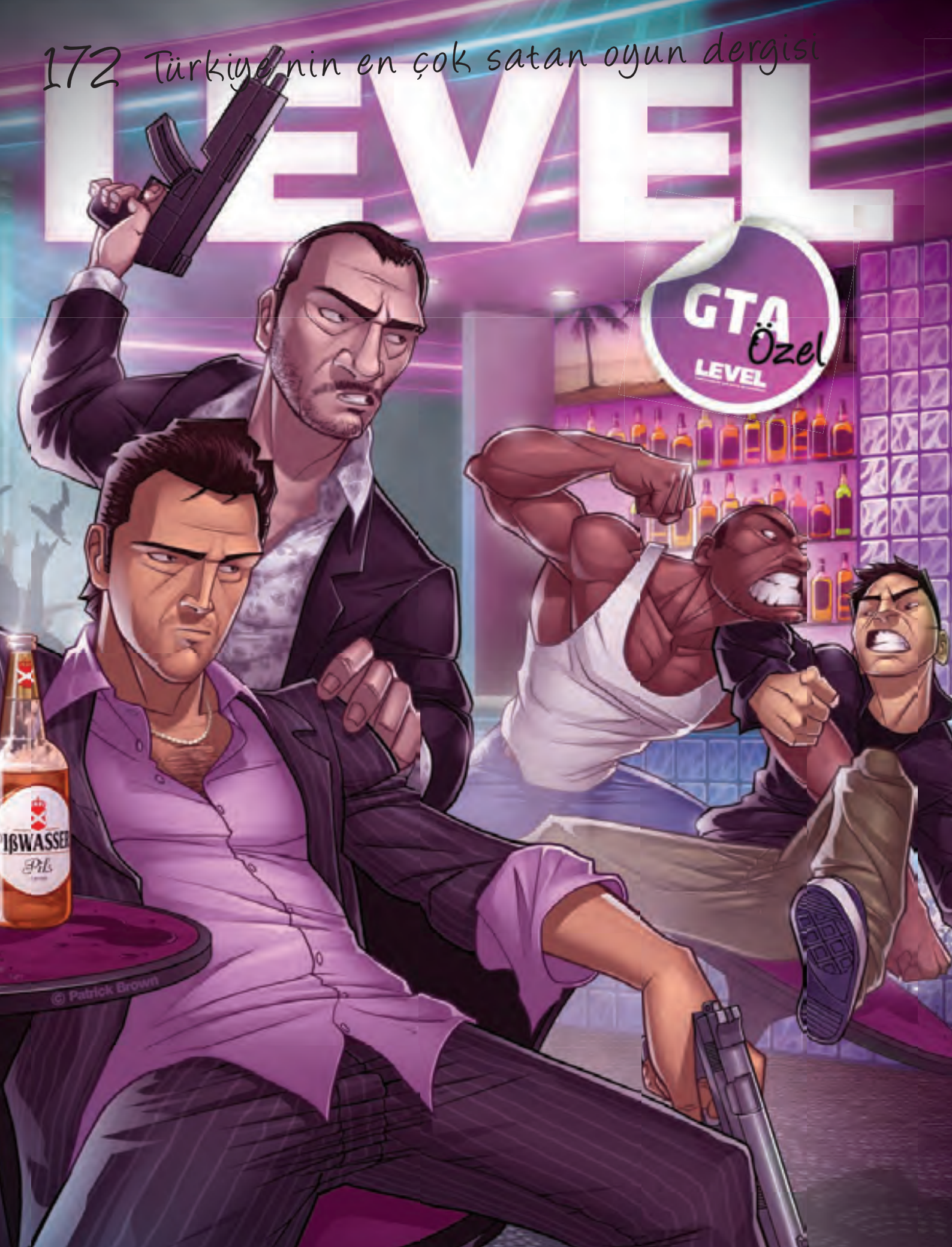


172 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi



© Patrick Brown

Media Markt 2011 Bahar Temizliği Operasyonu

**Düşük fiyatlarla
son teknolojiye merhaba!**

499 TL

WORLD 6x 83.17 TL TAKSİTLİ FİYAT

SAMSUNG
10,1" ekran

intel
Atom™
inside™

Intel® Atom™ N455 İşlemci
(512KB önbellek, 1.66 GHz)

250 GB harddisk

2 GB bellek

SAMSUNG
NP-N150-JP0CTR, NP-N150-JP0DTR
Mini dizüstü bilgisayar

Intel® Atom™ N455. İşlemci (512 KB önbellek, 1.66 GHz). Siyah ve beyaz renk seçeneği. 1.3 MP webcam. İşletim sistemi: Orijinal Microsoft® Windows 7® Starter. Toplam stok adedi: 1000.
Art. no: 1059491, 1059490.

**Bakmadan
almam**

PEŞİN FİYATINA 10 TAKSİT*

WORLD

*Yapı Kredi World Card'a peşin fiyatına 10 taksit uygulaması, 500 TL ve üzeri alışverişler için geçerli olacaktır.

**Eskilerin
yeri burası!**

ŞİMDİ TÜRKİYE'DE 17 YERDE • Size en yakın mağaza adresi için: www.mediamarkt.com.tr

Media Markt®

LED/LCD/PLAZMA • BİLGİSAYAR • OYUN/DVD/CD • TELEFON • FOTO • BEYAZ EŞYA

Bu fiyat keskinlikle fiyatlar 01.09.2011 tarihinden itibaren geçerli değildir. Fiyat keskinliği, ürünün stokta bulunup bulunmadığına bağlıdır. Fiyat keskinliği, ürünün stokta bulunup bulunmadığına bağlıdır. Fiyat keskinliği, ürünün stokta bulunup bulunmadığına bağlıdır. Fiyat keskinliği, ürünün stokta bulunup bulunmadığına bağlıdır.

Celeron, Celeron Inside Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon ve Xeon Inside Intel Corporation'un Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markalarıdır. Intel İşleri'nde tescillenmiş ve diğer hakları da dahil olmak üzere korunan markalarıdır. Intel İşleri'ne adresini ziyaret edin.



BÜYÜK OYUN

Bugüne dek binlerce oyun oynadık; yüzlercesi aklımıza kazandı. Ancak bazı oyunlar, oyun tarihinde -ve kalbimizde- bambaşka yerlere sahip. GTA gibi...

Tabuları yıkan, sınırları ortadan kaldıran ve yeni çağın oyun standartını belirleyen bir yapım GTA. Ve serinin yeni versiyonu, bugün en çok beklenen oyunlar arasında. Hatta belki de en çok bekleneni...

Rockstar bu konuda bir açıklama yapmaktan kaçınıyor. Hatta yeni bir GTA'nın çıkıp çıkmayacağı da kesinlik kazanmış değil ancak bir gerçek var ki GTA V çıkmazsa Rockstar zor durumda kalır. Yani hemen hemen herkes yeni bir GTA'nın çıkmasına kesin gözüyle bakıyor.

Biz de GTA V'i bahane ederek -ve 15 yıl boyunca iki GTA kapağı yaptığımızı düşünerek- GTA temalı müthiş bir sayı hazırladık size. Tam 16 sayfa boyunca GTA ve olası yeni GTA hakkındaki her şeyi okuyacaksınız.

LEVEL'a özel bu önemli dosya konusu için herkes çok çalıştı ve takdiri hak etti ancak izninizle, müthiş çizimlerini bizle paylaşan Patrick Brown'a özel olarak teşekkür etmek istiyorum.

Şimdi Gökhan başıma dikildi, beni FIFA oynamaya çağırıyor; gitmeliyim. Size iyi okumalar!

Gelecek ay görüşmek üzere!

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr



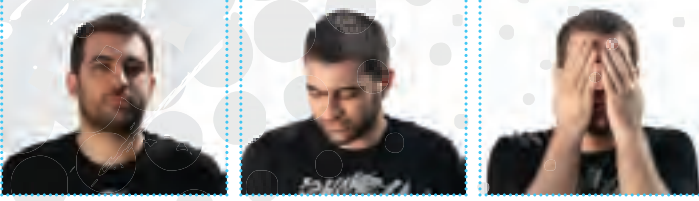
Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi LEVEL, rekorları altüst etmeye devam ediyor. YaySat tarafından açıklanan rakamlara göre Nisan sayısının satış tahmini tam 15.000!!!



Bu ay üç kişiye L.A. Noire'nin PlayStation 3 versiyonunu hediye ediyoruz. Detaylar 57. sayfada...

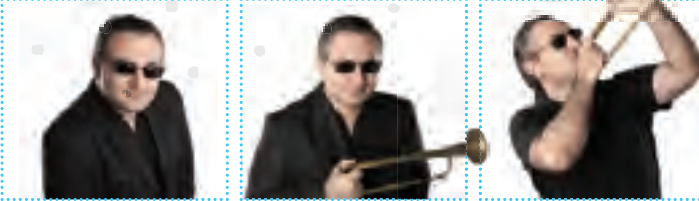
"Bekarlık gerçekten sultanlık mıdır?"

Şefik Akkoç



■ Aslında hem sultanlıktır, hem de değildir bence ama daha çok değildir; evet evet, değildir bence. Tamam, bekarlığın da artıları var ama insan bir an bile kendini boşlukta hissedince daha kötü oluyor sanki.

Cem Şancı



■ Tüm erkekler evlendiğinde çamaşırın, bulaşığın, yemek yapma derdinin biteceğini sanır veya bekarlık karışanı, sorgulayanı olmadığı için lüks içinde yaşadığını sanarak sevgililerini hayatından, evinden uzak tutmaya çalışır. Eğer kadını kendinize yeterince aşık ederseniz, mutfaktan gelen sevgi dolu bir ses, akşam ne yemek istediğinizi sorar ve el üstünde tutularak şımartıldığınız mükemmel bir hayatınız olur.

Nurettin Tan



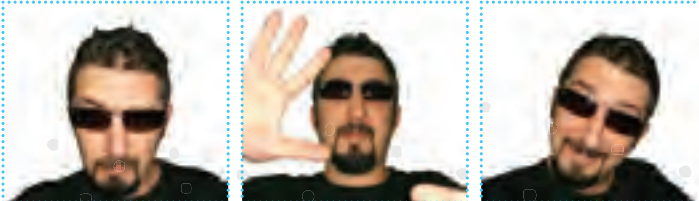
■ Hahaha! Niyetiniz bana hanımdan dayak yedirmek mi? Aç, evi dağınık, pasaklı sultan mı olur? Evlilik güzel şey ama doğru kişiyi bulduğunuz sürece. Seni seviyorum güzelim. (Gitmeden hanıma yağ da çekeyim.)

Eray Ant



■ Bekarlık sultanlıktır sözü, eşittir, züğürt tesellisi! Sadece hatun dırdırı çekilmez arada, bu durumlarda üç - beş gün kaçacaksınız, o ayrı.

Ertekin Bayındır



■ Bekar bir sultan gibi yaşamayı bildikten sonra problem yok. Evlenip mutlu olanlara lafım yok ama ben evliliğin sanıldığı gibi mutluluk getireceğine hiç ama hiç inanmıyorum. Evliliğin sorumluluğundan daha ağır bir yük var mıdır ki?

MAYIS 2011, SAYI 172

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

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 Karşılıoğlu mkars@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömur İklim Demir omur@level.com.tr

Ömur Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Turgut Taneli turgut@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kuruçcu

Üretim Direktörü: Servet Kavasöğlü

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusrat 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

Esenyurt / 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 yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

Yerli kardeşlerden dünyanın başını döndüren serinin 2.si
TTNET'le **Türkiye**'de!

ayda sadece
4,99 TL
x12 taksit

CRYSIS 2



CRYTEK



playstore

2023, New York... Hızlı ol, güçlü ol, görünmez ol...

Yerli kardeşlerden Crysis'in yeni versiyonu Crysis 2'de heyecan yükseliyor.

Crysis 2 dünyayla aynı anda TTNET'le Türkiye'de, tamamen Türkçe.

Üstelik, TTNET'lilere özel ister tek ödeme, ister taksitle ADSL faturanızla ödeme

imkânı. Siz de bir TTNET Satış Noktası'na gelin ya da www.playstore.com'u

tıklayın, Crysis 2'nin muhteşem dünyasına sahip çıkın!

Ayrıntılı bilgi ve kampanya koşulları için
www.playstore.com | 444 0 375

TTNET



Grand Theft Auto Sayfa 48
Rockstar Games'in efsanevi Grand Theft Auto serisinin dünü, bugünü ve yarını hakkında detaylı bir rapor hazırladık.

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

DOSYA KONUSU

- 28 alaplara Oyunları
- 48 Grand Theft Auto

32 Doktorlar

İLK BAKIŞ

- 36 Super Street Fighter IV: Arcade Edition

- 38 Transformers: Dark of the Moon
- 40 Resident Evil: Operation Raccoon City
- 42 Saints Row: The Third
- 46 Spider-Man: Edge of Time
- 47 Sword of the Stars II: Lords of Winter

İNCELEME

- 66 SOCOM: Special Forces
- 68 Mortal Kombat
- 72 Portal 2
- 78 Assassin's Creed: Brotherhood
- 79 Call of Duty: Black Ops - First Strike

- 79 Ghostbusters: Sanctum of Slime
- 80 MotorStorm Apocalypse
- 82 Operation Flashpoint: Red River
- 84 LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game



- 84 WWE All Stars
- 85 Magicka: Vietnam



LEVEL DVD 172

TAM SÜRÜM

Grand Theft Auto
Grand Theft Auto 2

DEMOLAR

Black Mirror III
LEVEL 2
The Next Big Thing
Theatre of War 3: Korea

BEDAVA OYUNLAR

Blendimals
Candles
Subvein

KURULUM DOSYASI

Rappelz

VIDEOLAR

Battlefield 3
Brink
Deus Ex: Human Revolution
Duke Nukem Forever
Dungeon Siege III
F.3.A.R.
Grand Theft Auto (Seri)
inFamous 2
Killzone 3
L.A. Noire
MJ: The Experience
Mortal Kombat
Patapon 3
Prey 2
Rage
Resident Evil
Spider-Man: Edge of Time
Thor: The Video Game
Uncharted 3
Virtua Tennis 4

EKSTRA

GTA (Wallpaper Paketi)
Patapon 3 (Wallpaper Paketi)
GTA IV (Yama v1.0.7.0)
GTA IV (Simple Native Trainer)
GTA IV (Türkçe Yama)
GTA IV (ENB Grafik Modu)
GTA IV: EFLC (Yama v1.1.2.0)
GTA IV: EFLC
GTA IV (Multiplayer Modu)
GTA: ZA (Multiplayer Modu)
GTA: SA (Türkçe Yama)

LE-VID!'DE BUAY

Serbest Kürsü
Oyun Dünyası
PC Topluyoruz!



Mortal Kombat Sayfa 68

Oyun tarihinin en önemli dövüş serilerinden Mortal Kombat, yeni nesil konsollar için bir kez daha sahne aldı.

- 86 Darkest Hour:
A Hearts of Iron Game
- 87 Elements of War
- 88 Virtua Tennis 4



- 89 Red Faction: Battlegrounds
- 90 Patapon 3
- 91 Anomaly: Warzone Earth
- 91 Blendimals
- 91 Candles

91 Osada

92 Role Playing Günlükleri

95 Donanım

102 Ajan Simit

- 104 Rehber
- 110 Market
- 114 Yapım Hikayesi
- 116 Kültür & Sanat

122 Rocko@Psikiyatr

- 124 Kare
- 130 LEVEL 173

POSTA

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

Bi' terslik yoksa atın: inbox@level.com.tr



ONEGAI, KORE WO YONDE KUDASAI

Hajimemashite,
Değerli LEVEL yazarları, çalışanları ve toplam 160 gündür yıkanmayan çay makinesi. (Umarım yıkanmıştır.) Hepinize selam olsun. Size yazdığım ancak taslak halinde kalan, "bilmem kaçınıcı" mailim bu. (Neden, "bu size ikinci ya da üçüncü mailim" diye giriş yapılı, bilmiyorum.) Nihayet son taslağı yolladım. Öncelikle Tuna-san (Abi mi desem, bilemedim?), Japonya ve Japonya'ya olanlar konusunda aynı hisleri paylaştığımızı söylemek istiyorum. Gerçekten çok üzgünüm ve yavaş yavaş gevşettiğim ipimden beni salsalar, kendimi Japonya'nın yollarına atacağım fakat önce üniversiteyi bitirmem gerekiyor... Sorularına geçeyim en iyisi.

Bana Tuna-sama diyebilirsiniz ve egom da tavan yapar durduk yere, mutlu olurum. (Olmam, şaka yapıyorum.) Japonya'ya olmayan kalmadı, bayağı üzgünüm. En son ABD'den dev su pompası

gidiyordu Fukushima reaktörünü toparlamak için. O da olmazsa betona gömeceklermiş. Japonya'ya gitmek için bir sene bekle derim. Ben bekleyeceğim mesela. Sen, benden önce gidersen kıskanırım.

1. Neden dergide anime / manga ile ilgili bir cümle bile yok? Tamam, belki oyunlarla ilgili olmayabilir ama sonuçta Türkiye'de büyük bir anime / manga kitlesi var ve dergide bir sayfa, bir sütuncuk tanıtım yer alırsa bu kitlenin memnun olacağını düşünüyorum. Eğer bu sütuncuğu dolduracak bir gönüllü yoksa ben bu görevi üstlenebilirim zira Şeker Kız Candy'den başlayıp Level E ve Gosick ile devam eden bir anime kültürüm var. Teşekkürler, saygılar...

Bu sözlerinle dergiyi yeni okumaya başladığını anlamış bulunuyorum; çünkü uzunca bir süre, bir ton anime tanıttık dergide. Ben ve Meriç, izledik izledik yazdık. Ve müjde! Bu ay itibarıyla anime köşesi geri dönüyor! Soru kisvesi altındaki iş

başvurunu da değerlendirmeye aldım bile. Her an karşına çıkabilirim.

2. Bu ay ne yapsam, ne etsem dedim ve beynim daha düşünme aşamasındayken ayaklarımı beni oyun mağazasına götürdü. İçeri girdiğimde mağazadaki tek bayan bendim ve kendimi hiç rahatsız hissetmeden, adım adım oyunları kesmeye başladım. Elimde bir kredi kartı ve 150 TL vardı. İsteddiğim oyun(ları) alabilirdim ancak kendimi tuttum ve sadece Assassin's Creed: Brotherhood'u aldım. Oynadım, oynuyorum fakat insaf size Ubisoft yöneticileri; bir halk üç oyundur aptal aptal gezer mi yahu? (Lütfen konuyla ilgilenilsin. Need help? Visit ubisoftgonenuts.com) Ben de oyun saçmalamaya başladığımda kendimi ahlak polisi atayıp şurada burada gördüğüm sarılan çiftleri ayırdım, onlar da bana teşekkür edip ayrı yollara gittiler. Merak ettiğim konu, AC3 ile ilgili bir haber kırıntısı var mı? Varsa neden? Yoksa neden?

Elinde nakit para ve kredi kartı bulunan bir kız-

dan daha tehlikelisini düşünemiyorum. İyi olmuş, en azından bir tane Brotherhood'la dönmüşün eve. Başkasına versen bu imkanları, 12 bluz, dokuz çanta, sekiz ayakkabı ile dönerdi... Brotherhood konusundaki görüşlerine katılıyorrum, halk hala embesil gibi davranıyor ama sen çiftleri niye ayırdın, onu anlayamadım? Bunu anlatmak istersen sana ilişkiler için ayırdığım özel e-posta adresimi vereyim, oradan konuşalım. (Yersizlikle sınır tanımama...) AC3 konusunda bir bilgi yok ama çıkacağından eminiz. Elimizde bilgi olmasının nedeni de içinde bulunduğumuz ılıman iklim. Rahatız ve umurumuzda değil. (Yersizlik demiştik, değil mi?)

3. Açık konuşayım, bir kredi kartına ve orta halli (!) bir gelire sahip olmama rağmen konsol veya Xbox gibi aletlere yaklaşmadım. Sizce yaklaşmalı mıyım? Yaklaşırsam ne olur? Yaklaşmazsam ne olur? Cevabınızı bekliyorum.

X-Men'in yeni bir oyunu geliyor, adı da X-Men: Destiny. Sadece konsollarda olacak bu oyun ve bu yılın sonunda piyasaya çıkacak

Tüm konsolları "konsol ve Xbox" olarak ayırmanı takdir ettim. Bence de en büyük Xbox 360! Bence konsollara yaklaşmada hiçbir sorun yok, hepsi itaatkardır ve samimidir. Evinde sana ait gibi olan (Yani sürekli meşgul edilmeyen.) bir LCD TV varsa bir konsol alıp rahata erebilirsin.

4. Duydum ki İngiltere'nin bir köşesinde Ezio'nun maceralarını konu alan bir kitap çıkmış. Ben serinin severi olduğum halde, bunu için "cılıklı çıkarmak" olarak değerlendiriyorum. Sizce oyunların böyle kitaplarını çıkarmak ya da kitapların oyununu çıkarmak veya oyunların filmini, olmadı filmin oyununu çıkarmak mantıklı mıdır? Hayat bir kısır döngü müdür?

Hayatta en çok sevdiğim şeylerden biri kısırdır. Buna ne diyeceksiniz Betül? Ama herhangi bir kısır değil; pek sayın Filiz Öktem adlı kişinin hazırladığı kısır. Dolayısıyla Assassin's Creed'in kitabının olması da son derece "parasal" bir durum. Yani ne kadar popüler bir ürün, o kadar çok para. Şimdi sen bir oyun yapsan, çok tutsa, bir yayınevi de gelip sana 200.000\$ önererek bu oyunun bir kitaba dönüştürülmesi için teklif sunsa "Yok ya?!" mı dersin? Ben demezdim. Ben paraya bakardım. Yaşasın kapitalist düzen! (Veya şuursuzluk...)

5. LEVEL Övgü Köşesi: Nisan sayısı, derginin 15. yılıyla coşmuş, coşturmuş. Bu size ne kadar pahalya patladı bilmiyorum (Uykusuz geceler ve arkaya arkaya içilen kafein dopingli kahvelerden bahsetmiyorum.) ancak şunu söyleyeyim, okuyucu olarak çok mutlu oldum ve Crysis 2'yi adamın bir köşesine iliştirdim. Yayımlanan her sayıyla bir adım ileri giden LEVEL dergisi çalışanlarına, yazarlarına ve çaycı abisine buradan çok teşekkür ediyorum ve umuyorum ki böyle devam edersiniz.

Nisan sayısına yaklaşık 50 sayfa yazı yazarak birçok şeyi kaybettim. Benliğim, hayallerim, çok değerli zamanım, eşim, köpeğim... (Yok artık.) Övgülerin için çok teşekkürler, doumo arigatou gozaimashita!

Benim yarı felsefi, yarı saçmalık ve bir tutamda kültürel sorularım bu kadar. Umarım mektubu yayımlarsınız. Buradan anneme, babama, Trabzon'daki akrabalarımıza ve Japonya'daki arkadaşlarımıza "Selamın konnichiwa!" (Espri olmadı, biliyorum.)

Japonca'yla karışık son derece Türkçe selamını iletmiş bulunuyoruz. Bakalım kaç Japon bunu an-

layıp bize geri dönecek. Hepsi gelecek ay, burada! Betül ŞENTÜRK

JAPONYA'DAN GAZ SIZDI, MAİL ATMAK ZORUNDA KALDIM

Merhaba tüm LEVEL çalışanları ve Tuna Abi. Hiç uzatmadan sorularıma geçmek istiyorum.

1. Benim bilgisayarım çok eski. O yüzden oyun konusunda sıkıntı çekiyorum. Her üç oyundan ikisini kaldırmıyorum. O yüzden PS3 almak istiyorum. Beklesem, sizce fiyatı düşer mi?

Beklesen düşmez. Ne var ki kampanyalar olur, onlardan yararlanabilirsin. Fakat bence almalsın artık bir PS3. Fiyatı şu an son derece makul bana sorarsan. (Zengin de değilim...)

2. NGP'yi görüncü hayran kaldım. Ama o kadar küçük ekranda da oyun oynamak sıkıcı olur diye düşünüyorum Tuna Abi. Hadi onu geçelim, o ekranda oyun oynamak gözümü bozmaz mı?

NGP hayran kalınacak bir cihaz, sende bir sorun yok. Yıllardır PSP oynayan bir insan olarak da sana söyleyebilirim

ki ekran küçük değil; çünkü gözüne yakın tutuyor-sun el konsolu olduğu için. Pili de yaklaşık altı saat gittiği için gözlerini bozma zor. Tabii ki kendenin geçip elektriğe bağlı bir şekilde, saatlerce oynamamalıdır. (Elektriğe bağlı? Öldürecek misin okurumuzu Tuna! - Şefik)

3. Bilgisayarımı satmak istiyorum; çünkü bu yazıyı yazarken bile tekme atmadan ayağımı ağrıdı. Ama bu bilgisayara verecek en yüksek para 100 TL'ye çıkamıyor. Sizce kullanabildiğim kadar kullanayım mı, yoksa satayım mı?

Ben de senin gibi o bilgisayarları satmadım ve evin saçma sapan yerlerinde, hiçbirini bozuk olmayan bir dolu bilgisayar durur oldu. Mesela salonunda, hemen televizyonun yanında, kocaman beyaz bir kasa duruyor. Dur şaşırma; hemen yanında da 17 inç, tüplü bir monitör var! Oturma odasında da iki tane kasa duruyor. Şu anki bilgisayarımı değiştirmeyi de düşündüğüme göre, sen söyle bana, ya eve teknolojik atık merkezi mi denir, ne denir? (Gizli yanıt, bilgisayarı sat, yenisini edin.)

Eğer sorularımı cevaplayıp yayımlarsanız çok sevinirim; çünkü bugün sınav vardı ve hiç kötü geçmedi. Bunun yanında babam tek kuruş vermedi. Bari hediymi siz verin. Hoşça kalın! Hüseyin Özgür UZUN

BEN DE GELSEM...

Selam tüm LEVEL çalışanları ve Tuna Abi, Doğruya söylemek gerekirse LEVEL dergisini takip ederim ama düzenli değil. Yine de çoğunlukla alırım. Ben 13 yaşındayım ve Mart'ta 14 oldum ve benim de adım Utku. (Geçen sayıda böyle biri vardı da (Utku Can Hidroğlu) o nedenle bunları yazdım.) Okuyorsa ona buradan selamlar! Önceden bir mesaj yazma gereği duymamıştım, duysam da 10 yaşındaki çocuğu dikkate almazlar diye düşünmüştüm ama çok yanlışım, özür dilerim. Bu yazıyı da yayımlarsanız çok sevinirim. Neyse ben artık sorularıma geçsem iyi olur. Gördüğün gibi yaş, cinsiyet, ırk, hobi, boy, endam gözetmeden e-posta yayımlıyoruz. Utku'ya selamını da iletтик. Haydi tanışın, kaynaşın.

1. Öncelikle ben de aranızda gelmek istiyorum. Bu dergide çalışmak için başvuru nasıl yapılıyor? Çalışmayı düşünüyorum da...

Öncelikle 18 yaş sınırimız var; hatta onu 20'ye

çektik. Yani bir altı yıl daha beklemen lazım. Altı yıl sonra biz burada olur muyuz? Orasını biz de bilemiyoruz ama olmayız herhalde. Düşünsene, çoğumuzun çoçuğumuz olmuş, bize e-posta atıyor. "Baba, eve pek uğramıyorsun, o yüzden sana bu maili yazmayı uygun gördüm. Sorularıma geçecek olursam. 1) Annemin sen gittikten sonra görüştüğü o adam kim? 2) ..." Baksana senaryoya, hiç hoş değil! (Yok yok, yaş sınırimız yok ama yetenek sınırimız var. Yetenek siz misiniz? - Şefik)

2. Crysis ve Crysis Warhead'ı bitirdim. Crysis'ir bir haftada, Warhead'ı ise üç - dört günde bitirdim. Crysis 2 de mi böyle kısa olacak, yoksa ben mi hızlı oynuyorum? Crysis 2'yi de üç günde bitirirsin, öyle diyeyim. Lakin endişelenme; Crysis 2'nin bomba gibi bir multiplayer kısmı var, orada da uzunca bir süre geçirebilirsin.

3. Assassin's Creed'i severim, Brotherhood'u hiç oynamadım. Acaba ne gibi değişiklikler var?

Bunu geçen aylardaki incelememizde belirttik. Aslına bakarsan çok değişiklik yok ama Brotherhood'da da çok iyi bir online kısım var.

4. WoW, Metin2, Knight Online ve benzeri online oyunlardaki aşırı görsel efektleri sevmiyorum fakat bu tip online oyunları oynamak istiyorum. Ne yazık ki kendime aşırı efektleri olmayan bu tip bir online oyun bulamadım. (Web tabanlı olmayan.) Senin bildiğin, bu tip oyun / oyunlar var mı Tuna Abi?

Görsel efektlere olan tepkin nedir acaba? Ben şahsen hala o efektlerin hastasıyım. Küçükken çok etkili bir kaza mı geçirdin acaba? (Uzaylılar kaçırması ışıklandırma saçarak, gibi...) Eğer az etkili online oyun istiyorsan sana Rift'i veya Age of Conan'ı önereceğim.

5. X-Men oyunlarını çok severdim küçükken. Hele de X-Men Legends: Rise of Apocalypse... (Gerçi "aşırı görsel efekt" var ama adamlar mutant.) Acaba yeni bir X-Men oyunu var mı çıkacak olan?

X-Men'in yeni bir oyunu geliyor, adı da X-Men: Destiny. Sadece konsollarda olacak bu oyun ve bu yılın sonunda piyasaya çıkacak. İçinde de bol bol efekt olacak, oh canıma deşsin!

Sorularımı cevaplar ve yazımı yayımlarsanız gerçekten çok sevinirim. Şimdiden teşekkürler. Gelecek sayınızı sabırsızlıkla bekliyorum!

A. Utku DÜLGER

BİR DOST

Selam tüm LEVEL ekibi ve Tuna Abi. Derginizi bir çoktük senedir okuyorum ve buna rağmen daha önce mail atmak aklıma gelmemişti. Umarım bunu cevaplıyorsunuz. Yayımlarsanız da çok mutlu olurum. (Bu arada nüfus cüzdanındaki gözlüklü fotoğrafın ortallığı "kundak makinesiyile" yakıyor.) Neyse, uzatmadan kaç aydır aklıma takılan sorularıma geçeyim.

Kundak makinesinin ne olduğunu bana açıklayabilecek misin Ege? Bir yeri kundaklamanın sayısız yolu olduğuna göre, bu makine duruma göre olay yaratan bir cihaz mı? Patent hakları sende mi? Sen nasıl bir işe bulaştın Ege?! Cevabını polise bildir, seni gelip alsınlar lütfen.

1. Bu aralar Xbox 360 manyağı oldum. Hatta elimdeki oyunların neredeyse hepsini bitirdim ama tek bir sıkıntım var, online oynayamamak... Duyduklarıma göre 360'da online oynamak için para veriyormuşuz. Nasıl online oynayıp açılığını gidereceğiz?

Şöyle yapacaksınız, www.maximuscards.com adresinden bir yıllık Xbox Live Gold üyeliği alacaksınız indirimli fiyattan ve bir yıl boyunca deli gibi online oyun oynayacaksınız. İnan, verdiğin paraya değiyor.



Ofisin neşesi Parrot!

Bu ay ofisin maskotu Emre'nin iPhone 4'ü ile kontrol ettiğimiz Parrot oldu. Üzerinde kamerası bulunan dört pervaneli uçan nesne son derece hafif ve fonksiyonel bir hobi aleti olarak bizi feci eğlendirdi. Gelin görün ki Parrot'un en büyük handikabı uçarken acayip çok ses çıkartıyor olması. Üst kattaki komşu ne izliyor diye merak edip aleti balkondan dışarı salsanız, komşunuz çıkan sestən dolayı uzaylı istilasına uğradığını sanır. Elimizdeki aletin neden uçarken bir resmi yok diye merak ettiyseniz sizi bu meraktan kurtaralım. Parrot'u iki dakika çalıştırdığımızda Chip dışındaki komşu dergilerden kafamıza domates, muz kabuğu, parmak arası terlik ve bilumun nesnelər uçarak geldiği için Parrot'u ofis içinde uçurma fikrinden vazgeçtik.

