak 1000 TL'ye yaklaşan fiyatı ile 800 TL'lik işlemcinizden 300 TL daha fazla performans elde etmenizi sağlayan Extreme-Z, sıradan kullanıcıların başına geçmeden önce kursunu almasını gerektiren tam teşekküllü bir o kadar da maliyetli bir hız aşırma şaheseri. ■



TEKNİK ÖZELLİKLER	
İşlemci:	Intel LGA 1155
Yonga seti:	Intel Z68 Express
Bellek:	4 x DDR3 200(O.C.), 32GB Maks.
Çoklu GPU:	AMD CrossFireX, NVIDIA SLI
Depolama:	4xSATA 6Gb/s, 8 x USB 3.0
Ses:	Realtek ALCC889 8 kanal

Fiyat: 430 \$ + KDV
İthalat: Çizgi elektronik
Web: www.cizgi.com.tr
Puan: 7/10

Gigabyte G1.Sniper2

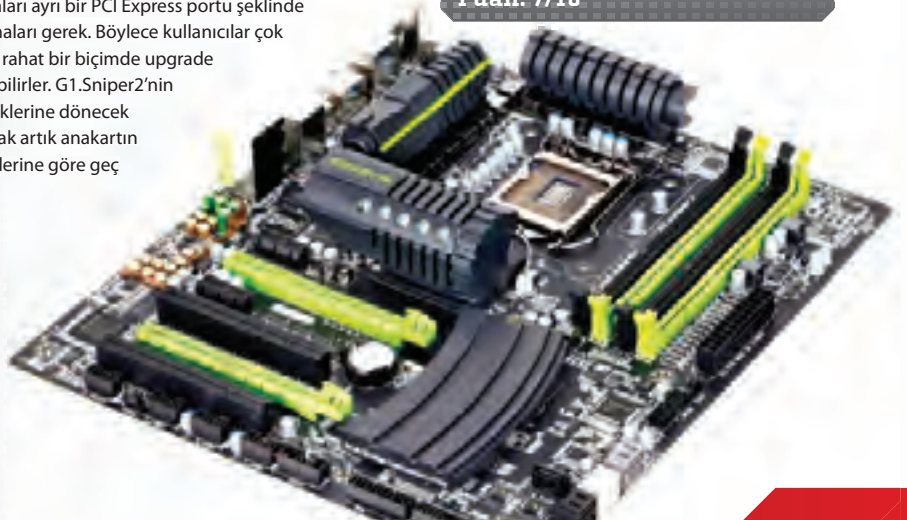
Oyuncunun silahı

G igabyte'in oyunculara yönelik çıkardığı G1 serisine ait yeni anakart olan G1 Sniper2, Intel'in ikinci Nesil Core ailesi Sandy Bridge işlemcilerini destekleyen bir anakart. Daha önce incelemiş olduğumuz G1. Assassin modelinin aksine dörtlü SLI veya CrossFireX desteği sunmayan Sniper yine de çift ekran kartı ile SLI veya CrossFireX desteği sunmayı ihmal etmiyor. Öte yandan Sniper2 ile gelen LucidLogix Virtu GPU Sanallaştırma teknolojisi sayesinde kullanıcılar harici ekran kartları ile dahili Intel ekran kartı arasında geçiş yaparak hem güç tasarrufu sağlayabiliyor hem de dahili GPU'nun Quick Sync Video, InTru 3D ve Intel Insider gibi teknolojilerden yararlanmasını mümkün kılıyor. G1.Assassin'de olduğu gibi Sniper2'de de karşımıza EAX AHD 5.0 ve X-Fi Xtreme Fidelity destekli Creative ses yongası Soundblaster 20K2 çıkıyor. Aslında burada ufak bir yarıntıya da değinmekte fayda var. Anakartların üzerinde bu yüksek seviyeli ses kartları fiyatı epeyce yukarı çekebiliyor. Öte yandan anakartınızı bir üst

modele yükseltirken bu ses kartını söküp yeni anakartınızda kullanamıyorsunuz. Örneğin G1. Assassin sahipleri Sniper2 ile birlikte aynı ses kartını ikinci defa satın almış olacaklar. Oysaki bu tür ses kartlarını hacri aldığınızda sisteminizi değiştiren dahi ses kartını kullanmaya devam edebileceksiniz. Aynı durum her iki anakartta yer lanan Killer NIC E2100 oyuncu ağ kartı için de geçerli. PCB'ye gömülü olan bu ağ kartı anakartın fiyatını artırıyor fakat bir sonraki anakartınız Gigabyte olmayacaksa hiçbir işinize yaramıyor. Burada üreticilerin ya kullanıcıları istedikleri bileşenleri seçme konusunda serbest bırakması gerek, ya da anakartın fiyatını artıran bu parçaları ayrı bir PCI Express portu şeklinde sunmaları gerek. Böylece kullanıcılar çok daha rahat bir biçimde upgrade yapabilirler. G1.Sniper2'nin özelliklerine dönecek olursak artık anakartın rakiplerine göre geç

kalmış olsa da EFI BIOS'a sahip olduğunu görüyoruz. Gigabyte'in TouchBIOS adını verdiği bu teknolojinin rakiplerinden farklı olarak dokunmatik ekranlar için de optimize edildiğini söyleyelim. Sonuç olarak G1.Sniper2 birçok yeniliği ve üst seviye bileşenleri beraberinde getirmesine karşın sahip olacağı fiyat etiketiyle oyuncuların bile korkutması muhtemel. ■

Fiyat: Belli Değil
İthalat: Arena, Endeks
Web: www.arena.com.tr
Puan: 7/10



TEKNİK ÖZELLİKLER

Form faktör:	ATX
Yonga seti:	Intel Z68 Express
Soket:	LGA1155
Ses yongası:	Creative CA20K2
Bellek yuvası:	4 x 1.5V DDR3 2133 MHz
Depolama:	4 x USB 3.0, 4 x SATA 6Gb/s



Teknik Servis

İnternetteki forumlarda her ne kadar bütün sorunlar çözüme ulaşıyormuş gibi gözükse de işin aslı hiçbir zaman öyle olmuyor. Soruları sürekli cevaplayan bir kişinin olmadığı gerçeği bir kenara, çoğu soru için o konuda uzman birini bulmak nerdeyse imkansız. Yine bilmediği konularda cevap veren, yanlış tavsiyelerde bulunan parazitler de çıkmıyor değil arada. Özellikle de bir kesim var ki "sorunu çözdüm" deyip başka hiçbir ayrıntı vermeden toz oluyor. İşte bu arkadaşları toplama kampına bekliyoruz. Yanlış anlaşılmasın, bu kampta "Forumlar Nasıl Kullanılır" dersi veriyoruz, zira daha forumları kullanmayı bile öğrenemedik.

S: Bir HPM9150TR bilgisayarım var. Garanti süresi yaklaşık bir sene önce bitti ve bende bugün kasanın içini açıp inceledim. Anakartın Asus çıkışlı bir kart olduğunu görünce ilk şoku yaşadım. İkinci şok ise RAM'lere bakarken Samsung'un 1 GB'lık RAM'lerini görmem oldu. İlk sorum dışardan aldığım bir ekran kartını monte edebilir miyim? Eğer böyle bir şansım varsa önerin nedir? RAM 2 GB, biraz az. İkinci sorum da RAM miktarını arttırabilir miyim? Hangi modeli önerirsin? Son sorum da kasanın aynen durması şartı ile anakartı değiştirebilir miyim? Windows 7 Premium 32 bit kullanıcısıyım. Boğaçhan Ülker

C: Sevgili Boğaçhan burada şaşırılacak bir şey yok. Yıllardan beri toplama PC alın tavsiyesi yapıyorum. Sen PC'yi kendin daha uygun fiyata toplayabileceğin HP'nin senin için hazır topladığı PC'yi almışsın. Gördüğün gibi parçaların hepsi piyasadaki ürünler. Sorularına gelince: gönderdiğin resmi internette aldığın için sana kesin cevap veremiyorum. Zira internetteki anakartta PCI Express x16 portu var,

fakat HP'nin sitesinde bu port kullanılmaz yazıyor. Eğer burada bir ekran kartı varsa söküp daha üst seviye bir kart takabilirsin. Ama bundan önce sistemdeki güç kaynağını değiştirip daha iyi ve yüksek güç sunabilen bir güç kaynağı takman gerek. Bellek konusunda da CPU-Z ile frekansları kontrol edip ayınlarından alabilir, ya da elindekileri de satıp 4 GB Kit alabilirsin. Anakartın değişmesi demek bütün parçaların değişmesi demek olduğu için gidip şimdi bir toplama PC alabilirsin.

S: Şimdi benim şöyle eski bir sistemim var: İşlemci AMD 4600+ 2.4 GHz, 9600GT ekran kartı, 2GB DDR2 667MHZ RAM. Bu sistem FIFA 11'de çok kasılıyor. FIFA 12'nin Demo'sunu yükledim resmen ağır çekimde oynuyorum. Çözünürlük 800x600, Low, AA kapalı, ona rağmen feci kasıyor. Bu sistemle pes 2012 Demo'yu 1920x1080 çözünürlükte ve High'da rahat oynatıyor. FIFA'nın tavsiye edilen sistem gereksinimlerine bakarsak yeterli olması lazım. Driver'ları da güncelledim, patch yükledim,

Windows 7 yükledim, bir sürü şey yaptım ancak aynı tas aynı hamam. Son çare olarak sana başvurayım dedim. Umarım yardımcı olabilirsin. Akın Donma
C: Sevgili Akın sorun DirectX ile ilgili olabilir, anakartının eksik sürücülerinden dolayı olabilir, güncel olmayan diğer sürücülerden dolayı olabilir. Ama bana anakart modelini söylemediğin için sana yardımcı olamıyorum. 8 GB'lık FIFA 12'yi kurarken bir zahmet arada 800 KB'lık CPU-Z'i de indirip çalıştırırsan, anakart modelini öğrenip sorunu bu şekilde sorabilir ve çok daha kesin yanıtlar alabilirsin. Yine "Driver'ları da güncelledim" demişsin. Hangi sürücülerini nereden indirdin ve en önemlisi hangi sürümlerini kurdun? "Bir sürü" boş şey yapmaktansa bir tane düzgün bir güncelleme yap ki oyunu doğru düzgün oynayabilesin. Windows 7 yükledim demişsin. Windows 7 bir oyun değil. Kurulumu var, sürücüler var, uygulamalar var. Sen eğer Windows 7 kurmaz oyunu yüklersen bu gidişle FIFA 97'den öteye gidemesin. ▶

S: Pentium Dual Core E2180, 2 GB DDR2 RAM, HD 5500, Gigabyte G31M-ES2L, 1440x900 çözünürlükte bir monitörüm var. Hangi ekran kartını alırsam BF3'de yüksek performans alabilirim. Erhan Köprülü

C: Keşke sadece bir ekran kartı almakla bütün sorunlarımız ortadan kalksaydı. Ama zamanında işlemcisi düşük alır, anakartında ucuz kaçır, RAM'i de "abi 2 GB yeter" diye sallarsan bugün hiç kusura bakma, tek bir ekran kartını değiştirerek bu işten yakanı kurtaramazsın. Şimdi öncelikle işlemciden başlayalım. O E2180'i bi' gönderelim. Onun yerine E8000 veya Q serisi bir işlemci alalım. Sonrasında bellek miktarını 4 GB yapalım. Kahin hislerim güç kaynağının da düşük olduğunu söylüyor. Onu da 500 Watt 80 Plus bir model ile değiştirelim. Son olarak ekran kartını da en az HD 6750, tercihen HD 6870 yaparsak Battlefield 3'ü "gerçek anlamda" oynayabiliriz.

