

170 Türkiye'nin En Çok Satan Oyun Dergi

LEVEL

MART 2011 - 6.90 TL (KDV DAHİL)
2011 - 03 - ISSN 1301-2134

Sadece
LEVEL'da!

DRAGON AGE II

BATTLEFIELD 3 - BULLETSTORM - KILLZONE 3 - TWISTED METAL
SILENT HILL 8 - MORTAL KOMBAT - DEUS EX 3

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



9 771301 213116 03

K.K.T.C. Fiyatı 8,50 TL

11 DALDA ÖDÜL ALMIŞ
YILIN EN ÇOK BEKLENEN AKSIYON OYUNU!



ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD



ÇOK YAKINDA
PC DVD'DE!



Codex
Edition



Auditors
Edition

STANDARD PC SÜRÜMÜ
ÜCRETSİZ İLAVE İÇERİKLERİ
KAPSAMAKTADIR!

- Animus Project Update 1.0
- Animus Project Update 2.0
- The Da Vinci Disappearance
- Multiplayer oyun modu için yeni içerikler (3 harita, 4 mod ve 4 karakter)

tiglon

PC DVD-ROM



UBISOFT



EVİRİM

Oyun tarihinin gelişiminden bahsederken oyun türlerinin evrimini es geçemeyiz çünkü bu, sektörün geleceğinden yeni nesil oyuncu profiline kadar birçok başlığı içeren, kritik bir konu. Tüm bunlar Editörden yazısı için büyük başlıklar (o kadar yerim yok) ama hazır Dragon Age II kapak konumuz, bu konu hakkında bir - iki şey söylemek istiyorum:

80 nesli hatırlar; eskiden oyun türleri arasındaki ayrım çok keskindi. FPS, FPS'yd; RPG de RPG... Bugün olduğu gibi istisnalar vardı tabii ki; System Shock 2 gibi, Dark Earth gibi, Blade Runner gibi...

Açıkçası bu anlamda, San Andreas'ın bir kırılma noktası olduğunu düşünüyorum. San Andreas, "tür" kavramını ortadan kaldıran, rakipsiz ve en önemlisi "sonsuz" bir yapımdı. Aslına bakarsanız, pazarlama anlamında geçerli bir oyun değildi (Yapısı sayesinde başarılı oldu, o ayrı) çünkü her şeyi ama her şeyi içeriyordu. (Özellikle eğlence / bilişim sektöründe) Pazarlamanın ana kurallarından biriye ürünü, tüketiciye tek parça halinde vermemektir. Rockstar da bunun farkındaydı ve GTA IV'ü -tabir yerindeyse- San Andreas'ın kırılmış bir versiyonu olarak piyasaya sundu. GTA IV, San Andreas'ın nasıl bir oyun olduğuna, daha doğrusu bir oyundan çok daha fazlası olduğuna dair en büyük kanıttı.

San Andreas kadar olmasa da iki - üç oyun türünü birleştiren, sağlam yapımlar da var piyasada. Dragon Age II, bu konudaki en iyi örneklerden... (Ertuğrul bu oyun hakkında söylenebilecek her şeyi söyledi. 78. sayfada...)

Sonuçta, her şey gibi oyun türleri de evrim geçiriyor ama ne olursa olsun bu değişim sürecinin adı, "dejenerasyon" olmamalı çünkü her zaman bir yerlerde, bizim gibi, oyun dünyasını meraklı gözlerle izleyen "old school" oyuncular olacak.

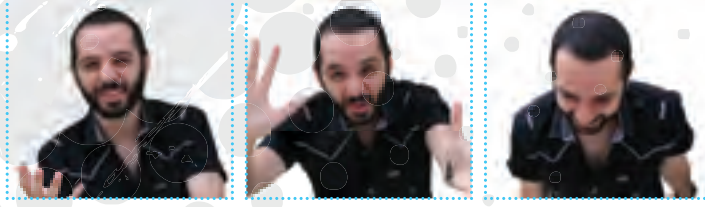
Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr

Notlar

- Fırat'tan FIFA Taktikleri'ne ve Director's Cut'a veda ediyor; Bro!!!'ya "Merhaba" diyoruz. Diğer bölümler de yolda...
- Ajan Simit yıllık izninin bir bölümünü kullanırken kaçırıldığından bu ay yok; gelecek ay gidip geri alacağız.
- YıldızCON 19 - 20 Mart'ta, LEVEL'in basın sponsorluğunda başlıyor. Detaylar 22. sayfada...
- Bu ay iki hediye: Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi Online Oyun ve Torchlight tam sürümü...
- LEVEL'a bir şeyler oluyor; Nisan sayısını bekleyin.

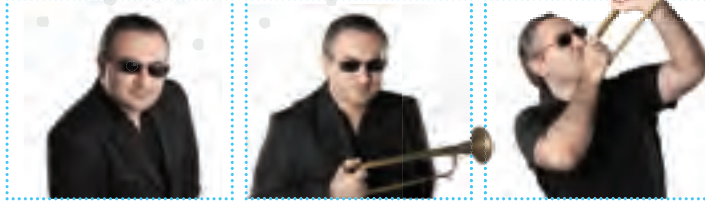
■ Dünyanın en stresli mesleği nedir sence?

Tuna Şentuna



■ Bence... Anne olmak. (Gülüşmeler.) Şaka bir yana "hala" olmak daha zor bir meslek gibi geliyor. (Gülüşmeler devam eder.) Tamam tamam; fakat bu sorunun cevabı çok net değil mi? Elbette ki dergi yazarı olmak! O kadar oyun oyna, eğlen, yaz, para al bir de üstüne... Çekilecek stres, eziyet değil!

Cem Şancı



■ Bence en stresli meslek ağdacılıktır. Kuaförlerdeki o ağdacı kızcağızların, sürekli kadın çığlıkları içinde yaşadığını ve akşamları eve gidince, artık tükenmiş bir şekilde yatağa yığıldıklarını düşünüyorum. ABD ordusu, savaş alanlarında düşman askerlerini sersemletip kaçırmak için geliştirdiği bir sonik silahın ses frekansları için kadın sesinin frekanslarını kullanmıştı. Artık oradan gerisini düşünün.

Nurettin Tan



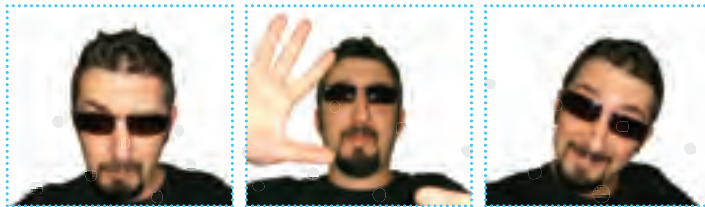
■ Dünyanın en stresli mesleği yaptığın bir işi başkalarına beğendirmek zorunda olduğun herhangi bir iş olabilir. İşte sırf bu yüzden her hafta piyango oynar, güvencilerin çok uçtuğu noktalarda kafama pislemleri için gezerim.

Ömür İklim Demir



■ Ceza Avukatlığı

Ertekin Bayındır



■ Stresiz bir iş var mıdır ki? Zaten iş dediğin başlı başına bir streştir bence. Keşke hiç çalışmasak, herkes yan gelip yatsa, hayat bayram olsa...

MART 2011, SAYI 170

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

YAZI İŞLERİ

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr
Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr
Ayça Zaman ayca@level.com.tr
Burak Aydoğan burakay@level.com.tr
Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr
Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr
Elif Akça elif@level.com.tr
Emrah Gürkan bro@level.com.tr
Eray Ant eray@level.com.tr
Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr
Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr
Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr
Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr
Kaan Kural kaankural@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
Turgut Taneli turgut@level.com.tr
Ümit Öncel uoncel@level.com.tr
Yekta Kurtbebe 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: Cem M. Başar
Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93
Şahika Şahinkaya, ssahinkaya@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 14, Faks: 0 212 336 53 93
Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu
Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90
Maya Akar Center Kat: 7 Büyükdere Cad. No: 100 - 102 34394
Esentepe / 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. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yerimlenen 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.



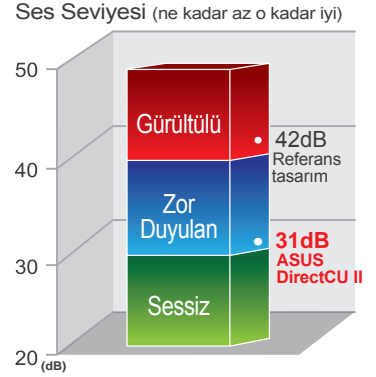
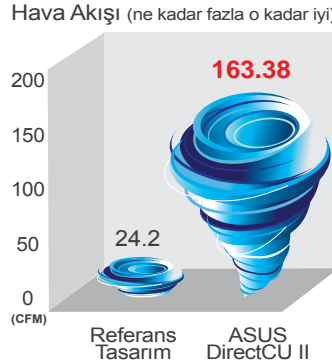
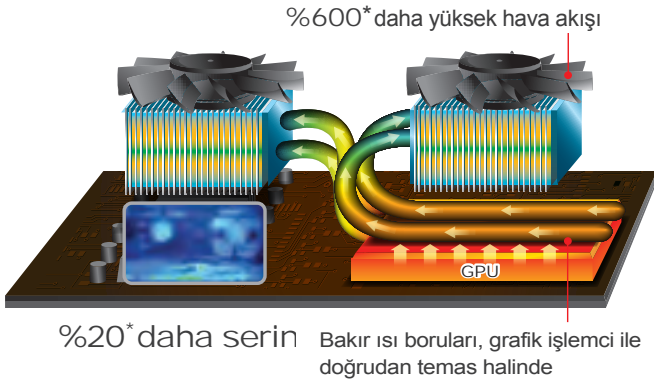
MÜKEMMEL HAVA AKIŞI İLE REFERANSA ORANLA **%20** DAHA SOĞUK

ASUS DirectCU II çift fanlı ekran kartları, overclock için en üst seviyede olduğunu kanıtladı

Güç sağlama bileşenlerinde iyi soğutma ve iyi bir şekilde işlenmiş olan malzemeler, ekstrem overclock özellikleri sağlamakta oldukça etkilidir. ASUS'un, kendi yeni tasarımı olan, %600* daha yüksek hava akışı ve Referansa oranla %20* daha soğuk bir performans sağlamak üzere özelleştirilmiş DirectCU II çift fanlı soğutucular barındıran ASUS GeForce GTX560'ı inceledik. Aynı zamanda bu kartlar, %50'ye* varan daha yüksek hızlarda kullanım için tescilli Super Alloy Power (Super Alaşım Gücü) ve Voltage Tweak içermektedirler. Bir GeForce GTX GPU'dan beklemeye alıştığınız gibi, GTX 560 DirectX 11, NVIDIA® Surround, 3D Vision™, PhysX® ve SLI® gibi tüm üst düzey GTX oyun teknolojilerini desteklemektedir

Çift fan, doğrudan soğutma

Geçmişte pek çok çift fanlı soğutucu görmüştük ama ASUS'un farklı bir hikayesi var. Şirket, ısıyı etkin bir şekilde çekirden uzaklaştırmak üzere, grafik işlemcisi ile doğrudan temas eden bakır ısı boruları uygulayan özel DirectCU II tasarımına, %600'a varabilen* oranda daha fazla hava dolaşımı ve sonuç olarak referansa oranla %20* daha soğuk bir performans sağlamak üzere ikiz özel yapım fan eklemiştir. Ve kanat dengelemesi sayesinde DirectCU II fanları, bir uçağın kalkış anı gibi sesler çıkartmamaktadır. Tam yük altında bile referansa oranla 10dB'ye kadar daha sessiz çalışmaktadır.



Dayanıklı overclock araçları

Performans arayanlara yönelik bir hoş geldin hediyesi olan ASUS'un özel Super Alloy Power (Super Alaşım Gücü) özelliği, %15'e* varan performans artışı için etkili bir güç kaynağı sağlayan özel olarak formüle edilmiş bileşenler içermektedir. Super Alloy Power kartları, daha soğuk çalışır ve daha uzun kullanım ömrüne sahiptir.

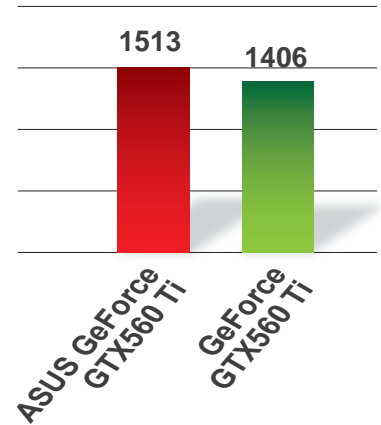
O zaman harekete geçin – bu kartları, %50'ye* varan genel hız artışları elde etmek üzere, pakette birlikte gelen Voltage Tweak hizmet yazılımını kullanarak bellek ve çekirdeğin voltajlarına göre ayarlayabilirsiniz. Yeni DirectCU II, özel Super Alloy Power ve Voltage Tweak ile 3DMark Vantage rekorları kırmayı deneyin!

Son karar

ASUS size pek çok şey sağlıyor... Sadece NVIDIA'nın en iyilerini değil, aynı zamanda referans tasarımları önemli ölçüde aşan değerlerle daha fazla hava akışı, daha düşük sıcaklıklar, azaltılan ses seviyeleri ve overclock özelliklerine sahip pek çok ödül sahibi özelliği de beraberinde sunuyor. Yeni bir üst seviye ekran kartına ihtiyacınız varsa, çok uzaklarda aramayın!



3DMark11 Extreme



* Ürün teknik özelliklerine ve sistem konfigürasyonuna tabidir.



Bulletstorm Sayfa 56

Deliler gibi etrafa saldırıp önümüze gelen her düşmanı farklı şekilde öldürebildiğimiz bir oyuna hasretmişiz de haberimiz yokmuş.

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

26 Doktorlar

DOSYA KONUSU

- 29 Twisted Metal

İLK BAKIŞ

- 38 Mortal Kombat
- 40 Battlefield 3
- 44 F.3.A.R.

- 46 Silent Hill: Downpour
- 48 IL-2 Sturmovik:
Cliffs of Dover
- 48 King Arthur II
- 49 Mount & Blade:
With Fire & Sword
- 50 SBK 2011
- 51 Deus Ex: Human Revolution

52 Bro!!! YENİ

İNCELEME

- 56 Bulletstorm
- 62 Test Drive Unlimited 2
- 64 Cities in Motion
- 65 Crash Time 4:
The Syndicate

- 66 Killzone 3



- 72 The Shoot
- 73 SingStar Dance
- 73 TV Superstars
- 74 Fight Night
Champion
- 78 Dragon Age II
- 86 Who's That Flying?!
- 87 Dungeons



LEVEL DVD 170

DEMOLAR

Age of Japan
Cities in Motion
Dungeons
Men of War: Assault Squad
Shattered Origins: GoU
Virtual Villagers: NB

BEDAVA OYUNLAR

8-Bit Halo
Duty Calls
Kabod Online
Super Mario Bros
Super Mario 3:
Mario Forever Advance

VİDEOLAR

Battlefield 3
Crysis 2
Deus Ex: Human Revolution
Dragon Age II
Duke Nukem Forever
Dungeon Siege II
F.3.A.R.
Final Fantasy XIII-2
Manhunters
Homefront
L.A. Noire
Mortal Kombat
Naruto Shippuden: KD
NFS 2 Unleashed
Resistance 3
Yakuza 4

EKSTRA

Angry Birds [WP]
Dead Space 2 [WP]
Deus Ex 3 [WP]
Dragon Age II [WP]
L.A. Noire [WP]

LE-VİD! DE BU AY

Serbest Kürsü
Fırat, "Kadrajı geliştirmek gerek." dedi, herkes onayladı.

LEVEL Ligi

Bulletstorm'da fırtına gibi esen LEVEL Ligi, neler yaşadı...

Oyun Dünyası

Şefik kaptı arabasını, bastı gaza, soluğu TDU2'nin serin sularında aldı.



Fight Night Champion Sayfa 74

Sebepsiz yere dövüşmekten sıkıldınız mı? O halde tuzağa düşürülen ve haksızlığa uğrayan Andre Bishop'un hayatına yön verin.

88 Magicka



- 90 Tactics Ogre: Let Us Cling Together
- 91 Airwave: I Fought the Law and the Law One
- 91 Benu
- 91 Collapse It
- 91 Pixel Force: Halo

92 Rocko@Psikiyatr

- 94 Online
- 99 Donanım

108 Hasan Hasan'a Karşı

- 110 Rehber
- 114 Market
- 118 Yapım Hikayesi
- 120 Kültür & Sanat

122 Role Playing Günlükleri

- 124 Kare
- 130 LEVEL 171

POSTA

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

Canınız muz çekerse atın: inbox@level.com.tr

ÇOK GİZLİ BİR "MAIL"

Selam Tuna Abi. Bu size ikinci mail'im. Umarım bunu cevaplarsın. Aslında bu mail'de gizli bir şey yok; sadece dikkatini çekmek için böyle bir yöntemle başvururdum. Eminim her gün onlarca mail geliyordu ve bunların hepsiyle ilgilenmek imkansız. Umarım mail'im dikkatini çeker de cevaplarsın.

1. Ben tam bir Mortal Kombat fanatığıyım Tuna Abi. Senin de dövüş oyunlarına ilgin olduğunu biliyorum. Senin favorin hangisi?

Benim favorim de Mortal Kombat Deniz! Tamam, şaka yaptım. Benimki Tekken. Bence evrendeki en iyi dövüş oyunu. Ardından Street Fighter IV geliyor. Marvel Vs. Capcom 3'ü de bu listeye ekleyebilirim ama onun tadına daha bakamadım.

2. Eski sayılardan birinde senin Sonisphere'da çekilmiş bir fotoğrafın vardı. Ben de bir metalciyim. Tavsiye ettiğin bir grup, şarkı var mı?

Olmaz mı! Biraz adrenalin, biraz gaz istiyorsan Dimmu Borgir – Abrahadabra albümü. Bu ağır geldi diyorsan, Dark Tranquility. Biraz bayan vokali atalım dersen içine, Epica'dan Design Your Universe gelsin sana.

3. Ben birçok oyun tasarlıyorum PS3 ve bilgisayar için. Bir tanesinin haritası Lord of the Rings'den bile havalı oldu. Ama bunları bilgisayar ortamına dökemiyorum, sadece kağıtta taslakları kalıyor. Bunları "gerçekten" yaratabileceğim bir program var mı? Bedava olmasını

yeğlerim tabii ki. Eğer varsa nereden indirebilirim bu programı?

Bilmediğim yerden sordun Deniz. Dungeon Maker diye bir şey vardı ama o neydi ki... Herhalde alakası yoktur. C++ mı öğrensen acaba? O da ağır oldu değil mi? Çok çaresizim şu an!

4. İleride oyun programcılığı yapmak için üniversitede hangi bölüme gitmek gerekiyor?

Dur dur, geçen aylarda ben bununla ilgili bir espri yapmıştım. Neydi, LEVEL yüksekokulu mu demiştin; öyle bir şeyler zıvalamıştım. Şimdi bunu kullanabilirim veya sana LEVEL İş ve İşçi Bulma Kurumu'na başvur diyebilirim. Hangisini tercih edersin? Bence sen bilgisayar mühendisliği oku temizinden.

5. Bir ara fuar falan bahanesiyle LEVEL olarak Ankara'ya gelseniz? Lütfen!

Bize Ankara'da fuar ayarla, gelelim. Ankara'da olsa olsa Altınpark'ta mobilya fuarı, bilmem nerde araba fuarı oluyor. Geçtiğimiz günlerde bir deniz araçları fuarı olmuştu, ona da hiç anlam veremedim; bozkırın ortasında yatlarla mı dolaşacağız...

6. Tuna Abi, LEVEL DVD çok güzel ama çok üzülerek söylüyorum, LE-VID'ler bilgisayarında çalışmıyor çünkü mp4 formatını oynatamıyorum. Hangi programı kullanabilirim?

Onun için Gom Player veya daha da iyisinden, Media Player Classic'i bul, indir. İkisi de bedava!

7. Yine DVD ile ilgili bir sorum olacak; DVD'nize tam sürüm olarak koymanız için bir oyun isteyeceğim ama koymak zorunda değilsiniz: Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero. Bu oyunu her yerde aradım ama hiçbir yerde bulamadım; koyarsanız çok mutlu olurum.

O oyunu hiçbir yerde bulamamanın sebebi, oyunun bir PlayStation oyunu olması. Nintendo 64'te de vardı istersen. PC'de hiç çıkmadı fakat. Üzülme, tamam mı?

8. Abi Rock Band 3'ün baterisine eklenti olarak ziller gelecekti ama Türkiye'de bulamıyorum. Ne zamana gelir? (Ya da acaba var da ben mi bulamıyorum?)

O ziller gümrükte takıldı Deniz yahu. Mart ayı bitmeden çekeceğiz ama malları. Bekleyebilecek misin? İşin doğrusu o ziller, ben bu satırları yazarken hala Türkiye'de satışta yoktu. Guitar Hero seti var fakat Rock Band 3 seti yok. Olacak iş değil!

9. Ben MMOFPS/MMOTPS'lerden hoşlanıyorum. Ama çoğu birbirine benzeyen, tekdüze oyunlar oluyor. S4 mesela en beğendiğim oyunlardan biri. Böyle yenilikçi ve bol aksiyonlu MMOVPS/MMOVPSler var mı? (Point Blank'i denedim ve bir yerden sonra sıkıldım.)

LOCO denedin mi? (Herkes de LOCO öneriyorum...) Olmadı WoW dene ve sosyal hayatına veda et.

Tuna Abi yazmaya başlamadan önce birçok sorum vardı. Şimdi birden uçup gittiler. Umarım bunu cevaplarsın da diğerlerini de gönderirim. Yazım hatası



yapmamaya dikkat ettim. Cevaplırsan

Street Fighter X Tekken, yayımlarsan MK9 çıkmış kadar sevineceğim. Hasan Abi'ye selam söyler misin? Şimdi den sağol

"Hasan! Huoop! Hacı bi' bakabilecek misin?

Deniz'in sana selamı varmı! Eyvallah gözüm, ben de iletiyorum selamını..."

Deniz SARAÇ

TUNA ABI

Merhaba Tuna Abi. Şimdi biraz senin başını ağrıtaçayım. Uzatmadan sorularıma geçeyim.

1. Ben yıl arası karnesi hediyesi olarak PS3 aldım. PS3 için çok sevdiğin ve önerdiğin oyunlar var mı?

God of War 3, inFamous, Uncharted 2 ve Killzone 3. Siz sıkılmıyorsanız, ben de sıkılmayacağım aynı oyunları yazmaktan!

2. Ben online oyunları çok seviyorum ve bir sürü online oyun oynadım ama bunlardan beklediğim sonucu alamadım. Şimdi sizin son sayınızda gördüğüm NFS Online'a başladım. Ondan da pek iyi sonuç alamadım... Önerdiğin iyi online oyun var mı?

World of Warcraft'a ne dersin? Paralı dersin, biliyorum. O zaman S4 League dene? LOCO dene? RappelZ? İstersen zarfı açayım...

3. Tuna Abi, ben FIFA'cıyım ama bazı kişiler PES daha iyi diyor. Ben PES'teki özellikleri yeterli bulmuyorum ama FIFA'da hepsi var. (Takım olarak ve antrenman vb. özellikleri beğeniyorum.) Sence PES mi, FIFA mı?

Bence FIFA. Neden diye soracak olursan, Nouma da onu seviyor. Peki Nouma'nın neyi sevdiği benim niye umurumda? İşte bunun yanıtını hep birlikte bulmaya çalışacağız önümüzdeki yıllarda...

4. Smackdown'u çok seviyorum ama Smackdown Vs. Raw'lerden çok iyi sonuç alamıyorum. Sence WWE All Star'dan beklediğim sonucu alabilecek miyim?

Sevgili Sarp. Sürekli sonuçlar peşinde olduğunu görüyorsun ama nasıl sonuçlar bekliyorsun acaba sen bu oyunlardan? Mesela sonuç 42 çıksa bir şekilde, sen buradaki gizli espriyi anlamış olacak mısın? Dolayısıyla bu sorunun cevabı, senin sonuç beklentile doğru orantılı olarak değişim gösterebilir. Ben evet diyorum ve seni benim kudretli tek evet'imle uğurluyoruz!

5. CoD oyunlarından çok memnunuz. Zaten PS3'ümde de CoD 7 var. Beni CoD gibi oyalayacak güzel bir oyun söyler misin?

CoD 7... O hangisi oluyor? Dur sen söyleme, ben sayacağım. Üç tanesi ismiyle gitti zaten. Dördüncüsü MW. Beşincisi World at War. Altıncı MW2 ve yedi... Black Ops! Şuraya Black Ops yazsaydın da uğraşmaydık yahu! Sana o tarz Killzone 3'ü öneriyorum tam şu an -ki ilk soruda da önermişim. Kendimi tekrarlıyorum!

6. Tuna Abi sana bazı oyunlar söyleyeceğim, en beğendiğini söylersen sevinirim: Mortal Kombat, Tekken, Soul Calibur.

Tekken! Bak her Tekken ismini gördüğümde, her Tekken yazdığım da her şeyi kapatıp oyuna gidesim geliyor; o derece.

7. Tuna Abi sana son bir soru soracağım: Assassin's Creed mi, yoksa Prince of Persia mı?

Bu sorunun cevabı biraz net aslında: River Raid. Ne alaka dersin, bu söylediğin iki oyundaki ortak harfleri aldım, bazılarını kullanıp yeni bir kelime yarattım. Böylesine büyük bir alaka! (Assassin's Creed alman gerektiğini biliyorsun diye neşeli tavırlardayım.)

Yayımlarsanız sevinirim.

Sarp ADANALI

"ÇAĞ ATLADIMI!"

Merhaba LEVEL, merhaba Tuna Abi. Umarım iyisinizdir. Benim sizlere bir takım sorularım var.

1. 10 yıl boyunca aynı bilgisayarı kullandıktan sonra yeni oyunları görünce komaya girdim diyebilirim. Beni komadan çıkarmak için düşük grafikli fakat eğlenceli bir strateji oyunu söyleyebilir misiniz?

StarCraft II demek isterdim ama onun grafikleri biraz coşkulu. R.U.S.E. deneyebilirsiniz aslında. Civilization VI! Evet evet, Civ V diyorum!

2. Dragon Age: Origins oyununu dün satın aldım ve o gün bitirdim. Neden WoW ile Dragon Age: Origins arasında bu kadar benzerlik var?

O oyunu bir gün içerisinde bitirdin mi gerçekten Berk? Speed gaming mi yaptın, ne yaptın? Ben hala bitiremedim, öyle düşün. (Oynamıyorum demiyorum da...) WoW ile benzerlik göstermesinin nedeni, ikisinin de RPG olması. RPG'ler de üç aşağı, beş yukarı aynı sistemi kullanır. Büyüler, yetenekler falan... Elf'ler de var. Troll'ler, Goblin'ler... Ne günlerdi. (Ne günlerdi?)

3. Ben Xbox 360 alacaktım fakat PS3'ün daha avantajlı olduğunu söylediler. Siz buna katılıyor musunuz?

Sana bu bilgiyi kim verdi ve nasıl avantajlardan bahsetti? Cevabını PS Home'a bağlanıp yarattığın karakterle yapacağın pandomim oyunuyla anlat ve videosunu bize kaydedip yolla; ismi bu şekilde tahmin edeceğim. (Ofiste sıkılıyorz.) PS3'ün avantajı şöyle var; Blu-Ray filmleri oynatabiliyor ve oyunları bedava oynayabiliyorsun internet üzerinden. Xbox 360'ın da online olanakları daha kaliteli ve Kinect'i var!

4. Priston Tale oyununu dergiden inceledim ve oynadım. Pek beğenmedim; sanırım yabancı dilim yeterli gelmedi. Bana güzel bir MMORPG önerebilir misin? **LOCO, RappelZ, Runes of Magic... WoW demiş miydin? Hiç sanmıyorum! Derken, aşağıdaki soru...**

5. World of Warcraft hastasıyım fakat derslerimden dolayı hiç hesap alamam gelmiyor. Sizce günde sadece bir saat oynamaya değer mi vereceğim aylık ücret?

Bence paran varsa hiçbir online oyuna göz atmadan WoW'a giriş yapabilirsin. Yalnız o bir saat, WoW yüzünden önce 1.5'a, sonra 2'ye, oradan sabahlamalara gidebilir; dikkat et.

Okuduğunuz için çok teşekkür ederim. Bütün ekibe selamlar...

Berk ÖZYİĞİT

DOKTORLAR'DAN POSTA'YA

Merhaba! Üzgünüm, geçen ayki e-postam biraz çocukçaydı. Neyse, Cenk ve Erdem Abi'ye teşekkürler; odayı ters çevirdim ama tavanda oynanıyor Xbox...

Odayı ters çevirdikten sonra kendini tavana bantlamayı akıl edememişsin gibi geldi bize. İlahi yahu, oda hiç ters çevrilir mi?! Onun yerine tavanı söküp yere indirecektin! 1. Sizce PS4 ne zaman çıkacak?

Ona daha var. PS3 alacaksın alabilirsin gönül rahatlığıyla.

2. Xbox 360'ı Xbox Live'dan güncelledim ve sanırım bağlı olduğu TV eski diye CoD: Black Ops ve CoD: MW2 açılmıyor. Xbox dashboard'a geçelim diyorum, donuyor. Bu TV'den midir?

Bu bana pek televizyon problemi gibi gözükmedi. Yine de Xbox 360'ın görüntü ayarlarından kaç çözünürlüğe ayarlı olduğuna bir bak ve TV'nin desteklediğinin seçili olduğunu kontrol et.

3. Geçen gün biri ne kitap önerirsiniz demişti, ben de şimdi korkunç olmayan bir film önerir misiniz diyorum.

Scary Movie'yi öneriyim mi? Bak hem kelime oyunu, hem de film korkunç değil. Neyse o eskidi. Geçen günlerde Moon diye bir film izledim (Geçen gün

dediğim de aylar önce...) ve bayağı bir beğendim.

The Imaginarium of Doctor Parnassus da fena sayılmaz, onu da yeni izledim. The Social Network de pek güzeldi; ona da göz atabilirsin.

4. Left 4 Dead'in incelemesi hala elinizde mi; çok merak ediyorum da incelemeyi... Elinizdeyse bana e-posta aracılığıyla atar mısınız?

Left 4 Dead incelemesini daha geçen gün hurdaya verdik, elimizde kalmadı. Şaka bir yana, biz yazıları bilgisayarda yazıyoruz ve baskı bittiğinde bu yazıları bulup hemen siliyoruz ki kimse yazılar üzerinde değişiklik yapmasın... Ciddi olamıyorum, beni mazur gör Onur!

5. LEVEL'i uzun süredir takip ediyorum ve fark ettim ki en çok siz inceleme yapıyorsunuz. Hiç sıkıldığınız oluyor mu; yardım gerekiyor mu?

Sıkıldığım zamanlar oluyor. Özellikle, sıkışık zamanda bir oyunu oynayıp bitirmeye çalışırken gerçekten kurdeşen döküyorum. Dead Space 2'yi misal, hem korkarak, hem de aceleyle öyle bir oynadım ki kan ter içinde kaldım. İstiyorum ki birisi olsun yanımda hep, ben sıkılınca o geçsin dümene. Yazıları yazarken de aynı şekilde... Ama olmuyor, olamıyor, her şey bana kalıyor.

6. LEVEL Lig'inde hep Şefik Abi kazanıyor. Bence hile yapıyor; mümkün mü?

Şefik dediğin zaten hilebazlığıyla ünlü bir kişidir.

Şaka şaka, dürüsttür kendisi çok. Onun kazanma formülü sakinliğinden geliyor. Adam o kadar sakin, o kadar ağır kanlı ki yanında durdukça enerjin çekiliyor ve oyunu oynayamaz hale geliyorsun. İşin doğrusu bu olmalı bana kalırsa.

8. Kinect'te Mirorr's Edge sizce nasıl olur?

Bence çok acayip olur; sürekli koşulması gereken bir oyunda vücudumuzu kullanmak... Bence daha ilk dakikadan, oyunu oynayan on kişiden sekizi ekrana koşarak dalar. Geriye kalan iki kişiyse, sadece birkaç dakika sonra ilk boşluktan atlamaya çalışırken yere kapaklanır. Kaldı mı sana Fırat? Neden diye soracaksın; o Kinect'le falan oynamaz. Kinect onla oynadı oynadı, yoksa tenezzül etmez. Oturaklı adam. Umarım yormamışsındır ve umarım yayımlarsınız; hiç değilse azimim için!

Onur Ekin AYDIN

KINECT DE NE OLA?

Selam Tuna Abi. Şimdiye kadar oyunları çoğu zaman orta derecede oynayan ve hatta hiç kendi bilgisayarında oynamayan birisi olarak size sorularım şöyle:

1. Bir haftalık bir Dell Inspiron 1564 i5 dizüstü bilgisayarım var. Bununla neler yapabilirim? Grafik ayarlarını full yaparak oynamaya, en azından bilgisayarda tam grafiklerle oynamaya aç birisine neler önerirsin?

Dizüstü bilgisayarın, eğer dergide sürekli reklamı çıkan malum markanın dizüstü bilgisayarlarından biri değilse, o bilgisayardan masaüstü bilgisayar performansını alman biraz zor. Kaldı ki i5 işlemci diyorsun, 4330 ekran kartı diyorsun... O ayarlar "Orta"da kalacak gibi gözüküyor Tayfun...

2. Sana hep gelen bir soruyu soracağım: Xbox 360 mı, PS3 mü? Yoksa PSP2'yi mi beklemeliyim?

Bana bu soruyu soran en son kişinin suratına çığlık attım ve koşarak kaçtım. Geri de dönmedim. PSP2 konusu biraz farklı. Çok güçlü alet, çok güzel ama nereden baksan o yine de el konsolu. O yüzden PS4'ü bekle! (Bak şimdi...)

3. Nedir yahu bu Kinect? Nelerde çalışır, nelere uyumludur?

Kinect, Xbox 360'ın hareket algılayan ve oyunlarda kullanılan gelişkin teknolojisi. En güzel tarafı, hiçbir aparata ihtiyaç duymaman. Kendi özel oyunları var



Magic Partisi

Ofiste kana kana Magic the Gathering oynandı bu ay. Magic kartlarını görünce işi gücü bırakan Ahmet, Ertuğrul'a meydan okudu. Ahmet'in deck'i kötülükle özdeşleşen siyah deck. Hal böyle olunca ve direct damage deck'i olan kırmızıyla oynamak zorunda kalınca Ahmet, 70 milyonun önünde madara oldu.

Kinect ile ilgili olumsuz birçok video ve yazı var. Mesela en basitinden geniş bir alan istiyormuş diye duydum ve de iyi bir ışıklandırma olmalıymış. Bir de bu Kinect'te, PS Move gibi her oyun başında kalibrasyon yapmak zorunda mıyız? Yani eğer alırsam pişman olur muyum? **Kinect için bence erken. İlk çıktığında bir heyecan**

herkes alsın demiştim fakat sonra fikrim değişti. Şu an için ne sahip olduğun oyunlar çok iyi, ne de teknolojisi tam olarak oturmuş. Bir altı ay daha rahat beklenebilir Kinect için. Ayrıca şunu da ekleyeyim, herkes dinlesin. Wii, PS Move ve Kinect gibi cihazlar daha çok arkadaş gruplarıyla eğlenceli hale gelen cihazlar. Yani evde tek başına Kinect'in karşısında dans falan edeceksen, bir kez daha düşün derim. Kısa sürede anlamsızlaşabiliyor her şey...

4. Bana Xbox 360 için güzel oyun tavsiye edebilir misin acaba Tuna Abi? Dövüş oyunları olabilir ya da RDR tarzı oyunlar da olur.

RDR tarzı GTA IV var bildiğin üzere. Dövüş olarak da Marvel Vs. Capcom 3'e bakmalısın derim.

5. Unutmadan bunu da sorayım Tuna Abi; resimlerinde ve yazılarında esprili, komik bir adam olduğun belli oluyor. Gerçek hayatta da böyle misin, yoksa sadece dergideymiş mi?

Hepsi rol. Giydüğümüz kostümler. Ben aslında çok sert bir insanım. Fırat ise çok sert görünen ama kulak memesi kıvamında bir ruha sahip olan bir insan. Şefik son derece enerjik biri.

Sorularım bu kadar. Cevaplarsanız çok sevinirim. İnşallah değerli vaktinizi almamışımdır. Kendinize iyi bakın. *Halil İbrahim DEMİRCİ*

LEVEL BAĞIMLISI SORULARI

Selam Brotherhood of LEVEL! (Orijinal bir giriş olsun istedim; nasıl?) Sizi 80'lerden beri takip eden bir bağimlinizim. (Hayır 1980'lerden beri değil, 80 küsuruncu sayınızdandır.) Kabul, kaçırdığım sayılar var arada ama hepimiz insanız, hepimiz hatalar yapılabiliyoruz; önemli olan affetmektir. LEVEL'i son 5 yıldır eksiksiz takip ediyorum. Aslında buraya yazmak istediğim çok şey var ama yazının yayımlanma olasılığının düşüreceğini düşündüğümünden, giriş fazla uzatmadan sorulara geçeyim:

1. Ben gerçek bir Star Wars ve RPG oyunu hastasıyım. Tahmin edebileceğiniz gibi de KOTOR'u (Her ikisini de.) çok kez bitirdim ve oyuna tapanım. Kaç kere, "Keşke bu oyunu tekrar veya yenisini yapsalar" demişimdir... Ve şimdi sadece yenisini değil, online'i çıkıyor -ki bunu ilk duyduğumda kendimden geçmişim. Peki bu oyunun başka platforma (PS3) çıkma şansı nedir? Bu oyunu oynamaya başladıkdan sonra hayatım eskisi gibi olabilecek mi?

KOTOR gerçekten iyi bir oyundu; ben de ziyadesiyle zevk almıştım oynarken. The Old Republic o kadar zevkli olur mu, bilemiyorum ama daha önce dediğim gibi oyun ya çok fena batacak, ya da aylılıp bayılacağız senin gibi. Şayet ki iyi olursa, hiçbirimiz eskisi gibi olmayacağız...

2. Mart ayı benim doğduğum ay. (Evet bilerek bu ay yazıyorum; hani yayımlansa da bu okuru doğum ayında mutlu etseniz...) PS3'üme oyun aldırarak farz oldu. Peki en önemli soru: Bu hakkı ne üzerinde kullanmalıyım? Killzone3? Mass Effect 2-3? inFamous 2? Dragon Age 2? Yoksa bu şansımı PS Move için mi kullansam?

Sayıdığım oyunlar içerisinde üç tanesi daha piyasada

yok; hediye çeki mi talep edeceksin? Bence Killzone 3 iyi gider. PS Move da elbette güzel fakat evine arkadaşlarını davet etme alışkanlığın yoksa, Move ile kendin bir yere kadar eğlenebilirsin, söylemedi deme.

3. Mass Effect sonunda PS3'e çıktı fakat neden direkt ikinci oyun çıktı?

İlk oyun için çok geç kaldı çünkü. İyi bir pazarlama stratejisi olmazdı. Ha şunu yapabilirlerdi belki; iki oyunu güzel bir paket yaparlardı ve oyunu hiç oynamamış bünyeler de sevinirdi. Kim bilir, belki de ilk oyunun Xbox 360 ve PC dışına çıkması hala yasaktır...

4. Çocukken anlamadan birçok oyun oynayıp çok iyi hikayeleri harcadık. İngilizce yok, bir şey yok tabii. Ama benim anlayarak oynadığım ilk oyun -griptir ki- Shogun:Total War oldu. Bildiğim kadariyla Shogun ilk Total War oyunuydu. Çok etkilenmişim. Üzerinden yıllar geçti tabii; ta ki Şubat sayısında Shogun 2'yi görene kadar. Birdenbire çocukluğumda diğer generallere gönderdiğim ninjalar geldi aklıma ve çok sevindim. Sonra bir burukluk geldi çünkü benim bilgisayarım hayatta çalıştırmaz bu oyunu. Yakın zamanda üniversiteye başlayacağım için bir dizüstü bilgisayar almayı düşünüyorum ve alacağım bilgisayar bu oyunu çalıştırmalı. Bana marka, model ve fiyat verir misiniz?

Shogun'dan girip bilgisayar modelinden çıkmışın, güzel taktik. Shogun'ı ben hiç oynamadım, biliyor musun? Hatta oyunla o kadar alakam yok ki beni sevmekten vazgeçebilirsiniz. (Zaten sevmiyorsan sorun yok.) Sana bilgisayar markası, modeli önermeyeceğim ama şöyle bir kolaylık yapayım. İşlemci i5 veya i7 olsun. 4 GB bellek olsun. Ekran kartı da ATI'den 5000'li bir model olsun.

5. Crisis'in 2 oyununu da Türkçe oynayıp sevmiş birisiyim. Türkçe olması beni gerçekten etkiledi ama yeni oyunu ile ilgili kuşkuvarım var. Onda da Türkçe seslendirme olacak mı, yoksa Crisis oyunu Warhead'de bitti mi? **Türkçe olacak ve oyunu orijinal alıp Türkçe oynayacağız, değil mi? Korsana hayır!**

6. Bizim internetimiz kotalı. (4 GB.) Acaba PS3'te internete oyun oynasam, çok kota yer mi?

Tüm gününü PS3 başında geçirmeszen pek bir şey olmaz. Yalnız PS3 ve oyunları güççellemeler isteyecek ve onlar bazen yüksek dosya boyutlarına ulaşabiliyor. Oynarken değil ama içerikler yüzünden kota kaybedebilirsiniz.

7. Bu sene liseden mezun olacağım, iş olarak LEVEL'da yazar olmayı çok isterim. (Yağ çekmiyorum; gerçekten dergide yazar olmak istiyorum.) Sizinle çalışmak falan... Buna ulaşmak için ne yapmam gerekiyor?

Buna ulaşmak için, benim tüm e-postamda özenle düzelttiğim imla hatalarından arınman lazım öncelikle. (Neden cümlelerin ortasında bazı kelimeleri büyük harfle yazıyorsun mesela?) Bu sorunu çözdükten sonra okunabilir yazılar yazmak üzerine gidebilirsin. "Yazma Sanatı" adlı kitabımı derinlemesine irdelediğim bu kon... Hmm; onu Stephen King yazmıştı. Peki ben ne yazdım? Oyun incelemesi mi? Argh!

Umarım sorularımı cevaplar ve yayımlarsınız. Tamam, diyelim ki yayımlamadınız; dergiyi almaya devam edeceğim ama en azından yanıtlayıp bir cevap atsanız da şu okurunuzu sevirderseniz. Bu soruları sizden başka kimsem yok soracak... Bir tek siz varsınız, inanın. May the force be with you!

Göksenin, mail'in uzayıp gidiyordu, bazı kısımlarını kırmak zorunda kaldım. Ne var ki yayımladım! Umarım mutlu olmuştunuz ve doğum gününde iyi bir hediye olmuştur sana. Görüşürüz!
Göksenin Alp DAĞLAR

► ve PC'ye de uyarlanıyor yavaştan.

4. Ben şimdiye kadar çoğunlukla MMORPG oynadım. WoW'u da elden geçirdikten sonra yeni arayışlara başladım fakat düzgün bir oyun kalmadı oynamadığım. Star Wars: The Old Republic beklentilerimi karşılayıp beni ne kadar idare eder?

SW: The Old Republic eğer iyi bir oyun olursa WoW'a çok iyi bir alternatif olacaktır ve ömür boyu da oynamak isteyebilirsiniz.

5. ATI Mobility Radeon HD 4330 ekran kartımdan pek memnun kalmadım. Dizüstü bilgisayarlar hakkında pek de bilgili değilim. Bunu değiştirebilir miyim? Artık oyunları gerçekten oynamak istiyorum!

O ekran kartını değiştiremezsin diye düşünüyorum. Yine de Dell'e bir sor.

6. Guitar Hero veya Rock Band'den bir haber var mı şu sıralar? Yeni oyun çıkartmaları gerek!

Guitar Hero'nun metal ağırlıklı parçalardan oluşan Warriors of Rock'ı piyasada. Rock Band'in de üçüncü oyunu çıktı, için için klavye (Halk dilinde Org.) desteği geldi.

7. CoD: Black Ops'u mu oynamalıyım, CoD: MW2'yi mi? **Black Ops elbette. MW2 çok zorlama bir oyundu yahu.**

Sorularımı cevaplarsanız çok sevinirim.

Tayfun GÜLER

KÜÇÜK SORULAR VE SORUNLAR

Merhaba LEVEL ahalisi ve Tuna Abi. Biliyorum çok sıradan bir merhaba oldu ama olsun. Canınızı sıkmadan ve değerli vaktinizi almadan hemen sorularına geçiyorum.

1. Sizin de tavsiyeniz üzere bir Xbox 360 aldım ve şu ana kadar bir sıkıntı yok. Yalnız benim bu Xbox 360'ı almamdaki en büyük sebep Red Dead Redemption'di ama gel gör ki ne kadar yeri dolaştıysam dolaşayım, hiçbir yerde oyunu bulamadım; kafayı yiyecektim! Gitmediğim alışveriş merkezi kalmadı, hepsine baktım ama hiçbir yerde bulamadım. Nedeni acaba çok satması mı yoksa Xbox 360 için fazla stok olmaması mı?

Türkiye'de Xbox 360 oyunları daha yeni yeni satılmaya başlandı desem, yeridir. Dolayısıyla oyunu bulamaman çok normal. Eğer OverGame'de de yoksa, www.gameseek.co.uk üzerinden sipariş verebilirsiniz. Türkiye'ye ucuz bir kargo ücretiyle yolluyorlar.

2. Derginizi çok uzun süredir olmasa da takip eden biri olarak şu soruyu sormak geliyor içimden: Dergiyi okurken okurlar senden oyun tavsiyesi istediğinde genellikle GoW 3, Killzone oyunlarını tavsiye ediyorsun. Haydi ben GoW 2'yi biraz oynamış biriyim, o yüzden nasıl bir oyun olduğunu az çok biliyorum ancak Killzone'u nasıl bir oyun olduğu konusunda tek bir fikrim bile yok. Ne yani, bu oyun çok mu güzel?

Killzone 3 çıktı daha geçtiğimiz ay ve artık onu tavsiye edeceğim! Çok iyi bir FPS oyunu ve sadece PS3'te bulunuyor. Dolayısıyla PS3 sahiplerine otomatik olarak tavsiye ediyorum; içgüdüsel bir davranış.

3. Birinci soruda da söylediğim gibi geçenlerde bir Xbox 360 aldım. Acaba Kinect de almalı mıyım? İnternette

Forsakia

THE LOST CLANS

FS.ALAPLAYA.NET/LEVEL



İnternet tabanlı bir oyundan çok daha fazlası



burda:ic



Copyright © 2010 Beijing GameBro Technology Co., Ltd. All rights reserved

Licensed to Burda:ic. Usage of this material, content or design for commercial is strictly forbidden and only allowed with a written permission of the owner. All rights reserved.

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



The Elder Scrolls V: Skyrim

Çıkış tarihi: 11 Kasım 2011

Daggerfall, Morrowind, Oblivion derken şimdi de The Elder Scrolls'un beşinci oyunu Skyrim geliyor. Bethesda'nın gözbebeği RPG, Skyrim ile yeniden sevenleriyle buluşmaya hazırlanıyor. Bu kez görsel detaylar hat safhada. Elin üzerindeki damarları görüyor musunuz? Bethesda Softworks, bu kez teknolojinin tüm nimetleri son damlasına kadar kullanarak gümbür gümbür geliyor.



Transformers: Dark of the Moon

Çıkış tarihi: 14 Haziran 2011

"Şeytan birçok şekle girebilir, Transformers araçları da aynı şekilde!" sloganıyla oyuncularla bu yıl içerisinde buluşmaya hazırlanan bir diğer yapım da Transformers: Dark of the Moon. Oyunun konusu, filmde hemen öncesini esas alıyor ve filmle birleştirmeyi amaçlıyor. Bu tip film oyunları genelde sırtını filme dayayarak para kazanmayı alışkanlık haline getirmiştir. Bakalım Dark of the Moon bizi şaşırtacak mı?

Duke Nukem Forever

Çıkış tarihi: 3 Mayıs 2011

Hail to the King Baby! Hem de bu sefer iyice toparlanmış, egosu çok yüksek. Hiçbir uzaylı, piliçlerimizi çalamayacak. Duke buna ne zaman izin verdi ki? Kendine has üslubu ve esprî anlayışı ile Duke, 15 yıllık bekleyişe bu bahar son veriyor. Yeryüzünde 12 yıl boyunca yapımı süren ve çıkacağına dair ümitlerin asla kesilmediği yegane oyun olarak tarihe geçti. 12 yıl boyunca yapımcılar ne mi yapmışlar? Bunu iki ay sonra hep birlikte göreceğiz ama eski dostumuz Duke, bu kez uzaylıları tepeledikçe ego kazanacak ve megalomanlığını giderek arttıracak.



Shadows of the Damned

Çıkış tarihi: 2011'in ikinci çeyreği

Ooo, bu ne yahu? Ağzı var, gözü yok. Kafası var, burnu yok! Bilmeceler falan sormuyorum. Şu arkadaşın ne olduğunu çözmeye çalışıyorum. Harbiden böyle korkunç şeyleri neden yapıyorsunuz arkadaşım?! Bak, adamın kafatasından aşağıya kanlar akmış. Adamın tepesinin tasını attırmışsınız, elleriyle de böyle yumruk yapmış, kızmış bu duruma. Etrafı da kana bulamış. Baştaki sorumuzun da cevabı çıkmış oldu. Bunun ne olduğunu birlikte çözmüş olduk. Bu tepesi atmış bir mahluk! Kendisiyle bizzat karşılaşmak istiyorsanız, yakında çıkacak olan Shadows of the Damned'e bekleriz.



DiRT 3

Çıkış tarihi: 23 Mayıs 2011

Kolları sıvayın, tozun ve pisliğin içine dalacağız! Ralli oyunu denince akla ilk gelen oyun serilerinden biri olan DiRT için üçüncü oyun yolda. Arabanın plakasını okuyabiliyor musunuz? KRO - 207 yazıyor. Şimdi bundan "Peugeot 207 kullananlar kirodur" anlamı mı çıkarmamız gerekiyor? Yoksa tüm Peugeot kullananlara mı laf atılıyor? Yoksa KRO, bilmediğimiz bir ralli terimi midir? Fransız arabalarından nasıl ralli aracı oluyorsa artık! Onlar asfaltta bile zor giden makineler değil mi?





Fotograf: Adem Başaran

LEVEL LİGİ



Ay 3

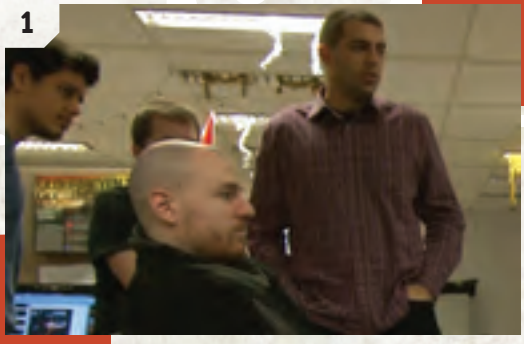
Oyun **Bulletstorm**
Platform **Xbox 360**

Yeni bir LEVEL Ligi'ne hoş geldiniz! Bu ay yine heyecan dolu, rekabetin doruğa çıktığı, büyük çekişmeye sahne olan bir müsabakalar zinciri olsun istedik ama... Açıkçası ilk başta heyecan dorukta idi, hatta benim bu kez birinci olamayacağıma dair ciddi bir algı oluştu hepimizde, ben dahil. Ne var ki oyun süresi uzadıkça yavaş yavaş kendimizi kaybetmeye ve şuursuzca hareket etmeye başladık. Peki birinci kim oldu? Açıkçası biz de farkına varamadık ve tüm mücadele sona erdiğinde öğrenebildik. Siz de merak ediyor musunuz? O zaman okumaya devam edin ya da yok yok, en iyisi LEVEL DVD'deki LE-VİD videolarını izleyip kendi gözlerinizle görün!

Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	10	30
Emre	8	22
Eray	6	19
Fırat	4	15
Ahmet	5	13
Elif	0	0
Ertuğrul	0	0

1



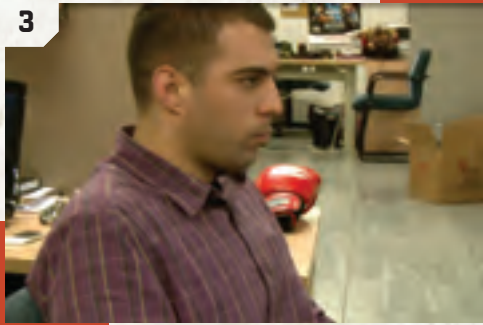
Çekilen kuralar sonrası Xbox 360'ın başına ilk olarak Fırat geçti. Halihazırda online olarak da skor mücadelesi devam eden Bulletstorm'un başına ilk defa geçen Fırat, kısa bir antrenman sürecinden sonra yola koyuldu ve parkuru 1155 puanla kapattı. Hemen arkasından bu kez Ahmet kaptı gamepad'i ve sakin bir oyun stili benimseyerek 1450 puana ulaştı. Asıl rekabette bu andan itibaren başladı...

2



LEVEL Ligi'nin zirve ortağı, iddialı ismi, elindeki tüm oyunları tüketen ve deliler gibi oynayacak yeni oyunlar arayan Emre, kıl payı kaçırıldığı birinciliklerin acısını çıkarmak istercesine hızlı bir giriş yaptı parkura. Önüne gelen tüm düşmanlara farklı muamelelerde bulundu, yeri geldi, tekme tokat girişti, yeri geldi, onları şşe dizdi ve sonunda 5420 puan olarak ciddi anlamda hepimizin gözünü korkuttu.

3



Bu etkili performansın, bu gözü korkmuşluğun üstüne bu kez, evet, bu kez birinci olamayacağıma inanmaya başlamıştım. Çok daha dikkatli olmalı, düşmanlarım için farklı ölüm yöntemleri bulmalıydım. Tedirgin bir şekilde başladığım parkurda, birçok noktayı Emre'den daha az puan olarak geçtikçe motivasyonum düşmeye başladı ama o sondaki 500 puanlık "elektrik" nasıl denk geldi, bilemezsiniz! Sonuç: 5615.

4



**"100 dolarım olsa Şefik'e
yatırım arkadaş."
- Ahmet**

Oyuncular



Ahmet

Favori Silah: Peacemaker
Favori Skill: Fireball
Bahis Oranı: 5.00



Emre

Favori Silah: Boneduster
Favori Skill: Voodoo Doll
Bahis Oranı: 2.00



Eray

Favori Silah: Bouncer
Favori Skill: Homie Missile
Bahis Oranı: 7.50



Fırat

Favori Silah: Flail Gun
Favori Skill: Afterburner
Bahis Oranı: 4.00



Şefik

Favori Silah: Minigun
Favori Skill: French Revolution
Bahis Oranı: 1.75

Ayın Galibi

ŞEFFİKSTORM

10 PUAN

Bu kez olmuyordu; vallahi de, billahi de olmuyordu ama elektriğe can veren yüce Rabb'im kurtardı beni!

Heyecanın doruk noktaya ulaştığı ve çok az bir farkla Emre'yi geride bıraktığım sekans sonrası Eray'ın performansını merakla bekliyorduk. Zirvenin bir diğer ortağı olan Eray'ın neler yapabileceğini kestirmek oldukça güçtü. Öyle ki herkesin neler yaptığını iyice gözlemleyip farklı yöntemleri zihnine not etmişti. Biz de dikkatle izledik ve Eray'ın yükselişine tanık olduk ama parkur sonunda 4390 puanı görünce...

2012

GGJ 2011 bitti. Eğlendi, kazanıldı ve sona erdi. Fakat GGJ tüm hızıyla devam edecek. GGJ'nin bir sonraki ayağı 2012 yılında ve tarihi şimdiden belli. 27 - 29 Ocak tarihlerinde hiçbir plan yapmayın çünkü o günlerde herkes, yine oyun yapacak!



Global Game Jam 2011 sona erdi

48 saatte 1500 oyun!

2 8 - 30 Ocak tarihlerinde, birtakım oyun meraklısı genç hayata kısa bir ara verdi. Amaçları bu sene de aynıydı: 48 saat içerisinde, verilen temaya uygun bir veya birkaç oyun geliştirmek, bunu yaparken bayılmamak ve centilmenliği koruyarak yarışmak...

44 ülkedeki 169 merkezde, 6500'e yakın kişinin başvurduğu etkinliğin sonucunda ortaya tam 1500 tane oyun çıktı. Ülkemizdeyse 60 geliştirici, 48 saatte 18 adet oyun üretti, bize de tebrik etmek düştü.

ODTÜ Teknokent ve ODTÜ Enformatik Enstitüsü işbirliğiyle METUTECH-ATOM (Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi) tarafından düzenlenen ve LEVEL'in da basın sponsoru olduğu etkinliğin bu yılki teması "Extinction", yani "Tükenme" olarak belirlendi. Geliştiriciler bu temaya uygun oyunlar geliştirmeye uğraşırken, bir yandan da çeşitli "achievement"ları tamamlamaya uğraştılar.

48 saatlik maratonun sonunda Arı Maya ekibinin iPhone oyunu iBee üçüncü oldu ve Kingston'dan HyperX bellek ile Dead Space 2 oyununu aldı. İkincilik ödülü Zombies'in Nightmare adındaki üç boyutlu oyununa gitti. Diablo benzeri bir atmosfere sahip olan ve görsel açıdan son derece kaliteli olan Nightmare, bir adamın ölüm korkusunu anlatıyordu. İkinci olan ekibe verilen ödülse Intel'in "New Core i3" işlemcileri oldu. Ve birincilik koltuğuna, orijinal ve eğlenceli bir oynanışa sahip olan Divided We Fall adlı oyun ve yapımcı ekip Together We Stand oturdu. Dünya'ya saldıran uzaylıların, uzay gemilerini ele geçiren insanların konusunun anlatıldığı oyunda, birçok uzay gemisini çeşitli formlara sokarak ilerlemeye çalışıyor ve bunu yaparken engelleri aşip

yeni uzay gemilerini filonuzaya katmaya uğraşıyordunuz. Bu kaliteli oyunu yapan ekibe de HP'den son model birer notebook hediye edildi.

Yine yorucu ve bir o kadar da eğlenceli geçen GGJ'nin 2011 ayağı, tüm oyun meraklılarına güzel anılar bırakmayı da ihmal etmedi. Bu maratonun sonucunda ortaya çıkan oyunlara www.globalgamejam.org/games/2011 adresinden ulaşabilirsiniz. Gelecek sene, GGJ 2012'de görüşmek üzere! ■ **Tuna Şentuna**





Her yerden ulaşım

Forsakia: The Lost Clans ile tarayıcıdan MMORPG keyfi

Yok oyunu kur, yerin olmasın; yer bul, oyunu açılırken hata versin; ekran kartı sürücüsünü yenile, sorun düzelmesin... İş değil. Haydi hepsini hallettin, sonra annen içeriden bağırdı, "Haydi kalk artık o bilgisayarın başından, bir aylığına yazlığa gidiyoruz, oradaki bilgisayardan oynarsın." (Aile zengin.) Eh, oyunu oraya da kurmakla mı uğraşacaksınız? Kotalı interneti vardır şimdi yazlığın, indirden de olmaz. Tamam, daha fazla uzatmıyorum; Forsakia'yı artık tarayıcınızdan kolaylıkla oynayabilirsiniz!

"Forsakia: The Lost Clans" adındaki yeni oyun, yeni ve en güncel Flash sürümüne sahip tüm tarayıcılarda çalışıyor. Üstelik bir kurulum dosyasına sahip birçok MMORPG'nin de tüm özelliklerine sahip. "Jianghu" adındaki bir dünyada geçen hikayede, birçok aşiret birbiriyle savaşmaktadır ve nihayetinde, Jianghu kaosa sürüklenir. Siz de altı farklı karakterden bir

tanmesini seçerek bu kaosta yolunuzu bulmaya çalışan bir savaşçıyı canlandırmaktasınız.