2. Xbox'ıma güzel bir yarış oyunu almak istiyorum. Tavsiyen nedir? (Oyunda pist olmasın. Sokakta yarışmak daha eğlenceli.)
Tabii ki Need for Speed: Hot Pursuit. Bak, Gold üyelik alırsan Live'dan, birlikte oynayabiliriz.
 3. Herkes tartışıyor; 360 mı, PS3 mü? Herkes farklı şeyler söylüyor yahu. Cevabı üstüstandan almak istediğim için bu sorunun cevabını sana bırakıyorum.
Bunun cevabı kuru sistem beton püskürtme makinesi. Çünkü eskimiyor ve iyi bir kazanç kapısı aralıyor sana. Gerçekten PS3 mü, Xbox 360 mı soruları bende hafif deliliğe yol açıyor artık. NGP deyip işin içinden sıyrılacağım çıktığı saniye.

Aradığın her bilgiye çat diye ulaşmaktır asıl "tembelleştiren" insanı

4. Sence Harry Potter 7'nin yerini tutabilecek bir büyücü oyunu var mı? Varsa hangisi?
Büyücü oyunu... FPS, Strateji, Bulmaca, Büyücü oyunu, RPG diye gidiyor galiba. Ben pek bu türde oyun bilmiyorum, sana yalan söylemeyeceğim. Dragon Age II dersem çok mu ileri giderim acaba?
 5. Xbox'ıma Kinect almaya karar verdim. Sence fiyatı düşene kadar biraz daha beklemeli miyim, yoksa hemen alayım mı?
Kinect için rahat rahat bekleyebilirsiniz. Hiç acele etme, fiyatı biraz daha düşecektir.
 6. Xbox'ımın kulaklığı çalışmıyor. Nasıl çalıştırabilirim? Bozuk olan kulaklık mı, yoksa senin kulağın mı?
Önce bunu öğren. Mesela bir müzik aç, duyuyor-sana... Tamam, zevkleliğe lüzum yok. Kulaklığın kablolu bozursa (Kabloda kırılmalar olabilir) yaptırabilirsin ama girişte veya kulaklığın başka bir yerinde bir sorun varsa değiştirmek zorundasın.
 7. Son olarak, Xbox 360 Elite'te oyunlarımız orijinal değilse online oynarken banlanma riskim var mı?
Xbox 360'ı kırdıran herkes, banlanma riskiyle karşı karşıyadır. Online oynamasan bile, Xbox Live'a bir kez adım atmak bu riski doğurur. Kırdırmayın şu güzelim aleti yahu.
 Xbox'la ilgili çok soru sorduğum farkındayım. "Bilmiyorsan, niye aldın?" demeyin. Umarım cevaplarıdır. Bir gün LEVEL ekibiyle tanışmak isterim. (Firat'ı FIFA 11'de yenerim ama...) Herkes selamlar!
Üzgünüm, Firat seni yener. Gerçekten üzgünüm Ege... (Dramatik bitirmek istedim.)
 Ege SEFEROĞLU

KAFA KARIŞIK ARKADAŞ!

Selam ahali, keyifler iyidir umarım. Bu ilk e-postam, umarım yayımlanır falan filan, hemen sorulara geçeyim ben en iyisi.

1. Sence Xbox 360'da mı FPS oynaması daha eğlenceli, yoksa PS3'de mi?
İkisinde de aynı. Gamepad'lerin birbirinden çok az farkı var, o yüzden bir şey fark etmiyor. (PS3 gamepad'inin stick'leri boşa gibi duruyor, haliyle nişan alma konusunda hassasiyet problemi var bence. - Şefik)
 2. Ailem hep oyun oynamanın insanları aptallaştırdığını ve tembelleştirdiğini söyler. Bense bunların tam tersine, okul ve sınav stresini attığını düşünerek olumlu bir etkisi olduğu kanısındayım. Sen ne düşünüyorsun?
Oyun oynamak var, oyun bağımlısı olmak var. Sen eğer planlı bir şekilde, iradeni, kimliğini, yasal haklarını, düşünce özgürlüğünü (N'oluyor?) kaybetmeden oyun oynamabiliyorsan, bu tembelliğe yol açmaz, aksine senin hayal gücünü geliştirir, rahatlatır, monoton hayatından kafanı kaldırıp biraz farklı şeyler görmeni sağlar. Buna karşın eğer bir online oyunda örneğin, gündüzlerin gecelerine karıştırsa, problem var demektir. ("Aptallaştırmak" konusunda "internet", oyunlardan daha tehlikeli bence. Aradığın her bilgiye çat diye ulaşmaktır asıl "tembelleştiren" insanı. Bu da böyle bir bakış açısı mesela... - Şefik)
 3. Yazın kendime bir bilgisayar almayı planlıyorum ama kafam karışık, yurtdışından mı alsam, yurtiçinden mi? Fiyat farkı olur mu?

Yurtdışından masaüstü bilgisayar almayı hiç düşünme bile, buralara gelmez. Laptop düşünüyorsan, yurtdışından gerçekten daha ucuza bulabilirsin ama bunu getirecek birisini bulmalısın veya gümrükte cihazın %30 fiyatını ödersin ki her şey anlamsız olur böylece. Getirecek birisi varsa da o kişi mutlaka cihazın "Universal" garantisini olduğundan emin olsun. Yoksa en ufak hatasında düzelttirmek için bir ton para ödersin.

4. Call of Duty hayranı biriyim ve o derece sevdiğim bir oyun ki diğer oyunlar güzel olsa bile iğrenmiş gibi muamele yapıyorum. Bana almam için alternatif bir oyun söyleyebilir misin? (Crisis 2 hariç olsun lütfen; çünkü abone oldum dergiye, siz göndereceksiniz zaten.)

Crisis 3'e ne dersin? Elbet bir gün çıkacak, bekle dur. Tamam, sana Homefront önereyim ve hayattan soğu. Olmuyor, düzgün cevap veremiyorum! Son şansında sana Battlefield: Bad Company 2'yi veya Medal of Honor'ı önereceğim.
 Sorularım bu kadar. Başarılarınızın devamını diliyorum. Buğra Kaan ŞENGÜL

TUNA ABİ'NİN ESPRİ FABRİKASI

Selam LEVEL ahali ve Tuna Abi. Derginizi 156. sayıdan

beri takip ediyorum ve şimdi o sayıdan beri çıkan soruların özelliklerini belirleyip ona uygun bir mektup yazdım; çıkma ihtimali %90... Sorulara geçeyim.
Neyin çıkma ihtimali %90 Firat? Vay, Firat Akyıldız'dan sonra ilk defa birine Firat diye hitap ettim; hiç Firat adında arkadaşım yokmuş meğerse. (Bende var bir tane, sen de bul kendine! - Şefik)
Anladım sanırım, soruların benzerlerinin çıkma ihtimali %90. Yine olmadı. Çıkma ihtimali olabilir mi? Şu güneşli Nisan gününde yorulduğum oturduğum yerde...

1. Metro 2033'ü oynadım ve senaryosunu çok beğendim. Kitabını da bitirmektiyim şu sıralar. Bana önerebileceğiniz bir bilimkurgu kitabı var mı?
Demek bilimkurguya merak saldın. Metro 2033 bilimkurgu olmakla birlikte, aslında bilimkurgunun alt dallarından birinde. Distopia veya alternatif gerçeklik diyebiliriz. Ben bu türde pek kitap bilmem ama daha standart bilimkurgulardan bahsedecek olursak, acilen Arthur Clarke'dan 2001'i oku. Ardından Dune serisi ve sonra da Işık Tanrısı'na göz at.

2. Metro 2034'ün üç boyutlu olacağı söyleniyor ve aldığım bilgilere göre oyun süresi çok uzun olacaktı. (Metro 2033'ü iki gün, bir gecede bitirdim.) Sorum şu; 3D sadece nVidia ekran kartlarını mı destekleyecek?
3D desteğinin sadece nVidia ile sınırlı kalacağını sanmıyorum ama 3D oyunların beş para etmediğini de düşünüyorum bir yandan. 3D tamamıyla bir pazarlama stratejisi, oyunlara veya filmlere çok az şey katıyor. (Katlıyorum, çok gereksiz bir teknoloji bana göre de. - Şefik)

3. Tuna Abi, senin bir espri fabrikası mı var? 156. sayıdan beri takip ediyorum ve şakaların hiç tükenmiyor.
Var ve ona "Tuna'nın mükemmel, eşi benzeri bulunmayan, harikulade beyni" diyoruz. Şaka bir yana, ben esprilerimi prompter'dan okuyorum. Size cevap yazarken yandan espriler akıyor, oradan uygun bulduğumu alıp... İnandın mı? İnana. Zaten bu yaptıklarım da espri sayılmaz, olsa olsa saçmalık olur. Yok o kadar da kötü değil. Ne olsa, ben de bilemedim Firat; bana biraz zaman tanı.

4. God of War III'ün PC'ye uyarlanması ihtimali var mı? God of War'u ve God of War II'yi bitiren birinin, PS3'ü olmayıp God of War III'ü oynayamaması Küçük Emrah'nin durumundan bile kötü...

Maalesef öyle bir ihtimal hiç yok. PS3 alacaksınız mecbur ki bence almalsın.

5. Bana bir TPS önerir misiniz?
Çok genel bir soru oldu. Batman: Arkham Asylum'u oynamış mıydın?

6. Metro 2033 gibi senaryo ağırlıklı bir oyun önerir misiniz?

Half-Life 2 var eskilerden. Bence hala oynanır.

BioShock çok iyidir o açıdan bak...

7. Ben de sizin gibi iki lafın arasında şaka patlatan şen şakrak biriyim ve yazırlığa yatkınım. Bana incelemem için bir oyun ismi yollarsanız, ben de inceleyip size yollasam?

Gelecek ay da yüzlerce senince yazarsam, aradan bir oyunu sana paslarım. Sen inceleyip yollarsın, altına Tuna Şentuna diye basıp yayımlarız, sonra ver elini davalar, mahkemeler, "küçük çocuk bu yapılmaya utanmıyor musun?"lar...

Sorularım bu kadar. 11 Mayıs doğum günüm. Duke Nukem Forever çıkarsa ve sorularımı yayımlarsanız, en büyük hediye olur benim için. Adışına selamlar...

Duke Nukem Forever'in ertelendiğini biliyor muydun? Haziran ayında çıkacak... Ama mektubunu yayımladık, o da fena bir hediye sayılmaz bence.

Firat AKTAŞ

PHENOMA



LASSA

www.lassa.com.tr



**PERFORMANS ŞİMDİ
KONTROL ALTINDA.**



SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Silent Hill: Downpour

Çıkış Tarihi: 2011'in üçüncü çeyreği

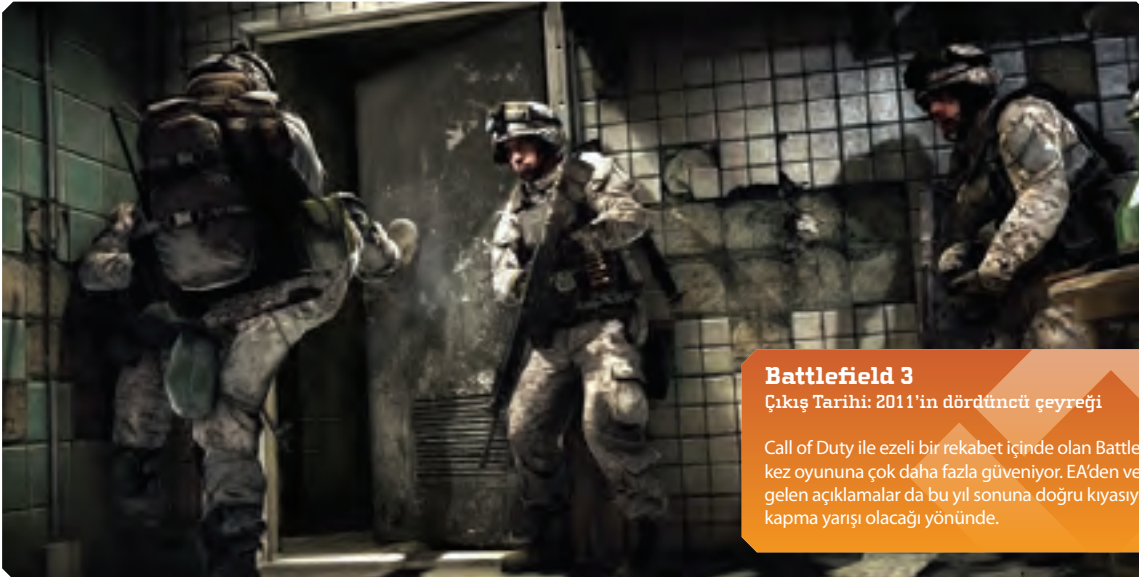
Konami'nin uzun soluklu korku oyunu Silent Hill'e bir halka daha eklenmek üzere. Downpour ile bu kez bambaşka bir hikaye örgüsü bizi bekliyor. Bir mahkum olan Murphy Pendleton, hapisane nakil aracı Silent Hill yakınlarında devriline özgür kalır. Kim bilir sırtındaki "RS 273A" kodu hangi bulmacaları çözmemize yarayacak...



Sniper Elite V2

Çıkış Tarihi: 2012

Sniper Elite, 2005 yılında ilk oyunla PC ve PS2'de dikkatleri üzerine çekmeyi başardı. Sadece silah balistiği anlamında değil, tek vuruşta düşmanı indirmek veya her an vurulma heyecanıyla dolaşmak ikinci oyunda tansiyonu yükseltecek öğelerin başını çekiyor.



Battlefield 3

Çıkış Tarihi: 2011'in dördüncü çeyreği

Call of Duty ile ezeli bir rekabet içinde olan Battlefield, bu kez oyununa çok daha fazla güveniyor. EA'den ve DICE'tan gelen açıklamalar da bu yıl sonuna doğru kıyasıya bir pasta kapma yarışı olacağı yönünde.

Windows® 7, rutin işlerinizi hızlı ve daha kolay yapmanızı sağlar.

HAYATA İNCE ÇERÇEVEDEN BAK!

12.5"
geniş ekran
11.6"
kompakt
tasarım



LG P210
Orijinal Windows® 7 Home Premium
Intel® Core™ i3 İşlemcili
www.lg.com/tr



 Windows® 7
Home Premium



Fotoğraf: Adem Başaran & Burak Tuna

LEVEL LİĞİ

Ay 5

Oyun **The Dishwasher: Vampire Smile**
Platform **Xbox 360**

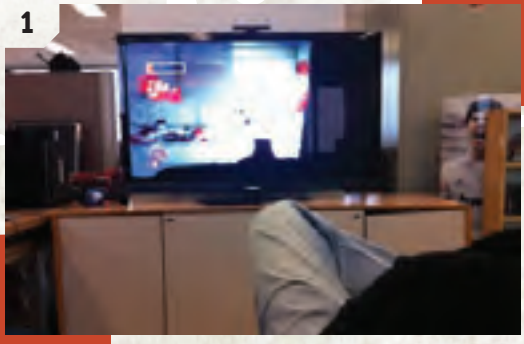
Geçen ay Emre'nin LEVEL Ligi'ni pas geçmesiyle puan farkını biraz olsun açma fırsatı buldum, bu ay da Eray'sız bir LEVEL Ligi sayesinde bir rakibime daha fark atma şansı doğdu. Baktım, böyle olmuyor, adaletsizlik var, "başarı puanı" adında, "puanın maç sayısına bölündüğü" bir sistem ekledim lige. Böylece gerçekten kimin daha başarılı olduğunu net olarak görebilirsiniz.

Peki bu ayki oyunumuz ne? Xbox Live üzerinden yayınlanan ve büyük beğeni toplayan aksiyon oyununun The Dishwasher: Vampire Smile ile önümüze geleni kestik, biçtik, yerden yere vurduk ve maksimum puanı almaya çalıştık. Üstelik tüm bunları çekim ekibimiz ofiste değilken yaptık, kanıtları ortadan kaldırdık!

Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM	MAÇ	BAŞARI
Şefik	10	48	5	9.60
Emre	8	30	4	7.50
Ahmet	6	25	4	6.25
Eray	0	24	4	6.00
Fırat	5	30	5	6.00

1



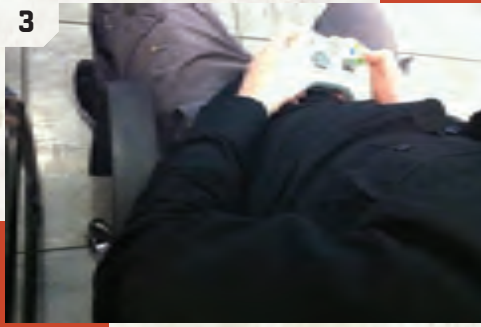
Kura sonucu konsolun başına ilk olarak Fırat geçti ve kısa bir deneme sürecinden sonra, siyah beyaz ekrandaki siyah beyaz düşmanları birer birer biçerek ortaya kırmızı rengin oluşturduğu görsel bir şölen çıkarmaya başladı. Daha önce yaptığımız denemelerde yüksek puanlar elde edememiş oyuncular olarak Fırat'ın performansını takdir ettik, aldığı 4.252.460 puanı "başarılı" olarak nitelendirdik. Bakalım doğru mu...

2



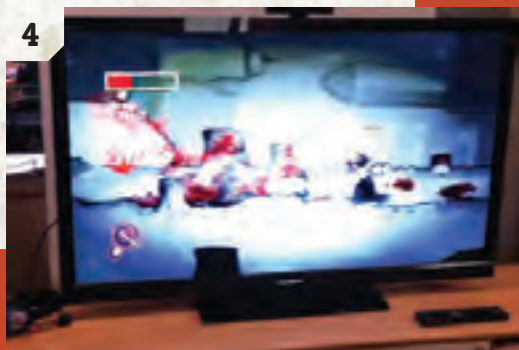
Sırada ligin lideri ama koltuğu sallantıda üyesi bendeniz vardım. Fırat'ın yaptığı puan, daha önceki denemelerimden yüksek olduğu için birincilik konusunda endişeliydim ama elimdeki satırlarla öyle seri saldırılar gerçekleştirep öyle uzun kombolar yaptım ki puanım bir anda ikiye, üçe, hatta dörde katlandı. Son düşmanı öldürdüğümde 8.000.000 küsur puanım vardı, ekrana skor tablosu geldiğindeyse 12.396.600'ü gördük!

3



Sağlık problemleri nedeniyle lige ve mücadeleye ara veren Emre, tuşları spam'lemekten ibaret olduğunu düşündüğü dövüş oyunları ile aynı kefeye koydu The Dishwasher'ı ve gamepad'ini eline aldığı gibi tuşlara süratle basmaya başladı. Tura hızlı giren ve düşmanlarının yerden yere vuran Emre, son anda bir hamle yapabildi ama başaramadı ve hakkını 4.689.420 puanla tamamlayarak ikinci sıraya yerleşti.

4



"Oğlum biterken puanın sekiz milyondu!" - Fırat

Oyuncular

Ahmet

Silah Seçimi: **Kılıç**
Kan Rengi: **Kırmızı**
Saldırı Tarzı: **Agresif**
Bahis Oranı: **2.00**

Emre

Silah Seçimi: **Kılıç**
Kan Rengi: **Kırmızı**
Saldırı Tarzı: **Taktiksel**
Bahis Oranı: **2.50**

Fırat

Silah Seçimi: **Kılıç**
Kan Rengi: **Siyah**
Saldırı Tarzı: **Temkinli**
Bahis Oranı: **3.50**

Şefik

Silah Seçimi: **Satır**
Kan Rengi: **Siyah**
Saldırı Tarzı: **Süratli**
Bahis Oranı: **2.75**

Ayın Galibi

VAMPIRE ŞEFİK

10 PUAN

Fırat'ın galibiyet serime son vermesini kafama takmadım ve hak ettiğim birincilik koltuğunu geri almayı bildim.

Ve son olarak Emre'nin bahsettiği "tuş spam'leme" sisteminin ustası, dövüş oyunları tutkunu Ahmet geçti oyunun başına. Daha gamepad'i tutuşundan agresif bir tarz benimseyeceğini ortaya koyan Ahmet, seri olarak hamleler yapsa da pozisyon alma konusunda sıkıntılar yaşadı ve birçok kez komboları yarıda kaldı. Hal böyle olunca puanlar katlanmadı ve ortaya 4.433.660 puanlık bir performans çıktı.

Capcom'dan yeni oyunlar

Street Fighter X Tekken, Asura's Wrath, Dead Rising 2: Off the Record ve dahası...

Geçtiğimiz ay Miami sıcaklığında, insanları denizden toplayıp sandalyelere oturtan Capcom, bir süredir üzerinde çalıştığı oyunları basın mensupları ve bikinili kızlar ile paylaştı.

İlk bakış sayfalarımızda yer verdiğimiz, PC oyuncularını heyecanlandıracak Super Street Fighter IV: Arcade Edition'ın yanında, kişisel favorim Street Fighter X Tekken, takım tabanlı oynanışıyla dikkat çeken Resident Evil: Operation Raccoon City, God Hand 2'yi bekleyenlere ilaç

gibi gelecek olan Asura's Wrath, Dead Rising 2'ye ilk oyunun kahramanını getiren Off the Record eklentisi ve Shadow of the Colossus benzeri oynanışıyla, Capcom'un ilginç bir yöne saptığını gösteren Dragon's Dogma... Hepsini Miami'deki etkinlikteydi ve sunumları izleyenler eminiz ki plajları terk etmeye değdiğini düşündüler. Tuna Şentuna

Street Fighter X Tekken

İki ünlü oyunun çarpışmasını konu alan oyun

hakkında inanılmaz detaylar verilmedi aslına bakarsanız. Yeni karakterler tanıtıldı, birkaç önemli özellik açıklandı ama zaten hakkında pek az şey bildiğimiz oyunun videoları bile bizi heyecanlandırmaya yetti.

Tanıtımda izlenen fragmanların ardından oyunda şu an için yer alacak olan 10 karakter, kesinlik kazanmış oldu. Capcom tarafında Ken, Ryu, Abel, Guile ve Chun-Li bulunurken, Namco tarafında Kazuya, Nina, King, Marduk ve Bob yer alıyor. Oyunu Capcom hazırlıyor olduğu için Street Fighter karakterleri konusunda pek fazla değişiklik yok ama Namco karakterlerine baktığımızda da hepsinin kendi hareketlerine ve oynanış stiline hakim olduğunu görüyoruz.

Oynanışta yine özel ve süper hareketler yer alıyor ama SSFIV'ten farklı olarak komboları devam ettirme olanağı çok daha geniş. Bir karakteri havaya fırlattıktan sonra MvsC3 tarzı kombolar yapmak mümkün oluyor. Ayrıca karakterler ekranın kenarına çarparsa buradan sekiyor ve bu da komboyu devam ettirmede büyük rol oynuyor. ■ Tuna Şentuna





Dört kişi

Sunumda açıklanan en önemli bilgilerden bir tanesi, SFXT'nin "tag team" maçlarına izin verecek olması. Yani Tekken Tag Tournament 2'de göreceğimiz gibi, dövüşlerde iki karakter seçecek ve bu karakterler arasında, istediğimiz zaman geçiş yapabileceğiz.



Asura's Wrath

2012 yılında piyasaya çıkacak olan bu oyun gerçekten çok enteresan. Özünde bir aksiyon oyunu ve Asura'nın tanrılar tarafından ihanete uğraması konu alınıyor ve bu konu, oyun içinde bolca işleniyor. İlginç olansa bu anlatım sırasında, oyunu hala kontrol edebiliyor olmamız. Yani düşünün ki bir dizinin içerisindeyiz ve bu dizide direkt olarak bir kontrolümüz var. Asura's Wrath'ı ilginç hale getiren bir diğer konu da son derece değişik düşmanları karşımıza çıkaracak olması. Bu düşmanlar arasında, oyunun fragmanında da gözükken ve Uzak Doğu mitolojisinden kopup gelen devasa, bir parmağıyla bir gezegeni ezecek kadar büyük boss'lar da bulunuyor.



Dragon's Dogma

Kocaman bir dünyada at koşturacağımız, sahip olduğumuz ekiple birçok düşmanı alt edeceğimiz, ilginç bir Capcom yapımı da Dragon's Dogma adıyla açıklandı. Bu oyundaki ilginç kısım da oyunun standart Capcom formülünden uzak olmasında yatıyor.

Ekibimizle birlikte devasa bir dünyada dolaşarak, her biri birbirinden farklı, enteresan düşmanlarla savaşaacağız. Savaşlar genellikle ekipmanımızla izlediğimiz stratejiye göre şekillenecek. Silahımızın ve zırhımızın ağırlığından, bacaklarımızın ne kadar uzun olduğuna kadar birçok etken başarımızda rol oynayacak.

Hikayesinin de gayet iyi olacağı açıklanan Dragon's Dogma, Resident Evil 5'in ve Lost Planet 2'nin grafiksel stiline yakın bir görüntü benimseyecek. Oyunun 2012 yılında PS3 ve Xbox 360 için piyasada olması bekleniyor.



Dead Rising 2: Off the Record

Dead Rising 2 hakkında bildiğiniz her şeyi unutun; çünkü oyunu, ilk oyunun kahramanı Frank West'in gözlerinden, tekrar oynayacağız. Üstelik Frank West sadece makyajlanmış bir karakter değil; kendine özel hikayesi ve görevleri bulunacak. Dead Rising 2'de olanları onun gözünden göreceğiz fakat her şeyi daha farklı tecrübe edeceğiz.

İşin içinde Frank West'in olmasıyla birlikte, önemli anları fotoğrafçılıkla ve sonucunda PP kazanma şansımız da tekrar geri dönecek. Yeni araçların, yeni düşmanların, yeni komboların ve yepyeni karakterlerin bulunacağı oyun PC, PS3 ve Xbox 360 için 2011'in sonbahar aylarında çıkmış olacak.



Not: Görsel gerçek ürünü yansıtmamaktadır.

Project Café

Nintendo'nun yeni silahı

Bu kod isimlere de yavaş yavaş hasta oluyorum. GTA V'e Rush, (GTA IV Frozen'di), Blizzard'ın yeni MMO'suna Titan, Wii'nin devamı niteliğindeki konsoluna da Project Café...

İsmi ne olursa olsun bu ayki söylentiler o kadar fazlaydı ki artık Wii 2'nin hazırlık aşamasında olduğundan ve çok yakın bir sürede evlerimize gireceğinden de emin gibiyiz. Söylentilere göre bu yıl Nintendo'nun E3'teki bombası bu kafe projesi olacak ve yeni konsol, oynanabilir oyunlarıyla herkesin beğenisine sunulacak.

Teknik özellikler açısından, sızan haberlere göre yeni konsolun AMD'nin R700 işlemci mimarisini kullanacağı söyleniyor ve sahip olduğu grafik işlemci, PS3'ün nVidia 7800GTX tabanlı grafik işlemcisinden daha da iyi olacak. İşlemci olarak üç çekirdekli, Xbox 360'ın işlemcisine bir hayli benzeyen ama CPU saat hızı olarak Xbox 360'tan

Analistlerin yorumu

Ünlü analist Michael Pachter'a göre Nintendo, konsolu ortaya çıkartmakta geç kalmış durumda. Nintendo'nun yeni konsolunu Kinect'ten ve Move'dan hemen önce veya o sıralarda ortaya çıkarması gerektiğini, her Kinect ve Move satışından bir müşteri kaybettiğini açıklayan Pachter, konsol eğer bu yılki E3'te boy göstermezse ve çıkışı 2012'nin sonlarına kalırsa Nintendo'nun Wii'de yakaladığı başarıyı tekrar yakalaması, bir hayli zor...

daha iyi olan IBM PowerPC çipseti kullanılacak. 1080p çözünürlükte görüntü verebilecek olan konsolun Stereoscopic 3D desteği sunacağı da söyleniyor. Bunlara ek olarak Sony'le bağlantısını hiç koparmayan Nintendo'nun, medya olarak Blu-ray'i destekleyeceği açıklanıyor.

Konsolun boyutları, tahminler doğruysa Wii kadar ufak olmayacak. Yaklaşık Xbox 360 kadar olması bekleniyor konsolun ve SNES'in modern versiyonu şeklinde tasarlanacağı da belirtiliyor.

Nereden geldiği belli olmayan rapora göre yeni Wii, Tayvanlı firma Foxconn tarafından üretilecek ve Ekim'de satışa sunulacak. Ekim aslında erken bir tarih olduğu için Nintendo'nun konsolu biraz daha bekletip 2011'in sonlarında piyasaya sürebileceği de söylenenler arasında yer alıyor.

Son olarak konsolun kontrol ünitesinin neredeyse bir tablet kadar maharetli olacağı ve bu tablette uygulayacağımız hareketleri algılayacağı ifade ediliyor.

Her ne kadar Shigeru Miyamoto, konu hakkında hiçbir yorum yapmasa da Wii'nin devamının tasarım aşamasında olduğunu söylemişti. Bunun, kendilerinin işi olduğunu ve zaten sürekli donanım geliştirdiklerini belirten Miyamoto, işin bu konsolu ne zaman ortaya çıkaracaklarına baktığını açıklamıştı. Biz yine de E3'te konsolun tanıtılacağını düşünmekten kendimizi alamıyoruz. ■ Tuna Şentuna

Mass Effect 3 detayları

Mahkeme salonundan, kahraman olmaya

Kötü haberle başlıyorum ama bu haber aslında benim umurumda bile olmadı. Mass Effect 3'te multiplayer olmayacak. Üzülünüz mü? Çok üzülürseniz, havayı biraz yumuşatayım. Mass Effect 3'ün ek oyunlarında multiplayer olabilir diyor BioWare.

Bu önemsiz detaydan sonra konuyu bir kez daha hatırlatalım. Bildiğiniz üzere oyunda Shepard adında bir askeri kontrol ediyoruz. Arrival adındaki DLC'de işlediği suçlardan ötürü mahkemesi görülen Shepard, daha konuşmasını yaparken Reaper'lar dünyayı işgal ediyor ve mahkeme yarım kalarak Shepard'ın Normandiya'ya kaçmasına olanak tanıyor. Bundan sonra da dünyayı Reaper istilasından kurtarma mücadelesi başlıyor.

Açıklanan yeni bilgilere göre Mass Effect 3'te birden fazla kötü ve aynı şekilde birden fazla iyi son bulunacak. Oyunda vereceğimiz birçok karar da bizi bu sonlardan bir tanesine doğru ilerlete-

Animasyon

Dragon Age'in FUNimation tarafından bir animasyona dönüştürülüyor olduğunu belki duymuşsunuzdur. Yeni habere Mass Effect'in de bir animasyon filmine kavuşuyor olması. BioWare'in tam desteğiyle yürüten proje, Mass Effect'in hangi kısmını konu alacak ve hangi zaman diliminde geçecek, bu konu hakkında henüz bir bilgi yok fakat Mass Effect'in bir şekilde televizyona aktarılıyor olması, gayet heyecan verici bir gelişme. 2012'nin yaz aylarında DVD'cilerin yolunu tutmaya hazırlanın...

cek. Ayrıca yanımıza aldığımız arkadaşlarımızın da oyunun ilerleyişinde etkisi olacak.

Üçüncü oyunda yetenek ağacı ve yetenek ağacının her bir dalı için de geliştirmeler söz konusu. Artık bu ağacın daha fazla dalları bulunacak ve seçtiğimiz yetenek de kendi içinde seviye atlayıp güçlenebilecek.

İlk Mass Effect'teki kadar olmasa da silahlarımızı yeniden modifiye edebileceğiz. Oyundaki tüm silahları geliştirebilecek, şarjör ve dürbün gibi özelliklerle daha iyi performans sergilemelerini sağlayabileceğiz. Tüm bu değişiklikler silahın görüntüsüne de yansıtılacak.

Oyunda bulunan tüm silahları, tüm sınıflar kullanabilecek ama sadece "Soldier", yani asker sınıfı tüm opsiyonlardan yararlanabilecek.