S: Bana yeni hediye bir bilgisayar geldi. Bunu baya kullanmak zorundayım. İşte sistemim: i5 2.00 GHz işlemci, 4 GB RAM, HD 5770 1 GB, Windows 7 işletim sistemi. Sizce BF3 ve diğer yeni çıkacak oyunlar da nasıl bir performans alırım ve kaç sene kullanırım. Bazı arkadaşlarım ekran kartın eskidi artık fazla bir şey olmaz dediler ama bence doğru değil. Furkan Erdoğan

C: Sevgili Furkan böyle bir sisteme sahip olmak için can atan oyuncular varken senin bunu hediye alman bence büyük bir şans. HD 5770 ekran kartı orta sınıf bir kart. Fakat işlemcinin i5 olması ve belleklerin de DDR3 olması sayesinde BF3'ü rahatlıkla oynayabilirsin. Ekran kartı eskidi diyen arkadaşların kim bilir ekran kartlarının GB miktarıyla övünen ve hayatında LEVEL yüzü çmamış, ana karakterleri çöp adam olarak gören "sözde" oyunculardır. Bu yüzden hiç kulak asma ve BF3'ün keyfini çıkar.

S: Yeni bir sistem döşemekteyim. İşlemci: Intel Core i7 2600, Intel H61 Chipset anakart, 8 GB (2 X 4 GB) DDR3 1333 MHz RAM. Ekran kartı: ATI Radeon HD4850. Bulabildiğim en iyi ekran kartı bu. Bir de NVIDIA GeForce 9800 GT buldum. İki adet sorum var. Sizce bu sistem yeni çıkan oyunları uygun bir şekilde oynamama imkan tanır mı? İkincisi ise NVIDIA GeForce 9800'mü yoksa HD4850'mi? Ulaş Tan Saçlı

C: Sevgili Ulaş öncelikle hayırlı döşemeler. Böyle deri mont falan mı, yoksa ayakkabı üzerine mi? Şaka bir yana sen bu soruyu hangi galaksiden bize soruyorsun bilmiyorum ama sizin orada zaman epeyce yavaş ilerliyor anlaşılır. "Bulabildiğim en iyi ekran kartı" dediğin kartı ben iki yıl önce üniversiteden mezun olmadan arkadaşşıma satmıştım. Neyse, işlemi güzel, anakartı P67 yonga setli bir model alalım, belleklerin gecikme süresi tercihen CL7 olsun, ekran kartı da yine HD 6850 veya GTX560 olursa mis. Yoksa bu iki ekran kartıyla DirectX 11 destekli oyunların tadına varman mümkün değil.

S: Abi Xbox 360'ımı kablosuz ağ adaptörüyle internete bağlamak istiyorum fakat Microsoft'un çıkardığı adaptör çok pahalı geldi, alamam onu. O yüzden Airties, TP-Link gibi firmaların kablosuz ağ adaptörünü Xbox 360'ıma taksam çalışır mı? İnternet çekebilir miyim sorunsuz bir şekilde konsola? Bir de XBOX ile modem arasında iki kısı duvar bir de beş metre mesafe var. PSP ile ön odadan %20 sinyal alıyorum ve internete girmiyor. Acaba bu Xbox 360'ta da böyle olur mu yoksa bunun PSP'nin çekim gücü veya modemle mi alakası var? Modemim Huawei HG521 marka modem. Eylep

C: Huawei HG521, adını söyleme gereği duymadığını güzide servis sağlayıcımız –kim acaba?- tarafından dağıtılan ve sadece dahili kablosuz ağ antenleri

olan, onlar da çok zayıf olan bir "modemimsi". Şimdi senin bu modemle PSP'yi kablosuz olarak bağlayabilmen tabii ki mucize. Uygun fiyata kaliteli ve iyi bir çekim gücü sunan modem dersen sana TP-Link TD-W8151N önerilirim. Xbox 360 konusuna gelince: Microsoft'un haricinde kablosu ağ adaptörü kullanmazsın. Bunun nedeni ilk başta saçma görünse de, ucuz kaçır Çin malı kablosuz ağ adaptörlerini cihaza takıp cihazın yanmasını engellemek. TP-Link ve Airties kaliteli, fakat sadece bunlara destek vermek demek hepsine destek vermek anlamına geleceği için Microsoft buna müsaade etmiyor. Mesela PS3 kullanıcıları iki maç sonrası dağılan Çin malı gamepad'ler kullanabilirken Xbox 360 sahipleri sadece orijinal Gamepad kullanabiliyor.

S: Merhabalar, ben Mehmet Can. Şu sıralarda yaz ayında kuzenimle beraber PlayStation 3 almayı düşünüyorduk ama bir arkadaş Xbox 360'ı da kafama soktu. Kinect'ten dolayı iyi duruyor. Ama oyunlarda biz Kinect'ten çok görselliğe bakarız. İkili oynadığımız tabii ki de FIFA 12 ve PES 12 olacak. Ama şunu anlayamıyorum. PS3 NVIDIA tabanlı, Xbox 360 ise ATI. NVIDIA birçok oyunda destekli. Acaba bu destekleme işi grafiklerde üstünlük sağlar mı? Ayrıca PS3 için Killzone, inFamous, Resistance oyunları harika. Xbox 360 için olan oyunları bilmiyorum maalesef. Physx, Cuda gibi özellikleri PS3'e üstünlük sağlar mı? Kısacası hangisini seçmem daha mantıklı olur? Bir sorum daha var. 82 ekran ama HDMI çıkışı sahip olmayan arkası kalın televizyonumuzda var. Ama benim laptopumda HDMI çıkışı var fakat 15.6". Hangisinde daha çok zevk alınır? Televizyonu da aile biraz fazla kullandığından çoğu zaman dizüstü PC ile oynama ihtimalimizde var. Laptopa takınca da zevk alınır herhalde. Mehmet Van Doğan

C: Sevgili Mehmet öncelikle şu konuya bir açıklık getirelim: Xbox 360'ın grafik kalitesi PS3'ten çok daha iyi. YouTube'da bu konuda tonla video bulabilirsin. Benim en sevdiğim örnek Black Ops videosu. Bu videoda Xbox 360'ın görsel üstünlüğü bariz bir biçimde ortada. Bu bağlamda görsellik diyorsan Anti Aliasing desteği bile olmayan PS3'den kaçabilirsin bence. Oyunlarda NVIDIA desteği vardı, AMD desteği vardı gibi PC klişeleri konsollarda sökmüyor. Ayrıca CUDA'nın senin hiçbir işine yaramayacağı gerçeğini bir kenara bıraktım zaten PS3'te CUDA da PhysX de yok. Xbox 360'ta da çok daha iyi oyunlar ve yine onla konsola özel oyun mevcut. Ben Xbox 360 Slim sahibi olarak Xbox 360 diyorum. Ekran konusuna gelince: dizüstü bilgisayar konsol bağlayamazsın. O, HDMI çıkışıdır, girişi değil. Bu yüzden tüplü TV'ye mahkumsun maalesef.

S: Yeni bir oyun kasası dizek istiyorum. Sorun şu; bir sürü ekran kartı var ben Zotac GTX 470 AMP! almayı düşünüyorum ama bakıyorum ki bu kartın üstüne bir sürü çıkmış ve aynı fiyata GTX 560 var. Soldan ikinci rakama bakacak olursak 470AMP! daha iyi. Diğeri ise 500 serisi. Bunların hangisini almak daha mantıklı veya NVIDIA destekli 500 TL civarında önerdiğiniz ekran kartı var mı? Bu kartlarda ısı sorunu yaşar mıyım? Kaç yıl oyun oynayabilirim bu kartla? Kemal Parla

C: Soldan ikinci rakam performans, sodan ilk rakam da nesli belirtiyor. Bu durumda tavsiyem daha yeni nesil olan GTX 560 olacaktır. Daha düşük güç tüketmesine rağmen daha az ısınması bu kartı tercih nedeni yapmaya yeter. AMP! Modeli 500 TL'yi geçiyor. Bu yüzden tavsiyem N460GTX-1GD5 OC Cyclone modelinden yana olacak. Metro 2033 gibi bir kod katliamı olmazsa bu kartla en az 2-3 yıl rahat oyun oynarsınız.

S: Bozuk ekran kartı olan bir dizüstü PC sahibiyim. Bu kart anakarta bütünleşik. Acaba ekran kartı yongasını değiştirerek eski performansı alır mıyım ve kartın ömrü uzun olur mu? Arif Kaya

C: Olabilir. Bu işleme rebaling deniyor. Ama dizüstü eksiye bu işlemin yüzü astarını geçebilir. Bu bağlamda mali açıdan pek de mantıklı olacağını sanmıyorum. Öte yandan aynı performansı sağlarsınız ve iyi bir soğutma ile de sorunsuz kullanabilirsiniz cihazı.

S: İlk olarak benim sistemim şöyle; Core i5 2400 3.1 GHz, Gigabyte GA-HA65M-UD3H-B3, G.SKILL F3-12800CL7D-4GBXM RİPİJAWSX RAM, PowerColor HD6670 ekran kartı, LC Power 550 Watt PSU. Ekran kartım 40 C ve fanlar da %40'ta çalışıyor. Ben bir oyuncuym ve işlemcimle ekran kartımı nasıl overclock ederim? Bu konuda pek bir şey bilmiyorum. Diğer sorum Benchmark nedir? Ve son sorum işlemcide çekirdek sayısından başka sence Ghz oranı önemli midir yoksa başka önemli etkenler var mıdır? Mert Gürpüzer

C: Sevgili Mert, işlemcine OC yapacaksan bunu BIOS'tan yapman gerek fakat işlemcinin çarpan kilidi kapalı. Bu durumda performansa ancak %5 civarında kalır. Öte yandan ekran kartına overclock yapabilirsin. Bunun için MSI'nın AfterBurner aracı en iyi tercih olacaktır. Burada performans tamamen şansa bağlı. İyi bir GPU'ya sahipsen %25 ila 30'a kadar bile artış sağlayabilirsin. Tabii ki bu şaştan önce neyin hızını arttıracağını çok iyi bilmen gerek. Yoksa bir bakmışsın ekran kartı yanmış ve kasada artık bir tuğla var. Bu yüzden OC konusunda girmeden önce bu konudaki örneklerle bak. Benchmark yazılımları istemin performansını ölçer ve buna göre bir puan verir. OC yaptıktan sonra bu yazılımlar ile artan performans farkını görebilirsin. Ghz'in artık neredeyse hiçbir önemi yok. En son Bulldozer işlemciler 4.2 GHz'te dahi Core i7 2600K'yı geçmiyor. İşlemcinin üretim teknolojisi (kaç nanometre), mimarisi (bu işlemci alırken yapımı, kendinin araştırılmasını), ön bellek miktarı, çekirdek sayısı gibi etkenler birleşince ortaya performans çıkıyor. Yine de en sağlıklı yöntem testlere bakmak, sonra da işlemcinin sunduğu performansa göre fiyatını ele almak. Yoksa tek bir işlemciye 1000 dolar ödeyen kişilere benim bile aklım ermiyor.