Oyunda dilerse bilgisayarın kontrolündeki türlü türlü yaratıkla savaşıp tecrübe puanı peşinde koşuyorsunuz, dilerse de PvP ortamlarında, diğer oyunculara karşı mücadele edebilirsiniz. Bu savaşlarda size eşlik etmesi için yine birçok farklı evcil hayvan alabilirsiniz yanınıza. Üstelik bunları binek hayvanı olarak kullanmanız da mümkün. Savaşta sıkılan oyunculara hünelerini çeşitli eşyalar oluşturmada gösterebiliyor ve yepyeni ekipmanlar yaratabiliyor. Daha da iyisi şu ki dilerse, kendi evinize sahip bile olabilirsiniz!

Anime stili görselliği ve renkli grafikleriyle dikkat çeken Forsakia: The Lost Clans, tamamıyla bedava ve Türkçe desteği de bulunuyor. Daha fazla bilgi ve oyunu oynamak için forsakia.alaplaya.net adresini ziyaret edebilirsiniz. ■ **Tuna Şentuna**





Next Generation Portable

Elimizden düşüremeyeceğimiz yeni oyun canavarı!

Sony yemedi içmedi, yeni bir cihaz üstünde çalıştı. Birkaç prototip fotoğrafı sızdı internete ama onlar da fos çıktı. Sony, sırrını iyi sakladı ve zamanı geldiğinde de ihtişamlı bir şekilde elindekileri gösterdi.

PSP2 diye biliyorduk onu; Sony ise ona NGP demeyi uygun gördü; yani Next Generation Portable. (NGP aslında Neo Geo Pocket'ın da kısaltması ya, neyse...)

NGP, kısaca inanılmaz bir alet. Çok güçlü, çok şık, PSP'nin tüm eksiklerinden arındırılmış, gerçek anlamda bir, "yeni nesil taşınabilir konsol".

Öncelikle ekranına bakalım. Muhteşem bir OLED ekran bizleri bekliyor. Üstelik, bu ekran dokunmatik. Dokunmatik olan sadece ekran değil; NGP'nin arkası da dokunmatik bir panele sahip. (Bu konuya değineceğiz.) Önde ve arkada bulunan kameralardan daha önemlisiyse elbette ki ikinci bir analog stick'in cihaza eklenmiş olması. Böylece

-nihayet- FPS'leri ağız tadıyla oynayabileceğiz. Sixaxis hareket algılama özelliği de NGP'de bulunuyor ve cihazı çeşitli yönlere çevirerek, oyunları da kontrol edebiliyoruz.

Teknik özelliklere bakacak olursak da NGP'nin dört çekirdekli ARM Cortex-A9 Core işlemci ve SGX543MP4+ grafik işlemciye sahip olduğunu görüyoruz. (Özeti: Cihaz güçlü.) 3G, Wi-Fi, Bluetooth 2.1 bağlantılarının yanında NGP, GPS'e de sahip.

Eksik bir şey kaldı mı? Kalmadığına emin olabilirsiniz. NGP gerçekten yeni neslin tanımını yapmış durumda. Belli olmayan konulardan bir tanesi, NGP'nin boyutları. Prototip modeli PSP'den biraz daha büyük fakat cihaz PSP boyutuna da inebilir, prototip halinden daha da büyük olabilir. Sony, NGP'nin sıradan taşınabilir konsollardan daha farklı, çok daha güçlü olduğunu ve bu yüzden boyutunun da alıştığımız el konsollarından daha büyük olabileceğini söylüyor.

Oyunlar

NGP'nin oyunları NVG kartlarında piyasaya sürülecek. Bir çeşit bellek kartı olan bu kartlar, UMD disklerinin yerini almış olacak.

Sony, düzenlediği konferansta birçok yapıyı da duyurmuş oldu. Bunlar arasında

Uncharted Portable, Hustle Kings, Hot Shots Golf Next, Killzone, WipEout, Resistance, LittleBigPlanet ve Call of Duty bulunuyor. Aynı zamanda birçok firma da teknoloji demoları göstererek, NGP'nin PS3 kadar kaliteli grafiklere sahip olabileceğinin sinyallerini vermiş oldu.

Demo gösterimleri olan oyunlardan etkileyici olan kuşkusuz ki Uncharted'dı. NGP'nin hareket algılama ve arka panel özelliklerinin oyunlarda nasıl kullanılacağına canlı bir kanıt olan Uncharted, oyunun kahramanı Drake'in sarmaşıklardan, cihazı ileri - geri götürerek nasıl sallandığını ve yine sarmaşıklardan arka panele dokunarak nasıl tırmanabildiğini gösterdi.

NGP elbette ki yeni nesil birçok oyuna kavuşacak fakat PSP oyunları, PSP Mini'ler (Sadece indirilebilir olan iPhone tarzı oyunlar.), PSOne klasikleri ve interaktif çizgi romanları NGP'de tecrübe edebileceksiniz.

NGP'nin çıkış tarihi 2011'in sonu olarak gözüküyor. O zamana dek NGP, kod adıyla birlikte (NGP final ismi değil.) değişimleri uğrayacaktır elbette ki fakat ortaya çıkacak olan ürün, üç aşığı beş yukarı böyle olacak. O vakte kadar nasıl sabredeceğimizin cevabını verebilecek herhangi bir Sony yetkilisi olmamasıysa diyecek bir şeyimiz yok...

■ Tuna Şentuna

Trophy

NGP, aynen PS3'te olduğu ve PSP'nin es geçtiği şekliyle Trophy desteği sunacak. Böylece oyunlardaki ilginç başarılarınızı birer kupaya dönüştürüp dilerseniz PSN'den paylaşabileceksiniz.



OLED

LCD'yle karşılaştırınca...

- + Görüş açısı daha iyi.
- + Daha fazla parlaklık sağlıyor.
- + Daha az enerji tüketiyor.
- + Ekran yenileme hızı çok yüksek.
- Ömrü -nispeten- daha kısa. (Günde sekiz saat kullanırsanız, beş yıl gidiyor.)
- Günışığında yansıma problemi var.
- Su, LED'deki organik materyallere anında zarar veriyor.



Arkadan Görünüm



Yandan Görünüm

ATLAS'LA BİRLİKTE
HERKESE **HEDİYE!**

TÜRKİYE DENİZ FENERLERİ ATLASI

Türkiye'nin en güzel 46 deniz feneri.

Kıyı boyunca Doğu Karadeniz'den Doğu Akdeniz'e uzanan 46 muhteşem yer...



- ▶ Sonsuzluğun, ıssızlığın ve sessizliğin içinde ışık şöleni: **Izlanda.**
- ▶ Çift ağızlı balta hem savaş aleti, hem de sembolleriydi. Gecenin ve sihrin Tanrıçasına inanırlardı. Tiranlarının kızları dünyanın ilk kadın korsanlarıydı: **Karia.**
- ▶ Göçebe hayattan vazgeçmeden ormancılık ve ağaç işleriyle uğraştılar. İnanışları ve âdetlerinde binlerce yılın birikimini taşıyan bir kültürü yaşattılar: **Tahtacılar.**
- ▶ Helikopterlerle zirveye taşınan kayakçılarla **Kaçkarlar'da Heliski.**



ATLAS



Hemen Abone Olun!

0 212 478 0 300

www.kesfetmekicinbak.com



Sony Ericsson Xperia Play

PlayStation, cep telefonunuzda

Sony nasıl NGP'yi bir sır gibi saklamayı başardıysa Xperia Play'i de bir o kadar Taksim Meydanı'na bıraktı. Geçtiğimiz ay yapılan resmi basın duyurusundan aylar önce, Xperia Play internette tertemiz fotoğrafları ve videolarıyla boy göstermeye başlamıştı bile...

Android işletim sistemine, hem de en güncel 2.3 Gingerbread sürümüne sahip olacak bir cep telefonu aslında Xperia Play. Görünüş olarak Xperia X10 ile PSPGo'nun birleşimi gibi duruyor. Kızaklı sistemiyle PlayStation kontrol mekanizması ortaya çıkıyor, kapattığınızdaysa bir akıllı telefondan farkı olmuyor.

Cihaz tam bir oyun telefonu. PlayStation'ın L ve R tuşlarından tutun da yön tuşlarına ve hatta iki adet dokunmatik "analog stick" yerine geçen kontrol bölgesine kadar her şeye sahip. 1 GHz Qualcomm Snapdragon işlemci, Qualcomm Adreno 205 grafik işlemci, 854 x 480 pixel çözünürlüğe sahip bir ekran ve 5MP kameraya sahip. (Ne var ki bu kamera prototip modelinde HD çekim yapamıyordu.)

PS özelliği kullanılmadığında, Xperia'nın en iyi modellerinden birine denk gelen Xperia Play, PS özelliği de için içine girince iPhone rakibi olabilecek kıvama ulaşıyor.

Cihaz bu ay içerisinde piyasaya çıktığında (Bize daha sonra gelir.) 50'ye yakın oyun desteğiyle gelecek. Bu oyunları PlayStation Suite adındaki bir sistemle oynayacağız ve oyunlar ilk PlayStation ayarında olacak. Cihaz aynı zamanda Android Market'tan satın alınabilecek Android oyunlarını da destekleyecek. Oyunların fiyatlarıysa en fazla 10\$ olacak.

Cihazla ilgili sıkıntı yaratabilecek tek konu, pil ömrü. Aralıksız oyun oynadığınız takdirde ancak beş saat hizmet verebiliyor Xperia Play'in pili ve bu da bir anda telefonsuz kalmanıza neden olabilir.

Her ne kadar son derece şık ve kullanışlı bir cihaz gibi dursa da Xperia Play'in performansını hakkında konuşmak için henüz erken bana sorarsanız. Piyasaya çıktıktan ancak birkaç ay sonra anlayabileceğimiz iş görüp görmediğini.

■ Tuna Şentuna

Hafıza

512MB'lık hafızaya sahip Xperia Play. Oyunları burada saklayabilirsiniz dilerse ama bu miktar, kısa bir sürede yetmeyecektir. O yüzden gözünüz microSD kartlarda olmalı. Sony, yeni cihazında Memory Stick yerine SD kartların kullanılmasını uygun görmüş ve boyutu oldukça küçük olan microSD kartların en fazla 32GB'lık modelleri destekleniyor ki bu da gayet iyi bir boyut.

Activision'dan yeni oyunlar

Spider-Man, Family Guy ve dahası...

Activision garip günler geçiriyor. Bir yandan Guitar Hero gibi dev bir ismi, DJ Hero ve True Crime ile birlikte iptal ediyor, bir yandan da yepyeni oyunlar hazırladığını açıklıyor. Ve buradan da anlıyoruz ki az sonra ismini geçireceğim oyunlar, firmaya çok daha fazla para getiriyor...

Bu yıl içerisinde Activision çatısının altından çıkacak olan iki tane film oyunu bulunuyor. Bir tanesi yeni X-Men filmi, X-Men: First Class'ın, bir diğeri de Transfor-

mers 3'ün oyunu. Bu oyunların her ikisinin de pek iyi olacağını düşünmüyorum ama belli de olmaz...

Activision'ın diğer projeleri arasında ünlü çizgi seri Family Guy, ülkemizde Asuman Krause'nin sunumuyla ekrana gelen Wipeout, bir oyuncak olan Bakugan ve yepyeni bir Spider-Man bulunuyor. Spider-Man projesini, Shattered Dimensions ile başarıya imza atan Beenox yürütecek ve en az bu oyun kadar kaliteli bir oyun ortaya çıkacağını düşünüyorum Activision. ■ Tuna Şentuna



Son Dakika!

- EA, kalbi zayıf oyunculara saldırdı. Olay geçtiğimiz ay gerçekleşti ve EA patronlarından bir tanesi, "Dead Space 3'e kadar..." diye başlayan cümlesiyle, zalim saldırıyı gerçekleştirmiş oldu. Dead Space 3, yeni korkulu rüyamız, gelecek yıllarda gerçek olacak.
- Yeni iPhone'un ekran boyutunun 3.5 inç değil, tam 4 inç olacağı söyleniyor. Bakalım...
- StarCraft II ve World of Warcraft projeleri yürütülürken hazırlanmakta olan StarCraft: Ghost'un, bu iki oyuna daha yoğun ilgi gösterilmesi gerektiğinden ötürü iptal edildiği açıklandı.
- Voltron yeniden canlanıyor. THQ yeni bir oyun için imzayı attı bile. Oyunun, sonbahar aylarında televizyonda yayınlanacak olan Voltron Force adındaki animasyon serisiyle aynı vakitte piyasada olması bekleniyor.
- Windows 7 telefonların, Kinect'le iletişime geçeceği açıklandı. Mesela Kinect'te bir oyuncu Live'a bağlıken bir oyun oynuyorsa ona telefonunuzdan rakip olabileceksiniz.
- inFamous 2, 7 Temmuz'da Amerika'da satışa çıkıyor. Avrupa'ya da birkaç gün içinde geleceğini düşünmekteyiz. Bu haberle birlikte, oyunun Hero Edition adında özel bir koleksiyon paketinin de satışa sunulacağı açıklandı. Pakette oyunun kahramanı Cole'un büstü, soundtrack albümü, çizgi roman, özel indirilebilir içerik ve Cole'un sırt çantasının birebir kopyası yer alıyor.
- Activision, 2011 yılı içerisinde yeni bir Guitar Hero oyununun yapılmayacağını açıkladı ve belki de Guitar Hero ismini bir daha göremeyeceğiz... (DJ Hero'nun ve True Crime'in da fişinin çekildiğini söylemeye dilimiz varmıyor.)
- Bir iptal / erteleme haberi de EA'den geldi. Mirror's Edge

2'nin hazırlık aşamasını gören EA patronları, oyunun beklentileri karşılayamayacak kalitede olduğunu ve bu projeyi simdiilik rafa kaldırdıklarını ifade etti.

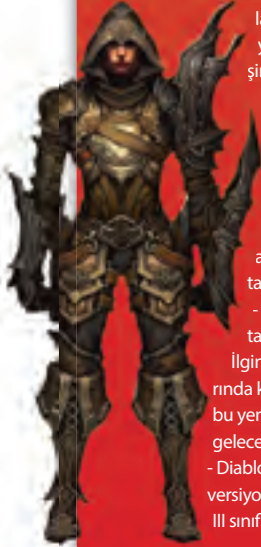
- Diablo III'ün sanat yönetmeni Christian Lichtner, Torchlight'in çok iyi bir oyun olduğunu ve hatta Diablo II'den sonra piyasaya çıkan en iyi Diablo benzeri oyun olduğunu söyledi.

- The Walking Dead oyununun yapım aşamasında olduğu, Telltale Games tarafından açıklandı.

- Sony, NGP ve Xperia Play'den sonra bir tablet üzerinde çalışıyor gibi gözüküyor.

İlginc şekli ve güçlü işlemcisiyle tablet pazarında kendine yer etmeyi planlayan Sony'nin bu yeni cihaz hakkında detaylı bilgiler, gelecek aylarda açıklanacak.

- Diablo III'ün Demon Hunter sınıfının "erkek" versiyonu da açıklandı ve böylece tüm Diablo III sınıfları tamamlanmış oldu.



THE GAME

Bahar geldi, üniversiteler hareketlendi

FRP turu YıldızCON: The Game ile başlıyor

Rol yapma oyunları hakkında bilgisi olmayan birine "FRP oynadım." dediğinizde, genelde "Ne oldu, kazandın mı?" gibi bir yanıt almak isten bile değildir. Bu oyunda kazanmak yoktur oysaki ve önemli olan iyi vakit geçirmektir. Fakat bunu karşı tarafa anlatmak oldukça zordur. İşte YıldızCON'un bu yıllık teması olan "The Game" de amacın kazanmak değil, eğlenmek olduğunu hatırlatmaya yardımcı oluyor.

Ülkemizde pek çok "convention" bu şekilde bir tema beliriyor ve oyun açacak GM'lerden de konseptte uygun oyunlar açması bekleniyor. Ne yazık ki pek çok örnekte bu yöntem ters teperek oyun sayısında azlığa neden oluyor. Eğer tema belirle-nip böyle bir direktme uygulanmazsa da bu tema

havada kalıyor. YıldızCON ise hem tema koyup hem de kendisine "kıvrılabilecek" alan bırakmayı tercih etti ve tüm oyunlar "oyun" temalı olacak.

19 ve 20 Mart'ta Yıldız Teknik Üniversitesi Beşiktaş Yerleşkesi'ndeki yemekhane binasında gerçekleştirilecek olan YıldızCON'a katılmak için hiçbir ücret ödemeniz gerekmiyor. Cumartesi sabahı Beşiktaş'taki iskelenin önünden 10:00 - 11:00 arası kalacak olan servislerle ve Barbaros Bulvarı'ndan geçen herhangi bir otobüsle üniversiteye ulaşmak mümkün. RPG, LARP, Magic: The Gathering turnuvası, Munchkin ve benzeri birçok etkinliğin düzenleneceği YıldızCON'a şehir dışından katılım gösterecekler, con.yildizbkkf.org sitesi üzerinden etkinliği düzenleyen ekiple bağlantıya geçebilirler. ■

Karanlığın efendisi

Starring Jackie Estacado as The Darkness...

Öncelikle en güzel haberi vereyim; The Darkness'in devam oyunu, The Darkness II, PC için de geliştiriliyor! (FPS keyfi PC'de bambaşka...) Ve diğer güzel haber, The Darkness'in devamı hazırla... Hmmm, bunu söylemiş olduk zaten.

PC, PS3 ve Xbox 360 için geliştirilen yeni The Darkness, yine Jackie Estacado'yu başrole oturtuyor. Karanlığın güçlerine ve yaratıklarına hükmeden kahramanımız, yeni oyunda çete lideri konumunda ve kendini şehirdeki çeteler arasında çıkan, çok daha büyük ölçekte bir savaşın içinde

buluyor. Jackie, eskisinden daha güçlü ve sahip olduğu karanlık güçler, öncesine göre daha ölümcül.

Jackie Estacado'yu, önceki oyunda olduğu gibi yine Mike Patton seslendiriyor. Oyunun yapımcısıysa değişmiş durumda. Starbreeze yerine, Dark Sector'in yapımcısı Digital Extremes yapımcı koltuğunda bu defa.

2007 yılında piyasaya çıkan The Darkness'in üzerinden tam dört yıl geçti ve artık yeni oyun için iyi bir zaman. Çizgi romanın ve bir önceki oyunun fanatikleri, bu sonbaharı sabırsızlıkla bekleyecek!

■ Tuna Şentuna



Sınırsız PVP için Hazır mısınız ?

İyi yada Kötü ol
seçiminden
geri döneceksin !

kabod.gameturk.com



KABOD ONLINE





Dragon Age II

8 Mart

BioWare'ın oldukça beğenilen RPG'si Dragon Age'in devam oyunu, sizi bir kez daha kanlı çarpışmaların içine sürükleyecek.

PZT.	SALI	ÇAR.	PER.	CUMA	CMT.	PZR.
28	1 - Fight Night Champion (PS3 360) - Final Fantasy XIV Online (PS3) - Rift (PC)		3	4 - Crash Time: The Syndicate (PC 360) - Hyperdimension Neptunia (PS3) - Warriors: Legends of Troy (PS3 360)		6
7	8 - Dragon Age II (PC PS3 360)	9	10	11 - Homefront (PC PS3 360) - Trapped Dead (PC) - Yoostar 2: In the Movies (PS3 360)		13
14	15 - MotoGP 10/11 (PS3 360) - MotorStorm: Apocalypse (PS3) - Shogun 2: Total War (PC) - Yakuza 4 (PS3)		17 - My Fitness Coach Club (PS3)	18 - Top Spin 4 (PS3 360)	19	20
21	22 - Ar Tonelico Qoga (PS3) - Assassin's Creed: Brotherhood (PC) - Crysis 2 (PC PS3 360) - Dynasty Warriors 7 (PS3 360) - LEGO Star Wars III: The Clone Wars (PC PS3 360 PSP) - Red Faction: Armageddon (PC PS3 360) - Rise of Nightmares (360) - Sword of the Stars (PC) - The Sims Medieval (PC) - Tomb Raider Trilogy Pack (PS3)		24 - Duke Nukem: Critical Mass (PSP) - Need for Speed Shift 2 Unleashed (PC PS3 360)	25 - Men of War: Assault Squad (PC) - Naruto Shippuden: Kizuna Drive (PSP) - Sniper: Ghost Warrior (PS3) - The First Templar (PC 360)		27
28			31	1	2	3

DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ

CENK

ERDEM

GANTİR

HASTA: EMİR ARIF ÇALIŞKAN

Sayın Cenk & Erdem... Benim size bir sorum olacaktı. Benim bir PlayStation'im var. Onunla oynarken bir türlü oturduğum yerde duramıyorum... Konforu bulamıyorum, ne yapmamı önerirsiniz?

- ÇİP TAKTİR.
- GEL BİZE, SANA KONFOR ÇİPI TAKALIM.
- O ZAMAN HER OTURDUĞUN YERDE DURABİLİRSİN.
- HADI YİNE İYİSİN.

SITRA YK

HASTA: MERT KAAN BOZ

Sence annemlere Wii aldırıp Monster Hunter 3 mü oynayayım? Bir de Monster Hunter 3 sence güzel bir oyun mu?

- SEN DEĞİL, EKSELANSLARI YA DA EPENDİMİZ OLACAKTI.
- YAZINI SÖYLEDİĞİMİZ ŞEKİLDE DÜZELTİP GÖNDERMELİSİN.
- O ZAMAN CEVABINI ALIRSIN.
- VAKTİNDE GÖNDER DE DERGİ GEÇİKMESİN.
- KOĞUMSUN.

HASTA: ÖMER NEFİSİ

Bu dünyadan gitmeden önce hangi oyunları oynamam gerekiyor?

KETOL

- ÖNEMLİ OLAN GİTTİKTEN SONRA HANGİ OYUNLARI OYNAYACAĞIN.
- MİŞAL SONUZA DEK DIABLO OYNAMAK İŞİNE GELİR Mİ?
- YA BÜTÜN SONSUZLUK BOYUNCA SOLITAİRE OYNAMAK ZORUNDA BIRAKILIRSAN?
- DÜŞÜN BUNLARI ÖMER!

TAUTOMERİ

HASTA: OZAN ÇAKAR

Yorumlarını sabırsızlıkla bekliyorum. Maile cevap versen bana yeter ya da cepten çaldır, ben seni ararım. Cep:05** *** **

- BEN MAIL ATTIM.
- BEN DE CEPTEN ÇALDIRDIM.
- ŞİMDİ DE SEN BİZİM İÇİN BİR ŞEY YAPMALISIN.
- GEL ŞÖYLE AMELİYATHANEMİZE GEÇELİM.



SEN DE KATIL!

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



TWISTED METAL

BOMBA GİBİ DÖNÜYOR!

Twisted Metal... O, bir efsane... O, yaşlı bir kurt... O, derinliklerde gizli bir hazine... O, en sağlam araba dövüşlerinden biri...

PlayStation 3 için yeni bir Twisted Metal geleceği haberini aldığımda tüylerim diken diken oldu. Ofiste heyecandan bir oraya, bir buraya volta atmaya başladım. "Twisted Metal geliyor yahu!" dedim. Eski dostum, can yoldaşım, hapishane arkadaşım geliyor. İnanamıyorum, nerelerdedi ki bunca süredir? İlk manda kasa PlayStation zamanlarındaki keşfedilmemiş en baba araba dövüşü. Aslında "keşfedilmemiş" demek haksızlık olur. Sonuçta keşfeden keşfetti de yeterince büyük

kitlelere yayılmadı ve yankı bulmadı. Twisted Metal, asla hak ettiği konuma gelemeyi ya da kasıtlı olarak getirilmedi. Orijinal oyun bulma noktasında kilitlenen oyun piyasası, sonunda eski kurdu hatırlayabildi ve simsıkı sarıldı bu oyuna. Orijinal fikir bulmanın en zor olduğu dönemlerden birini yaşıyor oyun piyasası. Grafikler belli bir noktaya kadar geldi, teknik açıdan oyunlara inanılmaz esneklik ve özgürlük kazandırılabilir. Gel gelelim oyunlar hep birbirinin taklidi gibi. Orijinal bir yapım görmek, samanlıktan iğne bulmaktan çok daha zor. Bundan 15 - 20 yıl evvel oyun almaya

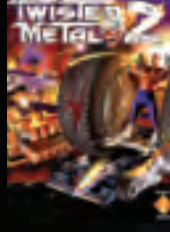
çıktığınızda, "Acaba ne tür oyunlar gelmiş?" diyebiliyorduk ya da disketleri, CD'leri karıştırırken arkasında gördüğümüz resimlere bakıp "Acaba bu ne tarz bir oyun? Ne tür yeniliklerle çıkmış?" diye düşünüyorduk. Şimdiyse kutunun arkasındaki resimler "Hangi oyunun taklidi acaba?" fikrini çağırıyor ilk etapta.

Günümüzde yapıtaşı eşsiz olan, orijinal oyunlar üretmek bu kadar zor olunca, firmalar da eski harabeleri depreştirmeye başladı. Sony de bu harabeleri depreştiren hazine bulan firmalardan biri. Sony, üçüncü nesil konsolunda MotorStorm, ▶

Twisted Metal Efsanesi



■ **Twisted Metal** (1995)
Yapım: SingleTrac
Dağıtım: Sony
 David Jaffe'nin PlayStation için ilk şaheseri... Oyunda yıl olarak 2010 yılı seçilmiş. Çılgınlık ve saygısızlık 2010'da diz boyu olmuş ve araçlar çılğınca birbirine giriyor. Sahi, geçen yıl nasıl geçti?



■ **Twisted Metal 2** (1996)
Yapım: SingleTrac
Dağıtım: Sony
 Manda kasa ilk PlayStation için çıkan Twisted Metal 2, görsel yönden biraz zayıf kalıyordu. Aynı yıl çıkan oyunların grafiklerine yetişemese de sunduğu eğlence deneyimi eşsizdi. Bu oyunun PC macerasıysa umulduğu gibi başarılı geçmedi.



■ **Twisted Metal III** (1999)
Yapım: 989 Studios
Dağıtım: Sony
 989 Studios tarafından geliştirilen Twisted Metal III, bana göre serinin en iyi oyunu olma özelliğini taşıyor. Bu oyunu oynatabilmek için az PlayStation ve 37 ekran televizyon taşımamızdır sırtımızda.

► Uncharted ve Killzone gibi yeni isimlere odaklanırken eksi demirbaşlarını unuttu sandık, yanılmışız ve iyi ki de yanılmışız. Çünkü yavaş yavaş unutulmaya yüz tutan, üstü paslarla örtülü serinin şöyle bir silkelenip kendine gelmesi gerekiyordu ve gereken oldu.

Zaman asla yalan söylemez!

Şimdi sizi istesenez de, istemesenez de şöyle bir Twisted Metal nostalji turuna çıkarıp öyle hazırlayacağım yeni oyuna zira aranızda bu muhteşem seriyle tanışmamış veya seriyi kaçırmış olanlar varsa yeni oyunu beklerken Twisted Metal ruhunu yaşama fırsatı bulabilirsiniz. Yıl 1995, mevsimlerden sonbahar. Aylardan aşkların bir başka yaşandığı Kasım ayı... God of War'un da yaratıcısı olan David Jaffe adlı Alabamalı arkadaş lisedir, üniversitedir, sıkılmış okuldan, derslerden, işten, güçten ve oturup sağlam bir aksiyon oyunu yapmaya karar vermiş. İçinde araba da olsun demiş, dövüş de olsun istemiş; hatta arabaları silahlarla donatıp birbirleriyle dövüşüreyim demiş ve ortaya bu muhteşem fikir çıkmış. Erkekler çocukken neyle oynar? Efendim? Evet, arabalarla. Başka? Doğru, silahlarla! Hatta bazı erkek çocukları, arabalarla oynamaktan sıkılınca arabalarını kafa kafaya çarpıştırır ve hangisi ters dönecek, yani ölecek diye bakar. Aha işte, bu fikrin alınıp ilk defa video oyunları formatına başarıyla dönüşmesi fenomenine "Twisted Metal" denir oyun tarihinde. Evet, ilk Twisted Metal oyunu 5 Kasım 1995'te (Vay be, gerçekten 15 seneyi aşkın bir süre geçmiş mi üstünden? Yaşlanıyoruz!) SingleTrac ve Sony işbirliğiyle ilk manda kasa PlayStation'a çıkarıldı. Dikkat ederseniz, "dünyanın ilk araba dövüş oyunu Twisted Metal" demedim. Ondan evvel başka oyunlar da oldu. Aralarında Destruction Derby gibi hakikaten çok sağlam efsaneler de vardı tabii ki ama Twisted Metal, kendi çapında kara mizahı, rock ve metal müzikleri ve

Sweet Tooth karakteriyle kendi kulvarını ve hayran kitlesini yaratmayı başardı. Hele alev alev yanan saçlarıyla korkutucu bir palyaço olan Sweet Tooth çıktığı an kült oldu. Ben bir Stephen King'in "It", yani "O" filmindeki palyaçonun korkunç olduğunu bilirim ve söylerim, ondan sonraki ikinci korkunç palyaço Sweet Tooth'tur bana göre. Palyaçoları seven çocuk var mı? Onu da merak ediyorum bu arada; hepsi korkunç şeyler değil mi onların? Neyse, ilk Twisted Metal oyunu biraz takoz grafikli de olsa bizlerde "Vayyyy beee!" etkisi yaratmayı başardı. Sweet Tooth'un "ISKREEM" plakalı dondurma satan minibüsü de hafızalara kazındı. Şöyle sağlam bir araba dövüşü nasıl olurmuş, herkes gördü ve birbirinin araçlarını öldürme zevkini sonuna kadar yaşadı. İlk oyunun başarısı üzerine, kısa bir süre içinde, 1996 yılında Twisted Metal 2 geldi. Yine SingleTrac ve Sony işbirliğiyle çıkan Twisted Metal 2 iyice kendi hayran kitlesini oturtmaya başladı. Sweet Tooth yine terör estiriyor ve arabalar yine birbirine giriyordu. Hafızama kazınan sahnelerden biri, araçları tamir ettiğimiz yerlerdi. Ekranı ortadan ikiye bölüp oyunu arkadaşımızla da oynayabiliyorduk ama birbirimize karşı oynarken bu olay biraz saçma oluyordu; çünkü düşman aracın nereye saklandığını veya ne yaptığını görebiliyordunuz. Bir de Twisted Metal 2'nin grafikleri çok çok iyi değildi. Özellikle dönemindeki oyunlara göre biraz geride kalıyordu. Twisted Metal 2, bir ara PC'ye de uyarlandı ama PlayStation'daki kadar tutulmadı.

Your wish is granted!

1998 senesine geldiğimizde bana göre asıl bomba patladı.



Sanki Transformers mübarek...



■ Twisted Metal 4 (1999)

Yapım: 989 Studios

Dağıtım: Sony

Parti nasıl yapılır? Cips, kola ve tabii ki Twisted Metal 4 ile! Twisted Metal partilerinin demirbaşı olan dördüncü oyun da 989 Studios'un eseri olarak tarihteki yerini aldı bile.



■ Twisted Metal Black (2001)

Yapım: Incognito

Dağıtım: Sony

Milyenyumdan sonra PlayStation 2'ye büyük umutlarla çıkan Twisted Metal: Black, birçok eleştirmenden korkunç derecede yüksek puanlar almasına rağmen beni tam olarak mutlu etmeyi başaramadı.

Serinin en iyi oyunu diyebileceğim Twisted Metal III, çok sevdiğim 989 Studios tarafından PlayStation konsoluna çıkarıldı. Sağdan soldan çatlak sesler çıktı önce, "Twisted Metal serisi 989 Studios yüzünden ruhunu kaybetti, özünü koruyamadı" şeklinde. Ama zaman asla yalan söylemez ve söylemedi de. Twisted Metal III, oyuncular tarafından zamanla çok sevildi, çok beğenildi. Bir kere grafiksel anlamda 989 Studios dönemine göre devrim yapmıştı. İnanılmaz hızlı ve dinamik bir oynayışla oyundaki eğlence unsurunu tavan yaptırdı. Animasyonlara ve karakterlerin kişiliklerine, benzer türdeki hiçbir oyunda rastlamak mümkün değildi. Twisted Metal III'ü ilk defa PlayStation'a koyup oyunu açtığımda, metal müzik eşliğinde şahane bir giriş videosu oyuncuyu havaya sokuyordu. Hemen akabinde Hollywood meydanında araba savaşı vuku buluyordu. İlk fark ettiğim şeylerden biri, arabaların mermi yedikçe folloş olması ve ters döndüğü zaman şık bir animasyonla kendiliğinden düzelebiliyor olmasıydı. Hikaye olarak da kanaatimce en iyi anlatım Twisted Metal III'te hayat bulmuştur. Değişik lokasyonlardan katılan araç sahiplerine turnuvayı kazanmaları durumunda bir dileklerinin yerine getirilmesi sözü veriliyordu. Kara mizahın başka bir oyunda bu kadar iyi kullanıldığını hatırlıyorum. Turnuva öncesi "Dile benden ne dersen." diyen Calypso, turnuvayı kazanmanız durumunda sizin dileğinizi en istemediğiniz şekilde yerine getiriyordu. Oyundaki kara mizaha basit bir örnek verip bu derin konuyu uzatmadan geçmek istiyorum: Mesela; yüzünün yarısı olmayan biri, Calypso'dan "Ben herkes gibi

olmak istiyorum." dileğinde bulunuyordu. Turnuvayı kazanması durumunda Calypso da onu öyle bir dünyanın içine koyuyordu ki herkesin yüzünün yarısı yoktu!

Twisted Metal III'teki mekanlar olsun, araçlar olsun, hepsi hala oyuncuların beyin kıvrımlarına yerleştiği gibi duruyordur. Mekanlar tek tek hala aklımda, hem de sırasıyla. İlk başta Hollywood'da başlıyorduk, sonra Washington D.C.'ye gidip "DarkSide" adlı boss ile dövüştüyorduk. Kara bir tır olan DarkSide, oyundaki en kolay boss'lardan biriydi. Üçüncü mekansa Area 51'deki Hangar 18'di. Sonra North Pole'daki karlı mekana, akabinde de Londra caddelerine gidiyorduk. Twisted Metal III'te Londra kendi zamanına göre o kadar iyi modellenmiş ki gerçek hayatta Londra caddelerinde dolaşırken hemen Twisted Metal III'teki Londra'yı çağırırdı zihnime bana. Londra'da "Minion" adında tank olan dehşet zor bir boss ile mücadele ediyorduk. İki kişi oynarken bile bu tankı folloş etmek çok zordu. Londra'dan sonra Tokyo'nun çatılarına, oradan Mısır'a ve son olarak da Calypso'nun kişisel zeplini olan Blimp'e gidiyorduk. Burada heavy metal müzikler eşliğinde Calypso'nun sağ kolu olan Primeval'i alt etmeyi başarısak dileğimiz ironik bir şekilde yerine getiriliyordu. Oyundaki araçları tek tek saymaya yerimiz yok ama hız, dayanıklılık ve özel silah olarak üç farklı özellikte öne çıkan araçlardan en dengeli olanı Thumper'di. Akılda kalanlar arasında Los Angeles polis aracı olan Outlaw, Dodge Viper olan Spectre ki bu araç çok hızlı ama dayanıksızdı, Volvo PV olan Flower Power, iki tekerden oluşan Axel ve daha nicelerini saymak mümkün. Silahlar da oyunda çok başarılı dengelenmişti. Homing, Napalm, Ricochet, ▶



■ Sirenlerini açınca dört teker üzerinde durmakta zorlanıyor.



Düşmanlarınızı ve arkadaşlarınızı takip edebileceğiniz radar...

Yolcu tarafından sarkıp ateş edebilirsiniz.

Silahlar ekranın ortasına sıralanmış. Special'ı yine üçgenle ateşliyoruz.

► Mortar, dinamik vesaire. Portallardan geçip arkadan dinamik bırakma olayıyla düşmanlarınızı tuzağa düşürmek feci eğlenceli, bir o kadar da sinsiçe bir hamleydi. Hele dört kişi birbirine karşı oynarken falan radardan düşman araçlarının yerini tespit edip körleme füzeler saldırdığımız olurdu. Sağda solda verilen inceleme puanlarına takılmadan önyargısız bir şekilde düşünün bu oyunu. Twisted Metal serisine oldukça yüksek puanlar verilirken, Twisted Metal III'e biraz üvey evlat muamelesi yapılmıştı. Yine de serinin bu üçüncü oyununa hakkını geç de olsa teslim etmek gerekir diye düşünüyorum. Bu yüzden özellikle Twisted Metal III'e daha fazla yer verdim. Twisted Metal III, sadece ABD'de 1.140.000 orijinal kopya satarak ne kadar sevilen bir oyun olduğunu ispatlamış durumda.

Yine 989 Studios'tan aynı yıl Twisted Metal 4 oyunu çıktı. Bu sefer Calypso, yaptığı fetsolar nedeniyle ulaşılamaz olan makamından düşürülmüştü ve yarışmalara katılımcı olarak katılmak zorunda kalmıştı. Calypso'nun uzun bir tırı vardı ve o kadar da etkili bir oyuncu olmayı başaramadı. Twisted Metal 4, ilk PlayStation için çıkan son Twisted Metal oyunu oldu. PS2'ye ise 2001 yılında Twisted Metal: Black çıktı. Serinin en yüksek notlarını bu oyun almasına rağmen beni görsel yönden ve eğlence dozajı bakımından biraz hayal kırıklığına uğratmıştır. Serinin tüm oyunlarını dibine kadar oynamış birisi olarak -birçok eleştirmenin aksine- zirvedeki oyunu serinin üçüncüsü olarak görüyorum. Gerçi Twisted Metal serisi tüm ciddi yayın kurumlarından son derece iyi notlar almış bir oyun serisi. Mesela biz de LEVEL olarak en son Twisted Metal: Head-On: Extra Twisted Edition oyununa 81 vermiştik.

Ve Sweet Tooth geri döndü!

Üstünden çok sular geçti... Black çıkalı 10 yıl oldu, Twisted Metal serisinden tam da ümidi kesecekken bir kez daha David Jaffe çıktı sahneye ve 2007 yılında kurduğu "Eat Sleep Play" firmasıyla Sony'ye yeni bir Twisted Metal oyunu yapmaya karar verdi. Firmanın adına bakar mısınız? Ye, uyu, oyn! İnsana gayri ihtiyari sıcak geliyor firmanın adı. David Jaffe, PlayStation'da milyonlarca satmış olan Twisted Metal'ın son oyununu sadece PlayStation 3'e özel olarak çıkaracaklarını bizzat kendisi açıkladı. Neredeyse PlayStation'ın kendisi kadar eski olan Twisted Metal serisi, son oyununda yine kara mizahı esas alarak köklerine bağlı kalacak. Lakin bu sefer oyundaki aksiyon feci tavan yapacak gibi. Twisted Metal, PlayStation 3'e gümbür gümbür geliyor. Neredeyse Grand Theft Auto IV kadar açık ve büyük alanlarda araçların birbirine mermi yağdırma ve ölüm saçma olayı bir sonraki aşamaya taşınmış. Bu sefer oyuna helikopterler falan da dahil edilince aksiyon resmen "level" atlamış. Evet, yanlış okumadınız. Bu sefer Twisted Metal'da helikoptere binip tepeden mermi yağdırabileceğiz. Üstelik yer yer birincil şahıs kamera açısına geçip ağır makineliyle ortalağı birbirine katabileceğiz. Serinin eski oyunlarından sevdiğimiz o hızlı ve rasgele önünde bulduğun araca girişme olayı yeni oyunda da bariz bir şekilde hissediliyor. Twisted Metal oyunlarında ince taktikler ve derin stratejilere gerek kalmadan saf aksiyona girmek mümkün olmuştur daima. Son oyunda da fazla IQ mesaisi yapmadan heyecanı doruğuna kadar yaşamak mümkün olacak. Serinin önceki oyunlarında varolan radar, yine ekranın sol üst köşesinde yerini almış. Silahlar bu sefer ekranın altında, ortada bir şerit gibi dizilmiş. Yine her aracın kendine has özel silahı

ANALİZ

☑ Palyaçoların gazabı!



Sağlık ve turbo göstergeleri ekranın sağ alt tarafında yer alıyor.

Yeni nesil Twisted Metal'da dikkat çeken araçlardan biri Reaper. Harley Davidson tipi, ön tekeri gövdesinden uzak olan iki tekerli güçlü motor, alev kafalı bir palyaço tarafından kullanılıyor



Sweet Tooth olmak!

Oyun çıkar çıkmaz maskemi takıp arabama atlayacağım. Ölüme çıkan ilk tıpsız araca Homing füzesi yollayacağım. Potansiyel trafik canavarlarına ve magandalara tepeden napalm bombası yağdıracağım. Aracım şu an serviste, duvarlardan geçebilen özel bir füze sistemi taktırım. Keyfini bilen palyaçolardan sakının!

olacak. "Special"ı temsilen sarı renkli "S" harfi her aracın kendine özel silahını ifade ediyor.

Yeni Twisted Metal'da 16 farklı araç mevcut. Her birinin iki adet özel silahı ve eşsiz özellikleri var. Evet, serinin önceki oyunlarında her aracın sadece bir tane özel silahı varken, bu kez her araca iki tane özel saldırı silahı koymuşlar. Bunun dışında daha önceden aşına olduğumuz Power füzesi, Napalm bombası, Homing füzesi, Sniper, Remote dediğimiz dinamit bombası yeni Twisted Metal oyunundaki silahlardan birkaçı olacak. Dikkat çeken özelliklerden biri de -mesela- helikopterin altından sarkan dev bir mıknaş var ve oyuncu isterse dost aracı, isterse düşman aracı alıp havaya kaldırabiliyor ve aracı havada sarkıtarak ilerleyebiliyor. Araç düşman aracı ise havaya çıkarıp yukarıdan aşağıya düşürebiliyor. Yerde giden araçlar için de yeni bir özellik eklenmiş. Aracın yolcu tarafındaki camından bir adam sarkıp düşmanlara ikincil bir fonksiyon şeklinde mermi yağdırabiliyor, bomba ya da füze fırlatabiliyor.

Ye, iç, oyna, bu maçı kazan!

Kontroller de serinin ilk oyununa sadık kalarak değiştirilmemiş. Hani PlayStation 3'e çıkan yeni nesil yarış oyunlarında, L1 ve R1 tuşları pedal niyetine gaz ve fren görevi görmeye başlamıştı. Twisted Metal'da tıpkı eskiden olduğu gibi Kare tuşu gaz, Daire tuşu fren olarak korunmuş. Geri vitese takma olayı da eskiden olduğu gibi iki kere Daire tuşuna basınca gerçekleşiyor. Elbette ki istenirse tuşlar menüden değiştirilip farklı tuşlar atanabilecektir diye tahmin ediyorum; çünkü üçüncü

oyundan dördüncü oyuna geçerken de tuş kombinasyonu bir - iki değişikliğe uğramıştı. Alışamayanlar için tuş atama fonksiyonu oyunda yer alıyordu. O değil de şu sağlık olayına güzel bir çözüm bulmuşlar gibi görünüyor bu sefer. Hatırlarsanız eski oyunlarda araçlarınızın sağlığını doldurmak için sağlık paketleri topluyordunuz ki bu canınızın dörtte birini bile doldurmuyordu ya da canınızı %100 dolduran sağlık paketleri vardı ama onu almak için ya bir dostunuzun başında nöbet tutması gerekiyordu ya da düşman araç alınca saç baş yolduracak kadar sinirleniyorduk. Canınızı %100 doldurma olayı bu kez daha adaletli bir mekanizmayla çözüme kavuşmuş gibi görünüyor. Yeni oyunda hızlı ve direksiyon kabiliyeti rakiplerinden iyi olan seyir halindeki bir kamyonun arkasına geçip kendini %100 tamir ettirebiliyor. Bu şekilde önceki oyunlarda karşılaşılan birtakım adaletsizlikler de ortadan kalkmış oluyor.

Twisted Metal'da 16 farklı araç bulunuyor dedik ama araya laf karıştı ve yarım kaldı. Araçlardan açıklanan birkaç tanesini sizlerle paylaşalım. Yeni nesil Twisted Metal'da dikkat çeken araçlardan biri Reaper. Harley Davidson tipi, ön tekeri gövdesinden uzak olan iki tekerli güçlü motor, alev kafalı bir palyaço tarafından kullanılıyor. Eski oyunlardaki Mr. Grimm'i hatırlatan Reaper hızlı, etkili ve biraz dayanıksız bir araç olarak karşımıza çıkıyor. Oyundaki bir diğer araçsa Junkyard Dog. Orta boy bir kamyonet olan Junkyard Dog'un önünde tırtıklı, büyük bir kepçe var. Dayanıklılığı fazla ve hızı düşük olan bu araç, oyuncular tarafından ne kadar tercih edilir, orası henüz bir muamma. Saydığım iki araca göre daha



▲ İlk defa helikopter de seçilebilen araçlar arasında yer alacak.

dengeli dayanıklılık ve hız parametreleri olan bir diğer araçsa Roadboat. Sağlı sollu iki adet makineli tüfeği ve önünde dikenli küreği bulunan sedan tipi Roadboat, dengeli yapısı sayesinde daha sık tercih edilen araçlardan olacaktır diye öngörüyorum. İlk başta tosun gibi bir Audi'nin ağır silahlara donatılmış versiyonunu andıran bir diğer araçsa Death Warrant. Bana neden Audi'yi anımsattı, bilmiyorum ama kaslı güçlü yapısıyla ağır silahların bir arada bulunduğu sedan tipi bu araç, dizayn olarak favorilerim arasında. Oyundaki diğer araçlara önceki adı Spectre olan fişek hızındaki Dodge Viper, Talon adındaki ilginç tasarımlı araç ve tabii ki gökyüzünün hakimi olacak olan helikopter! Ölünce farklı araç seçme opsiyonu mevcut. Tek kişilik modda başta seçtiğiniz araçla ilerlerken Team Deathmatch modunda öldüğünüz taktirde başka bir aracı seçip

devam edebilirsiniz.

Tek kişilik oyuncu modu olan "One Fire Campaign'de devasa alanlar ve çok fonksiyonlu mekanlar bulunuyor. Savaş alanları gerçekten devasa. Etrafta kırıp döküleceğimiz bir sürü yer var. Saat kulesini, malikaneleri, stadyumları havaya uçurup parçalayabiliyoruz. Döne döne çatılara çıkıp keskin nişancılarla düşman avlamak mümkün. Saklambaç oyununu en son seviyeye çıkarmamıza olanak tanıyan gizli bölmeler de var mekanlarda. Kısacası bu kez mekanlar kocaman ve her zamankinden çok daha fonksiyonlu tasarlanmış. Tek kişilik modda belli bir senaryoyu kendi başınıza veya yanınızda bir arkadaşınızla birlikte ekranı ikiye bölerek bitirmeniz mümkün olacak. Bunun yanı sıra aynı ekranda dört kişi birden, dörde bölünmüş ekranda oynayabilecek. David Jaffe, bize yine bu güzelliği de yapmış sağ olsun. Serinin önceki oyunlarından aşına olduğumuz turbo ile hızlanma ve buz atma olayı yeni oyunda da mevcut. Ekranın sağ alt köşesinden öldürdüğünüz düşman sayısı ve kazandığınız tecrübe puanı yer alıyor.

David Jaffe kimdir?



David Jaffe, aslen Alabamalı bir oyun tasarımcısı. Twisted Metal serisi ve God of War'un fikir babası olan David Jaffe, Twisted Metal: Black ve God of War için sayısız ödül kazandı. Özellikle God of War ile "PlayStation 2 için tüm zamanların en iyi

oyunu" gibi ödüller kazanan David Jaffe, evlenip ayrılmış ve iki çocuk babası. 37 yaşındaki David, Alabama'nın Mountain Brook lisesinden ve Los Angeles'taki Southern California üniversitesinden mezun oldu. Birkaç film yönetmenliği denemesi akabinde oyun tasarımcısı olmaya karar veren David Jaffe, 2007'de Scott Campbell ile kurduğu "Eat Sleep Play" firmasının CEO'su olarak görev yapmakta. Eat Sleep Play'in Sony ile uzun süreli özel anlaşmaları bulunmaktadır.

Alemi cihan olsun olmaz

Yeni nesil Twisted Metal'da, tek kişilik moddan ziyade daha çok takım oyunu üzerinde durulmuş. Team Deathmatch ve Nuke modu adı altında iki tane multiplayer mod mevcut. Nuke modunda takımlar ikiye ayrılmış. Clowns ve Dolls, yani palyaçolar ve bebekler adında iki tane takımdan birini seçiyorsunuz. Biraz "Capture the Flag" esasına dayanan Nuke modunda diğer tarafın liderini ele geçirip dev füze makinesine götürüyorsunuz ve karşı tarafın heykelini alaşağı etmeye çalışıyorsunuz. Böyle söyleyince pek anlaşılıyor olabilir. Size bu olayı daha detaylı açıklayayım. Palyaçoların başı, yani lideri olan Sweet Tooth, çatılarda bir yerde ağır makinelerin arkasında saklanıyor. Twisted Metal: Black'ten tanıdığımız bebeklerin lideri de başka bir alanda ağır makinelerin arkasında takımını savunuyor. Gökyüzünde her iki takımın da simgesi olan



metalden yapılmış dev heykeller, helikopterler aracılığıyla havada asılı olarak gövde gösterisinde bulunuyor. O dev metal heykelleri alaşağı etmenin tek yolu, diğer takımın liderini ele geçirmek. Mesela bebeklerin takımındayken, düşmanınızın lideri olan Sweet Tooth'a ulaşabilirsiniz, onu ayağından aracınıza bağlayıp sürükleye sürükleye "Missile Launcher" adı verilen füze makinesine götürüyorsunuz. Lideri yeterince uzun süre sarıyla belirlenmiş dairesel alanda tutmayı başararsanız, onu yanan makinenin içine fırlatıyor ve füzeyi kontrol ederek dev metalik heykele yönlendiriyorsunuz. Havada asılı duran dev metalik heykele önce hangi takım üç kez vurmaya başarırsa o takım kazanıyor. Havada uçan elektrikli testelerden ve araçların içindeki keskin nişancılardan sıyrılıp lideri kaynayan kazana atmak, tahmin ettiğiniz kadar kolay bir iş değil. Son derece eğlenceli görünen Nuke modu için Twisted Metal hayranları şimdiden heyecanlanıyor olmalı. Bunların başında da ben geliyorum zaten. Bir düşünsenize; aksiyon var, heyecan var, vahşet ve işkence benzeri hareketlerle lideri diri diri yakma olayı var. Bunun sonucunda rakibe üstün gelme güdüsü var. E, bu oyun tam benlik o zaman! Öyle ince matematiksel taktikler, derin stratejiler kurmadan bodoslama aksiyon için Twisted Metal serisi her zaman favorim olmuştur zaten. Hazır multiplayer modlarını açıklıyorken, Team Deathmatch'ten de bahsedelim. Bu modda da yine palyaçolar ve bebekler olarak iki takıma ayrılıyoruz. Ekranın sağ ortasında palyaçolar kırmızı ve bebekler yeşil ile simgelenmiş. Yapımcılar David Jaffe ve Scott Campbell, oyuncuların kendi başlarına takılmalarından ziyade bir takımın parçası olmalarını hedeflemiş. İster yeşil renkli bebeklerin takımında olun, ister Sweet Tooth'un kırmızı renkli palyaçolarından biri olun, Team Deathmatch modunda tek amacınız mümkün olduğu kadar çok rakip aracı yok etmek. Takımlar halinde yarıştığınız için son derece eğlenceli olacağı kesin. 16 kişiyle aynı anda oynadığınızı bir düşünsenize! Eskiden dört kişi multiplayer olarak Twisted Metal oynamak bile ne kadar zevkliydi, hatırlayın.

Oyundaki müzikler Twisted Metal'in şanına yaraşır şekilde heavy metal ve rock türünden oluşuyor. Bas ve davul ritimleri savaş alanında oyuncuyu havaya sokacak türden. Şu ana kadar duyduğum şarkılar harika. David Jaffe ve Scott Campbell, el ele verip Eat Sleep Play firmasını kurmakla bizlere büyük bir hediye vermiş oldu.

Bu firmanın uzun soluklu ve başarılı olmasını diliyor, Twisted Metal'ı özüne bağlı kalarak üretiyor oldukları için yapımcılara teşekkür ediyorum. Dedğim gibi, oyunun adı her şeyi anlatıyor aslında: Twisted Metal! Belki görsel yönden günümüz oyunlarından bir gömlek altta olabilir yeni Twisted Metal. Serinin önceki oyunları da dönemine göre grafik tekniği açısından biraz geri kalıyordu ama bu handikabını tam gaz eğlenceyle fazlasıyla kapatmayı başarıyordu ve bu kez de yine başaracaktır diye tahmin ediyorum.

Twisted Metal, bana her zaman herhangi bir FPS'de adam öldürmekten daha eğlenceli gelmiştir. Dört teker üstünde diğer aracın tepesine binip onu altımda ezerek patlattığım anlar daha dün gibi gözümün önünde. Twisted Metal geliyor bayanlar ve baylar, hem de bu yıl geliyor! PlayStation 3 için çıkacak ilk Twisted Metal oyunu olacak bu. Üstelik bu sefer oyun çok daha kapsamlı, derin ve köklerine bağlı olarak geliyor. 2011 yılı içerisinde bizlerle buluşmaya hazırlanan yaşlı kurdu saygıyla ve heyecanla bekliyoruz. PlayStation 3'ü olanlar bu oyun için şimdiden seviniyor olmalı, olmayanlar için de almak için bir sebep daha eklenmek üzere. Gerçekten hala PlayStation 3 almadıysanız, "konsol aldırın" diye tabir ettiğimiz oyunlardan biri daha yolda.

■ Ahmet Özdemir



**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



İlk Bakış

Amatör hareketler bunlar!

Amma ballıyız bu ay. Bir sürü yeni oyun duyuruldu. Bir sürü basın bülteni geldi. Oyun endüstrisi ufaktan ufaktan eski şaşaalı günlerine mi dönüyor, ne? Bu ay zaten Crisis 2 ve Homefront başta olmak üzere büyük yapımlar piyasanın dumanını attırmaya geliyor. Yine uzun süredir merakla beklediğimiz Deus Ex: Human Revolution bizi heyecanlandırıyor. İlk

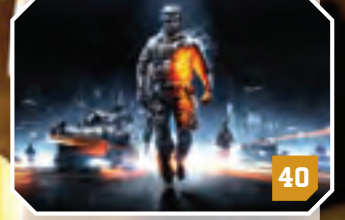
başta "Silent Hill 8" olarak duyurulan serinin son oyunu da moda uyup "The Room" ya da "Homecoming" gibi "Downpour" adıyla çıkmayı tercih etmiş. Bizi en çok heyecanlandıran oyunlardan biri de Mortal Kombat'ın son oyunu. Fatalıty yapmayı özleyenler bu tarafa...



38

Mortal Kombat

Noob Saibot, Reptile, Jax, Sub-Zero, Sindel, Johnny Cage... Neredeydiniz bunca süre? Hoş geldiniz geri...



40

Battlefield 3

EA DICE'in yeni şaheseri su yüzüne çıktı.



46

Silent Hill: Downpour

Silent Hill'e girip de akıl sağlığınızı korumak mümkün mü sanıyorsunuz?

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürüyor, hangisi çıkarıyor...

Tansiyon Ölçer

ÇOK DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Deus Ex: Human Revolution

Aklınızın sınırlarını zorlamaya hazır olun. İnsanlığın evrimine tanıklık edeceksiniz!

51



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım NetherRealm **Dağıtım** Warner Bros Interactive **Tür** Dövüş **Platform** PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 19 Nisan 2011 **Web** www.themortalkombat.com

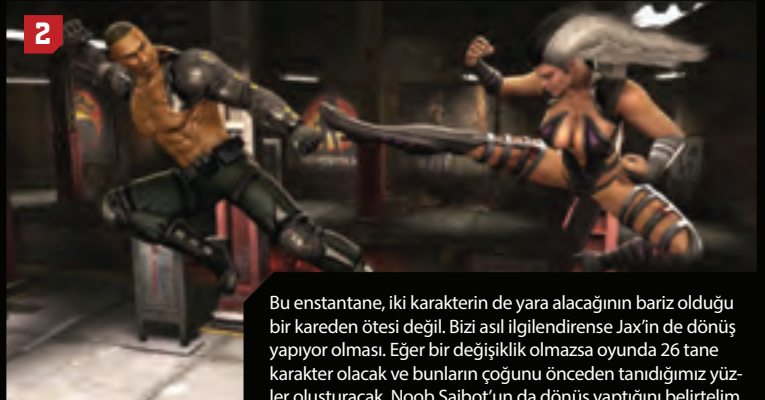
Mortal Kombat

Eski tad, yeniden...

Şimdi öncelikle bu oyunun Collector's Edition'ını neden alacağımızı söyleyeyim: Çünkü içinde şahane bir büst var. Sub-Zero ile Scorpion'ın savaşını gösteren ve Sub-Zero'nun aleyhinde gelişen bir savaş... Ayrıca şahane bir artbook ve indirilebilir içerik de geliyor yanında. Tabii ki fiyatı biraz tuzlu olacaktır ama klasik olmaya aday bu oyun için bence değer. Bir diğer söylemek istediğim de oyunun PS3 versiyonunda Kratos'un oynanabilir bir karakter olarak yer alacak olması. Kratos hayranlarına bu mutlu haberi de verip analize başlıyorum; hazırlanın! **Tuna Şentuna**



Saçlarıyla dağları delen Sindel ve güzel ajanımız Sonya Blade karşı karşıya. Bildiğiniz üzere Sindel'in sinir bozucu bir çığlık saldırısı vardı; işte o hareket, geri dönüyor. Tabii ki Sonya da armut toplamıyor. O da neresinden çıkardığı belli olmayan enerji saldırısıyla cevap veriyor Sindel'e.



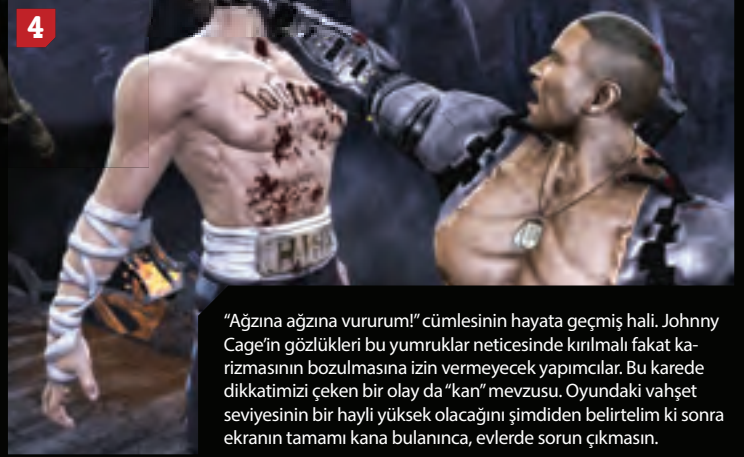
Bu enstantane, iki karakterin de yara alacağına bariz olduğu bir kareden ötesi değil. Bizi asıl ilgilendirense Jax'in de dönüş yapıyor olması. Eğer bir değişiklik olmazsa oyunda 26 tane karakter olacak ve bunların çoğunu önceden tanıdığımız yüzler oluşturacak. Noob Saibot'un da dönüş yaptığını belirtelim.