Önceden tanıdığımız karakterler, Liara T'Soni, Kaidan Alenko ve Ashley Williams yeni oyunda da yer alacak. Ekibimizin üyesi olan Garrus'u, Wrex'i, Mordin'i, Legion'u ve Anderson'ı da oyunda göreceğiz ama bu karakterleri bir kez daha ekibimize katıp katamaya çağımızı henüz bilmiyoruz.

Mass Effect kitabından tanıdığımız Kahlee Sanders'in oğlu James Sanders da oyunda, ekibimizin bir üyesi olarak kendine yer edinecek.

PS3'teki Mass Effect 2'de olduğu gibi, yeni oyunda da interaktif dijital çizgi romanlar yer alacak ve bunlarla, geçmişte neler olduğunu hatırlayabileceğiz.

Ve bu ay her haberin sonunda belirttiğimiz gibi, yeni oyun hakkında daha fazla bilgiyi E3'te göreceğiz... Büyük ihtimalle. **■ Tuna Şentuna**



Steampunk esintisi kampüste

BilgiCON bu sene içinizdeki Elf'i ortaya çıkartacak...

6, 7, 8 Mayıs tarihlerini dikkatlice not edin; çünkü bu tarihlerde hepimiz, İstanbul Bilgi Üniversitesi'nin kampüsünde olmak isteyeceksiniz.

Nedenlerini hemen sıralayalım. İlk defa düzenlenmesine karşın sağlam bir plan hazırlamış Fantastik ve Bilimkurgu Kulübü ve bu planın ilk ayağında, kampüsün içerisinde bulunan elektrik santralinin de etkisini güçlendirdiği Steampunk teması yatıyor. (Her şeyin buhar gücüyle çalıştığı ve teknolojinin bu döneme özel ilerlediği, Leonardo da Vinci tarzı ilginç tasarımların cirrit attığı fantastik bir döneme verilen

Bilgini sına

Bu etkinlikte sadece FRP oynayıp anime izlemeyeceksiniz; çünkü BilgiCON bünyesinde Jeopardy tarzı, ödüllü bir bilgi yarışması da yapılacak. Cuma ve Pazar günleri yapılacak yarışma her 20 dakikada bir düzenlenecek ve kazananlara çeşitli ödüller dağıtılacak. Çalışmak için halen zamanınız var!

isim.) Katılımcıların bu döneme ait birer karakter benimsemesi, bu döneme uygun giyinmesi tamamıyla kendi seçimlerine bırakılacak ama dönemin ruhunu yansıtacak kıyafetler göreceğimizden de eminiz.

BilgiCON'daki aktivitelerinse sınırı yok. Açılacak FRP masalarının yanı sıra birçok bilgisayar oyununun oynanabileceği LAN oyun turnuvası, anime film gösterimleri, "cosplay" partisi (Oyun veya anime karakterleri gibi giyinme şöleni.), dışarıda oynanacak olan Laser Tag oyunu, Arcade ve konsol oyunları ve birçok katılımcının (Kerem Beyit, Özgür Özol, Yiğit Değer Bengi, Göktuğ Canbaba ve Barış Mustecaplıoğlu) yer alacağı paneller, BilgiCON'da bir saniye bile boş durmamanızı sağlayacak. Ayrıca Ahmet Yiğit Eren tarafından manga çizimiyle ilgili eğitim verilecek, manga karakterlerinin gözlerine ifade konduramayanlara kucak açılacak.

FRP severler dışında da geniş bir kitleye hitap edecek olan BilgiCON, Türkiye'de "convention" kavramına getirdiği yeniliklerle ortalığı sarsacağı ve uzun yıllar devam edecek bir festivale dönüşeceği benziyor. Beklemedeyiz, heyecanlıyız! ■ **Tuna Şentuna**

Geminizi inşa etme vakti

Allods Online'da astral seyahat

Allods Online'ı hatırlıyorsunuz, değil mi? Geçtiğimiz ay ayrı bir DVD olarak tüm okurlarımıza hediye etmiştik. Eğer oyunda bir süre geçirdiyse ve oyunu beğendiyseniz, haberi okumaya devam edin; çünkü Allods Online'da heyecan verici bazı gelişmeler var.

Artık oyunda astral seyahate çıkmanız mümkün. Bunu yürüyerek veya meditasyonla yapacağınızı sanmayın. Bir gemi inşa etmeniz gerekiyor ve gemi inşa etmek de herkesin harcı değil. Ancak 35. seviye ve üstünde olan oyuncular bundan yararlanabiliyor ve onlar da bu seviye gereksinimi sağladıktan sonra bir dizi göreve çıkıyor. Görevler sonucunda üç tane lisans toplayan ve 1500 altını denkleştiren oyuncular, gemilerinin inşasına başlayabiliyorlar. Bu süreç de 100 günlük

bir maratona kapsıyor ama çeşitli, özel görevleri yaparak bu rakamı 1/3 oranında azaltabiliyoruz neyse ki.

Gemi inşa ettikten sonra altı kişilik bir mürettebat toplama işine girişiyorsunuz. Dümenci, Topçu, Kılavuz gibi görevleri olan bu altı kişiyi topladıktan sonra gemiye biniyor ve adalara yelken açılıyorsunuz. Adalara niye gitmek istediğimizin cevabı çok net; sınıflara özel birçok önemli ve güçlü eşya bulma olanağımız var. Her adaya indiğimizde 45 dakikalık bir sayaç geriye saymaya başlıyor ve bu sürede görevi tamamlayıp hazine sandıklarlarıyla birlikte gemimize dönmemiz gerekiyor.

Anlayacağınız Allods Online'da adrenalin yüklü maceralar sizi bekliyor. Gemi inşa süresinde sabrınızı koruyun ve ödülünü, mükemmel eşyalar barındıran adaları gezerek alın! ■ **Tuna Şentuna**



“Magic” kartlarınızı kapın, oyuna gidiyoruz!

Pegasus Hobi Mağazası açıldı

FRP ve hobi oyunlarına ilgi gün geçtikçe artıyor ve bu açığı kapamak adına Pegasus Hobi Mağazası, İstanbul, Beşiktaş'ta herkesi ağırlamak üzere kapılarını ardında dek açmış durumda.

Bir mağaza olmasından öte, birçok oyunu deneme ve öğrenme şansını da yakalayabileceğiniz mekanda yıllardır beğeniyle takip edilen Magic: The Gathering kart oyununun yanı sıra, anime esanslı kart oyunu Yu-Gi-Oh da satışa sunulmuş durumda. Bu kartları satın aldığınız gibi oyuna oturmaksa size kalmış.

Pegasus, bütün bu oyun ve oyuncak yelpa-

zesine, uzun zamandır beklenen profesyonel maketleri de katmış durumda. Dünyaca ünlü “Italeri” markasının sonu gelmez modelleri ve yine tüm dünyayı saran Warhammer ve Warhammer 40.000 modelleri de mağazada kendisine yer edinmiş durumda.

İçerisinde satılan birçok oyunun Türkiye distribütörü olan Pegasus'un 450 metreka-reye yayılan mağazasında, her hafta MtG, Yu-Gi-Oh ve Warhammer turnuvaları da yapılacak. Eğer siz de bir hobiniz olsun istiyorsanız, İhlamurdere Caddesi Mısırlıbağçe Sokak No: 3/A adresine uğramanızda fayda var. **■ Tuna Şentuna**



Dört kişi mücadele

Dungeon Siege III'ü tek başınıza oynamak istemeyeceksiniz

Obsidian'ın yapımcılığını üstlendiği, Square Enix'in de dağıtımından sorumlu olduğu Dungeon Siege III'ün çıkmasına az bir süre kaldı ve LEVEL DVD'deki fragmanlardan da karakter sınıfları hakkında az çok bilgi sahibi olmuşsunuzdur. Obsidian'ın sır gibi sakladığı konuya sonunda ortaya çıktı: Oyunu dört kişi anlaşmalı olarak oynayabileceğiz...

Tabii ki bu, sadece online oyunlar için geçerli. Oyunumuzu, yani senaryo modunu, online oyun desteğine açık olarak oynarsak, oyuna üç kişi daha istediği zaman eklenebilecek. Üstelik bu kişiler, sizin verdiğiniz kararlarda söz sahibi olacak. Bir görevi alırken onlara da seçim şansı verilecek, birisinin öleceğine veya yaşayacağına onlar da

karar verebilecek fakat nihai kararı, oyunun sahibi verecek.

Oyunu anlaşmalı olarak oynadığımızda, ekibe katılan insan sayısına göre oyunun zorluk seviyesi de değişecek. Yaratıkları öldürmek daha zor olacak ama öldürdükten sonra bıraktıkları tecrübe puanı ve değerli eşyalar da daha fazla olacak.

İnternet bağlantısı olmayanlar da anlaşmalı oyunun tadını çıkarabilecekler ancak bunu sadece iki kişi yapabilecek.

Bol görsel efektli ve aksiyon oldu Dungeon Siege III, PC, PS3 ve Xbox 360 için Haziran'ın sonunda piyasada olacak. **■ Tuna Şentuna**



Son Dakika!

- PSN çöktü! 21 Nisan itibarıyla "Bakım çalışması yapılıyor" ibaresiyle oyunculara hizmet veremeyen PSN, 48 saatten fazla bir süre kendine gelemedi. Sony, bu kesintinin nedeninin araştırırken, akıllara olayların arkasında "Anonymous" adındaki grubun olabileceği geldi.
- Bir yapımcının CV'sinde, Borderlands 2'de çalıştığını belirtmesi üzere Borderlands 2'nin yapım aşamasında olduğunu düşündük ama Gearbox bunu yalanladı.
- LEVEL'in iki aydır karton kutuda satışa sunulmasını sağlayan Fırat, cep telefonu başta olmak üzere sahip olduğu her şeyi karton kutulara koymaya başladı.
- Scream 4'ü izlememiş olmamıza rağmen oyununa kayıtsız kalamayacağız gibi gözüküyor; çünkü iPhone ve iPad için geliştirilen bu oyunda, Ghostface adındaki ünlü katili kontrol edip kurban peşinde koşuyoruz.
- PSPgo resmi olarak iptal edildi. Zaten pek az ilgi gören ve bir de üstüne PSP-3000 modelinden 80\$ daha kadar pahalı olan cihazın fişi çekildi. Sony artık tüm eforunu NGP için harcayacak.
- Haziran ayında tekrar Might & Magic semalarında savaşmaya hazırlanıyorduk ki Heroes VI'nın 8 Eylül'e ertelendiği haberini aldık. Ertüğürlü'nün ağırlığı olduğundan da eminiz.
- Ünlü analistlerin yorumuna göre PS3'ün ve Xbox 360'ün devamı niteliğinde olan konsolları 2014'ten önce göremeyeceğiz. O yüzden gönül rahatlığıyla PS3 veya Xbox 360 alabilirsiniz.
- PSN'in en eğlenceli oyunlarından biri olan Moon Diver, bu ay XBLA'dan indirilmek üzere, Xbox 360 için de piyasaya çıkıyor. 1200 Microsoft Puanı'na sahipseniz, Moon Diver'ı 4 Mayıs'ta satın alabilirsiniz.
- Tenchu'nun ve Way of the Samurai'nin yapımcılarından Gladiator Begins, PSP için 27 Mayıs'ta piyasada.
- Önemli bir söylentiye şahit olduk geçen ay. İngiltere'de çıkan bir oyun dergisinden gelen habere göre God of War 4, 2012'nin Eylül ayında piyasada olacak. GoW'un yapımcılarının, üçüncü oyunun son oyun olmadığını söylediklerini de hatırlatırız.
- Prey 2'nin yaklaşık 15 saatlik tek kişilik senaryosu olacağı açıklandı. Yapımcılar, yeni nesil FPS'lerin tek kişilik oyunlara daha çok önem göstermesi gerektiğini ekledi.
- Japonya'da 2010 yılında en fazla satılan PS3 oyunu Yakuza 4 oldu. Tüm konsollar içinde en fazla satılan oyununsa PSP'deki Monster Hunter Portable 3rd oldu. Uzak Doğu'nun gerçekten enteresan bir oyun zevki var...



Burnout Crash geliyor!

Şehri kaosa boğmak için iyi bir fırsat...

Bu ay gerçekten tam bir dedektife dönüştüm. Oradan tweet atılmış, burada birisi CV'sine yazmış diye o kadar çok haberle hareket ettim ki oyun dünyasının kaynayan bir dedikodu kazanı olduğuna inancım daha da büyüdü.

Burnout Crash adındaki yapım da bu oyunlar arasında yer alıyor ve oyun hakkında pek az şey biliniyor. PS3 ve Xbox 360 için hazırlanan oyun, PSN'den ve XBLA'dan indirilecek şekilde

tasarlanıyor söylönelenlere göre. Oyundaysa büyük kazalara yol açarak şehrin altını üstüne getirmeye çalışıyoruz; evet aynen Burnout 3'teki ve Burnout: Revenge'deki "Crash" modu gibi...

Burnout Paradise'da Crash modunun eksik olması da Burnout Crash'in hazırlık aşamasında olmasına kanıt niteliği taşıyor düşünürseniz. Bakalım E3'te bu oyun hakkında bir şeyler açıklanacak mı zira EA şu anda herhangi bir yorum yapmaktan köşe bucağ kaçıyor. **Tuna Şentuna**

Rez'den sonra...

Child of Eden ile müzik zamanı

Rez'in ne denli mükemmel bir oyun olduğunu anlatmaya lüzum yok. Zaten merak ediyorsanız, PSN veya XBLA üzerinden oyunun HD versiyonunu indirip oynayabilirsiniz. Rez'in yapımcısı Q Entertainment tarafından hazırlanan Child of Eden, Rez'in devamı olmasa da oynanışı, grafikleri ve mükemmel müzikleri ile Rez'e ruhani bir devam oyunu olarak karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.

Oyunda "Eden" adındaki dünyayı bir virüs saldırısından kurtarmaya çalışıyoruz. Bin bir tane renk ve hiç görmediğimiz, ilginç yaratıklara ev sahipliği yapan Eden'da karşımıza çıkan virüsleri yok ediyor ve bunu dilersek gamepad'le,

dilersek de Kinect desteğiyle yapıyoruz.

Oyunun Kinect desteğine sahip olması aslında çok önemli; çünkü hedef almanın bu kadar önemli olduğu bir oyunu Kinect'le yönetmek gerçekten çok keyifli olacağı benziyor.

Oyundaki enteresan kararlardan bir tanesi de bir kadının, üç boyutlu bir karakter olarak değil de alenen, video çekimi olarak oyunda yer alması. Eden'da dolaşan bu kadın size yol gösteriyor ve müziğe uygun hareketleri ve şarkılarına ile oyuna farklı bir hava katıyor.

17 Haziran'da Xbox 360 için çıkacak olan oyunun PS3 versiyonu ertelendi. Bunun nedeni de oyuna Move desteğinin ekleniyor olması olarak yorumlandı. **Tuna Şentuna**

Donanımcılara gün doğdu

nVidia'nın GT 520'si hazır

Teknik servis bölümünde pasif soğutmalı 8500 GT ekran kartıyla oyun oynamaya çalışan, kart 90 dereceye ulaştığındaysa bilgisayarın kapanmasıyla sonuçlanan vakalara çok rastlıyordum. Neyse ki iki yıldan fazla süren çalışmalarımız meyvelerini vermeye başladı ve artık ekran kartı alınırken daha isabetli seçimler yapıyorsunuz. Haberimizin konusu olan GT 520, aslında mükemmel bir ekran kartı ama oyuncular için değil. Pasif soğutması, ince kasalara sığması için tasarlanmış düşük profil yapısı ve düşük güç tüketimi ile bu kart, evinde 1080p filmleri takılmadan izlemek isteyenler için ideal. Üstelik kartın DirectX 11 desteği de mevcut. Sonuç olarak bu kart, artık şüphesiz ki bilinçsiz donanım satıcılarının en büyük silahı; hatta diyalog da şu şekilde olacak: "Abi, oyun için ekran kartı lazımdı", "Gel yeğenim, bak bu kart yeni çıktı, 1 GB! Bütün oyunları oynatıyor.", "Vaaay! 1 GB! Kaç para abi?", "100 Lira'cık." "Sudan ucuz, paket yap abi bir tane." ■ **Recep Baltaş**



Mavi ve hızlı

Eski tadı yakalamak için, Sonic Generations

Şu anda PSN ve XBLA üzerinde satışta olan Sonic the Hedgehog: Episode 1 gayet iyi bir oyun fakat SEGA, AAA kalitesinde bir Sonic oyunu yaratmak üzere de kolları sıvamış durumda.

Sonic Generations adıyla açıklanan yeni Sonic oyunu PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor ve pek alışık olmadığımız, enteresan bir özellik sunuyor. Oyunda 1991 yılında tanıştığımız "eski" Sonic de yer alıyor, 2011 yılının HD çağına uygun olan "yeni" Sonic de. 1991'li Sonic'le iki boyutlu maceralara çıkarken, yeni Sonic'le de üç boyutlu ve daha yüksek çözünürlükte, aksiyon dolu bölümlerin altını üstüne getireceğiz.

1991 model Sonic'in Spin Dash ve Spin Attack adında iki tane saldırısı bulunacak. Modern Sonic'inse Sonic Boost ve Homing Attack şeklinde iki hareketi olacak.

2011'in sonlarında piyasaya çıkması bekleniyor oyunun; çünkü böylece Sonic'in 20. yılı da kutlanmış olacak. Yaklaşım kulağa hoş gelse de yıllar boyunca o kadar çok sayıda ve kötü Sonic oyunu gördük ki bu oyuna da kuşkuyla yaklaşmadan duramıyoruz. Yine de güzel vaatler, güzel düşünceler... ■ **Tuna Şentuna**



Bir dağ dolusu eğlence

SSX ile gerçek snowboard keyfi

Bu kış da geldi geçti. Kah Kartalkaya'ya gittik, kah Uludağ'a, Palandöken'e... (Palandöken'e Nisan ayında kar yağmış ve inanılmaz güzel kayak imkanı çıkarmış olması...) Bir yandan kaydık, bir yandan da SSX'i beklemeye devam ettik. Bakın SSX diyorum; çünkü artık Deadly Descents takısı ortadan kaldırılmış durumda. EA, seriyi en başından alıyor ve bunu da oyunun ismiyle belli ediyor.

Normalde burada size yeni pistlerden, hareketlerden falan bahsetmem gerekir ama bunu yapamıyorum; çünkü oyunda tam 18 tane dağ bulunuyor ve bu dağların her birinin, neredeyse her eteğinde kayabiliyoruz. Evet, oyunda pist namına bir şey olmayacak fakat elbette ki bazı yollar, diğerlerinden daha kolay kayma imkanı sunacak. Bahsi geçen 18 dağın da uydurma olduğunu düşünmeyin sakın; hepsi varolan dağların ve kayak merkezlerinin birer kopyası ve eğer yurtdışında

kayma imkanınız olduysa büyük ihtimalle bu dağlardan bir tanesine ayak basmışsınızdır.

Oyun modları hakkında da bilgi sahibi değiliz ama şunu biliyoruz ki oyunda hayatta kalma mücadelesi, kayma ve kayarken şekilli hareketler yapma üçlüsünü sürekli kullanacağız. Özellikle büyük rampalardan kendimizi attıktan sonra birçok büyük hareket yapma olanağımız olacak ve eğer o rampanın bir inişi olmadığını keşfedersek, uçan sincap misali (Fragmanda da vardı bu.) kıyafetimizin kanatlarını açarak süzölebileceğiz. Kayarken dağ değiştirmek istersek de helikopter bizi istediğimiz noktaya götürecektir.

Oyunun PS3 ve Xbox 360 için hazırlandığını biliyorduk fakat çıkış tarihi konusunda bir fikrimiz yoktu. Son gelen haberlere göreyse SSX, 2012'nin Ocak ayında bizlerle olacak ve şundan da eminim ki oyun içi videolarını bu yılki E3'te izleyeceğiz... ■ **Tuna Şentuna**

HD 6870 ile dünya rekoru

ODOC'tan 3DMark'ta gövde gösterisi

Danimarkalı ODOC overclock takımının üyesi THC, MSI'nin HD 6870 Hawk modeliyle 3DMark 05 ve 06 dünya rekorunu kırmayı başardı. Ekran kartını sıvı nitrojenle soğutan THC, kartın çekirdek frekansını 1325 MHz'e çıkarmayı başardı. 3DMark 05'te P44563 ve 3D Mark 06'da P34471 puan elde eden THC, kartı -196 dereceye kadar soğuttu ve işlem esnasında Intel'in Core i7-2600K işlemcisinden faydalandı. Kartın dünya rekoru kırmasındaki en büyük etkenlerden biri de MSI'nin 8 + 2 fazlı özel güç tasarımı ve hız aşırma yazılımı AfterBurner oldu. Son olarak işlemcinin de rekor esnasında 5500 MHz'e çıkarıldığını belirtelim. ■ **Recep Baltaş**



Intel'in yeni hamlesi

Ivy Bridge günışığına çıktı

Intel'in 2012'nin ilk yarısında piyasaya sürmeyi planladığı yeni masaüstü işlemci serisi Ivy Bridge'in, LGA1155 soketine sahip olacağını biliyorduk. Fakat aldığımız yeni bilgilere göre bu yeni işlemciler, varolan Sandy Bridge anakartlarla uyumlu olacak. Her yeni mimari ve seride kullanıcılara anakart değiştirtiren Intel, bu defa bizlere kolay bir upgrade deneyimi sunmayı amaçlıyor. Bunun dışında yeni işlemciler 32nm yerine 22nm üretim teknolojisiyle üretilecek ve daha yüksek saat frekanslarına çıkabilirken Intel'e daha ucuza mal olacak. İşlemciye dahili grafik yongası da güncellenecek ve DirectX 11 desteğine sahip olacak. Yine bu yeni işlemciyle soldan ikinci rakamı "4" ve daha düşük olan ekran kartları için işlemciye GPU performansı katkısı yapacak. ■ **Recep Baltaş**





Blue Jean'den 24. yıl kutlaması

Türkiye'nin en uzun ömürlü müzik dergisi Blue Jean, 24. yılını çok özel bir partiyle Indigo'da kutladı. 20 Nisan Çarşamba günü Beyoğlu'nun gözde kulüplerinden Indigo'da, aynı zamanda Loft Blue Jean Müzik Yarışması'nın finali de yapıldı. Türkiye'nin dört bir yanından gelen ve pop, rock, hip-hop dallarında yarışan 11 genç isim performans sergiledi.

Eski Blue Jean yazarı, Dream TV VJ'i İpek Atcan'ın bulunduğu gece, Blue Jean'in ilk yayın yönetmeni ve Doğan Burda Dergi Grubu İcra Kurulu Başkanı Mehmet Y. Yılmaz'ın konuşmasıyla başladı. Gecenin sonunda pop müziğimizin yeni disko kraliçesi Atiye ve rock müziğimizin en önemli seslerinden Oğün Sanlısoy sahne aldı.

Geceye katılanlar arasında Teoman, Ferman Akgül (maNga), Melis Danişmend, Fuat, Cumhuriyet Avcil (Çilekeş), Deniz Tuzcuoğlu (dört X dört) gibi müzisyenler yer alırken Gece, Model, Deja-Vu, Malt gibi gruplar da tam kadro katıldılar geceye. Müzisyenlerin yanı sıra modacı Uğurkan

Erez, oyuncular Cansel Elçin, Dağhan Külegeç, Berk Hakman ve Ümit İbrahim Kantarcı da geceye katılanlar arasındaydılar. Müzik, televizyon ve basın dünyasından önemli isimlerin yanı sıra dikkat çeken bir diğer konuksa Avusturya Prensi Hubertus von Hohenlohe idi.

Kayıtlar Blue Jean'de!

İnternette yürütülen ve Türkiye'de ilk kez pop, rock ve hip-hop olmak üzere üç farklı kategoride yapılan müzik yarışmasının finalistleri, geçtiğimiz ay Effective Studios'ta ve prodüktör eşliğinde bestelerini kaydetmişlerdi. Bu kayıtlardan oluşan CD, Blue Jean'in Mayıs sayısında tüm okurlara armağan ediliyor. Müzik yarışmasının jürisiyse Teoman, Emre Aydın, Atiye, Harun Tekin, Ferman Akgül (maNga), Fuat, Naim Dilmener, Şafak Karaman ve Kutlu Özmakinacı gibi seçkin müzisyen ve müzik yazarlarından oluşuyordu.








Avusturya Prensi
Hubertus von Hohenlohe

Yarışmanın birincisi Soner Avcu ve Mehmet Yılmaz...

Takvim Mayıs

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
2	3	 <p>Brink</p>	6	 <p>The First Templar</p>	
9	10		13		14
 <p>• LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game (PC PS3 360 PSP) • MX vs ATV Alive (PS3 360)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fable III (PC) • L.A. Noire (PS3 360) • No More Heroes: Heroes' Paradise (PS3) • Streets of Rage 2 (PS3) • The Witcher 2: Assassins of Kings (PC PS3 360) 	17	19	20	 <p>A New Beginning</p>
16	23	24	27	28	
	<ul style="list-style-type: none"> • F.3.A.R. (PC PS3 360) 	 <p>L.A. Noire</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A New Beginning (PC) 		
30	31		1	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> • Red Faction: Armageddon (PC PS3 360) • The Sims 3: Generations (PC Mac) 	5			



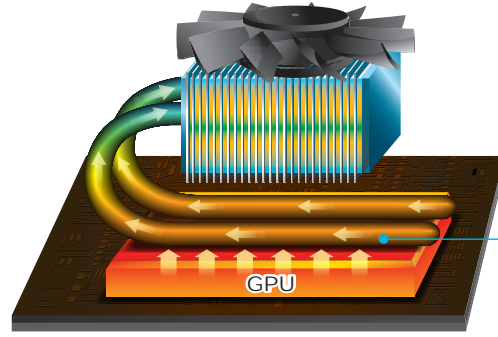
REFERANS DEĞERE ORANLA %20 DAHA SOĞUK 975MHz OVERCLOCKLU

ASUS GTX 550 Ti DirectCU TOP çift fanlı ekran kartı, oyun tutkunlarını coşturacak!

GeForce GTX 580 ve GTX 590'nun piyasaya sürülmesi tüm manşetlerde yer alırken, oyuncular için güçlü bir kart olan GeForce GTX 550 Ti'nin gelişi oyun heyecanını ikiye kattı. En yeni grafik teknolojisi üzerine kurulan ve ekstra performans için fabrikada overclock edilen ASUS GTX 550 Ti DirectCU TOP, çekici özellikleri ile hafta sonu oyun savaşçılarına mutlu edecek!

Bakır zarafeti ile doğrudan soğutma

Kart, ASUS'un ödül sahibi DirectCU soğutma sistemi ve son derece etkili bir fan ile üretilmiştir. DirectCU soğutma sistemi, ısı transferini artırmak üzere doğrudan grafik işlemci çekirdeği ile temas eden bakır ısı borularını kullanırken, fan teknolojisi tam yük altında referans kartlarındaki değerlere oranla %20* daha fazla soğutma sağlar! DVI, D-Sub ve full HDMI görüntü çıkışlarını destekleyen ASUS GeForce GTX 550 Ti Direct CU TOP ekran kartı, uygun fiyatına rağmen fantastik bir performans ve kalite sunar.



%20* daha soğuk
Bakır ısı boruları doğrudan grafik işlemci ile temas halindedir.

Yüksek performans gücü

ASUS GeForce GTX 550 Ti DirectCU Top ekran kartı, 1GB'lik GDDR5 bellek ile gelmektedir ve varsayılan saat hızlarına oranla 75MHz'lik bir artışla kutu içerisinden çıktığında fabrikada 975MHz'ye overclock edilmiş olarak sunulmaktadır. Bununla birlikte, %50* oranında daha iyi performans sağlamak amacıyla, özel Voltage Tweak teknolojisi sayesinde aşırı gerilim durumlarında ek kapasiteye sahiptir. Özel ASUS sistemine göre üretilmiş olan Süper Alaşım Gücü bileşenleri, kartın ekstra performanslarla başa çıkmasını sağlarken, kullanım ömrünü 2.5 kate kadar uzatmaktadır.

Son karar oyun tutkusunun

ASUS GTX 550 Ti DirectCU TOP, gelişmiş soğutma, sessiz işletim ve artırılmış dayanıklılık gibi özelliklerin ideal kombinasyonunu sunarak sıkı bir oyun tutkunu olduğunu kanıtlamaktadır. Saniye başına ekstra kare sayısı arayan oyuncular için kesinlikle sahip olunması gereken bir üründür.

3DMark Vantage | Performans Sonuçları

ASUS GTX 550Ti DC TOP **12,952**

GTX 550 Ti Referans **12,598**

Teknik Özellikler

ENGTX550 Ti DC TOP/DI/1GD5

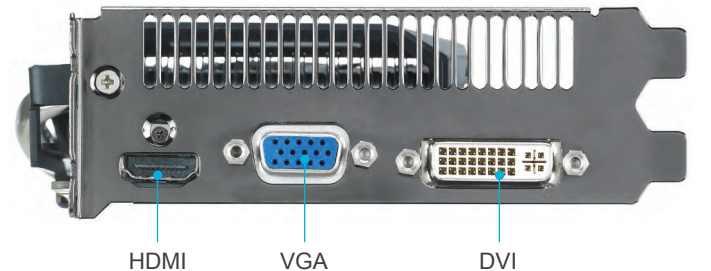
CUDA Çekirdeği: 192

Grafik Motoru: NVIDIA® GeForce® GTX 550 Ti

Motor Saati: 975MHz

Bellek Saati: 4104 MHz (1026 MHz GDDR5)

Bellek Arayüzü: 192-bit



HDMI

VGA

DVI

* Sistem konfigürasyonu ve kullanım koşullarına göre farklılık gösterebilir.



MMO dünyasına büyüdü dokunuş

alaplanya'nın oyun yelpazesi, online oyun meraklılarını müziğe ve tenise doyuruyor. Audition sayesinde Guitar Hero ve Rock Band oyunlarından alışık olduğumuz oyun yapısıyla diğer oyunculara meydan okuyabilir, aynı zamanda kendimizi dünyanın en gösterişli yıldızı haline getirebiliriz. Fantasy Tennis ise tenis meraklılarını kortlara taşıyor, oyunculara en iyi raketin kim olduğunu kanıtlama şansı veriyor.

Yapım NPIC Soft **Dağıtım** alaplanya **Tür** MMORPG
Platform PC **Web** fantasytennis.tr.alaplanya.net

Fantasy Tennis

Kuralların değiştiği oyun

Spor oyunları belki de tüketimi en kolay ama üzerinde ustalaşması en zor oyunlardır; çünkü oyunun genel mantığı evrensel olduğundan, eline gamepad'ı ilk alan insan bile en azından ne yapması gerektiğini biliyordur. Pek tabii ki futbol ve basketbol oyunlarının piyasada bir ağırlığı var ama bu durum hiç şüphesiz ki bütün dünyanın ilgisinin bu spor dalları üzerinde olmasından kaynaklanıyor. Fakat bir de diğer sporlar var ki üzerine hiç düşülmediğini düşünüyorum. Tenis, bu sporlardan bir tanesi ve uzun zamandır birçok firma üzerinde profesyonel bir şekilde uğraştıysa da bir türlü insanlara sevdiremedi bu sporu. Fakat diğer taraftan NPIC Soft'un geliştirdiği Fantasy Tennis (FT) öyle bir iş başardı ki birçok insan bir sağa, bir sola koşmanın tadına vardı. Nasıl mı? İşte böyle...

Renkler

FT öyle hiç de bildiğiniz spor oyunlarına benzemiyor. Evet, temelde bir tenis oyunu ve bu oyunun kurallarını kullanıyor ama birazcık daha farklı ve detaylı bir şekilde. İlk olarak grafiklerden bahsetmek istiyorum zira oyuna ilk baktığınızda gözünüze çarpan şey renkler ve animasyonlar olacak. Genel hatlarıyla "şirin" diye tabir edebileceğimiz modellerlere sahip FT'de her ne kadar ilk bakıldığında 2D gibi gözüksede de fazlasıyla 3D grafikler kullanılmış durumda. Kullanılan grafik motoru sayesinde çok hızlı ve akıcı bir oyun oynanabildiği gibi, çok düşük sistemli bilgisayarlarda bile çalışabilmesine olanak sunmuş FT'nin.