S: Benim bir masaüstü bilgisayarım var. Özellikleri ise şöyle: ASUS P5Q SE2 anakart, Intel Quad Q8200 2.33GHz işlemci, ATI Sapphire HD4870 Vapor-X ekran kartı, 4GB DDR2 800Mhz RAM, High Power 500W güç kaynağı, Windows 7 Ultimate 64 Bit işletim sistemi. Bu bilgisayarımdan 5-6 ay öncesine kadar gayet memnundum. Ama artık çoğu oyunları yavaş çalıştırmaya başladı. Akıcı bir görüntü elde etmem için en azından oyunlardaki Anti-Aliasing özelliğini kapatmam gerekiyor. Bana göre oyunlarda aradığım en önemli özellik grafiklerin iyi olmasıdır. Durum böyle olunca da oynadığım oyunlardan tam olarak zevk alamıyorum. Bilgisayarımdaki bu yavaşlığı önlemek için hangi donanımı değiştirmem gerekiyor? Doğa Geniş

C: Sevgili Doğa bu sisteme yavaşlık sorunu yaşamam gerçekten ilginç. Ama anakartının kırılmış bir sürüm olduğunu söyleyeyim. Her zaman dediğim bir şey SE, LE veya MX gibi kırılmış modeller almayın. Yine de kartı değiştirmeye gerek olduğunu düşünmüyorum. 500 TL'nin 300 TL'si ile HD 6850 aldıktan sonra iyi bir işlemci soğutucusu satın alıp işlemcini rahatlıkla 3.0 Ghz'e overclock ederek tekrar eski performansa kavuşabilirsiniz. ■

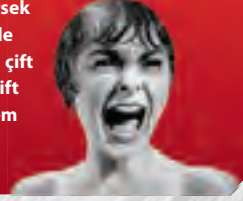
"DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş, mail'lerinizi bekler: donanim@level.com.tr

En Saçma Donanım Soruları

S: Satın aldığım Asus marka dizüstü bilgisayarın sayfada görülen özellikleri ile Prifrom Speccy ile baktığım özellikleri bir değil. Bu durumda ne yapmalıyım? Aldığım yerde "Sistem Belleği 4 GB DDR3 1333 Mhz" olarak gözüktüyör ancak Speccy bunu "4,00 GB İkili-Kanal DDR3 @ 665MHz (9-9-9-24)" olarak gösteriyor. RAM hızları neden farklı? Bana ne yapmamı söylüyorsun? Dizüstü bilgisayarı değiştirmem gerekir mi?

C: Önce derin bir nefes al. Al al al. Tamam. Şimdi 665'i ikiyle çarp. Etti mi 1330? Tamam. Şimdi satın aldığın yere gidip aradaki 3 Mhz'in farkını sorabilirsin. Şimdi senin kafanda iki soru oluşuyor:

Bir, DDR nedir, iki, ne işe yarar? DDR, Double Data Rate'in kısaltılmış halidir. Sinyalin hem yükselen hem de alçalan kısmında veri taşınması tekniğine Double Data Rate ya da Türkçeleştirirsek çifte veri oranı denir. Yani 665 Mhz DDR bellekler, frekans ikiyle çarpıldığı için 1333Mhz'de çalışırlar. Bunun Dual Channel yani çift kanal bellek mimarisini ile bir ilgisi olmadığını da söyleyeyim. Çift kanal mimaride, iki eşit bellek modülü kullanılır. Böylece sistem aynı anda iki belleğe birden veri yazarak daha performanslı çalışır.



Sistem Gereksinimleri



Battlefield 3

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli Intel Pentium 2.4 GHz / Çift Çekirdekli AMD Athlon X2 2.7 GHz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 15 GB
Ekran Kartı: DirectX 10.1 Uyumlu ATI / DirectX 10.0 Uyumlu NVIDIA



Heroes of Might & Magic VI

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli Intel Pentium E4400 / Çift Çekirdekli AMD Athlon X2 5000
Bellek: 1 GB (XP) / 1.5 GB (Vista & 7)
Sabit Disk: 8 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon 2600XT / NVIDIA GeForce 8600GTS



NBA 2K12

İşletim Sistemi: Windows XP / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Tek Çekirdekli Intel Pentium IV 2.4 GHz
Bellek: 512 MB
Sabit Disk: 10.5 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon X1300 / NVIDIA GeForce 6600



Rage

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Windows Vista / Windows 7
İşlemci: Çift Çekirdekli Intel / Çift Çekirdekli AMD
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 25 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD 5550 / NVIDIA GeForce 8800

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 Z68 / AMD 990 Yonga Seti (SATA 3.0 / USB 3.0)
İŞLEMÇİ	AMD Fusion E-350	Intel Core i3 / AMD Fusion APU	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom II X6 -Bulldozer FX 8000
BELLEK	2 GB DDR3 1066 MHz	4 GB DDR3 1066/ 1333 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1600 2x2048 MB DDR3 Dual Channel
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 6310 (DirectX 11)	Radeon HD 6750 /HD 6770 / GeForce GTX 550	AMD HD 6950 - 6970 / - GeForce GTX 570 - 580
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	1 TB 7200 RPM	2 TB + 64 GB SSD ile Intel Smart Response
OPTİK SÜRÜCÜ	Slim DVD-RW SATA (Çift Katman)	Super Multi DVD-RW SATA (Çift Katman)	DVD-RW / Blu-ray Combo SATA
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-S	Hybrid veya DVB-S HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Home Basic SP1	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit SP1	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit SP1
FİYAT	500 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

PC 360 PS3 MOBİL TOP 20



YENİ

Batman: Arkham City

Rocksteady Studios zoru başardı ve "en iyi"yi "daha iyi" yapmayı başardı. Batman hayranı olsanız da, olmasanız da bu oyunun atmosferine hayran olmamak çok zor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rocksteady
Dağıtım Warner Bros
Çıkış Tarihi 2011



YENİ

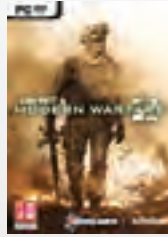
Battlefield 3

Zamanının ötesinde görsel detaylarla oyuncuları cezbeden Battlefield 3, oynayan herkese unutulmaz bir savaş deneyimi yaşatıyor. EA DICE'a Frostbite 2 motoru için ne kadar teşekkür etsek azdır.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2011



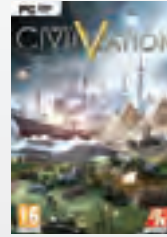
Call of Duty: Modern Warfare 2

Activision'ın en çok güvendiği para basma makinelerinden Call of Duty serisi, son oyunuyla yine zirve yaptı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2009



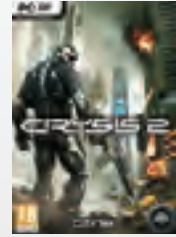
Civilization V

Diplomasiye, teknolojiye, savaşa ve uzay çağına uzanan bir strateji sunan Sid Meier'in bağımlılık yapan Civilization V'inde tarihi şekillendirmiş dünya liderleriyle kapışmak benzersiz bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Fireaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010



Crysis 2

Yerli Kardeşler'den, göz dolduran teknik detaylarla bezenmiş bir şehere! Nanosuit 2.0'ı giyip "tablo" gibi grafiklerle New York'un yerle bir olmuş halini altüst etmek paha biçilmez bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Crytek
Dağıtım EA Games
Çıkış Tarihi 2011



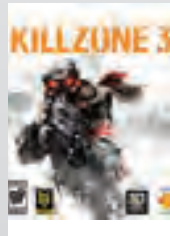
Heavy Rain

Yok olmaya yüz tutan adventure türünün en iyi temsilcilerinden... PS3 sahiplerine eşsiz bir macera yaşatan Quantic Dream, oyuncuların hafızasına unutulmaz sahneler kazımayı başardı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Quantic Dream
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Killzone 3

PS3'ün Halo'ya cevabı Killzone 3, Türkçe seslendirmeleri, Sharp Shooter ve üç boyut desteği ile takdirimizi kazandı. Bir tek orijinallik noktasında sıkıntı yaşayan oyunda düşmanın gözünü oymak benzersiz bir deneyim.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Guerilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



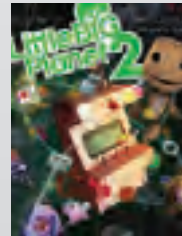
L.A. Noire

Herkese bir şeyler gizlediği L.A. Noire'da ipuçlarını birleştirip şüphelileri sorgulayarak gerçek bir dedektif rolüne bürünüyorsunuz. Yüz mimiklerinin bu kadar önem taşıdığı bir başka oyun çıkmadı henüz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Team Bondi
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2011



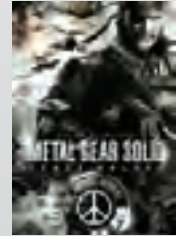
LittleBigPlanet 2

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



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.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010

EKİM 2011

Burnout CRASH!	77
Dead Island	71
Driver: San Francisco	79
El Shaddai: Ascension of the Metatron	67
F1 2011	80
FIFA 12	96
Gears of War 3	90
Hard Reset	74
Men of War: Vietnam	68

Pro Evolution Soccer 2012	79
Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad	85
Renegade Ops	85
Resistance 3	87
Rise of Nightmares	51
Sengoku	60
The Sims Medieval: Pirates & Nobles	80
TrackMania 2 Canyon	85
Warhammer 40.000: Space Marine	78

EYLÜL 2011

Bodycount	60
Deus Ex: Human Revolution	90
King Arthur: Fallen Champions	68
New Star Soccer 5	85
Pirates of Black Cove	55
Tropico 4	72

AĞUSTOS 2011

BlazBlue: Continuum Shift II	80
------------------------------	----



FIFA 12

Futbol oyunu dediğin böyle olur! Geliştirilen fizik ve çarpışma motoru sayesinde tüm yıl elimizden düşüremeyeceğimiz nur topu gibi bir oyunumuz oldu.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım EA
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2011



Forza Motorsport 4

Sürüş dinamikleri ve oyun mekanikleri bakımından bütün yarış oyunlarına toz yutturmayı başaran Forza Motorsport 4, grafikleriyle de göz dolduruyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



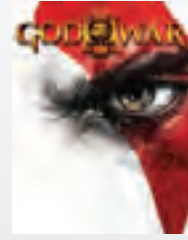
Gears of War 3

Gears of War 2'nin pabucunu dama atabilecek yegane oyun, yine bir Gears of War olabildi ve öyle de oldu. Testereyi yağlayın ve savaşa hazırlanın.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



God of War III

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boşa çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Halo: Reach

Engin Halo evrenine daha karanlık bir hikaye getiren Bungie imzalı Halo: Reach'te Spartan askerlerinin yeni bir Halo efsanesine imza attığına tanık oluyoruz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Bungie
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2010



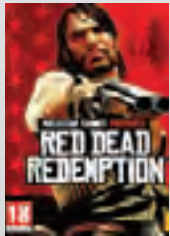
Portal 2

Oyunculara yaratıcı bir oynanış sunan yeni bir şaheser... Kafa patlatan bulmacaları arkadaşlarınızla birlikte oynarken bildiğiniz gerçekleri gözden geçirme ihtiyacı hissedeceksiniz.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Valve
Dağıtım Valve
Çıkış Tarihi 2011



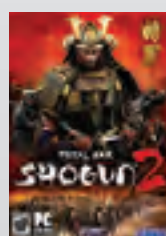
Red Dead Redemption

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Rockstar
Dağıtım Rockstar
Çıkış Tarihi 2010



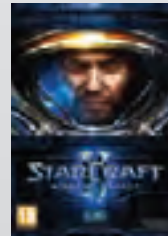
Shogun 2: Total War

Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi 2011



StarCraft II

Yıllarca süren bekleyiştikten sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2010



Uncharted 3: Drake's Deception

Hollywood filmlerini kıskandıran Türkçe dublajlı senaryosuyla Nathan Drake bu kez taş üstünde taş bırakmıyor.