3



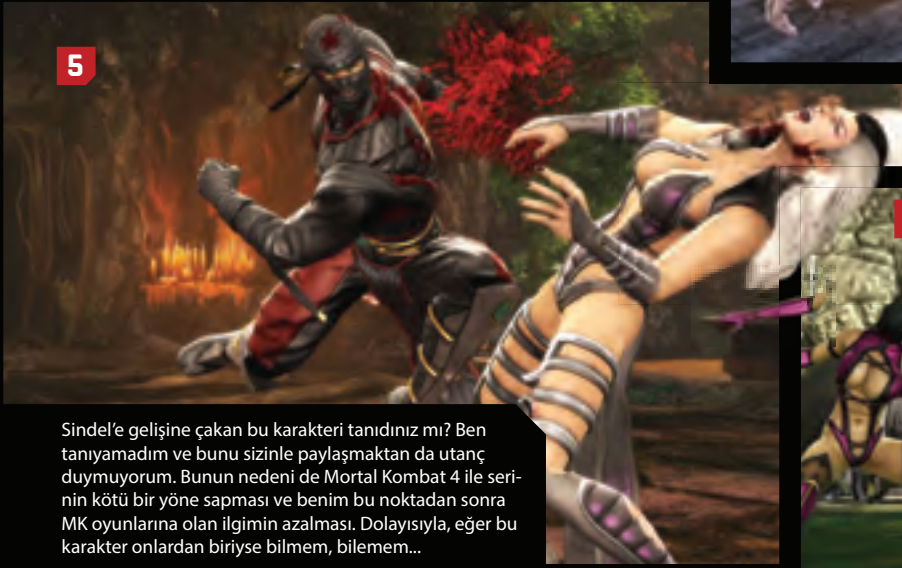
Ezeli düşmanlar Scorpion ve Sub-Zero sahnede. Onlar yine oyuncuların favorisi olacak ve tahminimce, 2vs2 modunda, yani iki karakterin iki karaktere karşı mücadelesinde takımlarda en çok bu karakterleri göreceğiz. Benim favorim yine de Sub-Zero'dur.

4



"Ağızına ağızına vururum!" cümlesinin hayata geçmiş hali. Johnny Cage'in gözlükleri bu yumruklar neticesinde kırılmalı fakat karizmasının bozulmasına izin vermeyecek yapımcılar. Bu karede dikkatimizi çeken bir olay da "kan" mevzu. Oyundaki vahşet seviyesinin bir hayli yüksek olacağını şimdiden belirtelim ki sonra ekranın tamamı kana bulanınca, evlerde sorun çıkmasın.

5



Sindel'e gelişine çakan bu karakteri tanıdınız mı? Ben tanıyamadım ve bunu sizinle paylaşmaktan da utanç duymuyorum. Bunun nedeni de Mortal Kombat 4 ile serinin kötü bir yöne sapması ve benim bu noktadan sonra MK oyunlarına olan ilgimin azalması. Dolayısıyla, eğer bu karakter onlardan biriyse bilmem, bilemem...

6



Millenia'nın ağızını hiç gördünüz mü? Bence görmeyin çünkü görülecek bir güzellik yok. Sektor ağızını kırsa, hiç üzülmem. Ne var ki Millenia iyi de bir karakter. Oynamasını bilenlerin elinde tam bir canavara dönüşüyor. Sektor ise Cyrax'ın modifiye versiyonu gibi bir şey. Hoşuma gitmedi, gidecek gibi de durmuyor.

7



Koçum Cyrax! O yeşil enerji ağıyla rakiplerini bir süreliğine etkisiz hale getirir ve komboları dizerdi. Bazen iki kişi de Cyrax'ı seçip bu hareketi aynı anda yapardı, saçma bir görüntü oluşurdu. Cyrax yeni oyunda rahatça kullanılabilir bir karakter olacağı benziyor. Şimdiden sempati var.

8



"Püüü, boyun posun devrilsin!" demiş Reptile ve tükürmüş rakibinin suratına. Reptile bana her zaman biraz çakma bir karakter gibi gelmiştir ama seveni de vardır mutlaka; ters düşmeyelim şimdi onlarla. Bol asıtlı hareketlerle düşmanına hayatı dar edecek olan Reptile, yine rakibinin kemiklerini eritecek bir takım Fatality'lere sahip olacak.

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

Çıkış Tarihi 2011'in son çeyreği **Web** www.ea.com/battlefield3

Battlefield 3

Orta Doğu'dan Avrupa'ya uzanan "yeni" savaş

Bir önceki savaştan daha yeni çıkan, yaralarını sarmaya çalışan Orta Doğu halkından bir asker... Kıtalar aşır gelen bir güce karşı koymaya çalışıyor. Amerika, Irak'taki sıradan bir operasyonunda yine Irak'lılara saldırıyor.

Kokpitte biz varız. Yine bir Amerikan askeriyiz ve yine büyük bir savaşın ortasındayız. Bu defa savaş daha da büyük. Battlefield'dan, ikinci oyundan, 1942 versiyonundan ve hatta Battlefield: Bad Company 2'den bile büyük. "Battlefield: Bad Company 2'nin bu kadar tutacağını hiç tahmin etmemiştik; biz de gafil avlandık..." diyor, oyunun yapımcısı DICE'in yetkili ağzlarından Patrick Bach ve ekliyor: "Battlefield 3'le ilgili her türlü detayı düşündük. Bu sefer, gerçekten çok büyük ve çok iyi bir oyun yapıyoruz."

İddialı geliyor kulağa, değil mi? Oysa ki daha yeni Medal of Honor'da Irak'ta değil miydik? Pardon, Irak zaten işgal edildi; şimdi yeni hedefler lazım. Tahran, iyi bir seçim. Sonuçta Amerika'nın o bölgeyle ilgili düşünceleri belli; sanal bir hikayede neden alıştırmaya yapmaya-
lim...

Savaşın renkleri

Milliyetçi damarım kabardı sanmayın; ben çok uzun süredir her türlü savaş oyununda bir Amerikan askeri olup türlü milletlerin askerlerini doğramaktan sıkılmış durumdayım. Amerika Vietnam'da, Amerika Irak'ta, Amerika İran'da, Amerika Büyük Kore Federasyonu'yla savaşta...

Sınıflar

Battlefield 2'de tam yedi multiplayer sınıfı vardı. Battlefield 1943'te üç tane. Bad Company 2'de ise dört taneydi ve bu sayı, oyuncuların genelini mutlu etti. DICE da bunun farkında ve dört sınıfla işleri dengelediğini düşünüyor. Yani Battlefield 3'te de tam dört tane multiplayer sınıfı göreceğiz.

■ Işıklarımlar harika olacak; bundan emin olabilirsiniz.



Yeter yahu! Olumsuzum, kendime gelmem lazım.

Bir yandan da bu oyun için heyecanlıyım çünkü barındırdığı teknolojiler, oynanış, multiplayer, grafikler... Hepsi harika olacağına benziyor.

Konuyla başlayalım. DICE, senaryonun hatlarını açık etmek istemiyor fakat yine ortada birtakım terörist güçler var ve Amerika'nın canını sıkmaktalar. Büyük ihtimalle insanlığa karşı suç işleyen birtakım insanlar bunlar ve Amerika, dünyayı kurtarmak durumunda. (Kendime engel olamıyorum!) Oyunun demo versiyonunda, Irak'ta yer alan şehirlerden birinde savaştığımız görülüyor. Öğrendik ki savaş Tahran'a, Paris'e ve hatta New York'a bile uzanacak! New York'ta kimlerle savaşaacağız, bilemiyorum ama Fransız'ların bize karşı koyabileceğini pek düşünmemek teyim. Oyunun sadece Orta Doğu'ya takılıp kalmaması olumlu bir etken fakat konu nasıl bu şehirlere dağılacak, onu da merak etmiyorum dersem yalan olur. Farklı şehirlerde olacağımızı göz önünde bulundurunca da ortaya bir sonuç çıkıyor; demek ki tek bir askeri değil, birkaç farklı askeri yöneteceğiz. (Bunu da daha önce hiç görmemişiz gibi lanse ediyorum.)

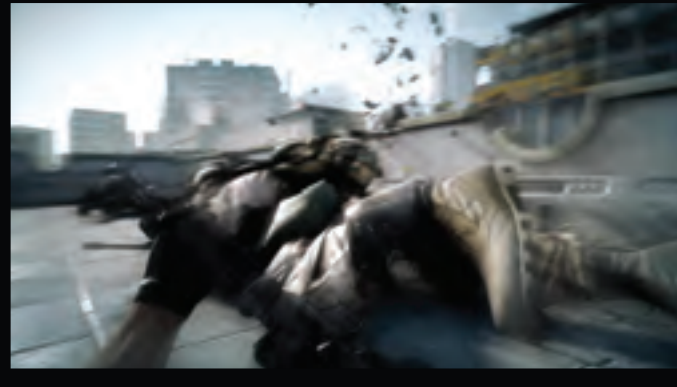
Dokunmayın, ısırır

Senaryodan çok bir şey beklediğimi söyleyemeyeceğim; benim ilgimi asıl oyunun yeni oyun motoru Frostbite 2 çekti. Bad Company'nin oyun motoru olan Frostbite, iyi bir oyun motoru olmasına karşın yapımcıların oyunu biraz ağır yapmalarına neden olmuştu. DICE konuya el atarak, yeni Battlefield projesine başlamadan aylar önce mühendislerin Frostbite üzerindeki çalışmasını istedi ve daha yapımçı dostu, daha kolay kullanılan bir oyun motoru tasarlamalarını istedi. Çalışmalar sonucunda, birçok ışıklandırma teknolojisine halihazırda sahip olan, inanılmaz patlamalara ve parçalanmalara izin veren, şahane bir motor ortaya çıkmış oldu: Frostbite 2.

Bu oyun motoru sayesinde, çok zaman harcanmadan geliştirilebilen gerçekçi ışıklandırmalar oluşturulmuş durumda ve eğer oyunun son fragmanını izlerseniz, gölgelerin ve güneş ışığının ne kadar homojen olduğunu hemen fark edeceksiniz. Bundan daha önemlisi, oyundaki birçok bina, silahlarınıza ve gelişen olaylara tepki verecek. Bir binanın cephesine roket mi attınız? O bölge belki tamamıyla yıkılıp yok olmayacak fakat patlamanın etki alanındaki tüm pencereler patlayacak, ufak parçalar dağılıp yerlere düşecek. "Her şeyi yok etmenizi de istemiyoruz; bu gerçekçi bir oyun ve durup dururken depremlerin olması, kocaman binaların anlamsızca yere inmesi ▶

Tansiyon Ölçer
ÇOK YÜKSEK





■ Savaşın boyutu hem daha büyük, hem de şehirlerin içine kadar sızmış durumda.

► pek de mantıklı olmaz.” diyor Patrick Bach. Yine de herhangi bir oyunda göreceğimiz en gerçekçi ve fazla yıkımın bu oyunda olacağını öğrenmiş bulunuyoruz. Hatta gezeceğimiz şehirlerdeki ünlü yapıların yıkılabilme olasılığı bile var. (Güle güle Eiffel Kulesi; seni hiçbir zaman anlamlı bulmamıştım.)

FIFA'dan Battlefield'a

EA büyük bir firma. Birçok grup, farklı oyunlar yapıyor. Farklı olmalarına rağmen, bir yandan da iyi anlaşılıyorlar elbette ve birbirlerinden yardım isteyebiliyorlar. DICE da yeni oyunu için EA Sports'u ziyaret etmiş. Neden mi...

Her ne kadar Bad Company 2'de askerlerin animasyonları iyi olsa da bu animasyonları yaratmak, yapımcı ekibi çok zorlamaktaymış. (Ne nazırlarmış onlar da!) Battlefield 3'te hem daha gerçekçi animasyonlar elde etmek, hem de bu işi daha

kolay halletmek için Patrick Bach yine kolları sıvamış ve karakter animasyonlarına en çok dikkat edilen oyunların yapım ekibine, EA Sports'a başvurmuş. FIFA'da ve birtakım başka spor oyunlarında kullanılan ANT teknolojisi, DICE'in ihtiyaçlarına cevap verecek kadar işlevsel olunca da bu teknoloji direkt olarak Frostbite 2'ye adapte edilmiş.

ANT teknolojisi sayesinde DICE, iki farklı animasyon seti hazırlayabiliyor. Bir tanesi yapay zeka için, bir diğeri ise multiplayer için. Yapay zeka karakterler artık daha anlamlı hareket edecek. Koşarken aniden önüne siper çıktığını sanıp kesik bir hareketle çömelmeyecek, bir noktadan diğerine gitmeye çalışırken engellerle daha iyi mücadele edip daha gerçekçi hareketlerle onları aşacak. Multiplayer'da da karakterlerin önce vücudu dönmeyecek örneğin; kafalarını çevirdikten sonra o yöne doğru bedenlerini yönlendirecekler. ANT sayesinde sanıyorum ki FPS'lerdeki karakter animasyonlarına yeni bir soluk gelecek.

Ayak sesleri

Stefan Strandberg ile tanışın. Oyundaki tüm seslerle

“2”nin Katları

Eskiden RAM'ler, şimdiki gibi GB'larla ölçülmezdi ve küçük RAM miktarlarına sahip bilgisayarlarımızı açarken, BIOS ekranında RAM sayacını görürdük. Ben de artık ezberlemiştim; 1024, 2048, 4096, 8192, 16384, 32768... Bu kadar farklı RAM'e sahip oldum işte. Şimdi ise GB'lar hükmediyor RAM piyasasına ve bu sayede, gelişmiş oyunları rahatlıkla oynayabiliyoruz.

Bilgisayarların gücünün farkında olan DICE, Battlefield 3'ün PC versiyonu için şöyle bir güzellik yapıyor ve multiplayer kısmına tam 64 kişilik destek ekliyor. “Konsol oyuncuları hallerinden memnun ama PC sahipleri, sahip oldukları o son model bilgisayarın tüm nimetlerini kullanmak istiyor”. diyor DICE. Bu pahalı bilgisayarlarda da 64 kişilik devasa maçlar yapılabilmesi mümkün olacak gibi gözüküyor böylelikle.

Multiplayer konusunda birkaç bilgi daha geliyorsa DICE'tan. Battlefield 3'ün, Bad Company 2'den daha yeterli bir oyun olacağını vurguluyor. Hatırlarsanız, BC2 piyasaya çıktı ve altı ay kadar bir süre, herhangi bir multiplayer paketi gelmedi. Geldikten sonra bile, oyun yeterince genişleyemedi ve 25. seviye sınırı yüzünden, 25. seviyeye gelen oyuncular, oyundan daha fazlasını alamadıkları için oyunu terk etti. Yazıda da bahsettiğim gibi DICE, BC2'nin bu kadar sükse yapacağını tahmin etmemiş ve hazırlıksız yakalanmış. DICE, “Aynı hatayı Battlefield 3'te yapmayacağız ve BC2'ye kıyasla çok daha fazla seviye, çok daha fazla içerik ve seviye atlادıkça elde edilebilen birçok ekstra ekleyeceğiz oyuna.” diyerek gönüllere su serpiyor.





o ilgileniyor. Silah sesleri mi? Ona sorun. Yukarı katta birinin koştuğunu mu düşünüyorsunuz duyduklarınızdan ötürü? Ona sorun lütfen. Bir tank mı yaklaşıyor, yoksa bir APC mi bu? Çıkardığı seslerden anlamalısınız; olmuyorsa ona sorun.

BC2'nin sesleri belki çok iyiydi ama Strandberg'e göre, Battlefield 3'ünkiler çok daha iyi olacak. Stefan ve ekibi bu amaç uğruna İsveç ordusunun bir tatbikatına katılmış ve buradaki sesleri profesyonel bir biçimde kaydetmiş. Silah sesleri, araçların homurtuları, helikopter pervanesinin o kendine özel sesi... Hepsi son derece temiz bir şekilde kaydedilmiş. Stüdyoda bu seslere ince ayar çekildikten sonra da her şey, oyuna uygun bir biçimde hazırlanmak üzere çalışmaya alınmış.

Strandberg'e göre oyunda, BC2'ye göre daha az gü-rültü duyacağız, sesler daha net gelecek. Örneğin; siz binanın içindeyken, binanın dışında ve hatta bir sokak ötesinde olan bir çatışmanın sesleri, binanın içerisindeki ayak seslerini bastıramayacak. Araçların hangi yönde hareket ettiğini, sesleri dinleyerek anlayabileceksiniz. Bir tank, çok dik bir yamacı tırmanamıyorsa bunu yine seslerdeki boğulmadan anlayacaksınız. Eğer silahınız tutukluk yapıyorsa belki de ısınmıştır; sadece sesleri dinleyin...

Üçüncü nesil

Patrick Bach, yeni nesli PS4'leri, Xbox 720'leri beklemeden bize sunuyor olduklarını açıklıyor. Yeni oyun motoru, yeni oynanış şekli (Buna da pek inanmadım ama...), yenilenmiş grafikler... Tüm bunlar Battlefield 3 ile bize sunulacak. Oyun o kadar iddialı ki hatta, daha az oyunun çıktığı yaz mevsiminde değil de Gears of War 3'ün, Th Elder Scrolls V: Skyrim'in ve hatta çıkması muhtemel yeni Call of Duty oyununun piyasada olacağı Noel'de oyuncularla buluşmaya hazırlanıyor.

Battlefield 3, daha önce de söylediğim gibi bir yandan heyecan veriyor, bir yandan da korkutuyor. Ona şüpheyle bakıyoruz çünkü, "Bunları daha önce de yapmıştık." demekten kendimizi alıkoyamıyoruz. Battlefield

3 gerçekten yenilikçi bir oynanış getirebilecek mi, Frostbite 2 gerçekten o kadar iyi bir oyun motoru mu, binalar gerçekten parçalara ayrılacak mı? Bu soruların yanıtlarını oyun çıkmadan önce muhtemelen öğreneneceğiz ve temennimiz, tüm vaatlerin gerçek olması. Yeni bir savaş oyununa sıcak bakmamız için Battlefield 3'ün her anlamda tatmin edici olması lazım. FPS evreni artık çok geniş; yeni üyelerin çok daha fazla çabalaması lazım... ■ **Tuna Şentuna**



Yapım Day 1 Studios **Dağıtım** Warner Bros Interactive **Tür** FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 24 Mayıs 2011 **Web** www.whatisfear.com

F.3.A.R.

Beklenen savaş başlıyor...

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Beni şu piyasada gerçekten korkutabilen pek az oyun var. Mesela Amnesia: Dark Descent bunlardan biriydi. Keza F.E.A.R. serisi de ilk oyundan beri -özellikle Alma'nın olup olmadık sahnelerde ortaya çıkmasıyla- tüylerimi diken diken edip oturduğum yerden pek çok kez zıplatmıştır beni. "Kazık kadar adamsın, oyundan mı korkuyorsun?" demeyin; çünkü konu ve atmosfer iyi hazırlandıktan sonra bir bilgisayar oyununun iyi bir sinema filminden pek bir farkı yoktur. Aksine ilkinde ana karakteri biz yönettiğimiz için oyunlarda korku seviyesinin daha da tırmandığını söyleyebilirim. Hele ki ikinci oyundan sonra Warner Bros'un patron koltuğuna oturduğu F.E.A.R. serisi, piyasada edinebileceğiniz en kaliteli korku oyunlarından biri. "Oyunun çıkmasına az kala bakalım ne gibi yenilikler var?" diyorsanız buyurun efendim, beraber göz atalım.

Adams Ailesi'ni bile korkudan titretecek Alma familyası, yeni oyunda güç birliği yapıyor. F.3.A.R.'daki en büyük değişiklik olacak "tek kişilik senaryoyu co-op oynayabilme" durumunda diğer kişinin kim olduğunu öğrendiğimizde ufak çaplı bir şok geçirdik. Çünkü ikinci kişi, önceki

oyunların belalısı ve alnında kurşunla dolaşan kardeşimiz Paxton Fettel. Oyuncular, F.3.A.R.'da ana karakter olan nam-ı diğer Point Man'i yönetiyor. Anasından aldığı özel güçler sayesinde kurşunlardan kaçabilme ve zamanın içinde hızla hareket etme kabiliyetleri ile yine bildiğimiz kahraman Point Man. Tek farkı, artık maskesini çıkarması sayesinde uzun saçlı, sakallı Chuck Norris benzeri bir ağabey olduğunu görebilmemiz. İkinci kişiyse Paxton'ın ruhunu yönetecek, düşmanları zihinsel gücüyle sersemletecek, bilincini ele geçirebilecek, telekinezi yapabilecek. Örneğin; kaldırdığı benzin dolu bir varil rakiplerinin üstüne attıktan sonra, kardeşi varil vurarak cehennem ateşini düşmanların üstüne yağdırabilecek. Bu ve bunun gibi kombinasyonlar iki kişilik oyunu zevkli kılacak gibi. Fakat şöyle bir sorun var ki oyunu tek kişi bitirseniz, co-op oynayarak tekrar aynı yerlerde ilerlemek ne derece zevk verebilir ki? Tek başınıza oynarken Paxton karakterini bilgisayar yönetmeyecek, yani yanınızda kardeşiniz olmayacak ama düşüncelerinize sürekli girerek varlığını hissettirecek. Tabii ki F.3.A.R.'ı co-op oynayacağız diye kafanızda Left 4 Dead benzeri bir çağrışım ya da beklenti oluşma-

sın. Yapımcılar, oyunu her oynadığınızda düşmanların farklı noktalardan farklı zamanlarda saldıracağını iddia ediyorlar. Ama oyuna asıl gerilimi verecek olan -örneğin- duvarda kanla yazılan bir isim, hep aynı yerde ve zamanda karşınıza çıkacak.

Oyunun grafiklerine baktığımızda, özellikle atmosferin önceki oyunlardaki gibi çok iyi yansıtıldığını görüyoruz. Karanlık ortamlar, korkutucu ışık oyunları, gerici atmosfer bir sinema filminden farksız. Yapımcı her ne kadar Day 1 Studios olsa da patron koltuğunda Warner Bros'un olmasının kaliteyi arttırdığını düşün-





■ Bu noktada asıl inmesi gereken abi yukarıdaki. Paxton ile beraber çalışarak baş belasından kurtulmanız daha kolay olacaktır.

yorum. Düşmanlarımız çeşitlenmiş ve doğrudan bir koridorda üzerinize koşturmak yerine kapıdan, bacadan fırlayıp nabzınızı tavanda tutuyorlar. Örneğin; Scavenger'lar yanarak üzerinize koşan, daha çok cehennem kaçkını yaratıklar. Vücutlarına bağlı oldukları, ışıkları kırmızı kırmızı yanan bombalarla üzerinize koşup sizi kucaklamaya çalışan intihar bombacılarıysa değişik bir fantezi olmuş. Oyunun bazı bölümlerinde size saldıran savaş helikopterleri bile olacak. Bunlarla fani halinizle mücadele edemeyeceğiniz için mech'lere benzer zırhlı araçlara binerek ortalığa roket kusup çifte mitralyözle ateş ederek ağır saldırı araçlarına karşı savaşılabileceksiniz. Bir de artık F.E.A.R. bölüğünün karşısında savaştığımız için bol bol özel birlik askerleriyle burun buruna geleceksiniz. Tek beğenmediğim nokta, kan efektlerinin biraz gerçekdışı olmuş olması. Mesela bir intihar bombacısını size sarılmadan vurduğunuz zaman adam üzerine basılmış çürük domates gibi minik kan noktalarına dönüşüyor. "Hani kan olsun ama vahşetin de dozunu alçak tutalım" politikası izlenmiş gibi. Ne de olsa yaş sınırlaması var, yapımcılara da hak vermek gerekli.

Silah seçenekleriye eğer Paxton ile oynamıyorsanız klasik Point Man teçhizatından ibaret; tabanca, makineli tüfek ve pompalı tüfek. Ama

"Savaş sisteminde bir yenilik bizi bekliyor." desem yüzünüz güler umarım. Oyuna eklenen 360 derecelik siper alabilme özelliğiyle artık her yeri kontrol edebileceksiniz. Bunun nedeni, çoğu zaman düşmanların tek bir noktadan saldırmak yerine her yerden gelebilecek olması. Yani siper alıp yüzünüzü sadece karşıya dönmek yerine, sırtınızı sipere vererek istediğiniz açığı dönebilme özelliğinden bahsediyorum. Oyuncuya savunma kontrolünü tamamen veren bir yenilik.

You and I were born from the same mother

F.3.A.R., 24 Mayıs'ta piyasaya çıkacak olmasına rağmen oyun hakkında yeni bilgiler ağızımıza çay kaşığı ölçüğünde veriliyor. Fakat şu kadarı bile F.3.A.R.'ın farklı bir hikayeye karşımıza çıkacağını gösteriyor. Sizi bilmem ama benim alacağım oyunlar listemde F.3.A.R. var. Özellikle First Encounter Assault Recon'a karşı savaşacak olmamız, serinin burada bitmeyeceğinin, belki de asıl hikayenin yeni başladığının sinyali veriyor olabilir. F.3.A.R. nasıl son bulacak? Olaylar nasıl gelişecek? Çok merak ediyorum doğrusu. Bakalım bize "bir avuç tozda" korkuyu gösterebilecek mi? ■ **Nurettin Tan**



GTATurk.com

Take Two E3 yolunda

Bu yıl 7 - 9 Haziran arasında Los Angeles'ta düzenlenecek olan E3 2011 fuarına Rockstar Games'in bağlı olduğu şirket Take Two'nun katılacağı doğrulandı. Take Two, geçen yıl da fuardaydı ama Rockstar Games, projelerine daha fazla zaman ayırması gerektiğini söyleyerek katılım göstermemişti. Dan Houser, 2009'un Kasım ayında yakın zamanda GTA V üzerinde çalışmaya başlayacaklarını söylemişti. Oyunlar duyurulmadan önce altı ay ila bir sene gibi bir geliştirme süreci vardır ki Haziran ayında GTA V'in üzerinde bir buçuk sene çalışılmış olacak.



Rockstar, PSP2'ye oyun geliştiriyor

Geçtiğimiz ay Sony, PSP2'ye oyun geliştirecek olan firmaları açıklamıştı. Listede tanıdık bir isim de vardı: Rockstar Games. Bildiğiniz gibi Rockstar Games'in Liberty City Stories, Vice City Stories ve Chinatown Wars ile birlikte PSP tecrübesi de var. PSP2'den beklentilerse San Andreas Stories yönünde. PS3 seviyesinde grafikler oynatabildiği söylenen PSP2'de, GTA IV görseleliği seviyesinde bir San Andreas'a kimse hayır diyebilir ki?



GTA neredeyse iptal ediliyordu!

İlk Grand Theft Auto oyunu, çalışanlardan Gary Penn'in söylediğine göre az daha iptal ediliyordu. Serinin bugün geldiği noktayı gördüklerinde devam etmekle ne kadar doğru bir karar verdiklerini anlıyor olmalılar. "Grand Theft Auto, yıllardır karmakarışık bir haldeydi, hiç ilerleme kaydedilmedi, olduğu gibi kaldı. İlerleyeceğini biz de sanmıyorduk ve iptal edilmek üzereydi. Dağıtımçı BMG Interactive, hiç bitmeyecekmiş gibi görüldüğü için projeyi iptal etmek bile istedi."

Yapım Vatra **Dağıtım** Konami **Tür** Korku **Platform** PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 2011 sonu **Web** www.konami.com/games/silenthill/silenthill8

Silent Hill: Downpour

Karanlık sular...

Downpour. Yani, "Oğlum manyak mısın, bardaktan boşanırcasına yağmur yağarken, neden atletle dışarı çıkıyorsun?" sorusunda ki yağma halı. Bir nevi bilinçsizce, dur durak bilmekten yağın rahmet. Sağanak da diyebilirsiniz, şiddetli yağın yağmur da. Artık daha fazla açıklayamayacağım!

Silent Hill'de yağmur yağdığını gördük ama büyümesini görmedik. Zaten olay yağmurda değil, suda. "Dark Waters" adındaki filmi izlemiş miydiniz? Uzak Doğu halkının suyla ilgili problemlerinin olduğunu gösteren bir film. Evin tavanından akar, orasından çıkar, burasından iner... Birçok Uzak Doğu filminde "su" konusu, karanlık bir öge olarak kullanılmıştır. Şimdi bir bakalım, oyunun yapımcısı kim; Vatra. Yayımlayan? Konami. Konami nedir, Japonya'nın göbeğinden fırlamış bir firma. Formülde bir eksik var mı? Hayır. O zaman aksın sular, batsın Silent Hill; kazanan yine karanlık sular olsun!

Hapisten kaçıp baraşa düşmek

Michael Pendleton. "Maykıl Pendiltın" diye okunuyor, aynaya gidip çalışın lütfen çünkü siz, o olacaksınız; o da siz. Pendleton gibi düşünmeniz, hapisten kaçan bir mahkumun ne yapması gerekiyorsa onu yapmanız gerekiyor. Aksi takdirde, yeniden hapis hayatına

dönmeniz an meselesi. Mesela Pendleton olarak yapmamanız gereken şeyler arasında, Silent Hill kasabasına güneyden güneyden yaklaşmamak var. Ne var ki sevgili kahramanımız, başına neler geleceğinden habersiz bir şekilde kasabaya giriş yapıyor ve olanlar oluyor...

Bilmeniz gerekenlerden biri şu ki Silent Hill'in bu bölgesini daha önce serinin hiçbir oyununda görmediniz. Ve yine bilmelisiniz ki Downpour'da olacak olayların hiçbiri, daha önceki oyunlarla herhangi bir bağa sahip değil. (Seriye bu oyunla adım atacak olan endişeli bünyeler için iyi bir haber.) Yeni oyunda, kahramanımızın kaçış macerasının nasıl bir kabusla dönüştüğünü göreceğiz; daha ötesi yok.

Silent Hill'in güneydoğu yakası o derece büyük bir bölge ki artık sadece koridorlarda dolaşmayacaksınız; resmen şehrin her köşesini kurcalamanız gerekecek. Vatra bu anlamda şöyle bir güzellik yapıyor, diğer Silent Hill oyunlarındaki gibi kilitli kapılarla çok daha az karşılaşıyorsunuz. Birçok kapıyı açmak ve binaların içerisine girmek mümkün olacak yeni oyunda fakat ben bu işte bir hinlik seziyorum. Saf saf açacağız o kapıları, sonra aksın sular, gelsin yaratıklar, canavarlar... Yemezler Konami; o kapıları ben açmayacağım!

H₂O

Daha oyunun başında, Pendleton bir restorana giriyor ve kısa bir süre sonra yangın durumunda çalışan "sprinkler"lar çalışmaya başlıyor, yağmur gibi su iniyor tepeden. Sonra bu su çoğalıyor, mekanın altı üstüne geliyor ve düzenin yerini kaos alıyor. İşte o an anlıyorsunuz ki bulunduğunuz kasaba, bildiğiniz kasabalardan değil.

Sağlam bir atmosfere sahip olacağını anlamış bulunuyoruz oyunun ve bu bağlamda korkacağımız da aşikar. Yine birbirinden çirkin yaratıklar karşımıza çıkacak ve yine, aynen Shattered Memories'de olduğu gibi pek az cephaneye sahip olduğumuz için düşmanlarımızdan çoğunlukla kaçmaya çalışacağız. (Bu kaçma işi beni hayattan



soğutuyor.)

Shattered Memories'le ortak bir nokta daha var. Psikolojik faktörler, Downpour'da da önem taşıyacak. Oyunda sizden, zaman zaman bazı kararlar vermeniz istenecek ve senaryo da buna göre şekillenecek. Deli deli hareket ederken, gerçek delilik sizi bulacak; aklınızda olsun.

Römorkla şehir turu

Daha birkaç satır önce, kocaman bir alanda dolanacağımızı söylemiştim. Arabamız yok, bir şeyimiz yok. Ne yapacağız; koşacak halimiz yok herhalde... Neyse ki metro ağı, bu unutulmuş şehirde bile çalışıyor, Türkiye uyusun daha. Şehrin birçok bölgesine metroyla gidebileceğiz ve görevleri, görev dışında fazla efor sarf etmeden gerçekleştirebileceğiz.

Görev dediğimin farkındayım. Biraz önce istediğimiz kapıyı açabilecek olmamızın bir nedeni de oyunda bolca

yan görev yer alacak olması. (Veya tam tersi.) Artık sadece tek bir kapının anahtarını bulmak için ruh hastası gibi dolaşmayacağız. Birçok yan görev alarak, ana senaryonun yanında da birtakım işlerle uğraşabileceğiz. Tahmin ediyorum ki bu yan görevler, Silent Hill'in hikayesini daha iyi anlamamız için de zemin oluşturacak. (Ayrıca cephaneydi, silahtı, çeşitli ekipmanlara ulaşmamızı da sağlayacağını düşünmekteyim.)

Hazır Dead Space 2'yi oynayıp yeterince korkmuşken, Silent Hill: Downpour'u ne kadar hevesli bir şekilde bekleriz, çok emin değilim ama bu oyunu seveceğimize inancım var. Özellikle yan görevler ve su teması bir hayli hoşuma gitmiş durumda. Atmosferi de sağlam yaptılar mı... Eh, ben oynayamam o zaman bu oyunu. Gündüzleri oynasam, eve arkadaşlarımı çağırırsam, uçan balonlar, kedi merdivenleri...

■ Tuna Şentuna

■ Oyunun dışı kahramanını merak mı etmiştiniz?

Dev Röportaj

Nanosuit 2.0 röportajı

Herkes büyük bir merakla Crysis 2'yi bekliyor. Yeni oyunda en ilgi çeken konuların başında ise Nanosuit 2.0 geliyor. Pek çok oyuncu yeni Nanosuit'in özelliklerini konuşuyor, bizse olaya farklı bir açıdan yaklaştık ve yeni Nanosuit'in tasarımcısı Roberto Mincinici ile konuştuk. Ünlü İtalyan moda tasarımcısı Mincinici ile güzel bir Roma akşamında, Roma'nın ünlü restoranı Ristorante Aroma at Palazzo Manfredi'de Kolezyum manzarası karşısında röportajımızı gerçekleştirdik (hesabı Mincinici ödedi).

Level: Sevgili Roberto, öncelikle mekan şahaneymiş. Hep burada mı yiyorsun?

Roberto Mincinici: Si. Çok zenginim, Roma'nın yarısı benim ya... Yok be kardeşim. İlk defa geliyorum ben de. Yabancı gazeteciler geliyor deyince röportajı burada yapalım, havamız olsun dedim. Buraları yazma ama...

L: Tabii abi yazmayız merak etme. Abi başka bir şey soracağım. Nedir sizin bu moda olayınız? Zaten sizde bir pizza, bir futbol, bir de moda olayı var. Bir de tarihi eser filan ama o sayılmaz. Neden İtalya'da bu moda olayları çok ünlü?

RM: Valla onu ben de bilmiyorum. Bizde zaten ya futbolcu, ya pizzacı ya da modacı olunuyor. Ben top görsem bomba sanırım. Pizza işini de kıvrımadım. Mecburen modacı oldum.

L: Peki abi Nanosuit 2.0'a geçelim istiyorum. Tasarım muhteşem. Çok şık görünüyor. Daha önce bir oyun firması ile çalışmış mıydın?

RM: Oyun firması mı? Bana hiç kimse oyunla ilgili bir şey söylemedi. Bana moda haftası için böyle fütüristik askeri bir şeyler lazım dediler. Ben de tasarladım. Oyun mu oynamışlar şimdi bana??

L: Yok abi sana oyun oynamamışlar. Kendi aralarında oynuyorlar onlar. Şimdi Crysis diye bir oyun var... diye anlatmaya başlayacağım ama boş bakışlarından senin oyunlarla da ilgin olmadığı anlaşılıyor.

RM: Valla evde bir PS3 yatıyor ama ablamın veletleri ziyarete geldiklerinde oynasınlar diye almıştım. Açmayı bilmem ben onu.

L: Abi neyse senden pek bir şey çıkmayacak gibi ama biz konumuza dönelim. Nanosuit 2.0 konumuz. Neler söylemek istersin bu konuyla ilgili?

RM: Şimdi ben o tasarımı savaş alanında daha rahat hareket edilebilir diye tasarladım. Ayrıca bu kostümün bazı özellikleri varmış. Örneğin güç ve hız gibi. Gerek yok dedim. Uğraşmayın öyle şeylerle dedim. Enerji özelliği ekleyelim, atın gitsin gerisini dedim. Madem siz böyle gelecek temalı bir şey istiyorsunuz basarız metalik griyi geçeriz dedim.

L: Hah onu da demişsin tam olmuş. Abi, Allah aşkına koskoca Crysis, koskoca Nanosuit 2.0! Böyle mi yapılır ya? Hadi yaptın, böyle mi anlatılır. Biz işimizi gücümüzü bırakmışız, Level dergisinde sana yer veriyoruz, zamanımızı ayırıyoruz, böyle mi anlatılır?

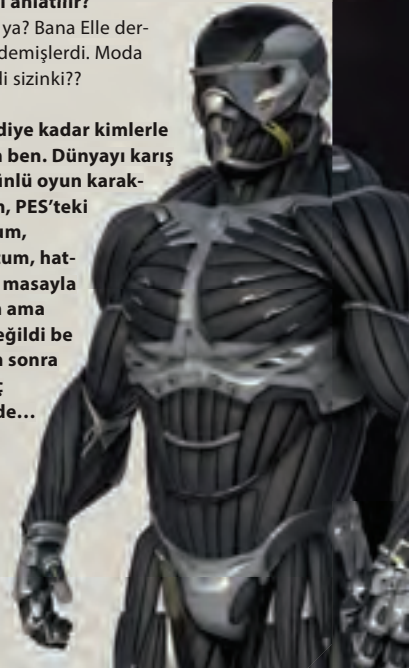
RM: Level dergisi ne ya? Bana Elle dergisinden gelecekler demişlerdi. Moda dergisi değil mi şimdi sizinki??

L: Roberto abi, şimdiye kadar kimlerle röportaj yapmadım ben. Dünyayı karış karış dolaştım. En ünlü oyun karakterleriyle konuştum, PES'teki seyircilerle konuştum, hacker'larla konuştum, hatta bir keresinde bir masayla röportaj yapmışım ama hiçbiri senin gibi değildi be abi. Bu röportajdan sonra da kovulmazsak hiç kovulmayız herhalde... Bitirdin bizi Mincinici...

RM: Elle ne zaman gelecekmiş peki?

L: Abi bi' sus, bi' sus ya...

■ Ümit Öncel





Yapım Neocore Games **Dağıtım** Paradox Interactive **Tür** RPG / Strateji **Platform** PC
Çıkış Tarihi 2011 **Web** www.kingarthurthewargame.com

King Arthur II

Britanya'nın başı bir kez daha belada

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Kutsal Britanya toprakları tam da huzura kavuştu sanıyorduk ki King Arthur - The Role-playing Wargame'in devam haberi geldi. Her devam haberinin yeni bir karmaşa ve yeni bir kaos anlamına geldiği oyun dünyasında, Britanya'ya felaketler silsilesi bir kez daha uğrayacak gibi görünüyor. King Arthur II, 2009 yılında piyasaya çıkan ve strateji ile RPG türünün güzel bir birleşimi olan ilk oyunun hemen sonrasında, tam da huzurun bittiği noktada başlıyor. Düşman tek-

rardan Britanya'yı ziyaret ediyor ve Kral Arthur tahtını kaybediyor...

İlkinde göre daha karanlık atmosfer ve daha zalim bir dünya bizleri bekliyor olacak. RPG özelliklerinin eskisinden bolca fazla olacağını söyleyen yapımcılar, RPG sistemine de birçok yeniliği getireceklerinden bahsediyorlar. Kelt Mitolojisi'nden de bolca beslenen hikayenin savaş sahneleri kesinlikle çok iddialı geliyor; 4.000 kadar askeri savaş alanında görmek müm-

kün olacak. Yeniliklerden biri olan CoreTech 2 motoru, yapımcıların en güvendiği noktalardan biri. Bu da demek oluyor ki boss sahnelerindeki animasyonlar, bolca kamera açısı ve sinematikler alıp başını yürüyecek.

Dağıtımını Paradox Interactive'in üstlendiği, yapımcı koltuğunda ise Neocore Games'in oturduğu King Arthur II'nin net çıkış tarihi henüz belli değil. Çıktığında ne tepkiler alacak, bekleyip görelim o halde. ■ **Ayça Zaman**

Yapım 1C: Maddox Games **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Simülasyon **Platform** PC
Çıkış Tarihi 24 Mart 2011 **Web** il2sturmovik.ubi.com

IL-2 Sturmovik: Cliffs of Dover

Radarda eski efsane göründü!

Uçuş simülatörleri örneklerinin neredeyse artık hiç çıkmadığı bir döneme girmişken, Rus şirket 1C: Maddox Games'ten gelen son haber, türün sevenlerini oldukça mutlu edecek gibi görünüyor. Uçuş simülasyonlarında liderlik bayrağını elinde bulunduran efsane, IL-2 Sturmovik: Cliffs of Dover isimli yeni oyunu ile tekrardan bizi havalara uçurmaya hazırlanıyor. 2001'den bu yana çıkardığı oyunlar ve 2009'da birçok platformda oynadığımız Birds of Prey ile kitlesini de bir hayli katlayan IL-2 Sturmovik, İkinci Dünya Savaşı'nda hala yapacak işimiz olduğunu hatırlatıcısına PC'lerimize gelmeye hazırlanıyor.

İkinci Dünya Savaşı'nın İngiltere'sini korumaya çalışırken, Alman ve İtalyan hava ordularıyla çarpışacağımız oyunda kullanabileceğimiz 12 adet, gerçek hasar düzeyinin açık olduğu uçak olacak ve bunun yanında da oyunda bulunacak

ama kullanmamızın mümkün olmadığı 13 adet farklı uçak yer alacak. Ubisoft ve Maddox'un multiplayer modunda söz verdiği önemli bir nokta bulunuyor: 128 kişiye kadar hava mücadelesinin tam ortasında debelenebileceğiz!

Ubisoft'un internet üzerindeki mağazasında satılacak olan Collector's Edition'ı da piyasaya sürmeye hazırlanan firma, 150 sayfalık uçuş bilgileri rehberi, Battle of Britain'in stratejik noktalarını gösteren bir harita ve Spitfire I Aeroplane pilotunun uçuş notlarının kopyasını da bu paketle sunmaya hazırlanıyor.

Simülasyon dünyasının duayeninin simülatör özlemimizi gidereceği kesin; üstelik çıkış tarihine de çok az bir zaman kaldı. IL-2 Sturmovik: Cliffs of Dover, 24 Mart'ta satışa sunulacak.

■ **Ayça Zaman**

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Yapım TaleWorlds Dağıtım Paradox Interactive Tür RPG Platform PC

Çıkış Tarihi 2011'in ikinci çeyreği Web www.taleworlds.com

Mount & Blade: With Fire and Sword

At üstünde daha farklı yerlere

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Piyasaya ilk çıktığında pek fazla insanın haberi yoktu ondan. Haberi olanlar da yaptıklarından tam olarak emin değillerdi. Nitekim zaman içerisinde dilden dile yayılmaya başladı Mount & Blade (M&B). Grafikselsel olarak pek başarılı değildi belki ama içerisinde barındırdığı yenilikler bir hayli fazlaydı. Özellikle de oyuna adını vermiş olan binek durumu, fazlasıyla iyi bir şekilde yedirilmişti oyuna. İkinci oyunun ardından bu seri artık herkes tarafından bilinir bir konuma geldi. Şimdiye serinin son üyesini heyecanla bekliyoruz...

Biraz daha bu taraflar

Oyunun ismi, Polonya'yı baz alan tarihsel bir kitap serisinden geliyor. Bu seri aslında üç kitaptan oluşuyor fakat bizim oyunda göreceğimiz, olabildiğince ilk kitapla sınırlı tutulmuş. Genel hatlarıyla savaşın, aristokrasinin ve entrikaların yer aldığı bir dönemi konu alacak olan oyun, her ne kadar Polonya ile ilgili bir romandan alıntı yapılmış olsa da ziyadesiyle farklı yerlerde ve bölgelerde oynayabileceğiz. Roman serisini okumuş olanlar için harika bir senaryo olacak ama merak etmeyin, yapımcılar pek tabii ki herkesin bu seriyi okumadığını hesaba katmış ve isteğe bağlı olarak kendi senaryomuzu yaratma imkanı tanımışlar. Kendi senaryomuzu ve imparatorluğumuzu yaratabileceğimizi söyleyen yapımcı ekip, oyuna ekledikleri yeni haritalar sayesinde İsveç'ten Osmanlı İmparatorluğu'na kadar uzanan bir yolu takip edebilmemize olanak taniyacaktı. Bütün Akdeniz kıyıların da dahil olduğu Ortadoğu haritası, belki de yeni oyunla beraber gelecek yegane güzelliklerden bir tanesi. Harita üzerinde bulunan şehirlere züm yaparak yaklaşabiliyoruz. Bu sayede şehir sakinlerinin ne gibi bir ruh halinde olduklarını, nasıl bir hayat yaşadıklarını öğrenebileceğiz; hatta bu şehirleri ziyaret dahi edebileceğimiz verilen diğer bilgiler arasında.

Oyuna Polonyalı bir köylü olarak başlayacak olmamız kaçınılmaz bir durum. İlk olarak yapmamız gerekirse -sizin de tahmin edebileceğiniz üzere- etrafta ne kadar görev varsa hepsini almak. Görevleri köy sakinlerinden alacağız ve bu görevler genel hatlarıyla iyilik yapmak, güven kazanmak ve bunların sonucunda yavaş yavaş grubumuza katılacak olan askerleri bulmak olarak devam edecek. Yardım ettiğimiz insan tipine göre, yani yaptığımız iyimser ya da kötümser görevlere göre, yanımızda savaşmak üzere grubumuza katılacak asker cinsi de belirlenmiş olacak. Oyunun başındaki yerli kahraman figürümüzse biz görev yaptıkça büyüyecek ve dünya çapında bir ordumuz olacak. İşte bu noktadan sonrası oyunun asıl detayları meydana çıkacak; çünkü kiminle istersek ittifak yapabilecek ya da savaş açabileceğiz.

Seriye eklenecek yeniliklerden bir tanesiye şüphesiz barutlu si-

lahlar olacak. Şu ana kadar açıklanan barutlu silahlarsa şöyle: Pisto, Rifle ve Musket. Savaş sistemine katacakları farklılıklarsa ziyadesiyle etkili olacak. Özellikle düşmanına tabanca kullanarak koşan ve mermisi bitince yakın silahına davranan karakterler görmek isten bile olmayacak, buraya yazıyorum. Bu durumun abartılmaması için alınan önlemse silahlarla beraber sınırlı sayıda mermi taşıyabilecek olmamız.

M&B oynadıkça kazanacağımız puanlar sayesinde karakterimizi ve beraberimizde bulunan üniterimizi güçlendirebileceğiz. Elimizdeki puanları Strength ve Agility gibi özelliklere verebileceğimiz gibi, aynı zamanda savaş alanında bize buff sağlayan yetenekleri de açabileceğiz. Silahlarımızın da upgrade edilebileceği savaş yapısının yanında, bir de oyuna yeni eklenen takas sistemi mevcut. Bu sistem sayesinde eskiden olduğu gibi oyuncunun oyunun henüz başında sonsuz "grind" yaparak farklı eşyalara ulaşmaları engellenmiş durumda. Özellikle ordunuzun ilk başlarda silahsız bir şekilde etrafta dolaşması ve yaptığım alımlar sonucu daha efektif silah ve zırhlara kavuşacak olmaları, bu duruma verilebilecek yegane örneklerden bir tanesini oluşturuyor.

At üstünde

M&B ekibi bence işi çözdü. Oyunlarını en başından beri, anneninin bebeğine baktığı gibi bakıp korudular. Her şeye sıfırdan başladıkları içinse geliştirme sürecinde fazlasıyla rahatlar bence. Öyle görünüyor ki yeni oyunda bir öncekinden bir adım daha ileride olan bir yapım olacak.

■ Ertuğru Süngü



Yoğun bir rekabet söz konusu ve hence bunlardan biri biraz sonra yarış dışı kalacak.

Etrafa sıçrayan çakıl parçalarına kadar varan detaylara bayılıyorum!

Bu renk pek güzelmiş...

İki Teker

Dört teker sevdası bir yana dursun, iki teker sevdası gerçekten apayrı bir şey. Yakın çevremde bu sevdaya sahip birisi var ve eleman resmen motosiklet sesi duyduğu zaman pür dikkat kesiliyor. Hatta sadece o motor sesiyle motosikletin seçeresini çıkarabiliyor. Bana da sadece alık alık bakmak kalıyor tabii ki.

Yapım Milestone Dağıtım Black Bean Tür Yarış Platform PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2011'in ikinci çeyreği **Web** www.sbkthegame.com

SBK 2011: Superbike World Champions

Hocam kaç vites bu?

Motosiklet tutkusu apayrı bir şey. Hani insanın doğuştan ruhuna işlenmiş tutkular vardır ya, işte onlardan bir tanesi olduğunu düşünüyorum bu tutkunun. Motosikletlere, özellikle şu hız canavarı olanlara, süt beyaz bir kısırağa bakar gibi bakar bu tutkuyu taşıyan. Bana sorsanız, "Eh işte!" der geçiştiririm; çünkü içimde bana adrenalin patlaması yaşatacak hiçbir şey ilgimi çekemiyor maalesef. (Korkuyorum demenin yandan yemişi oluyor bu.) Şu lunaparklardaki çılgın oyunculara bile korkulu gözlerle bakıyorum; durumum o derece vahim boyutlarda yani. Eh, hal böyle olunca oyunlarda alıyoruz soluğu tabii ki. Her çılgın tutkuyu ekranlara ve tek bir kontrol aparatına sığdırabiliyorlar artık ne de olsa. Üstelik yarış oyunları gibi tarzların simülasyon altyapılarıyla gerçekçiliğin dibine dibine vuruyoruz. Ve tahmin edeceğimiz üzere, o gerçekçiliği taşıyan ünlü bir oyun var karşımızda: SBK 2011.

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Bu tarz serileri bilirsiniz, her sene zincire yeni bir halka eklenir. Her halkada olması gereken mutlak yenilikler söz konusudur zira bu yenilikler olmadığında kolaylıkla kuytu bir köşede kalabilir seri. SBK serisinin yeni üyesi SBK 2011 de piyasaya çıkmadan önce ne gibi yeniliklerle geleceğini hayran kitlesine sızdırmaya başladı bile. Bu yeniliklerin en göze çarpanları da serinin bir önceki üyesine nazaran daha iyi bir görsellik, bir adet kariyer modu ve seçenekler halinde dağıtılmış simülasyon ayarları olacak. Görsellik zaten yeni bir oyunun en büyük kozlarından biri günümüzde. SBK 2011'in bu konudaki iddiası da dikkatime takılan videolardan ve ekran görüntüleri yoluyla kendini gösteriyor. Yol detayları ve hatta pistin etrafındaki reklam panolarının motosikletin parlak yüzeylerine yansması dikkat çekici. Islak zemin ve yağmurlu havalar gibi detayların yanı sıra oyunun fizik detayları da olmazsa olmazlar arasında ki SBK 2011'in oyun içi videolarına şöyle bir göz atarsanız daha kolay anlaşmış oluruz bu konuyu.

Oyunda yer alacak kariyer modu adına şu an için çok fazla bilgi yok ama yarış oyunlarında yer alan kariyer modlarından farklı bir yapıyla karşılaşacağımızı pek sanmıyorum. Ha, DIRT 2'deki gibi sıra dışı bir sunumla karşılaşsak o ayrı... SBK 2011'i gerçekçilik kulvarına yaklaştıracak simülasyon alt yapısına geldiğimizdeyse karşımıza üç farklı seçenek çıkıyor. Tabii ki oyunun arcade tarafı da olacak ama gerçekçilik manyağı olanlar, kademe kademe sertleşen üç farklı seçeneğe sahip olacaklar. Low, Medium ve High seçenekleri çerçevesinde yarış pistlerindeki iddialar ortaya dökülecek. Hatta bu iddiaların sonuçları çeşitli paylaşım platformlarında sergilenilecek. Lafın kısası, motosiklet yarış tutkunlarına inceden göz kırıyor SBK 2011. Siz de bu tutkuya sahipseniz muhtemelen daha şimdiden arşivinizde bir oyunluk yer açmışsınızdır. Merak etmeyin, çok fazla beklemeyeceksiniz. 2011'in ikinci çeyreğinde piyasadaki yerini almış olacak SBK 2011. ■ **Ertekin Bayındır**





Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım Eidos Montreal Dağıtım Square Enix Tür FPS Platform PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2011 Web www.deusex.com

Deus Ex: Human Revolution

Küllerinden doğabilecek mi?

Benim için ismi zikredildiğinde akan suların durduğu bazı oyunlar vardır. Bladur's Gate'in başı çektiği bu listede her tarzdan ve her tattan oyun bulunur. Kendi içimde; System Shock 2 ile büyük bir rekabet halinde olan Deus Ex'i ise; her türlü en iyi ilk on oyunum arasında gösterebilirim. Her ne kadar serinin ikinci oyunu beni ve benim gibi cyberpunk severleri gözyaşlarına boğduysa da, serinin yeni oyunu geçen onca zamanın ardından büyük bir birikimle karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.

Yıl 2027

Bilmeyenler için hatırlatmakta fayda var; Deus Ex: Human Revolution (DE: HR) 2027 yılında geçecek. Aynı zamanda tam anlamıyla bir cyberpunk oyunu olacak. Yani çok uzak olmayan bir gelecekteyiz ve robotlaşma çoktan dünyadaki yerini almış durumda. İlk bakışta senaryo göze fazlasıyla klişe geliyor, kabul ediyorum. Gelişmiş bir

buluyor. İşte tam bu anda DE: HR'nin benzeri oyunlardan ayrıldığı ilk noktaya değiniyoruz. Çünkü bu oyun boyunca seçim yapmak zorunda kalacağız. Bazen ani vermemez gereken kararlar, (Misal, bir görevliyi bayıltmak ya da öldürmek arasındaki fark gibi.) bazen de bütün oyunu etkileyecek ("Evet, orayı yok edelim ya da hayır, etmeyelim." gibi.) önemli kararlar vermemez gerekecek. Değınmem gereken yegane durumsa karakterimizin psikolojik hali. Yapımcıların üzerinde durduğu iki ana nokta mevcut. İlk olarak içerisinde bulunduğumuz dünyanın kaosu ve bu kaosun çevreyle olan etkileşimleri, ikinci olarak ise bütün bu etkileşimin karakterimiz üzerinde yol açtığı sorunlar. Çünkü Adam Jensen kendisini bir cihaz üzerinde makineleştiriliryorken bulduğunda, kendisinin daha önce haberi bile olmadığı bir hayata merhaba demek üzere gözlerini açıyor bu dünyaya. Nitekim her ne kadar dünya aynı olsa da Jensen'in bakış açısı artık aynı değil.

Bir noktaya kadar yeni patronumuzdan emiler olarak

FPS severlerin o pek sevdikleri aksiyon dolu sahnelerse oyuna başladığımız ilk saatin hemen ardından başlayacak

çağda çok parası olan bir şirket ve bu şirketin insanları üzerinde yapmaya çalıştığı birçok "yenileme" paketi var. Paket dediğimizde; işte kolunu sökelim, biyonik yapalım ya da kolu kalsın ama içini biyonik yapalım gibi fikirler...

Oyun boyunca yöneteceğimiz karakterin ismi Adam Jensen. Şu ana kadar sızan bilgilere göre oyunun ilk yarım saatlik kısmını kendisinin gözlerinden ve gayet sakin bir şekilde yaşayacağız. Bolca konuşma ve etrafı gezme olanağımızın bulunacağı ilk yarım saatlik kısımda, aynı zamanda oyunu ve çevremizi tanımamız için de fazlasıyla zamanımız olacak. FPS severlerin o pek sevdikleri aksiyon dolu sahnelerse oyuna başladığımız ilk saatin hemen ardından başlayacak. Karakterimiz aslında gayet sakin bir bünye ama başına gelen bir olay yüzünden, kendisini yarı mekanik hale getiren bir masada acılar içerisinde

ilerleyeceğiz DE: HR'de. Ta ki karakterimiz "Yeter lan" diyinceye kadar. Bu durumsa oyunun takribi ilk üç saatine denk gelecekmış. Yani aksiyon diye tabir ettiğimiz kafa göz yarma sahneleri ilk üç saat içerisinde vuku bulacak. Pek tabii aksiyon diyince aklımıza hemen silahlar geliyor değil mi? Evet, ama bu oyunda menzilli silahlardan daha öne çıkan yakın dövüş silahlarımız bulunuyor. İlk olarak yakın dövüş konusunda fazlasıyla kaliteli animasyonlar vaat ediyor Eidos Montreal. Özellikle mekanik kolumuz ve ileri - geri doğru hareket edebilen bıçağımız sayesinde birçok kombinasyona ortak olabileceğiz. Görünmezlik yeteneğimiz sayesinde; düşmanlarımıza zor anlar yaşatıyorken, bir yandan da kameraları kandırabileceğiz. Yani karakterimiz üzerinde birçok yeni ve kaliteli etkileşim bulunuyor. Silahlar konusundaysa en çok dikkatimi çeken yenilik; silahların çok gerçekçi ateş ediyor olması. Eğer videolardaki bu görüntüleri oyuna birebir aktarılsa, değmeyin keyfime!

Az kaldı

Siz bütün bu bilgileri okuyorken, ben belki de oyunu elimde geçirmiş; her yerini mıcık mıcık ediyor olacağım. Deus Ex serisinden beklentimse ciddi anlamda çok büyük. Özellikle beni ikinci oyunlarıyla yarı yolda bırakan firma, yeni oyunuyla bıraktığı yerden geri alacaktır diye düşünüyorum! ■ **Ertuğrul Süngü**

SIMSTR



The Sims Medieval

bu ay çıkıyor!

The Sims Medieval, ortaçağın masalı temasını birebir yansıtan atmosferi ve daha önce hiçbir sim oyununda bulunmayan özellikleri ile Mart sonunda raflardaki yerini alacak. Düellolar, büyüler, antik spor dalları, farklı güçlere sahip karakterler ve maceralar ile The Sims dünyasına RPG soslu bir bakış açısı kazandıracak The Sims Medieval'in başarısı, gelecekte tamamen kendi atmosferine sahip The Sims oyunları görüp görmeyeceğimizi de belirleyecek. Kim bilir, belki de Medieval'in olası başarısı, bizlere önümüzdeki yıllarda taş devrinde ya da başka bir gezegende geçecek yeni hayatlara bir kapı açacak.

SimsTR'da Bu Ay...



Aynı Evi, Deniz'den... Bu ve mahallenizi renklendirecek çok daha fazla ev için denizzoist.simstr.com



Klasik The Sims 3 sim'lerinden sıkılanlar için her hafta onlarca yeni sim'in eklendiği www.simstr.net "Uluslararası Download Forumu" farklı ve gerçekçi tasarımları ile her zaman uğranacak bir liman.



Ayın İpucu:

The Sims 3: Ambitions ile oyunda hava durumu efektleri yaratmak mümkün. Öncelikle hile konsolunu açıp "testingcheatsenabled true" yazdıktan sonra, "buydebug" yazarak eşya satın alma kısmındaki gizli bölümü açıyoruz. Buradan "Fog Emitter" adlı küreyi arsamıza yerleştiriyoruz. Küreye Ctrl + Shift tuşlarına basılı tutarak tıklıyor ve "set visual effects"i seçtikten sonra açılan pencereye "SnowFallingHeavyDay" yazıyoruz ve sınırlı bir alanda kar yağmaya başlıyor. Oyuna herhangi bir etkisi olmasa da buna benzer birçok kodla, yaptığınız çekimlere görsel bir hava katabilirsiniz. Daha fazla kod ve detaya SimSTR'dan ulaşabilirsiniz.

EMRAH GÜRKAN



BROW!!!

HERE WE GO BABY!



127 HOURS FİLM DE ALBÜM DE KAÇMAZ

18 Şubat'ta vizyona giren 127 Hours, özellikle hikayenin gerçek olmasıyla insanın konunu donduran bir film. Bu yüzden de film boyunca bir taraftan sağlam gerilirken, bir taraftan da durmadan "Acaba ben olsam ne yapardım?" sorusunu kendinize sorup duruyorsunuz. Dağcı Aron Ralston'un başından geçenlerin gerçek hikayesini anlatan 127 Hours, senaryo ve oyunculuk kadar müzikleriyle dikkat çekiyor. Filmin soundtrack'inde Hindistan'ın yetiştirdiği en başarılı müzisyenlerden biri olan Allah Rakha Rahman'ın imzası var. 81. Akademi Ödülleri'nde Slumdog Millionaire filminin müzikleriyle iki Oscar kazanan Rahman, 127 Hours ile yine çok güzel bir işe imza atmış. Filmde yer alan 14 şarkının sekizi Rahman tarafından bestelenmiş. Albümde en çok dikkat çeken şarkı ise Rahman'ın İngiliz müzisyen Dido ile birlikte seslendirdiği "If I Rise".