Bu genel bilgiyi verdikten sonra birazcık da oyunun içerisine girmek istiyorum sevgili okur; çünkü asıl farklılıklar burada devreye giriyor. Oyunun yaratıcı kısımları hemen oyun başında kendisini gösteriyor zira kendisi

bir spor oyunu olmasına rağmen bir senaryoyla çıkageliyor karşımıza. FT'de Niki isimli bir karakter bulunuyor ve kendisi kötü bir cadı olan Lunlun tarafından buraya, yani içerisinde bulunduğu adaya yollanıyor. Zaman içerisinde yapması gereken tek şeyin tenis oynamak olduğunu ve ancak bu şekilde kendisini kurtarabileceğini anlayan Niki, adada bulunan diğer karakterlerle bu oyunlara adıyor kendisini.

Karakter menüsüne girdiğimizde adada yaşayan karakterlerden bir tanesini seçerek başlıyoruz. Vampir Dhanpir, Elf Shua, Korsan Lucy, Tahta Bebek Al ve Şeker Cüce Pochi, seçebileceğimiz karakterleri oluşturuyorlar. Oyunda yapabileceklerimize şöyle bir baktığımızdaysa karşımıza fazlasıyla net bir seçenek listesi çıkıyor. İlk olarak My Home kısmı bulunuyor. Sizin de anladığınız üzere bu



Kurulum
Dosyası
alaplama
DVD'sinde

oyunda kendimize ait bir evimiz var. Başlangıçta çok tekdüze olan evimizi, kazandığımız ödüller ve aldığımız eşyalar ile süslemek bize düşüyor. Match Play kısmı belki de bir gözünüzün daima takılı olacağı yer olacak. Karşılaşma alanlarına ve oyunda çok büyük önem teşkil eden sıralama tablosuna buradan ulaşacaksınız. Ayrıca sohbet için de Match Play kısmını kullanmanız gerekecek. BattleMon, FT'nin farklı özelliklerinden bir tanesi olan hayvanlarımızın bizimle beraber katılabilecekleri oyunlar için özel olarak tasarlanmış. Genelde fazlasıyla eğlenceli olan bu oyunlara bakmanızı kesinlikle tavsiye ediyorum. Hayvanlarımızı edinmekse bir dükkan uzaklıkta. Quest kısmıysa adından kendisini belli ediyordur herhalde. Burada tıpkı RPG oyunlarında olduğu gibi farklı görevler olarak, kendilerini tamamlamaya çalışacaksınız. Her görevin ayrı bir ödülü var ve yaptığınız görevlerin bazılarında fazladan yetenek almak işten bile değil. Anlayacağınız bol bol görev yapmamız gerekiyor.

RPG

Az önce "RPG oyunlarında olduğu gibi" demiştim, değil mi? Evet, FT'yi benzerlerinden ayıran birçok özellik var ama benim için en önemlisi RPG türünde bulunan "stat" sisteminin bu oyunda da kendisine yer bulabilmesi oldu. Hp, Str, Sta, Dex ve Will olarak bölünen özelliklerimiz fazlasıyla önem arz ediyor; çünkü oyun içerisinde kullandığımız yeteneklerimiz bu özelliklerimizle doğru orantılı olarak gelişiyor. Hızlı, dayanıklı ya da büyüden anlayan bir karakter... Hepsinin temelini bu özellikler oluşturuyor. Özelliklerimizi kullanmamız içinse Battle

Mod, Guardian Battle, Dangerous Dungeons, Tropical Island, Fantasy Village ve Mystery Forest olmak üzere altı adet farklı oyun modu mevcut. Oyunlar arasında yapabileceğimiz özel saldırılarımız sayesinde raki-bimize bir anda top yerine meteor yollayabiliyoruz.

Yapay zekaya karşı oynadığımız oyunlarda fazlasıyla tecrübe puanı kazanacağız ama yapay zeka bir yere kadar bize yeteceğinden, yapımcılar FT'ye bir de online oyun modu eklemişler. Bu sayede dünyanın her yanından, farklı oyunculara karşı kendimizi deneyebiliyoruz. Bütün bu rekabet ortamında pek tabii ki oyuncuları mutlu edecek ve rekabete itecek hediyeler de yok değil. Özellikle yapılan Guild Warfare maçlarının sonunda, o ligin kale sahiplerinin belirleniyor olması, oyuncular için çok kritiktir zira bir kale sahibi olmak çok prestijli olduğu gibi, bir sonraki maçta onu başka takıma kaptırma olasılığının olması bile sanıyorum durumu özetlemeye yeter. Yeni sezonun 19 Nisan'da başladığını hesaplıyorsanız, dediğimi çok daha iyi anlamış olacaksınız. Bütün bu kaosu ortasındaaysa ayakta kalmamızı sağlayan yegane şey, güçlendirilmiş eşyalar. Kullanıldıkları takdirde en basit karakteri bile gücünün 100 katına çıkarabilen bu eşyalara herkes sahip olmak istiyor. Demek ki neymiş? Bolca görev yapmak gerekiyormuş.

Bitirmeden

Son olarak oyundaki karakter çeşitlerine ve birbirinden farklı kıyafet seçeneklerine de değinmek istedim. Seçebileceğimiz farklı karakterler olduğu gibi, bu karakterlere ekleyebileceğimiz yüzlerce farklı kıyafet de bu oyunda kendisine yer bulmuş durumda. Kendi arasında tarzlara bölünen kıyafetler, kesinlikle oyunun renkli yapısına artı bir katkıdır.

FT, farklı bir oyun arayanlar için harika bir seçim olduğu gibi, hem tenis sporunu farklı bir şekilde sokmuş, hem de online oyun desteğiyle oyuncuya çok farklı hazlar yaşatabiliyor. Renklerin içerisinde kaybolmak, görev yapıp eşya kazanmak, karakterinizi geliştirmek ve daha onlarca farklı oyun moduna dahil olmak istiyorsanız FT'ye bir göz atın derim.





Kurulum
Dosyası
alaplanya
DVD'sinde

Yapım T3 Entertainment **Dağıtım** alaplanya **Tür** MMORPG
Platform PC **Web** audition.tr.alaplanya.net

Audition: Season 2

Yeniliklerle dolu bir oyun

Audition piyasaya çıktığı günden bu yana 15 ülkeye ve 15 dile çevrilmiş ender oyunlardan, aynı zamanda 15 milyonluk aktif kullanıcı sayısı ile ücretsiz online oyunların dünya çapında en çok dikkat çeken oyunlarından da bir tanesi. İlk oyunuyla bütün bunları başaran Audition, ikinci oyunuyla da kalite çitasını bir derece daha yükseltmiş durumda.

Farklı modlar

Yeni oyuna girdiğinizde fark edeceğiniz en büyük değişiklik, dans modlarının yanına bir de gitar modunun eklenmesi olacak. Guitar Hero oyunlarından alışık olduğumuz bir sistem kullanacak olan Guitar Mode sayesinde artık sadece dans etmeyecek, aynı zamanda da müzik yapabileceğiz. Çalabildiğimiz şarkı sayısıysa öyle hiç de öyle azımsanacak gibi değil. Klavyemizin tuşları yardımıyla oynayabileceğimiz Guitar Mode'unda, doğru zamanda doğru

tuşlara basmaya çalışacağız. Dört tuş gibi kolay bir oynanış tarzı bulunduğu gibi, sekiz tuşlu daha zorlayıcı oyun modları da oyunda yerini almış durumda.

İlk oyundan alıştığımız dans hareketlerimiz de öylece kalmamış pek tabii ki. Yeni dans hareketleri ve bu sisteme eklenen onlarca yeni eşya ile çok daha farklı ve kaliteli bir dans oyunu içerisinde buluyoruz kendimizi. Hep tek başımıza dans etmemizi istemeyen Audition'da her ay, haftada iki kere turnuva yapılacağı gibi her sezon da farklı oyun modları bulunacak. (Misal; bu ay Beat Rush modu aktif.) Her cinsten oyuncuyu düşünen Audition, bünyesinde üç farklı oyun seviyesi bulunduracak. Böylece oyuna yeni başlayanlar ya da bu tarzdaki oyunları oynamakta zorluk çekenler de kendilerini rahat rahat Audition'a bırakabilecekler. Bütün bu danslar sonucunda

elde etmek istediğimiz başarıya yapılacak özel Audition turnuvaları sayesinde belirlenecek. Bu turnuvalarda aldığımız galibiyetlerle bir seviye puanı elde edecek ve sonunda çok özel bir kupa da dahil olmak üzere bolca AP kazanabileceğiz. Rekabeti bir derece ileri taşımak isteyenlerse "kızlara karşı erkekler" gibi daha kapsamlı yarışmalara da katılabilecekler.

Benimle dans eder misin?

Audition: Season 2 ile seriyeye eklenen yeniliklerden bir diğeriyseniz Weeding Party oldu. Adından da anlaşılacağı üzere çiftlerin oyun içerisinde evlenmelerine olanak tanıyan seremonide bol bol dans etmek mümkün. Gelin ve damat kıyafetlerimizin de üstümüzde olduğu etkinlik esnasında, çok farklı ve tam da bir düğüne yakışır şekilde dizayn edilmiş pistlerde kendimizi gösterme fırsatını buluyoruz. Bu etkinliğin en büyük avantajıysa çift olarak başarılı olduğumuz zaman oyun içi bir fotoğrafla ödüllendiriliyor olmamız.

Oyuna eklenen Diary, yani günlük sayesinde artık Audition içerisindeki özel günlerimizi işaretleyebileceğiz ya da aklımızdakileri yazabileceğiz. Eşya dükkanından alınabilen bu özel günlükle artık her şey daha kolay olacak. Fakat daha çok şarkılarla ilgilenen kesimden seniz, o zaman şu son satırlarıma dikkat edin. Audition: Season 2 ile birlikte içerisinde Ace of Base'in, Timid Tiger'ın ve DJ Subsky'in da bulunduğu çok özel bir şarkı listesi biz oyun severleri kucaklıyor, bilmem anlatabildim mi?

Audition: Season 2 uzun zamandır beklenen bir sıçrayış yapıyor ve halihazırda zaten bütün dünyaya yayılmış adının şanına yakışanı yapıyor. Eğer müzik ve dans ile ilgiliyeniz, bu oyuna kesinlikle göz atmalısınız.



Fantasy Tennis

ft.alaplaya.net/level



Hemen ücretsiz katıl ve çok özel eşyalar elde etme şansını yakala!

DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ

Fotoğraf: Adem Başaran

CENK

ERDEM

TOCOM

HASTA: GÜVENÇ TÜRKÖĞLU

Ben geçen yazın bitiminde kuzenim sayesinde WoW'la tanıştım ve bir süre sonra yemek bile yemeden sürekli WoW oynar oldum. Sevgilim bir gün "Bana hiç zaman ayırmıyorsun." dedi. Bu doğru, çünkü kız arkadaşımınla geçirdiğim her dakika, WoW oynayamadığımdan benim için israf oluyordu, en sonunda kız arkadaşımınla ayrıldık. Ben bu ikisini bir arada nasıl yürütebilirim?

- SENİ BURAYA KİM GÖNDERDİ?
- SEN DELİ FİLAN DEĞİL, GAYET AKLI BAŞINDA DELİKANLI BİR GENÇSİN.
- ARGENT DAWN'A GEL, BİZİ BUL.
- SAHİLDEKİ KORSAN KIZLARA TAKILIRIZ.

PEN PEN

HASTA: ULAŞ TAN SAÇLI

LEVEL ekibinin sevdiği, dinlediği metal, nu-metal gruplar var mı acaba? Linkin Park, Evanescence, Green Day dinliyordum. Fakat yetersiz kalıyorlar.

- EVET, BU TARZ GRUPLAR BİR SÜRE SONRA YETERSİZLERMİŞ HİSSİ YARATABİLİYOR.
- HEPSİNİ AYNI ANDA DİNLİYORUZ BİZ
- O DERECE AŞTIK YANI.
- KELİMELE YETERSİZ, DENEMEN LAZIM.

HASTA: OZAN TIVRİZ

Bir değişiklik yapalım. Siz bana soru sorun, ben size cevap vereyim. Bu arada Cenk ve Erdem Ağabey'in cevabını bir şartla uygun gördüm. Rocko ve Fırat kalacak, ben oraya ziyaretçi olarak geleceğim. Hemfikirsek anlaşlık.

- EĞER HEMFİKİRSEK ZATEN ANLAŞMIŞ DE-MEK DEĞİL MİYİZDİR OZAN?
- BU SORUYU DOĞRU CEVAPLA, ROCKO'YA VE FIRAT'A BİR ZARAR GELMESİN.
- CENK DOKTORUN, FIRAT'I PEŞTE NASIL YENDİĞİNİ ANLATMIŞ MIYDIK?

JU JU MAN

CACOMA

HASTA: OĞUL SİPAHİ

Sorum Doktorlar bölümüne: Buradaki diyalogları tek kişi mi yazıyor, yoksa iki kişi birden mi?

- BEN YAZIYORUM, BEN FIRAT'IM KURTA...
- SUSMALIYDIN FIRAT.
- ŞİMDİ YİNE KARANLIK ODAYA GİDECEKSİN.
- SEN DE BEBEK. BAKALIM MERAKINI GİDEREBİ-LECEK MİSİN.



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

İlk Bakış

Bayanlar baylar, ilk bakış oyunlarını sayanlar!

Yapımcı firmalar bizim ofisin önünden geçmiş olsa gerek ki bu ay yine bir sürü oyuna ilk bakış hazırlama şerefine nail olduk. Aslında tam tamına yarım düzine oyun için ön inceleme yazısı yazdık. Saints Row: The Third için LEVEL'a özel bir röportaj yaptık. Resident Evil bizi korkuttu, Transformers heyecanlandırdı, Saints Row meraklandırdı ve Spider-Man sevindirdi. Önümüzdeki ay ABD'de gerçekleşecek olan E3 arifesinde bütün ofis tetikte bekliyor. Ufaktan ufaktan sızan tüm bilgilere kulak kabartmaya devam ediyoruz...



38

Transformers: Dark of the Moon

Benim arabam da robot olacak mı peki?



40

Resident Evil:ORC

Leon, seni tekrar görmek güzel...



46

Spider-Man: Edge of Time

Peter Parker bir kez daha gazeteciliğe ara veriyor.

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

Saints Row 3

Ne? Havada yüzen arabalar mı? Daha neler!

42

1



Yeni karakterlerimizden bir diğeri de kırmızı kıyafetiyle tanıdığımız, Yang. Bu hızlı karakter özellikle yakın dövüşte bir hayli iyi ve hızlı hareketleri ile rakiplerini şaşırtıyor. Ayrıca kontratak konusunda da gayet başarılı. Yine de alırım Sagat'ı, vururum kafasına diye düşünüyorum.

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Yapım Capcom Dağıtım Capcom Tür Dövüş Platform PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 24 Haziran 2011 Web www.capcom.com

Super Street Fighter IV: Arcade Edition

Evil Ryu ve Oni ile şeytanın diğer yüzü

P C'iler... Biraz buraya bakın. Konsol sahipleri, havalı PS3'leriyle, Xbox 360'lariyle sizi kışkırtıyordu ya hani... Evet, Street Fighter IV oynarken; ardından Super Street Fighter IV ile caka satmaya çalışırken. İşte onların havası sönüyor; çünkü siz, PC sahipleri de Street Fighter IV'ün en gelişmiş versiyonuna kavuşmak üzeresiniz! SSFIV'ün üstüne eklenen dört yeni karakter, daha dengeli karakterler, geliştirilmiş "replay" özelliği ve yetenekli oyuncuların bulunduğu "Elite Channel" ile gelen bu büyük paket, yaz günlerinin iyiden iyiye hissedilmeye başladığı Haziran ayında sizlerle birlikte olacak. Konsolcular, siz de bu içeriğe sahip olacaksınız, endişelenmeyin. ■ Tuna Şentuna

2



Gerçek gücün karanlık tarafta olduğunu fark eden Ryu, kendini sonunda bu enerjiye teslim ediyor ve Akuma kıvamında bir karakter olarak oyuna giriş yapıyor. Evil Ryu adındaki bu karakter, bildiğiniz Ryu'dan pek de farklı bir oynanışa sahip değil ama birçok hareketi, Ryu'dan daha fazla hasar veriyor ve taktiksel kullanımı daha iyi.

3



Evil Ryu'nun bu hale gelmesindeki nedenin, içindeki kazanma hırsının deliliğe varmasından ötürü olduğu söyleniyor. Evil Ryu'yu da bu haliyle ilk olarak Street Fighter Alpha serisinde karşımıza çıkmıştı. Evil Ryu'nun gelmesiyle birlikte oyunda Ryu kullanımı bir nebze azalacaktır diye tahmin ediyorum.



Lee kardeşler olarak bilinen Yun ve Yang ikilisinden Yang, aynı zamanda Gundam Wing'den Trowa Barton'a da benzerliğiyle dikkat çekiyor. Chun-Li'nin açılış ve bitiş videolarında da yer eden Lee kardeşlerle sonunda oynayabileceğimiz için pek mutluyuz.



"Yun'un Yang'dan ne gibi bir farkı var?" diye soracak olursanız, "Kaykayı var!" gibi bir yanıt verebilirim çünkü bu kardeşler ikiz oldukları için stilleri de benzerlik gösteriyor. Online oyunlarda Yun ve Yang karşılaşmalarını izlemenin zevkli olacağını düşünmekteyim.



Oni, Japon Mitolojisi'nde bir çeşit zebanidir ve oyunda da kötülüğün vücut bulmuş şekli olarak tasvir edilebilir. Simsiyah görüntüsü ve mavi mavi parlaması ile çoğu oyuncunun favorisi haline gelmesi beklenen Oni, biraz Gouki, biraz Akuma... Bir nevi kötülüğün blender'dan geçirilmiş hali.



Oni'nin Akuma'nın tam anlamıyla serbest kalmış şekli olduğu da söyleniyor. Eğer durum buysa Oni biraz fazla güçlü olacaktır ama Capcom bu konuda dengeyi korumuştur diye düşünüyorum. Shin Akuma'dan bile güçlü olduğu söylenen Oni, rakiplerini yendikten sonra kafalarını yerde patlatarak onları öldürüyor. (Ya da öyle sanmamız isteniyor...)



3000PP puan ve üstüne sahip olan oyuncuların Elite Channel'da buluşup maç yapabileceği, birçok iyi oyuncunun maç özetlerinin takip edilebileceği oyuna çok az bir süre kaldı. Bu paketi konsollarda DLC olarak satın almak isteyenler de yaklaşık 15\$ (1200 Microsoft Point) ödemek durumunda ki buna değerine emin olabilirsiniz.



Tansiyon Ölçer

NORMAL

Yapım High Moon Studios Dağıtım Activision Tür Aksiyon Platform PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 21 Haziran 2011 Web www.transformersgame.com

Transformers: Dark of the Moon

"Megan Fox olmadan asla!" diyorsanız...

War for Cybertron'un da yapımcısı olan High Moon Studios, üçüncü filmin oyunu olan Transformers: Dark of the Moon'un güzel bir yapım olacağına dair vaatlerde bulunuyor. Bugüne kadar film oyunlarından ve oyun filmlerinden dilimiz ne kadar yanmış olsa da yapımcının bir önceki Transformers oyununa bakınca, bu kadar erken konuşmamamız gerektiğini düşünüyorum. Film oyunu demişken, Transformers: Dark of the Moon filmi 1 Temmuz'da vizyona girecek. Bunu üzülerek söylüyorum ki birçoğumuzun ilk film sayesinde tanıdığı ve hayran kaldığı Megan Fox, ne yazık ki üçüncü filmde yok. Öncelikle oyunumuzun konusu filmle paralel gidecek.

Filmin konusuysa şöyle: Autobot'lar, Ay'da gizlenmiş bir Cybertronian uzay aracı olduğunu öğrenirler. Bu araca ulaşmak ve aracın sırrını çözmek içinse karşılarına çıkan Decepticon'ları yenmeleri gerekmektedir. Serinin son filmi olarak gösterilen yapımın aksine oyunumuz, serinin son oyunu olmayacak gibi; çünkü yapımcı firma, War for Cybertron'un başarısından sonra seriye devam etmeyi düşünüyor.

Bir önceki oyunda olduğu gibi hem Autobot'ları, hem de Decepticon'ları kontrol edebileceğiz. "Bir önceki oyunda olduğu gibi" dedim; çünkü War for Cybertron'da ilk beş bölüm boyunca Decepticon'larla, geriye kalan

Filmler



■ **Transformers**
Transformers'in 1986 yılındaki animasyon filminden sonra vizyona giren ilk film. Görsel açıdan oldukça başarılı olan film sayesinde, birçoğumuz Megan Fox ile tanıştık. Bu nedenle bu filmin gönlümüzdeki yeri bir başkadır.



■ **Transformers: Revenge of the Fallen**
İlk filmin yüksek notlar almasından sonra, Michael Bay kolları sıvamış ve ikinci filmi iki yıl aradan sonra çıkarmıştı. İki kadar beğenilmeyen filmde Megan Fox'un yer alması, birçok izleyiciye göre tek izlenesi yanıydı filmin.



■ **Transformers: Dark of the Moon**
Üçlemenin son halkasında bizi yalnız bırakıyor Megan Fox. Megan Fox'suz bir Transformers filmi nasıl olur, bilemiyoruz ama 31 saniyelik fragmandan anladığımız kadarıyla yine aksiyonu ve görsel efekti bol bir film bizleri bekliyor.



Yeni etkinlik takvimi

Rockstar Games çalışanları, GTA IV ve Red Dead Redemption gibi multiplayer destekli oyunlarda sık sık oyuncularla buluşuyor. Bugüne kadar yapılan birçok etkinliğin yeni tarihleri geçtiğimiz ay duyuruldu.

Haliyle GTA IV etkinliklerinin sayısı azalsa da Mayıs ve Haziran aylarında üç Red Dead Redemption etkinliği gerçekleştirilecek. Oyunun yapımcılarıyla keyifli bir oyun deneyimi yaşamak istiyorsanız, bu fırsatı kaçırmayın.

6 Mayıs Cuma / RDR / PS3

26 Mayıs Perşembe / RDR / Xbox 360

10 Haziran Cuma / GTA IV / PC

24 Haziran Cuma / RDR / PS3

bölmülerdeyse Autobot'larla oynuyorduk. Tabii ki isteğe bağlı olarak Decepticon'larla oynadığımız bölümleri oynamadan geçebiliyorduk. Şu an bu detay hakkında net bir bilgi verilmedi. Yani sistem bu şekilde mi işleyecek, yoksa oyunu baştan sona Autobot'lardan ya da Decepticon'lardan birini seçerek mi oynayacağız, belli değil. Yine de Megatron'la baştan sona oynamak oldukça eğlenceli olabilir. Oyunda yer alacağı belirtilen ancak listede değişikliklerin de olabileceği karakterleri sayalım: Optimus Prime, Megatron, Soundwave, Laserbeak, Ironhide, Starscream, Bumblebee.

Oyunumuz bizlere, Shockwave adından yeni bir mekanik sunacak. Ayrıca yeni tanıtılan Stealth Force modu sayesinde robot ve araçlarda uygulanacak, oyundaki ateş gücünü ve hareketliliği bir arada kullanabileceğimiz gizli bir güce sahip olacağız.

Oyunda multiplayer olarak doğrulanmış sadece Competitive modu bulunmakta. Aslında güzel bir fikirle co-op modu da eklenebilir. High Moon Studios, multiplayer modunun War for Cybertron'daki multiplayer modlara benzeceğini söylüyor.

Transformers: Dark of the Moon, biz oyuncuları neredeyse dünyanın her yerinde savaşmaya davet ediyor. Mekan olarak Güney Amerika

ormanlarında, Sibirya'daki askeri tesislerde, Detroit manzarasına karşı ve daha birçok farklı bölgede savaşacağımızı belirtiyor yapımcılar. Unreal Engine 3 motorunu ve yeni bir aydınlatma teknolojisini kullanacak oyunda grafiklerinin de iyi olacağı söyleniyor. Eğer istenilen görsel kalite sağlanırsa atmosferi güzel bir aksiyon oyunu bizleri bekliyor.

Megan Fox yoksa ben de yokum!

Açıkçası oldukça kararsızım bu oyun için. Bir yanda film oyunlarının genelde kötü olması, bir yanda da High Moon Studios gibi güzel işler çıkarabilen bir firma. Ben oyunu, klişeleri yıkacağını düşündüğüm High Moon Studios'tan yana kullanıyorum. Yaza güzel bir aksiyon oyunuyla giriş yapmaya siz ne dersiniz? ■ **Çaylak 1**



GTA IV 20.000.000 sattı

Take-Two, Grand Theft Auto serisinin 100.000.000'dan fazla sattığını, GTA IV'ünse 20.000.000 satış rakamına ulaştığını açıkladı. Rockstar Games'in diğer serileri Midnight Club 18.000.000, Max Payne ise 7.000.000 satmayı başardı. 2K tarafına gelirse BioShock serisi 8.000.000, Borderlands ise 4.000.000 satış rakamına ulaştı. Civilization serisi 10.000.000'ün üzerinde sattırken, Mafia serisi kendinden bekleneni veremeyerek 5.000.000'da kaldı.



Ödüllü yarışmalar

Aral'ın ve Rockstar Games'in katkılarıyla 15 günde bir ödüllü yarışmalar düzenliyoruz. Grand Theft Auto oyunları konusunda bilginize ve şansınıza güveniyorsanız, orijinal Episodes From Liberty City ve tişört kazanma şansına sahip olabilirsiniz. Katılım şartları ve detaylar için sitemizi ziyaret edebilirsiniz.



Upgrade

Oyuncular girdikleri çatışmalar sonrasında, başarıyla sonuçlanan görevlerden XP adı altında puanlar kazanacaklar ve bu puanlarla yeteneklerini geliştirmekle kalmayıp, yeni silahlar kazanıp bunları da geliştirebilecekler.

Yapım Slant Six Games **Dağıtım** Capcom **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi Sonbahar 2011 **Web** www.residentevil.com

Resident Evil: Operation Raccoon City

Afrika'dan eski topraklara geri dönüş

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Yaklaşık 14 yıllık bir tarih, sayısız CD, ilk konsol deneyimi, bitirip bitirip tekrar başlanan görevler... 14 yıla sığanlar bu kadarla sınırlı değil; Resident Evil'la nasıl tanıştığınızı, Umbrella Corporation'ı, korku dolu o saatleri bir kez hatırlayın istiyorum. Resident Evil tarihine hiç tanıklık edemediykseniz, yine de geçmişi bilmenizde büyük fayda var bence; çünkü serinin altıncı oyunu Operation Raccoon City, onca yıllık tarihin geçtiği en önemli mekanda tekrardan karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.

Resident Evil adıyla bir değil, birçok kez gözleri üzerine çekmeyi başaran yapımcılar, bu adı sadece oyun dünyasında da duyurmadılar. Resident Evil, senaryosuyla, hissettirdikleriyle, karakterleriyle ve müzikleriyle aklımıza çıkmamak üzere kazandı. Hollywood'un bile kayıtsız kalamayıp tüm dünyaya sunduğu bir pazarlama harikası oluverdi yıllar içinde. Efsanenin baş mimarı Shinji Mikami, serinin ilk üç oyunuyla muhteşem bir başarıya imza atmıştı hatırlarsanız. Raccoon City Police Department'in korku dolu senaryosunun, Nemesis'inin, stajyer arasalar bu oyunu oynamış herkesin koşarak gidip çalışmak isteyeceği Umbrella Corporation'ın detaylarına girmeyeceğim. Çünkü tarih, bu üçlemenden sonra biraz sektete uğradı. Shinji'nin ayrılması sonrasında Capcom'un serinin dördüncü ve beşinci oyunuyla satış rakamlarında zirve yapmasının oyunların başarısıyla ters orantılı

olduğunu düşünen bir tek ben miyim peki? Bunca yıllık her oyunun geçmişinde ve geleceğinde eski kitle - yeni kitle kavramları hep tartışılacak kuşkusuz. Dördüncü ve beşinci oyun da yeni bir kitleye ev sahipliği yapıp satış rakamlarının yüzünü güldürürken, bildiğimiz o senaryo akışı hızla kan kaybetmeye başladı. Resident Evil senaryo demekti bir nevi; eskisini bilen yenileri sevmedi, yeni kitle de Resident Evil'i tanıyıp bağrına bastı haliyle.

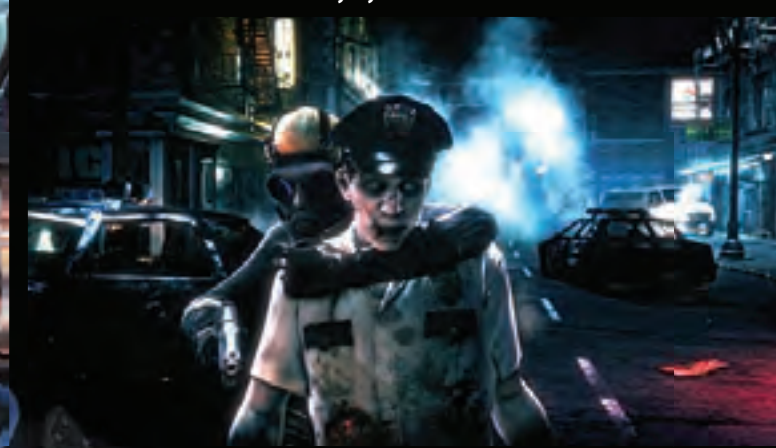
Resident Evil 5, gidişatla ilgili kafamızda soru işareti bırakan son oyundu. Chris ve Sheva ile Afrika çöllerinde, zombi ve korku dolu bir senaryo bekleyen herkes yine yanıldı. Seriyi bambaşka diyarlara, "shooter" alevlere sokan son oyunla beraber Capcom'da işler ciddiye bindi mi? Binmiş olacak ki Slant Six Games ile beraber Resident Evil 2'nin korku dolu topraklarına geri dönüyoruz. Hem de birkaç tanıdık ismin yüzünü de görme ümidiyle...

Sahibinden 3 + 1, zombili, kelepirci

1998 yılında, Resident Evil 2'nin ve Resident Evil 3: Nemesis'in geçtiği yıllara geri dönüyoruz. Gerçekten döndüğümüzü umuyorum; çünkü tanıtım videolarında Raccoon City'nin yeni halini görmek sevindiriyor. Aynı sokaklardan yepyeni diyarlara ev sahipliği yapacağını söyleyen yapımcılar, seriyi eski korku dolu ve karanlık kökenlerine geri döndüreceklerini belirtiyorlar. Serinin unutulmaz karakterlerini ve senaryosunu bilmeyenlerin de çok sıkıntı çekmeyeceği önemle



■ USS ekibi üyesi, Raccoon City'nin karanlık sokaklarında, canlı siper zombisiyle kameralara böyle yakalandı!



belirtiliyor, karakterlerden herhangi birini değil, Umbrella Corporation'daki güvenlik güçlerinden birini oynayacağız. Verilen bilgilere ve tanıtım videolarına baktığımızda, oyunun normal bir Resident Evil serisi oyunundan daha hızlı bir klasik TPS detaylarına sahip olduğunu görebiliyoruz. Oyun hakkında en çok merak uyandıran açıklamalardan birisiyse hikayenin değişebileceği yönünde yapılan söylemdi. Seçtiğimiz farklı yollarla, şimdiye kadar tanıklık ettiğimiz bütün Resident Evil evrenini baştan yazabilme fikri oldukça dikkat çekiyor. Zamanı durdurmak veya farklı bir paralelde, farklı bir hikaye yaratacağımız gibi algılanmasın; tekrardan farklı amaçlar için adım attığımız Raccoon City'de yapacağımız bir manevra, eski bir Resident Evil olayını tamamen değiştirebilecek. Bu kadarla da kalmayacak elbette ve serinin en büyük ikonlarından biri olan Leon Kennedy'yi öldürmeye kadar varabilecek durumlar. Düzinelerce zombi biçme felsefesi tam gaz devam ediyor etmesine ama diğer Resident Evil oyunlarında görmediğimiz birçok yenilikle karşı karşıya kalacağız bu kez. Resident Evil oyunlarını oynamış olanlar sürekli "Silah istiyorum, mermi istiyorum!" diye ağlardı, cephanemiz hep daha fazla olsun isterdik. Yıl 2011, sesimiz uzak diyarlara gitti ve bu kez birbirinden farklı güçte silahlar bizleri bekliyor olacak. Onca vahşetin ve zombinin ortasına tıbbi bakımdan ve iyileşme sürecimizden sorumlu bitkileri de koyacaklar. Farklı renklerdeki bu bitkileri toplayıp yaramıza merhem yapacağız.