PC
PS3
X360

PSP
iOS
ANDROID

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

Call of Juarez: The Cartel	50
Captain America: Super Soldier	70
Green Lantern: Rise of the Manhunters	75
Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2	20
Ms. 'Splosion Man	85
Pro Cycling Manager 2011	75
Super Street Fighter IV: Arcade Edition	95
The Sims 3: Generations	70
Terraria	91

TEMMUZ 2011	
Alice: Madness Returns	80
Child of Eden	89
Duke Nukem Forever	50
Dungeon Siege III	80
F.3.A.R.	74
Hunted: The Demon's Forge	30
inFamous 2	88
Pride of Nations	75
Red Faction: Armageddon	70

Shadow of the Damned	84
Transformers: Dark of the Moon	50
HAZİRAN 2011	
Brink	80
Darksport	73
DIRT 3	90
L.A. Noire	89
Mount & Blade: With Fire and Sword	75
The Witcher 2: Assassins of Kings	92



Sanat için site

www.juxtapox.com

Kültür ve sanat öğeleriyle dolu yepyeni bir kış ayında, başında uzunca bir süre vakit geçirebileceğiniz şahane bir sitemiz var bu ay. Juxtapoz, İngilizce olarak hazırlanmış bir internet sitesi ve sanatın neredeyse her alanından, dünya çapında ortaya konulan eserleri tanıtıyor. İllüstrasyonlardan, konsept tasarımlara, fotoğraflardan, videolara kadar her şeyi büyük bir keyifle takip edebilir, dünya çapındaki sanat sergilerinde neler olup bitiyor, haberdar olabilirsiniz. Street art ve grafiti severlerin de beğeneceğini umduğumun Juxtapoz'da alışveriş imkanı da bulunuyor. Tişörtlerde, aksesuarlarda ve kitaplarda seçenek bol. Kısacası sanat dolu, renkli günler sizi bekliyor. Juxtapoz'u renksiz kış günlerinde aman unutmayın, içinizi renklendirin. ■ **Ayça Zaman**

Ve Steve Jobs Apple'ı Yarattı

Michael Moritzen

Önce geçirdiği hastalık ve tedavisi sebebiyle Apple'daki tahtını bırakan, bundan kısa süre sonra da hayata gözlerini yuman, teknolojinin devlerinden Apple'ı kurmuş olan Steve Jobs kimdi? Tamam, onu yaptığı

konuşmalarından, verdiği öğütlerden az çok tanyabiliştik ama 21. Yüzyıl'da bir marka nasıl böyle devleşir, başındaki adam nasıl bir iç güce sahiptir; bunu da M. Moritzen'in kaleminden çıkan bu eserle öğreniyoruz. Hayatını çok güzel bir anlatımla dile getirmiş; Apple'dan kovulup nasıl nEXT'e ve Pixar'a geçtiğini, yuvaya da nasıl geri döndüğünü merak ediyorsanız mutlaka edinin. Malum, takdir edilesi beyinler insanın karşısına her zaman çıkmıyor.

■ **Ayça Zaman**



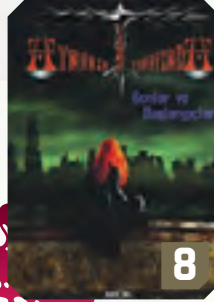
Aynanın Diğer Tarafında

Esin Akyıldız

Esin Akyıldız'ın kaleme almış olduğu Aynanın Diğer Tarafında - Sonlar ve Başlangıçlar çok da yeni bir çıkış tarihine sahip bir eser değil fakat bu ay bahsetmeden edemedim. Kapak görseli bile ilk görüşte dikkatini çekiyor farkındaysanız... Biz Vulcania denilen fantastik diyarlara götüren yazar; krallar, alimler, soytarırlar

ve birçok hayali karakter ile etrafımızı sarıyor. Kitap aslında bir sonla başlıyor; insanoğlunun ölümsüzlüğü bile öldürdüğü, saflığın yok edildiği bir sondan, umutla birdenbire varolan başlangıçlara doğru gidiyor. Vulcania huzuru belki de yeniden bulacak ve birinin hayatının bitişi, aslında onun yeniden ölümsüzlüğe olan uyanışı olacaktır. Ülkemizden çıkan güzel fantastik eserlerden biri ve kurgu seviyorsanız göz atmanızı öneriyorum.

■ **Ayça Zaman**



Etkinlikler



Plaid

2 Kasım, Babylon, İstanbul
IDM ve deneysel müziğin öncülerinden Plaid, çok büyük bir zaman aralığından sonra İstanbul'da sahne almaya hazırlanıyor; yeni albüm turnesi olacak, kaçırmayın!

Ayın diğer etkinlikleri

- 2 Kasım: Plaid / Babylon, İstanbul
- 2 Kasım: Elvis Costello / Maslak Tim, İstanbul
- 12 Kasım: Mousse T. / Babylon, İstanbul
- 14 Kasım: Paul Anka / Haliç Kongre Merkezi, İstanbul
- 15 - 16 Kasım: John Grant / Salon İKSV, İstanbul
- 16 Kasım: The Free Licks / Ghetto, İstanbul
- 19 Kasım: Levellers / Ghetto, İstanbul
- 23 Kasım: Guillemots / Babylon, İstanbul
- 25 Kasım: Ane Brun / Salon İKSV, İstanbul
- 29 Kasım: Wild Beasts - Babylon, İstanbul

Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...



Altın

10 puana karşılık gelen ödül



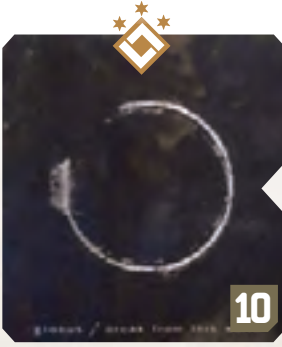
Gümüş

9 puana karşılık gelen ödül



Bronz

8 puana karşılık gelen ödül

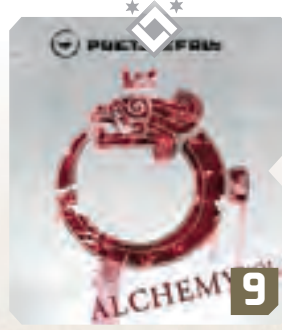


Globus

Break From This World

Dünyanın çeşitli ülkelerinden müzisyenlerin oluşturduğu büyük bir orkestra Globus. Trailer müzikleri diyebileceğimiz, çoğunlukla filmlere müzikler besteleyen müzisyenlerin oluşturduğu bir grup olarak, bize efsanelerin ve hikayelerin müziğini sunuyor. Immediate Music tarafından kurulmuş olan grup, 2006 yılında ilk albümleri olan Epicon ile çıkış yapıyor. Her bir şarkısı

farklı sanatçılar tarafından ve çeşitli dillerde seslendiriliyor. Baş bestecileri Yoav Goren ve Jeffrey Fayman olan grubun yaptığı müziği, orkestra, new age, rock ve dünya müziği olarak nitelendirmek mümkün. Geçtiğimiz Ağustos ayında çıkmış olan Break From This World albümüyle Epicon ile yakaladıkları başarıyı sürdürmeyeceği benziyor. Dinlerken sizi farklı dünyalara götürecek ve hayallere daldıracak bir müzik arıyorsanız Globus tam size göre. ■ **Meriç Erbay Bozkurt**



Poets of the Fall

Alchemy #1

BaFinlandiyalı bir alternatif rock grubu olan Poets of the Fall, 2003 yılında kurulmuş. Solistleri Marko Saalestro'nun sesi oldukça dikkat çekici. Her ne kadar şarkıları bir miktar "bunalım" takılıyorsa da zaman zaman yaptığı çıkışlar ve değişimler ile dolu bu şarkılar insanın kulağını çekip "Beni dinleee!" dedirtiyor. Oyun dünyası açısından ayrı bir yere sahip bu grup; çünkü Max Payne 2'nin bitiş müziği olan "Late Goodbye" bu gruba ait. Ayrıca

PS3'e gelmediği için çok kıskanmış olduğumuz Alan Wake'in oyun müzikleri arasında iki adet şarkısı bulunuyor. En son çıkarmış oldukları Alchemy #1 albümünde daha önceki albümlerinden seçilmiş birçok hit parçanın yanında iki de yeni parça bulunuyor. Albüm CD & DVD olarak piyasaya sürülmüş, yani içinde videolar da mevcut. Kurulduğu günden beri dikkatleri üzerine çeken ve oldukça başarılı olan bu grubu dinlemenizi tavsiye eder, keyifli sonbahar günleri dilerim efendim. ■ **Meriç Erbay Bozkurt**



İmza günleri...

12 Kasım Cumartesi İstanbul Kitap Fuarı Doğan Kitap standı Saat 16.30
10 Aralık Cumartesi İzmir Alsancak D&R Saat 15.00

www.duslervekabuslar.com

Röportaj

Doğu Yücel'den "hayali" bir kitap...

Blue Jean dergisi Yazı İşleri Müdürü, müzik eleştirmeni, yazar, hadsiz bir hayalperest ve yel değirmenlerine savaş açan modern bir Don Kişot... Karşınızda Doğu Yücel ve üçüncü kitabı "Varolmayanlar"...

Yücel, bu romanında sihirli bir maceranın izdüşümünde, Adem ve Havva çocuğunun tamahkarlığına, acizliğine "başka bir dünya"dan teleskop tutarken, modern hayatın dayatmalarına ve gerekliliklerine de usta işi bir küfür savurmayı ihmal etmiyor. Tüm kitap severlere tavsiyemdir...

Doruk Akyıldız: Doğu, sohbetimize son kitabın "Varolmayanlar"ı senin ağzından dinleyerek başlayalım istiyorum...

Doğu Yücel: Kitap, genç bir işadaminin yaşamını anlatıyor. Mutlu olduğunu zanneden fakat işin esasında sistemin tüm dayatmalarına boyun eğmiş bir iş adamı

bu... Dışarıdan bakıldığında imrenilecek bir yaşam sürüyor gibi görünsen de iç dünyasında durum hiç de öyle değil. İçinde bulunduğu durumunun vahametini kendisinin fark etmesinise bir kalem sağlıyor. Babasından kalma antika bir kalem... Bir gün bu kalemlerle bir hikaye yazıyor. Ertesi gün de gazetelerde yazdıklarının aynısıyla gerçekleştiğini, yaşadığını görüyor. Bunun üzerine sihirli bir macera başlıyor ve bu maceraya kitabının kahramanının kendini, yaşamını, geçmişini, geleceğini sorgulama süreci eşlik ediyor... Kısacası Varolmayanlar, fantastik bir macera kitabı. Ancak özü itibarıyla varoluşçu dertleri, sistemle ilgili şikayetleri ya da sorunları var. Tüm bu ağır konuların yanı sıra insanların gülmesini de istediğim için mizah dozunu oldukça yüksek olduğunu da söyleyebilirim...