**"EĞER KADINLAR OLMASAYDI, PARANIN
HİÇBİR ANLAMI KALMAZDI"**
- ARISTOTLE ONASSIS

KILLZONE 3 MAN YİNE YAPACAĞINI YAPMIŞ

Şurası kesin, Joris de Man her geçen gün gözümde daha kutsal bir insana bürünüyor. 39 yaşındaki Hollandalı müzisyen geçtiğimiz yıl Killzone 2'nin müzikleriyle, 1955'ten bu yana Britanyalı besteci Ivor Novello adına verilen müzik ödülünü, "En İyi Soundtrack" dalında bence bileğinin hakkıyla kazanmış.

Sıkı bir FPS oyuncusu olarak Killzone öteden beri hastası olduğum bir oyun olmuştur. Killzone 2'nin soundtrack albümü ise tıpkı Lord of the Rings'in soundtrack'i gibi uzun süre keyifle dinlediğim bir çalışma olmuştur. Müziklerin oyuna kattığı hava, oyunun yapımcısı Guerilla Games'i Killzone 3'ün müziklerini yine Joris de Man'a emanet etmesine neden oldu.

Bence Joris de Man yine mükemmel bir işe imza atmış. Yazıyı kaleme aldığım da albüm tamamen internete düşmemiş olsa da, dinleyebildiğim şarkılardan tıpkı Killzone 2 gibi enfes bir çalışmanın bizi beklediğini gösteriyor. Man baba aynen kaldığı yerden devam ediyor.



DEICIDE - TO HELL WITH GOD ŞEYTAN GERİ DÖNDÜ

Legion (1992) albümleri ile Death Metal camiasında ortalık fena halde karışmışken, ben her yerde "Glen Baba şeytanın oğluymuş" propagandasıyla cemaati büyütüp, okul ev arasındaki 15 kilometrelik yolda servis şoförü Arif ağabeyimizi hayattan soğutuyordum. Aradan geçen 20 yılda aslında değişen pek de bir şey olmadı. Artık komşularımı ve iş arkadaşlarımı kendimden nefret ettiriyorum!

2010'da ilk kez Türkiye'ye teşrif eden şeytan ve tayfası yeni albümleri To Hell With God'ı geçtiğimiz günlerde yayınladılar. Cannibal Corpse'tan tanıdığımız Jack Owen'in Deicide'a katılmasından sonra grubun sound'unda yaşanan değişim, yeni albümde çok daha net etkisini gösteriyor. Sound'da hafif bir yumuşama olsa da genelde albümü beğendim. Albüm açılış şarkısı To Hell With God çok sıkı ve gaz bir açılış şarkısı olmuş. Favori şarkılarım ise "Into the Darkness You Go", "How Can You Call Yourself a God", "Empowered by Blasphemy", "Hang until You Are Dead" oldu. Bu arada albümün kapağı da tam işçihlik.



**"1969'DA İÇKİYİ VE KADINLARI
BIRAKTIM, HAYATIMDA GEÇİRDİĞİM
EN BERBAT 20 DAKİKAYDI"**
- GEORGE BEST

YARIŞMA BİTTİ! KAZANAN İSİMLER BLUE JEAN'DE!

bluejean.com.tr
loft.com.tr



Dijital Dergi Aboneliği için;

www.eMecmua.com

www.bluejean.com.tr



İnceleme

Crysis 2'yi beklerken...

Tüm Türkiye, Türk oyuncular Crysis 2'yi bekliyor. Pekî bir oyunu körü körüne beklemek ne kadar doğru? Hele ki piyasa böylesine hareketliyen ve birbirinden başarılı oyunlar raflardaki yerini alırken. PlayStation 3 sahipleri için Killzone 3 rüzgarı şiddetli bir biçimde piyasayı sallıyor, Bulletstorm oynayanlar bir düşmanı kaç farklı şekilde öldürebileceklerini öğreniyorlar, Fight Night serisinin yeni üyesiyse bize adeta boks konulu bir film

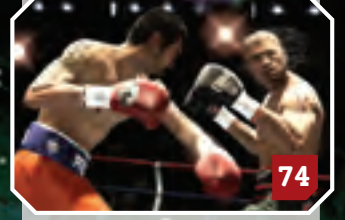
sunuyor. Mart ayının sürpriziye bu ay içinde oyuncuların karşısına çıkacak olan Dragon Age II'yi erkenden ele geçirmemiz ve oyunu tüm detaylarıyla incelememiz oldu. RPG türüne gönül verenlerin uğradığı ilk duraklardan BioWare'in neler hazırladığını öğrenmek istiyorsanız, sayfaları çevirin ve Ertuğrul'un satırlarını dikkatle takip edin...



56

Bulletstorm

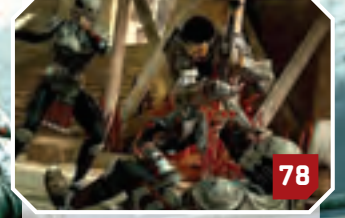
Bugüne kadar oynadığınız tüm FPS'leri unutun ve her bir düşmanı farklı şekilde pataklatabileceğinizi hayal edin!



74

Fight Night Champion

Kendini tekrar eden Fight Night serisi, bu kez iddialı bir senaryoyla şansını denemeye ve çok da iyi etmiş.



78

Dragon Age II

BioWare'in RPG hayranlarına sunduğu nimetlerin son örneği, bir kez daha oyuncuları ekran başına kilitleyecek.

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyinin 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

Killzone 3

PlayStation 3 sahibi olmanın ayrıcalığını hissetmek isteyenlere ilk kez üç boyutlu ve Türkçe bir Killzone!

66

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



Yapım **People Can Fly**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **FPS**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web www.bulletstorm.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**





BULLETSTORM

DISCO DISCO, GOOD GOOD

Uzun zamandır bilimkurgu diye tutturmuş, bir köşede hangi türde olursa olsun fark etmeyecek bir oyun bekliyorum. Yeter ki bilimkurgu olsun. Gözümü diktığım yegane yapımlar arasındaysa Rage ve Mass Effect 3 başı çekiyor... İşte tamamen dalgınlığıma gelen bir anda karşıma çıktı Bulletstorm, ben böyle afacan afacan etrafta geziniyorken bir anda "O da nesi!?" dedim çünkü bu oyunda aradığım birçok şey vardı. Neresinden başlasam bilmiyorum derler ya; işte öyle bir durumdayım. Fakat anlatacağım her şeyin bulunduğu tek bir nokta var: Aksiyon!

Fight!

Bulletstorm denilince bir durmanız gerekiyor, şimdiden söyleyeyim. Çünkü bu oyuna hakim olan yegane yapı hızdan başkası değil. İlk olarak sizi oyunun en başına almak istiyorum. Burada seçilmeyi bekleyen beş farklı zorluk seviyesinden bir tanesine onay vererek oyunumuza başlıyoruz. Hemen karşıma çıkan sahnede açık ara sarhoş bir karakterin gözünden görüyoruz dünyayı. Hemen yanımızda bizden olduğu belli olan bir adam, bir adet de güzelce sandalyeye bağlanmış dayaklık bir tip oturuyor. Bulletstorm'un beni etkilemeye başladığı ilk yer de oyunun hemen başındaki bu sahnede oldu. Çünkü karşımadaki adam kendisine acınması için yalvarıyorken, biz de kafasına koyduğumuz şişeyi vurmaya çalışıyoruz. Bu sayede

"öten" karakterle işimiz bitince onu fırlatıp atıyoruz. Peki, ilginçlik nerede diyeceksiniz değil mi? Hah, işte bütün bu konuşma esnasında oyunun tutorial bölümünü, sarhoş bir karakter eşliğinde oynuyoruz. Aynı zamanda senaryo hakkında da bilgi veren bu başlangıç benden açık ara tam not aldı.

Birazcık da senaryoya değineyim madem... Sarhoş halimizle bir uzay gemisindeyiz ve çok geçmeden anlaşılıyor ki biz bu geminin kaptanımız. Fakat sanki fazla sallamıyoruz gibi bütün bu olanları, alkol daha güzel geliyor belli ki. Biraz sonra karşıma çıkan devasa hükümet gemisindense kaçmamız gerektiği halde; sadece kendi intikam duygumuz için ona saldırıyoruz. Pek tabii bu saldırı mantık dışı olduğu için, düşman gemisinin bir ucundan girip diğerinden çıkarak bir gezegene saplanıyoruz. Bütün bu olanlar ne demek diye tam soruyorken oyun bizi birkaç yıl geriye götürüyor ve paralı asker olarak çalıştığımız dönem boyunca masum insanları öldürdüğümüzü öğreniyoruz. Komutanımıza, ekibimize adına ayarı verdikten sonra da kaçıp gidiyoruz bu diyarlardan...

Into the game

İlk olarak dikkatimi çeken, grafikler oldu. Unreal 3 grafik motoru ile tasarlanan oyun, özellikle çevre detaylarında tam anlamıyla bir harika. Zaten tasarımcılar çevre detayları için o kadar çok uğraşmışlar ki girdiğiniz her yeni bölgede önce şöyle bir etrafınıza bakmak isteyeceksiniz. Harika bir cyberpunk havası

vaat eden Bulletstorm, aynı zamanda halen insanların hüküm sürdüğü bir galaksiyi konu olarak da beni benden almaya devam ediyor. Grafikler üzerinde biraz daha durmak gerekirse; karakter modellemeleri güzel olduğu halde, ne yazık ki çok da detaylı değil; yani nispeten eski grafikler oldukları ortaya çıkıyor, birazcık dikkat edince siz de göreceksiniz. Yine de özellikle düşmanlarımızın mermilere verdikleri tepkiler hiç de fena değil. Ölüm animasyonlarıysa fazlasıyla etkileyici... Bir de son dönemlerde pek de sık görmediğimiz bol kan ve uzuv kopma animasyonları üzerinde de çalışılmış.

Düşmanlarımız dedim; evet dedim ne var? Kendileri düştüğümüz gezegenin vahşileridir. Yani insan formundalar ama genel olarak hareket eden ve onlardan olmayan bütün klanlara saldırı konumdadır. Genelde Gears of War'da olduğu gibi siper arkasında -eğer istersek- bolca vakit geçirebileceğimiz bir oyun Bulletstorm. Düşmanlarımızısa genel hatlarıyla kendi aralarında bölünen yapılarla sahipler. İlk olarak menzilli silah kullanan ekip var. Bu cins mob'lar zamanla bize yaklaşıyorlar ama ana amaçları mermi yağdırmak. İkinci cins mob'larsa yakın dövüşçü olanlar. Bu ağabeylerimiz ellerinde baltalarla kafamızı gözümüzü yarmak için ellerinden geleni yapıyorlar. Bu seriyeye; uzaktan roket atan (Havai fişek atıyorlar bu arada bildiğin.), kendisi patlatmak üzere üzerimize koşan, uçan ufak helikopterimsi cihazlar ve daha niceleri eşlik ediyor. Yani anlayacağız düşman

O adamın neden öyle durduğunu merak mı ediyorsunuz? O zaman elimizdeki düşmeye basmamız gerekiyor.

İşte yol arkadaşımız ve sayemizde yarı mekanik olan Ishi.

Düşmanlarımız fazlasıyla eciş, hücüşler. Çok daha iyi olabilirlerdi. Bir de bu görselde çok güzel çıkmışlar, aldanmamak lazım.

Refleks

Bulletstorm'da özellikle son dönem oyunlarda sıkça rastladığımız "ani tuşa basma" durumu söz konusu. Nitekim buradaki tuşa basma durumu hayati bir önem arz etmiyor. Fakat doğru zamanda, basılan tuş karşılığında yetenek puanı kazanıyoruz. O yüzden eliniz tetikte olsun... (Bu nasıl bir temenidir?)

► konusunda bir sıkıntınız olmayacak. En azından uzun bir süre böyle idare edebiliyor insan.

O zaman biraz da düşmanlarımızla nasıl etkileşime geçtiğimize bir bakalım. Halihazırda bulunan silahımızın ismi "Peacemaker Carbine." Kendisi makineli bir tüfek olduğu gibi, aynı zamanda da neredeyse oyunun sonuna kadar bizimle birlikte olacak. Diğer silahlarımızı düşman birimlerden düşüyor ve menüme ekleniyorlar. Bir seferde üç adet silah taşıyabiliyoruz ama garip bir şekilde yetiyor. Şimdi oyunun fantastik kısmı olan noktalara savaş sistemi esnasında değinmeye başlıyorum. Silahlarımızı bir kenara bırakırsak (Çok saçma, o zaman ölüyoruz.) karakterimizin kendi özelliklerine değinmemiz gerekiyor. İlk dikkat çeken özelliği eğimli yüzeylerde istediğimiz kadar kayabiliyor ve bu işlem esnasından ateş de edebiliyor olmamız. Bu etkinlik esnasında harcadığımız düşmanın haddi hesabı olmadığına da değinmek isterim. Bir diğer ve oyuna damgasını vuran özellikte tekme. Evet, yanlış duymadınız, tekme! Bu öyle bir tekme ki silahımızı doldururken bile atılabiliyor. Üzerimize doğru koşan ya da bizim üzerine koştuğumuz düşmana attığımız tekme, ayaklarının yerden kesilmesine ve geriye doğru uçuşuna sebep oluyor. Tam bu anda Matrix moduna giren ekranımız yavaşlıyor ve kendisi havadayken mermilerimiz tarafından taranıp yere ceset halinde düşebiliyor. Bu durum pek tabii sadece düşmanlarımız için geçerli değil. Etraftaki birçok objeyi tekmeleyebiliyor. Özellikle patlayıcıları tekmeleyerek düşmanın üzerinde patlamalarına yol açmak harika bir tat bırakıyor insanın damağında. Düşmanlarımızı sallanan tekmelerin en değerlileri ise, hiç mermi harcamamıza gerek bırakmayan uçurum yani tekmeleri oluyor. Bir de oyunda aktif olarak bulunan çevre etkileşimi sayesinde, misal; elektrik telleri dolu bir yere doğru tekmelediğimiz düşmanımız gayet çarpılarak can vermesi gibi, etkileşimler oyunun en

farklı özellikleri arasında yer alıyor. Bulletstorm'ın bir diğer güzide ve fantastik özelliği olan "Leash" yeteneğimize bahsetmek istiyorum birazda. Bu cihaz sol elimize taktığımız bir aparat ve henüz oyunun başında elimize geçiyor. Kullanımı ciddi anlamda çok kolay olan cihazın oyuna etkisi yadsınamaz düzeyde. Öncelikle bazı bölgeleri leash ile açıyoruz. Kendisi bir nevi mavi bir ışın ama tuttuğunu koparan cinsten. Bize kattığı yegane özellik düşmanlarımızı kendimize doğru çekebilme. Çekilen düşman tıpkı tekme yediği zamanki gibi ağır çekime giriyor ama daha da güzeli eğer yolunda bir obje; misal demir parmaklıklar, varsa direk olarak onlara saplanıp kalıyor. Bu sayede oyuna inanılmaz bir esneklik kazandırmış yapımcılar. Fakat benim favorim; leash ile çektiğim düşmanın gelişine tekme atıp havada ateş etmek! (iyim tamam, sakinim. Şefik bırak kolumu!)

Gelişme

Hazır leash'den bahsetmişken biraz daha detaya girmek gerek. Çünkü leash yeteneğimiz sayesinde bağlanabildiğimiz bir kontrol paneli var. Bu panelin ismi "Dropkit" ve kendisi olmazsa biz neredeyse bir hiçiz. Bu panele bağlandığımız anda karşımıza üç tane menü geliyor. İlk menü; Dropshop. Buradan silahlarımızı upgrade edebildiğimiz gibi, aynı zamanda da mermi temin edebiliyoruz. Her silahın ikinci bir kullanım şekli var. Misal makineli

Alternatif

Dead Space II (9,1)
BioShock II (8,2)
Quake Arena Arcade (7,9)



İKİNCİ GÖRÜŞ

Bulletstorm çok hızlı ve çok eğlenceli bir oyun. İkinci dünya savaşı görmekten kusmak üzere olanlara ve hantal FPS'lerden sıkılanlara ilaç gibi gelecek olan oyun "Kill with skill" sloganıyla oyuncuya sayısız kombo yapma olanağı veriyor. Düşmanı havada top gibi sektirmekten tutun da aynı anda on kişiyi cehenneme iadeli taahhütlü olarak postalama olayına kadar akla ziyan öldürme yöntemleri kullanabiliyoruz. "Kill in Style" felsefesiyle oyunu yapan People can Fly'ı tebrik ederim. Katıksız aksiyon şöleni olan Bulletstorm'un değeri zaman içinde daha çok anlaşılacaktır diye düşünüyorum. EA'nin elinden çıkan bu yıl içinde oynadığım en iyi FPS oyunu



Ahmet

duğunu düşünürsek demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız. Yani gereken hareketleri olabildiğince yapmamız gerekiyor ki bir işe yarayalım. Üçüncü menüye istatistik menüsü ve oyun boyunca neler yaptığımızı bize bir kez daha hatırlatmak için bulunuyor. Özellikle hangi zorluk seviyesinde, ne yaptığımızı görebilmek ziyadesiyle yararlı olmuş.

Bulletstorm oynadığımız süre boyunca yanımızda birileri olacak. Olmadığı zamanlar da bile olduğuna emin olun, siz beni dinleyin. Ishi isimli karakterin yeniden yapılmasından sonra maceralarımızda yanımızda olması, yalnızlık hissiyatını kaldırmış ama aynı zamanda da bir takım olma ruhunu oyuna eklemiş. Bu noktada değinmem gereken yegane oluşum yapay zeka. Ishi'nin yapay zekası olsun, düşmanlarımız olsun, pek de mantıklı hareketler yaptıkları söylenemez. İlk olarak Ishi hiçbir zaman devre dışı kalmıyor (Senaryo gereği ölemez zaten.), en azından ben böyle bir olaya tanıklık etmedim. İkinci olarak ise düşman üniteler bir türlü saklanmayı beceremiyor. Yani siper alma animasyonu yapıyorlar ama baya havaya. Yani orta yerde siper alan adamlar düşünün, bir de başının üstünden ateş ediyor utanmadan. Ayrıca ölmek için çok çaba sarf etmelisiniz bu oyunda. Ben ilk altı saatlik oyunum boyunca bir kere öldüm; onda da ▶

tüfeğimiz yüklediği mermileri bir anda, tek bir hedefe boşaltabiliyor, el tabancası benzeri silahımızsa düşmana roket (Havai fişek arkadaşım ol) atmamıza olanak tanıyor. Bu kullanım şekilleriye yine bu menüden yetenek puanı karşılığında açılıyor. Peki, yetenek puanlarını nasıl mı kazanıyoruz? Hemen ikinci menüye geçiyoruz o zaman. Skillshot Database isimli menüde; ne yaparsak, ne kadar yetenek puanı alacağımız açık ve net bir şekilde yazıyor. Bu puanları toplamak içinse, yazılı hareketleri yapmamız gerekiyor. Örnek verecek olursak; menüde yazan "Düşmana tekme at ve havada vur." ya da "Düşman yanıyorken onu öldür." gibi hareketler bize puan kazandırıyor. Her seferinde bu menüye takip etmemiz gerekiyor ki açılan yeni hareket ve karşılığında kazanacağımız puanı bilelim. Bunun haricinde her düşman on yetenek puanı demek. 50 adet merminin 160 yetenek puanı ol-





Minigun



Oyundaki aksiyondan size fazlasıyla bahsettim. Fakat bu aksiyon sahnelerine eşlik eden materyallerden bahsetmedim. Aslında çok da fazla düşünmeye gerek yok çünkü onu hepimiz tanıyoruz; minigun... Elimize aldığımız andan itibaren müziğin hızlandığını ve üzerimize düşman yağdığına tanıklık edeceksiniz. Ama özellikle bir disko sahnesi var ki, bir yandan düşman öldürüp, bir yandan da kendimizi sahnede bulmak inanılmaz bir duygu!

► ne yapacağımı kargaşa içerisinde kaçırmışım. Tamam, burada bir parantez açmam gerekiyor. (Kargaşa!)

Kargaşa bu oyunun her şeyi... Bulletstorm baştan sona durmak bilmez ve sürükleyici bir atmosfere sahip. Bu sayede oyunculara bambaşka bir oyun deneyimi sunan Bulletstorm'u oynarken ölürseniz, sesler ve görüntüler arasında kalan görevi göremediğinizden olacaktır. Her şey çok hızlı geliyor ve görevler bazen ardi ardına geliyor. Ne yalan söyleyeyim, genelde insanı sinir ediyor ama bir o kadar da haz veriyor.

Biraz ekşi ama güzel

Bulletstorm ziyadesiyle güzel bir oyun ama daha önce de değindiğim gibi; karakter modellemeleri çok ama çok daha iyi olabilirdi. Çevre detayları da aynı şekilde olsa anlardım ama bu kadar güzel bir atmosfere, bu kadar eski

▼ Hadoken!



kalmış modellemeleri yakıştıramadım. Bir yandan Crysis 2'ye bakıyorum da baktıkça gözüm batıyor Bulletstorm. Bolca değindiğim tekme atma mevzusuya bir yerden sonra suyu çıkar bir hale gelebiliyor. Çünkü tekme ata gitme gibi bir yöntem keşfettim ve düşmanlarımı mermi bile harcamadan sonsuza kadar böyle öldürebiliyorum. Riskli oluyor ama yine de denemeye değer ve başarılı olduğumda bir garip hissediyorum; malum bu kadar silah aldık, mermiler var falan... (Bu arada çok komik oluyor kesinlikle deneyin.) Tekmeden hallice olan leash yeteneğimiz ise bence oyunun en korkunç özelliği. Bir kere herhangi bir mana ya da limit kullanımı yok bu özelliğin. Bir elimizde silah, bir elimizde de böyle bir özellik olunca kimse karşımızda duramıyor. Bir de upgrade edilebiliyor kendisi; asıl saçmalık o zaman başlıyor. İzleyin ve görün!

Bir diğer sorunsalsa; sürekli mermi satın almak zorunda kalmamız. Düşmanlardan mermi düşüyor ama her seferinde -en azından normal zorluk seviyesinde- 20 mermi edinebiliyoruz. Bolca çatışmaya girdiğimiz oyunda bazen o kadar mühimatsız kalıyoruz ki anlatamam... Şimdi neden tekmeyle etrafa saldırdığımı çok daha iyi anlıyorsunuzdur umarım... Hal böyle olunca da her gördüğümüz Dropkit'ten yetenek puanlarımızı bayıla bayıla mermi satın alıyoruz. Yapımcılar belki bir denge kurmak için böyle bir sisteme başvurmuşlardır ama kesinlikle rahatsız edici bir tasarım... Oyunun bence en sinir bozucu yanıysa; ne yapacağımızı sürekli göstermesi. Yani eğer bir objeye tekme atılacaksa üzerinde kocaman "Kick" yazıyor. Yani başka bir şekilde bu objeden kurtulamıyoruz. Veya leash kullanmamız gerekiyorsa yine kocaman yazılarla bölge gösteriliyor. Keşke daha rahat ve ucu açık obje kullanımı olsaydı, belki o zaman Bulletstorm çok ama çok daha kaliteli bir oyun olabilirdi.

Flail Gun (Hayır, havai fişek!)

Uzun zamandır bu tarzda bir oyun bekliryormuşum, bunu ben de Bulletstorm oynadıktan sonra anladım. Yani hem bilim-kurgu havasında, hem de ziyadesiyle hızlı bir FPS, kısacası bu aralar en çok aradığım iki oluşum. Özellikle Quake III'den sonra fazlasıyla zor bulunan hızlı FPS arayanlar içinse biçilmiş kaftan. Hataları ve eksikleri pek tabii mevcut, öyle süt dökmüş kedi gibi bakmasın ayrıca söyleyin, ama güzel oyun. En azından alıp bir solukta bitireceğiniz bir yapım. Böyle atmosfere başka ne yapılabilir zaten... ■ Ertuğrul Süngü

Bulletstorm

+ Harika ve sürükleyici aksiyon sahneleri, rahat oynanabilirlik, bitirmeden başından kalkmamak

- Özensiz karakter tasarımları, bazen fazla aksiyon, kısıtlı ve anlamsız upgradeler

8,6





Test Drive Unlimited 2

Kızgın kumlardan serin sulara atlamak varken...

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

Piyasa yapalım!

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

TDU2, sahip olduğu iki adada bizi sadece direksiyon başına oturtmuyor, aynı zamanda sosyalleşmemizi de sağlıyor.

Radyo

Hayatımızın büyük bir kısmının yolda geçtiği Test Drive Unlimited 2, ne yazık ki müzik açısından kısıtlı bir içeriğe sahip. Oyunda -Hariba Radio ve Road Rock olmak üzere- sadece iki radyo kanalı var ve kendi müzik arşivimizi dinleme şansımız da yok. Şarkılar da fena değil ama iki radyoya bir yere kadar...

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

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

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

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



Alternatif

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



Casino

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



■ **Audi R8 Spyder 5.2 FSI Quattro**
525 beygirgücündeki otomobil, 0'dan 100 kilometreye 4.1 saniyede çıkıyor ve maksimum sürati 313 kilometre/saat.



■ **Spyker C8 Aileron Spyder**
400 beygirgücündeki otomobil, 0'dan 100 kilometreye 4.5 saniyede çıkıyor ve maksimum sürati 300 kilometre/saat.



Oyun boyunca yaptıklarımız ve başardıklarımızla puanlar topluyor ve bu puanlara sadece seviye atlamak için değil, oyunun zengin içeriğine ulaşmak için de ihtiyacı duyuyoruz. Birbirinden iddialı ve lüks otomobiller, sayısız kıyafet seçeneği, paraya para demeyeceğimiz günler geldiğinde büyük bir ev, o evi zengin gösterecek her türlü dekoratif malzeme... Bunların hepsi için seviye atlamalı ve tabii ki para kazanmalıyız.

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

Adalar vapuru

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

Beni takip edin!

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

belirtiliyor. Herhangi birinin yanına gidip ona selektör yaparak yarış teklifi göndermek ve gelen cevaba göre onunla farklı türde yarışlarda kapışmak mümkün. Öte yandan bir kulaklık setiniz varsa oyuncularla sesli olarak da iletişim kurabilirsiniz. Bir diğer önemli detay da kendi yarış kulübünüzü kurabilmeniz. Bu sayede bir araya gelen insanlar, farklı yarış etkinliklerinde grup olarak kapışma şansını yakalıyorlar.

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

Test Drive Unlimited 2

+ Ibiza ve Oahu manzarası, başarılı grafikler, online desteğiyle bir hayli uzayan oyun süresi

- Cansız ara sahneler ve şehir, sadece iki radyo olması, kendi şarkılarımızı oyuna aktaramama, hantal ve berbat arayüz, bazı hatalar

7,0



Yapım **Eden Games**
Dağıtım **Atari**
Tür **Yarış**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.testdriveunlimited2.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Cities in Motion

Trafiğe söylenmeyi bırakın!

Duyunuz; söylenmeyin ve empati yapın. Tamam farkındayım; metrobüs kalabalık, metro gece 12'ye kadar aktif, gelen zamlar can yakıyor hatta vapurun saatlerinin artmasını ve deniz taksilerin fiyatının düşmesini ben de destekliyorum. Şunca yıllık Tycoon oyunu tecrübemle diyebilirim ki, Ulaştırma Bakanı olsam kesin istifa ederdim. Simülasyon dünyasında oynanılabilirlik süresi oldukça uzun oyunlar, Transport Tycoon ve Traffic Giant modeli adamı hasta eden oyunlar. Simcity, Simcity Societies, Railroad Tycoon gibi oyunları da oynamış bir bünyeye bunların hepsini karıştırarak verin, bütün ulaşımdan sorumlu tutun. O da havayı, karayı, suyu hatta yeraltını kontrol etmeye çalışırken soğuk terler akıtsın zavallım. Anlayacağınız, trafik hala sıkışık ve çözüm bulmak için yepyeni bir oyunumuz var. Finlandiyalı yapım şirketi Colossal Order tarafından geliştirilen Cities in Motion'ın dağıtımını Paradox Interactive firması üstleniyor.

Bir toplu taşıma simülasyon klasiği olan oyunumuz, yüz yıllık bir zaman diliminin içinde geçiyor. 1920'lerden 2020'ye kadar uzanan aralıkta dört farklı şehrin toplu taşıma sistemini düzenliyoruz. Bu şehirler ise Berlin, Helsinki, Viyana ve



Amsterdam. Her şehrin içinde bulunduğu döneme göre mimari yapıları, kullanılan ulaşım araçlarının tipleri de değişiyor. Ulaşımdan sorumlu kişi olarak başladığımız kariyerimizde otobüs, tramvay, deniz otobüsü, helikopter ve metro ağları inşa ederek şehrimizde yaşayanları mutlu etmeye çalışıyoruz. Zamanla bütün o eski ulaşım araçlarını yenileriyle değiştirmek, bakımlıya ilgilenmek ve bilet ücretlerini ayarlamak gerekiyor. Metro sistemi nedeniyle bir yeraltı görünüm haritası da mevcut ki, aslında karmaşık olan yapıyı oldukça kolaylaştırdığını söyleyebiliriz. Amacımız insana hizmet, böyle olunca da farklı insan tiplerine hizmet edip onları memnun edememek söz konusu. Yedi farklı insan grubu (öğrenciler, yaşlılar, mavi yakallılar gibi) için farklı rotalar ve ilgi alanlarına göre ulaşım hizmeti sunmak zorundayız. Yaşlılar parklara kolay gitmek isterken, öğrenciler yurtlarına bir an önce kavuşmayı hayal ediyorlar. Tramvay ve metrolar için baştan bir ulaşım hattı çekebilir veya ucuzaya gelsin diye aynı hat üzerine daha fazla otobüs seferi koyabilirsiniz.

20'den fazla aracı kontrol edebildiğimiz Cities in Motion'ın senaryo modunda 12 bölüm bulunuyor. Farklı şehirlerde alacağımız görevler, şehirlerin coğrafi özelliklerine göre değişiyor. Örneğin; Amsterdam'daki kanallarda ulaşımı hafifletmek veya Viyana'nın bütün toplu taşıma araçlarını baştan modernize etmek gibi. Her simülasyonda olan kendi şehrinizi tasarlayabileceğiniz Sandbox seçeneği, bunun için bir harita editörü ve 100'den fazla bina modellemesi de gayet başarılı.

Oldukça gerçekçi 3D grafikleri, detayları yakalayabileceğiniz insan modelleri ve işinizi kolaylaştıran tutorial bölümüyle Cities in Motion, bu türün örneklerini sevenlerine güzel anlar yaşatacak. Oyunda otobüs sırası bekleyen herkesin mutsuz olduğunu gördüğünüzde de sinirlenmeyin ve kendinizi hatırlayın. Birileri de o otobüs durağına fazla otobüs koymayı akıl edememiş olabilir. **■ Ayça Zaman**

Alternatif

SimCity 4 (8,9)
Traffic Giant (-)
Transport Tycoon (-)



Yapım **Colossal Order**
Dağıtım **Paradox Interactive**
Tür **Simülasyon**
Platform **PC**
Web **www.citiesinmotion.com**

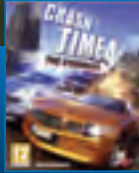
Cities in Motion

+ Grafikler, bina ve araç modellerinin fazlalığı
- Optimizasyon daha iyi olabilirdi

7,5



Yapım Synthetic
Dağıtım dtp entertainment
Tür Yarış
Platform PC, Xbox 360
Web www.crashtime-game.com



Hey, Hartmut. Anything new from forensics?

Crash Time 4: The Syndicate

Açık alanda otopan polisçiliği oynamaca...

Bir dünya hayal edeceğiz şimdi hep beraber. Bu dünyada sadece motorlu araçlar olacak. Bir Allah'ın kulu ayağını yere basmıyor olacak. Herkes otomobilinin koltuğuna yapışık vaziyette olacak yani; hatta ve hatta konuşan sesler gelecek ortalıktan ama sanacaksınız ki otomobiller konuşuyor. Etrafınız gerçek bir şehirden esinlenerek dizayn edilmiş olacak. (Bu şehir sürpriz olsun şimdilik.) Doğal güzellikler bile olacak etrafınızda ama ne fayda; ayağınızı yere basamıyorsunuz ki... Kaba haliyle de olsa yarattık mı dünyamızı? Pekî sevdiniz mi? Daha da önemlisi, hazır mısınız böyle bir yerde yaşamaya? Kendi adıma cevap vermem gerekirse ben hazır değilim. Hazır değilmişim daha doğrusu ki hazır olacağımı, hatta hazırlanmak isteyeceğimi de sanmıyorum.

Almanya'da yayınlanan "Alarm für Cobra 11" (Başka ülkelerdeki adıyla "Cobra 11" veya "Authobahn Cop", ülkemizdeki adıyla "Kobra Takibi") adlı televizyon dizisinden esinlenen bir seri Crash Time serisi. Yalan söylemeye lüzum yok, ilk üç oyunun varlığından Crash Time 4: The Syndicate ile tanıştıktan sonra haberim oldu. Oyuna başlamadan önce biraz evvel hep beraber bir güzel biçimlendirdiğimiz hayal dünyasını düşündüm ve karşılaşılabilecek

karşılaştırdım. (O ne bel!) Oyunu oynadıktan sonraki sonucu da tabii ki beklediğimden ötesine geçemedi. Hani bazı oyunları oynarken "Bu oyunda bir şeyler eksik ama ne?" dersiniz ya. Hah, işte Crash Time 4 tam olarak böyle bir oyun.

Kendimizi kandırmayalım, lütfen!

Kısmen de olsa geniş sayılabilecek bir dünya var altınızda ve bu şehir, Almanya'nın Köln kenti baz alınarak tasarlanmış. Otopan tarafı ve şehir tarafı olarak ikiye bölünmüş durumda Köln. Ve biz de bu şehirde iki otopan polisinin, Semir ve Ben'in rolünü üstleniyoruz. "Syndicate" adlı bir suç örgütü de var işin içinde ve tabii ki bütün işimiz gücümüz, bu örgütün elemanlarını teker teker enselemek. Bu çerçeve içerisinde, şehirde veya otopanlarda amaçsız yere cirit atarken durduk yere telsiz anonsları vasıtasıyla görevler alıyoruz ve bu şekilde maceramız akıp gidiyor. Görevler genel olarak bir suçluyu takip etmek, köşeye sıkıştırmak ve yakalamaktan ibaret. Suçluların izini sürerken alakasız bir şekilde çeşitli yarışlara da davet ediliyoruz. Eğlence sınırının haddi hesabı yok yani.

Araç kontrollerini oldukça basit ve yüzeysel buldum Crash Time 4'ün. Grafik kalitesi de "Eh iştel!" deyip geçebileceğiniz türden. Oyunun mutiplayer modları bir nebze de olsa eğlenceli ama bu maalesef koca bir oyunu kırtarmaya yetmiyor. Her şey basit bir temelin üzerine oturtulmuş ve "Ya tutarsa?" edasıyla yapılmış gibi. Ben şimdiye kadar okuduğunuz yorumlarımı toplayabileceğim kadar dayanabildim anlayacağınız. Ha, tabii ki tüm bunlardan hoşlananların olabiliyor, orası ayrı. Yarış meraklısıysanız, ortalıkta yığınla yarış oyunu şaheseri



var. "Open World" tarzına hastaysanız, Grand Theft Auto gibi nice oyun var. Bu iki türü zoraki birleştirmek gibi bir çabanın da manası yok. Dolayısıyla, Crash Time 4'ü orta halli bir oyun olarak sonuçlandırıp son kararı yine size bırakıyorum. İyi eğlenceler! (Eğlenecek bir şey bulabilirsiniz tabii...) **Ertekin Bayındır**

Alternatif

Blur (8,5)
Need for Speed: Hot Pursuit (8,8)
Test Drive Unlimited 2 (7,0)

Crash Time 4: The Syndicate

+ "Open World" faktörü, bu kadar...

- Ruhsuzluk, sıkıcılık, boşluk, vurdumduymazlık, adamsendecilik...

5,0



Yapım **Guerilla Games**
Dağıtım **Sony**
Tür **FPS**
Platform **PS3**
Web www.killzone.com
Türkiye Dağıtıcısı **Sony**



Killzone 3

Savaş, ihtirasın en küçük çocuğu...

Narville: Sevchenko, sana diyorum, o yoldan ilerlemek bizi dümdüz ölüme götürecektir!

Sevchenko: \$#! lan! Burada emirleri sen vermiyorsun artık.

N: Hey Rico, Sevchenko sakinleşmezse ağzını dağıtacağım!

Rico: Benim ağzımı neden dağıtıyorsun komutanım?

S: Susar mısın Rico; hey Narville, Rico'yu rahat bırak ve ne söyleyeceksen bana söyle \$#%&! \$#!!& çocuğu!

N: Küfür ağzına yakışmıyor Sev; sana "Adamlarımın canı, senin aptal planından daha önemli." diyorum sadece.

R: Komutanım, ben hala neden Sev'e kızıp benim ağzımı ikiye ayıracağınızı, beni saçlarımdan sürükleyeceğinizi anlayamadım...

N: ...

S: Narville, sen ve egosantrik hegemonyan beni ziyadesiyle geriyor artık.

N: Egosantrik mi? Sen hangi ülkede büyüdün Sev? Burada Helghast'ın az sonra dünyayı yerle bir edeceğinden bahsediyoruz, sen ise kitaplardan, kadın dergilerinden öğrendiğin kelimelerle bana karşı geliyorsun.

S: Lanet olsun, \$#!% böyle işi! Ben gidiyorum Narville; kendi planımı kendim uygulayacağım!

N: Kahretsin! LANET OLSUN!
(Sessizlik...)

R: Benim ağzım ne olacak komutanım?

Helghast, yeniden...

İmparator Visari öldü. Helghast halkının imparatoru artık yok... Helghast, gücünü kaybetti mi? Hayır. Aksine, yerini dolduracak büyük bir heyet var ve de ünlü fabrikatör, Stahl.

Stahl, Helghast ordusunun o büyük silahlara, o kurşun geçirmez zırhlara sahip olmasını sağlayan tek kişilik bir ordu. Stahl sağlamazsa ordu çöker, Helghast hegemonyası biter. Oysa ki ISA'î ortadan kaldırmak istiyorlar, oysa ki gezegenlere yayılıp Nazi benzeri politikalarıyla korkuyu tüm evrene yaymak

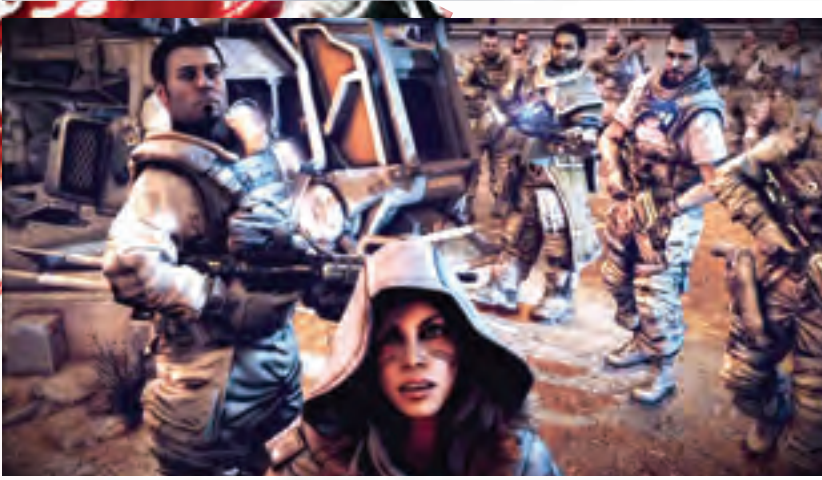
istiyorlar. ISA, her ne kadar bir direniş gücü gibi kalsa da mücadelesini bırakmıyor ve Narville'in komutasındaki ISA, Helghast'ın hain planlarını durdurmak için bir kez daha harekete geçiyor.

İnişler çıkışlar elbette ki var, elbette ki biraz heyecan yaşıyoruz bu büyük savaş ortamında fakat senaryo, genel olarak bakınca dünya harikası değil; hatta ve hatta, günümüzün popüler FPS'lerinden biraz esinlenme bile var diyebiliriz, hatta bu esinlenmeyi oynanışa kadar götürebiliriz. Bunları yapabiliriz ama önce gelin, Sony'nin iddialı FPS'sine ilk katından adım atalım.

Sıkı dostlar

Narville adındaki komutanımız, ISA'nın nasıl bir strateji izlemesi gerektiğine karar verirken, biz de Sevchenko ve Rico olarak görevden göreve ilerliyoruz. Rico yakalanıyor, Sevchenko oluyoruz; Sevchenko çekip gidiyor, Rico'nun gözlerinden devam ediyoruz maceraya. Kimi kontrol ederseniz edin, aynı silahlarla, aynı düşmanları öldürüyorsunuz; burada bir varyasyon aramaya mahal yok.

Oyunu ne şekilde oynayacağınıza da siz karar veriyorsunuz hemen oyunun başında. Üç boyutlu mu (Şefik'in bu konuda neler dediğine bakın.), Türkçe mi, PlayStation Move cihazını kullanarak mı (Bu konuyu da



Kim bilir neye şaşıyorlar...

► bu sayfalardaki bir kutuda bulabilirsiniz.), zor mu, kolay mı... Tüm bu seçenekler, Killzone 3 tecrübesini ne kadar farklı yaşayacağınıza belirliyor.

Her şeyden önce Türkçe konusuna değinelim. Crysis'ten sonra hiçbir oyunda böylesine profesyonel bir Türkçe desteği görmedik. Menüler Türkçe, seslendirmeler Türkçe... Daha ne istersiniz? Üstelik seslendirmeler profesyonel bir ekip tarafından yapılmış ve bir hayli kaliteli. Biraz Amerikan filmi seslendirmesi gibi olmuş doğal olarak fakat sonuçta bir Amerikan oyunu oynuyoruz; Behzat Ç. muhabbeti bekleyecek halimiz de yoktu. Buna rağmen, seslendirmelerde küfürün haddi hesabı olmamış. Yazının girişinde okuduğunuz diyalog uydurma olsa da arada gördüğünüz şekillerin her birinde geçen küfürler, oyunda apaçık yer alıyor. Bunu burda açıklıyorum ki ebeveynler, salondaki televizyonda birtakım adamların langir lungur küfür ettiğini duyarsa şaşırmazlar.

Küfür hoş bir şey değil elbette ki ama oyunun gerçekçiliğine katkıda bulunduğunu da yadsıyamayız. Sürekli, "lanet olsun", "hay aksi şeytan", "kahretsin" diyen, ölümlerle burun buruna olan askerlere de gülerdik herhalde. Ben bu şekilde Türkçe desteğini çokça sevdim; keşke her oyunda böyle bir çalışma yapılırsa diyorum.



Alternatif

Bulletstorm (8,6)
Call of Duty: Black Ops (9,0)
Medal of Honor (8,0)



Yasak bölge

Oyuna başladığımız saniye, Killzone 2'yi oynamış olduğumuz için her şey elimizin altındaymış gibi hissediyoruz. İki oyun arasında fark çok az. Adamımız aynı şekilde hareket ediyor, aynı şekilde ateş ediyor, silahlarını aynı şekilde taşıyor. Hayır, bu defa iki tane ağır silah taşıyabiliyoruz ki bu çok yerinde bir karar olmuş.

Killzone 3, günümüzdeki "hızlı oynanan FPS'ler" kervanına katılmış durumda. Görevlerinizin yerini bulmak için bir şey yapmanız gerek yok, görevinize giderken yerden almanız gereken, çevreyi gezmenizi gerektiren herhangi bir ekipman yok ve ateş edip ilerlemekten öte yapacağınız iş de çok ama çok az. Bu nedenlerden ötürü son derece hızlı bir şekilde oynanabiliyor oyun; hatta oyunu "kolay" zorluk seviyesinde oynarsanız, sadece koşarak ve düşmanlarınızın suratının ortasına patlatarak bile ilerleyebilirsiniz. Diğer zorluk seviyelerindeyse durum biraz farklı...

Siper almak, bu oyunda da önemli. Gears of War'daki kadar önemli değil. Serious Sam'deki kadar önemsiz de değil. İlla siper alma tuşuyla siper almak zorunda da değilsiniz, sadece size ateş edildiğinde bir şeylerin arkasında olun, yeter. Bazı oyunlarda olduğu gibi, kahramanlarımız birkaç atışta yere inmiyor ama çok fazla kurşuna dayanabildiklerini de söyleyemeyeceğim. O yüzden, karşınıza iki tane düşman bile çıktığında, saklanmak zorundasınız. Sadece kısa aralıklarla belirip ateş etmelisiniz çünkü düşmanlarınızın atış kabiliyeti de iyi; attıkları kurşunların pek azı boşa gidiyor. Düşmanı şaşırtmak, görünmeden ilerlemek için yerde sürünmek ve benzeri aktivitelere Killzone'da hala yer yok. Sadece bir bölüm dışında, düşmanlarınız sizi her zaman fark



etmiş oluyor; hatta sistem özellikle yolunuzun ortasına adam çıkarıyor ki ilerleyemeyin.

Düşman belirmediğinde ya nişan alıp ateş edeceksiniz ya da bu yakınlaştırma özelliğini hiç kullanmadan, direkt olarak silahınızı ateşleyeceksiniz. Elinizdeki silahın tipine göre de düşmanınız ya yere inecek ya da o sizi hayatınızdan bezdirecek.

Cephanelik

Silahlarımız çeşit çeşit. (Detayları rehberde.) Makineliler, patlayan oklar, BFG40K'lar... (Doom oynamamış olan?) Silahlar çeşitli olunca, duruma göre hangisini kullanacağınızı da bir problem oluyor... Diyeceğimi sandınız ve yanlışınız. Genellikle makineli tüfekle her türlü işinizi rast gidiyor. Ne zaman ki karşınıza bir tank, zırhlı bir birlik veya çok uzaktan size kırmızı lazeri doğrultmuş bir tetikçi çıkıyor, o zaman silahınızı değiştirmek isteyebiliyorsunuz.

Silahlar hakkındaki en olumlu özellik, hepsinin atış hissiyatının tek kelimeyle inanılmaz olması. Hiç abartmıyorum, tüm silahlardaki tokluk hissi gerçekten muhteşem. Nasıl bir silah kullanıyorsanız, atış hissiyatı da ona göre değişiyor ve çoğunlukla da gerçekten o silahı ateşliyormuşsunuz hissine kapılıyorsunuz. (Tabii ki bu silahları tutanların kaslı güçlü adamlar olduğunu da unutmayın; yoksa o Minigun'un o kadar az sarsıntıyla ateş edemeyeceğini ben de biliyorum.) Silahlardaki bu tokluk hissi o kadar iyi ki oyunu oynadığım üç günde, oynamadığım sıralarda oyuna dönme isteğimi bile körukledi. İnsanın ruhuna işleyen bir yapısı var, o derece... (Veyahut delirdim ve farkında değilim.)

Gözünü oyarım!



Çoğu oyunda başarısız bir hamledir yakın dövüšte, düşmanına kafa atmak veya gözünü çıkarmaya çalışmak. Killzone 3'teyse bu işliyor. Ne zaman işliyor, örnek lendirelim. Mısal koşuyorsunuz. Son hız. Birisi çıksa çarpıp geçeceksiniz, o derece. Ve birisi çıkıyor. Çarpıp geçmenize izin yok. Bakıyorsunuz çevreye, başka tehlike de yok. O size ateş etsin, önemli değil. Oyunu "zor" zorluk seviyesinde oynamıyorsanız, sizi yere indirme olasılığı çok düşük. Koşuyorsunuz, koşuyorsunuz ve L1 tuşuna basmanızı belirten ibare ekranda belirmediğinde, L1'i tuşluyor ve zavallı Helghast askerini tek vuruşta indiriyorsunuz.

Yakın dövüş olayı, kesin sonuç getiriyor ve tek vuruşta düşmanınızı ortadan kaldırabilirsiniz. Üstelik ona ne şekilde yaklaştığınıza, nasıl bir düşman olduğuna bağlı olarak öldürme animasyonu da farklılık gösteriyor. Konu hakkında daha fazla bilgi, Rehber bölümünde...

Standart silahlarımızın yanında, bir de bomba taşıyabiliyoruz. Bomba mevzusu önemli çünkü işe yarıyor. (Birçok oyundakinin aksine.) Bombayla düşmanlarınızı havaya uçurmaktan öte, saklandıkları yerden böcek gibi çıkmalarını sağlıyor ve onları bir bir avlıyorsunuz. İyi bir strateji, değil mi?

Attan indim, bindim eşeğe

Yüzde yetmiş (%70 de deniyor.) ayaklarımızın üstündeyiz oyun boyunca. Geriye kalan kısımlardaysa araçlara biniyor, mech'leri kontrol ediyoruz. Mech'ler... Ağzınızın suyu aktı, biliyorum.

Bu oyundaki mech'lerin adı ExoSkeleton. Helghast'ın örümcek benzeri daha şık robotları var. Bakın şu an neyi fark ettim; bu ISA dediğim insan topluluğu Command & Conquer'in GDI'na, Helghast da Nod'lara benziyor; renkleri bile aynı! Sahip oldukları üniteler falan... Guerilla Games'in esinti kaynağını tam şu an keşfetmiş bulunuyorum; aynen geçen ay Aref'in sırrını çözdüğüm gibi!

Her neyse, konumuz ExoSkeleton. Bu mech giysisi pek güçlü sayılmaz aslında. Kurşunlara pek dayanıklı değil. Şık bir makineli ve roketatari var, o kadar. Bunlarla da işini görüyor tabii ki fakat bu mech'i kontrol ettiğimiz bölüm de maşallah, düşman kayınıyordu.

Mech kostümünün yanında, birtakım araçların arka koltuğuna oturup makineli tüfeği kontrol ediyoruz. Bu bir uçak oluyor, zırhlı araç oluyor... Tam ▶

PlayStation Move ile Killzone 3 keyfi

Bu hareket algılayan cihazlar piyasaya çıktığından beri hep bir konuyu merak etmişim; bu aletleri silah gibi kullanabilecek miyiz? Hayır, ekranda çıkan "şey"leri vuracağımız oyunlardan bahsetmiyorum, kallavi FPS'lerin nasıl olacağını hep merak etmişim.

Wii bunu başaramadı. Ne hassasiyeti aradığım FPS keyfini verebilecek gibiydi, ne de sahip olduğu FPS oyunlarının kalitesi istediğim gibi oldu. Kinect'i bekledim, ondan henüz yanıt alamadım. PlayStation Move'dansa çok umutlu degıldim; ta ki The Shoot'u oynayana kadar.

Bu ay dergide incelemesini bulabileceğiniz The Shoot'un, FPS türüyle hiçbir ilgisi yok. Ne var ki bu paketten çıkan plastik aparat, Move'u bir silaha dönüştürüyor. Killzone 3 geldiğinde de Move desteği olacağını biliyordum. Oyunu PS3'e iteklerken, bu silah gözüme çarptı. Kafamı çevirdim, Helghast'ın silahına baktım. Move silahına bir daha baktım, Helghast silahına bir kez daha... Sanki aradığım kalite buymuş gibi geliyordu ve sol elimde

Move'un analog kumanda koluna sahip bölümü, sağ elimde de silah, başladım Helghast kovalamaya.

Size şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki nişan almak ve bu oyunu oynamak Move ile kesinlikle çok daha keyifli. Alışmak zaman alıyor, bu konuda hemfikiriz büyük ihtimalle fakat alıştıktan sonra, analog kumandayla nişan almanın aslında ne tür bir eziyet olduğunu fark ediyorsunuz. Move ile hedefi çok kolay hareket ettiriyor ve paniklemezsiniz, düşmanınızı mutlaka vuruyorsunuz; hatta koşanları bile!

PlayStation gamepad'yle, hatta tüm gamepad'lerle FPS oynamaktan nefret eden biri olarak, Move'un böylesine büyük bir FPS'yle rahatça kullanılabilmesi çok hoşuma gitti. Size de bu tecrübeyi yaşamamanızı tavsiye ederim. Yalnız, eğer Move'un ayrıca satılan analog kumandalı bölümüne sahip değilseniz, gamepad'i kullanmak zorunda kalıyorsunuz ve bu yüzden bazı hareketleri yapma imkanınız bulunmuyor. Oyun yine de oynanıyor fakat daha çok zorlanıyorsunuz.

- kontrolünü ele aldığımız bir buz kırma aracı da var oyunda fakat onda da sağa sola gidip ateş etmekten başka bir şey yapmıyoruz. (Hızlanma veya yavaşlama yok.)

Bu noktada da anladım ki arkadaşlar, Guerilla Games biraz Modern Warfare'lara falan özenmiş. Koş koş koş, bir noktaya gel, haydi araca bin, araçtan in, bir alan savunması yap, sonra uçağa bin... Bunları daha önce görmüştük. Ha, kötü mü peki? Kesinlikle değil; hatta bölümlerin birbirine bu şekilde bağlanması ve getirilen çeşitlilik, gayet iyi olmuş.

"Çok fazla yara almış, geri döndüremiyorum"

Dediğim gibi kurşunlara karşı fazla dayanıklı değiliz; ölmemiz kolay. Bir önceki oyunda bu eylem bizi son kayıt noktasına ulaştırıyordu, şimdiyse bize yardımcı olan dostlarımız, eğer yakındalarsa gelip bizi kurtarıyorlar. Uzakta kalmışlarsa şayet, "Sana yardım edemiyorum..." diye bir ses geliyor ve anlıyoruz ki yolumuz son kayıt noktası. (Neyse ki kayıt noktaları arasında kilometreler yok; sinir krizi geçirmemize gerek kalmıyor aynı yerleri oynayacağımız için.) Aynı şekilde, isim sahibi dostlarımız yere inerse onları geri getirmek de bize düşüyor.

Yapay zekalı arkadaşlarımız konusunda bir sıkıntı var yalnız... Maalesef pek akıllıca hareket etmiyorlar. Kendilerine siper bulmak için örneğin, bir grup Helghast'ın arasına bodoslama dalabiliyorlar. Geride kalıyorlar, fazla ileri gidiyorlar, sizi iyileştireyim derken yerle yeksan oluyorlar... Yapay zekayı beğenmedim ama fazla akıllı olmaması işime de gelmedi değil. Nedeni şu; ben yeni nesil FPS'lerde, bana geri zekalı gibi davranılmasından sıkıldım. Sürekli birisi benim önüme koşuyor, kimin nereden ateş ettiğini belli ediyor, gitmem gereken yeri söylüyor ve ben bir trenin arkasındaki vagon gibi, sadece ateş ederek ilerliyorum. Nerede kaldı etrafı keşfetmek, nerede kaldı kendi yolumu çizmek... Bu türü Modern Warfare başlattı, devamı da koptu gitti. Killzone 3'de de buna benzer bir durum var fakat neyse ki yapay zeka arkadaşlarımız biraz alık olduğu için iş bize düşüyor. Bazı bölümlerde, bu arkadaşlarımız yanımızda bile olmuyor

❑ **Alev püskürtücü Helghast askerlerine azami dikkat edin.**



ve o zaman gerçek mutluluğu yakalıyoruz.

Büyük bir dünya

En güzel kısmı sona sakladım: Oyunun atmosferi. Bu oyunun bir tarzı var arkadaşlar. Oynanış mekaniği veya tarzı değil; renk paletinden, karakter ve çevre tasarımlarına kadar, kendi karakterine sahip Killzone.

Kullanılan makineler bakalım. Aslında birçok bilimkurgu filminde gördüğümüz tarzda makineler fakat üç oyundur bunlarla birlikteyiz ve bu gördüklerimizi başka oyunlar, bu şekilde vermiyor. Mekanlar... Mekanlarda bir kullanılışlık, bir çürümüşlük ve bu mekanların aslında insanlar için yapılmış olduğunun izleri var. Hiçbir mekan baştan savma değil; hepsi kendine göre detaylı. BioShock'taki veya Dead Space'teki gibi duvarlara kanla yazılmış yazılar, yanan mumlar, yataкта bırakılmış pelüş oyuncaklar beklemeyin. Saf ve aksiyon dolu bir bilimkurgunun izleri var Killzone 3'te.

Atmosferi diyaloglar veya ara sahneler pek güçlendirmiyor; o konuda yalan söyleyemeyeceğim fakat oynanıştaki çeşitlilik, gerçekten büyük bir savaşın içerisinde olduğumuzu ve bir amaç uğrunda hareket ettiğimizi bize anlatmaya yetiyor.

Her şeyin en ince ayrıntısına kadar modellenmiş ve Killzone'un



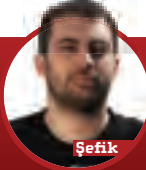
Bu uçan platformlardan oyun boyunca bolca görüyoruz. Kimi vuruluyor, kimi yere iniyor, kiminin üstünde seyahat ediyoruz. Hiçbir zaman bunlardan birini kullanmıyoruz fakat.

Silahlar yine çok iyi modellenmiş, yine –eminim ki- birçok anlamsız parçaya sahip. Olsun, ne kadar büyük olurlarsa, o kadar güzel görüyorlar.

Rico'yu terk edip gitmek zorunda kalıyor Narville. Aylar sonra ise böyle saçlı sakallı bir şekilde buluyorlar onu.

İKİNCİ GÖRÜŞ

Tuna'nın tabancası varsa benim de üç boyutlu televizyonum ve gözlüğüm var! Evet, Killzone 3'ü üç boyutlu olarak test etme şansım oldu ve bugüne kadar piyasaya sürülmüş en iyi üç boyutlu oyunla karşı karşıya kaldım. Killzone 3'ün üç boyut desteği, diğer birçok oyuna göre daha gerçekçi, daha başarılı ve daha etkileyici. Eğer üç boyutlu bir televizyon alma niyetiniz varsa Killzone 3'ü kesinlikle bir bahane olarak sayabilirsiniz.



Şefik

dünyasını oluşturacak şekilde tasarlanmış olması, oyundan çıktıktan sonra geri dönme isteğinizi de güçlendiriyor. Aynen Dead Space gibi, Killzone da birçok anlamda "tam" bir oyun olmayı başarmış.

Yalnız değilsiniz

Oyunu Türkçe oynamak isterseniz, Harekat seçeneğinin altında bir seçenek daha göreceksiniz. Bu, oyunun senaryo modunu bir arkadaşınızla birlikte oynamak istediğinizde tercih etmeniz gereken seçenek. Anlaşmalı hareket modunu oynamadan önce bir konuya daha dikkat etmeniz gerekiyor: Televizyonunuz büyük olmalı. 32 inçler, 40 inçler kurtarmaz. Daha büyük olmalı çünkü bu mod, ancak ekrani kiye bölerek oynanabiliyor. Kendi tarafınıza odaklanmayı başarabilirseniz de çok eğlenceli bir oyun sizi bekliyor çünkü senaryoyu iki kişi oynamak kesinlikle daha zevkli. Hele ki her iki kişiye de birer Move cihazı varsa...

Multiplayer seçenekleri elbette ki bununla sınırlı değil. Killzone tam bir online oyun canavarı, PlayStation'cılarının tercihi. Yine farklı oyun modları var ve bunlardan başarıyla çıktığımızda, seviye atlıyoruz. Artık seviye atladıktan sonra puan kazanıyor ve bu puanları, oynamayı sevdiğimiz sınıf için yeni yetenekler açmak üzere kullanabiliyoruz.

Warzone modu, belki de en çok tercih edeceğimiz

mod olacak. Sekiz tane haritaya sahip bu modda takım olarak savaşıyor ve birçok oyun tipinde yer alıyorsunuz. Haritaları tek kişilik oyundan tanıyacaksınız muhtemelen fakat online oyunlara uygun olması açısından daha fazla yol ve tünel açılmış hepsine.