Zombinin canlı siper gücü

Oyunun tek kişilik modu dışında iddialı olduğu asıl alan, multiplayer sistemi. Dört kişiye kadar destek veren co-op mücadelelerde Umbrella Security System (USS) ekibinden biri olacağız. Ekipte dört yeni karakter bulunuyor ve hepsinin farklı özellikleri var. Vector, Stealth yani görünmezlik alanında başarılı, Beltway ise bombacı. Spectre uzak atış yeteneğiyle ünlü bir Sniper ve son karakterimiz Bertha da yaralarımızı saracak bir Medic. Geliştirmek istediğimiz karakteri seçtiğimizde tamamen kendilerine özel güçleri ve silahları bulunacak ve buna bağlı olarak da aldığımız görevler farklılık gösterecek. Resident Evil 2'deki gizli karakter Hunk'ı kimler hatırlıyor? USS ekibinin başındaki isim, Hunk'ın ta kendisi olacak. Oyunda bulunan diğer bir ekipse US Spec Ops. Umbrella ve onun Bio-Organic Weapon yaratıklarının kuyusunu kazmak için sadece onunla değil, Spec Ops'larla da burun buruna geleceğiz.

USS ekibinden olanlar eski karakterlerden Leon'u koruma görevini almışken, karşı taraf da "Leon'u öldür!" mantığıyla çarpışmaya girecek. Çarpışma sırasında gizlenirken ateş edebilme, serbest odaklanma ve atış seçenekleri de açıklanan detaylar arasında. Zombilerden bahsedelim biraz da... Sesimiz ve görüntümüzle bize yapışacakları yetmiyormuş gibi, şimdi de kokumuzu algılayacaklar. Pek detay yok; RPG olsa "smell-o-meter" adı altında, seviye atladıkça kazanacağımız yeni bir yetenek olacak diye sallardım ama sadece böyle bir şeyin olacağını biliyoruz, o kadar. Bazı görevlerde amacımız, zombileri süpürmek yerine onları sürdürdükler olacak ve öldürürsek puan kaybedeceğiz. Bir de sırtımama sebep olan bir şey var ki Kane & Lynch: Dog Days'de de böyle keyifli bir an yaşamıştım, canlı siper! "Canlı" kısmı biraz şaibeli; zombi dediğin ölüdür fakat yaşayan bir ölünün siper olabileceği son ekran görüntüleriyle resmleştirdi. Zombiler ve tanıdık karakterlerin dışında ilk oyunlardan hatırladığımız Tyrant'lar ve bizi eski günlere götürecek Raccoon City'nin sürpriz mekanları da karışımıza çıkacak.

Oyunun önümüzdeki kış aylarında PC, PlayStation 3 ve Xbox 360 platformları için hazırlandığı da resmilen detaylar arasında yer alıyor. Yapımcılar eski günlere dönecekler gibi görünüyor ama görmeyi beklediğimiz eski diyalardaki bu yeni deneyimi sever miyiz, buna karar verebilmek için henüz çok erken. Yapılan son açıklamaya göre oyunun daha %45'i tamamlanmış durumda. Capcom'un Slant Six Games ile el sıkıştığı yeni Resident Evil dünyası, Resident Evil adını nerelere taşıyacak, merakla bekliyoruz. ■ Ayça Zaman





Yapım Volition Inc. Dağıtım THQ Tür Aksiyon Platform PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2011'in üçüncü çeyreği Web www.saintsrow.com

Saints Row: The Third

Bırak patlasın, koş puan bıraksın

Daha ilk dakikadan ateş ediyorlar. Nefes almaya bile vakit yok, sadece ateş altında kalan insanlar var. Bunlardan bir tanesi de biziz elbette. Ateşe ateşle karşılık vermeyi seçtik; çünkü Saints'ın bir üyesi olarak teslim olmayı kabul ederiz, ne de aşağılayıcı tekliflere açığız. Vurulma riskini göze almamak için hemen yandaki adamı önümüze çekiyor ve onu bir kalkan olarak kullanmaya başlıyoruz. Kalkanımız kurşunları durdururken, içinde bulunduğumuz uçaktan nasıl kurtulacağımızı düşünmeye başlıyoruz...

Birkaç yıl önce

Stilwater, hepsi birbirinden korkunç çetelerin elinde. Finans devi Ultor Corporation resmen şehri yönetiyor ve Saints, bu güç mücadelesinin içinde kendine bir yer edinmeye çalışıyor.

Büyük bir çatışma başlıyor. Üç büyük çete, en büyük savaşlarını veriyor Stilwater'ın hakimiyeti için ve savaşı, Saints kazanıyor...

Birkaç gün önce

Saints artık Ultor Corporation'la iş yapan ve Stilwater'da sözü geçen tek grup. Öyle ki artık onlara ünlü gözüyle bakılıyor. Tişörtler, hediyelik eşyalar, partiler... Hepsi Saints damgası taşıyor. Ünlü olmalarına rağmen özlüklerini koruyor bu çete ve yine suç odaklı bir göreve çıkıyor. Bir bankayı soymak üzere harekete geçiyorlar ve işler, beklemedikleri gibi gitmiyor...

Şimdi

Çatışma hızla sürerken, ekibin diğer üyeleri Johnny ve Shaundi'nin de kendilerini korumak için her türlü yola başvurduğunu görüyoruz ve bir anda ne olduysa oluyor, kargo uçağının kapıları açılıyor. Her şey aşağı boca edilirken, tutunmaya çalışsak da bir cipin üstümüze sürüklenmesiyle

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

aşağı uçuyoruz. Neyse ki bu sırada bir paraşütü kapıyoruz da yere inişimizi garantiliyoruz. Uçakta bulunan her şey bizle birlikte düşerken, Shaundi'nin de düşmekte olduğunu görüyoruz ve bu kızın çehresinin, yere 200 kilometre hızla çarpıp bozulmasına izin vermemek üzere harekete geçiyoruz. Bu sırada uçaktaki kötü adamlar ki bunlar Syndicate adındaki büyük şirketin adamları, bize karşı koyuyor ve düşerken paraşütü birlikte kaptığımız silahla onları vurmaya başlıyoruz. Syndicate bizden nefret ediyor zira soymaya çalıştığımız banka onların kontrolünde ve Saints'ın aktiviteleri de meğerse hiç mi hiç hoşlarına gitmiyormuş. Her neyse, Shaundi düştü düşüyor. Adamları bir bir vurarak Shaundi'ye ulaşıyoruz ve kız bize hayran kalırken, yapımcılara hayranlık duyacağımız bir olay meydana geliyor. Dev kargo uçağı, 180 derecelik bir dönüş yaparak bizi ortadan kaldırmak üzere harekete geçiyor. O panikle Shaundi'yi bırakıyor ve uçağa doğru bir hamle yapıyoruz; evet, silahlarımızı ateşleyerek uçağın içine dalıyoruz. Uçakta Syndicate'in üyesi çetelerden, Morning Star'ın lideri Philippe Loren bulunuyor ve aslında hedefimiz o. Ne var ki ▶

O kadar da değil...

Oyun yavaş yavaş şekillenirken elbette her kafadan bir ses çıkıyordu Volition ofisinde. Silahlar konusunda müzakereler sürerken, bir fikir atıldı ortaya: The Fart in a Jar. Yani kavanozdaki osuruk! Bu silah, bir el bombası gibi kullanılıyor ve düşmanlarınıza fırlattığınızda kavanoz kırılarak pis kokuyu yayıyor. Düşmanlarınız kötü kokudan dolayı kasmaya başlıyor ve saldırıya açık hale geliyor. Yapımcıların bir kısmı bu fikri beğenmesine karşın bir çoğu da beğenmediği için bu silah oyuna eklenmedi, üzgünüz.





► ayağımız yere basmadan uçağın arka kısmından çıkıyor ve yere hızla yaklaşan Shaundi'yi de yakalayıp güvenle yere ayak basıyoruz. (Gerçekten heyecan dolu bir serüvendi, yazarken terledim oturduğum yerde...)

Steelport sokakları

Artık Stilwater'da değil, yepyeni bir şehirde, Steelport'tayız. Şehri aslında Syndicate yönetiyor fakat Syndicate gücünü üç çeteye dağıtmış durumda. Syndicate'in başında Phillipe Loren bulunuyor ve kendisi aynı zamanda Morning Star'ın da başı. Diğer çeteler Luchadores ve Deckers da Saints'in şehre gelmesinden hiç mi hiç mutlu değil...

Önceki oyunlardan farklı olarak konu tek bir karakterin etrafında dönecek ve çetelerin konuyla olan ilişkileri, sürekli birbirleriyle kesişecek, konudan kopup gitmeyeceğiz.

Karak mekanizmasının da oyunda büyük bir yeri olacak. Örneğin; oyunun bir kısmında, devasa bir Syndicate binasına saldırmamız gerekecek. Bunu iki şekilde yapabileceğiz. Ya devasa bir bombayla binayı yerle bir edecek ve tüm Steelport halkının bu konuyu konuşmasını, Syndicate'in büyük bir darbe aldığını söylemelerini sağlayacağız ya da binaya içeriden bir saldırı düzenleyerek, bu önemli binayı kendi saflarımıza katıp Saints'in merkezi haline getireceğiz. Bu, önemli bir karar olarak oyunda yer alacak ama daha az önemli kararlar da vermemiz gerekecek. Morning Star'ın gemilerinden bir tanesine baskın düzenlediğimizde, bu gemide birçok hayat kadını olduğunu keşfedeceğiz. Dilersek gemiyi büyükçe bir miktar para karşılığında Morning Star'a iade edeceğiz, dilersek de gemiyi sahip

çıkıp pazarlamaya biz devam edeceğiz ve paralar, uzun vadede yüzümüzü güldürecek.

Oyunda yerine getirdiğimiz her türlü görev ve yapacağımız her türlü agresif davranış bize "Respect" olarak geri dönecek. Önceki oyunlarda bir özelliğimizi geliştirmek istersek, o özelliğe dair birçok seviyede başarılı olmamız gerekiyordu. Bu defa Respect, tam olarak tecrübe puanı gibi işliyor. Kazandığımız tüm Respect puanlarını, karakterimizin dilediğimiz özelliğine yatırıyor ve böylece karakterimizi, tam anlamıyla istediğimiz gibi şekillendirebiliyoruz.

Çete üyeleri

Saints Row'u sakın ama sakın, ciddi bir oyun olarak düşünmeyin. Bu oyunda ayarsız eğlence söz konusu ve bu atmosfere uygun olması açısından da hem kendi karakterimizi, hem çete üyelerini, hem de sahip olduğumuz araç ve silahları dilediğimizce modifiye etmemize olanak sunuluyor.

Karakterimizin vücudunu ve suratını, oyunun herhangi bir kısmında estetik yapılandırmaya sokarak değiştirebiliyoruz. Üstüne istediğimiz kıyafetleri oturtuyor, bu kıyafetlerin rengine de biz karar veriyoruz. Kıyafetlerin normal konfeksiyon ürünleri olduğunu sanmayın; kahramanımızı bir uzay savaşçısına da benzetebiliriz, bir korsana da, hatta sadece donla dolaşan bir adama da... Çete üyelerinde de aynı durum söz konusu. Daha önce hepsinin bir tip kostüm giyerek peşimizde dolanmalarını sağlıyorduk ama artık dört farklı kostüm tipini onların üstünde uygulayabileceğiz.

Araçlardaki modifiye imkanı da hem estetik, hem de performans açısından farklılıklar yaratacak. Aracın daha

az hasar alması için sağlam tamponlar giydirebileceğiz, hızlı gitmesin için turboyu takıp litresi 4.21 TL olan benzini su gibi içmesini sağlayacağız. Hoş mu peki? Benzin fiyatları hoş değil, protesto ediyorum.

Saints Row'un üçüncü ayağının en büyük yeniliklerinden bir tanesi de silahları geliştirebilecek olmamız. Bir makineli tüfeğimiz var diyelim. Buna bir dürbün takmak, ardından altına bir tane bomba atar yerleştirmek, artık o silahın oyun boyunca o şekilde kalmasını sağlayacak. Düşmanlarınızı uzaktan vuramıyorsunuz diyelim. O zaman neden pompalı tüfeğinize iki tane daha ekstra namlu ekleyip ateş edince düşmanınızın ortadan ikiye bölünmesini sağlayamıyorsunuz?

Bu tip standart silahların yanında oyunda elbette ki enteresan silahlar da bulunacak. Mesela bunlardan bir tanesi, beyzbol sopasına benzeyen ama rengi mor olan ve daha esnek olan bir... O bir silah ama aslında neye benzediğini görünce, yapımcı ekibin bir grup "deli" olduğunu anlayacaksınız. Bunun yanında düşmanlarınızı toza dönüştürecek lazer saldırısı yapan bir hava saldırı silahı, Modern Warfare'daki gibi görüntüyü kuşbakışı görüntüye çevirip bir Predator'ı yönetmemizi sağlayan uzaktan kumanda ve araçlara yapışip onları uzaktan kontrol edebileceğimiz bir RC silahı da bulunuyor. Predator'la düşman alanına füzeler yolluyor, hatta bu füzeleri direkt olarak kontrol edebiliyor, RC silahıyla da oyundaki tüm araçlara "uzaktan kumandalı araba" muamelesi yapabiliyoruz.

Uyku tutmaz

Ayarsız eğlence kavramında Professor Genki's Super Ethical Reality Climax'ın oyuna ne gibi bir fayda sağlayacağını röportajda okudunuz. Diğer garip eğlence metotları içerisinde Tank Mayhem ve Guardian Angel bulunuyor. Tank Mayhem, önceki oyunlardaki Mayhem'in bir benzeri. Hatırlarsanız daha önce, cephanе sınıırı olmayan silahlarla ortalığı yakıp yıkıyor ve bu yıkım sonucunda da hediyeler kazanıyorduk. Yeni oyunda bu olaya tanklar dahil edilmiş durumda ve artık tanklara binerek etrafı yıkıyoruz. Guardian Angel'da da aracımızı düzgün bir biçimde kullanmaya çalışıyoruz; çünkü her yanlış hareketimizde, arka koltukta oturan kaplan bize saldırıyor. Bu üç oyunda da amaçsız değiliz üstelik; hepsinin sonucunda karakterimizin gelişimine katkıda bulunacak bir şeyler kazanıyoruz.

Yepyeni bir GTA oyunu olarak görmemeniz gereken bir yapım Saints Row: The Third. Eğlence kısmı ön planda olan ve bunu oyunun her kısmında hissedebileceğiniz bir yapım. Bakalım zaman içerisinde, yeni bilgiler geldikçe, oyun hakkında daha ne tip ilginç şeylerle karşılaşacağız... ■ **Tuna Şentuna**

Steelport'un önemli isimleri



■ **Phillipe Loren**
Morning Star'ın lideri, her türlü işte parmağı var. Zamanında Luchadores'e ve Deckers'a da adam sağlayan Loren, Saints'in Stilwater'ı ele geçirdiği gibi Steelport'a da sahip olmasına engel olmak için elinden geleni yapmayı planlıyor.



■ **Killbane**
Meksika'da ringlerde dövüşürken bir adamı öldürdüğü için bu ülkeden kovulan ve Amerika'ya gelip Luchadore çetesinin başına geçen Killbane, kameralara ve şova çok düşkün bir suçlu. Zaman zaman sinirine hakim olamayip ortalığı da dağıtmasa iyiydi...



■ **Matt Miller**
The Deckers'ın başındaki isim olan Matt Miller tam bir internet canavarı. İnternette hatırı sayılır bir üne sahip olan Miller, işler ciddiye binince, silahlar çekilince ufkak bir çocuğa dönüşüyor.



■ **Angel de la Muerte**
Ölüm Meleği olarak bilinen bu adam, Killbane'in Meksika'daki maçlarda yanında olan güreş arkadaşı fakat Steelport'a geldikten sonra araları bozuluyor ve Angel de la Muerte, Killbane'e ulaşmak için Saints'in çok değerli bir piyonu oluyor.



■ **Zimos**
Bir ameliyat sonrasında sesi bir makineden çıkan Zimos, Steelport'un en eski kadın tüccarlarından bir tanesi. Zamanında Loren'le çalışmış olsa da onu bir bodrum katına kilitlediklerinden beri araları kötü ve bu yüzden de Saints ile dostluk kuruyor.

Röportaj

Saints Row serisinin yeni oyununu geliştiren Volition'dan yapımcı Greg Donovan, Saints Row: The Third ile ilgili sorularımızı cevapladı.

Tuna Şentuna: Saints Row: The Third (SR3), diğer Saints Row oyunlarından farklı olarak senaryonun ve hikayenin daha çok hissedileceği bir oyun mu oluyor?

Greg Donovan: Biz kesinlikle öyle olduğuna düşünüyoruz; çünkü bu kez oyunculara bambaşka bir hikaye örgüsü sağlayarak daha geliştirilmiş bir öykü sunmaya odaklandık. SR ve SR2, her birinin ayrı ayrı üç hikayesi vardı. Her çetenin kendi hikayesi vardı. Bu kez kritik yola ve Saint'lerin ilerleyişini esas alan ana çatışmaya odaklanıyoruz ki bu da oyunculara daha çekici gelecektir. Ve bu kez Danny Bilson ve Paul DeMeo gibi kurgusallığı garantilemekte çok iyi olan profesyonel yazarlarla çalıştık. Yazarlarımız doğru rötüşları ve doğru manevraları yaparak oyuncuları senaryoda bir sonraki seviyeye taşıyacak.

TŞ: Oyundaki üç farklı "faction" hakkında bize neler söyleyebilirsiniz? Bu faction'lar oynanışı nasıl etkileyecek?

GD: SR3'te Syndicate'i oluşturan üç ana çete var. (Syndicate, oyundaki düşman saflarında yer alan ana çete. Birçok çetenin birlikte çalışmasıyla oluşan global çete ciddi anlamda kötü bir organizasyon!) Her bir çetenin kendine has görünüşü, stili ve Syndicate içinde kendi rolüyle birlikte özelliği bulunuyor. Her çetede farklı roller üstlenmek oyuncuya özel silahlar ve o çeteye has eşsiz dövüş stilleri kazanma imkanı tanıyor. Bu da demek oluyor ki oyuncular, buldukları çeteye göre oyun taktiklerini ve stratejileri değiştirmek durumunda. **The Morningstar:** Avrupalı silah tüccarlarından oluşan bir grup. Yan iş olarak seks ticareti yapıyor. Ellerindekileri parası olan herkesi satarlar. Sadık, saldırgan, azılı kapitalist yapısıyla The Morningstar, kızdırmak istemeyeceğiniz bir grup.

The Luchadores: Eski vücut geliştirme şampiyonlarından ve güreşçilerden oluşan bir grup. Bu grup Syndicate'in kas gücünü oluşturuyor. Bu tipler ağır silahlarıyla bir şeyleri havaya uçurmaya bayılıyor ve Meksika güreşçilerinin taktığı maskeleri ve güreş kostümleri giyerek dolaşıyorlar.

The Deckers: Deckers grubu Syndicate'in en genç üyelerinden oluşuyor. Bir nevi geleceğin suçlularını ya da suçun geleceğini teşkil ediyorlar. Onlar hakkında her şey kanayan yara; emo tarzından işledikleri siber suçlara kadar... Syndicate için güvenlik oluşturuyorlar ve hack'lemenin her çeşidini biliyorlar. Para kaçakçılığı

da onların uzmanlık alanını oluyor. Syndicate'in ek güçleri ve farklı karakterleri de mevcut ama bunları henüz açıklamıyoruz.

TŞ: Önceki oyunlardaki gibi yine komik ve abartılı aksiyona sahip görevlerle karşılaşacak mıyız?

GD: Elbette! Ve bu kez olayı "haddini aşan" bir noktaya taşıyoruz. SR3'te her şey abartılı ve çılgın olacak. Sanat yönü, kullandığımız silahların türü ve hatta diyaloglar ve tabii ki oynanış. Şu an fazla detay veremiyorum ama sanırım birkaç ipucu vermeye iznim vardır. SR3 hem SR, hem de SR2'nin aktivitelerinin yanı sıra yeni aktiviteler de içerecek. Misal olarak Profesör Genki'nin Super Ethical Reality Climax'ını verebiliriz. Belli başlı noktalarda "The Running Man" filminden bazı elementleri baz aldık. Şimdilik bu kadarını yumurtlayabilirim... Görevler olarak size birkaç örnek vereyim: Tankın içindeyken hava dalışı yapmak, BDSM zindanından Saint'ler kurtarmak ve daha evvel SR oyunlarında hiç görmediğiniz uçan araçların içinden hava savaşları yapmak.

TŞ: Oyunda ilginç araçlar veya gerçek olacağını düşünmediğimiz kadar garip olaylar ve karakterler olacak mı?

GD: Kesinlikle. Tekrar ediyorum, bu oyundaki vizyonumuz oyuncuların beklentilerini aşmak. Ve bir kez daha

bu konuda derinlemesine detay vermeden ipucu vereceğim. Gruplardan biri Meksika maskeleri takan eski güreşçilerden oluşuyor demiştik. Araçlar için oyunun ilerleyen bölümlerinde öyle bir araç var ki şehir bloklarının etrafında oluşuyor ve şehrin üzerinde yüzüyor. Ve benim en sevdiğim aracı bu yılki E3 fuarında açıklayacağız. Size fikir vermesi açısından biz o araca kendi aramızda "manapult" diyoruz. Saint Row temalı etkinlikler için bir çizik bile atmadığımızı söyleyebilirim. Campaign bölümünde ilerlediğinizde "zirvenin üzerini yeniden tanımladık" derken ne kastettiğimizi göreceksiniz.

TŞ: Artık her oyunda gördüğümüz DLC'ler Saints Row: The Third'de de yer alacak mı? Ne tip eklentiler düşünüyorsunuz?

GD: DLC'ler için birden fazla planımız var ama detaylarını henüz açıklamıyoruz. Şimdilik sadece SR2'den çok daha fazla içerik yayınlayacağımızı söyleyebilirim.



Yapım Beenox **Dağıtım** Activision **Tür** Aksiyon **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi Sonbahar 2011 **Web** www.herohq.com/spidermanedgeoftime

Spider-Man: Edge of Time

Peter son sıçramasını yapıyor...

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Eskiden Örümcek Adam oyunları çıkmıyor diye üzüldüm, şimdi iki dönence arasında yeni bir oyun sıkıştırıyorlar. Örümcek manyağı olan bendenize sorarsanız, benim için hava hoş; bir önceki ne kadar kötü olursa olsun bir sonraki oyunu iyi olma ihtimali için alır, oynarım. Sadık bir "fanboy"um (Fanman!) anlayacağınız.

Peter Parker ölüyor!

Jonah Jameson, Peter'in gerçek kimliğini öğrenmiş ama sırrını saklamayı kabul etmişti. Norman Osborn, ölümden çok garip bir şekilde geri gelmişti ve sanırım Captain America uyuzu içten içe Spidey'ye gıcık kapıyordu... Ultimate 156'yı okuduğumda olaylar böyleydi ama 157'de durum daha ağır bir hale geldi. Neyse, çizgi romandan daha fazla bahsetmeden tek söyleyebileceğim, kafasına 45 numara ev terliği yeme vakti geldi gibi görünüyor Örümcek'in. Helvasını yememizin yakın olduğu şu günlerde Activision'ın Beenox'u yapımında görevlendirdiği Spider-Man: Edge of Time'nin sonbaharda çıkacağını açıkladı; hatta şunu belirteyim, Shattered Dimension'daki başarısından sonra Activision, Beenox'u Marvel oyunlarının baş yapımcısı olarak atadı.

"Ne farkı var diğer oyunlardan?" dediğinizi duyar gibiyim. Özellikle Shattered Dimensions'dan pek bir farkı yok. Bu oyun da yine iki evrende birden geçecek. Örümcek'in geçmiş ve gelecek hallerini oynayacağız.

Gelecekteki kostümünü ve dünyasını Shattered Dimensions'dan bildiğinizi sanıyorum. Yukarıda

size anlattığım hikaye, Ultimate evreninde olan olaylardı fakat oyun Amazing Spider-Man evreninin bugünü ve gelecek 2099 arasında gidip gelecek. Oyunun hikayesini 2099 serisini de kaleme alan ünlü Marvel yazarı Peter David yazıyor.

Edge of Time'daki amaç, geçmişte olan olayları engelleyerek kötü bir geleceğin oluşmasını durdurmaya çalışmak. Bir bilim adamı, zamanda geçmişe giderek geleceği değiştiriyor, bunu yaparken de Örümcek'i öldürüyor. 2099 Örümcek, gelecekte bilim adamını durdurmaya çalışıyor fakat onu ıskalayıp zaman tüneline düşüyor. Zaman tüneline şanslı yaver gidiyor ve etrafını koruyan bir zaman balonu sayesinde geçmişteki Örümcek ile ölmeden nasıl temasa geçeceğini öğreniyor. Bu noktadan sonra geçmişte ve gelecekte yapacaklarımız ve alacağımız kararlarla her iki evrende değişiklikler yaratmaya başlıyoruz. Ama bunun olması için iki Örümcek'in aynı noktada olması gerekiyor. Örneğin; önemli bir olay olduğunda ekranın sağ altında diğer Örümcek'in o anda ne yaşadığını gösteren görüntü resmediliyor, diğeri ise kendi zamanında ona nasıl yardım edebilecekse bunun yolunu bulmaya çalışıyor.

2099'daki Örümcek daha sert hareketlerle dövüşürken, Amazing olansa daha akrobatik, hızlıca tekme ve yumruk atıyor, hareketli ve



neredeyseniz her türlü saldırıdan kaçabilecek kadar çevik. Her iki Örümcek'in ortak özellikleriyse duvara tırmanmak ve tabii ki örümcek hisleri. Ayrıca öldürülen yaratıklardan düşen "Spider Essence" sayesinde Örümcek'lere yeni özellikler katıp bunları geliştirebiliriz; hatta bunun sayesinde yeni kostümler de açılabilir.

Shattered Dimensions'ı sevdiyseniz, Edge of Time'i de seveceksiniz, belki daha fazla beğeneceksiniz. Çünkü birbirine bağlı zihinlerin zamanı beraber değiştirmeye çalışması fikri ilginç gözüküyor. İşin bir diğer ilginç tarafı, çizgi romanın Ultimate evreninde ve oyunun Amazing evreninde Örümcek Adam ölüyor. Marvel bize bir mesaj mı vermeye çalışıyor ya da hikaye konusunda kolaya mı kaçıyor?

■ Nurettin Tan



■ Özellikle kostüm üzerindeki kırışıklık detayı hoşuma gitti.



Yapım Kerberos Productions **Dağıtım** Paradox Interactive **Tür** Strateji
Platform PC **Çıkış Tarihi** 02 Eylül 2011 **Web** www.swordofthestars.com

Sword of the Stars II: Lords of Winter

Yıldızları tekrar keşfetmek için uzaya açılma zamanı!

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Bazi oyunlar vardır, oynuyorsun, çok seviyorsun ama papazın sürekli aynı pilavı yemeceği gibi zaman geliyor, sıkılıyorsun.

Sword of the Stars (SotS) benim için böyleydi ve şöyle bir geriye dönüp baktım da oynayalı tam beş yıl olmuş! Bu yüzden gerçek zamanlı savaşın, sıra tabanlı stratejiyle çok uyumlu birleştiği bu uzay stratejisinin ikincisinin çıkacağını duyunca geç bile kaldıklarını düşündüm. Dile kolay, nazlı yarı en son görelî beş yıl olmuş ve şimdi değişiklikler geçirecek tekrar karşımıza çıkıyor. Bakalım ne gibi değişiklikler varmış...

Aradan bunca zaman geçince elbette ki hem yapımçı firma değişti, hem de bilgisayar teknolojisi çağ atladı. Yani zaman boldu, bu yüzden Kerberos gözü gibi sevdiği SotS'nun ikincisine köklü değişiklikler getirmek için kolları omzuna kadar sıvamış. Öncelikle ilk oyunun temel öğeleri korunmuş. Bunlar; birbirinden farklı ırklar, her ırka özel uzay aracı sürüş sistemi,

verilen ağırlık hissi yenilenerek yönettiğiniz ırkın imparatorluğunu yönetme hissi yaratılmaya çalışılmış. Yani sadece gemileri değil, gezegenleri yakıp yıkmakla yetinmeyecek, koskoca bir yıldız sistemine gözünüzü dikipbileceksiniz. Yönettığınız halkın ekonomisi ve ihtiyaçları ile de ilgilenmek zorunda kalacaksınız. Her şey daha dinamik hale gelerek monotonluktan kurtulacak. Mesela; yönetim sisteminizi seçmeyeceksiniz, sizin oyun tarzınız, yönetim sisteminizi yönlendirecek ve halkın üzerinde gerekli etkiyi yaratacak. Aldığınız kararlar elinizi kolunuzu bağlamayacak örneğin, barış antlaşması yapıp uslu çocuklar gibi oturmak yerine her şeyden habersiz, sözde müttefikinizin dibindeki bir gezegene savaş gemilerinizi yığabileceksiniz.

Doğal olarak yapımcılar, grafik alanında da dört yıl önce elini kolunu bağlayan donanımsal kısıtlamaların kalmadığını belirtiyorlar. Özellikle D3D10'u sonuna kadar sömürdüklerinin altını çiziyor ama bu sömürünün, oyunu seven kitlenin sistem yelpazesinin en yüksekte en düşüğe kadarını da destekleyeceğini belirtiyorlar. Yeni grafik sistemleri sayesinde gemileri artık olabildiğince büyük

Kerberos, strateji dalında başarılı bir firma. Dağıtımçı olacak Paradox Interactive de oyun pazarında sürekli yeni ve özellikle strateji oyunlarını destekleyen hırslı bir dağıtımçı. Bu yüzden zaten strateji oyunu az çıkıyorken, hele uzay stratejisi daha da az olduğundan Sword of the Stars II'yi beklenti metremde üst derecelere çıkarıyorum. ■ **Nurettin Tan**

■ Bu bebekle savaşa katılmayı kim istemez!



Yönetim sisteminizi seçmeyeceksiniz, sizin oyun tarzınız, yönetim sisteminizi yönlendirecek ve halkın üzerinde gerekli etkiyi yaratacak

rasgele gelişen teknoloji ağacı (Bu gerçekten ilginç bir özellikti; oyuna yeniden başlarsanız farklı bir yol izlemek zorunda kalıyordunuz.), birbirinden farklı silahlar ve bir o kadar savunma sistemleri. Zamanına göre iyi grafiklerini saymıyorum bile, zaten ona sonra değineceğim. Peki oynanışa gelecek yenilikler? İlk oyundan farklı olarak sadece gemi tabanlı savaşa

ve detaylı yapabilmişler. Bu da ufak gemilerin büyüklere saldırırken verdiği boyutsal gerçekçiliği iyice arttırmış. Keza artık kamera eskisinden üç kat daha geriye çekilerek büyük savaşlar daha rahat izlenebilecekmiş. Özellikle patlama ve ışık efektlerindeki görsel şov üzerinde durulmuş ki doğru bir karar; çünkü uzayda bulunma hissi ve görsel yıldız şöleninin önemi büyük.