DA: "Varolmayanlar", fantastik bir kurguya sahip olsa

da gerçekten bağları son derece kuvvetli bir roman. Örneğin kitapta, Uğur Yücel'in uzun metrajlı Hayatımın Kadınısın'dan bir replik de var, Oğuz Atay'ın kült eseri Tutunamayanlar'dan bir pasaj da. Hikayenin kahramanını Hazy Hill de dinliyor, Dr. Skull da, Pentagram da... Sözü ettiğim bu yapı, senin için içgüdüsel bir dışavurum muydu, yoksa biçimsel bir edebi kaygı mı?

DY: Sorunun başında bahsettiğin durumun, benim ilk kitabımdan beri benimsediğim bir yaklaşım olduğunu söyleyebilirim... Her üç kitabım da fantastik edebiyat başlığı altında değerlendirilebilecek olsa da ben, "büyülü gerçekçilik" tanımlamasını tercih ediyorum. Italo Calvino, Marquez gibi yazarların kitapları da bu isimle anılır. Bu türde, her şey gerçek hayatta geçer ama bir kırılma anı yaşanır. İşte Varolmayanlar'daki kırılma anı da kitabın yaklaşık olarak 70. ya da 80. sayfasında, romanın kahramanı

nının babasına ait sihirli kalemi bulmasıyla yaşıyor... Bu sayfadan önceki her şey, günümüz ana akım edebiyatının bir parçası olacak nitelikte ilerliyor. Daha açık bir ifade şekliyle, kitapta sihirli kalem bulunana kadar yaşanan süreçte gerçekdışı hiçbir unsur yok... Yüzüklerin Efendisi benim için kutsal kitaplardan biridir ama sözünü ettiğim bu eserden sonra gelen fantastik kurgu kitaplarını pek sevmem. Çünkü, bu kitapların hepsi bir yanıyla "kaçış edebiyatı" olarak adlandırılabilir. Ben de "kaçarım". Ne var ki; bu dünyadan ve gerçeklerinden fazla uzaklaşmadan yapmayı yeğlerim bunu. Bahsettiğim kavramlardan ne kadar uzaklaşırsam, yazarken onları o kadar unutacağımı düşünürüm. Bu da beni mutlu etmez. Çünkü, bu dünyayla ilgili derterim ve karşı çıkışlarım var. Dolayısıyla da yazdıklarımın, günümüz gerçekliğinden birtakım öğeler barındırmasına özen gösterdiğimi söyleyebilirim...

DA: Kitapta, alegori yapmadan, tabiri caizse işi hiç ama hiç sulandırmadan, günümüzde yerleşik olarak hüküm süren sosyoekonomik, siyasi ve teolojik sistem veya sistemlere sert eleştiriler mevcut. Dolayısıyla da bu tavrının ya da duruşunun, "muhalif yazar" olarak anılma riskini beraberinde getirdiği rahatlıkla söylenebilir. Sen bir "masal anlatıcı" olarak mı, "muhalif yazar" olarak mı anılmayı tercih edersen? Bu konu üzerine konuşarak devam edelim dilerse...

DY: Benim için "masal anlatıcı" daha hoş bir tanım olur. Bence hikayeler, romanlar ders vermeme. Daha doğrusu ders verse dahi didaktik olmamalı. Evet, kitapta birtakım kavramlara saldırdığım, karşı çıktığım doğrudur. Lakin Varolmayanlar özelinde şunu söyleyebilirim: Bu kitap eğer bir şeyiyle anlacaksa muhalif tavrıyla değil de macerasıyla veya hayal dünyasıyla anlansın isterim. Öte yandan şunu da dile getirmediğim geçemeyeceğim: Ana akım edebiyatın girdiği muhafazakar yoldan hiç memnun değilim. Bence sanat, ortalama insanı biraz rahatsız etmeli. Bir önceki cümlede söylediğim, müzik için de, sinema için de, resim için de, edebiyat için de geçerli. Ancak nasıl ki rock müzik

artık sadece aşk şarkıları söyleyen sözde rock gruplarından ibaretse edebiyat dünyası da edebiyatın özünde var olan "muhalif tavrı" bir kenara bırakmış yazarlarla dolu. Bu gerçekten çok canımı sıkıyor. Nihayetinde de Varolmayanlar'da taraf tutmadan ancak hiç de korkmadan eleştiriler, göndermeler yapmayı görev bildiğimi söylemekte bir sakınca görmüyorum.

DA: Doğu, kitaptan birkaç alıntı yapacağım ve sorumu öyle soracağım. Kitabın bir yerinde ana karakter, "ilk aşk"ı Ezgi'ye atfen şöyle buyuruyor: "İçimdeki boşluğu başka kızlarla kapatmaya çalışmak, bir kuyuyu sevgili cesetleriyle doldurmaktan başka bir şeye benzemiyordu." Bir başka sayfada da bir filmden alıntı yaparak günlüğüne şöyle bir not düşüyor: "Ezginin hayaliyle mi aldattırım karşıma çıkan her kadını?" Peki Doğu Yücel kadın - erkek ilişkileri hakkında ne düşünüyor?

DY: Zor ve güzel soru... Ben, kadın - erkek ilişkilerinin sistemin dayatmaları neticesinde salt olarak bağımlılığa dönüştüğü kanısındayım. Böyle olmaması gerek, böyle değildi... Bu yüzden kitapta "ilk aşk"a sahip çıkan bir tavır var. Kitabın baş karakteri ilk aşkını unutamıyor. Yeni bir sevgilisi var. Hem de çok güzel, çok seksi, prezantabl bir kız bu... Ne var ki adam mutlu değil ve hala ilk aşkını düşünüyor. Bunu belki de zaman zaman hepimiz yapıyoruz... Öte yandan ilk aşktan sonra hepimizi -deyim yerindeyse- bir kadın koleksiyonu isteği sarıp sarmalıyor. Bu tutumun / tutumumuzun tüketim toplumunun alışkanlıklarıyla, kuvvetle muhtemel olarak sıkı bir bağı olduğu kanaatindeyim. Nasıl sürekli cep telefonu değiştiriyorsak, nasıl her yeni teknolojik alete saldırıyorsak ilişkilerimizi de öyle değiştiriyoruz işte. Bu aslında bir tuzak, hepimizin düştüğü bir tuzak hem de. Ben de kitapta bu durumu, bir bakıma da kendimi eleştirdim...

DA: Biraz da rüyalar üzerine konuşalım. Çünkü Varolmayanlar'da her şey bir rüya ile başlıyor aslında. Kitabın baş karakterinin gördüğü bir rüya ile... Bir "masal anlatıcı" olarak rüya olgusu hakkında neler söylemek istersen? İlahi birer mesaj olduklarını düşünüyor musun?

DY: Eskiden rüyalara birtakım anlamlar biçiyordum. İlahi mesajlar ya da hediyeler oldukları gibi... Ancak şu an geldiğim noktada bütünüyle bilimsel düşünüyorum. Rüyaların, bilinçaltında sakladığımız bilgilerin, yüzleşmek istemediğimiz duyguların açığı çıktığı ve insanoğlunun en çok özgürleştiği alan ya da kavram olduğu fikrindeyim. Bir başka anlamda da bize tutulan çok temiz bir ayna diyebilirim rüyalar için. Yani sıra uyurken gördüklerimiz, sanatsal üretimimize de kaynaklık ediyor. Ben tüm kitaplarımda rüya kavramını kullanmışımdır. Edebiyat için büyük bir malzeme kaynağı rüyalar...

DA: Oyunlar üzerine konuşarak devam edelim dilerse. Kitapta da oyunlarla ilgili bölümler mevcut...

DY: Evet, kitapta da yer verdim oyunlara. Bilgisayar oyuncularının da aslında birer "varolmayan", birer hayalperest, usta birer hayalci olduklarını düşünüyorum. Oyunlar da bizim hayattan, sıkıcı gerçeklikten veya gerçekçilerden kaçış yöntemlerimizden biri... Ben World

of Warcraft'ın yeni sürümünü çıktığında bu oyunu almak için sıraya giren, FIFA 12'yi büyük heyecanla bekleyen, kız arkadaşlarının ve ailelerinin tüm baskılarına rağmen oyunları hayatlarının merkezine koymaktan vazgeçmeyen insanların özdeşleşebileceği bir hikaye yazmaya çalıştım. Umarım başarabilmişimdir... Öte yandan yeni nesil oyunlarla çok barışık biri değilim. Ancak Sinclair 48k, Commodore 64, Amiga 500 gibi makinelere ve onların yarattığı oyun kültürüne çok yakınım. Modern oyunlardaysa tercihim genelde futbol oyunlarından yana kullanıyorum.

DA: O halde Fırat'ın, benden sana yönelmemi rica ettiği sorunun tam vaktidir. Fırat, FIFA oynamayı ne zaman öğreneceğini merak ediyormuş.

DY: (Büyük bir kahkaha atıyor ve kısa bir cevap veriyor...) FIFA 12'yi bekliyorum artık, Fırat'la hesaplaşmak için...

Bu cevabın ardından Doğu'ya birtakım kelimeler ve isimler veriyorum. O da bu kelimelerin ve isimlerinin kendisine ne gibi anlamlar çağırıştırdığını söylüyor.

DA: Aşk...

DY: Biraz abartılmış bir hastalık.

DA: Tolkien...

DY: En büyük hayalperestlerden biri...

DA: Heavy metal...

DY: Kaçış müziği...

DA: Kabus...

DY: Karabasan...

DA: Ölüm...

DY: Son...

DA: Futbol...

DY: Yaratılmış en iyi oyun...

DA: Ezgi. (Kitabın kahramanının ilk sevgilisi.)

DY: İlk aşk...

DA: Iron Maiden.

DY: En büyük aşk. (Kesinlikle doğru cevap. - Doruk)

DA: Doğu Yücel...

DY: Kendi halinde bir hayalperest...

DA: LEVEL...

DY: Eski komşu dergimiz. Türkiye'nin en iyi oyun dergisi...

DA: Hayalciler...

DY: İyi insanlar...

DA: Gerçekçiler...

DY: Kötü insanlar...

DA: Erkan Yücel...

DY: Hayali dost ve babam...



Bakemono!

Geçen ay ne demişiz, şeytanın ve türevlerinin yanına bir uğrayacağız... Bu ay ne yapıyoruz; verdiğimiz sözü tutuyoruz. İşte planlı olmanın getirisi, işte erken kalkmanın yol alması. (Yaşasın sabah 6'da kalkıp Cumartesi'leri de çalışmak!) Olay şu ki harika bir anime izledim, sizle paylaşmamama (Böyle kelime olmasın.) olanak yoktu. Animenin adı Ao no Exorcist; mangası da var ve 25 bölümlük anime bitince, "Devamı yok mu bunun ya?" diye sormadan edemiyorsunuz.

Film kısmında bir rahiple karşılaşıyoruz ve filmin adı da direkt olarak Rahip, yani Priest. Vampirlerle mücadele eden kahramanımız sanki uzun soluklu bir serinin ilk filminde rol alıyormuş gibi gözüküyor fakat filmin devamı konusunda pek bir fikrim yok açıkçası.