Guerilla, Warfare'da takım bazlı deathmatch yapıyor ve Operations'da, birçok farklı haritada, bize verilen görevleri yerine getirmeye çalışıyoruz. Bir grup ISA tarafını seçiyor, diğer grup da Helghast. ISA, artarda dört farklı görevi tamamlamak için hareket ederken, Helghast da onları durdurmaya çalışıyor. Eğlenceli fakat zor bir oyun modu.

Sondan bir önce

Oyunu ziyadesiyle beğendim, bunu anlamışsınızdır. Beğenmediğim kısımlar arasında, böylesine büyük bir prodüksiyonda hala neden bir Metal Gear Solid anlatımı yakalanamamış olması var. Demek istediğim şu ki sahneler arasında öylesine kötü kopukluklar var ki... Geçişler resmen kötü olmuş. Büyük bir hikaye anlatılıyor ama hem teknik olarak, hem de anlatım olarak geçişler sıkıntılı. Ara sahnelerde sesler de kısıyor, diyaloglar da aksıyor... Silahlar için nasıl "tok" dediysem, anlatım kısmı da bir o kadar hafif kalmış.

Bu ayrıntının dışındaysa Killzone 3, bundan sonra Posta bölümünde başıra başıra önerebileceğim oyunlar arasındaki yerini alıyor. Bu oyun için PS3 belki alınmaz ama bir PS3 sahibiyse, mutlaka satın alın ve online ortamlarda esin. Bir de PlayStation Move koydunuz mu yanına... Tadından yenmez! **Tuna Şentuna**

Not: Daha önce de olduğu gibi, Killzone 3 incelemesi de rehberiyile kol kola ilerliyor. Her ikisini de okumanızı tavsiye ediyorum.

Killzone 3

- + Sağlam atmosfer, eğlenceli multiplayer modlar, Türkçe seslendirme, üç boyut desteği
- Dost yapay zeka biraz kötü, anlatım daha iyi olabilirdi, orijinallikte biraz zayıf kalıyor

8,7



Yapım Cohort Studios
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon
Platform PS3
Web us.playstation.com



The Shoot

Ekrana ateş et, izi kalmasın

Tabanca

The Shoot'u dilerseniz özel aparatıyla birlikte alabilirsiniz. Bu plastik aparat, Move cihazını bir tabancaya dönüştürmenize yarar ve böylece gerçekten bir silah kullanıyormuş hissi yakalayabiliyorsunuz. Eğer oyunu satın alırsanız, bu aparatla birlikte almanızı şiddetle tavsiye ederim.

Bir dönem Time Crisis'lar ve türevleri ne kadar da meşhurdur. Hala atari salonlarında bu tip oyunlar oynamak büyük keyif verir hatta bana. (Son GameX'te Terminator oyununu nasıl oynadığımızı görmeliydiniz.) "Neden bu tip oyunları göremiyoruz?" derken piyasaya Move çıktı, Kinect çıktı. Kinect'ten emin değilim fakat Move ile bu oyun türü geri dönebilir çünkü denemeler, hiç de fena değil.

Tüm aile sahada

Bir film yönetmenin kaptırması çekiyoruz bu oyunda. İyi bir film çekmek istiyor ve başrole de bizi koyuyor. Onunla birlikte önce Vahşi Batı'ya gidiyor, ardından robotlarla savaşıyor, denizaltına iniyor, zombilere karşı mücadele veriyor ve eski dönem Amerikan mafyasıyla karşılaşılıyor. Tüm bunları yaparken de yönetmenin gözüne girmeye çalışıyoruz; çünkü kötü performans gösterirsek, basıyor sıfır. Kötü performans tanımları da şu: Düşmanlarımızın ateş sahasından kaçamazsak veya sürekli boşa ateş edip bir de üstüne sivilleri vurursak, yönetmen sinirleniyor ve yeni bir çekim yapmak üzere sizi en yakındaki kayıt noktasına geri postalyor.

Anlayacağınız The Shoot, Move cihazını ekrana yöneltilip ekranda beliren düşmanları vurmamızı isteyen bir oyundan ötesi değil. Gerçek düşmanlar yerine kartondan figüranlar beliriyor, biz de öleceğimize performansımız kötüymüş gibi değerlendiriliyoruz. Neden? Çünkü bu bir aile oyunu...

- Bu dev robotun zayıf noktaları var; oralara ateş edin.



Alternatif

Killzone 3 (8,7)
MAG (9,0)
Time Crisis: Razing Storm (7,3)

Etrafında dön, Move'u fırlat gitsin

Oyunda herhangi bir ilerleme mevsuzu bulunmadığı için Move'u sadece ekrana yöneltilip ateş etmemiz gerekiyor. Bundan daha fazlası, özel güçlerimizi kullanacağımız zaman ortaya çıkıyor.

Filme renk katmak için yönetmen bize birkaç tane özel güç sağlamış. Zamanı yavaşlatma bunlardan bir tanesi ve büyük ihtimalle bunu sıkça kullanacaksınız. Yalnız zamanın yavaşlaması için sizin hızlı hareket etmeniz gerekiyor. Hatta bu hızı, kendi etrafınızda dönerken sağlayacaksınız. Şöyle ki bu özel güçleri kullanmak için bir hareket yapmanızı istiyor yönetmen. Yavaş çekim için Move'u kendi etrafınızda döndürmelisiniz. Bunu, Move'u kafanızın etrafında çevirerek de yapabileceğinizi söylüyor oyun fakat ben beceremedim ve yavaş çekime geçmek istediğim zaman, deli gibi kendi etrafımda döndüm. (Michael Jackson hareketi.) Yavaş çekimin hareketi zor, hızlı atış ve ekrandaki her şeyi yok eden "Blast" gücünün daha kolay. (Sadece ekranın altına veya üstüne ateş ediyorsunuz.) Hızlı atış, çok iyi bir güç ve aktif olduğunda şarjörünüz bir anda sınırsız oluyor ve makineli tüfek gibi ateş edebiliyorsunuz. Blast gücünüye ekranda çok fazla düşman olduğunda kullanmanızı tavsiye ederim. Bu güçleri almak için de kombo yapmalısınız; yani düşmanlarınızı hiç fire vermeden artarda vurmalısınız. Ne kadar iyi bir kombo, o kadar çok ve iyi güçler...

Son atış

Her biri dörder sahneden, beş bölümü de bitirince oyuna işiniz bitiyor. Ne var ki oyunu iki kişi oynamak da çok keyifli fakat onun da bir ömrü var. Bir de her şeyin üstüne oyun basit mi? Eh, böyle olunca kısa süreli eğlenceden öteye gidemiyor The Shoot ama Move'un yeteneklerini de bize bir güzel göstermiş oluyor.

■ Tuna Şentuna

The Shoot

- + Bitirene kadar çok eğlenceli. Move'un hassasiyeti iyi ayarlanmış ve görsel tarz da oyunun uygun.
- Bir kez bitirdikten sonra oyunda yapacak pek bir şey kalmıyor. Biraz daha derin ve ekstralara içeren bir oyun olabilirdi.

7,2



Yapım Sony
Dağıtım Sony
Tür Müzik
Platform PS3
Web us.playstation.com



SingStar Dance

Şarkı söylerken dans etmek mi?

Bakın, evin ortasında düştüğüm pozisyonu anlatayım size. The Shoot oynuyorum, değil mi? Bakan şunu görüyor: 30 yaşındaki bir adam, elindeki plastik aparatla ekrana ateş ediyor, bazen kendi etrafında dönüyor, bazen sağa sola eğiliyor... Sonra diski çıkarıyor, yeni bir oyun takıyor ve bu defa ucunda yanan bir top bulunan siyah bir cihazla dans edip 'N Sync'ten "Bye Bye Bye"ı söylüyor... Hoş mu?

Her neyse, sonuçta içimiz diyor ve oyuna dönüyoruz. SingStar'ı zaten duydunuz, biliyorsunuz. Sony'nin yıllardır piyasada olan karaoke oyunu. Birçok parçayı kendiniz veya arkadaşlarınız ile bağıra

çağıra söyleme imkanı sunuyor. Bu kısım aynı ama Sony konuda bir adım daha ileri giderek, işin içine dansı da karıştırıyor.

Bu karışım, pek başarılı olmamış maalesef. Şarkı söylemek bir yere kadar kolaysa dans ederken şarkı söylemek bayağı büyük bir yetenek istiyor zaten halihazırda. Bir de ekrandan, hangi hareketi yapmanız gerektiğini takip etmeye çalışınca, konsept çöküyor.

Neyse ki oyunda dilersek sadece şarkı söyleyebiliriz veya sadece dans edebiliriz. İkisini birleştirmek inşen yoğun bir çalışma gerekiyor. Bu durum kendini en çok, oyunu arkadaşlarınızla oynadığınızda belli ediyor. "Dur, o hareketi yapma.", "Neyse,

aynı şarkıyı 22. kez deneriz." derken, arkadaşlarınız yanınızdan ayrılıyor, yapayalnız kalıyorsunuz.

Bu oyunu ancak, içeriğindeki 30 tane parçayı söylemek için almalısınız. Yanında dans etmeyi de düşünüyorsanız, gözünüzü başka yapımlara çevirin.

■ Tuna Şentuna

SingStar Dance

+ Seçilen parçalar güzel, performansınızı PSN'den paylaşabiliyorsunuz

- Dans ederken şarkı söyleme işi pek olmamış, size hareketleri gösteren dansçılar daha açıklayıcı olabilirmiş

6,1

TV Superstars

Yetenek sizsiniz!

Herkes televizyona bir gün çıkacak. Ben çıktım, sıramı savdım. Şimdi sıra sizde. Siz de yeteneğinizi gösterebilir, siz de yarışmalarda yer alabilirsiniz. Bunun için sadece bir adet TV Superstars satın almalısınız ve Amerikalıların ünlü televizyon şovlarında boy göstermelisiniz.

Öncelikle, bu oyuna ilk adım attığınızda gece olmamasına dikkat edin çünkü oyun, sizin fotoğrafınızı çekip bunu oyundaki karakterlerde kullanmak istiyor ve sürekli o fotoğraftaki tipi göreceğiniz için de net bir fotoğraf olması iyi olacaktır. Ardından, dört farklı televizyon şovunda, Frockstar, Let's Get Physical, Big Beat Kitchen ve Do It Yourself Raw'da yarışmaya başlıyorsunuz. Let's Get Physical sizi birçok fiziksel aktivitede yoran, eğlenceli bir yarışma. Big Beat Kitchen, birçok yemeği yapmanızı istiyor ve kesiyor, doğruyor, karıştırıyor, nihayetinde de güzel bir yemek ortaya çıkarmaya çalışıyorsunuz. Bu iki televizyon şovu son derece iyi işliyor ama Frockstar ve DIY Raw, biraz uyduruk gelmedi değil. Frockstar'da karakterinizi giydireyor, süslüyor ve en sonunda onun poz vermesini sağlıyorsunuz. DIY Raw'da da bir aile için, bir ev düzenliyorsunuz. Duvarları boyama, ahşap kesme, mobilyaları yerleştirme, hepsi size kalıyor. Bu iki şov hakkındaki problemlere kontrollerin bu oyunlarda çok iyi işlememesi; yoksa yapılan televizyon şovu seçimi hiç de fena değil.

Ne var ki bu yarışmalar, tek başınıza oynadığınız takdirde, kısa bir sürede sıkıcı hale geliyor. Arkadaşlarınızı bu eğlencenin içine dahil etmediğiniz sürece, TV Superstars'ın ömrü çok kısa. Bunu göze alıyorsanız, alıp oynamanızda sakınca görmüyor, "evet" diyorum... ■ Tuna Şentuna

TV Superstars

+ Yemek yapmaya çalışmak, boya topları fırlatmak ve bunları arkadaşlarınızla yapmak eğlenceli...

- ...bunları birkaç saat yaptıktan sonra, nedense zevk almıyorsunuz.

7,0



Yapım Sony
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon
Platform PS3
Web us.playstation.com



Fight Night Champion



Rocky ruhu, Andre Bishop'ta vücut buluyor!

Yok yok, bu sefer oyunda Legacy modu, Training modu falan var diye başlamayacağım. Direkt Champion modundan bodoslama gireceğim; çünkü oyun da aynen öyle yapıyor. Ancak yer kalırsa yazının sonuna doğru serinin daha evvelki oyunlarından aşına olduğumuz modlara değinebilirim. Oyuna adını veren esas olay Champion modu olduğu için biz de yazı boyunca bu mod üzerinde daha çok duracağız. Size bu oyunun ilk bakişını yazarken ve oyunun demosunu oynarken "Acaba bu kez ne yapacaklar millete bu oyunu aldırma için." diye merak ediyordum. Tamam, yapımcılar bu kez Hollywood filmlerindeki gibi bir hikayeye oyuncuyu vurmaya planladıklarını açıkladılar ama demoda görünen eski tas, eski hamamdi. Oyun başlar başlamaz yanıldığımı anlamam uzun sürmedi; çünkü diski takar takmaz yediği yumruklar yüzünden sersemlemiş, yerde sürünen Andre Bishop olarak kendimizi ringlerde buluyoruz. Zar zor ayağa kalkıp bulanık bir şekilde etrafımızı süzerken karşıdaki pislik bize kafa atıyor ve hakem bir şey demiyor! Biraz biraz kendimize gelmeye başladığımızda etraftaki seyircilerin hep turuncu renkli tek tip elbiseler giydiğini fark ediyoruz. Karşıdaki pislik, bir kafa daha atıyor. Hakem yine bir şey demiyor! Gaza geliyoruz. Toparlanıp sağ direkt, sol direkt, aparkat girişmeye başlıyoruz. Bir yandan da nasıl bir yerde olduğumuzu algılamaya çalışıyoruz. Galiba burası bir hapisane, turuncu renkli elbiseler giymiş seyirciler de aslında birer mahkum. Bir kafa daha gelince, dayanamayıp biz de kafa göz girişiyoruz sinir bozan dangalağa. Onu yere serince olay biraz aydınlanıyor. Evet evet, burası bir hapisane, biz de bir mahkumuz. Aynı zamanda kuralları olmayan ringlere çıkıp kanlı dövüşler yapmaya da mahkumuz. Neyse ki bu maçtan alınımızın aklıyla çıktık derken, arkamızdan gelen ve "White Trash" diye tabir ettiğimiz iki pislik bizi tepeliyor. Maçta arkadaşlarını yere serdik diye elimize basarak parmaklarımızı teker teker kırıyorlar. Bilincimizi yitirene kadar dövüyor ve kafamızı gözümüzü yarıyorlar.

Oscar'lık Senaryo

Fight Night Champion'ın başarılı hikayesi, Oscar adayı Will Rokos tarafından yazıldı. Monster's Ball filminin senaristi olan Will Rokos, Champion modu için öylesine sağlam bir senaryo yazmış ki hikayeyi bitirmeden oyunu elinizden bırakamıyorsunuz. Etkileyici, bir o kadar da sürükleyici olan senaryo için EA paraya kıyarak profesyonellerle çalışmayı uygun görmüş.

Şampiyonlar ayağa kalkar Andre!

Bilincimiz yerine gelmeye başladığında koğuşumuzda uyanıyoruz. Babacan antrenörümüz Gas'ın bize söylediği cümleler bir fıslıtı şeklinde yankılanıyor beynimizde: "Şampiyonlar kalkar Andre, şampiyonlar kalkar!" Toparlanıyoruz, kafamızda

anımsamalar şimşek gibi çakıyor. Sonra birden dört yıl geriye gidiyoruz. Çok önemli bir müsabakanın ortasındayız. Yok, bu sefer pis bir hapisanede değiliz. Dört yıl evvel dünya çapında müsabakalarda profesyonel bir boksör olarak final maçına çıkıyoruz. Rakibe dünyanın kaç bucak olduğunu gösterdikten sonra altın madalyaya uzanıyoruz. Gazetelere çıkıyor, dikkat çekiyoruz. Bu bizi daha da çok motive ediyor, iyice havaya giriyor, daha çok antrenman yapıyoruz. Küçük kardeşimiz bize özeniyor, o da antrenmanlarımıza katılıp bizim gibi bir altın madalyanın hayalini kuruyor... Sonraki maçlara da namağlup şekilde devam ediyor, önümüze gelen herkesi panzer gibi ezip geçiyoruz. Yarma gibi boksörler, Rosario'lar, New Orleans'tan bilmem ne şampiyonları falan dinlemeden hepsini teker teker yere seriyor, yine dikkat çekiyoruz. İyi boksörlerin kokusunu alan yaşlı kurt, Mr. McQueen peşimize düşüyor. Kızı Meagan ile birlikte menajerimiz olmak istiyor. Başta kepli antrenörümüz babacan Gas olmak üzere bu teklife kimse sıcak bakmıyor. Dövüşmeye devam ediyor, Keyshawn'ı deviriyor, ABD'nin en ünlü spor kanalı ESPN'e çıkıp "Keyshawn kalıbının adamı değilmiş!" diyor, yine dikkat çekiyoruz. McQueen de bu arada "Isaac Frost" adında akrep dövmeli bir boksörü destekliyor. O da tüm rakiplerini sere sere ilerlemeye devam ediyor. Bu esnada McQueen kızını gönderiyor yanımıza, belki bir şekilde kanımıza girip bizi kendi saflarına çekebilme ümidiyle. Ama bunun için fazla delikanlıyız, bir kadın uğruna böyle bir adilik yapıp kan emici McQueen'e boyun eğmeyeceğimizi gösteriyoruz. Max Payne'deki Mona'yı andıran Meagan, fikrimizi değiştirmek için ne yapabileceğini soruyor. Biz de "Kendi fikrinizi değiştirin!" diyerek postallıyoruz kız, tam da bize yakışan bir üslupla... Bu kez babası, yani McQueen geliyor; çünkü bizdeki yeteneğin farkında. Önce babamızın ölümünden dem vuruyor, sonra bizi zirveye çıkarma vaadinde bulunuyor. Üstelik kardeşimiz iri olduğu için onu da ağır siklette destekleyeceğini belirtiyor. "Benden ve kardeşimden uzak dur!" diyoruz. Bu sefer



Yapım EA Sports
Dağıtım Electronic Arts
Tür Dövüş
Platform PS3, Xbox 360
Web www.fightnightchampion.com

McQueen çirkefleşip bizi ayağımızı denk almamız konusunda tehdit ediyor. Bir sonraki maçımız Alvarez ile. Adami yıkamıyoruz, üstelik McQueen hakemleri ve puan veren yargıçları satın almış, önümüzü kesmeye çalışıyor. Akıl hocamız Gas, bize gazı verip Alvarez'i mutlaka nakavtla devirmemiz gerektiğini söylüyor. Onu da yıkıyoruz...

Kendi yargıçlarımı getirdim; yumruklarımı!

Bileğimizin gücüyle, mertçe rakiplerimizin canına okuyoruz ama nasıl oluyorsa birden mahremimize dalan mafya kılıklı tipler bizi sırtımızdan vurup yere yıkıyorlar... Sonra? Peki ya sonra? Gerçekten merak ediyor musunuz devamını? EA Sports sağlam hikaye yapmış bu sefer, değil mi? Buraya kadar anlattıklarımı okuduysanız / dinlediyseniz tipik bir boks oyunundan çok daha farklı bir yapımla karşı karşıya olduğumuzun farkına varmışsınız demektir. Bu sefer hakikaten sağlam Hollywood filmlerine taş çıkaran bir senaryoyla çıkmışlar karşımıza. Oyuna henüz sahip olmayıp da hikayenin devamını -en azından Andre Bishop'un hapse nasıl düştüğü yere kadar olan kısmını- merak edenlere bir güzellik yapacağım. Andre'nin nasıl ve ne için hapse düştüğünü öğrenmek isteyenler okumaya devam edebilirler. Oyunu oynarken kendisi öğrenmek isteyenlere bir sonraki sayfayı çevirip oyun mekaniklerine geçebilirler. Burada benimle kalanlarla devam edelim. Evet, nerede kalmıştık? Mafya kılıklı tipler bizi sırtımızdan vurup yere yıktıktan sonra silahla havaya bir el ateş ediyorlar.



Alternatif

EA Sports MMA (-)
UFC 2010: Undisputed (-)
WWE SmackDown vs. RAW 2011 (-)

Bu tipler polismiş meğerse... McQueen'in parayla satın aldığı kokuşmuş polislerden... Andre'yi ruhsatsız silah bulundurmaktan ve polise saldırmaktan içeri tıkıyorlar. Hapishanede Andre'nin saç sakalı birbirine giriyor ama o, en iyi bildiği şeyi yapmaya devam ediyor: Dövüşmeye... E benden bu kadar. Kendimi iyice masalcı dedeler gibi hissetmeye başladım. Tüm Champion modundaki hikayeyi anlatmamı da beklemeyin benden. Champion modunda boks piyasasının ne kadar namert olduğu çok çarpıcı bir dille anlatılmış. Bundan sonrasını da kendiniz oynayıp görün ki olayın tadı kaçmasın. Yalnız Champion modundaki destansı anlatımı ya da -daha modern tabirle- Hollywood tarzı anlatım şeklini çok başarılı buldum. Dövüş esnasında bizi gaza getirmek için Rocky filmlerini andıran epik müzikler devreye giriyor. Hani kötü adamların hakemi satın aldığı öğrendiğinizde moraliniz bozuluyor ya, işte o anlarda rakibinize attığınız her yumrukta ya da oturttuğunuz her aparkatta içten içe sizi destekleyen, moral veren müzikler tetikleniyor ve gayri ihtiyari havaya giriyorsunuz. Bu olay Champion moduna gerçekten çok iyi yedirilmiş. ▶





► "Fight Night Champion'un dövüş mekaniğinde kapsamlı bir revizyona gidilmiş." demek isterdim ama inanın, demeye dilim varmıyor. Serinin tamamını oynamış ve çoğunu size yazmış biri olarak, Fight Night Champion'dan beklediğim devrimsel dövüş mekaniklerinden söz etmek mümkün değil maalesef. Oyuna entegre edileceği söylenen bölgesel yorulma olayı, dinamik atak teknikleri falan başarıyla yerleştirilmiş; hatta daha evvel size bahsettiğim "Full Spectrum Punch Control" olayı da oyuna dahil edilmiş. (Hani yumruklarınızın açısını kontrol edip kollarınızı dinlendirerek dövüşmemizi sağlayan sistem.) Hepsini dedikleri gibi oyuna koymuşlar. Gel gelelim bu sistemler oyun içinde, maç esnasında çok da büyük bir fark yaratmıyor. Daha evvelden ne yapıyorduk? Biraz oyunun sistemine adapte olmaya zorluyorduk kendimizi, teknik dövüşmeye gayret ediyorduk ama bu durumun sıkıcı olması nedeniyle eziyet halini almaya başladığı andan itibaren paldır küldür girişiyorduk. Fight Night'in önceki rauntlarında durum buydu. Champion'da da maalesef dövüş mekanizmasını siz şekillendiremiyorsunuz. Bilakis dövüş mekanizması sizi şekillendiriyor. Yani oyun sizi belli bir kalıba sokmak istiyor, yeterince özgür bırakmıyor. Vaziyet böyle olunca da bir yerden sonra tüm tuşlara abanıp rasgele yumruk sallamanın daha hızlı ve etkili sonuç verdiğine tanık olabiliyorsunuz. Yanlış anlaşılacak da istemem, Fight Night türünün en iyisidir. Champion da bana göre piyasadaki en iyi boks oyunu ama şu dövüş mekanizmasında yıllardır bazı şeyleri hala tam olarak oturtamadılar. Oyun sizden belli bir атаğa karşı belli bir savunma yapmanızı istiyor ya da belli anlarda önceden belirlenmiş hamleleri yapmaya zorluyor. Hasbelkader 18 ay amatör düzeyde boks yapmış biri olarak, gerçek hayatta boksun böyle işlemediğini biliyorum. Elbette ki belli kurallar

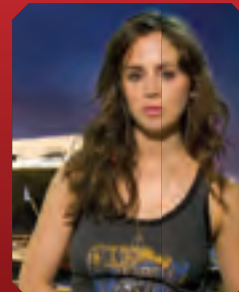


ve vuruş stilleri, savunma mekanizmaları var ama rakibim bana "Aaa, öyle vurma, böyle vur ki etkili olsun!" demiyor bu oyunda olduğu gibi. Bir de bu sefer ekranda sadece "Stamina" görünüyör ve boksörler önceki oyunlara göre daha çabuk dinlenip rakibine girişebiliyor. Koca Kütleli boksörlerin bu derece çabuk toparlanıp ardi ardına onlarca yumruk savurabilmesi de düşündürücü. Gerçek hayatta boksörler, daha çabuk yorulup enerjilerini tüketiyorlar. Elbette ki oyun mekaniklerinde olumlu gelişmeler de var. Mesela oyunu kuralına göre oynamayı kabul ederseniz, ofansif ve defansif olarak boksörümüzü yönlendirebiliyoruz. Sürekli aynı kolla aynı hareketleri yaptığımızda, bölgesel yorulma devreye girdiğinden hareket zenginliğini ve saldırı çeşitliliğini arttırmaya eğilimli maçlar çıkarmaya özen gösteriyoruz. Antrenmanlar esnasında stick'leri arkadaki L1 / LB ve R1 / RB tuşlarıyla kombine ederek envai çeşit teknikler öğrenebiliyorsunuz. Tüm bunlara rağmen, tüm teknikleri ve hareketleri ezberleseniz bile, özellikle multiplayer modunda daha kumandayı eline ilk defa alan bir arkadaşınızın seri şekilde Üçgen / Y, Kare / X, Üçgen / Y, Kare / X tuşlarıyla paldır küldür dalıp sizi yendiğine şahit olursanız şaşırmayın. Siz her ne kadar "Oğlum, boks böyle mi yapılır hıyar? Biraz teknik, biraz estetik oynasana, ne kadar yobaz bir tarzın var!" diye sitem etseniz de. Karşınızdaki acemi oyuncu sizin tekniğinize uygun oynamak zorunda değil. Sıkıntı da buradan kaynaklanıyor biraz. Bir Tekken'deki gibi denge ve usta - çırak ilişkisi aramayın bu oyunda. Eline daha güçlü boksörü alan acemi bir oyuncu, rasgele tuşlara basarak yenebilmesi biraz sinir bozucu.

En iyi savunma, saldırdır

Maç esnasında sadece stamina görülebiliyor ama boksör düşecek gibi olunca son darbelerden evvel sağlık baru da ekrana geliyor. İyileşme, raunt aralarında otomatik olarak gerçekleşiyor. Boksörün ayağa kalkma olayı Fight Night Round 4'teki gibi; yani stick'leri sağa sola, yukarı aşağı hareket ettirerek ayağa kalkıyorsunuz. Üçüncü kez düştükten sonra ayağa kalkmak çok zor. Öyle olması da gerekir zaten. Champion, Round 4 ile aynı oyun motoru üzerine inşa edilmiş. Buna rağmen görsel detaylarda bir miktar gelişme var. Misal olarak boksörlerin omzundaki damarlar daha belirgin görünüyor. Parlama ve yansıma efektleri bir adım ileri götürülmüş. Yani boksör terlediği zaman vücudundaki yansıma olayı daha bir göz alıcı tasarlanmış. Boksörler sağa sola kımlıdadıkça şortları

Eliza Dushku



Buffy the Vampire Slayer'ın Faith'i olarak tanınan Eliza Dushku, bu kez Champion modundaki kötü adam McQueen'in seksi kızı Meagan rolüyle karşımıza çıkıyor. Oyundaki ana karakter Andre Bishop ile potansiyel bir aşk ilişkisi yaşadığımız Meagan, oyunda boks eldivenlerini eline geçiren karakterlerden biri. Motion capture tekniğiyle oyuna aktarılan Eliza Dushku'nun bu ilk oyun deneyimi değil. Daha evvel de Saints Row 2, Yakuza ve Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds gibi oyun projelerinde görev almıştı.

bu kez daha senkronize bir şekilde hareket ediyor. Boksörler bu sefer raunt başında köşelerden farklı bir kamera açısıyla çıkıyor. Gel gelelim hakemlerin görüş açısını kapatma olayına kıl oldum. Hakem resmen önünüze geçip adeta perdeleme yapıyor. Bu sefer bunu neden gözümüze soka soka yaptıklarını çözemedim ama kasıtlı yapıldığı belli. Bir de iki kişi multiplayer dövüşürken benim kolum, rakibin iki kolu arasında sıkıştı kaldı. Vurmaya devam ettim aradan, çok saçma bir görüntü oluştu. Sanki oyun hatasıymış gibi görünen takıntılı bir animasyon izledik bir yarım dakika kadar. Olumlu bir gelişmeye ağır çekim modunun oyun içinden neredeyse tamamen çıkarılarak çok daha dinamik bir oynanış ortaya çıkarılması. Fight Night Champion'daki müzikleri de son derece kaliteli ve yerinde buldum. Yer yer reggae müziklere yer verilerek oyuna farklı bir hava katılmış. Özellikle Champion modunda -daha evvel bahsettiğim- müzikle boksörü gaza getirme olayı Rocky filmlerini aratmayacak cinsten. Seslendirmeler konusunda da epey bir yol kat edilmiş. Andre Bishop'un ve diğer karakterlerin diyaloglarından bahsetmeyeceğim, onlar zaten çok başarılı. Asıl olay oyun içindeki seyircilerin tepkisi ve seyircilerden gelen sesler. "Hadi, parçala, işte görmek istediğim şey bu!" tarzında nidalar savuran seyirciler bizi havaya sokabileceği gibi moral de bozabiliyor.

Yumruklarım yeter bana!

Son olarak unutmadan oyundaki menülere de kısacak değinelim. Oyunu ilk açtığınızda mecburen Champion modundan başlıyorsunuz. Ancak daha sonra "Fight Now" seçeneğinden arkadaşlarınızla multiplayer maçlar yapmanız mümkün. "Game Modes" seçeneğinde önceki oyunlardan aşına olduğunuz Legacy modu (Hani acemi bir boksörü alıp salonlarda antrenmanlar yaptırarak geliştirebileceğiniz mod.) ve "Training Games" seçeneği yer alıyor. "My Corner" seçeneğinde daha evvel yaptığınız ve ESPN kanalında yayınlanan maçlarınızı veya kayıt ettiğiniz dövüşlerinizi izleyebiliyorsunuz. "Boxer Share" seçeneğindeyse bir boksörü oluşturmak, düzenlemek veya internet üzerinden indirmek mümkün. Arzu ederseniz kendi resminizi çekip oyuna yükleyebilir ve tıpatıp size benzeyen bir boksör de oluşturabilirsiniz. Yüzü sizin yüzünüz olacak ama vücudunun illaki sizin vücudunuz gibi olması gerekmiyor. Daha iri, daha kaslı ya da daha hafif sıklık bir beden seçme özgürlüğünüz mevcut. Bu arada oyunda tam tamına 70 adet boksör mevcut. Bize daha evvel 50 demişlerdi ama 70'e çıkarmışlar. Andre Bishop ve ezeli düşmanı olan akrep dövmei Isaac Frost başta olmak üzere 15 adet boksör kilitle. Bunları oyunda ilerledikçe açılıyorsunuz. Kilitli olan 15 boksörden ikisi Andre



Bishop'un kendisi. Yapımcılar iki farklı sıklıkta yer verdikleri kurgusal boksörün ikisini de kilitli tutmayı uygun görmüşler. Oyunun en sevdiğim yönü, oynarken bana biraz da olsa Rocky tadı verebilmesi. Sevmediğim yönü ise her yerin Everlast ve Adidas reklamlarıyla doldurulmuş olması. Bu arada oyunun PlayStation 3 versiyonunda Move desteği, Xbox 360 versiyonunda da Kinect desteği maalesef yok. Aslında ekrandaki rakibe kendi yumruklarımızı savurmak çok eğlenceli olabilirdi. Artık kısmetse bir sonraki Fight Night oyununa hareket algısına teknolojilerini de beklıyoruz yapımı biraderlerden. ■ Ahmet Özdemir

Fight Night Champion

+ Champion modu gerçekten "Neden yeni bir Fight Night oyunu daha alalım ki?" sorusuna cevap niteliğinde, Hollywood kalitesinde sinematikler, sanatsal değer taşıyabilecek senaryo

- Hakem hiç girmedeği kadar araya giriyor ve görüş açısını kapatıyor, dövüş mekanizması vaat edildiği kadar geliştirilmemiş

8,2



MGM GRAND
LAS VEGAS

Yapım: BioWare
Dağıtım: Electronic Arts
Tür: Aksiyon RPG
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Web: dragonage.bioware.com
Türkiye Dağıtıcısı: Aral

Dragon Age II

RPG türüne bambaşka bir soluk



Uzun zamandır FRP ile uğraşıyorum. Benim saydığım yıl sayısı bayağı fazla ama yine de bu türe harcanan zamanın sonu gelmez, gelemez. Çünkü 90'lı yıllarda başlayan fantastik edebiyat furçası, günümüzde başını alıp gitmiş durumda. Bu gidişatın bir sonu olacağından da şüpheliyim. Malum, "fantastik edebiyat" denilince akla ilk olarak "Yüzüklerin Efendisi" isimli efsanevi üçleme geliyor. Yaratılan dünyadan tutun da içerisindeki kendine has yaratıma ve dile kadar geniş bir çerçevede hepsini barındırıyor. Bu dünyanın içerisine bir kere girildiği zamansa insan kendisini içinden çıkılmaz bir tünelde buluyor. Peki nedir bu seriyi bu kadar kaliteli kılan ve devamında bunca yeni fantastik edebiyat romanına zemin sağlamış olmasına sebep olan? Aslında sorunun cevabı basit: Yüzüklerin Efendisi, ağır bir edebiyat romanı olmasının yanı sıra aslında alt metinlerle dolu ve döneminin dünyasına, hatta tarihi olaylara dayanan bir yapıya sahip. Pek tabii ki bakış açısı daha Batı'lı ve farklı ama yine de tercümanlık görevini üstlenmiş bir seri. Günümüzdeki romanlara benim tabirimle "popüler fantastik edebiyat" kategorisine giriyor; çünkü hepsi de çok kolay okunabilen ve sanki "Yalan Rüzgarı" izliyormuşçasına insanı kendisine bağlayan senaryolara sahip. İçerisinde barındırdıkları bol karakter, sonu gelmez maceralar ve en ufağından en büyüğüne kadar olan savaşlar bu dünyaları yadsınamaz hale getiriyor. Yine de günümüz okuyucusunun en çok dikkatini çeken oluşum, bu serilerdeki bitmek tükenmek bilmeyen hayal gücü. Hayal gücü ki insanın var olmasına yardımcı olan ender unsurlardan bir tanesi ve bunun aktif olarak kullanılabilmesini gördüğümüz en güzel yer, fantastik dünyalar... "Yeter bu kadar." demeyin; eğer bütün bu kitaplar olmasaydı, günümüzdeki RPG oyunlarını oynayamazdınız. İlk olarak Dungeons & Dragons olarak piyasaya sürülen masaüstü rol yapma oyunu sayesinde, şu anda bilgisayarlarımızda yüklü olarak çalışan oyunlara sahibiz. Yani yıllar evvel bir efendi çıkıp "Bütün romanlardan rol yapma oyunu yapalım." demeseydi ve sonrasında da başka bir delikanlı "bu oyunları bilgisayara aktarmalıyız" diye düşünmeseydi, elimizde ne Baldur's Gate, ne de Dragon Age gibi yapımlar olurdu.

Efendim, RPG oyunlarının yapıları, tıpkı adventure

Sadece
LEVEL'da!

oyunları gibi bellidir. Oyunun net bir stili vardır ve FPS oyunları gibi her oyuncunun oynayabileceği cinste oyunlar değildir. Oynama becerisi bir yana, RPG'ler ne yazık ki halen en az dikkat çeken oyun türü durumunda; çünkü halen birçok oyuncu, uzun uzadıya süren konuşmaları okumak istemiyor, senaryonun nereye gittiğini bilmek ya da onu kontrol etmek gibi dürtüler beslemiyor. (Okumayan bir halk nasıl RPG oynasın? Güldürmeyin beni...) Bu sebeptendir ki özellikle satış rekoru kıran oyunların hemen hepsi, "hızlı tüketilebilen oyunlar" kategorisindedir. Peki, size neden mi bütün bunları anlatıyorum? Siz de haklısınız bir noktada ama Dragon Age II (DA2) ile her şey, tıpkı fantastik romanların ve öykülerin, ağır edebiyattan popüler romana geçtiği gibi büyük bir geçiş yapıyor. Özellikle RPG oyunculuğunun sıkıştığı bir noktada, resmen bir çözüm olarak karşımıza buldum DA2'yi. İlk oyunundaki genel oyun yapısı sorununu o kadar iyi anlamış olacak ki BioWare, bu sefer





kendi tarzını yaratmış; hatta kendi tarzını yaratmanın da bir adım ötesine geçmiş bulunuyor.

Hatırlar mısınız Diablo'nun ilk çıkışını? Ya da hadi "Diablo II'nin" diyeyim? Dönemindeki bütün RPG oyunları, masaüstü sistemlerin algoritmik olarak bilgisayar düzlemine geçmiş halini olabildiğince kullanmaya çalışıyordu. Stat'ların dizildiği, tıpkı masaüstü rol yapma oyunlarında olduğu gibi zarların atıldığı, her silahın farklı bir zarar puanı olduğu, büyülerle dolu bir kural sistemi vardı. Oyunlarda bolca konuşma ve diyalog, hatta oyunun birden çok sonu olmasına sebep olacak yöntemler mevcuttu. Peki Diablo ne yaptı? Bütün bu derin mevzuları bir kenara attı ve kendi yolunu çizdi! RPG'nin bir alt türü olan hack & slash'i yarattı! Yapılan işlem çok basitti; fantastik öğelerin hepsini al, baş bir kötü bul, ortalağı yok edecek kahramanlar yarat. Bu kahramanların sınıflarını da hazır ver ki oyuncu uğraşmasın, stat'ları minimumda tut ki kafası karışmasın... Anlatış tarzım fanatik bir RPG'ci olduğum için aşağılayıcı olabilir ama durum bundan çok daha farklı.

EĞER AŞIRI SAYIDA FARKLI SINIF VE KARAKTER SEÇENEĞİ BEKLİYORSANIZ, SİZE ÜZÜCÜ BİR HABERİM VAR; ÇÜNKÜ DA2'DE MAGE, WARRIOR VE ROUGE SINIFLARINDAN BİR TANESİNİ SEÇMEK ZORUNDAYIZ

Diablo, oyun dünyasına açık ara yeni bir tarz katmıştı ve şimdi öyle görünüyor ki sıra DA2'de!

Tarih kanla yazılır

Biliyorum, sizi çok dolandırdım ama DA2'nin gerçekleştirdiği bu büyük değişime değinmek için birazcık gerilerden gelmem gerekiyordu. Sıkılanlar için haber vermek istiyorum: Bu noktadan sonra oyunun içerisine girmiş bulunuyoruz. İlk olarak, zaten uzun zamandır internette dönen videoyu izleyerek başlıyoruz oyuna; bolca dövüşün ve aksiyonun gözler önüne serildiği demoyu bence iyi izleyin, sonra teşekkür edersiniz. Elimde oyunun iki versiyonu vardı; PC ve PS3. Pek tabii ki RPG oyunlarını PC'de oynamayı tercih eden birisiyim



Kontrollü bir oyun deneyimi için...

İlk oyunda karşımıza çıkan Tactics menüsü yeniden karşımızda. Bence DA serisinin başardığı en güzel işlerden bir tanesi olan Tactics sayesinde, karakterlerimize hangi durumlarda ne yapmaları gerektiğini söyleyebiliyoruz. Level atladıkça bir yenisi eklenen Tactics sayesinde her dakika başka karakterin kontrolüne geçmek zorunda kalmıyoruz. Her ne kadar yapay zekalık bir durum olsa da karakterlerimiz, verilen emirleri harfiyen yerine getiriyorlar. Özellikle healer ve tank karakterlerimizin ne yapacaklarını belirlememiz bir hayli önem arz ediyor.



ama oyunu yapısı gereği garip bir şekilde konsolda oynamak istedim. Fakat iki türlü de yapmanız gereken bazı ayarlamalar olduğuna inanıyorum. Öncelikle bir hoplayın Options menüsüne ve didikleyin. Shimmer Cround Objects with Loot seçeneğiniz açık değilse açın

ki öldükten sonra üzerinde loot olan yaratıklar parlasın. Aksi taktirde hangi mob'dan eşya düşmüş, bulmanız çok zor; yani tam Türkçe'si bu ayar açık değilse her cesedin yanına gidip loot tuşuna basmanız gerek ki bu da çok fazla zaman kaybına yol açar. Oyun içerisinde yapılan damage rakamları da bu menüye dahil. Pek tabii ki eğer kapalıysa hemen açın. Özellikle değinmem gereken ayarsa Show Minor Combat Details kısmı. Bu, özellikle genelde kapalı oluyor ve açıldığı taktirde karakterimizin resistance ve missed attack'larını görmemize imkan tanıyor. Son olarak da Conversation kısmını Always On yaparak oyunun bütün RPG öğelerine hakim olabilirsiniz. En azından bu ayarlamalar size fazlasıyla yetmeli.

DA2'nin ilerleyişi birazcık farklı ve ben de olabildiğince bu farklılıkları baz alarak ilerleyeceğim yazımda. Buyurun gelin o bildik karakter seçme menüsüne... Eğer aşırı sayıda farklı sınıf ve karakter seçeneği bekliyorsanız, size üzücü bir haberim var; çünkü DA2'de Mage, Warrior ve Rouge sınıflarından bir tanesini seçmek zorundayız. Ben de isterdim ki onlarca ırk ve sınıf olsun





ama durun, hemen yargılamayın, birazcık daha okuyun bu yazıyı. Mage sınıfımız ana fikirde arcane büyü kullanıyor ve rakiplerine uzak mesafeden bolca zarar verebiliyor. Warrior sınıfı, zırhlarını bürünmüş bir cannavardan başkası değil. Rouge ise gayet sinsî bir şekilde hayatını kazanmaya çalışıyor. Kilitli kapıları açmak ve tuzakları fark edebilmek ise onun yegane özelliklerinin başında yer alıyor. Karakterimizi seçtikten sonraysa bir anda kendimizi başka bir demonun içerisinde buluyoruz. Demo esnasında kafası gözü kırılmış bir cüceyi tutsak alan bir grup insana liderlik eden kadının, cüceyle olan diyaloguna şahitlik ediyoruz. Bir anlamda da oyunun senaryosu bu noktada başlamış oluyor. Kadın, Champion olarak bilinen karaktere ne olduğunu öğrenmek istiyor ve cüce de başlıyor hikayeyi anlatmaya... Ve biz kendimizi bir anda, uzun zamandır kendisini DA2'nin demolarında gördüğümüz ağabeyimizi kontrol ederken buluyoruz. Yanımızdaysa büyücü bir kadın var ve üzerimize saldıran Darkspawn'lara karşı koyuyoruz. Burası aynı zamanda da oyunun tutorial bölümü oluyor ve hangi tuşun ne işe yaradığını net bir şekilde görmemize imkan tanıyor. Biz bütün bu kaosun içerisinde kaybolmuşken bir anda üzerimizde beliren ejderhaysa alevlerini püskürtüyor ve ekran kararıyor. Yine açıldığındaysa cücenin yalan bir hikaye anlattığını iddia eden kadın, bütün hikayenin aslını istiyor ve bir anda yeniden kendimizi karakter yaratma menüsünde buluyoruz. (Demiştim size okuyun devamını diye.)

Göz, gez, arpacık

İşte RPG oyunlarından en çok sevdiğim yere geldik. Karakter yaratma! BioWare zaten bu işin yıllardır uzmanı olduğunu bize kanıtlamıştı ama yeniden bu denli derin ve detaylı bir karakter yaratma menüsüyle karşılaşmak hakikaten inanılmaz bir duygu. İlk olarak Appearance sekmesine gidiyoruz. Burada karakterimizin üzerinde oynama yapabileceğimiz alt menülerle karşılaşılıyor. Skin, Hair, Eyes, Nose, Mouth, Jaw / Checks, Neck / Ears gibi kendi içlerinde bölünen birçok parça üzerinde harika oynamalar yapabiliyoruz. Benim en az bir yarım saatim bu menüde geçti. Size bir tavsiye vermeme gerekirse karakterinizi kızıl saçlı yapmamanız. Garip bir şekilde oyunun ilk üç saatlik bölümünde o kadar çok kızıl saçlı karakterle karşılaştım ki bir an siliyordum karakterimi. Diğer sekmelerde yine bizi yakından ilgilendiriyor; Portrait, Name ve Events of Dragon Age: Origins fazlasıyla önem taşıyan alt menüler. Yine de burada en çok dikkat çeken yer Events of Dragon Age: Origins kısmı. Şu ana



Dalish Elf

Oyunun başlarında görmediğiniz ve en az bir üç saat daha göremeyeceğiniz bir sürpriz bekliyor olacak sizleri. Ta ki ilk ana görevlerden birisi olan mektup taşıma işini tamamlayana kadar görmüyoruz onları... Kimlerden mi bahsediyorum? Güzellikleriyle (Tartışılır) bizi bizden alan Dalish Elf'lerden tabii ki. Bilindik elf özelliği olan orman yaşamına adanmışlar kendilerini. Kirkwall'dan çıktığımız andan itibaren isteğimiz doğrultusunda kendilerini hemen görebiliyoruz. Pek tabii ki görmemiz bize yetmiyor; çünkü asıl kritik nokta, yol üstünde kendisini bu gruptan soyutlamış ufak bir kız Dalish Elf ile karşılaşılıyor olmamız. Kızımızı özel yapan yegane durumsa kendisinin "Blood Magic" kullanıyor olması. Bu büyüden birazcık bahsetmek istiyorum; çünkü fazlasıyla özel bir yetenek ağacı, kullanmasını öğrenmekse birazcık zaman alıyor. "Blook of the First" yeteneği, karakterin büyü kullanırken mana yerine health harcamasını sağlıyor. Hemen arkasından gelen yetenek "Wounds of the Past" ve "Wrath of the Elven" ise bu yetenek ağacını kullanan karakteri korkulması bir kahraman haline getiriyor.

kadar çıkan birçok RPG oyundan buna benzer, geçmişiyle ilgili bilgilerin olduğu yerler mevcuttu. Fakat buradaki kritik nota, Import from Origins kısmı. Yani ilk oyundaki karakterinizin kayıt dosyası hala elinizdeyse kendisini buraya ekleyebilirsiniz. Eminim ki bu haber birçok oyuncuyu fazlasıyla mutlu etmiştir fakat dikkat edilmesi gereken ufak bir nokta daha mevcut. Şöyle ki eğer eski karakterinizi DA2'ye eklerseniz, birazcık daha farklı bir senaryo oynayacaksınız, en azından oyun bize bu uyarıyı veriyor. Benim gibi RPG severleri fazlasıyla sevindirecek bir haber; çünkü fazladan içerik anlamına gelen bu durum, oyunu ilk defa oynayacakları pek ilgilendirmiyor olabilir. Yine de çok önemli bir girişim olduğu gerçeğini de göz ardı edemeyiz.

Darkspawn

Ve yeniden oyunun içerisindeyiz. Bu sefer saldırı altındaki bir köyden kaçıyoruz. Hikayeye kısaca değinmek gerekirse Darkspawn, Ostagar isimli şehre saldırmış, zaten bir önceki savaşta kral öldürülmüştür. Lothringe'ye bu yaratıkların saldırdığı son yerleşim ve biz de burada yaşayan halktan birisiyiz. (Bu pek tabii ki herhangi bir arka plan seçilmeden yaratılmış karakter senaryosudur.) Ailemizle birlikte bölgeden kaçmaya çalışıyoruz, annemiz ve kardeşlerimiz yanımızda, koşuyoruz da koşuyoruz. Bizim için oyunun başladığı noktaysa işte tam burası... Ve özellikle RPG türünün ne kadar da değiştiğine işte tam burada tanıklık ediyoruz.

Öncelikle üzerine basmak istediğim bir nokta var. DA2, RPG öğeleri barındıran bir aksiyon oyunu. Yani





Baldur's Gate II gibi detaylı ve sonu gelmez hesaplamalı, "hangi büyü kaç vurmuş" diye bakacağınız bir oyun değil. Ağır RPG tutkunuyusanız ki ben öyleyim, sizden şimdiden özür dilerim ama aynı zamanda da dilemem! Çünkü özellikle ilk oyunundaki kararsızlıktan sonra DA2 çok radikal ve doğru bir karar alarak, ne olduğu belirsiz RPG sistemi ve kimin ne kadar vurduğu anlaşılmaz combat sisteminden kendisini kurtarmış ve çok daha hızlı bir oyun mekaniği yaratmış. Ben bir Warrior karakter açtım. Karakterimin normal saldırıları X tuşu aracılığıyla yapıldığı gibi, daha büyük vuruşları Kare tuşuyla yapıyor. Yani birazcık daha Dante's Inferno gibi düşünebilirsiniz. Ana hatlarıyla bir normal, bir de büyük vuruş var. Tamam küsmeyin! Gelin buraya! Aaa daha durun, yetenek kısmına girmedim bile...

Lafımı böldürdünüz!

DA gibi bir oyunun iki tuştan ibaret olacağını sanıyorsunuz yanlışsınız. Önce oyundaki RPG öğelerinin aslında halen ne kadar da çok olduğuna değinip şu RPG severlerin dikkatini bir daha çekeyim. Söylemeye gerek bile yok ama hatırlatmakta fayda var; DA2'de de level atlama sistemi mevcut. Yeterli yetenek puanını alan karakter "hop" diye atlayabiliyor level'ını. Peki, bu level bize ne sağlıyor? Yanıtı basit: Üç adet attribute puanı ve bir adet de yetenek puanı. Attributes dediğimiz, karakterimizin ana özelliklerini, bir diğer deyişle karakterimizi yaratan özellikleri belirliyor. Her RPG oyunun vazgeçilmez olan bu puanlar, DA2'de yine bol sayıda ve oyunu harika bir şekilde detaylandırmak için buradalar. İlk stat'ımız Strength, Warrior sınıfının saldırı ve vuruş gücünü arttıran değer, aynı zamanda da karakterlerimizin knock back olmalarını da engelliyor. Dexterity, Rouge karakterlerin saldırılarını arttırdığı gibi aynı zamanda critical hit yapmamız için de gereken değeri taşıyor. Magic, isminden de anlaşılabilir olduğu üzere Mage karakterlere bolca zarar puanı veriyor ama aynı zamanda da karakterlerimizin büyüye karşı olan dirençlerini belirliyor. Cunning, DA serisine özel bir stat olarak karşımıza çıkıyor. Kendisi bütün sınıflara fazladan defans puanı sağladığı gibi, aynı zamanda da critical hit zararlarını da yükseltiyor. Yine bunların hiçbirisi lockpick ve

disarm trap özelliklerine verdiği artılar karar önemli değil. Geçiyorum Willpower'a; kendisi büyü kullanıcılarının vazgeçilmez özelliği olduğu gibi diğer sınıflara da büyük etkisi bulunuyor. Çünkü DA'de kullanılan mana sisteminin yanında bulunan stamina'nın da dolmasına olanak tanıyor ve bu sayede hem büyücülerin, hem de savaşçıların çok daha fazla yetenek kullanmalarına imkan tanıyor. Son olarak Constitution, bütün karakterlerin sağlığını yükseltiyor. Yani anlayacağınız, her karaktere aynı etkiyi yapan tek özellik.

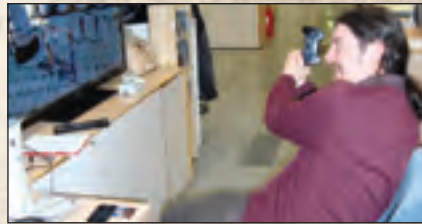
Bu genel bilgilerden sonra oyunun can damarı olan ve yukarıda bahsettiğim iki tuş durumundan çıkmamıza yarayan yeteneklerimize geçiyorum. DA2, kullandığı bu yeni yetenek sistemi sayesinde, yetenek ağaçlarını az ve öz tutmuş. Bu sayede karakterler birden fazla yetenek ağacından özellik alabiliyor ki bu derece kombo yapmamıza imkan sağlayan az sayıda RPG oyunu olduğuna da değinmek isterim.

İlk olarak Warrior sınıfıyla başlıyorum. Kendisinin altı tane farklı yetenek ağacı bulunuyor. Hepsinden kısaca bahsedeceğim. Weapon and Shield kullanımı çok tercih edilecek yetenek ağaçlarından bir tanesi. Shield Defense, Shield Wall Resistance ve Perception gibi özellikleriyle karakterimizin tam bir tank olmasına imkan tanıyor. Özellikle Safeguard ile karşıdan gelecek olan critical hit'lere bağışıklık kazanması inanılmaz bir özellik. Two Handed kısmıyla Mighty Blow, Scythe,



Ejderhanın İki Yüzü

Ehem... Şimdi şey; o resimde gördüğünüz benim doğal halim. Fakat o kadar da doğal değil. Birazcık oynama yapmışım kendimle belli ki. DA2 oynarken bir yerde ben de vuruyorum ama neye, neden vuruyorum, bilmiyorum! Her yer kan! Çocuklar ağlıyor! Atlılar geliyor! Çekin çocukları! İşte DA2'yi ofiste oynarken bu haldeydim. Sevgili Ahmet efendi de her halimi kareye almış durumda. Nitekim diğer taraftaki Şefik gerçeğine de değinmek istiyorum. Kendisi zaten on-board olarak sakın bir yaratım ve bu denli kan ve aksiyon bile onun kılımlı kıpırdamasını pek mümkün kılmadı. Daha da kötüsü, kafa göz girdiği örümceklerden yediği dayak sonucunda, boynu bükük bir şekilde gamepad'i bana geri uzattı. Fakat yıkılmadı! Üçüncü oyuna kadar stamina'sını biriktirme kararı alan Şefik, halen örümcek mağlubiyetinin üzüntüsünü üzerinden atabilmiş değil.





Whirlwind, Sunder gibi özelliklerle karşılıyor bizi; tipik bir dps karakteri isteyenler için ideal seçim. Vanguard, açık ara en farklı yetenek ağacı bence. Tam Türkçe'si "disiplinli bir şekilde saldırma" olan yetenek ağacı, karakterimizin stamina'sını en uygun şekilde harcamasına olanak sağlıyor. Destroyer, Cleave ve Massacre yetenek isimlerinden bazıları... Defender ise Weapon and Shield ile harmanlanacak inanılmaz bir ağaç. Her bir yeteneğiyle karakterimizin bir kat daha sobaya dönüşeceğini söylememe sanıyorum çok da gerek yok. Battlemaster ise benim favorilerimden ve Two Handed ile harika bir uyumu olan ağaç; Rally, Unite, Bolster, Deep Reserves ve Secon Wind gibi yetenekleri bünyesinde barındırıyor. Warmonger ise herhangi bir sınıfla kombo olabilecek düzeyde. Özellikle taunt yeteneğinin burada olması fazlasıyla kritik bir durum ortaya koyuyor.

Yazımın genel olarak bir rehber dönüşmemesi içinse Mage ve Rouge sınıflarının yeteneklerinden çok daha kısa bir şekilde bahsedeceğim. Mage; Elemental, Spirit, Arcane, Entroph, Creation gibi birbirinden tamamen farklı büyü ağaçlarına ve büyülere sahip. Rouge ise Bianca, Sabotage, Specialist, Scoundrel, Subterfuge, Marksman gibi özelliklere sahip bir sınıf. Bir anda gizlenip rakibinin arkasında belirebilen bir karakter yaratabildiğimiz gibi, menzilli silahlar konusunda uzman bir karakter de yaratabiliyoruz.

O zaman bir şeyler üretelim

Bütün bu karakter ve yetenek detaylarından sonra, artık kendimizi "birazcık daha" oyunun detaylarına verebiliriz. Kafamızı çevirdiğimizde göreceğimiz ilk oluşumsa crafting olacak. Birden çok craft olduğuna değinmek istiyorum bu oyunda. Benim ilk gözüme çarpansa zırh ve silahlarınıza yapılan efsunlamalar oldu. Elime geçen ilk tarifse Rune of Protection'dı ve bir adet Lyrium karşılığında zırhıma fazladan armor eklememe imkan tanıyordu. Pek tabii ki bütün bunlar bedava olmuyor ve olmayacak da! Bu çeşit efsunlamalar için gereken belli başlı materyaller mevcut. Bunlar Lyrium, Silverite, Orichalcum ve Dragon's Blood olarak sıralanmış durumda. Bir diğer craft sistemiyse Posion and Bobs olarak karşımıza çıkıyor. Öncesinde bulacağımız ya da öğreneceğimiz tarifler doğrultusunda yapabileceğimiz bu iksirler, oyunda bir hayli büyük bir önem arz ediyor. Patlayıcı iksirler birçok yaratığa zarar verebildiği için bolca kullanacaklarınız arasında ama silahınıza süreceğiniz zehirler emin olun çok daha işinize yarayacak.

Oyuna döndüm

Bütün bu olayların arkasında unutulmaya yüz tutmuş diyalog sistemi beliriyor bir anda. Her RPG'cinin şu satırları yazmamı beklediğine de adım gibi eminim. Evet, DA2 bolca aksiyon içeren bir oyun olmuş ama o güzelim diyalog sistemini hiçbir şekilde yok etmemiş. Oyun boyunca etkileşime girebileceğimiz birçok karakter mevcut. Görev aldığımız karakterler bir yana, etrafımızdaki birçok NPC ile etkileşim halinde olabiliyoruz. Diyalog kısmına eklenen güzide bir yenilikten bahsetmeden geçemeyeceğim. Belki benim için ters bir durum ve hatta yapılması bile yanlış ama oyunun ağır dil gereksinimleri yüzünden yapılmış olacak ki vereceğimiz cevapların yanında, ne tarzda bir dille konuşacağımızı işaret eden resimler beliriyor. Yani hangi cevabın ılımlı ya da ters olduğunu anlamak artık çok ama çok kolay. Yani "RPG oynamaya İngilizce'm yetmiyor Ertuğrul Ağabey!" lafını kesinlikle kabul etmiyorum! Diyaloglar pek tabii





ki oyunun halen her şeyi, en azından bize dümdüz bir oyun yerine, şekillendirebildiğimiz bir oyun sunabiliyor. Bu şekillenmenin en güzel yaşandığı yerse kendi partimizin içerisindeki bağlantılar. Birçok BioWare oyunun olduğu gibi, DA2'de de parti üyelerimizin

yakından gördüğümüz karakterler fazlasıyla hayat kazanmışlar. Zırh ve silahlar konusundaysa mükemmel işler başarıyor olmalarına rağmen bu durumu da bir adım ileriye taşımışlar. Zaten görünce direkt olarak duvar kağıdı yapacağınız en az 10 tane zırh sayabilirim

ALIM - SATIM İŞLERİ BİR HAYLİ KOLAY DA2'DE. ZATEN İÇERİYE ZORLA GİRDİĞİMİZ KIRK WALL İSİMLİ ŞEHİRDE HER TÜRLÜ SATICIYI BULMAK MÜMKÜN

bize karşı beslediği sempati ve nefret, bir bar, yani ibre yardımıyla gösteriliyor. Friend ve Rival olarak ikiye bölünmüş olan barın oyunun senaryosuna açık ara büyük bir etkisi bulunuyor. Neden mi? Çünkü yanımıza aldığımız birçok karakterin, yetenek ağaçlarının içerisinde barındırdıkları ve sadece Friend ve Rival durumlarında açılabilen yetenekleri var. Yeteneklerin fazlasıyla güçlü olmasının yanında, bir de oyunun senaryosu hakkında bize verecekleri gizli bilgiler belirliyor. Misal; Rouge karakterimizin bir yanı diyor ki "Sana bu konu hakkında bilmediğin birçok şeyi anlatacağım." ama aynı zamanda diğer tarafı "Sana anlatacağım çok şey var ama bunlardan hiç mutlu olmayacaksınız." diyor. Şimdi bir RPG'ci olarak arada kaldım; acaba hangisi gerçek hikaye? Ya da gerçek hikaye aslında yalan mı? Duymamam gereken şey aslında doğru mu yoksa böyle bir durumda karakter bana yalan mı söyleyecek? İşte sevgili okur, BioWare yine yapacağını yapmış ve ufak bir hareketle dağ taşı yerinden oynatmış.