© Patrick Brown

GTA
Özel
LEVEL



Batı Yakası'nın dinmeyen güneşi



GTA

Evimden çıksam, markete uğrasam. Birkaç tane domates, bir - iki enerji içeceği, bir krem peynir alsam, yoluma devam etsem. Karşıdan karşıya geçmeye çalışsam, ışığın yanmasını beklesem dakikalarca. Yaya geçidi olmasına rağmen, kimse nezaket göstermese, yolların kralı arabalar hükmetse hareketlerime.

Birkaç mağazaya daha uğrasam, param yetmediği için hiçbir şey alamam. Daha ucuzlarının olduğu yer tarif edilse ve orası da yaklaşık 12 kilometre uzaktaki bir nokta olsa.

Mutsuzlukla eve dönsen, açsam bilgisayarımı, bıraksam kendimi GTA'nın kollarına...

Çünkü burada sınır yok, burada sıradanlık söz konusu değil! Param mı yok? Hemen birkaç iş yap, parayı kazan. İş yapmak istemiyor musun? Yoldan geçen bir adama "nezaketle" sor, parasını bırakacaktır yere... Mesafeler sorun mu oluyor? En yakındaki arabaya yönel, kapısını aç ve bin. O araba artık senin! Polis mi gördü? Sorun değil; bas gazaya ve en yakındaki araba boyama servisinde arabayı tanınmayacak hale getir. Araba kullanmak istemiyorsan, at o arabayı bir köşeye ve çok daha kıvrak hareketler yapabilen bir motosiklete bin. Yetmedi mi? Jet-Ski veya bir sürat motoruna ne dersin? Suya ayak basma fikri hoşuna gitmiyorsa bir bilet alıp havalimanına gir ve buradaki uçaklardan istediğin bir tanesini -evet, yolcu uçakları da dahil- al ve gitmek

Bunları biliyor muydunuz?

Grand Theft Auto'nun bir filme dönüştürüleceği söylentileri kulaktan kulağa yayılıyor; hatta başrolde Eminem'in olmak istediğini de duyduk. GTA bir filme dönüştürülse eminim ki büyük ilgi görecektir fakat standart bir Hollywood aksiyon filminden ne kadar öteye gidebilir, o tartışılır. Bu arada 1977 yapımı, Grand Theft Auto adında bir film de halihazırda var. Babasının Rolls Royce'unu çalarak Las Vegas'a evlenmeye giden bir kızın, peşine takılan ailesi, ödül avcılarını ve kıza aşık başka biriyle olan mücadelesi konu ediliyor.



GTA III

Rakamlarla GTA

5000\$

İlk GTA oyununda aracınıza bomba taktırıp onu saatleri bir bombaya çevirmek için ödemeniz gereken miktar.



GTA 2

istediğin yere saniyeler içerisinde ulaş...

Milyonlarca hektar özgürlük

Bir tane reklam vardı hatırlarsanız. Hayatımızın iki nokta arasında geçtiğini suratımıza suratımıza vuran, biraz sinir bozucu bir reklamdı. İşte o reklamı bize unutturan yapımdır GTA. Öylesine büyük bir özgürlük sundu ki biz oyunculara, her türlü oyunda, her hareketimizi onunla karşılaştırır olduk. "GTA olsaydı şimdi şunu yapmıştık, şuradan şunu edinip çoktan bitirmiştik görevi..." dedik, bir oyunda bir sokağa girmemiz engellendiğinde sinirlendik, özgürlüğe teslim ettik kendimizi.

Sokaklarında boş boş dolaşmanın bile eğlenceli sayıldığı bir yapıp çıkardı Rockstar karşımıza. Üstelik bunu öyle bir şekilde sundu ki oyun oynayan herkesin ilgisi o yöne çekildi, kimse "Hacı bana pek uymadı bu GTA," diyemedi.

İlk iki oyun, bir başlangıçtı. İleride neler olacağını iki boyutlu bir göstergeydi sanki. Üçüncü oyunla birlikte oyun dünyası, bambaşka bir yöne saptı. Her şey artık üç boyutlu ve gerçeğe bir adım daha yaklaşmıştı. Karakterimiz arabaları çalıyor, onları rampalardan atlabiliyor, daha iyi nişan alıyor, daha çok ateş ediyor ve her şeyi daha fazlasıyla yaşıyordu. Bundan sonra zaten olay tamamıyla koptu ve GTA bir fenomen olmaya başladı. Rockstar'ın buradaki başarısı, oynanışla getirdiği özgürlük de değildi; her GTA oyununda oyuncuya birbirinden kaliteli senaryolar ve diyaloglar da sunuluyordu.

İtalyan mafyasına göndermeler yapılarak yaratılan Tommy Vercetti, Toni Cipriani gibi isimler, Çin mafyasının konu edildiği Chinatown Wars'taki Huang Lee, Doğu Avrupalı dostumuz Nico Bellic... Bu kahramanların hepsi üstünde düşünülmüş birer karakter olarak karşımıza çıktı ve adlarını bugün bile hatırlıyorsak, bunda Rockstar'ın detaycı yaklaşımı söz konusudur. (Just Cause'daki adamımızın adını hatırlayan?)

Limit yok

GTA'nın sevilmesindeki bir diğer önemli konu da herkese hitap ediyor oluşudur elbette. Uzak Doğu yapımlarında da özgürlüğü gördük; milyon tane JRPG vardı ve bunlar da bir yere kadar özgürlük sunuyordu aslına bakarsanız. GTA bir RPG değil tabii ki fakat tamamıyla "Batı esintili" olduğu için öncelikli olarak ABD olmak üzere, bu kültüre yakın duran birçok ülke tarafından anında sevidi. Sonuçta oyun, gerçek hayatın bir kopyası gibiydi. İnsanlardan bir şey istemek için beklemek, işlerimizi halletmemiz için kuralları birbir uygulamak zorunda değildik. Daha da

50 araç

GTA 2'de aynı anda ekranda gözülebilen araç miktarı.



GTA Liberty City Stories

güzel, her oyunda bir çete savaşının içine düştüğümüz için otomatik olarak "kualsızlık" kavramı ağır basıyordu ve böylece ne yaparsak yapalım, kanunlar çerçevesine hareket edemiyorduk.

Bu denli bir kualsızlık geçerliken elbette ki her GTA oyununda ayarı kaçırmak da çok kolay oldu. Başlarda sadece arabalara biniyor, birkaç tane silahla düşmanlarımızı karşılık veriyorduk. Daha sonra, özellikle San Andreas'la birlikte mevzu tamamiyla çığırından çıktı ve istersek sürat motoruna biniyorduk, istersek savaş uçağına, helikoptere veya bir zirhlı araca... Silahların da sınırı kalmamıştı. Ortalığı yakıp yıkabilecek tonla silahımız vardı ve bunları kullanmamıza kimse bir şey demiyordu.

Her ne kadar amaçsızca hareket etmek GTA'da bize bir katkı sağlamamış olsa da oyun zaten sunduğu görev yapısı ve senaryosu ile bizi tüm nimetlerinden faydalanmaya zorluyordu. Örneğin; San Andreas'ta bir görevde önce bir uçağı binmemiz ve daha sonra ondan atlayıp bir diğer uçağı havada geçiş yapmamız istenebiliyordu. Bunu durup dururken yapmak bize pek bir şey getirmiyorken, görevi başarıyla sonuçlandırmak adına kendimizi uçaktan uçağı fırlatırken bulduk...

Aksiyon kısmı son derece önemliydi tüm GTA oyunlarının ama oyuncuların sadece savaşmaktan daha ötesine de sıcağın bakacağını fark eden Rockstar, her oyununa farklı aktiviteler de ekledi. Kız arkadaş konusu San Andreas'ın ve GTA IV'ün önemli konuları arasındaydı örneğin.

Bir kıza nasıl davranılır, neler hoşuna gider, bize en temel haliyle anlatan bu oyunlarda işi gücü bırakıp sadece kız arkadaşımızı gezdirdiğimiz zamanlar bile oldu. Sonra ne oldu, yine terk edildik, yine hüsrana uğradık. Eh, silahımızı çalarıp intikamımızı almaz mıyım ben!

Anılarla dolu yıllar

GTA, bir efsane. Şu an oyunun sonlandırıldığı açıklansa yine de yıllarca hatırlanacak ve oyunlar ona benzemek için çabalamaya devam edecek. Kimse bu oyunda kendini bulmayacak, yıllar



GTA San Andreas

geçtiğçe o oyunda yaşadıklarını bir hayat felsefesi olarak benimsemeyecek belki ama oynadıkları en dolu ve en eğlenceli oyun olarak akıllarında her zaman yer edecek. Nasıl Firat ölüm döşeginde "San Andreas..." diye yakınıyor olacaksa yıllar sonra, siz de GTA'yı hep hatırlayacak ve çocuğunuza Nico ismini vermek istediğiniz için eşinizle tartışacaksınız. "Ya Juan Garcia Cortez olmasını isteseydim?" diye çıktığınızda da GTA'nın ne kadar sanal bir ürün olduğunu anlayacak ve oyunların, gerçek hayatla karışamayacağını bir kez daha gözlemlerinize görüp hayatınıza size kalan anılarla devam edeceksiniz. Bunları yapacaksınız; çünkü GTA, her zaman sizinle birlikte olacak...

GTA Tarihçesi

Tam 13 oyun olmuş. GTA ile başlayan, "GTA'dan hikayeler" olarak halen devam eden bir efsane. O kadar zaman geçti ve bu isim eskimed, eskimeye yüz tutmadı bile. Hep aynı heyecanı getirdi, hep daha fazlasını önerdi. İşte bu tarihçe ile sizi bu serüvende, farklı kahramanların önderliğinde ama aynı oyunun etrafında dönen bir yolculuğı çıkartıyoruz...

Grand Theft Auto

28 Şubat 1998'de -ki ben üniversitenin ilk yılında-, etrafıma boş gözlerle bakıyordum; GTA piyasaya sürüldü. Yapımcı koltuğunda DMA Design vardı. Bu isim size tanıdık gelmeyebilir çünkü adı daha sonradan Rockstar North olarak değişti. Yarattıkları oyun, o dönem için farklıydı; çünkü "özgürlük" kavramını ve "istediğimizi, istediğimiz şekilde yerle bir edebileme" düşüncesini ayağına getirmişti. Bir çete için ayak işleri yapan bir adamı kontrol ediyorduk ve bu işi ne şekilde yapacağımız, o işi yapmadan önce şehirde birkaç tur atıp atmayacağımız hep bize bırakılmıştı.

Oyun kuşbakışı oynanıyordu ve içinde bulunduğumuz şehirde, istediğimiz araca binebiliyor ve istediğimiz yere gidebiliyorduk. Üç farklı şehir söz konusuydu aslında; Liberty, Vice ve San Andreas. Bu şehirlere anında ulaşım sağlayamıyorduk ve ancak oyun izin verdiğinde kullanıma açılıyordu. ▶



GTA Vice City Stories



GTA III

200 yaya

GTA 2'de aynı anda ekranda gözükebilen insan miktarı.

1961

GTA London: 1969'un pek az bilinen eklentisi, London 1961 sadece online olarak, bedava sunulmuştu.



©patrick brewer

Bunları biliyor muydunuz?

GTA: San Andreas'ta tam altı tane kızla kız arkadaş olabiliyordunuz. Dennise, Michelle, Helena, Barbara, Katie ve Millie. Bunlarla ilişkinizi %100 seviyesine getirirseniz, onlardan özel bir şey alıyordunuz. Peki bu kızların isimlerinin, yapımcıların zamanında çıktığı kızlardan derlendiğini biliyor muydunuz?



- Şehirde, eğer ölürseniz bir hastanede canlanıyor, yakalanırsanız da polis karakolunun önünden oyuna devam ediyorduk. Araçlarımızı limanda satabiliyor, polis peşimize takılınca yeniden boyatabiliyoruz ve hatta bunları birer canlı bombaya çevirebiliyorduk.

Tabanca, makineli tüfek, roketatar, alev püskürtücü gibi silahların yanında arabamızın hızını bir süreliğine arttıran, polislin peşimizden ayrılmasını sağlayan ve benzeri birçok ekipmanı da şehrin birçok köşesinde bulabiliyorduk.

GTA, PC'den sonra PlayStation'a ve Game Boy Color'a da uyarlandı. Her ne kadar dünyanın en iyi oyunu olarak gözükmese de yenilikçi oynanışıyla tüm dikkatleri üstüne çekmişti.

GTA London: 1969

İlk oyuna bir ek paket niteliğinde çıkan GTA London: 1969, oyuncuların 60'lı yılların sonuna götürmesinden öte, bambaşka bir ükleye, İngiltere'ye taşıyordu.

GTA'dan pek fazla farkı olmamasıyla birlikte gerçek bir eklenti paketi kıvamında olan oyuna GTA fanatikleri ve İngilizler akın ettiler. Oyun PC ile birlikte PlayStation için de piyasaya sürülmüştü ve 60'ların müziklerini İngiliz DJ'ler oyuna başarıyla uyarlamıştı.

GTA London: 1969 iyi bir oyun sayılmasına rağmen, kısa bir süre sonra GTA 2'nin piyasaya sürülmesiyle, yavaş yavaş ortadan kayboldu.

Grand Theft Auto 2

Yedi acımasız çete... Hepsinin bir niyeti, hepsinin bir beklentisi var... Şehir onlara dar geliyor; sadece bir tanesi tahta oturmak istiyor ve size sadece tek bir öğütleri var: "Saygı, her şeydir..."

İlk oyundaki hafif amaçsız yapı, GTA 2 ile birlikte yerini çetelerin savaşına bırakmıştı. Böylece bir çetenin gözüne girmek için olay çıkarıyor ve çıkan olayın derecesiyle, o çetenin bir üyesi olma yolunda hızla ilerliyorduk. Çete üyesi olduktan sonra da asıl macera başlıyordu.

GTA 2'de dikkat çeken en önemli özelliklerden bir tanesi elbette ki grafiklerdi. İlk oyuna göre her şey geliştirilmiş, her şey çoğaltılmış ve her şey daha iyi gözükmeğe idi. Standart makineli tüfekler, Uzi ve susturuculu Uzi gibi dallara ayrılmış, el bombaları, elektrik silahları, arabalara takılı olan silahlar oyuna eklenerek GTA'nın aksiyon dozu,

GTA 2 Hileleri

Aşağıdaki hileleri bölüme başlamadan önce isminiz olarak girin.

- LIVELONG: Tanrı modu
- GODOFGTA: Tüm silahlar
- EATSOUP: Bedava alışveriş
- BUCKFAST: İnsanlar daha sinirli tavırlar sergiler
- GOREFEST: Vahşet artar
- MUCHCASH: 500.000\$



GTA Episodes From Liberty City

büyük ölçüde artırılmıştı.

1999 yılında önce PlayStation, ardından PC için hazırlanan GTA 2, daha sonra Dreamcast ve Game Boy Color'a da uyarlandı.

Grand Theft Auto III

İşte oyun dünyasını değiştiren yapım. Değiştirdi; çünkü o dönem için çok önemli olan bir şeyi başarmıştı: Özgürlük, üç boyutlu olarak ekranlardaydı...

GTA'nın üçüncü boyuta geçişle birlikte, aksiyonu havada ve suda tatma imkanına da kavuşmuştu ve devasa bir şehirde, istediğimiz şekilde ilerleyebilmenin getirdiği heyecanla, kendimizi kaybettik.

GTA III'te dikkat çeken araçlar ve silahlar**Sniper Rifle**

Bazı görevlerin zorunlu kullanım olarak şart koştuğu tetikçi tüfeği, GTA'da bir ilk olmasıyla büyük ilgi görmüştü. Özellikle uzaktan polisleri indirmek çok eğlenceliydi.

AK-47

Oyundaki en güçlü makineli tüfeklerden bir tanesiydi "keleş". Bu silahın tek kötü yanı, onu taşıırken koşmıyor oluşunuzdu.

RC Bandit

Toyz Van'in içine girdiğinizde kontrol edebildiğiniz bu ufak yarış arabaları, özel yan görevlerin yolunu açıyordu. Çok hızlı gitmeleri ve ufak olmaları ile şehri Micro Machines havasında tecrübe etmenizi sağlamışlardı.

FBI Car

Ancak polisi çileden çıkarıp beş yıldızlı aranma seviyesine geldiğinizde ortaya çıkan FBI araçlarını ele geçirmek çok zordu fakat bunu bir kez yapıp polislerden de kurtulduysanız, özel polis görevlerinin de önünü açabiliyordunuz.

**Rakamlarla GTA****60.000**

GTA: San Andreas'taki sivilerin kurabildiği farklı cümle sayısı.

16.000

GTA: San Andreas'ta yer alan, bir benzeri daha olmayan bina ve eşya sayısı.

1600 metre

GTA: San Andreas'ta yer alan Mount Chiliad adlı dağın yüksekliği.



GTA IV

Oyun ilk olarak 2001'in Ekim ayında PlayStation 2 için piyasaya sürüldü. "Abi, GTA 3 inanılmaz olmuş, işi gücü bıraktım, sadece oyun oynuyorum." diye dolaşan konsolcuların sayısı hızla artarken, hüzünlü PC'cilerin sayısı da günbegün artıyordu. 2002'nin Mayıs ayında, PC'ciler de muradına erdi ve GTA III, artık herkesin evinde kendine bir yer edinmişti.

Oyunda ihanete uğramış bir adamı kontrol ediyorduk. Ölüme terk edilmişken polis tarafından yakalanıyor ve "8-Ball" adındaki bir suçluyla birlikte merkeze götürülürken, bir dizi patlama sonucunda kurtularak özgür kalyorduk. Kaçış mücadelemiz sonlanıyordu belki ama intikam mücadelesi yeni başlıyordu...

Oyunun bu noktasından sonra şehirdeki farklı çete liderleri için, farklı görevler yapmaya başlıyorduk ama bu görevleri hiçe sayıp üç boyutun nimetlerinden sonuna kadar yararlanan şehri gezmek de büyük keyif veriyordu.

GTA III, bir türün başlangıcı oldu. Bu oyunla birlikte, ona benzeyen oyunlar var olmaya çalıştı, her oyun ondan parçalar taşımaya başladı ve GTA, efsane olma yolundaki büyük adımını atmış oldu.

Grand Theft Auto: Vice City

"GTA 4 gelir mi acaba?" derken haberleri yayılan ve kısa sürede de piyasaya çıkan Vice City, GTA III'ün geniş dünyasına bir ek olarak karşımıza çıkmıştı. 2000'li yıllar yerine 1980'ler konu edilmişti ve oyundaki yenilikler, her türlü başlıktan önce senaryoyu hedef almıştı. Vice City, diğer tüm GTA oyunlarıyla karşılaştırıldığında daha akılda kalıcı ve daha detaylı bir hikayeye sahipti.

Tommy Vercetti ismini hala hatırlıyor olmamın en büyük nedeni de bu senaryodur işte. Liberty City'den, patronu Sonny Forelli tarafından Vice City'ye gönderilen Vercetti, beklemediği bir şekilde karşılaşır: Vice City'de onu herkes, tüm çeteler ve polis, ölü istemektedir. Vercetti kısa sürede fark eder ki Vice City büyük bir pislik yumağına dönüşmüştür...

GTA: Vice City'de önemli karakterler



Sonny Forelli

Forelli "ailesi"nin başında bulunan mafyatik lider, Liberty City'nin de her kısmında söz sahibidir. Her türlü kirliliğe parmağı bulunmakta ve Harewood olayının arkasındaki gizemli kişi olduğu da düşünülmektedir.



Juan Garcia Cortez

Dokunulmazlığı bulunmasına rağmen o da birçok kirliliğin arkasındadır. Nesli tükenmekte olan hayvanları yemeyi seven Cortez, suç oranı yüksek her türlü işte bir şekilde varlığını göstermektedir.

Bunları biliyor muydunuz?

İlk GTA oyunu iptal edilebilirdi. O zamanlar DMA Design tarafından hazırlanan ve BGM Interactive'in yayımlayacağı oyun, o kadar uzun süre üstünde çalışılmadan durdu ki BGM sonunda projeyi iptal etme kararı alıyordu.



Gerçekten de oyun böyleydi. Çetelerin içine girdikçe, derinleri karıştırdıkça pislikler ortaya çıkıyor ve "mafyatik" dünyanın aslında bir dedikodu kazanı olduğunu fark ediyorduk.

Her anlamda çok iyi bir oyundu Vice City. 2002 yılının Ekim ayında PS2'ye, 2003'ün Mayıs ayında da PC için piyasaya çıktı. 2003'ün Kasım ayında da Xbox sahipleri Vice City macerasına atılmayı başardı.

Grand Theft Auto: Advance

"Game Boy'da da Grand Theft Auto oluyormuş." dedirten oyunumuzun adı GTA: Advance olarak raflardaki ve evlerimizdeki yerini almıştı. "2.5 boyutlu" olarak tanımlanabilecek bir görüntüsü vardı oyunun. Şöyle ki oyunu kuşbakışı görüntüden oynuyorduk fakat binaların yanından geçince üç boyutlu olduklarını anlıyor, araçlara takla attırdıkça havalandıklarını hissediyorduk.

GTA III'ün zaman diliminde geçen oyunda Vinnie adındaki bir arkadaşımızın katillerine ulaşmak için Liberty City'nin altına üstüne getirmemiz gerekiyordu. Liberty City, GTA III'tekinden neredeyse üç kat büyüklükte karşımıza çıkarak bizi şaşırtmayı da başarmıştı.

Polisçilik, itfaiyecilik ve taksicilik gibi yan görevler de yapabildiğimiz oyun büyük beğeni toplamıştı. Ben bu oyunu oynayamamıştım ve içimde bir ukde olarak kalmıştır. Neyse ki Chinatown Wars geldi de aynı atmosferi yaşamayı başardım yıllar sonra...

Grand Theft Auto: San Andreas

Fırat'ın en çok sevdiği oyunları sayıyorum: Küçükken oynadığı tüm eski oyunlar, Dark Earth (Bunu da niye bu kadar sevdiğini anlayan beri gelsin.) ve GTA: San Andreas. San Andreas'ı o kadar çok ama o kadar çok seviyor ki toz kondurmuyor üstüne. San Andreas'tan sonra çıkan her türlü GTA oyununa karşı sert bir tutum takınan Fırat, GTA IV'ü de beğenmemiştir, Episodes from Liberty City'nin yüzüne bile bakmamıştır. Rivayetlere göre göğsüne San Andreas yazdırmak için dövmeçinin yolunu tuttuğu fakat yarı yolda caydığını da söylenir...

Fırat sayesinde benim şahsıma ait bir San ▶



11 radyo istasyonu

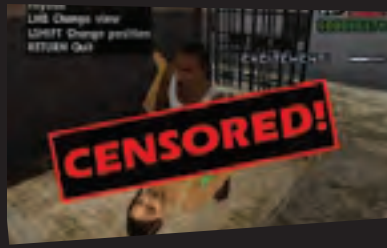
GTA: San Andreas'ta tam 11 tane radyo istasyonu yer alıyor. Bunlardan 10 tanesinde farklı tarzlarda müzik yayını yapılırken, bir tanesinde uzun uzun muhabbet ediliyor.



GTA San Andreas

San Andreas'ın gizli yüzü

Bu oyunla birlikte anılan bir mod var ki Rockstar'ın başını bayağı ağrıttı. "Hot Coffee" adındaki bu mini oyun, San Andreas'ta biraz daha "farklı" işler yaptığınızı anları gösteriyordu. Oyunda CJ'nin kız arkadaşları olabildiğinden bahsetmiştik. Eğer onlarla arası iyi tutarsa bu kızlar uygun bir vakitte CJ'evlerine, bir kahve içmeye çağırabiliyorlardı. Daha sonra görüntü evin dışına geçiyor ve sadece bazı seslerle içeride ne olduğunu anlar gibi oluyorduk. Lakin oyunun PC versiyonu çıktıktan sonra, Hot Coffee adındaki ufak bir yama, bu sahnelerde CJ'nin kontrolü ele almasına olanak tanıdı. Her ne kadar ilgili sahnelerde herhangi bir çıplaklık olmasa da olayın gayet net görülmesi ve bir mini oyun olarak oynanabilmesi, oyunun "Adult" derecelendirmesine girmesi ve hatta bazı yerlerde toplatılması konusunu gündeme getirdi. Rockstar, bu sahnelerin



oyunda bulunmadığını, "reverse engineering" ile mod yapımcıları tarafından oyuna eklendiğini savunarak yırtmaya çalıştı. Tahmin etmedikleri şey başlarına geldi ve bir hacker, oyunun PS2 ve Xbox versiyonlarında da bu sahneleri görebileceğimizi bir Action Replay Game Enhancer çıkardı ortaya. Böylece bu sahnelerin oyunda aslında yer aldığı ama oyuncuların normalde göremeyecekleri kadar derinlerde olduğu ortaya çıkmış oldu...

- ▶ Andreas tutkum olmadı, olmadı; adam hepsini aldı gitti çünkü. Ne var ki haklı olduğu noktalar çok fazla; GTA: San Andreas, GTA evreninde yaratılmış olan en büyük, en özgür ve her şeyin "en fazla" olduğu oyundur. Bu kadar da net bir durum var ortada.

Oyunda Carl Johnson'ı, yani CJ'yi kontrol ediyorduk. Los Santos'tan beş yıl kadar uzak kalan CJ, geri döndüğünde mahallesinin değiştiğini, annesinin öldüğünü ve ailesinin de dağıldığını görüyor ve yetmiyormuş gibi birkaç polis onu, işlemediği bir suçtan ötürü suçlu buluyor. Bir kaçağa dönüşen CJ, hem şehirde tutunmaya çalışıyor, hem de intikamını almak için planlar kuruyor.

Konu olarak, o zamana dek ortaya çıkan tüm GTA oyunlarından daha geniş bir senaryo söz konusuydu. Farklı çeteler, her çetenin birbiriyle bağlantısı, karakterler, olaylar... Bunlardan öteyse oynanıştaki büyük yenilenmeydi. Artık gerçek anlamda her şeyi yapabiliyorduk. Yüzebiliyorduk, saçımızı kestirebiliyorduk, yemek yiyince şişmanlıyorduk, yemeyip spor yapar, ağırlık kaldırırsak sağlam bir vücuda sahip oluyorduk, bisiklete binebiliyorduk, kız arkadaşlarımız olabiliyor ve onlarla buluşup vakit geçirebiliyorduk... San Andreas'ta yapabileceklerimizin sınırı yoktu ve bu özgürlük, oyunu tamamlamadan, oyunda yüzlerce saat harcaabilmemize olanak tanıyordu.



Bunları biliyor muydunuz?

GTA'da polislerin takındığı agresif tutum aslında kazayla ortaya çıkmış. Programlama sırasındaki bir hatadan dolayı, suç işledikten sonra peşinize takılan polisler normalde sizi takip edecekken, hatadan dolayı deli gibi davranmaya başlamış ve sizi yoldan çıkarmak için enteresan hareketlere başvurma yoluna gitmiş. Oyuna büyük heyecan getiren bu durum, üstünde çalışarak günümüzdeki halini almış.

Her ne kadar San Andreas'ın multiplayer modu bulunmasa da oyun, 2005 yılının Haziran ayında PC için piyasaya sürüldükten bir süre sonra GTA fanatiklerinin hazırladığı multiplayer modları ortaya çıktı.

Hala bir efsane olarak nitelendirilen GTA: San Andreas, GTA IV'ün gölgesinde bile kalmayan, şu anda bile oynanabilecek bir klasik olarak GTA evreninde kendine bir yer edinmiştir.

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

San Andreas'tan iki yıl sonra çıkmasına rağmen bir geri adım gibi düşünebiliriz Liberty City Stories'i ama bunu yapıyorsak bilmeliyiz ki PS2 versiyonunu göz önünde bulundurmuşuz; çünkü bu oyun aslında PSP için hazırlanan bir GTA oyunu...

PSP güçlü bir alet olmasına rağmen bir GTA oyununu çalıştıracak kadar iyi miydi, bunu Liberty City Stories'in çıkışına kadar bilmiyorduk ve gördük ki olabiliyormuş. Liberty City'de hatırı sayılır bir yeri olan Don Salvatore Leone'nin işlerini yapan bir adamı, Toni Cipriani'yi kontrol ediyorduk ve Liberty City'nin üç bölgesinde, Portland, Staunton Island ve Shoreside Vale'da birçok göreve çıkıyorduk. Oyunda geriye adım olarak düşünülebilecek birçok şey vardı ama en sinir bozucusu yüzeyimiz oluştumuzdu. Artı olaraksız oyunda dilediğimiz arabayı satabilmemiz ve hatta bunu yaparken müşteriye arabayı tanıtmak için biraz araba kullanımını gösteriyor olmamız dikkat çekiyordu. Bir PSP oyunu olarak başarılı sayılabilecek oyun, PS2 versiyonunu göz önünde bulundurduğumuzda pek de anlamlı değildi maalesef.

Grand Theft Auto: Vice City Stories

Bizi 80'li yıllara döndüren Vice City Stories, GTA: Vice City'de olanlardan iki yıl öncesini konu alıyordu, yani Tommy Vercetti hapisteydi. Bizim kontrol ettiğimiz karakterse Vic Vance adında, vatanını, ailesini ve gururunu korumaya yönelik içgüdülerle bezeli bir askerdi. Ne var ki onun da hayatı karmakarışık bir hal alıyordu ve kendisini Vice City'de yükselmeye çalışan ve sürekli suç işleyen biri olarak buluyordu.

Vice City Stories de aynı Liberty City Stories gibi önce PSP için çıktı, ardından PS2'ye uyarlandı ve yine pek bir şeye benzemedi. Liberty City Stories'in aşırı uzun yüklemeleri bu oyunda bir hayli azaltılmıştı ve oyun daha oynanabilir bir hale getirilmişti. 2006 yılının Haziran ayında piyasaya çıkan oyunun satış rakamları hiç de fena değildi.

Grand Theft Auto IV

Yeni nesil konsol olarak adlandırdığımız PS3 ve Xbox 360 için herhangi bir GTA oyunu görmemiştik ve bu güçlü sistemlerde bir GTA

Rakamlarla GTA

130 milyon dolar

2003 yılında Rockstar'a açılan davalarda istenen tazminat miktarı.

1984

GTA: Vice City Stories'in konusunun geçtiği yıl.

70 milyon

Bugüne kadar satılan tüm GTA oyunlarının miktarı. Bu miktar, The Beatles'in dünyaca ünlü albümü Sgt. Pepper'dan bile fazla.



GTA IV - Multiplayer

GTA IV'ün oyunculara sunduğu en büyük yeniliklerden bir tanesi de multiplayer özellikleriydi. Oyunda tam olarak 14 tane multiplayer modu bulunuyordu. Team Deathmatch, Team Mafia Work, Team Car Jack City, Cops'n Crooks ve Turf War gibi takım bazlı multiplayer modların yanında co-operative oyunlar ve yarış oyunları da içeriyordu GTA IV. Bu kadar çok multiplayer modu olmasına karşın oyunun tek kişilik senaryosu her zaman daha çok ilgi çekti; çünkü GTA IV, konuya odaklı bir oynanış sunuyordu. GTA IV'ün multiplayer kısmında bir süre vakit geçiren oyuncular, burada pek fazla durmadı ve ellerindeki bin bir türlü FPS'de savaşımaya devam etti.

oyununun nasıl olacağını düşünmekten kafamız patlayacaktı ki GTA IV'ün ilk görselleri ortaya çıkmaya başladı... Liberty City inanılmaz gözüküyordu. Işıklandırmalar, modellemeler, detaylar, kaplamalar... "Amerikan Rüyası" kavramının yeni nesil dijital versiyonu karşımızdaydı ve oyun 2008 yılında konsollara geldiğinde, hiçbir şekilde kayıtsız kalamadık.