Ve son olarak Meriç'in favorisi Supernatural adlı dizi de bu ayın temasına uygun biçimde sizinle birlikte. Keyifli okumalar; kutsal suyunuzu eksik etmeyin... ■ **Tuna Şentuna**



Anime

Ao no Exorcist

Rin ve Yukio ile tanışın. Onlar kardeş. Birlikte büyüdüler, birlikte güldüler, birlikte zorluklara baş ettiler. Anneleri maalesef onları doğururken vefat etmiş. Onları büyüten, kendini işine ve dine adanmış rahipse gerçek babaları değil. Onu gerçek babaları kadar çok seviyordu Rin ve Yukio; Shiro onların gerçek babası gibiydi. Gerçek babaları mı kimdi? Şeytanın ta kendisi...

Şimdiki zamana geliyor, Rin'in ve Yukio'nun birer lise talebesi olduğunu görüyoruz. Rin, bazı nedenlerden dolayı liseyle birlikte "şeytan çıkarıcı" olma yolunda da ilerliyor ve lisenin içinde, Şeytan'ın oğullarından biri, Mephisto'nun müdürlüğünü yaptığı gizli bir okulda eğitimine başlıyor. Görüyor ki Yukio, yani öz kardeşi de o okulda ama bir öğrenci olarak değil, yetenekli bir öğretmen olarak!

Zebanilerle savaşma eğitimi alan Rin'in sınıfta arkadaşları da oluyor ve bu karakterlerin her biri de birbirinden ilginç özelliklere sahip. Birisi ukala, birisi sinirli, diğeri gizemli, ötekisi masum... 25. bölümün sonuna geldiğinizde, diliyorsunuz ki bu karakterlerin hepsi bir şeyler öğrenerek, yepyeni bir sezonda, yepyeni maceralara atılsın. 25 bölümlük serideyse büyükçe sayılabilecek bir hikaye işleniyor, Mephisto'nun -ve doğal olarak Rin'in- kardeşiyle bir savaşa gidiliyor, işin içine Vatikan karşıyor, derken Şeytan'ın ta kendisi geliyor ve...

Her anlamda çok iyi bir anime Ao no Exorcist, izleyen mutlu, neşeli; izlemeyen bin pişman. Her şeyi bırakın ve kendinizi bu animenin içine tam şu an, atın. ■

Dizi

Supernatural

Winchester kardeşler; iki tane dalyan gibi genç... Baba mesleği olan avcılık işindeler. Ne var ki bu avcılık biraz farklı. Vampir, şeytan, iblis avındalar; hatta sadece bunları avlamakla kalmıyor, aynı zamanda dünyayı da kurtarıyorlar sessiz sedasız. Öyle böbürlenmiyorlar da, "Biz kurtardık sizi, naber?" diye... Bir de Bobby var, babaları öldükten sonra bizim gençlere babalık eden eski bir avcı o da. Bu üçlü şimdiki kadar nelere şahit oldu nelere... Şimdi de yeni sezonda bambaşka bir tehditin kurtaracaklar dünyayı. Kimileri bu dizi için, "Çok yaşamaz bu." şeklinde yorumlar yaparken, sessiz sedasız dünyayı kurtarma girişimleri karşılıksız kalmamış olacak ki Winchester kardeşlerle yedinci sezona merhaba dedik geçtiğimiz günlerde. Kesinlikle sadece, "Evet bu hafta yok edeceğimiz yaratık..." şeklinde bir konseptle sahip değil bu dizi. Evet, canavarlar var, yaratıklar, melekler var ama bir de Winchester kardeşlerin hayatları var bu dizide. Belki de bu diziyi diğerlerinden farklı kılan da bu olmuştur. Yani bilinçsizce oradan buraya zıplayıp liseli hayatlarının baharında yaratık avına çıkan cılız avcı tiplemesindense bunu

bir yaşam türü olarak seçmenin getirdiği zorluklara göğüs germeye çalışan, üstün yetenekleri olmayan, hepimiz gibi insani duyguları ve çatışmaları olan karakterler Winchester kardeşler.

Altı sezon boyunca hem Winchester'ların hayat hikayesini izleyeceksiniz, hem de acaba oyuncunun mu karakteri geliştirdiğini veya karakterin mi oyuncuyu geliştirdiğini düşünüp Jared Padelecki'ye ve Jensen Ackles'a hayran kalacaksınız. Dediğim gibi şu ara yedinci sezon başlamış durumda. Eğer boş bulunup şimdiki kadar izlemediyseniz, şiddetle tavsiye ederim izlemenizi. ■



Film

Priest

Alternatif bir dünyada, yine insanlarla vampirlerin amansız mücadelesi sürmektedir. Vampirler, mutasyona uğramış yaratıklara benzeyen görüntüleriyle, insanlardan uzak bir yaşam sürmeleri ve birer vahşi hayvan gibi davranış göstermeleriyle, insanların tam anlamda nefretini kazanmış ve kilise tarafından ortadan tamamiyle kaldırılmak istenmiştir. Kilise bunun için hepsi birbirinden güçlü olan "Priest" programını başlatmış ve bu güçlü rahipler, vampirlerin neredeyse kökünün kurutmuştur. Vampir tehlikesi geçtikten sonra da tüm rahipler tecrit edilmiş, sıradan hayatlar yaşamaya başlamışlardır.

Ta ki bu rahiplerden bir tanesinin, en güçlülerinden birinin yeğeni bir vampir tarafından kaçırılana dek...

Her ne kadar kilise, vampirlerin artık bir tehlike olduğunu inkar etse de kilisenin tüm tehditlerini hiçe sayarak yeğeninin peşine düşer kahramanımız. Kendisi güçlüdür, silahı boldur ve bu "Rage" esintili dünyada vampirlere karşı bıkmadan, usanmadan savaşabilecek kapasitededir.

Konu bu kadar iyi olunca, ben de büyük bir hevesle izledim filmi. Kah birkaç vampir çıktı, kah "boss" mücadelesine girildi fakat film bir türlü zirve noktasına ulaşamadı, bir türlü tatmin etmedi! Filmin sonunda aynen şunu dedim: "Herhalde bu bir dizi ve bu da bizi diziyeye çekmek için tasarlanan, o şahane ilk bölüm!" Ne var ki bu bir film ve bitti. Üstelik ikincisinin gelip gelmeyeceği de kocaman bir muamma...

Priest, zaman geçirmek için fena bir film olmasa da kısa sürede unutacağınız bir yapımla maalesef. Keşke daha doyurucu bir film olsaydı da şu yazıyı yazarken dayanamayıp bir kez daha izleseydim... ■



Lirik...

Şiirlerdir benim masallarım, ninnilerim. Onlarla uyurum ben. Ve o şiirlerin yaratıcılarıyla rüyalarımda buluşurum... Kah Cevat Çapan'la kırlarda dolaşırız, özgür ve başına buyruk rüzgarla sevişerek... Kah Can Yücel'le Datça'da kadehlerimizi tokuş-

tururuz, denizle oynarız, aşk yaşayarak... Kah Atilla İlhan'la İstanbul'un tepelerinde sek sek oynarız, kuşbakışı bakarız kente; ona yedi kez ilan-ı aşk ederek... Kah Özdemir Asaf'la bilmeceler sorarız birbirimize, "yuvarlağın köşeleri"ni ararız, bildiklerimi-

zi unutup bilmediklerimizi tekerleme yaparak...

Ey okur; bu yazının amacı, aşağıda adı geçen şairlerle hiç teşvik-i mesain olmadıysa eğer, seni onlarla tanıştırmaktan ibarettir. Haydi uğurlar olsun. Kal sağlıcakla...

YAZIT
ADALARI SEVEN BİR ADAM
ADALARI DA KADINLAR KADAR.
BİR ADAM, GELİP DAĞ KÖYLERİNDEN,
HAN KAHVELEKİNDE DURAN.

BİR KÖYLÜ, İMPARATORLUGUNUN
PAYITAHTINDA.
BİR KAÇAK, CEZAYİR ZİNDANLARINDA.
BİR YOLCU, MARŞİLYA DAN.
İKİNCİ ABDÜLHAMİT'İN PADİŞAHLIĞINDA
KALKIP HAVANA YA GİDEN BABAM.

CEVAT ÇAPAN

DİLEK - ŞART
BİR GÜN SANA YİNE YOLLARDA
RASTLAYAM,
BİRLİKTE KIR KAHVELEKİNE GİTSEK,
KONUŞMASAK.

CEVAT ÇAPAN

DÜŞÜNDÜN MÜ?
SEN SAĞIMA GELİRSEN
BEN NEREDE OLURUM?
SANA GÖRE SOLDA
BANA GÖRE ESKİ YERİMDE OLURUM

SEN SOLUMA GELİRSEN
BEN NEREDE OLURUM?
SANA GÖRE SAĞDA
BANA GÖRE ESKİ YERİMDE OLURUM

SEN NEREDE OLURUN?
SEN NEREDE OLURUN?

ÖZDEMİR ASAF

ÇİĞLİK
BİRDEN O KADIN ÇİĞLİĞİ
SANKİ BİR ZİPKİN YÜKELDİ
BULUTLARA PİREL PİREL

ÖYLE ACIYLA DOLUYDU Kİ
AĞAÇLAR YANINA YÜKÜDÜ

ATILLA İLHAN

BİR NEDENLE
DÜŞÜNÜMÜŞ OLDUĞUNU
BİR İNSAN DEĞİŞTİREBİLİR
BAŞKA NEDENLE
YAŞAMIŞ OLDUĞUNU DEĞİŞTİREMEZ
BAŞKA BİR NEDENLE

ÖZDEMİR ASAF

YÜKÜ NER?
SABAH KAKŞI
BULUTLAR DENİZE İNER
GÖZ GÖZÜ GÖRMEZ
PUŞTAN

DAĞITIP YAĞMUR DUMANINI
BOĞAZ DAN GEÇEN TANKER
NEDEN BÖYLE KEDERLİ
BU KADAR SÖLĞÜN

GÖZYAŞI MI YÜKLEMİŞLER

ATILLA İLHAN

TÖREN
HER ÖLÜM BAŞKA ÖLÜMÜ
BİR KILDIN

HER DÜĞÜN BİR BAŞKA EVLİLİKTİ
BİR KILDIN

HER KUTLAMA BAŞKA İDİ
BİR KILDIN

HER YAŞ GİDEN BİR ŞEYDİ
YİTEN BİR ŞEYDİ ÖBÜRLERİNCE
ZAMANLA SAHİBİNE GİDEN
SEN, GELİR KILDIN

ÖZDEMİR ASAF

BEKLEDİĞİ
PENCEREDEN UNUTULMUŞ
YAŞLI ADAM
GÖZLERİ YORGUN
SAÇLARI AK
AĞZI KÜTÜMSER

KİMİN YOLUNU BEKLER
ÖLÜMÜNDE BAŞKA

ATILLA İLHAN



Hayatım fantezi

Sanırım 1998 Dünya Kupası'ydı "fantezi takım" kavramı ile tanışmam. ABD'de çok yaygın olan bu oyunun bize gelmesi, ancak internetin nimetleri sayesinde yeni yeni başlıyordu. Dünya Kupası sırasında yapılan bir fantezi turnuvasına 56k modemle bağlanmaya çalışıp üç saatte zar zor, son derece ilkel bir takım kurmuştum. Her turda iki oyuncu değişikliği hakkı vardı. Ama iki oyuncuyu iki saatte değiştirmek şimdilerde ne komik geliyor.

Benim için Thuram'ın yarı finalde Hırvatistan'a attığı iki gol, herhalde Türkiye'nin içinde olmadığı en fazla sevdiğim goller olsa gerek. Tahmin edebileceğiniz gibi sağ bekim Thuram'dı ve puanın dibine vurmuştum.