Alım - satım işleri bir hayli kolay DA2'de. Zaten içeriye zorla girdiğimiz Kirkwall isimli şehirde her türlü satıcıyı bulmak mümkün. Fiyatlar öyle aman aman pahalı değil. Yani dört - beş saatlik bir oyundan sonra parayla birçok eşyaya sahip olabiliyoruz. Loot sistemi sayesinde hızlanan para akışı, oyunun genel yapısına da büyük etki etmiş. Yani klasik RPG'lerde köyden bir kere HP potion olmadan çıkınca etrafta gözyaşlarıyla dolaşmamıza gerek kalmıyor. Farkındaysanız oyunun grafiklerinden hiç bahsetmedim ama hata ettim! DA2, tamamen farklı ve gelişmiş bir grafik yapısıyla karşımızda. Yüz modelleri konusunda canlarını dişlerine takmış ekip ve oyunun büyük bir bölümünde

size. Savaşlar esnasındaki fizik motoruysa ziyadesizle kaliteli. Bazen tümseklerde sorun yaşanıyor ama genelde vuruş hissiyatı harika. Kılıç sallama animasyonları, büyük efektleri (Nasıl bir ateştir o arkadaş!) ve yenilenmiş kan animasyonları son derece kaliteli. Kan demişken, bu oyunda ciddi anlamda fazla kan var. Fakat aynı zamanda da o kadar güzel yapılmış ki insanı içine çekiyor. Hele bir de savaştan sonra yapılan konuşmalar da, üzerimiz kanla kaplı verdiğimiz cevaplar tam olarak Braveheart sahnesi yaşamamızı sağlıyor.

Bütün bu grafiğin ve animasyonun yanında, seslendirmeyi ve müzikleri de unutmamak lazım. Nereyse her karakterin kendisine ait bir sesi var ve RPG

Alternatif

Baldur's Gate II (-)
Dragon Age: Origins (8,6)
The Witcher (8,2)



Fantastik Dörtlü



Alevde Izgara

DA2'de kullanılan ateş animasyonunu görünce beni çok daha iyi anlayacaksınız eminim ki ama ben bir kez de buradan hatırlatmak istiyorum: Ateş animasyonları çok ama çok güzel! Patlayan ateş toplarının yaydığı efektler karşısında öylece kaldım.



Kan

İlk oyunda da her yanımız kandı, evet ama kesinlikle ikinci oyunda olduğu gibi gerçekçi ve güzel değildi. Düşmanlarımıza saldırdığımız her kılıç darbesi, her yana kan fışkırmasına sebep olduğu gibi, aynı zamanda da üzerimizi kirletiyordu. Yakın dövüşleri bir derece daha anlamlandıran ve oyuncuyu içine çeken bu efekti sakın kapatmayın!



Bırrr!

İlk oyunda da Cone of Cold gibi büyülerin yadsınamaz derecede fazla bir gücü vardı. DA2'de de bu gelenek sürmeye devam ediyor. En azından bir büyücününüzün buz büyüleri hakkında uzmanlaşmasını ısrarla öneriyorum. Emin olun ki bu büyüler sayesinde çok daha rahat bir oyun oynayacaksınız.



Büyükle, kocamanlar!

Oyunda bolca irili ufaklı yaratık kesiyoruz; hatta bir noktadan sonra sonu gelmeyecek gibi geliyor bu yaratıkların. Fakat ne zaman ki bir Ogre'yle karşılaşılıyor, işte o anda bütün dengeler altüst oluyor. Bir hayli güçlü olan bu yaratıkların üzerimize koşarak yaptıkları saldırıların hedefi olmamızın dileğiyle...



oyunculüğünün vazgeçilmezi olan seslendirmenin bu denli kaliteli olması beni çok mutlu etti. Özellikle karakterimizin kendi sesine sahip olması, DA2'ye bolca artı puan getiriyor. Oyun müzikleri ise tam da olması gerektiği gibi, epik bir tonda çalıyor ve bizi sürekli bir maceranın ortasındaymiş gibi hissettiriyor.

Eksiyen çağ

Öncelikle bu oyunda çok büyük hatalar olmadığını belirtmek istiyorum fakat eksileri hiç yok demek birazcık abartı olacaktır. Öncelikle ortaçağ temalı oyunların yıllardır içerisinde çıkmadığı temaları bir kez daha görmek beni birazcık sıktı açıkçası. Yani yine bir kötü var, aradan bizi çeldirmeye çalışan bir kadın var, arada ejderha var ki aksiyon olsun... Demek istediğim, hayal gücünün sonsuz olduğu fantastik dünyalarda

artık çok daha farklı şeyler yapılması gerektiği. Basit bir örnek olarak, bilimkurguyla karıştırılabilir ya da bir kahraman yerine sıradan bir insanı oynayabiliriz. Yetenekler çok kısıtlı kalmış. Yani özelliklerimiz halen aynı ama çok daha fazla ve farklı türde yetenekler olabilirdi. Açıkçası halihazırdaki yetenek ağaçlarıyla bu oyunu çok hızlı bir şekilde bitirmek mümkün; demek istediğim, o detaylar ortadan kalkmış durumda. RPG türüne yeni bir tarz kazandırdığı gerçek ama benim kişisel olarak, "Orijinal RPG'leri hiç mi beklemeyeceğim?" sorusu kafama yerleşti. BioWare de tarz değiştirdiğine göre bana ne olacak? Yazık değil mi bana?

Elleri göremiyorum!

Sonuç olarak DA2, uzun zamandır oyun sektörünün beklediği köklü değişime imza atmış bir yapımla olarak karşımıza çıktı. Bilinen klasik RPG türünü aksiyonla birleştirdi ve hem kendisini, hem de sıkışan yapıyı bir adım daha ileriye taşıdı. Ben yine dört gözle klasik RPG türüne yeni bir örnek beklemeye devam edeceğim bir köşede ama böyle bir yapımla karşılaşmak birazcık kendime getirdi beni; bakalım böyle köklü bir değişim MMO oyunlar için ne zaman olacak... Ertuğrul Süngü

Dragon Age II

- + RPG türüne tat katan değişiklikler, bol diyalog, harika seslendirme ve müzikler
- "Ohannes" aksiyon, fazla kolay oynanabilirlik

9,0

Who's That Flying?!

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

Yeni nesil oyunların grafikleri bir yandan sorun yaşıyor, bir yandan da senaryo ve kurgu üzerindeki beklentilerimiz her geçen gün artmaya devam ediyor. Firmalar her ne kadar uğraşsalar da biz oyun severleri özellikle son yıllarda bir türlü tam anlamıyla doyuramıyorlar. İşte bu gibi durumlarda hiç aklımızda bile olmayan ufak yapımlar çıkageliyor karşımıza. Bu oyunlara bu ay harika bir örnek vereceğim sizlere...

Who is that Flying (WitF) sanıyorum herhangi bir bilgisayarda çalışabilecek sistem özellikleri istiyor. Oyun temel olarak çok basit, özellikle atarici geçmişli olanlarımıza çok tanıdık bir platform oyunu. Karakterimiz süper güçlere sahip bir bünye ve ekranda sadece yukarı, aşağı, sağ ve sola gidebiliyor. Oyuna sadece damgasını vuran yegane yeteneğiyle pek tabii ateş edebilmek. Üzerimize üzerimize gelen düşmanları olabildiğince yok etmek asıl amacımız. Düşman öldürdükçe artan üç barlık ultra gücümüzse bize oyun boyu yardım ve yataklık sağlamak üzere tasarlanmış. Her seviyesinde daha da güçlenen bu özellik, herhangi bir şekilde bir düşman ünitesinin ekrandan çıkmasına izin verirken anında sıfırlanıyor; bu da demek oluyor ki gelen geçen herkesi yok etmekle yükümlüüz. "X" tuşu aracılığıyla aktive edilen bu güç, oyundaki dengeleri ciddi bozuyor. İlk başlarda karşımıza benzeri yaratıklar çıksa da oyunun ilerleyen seviyelerinde bolca farklı yaratık türüyle karşılaşırız. Hatta üç turda bir kere gelen boss savaşları da cabası. Her boss'un kendisine has bir zayıf noktası bulunuyor ve biz ateş ettikçe zayıflayan yeri yok

Alternatif

Crusher (-)
Super Meat Boy (8,0)
Platypus (-)

etmemiz gerekiyor. Tıpkı bazı büyük yaratıklarda da olduğu gibi, bu boss savaşlarında karakterimizle yakın savaşa girmemiz gerekiyor. "Ctrl" tuşu yardımıyla düşmanımızın ensesine yapışan karakterimiz - sonuna kadar topladığı gücüyle - düşmanını yerle bir ediyor. Bölümün ne kadar uzun olduğunu ya da bölümün sonunda bir boss olup olmadığını; arabirimimizin hemen üstündeki çizgi yardımıyla kolayca öğrenebiliyoruz.

Oyun genel hatlarıyla fazlasıyla hızlı, bu hızla alışmak ilk başlarda birazcık zor gelse de zaman içerisinde sanıyorum her yaşta insanın oynayabileceği bir hale geliyor. Bu hızla yetişmek içinse özel gücünüzü bolca kullanın derim. Her bölüm 50 üstü bir puanlamayla değerlendiriliyor. Burada kaçırduğunuz yaratık sayısı, puanınızdaki ana düşüş sebeplerinin başını çekiyor. Her bölüm sonunda aldığınız puana göre WitF'in içerisinde bulunan gizli bölüm ya da özellikleri açabiliyorsunuz.

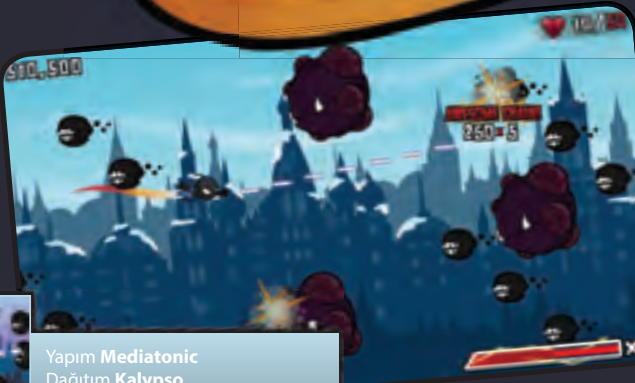
Kısacası bu kadar küçük bir oyunun, bu derece eğlence vaat edebileceği sanıyorum kimsenin aklına gelmezdi yine! Birakin büyük yapımları bir kenara; birazcık da saf ve hızlı tüketilebilen eğlenceye bakın. WitF küçük bütçeli, büyük oyunlar arasında kendisine güzel bir yer bulacağına benziyor. Hele bir de PSP'nizde seyahat esnasında bu oyun yanınızdaysa; oh yes!

■ Ertuğrul Süngü

Who's That Flying?!

+ Saf eğlence, yemek aralarında, iş molalarında hızlı tüketilebilecek bir yapım
- Malum hep ateş et, hep ateş et.
E bir yere kadar...

8,0



Yapım Mediatonic
Dağıtım Kalypso
Tür Arcade
Platform PC, Xbox 360, PSP
Web www.whothatflying.com



Light erkek misin be adam?

Dungeons

Zindanların ötesindeki korkunç şey

Şimdi; kimler Dungeon Keeper oynadı, el kaldırsın bakayım? Peki, kimler komik goblin fikrini seviyor? Son sorum: Bir zindanınız olsun ister miydiniz? Cevaplarınız evet de olabilir, hayır da; malum siz bu sorulara aklınızdan cevap veriyorken ben yanınızda olmayacağım ama cevabınız her ne olursa olsun, bu oyunu kesinlikle deneyim etmelisiniz. Belki birazcık abartıyorum gibi gelebilir kulağa ama uzun zamandır adını haykırdığım Majesty serisinden sonra bu tarzda bir oyuna gerçekten ihtiyacımız vardı.

Kahramanlar

Öncelikle değinmekte fayda var ki oyun genel hatlarıyla Dungeon Keeper serisine bir hayli benziyor. Bu ne mi demek oluyor? Yani kendimize sıfırdan bir zindan yapıyoruz. Özellikle duvarları kaza kaza ilerlediğimiz mağaralara kendi istediğimiz şekli veriyoruz. Dungeons'ın kamera açısı aslında kuşbakışı ama oyunun henüz başında kazandığımız bir yetenek sayesinde (Yuh artık, baya Dungeon Keeper 2 özelliği bu ha.) birinci şahıs kamerasından da "WASD" tuşları yardımıyla karakterimizi kontrol edebiliyoruz. Evet, bir karakterimiz var. Kendisi "Calypto" adlı bir "succubus" tarafından aldatılmış ve şimdi zindan krallığını yeniden kontrol altına almak istiyor.

Bu macerada bize sürekli yardımcı olacak sağ kolumuzsa sinsi bir goblin'den başkası değil. Bütün görevleri ve yapmamız gerekenleri bize bir bir anlatıyor. Hemen oyunun detaylarına giriyorum sevgili okurlar. İlk yapmamız gereken, goblin çağırmak. Bölüme göre değişen maksimum goblin rakamımız var. İlk başlarda iki olan goblin sayımız bölüm geçtikçe artıyor. Goblin'ler bizim her şeyimiz; duvarları kırıyor, bulduğu parayı önümüze getiriyor, cesetleri taşıyor, kısacası her türlü işimizi koşuyor. Ceset deyince bir durdunuz, değil mi? Ama demiştik size zindan yapıyoruz diye; iyi birisi mi olacaktık? Şimdi iyi dinleyin; çünkü oyunun harika mekaniğine değineceğim!

Zindanımızı yaparken buraya "hero", yani kahramanlar çekmeye çalışıyoruz. Kahramanların geldiği bazı kapılar

mevcut ve bu kapıları bir kez açtıktan sonra ortalama üç dakika arayla yeni kahraman ya da kahramanlar zindanımıza giriş yapıyor. Pek tabii ki bizi ziyaret etmeleri için bir sebebe ihtiyaçları var. Biz de kapıların yakınlıklarına sandık sandık altın koyarak onların burada bir maceraya atılmalarını sağlıyoruz; hatta "Gimmic" denen korkunç süsler sayesinde onların daha çok ilgisini çekebiliyor ve istediğimiz tarafa doğru macerasını sürdürmesini sağlayabiliyoruz. Gimmic'ler aynı zamanda bize prestij puanı sağlıyor ve bu sayede daha güçlü oluyoruz. Neyse efendim, kahramanlarımızın enerji barlarının hemen altında tatmin olma miktarları bulunuyor, bu miktarın artması için çok fantastik bir zindanımız olması ve birazcık dolaşmalarına izin vermemiz gerekiyor. Çünkü onları öldürdüğümüzde zindana atacağız ve Gimmic yapmak için gerekli olan ruh puanını onlardan toplayacağız. Bir kahramanın tatmin barı ne kadar doluysa o kadar çok ruh puanı verdiğini düşününce demek istediğimi daha iyi anladığınızı umuyorum. Fark ettiyseniz bu noktaya kadar oyundaki iki ana kaynaktan bahsetmiş oldum. Üçüncü ve son kaynaksa altın... Ana fikirde kırdığımız duvar başına bir altın kazanıyoruz ama asıl kazanç, bizim altınlarımızı aldıktan sonra kaçmaya çalışan kahramanı öldürünce elimize geçiyor. Pek tabii ki parayı alan kahraman elimizden kaçtığı anda boş gözlerle etrafa bakıyoruz.

Son olarak

Karakterimizin başlı başına özellikleri olması da oyunun değerini fazlasıyla arttıyor. Sadece kendisine ait World of Warcraft benzeri üç farklı ağaçta onlarca yeteneği bulunan karakterimiz, seviye atlayarak çok daha güçlü bir hale gelebiliyor. Yine de Dungeons, tek ama çok büyük bir soruna sahip, o da oyunun düzenli olarak kendisini tekrar ediyor olması. Yani bu tarzı seven insanlar için mükemmel bir oyun olabilir ama yeni oyuncuların ilk saatlerde canını sıkacaktır.

■ Ertuğrul Süngü

Yapay Zeka

Oyundaki yapay zeka bazen saçmalayabiliyor ama genelde oturtulmuş olan bazı kaliteli hareketler de var. Özellikle iki adet kahraman birbirleri arasında konuşmaya başlarsa engelleyin; çünkü yukarı gidip zindanınız hakkında kötü yorumlarda bulunabilir ve zindanınızın ziyaretçi sayısını azaltabilirler.



Alternatif

Dungeon Keeper 2 (-)
Overlord (7,8)
Trine (9,0)

Dungeons

+ Harika tasarlanmış oyun yapısı, eğlenceli ve komik karakterler
- Kendisini fazlasıyla tekrarlaması, insana Alt + F4 çekesi getirmesi

7,2

Yapım Arrowhead Game Studios
Dağıtım Paradox Interactive
Tür RPG
Platform PC
Web www.magickagame.com

Warhammer

Oyunun ikinci bölümünde goblin'lerin gemiden indikleri bir yer var. Orada ilk önce evine sığınmış bir adam çılgınlık atıyor. Lütfen adamın dükkanının ismine ve örsünün üzerinde duran çekice iyi bakın. Bakalım Warhammer ile ilgili bir şey yakalayabilecek misiniz? Ben çok güldüm.

Magicka

Permütasyon ile kombinasyonu anlamayanlara

RPG denince hemen aklımıza malum, kılıç - kalkan ve büyü'nün o fantastik birleşimi geliyor. Yine de her ne kadar büyü çok ilginç bir oluşum olsa da insan ruhu gereği ilk bakışta hemen o demir zırhı düşünür üstünde, kılıcı kavrayışını, kalkanın ağırlığını. Büyüye tüm bu duyguların ardından bir anda ve çok büyük bir patlama olarak gelir insan duygularına. "Evet" der insan; "Keşke büyü diye bir şey olsaymış." (Fal neyin kuntastik şeylerden bahsetmiyorum; ateş topu atmak, bulutları kontrol edebilmek gibi.) Bu noktaya geldiğindeyse RPG oyunları devreye girer her yönüyle. Kılıcından tutun, kalkanına kadar. Fakat büyü tıpkı bu iki aparat gibi sadece yazılardan ibarettir bu oyunlarda. Bir ismi vardır ve bir özelliği; Magicka ise bu genellemeyi yok etmek ve her şeyi biraz daha karıştırmak için aramıza katılan yeni bir dostumuz.

Bir tuşam kurbağa ayağı, biraz yarası kanadı, biraz da sülfür...

Oyuna girer girmez çok seveceksiniz Magicka'yı; çünkü bir anda karşınızda bulacağınız masal kitabı şeklindeki ana menü sizi çok farklı yerlere götürmeye hazırlanıyor. Baştan söylemeliyim ki ne olur bu oyuna öyle çocuk oyunu muamelesi yapmayın. Fazlasıyla masalsi bir havaya sahip oyun ve bir o kadar da şirin grafiklere ama bu oyunu oynamak, daha doğrusu ilerlemek öyle herkesin rahat rahat yapabileceği bir iş değil.

Alternatif

Diablo II (-)
Torchtlight (8,3)
Two Worlds II (8,0)

Efendim, menüde üç farklı oyun türü olduğunu göreceksiniz. Bunlardan bir tanesi normal senaryo, diğeri arena maçı, sonuncusuysa online oyun oynamak için. Ben sizi hemen senaryo moduna alıyor ve hikayeyi anlatmaya başlıyorum... Midgard diye bir diyar varmış. Bu diyar çok şirin, çok cici bir yermiş. Çünkü bu diyarları kollayan ve gözetten bir büyücü varmış; adı da Grimnir'miş. Grimnir, büyüyle o kadar çok ilgilenmiş ki bir gün diğer büyücülerine etrafına toplayıp isterse sonsuz mutluluğu ve huzuru bu diyara, bir daha gitmemek üzere yerleştirebilecekleri bir büyü bulduğunu söylemiş. Pek tabii ki işine gelmeyen bazı sinsi büyücüler onu yarı yolda bırakmış, hem de onu da tutsak olarak bir köşeye atarak. Bundan sonra Midgard eskisi gibi sakin değilmiş; başta goblin'ler olmak üzere "Khan" isimli savaş lordu birçok adamını tek bir bayrak altında toplamış ve bu şirin diyarın üzerine salmış...

Bizse çok usta bir büyücü olan Vlad tarafından eğitilmiş yeni yetme bir büyücü olarak oyuna başlıyoruz. Olan olaylar ustamız tarafından bize anlatılmış ve ne yapmamız gerektiğini ziyadesiyle biliyoruz. Oyun ilk olarak bir tutorial bölümüyle başlıyor. İsteseniz de geçemediğiniz bu bölümler ziyadesiyle





kritik; çünkü Magicka'yı ortalama oyunlardan ayıran çok fantastik bir durum var: Büyü!

Bu oyun esnasında sonsuz denebilecek sayıda büyüü, fazlasıyla yüksek miktarlardaki kombinasyonlar eşliğinde yapabiliyoruz. Bir manamız yok ama karıştırılmayı bekleyen sekiz farklı elementimiz var. Gerçi hepsi element değil ama sonuçta hepsiyle birbirinden farklı kombolar yapabiliyoruz. Pek tabii ki bazı elementler birbiriyle uyumlu değil. Zaten bir elementi edindiğiniz zaman ne gibi etkileri, ne gibi artıları ya da eksileri var, hepsi karşınıza geliyor. Benden size söylemesi; ilk başta bunları bir kenara yazın. Kullanımımıza sunulan elementleri bir sıralayalım o zaman, buyurun: Su, doğa, kalkan, buz, elektrik, arcanе, taş ve ateş. Şimdi size birazcık sistemden ve çalışma mantığından bahsedeceğim. Öncelikle aynı anda beş adet büyüü üst üste yığabiliyoruz. Misal; "D" tuşu yardımıyla kendime bir adet taş çağırabiliyorken, üst üste basarak beş adet taş çağırabiliyorum. Çağırdığım element sayısı büyüünün uzunluğunu ya da bir nevi gücünü ortaya koyuyor. Fakat mouse'un sağ tuşuna basılı tuttuğumuz kadar da büyüünün güçlendiği bir gerçek. Bu arada sağ tuş düşmana saldırıya yarıyor, orta tuş büyüleri kendimize yapmamıza yardımcı oluyor. Şimdi taş, tek başına kafa yarıyor, ateşe tek başına etrafı yakıyor. Eğer bir ateş, bir taş kombosu yaparsam artık bir ateş topu var diyebilirim. Ya da elektrikle buzu birleştirerek hem herke-se zarar vermiş olurum, hem de elektrik gücü sayesinde düşman-dan düşmana sektiğim için aynı zamanda birçok düşmanı aynı anda dondurmuş olurum. Umarım mantığı anlamışsınızdır. Bu kombolar oyunun yegane özelliği ve kullanılabilirlikleri taktirde inanılmaz etkililer. Bu arada hemen hatırlatayım; üzerimizde hiç element yokken ziyadesiyle hızlı koşabiliyoruz. Fakat element topladıkça karakterimiz yavaşlıyor. Kısacası çok güçlü bir büyü yapacağım diye üzerimize element yüklenmemiz genelde ölümle sonuçlanıyor.

Eksilerine büyü yapan oyun

Magicka'yı gözümden düşüren ilk durum oyunun fazlasıyla yavaş olması. Yani çok fazla kombo var ama karakterim o kadar yavaş ki sürekliliği "haste" büyüü yapmaktan sıtkım sınırdı. Zaten ilk bölümlerdeki goblin düşmanlardan bahsetmiyorum bile. Nasıl kafalar yaşıyorlar acaba çok merak ediyorum! Böyle bir büyü yiyince etrafa dağılıyorlar, sonra bir daha geliyorlar, bir tanesi vuracak-



ken diğeri vurmaktan vazgeçiyor... Oyun bir RPG olarak tasarlanmış ama resmen insanların aklına sadece bu büyü ve element karıştırma fikri gelmiş, o kadar. Oyun içerisinde, tam anlamıyla başka hiçbir şey yok. Ne başka bir sınıf, ne de giyecek giysi. Zaten envanter diye bir şey olmadığı için çok kızmamak lazım. (Noobs!) Bir diğеr sorunun da oyun içerisinde mana olmaması. Yani yağdır Mevla'm su! Nasıl büyü yapıyorum var ya arkadaş, görmeniz lazım. Zaten başladım oyuna, bitti. Bazı yerleri zordu, kabul ediyorum ama parmaklar doğru yerde durduğu sürece ölemeyen bir karakter var. Ha parmaklar yanlış yerdeyse zaten çıkın oyundan, imkanı yok oynamazsınız; çünkü bir kere köşeye sıkışınca sonuç kesin ölüm oluyor. Ayrıca boss'lar canlarının son gıdımına doğru inanılmaz gaza geliyor. Nasıl nefret etmişlerse artık bizden... Grafikler her ne kadar şirin ve doğa canlısı LED TV kıvamında olsa da kimse kusura bakmasın, herkes odun gibi duruyor oyunda. Animasyon kıtı bir oyun Magicka, söyleyin o da kusura bakmasın...

Son

Efendim işte böyle; yine harika bir orta, çok sert bir vuruş ama aynı güzellikte de bir kurtarış var. Yani dediler ki "Üfff, şöyle güzel olacak, bak ne biçim oyun olacak." diye ama işte nafile. Evet, bu oyunu kesin oynayın derim. Özellikle farklı bir oyun deneyimi yaşamak için ama inanın bana, bir kere bitirseniz bile bir daha oynamazsınız bu oyunu. Ha multiplayer'ı ciddi eğlenceli oluyor, orası ayrı...

■ Ertuğrul Süngü

Magicka

- + İnanılmaz büyü kombinasyonları, RPG'lere yeni bir bakış açısı
- Kendisini kurtaracak büyüü yapamaması, genel olarak donuk oyun yapısı

7,5





Yapım **Square Enix**
Dağıtım **Square Enix**
Tür **RPG / Strateji**
Platform **PSP**
Web www.tacticsogre.com



Tactics Ogre: Let Us Cling Together PSP

İhanet kapıda bekler...

Bu oyunun ismini daha önce hiçbir yerde görmediyseniz, sizi suçlayamam. Hem Uzak Doğu'dan son derece uzak bir noktadayız, hem de konsollarla tanışmamız biraz geç oldu. Oysa ki 1995 yılında, tüm Uzak Doğu, Tactics Ogre oynamaktaydı. Batı halkı bu oyunla biraz geç de olsa tanıştı fakat yine de herkesin oynamak istediği bir oyun olmadı, olamadı.

Bunun nedeni Tactics Ogre'un biraz "farklı" bir oyun olması. Final Fantasy Tactics veya Jeanne D'Arc oynayanlar, Tactics Ogre'un nasıl bir "şey" olduğunu da hemen anlayacaktır. Geri kalanlara karmaşık bir oyun sistemi için de boğulup gidebilirler; Tactics Ogre'un bu konuda acıması yok.

Sıra tabanlı bir savaş aslında bu oyun. Karakterlerin var, hepsi birbirinden farklı özelliklere sahip ve her savaş, karelere bölünmüş, çeşitli yüksekliklere sahip bir alanda oynanıyor. Genellikle amacınız, rakip tarafın adamlarını yok etmek

ve bunu yaparken de farklı görevlerdeki karakterlerinizin güçlerine başvuruyorsunuz. Nasıl, fena gelmiyor kulağa sanki...

Savaş hiç bitmez

Senaryoyu merak edenler için geliyor: Senaryo zaman zaman çok derin, zaman zamansa çok boş. Bir grup asinin, bir başka grup asiyle birleşerek, pek hoşlarına gitmeyen yönetimdeki birilerine savaş açmasıyla başlıyor konu ve kılıçlar, mızraklar çekilmişken, bir koşu savaşa giriliyor. Tüm savaşlarda, savaş aralarında ve fırsat yakalanan her yerde, herkes sürekli konuşuyor. Siz de bu konuşmaları dinleyerek, zaman zaman bunlara katılarak, grubunuzdaki insanların hikayelerine de yakınlaşıyorsunuz. Bunlar birer yan göreve dönüştüğü anda da Tactics Ogre'un dünyası da bir anda genişliyor.

Hikayelerdeki diyalogların takibi dışında bu oyun tam anlamıyla savaştan oluşuyor. Savaşlar 10 dakika da sürüyor (Nadiren.), bir saat de. Başlangıçtaki savaşlarda pek numara yok ama karakterlerinizi adam gibi geliştirmeye, onlara silahlardan büyülere kadar birçok ekipman sağlayabildiğinizde, savaşların da rengi değişiyor.

Okçular, büyücüler, şifacılar, simyaçılar, savaşçılar... Ekibinize bir ton karakter ekleyebiliyorsunuz. Ekibinizde her sınıftan birilerinin olmasıysa girdiğiniz savaşlardan sağ çıkma durumunuzu kolaylaştırıyor. RPG oyunlarında olduğu gibi, bir tane tank ateş

gücünü üstüne çekiyor, şifacı onu destekliyor, okçu bir yandan büyücünün kafasına ok fırlatıyor, büyücü farklı farklı büyülerle düşmanını hırpalıyor. Formülü anladınız sanırım.

Her savaştan birçok eşya ve silah ile çıkıyorsunuz. Bunları karakterlerinize dağıtmak veya satmak sizin elinizde. Dilerseniz, karakterlerinizi yeni silahlarla donatırken, sınıflarını bile değiştirebiliyorsunuz ama bunu yaptığınız takdirde, o karakter her şeye sıfırdan başlamış muamelesi görüyor.

Klon savaşları

Eski bir oyun Tactics Ogre. PSP için yenilenmiş, bayağı geliştirilmiş. Ne var ki bir Jeanne D'Arc'ın grafiklerine bakın, bir de buna... Çağlar gerisinde gözükmüyor adeta. Bu, stratejik derinliği bu derece iyi bir oyunda aslında söz konusu edilecek bir mevzu değil belki fakat kendi karakterlerinizle, karşı tarafınkiler birbirine karışınca ve hangi karakterin, hangi sınıftan olduğunu ayırt etmekte zorluklar yaşayınca, sorun edilebiliyor.

Herkesin seveceği bir oyun olmasa da bu tarza alışık olanların, hızla alması gereken bir oyun olmuş Square Enix imzalı bu stratejik deha. Siz de vaktinizi tonla savaşta, stratejik kararlar vererek geçirmek istiyorsanız, Tactics Ogre'u kaçırmayın. **■ Tuna Şentuna**

Alternatif

Disgaea 2: Dark Hero Days (-)
Final Fantasy Tactics: WoL (-)
Jeanne D'Arc (9,0)



Tactics Ogre: Let Us Cling Together

+ Çok derin bir oyun. Savaşlar eğlenceli ve strateji dolu.
- Grafikler -yenilenmiş olsa da- çağın gerisinde. Oyunun derinliği yorabiliyor.

8,0

▣ Bölge değiştirmek için bu haritayı kullanıyorsunuz.



Pixel Force: Halo

Birkaç pikselden oluşan Master Chief

Bu adam daha önceden Mega Man'ı mi yapmadı, DJ Hero'yu mu, yoksa Left 4 Dead'i mi... Bunların hepsini yaptı ama 8-bit'lik versiyonlarını. Yani daha az grafik, daha az ses ama büyük eğlence.

Tamam, "büyük eğlence" diye abartmamak lazım; çünkü oyun, ne yalan söyleyeyim, pek de eğlenceli değil ve gerçek Halo'yu tercih ederim. Ne var ki ortadaki çabayı takdir etmemek elde değil. Eric adındaki arkadaşımız, tüm grafikleri kendisi oluşturmuş, kodlamayı kendisi yapmış ve Halo'nun basit, iki boyutlu ve

yandan görünüşlü bir versiyonunu ortaya çıkarmış. Yeşil zırhlı dostumuzu birçok bölümde, birkaç farklı silahla ilerletiyor ve düşmanlarımızı vuruyor da vuruyoruz. Vurduklarımız ölüyor, öldükçe de seviyoruz.

Oyun bu kadar. Daha ötesi yok. Vur, ilerle; aynen eskiden olduğu gibi. Denemesi bedava olduğu için de bu oyunu sizle paylaştım. ■ **Tuna Şentuna**

Tür Aksiyon
Yapım **Eric Ruth Games**
Web **ericruthgames.com** **7,0**



Airwave

Bağımsız, hür radyo, Airwave!

Elodie ile tanışın. Bu hoş kızımız, bir radyo sunucusu ve aynı zamanda radyonun da sahibi. Ufak bir kulübeden yayın yapıyor bu radyo ve kendi tarzını da belirlemiş durumda: Underground. Yani nedir, popüler plak şirketlerinin anlaşmalarını reddetmekte ve bağımsız bir yayın sürdürmektedir.

İşler tabii ki kapitalist düzenin istediği gibi ilerleyecektir ve Elodie'nin bu zengin plak şirketleriyle başı derde girer. Elodie, radyosu Airwave: I Fought the Law and the Law One'in bağımsız-

lığını korumak için büyük bir maceraya atılır ve bu oyunun ilk bölümü ortaya çıkar.

Çok basit komutlar kullanarak, sadece kullanılabilir nesnelere, konuşulabilecek insanların üstüne tıklayarak oynadığımız bir adventure oyunu ortaya çıkmış bu konuyla birlikte. Müzikler şahane, grafiklerin tarzı var. Diyaloglar da bayağı komik ve iyi yazılmış fakat tabii ki bu kadar satırı anlamak için sağlam bir İngilizce gerekiyor. ■ **Tuna Şentuna**

Tür Adventure
Yapım **Ben304**
Web **ben304.blogspot.com** **8,6**

Bennu

Bir zamanlar, bir kuş...

Mısır'a bereket getiren bir kuş, her 500 yılda bir ölür ve yeniden doğarmış. Sonra gitmiş bir topa dönüşmüş, hem de zincir atıp salınabilen bir topa ve kontrolü de bize verilmiş...

Hikaye gerçekten güzel başlıyor ama sonra oyun kısmında bir topa dönüşünce, ne Mısır'ın gizemi kalıyor, ne Set'in karizması. Gerçi anlıyoruz ki hikaye oyun, basit bir bulmaca oyunu olmasın diye oyuna eklenmiş. Oysa ki oynanış yeterince ilgi çekici...

Bu top dediğimiz cismi, birçok bölümde birtakım blokları yok etmek için



kullanıyoruz. Bu bölümlerde topun rengini değiştiren birtakım yerler var ve bu renklerin üstüne giderek, ilgili renkteki blokları yok edebilecek kıvama geliyoruz. Bloklar genelde birbirine bağlı oluyor ve bir tanesine dokunmak, tüm blok dizisini yok ediyor. Bu bloklara ulaşmak içinse ilginç bir yöntem kullanıyoruz; aynı Worms'daki ninja ipi gibi, burada da bir zincir atıyor ve onunla sallanarak topu istediğimi yöne ulaştırmaya çalışıyoruz.

■ **Tuna Şentuna**
Tür Bulmaca
Yapım **Once a Bird**
Web **www.onceabird.com** **8,8**



Collapse It

Onlar da orada durmasalardı canım!

Kaliteden çok eğlenceye önem verdiğim şu sıralar karşıma çıkan Collapse It, tam bir beyin fırtınası. Fırtınanın sonunda da parçalanan bedenlerle karşı karşıya geliyoruz. Şöyle ki oyunda birçok bölüm bulunuyor ve bu bölümlerde, elimizdeki sayılı miktardaki bombaları yerleştirerek, bir takım konstrüksiyonları patlatıyoruz. Patlayan parçalar da bu yapıların altında duran insanların üstüne iniyor. Kanlar saçılıyor, insanlar parçalara ayrılıyor. Diyeceksiniz vahşi misin... Değilim,

oyun öyle fakat buradaki vahşet son derece basit bir grafikte göz önüne getiriliyor. Hatta hafifçe yana düşen bir insan bile saçma bir şekilde kanlar içinde kalıyor; yani olayın gerçekle hiçbir ilgisi yok.

Oyunun ilerleyen bölümlerinde farklı bombalar ve daha zor bulmacalarla karşılaşılıyor. Eğer bu bulmacaları az bomba kullanarak çözersek de madalyaları götürüyoruz. Özellikle iş yaparken arada birkaç bölüm halletmek, insanın keyfini yerine getiriyor. ■ **Tuna Şentuna**

Tür Bulmaca
Yapım **Smirdis**
Web **www.armorgames.com/play/10500/collapse-it** **8,2**



ROCKO@

PSİKIYATRİ

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRÜM"



SPARE PARTS

Bzzzt...zzzbt... Devrelezzzt... Devrelezzzt... Kısa devrelezzzt... Dokzzztor. Hah, tamam. Kısa devre yaptım ama düzeltti. Ben, ben Mar-T doktor, tanıdın mı? Bu da arka...kardaşım Chip. Evet, o bir çip. Kısa devre yaptım ama bana yardı...dim etti, kurtardı beni. Şimdi de gidip uzay gemisini tamir ederiz. Sonra Chip de, Mar-T de gidecek. Mar-T gidince ben de kurtulacağım, kendi kişiliğime döneceğim. Artık iyileştim, gelmem bir daha.

THE TOMORROW WAR

Ne kadar sakın, sakın etraf. Hiç hareket yok ama ben biliyorum, olacak, bir şeyler olacak. Bu...burada olmayacak, yakını-mızda da olmayacak. Bence, bence yarın, evet evet, yarın olacak bir şeyler. Korkma doktor, bize bir şey olmayacak. Savaş çıkacak, uzaylılar gelecek; yok yok, biz uzaya gi...gideceğiz ama... Savaş çıkacak doktor, yukarıda çıkacak hem de. Ben mi? Yok, ben bu kez karışmam. Ondan sonra her şey üstüme kalıyor.

WINTER SPORTS 2010: THE GREAT TOURNAMENT

Soğuk ne güzel, hem kaçması da kolay, korunması da kolay. Keşke hep soğuk olsa, hep üşüsek, çok üşüyünce de kalın giyinsek. Burası da biraz soğuk gibi doktor, üstüme bir şeyler ver de üşümeyleyim. Sonra üşürüm, üşü...şütürüm, iyi olmaz hem. Dışarıda soğuk mu? Kar var mı? Eğer yağdıysa, biraz da tuttuysa çıkalım, spor yapalım. Sen de gelir misin doktor? Ben çok iyi ziplarım, hem de kayak takımıyla. Hele bir de düşüşüm var ki...

KWAR

Şimdi garip garip, tuhaf tuhaf, anlamsız, tanımlaya...yamadığım şeyler geliyor bana, bana doğru. Ben onları vurmam, yok etmek istiyorum, çabalıyorum ama olmuyor, be-ceremiyorum. So...sonra tekrar geliyorlar, yine deniyorum ama... Neden olmuyor doktor?! Onları vurmam, parçalamak istiyorum ve eğer yapamazsam, vuramazsam, onlar beni vurursa... Bana bir şey olmaz ki ama! Benim özel güçlerim var, ben süper güçlüyüm doktor!

ŞİKAYETLER

- Spare Parts
- The Tomorrow War
- Winter Sports 2010:
The Great Tournament
- Kwari

Not: Paranormal
Aktivite

Online

Online LEVEL!



Her ay harıl harıl birçok oyun oynuyor, test ediyoruz. Peki hiç mi kendimiz için oyun oynamıyoruz? Tabii ki oynuyoruz. Halihazırda bizimle temas kuran, bir araya gelen ve oyun oynayan okurlarımız var ama biz daha fazlasını istiyor, sizi oyun oynamaya çağırıyoruz. İşte benim, Fırat'ın ve Emre'nin online hesapları ve oynadığımız oyunlar...

www.level.com.tr

Fırat

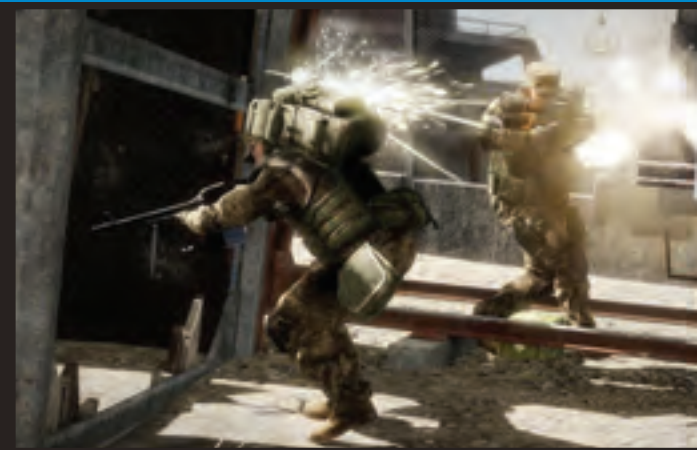
Xbox Live: Noi albinoi



Fırat, Xbox 360'ı aldığı ilk günden itibaren tüm dikkatini ve enerjisini Worms 2: Armageddon'a harcadı ve gözü hiçbirimizi görmez oldu. Gecelerini gündüzüne kattı, Xbox 360'ın başında saatlerce, günlerce kalkmadı ve hem haftalık, hem de aylık listelerde birincilik koltuğuna kadar yükselerek ülkemizi yurtdışında başarıyla temsil etti. Sonrası ne mi oldu dersiniz? Rehavet, zafer sarhoşluğu, motivasyon kaybı ve düşüş...

Fırat'ın Xbox Live üzerinden online olarak oynadığı

diğer oyunlar arasında Battlefield 1943, Battlefield: Bad Company 2 ve tabii ki FIFA 11 yer alıyor. An itibarıyla LEVEL ekibi arasında en yüksek puana sahip olan Fırat, zaman zaman Xbox Live'da boy göstererek okurlarla maçlar yapıyor. İddialı FIFA 11 oyuncularını için şöyle bir not düşelim. Fırat, bugüne kadar Xbox Live üzerinden okurlarla oynadığı hiçbir maçı kaybetmedi! Siz de Fırat'a meydan okumak ve Fırat'a FIFA taktikleri vermek istiyorsanız vakit kaybetmeyin, topa girin!



Be here now



Şefik

Steam: RockoTR

Xbox Live: RockoTUR

Aslında uzun yıllar kendi başıma oyun oynamayı tercih etmişim ve hiçbir zaman online ortamlara adım atmamıştım. Ne var ki oyun dünyasındaki suyun akışına herkes gibi, ben de karşı koyamadım ve bir anda kendimi dünyaya karşı mücadele verirken buldum.

Oyunların multiplayer modlarını sömüren her oyuncu gibi, ben de Steam üzerinden birçok oyun alıyor ve oynuyorum. İşi rekabete gelinceyse Battlefield ve Call of Duty serileri ön plana çıkıyor. Piyasaya sürüldüğü günden itibaren Call of Duty: Modern Warfare 2'nin başına hapis olmuşum ama ne zaman ki Battlefield: Bad Company 2 çıktı, o an rotamı tamamen değiştirdim. Aylarca süren savaşlar, okurlarla yaptığımız etkinlikler, Emre & Nurettin ikilisiyle omuz omuza katıldığımız savaşlar... Heyecanımızı azalmaya başladığındaysa devreye Vietnam eklentisi girdi ve yine oyunun başına kilitlendik. Şu sıralarda Call of Duty: Black Ops ile vakit geçiriyor, Emre'yle bol bol birbirimizi vuruyoruz.

İşin Xbox Live tarafındaysa Fırat kadar olmasa da FIFA 11 maçları, zaman zaman okurlarla NBA 2K11 maçları, kendi yarattığım oyuncunun değerini arttırmak içinse karma NBA 2K11 maçları yapıyorum. Xbox Live üzerinden ara ara oynadığım diğer oyunlarsa Blur, DJ Hero, Guitar Hero: World Tour ve Guitar Hero 5.

Behold now, the terrible
vengeance of the forsaken!



Emre

Steam: Quattro

Xbox Live: quatroo

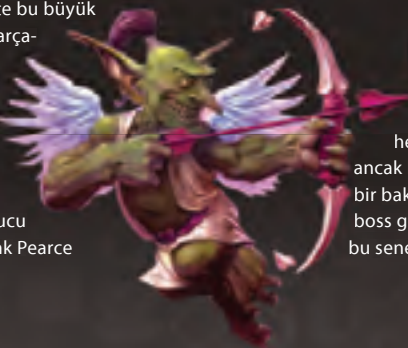
Emre'nin Steam macerası, benimkiyle paralellik gösteriyor. Call of Duty: Modern Warfare 2'nin başında geçirdiğimiz saatleri, geceleri unutmak ne mümkün. Bir yanda Emre, bir yanda ben, bir yanda Nurettin, ortalığın altını üstüne getiriyorduk. (Ne yalan söyleyeyim, bu üçlünün zayıf halkası bendim...) Sonrasında oyunda artan ve bir türlü engellenmeyen hile problemi, oyundan uzaklaşmamıza neden oldu. Neyse ki tam da bu dönemlerde Battlefield: Bad Company 2 imdadımıza yetişti. Süper bir üçlü oluşturup her gece bir araya geliyor, okurların da katılımıyla eğlenceli maçlar yapıyorduk. Emre'nin sonraki ilerleyişiyse Vietnam eklentisi ve şu sıralar Call of Duty: Black Ops ile devam ediyor.

Zaman zaman Xbox Live'da boy gösteren Emre, FIFA 11 maçlarının yanı sıra Red Dead Redemption ve Splatoon Man için de ter döküyor ama asıl enerjisini League of Legends'a, StarCraft: Wings of Liberty'ye ve World of Warcraft'a harcıyor. Gerçi Cataclysm genişleme paketinden istediğini alamayan ve kısa sürede sıkılan Emre'ye Azeroth'ta denk gelebilir misiniz, bilmiyorum.



Blizzard Entertainment 20 yaşında...

Hep aynı hikayedir, üç genç UCLA'dan mezun olunca kafa kafaya vermişler, bir oyun firması kuralım, cool oyunlar yapalım, yaparken de eğlenelim demişler. 1991'den bu yana 20 yıl geçmiş, şimdi hallerine bak. Ben demiştim 90'ların başında, bu oyun sektörüne girmek lazım diye ama dinletemedim okuldakilere. Blizzard bu 20 senede Warcraft, Diablo, Starcraft ve WoW gibi büyük evrenlerle hayatımıza ortak oldu, yüzlerce belki de binlerce Dolar'ı, Euro'yu kendi isteğimizle bize harcattı ve en önemlisi onlarsız yapamayacağımız noktalara gelmemizi sağladı. Blizzard'ın 20. yıl kutlamaları şerefine lansmanını yaptığı özel mikro-site bu büyük planın tüm parçalarını aşama aşama bize sunuluyor olacak. Şu an için sitede Mike Morhaime (CEO, kurucu ortak) ve Frank Pearce



(EVP, ürün geliştirme, kurucu ortak) tarafından yapılan bir giriş konuşması var. Ara sıra uğrayıp yeni içerikleri eklendikçe takip etmenizi öneriyoruz.

Love is in The Air: WoW'da Aşk Başkadır

Bu sene sevgililer gününde neler yaptınız bilmiyorum ama siz tek gün ile uğraşırken WoW fanları bu sevgi dolu günleri bu sene de 7 - 22 Şubat tarihleri arasında, iki hafta boyunca yaşadı. Geçen seneden bu yana hiçbir şey değişmemiş gibi. Yine Shadowfang Keep'teyiz, yine Apothecary Hummel ile karşı karşıya geliyoruz. Parfümler, kolonyalar havada uçuşuyor. Her şey bir "Heart Shaped Box" ve onun içinden çıkacak "Big Love Rocket" epic mount için. Ne yalan söyleyeyim bir evcil hayvan koleksiyoncusu olarak kutudan hep bir "Toxic Wasteling" çıkmasını istedim ancak bu sene yine ikisine de sahip olamadan bir baktım sevgililer günü bitmiş. Bu arada bu boss geçen sene level 85 amulet düşürüyordu, bu sene ise level 346! Yine ana bir questline, yine

günlük görevler, yine bir lovely merchant ve özel eşyalar. En azından bir hediye bekleyeniniz yok, öyle değil mi?

Şunun şurasında dokuz ay kaldı, Blizzcon 2011 takvimi açıklandı

Geçtiğimiz sene biletleri satışa çıktığı anda dakikalar içerisinde tükenen Blizzcon bu sene 21-22 Ekim'de ve yine Anaheim, California'da gerçekleşecek. Ne açıklanacak, biletler kaç dolara satılacak, satış ne zaman başlayacak, bunları bilmiyoruz. Ancak bildiğimiz bir şey var, o da bunun şimdiye kadar yapılmış en erken Blizzcon duyurusu olduğu. Bu kez dedikodu mekanizması her zamankinden daha uzun süre çalışıyor olacak. Detayları her ay buradan sizlerle paylaşacağız.

WoW Facebook'ta bir milyon kaplan gücündedir derler

Evrendeki WoW oyuncuları masif bir topluluğa dönüşür de Facebook'taki profil boş durur mu? World of Warcraft Facebook sayfası bu ay bir milyon fan sayısını geçmiş bulunuyor. WoW dünyasıyla ilgili tüm yenilikleri günlük Facebook trafiğiniziz



içerisinde de takip etmenin adresi işte tam bu sayfa olacak. "Beğen" yapmadıysanız gidin beğenin.

Cryptozoic ile Assault on Icecrown Citadel raid deck geliyor

WoW Trading Card Game hayranlarınının 1 Mart tarihini bir kenara not etmelerini istiyoruz. Lansmanı açıklanan bu deck ile ilgili detaylar resmi site üzerinden yayınlanmaya başladı. Raid Deck, Scourgewar Block içerisinde yer alacak. Bu arada küçük bir not bizi heyecanlandırmaya yetti. Her deck bir adet ilgili hero'ya ait legendary weapon içerecek. Ashbringer, Frostmourne, Staff of Antonidas ve Deathwhisper kartları için hazır olun. Upperdeck'ten lisans haklarını devralan Cryptozoic bu işi fazlasıyla ileri götürmeye başladı.

Blizzard, altın satıcılarıyla PayPal üzerinden savaşa başladı

WoW'da hangi seviyede olursanız olun, mutlaka bir kez size fısıldayıp altın satmaya çalışan bir "level 1" ile karşılaşmışsınızdır. Dünya çapında tahmin edebileceğinizden kat kat fazla büyüklükte bir sektör haline alan altın satışı sektörü Blizzard'ın o kadar çok başını ağrıtmaya başladı ki artık, sonunda araya PayPal'ı da

soktu. PayPal hesapları üzerinden bu ticareti yaptığı tespit edilen satıcılara PayPal firması, işlemlerini sonlandırmaları için resmi uyarılar göndermeye başladı. Çember daralıyor.

Patch 4.06 yayında ama bir türlü rayına oturmadı Şubat ayı içerisinde uzun zamandır beklenen ve ciddi büyüklükte revizyonlar içeren 4.06 yaması yayınlandı. Yayınlandı yayınlanmasına da 8 Şubat canlıya geçişten sonra 9, 11, 14, 15 ve 16 Şubat'ta yamalandı. Ben bu yazıyı teslim ediyorum ama bu hızla siz okuduğunuzda benim önümdeki "Patch Notes" tamamen geçerliliğini kaybetmiş bile olabilir. Bu sebepten ötürü burada patch'in detayına girmeyeceğim ancak benim en çok dikkatimi çeken noktasını da belirtmeden geçemeyeceğim. Oyuna yeni getirilen "Guild Advancement System" başlı başına bir olay, interface tamamen değişiyor, bazı kuralar baştan yazılıyor, satır satır incelemeden geçemeyeceksiniz.

4.06 Patch notları çok ama çok uzun bir liste, tüm bir ayı sadece değişiklikleri anlamak, sonra da tecrübe etmekle geçireceksiniz. Sonra ne mi olacak? Yeni bir patch gelecek, sonra yeni bir patch gelecek, sonra...

WOW dolu bir ay geçirmeniz, keyfini çıkarmanız dileğiyle... **Ömür Topaç**



PCnet Mart sayısı

AutoCAD eğitimi, 17 kitaplık arşiv
ve tam sürüm oyun hediyeli



2 DVD
hediyeli



Donanım

The Ultimate Gaming Machine!

Bu ay ofise öyle bir laptop gönderdiler ki görünce elimiz ayağımız titremeye başladı. Hem çok ihtişamlı, hem de büyük (!) bir ürün olan Asus markalı laptop, keskin hatlarıyla dünya dışında bir yerlerde üretilmiş izlenimi verdi bize. Tank gibi sağlam

gövdesiyle "Ben oyun canavarıyım!" diye bağırın ürün için bakın bakalım Recep Baltaş neler yazmış. Bir de Reclusa marka bir klavye gönderdiler. Sağında solunda ses ayarı dalgaları bulunan klavye ilginç tasarımıyla dikkat çekiyor.



100

Blade

Severiz biz böyle masaüstü oyun makinelerini.



101

Asus G73S

Kim demiş sadece konsolda yatarak oyun oynanabilir diye?



105

Teknik Servis

Bu ay gelen mailler rekor kırdı! Çağrı merkezi açacağız bu gidişle...



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



Blade PC sadece performansı ile değil, tasarımıyla da tam teşekküllü bir oyun bilgisayarı.

Blade PC X460+X61055



Oyunları biçip atıyor

Ülkemizdeki yerli üreticilerin "sözüm ona" oyun bilgisayarlarına baktığımızda ortaya her zaman tek bir tablo çıkıyor: Hızlı bir işlemci ve geriye kalan bileşenlerin tamamının yavaş olduğu, oyun oynatmaktan aciz sistemler. Daha önce farklı yerli üreticilerin oyun amaçlı bilgisayarlarını enine boyuna incelemiş ve DirectX 11 desteği dahi sunmadıklarına şahit olmuşum. Özellikle de ekran kartlarını bellek miktarına göre değerlendiren, yetersiz bilgiye sahip kullanıcıları kandırmak amacıyla bu bilgisayarlara takılan 2 GB ekran kartları da yerli bilgisayarlarda sık sık başvurulan bir satış politikası. DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş'ı takip edenler artık ekran kartında önemli olanın soldan ikinci rakam olduğunu biliyor ve bildiriyor fakat henüz dergi yüzü görmemiş kullanıcılar da yok değil.

Fabrikada sadece marka etiketi basılan fason bilgisayarları bir kenara bırakıp test merkezimize bu ay konuk olan Blade-PC'ye göz atalım. Blade-PC, sadece oyun bilgisayarları tasarlayan ve bu konuda sektörün deneyimli kişileri tarafından kurulmuş bir firma. Ürünün ilk olarak teknik özelliklerine göz atıyoruz

TEKNİK ÖZELLİKLER

İşlemci:	AMD Phenom II X6 1055T
Ekran kartı:	Zotac GTX 460
RAM:	4x2 GB DDR3 1600 MHz Kingston
Sabit disk:	1 TB WD Caviar
Güç kaynağı:	Aerocool 730W
Kasa:	Aerocool Strike-X

ve anakart olarak birçok yerli üreticinin aksine ekonomik bir model değil, asgari sınıf bileşenlere sahip MSI 870A-G54 kullanıldığını görüyoruz. İleriye dönük olan bu anakart sayesinde yeni çıkacak teknolojileri de ileride kolayca bilgisayarınıza takip upgrade yapabileceksiniz. Oyun bilgisayarının en önemli bileşeni olan ekran kartına baktığımızda ise nVidia'nın en başarılı ekran kartlarından bir olan Fermi mimarili GeForce GTX 460'ı görüyoruz. Fakat kartın sunduğu performansa bakmadan önce sistemin diğer bileşenlerine göz atalım: Başarılı soğutmaya ve dokunmatik fan kontrolüne sahip Aerocool Strike-X kasa, %80 verimli Aerocool 730 Watt güç kaynağı, 4x2 GB Kingston HyperX DDR3 1600 MHz bellek modülleri, altı çekirdekli AMD Phenom II X6 1055T işlemci ve bu işlemciyi soğutacak özel Xigmatek Red Scorpion işlemci soğutucu ile Blade-PC bileşenler konusunda bizden tam not alıyor. Yine tüm bu bileşenlere ek olarak kasada kullanılan fanların da Scythe tarafından üretildiğini belirtmemizde fayda var. Yüksek mühendislik ürünü bu fanlar başarılı performanslarına rağmen sessiz çalışmalarıyla beğenimizi kazanıyor. Tüm bu kaliteli bileşenlerin oyun performansını test etmeye GTA IV ile başlıyoruz. 1920 x 1080 çözünürlükte yaptığımız testin sonucunda 62 FPS değerini elde ediyoruz ki bu da mükemmel akıcı bir oyun keyfi anlamına geliyor. Yine Full HD çözünürlükte DiRT 2 82 FPS, Aliens vs. Predator 35 FPS ve S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat 100 FPS değerlerini sunuyor. Battlefield: Bad Company 2'yi devasa monitörünüzde 4xAA

açık konumda 50 FPS ile oynatabilen bu canavar, yine DirectX 11 destekli FPS katili Metro 2033'ü de 27 FPS ile oynatarak akıcı bir oyun keyfi sunuyor. Blade-PC ile sistem gereksinimleri açıklanan Crysis 2'yi dahi tereyağından kıl çeker gibi oynayabileceksiniz. Sonuç olarak tamamen oyuncular için düşünülmüş olan Blade-PC ile arkanıza bakmadan üç yıl boyunca bütün oyunlarını oynayabileceksiniz. **Recep Baltaş**

Blade PC X460+X61055



- +Mükemmel oyun performansı
- +Şık tasarım
- +Kaliteli bileşenler
- +İleriye dönük

Fiyat: 1699 \$ + KDV
İthalat: Blade-PC
Web: www.blade-pc.com
Puan: 9/10



■ Dış kaplamasını özellikle beğendiğimiz Asus, performans konusunda eline su döktürmüyor.

Asus G73S

Oyuncular Cumhuriyeti'nden

Asus'un Republic of Gamers yani oyuncular serisine ait dizüstü bilgisayarını G73S, boyutu, ağırlığı ve en önemlisi de performansı dolayısıyla aslında masaüstü alternatifi sınıfına giren bir ürün. İlk olarak tasarımıyla dikkat çeken ürün tamamen mat siyah bir kaplamaya sahip. NVIDIA'nın Fermi mimarili mobil ekran kartı GTX 460M ile gelen üründe 1.5 GB GDDR5 grafik belleği bulunuyor. AMD tarafında Radeon HD 6870'e eşit olan bu kart, GF106 yongasına temellendirilmiş. G73S'in oyun performansına bakmadan önce diğer özelliklerine de göz atmakta fayda var. 17.3 inçlik bir ekranı olan ürün NVIDIA 3D Vision teknolojisine de ev sahipliği yapıyor. Bu bağlamda ekranın 120 Hz olduğunu ve üstünde de dahili bir 3D derinlik kontrolcüsünün olduğunu da belirtelim. Algılayıcının yanında ise 2 megapikselli bir web kamerası yer alıyor. Blu-ray optik sürücü, 802.11b/g/n kablosuz ağ

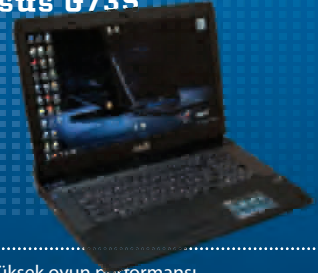
TEKNİK ÖZELLİKLER

Ekran:	17.3" Full HD 3D LED
İşlemci:	Intel Core i7 2630QM
RAM:	8 GB DDR3 1333 MHz
Ekran kartı:	NVIDIA GTX 460M 1.5GB GDDR5
Sabit disk:	2 x 500 GB 7200 RPM
Ağırlık:	4 Kg

desteği ve yine 1 Gbit Ethernet bağlantısı da G73S'in diğer özellikleri arasında. Tüm bu teknolojinin bedeli ise adaptör hariç dört kilogram. Adaptörün ağırlığı ise 900 gram, neredeyse bir netbook'a eşit. Tabii ki bu bilgisayarı sırtınızda taşımayacağınız için bu ağırlıklar sorun teşkil etmiyor. Yine de eğer LAN partilerine giden biriyse toplamda 5 kiloyu taşımak, koca kasanızı taşımaktan çok daha kolay olacaktır. Tüm bu özelliklerden sonra G73'ün oyun performansına göz atıyoruz. Call of Duty: Black Ops'u yüksek ayarlar ve Full HD çözünürlükte 50 FPS ile oynatabilen G73, çok yüksek ayarlarda açtığımız Battlefield - Bad Company 2'yi de 57 FPS ile akıcı bir biçimde oynatabiliyor. G73S ile FIFA 11 gibi sistem gereksinimleri düşük olan oyunlarısa 130 FPS ile oynama işten bile değil. Tabii bu denli güçlü bir bilgisayarı zorlamadan da geçmiyoruz. Mafia II'de ayarları en üst seviyeye çekiyoruz. Yine de oyun 35 FPS ile gayet akıcı. StarCraft II'de ise ultra ayarlarda 33 FPS sunan G73S, her yükün altından alınının akıyla çıkıyor. Crysis gibi bir kodlama felaketi olan Metro 2033'ü çalıştırdığımızda ise Asus hafif sendelemiyor değil. Yine de yüksek ayarlarda saniyede 30 kare ile oyun akıcı bir biçimde oynanabiliyor. Ultra ayarlarda çalıştırdığımız oyunlardan biri de Far Cry 2. O da 42 FPS ile gayet rahat oynanabiliyor. Son test ettiğimiz oyun Quake 4 ise yine ultra ayarlarda 62 FPS ile sorunsuz çalışıyor.