GTA IV piyasaya çıktığında oyuncular ve oyun medyası ikiye bölündü. Bir kısmı GTA'nın artık daha az özgürlük içermesinden dolayı hayal kırıklığına uğramıştı, diğer kısmıysa oyunun gelişmiş grafiklerine, senaryosuna ve içerdiği tüm detaylara kapılmıştı ve ortadan kaybolmuştu. GTA IV, son derece kaliteli bir oyun olmasına ve önceki oyunlar gibi büyük bir özgürlük içermesine karşın biraz senaryo yönü ağır basan bir oyun olmuştu ve bu da oyunu bir ölçüde çizgisel yapıyordu. Özellikle San Andreas'tan sonra birçok insan kendisini kapalı bir kutuya konmuş gibi hissetti.

Nico Bellic adında, Doğu Avrupalı bir adamın Liberty City'ye ayak basıp kuzeni Roman ile birçok maceraya atılması konu alınıyordu. Oyun PS3'te ve Xbox 360'ta inanılmaz ilgi gördü ve ardından PC için de piyasaya çıktı ve özellikle ülkemizde, herkes GTA'nın bu son bombasıyla birlikte... Ne olduklarını anladığınızı düşünüyorum.

Tüm GTA oyunlarındaki en iyi araç kontrollerine sahip olan GTA IV, uçak kullanımına izin vermemesiyle de dikkat çekmişti. Bunun yanında karakterimizin üstünde pek az değişiklik yapabiliyor oluşumuz, yan görevlerin ve mini oyunların biraz kısıtlı kalmış olması, önceden de söylediğim gibi birçok insanın pek hoşuna gitmedi fakat benim gibi grafik delisi ve özgürlüğü oynanış yeri geldiğinde takmayan insanlar oyundan bir hayli memnun



Bunları biliyor muydunuz?

Vice City'de olay yaratan "Kill All Haitians" görevi yüzünden Haitililer soykırım davaları açıp Rockstar'ı kenara sıkıştırdı ve sonraki kopyalarda bu görevi mahkeme kararıyla kaldırttılar.

kaldı. Özellikle silah kullanımı ve bina içindeki çatışmaların kalitesi gözden kaçmıyordu.

Grand Theft Auto: Chinatown Wars

PSP'nin en iyi GTA oyununu hala satın almadıysanız, şu an çıkın ve bu oyunu alın; Chinatown Wars, görüp görebileceğiniz en iyi GTA oyunlarından bir tanesi çünkü...

GTA IV'teki Liberty City'yi Alderney bölgesi hariç aynen içeren oyun, kaliteli grafikleri ve PSP'ye uygun oynanışıyla büyük ilgi gördü ve görmeye de devam ediyor. Oyun aynı zamanda Nintendo DS için de satışa sunulmuştu.

Diğer tüm GTA oyunlarından farklı olarak bir Çinli'yi kontrol ettiğimiz Chinatown Wars, 25 yaşındaki Huang Lee'nin babasının ölümüyle birlikte başının belaya bulaşmasını konu alıyor. Babasından miras kalan kılıcı amcasına götürmek üzere yola çıkan Lee, saldırıya uğruyor ve kılıcı kaybediyor. Bundan sonra da gelsin çeteler, gitsin güzel kızlar...

İstedığımız yere silah getirebildiğimiz sistem, Ammu-nation'ın dönüş yaptığı oyun, uzun oyun süresi ve cel-shade'li grafikleri ile de oyunculardan tam puan almıştı. Duydunuz mu?

Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City

Aslında GTA IV'ün iki eklenti paketi olarak ayrı ayrı tanıttık bu oyunu ama madem Rockstar bu paketleri bir kutuya koyup satmayı uygun gördü, biz de ismini raflardaki gibi kullanırız...

Kısaca EFLC olarak bilinen bu pakette, The Lost and Damned ile The Ballad of Gay Tony indirilebilir içerik paketleri bulunuyor. Konsollar ve PC için satışta olan paket, en güncel GTA oyunu olma özelliğini de gösteriyor.

Bu iki paket de aslında bir nevi "GTA IV Stories" kıvamını taşıyor. Nasıl Vice City Stories veya Liberty City Stories'de farklı karakterlerin hikayelerini dinledik, bu iki pakette de Liberty City'de başı belaya giren farklı karakterleri kontrol ediyoruz.

The Lost and Damned, The Lost adındaki motosiklet çetesinin eski bir üyesi olan Johnny'nin diğer çetelerle olan mücadelesini konu alıyor. Johnny önce bulunduğu çete için birtakım işler yapıyor ve ardından çok daha büyük bir çekişmenin içine düşüyor.

Gay Tony, yani Tony Prince'in asistanının rolünü aldığımız The Ballad of Gay Tony ise The Lost and Damned'e göre biraz daha renkli ve farklı görevler içeren bir paket. İlişkilerin daha yoğun rol oynadığı bu pakette de yine senaryo, oynanışın önüne geçiyor ve benim gibi konuyu takip etmekten hoşlanıyorsanız, sizi de olan biten mutlu edecektir. ■



Bunları biliyor muydunuz?

GTA IV hazırlanırken, mükemmel ışıklandırmaya ve hava geçişlerine ulaşmak için New York'taki birçok eve bu geçişleri kaydedebilen kameralar yerleştirildi ve dairede oturanlara da bir miktar para verildi. Böylece havanın kararması ile güneşin tekrar doğması arasındaki geçişler mükemmel bir biçimde yansıtıldı.

(267)-555-0100

GTA IV'teki polis tarafından aranma seviyenizi azaltmak için aramanız gereken numara.

3.5 yıl

GTA IV'ün yapım süresi.

Rockstar Oyunları

Kuşkusuz ki Rockstar Games, GTA oyunlarıyla ismini yüceltti fakat firmanın aslında o kadar çok ve her biri o kadar iyi oyunu var ki... Bunlardan bazıları GTA izleri taşıyor, bazılarıysa konudan tamamıyla bağımsız.

Düşününce şunu anlıyorsunuz ki Rockstar'ın oyunlarının neredeyse her biri, GTA'nın parçalarına bölünmüş halini konu alıyor. Bir tanesinde daha kaliteli aksiyon sahnelerinde kahramanlık yapıyoruz, bir diğerinde sıkı bir yarışçının rolünü üstleniyoruz, bir başkasında GTA'da sergileyemediğimiz vahşet seviyesini görüyoruz. Tabii ki bunu GTA'nın zaten her şeyi konu almasına da bağlayabiliriz fakat Rockstar'ın izlediği formüle, benzerlikleri görmeden de geçemiyoruz.



Max Payne 2



Bully

Max Payne'den Manhunt'a

Konuya Max Payne ile başlamak istiyorum. Zamanında herkesin büyük beğeniyle oynadığı bu sağlam aksiyon oyunu, suratı ekşimiş kahramanımız Max'in intikam mücadelesini konu alıyordu ve "Bullet Time" yavaş çekim özelliğine ek olarak senaryosuyla da herkesi hayranı yapmıştı. Ardından ikinci oyun piyasaya çıktı, yine aynı heyecanla oyunun üstüne atladık. Daha da fazla psikolojik öğeler içeren oyunun üçüncüsünü bekliyor olmamız büyük bir hataydı; çünkü Rockstar, üçüncü oyunu yakın zamanda piyasaya sürmeyi düşünmüyordu ve şu anda bile oyunun ne zaman çıkacağı konusu muallakta. (En azından açıklandı.)

Max Payne'in yanında Rockstar'ın ünlü serilerinden bir tanesi, benim de kişisel olarak hayranı olduğum Midnight Club serisidir. Bu mükemmel yarış oyununu GTA'nın "araç kısmı" olarak nitelendirebiliriz. Bir yarış oyununda olması gereken her şeyi barındıran Midnight Club, inanılmaz hızlı ve arcade tarzı oynanışı, araçların sahip olduğu bazı özel güçler ve sinir bozacak derecede iyi olan yapay zekasıyla dikkatleri üzerine çekmişti. Ne var ki bu seri ilk iki oyundan sonra, her bir oyununda biraz daha az ilgi çekmeye başladı ve NFS, Burnout gibi yapımların da piyasada olmasıyla, Rockstar'ı bu seriye bir süre ara vermeye itti.

Vahşet seviyesi yüzünden yasaklanmaya kadar giden Manhunt, hem Splinter Cell tarzı gizlilik öğeleri içeriyordu, hem de insanları çok garip şekillerde öldürebilmemizle türünde bir ilk yaratıyordu. Evet, Mortal Kombat'ta çok daha iyi Fatality'ler görmüştük ama burada sıradan insanları birbirinden vahşi

şekillerde harcıyor olmamız, daha önce görülmemiş bir şeydi. Manhunt bir klasik olacak kadar iyi değildi, ikinci oyun da aynı şekilde dünyayı yerinden oynatmadı... En azından kalitesiyle.

Okul sıraları

GTA'ya en fazla benzerlik gösteren ama bunu okulla sınırlıdır oyunun ismi Bully idi. Okuldaki diğer öğrencilere, öğretmenlere ve eğitime her şeye karşı olan Jimmy'nin hikayesini konu alan oyun, PS2 için piyasaya sürüldükten sonra Scholarship Edition ismiyle PC'ye, Xbox 360'a ve Wii'ye de uyarlanmıştı.

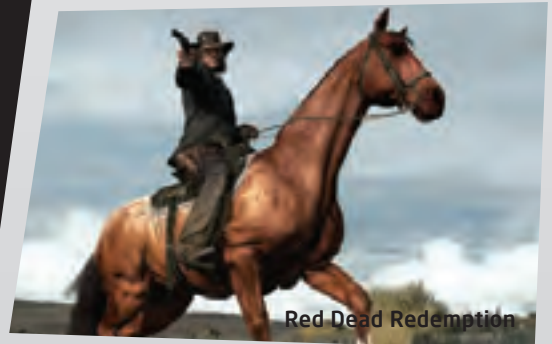
The Warriors ve State of Emergency adında, parlayıp hızla sönen bir - iki oyun dışında Rockstar'ın oyun dünyasına en büyük armağanlarından bir tanesi de Red Dead Redemption oldu.

Vahşi Batı'yla ilgisi olmayan ben, bu oyuna o kadar hızla adapte oldum ki geçmişteki hayatımda Teksas'ta kement sallayan bir kovboy olduğumu bile düşünmeye başladım. Vahşi Batı'nın ruhu o kadar iyi verilmişti ki oyuna, boş arazilerde amaçsızca at koşturmak bile anlamlı geliyordu. Eski zamanlarda geçtiği için oyun, her anlamda daha da gerçekçiydi aslına bakarsanız. Garip araçlar yok, uçaklar yok, roketatarlar yok... O yüzden her tarafı yıkıp yıkmak yerine doğaya çıkıp çiçek topluyor, hayvanları vurup achievement / trophie topluyor, bir barda oturup poker oynuyor ve geriye kalan zamanımızda da intikam peşinde koşuyorduk. (Rockstar'ın her oyununda intikam konusunu kullanmasına dikkatinizi çekerim.) Fantastik bir oyun sayılmayan Red Dead Redemption'in fantezi boyutuna ulaşmasını da Undead Nightmare sağladı. Zombilerin Vahşi Batı'ya korku saldığı bu oyun da kesinlikle göz atmaya değer kadar kaliteli oldu. ■



Oni

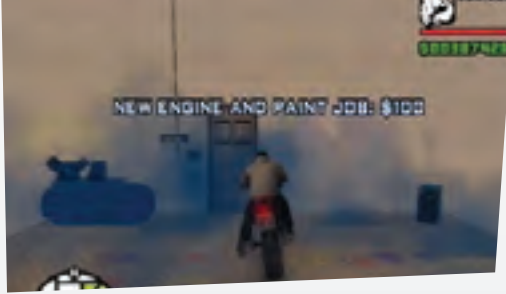
Onca Rockstar oyununun her birini, birbirine bir yerden benzetebilecek olsak da Oni'yi hiçbir yere koymadığımız gün gibi ortada. Anime esintili bu oyunda mavi saçlı bir kızın son derece garip hareketler ve silahlar kullanarak anime'lerden fırlayan birçok düşmanla kavgasını görmüştük. Rockstar'ın neden böyle bir yola saptığını, Oni ile ne amaçladığını, 2011 yılında bile anlayabilmiş değilim. Oyun çok kötü sayılmazdı ama Rockstar imzası taşıyacak kadar iyi de değildi. O dönemde bir bildikleri vardı herhalde diyor ve konuyu bir daha açmamak üzere kapatıyorum.



Red Dead Redemption

GTA Efsaneleri

Her GTA oyununda ilginç yönler bulunmakta fakat özellikle GTA: San Andreas'ta, oyunun ölçeğinden dolayı bunlar biraz fazla. Gelin onlara bir göz atalım...



Gizli "Pay 'n' Spray Shop"

Haritada işaretli olmayan bir araba boyama yeri bulunuyor. Bunu bulmayı başarıp aracınızı içeri sokarsanız, kamera yön değiştirmiyor ve sizi, aracın içerisindeyken görüntülemeye devam ediyor. Böylece içeride nasıl bir boyama işleminden geçtiğinizi görebiliyorsunuz. Programlama hatası gibi gözükse de bu servis yerinin garaj kapısının bulunduğu yerde de bir problem var: Eğer buradaki açıklığı fark etmezseniz, sonsuzluğa yuvarlanıyorsunuz...



Gant Köprüsü

Oyundaki en uzun köprü olan Gant Bridge'in en üst noktasına çıkmayı başararsanız, yapımcılar tarafından bir mesajla karşılaşıyorsunuz: "Burada gizli bir şey yok. Geri dönün!" Köprü'nün ayağındaysa bu köprüyle ilgili bazı bilgiler bulunuyor fakat bu bilgiler, yapımcıların gözüyle yazılmış bilgiler; yani köprü'nün poligon sayısı, sabit diskte ne kadar yer tuttuğu vesaire.

Los Santos Plaza

Şayet ki Los Santos Plaza'ya girerseniz, burada bir grup heykel göreceksiniz. Ortada duran heykelin biraz uygunsuz bir tavrda olduğu ve diğer heykellerin ona şaşkınlıkla baktığını fark edeceksiniz.

Rakipsiz

San Fierro'da, Hippy Shopper'in yakınlarında bir Savaş Anıtı bulunuyor. Bu savaş anıtının üst kısımlarındaki bir mezar taşında, "R.I.P. Opposition 1997 - 2004" yazdığını göreceksiniz. Burada Rockstar, 1997'de ilk GTA oyunu yapıldığından beri ona benzemeye çalışan firmaların yerin dibini boyladığını resmediyor.



L.A. Noire kazanmak ister misiniz?

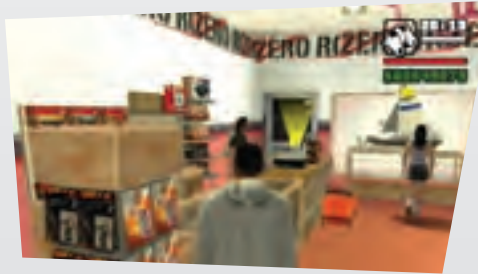
LEVEL'dan bu özel Grand Theft Auto sayısında, üç okurumuza bu ay piyasaya sürülecek bir diğer Rockstar Games oyunu L.A. Noire'in PlayStation 3 versiyonunu hediye! Bunun için yapmanız gerekense çok basit. Aşağıdaki sorunun doğru cevabını, "L.A. NOIRE" başlığıyla level@level.com.tr adresine gönderen ilk üç kişiden biri olun, oyunu kapın! (Maile isim, adres ve telefon bilgilerinizi eklemeyi unutmayın!)

Soru: L.A. Noire'in başrolündeki karakterin adı ve soyadı nedir?



True Grime

GTA'ya benzer oyunlar arasında bahsetmedik ama True Crime: Streets of LA adındaki oyunla dalga geçen bir pano, San Andreas'ta bulunuyor: True Grime: Street Cleaners.



Zero's RC Shop

Zero'nun dükkanına girerseniz Tommy Vercetti'nin, Lance Vance'in ve Manhunt'in kahramanı James Earl Cash'in figürlerini satın alabilirsiniz. ■

Patrick Brown kimdir?

Özel Grand Theft Auto dosya konumuzu ve kapağımızı görselleriyle süsleyen Patrick Brown, Avustralya'da yaşayan ve ülkesindeki bir gazete çalışan, 25 yaşında bir grafik tasarımcı. Rockstar Games'e ve firmanın oyunlarına büyük bir hayranlık duyan Patrick, yeteneklerini birçok oyun için kullansa da odağını tamamen Rockstar Games oyunlarına vermiş durumda. Özellikle Grand Theft Auto için yaptığı çizimler, sadece oyuncular tarafından değil, serinin yapımcıları tarafından da takdir görüyor. Nisan ayının sonuna doğru L.A. Noire için yaptığı çizimleri de sergilemeye başlayan Patrick'in en büyük hayaliyse Rockstar Games'in herhangi bir oyun projesine katkı sağlamak. Böylesine yetenekli bir çizeri takdir etmeden geçemeyeceğiz.



GTA Benzerleri

Bir oyun efsaneleşmeye görsün, benzerleri de kaçınılmaz oluyor. Zamanında Doom sayesinde FPS türü önem kazanmıştı, God of War, aslında Uzak Doğu'nun uzun zamandır işlediği formülü geliştirerek ona benzer birçok oyunun ortaya çıkmasına neden oldu ve GTA, özgürlüğün önemli olduğu oyunların oluşmasında büyük bir etki gösterdi.

Tabii ki koskocaman bir dünya yaratmak güç olduğu için GTA benzerlerinin sayısı FPS'lerle veya GoW benzeri aksiyon oyunlarıyla kıyaslanamaz ama buna rağmen, piyasada dikkat çeken birçok yapım bulunmakta.



Driver

Driver

Tam bir GTA benzeri sayılmaz Driver ama benim de ilk göz ağrılarımından biridir, konu gerçekçilik ve üçüncü boyutta özgürlük olunca. Driver'ın en büyük eksikliği arabamızdan inemiyor oluşumuzdu ama koskoca şehirde, dilediğimizde araç kullanmak gerçekten çok zevkliydi. PSONe için piyasaya çıkmıştı Driver ve ben yarış oyunlarında kullanılmak üzere satın aldığım direksiyon aparatıyla bu oyunu da oynamıştım ve eğlendiğimi o kadar belli etmiştim ki ev halkının tamamı bu oyunda şansını denemişti. Babam oyunun gerçek araba kullanmakla ilgisi olmadığını gereksizce belirtmişti, annem trafik canavarına dönüşmüştü ve ablam da sürekli bina duvarlarıyla mücadele etmişti.

Driver serisi birkaç oyunla daha devam etti ve son oyununda aracımızdan da inebiliyorduk fakat bu bile oyunun GTA ile kıyas kabul etmesine yetmedi. Bakalım Driver: San Francisco kendine oyun dünyasında nasıl bir yer edinecek...

Just Cause

GTA ile gerçekten büyük bir benzerlik gösteren bir oyuna geçecek olursak, konuyu Just Cause'a getirmemiz gerekir. İlk Just Cause oyunu, bizi devasa bir alanda, dilediğimizi yapmak üzere özgür kılmıştı ama oyun şehir manzarasından çok uzaktaydı. Ağaçlarla kaplı bir adanın her karışını gezebiliyorduk gezmesin de bunu neden yaptığımızı pek anlayamamıştık. Just Cause pek fazla ilgi görmedi ama Just Cause 2, bana sorarsanız aksiyon dozajı çok iyi ayarlanmış, kaliteli bir oyundu. Just Cause 2'de de bir adadaydık ve bir diktatörün rejimine son vermemiz gerekiyordu. Adayı paylaşan farklı gruplara katılıyor ve onlar için birçok iş hallediyorduk. Adada yer alan tüm araçlar, gemilerden helikoptere ve uçaklara kadar her şey bize servis edilmişti ve işin güzel tarafı, ana senaryoyu takip etmeden de yapabilecek o kadar çok şey vardı ki asıl görevimizi unutup yan görevlere günlerimizi harcayabiliyorduk. Just Cause 2'yi özel yapan bir diğer

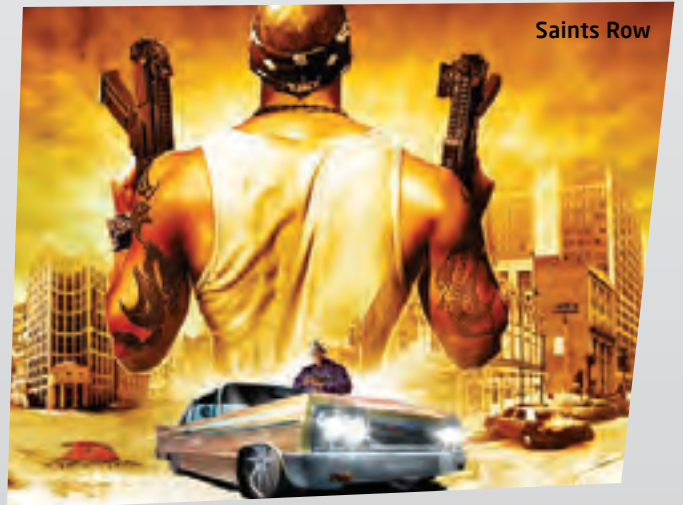


Just Cause

etken de oyunun enine geniş olmasının yanında, boyuna da yüksek olmasıydı. Dağın tepesinden bir bırakıyordunuz kendinizi, yere inene kadar çay koyup gelebiliyordunuz. Bu yüksekliği tecrübe etmek için her saniye kullanabildiğimiz paraşütümüz de oyundaki en iyi ulaşım araçlarından biriydi ve iyi kullanıldığında süzülerek geniş açıklıkları geçmemize yarayan bu aracın bir benzerini hiçbir GTA oyununda göremedik. Just Cause 2, özgürlük kavramını GTA'dan daha iyi işliyor ama ne senaryo, ne de detay konusunda GTA'ya yaklaşmıyordu.

Saints Row

GTA esprili bir oyun. Diyaloglar, bazı görevler, karakterler... Bu oyundan daha esprili olan tek oyunsu Saints Row. GTA'yla en büyük benzerliği gösteren Saints Row, birçok açıdan GTA'dan daha az ciddi ve aksiyon dozu daha abartılı bir



Saints Row



Mafia

oyun olarak karşımıza çıktı. Özellikle ikinci oyundaki birçok görev o kadar saçma ve ilginç ki Saints Row'un kendine has bir hayran kitlesinin oluşmasına bile neden oldu. Saints Row'da da aynen GTA'da olduğu gibi istediğimizi yapmakta, istediğimiz aracı ele geçirmekte ve istediğimiz kişiye, dilediğimiz gibi davranmakta özgürdük. İki oyunun da satışları hiç fena sayılmazdı ve bunun da dergide sağlam bir ilk bakışını okuyabileceğiniz Saints Row: The Third'ün hazırlanmasına katkısı büyük oldu.

Mafia

Bir diğer kişisel favorime geçelim ve Mafia'ya gelelim. PC'de oynadığım en iyi oyunlardan biri olan Mafia, bizi 1950'lere götürüyordu ve o zamanın ABD'sini en ince detayına kadar çizmesiyle dikkatleri üzerine çekiyordu. Aynen GTA'da olduğu gibi Mafia'da da bir dizi görevi yerine getirmeye çalışıyorduk ama o dönemin karakterleri, araçları, binaları ve atmosferi ile her şey çok daha otantik bir hal alıyordu. GTA'daki mekanları unutmak ne kadar kolaysa Mafia'da gördüğümüz her köşeyi de bir o kadar iyi kafamıza kazıyıştık.

Mafia'da araç kullanmak da büyük bir keyifti. Araç kontrolleri, araçların birbirinden farklı sürüşe sahip olması oyunda her şeyi bırakıp şehri turlamayı bile eğlenceli hale getiriyordu. Zaman dilimi 1950'ler olunca abartılı çatışmalar,



enteresan araçlar da konu dışıydı elbette ki ama bunlara ulaşamadığımız halde de aksiyonu en iyi haliyle yaşayabiliyorduk.

Mafia II'de oyun biraz değişime uğradı. Özgürlükten daha uzak kaldık, aracımızı sadece görevlerde A noktasından B noktasına ulaşmak için kullanır olduk. Her anlamda çok kaliteli bir oyundu Mafia II ve aynen Mafia gibi o senelerin atmosferini de çok iyi veriyordu fakat daha düz bir oyun olmasıyla artık GTA kavramından da son derece uzaktı.

All Points Bulletin

Şefik ve Elif'in favorisi olan APB, yani All Points Bulletin bir nevi GTA'nın online versiyonu olarak geçtiğimiz yıllarda piyasaya çıktı ama biraz erken çıkmış olacak ki bir bug cenneti idi. Oyuncuları uzun süre tutacak kadar özellik içermemesi yüzünden de çok kısa sürede EA tarafından fişi çekildi ama K2 Networks oyunun haklarını satın alarak APB: Reloaded adıyla oyunu tekrar hayata geçirmek üzere çalışmaları başlattı. Çok hızlı ilerleyen ve bir saniyesi bile boş geçmeyen bir MMO olan APB'yi merak ediyorsanız, gözünüzü APB: Reloaded'dan ayırmayın.



Süper kahramanlar

GTA'da süper güçler söz konusu olmadı hiç ama bunun anlamlı olacağını düşünen birkaç firma, birkaç tane iyi oyun koydu ortaya. Sucker Punch'in inFamous'u, elektrik güçlerine sahip Cole'u başrole oturtmuştu ve "yıkık şehir" konseptiyle bu tip oyunların nasıl farklılaştırılabileceğini de kanıtlıyordu. Prototype da aynı şekilde zombileşmiş bir şehirde, süper güçlere sahip bir kahramanın, Alex Mercer'in macerasını konu etmişti. inFamous'tan farklı olarak araçları da kullanabilen Alex, koskoca bir şehirde birçok garip yaratıkla mücadele etmek zorunda kalmıştı. Oyunun ikincisinde de aynı keyfi yaşayacağımızı hatırlatayım.

Sıfırdan var edilen bu oyunların yanında Hollywood da GTA'dan etkilendiğini kanıtlayan yapımlar ortaya koydu. Spider-Man, Spider-Man 2 ve Spider-Man 3, New York'ta salına salına gezmemize izin veren üç oyun oldu. Özellikle ilk oyun gerçekten çok iyiydi. Ardından The Incredible Hulk aynı formülü denedi ve kocaman şehri yerle bir etmemize izin verdi. Daha gerçekçi bir tutum takınan The Godfather ise bu ünlü filmin GTA ile birleşmesinin nasıl bir şey olabileceğini bize resmetti. Ortaya çıkan sonuç pek iyi sayılmazsa da aynı tarzdaki Scarface, çok iyi bir iş başarmıştı.

Grand Theft Auto V

Tahminler, söylentiler, göstergeler...

Yoğun bir araştırma isteyen bir konu GTA V ve ben, saatlerdir bir dedektif edasıyla konuyu araştırıyorum. Sağ olsun, GTATürk konu hakkında yardımcı oldu da internetin engin dünyasında kaybolup gitmedim.

Geçen ay da birçok söylenti ve ipucu yayımlamıştık sayfalarımızda. Özellikle birçok karakter için "cast" ajanslarında verilen ilanlar dikkat çekmişti. Daha da iyisi, birçok aktör / aktris GTA V projesinde yer aldıklarına dair en ufak bir yazıyı bile ortadan kaldıracak kadar duyarlı olmuştu.

GTA V elbette ki çıkacak, bundan hiç şüphemiz yok ama ne zaman çıkacağı, neye benzeyeceği konusunda Rockstar'ın ağzını bıçak açmıyor. En iyi ihtimalle bu yılki E3 fuarında oyunun görücüye çıkacağını düşünüyoruz fakat Game Informer dergisinin kapağında da her an GTA V logosunu da görebiliriz...

Rush

Belki bilmiyorsunuzdur, genellikle bir yapım, yapım aşamasındayken ona kod isim verilir. Bunun bir nedeni, o ürünün isminin uzunca bir süre düşünüleceğinden kaynaklanması ve şirket içerisinde o ürüne bir şey denmesinin gerekliliğindedir ve bir diğer neden de adını koyarak, ürünün hemen afişe olmasını engellemek içindir.

Geçtiğimiz yıllarda GTA IV için "Frozen" kod isminin kullanıldığını görmüştük. Tahminlerinin doğruluğuyla ün salmış olan Superannuation'a göre yeni oyunun kod adı Rush. Bu adın keşfi Take-Two'nun sağda solda bu kod ismiyle birlikte görülmesi ve birçok aktörün / aktrisin CV'sinde bu projede yer aldığını göstermesi.

Geçen ay Red Dead Redemption için cast sağlayan ajans Telsey & Company'nin aradığı oyuncuların profilini yayımlamıştık hatırlarsanız. Birçok farklı özelliğe sahip karakter için oyuncu arayışına girmişti bu ajans ve tüm oyuncuların Rush projesi için arandığı da ortaya çıkmıştı.

Actoraccess adındaki bir sitede CV'si bulunan aktris Shandar Robinson, geçtiğimiz aylarda içinde bulunduğu projeler arasında Rush'tan bahsediyor. "RUSH - Inner city female street - Take 2 Games" olarak oynadığı rolü CV'sinde belirten aktris, kısa bir süre sonra bu satırı site-den kaldırıyor; aynen Max Payne 3'te Dr. Arthur Fisher'i oynadığını sitesinde belirten aktör Al Nezamian gibi...

Bir başka oyuncu, Robert Esparza da ki kendisi aynı anda profesyonel güreşi, Twitter hesabında Rush projesinde çalıştığını belli eden bir cümle yayımladı. "Got body scanned for my role in the video game "Rush", coming out on Rockstar Games", yani "Rockstar Games'in oyunu Rush'taki rolüm için tüm vücudum dijital taramadan geçirildi." diye yazmıştı Esparza fakat an itibarıyla bu tweet de yayında değil. (Rockstar'ın mafyatik yaklaşımları...)



Shanda Robinson, Rush adlı projede bir kadını canlandırdığını CV'sine yazdı ama kısa sürede bunu sildi.

Büyük delil

GTA IV'te internet kafeler sayesinde internete ulaşım olağanımız vardı hatırlarsanız. İnternet sayfalarını gezerek bir takım yan görevlere ulaşıyor, şehirde neler olup bittiğine göz atabiliyorduk. İşte bu sayfalardan bir tanesinde James Pedeaston adındaki bir karakterin serbest bırakılması için bir bağış sayfası bulunuyordu. Pedeaston ("Pedofili"den geldiğini düşünüyorum bu soyadın.) Bali, Endonezya'da bir çocuğa cinsel tacizde bulunduğu için tutuklanmıştı ve serbest kalması da çok zordu. İşte bu karakter, bir cast ajansında ilan olarak ortaya çıktı. 40 - 45 yaşlarında bir Amerikalı olarak gösterilen Pedeaston'un tanımında Endonezya'daki bir hapishaneden yeni çıkan bir aktivist olduğu yazılmıştı. İşveren olarak da Take-Two imzası ilanda yer alınca, taşlar yerine oturdu. En azından bir GTA projesi için yeni eleman aranmaktaydı ve bu oyunun GTA V olduğunu düşünmek de mantıksız değil.

İş ilanları

Oyun firmaları durup dururken adam aramaz. Ancak birileri işten çıkarılır, yerine bir kişi gerekir veya birilerinin yardımı ihtiyacı vardır, grafik programcı C++'da kodlama yapmaktan inifal etmek üzeredir, yanında bir tane Junior Graphics Programmer alınır, konu kapanır. Eğer bir firma tek seferde, farklı alanlarda birçok adam aramaya başlarsa da oradan duman çıktığını söyleyebiliriz.

Gamasutra'da verilen ilanlarda Rockstar'ın eleman aradığını görüyoruz. Firmanın England, San Diego ve Toronto ayakları normal iş ilanlarıyla doluyken, firmanın merkezi North'un bir ton eleman ihtiyacının olduğu görülüyor. İçerisinde yapay zeka programcısından animasyon uzmanına, yüz tasarımcısına ve sistem mühendisine kadar herkes bulunuyor bu listenin. Mesela karakter tasarımcısı sekmesinde artı puanlar altında "modayı ve sokaktaki trendi iyi bilen" şeklinde bir satır bile var. Neden modayı ve sokakları bilsin o tasarımcı, eğer GTA sokaklarında dolaşan insanları resmetmeyecekse...