Bugün her spor organizasyonunda, bırakın sporu, hemen her organizasyonda fantezi oyunlar var. ABD'de diziler, reality şovlar vesaire için bile fantezi oyunlar var. Ama işin özü spor elbette. Eğer spor seviyorsanız fantezi oyunları sevmemenize imkan yok. Çünkü oyuna olan ilgini, aldığınız keyfi katlayan belki de en önemli gereç fantezi oyunlar.

98'den 13 yıl sonra bugün Avrupa Ligi, NBA (Lanet lokavt nedeniyle askıda...), Formula 1, ATP, ve Şampiyonlar Ligi olmak üzere daha yakından ilgilendiğim her sporda mutlaka en az bir fantezi takıma sahibim. NFL'de çok istiyorum ama çok sevsem de oyunculara hemen hiç hakim değilim daha. Hemen her gün bir saat falan takımlar ne yapmış, ne emmiş, neleri değiştirebiliriz diye bakıyorum. Sporu zaten takip edenler için ayrı bir keyif olduğu kadar, o sporu düzenli ve detaylı takip etmeyi de sağlayan bir eğlence bu.

Amerikalıların spor seyretme kültürü ve rakamlara olan saplantısı nedeniyle bu işi en iyi onların yaptığını söylemek gerek. Zaten daha internet döneminden çok önce kağıt kalem ile başlamışlar bu işe. Şimdi de her alanda öncülük onlara ait. Avrupa'da bizim çokça oynadığımız futbol temelli oyunlardan çok daha detaylı onların fantezileri. Zaten futbolda istatistik ve değişken sayısı sınırlı olduğu için rakamların daha önem arz ettiği basketbol ve özellikle beysbol (Fantezi oyunların başladığı spor.) için daha uygun fantezi oyunlar.

Bu oyunları "bütçe" ve "draft" olarak iki ana türe ayırmak mümkün. Bütçe oyunları nispeten daha basit, belli bir miktar parayla kadro kurmak

üzerine kurulu sistem. Avrupa'da daha çok bu düzenle oynanıyor fantezi oyunlar. Sonuçta herkes organizasyona dahil her oyuncuyu kadrosuna katabiliyor.

Draft sistemiyse kurulan lig üzerinde yapılan oyuncu seçme sistemiyle organizasyondaki her oyuncunun belli bir takıma dahil olması, her oyuncunun sadece bir takımda yer alması üzerine kurulu. Eğer arkadaş grubuyla oynanan bir lig kurmuşsanız işte esas işin keyfi orada yatıyor. Bütçe düzeninde Messi gol attığında yüz binlerce kişi sevinirken, draft düzeninde Kobe 81 attığı zaman sadece bir kişi seviniyor. Oyuncuları sahiplenmek, rakiplerle atışmak konusunda draft düzeninin üstüne yok. Her oyuncu belli bir takımda olduğu için takaslar ayrı keyifli. Ribound ve blok konusunda geride kalan bir takım Dwight Howard için Deron Williams'ı ve Luol Deng'i beraber teklif ettiğinde utanmadan "Abi Tyreke Evans'ı da verisen olur o iş." diyebilecek kadar yüzsüzleşebilirsiniz. Takımı üstüne kurduğunuz yıldızın sakatlığı sizi hayattan soğutabilir veya "Bu çocukta iş var!" diye herkesten önce aldığınızı oyuncu patlama yapınca sanki bir yıldır kendiniz onu

hazırlamış gibi sevinmeniz mümkün.

Hele o draft gününün keyfini anlatmaya kelimeler yetmez. Sadece draft için bile oynanır fantezi oyun. Herkes sırayla oyuncusunu seçerken çok sevdiğiniz, sezon içinde patlama beklediğiniz oyuncu size sıra gelmeden bir önce seçtiğinizde yıkılırsınız veya 20 sıra önce gitmesini beklediğiniz başka bir potansiyeli yüksek isim kelepir kıvamında size kaldığında sevinçten evde dans edebilirsiniz. (Ben yaptım.)

Hele şimdilerde draft'ı sırayla değil, açık arttırma usulü yapıyor Amerikalılar ki heyecan beşe katlanıyor. Düşünün, bütçeniz belli ve her oyuncu açık arttırmada. LeBron kaçta gider? Kobe? Paul?

Eğer sporu ve oyunları seviyorsanız 2K, FIFA, PES, Virtua Tennis vesaire değil ilk adresiniz. Mutlaka fantezi oyunlar olmalı. Ha bu arada Howard için Williams ve Deng dışında Evans'ı da almayı başarılırsanız ligdeki diğer oyuncular takası veto edip sizi de galiz küfürlerin öznesi haline getirir söylemedi demeyin. ■

Player Rater									
Position: All All All All All All All All All All									
Last Name: [] Team: []									
Rank	Player	Team	PTS	REB	AST	STL	BLK	FT%	3PT%
1	LeBron James	CHI	25.2	5.5	7.5	1.0	0.0	75.2	33.2
2	Kobe Bryant	LAL	24.8	5.0	5.5	1.5	0.0	78.5	34.0
3	Chris Paul	PHO	21.5	2.5	7.0	0.5	0.0	82.0	31.5
4	Dwight Howard	ORL	18.5	12.0	2.0	0.0	0.0	70.0	28.0
5	Paul Pierce	BOS	18.0	3.0	5.5	0.5	0.0	78.0	30.0
6	Andre Drummond	DET	17.5	10.0	2.0	0.0	0.0	72.0	29.0
7	Russell Westbrook	HOU	17.0	3.5	8.0	0.5	0.0	76.0	32.0
8	DeAndre Jordan	POR	16.5	11.0	1.5	0.0	0.0	70.0	28.0
9	Kevin Durant	OKC	16.0	6.0	5.0	0.5	0.0	80.0	30.0
10	Stephen Curry	SAC	15.5	2.5	6.5	0.5	0.0	85.0	40.0
11	Blake Griffin	MEM	15.0	4.0	4.0	0.5	0.0	75.0	30.0
12	Paul George	IND	14.5	3.0	5.0	0.5	0.0	78.0	32.0
13	Anthony Davis	MEM	14.0	5.5	3.0	0.5	0.0	72.0	28.0
14	James Harden	HOU	13.5	2.5	6.0	0.5	0.0	80.0	35.0
15	DeMar DeRozan	CHI	13.0	2.0	4.0	0.5	0.0	78.0	30.0
16	Kawhi Leonard	SAS	12.5	3.5	3.0	0.5	0.0	82.0	35.0
17	Joel Embiid	PHI	12.0	8.0	2.0	0.0	0.0	75.0	28.0
18	Michael Beasley	PHO	11.5	4.0	1.0	0.0	0.0	70.0	25.0
19	Kevin Durant	OKC	11.0	3.0	2.0	0.5	0.0	80.0	30.0
20	Kevin Durant	OKC	10.5	2.5	1.5	0.5	0.0	78.0	28.0
21	Alvin Hayes	MEM	10.0	1.5	1.0	0.0	0.0	70.0	25.0
22	Alvin Hayes	MEM	9.5	1.0	1.0	0.0	0.0	70.0	25.0



Cem Şancı cem@level.com.tr

Author

İnternette Ayağınız Kaymasın

İnterneti insanoğlunun en büyük mucizesi olarak tanımlamaya kalkışan olursa, kesinlikle engel olmam. Üstelik bu çıkışını desteklerim. Aranızdan, internetli çağa doğmuş olanlar için bir klavyenin karşısına geçip bir şeyler yazıp Enter'a basınca, karşınıza aradığınız bilgilerin gelmesi, sevdiğiniz insanlara ulaşmanız, mektup atmanız, iletişim kurabilmeniz, birbirinizin sesini, görüntüsünü alabilmeniz çok doğal, sıradan görünebilir ama sadece 15 yıl öncesine kadar hayal gibi görünen bu gelişmeler, çok daha uzun yıllar boyunca çoğumuzun en büyük bilimkurgu fantezisiydi. Altı yaşımda bilimkurgu filmlerinde, birbiriyle iletişim kuran bilgisayarları gördükçe, elimdeki Commodore 64 klavyesine çaresizce bakıp iç çekerdim.

Fakat bugün artık İnternet sadece bir iletişim mucizesi değil aynı zamanda tehlikeli bir ortam. Kötü niyetli insanların kurbanlarını aradığı, dikkatli ve bilinçli olmayanların ise kolayca tuzağa düştüğü bir arena. Geçen gün Arm6 işlemcili bir Android telefona Flash Player yüklemeye çalışırken, bu işin nasıl yapılacağını anlatan sitelerde uygun Flash Player'e verilen linklerin hepsinin virüslü sitelere ve dosyalara yönlendirme olduğunu fark ettim. Yani siz telefonunuza Flash Player

yükleyip cep telefonunuzdan video izlediğinizi zannederken aslında tüm kişisel verilerinizi, şifrelerinizi, sosyal medya hesaplarınızı, bankacılık şifrelerinizi, Android marketten alışveriş yapmak için kullanacağınız kredi kartı bilgilerinizi çalan korsanlara teslim oluyorsunuz.

Ya da gençlerin internette geleceklelerini mahvedecek hatalar yaptıklarını görüyorum. Artık işe girerken, arkadaş edinirken, kız arkadaş/sevgili edinirken, hakkınızda bakılan ilk yer internet ve internette yazdığınız tek bir yanlış kelime size mahvolmuş bir hayat olarak geri dönebilir. Tüm bunar sizin başınıza gelmeyecekmiş gibi görünse de, İnternet'in ülkemizdeki gelişimini ilk gününden beri takip eden, bu süreçte CHIP'te ve LEVEL'da yüzlerce makale kaleme almış bir araştırmacı olarak söylüyorum, internete girip de onun kurbanı olmayan insanların sayısı çok az.

Herkes eninde sonunda internette büyük bir zarar görebiliyor çünkü interneti bilinçsizce kullanıyor. Kimi yıllarca okuyup bitirdiği okulundan sonra işe girerken sözlüklerde, Facebook'ta, forumlarda hakkında yazılan iftiraların kurbanı oluyor ve güzelim iş fırsatlarını kaçırıyor. Kimi öğretmenin öfkesini çekip sınıfta kalıyor. Kimi sevgilisini kaybediyor, kimi ailesinden azar işitiyor,

kiminin başı yasalarla derde giriyor ve siciline onu ömür boyu takip edecek ağır kayıtlar giriyor.