■ Recep Baltaş

Asus G73S



+Yüksek oyun performansı
+3D desteği
+Çift sabit disk
-Daha hafif olabilirdi

Fiyat: 2199 \$ + KDV
İthalat: Çizgi
Web: www.logosoft.com.tr
Puan: 8/10

Tt eSports Shock

Kulaklarınıza inanın

Özellikle de FPS oyuncularını kaliteli bir kulaklığın ne denli önemli olduğunu bilirler. Counter-Strike: Source gibi seslerin büyük önem taşıdığı oyunlarda rakibinizin konumunu sesin geldiği yöne göre kolayca belirleyebilir ve ondan hep bir adım önde olabilirsiniz. Thermaltake'in siber atletler için yarattığı yeni markası Tt eSports'un Shock kulaklığı da sunduğu çevresel ses ile tam da bu noktada yardımınıza koşuyor. Öte yandan bu tür oyunlardaki bir başka önemli nokta da takım

oyunun olduğu için takımınız üyeleriyle sürekli iletişim haline olmak şart. Bu bağlamda da gürültü önleyici mikrofonu ile Shock, çevresel sesleri bloke ederek takımınızdakilerin sadece sizin sesinizi duymasını sağlıyor. Yine esnek bir yapıya sahip olan bu mikrofonu kullanmak istediğiniz yakınlığa rahatça ayarlayabilmemiz ve en iyi ses kalitesini yakalamanız da mümkün. Kulaklığı kaplayan kadife yastık ise

Mümkün olan en iyi bas yoğunluğunu sağlıyor. Kullanım rahatlığına da önem veren Thermaltake, kulaklığın saatlerce kafanızda durduğunda rahatsızlık vermemesi için kafa bandını da eksik etmiyor. Son olarak ürünün ses kalitesinin de mükemmel olduğunu belirtelim.

■ **Recep Baltaş**

Fiyat: 59 \$ + KDV
İthalat: Vektron
Web: www.vektron.com.tr



Corsair XMS3 6 GB DDR3 1600

DDR3 Vakti

Sandy Bridge'in de kapağı dayanmasıyla birlikte artık DDR2 devrinin kapandığını ve DDR3'e geçişin hız kazandığını görüyoruz. Öte yandan hız aşırmanın daha da önem kazandığı günümüzde normal çalışma hızından daha yüksek hızlarda çalışabilecek bellekleri tercih etmek, geleceğe yatırım olarak düşünülebilir. 1600 MHz çalışma frekansına ve CL9 gecikme süresine sahip olan Corsair XMS3 bellekler de 1333 MHz frekansında çalıştığında gecikme süreleri CL7'ye çekilecek özellikle oyunlarda daha yüksek performans elde etmenizi sağlayan bir kit. Eğer işlemcinizi overclock ediyorsanız da sorun değil. Ekstra voltaj ile rahatça 1866 MHz'e çekebileceğiniz XMS3 kitler, gayet esnek bir kullanım sunuyor. Intel'in Extreme Memory Profiles (XMP 1.2) desteğiyle gelen kitler, özellikle de X58 yonga setli anakartlar için biçilmiş kaftan. Öte yandan Triple Channel yani "Üç Kanal" olan bellekler, çift kanal mimariye sahip yeni Sandy Bridge mimarisine uyumlu değil. Corsair'in kalitesine de değinecek olursak bu belleklerde en üst seviye bellek yongalarının kullanıldığını ve belleklerin satışa sunulmadan önce sıkı testlerden geçtiğini de belirtelim. ■ **Recep Baltaş**

Fiyat: 125 \$ + KDV
İthalat: Dijital Trend
Web: www.dijitaltrend.com

Microsoft Reclusa

Oyuna kapanın

Microsoft ve Razer'in ortaklaşa geliştirdiği oyuncu klavyesi Reclusa, ilk bakışta tasarımıyla dikkat çekiyor. Mavi LED arka aydınlatmaya sahip olan klavye, özellikle Doom veya F.E.A.R. gibi korku dolu oyunları az ışıklı veya hiç ışık olmayan bir ortamda oynamak isteyen oyuncuların beğenisini kazanacaktır. Söz konusu oyun olduğunda saniyelerin hatta saliselerin dahi önemli olduğunu bilen Razer, Hyperresponse teknolojisi ile tuşlara bastığınızda mümkün olan en düşük gecikme süresini elde etmenizi sağlıyor. Yoğun klavye kullanılan StarCraft gibi oyunlarda bu farkı daha iyi anlamak mümkün oluyor. Tuşlar konusunda da farklılığa giden firmaların, klavyeye iki adet 360 derece dönebilen tuş yerleştirdiklerini görüyoruz. Tuşlardan biri ses kontrolü sağlarken diğeri de yakınlaştırma ve benzeri işlemler için kullanılabilir. Yine her iki tarafta bulunan Bumper tuşlarına farklı işlevler atayarak masaüstü kullanımında kolayca istediğiniz işlemci gerçekleştirebiliyorsunuz. Oyunlarda kullanmak üzere ise klavyede altı adet programlanabilir tuş daha yer alıyor. Son olarak klavyeyle farklı oyunlara ait birden fazla profil oluşturabileceğinizi de belirtelim. ■ **Recep Baltaş**

Fiyat: Belli Değil
İthalat: Logosoft
Web: www.logosoft.com.tr





LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor



Yeni MacBook Pro'larda melez depolama

En son teknolojileri kullanıcılarıyla buluşturmada bazen çok hızlı, (Bkz. Çoklu dokunmatik) bazense inanılmaz yavaş olan Apple (Bkz. USB 3.0), yeni MacBook Pro'larda işletim sistemini 8 veya 16 GB'lık SSD disklerde depolayacağını duyurdu. SSD'lerin yüksek hızları sayesinde sistem açılışını ve çalışmasını büyük oranda hızlandıracak olan Apple, depolama için kullanıcılara yine standart sabit disk veya ikinci bir SSD kullanma konusunda seçim hakkı verecek. Halihazırda cep yakan Apple ürünleri SSD ile buluştuğunda fiyatların hangi seviyeye fırlayacağınıysa Steve Jobs bile bilmiyor. Son olarak daha büyük bir touchpad ile gelecek olan yeni MacBook Pro'ların bu touchpad'leri de çoklu dokunmatığı destekleyecek. **Bilgi için:** www.apple.com

Kinect Windows'a Geliyor!

Alcınızın antenleriyle oynamayın, haber Microsoft'tan. Xbox 360 sahipleri Kinect ile yerinde duramazken Microsoft'un sancılar çeken PC oyunculuğunu kurtarmak için çalışmalar yapması şarttı. Apple'ın da Mac OS X ile pazar payını arttırması sonucu Microsoft, artık elindeki kozları oynamaktan kaçınmıyor. Bu bağlamda firmanın çok yakın zamanda geliştiriciler için Kinect for Windows Yazılım Geliştirme Kiti'ni (SDK) yayınlayacağını haberini aldık. Sadece oyunlar için değil, her türlü uygulamanın kullanımına açılacak olan Kinect'in algılayıcılarıyla 2012 yılında gerçekleşecek olan Minority Report'u 2012'de dünyadaki yaşam sona ermeden önce kullanabileceğiz. **Bilgi için:** www.microsoft.com



Ekran kartlarıyla dünya rekoru

Bilgisayarların grafik performansını test etmekte kullanılan 3DMark Vantage yazılımında yeni bir dünya rekoru kırıldı. Elmor ve Kinc takma adlı iki hız aşırma ustasının sıvı nitrojen kullanarak yaptıkları deneme, 45819 3DMark Vantage puanıyla ekran kartı performansı konusunda yeni bir dünya rekoruyla sonuçlandı. Hem işlemciyi, hem de ekran kartını sıvı nitrojen ile -150 dereceden de düşük bir seviyeye getiren İsveçli ikili, daha sonra ASUS EN580GTX DirectCu ekran kartını 1504 MHz çekirdek, 3008 MHz CUDA çekirdeği ve 1253 MHz bellek frekansına overclock ettiler. Core i7 990X işlemciyi de 6.14 GHz'e çeken ikili, bellekleri de 1750 MHz'e alıp testi ateşlediler. Tek başına 600 Watt güç çeken ekran kartı, sonunda inanılmaz bir performans ile 45819 puan elde etmelerini sağladı. **Bilgi için:** www.xtremesystems.org



Teknik Servis

“Eskiye rağbet olsa bitpazarına nur yağardı.” diye bir deyim vardır, çok severim. Windows 7 ilk çıktığında XP’den başka bir şey demeyenler şimdi DirectX 11 destekli oyunlarını Windows 7’de oynayıp aradaki farkı görünce XP’den kaçça kaçça uzaklaşıyorlar. Rakamlar ortada, Steam’den en çok tercih edilen işletim sistemi ezici bir üstünlükle Windows 7 64 Bit. Öte yandan güncel olmak, sadece işletim sisteminde değil, sürücülerde, programlarda, aygıtlarda her şeyde geçerlidir. Mavi ekranların en büyük nedenlerinden biri de eski yazılımlar ve çakışan eski sürücülerdir. Bu yüzden yazılım arşivi yapmayın, daima güncel kalın. DVD’ye değil, Sabit Disk’e kopyalayın.

S: Arkadaşlarımla 6 ay ya da daha uzun süredir her gün Skype üzerinden sesli olarak konuşuyoruz. Allah’ın her dakikası konferans açık olduğu için bunu daha önceden fark edemedim. Kulaklığımdan sesli konuşma olmadıkça ses gelmiyor. Yani Skype’da konferans açık olmadığı sürece kulaklıktan hiçbir ses çıkmıyor

Konferans açılınca bütün sesler normale dönüyor sesler düzeliyor. *Emir Önder*

C: Windows 7 kullanıyorsan sağ alttaki ses simgesine sağ tıkla. Ardından Kayıtta Yürütme Aygıtları’nı seç. Burada hoparlör veya kulaklığa çift tıkladığında düzeyler sekmesinde kulaklığı-

nın açık veya kapalı olma ayarını bulabilirsiniz. Bu ayar kapalı ise kulaklığının çalışmaması normal.

S: Derslere daha çok konsantre olabilmem için masaüstü bilgisayarımı babam ağabeyimin odasına götürdü, bana da bir dizüstü bilgisayar aldı. Benim ▶

► masaüstü bilgisayarında "AMD Phenom II X4 955, ATI Radeon HD 5750 ve 4 GB RAM var. Ben çoğu oyunları en üst düzey grafiklerle kasmadan oynayabiliyordum. Daha o bilgisayara yeni oyunları yükleyemedim. Sizce bu bilgisayar Call of Duty: Black Ops'u, Medal of Honor'u ve Battlefield: Bad Company 2'yi ve yeni çıkan ek paketi Vietnam'ı kasmadan çalıştırır mı? Bence çalıştırır ama ekran kartının zayıf olduğunu düşünüyorum, ama yine de sizlerin fikrini almak istedim. Bana alınan dizüstü bilgisayar ise Samsung R580-JS04TR modeli. "Intel Core i5-430M" işlemcisi, "nVidia GT330M" ekran kartı ve 4GB'lık RAM'i var. Sizce bu bilgisayar hangi oyunları kasmadan çalıştırır? Call of Duty: Black Ops'u yükledim ve beklediğim gibi oyunu kasmadan ancak Low'da oynayabiliyorum. *Cihan Özkan*

C: Bahsettiğin oyunları bilgisayarın çalıştırabilir ama en üst ayarlarda değil tabii ki. Çözünürlük 1280 x 1024 olduğunda bütün bu oyunları en az orta ayarlarda oynayabilirsin. Sistemin tek zayıf parçası ekran kartı. Sana alınan dizüstü bilgisayar da gayet başarılı. Onun tek eksiği ise DirectX 11 desteğinin olmaması.

S: MSI G31M3-F serisi anakart ve HD4350 ekran kartım var ekran kartımı değiştirmeyi düşünüyorum ama anakartımın destekleyip desteklemeyeceğini bilemiyorum. HD5670 taktırsam destekler mi? Ya da bana 500 TL'yi geçmeyecek anakart ve ekran kartı kombinasyonları önerir misiniz. İşlemcim Core 2 Quad Q8200, 3 GB RAM. *Sniper*

C: Anakartın HD 5760'i destekler. Fakat güç kaynağın kötüyse onu da değiştirmen gerekebilir. 500 TL'ye sana tavsiyem bu kombinasyon olabilir: MSI P43-C51 (170 TL), HD 5770 (240 TL), Xilence XP 500W (80 TL).

S: Bana bir HD 5670 ekran kartı önermişsin ama ben biraz internette araştırma yaptığımda kart konusunda şimdiki kadar hiç olumlu konuşan birini görmedim ve emin olamadım. 200 -250 TL arası şöyle en az son 3 yılda çıkacak çoğu oyunu kasmadan çalıştıracak bir ekran kartı önerirsen sevinirim. *Aral Ersoy*

C: Sevgili Aral, bana bütçeni söylemezsen ben de bütçenin düşük olduğunu düşünürüm, zira her okurumuzda HD 6990 alabilecek bütçe yok. Şimdi bana 200-250 TL'lik bir kart diyorsun. Tamam. Ama bu fiyata hiçbir kart seni 3 yıl idare etmez. Ama bu fiyata alınabilecek en iyi kart da şu anda GTS 450'dir. Kısacası ne kadar eklemek,

o kadar köfte.

S: Geçen çarşamba bilgisayarımın Power tuşuna bastım fakat güç kaynağım patladı ve anakart (DDR) zarar gördü. Babam bilgisayarçıya götürdü. Bilgisayar eve geldiğinde DDR2 ve PCI-Ex (Diğeri AGP idi ve FX5500 vardı, gelende ise 7200 GS vardı) bir anakarta sahipti. Ancak PC'yi bağladım ve güç düğmesine bastığımda hiçbir şey olmadı. Ne fanlar çalıştı, ne de herhangi bir şekilde bilgisayar açılmaya tenezzül etti. Sonra babam geri götürdü bilgisayarını. Bilgisayar orda da çalışmamış. Bu akşam bilgisayar tekrar geldi. Bu sefer MSI AGP 8x bir anakart vardı. Bilgisayar tam açılmadığından modelini tam veremeyeceğim ama üzerinde yonga seti modeli olarak düşündüğüm VIA VT8235 yazıyordu. Ayrıca benim FX5500 tekrar takılıydı. Bilgisayarıcı bu sefer denemiş ve çalışmış bilgisayarı. Ama eve gelince yine aynı şey oldu düğmeye bastım ve ne fanlar, ne BIOS, ne boot ekranı hiçbir şey yok. Sadece sessizlik var. Sonra güç kaynağında bir anahtar olduğunu fark ettim: 115V ve 230V. 230V'taki PC'yi 115V a çekip denedim ve güç kaynağı yine patladı. Sonra biraz araştırmayla anladım ki çok büyük bir aptallık etmişim. (Türkiye standartları olayı.) Bu bir yana yeni güç kaynağı ya da anakart tekrar takılabilir ancak şu PC'nin hiç açılmama olayını çözmüş değilim. Düğmeye basınca ses seda hiçbir şey yok yani. Uzatma kablusunu iki kez değiştirdik, yeni aldık ama fayda etmedi. Bunun nedeni nedir neden bilgisayarıcıdayken çalışmış ta burada evde çalışmıyor? Eğer hiç bir çözüm bulamazsam bilgisayarlarında duygularının olduğunu ve yerini yadırgadığını düşünmeye başlayacağım. *Enes Özdemir*

C: Sevgili Enes, şimdi öncelikle burada inanılmaz bir olaylar zinciri mevcut. İlk olarak senin bu sistemle oyun oynamaya çalışmandan başlayalım. Her zaman diyorum, artık Pentium 4 devri bitti. Oyunlar için bu sistemleri değiştirmeniz şart. Ayrıca mahalle arasındaki bu bilgi yoksunu satıcılardan alışveriş yapmayı bırakın lütfen. Sonra 1 GB 7200 GS ekran kartları ısınınca bu defa da "ekran kartım yandı" başlıklı e-postalar görüyoruz. Üçüncü konumuz kasadaki kalitesiz ve patlayan güç kaynağı. Her zaman diyorum: Everest, Quake ve Frisby güç kaynaklarından oyuncuları kesinlikle uzak durmalılar. Bu güç kaynaklarında otomatik şebeke voltajı tespit etme sistemi olmadığı için bir anahtar yer alır. Sen de o anahtarı 115 Volt yaparsan güç kaynağı bir güzel patlar.

Obilgisayarın açılmama nedeni milattan kalma bileşenler ve kalitesiz güç kaynaklarından başka bir şey değil. Kesenin ağzını aç ve git doğru düzgün bir bilgisayar alarak bu sorunlara son ver. Bir Blade PC iyi gider bu durumda.

S: Benim ATI Radeon X1550 bir ekran kartım var 2 GB DDR2 belleğim Pentium 4 de işlemcim var. Galiba kötü bir sistem ama ben bunu düzeltmek istiyorum. Bu bilgisayarı adam edebilir miyim? Yoksa yeni bir bilgisayar mı almalıyım? Parçaları değiştirerek adam edebilirsem neleri değiştirmeliyim? Düzeltilmese hangi özelliklerde bir bilgisayar almalıyım. *Ali Suat Pişkin*

C: Ali Bey bu sistemi hiçbir şekilde yeni parçalarla oyun oynatabilir hale getiremeyiz. Yeni bir sistem şart. Fakat yeni sistem tavsiyesi için bir bütçe belirtmeniz gerekiyor. www.blade-pc.com adresinden bütçenize uygun bir bilgisayar seçebilirsiniz.

S: Sistemim Intel Core2 Quad Q8200 2.33 GHz dört çekirdekli işlemci, Asus P5QL SE anakart, 2 GB DDR2-800 RAM, ATI Radeon HD 4650 1 GB ekran kartı, işletim sistemi Windows 7. Babam bakkal amcalardan bilgisayarı toplattığı haberim olmadan. Ama artık değiştirmem gereken parçalar olduğunu anladım çünkü bilgisayar COD 5 oynarken ve ayarlar en alttayken bile yavaşlıyor. Ekran kartı galiba en büyük sorun. Senin önerdiğin ve fazla cep yakmayacak ekran kartı veya değişmesi gereken parçalar hangileri? Bir de güç kaynağını değiştirmek istiyorum, ek fan için çıkış yok kendi güç kaynağımda. Hem kasa içi fan olarak hem de güç kaynağı için ne önerirsin? *Ali Güven*

C: Sevgili Ali öncelikle Asus'un kırılmış SE serisi vasat anakartından bir kurtulalım ve asgari bileşenlere sahip, USB 3.0 destekli bir anakart alalım: MSI P43-C51. Sonrasında ekran kartını değiştirelim ve bir HD 5750 seçelim. Sonrasında da 500 Watt'lık uygun fiyatlı Xilence güç kaynağı alabilirsin. Artık istediğin oyunu orta, hatta bazen üst ayarlarda oynayabilirsin.

S: Merhaba Recep abi. Ben tam bir Crysis hasta-sıyım ama sistemimin merakla beklediğim Crysis 2'yi oynayacağını hiç sanmıyorum o yüzden sana bir sorayım dedim. Sistemim: Anakart Gigabyte GA-M61PME-S2P, işlemci AMD Athlon X2, 2 GB RAM, ATI Radeon HD4350. Ekran kartımı Recep Baltaş formülünü öğrenmeden önce aldığım için çok pişmanım hangi parçaları değiştirsem

En Saçma Donanım Soruları

S: Hemen gidip en yenisinde bir ekran kartı alıyorum. Peki, sence 2 GB mı yoksa 1 GB yeterli olur mu? Bu sorumada cevap verirken çok mutlu olurum.

C: Ekran kartlarında önemli olan soldan ikinci rakamdır, GB'ın önemi yoktur diyorum sen hala "Abi 1 GB mı 2 GB mi?" diyorsun. Git 2 GB'lık GT 220 al. 256 MB'lık 8800 GT ekran kartımdan daha iyi performans verirse sana masaüstü bilgisayarımı vereceğim.

S: Sizden ekran kartı tavsiyesi istemiştiniz siz HD 5750 önermişsiniz. Ben bir bakkala gittim bana GeForce 9500 GT taktı, sana en uygun bu dedi. Ama ben kandırıldığımı hissediyorum. Ben HD 5770 düşündüm sonra ama uyacak mı diye düşündüm gene bir şey alamadım. Siz bana yeniden markasıyla olsun modeliyile olsun bir ekran kartı söyler misiniz? 200 TL civarı ama öyle bir söyleyin ki kafamda soru işareti olmasın direk o modeli söyleyip

alayım.

C: Ben şimdi sana yine HD 5770 veya HD 5750 diyeceğim, bakkal bu defa bilgisayarına 9600 GT takip eve yollayacak. Geçen yaptığım tavsiyeye kulak asmaman, ikinci bir tavsiyeyi yaparken klavyenin tuşlarını eskittiğine inanmama neden oluyor. Güç kaynağın yeterliyse 200 TL'ye HD 5750 alabilirsin, ama bu defa kasaptan al, yağsız yerinden olsun.



Sistem Gereksinimleri



Bulletstorm

DirectX 9, 10 ve 11 desteğine sahip olan Bulletstorm, ne kadar kaliteli grafik isterseniz o kadar sistem kaynağını tüketecek olan bir oyun. İşletim sistemi olarak Vista SP2 veya Windows 7 tercih eden Bulletstorm, dört çekirdekli ve 2.0 GHz'lik işlemci öneriyor. En az 2 GB bellek ve 9 GB sabit disk alanı da şart. Tavsiye edilen ekran kartı ise GTX 260 veya HD 4870, modern sürümleriyle GTX 560 veya HD 6870.



Cities in Motion

Çift çekirdekli bir işlemci ile oynamanız tavsiye edilen Cities in Motion 8800 GTS veya HD 3850 ekran kartına gereksinim duyuyor. Bu eski modellerin yerine tabii ki bir GTS 450 veya HD 5750 de satın alabilirsiniz. 2 GB sistem belleği ve yine 2 GB sabit disk alanı da oyunun diğer gereksinimleri arasında. Oyunun maalesef DirectX 10 veya 11 desteği mevcut değil.



Magicka

XP, Vista veya 7'nin en son Service Pack yüklü sürümlerini tercih eden Magicka, işlemci konusunda gayet ılımlı: Pentium 4 ve AMD 3500+ ile dahi oynanabiliyor. 2 GB bellek, 8800 GT veya emektar X1900'ün yanında 2 GB da boş alan gerekli oyun için. Firmanın gereksinimlere eklediği bir başka ayrıntı ise "üç tuşlu fare". Malum, kaydırma tuşu olmayanlar haritayı yakınlaştıramıyor.



Test Drive Unlimited 2

XP SP2, Vista SP2 veya Windows 7 altında çalışan oyun AMD Athlon X2 veya Core 2 Duo serisinden bir işlemci istiyor. Bunun yanında 2 GB bellek, GTX 280 veya HD 4870 gibi canavar ekran kartları ve 14 GB sabit disk alanı da oyunu akıcı bir biçimde oynayabilmek için şart. Yazılım gereksinimi de olan Test Drive Unlimited 2, sistemde Microsoft .NET Framework 3.5 olsun diyor. Windows 7'de halihazırda Framework var olduğu için yüklemeye gerek yok.

Crysis 2'yi orta ayarlarda oynayabilirim? *Celal Işık*

C: Anakartın en son AM3 işlemcileri dahi destekliyor, ufak bir BIOS güncellemesi şart tabii ki. Öncelikle bellek miktarını 2 GB daha artır. 4 GB olsun. Ama modüller birebir aynı olmalı. Hatta mümkünse 2 GB'ı sat, 2x2 4 GB'lık kit al. Sonra da ekran kartını değiştir. Bütçeni bilmiyorum ama HD 5670 veya bütçen varsa HD 5770 hatta HD 6850 dahi alabilirsin. Tabii

güç kaynağın da en az 500 Watt olsun.

S: Benim Intel Core 2 Duo E4700 2.6 Ghz işlemcili, MSI MS-7507 anakartlı, 3Gb RAM sahibi, 350 Watt güç kaynaklı ve ATI HD 2400 Pro ekran kartlı bir bilgisayarım var. GTX 460 ve 500 Watt PSU almak istiyorum. Fakat sana göre bilgisayarıma uyum ve yüksek performans sağlayabilecek ve bana 4-5 sene sıkıntı çekmeden oyun oynatabilecek ekran

kartı ve güç kaynağı ne olabilir? *Bakiyem 500 TL.*

Oğuzhan Karman

C: Sevgili Oğuzhan 500 TL bütçe ile bu sistem için en doğru ekran kartı ve güç kaynağı birleşimi şu şekilde olacaktır: GTX 460 Cyclone ve Xilence XP600 600 Watt güç kaynağı. ■

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

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

BLADE PC ile CRYSIS2 için bugünden hazır olun		En profesyonel	2 YIL GARANTİLİ
www.blade-pc.com		++ askeri sınıf anakart ++ ++ en güçlü ekran kartları ++ ++ üstün soğutma sistemi ++	oyun bilgisayarları
EKO (Ginc Saviyesi)		War Lord (Crysis 2 Optimum Performans)	
Radeon HD 5770 1 GB	Intel Core i3-550	Radeon HD 6950 2 GB	GTX 570 1280 MB
Intel P55 USB3+SATA3	AMD Phenom II X4 955 BE	Intel Core i5-760	Intel P55 USB3+SATA3
8GB DDR3 1333 Mhz Kingston RAM	AMD 870 USB3+SATA3	8 GB DDR3 1600 Mhz Kingston RAM	730W Aerocool
550W Aopen / Aerocool		1000 MB 7200 rpm SATA 2	
1000 MB 7200 rpm SATA 2		Fiyat 1950 dolar + KDV	
Fiyat 1490 dolar + KDV			
Jedi Master (Crysis 2 Maximum Performans)		standart parçalar	
Radeon HD 5970 2 GB	GTX 580 1560 MB	kablolu klavye/mouse	
Intel Core i7-2600K		wireless network	
Intel P67 USB3+SATA3		Win7 Home Prm 64 bit	
8 GB DDR3 1600 Mhz Kingston RAM		ilave 2x12cm kasa fanı	
Thermaltake FRIIO yada Asetek/Corsair Su Soğutma			
750W güç Kaynaklı TT Element G yada CM HAF 922			
2000 MB 7200 rpm SATA 3			
Fiyat 2940 dolar + KDV			

HASAN HASAN'A KARŞI

“KİM KAZANIRSA
KAZANSIN
HASAN KAYBEDER!”

KAYBEDENLER KLÜBÜ

- Hasaaaaaaaaan!
- Hop, ne var dostum, nedir?
- Starcraft 2 DVD'mizi nereye koydun? Kutusu burada, kendisi yok.
- Aaa ilginç bir durum. En son sen oynamıyor muydun onu?
- Tamam ben oynuyordum da, DVD istemiyor ki oyun.
- Hasan'cım ben kaybetmiş olsam bile olay senin de gözünün önünde cereyan etmedi mi sonuçta? Hem çok uzağa gitmiş olamaz, buralarda bir yeredir. Şurada-
daki kitapların arasına bakalım mesela.
- Kitapların arasına mı? Hmm... Aaa, bu kitabın içinde FIFA 2010 DVD'sinin işi ne? LEVEL Haziran sayısının arasında da bir şey var sanki. A-hah! Assassin's Creed 2 DVD'si!
- Eee aaa, evet.
- Neye evet, neyine evet adamım?!? Bıktım senin şu dağınıklığından.
- Hey, ayıp oluyor ama, bir duyan filan olacak heheh. Ayrıca sanki evde her şeyi ben mi kaybediyorum?
- Sinir sinir...
- Aaa bak Assassin's Creed 2 kutusunda ne buldum?
- 2 GB'lık Flash belleğimiz. Aylardır onu arıyorum, bir dolu fotoğraf vardı içinde. Yuh yani Hasan'ım.
- Yahu sen de biraz dikkatli ol Hasan'cım. Bir Hasan'ın güller açan iki dalıyız icabında. Gözlerini açacağıydın, ahan da böyle takip edeceğidin ben onu orada unutturken.
- Suçlu ben mi oldum yani?
- E tamam sen söyle peki, PC gamepad'imize ne oldu? Günlerdir yok ortalıkta.
- Hatırlamıyor musun?
- Hatırlıyor gibi mi duruyorum?
- E geçen hafta yan komşu gelip istedi, ben de kıramadım verdim. Sen bilinç altımızda mışıl mışıl mışıldıydun o sırada.
- Nasıl yani? Komşu isteye isteye gamepad mi istedi? Sen de verdin ha?!
- E bu zamanda o da bir ihtiyaç, komşu komşunun gamepad'ine muhtaç Hasan'ım. Sen vermez miydin ki?
- Hasan'cım, bir tek gamepad'imiz var ve biliyorsun ki gamepad'siz oyun oynamıyorum ben. Tamam, madem vermiş bulunduk, haber etseydin de isteseydik bari arada.
- E öyle de şakkadanak istenmez ki şimdi o.
- Bana unutkan diyene bak, tırsık porsuk! Yok yok, ümidimi kestim ben o gamepad'den; yeni bir tane sipariş edelim hemen.
- Ben ısmarlayayım bari hehüg. Yeri gelmişken söyleyeyim, şey var bir de.
- Ney var? Merak ve endişe içerisindeyim.
- Kızmak yok ama Hasan'ım.
- Yok canım, neden kızayım?
- Senin Nilay aradı dün, sen yine bilinç altımızda mışıl mışıl mışıldarken.
- Aaa ne dedi, ne dedi?
- Dedi ki... Eee... Eyaf... Öhöm...
- Hasan'cım, sabrımı mı sınıyorsun yavrum. Söylesene!
- Tamam tamam söylüyorum: "Evde yalnızım ve canım çok sıkılıyor. Gelsene." dedi.
- Gulp! Sen ne dedin peki?
- Ne diyeyim ki? "Yok ben böyle iyiyim. Komedi filmi filan izle, sıkıntın geçer." dedim. Telefonu kapattı o vakit.
- Hasaaaaaaaaan!





Killzone 3

Jetpack'lerinizi kuşanın, sıkı giyinin.
Soğuk diyarlara gidiyoruz!

Hareket

Analog stick'i ileri itmekle hareket edebileceğimizden bahsetmeyeceğiz bu başlıkta; onun yerine, nerede, hangi hareketi yapmalıyız, ona bakacağız.

Oyunun hemen başında, karakterimizin koşabildiğini, zıplayabildiğini, eğilip siper alabildiğini öğreniyoruz. Koşmak, ateş hattından kaçmak veya sürekli siper alıp bizi hasta eden bir düşmanın yanına hızla yaklaşım L1 ile ağzını kırmak için kullanacağımız bir hareket. Karakterimiz neyse ki uzunca bir süre L3 ile aktive edilen bu koşma işlemini yapabiliyor ve büyük açıklıkları bu şekilde geçebiliyoruz. Zıplama tuşunu ne kadar az kullandığımızı söylemeyeceğiz; oyunda zıplayarak çıkılan herhangi bir yer yok zaten. Siper almaksızın inceleme yazısında da belirttiğim gibi hayat kurtarıyor. Karakterimizi korumaya aldıktan sonra analog stick'i ileri iterek silahını dışarı çıkarmasını sağlayabiliyoruz. Aynı şekilde stick'i sağa veya sola iterek, saklandığı yerden vücudunu biraz dışarı da çıkarabiliyor adamımız.

Hareket adına bundan ötesini, yayayken yapmıyoruz. Ne zaman ki işin içine aletler karışıyor, o zaman bizim hareketlerimiz de değişiyor.





Silahlar

R3 tuşuna basarak, elimizde hangi silah olursa olsun, nişan alabiliyoruz. Bu elbette ki hedefi daha kolay vurmamızı sağlıyor ama bazen durumlar hızla ateş etmemizi ve nişan alma işini hepten hiçe saymamızı gerektirebiliyor. (Tetikçi tüfeğiyle nişan almadan hiçbir şey yapamayacağınızı bilin.)

Silahlara göz atalım hemen. Size tek tek, hangisi ne işe yarıyor diye belirtmeyeceğim. Zaten silahları, genellikle modellerine göre de seçmiyorsunuz. "Şu Helghast'ın makineli, şu pompalı" diyerek kullanmak söz konusu.

Yanımızda üç tane silah taşıyabiliyoruz. Bir tabanca, iki tane de ağır silah. Bu ağır silahlardan bir tanesi, roketatar, minigun gibi daha "ağır" bir silah. Oyunu ISA askerleriyle oynadığımız için her bölüme genellikle ISA'nın sahip olduğu makineli silahla başlıyoruz. M82 Assault Rifle bunlardan en meşhuru. Ortalama bir silah ve tavsiyem, kısa sürede yerdeki Helghast silahlarından biriyle değiştirmeniz. Silah değiştirmek için ya yerde bulduğunuz silahların üzerine gelip Kare tuşuna uzunca basıyor ya da aynı işlemi görevler sırasında karşınıza çıkan silah stantlarında yapıyorsunuz. Durum şu şekilde işlemiyor, yanılmayın: Mesela M82 Assault Rifle ve bir de tabanca taşıyorsunuz. Yerde bir StA-14 Rifle gördünüz ve bunu da aldınız. Bu silah, boş silah bölümüne gitmiyor, M82 ile yer değiştiriyor. Yani her tipteki silah, kendi yerine oturmakta; yanınızda üç tane roketatar taşıyamamaktasınız.

Makineli tüfekler, nereden bakarsanız bakın üç aşağı beş yukarı aynı sonucu veriyor ve genellikle de bunları kullanıyorsunuz. Tabancaya elimi sürdüm desem yalan olur; ancak online oyunlarda işe yarıyor fakat asıl değişikliği ağır silahlar yaratıyor.

Bu bölüme VC9 Rocket Launcher, StA-X3 W.A.S.P. Launcher, StA-62 Minigun, StA-3 Light Machine Gun, VC21 Bolt Gun veya Doom'un meşhur BFG40K'sını andıran plazma silahını yerleştirebiliyorsunuz.

Roketatar, bildiğiniz roketatar görevini görüyor. Hedefi vurmak pek kolay olmuyor ne yazık ki. W.A.S.P. favori silahım oldu. Hem hedefe kilitleniyor, hem de kilitlendikten sonra bir dolu ufak roket yolluyor o hedefe. Araçlara, savaş drone'larına ve hatta sıradan askerlere karşı bile etkili. R3 ile ikincil bir modu çalıştırabiliyor ve bu modda, yine kilitlendiği hedefe



büyük bir roket yolluyor. Tek seferde bir dolu cephaneyi yiyen bu roket, özellikle tankları ve düşman uzay gemilerini tek seferde indirebiliyor. Genellikle taretlerden arakladığımız StA-62 Minigun, saniyede onlarca kurşun atabilmesiyle kısa sürede birçok askeri yere indirebiliyor. Tabii ki cephanesi de çabuk bitiyor. StA-3 Light Machine Gun adındaki silah, Minigun kadar iyi bir performans sergileyemiyor belki ama bu silah ortaya çıktıktan sonra, normal makineli tüfeklerinize dönmek istemiyorsunuz. VC21 Bolt Gun, hem Railgun gibi çalışıyor, hem de roketatar gibi. Düşmanınız sıradan bir askere silahın içinden çıkan zıpkın düşmanı delip geçiyor. Eğer bir makine varsa karşınızda, o zıpkın hedefe takılı kalıyor ve birkaç saniye sonra patlıyor. Yeşil plazma topu atan inanılmaz silahımızsa oyundaki en güçlü silah. Ne var ki çalışması için güç toplaması gerekiyor ve bunu yaparken birkaç saniye süre geçiyor. O sırada kurşunlar yüzünden delik deşik olmazsanız, ölümcül bir plazma topu yollamayı başarabiliyorsunuz.

Bu silahların cephaneleri çevreden bulunabiliyor elbette ki ama cephanelikler de sıkça karşınıza çıkıyor. O yüzden, bir Minigun'un cephanesi bittiyse onu atmayın; nasıl olsa bir yerlerde bir cephanelik karşınıza çıkacaktır.



▣ Araçlar

Maalesef oyunda çevrede bulduğumuz araçların içine giremiyoruz canımızı istediğinde. Ancak oyun bize bir araç sunduğunda, onun içinde zorla yer almamız gerekiyor.

ExoSkeleton adındaki mech giysisiyle başlayalım. İncelemede de belirttiğim gibi bu, yavaş ve fazla hasara gelemeyen bir alet. Makineli tüfek ve roketatari var fakat roketatari hedef tutturmak biraz zor. Bu robotu bulduğunuz bölümde, bir noktaya geldiğinizde üç yoldan birinden ilerleme şansına ulaşıyorsunuz. Size tavsiyem sağdaki yolu seçmeniz. Diğer yollardan bir tanesinde önünüzde korkunç bir taret, diğerinde de kocaman bir tank çıkıyor. Sağdaki yolsa daha kontrollü hareket imkanı sunuyor.

Bu robot kostümünün yanında, oyunun nispeten ilerleyen kısımlarında hızlı bir buz kırıcı biniyoruz. Bir kar

motoru gibi hareket ediyor bu alet ve bununla W.A.S.P. roketi benzeri roketler atıp makineli tüfeğiyle ateş edebilirsiniz. Hızlanma veya yavaşlama konularıyla siz ilgilenmediğiniz için sadece önünüzde çıkan araçları hedefleyip ateş ediyorsunuz. Bu bölümde sadece L1 tuşunu kullanarak roket atın, makineliye hiç bulaşmasanız yeridir. Bölümün sonlarına doğru uzay gemileri de geliyor ve onları da ivedilikle ortadan kaldırmalısınız yoksa direkt havaya uçuyorsunuz.

Ve videolardan bolca izlediğimiz StA-X6 Jetpack'e sıra geldi. İncelemede bundan hiç bahsetmedim, kismet bu bölümümeymiş. Jetpack'le tanışmamız oyunun ortalarında oluyor ve onu zoraki kullanıyoruz. İlk başta bununla uçabileceğinizi düşüneceksiniz ama bu

▣ Düşmanlar

Pek fazla çeşitte düşmanımız yok. Standart Helghast askerleri, ellerindeki makineli tüfeklerle bize karşı koyuyor ve bunda bir hayli başarılı da oluyor. Bu oyunda her türlü düşmandan korkmalısınız çünkü tek bir asker bile, başarılı atışlarla sizi yere indirebilir.

Roketatarlı askerler çok büyük tehlike sayılmaz ama onların atışları da genellikle yerini buluyor; o yüzden bunlardan birini gördüğünüz an ilk önce onu ortadan kaldırın.

Uzak mesafelerden kafanızı uçuran tetikçiler de oyun boyunca pek fazla karşınıza çıkmıyor. Bunlar, yerlerini kırmızı lazerleriyle belli ediyor ve genellikle onların olduğu bölümlerde, sizin de bir tetikçi tüfeğiniz oluyor ve onları kolaylıkla haklayabiliyorsunuz. Oyunda yapay zeka konusunda en çok sıkıntı yaşayan düşman birimi de tetikçiler.

Tehlikeli düşmanlarımızdan ilki alev püskürtücüye sahip olanlar. Bunlara dikkat etmezseniz, sizi cayır cayır yakıyorlar. Neyse ki kolay ölüyorlar da onları gördüğümüz yerde köşe bucak kaçmıyoruz. Bir diğer tehlikeli düşman, size doğru koşup böğrünüze bıçak saplamak isteyen, Vanquish'ten fırlamış gibi gözükten "yakalayıcılar". Onları da uzaktan halletmek iyi olabiliyor ama zamanlamayı tutturursanız, size yaklaştıklarında L1 ile gözlerini çıkartabilirsiniz.

Şişman, dev makineli arkadaşımız da geri gelmiş durumda. Bu düşmanı yenmek için kafasına ateş ediyorsunuz, sersemleyince sırtındaki tüp görünür oluyor ve kurşunları bu tüpe boşaltarak onu ortadan kaldırabilirsiniz.

Tanklar genellikle tehlikeli sayılsa da onların da yapay zekası pek iyi değil ve genellikle, buldukları yerin çok yakınında bir roketatar oluyor. Tanklardan daha tehlikeli olanlara uçan drone'lar. Güçlü birer makineli tüfeğe sahip olan bu drone'lar, eğer size yardım eden bir karakter yoksa direkt size yöneliyor ve kafanızı çıkarttığınız an sizi delik deşik ediyor. Onlara karşı W.A.S.P. veya Bolt Gun son derece etkili.

Jetpack sizin bir kez yükseldikten sonra süzülmenize izin veriyor aslında. Süzülürken derseniz X tuşuna basarak bir itme gücü de uygulayabiliyor ve bununla daha geniş açıklıkları geçebilirsiniz. Jetpack'in üstünde aynı zamanda sınırsız kurşuna sahip bir de makineli tüfek bulunuyor. Çok kullanınca ısınıyor ve bir süre kullanılmaz hale geliyor fakat sınırsız kurşuna sahip olması, onunla her türlü düşmana karşı koyabileceğiniz anlamına da geliyor.

Jetpack, oyunun daha ileriki kısımlarında opsiyonel olarak da kullanıma sunuluyor. Move cihazıyla oyunu oynuyorsanız, Jetpack'li bölümlerde normal gamepad'e geçmenizi öneririm çünkü Move ile ben bu aleti kontrol edemedim. Hem hassasiyet şaşı, hem de havalanma işi zorlaştı.

Genel Tavsiyeler

- Düşmanınızın yalnız olduğundan emin değilseniz, sakın yanına gidip kafa atmaya çalışmayın; hiç beklemediğiniz bir anda kurşun yağmuruna tutulabiliyorsunuz.

- Sadece bir bölümde gizlenmeniz gerekiyor. O bölümde eğilin ve otların arasından ilerleyin. Otlar genellikle gitmeniz gereken yönü de sizin için belirtiyor. Ot olmayan yerde de gölgelerde kalın. Düşmanlarınızı haklamanız gerekiyorsa kafalarına nişan alın veya arkalarından yaklaşıp L1 ile işlerini bitirin.

- Move cihazıyla oynuyorsanız oyunu, araç kullanılan bölümlerde normal gamepad'e geçin.

- El bombası kullanın. Özellikle dar alanlarda düşmanlarınız kaçamıyor ve birkaç tanesi mutlaka telef oluyor. Şayet ki siz sürekli siperde durursanız, düşman askerleri de size bir bomba fırlatmaktan geri kalmıyorlar. Bu bomba da neredeyse her zaman, bulunduğunuz yerin hemen dibine düşüyor ve kaçmak zorunda kalıyorsunuz.

- Oyunun ileriki bölümlerinde devasa bir robotla karşılaşıyorsunuz. Bu robot havan topları da atıyor, roketler de, kurşunlar da... Bir de ön tarafında, yoğun bir enerji yaymasına yarayan bir silahı bulunuyor. Onu yenmek için öncelikle çevredeki W.A.S.P. silahını buluyorsunuz. Ardından, robot sağa sola ateş ederken silahı ona doğrultuyor ve hedefe kilitlendiği yerlere ateş ediyorsunuz. Bir süre sonra büyük silahını kullanıyor ve soğutmak için yandaki panelleri açıyor. İşte tam bu sırada, silahın R3 ile geçilen büyük roket atma

özellğine geçiyor ve bu panelleri yok ediyorsunuz. Geriye birkaç panel kaldığında, yaklaşık 10 tane asker size saldırıyor; onları defetmek için de W.A.S.P.i kullanabilirsiniz.

- Size yardım ediyormuş gibi gözükən takım arkadaşınıza güvenmeyin; yapay zekası biraz kıt olduğu için saçma sapan davranabiliyor.

- "Headshot" gibi bir şey hem var, hem yok. Sessiz olmanız gereken bölüm dışında hiçbir düşmanınız, kafadan tek vuruşta ölmüyor. Fakat sanıyorum ki kafadan daha çok hasar alıyorlar. Ayrıca düşmanlarınızın ayağına, koluna ateş etmek hiçbir şey değiştiriyor. İnsan tökezler, eğilir bükülür, değil mi...

- Bir bölge size birkaç farklı noktadan ilerleme imkanı sunuyor ve siz sürekli aynı yerden gidip ölüyorsanız, diğer yoldan gitmeyi de deneyin; boşuna inatçılık edip sinir krizi geçirmeyin.

- Ve oyunu Türkçe oynayın. Sağlam bir emek var yapımında.



PC TOP 10



Batman: Arkham Asylum

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

Sistem Gereksinimleri
2.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Rocksteady
Dağıtım Eidos
Çıkış Tarihi 2009

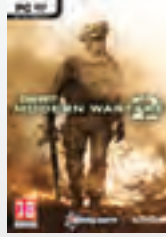


Battlefield: Bad Company 2

Bad Company'nin devam oyunu, sadece Battlefield serisinin en iyi oyunu olmakla kalmadı, Call of Duty 4: Modern Warfare'ı da geride bıraktı.

Sistem Gereksinimleri
3.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM /
512 MB Ekran Kartı

Yapım EA DICE
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2010

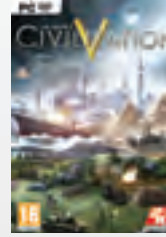


Call of Duty: Modern Warfare 2

Activision'ın en çok güvendiği para basma makinelerinden Call of Duty serisi, son oyunuyla yine zirve yaptı.

Sistem Gereksinimleri
3.2 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2009



Civilization V

Civilization serisinin kalitesi beşinci oyunda da karşımızda. Yeni taktiğe dayalı savaş sistemi de cabası.

Sistem Gereksinimleri
2,0 Ghz İşlemci / 2 GB Bellek /
512 MB Ekran Kartı

Yapım Fireaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010



Colin McRae: DiRT 2

Yarış oyunlarının en iddialı yapımcılarından Codemasters, Colin McRae'nin hatırasını başarıyla yaşatıyor.

Sistem Gereksinimleri
3.0 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Çıkış Tarihi 2009

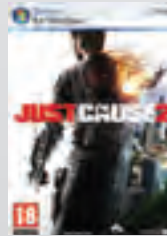


Dragon Age

Birçok kaynak tarafından 2009 yılının en iyi RPG'si seçilen, BioWare'in tarihindeki en önemli yapımlardan biri.

Sistem Gereksinimleri
1.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
128 MB Ekran Kartı

Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2009



Just Cause 2

Devasa bir haritada bize serbestçe dolaşma imkanı tanıyan, aksiyonun tavan yaptığı bir "sandbox" yapımı.

Sistem Gereksinimleri
3.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Avalanche Studios
Dağıtım Eidos
Çıkış Tarihi 2010

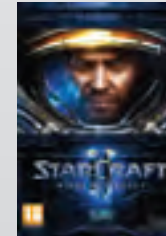


Machinarium

Bir Flash oyununun bile şaheser olabileceğini kanıtlayan Machinarium, 2009 yılındaki favorilerimizden biriydi.

Sistem Gereksinimleri
1.8 Ghz İşlemci / 512 MB RAM /
32 MB Ekran Kartı

Yapım Amanita Design
Dağıtım Mamba Games
Çıkış Tarihi 2009

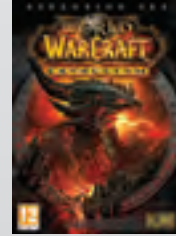


StarCraft II

Yıllarca süren bekleyiştin sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

Sistem Gereksinimleri
2,4 Ghz İşlemci / 2 GB Bellek /
512 MB Ekran Kartı

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2010



World of Warcraft: Cataclysm

World of Warcraft evreninde ezberleri bozan eklenti paketi Cataclysm, hayranlarını uykusuz gecelere mahkum etmek için geri döndü.

Sistem Gereksinimleri
1.3 Ghz İşlemci / 1 GB Bellek /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2010

Bu ay ne oynadık



Test Drive Unlimited 2

Sevsek mi? Sevmesek mi? Yesek mi? Yemesek mi? Test Drive bu. Yılların yarış fenomeni. Ofiste hep birlikte heyecanla Test Drive'in son oyunu Unlimited 2'nin başına oturduğumuzda biraz hayal kırıklığına uğradık doğrusu. Videolarda yaratılan heyecan yok. Şehir cansız, grafikler cilalı ama beklentileri karşılamakta

yetersiz kalıyor. Oyun çıkmadan önce tanıtım videolarıyla öylesine büyük bir beklenti yarattı ki gelmiş geçmiş en iyi Test Drive geliyordu sandık. Tam olarak yutmadık ama umut dünyası... TDU2'de bizi en çok eğlendiren olaya oyunu Kinect desteği varmış gibi simüle etmiş olmamız.

Sistem Gereksinimleri
2.2 GHz İşlemci / 2 GB RAM /
512 MB Ekran Kartı

Yapım Eden Games
Dağıtım Atari
Çıkış Tarihi 8 Şubat 2011

360 PS3 PS2 TOP 10

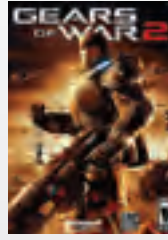


FIFA 11 PS3

FIFA'nın istikrarlı yükselişi devam ediyor. Oynanış sistemindeki, animasyonlardaki gerçekçilik ve tutarlılık FIFA 10'a göre çok daha yüksek seviyede.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım EA
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2010

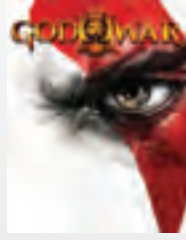


Gears of War 2 360

Marcus Fenix ve adamları (ve testeresi) unutulmaya- cık anlar yaşattı Xbox 360 sahiplerine. Bir shooter oyununun nasıl olması gerektiğine dair bir ders adeta Gears of War serisi.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2008



God of War III PS3

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boşa çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010

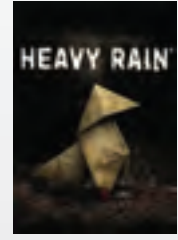


Halo: Reach 360

Bungie, Reach ile Halo serisine dillere destan bir şekilde veda ediyor. Kocaman bir alkış!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Bungie
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2010



Heavy Rain PS3

Sadece PS3 sahiplerinin tadına bakabildiği, filmi andıran Heavy Rain'i farklı sonları için defalarca bitirdik.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Quantic Dream
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Killzone 3 PS3

PS3'ün Halo'ya cevabı Killzone 3, Türkçe seslendirmeleri, Sharp Shooter ve üç boyut desteği ile takdirimizi kazandı. Bir tek orijinallik noktasında sıkıntı yaşayan oyunda düşmanın gözünü oymak benzersiz bir deneyim.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

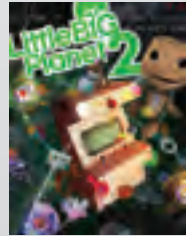


Lara Croft and the Guardian of Light 360

İzometrik kamera özlemini gideren Lara'nın bu macerası hem oyun dünyasına, hem de Lara'ya yepyeni bir tat getirdi.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Crystal Dynamics
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 2010

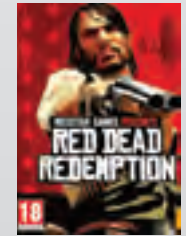


LittleBigPlanet 2 PS3

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

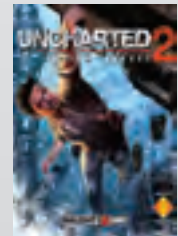


Red Dead Redemption PS3

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Rockstar
Dağıtım Rockstar
Çıkış Tarihi 2010



Uncharted 2: Among Thieves PS3

Geçen yıl Uncharted bizi epey etkilemişti. Uncharted 2, ilk oyunu ikiye katlayacak kadar başarılı. Gerisini siz düşünün artık.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009

Bu ay ne oynadık



Bulletstorm (Xbox 360)

Çok eğlenceli, çok eğlenceli! Etrafa deli gibi mermi yağdırmak çok eğlenceli bir şey. Bundan 20 yıl evvel de eğleneliydi, muhtemelen bundan 20 yıl sonra da eğleneli olacaktır. Bulletstorm, aksiyonu oyuncuya hissettirebilen güzide oyunlardan biri. Her ne kadar "aşırı vahşet

içeriyor" gibi tepkilere yol açmış olsa da oynaması keyifli bir oyun. Mermi yağdırmaktan sıkıldığınız anlarda "önümüze gelene bir tekme" modunda ilerlemek de mümkün. Görsel açıdan da oyun son derece başarılı olmuş. Hem göz oğşuyor, hem de son derece hızlı bir oyun.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım People Can Fly
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 22 Şubat 2011

Mobil TOP 10



YENİ

Angry Birds

Basit... Basit olduğu kadar da eğlenceli. Bir o kadar da bağımlılık yaratıcı. Yeni gelen güncellemelerle sürekli popülerliğini korumayı başarıyor.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Rovio
Dağıtım Clickgamer
Çıkış Tarihi 2009

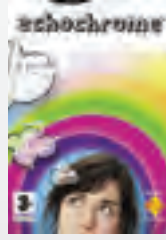


Crisis Core: FF VII

Bitmek tükenmek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesine sahip olan Final Fantasy serisini PSP'de en iyi temsil eden yapımdı Crisis Core.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 2008

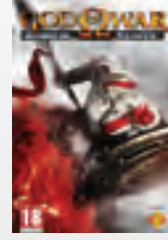


Echochrome

Her şeye yeni bir bakış "açısı" getiren ve basit bir tasarıma sahip olan Echochrome, yaratıcı oyun yapısıyla kendine farklı bir oyuncu kitlesi edindi.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008

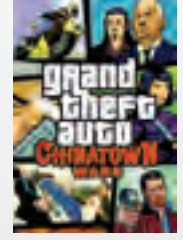


God of War: Ghost of Sparta

God of War'ü God of War yapan tüm iyi özellikler, -Chains of Olympus'tan sonra bir kez daha- PSP'ye sığdırılmış durumda!

PSP
IPHONE
DS

Yapım Ready at Dawn
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010

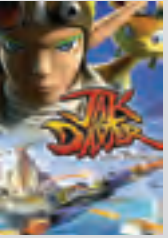


GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçük oyun konsollarında yer alması gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadir...

PSP
IPHONE
DS

Yapım Rockstar Leeds
Dağıtım Take Two
Çıkış Tarihi 2009

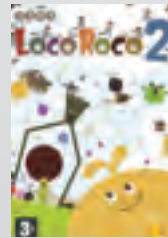


Jak and Daxter: The Lost Frontier

PlayStation 2'nin en renkli karakterlerinden Jak ve Daxter, yanlarına Kiera'yı da alıyor ve onun görevini yerine getirmek için yola koyuluyor.

PSP
IPHONE
DS

Yapım High Impact
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009

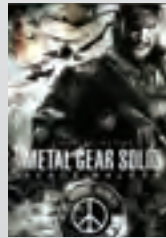


LocoRoco 2

PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunuyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008

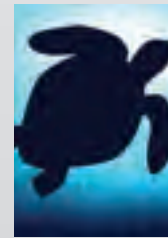


MGS: PW

PSP gibi teknik anlamda PS3 ve Xbox 360'a göre çok daha sınırlı bir platformda, böylesine başarılı bir oyunun ortaya çıkması, Kojima'yı bir kez daha takdir etmemizi sağladı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010

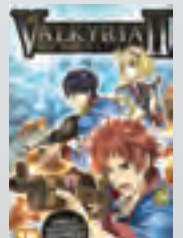


Mission: Deep Sea

Tamamıyla Türk bir ekip tarafından geliştirilen Mission: Deep Sea, farklı oynanış sistemi ve özgün yapısıyla dikkat çekiyor.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Hiccup Studios
Dağıtım Chillingo
Çıkış Tarihi 2009



Valkyria Chronicles II

Anime tarzındaki karakterlerle "Kahrol düşman, al sana bomba!" modunda etrafa ölüm yağdırdığımız ilginç bir oyun.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010

Bu ay ne oynadık



Tactics Ogre: Let Us Cling Together (PSP)

Bu ay birçok mobil oyun oynadık. iPhone'daki Dead Space oyununu düşürmedik elimizden. Angry Birds zaten yolda, okulda, işte, tuvalette falan keyifle oynadığımız oyunların başındaydı yine ama mobil oyunların arasına bu ay öyle bir oyun girdi ki neredeyse hepimizi mest etti. Aramızda mest olmayanlar da oldu

tabii ki. Tactics Ogre: Let Us Cling Together, PSP'nin şeker oyunlarından biri olmuş. Böyle mermi saçma ve düşmanın gözünü oyma olayları yok. Bol yazı okuma ve hikaye takip etme durumları var. Oyunun özellikle hikayesi oyuncuyu farklı yönlere götürerek dikkatleri üzerine topluyor.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 15 Şubat 2010

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 31 Mart 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





TEST DRIVE

VE BİR GÜN GELİR, TEST DRIVE SAHNEYE ÇIKAR...

II Daha bugün bir arkadaşım bana Assassin's Creed II'nin ne kadar monoton bir oyun olduğundan dem vurdu. Bu yorumun üzerine düşündüm ben de. Haksız mı? Değil tabii ki ama her zaman biraz daha derin düşünebilmek lazım. Evet, Assassin's Creed II monoton bir oyun olabilir ama o oyunun temeli üzerinden inşa edilecek yeni nesil oyunlara ilham kaynağı olacağı da bir gerçek değil mi? Bir çırpıda yerin dibine batırdığımız oyunların mazisinde neler yatıyor, farkında mıyız?

Eski, daha doğrusu klasik oyunlarla haşır neşir olduğumda hep bu düşünceyle sarsılıyorum ister istemez. Elle sayılabilen piksellerin cirit attığı, cızırtılardan oluşan seslerle hayat bulmaya çalışan oyunlardı onlar. Üstelik ağzımızın suyu aka aka oynadık her birini. Ben hiç kimseden "Bu da oynanır mı be!" gibi bir laf duymadım o zamanlarda. Amaç eğlenmekti, saf haliyle eğlenmek... Başka bir amaç taşımıyorduk oyun oynarken. Gelin görün ki oyunların popüler kültüre ayak uydurmasından ve adeta bölünerek çoğalmaya başlamasından sonra hastalık gibi

yayıldı şu "Bu ne biçim oyun be!" saçmalığı. Bu noktada kusur kimde veya kimlerde, bilemiyorum. Bildiğim bir tek şey var, o da lafı gereğinden fazla uzattığım.

Evet, yine klasik bir oyundan bahsedeceğim ve 80'li yıllara kadar uzanacağız bu sefer. Üstelik

oyun dünyasının pek sevilen bir tarafından, yarış oyunları kulvarından tanıdık bir isim misafirimiz olacak. Nedir yarış oyunu dediğimiz şey? Bir noktadan diğer noktaya varana kadar Allah ne veriyse gaza yüklenmek... Bu temel yapının üzerine şimdiye kadar neler oturtuldu





neler. Arcade yarış oyunlarıyla zevk üzerine zevk yaşarken olaya gerçekçilik unsurları eklendi ve şimdilerde neredeyse her yarış oyununun bir miktar da olsa simülasyon altyapısı bulunuyor. Hal böyleyken eski yarış oyunlarından bu tarz bir performans beklemez insan, değil mi? Yine yanıldık; çünkü Test Drive serisinin ilk oyunu bile bariz simülasyon temeli üzerine kuruluydu.