İşte bu acıların daha fazla yaşanmaması için, yazın kaleme aldığım bir kitap, geçtiğimiz ay piyasaya çıktı. "Çocuklarınızı İnternette Koruma Rehberi" teknik olarak anne-babaları bilinçlendirmeyi amaçlayan bir kitap ama pratikte gençlerin de kendi hatalarını görüp internette onları bekleyen tehlikeleri fark edip önlem almaları için önemli bir kaynak. Oyun bağımlılığından sosyal medyada yapılan hatalara, gençleri bekleyen tehlikelere kadar pek çok önemli başlıkta, yaşanmış olayları da anlatan ve alınabilecek önlemleri gösteren kitabı, ben yazdım diye demiyorum, çok faydalı bulabilirsiniz. Geçtiğimiz 15 senede, interneti bilinçsizce kullanan pek çok arkadaşımız özel hayatlarında ve kariyerlerinde büyük acılar yaşadılar. Umarım bundan sonra gençler aynı hataları yapmaz ve internetin kurbanı olmazlar. Ayrıca, 12-20 Kasım arasında bir gün imza günü için Beylikdüzü Tüyap Kitap Fuarı'nda olacağım. Stand ve saat için cemsanci.com'u takip etmeyi unutmayın. Kitap fuarında, hepinizi sohbet, tanışmaya, iki lafın belini kırmaya beklerim kankalar. ■





Toprak

Kalktığı yerinden ileriye doğru baktı; gördükleri muazzamdı... Kendine geldiğinde ilk yaptığı üzerini temizlemek oldu. Sol dirseği kanamıştı, üzerine giydiği kıyafetiye tamamen parçalanmıştı. Tek sağlam kalan ayakkabıları gibi duruyordu. Bir anda esen rüzgar bütün tozu toprağı gözüne attı. Terden ıslanmış elleriyle çıkarmaya çalıştığı tozlar daha da derinlere gitti. Acıyan gözlerine bir derman bulmaya çalışmışçasına kıyafetine sarıldı; parçalanmış kıyafetine... Yüzünü silmeye çalışırken ağrımaya başladı vücudu. Kaburgaları sanki kırılmış gibiydi, ciğerlerine saplanan mızraklar artık daha da derine gidemezlerdi...

Tek bir dizinin üzerine çöktü. Ayakkabılarından sonra dikkatini çeken pantolonu, ona nasıl düştüğünü hatırlattı bulunduğu yere; yavaş yavaş hatırlamaya başladı... Dizi acıyordu; düştüğüm yerdeki taşlardan olsa gerek diye düşündü. Nefes almak biraz daha rahatladığında, tekrardan gözlerini ovuşturmak istedi ama bu sefer elinin tersiyle. Fark ettiği acı, elinin hemen kenarındaydı; düşmek için kendisini durdurmaya çalıştığı anda koymuştu ellerini yere. Parçalanmış kıyafeti gibiydi elleri de, kan ve toprak içinde...

Aklından geçenleri okumaya çalıştı, ne düşünüyordu acaba? Düştüğü ana yoğunlaşmak istedi bir an ama asıl önemli olanın bu zamana kadar geçirdiği günler olduğunu fark etti. Aklındaki her şey mesafeliydi ona, uzak. Kendisini zorladıkça içerisinde bulunduğu durumdan uzaklaştı yavaş yavaş çünkü artık onun yerine başkası düşünüyordu. "Zaman" diye düşündü alınabilecek bir nefeslik süre içerisinde. Yine de ayağa kalkmak istemiyordu düşünceleri, bulunması gereken yerdin şu an, daha ötesi değil. Güneş tıpkı bir gölge gibi yükseldi üzerinde hala ısıtan. Gölgeleşse daha önce görmediği bir rüzgarı serpiştirdi yüzüne dalga dalga, damla misali. Bulunduğu yer onu mutlu etmeye başladı şimdi ama hala emin değildi yapması gerekenden.

Gölgelerin içinde bir suret belirdi bir anda, farklı bir koku yayıldı burnuna... Tek yaptığı hareketse kafasını kaldırmak oldu gökyüzüne, dağılması için gölgenin bir anda.

Artık hazırды; ayağa kalkmak için. Son bir kez daha yükseldi yeryüzünün üzerinde: Acı... Daha önce hissetmediği bir duyguyla irkildi sırtını omzuna bağlayan yerden; sağ elini uzattığında arka tarafa, ulaşamayacağı bir yabancı olduğunu hissetti kıvrınarak.

Bir sıcaklık yayılıyordu bedenine, onu garip bir şekilde mutlu eden, daha önce bilmediği.

Rüzgar bir kez daha geldi, sanki gelişini görmüştü; ona çarpyordu birbiri ardına hızla. Toz ve toprak her yerini kapladı ama o sol eliyle yüzünü kapadı, nefesini tuttu yavaşça. Dudakları yanıyordu, sanki gözlerinden akan yaşlar değmişçesine. Her damlada arttı acısı, bilmediği bir histi bu. Sımsıkı kapadı gözlerini...

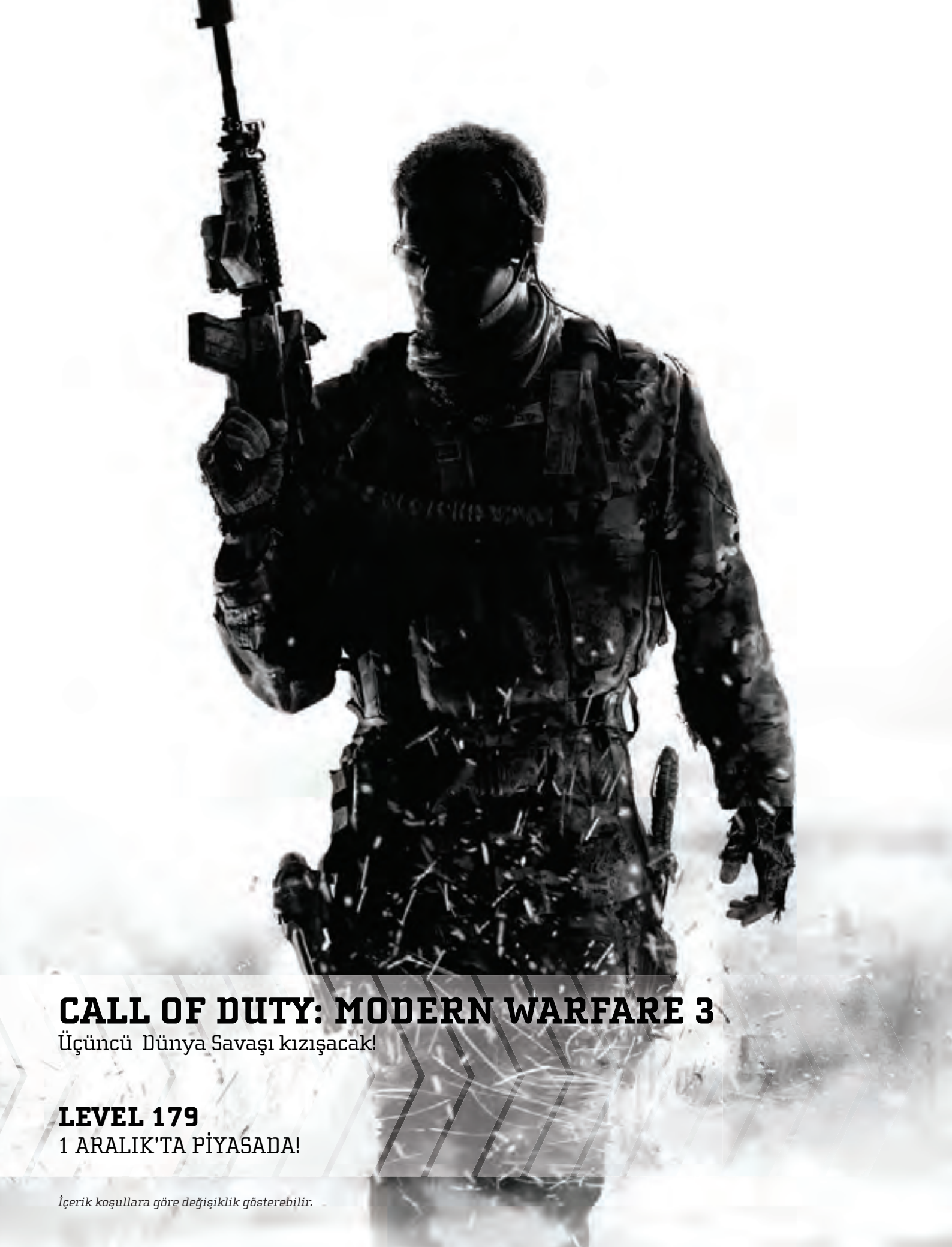
Saçlarının ardından dünyaya bakmaya çalıştı rüzgar azaldığında; uzun kıvrırcık denebilecek

saçları vardı. Bulunduğu an için onlardan nefret etti. Oysaki fazlasıyla kısaydılar çoktan beri...

Bir anda ortaya çıkan güneş, daha önce hiç görülmemişçesine var oldu rüzgarların içerisinde; her yer kahverengiydi...

Tek bir tebessüm yayıldı yüzünde, baktığı, bakmaya çalıştığı yere; ayaklarındaki güç bitmişti artık düştüğü yere, artık zamanı gelmişti gitmesi gereken yere... Toprak çekti onu içine, yerle bir oldu tebessümü artık hep bakacağı sonsuz geleceğe... ■





CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

Üçüncü Dünya Savaşı kızışacak!

LEVEL 179

1 ARALIK'TA PİYASADA!

İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.

DEV BİLİŞİM AKADEMİSİ DEVAM EDİYOR



A'dan Z'ye WEB TASARIMI ve 5 muhteşem TAM SÜRÜM



Dijital Dergi Aboneliği için:

www.eMecmua.com

www.chip.com.tr

KASIM sayısı bayilerde kaçırmayın!



GÜÇ

CESARET

YETENEK

THE LORD OF THE RINGS WAR IN THE NORTH

ESKİ BİR KÖTÜLÜK, GÖLGELERİN ARASINDAN TEKRAR ORTAYA ÇIKMIŞTI. SAURON, KARANLIKLAR ORDUSUNU BİR ARAYA GETİRMEYE ÇALIŞIRKEN, GÜÇLÜ MÜTTEFİKLERİNDEN AGANDAU, KUZEYDEKİ TOPRAKLARI İSTİLA ETMEK İÇİN HAREKETE GEÇMİŞTİ. KARDEŞLİĞİN TEK UMUDU, KARANLIKLAR ORDUSUNA KARŞI VERECEKLERİ SAVAŞTA ÜÇ CESUR KAHRAMANIN, YAZGISINA BAĞLIYDI.

ELF, DWARF VEYA HUMAN KARAKTERLERİNDEN BİRİSİNİ SEÇİN VE GERÇEKÇİ DÖVÜŞ SİSTEMİ İLE VAHŞİ SAVAŞLARIN ORTASINDA, ORKLARA, ÖRÜMÇEKLERE, EJDERHALARA, DEVLERE VE DAHA BİRCOK FARKLI DÜŞMANA KARŞI SAVAŞIN! SİLAH VE ZIRHLARINIZ İLE BİRLİKTE YAKIN DÖVÜŞ, BÜYÜ VE OK ATMA YETENEKLERİNİZİ DE GELİŞTİREBİLİRSİNİZ.

KAHRAMANINI SEÇ, KADERİNİ İZLE VE KUZEY TOPRAKLARINI DÜŞMAN GÜÇLERDEN KORU. EĞER MAĞLUP OLURSAN, TÜM ORTA DÜNYA SENİNLE BİRLİKTE YOK OLACAK...



snowblind studios

PS3

PlayStation Network

Games for Windows

XBOX 360

XBOX LIVE

tiglon

THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Snowblind Studios. Snowblind and the Snowblind Studios logo are trademarks of Warner Bros. Entertainment Inc. "PS3", "PlayStation", "PS2", "PSP", "X360", and "XBL" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows Vista Start button and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies, and Games for Windows and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. © 2011 New Line Productions, Inc. All The Lord of the Rings content shall that content from the New Line Films (© 2011) The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises (© 2011) Tolkien Enterprises (© 2011) The Lord of the Rings: War in the North, The Lord of the Rings, and the names of the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of EUC under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. All rights reserved. WB GAMES LOGO, WB SHIELD™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.