Hey gidi...

Sonralarda ismi "Infogrames" olarak değişen Accolade firmasının ürünüydü Test Drive ve 1987 yılında piyasaya sürüldü. Yapımcılık koltuğunda da Distinctive Games oturuyordu. Zamanının

başladığı 90'lı yıllara baktığımdaysa gözümde yine şık bir yarış oyunu, yani Test Drive 4 takılıyor. "1997 yılının en iyi yarış oyunu!" gibi başlıklarla anılan Test Drive 4, özellikle PlayStation camiasının gözbebeği konumunda yer aldı. Shelby Cobra, Chevelle, Corvette Stingray, Nissan 300ZX ve Jaguar XJ220 gibi şaheserlerden oluşan 10 araçlık dev bir kadroya sahipti ki o zamanlarda benim favorim olan iki yarış oyunu vardı; biri Test Drive 4, diğeri de şu anda kaçınıcı olduğunu hatırlamadığım bir Need for Speed.

Test Drive serisinin her bir oyunundan bahsetmem şu an için mümkün değil tabii ki. O yüzden öyle ya da böyle lafi bir yerden



elimde değil. Sayıları çok olduğu ve dolayısıyla illa ki seçmek zorunda kaldığım için midir nedir, şu zamane oyunların birçoğunu iki tur oynadıktan sonra bir kenara kaldırdığımı fark ediyorum çoğu zaman. Ha, beni çığırından vuran oyunlar yok mu? Var tabii ki... Eh, onlar da parantez dışında kalversinler artık, değil mi?

Tesadüf ki bu ay tüm zamanların en iyi oyunları hatırlandı yeniden. Bu ruh haliyle onlara bakıp bakıp ağlarım ben de artık. (Daha neler!) Ama yok arkadaş... Kendime en yakın zamanda bayandan ikinci el, kelepir bir zaman makinesi ayarlayıp şu kokusu burnumda tüten zamanlara bir anda ışınlanmak istiyorum. Prince of Persia'yla ilk defa karşılaşıp şaşırarak, Commodore 64'ümün teybiyle cebelleşmek, The Last Ninja'nın sonunu bir kez daha görmek istiyorum mesela. Joystick istiyorum bir defa! "Klik!" sesine hasta olduğum o QuickShot'ımla Turrican oynamak istiyorum! Var mı itirazı olan?! (Hah, sonunda böyle olacağı belliydi.)

■ **Ertekin Bayındır**

"1997 yılının en iyi yarış oyunu!" gibi başlıklarla anılan Test Drive 4, özellikle PlayStation camiasının gözbebeği konumunda yer aldı

imkanlarını zorlayan bir performansa sahipti Test Drive. Sürücü koltuğu kamera açısıyla oynanan, sağ üst köşede bir dikiz aynasıyla ve vites atabilme lüksüyle birlikte birçok detaya sahipti üstelik. Repertuarındaki otomobiller de azımsanacak gibi değildi. Lamborghini Countach, Ferrari Testarossa, Lotus Esprit Turbo, Porsche 911 Turbo ve Chevrolet Corvette olarak beş dev marka yer alıyordu kadroda. Yolda trafiğe karşı mücadele vermek bir yana dursun, hız limiti ihlal edildiğinde polislerden kaçmak zorunda kalmak da oyunun can alıcı unsurları arasında yer alıyordu.

İki yıl sonra, aynı temelin üzerine ikinci bir Test Drive oyununun, yani o meşhur The Duel: Test Drive 2'nin piyasaya çıkması gecikmedi ki kendisini Amiga zamanlarından hatırlayanlar vardır aranızda. Grafik kalitesi olarak göz dolduruyordu Test Drive 2. Repertuarında iki, bazı sürümlerinde üç otomobil bulunmasına rağmen sunduğu eğlence potansiyelinden taviz vermemişti. İşte bu iki oyun, Test Drive adında bir efsane başlattı ve seri, araya sıkıştırılan off-road ve spin-off oyunları da dahil olmak üzere sayısız oyunu bünyesinde barındırdı. Söylemeye lüzum yok ama en azından ismini zikrederim; serinin son halkasını Test Drive Unlimited 2 oluşturuyor.

Oyunlardaki görsel kalitenin yükselişe geçtiği, dolayısıyla PlayStation gibi konsolların türemeye

başlamak lazım gelir. Hazır fırsatını bulmuşken bir kez daha sündürerek sonuca bağlamak istiyorum ben yine mevzuyu. Çok klişe olacak belki ama eski oyunların tadını hala arıyorum ben yahu. "Onları bu kadar özel kılan neydi?" diye düşündüğümdeyse inanın, aklıma inandırıcı bir sebep gelmiyor. Ama yine de özlüyorum işte,





Bağımsız Sinema

www.bagimsizsinema.com

Film festivalleriyle dolu bir döneme girmişken bağımsız sinema sektörünün de ne derece ilgi çektiğini tahmin ediyorsunuzdur herhalde. Ülkemizde de bağımsız filmlerle ilgili kaynakça tadında, çok da güzel bir internet sitesi bulunuyor. Bağımsız filmlerin tanımını ve tarihçesini de açıklayan bu sitede, ülkelere göre çekilen bütün bağımsız filmlerin listesi parmaklarınızın ucunda. Bu kadarla da sınırlı değil, her filmin oyuncu kadrosuna, detaylarına ve site yazarları tarafından yazılmış konusunu anlatan bir yazıya ulaşabiliyorsunuz. Yazı okumak zor geldiyse, her filmin başlığı altına iliştilmiş tanıtım videosunu izleyin. Ya da yerli ve yabancı yönetmenler başlığı altında araştırmanızı yapın. Sinemaseverleri oldukça mutlu edeceğine inandığımız bu sitede, belli dönemlerde bazı belgesellerin de tamamını izleyebilirsiniz. Bağımsız sinema etkinliklerinden haberdar olmak isteyenler ve bu konuda kaynak arayanlar için arşivlenmeyi kesinlikle hak ediyor. ■ Ayça Zaman

1602

Neil Gaiman

Sardust, Sandman, Coraline, Neverwhere gibi eserleriyle çizgi roman tarihinde çok önemli bir yer edinmiş olan Neil Gaiman'ın ülkemizde Türkçeleştirilmiş bir yeni eseri daha piyasaya sürüldü. Normalde sekiz sayılı bir dizi olarak yayımlanan 1602,

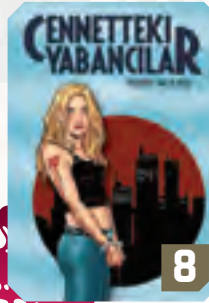


bizi Marvel evreninin bambaşka bir boyutuna sürüklüyor. "Marvel Evreni 400 yıl önce yazılmış olsaydı neler olurdu?" sorusuna yanıt arayan Neil Gaiman'ın bütün dünya tarafından çok sevilen bu eserinde Spider Man, X-Men, Fantastik Dörtlü ve Daredevil gibi kahramanlar 17. yüzyılın dünyasında buluşuyorlar. "Klasik Marvel aksiyonu ve I. Kraliçe Elizabeth dönemi birleşince neler oluyor?" sorusunun cevabı 1602'de. ■ Ayça Zaman

Cennetteki Yabancılar

Terry Moore

Şimdiye kadar National Cartoonist Society'nin "En İyi Çizgi Roman Ödülü" de dahil, bir çok dalda ödül sahibi olmuş bir eser var elimizde. Terry Moore bu kez bu çizgi romanıyla kadınları memnun etmiş gibi görünüyor. Bambaşka, bilmediğimiz, fantastik bir dünya yaratmaya hiç niyeti yok; aşk, seks ve ilişkiler



üçgeni kadınların bu çizgi romanın öyle çok sevmesini sağlamış ki, ilk kitabının devamı da çok yakında Türkçeleştirilecek. Sakin, aklı başında bir insan olan Katchoo'nun dünyasında son dönem hayatını en çok darmadağın eden şey ev arkadaşına çılgınca aşık olmasıdır. Fakat bambaşka bir adamla tanıştığında ortaya çıkan Bermuda Şeytan Üçgeni Sendromu Katchoo'yu nerelere sürükleyecektir? ■ Ayça Zaman

Etkinlikler



God is an Astronaut

9-11 Mart

Post-rock'ın önemli isimlerinden God is an Astronaut bu kez Türkiye turnesine geliyor ve üç ilimizde birden konser veriyor. Kesinlikle kaçırmayın!

Ayın diğer etkinlikleri

- 19 Şubat - 4 Mart: Cirque de Soleil - Abdi İpekçi Arena, İstanbul
- 1-2 Mart: The Wailers - Babylon, İstanbul
- 4 Mart: Parov Stelar DJ Set - Ghetto, İstanbul
- 5 Mart: Sasha Grey - Roxy, İstanbul
- 7-30 Mart: CM101MMXI Cem Yılmaz'dan Gösteri - Türker İnanoğlu Maslak Show Center, İstanbul
- 9 Mart: God is an Astronaut - Romeo Juliet, İstanbul
- 10 Mart: God is an Astronaut - Noxx Stage, İzmir
- 11 Mart: God is an Astronaut 0312 Concept, Ankara
- 11 Mart: Gogol Bordello - Babylon, İstanbul
- 12 Mart: Flunk - Bronx Pi Sahne, İstanbul
- 26 Mart: UNKLE Live - Refresh The Venue, İstanbul

Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...



Altın

10 puana karşılık gelen ödül



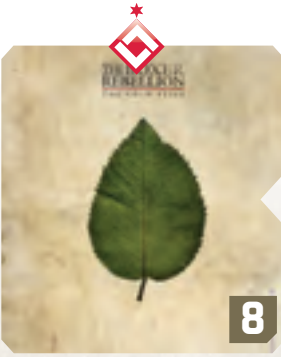
Gümüş

9 puana karşılık gelen ödül



Bronz

8 puana karşılık gelen ödül

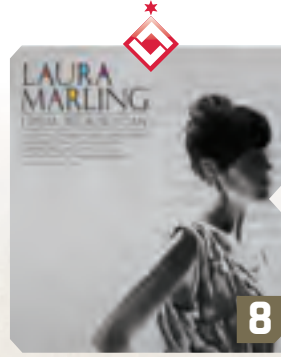


The Boxer Rebellion The Cold Still

Tam emin olmasam da bu grubun müziğinin tekdüze gibi görünen formunun arkasındaki o görünmeyen çeşitlilik, sanırım çok uluslu olmalarıyla da ilgili; anlaşılabilir bir noktada buluşmuşlar, neyse. Bu analizi bir kenara bırakarak, albüme geleyim hemen. Tipik derinlik içeren sesler eşliğinde, benim çok beğendiğim bir vokal, kolay dinlenir, kaliteli ve bir o kadar da liste şarkısı olmaktan uzak

8

bir bileşimle ortaya çıkmış iyi bir alternative rock albümü The Cold Still. Grubun yaklaşık 40 dakikalık bu üçüncü albümü baştan sona dinlenmeyi hak eden bir albüm, "Step Out of the Car" bende biraz önde dinleme listesinde, albüm tavsiye edilir. ■ **Turgut Taneli**



Laura Marling I Speak Because I Can

Kabul ve özür, folk veya indie folk denen alt türe olan mesafeli, önyargılı bakışım neticesinde kaçırdığım bir albüm bu.

Muhtemelen yine bu durum nedeniyle başka iyi albümleri de kaçıracağım, yapacak bir şey yok. Neyse ki Brit Awards 2011'de en iyi Britanyalı kadın şarkıcı seçildi de ben de kendisini fark etme imkanı yakaladım. (Aranızda hayranı olan veya kendisini zaten çok bilen / seven varsa çok kızmazın.)

8

Bir kere İngiliz'in lisanına hakimseniz, şarkı sözlerinde her kelime itinayla seçilmiş, bunu görüyorsunuz, ardından gitarın ustaca eşliğiyle yer yer tempolu, yer yer son derece ağır tempoda, nefis bir vokalle güzel bestelerden oluşan iyi bir albüm. "Devil's Spoke" ve "Alpha Shallows" açık ara önde albümde benim beğenime göre. Edininiz... ■ **Turgut Taneli**



9

Türkiye'deki adı Siyah Kuğu **Yapım** ABD **Süre** 108 dk **Yönetmen** Darren Aronofsky **Oyuncular** Natalie Portman, Mila Kunis, Vincent Cassel

Black Swan

Kendi karanlık dünyasıyla boğuşmak...

Ülkemizde 25 Şubat'ta vizyona giren ama öncesinde If İstanbul AFM Uluslararası Bağımsız Filmler Festivali'nde izleme şansı yakaladığım Black Swan, son yıllarda izlediğim en iyi filmlerden biri olarak kazandı aklıma. Filmi izleyene kadar sayısız Oscar dedikodusu okudum, dinledim ve kendi gözlerimle izleyince anladım ki başroldeki Natalie Portman, en iyi kadın oyuncu ödülünü rahatlıkla kapabilir.

Black Swan'da Natalie Portman'ın canlandırdığı Nina, New York'ta eski bir balerin olan annesiyle birlikte yaşamakta ve kariyerinin çok önemli bir noktasında yer almaktadır. Kendini, hayatını tamamen baleye adayan ve annesi tarafından da üstü kapalı bir baskı gören Nina, Kuğu Gölü'nün başrolünü kapmak için seçmelere katılır ama bu süreç, sandığından çok daha sancılı ve zorlu olmaktadır. Kuğu Gölü'nden Beyaz Kuğu ve Siyah Kuğu rollerini aynı kişinin canlandırması istenir ve Nina da bu rolü kapmak için elinden gelenin en iyisini yapmaya çalışır.

İlk başlarda gayet normal bir süreçmiş gibi görünen bu durum, zamanla Nina'yı psikolojik olarak zorlamaya başlıyor ve film de bundan sonra hareketlenmeye başlıyor. Kendisine rakip olan Lily (Mila Kunis) ile rekabet içine giren Nina'nın kendi iç dünyasıyla boğuşması ve kontrolü kaybedip kendi karanlık dünyasına hapsolmesi oldukça etkileyici. Natalie Portman'ın hem dans, hem de oyunculuk açısından sergilediği büyüleyici performansını kaçırmamanızı öneririm. ■ **Şefik Akkoç**



8

Türkiye'deki adı Tron Efsanesi **Yapım** ABD **Süre** 125 dk **Yönetmen** Joseph Kosinski **Oyuncular** Jeff Bridges, Garret Hedlund, Olivia Wilde

TRON: Legacy

İşte bu sefer oyun gerçek oldu!

Sonunda sinema salonundan çıktıktan sonra bile uzun süre tadı damağımda kalan bir film geldi güzel ülkemize. Yok yok, oyunları konu alan bir film olduğu için değil, adam gibi bir bilimkurgu filmi olduğu için Tron Efsanesi'ni sağlam filmler kategorisine sokmakta tereddüt etmedim. 27 yaşındaki Sam Flynn, babası Kevin Flynn'in kurduğu dev Encon şirketini yönetmek yerine, uzun süre babasından haber alamadığı için asi bir yaşam tarzını seçmiştir. Yakın bir aile dostunun çağrı cihazına gelen mesajla Sam, babasının eski atari salonuna gider ve TRON oyununu oynayacakken babasının son projesini keşfeder. Filmin buraya kadar olan kısmı üç boyutlu tasarlanmadığından bir an elimde üç boyutlu gözlükle çıkışta paramı geri istemeye hazırlanıyordum ki Sam birden siber evrenin içine düşüp 3D aksiyon başlayınca memnuniyet seviyem tavan yaptı. TRON'u önceden bilseniz de, bilmeseniz de film öyle bir kurgulanmış ki herkesi kendi siber evreni içine çekmeyi başarıyor. Disney'in hangi filminde görsel efektler açısından gözlerimizin bu kadar bayram ettiğini hatırlamıyorum. Salondan çıkışta izleyici kitlesinin yorumlarına kulak kabarttığımda, millet "Hiçbir şey anlamadım bu filmde!" diye diye salonun merdivenlerinden iniyordu. Önce "eşek hoşaftan ne anlar" diye düşündüm, sonra da filmi idrak edip sevecek insanların çokluğunu ve IQ seviyesini hayal ederek mutlu oldum.

■ **Ahmet Özdemir**

Ertağral Sängü

ROLE

PLAYING

GÜNLÜKLERİ

Merhaba insanlar, nasılsınız? Vallahi ben iyiyim. Güzel bir ay geçiriyorum gibi gözüküyor ama bir yandan gelecek aylarda meydana gelecek dengesiz hayat fantazyalarının sinyalleri mi bütün bunlar diye de düşünmeden edemiyorum. Geçen ay dünya şampiyonasına katılan MtG Türkiye takımımızdan yaşadıklarını birinci ağızdan sizlere aktarmıştım. Siz bu satırları okurken takımımız yeni bir turnuva için çoktan Fransa yollarına düşmüş olacak. Biz şimdilik bütün bu haberlere sırtımızı çevirip, MtG öğrenmeye, en azından son bir aylığına daha devam edeceğiz. Nerede kalmıştım?

Abilities

Oyunun yapısını ve genel tur fazlarını en azından gerektiği kadarıyla anlatmıştım sevgili okur kişiler. Şimdiye oyunumuza biraz daha zoom yaparak yaratık kartlarının üzerlerinde yazan özelliklere beraberce bir anlam vermeye çalışacağız. Evet, bu oyundaki yaratık kartlarının neredeyse yüzde 80'e yakın kısmının, saldırı ve savunma gücünden ayrı olarak edindiği farklı özellikleri var. Bu özellikler ikiye ayrılıyorlar. İlk olarak ability'ler, ikinci olarak ise "Tap ability"ler olarak karşımıza çıkan bu spesifik özellikler sayesinde, yaratıklarımız hiç olmadıkları kadar güçlü hale gelebiliyorlar. Öncelikle söylemek de fayda var ki geçmişte her block'da bir yenisini görmeye alıştığımız yaratık özelliği ve kuralları artık her yeni destede değişim gösterir durumda. Hal böyle olunca hepsine değinmem birazcık na-mümkün oluyor ama ben yine de olabildiğince genel geçer özelliklerden bahsedeceğim. "First Strike" özelliği kuralı ile başlamak istiyorum sözlerime. Çünkü MtG oynamaya başlayan oyuncular arasında en çok tartışmaya sebep olan özelliklerden bir tanesidir. Hemen o güzide

kafa karıştıran ve beni yok etme isteğinin uyandığı seçmece örneklerime geçiyorum. Şimdi; elimde bir yaratık var, ismi mühim değil. Zaten bir de isim versem herhalde arar bulursunuz beni. Diyelim ki yaratığım 2 / 1 ve First Strike. Rakibimse 4 / 2'lik bir yaratık kontrol ediyor. Şu ana kadar size anlattığım sistemi baz alırsak, benim kontrolümdeki yaratığın ağız burnu yer değiştiriyor. Hah, ama işte işler hiç de öyle yürümüyor. First Strike özelliğim sayesinde; "Combat Phase"de savunuyor olsam da, saldırıyor olsam da ilk saldırı benden geldiği için rakibim dörtlük saldırısını bana yapmadan ölmüş oluyor. Yani normalde eş zamanlı olan saldırı ve savunma sistemi, First Strike kuralı ile egale edilmiş oluyor. Gelelim ikinci önemli ve bir o kadar da kafa karıştıran özelliğe:

"Trample." Aslında İngilizce kelime anlamıyla aynı işlevi görüyor; yani ezip geçmeye. Buyurun, gelin örnek no iki: Kontrol ettiğim bir yaratığım var diyelim. Saldırı gücü altı, savunma gücüyse bir olsun ama üstünde bir de trample özelliği bulunsun. Rakibimse üç saldırı, üç de savuma gücüne sahip bir yaratık kontrol ediyor olsun. Şimdi; yine normal şartlarda benim yaratığım rakibimin savunmasına altı vurup onu öldürüyorken,





rakibimin yaratığı da benim bir savunmama üç vurarak beni alt etmeyi başarıyor. Fakat yaratığım üzerinde bulunan trample yeteneği sayesinde rakibime vurmadan gitmiyorum bu diyarlardan. Çünkü dediğim gibi bu özellik zıpzıp geçmeyi sağlıyor, yani rakibimin üç savunma rakamını benim altı saldırı rakamımdan çıkarıyoruz; geriye ne kalıyor? Üç! (Oldu mu sana dokuz! Hahaha. Hesap işleri çok fantastik, hep 40 yapar demek istiyorum.) Yani rakibim kalan üç saldırıyı yiyor ve toplam canın-

dan bu rakamı düşüyoruz. Kendisinin beş savunması olsaydı bir can kaybedecekti ya da altı savunması olsa hiçbir zarar almayacaktı...

Vigilance ise bir başka özelliğimiz. Oyunun en kilit özelliklerinden bir tanesi konumunda bulunuyor dersem, çok da abartmış olmam sanıyorum. Bu özelliğe sahip bazı spesifik kartlar oyunun gidişatını fazlasıyla değiştirebiliyorlar. Peki, ne mi demek? Yaklaşın... Daha önce anlattığım üzere, MtG sisteminde tap ve untap durumları söz konusudur. Yani tap olan kart, tur size geçinceye kadar (Pek tabii dışarıdan bir etken olmadığı sürece,) kullanılamaz haldedir. Kendi turunuzda yaptığınız saldırı da bir tap hareketi olduğundan mütevellî, saldırıdığınız kart ile savunma yapamazsınız, çünkü saldırınızdan sonra tur rakibe geçmektedir. Vigilance özelliğiyle yaratıklarımızın saldırı esnasında tap olmasını engelliyor, yani bir diğer deyişle; saldıran yaratık aynı zamanda savunma da yapabiliyor ki dediğim gibi, bu özellik oyundaki dengeleri bir hayli bozabiliyor. Gelelim büyücülerin korkulu rüyası kart özelliğine; Shroud. Bildiğiniz gibi bu oyunda bolca büyü mevcut. Yaratık yaratmaktan tutun da, rakibin yaratıklarına direkt olarak vurmaya kadar geniş bir yelpazeye sahip MtG büyücüleri. İşte tam bu noktada devreye giriyor Shroud. Bu özelliğe sahip olan yaratık, bir kez oyuna girdikten sonra, (Dikkat, yaratık yaratılıyorken Counter Spell ile yok edilebilir. Karıştırılmaması.) büyüler tarafından hedef alınamaz. Yani bir nevi büyülere karşı kalkani vardır diyebiliriz. Nitekim bu durumu bozan yegane faktörler de yok değil. Eğer yapılan büyü; "Each ya da All" tabirlerine sahipse, Shroud'u olan kart direkt olarak hedeflenmediği için o da bu büyülerden etkilenir.

Reach özelliği pek çok magic oyuncusu için göze batmayan bir durumdur fakat ciddi anlamlarda hayat kurtaran da bir özelliktir. Reach yine kelime anlamıyla aynı özelliği taşıyan bir yetenektir. Bildiğiniz

üzere; oyunda hem uçan (Flying) hem de normal, yani karadan saldıran yaratıklar vardır. Uçma özelliğine sahip yaratıkları sadece uçan başka bir yaratık bloke edebiliyorken, uçan yaratıklar hem karadaki hem de havadaki yaratıkları durdurma gücüne sahiptirler, yani bir hayli avantajlıdır. Reach özelliği uçmayan yaratıklara bahsedilmiş spesifik bir özelliklidir ve yaratığa uçmadığı halde uçan yaratıkları bloke edebilme yeteneği verir ve emin olun işe yaradığı birçok yer ve deste halen mevcuttur.

Yaratıklarımızın üzerlerinde direk olarak yazan bu özelliklerin hiçbirisi tap ability değildir. Pek tabii bazı durumlarda tap ability olduğu da görülmektedir ama genel geçer kurallar anlattığım gibidir. Şimdi gelin bir de tap ability kısmına bakalım. Tap ability dediğimiz durumlarda yaratığımız tap olduğu için ayrıca bir saldırıda bulunamaz, yani saldırmak yerine üzerinde barındırdığı gücü kullanır. Bu gücün ilk ve en can alıcı noktası; oyundaki her şeyden önce yapılabilmesidir. Hatırlarsanız "Instant" kartlar, oyunda istenildiği zaman yapılabilen büyü kartlarıydı ve her şeyden önce devreye girebiliyorlardı. İşte kart yetenekleri bu tarzdaki büyülerden bile hızlı olduğu için, kartı kullanan kişiye inanılmaz bir avantaj sağlar. Fazlasıyla tap ability olduğu için ben sizlere sadece birkaç tane örnek vereceğim ki yaratıkların üzerlerindeki özellikler ne kadar bir fikriniz olsun... Tap: düşman kontrolündeki bir yaratığı yok ettim, istediğim yaratığa bir turluğuna uçma yeteneği verdim, shroud özelliği ekledim, X engine karşı koruma sağladım, artı X, artı X saldırı ve savunma verdim, rakibimin elinden kağıt arttırdım, rakibime X zarar verdim... Böyle uzayan bir liste. Yani burada anlatmaya çalıştığım yegane şey; kartlar üzerindeki tap ability'lerin, oyun geneline yayılmış bütün büyü ve özellikleri üzerlerinde barındırıyor olması... Bir diğer deyişle; normal ability'ler pasif özelliklerken, tap ability'ler aktif özelliklerdir. Umarım açıklayabilmiş ve hevesinize heves katabilmişimdir...

Altı F4

MtG hakkında baya bir materyal olmuştur artık elinizde. Yani bu dosya konusuyla beraber en temel hatlarıyla MtG oynayabileceğinizi düşünmekteyim. Önümüzdeki ay için bir kez daha bakacağım; eklenebilecek güzel ve farklı bir nokta daha varsa onu da ekleyebilirim. Onun haricinde FRP ve FRP ögeli işlere devam ediyoruz... Bu arada gelen mailler'in hepsine cevap vermeye çalışıyorum; gözümünden kaçan varsa affola... FRP ve türevleri hakkında merak ettiğiniz her şey için buralardayım... ■ twitter.com/#!/ErtugrulSungu



Ne dinledim

Müzik konusunda bir marka olma yolunda birkaç adımı kalmış bir insan evladına verdim kendimi: Trevor Morris... 25 Mayıs 1970 Kanada doğumlu olan Morris, yaptığı bestelerle harikalar yaratıyor. Genel olarak The Tudors ve The Pillars of the Earth isimli dizilerin müzikleriyle tanınan sanatçı, oyunseverlerin de farkında olmadan yakinen tanıdığı birisi. SimCity Societies, Army of Two, Need for Speed: Carbon gibi oyunların müziklerini yazan Morris, özellikle klasik ve batı müziğinde bence tam bir üstat... Bir adet Emmy ödülü bulunan bestekar, an itibarıyla Hans Zimmer isimli bir başka dehayla çalışmalarını sürdürüyor.



Ne okudum

Yazılmaya başladığı günü bile dün gibi hatırladığım bir kitabı sonunda okudum ve okuduğuma da çok mutlu oldum. Beni bu kadar mutlu eden kitabın ismi mi ne? Pek tabii İlgana! İstanbul'un en büyük FRP Kafelerinden bir tanesi olan Sihir Cafenin kurucularından olan Özgür Özol'un yıllar süren araştırma ve koşuşturması sonucu ortaya çıkan bu kitabı kesinlikle okumalısınız. Romanında özellikle Türk kültürünü ve yapısını fantastik öğelerle buluşturan Özol, her şövalye ve büyücü gördüğünde heyecanlanan ve "Özenti" durumuna düşen bir nesle tokat gibi bir kitapla karşımızda...



Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Kes Dedim!

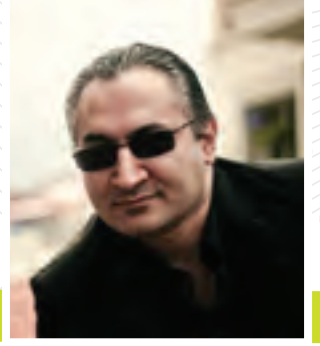
New York'tan indim York'a!

Soğuk diyarlardan İngiltere'deyim. Sabahın köründe, saat 8:30 gibi düştüm Londra caddelerine. New York'taki ılık bahar havasını özleyorum. Hava eksi üç derece, yana döne, daha doğrusu yana dona postane arıyorum. Tek amacım güzel ülkeme küçücük bir kartpostal gönderebilmek. Burnum çeşme gibi akıyor, ninjalar gibi sarınıp sarmalanmışım. İsviçre'nin Alp Dağları'nda bile görmediğim keskin soğuk yavaşımı kamçılıyor. Gözlerim ve burnum daha fazla dayanamayıp çeşme gibi akmaya başlıyor. Beynimse bu soğukta mini etekle dolaşabilen İngiliz bayanlarının güzellik uğruna nelere katlanabildiğini idrak etmeye çalışıyor. Londra caddeleri çok kalabalık. Tarihi binalar bana çok tanıdık geliyor. Sanki buralarda daha evvel dolaşmış gibiyim. Evet, evet... Twisted Metal III'te gezmedik yerini, dolaşmadık ara sokağını bırakmamıştım Londra'nın... Yalnız Twisted Metal III oynarken kimsecikler yoktu

bu caddelerde. Isınmak bahanesiyle bulduğum ilk dükkana atıyorum kendimi, pul satıp satmadıklarını soruyorum. İngiltere burası, ne gezer kioska pul? Çıkıyorum, yürümeye devam ediyorum. Şu ilerdeki postane olmalı, evet evet, kırmızı renkte ama o bir postane. İyi bari, saat 8:55, birazdan açılır diye bekliyorum önünde. 15 dakika boyunca donmamak için fanatik taraftar gibi zıplıyorum. Sonunda kapıdaki açılış saatlerine iliştiriyorum gözüm. Açılış, Salı günleri saat 9:30'da! Şaka mı bu? Saat 10:00'da basın lansmanında olmam gerekiyor! Atlıyorum bir London Cab'e ve uzaklaşıyorum. Akşam saat 19:00'da çıkıyorum lansmandan, postane zaten kapanmıştır da bari alışveriş yapayım diyorum. İnanır mısınız, Londra'nın göbeğinde dükkanlar bir bir kepenk kapatmış o saatte! Kimse bana "Burası dünyanın ilk iş şehri." falan demesin. Nasıl başkent burası? Çalışmıyorlar, çalışmışıyorlar! İsviçre'den bile beter. Tamam, ABD'deki gibi 24 saat "drive-thru" bankacılık

hizmeti beklemiyordum ya da 24 saat açık olan CVS, Wallgreens gibi içinde pul, hatta bavul bile satan mega eczaneler hayal etmiyordum. Ama postane de 9:30'da açar mı be arkadaş? Bana hep soruyorlar, "Ahmet ağabey, üniversiteyi bitirince yüksek lisans için ABD'ye mi yoksa İngiltere'ye mi gideyim?" diye. Ben üniversiteden sonra neredeyse İngiltere'ye düşecektim, şans eseri olmadı ve ABD'ye gittim. İyi ki de olmamış. İngiltere hem çok soğuk, hem de feci pahalı bir ülke. İsviçre'den bile pahalı, düşünün yani! Heathrow havaalanından Mint Hotel Tower of London'a 78 Sterlin yazdı taksit. 200 TL neredeyse! Bu parayla Türkiye'de, Gebze'den Çerkezköy'e, yani Kocaeli'nden Tekirdağ'a giderseniz herhalde taksitle. O değil, karnımızı doyurmak için ucuzundan -fiyatları menüde yazanından- bir Çin restoranına gidelim dedik. Akşam yemeği niyetine altı Sterlin'lik bir menü ısmarladık, resmen altı gram ahtapot verdiler. Altı adet ince dilim! Benim dişimin kovuğuna bile gitmedi tabii ki. Adam gibi doyuracak miktarda yemek söylediğimizdeyse 100 Sterlin hesap geldi iki kişi için. 250 TL yani! Yemin ederim ben orada yediklerimin iki katından daha fazlasını, çok daha şık Çin restoranlarında ve çok daha güzel Çinli kızların nazik servisleriyle 4.99 Dolar'a yiyordum Florida'da yaşarken. Dayanamayıp isim de vereceğim. Reklam olursa olsun, içinde 10.000 kilometre yolu bu Çin restoranlarına gitmek için tepecek varsa ona diyeceğim bir şey var: Buna değer! Bir tanesinin adı Top China Buffet, Fort Lauderdale'in 15-20 mil kuzeyinde, Deerfield Beach'te. Öteki de Miami'deki 67. Güneybatı caddesindeki China Buffet II. İşte oradaki Çinliler, bir orduyu nasıl doyuracaklarını gayet iyi biliyorlar. Londra'dakiler iki kişiyi bile doyuramadı. Yüksek lisans için nereye mi? Sanırım bunun cevabını verdim. Her yer saat 18:00 dedin mi kapatıyor. Apple Store'dan Şefik'e bir hediye bile alamadım, Heathrow Havaalanı'ndaki dükkanlar bile akşam olunca kapatıyor. Buna inanabiliyor musunuz? Tuna'nın LEVEL için Kore'ye gittikten sonra anlattıklarını hayranlıkla dinliyorum ondan. İki yılda bir falan ancak buluşuyoruz ortada, yani Türkiye'de. Birçok insan Türkiye'ye yakın diye İngiltere'yi tercih ediyor. Hiç olmazsa ailemden üç - dört saat uzakta olurum mantığıyla. Tekrar düşünmenizde fayda var derim. Kartpostal mı? Onu otele bıraktım, oradaki görevliler gönderdi. Güzel ülkemizin gözünü seveyim. Kıymetini bilemiyoruz yeterince. ■





Author

cem@level.com.tr **Cem Şancı**

Oyun oynamanın doğru zamanı

D ilk kez bir video oyunu oynadığımda 1980 yılında, altı yaşında bir velettim ve o gündən beri, düzenli olarak video oyunları ile eğlenen, keyiflenen, yorgunluk atan bir insanım. 37 yaşında olduğumu da hesaplarsak, demek ki, 31 senedir oyuncuyum.

Bu 31 senenin son yirmi senesi de oyun dergilerinde oyunlar hakkında yorumlar yazarak, yöneticilik yaparak, köşe yazarak geçti. 17 yaşında, üniversiteyi kazandığım sene, o dönemin popüler oyun dergisi 64'lerde düzenli yorumlarım yayınlanıyordu. Üniversiteyi bitirdiğim sene, fakültedeki bölümümden kalıp akademik kariyer yapmaya niyetliydim ve deprem-kriz dönemine denk gelen o yıl, her türlü masraftan kısıntı yapmaya karar veren hükümetin araştırma görevlisi kadroları için onay vermesini beklerken Level için her ay 30 - 40 sayfanın üzerinde yazı yazıyordum. Bu arada ikinci romanım da piyasaya yeni çıkmıştı ve hatırlayacaksınız, kısa süre sonra Level'in yönetmeni olarak da görev aldım.

Dolayısıyla, hayatını oyunlarla iç içe geçmiş şekilde yaşayan ve oyun piyasasındaki her gelişmeden anında haberi olan, özellikle son yirmi yıldır her yeni oyunu belki daha piyasaya çıkmadan deneyip oynama şansını bulmuş bir adam olarak, şimdi sözlerimi çok dikkatle okuyacağınızı umut ediyorum: Çoğunuzun oyun oynama disiplinine sahip olmadığını, sadece "bağımlı" olduğunuzu görüyorum ve üzülüyorum.

Özellikle devasa online oyunların yaygınlaşmasın-

dan sonra, ve hatta bu son Facebook oyunları felaketinin ardından, oyuna meraklı çoğu insanın bir oyuna daldıktan sonra nefes almadan, yemeden, içmeden, sanki arkasından kutup ayıları kovalayan bedevilerimiz gibi, oyunların içine gömülüp dünyadan koştuklarını görüyorum.

Oysa oyunların bir "eğlence" olduğunu unutmadan ve hayattan kopmadan oynamanız gerekiyordu. Günlerce nefes almadan bir oyunun başına çakıldığınızda, oyun oynama bağımlılığınız yüzünden dersleriniz tepe taklak olduğunda, sosyal çevrenizle ilişkileriniz bozulduğunda, mesleki kariyeriniz tehlikeye girdiğinde, kendinize hiç "Yanlışı bir şey yapıyorum lan?!?" diye sorduğunuz olmuyor mu?

Eskiden, 90'larda ve 2000'lerin başında, kızların henüz "video oyuncusu" olarak fazla görülmediği yıllarda, kafa dinlendirmek için bir iki saat bir oyuna odaklandığımda kız arkadaşlarımın "ay çöcüüek gibüee oyüen mü öynüyöüseeen!" dediğine çok sık şahit olmuşumdur. Elbette bu lafi eden kıızı dakikasında terk edip, oyunuma ve kafa dinlendirmeye geri dönerdim ve lafi geçmişken söyleyeyim, benim haftada 5-10 saat oyun oynamamı kaldıramayan o kızlar gidip sonra futbol fanatığı adamlarla evlenirlerdi. Hani şu, sabah güne gazetede ki futbol haberlerini okuyarak başlayan, ofiste bütün gün futbol muhabbeti yaptıktan sonra iş çıkışı halı sahadada futbol oynamaya giden, eve dönünce televizyonda maç seyretmeye koyulup maç bitince de yorum programlarını açıp hipnotize

olmuş gibi nefes almadan o futbol yorumlarını dinleyerek uyuya kalan futbol erkekleri... Bildiniz mi? Günde bir iki saat oyun oynayıp kafa boşaltmak yasak ama yirmi dört saat, beyni yıkanmış maymun gibi futbolla yaşamak serbest. 90'lardaki kadın kafası böyle bir şeydi.

Neyse bu yılları da nihayet geçtik, ama nasıl geçtiğimizi eski okurlarımız iyi hatırlar. Oyun oynayan erkekleri küçümseyen, kocalarına evde oyun oynamayı yasaklayan kadınları eleştirdiğim için kadınlardan yediğim küfürlerin haddi hesabı yoktu.

Lakin, şimdi o kızları haklı çıkartacak bir atmosferin içindeyiz. Hatta o, dün kocalarını oyun oynuyor diye eleştiren kızlar bile bugün oyun bağımlısı olmuş durumda. İşte bu tabloya gerçekten üzülüyorum.

Kendinizi bir oyuna kaptırmak güzeldir. Bir sanat eserinin içine girip, orada yaşamak gibidir. Ama gerçek dünyadan da kopmayın kankalar. Uzun süreli oyun oynayacaksanız bile, oyun oynarken beslenmeyi ihmal etmeyin, bolca sıvı, su tüketerek, gözlerinizi beş on dakikada bir ekrandan uzaklaştırıp göz jimnastiği yaparak, saat başı yerinizden kalkıp beş-on dakika hareket ederek, ailenizin, sevdiklerinizin hatırı sorup sohbet edip onları da yalnızlığa ve ilgisizliğe mahkum etmeden oyun oynayın. Genç yaşlardaysanız, bu sözlerim çoğunuzda "boş nasihatler" gibi gelebilir ama Level içinde bile yıllar içinde "oyun bağımlılığından" şikayet edip, her şeyi bırakıp yeni hayatlara başlayan arkadaşlarımız geldi geçti.

Oyun oynama alışkanlıklarınızı düzenleme meselesini sakın hafife almayın kankalar. ■





Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Aklıma gelenler

Üç aydır Kore seyahatimi anlatıyorum; anlatacak şey kalmadı, boşluğa düştüm. Ben de düşündüm ki yepyeni bir dosya konusuyla gelene kadar, aklıma gelenlerden bir alışveriş listesi yapayım...

- Dead Space 2 çok iyi oyun. Bakın, üstünden ne kadar zaman geçti, hala aklımda. Eğer alıp oynamadıysanız, çok şey kaçıyorsunuz.

- Aklımın bir köşesi de NGP'de. İnanılmaz bir cihaz olmuş; piyasaya çıktığında ne hızda satın alacağıma inanamayacaksınız. Xperia Play için o kadar hevesli değilim fakat altı yıllık bir telefon kullandığımı göz önünde bulundurursanız, yeni bir "akıllı telefon"a geçmenin ve bu telefonun da oyun konusunda gelişmiş bir telefon olmasının mantıklı olacağını tahmin edersiniz.

- Yetenek Sizinizi yarışmasıyla birlikte anladım ki Türkiye'de gerçekten yetenekli insan sayısı çok ama çok az. Şu ünlülerin taklidini yapan arkadaşı sevdim bir tek; gerisi boş...

- Bu yazıyı yazdığım sıralarda hala Marvel vs. Capcom 3 oynamamış durumdayım ve bu beni üzüyor. Hele bir gelsin oyun, bakın bakalım izimi bulabiliyor musunuz?

- "Melechesh" adında İsrail kökenli bir metal grubu keşfettim. Son albümleri inanılmaz. Doğu ezgilerini ne güzel harmanlamışlar... Bizden niye böyle metal grupları çıkmıyor? Çıkıyor da ben mi bilmiyorum...

- Buradan Türkiye'de çizgi roman konusunda bir şeyler yapmaya çalışan Hoz Comics ve Gerekli Şeyler'e teşekkür etmek istiyorum; onlar da olmasa ne okuyacağız, kim bilir...

- Çizgi roman demişken; işten çıkıp eve giderken birkaç kitapçı dolaşmayı seviyorum ve yeni çıkan bir şeyler varsa alıp öyle eve dönüyorum. Geçen gün bir dolu kitap aldım, döndüm eve. Uzun süredir takip ettiğim bir alışveriş sitesi var, fiyatlara bir de oradan bakayım dedim. Gördüm ki eğer aldıklarımı bu siteden edinseymişim, bayağı kar edecekmişim. Şimdi şöyle saçma bir şey yapıyorum; kitapçıya gidip beğeniyorum, siparişi evden veriyorum. Eh, ne anlamı kaldı olayın yahu!

- Bulletstorm da merak ettiğim bir başka oyun. Online ortamlarda kapışmak istiyorum ama zaman bulabilecek miyim, hiçbir fikrim yok.

- Geçen günlerin birinde, kış mevsimini benim için anlamlı kılan bir spor, snowboard yapmak için Kartalkaya'ya gittim. Hava inanılmaz güzeldi, gittiğim grup neşeliydi ve tadı damağımda kaldı. Size de tavsiyem, eğer imkanınız varsa kayak veya snowboard, ikisinden bir tanesine mutlaka başlamanız. Pişman olmayacağınıza emin olabilirsiniz.

- Bana yeni konsollarla ilgili sürekli sorular gelmekte. PS4, Xbox 720 diye gidiyor olay. Size şunu net bir şekilde söyleyebilirim ki PS3 ve Xbox 360 daha uzun seneler bizimle birlikte olacak. Grafik teknolojilerindeki gelişim biraz ağırlaştı; o yüzden eski periyotları unutun. PS4, PS3'ten daha geç çıkacak. PS5 de PS4'ten...

- NGP'de kaliteli bir FPS oyunu oynamak ne kadar keyifli olacak, biliyor musunuz?! (Bir anlık heyecan...)

- Şu an Opeht'in Damnation albümünü dinliyorum ve o kadar dinlendim ki... Oysa ki Opeht'i de pek sevmem. Fakat Amorphis'in eski şarkılarını yeniden

yorumladığı son albümü, Magic & Mayhem - Tales from the Early Years o denli iyi olmuş ki...

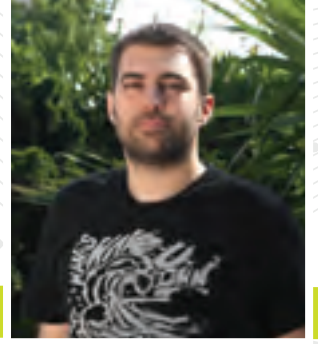
- Şu an fark ettiğim üzere Kültür & Sanat bölümünü ele geçirmeliyim.

- Anime bölümü de yok uzun süredir, değil mi? Oysa ki ne animeler izledim... (Doğru değil.) Aşırı iyi animeler izlediğimi söyleyemeyeceğim fakat Fractale'e bir göz atın vaktiniz olursa.

- Diyeceğim o ki ben Killzone 3 oynamaya gitmeliyim, yoksa her şey için size teşekkür etmem gerekecek.

Gerçi edeyim, ne zarar olacak; beni dinlediğiniz için teşekkürler! ■





“Ne oyun olsa oynarım abi!”

Bu cümle biraz tanıdık geldi, değil mi? Orijinali “Ne iş olsa yaparım.” olan bu cümle, iki farklı haliyle iki farklı anlam taşıyor. İşsizliğin yarattığı çaresizlik, umutsuzluk ve ihtiyaçları karşılayamama durumu, insanları bu cümleyi sarf etmeye itiyor ve haliyle her işi yapabilen, daha doğrusu yapmak zorunda kalan bir güruh ortaya çıkıyor. Peki oyun dünyası için, oyuncular için durum aynı mı? Cümlenin sarf edilmiş sebebi aynı temele mi dayanıyor? Tabii ki hayır.

Etrafınıza bir bakın; oyun oynayan sayısız arkadaşınız vardır ve muhtemelen büyük bir çoğunluğu her oyuna balıklama dalyordur. Bu durumda kendilerine “oyuncu” diyebilir miyiz? Belki ama ben demiyorum, demek

istemiyorum. Oyuncu, “gerçek” bir oyuncu, hatta belki de “profesyonel” bir oyuncu, oyunlar konusunda biraz seçici olmalı ve kendi tarzını yaratmalıdır, kendine bir ya da birkaç tarz belirlemelidir. Oysaki çevremizde bu tip oyunculara denk gelmek pek mümkün değil. Oyuncular seçici değiller, tarz sahibi değiller, oyunların değerini bilen ve hatta anlayabilecek düşünce yapısına sahip değiller. Aslında bu sonucun ortaya çıkmasını sağlayan birçok faktör var ve korsan sektörü de başı çeken maddelerden biri.

Anlatmak istediğim oyuncuları mercek altına alalım. Oyunlara para vermek yok, oyunların nasıl yapıldığına dair bir dakika bile akıl yürütmek yok, sadece oyunları bedavaya elde etmek var, bedavaya elde edilmiş bir

şeyin aynı şekilde, kolayca “çöpe” atılabileceği zihniyeti var. Hal böyle olunca, “gerçekten” bir değer teşkil eden, öyle ya da böyle bir şeyler anlatmaya çalışan oyunları anlamayan, bu oyunlara rahat rahat sallayan bir güruh oluştu. Bu güruha, bu güruhun üyelerine asla “oyuncu” demem, diyemem.

Anlattığım güruhu güncel iki örnek ile açıklayayım: Bulletstorm ve Crysis 2. Biri, geçen ay piyasaya sürülen ve herhangi bir FPS oyunuyla kıyaslanmadan önce yapılma amacının algılanması gereken bir oyun. Diğeriyse Türk oyuncuların ve dünyanın sabırsızlıkla beklediği, Crytek'in gözbebeği. Bulletstorm'un neden, hangi amaçla geliştirildiği konusunda kafa yormayanlar, oyuna birkaç ekran görüntüsü ve video gördükten sonra direkt sallamaya başladılar. Halbuki Bulletstorm, kendi tarzını yaratan ve oyuncuyu tamamen eğlendirmeyi amaçlayan bir oyun. Eh, amacı anlamaya çalışmadıktan sonra atıp tutmak oyunculuk mudur? Ya Crysis 2 olayına ne demeli?

Oyunun piyasaya sürülmesine bir aydan daha uzun bir süre varken beta versiyonu internete sızıyor, bu güruh oyunu sektirmeden

indiriyor, bir oturuşta bitiriyor

ve sonrasında “Ben Crysis 2'yi bitirdim; oyun şöyle de böyle...” gibi böbürlenme mesajlarıyla her yerde vızıldıyor. Bu mudur oyunculuk? Bir oyunun internete sızan beta versiyonunu anında bitirmek, bitirmiş olmak “iyi” oyuncu mu yaptırır sizi? Hayır ve asla da yapmayacak.

Bir dönem “fast food oyunculuk” konulu bir yazı yazmıştım ve belli bir oyuncu kitlesini tanımlamaya çalışmıştım. Bu sayfada anlattığım güruh, o zaman anlattığım kitleyle kesişen, birbirini kapsayan ve asla “gerçek oyuncu” olarak tanımlanamayacak bir grup bilgisayar kullanıcısından ibaret. twitter.com/fisek

I wanna play a game be abi!



Monster® Extreme Sunucu ve İş İstasyonu Serisi

Dünyanın en hızlı ve en güçlü dizüstü bilgisayarları ile iş istasyonunuzu yanınızda taşıyın

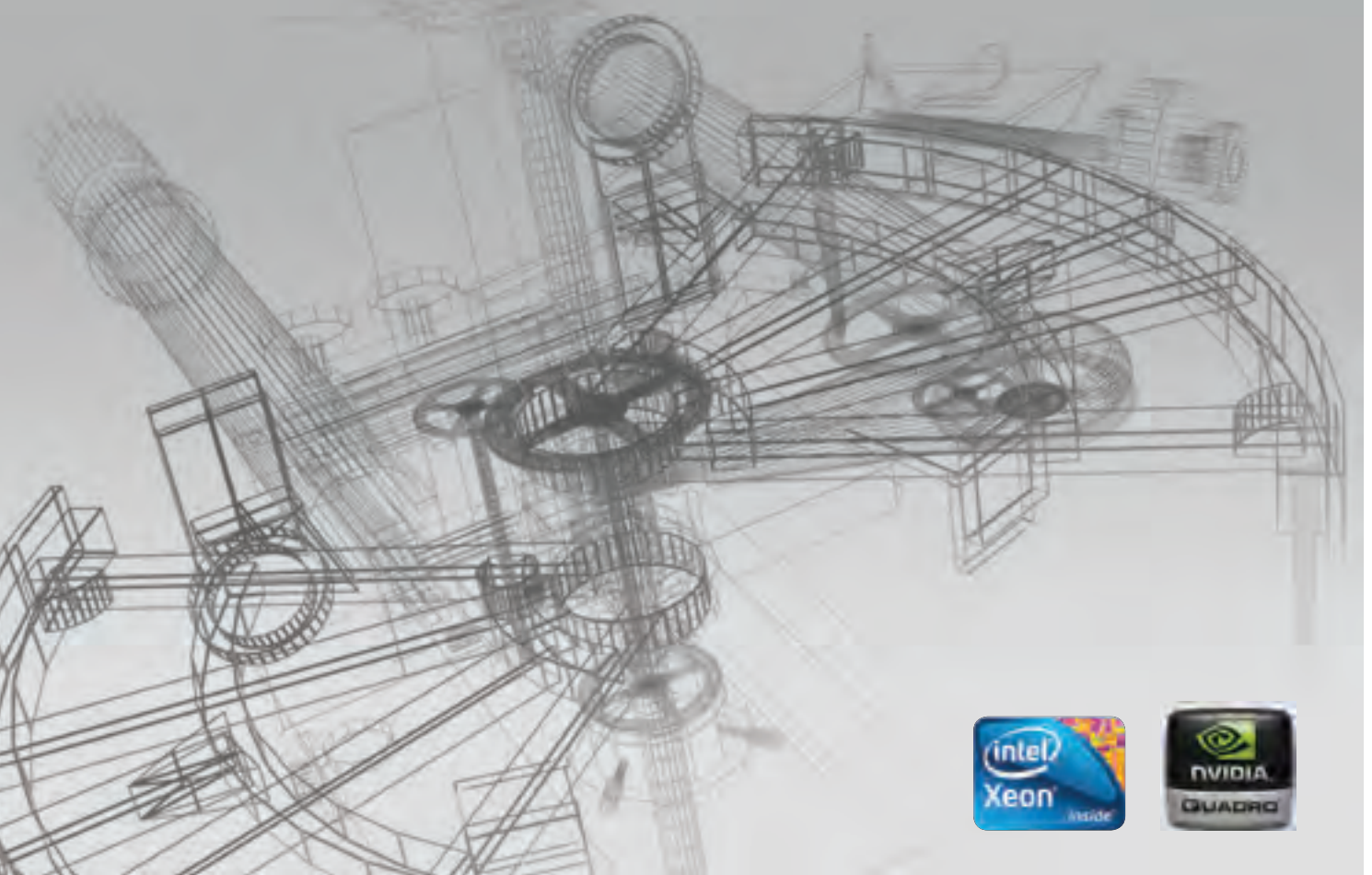
MONSTER® Extreme Sunucu ve İş İstasyonu Serisi, tam bir sunucu ve/veya iş istasyonu kalibreli bir bilgisayarın yeteneklerini sunabilen, tamamıyla geleneksel masaüstü tabanlı iş istasyonlarının yerini almak için tasarlanmış dünyanın en hızlı dizüstü bilgisayarları olarak üretilmiştir.

Monster® Dizüstü Bilgisayarlar, üstün performans gerektiren uygulamalar, en yeni bilgisayar oyunları ve ofis kullanımına kadar geniş bir ihtiyacı karşılamak amacıyla, her zaman yüksek performans veren en üstün bilgisayar bileşenlerinin birarada kullanılmasıyla tasarlanmıştır.

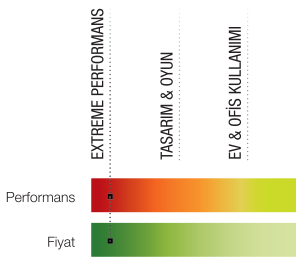


monster®
Powerful Technology

SUNUCU VE İŞ İSTASYONUNUZU YANINIZDA TAŞIYIN



konseptto



Fiyat Performans Ölçeği

Seçimini yaptığınız her Monster® Dizüstü Bilgisayar, en yüksek performans veren en kaliteli bilgisayar bileşenlerinin bir arada kullanılmasıyla üretilmiştir. En doğru seçimi yapabilmek için fiyat/performans ölçeğini inceleyin.

Monster®, Orijinal Windows® 7 Ultimate işletim sistemi yüklemektedir.

Monster® Extreme X7200

Ürün özelliklerini ihtiyaçlarınıza göre değiştirebilir, size özel bir notebook yaratabilirsiniz. Ayrıntılı bilgi için lütfen www.monsternotebook.com.tr adresini ziyaret edin.

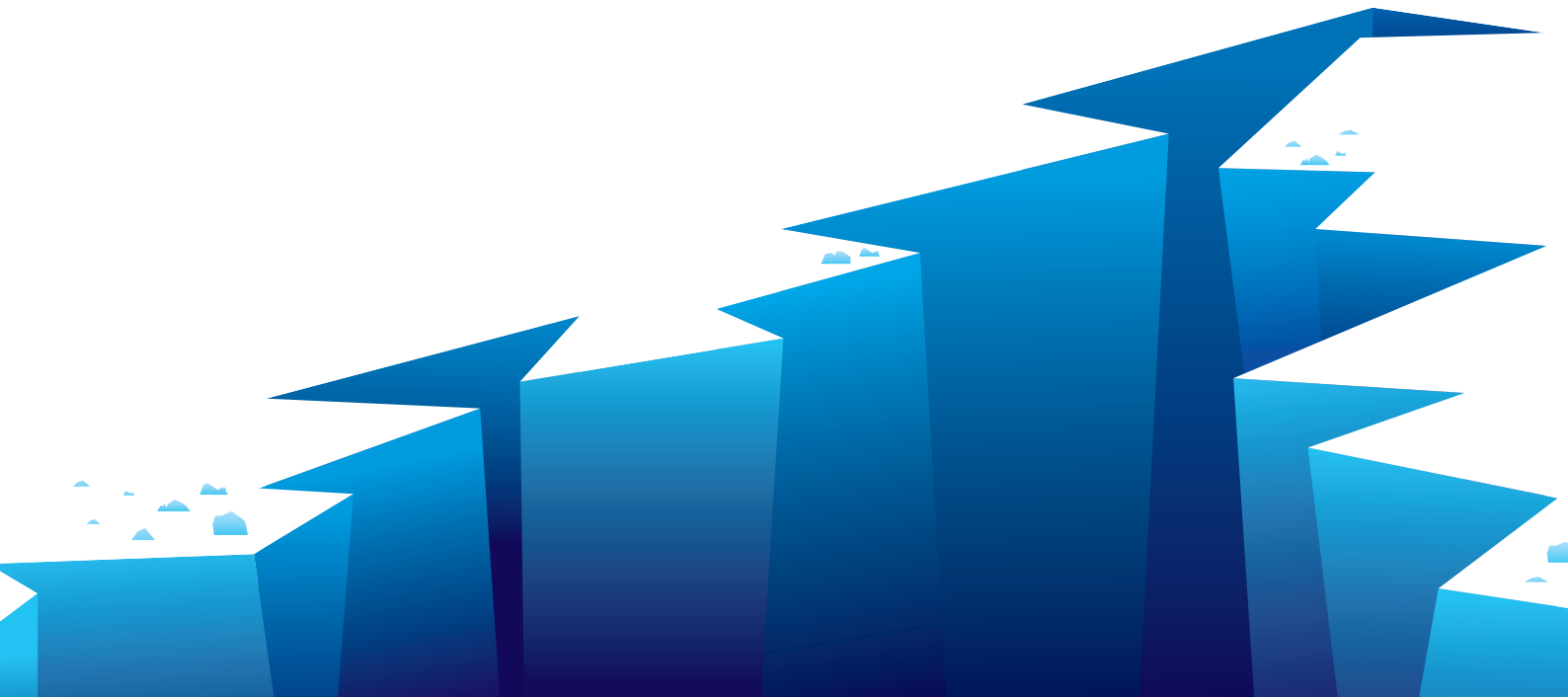
*İlandaki notebook görsel ve anlatımları modellere göre farklılık gösterebilir.



GELECEK AY YER YERİNDEN OYNAYACAK!

LEVEL 171

1 NİSAN'DA PİYASADA!



Tt eSPORTS
By Thermaltake



- * 400 - 4000 dpi ayarlanabilir sensör
- * 5 x 4,5 gr ağırlığı ayarlanabilir ağırlık
- * Altın kaplama USB bağlantı sayesinde hızlı ve güvenilir veri aktarımı

- * 20Hz-20KHz Frekans aralığı
- * 3,5mm lik jack ve çeviri adaptör
- * Küçük boyutta mikrofon alıcısı
- * 3 farklı renk seçeneği
- * Deri taşıma çantası

- * 20Hz-20KHz Frekans aralığı
- * 100mW max. giriş
- * Katlanabilir kulaklık, 10 kademeli kafa bantı ayarı ve yastığı
- * 50et taşıma çantası

- * 4 farklı kırmızı renk ayarı (kapalı / düşük / orta / yüksek)
- * 4 farklı oyun profili ile MMORPG, RTS veya FPS gibi farklı oyun tarzlarına ait 40 makro tuş ayarı
- * W/A/S/D veya Yukarı/Aşağı/Sağ/Sol tuşlarından hangisini kullanılabileceği fan o bölgedeki girişe takılabilmekte
- * Fanın kullanılmadığı zaman klavye üzerinde saklama yeri

"Challenge is the game" sloganı, oyun oynarken oyuncuların yaşadıkları heyecan ve kazanma hırslarını en üst seviyeye taşımaları felsefesini vurgulamaktadır. Thermaltake' in ruhunu içinde barındıran, oyun oynamak konusunda saplantılı depermanı **Tt eSPORTS**, benzersiz ve büyüleyici eSPORTS kültürü içerisinde dünya üzerindeki bütün oyuncuları bir araya getirmeyi amaçlamaktadır. **Tt eSPORTS** sadece oyunculara en üst seviyedeki oyuncu ekipmanları sağlamakla kalmayıp nihai başarıyı elde etme tutkusunu da destekleyen, rekabetçi, enerjik, güçlü, cesur ve akıllı bir mücadelecidir.



VEKTRON ELEKTRONİK SAN. TİC. LTD. ŞTİ
THERMALTAKE TÜRKİYE TEK DİSTRİBÜTÖRÜ

Merkez Mahallesi Bağlar Cad. Şehit Er Barbaros Yalçın
Sk. No:2/1 Kağıthane/ İSTANBUL
+90 212 295 05 44 info@vektron.com.tr
www.e-vektron.com