Bu iş ilanlarının yanında Take-Two'nun bir dolu alan adı satın aldığı da ortaya çıkmış durumda. Bu isimlerin GTA V'in yanına gelecek isimler olması pek gerçekçi değil ama oyunda yer alacak olan bin bir türlü mekanın veya yayının internet sitesi olabileceği düşünülüyor. Bu internet siteleri



GTATürk'ün Yorumu

Yeni Grand Theft Auto oyununun yapım aşamasında olduğu artık su götürmez bir gerçek. GTA V'e ait olduğu iddia edilen karakter detayları büyük olasılıkla doğru. Karakterlerin GTA tarzına yakın olması dışında, "Rush" kod adlı projenin birçok aktör ve dublör tarafından doğrulanması da iddiaların doğruluk payını artırıyor. Oyunun duyurulduktan sonra yaklaşık bir sene daha geliştirileceğini düşünürsek yeni bir GTA oyununun vakti geldi de geçiyor bile. L.A. Noire'in çıkışıyla birlikte GTA V çalışmalarının da hız kazanacağını, oyunun önümüzdeki E3'te duyurulacağını düşünüyoruz.

BENCH ME tv	Stunt Performer - /MILIT Stunt	
EDGHS OUT tv	Stunt Double - Bowling (3 episodes)	
FRINGE tv	Stunt Double - Michael Cerverse	
SUNNY IN PHILADELPHIA tv	Stunt Bike Messenger - Bicycle	
BOWED TO DEATH tv	Stunt Double - Zach Galifianakis	
LIFE ON MARS tv	Stunt Double - HIGH LEAP WALL	Stunt Coordinator: John Castellano
FEVE MENAETS feature	Stunt Driver	Stunt Coordinator: Manny Sivetti
STAKE LAND feature	Stunt Double - Michael Cerverse	Stunt Coordinator: Anthony Mirelli
DOLLY BETTY tv	Stunts & Double (4 episodes)	Stunt Coordinator: Manny Sivetti
ONE LIFE TO LIVE tv	Stunt Performer - Linder S. (2 episodes)	Stunt Coordinator: Manny Sivetti
CHAINED tv	Stunt Performer Damon	Stunt Coordinator: Scott Smith
THE COMPANY tv	Stunt Double - Chris O'Donnell	Stunt Coordinator: Manny Sivetti
TOP STORY 3 live performance	Stunt Army Man - Rappelling	Stunt Coordinator: Nick Santillo
IMAGINARY HEROES feature	Stunt Driver	Stunt Coordinator: Manny Sivetti
LAHORE feature	Asst. Sports Consultant - Marvel Arts	Stunt Coordinator: Bob Miller
ARMAMENT 2 video game	Motion Capture Stunt Performer	Stunt Coordinator: Manny Sivetti
BAZOOKA commercial	Motion Capture Stunt Performer	Stunt Coordinator: Jeff Ward
MAX PAYNE 3 video game	Motion Capture Stunt Performer	Stunt Coordinator: Manny Sivetti
GRAND THEFT AUTO V video game	Motion Capture Stunt Performer	ROCKSTAR GAMES
RED DEAD REDEMPTION video game	Motion Capture Stunt Performer	ROCKSTAR GAMES
L.A. NOIRE video game	Motion Capture Stunt Performer	ROCKSTAR GAMES
SILENT HILL 2 video game	Writer, Director, Producer	Volition/THQ
IND feature	Writer, Director, Producer	Utopia Home Entertainment
POISON BAZIL show film	Writer, Director, Producer	The Weinstein Co. / Dragon Dynasty

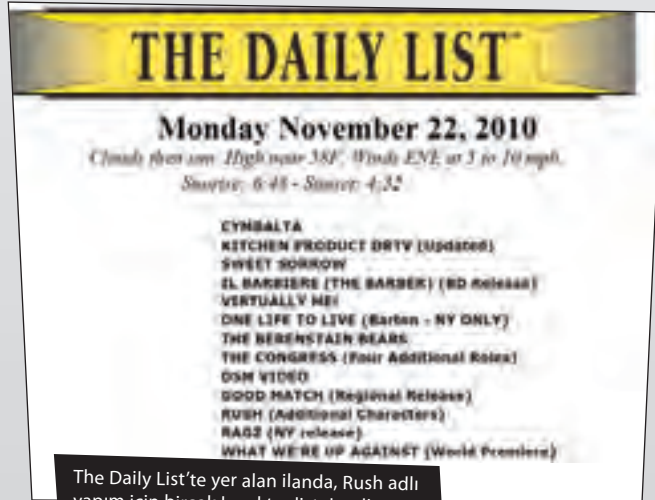
Rockstar'ın birçok oyununda görev alan Declan Mulvey, CV'sinde GTA V için dublörük yaptığını yazdı fakat daha sonra bunun bir yazım yanlış olduğunu söyleyerek, bu girişi GTA IV olarak değiştirdi.

oyunda panolarda da yer alabilir, GTA IV'teki gibi internet sayfalarına girisi isimleri de olabilir. Firmanın durup dururken bu kadar alan adı tescil etmesinin, yeni bir oyunla bağlantısı olduğu kaçınılmaz.

Analistlerin yorumu

Oyun sektörünün uzman isimlerinden gelen yorumlara geldi sıra. Cowen & Company'den Doug Creutz, Take-Two'nun önümüzdeki finansal yılına bakıldığında ki Mart 2012'ye kadarki dönemi kapsıyor, yeni bir Rockstar oyununun piyasaya çıkmayacağını söylüyor. Bunun GTA V'in yapım aşamasında olup olmamasıyla bir ilgisi olmadığını belirten Creutz, bahsi geçen finansal yılda Take-Two'nun BioShock Infinite veya X-COM gibi oyunları yayımlayabileceğini sözlerine ekliyor.

M2 Research'ten Billy Pidgeon da Doug Creutz gibi düşünüyor. Yeni GTA oyununun en iyi ihtimalle 2012'nin dördüncü çeyreğinde piyasaya çıkacağını belirtiyor. Pidgeon'a göre bu yılki E3'te oyunun kısa da olsa bir fragmanının yayımlanması olasılıklar dahilinde. ▶



THE DAILY LIST
Monday November 22, 2010
Clouds then sun. High near 38F. Winds ENE at 3 to 10 mph.
Sunrise: 6:48 - Sunset: 4:32

- CYMBALTA
- KITCHEN PRODUCT DRIV (Updated)
- SWEET SORROW
- EL BARBERS (THE BARBER) (HD Release)
- VERTUALLY ME!
- DNE LIFE TO LIVE (Barton - NY ONLY)
- THE BERENSTAIN BEARS
- THE CONGRESS (Four Additional Roles)
- OSM VIDEO
- GODD MATCH (Regional Release)
- RUSH (Additional Characters)
- RAGE (NY Release)
- WHAT WE'RE UP AGAINST (World Premiera)

The Daily List'te yer alan ilanda, Rush adlı yapım için birçok karakter listelendi.

Listing ID: 9003

PRIVATE

Date: 2011-03-25
Type: Action Games
Media: Subscription

Profession: Company: TAKE 2
Calling Director: Private
Phone Number: Not Applicable
Email Address: Not Applicable
Compensation: Unset

This Listing Requires:

- A Profile Photo

PROJECT DESCRIPTION:
PRIVATE

CHARACTERS

MATHEW (18-20 Male United States)
A liberal young man who believes in a conspiracy made by revolution to overthrow America.

JOSE (30-40 Male United States)
A white trashy man who thinks that technology is a power against the masses.

JAMES PEDEASTON (45-50 Male United States)
An American actor who just performed from an Indonesian group.

SAMANTHA (20-25 Female United States)
A young female obsessed with her car. Always dreaming of being a Hollywood starlet.

ANTHONY (18-20 Male United States)
A young, tall, skinny boy fighting for the right of young black people, justice and more sex.

Take-Two'nun verdiği ilanlarda, yeni GTA oyununu açık eden en büyük delil, GTA IV'ten tanıdığımız James Pedeaston için aranan aktördü.

► Genel tahminler

Fintoleaks'ten gelen bazı tahminler de geçtiğimiz ay internette boy gösterdi. Bu söylentilere göre GTA V'te aşağıdaki maddeleri göreceğiz.

- GTA V, önceki oyunda olduğu gibi gerçekçi olacak. Hem oynanış olarak, hem de yerleşim ve ölçek olarak.
- Oyun Los Santos'da (Los Angeles) geçecek. Bu şehrin kalabalık havasından uzak, sayfiye kısmı da bulunacak ve Santa Catalina Adası'na benzer bir ada da oyunda yer alacak.
- Red Dead Redemption'daki gibi ahlaki seçimler yapabileceğiz. Buna uygun olarak yaratılan bir Los Santos polis memurunu kontrol edeceğiz ve yapacağımız seçimlerin oyunun ilerleyişine direkt bir etkisi olacak.
- Önceki oyunlardaki gibi evlere sahip olabilecek ve

bunlara ek olarak oteller kiralayabilecek ve hatta arabamızı bu otellerin otoparkında saklayabileceğiz.

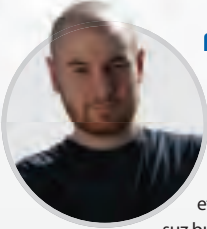
- Yakın dövüşe daha fazla önem verilecek ve buna bağlı olarak elektrik silahı, polis çopu, beyzbol sopası ve mışta gibi silahlar kullanabileceğiz.
- Bir görevde, bir mahallede ortağımızı arayacağız.
- Sivillere kelepçe takabilecek ve onları tutuklayabileceğiz.
- Polis motosikletleri, arabaları ve helikopterleri kullanımımızda olacak fakat bunları kullanmak için San Andreas'taki gibi birtakım testlerden geçmemiz gerekecek.
- Sayfiye yerlerinde hayvanlar ortalıkta dolaşacak.
- Çetelerin kontrolünde olan bölgeler geri dönecek fakat San Andreas'taki gibi, bu bölgelerin kontrolü için savaş vermeyeceğiz.
- Taksiler de geri dönecek ve dilersek bunları, suçluları takip etmek için de kullanabileceğiz.
- Ordu oyunda yer edinecek ve dolayısıyla bir tanka da binebileceğiz.
- Oyun içerisinde yer almayan fakat ara sahnelerde yer alan bir kadın polis memuru olacak.
- Diğer GTA oyunlarına kıyasla çok daha geniş bir kıyafet seçeneğimiz olacak.
- Tam donanımlı bir askeri helikopterle aksiyon dozajı çok yüksek bir görevde çıkabileceğiz.
- Marijuana satıcısı bir adamı konu alan bir görevde bulunacağız ve bu görevde onun yanında mı olacağımıza, onu hapse mi göndereceğimize biz karar vereceğiz. ■

gta v?

Ocak 2012

Oyun satan sitelerin hatalar yapmasına alıştığımız aslında. Mesela Gameseek adındaki oyun sitesinde Diablo III'ün çıkışı için Şubat 2011 gösteriliyordu. Bunun gerçek olmasına imkan olmadığını bildiğimiz için dikkate bile almadık fakat GameStop'un Almanya versiyonunun listelediği oyuna kayıtsız kalmamız pek mümkün değildi. GameStop.de geçtiğimiz aylarda GTA V'i "çıkacak oyunlar" listesine ekledi. Çıkış tarihi olarak da 15 Ocak 2012'yi verince elbette ki ufak çaplı bir sarsıntı geçirdik oturduğumuz yerde. Oyunun PS3 ve Xbox 360 için piyasada olacağını belirtiyordu firma fakat bu listeleme, bir süre sonra tamamiyle ortadan kaldındı. Zaten Ocak 2012 tarihi iyimser bir tahmindir. Yine de hata mıdır, yoksa yine işin içinde Rockstar'ın parmağı var mıdır, buna yanıt vermek biraz güç.

LEVEL Editörlerinin Yorumları

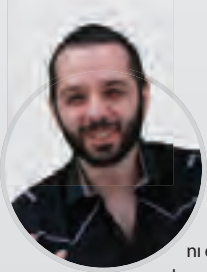


Fırat Akyıldız Beklentiler

Kim ne derse desin, GTA IV bir hayal kırıklığıydı. Tek başına değerlendirildiğinde iyi bir oyundu tabii ki, bu tartışılmaz. Ama San Andreas'ı bilenler, oynayanlar, yaşayanlar için çok şey ifade etmiyordu çünkü San Andreas, bambaşkaydı. Uçsuz bucaksız bir dünya, yoğun RPG öğeleri, müthiş bir ana karakter, akıcı bir senaryo, zengin bir oyun mekaniği... Ne var ki Rockstar, oyunu biçmeyi tercih etti ve ortaya "fast food" bir oyun çıktı. Şimdi GTA V'le köklere dönme zamanı... Oyundan beklediğim ana şey, RPG öğelerinin geri gelmesi çünkü bu, oyuna akıl almaz bir derinlik katıyor ve -görev alınmayan zamanlarda- oyunun temposunun düşmemesini, "yaşamasını" sağlıyordu. Bir diğer beklentimse yine San Andreas'ta olduğu gibi daha büyük, daha uçsuz bucaksız bir harita... Bu sayede eskiden olduğu gibi, oyunu oynayan herkesin farklı bir hikayesi olur. Son olarak, online tarafta büyük bir atılım bekliyorum çünkü devir, online devri.

Tahminler

Beklentilerimin tersine, Rockstar'ın yola, GTA IV'ün mekaniğiyle devam edeceğini tahmin ediyorum. Olması gereken, GTA V'in San Andreas gibi bir oyun olması ama biliyorum ki yeni nesil profili ve pazarlama gerçekleri buna izin vermeyecek. Yani Rockstar, ortaya tek parça, "büyük" bir oyun koymak-tansa oyunu, -GTA IV'de olduğu gibi- eklentilerle yavaş yavaş açmayı tercih edebilir. Ek olarak firmanın yeni bir karakter kullanacağını düşünüyorum çünkü Niko ne kadar iyi bir karakter olursa olsun, CJ kadar sevilmedi. Yeniliklere gelince... Mutlaka araç ve silah çeşitliliği arttırılacaktır. Görevlerde de oyuncuya seçim şansı verileceğini tahmin ediyorum. En önemlisi, oyunun bu kez Uzak Doğu'da geçeceğini düşünüyorum. Mesela Tokyo'da...

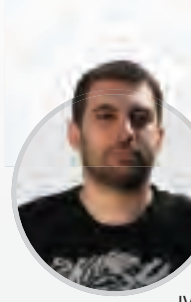


Tuna Şentuna Beklentiler

San Andreas'taki kadar olmasa da özgürlüğümüzün artmasının ve oyuna etki eden yan görevlerin yer almasının iyi birer karar olacağını düşünüyorum. Grafikler zaten yeterince iyiydi, o konuda bir gelişim olmasa da olur ama karşılıklı multiplayer dışında, oyuncuların istediği zaman oyuna girip istediği zaman çıkabildiği, tek kişilik oyunu biraz MMO'ya çevirecek bir formülün oyuna eklenmesi de bence çok iyi bir sonuç verecektir.

Tahminler

İster istemez ortada dolaşan tahminlerin etkisinde kalıyoruz ama firmanın bambaşka bir yola sapıp GTA'yı 1800'lü yıllara taşıyacağını da düşünmüyordum zaten. Bence yeni GTA oyunu günümüze çok yakın bir tarihte geçecek ve yine ABD sokaklarında gezeceğiz. Oyunun yapısı GTA IV'ten pek az farklı olacak fakat özgürlük GTA IV'e kıyasla daha fazla olacak. Rockstar'ın özellikle Red Dead Redemption'da uyguladığı "seçim yapma" konusunu yeni oyununda kullanacağını düşünüyorum zira hem RDR'de, hem de inFamous'ta bunun ne kadar iyi işlediğini gördük.



Şefik Akkoç Beklentiler

Benim yeni GTA'dan çok büyük bir beklentim yok ama bunu negatif anlamda söylemiyorum. Şöyle San Andreas ile IV karışımı bir oyun bile beni tatmin edecektir. Oyunun hem IV'teki gibi gerçek bir hikayesi olsun, hem de San Andreas'taki gibi üzerinde birçok değişiklik yapılabilir karakterleri. Ayrıca bu kez, Call of Duty oyunlarındaki gibi birkaç karakterin paralel ve sonlara doğru ortak bir noktada buluşan senaryosunu oynamak da ilginç olabilir.

Tahminler

Beklentilerimin aksine yeni GTA'nın da tek bir karakter üzerinden gideceğini, yine ABD'nin popüler bir bölgesinde geçeceğini ve IV'ten çok da farklı bir yapıda olmayacağını düşünüyorum. Belki Red Dead Redemption ve L.A. Noire'daki -iyi ya da kötü olmak, diyalogları tercihe bağlı olarak sürdürmek, geliştirilmiş yüz animasyonları gibi- ekstra özellikleri oyuna ekleyebilirler.



Ahmet Özdemir Beklentiler

Şehirdeki yapay zekalı sivil vatandaşların yerine gerçek oyuncuların yer alması hoş bir yenilik olabilir. Ayrıca GTA V'in Vice City'deki grafikler gibi daha pastel renklerde olmasını tercih ederim. San Andreas'ta renkler daha donuk olduğu için Vice City'nin grafiklerini ve Tommy Vercetti karakterini daha çok sevmiştim. Ayrıca GTA V'te tıpkı Scarface oyunundaki gibi bölge bölge çeteler olabilir. San Andreas'ta olduğu gibi "fast food" yediğimizde şişmanlama ve spor salonuna gittiğimizde zayıflayıp forma girme olayı muhakkak olmalı. Zaten GTA IV'te benim gözüme çarpan en büyük handikap, karakterimizi özgürce şekillendiremiyor oluşumuzdu. GTA V'e RPG unsurları koyabilirler ama lütfen karakterimiz MMO oyunlarındaki gibi level atlamasın.

Tahminler

GTA V'te daha çok ana karakter ve daha canlı bir şehir olacağı kanaatindeyim. Bir kere Rockstar, araç lisanslarını artık alır halinde. Bir de radyo için gerçek radyo kanallarıyla anlaşılıp internet üzerinden canlı yayın yapılsa güzel olur GTA V'te silah çeşitliliği arttırılabilir, hatta silahları modifiye etme seçeneği konulabilir. Oyuna bikiniyle dolaşan daha fazla güzel hatun eklenebilir ve küfür dozajı arttırılabilir. Şehir seçimi olarak da Rockstar'ın Birleşik Devletler sınırlarında kalmayı tercih edeceğinden şüphem yok.

blue JEAN

CD hediye

LOFT
BLUE JEAN
MUZİK YARIŞMASI
FİNALİSTLERİ CD'Sİ
+ 20 POSTER
MAYIS SAYISINDA...



20 poster

LINKIN PARK - ROBERT PATTINSON
MELY CIBUS - JARED LETO
ADAM LAMBERT - PINK FLOYD
GORD OVERSTREET - BLIND GUARDIAN
İYE YEMAZ (MANGA) - SPINNA
DAVE GROM (FOO FIGHTERS)
KAYBİDEKİ KALBİM - ATTE
NARLIER, ENRİJTE HAYIR
PANDORA - JARED PADALECKI
NICKELBACK - NINA DOBREV
SEXSENYÖRT - SELINA GOMEZ



İnceleme

Hangi kapıdan çıkacaktık?

Oyun takviminin yoğunluğunu bir nebze olsun yitirdiği bir ayda, Portal 2'nin piyasayı tam anlamıyla kasıp kavurduğunu ve herkesi etkisi altına aldığını belirtmek gerekiyor. İçindeki Portal

aşkını her seferinde dışı vuran Ayça da GLaDOS'a kavuşur kavuşmaz dünyayla iletişimini kesti. Peki Portal'ın etkisinden kendini kurtaranlar ne yaptı bu ay? Bakalım.



Mortal Kombat

Dövüş oyunları tarihinin en önemli markalarından Mortal Kombat'ın yeni nesil üyesinde kemik kırmak serbest!

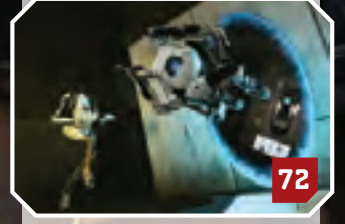
68



66

SOCOM: Special Forces

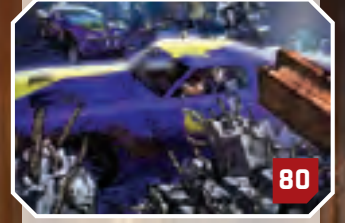
PlayStation 3'ün 3D ve Move destekli oyunlar serisinin son üyesi, aksiyon oyuncularına fena bir alternatif değil gibi.



72

Portal 2

İlk oyunuyla oyuncuları ciddi anlamda etkisi altına alan Portal, bu kez işin suyunu çıkardı ve ortalığı fena dağıttı.



80

MotorStorm Apocalypse

Yarış oyunları arasında kendi kitlesini yaratmayı başaran MotorStorm, bir kez daha PlayStation 3 sahiplerinin karşısında.

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

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

SOCOM: Special Forces

Özel güçler yine operasyonda!

Siant Six Games ve Zipper Interactive isimlerini mutlaka duymuşsunuzdur. PlayStation tarihinin online oyun mazisinde uzun bir geçmişi bulunan SOCOM serisi, bu kez takım çalışması ve TPS üzerine oldukça iddialı bir biçimde sahneye çıktı. MAG gibi bir oyuna imzasını atmış olan Zipper Interactive sayesinde SOCOM: Special Forces, tek kişilik modu dışında multiplayer seçenekleriyle de hayranlarını oldukça tatmin edecek gibi görünüyor.

Kafa karışıklığı yaşanmaması için baştan belirtmem gereken önemli bir detay var; SOCOM'un yeni üyesinin Avrupa'daki adı SOCOM: Special Forces, Kuzey Amerika sürümünün adıyla SOCOM 4: U.S. Navy SEALs. Bu konuda anlaştığımız göre kaldığımız yerden devam edebiliriz.

Serinin ilk oyunu PlayStation 2'de ilk kez görücüye çıktığında TPS severlere beklemedikleri bir deneyim yaşatmıştı kuşkusuz. Ateş etme, öldürme ve koşuşturma eylemleri dışında oldukça gerçekçi bir dünyada takım çalışması, strateji ve görünmezlik kavramlarıyla oyun severler tarafından sevilen bir TPS örneği oluver-

mişti. Yıllar içinde PS2 için toplam dört oyun piyasaya sürmüş olan Zipper Interactive, PSP sahiplerini de bu zevkten mahrum bırakmayıp SOCOM: U.S. Navy SEALs - Fireteam Bravo serisiyle onları da SOCOM dünyasının içine çekti.

PS3 için yeni bir SOCOM oyununun geleceği haberleri ve detayları E3'te açıklandığında, dikkat çekmesi ve hayranlarını heyecanlandırması için birçok sebep göze çarpyordu. Göze çapması gereken ve oyunu tercih etmenize vesile olacak artılara yazının devamında değineceğim. Şimdi vakit kaybetmeden Malezya'ya gitmeliyiz. Malezya'nın ormanları, kasabaları ve türlü türlü çevre modellemeleri arasında yoğunlaşmamız gereken mekan, dünyanın önemli su kanallarından biri olan Malacca isimli bölge. ABD'nin en özel ve seçkin birliklerinden oluşan takımımızla başladığımız bu serüvende amacımız, bu çok önemli su kanalını ele geçirmeye çalışın ve bulunduğu bölgede ekonomiyi tehdit eden devrimci bir orduya karşı beş kişilik takımımızla kafa tutmak. Bu devrimci birliğin ismi Naga, özel hareket birliğinin lideriyse pek tabii ki sizsiniz. Cullen Gray isimli takım liderimizle beraber toplam beş kişiden oluşuyor ekip ve iki Amerikalı, iki de Güney Koreli kader dostumuz var. Senaryo modu altı "oyun günü" sürüyor, Naga'lara karşı düzenlediğimiz operasyon sayısıysa 14. Her görevde iki silah, iki tane de el / sis bombası gibi ekipman seçiyoruz. Operasyonlar ilerledikçe farklı silah seçenekleri açılıyor, bunları operasyonlar sırasında elde ediyor ve bir sonraki operasyon için o silahı kullanmaya başladığımızda tecrübe puanlarımızla farklı özelliklere sahip oluyoruz. Takım arkadaşlarınızdan biri olan ve bazı operasyonlarda yönettiğiniz Forty Five'a dikkat etmenizi öneriyorum. Kendisi bütün hırsı ve çekiciliği ile şahane bir karakter. Takım arkadaşlarını iyileştirme gibi detayların da bulunduğu yeni SOCOM'da ekibin lideri



Alternatif

ArmA II (7,9)
MAG (9,0)
Operation Flashpoint: Red River (7,1)



Yapım **Zipper Interactive**
Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS3**
Web **www.socom.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Sony**



olarak iş takım yönetmeye gelince, yapay zeka devreye giriyor. Serinin bu yeni oyununda her ne kadar hayati bir önem taşısa da yapay zeka maalesef ki sınıfta kalıyor. Takıma verdiğiniz komutları uygulamada pek sıkıntı yok gibi ama siper alamama, bitmek bilmeyen bir ıskalama süreci ve -daha da fenası- kabak gibi yerinizi belli etme olayında oldukça başarılılar. Oyunun senaryosu oldukça prim yapıyor gibi görünse de bu yapay zeka sorunu yüzünden tek kişilik mod maalesef vasat kalıyor. Öte yandan senaryo modu beş kişiyle co-op olarak oynandığında bambaşka bir hal alıyor ve geçer puanı hak ediyor.

Üzerinde durmamız gereken nokta zaten multiplayer içeriği aslında. 32 kişiye kadar oynama imkanı ve 12 farklı harita sunan multiplayer modunda eski SOCOM oyunlarında yer alan lobi sistemi yerine "Quick Match" sistemi kullanılmış. SOCOM'da olan Breach, Demolition ve Convoy gibi oyun modları yerine yepyeni modlar görüyoruz. "Capture the Flag" tadında bir Uplink görevi, öldürebildiğiniz kadar adamı öldürün mantığındaki Deathmatch benzeri bir Suppression görevi, 8v8 kapışabileceğiniz Sniper Alley, SCRUM denilen dirilmenin olmadığı, gaz ve el bombalarından, dürbünlü tüfeklerden yoksun başladığınız klasik

görevler de mevcut...

PlayStation 3'e özel bir oyunun olmazsa olmazı Move desteği de SOCOM'a dahil edilmiş. Oyunu Move aparatını elimize alıp oynamaya başladığımızda oyun daha keyifli hale geliyor ve gerçekten operasyonun içindeymişsiniz hissini daha derin yaşıyorsunuz.

Son olarak teknik detaylara da değinelim. Karakter detayları gayet güzel kotarılmış fakat uzun zaman geçirdikten sonra mekanların tasarımı ve modeller meler oldukça tekdüze görünüyor. (Killzone 3 grafiği beklemek zaten hata olurdu.) Seslendirmelerden bahsetmeden de geçemeyeceğim. Düşmanların sizi gözlerine kestirdikleri anda söyledikleri cümleler her seferinde değişiyor ve sürekli aynı sahneyeymişsiniz gibi hissetmiyorsunuz. Fondaki sesler, silah sesleri ve müzikler de tatmin edici.

SOCOM: Special Forces, taktik TPS türüne özellikle multiplayer seçenekleriyle uzun süre oynanabilir, eğlenceli bir alternatif olmuş. Her ne kadar tek kişilik mod için aynı başarı çizgisini yakalayabildiğini söylemek çok zor olsa da arkadaşlarınızla oynadıktan sonra SOCOM'u aldığınıza pişman olmayacaksınız. Move'la da denemeyi es geçmeyin; SOCOM tarihine hazır böyle bir teknoloji uğramışken, onu da test etmekte fayda var.

■ Ayça Zaman

SOCOM: Special Forces

- + Zengin multiplayer içeriği, silahların gelişimi, müzikler
- Dengesiz yapay zeka, kısa tek kişilik modu

6,6





Yapım **NetherRealm Studios**
Dağıtım **Warner Bros Interactive**
Tür **Dövüş**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web **www.themortalkombat.com**



Mortal Kombat



Biraz kan, çok az da vahşet

“ Al çocuğum, biraz da kivi ye, yeni çıkmış, mevsimlik...” diyerek ağzınıza meyveleri tikan bir anneniz varsa ve bu anne, arkadaşlarıyla günler düzenleyen, evden böreği eksik etmeyen, akşamları envai çeşit Türk dizisinin başında otururken çay tüketen bir insansa, şunları yapmalısınız:

- O televizyona kesinlikle dokunmayın.
- Dokunmaya yeltenerseniz bile annenizin etrafına olmadığından emin olun.
- Ne oynadığınıza dikkat edin.
- Ve en önemlisi, Mortal Kombat oynarken, onun evde ve hatta evin yakınlarında olmadığından emin olun.

Şayet ki bu kurallara uymayıp oyunu oynarken annenizle burun buruna gelerseniz, bilin ki kolonya büfede, hiç kullanılmayan o birkaç bardağın yanında duruyor...

Mortal Kombat, size nasıl söyleyeyim, bu defa bambaşka olmuş. Oynanış veya hikaye açısından değil, içerdiği vahşet seviyesinden ötürü.

Eğer bu dergiyi ebeveynler de okuyorsa onlara söylemek istediğim ilk uyarı, derin bir nefes almaları yönünde olacak. Gördükleriniz veya görecekleriniz, kesinlikle gerçeği yansıtmıyor. Kim kimin kolunu tutup da yerinden çıkarmış şu hayatta veya hantimizde, kenarı jilet gibi keskin olan şapkalar var? Mortal Kombat'ta olan biten her şey o kadar fantastik bir boyutta ki insanı bırakın etkilemeyi, üstünde düşünmeye bile itmiyor. O yüzden Mortal Kombat'ın oynandığı anlarda dehşete düşmeyin, düşecek gibi olursanız yavaşça oradan ayrılın ve Survivor adasının huzur veren görüntüleri eşliğinde, Nihat Doğan'a ve Taner'e gülmeye devam edin...

Shao Khan'ın hegemonyası

Anneleri babaları yatırırsak, konuya devam ediyorum arkadaşlar. Siz de yorganın altındaki yerinizi alın ve beni dinlemeye devam edin... Ben bu oyunu sevdim, onu baştan belirteyim. Zaten ilk Mortal Kombat piyasaya çıktığında, Game Boy için bu oyunu aramadığım yer kalmamıştı ve ancak yurtdışından getirebilmişim. Oyun renksizdi ama yine de eğlenceliydi. Sonra bir baktım, Super Nintendo'larda, Mega

Drive'larda oyun çok daha şahane gözüküyor. PC'de Mortal Kombat II'yi oynamamla birlikte de konu zaten benim için kapanmış oldu; artık resmi bir MK fanatığıydım. Üçüncü oyun da iyiydi fakat sonrasında seri, büyük bir düşüşe geçti.

NetherRealm Studios ve Warner Bros Interactive sağ olsun, Mortal Kombat eski tadına neredeyse tam anlamıyla kavuşmuş durumda. Elbette ki birkaç tane aksaklık, birkaç can sıkıcı yön var ama oyunun Mortal Kombat vs. DC Universe'ten buralara gelmesi bile bir mucize. Hele o silahların ve dövüş stillerinin değiştirilebildiği Mortal Kombat'lar neydi öyle ya rabbi...

Yeni Mortal Kombat'ta ilk üç oyunun hikayesi işleniyor. Shao Khan, -eğer bilmiyorsanız- Outworld'ün imparatoru ve dünyayı da kendi dünyasına benzetmek istiyor; yani herkesin ölü olduğu, çorak topraklarla kaplı bir dünyaya... Bunu aslında başarıyor da fakat Raiden, yıldırım tanrısı gelecekte günümüze mesaj göndererek, şişko suratlı günümüz Raiden'ını uyarıyor. Raiden topladığı ekiple birlikte Mortal Kombat yarışmasına katılıyor; öyle bir yarışma ki ancak yanındaki ekip kazanırsa dünyanın akıbeti değişebilir...

Konu heyecan verici gibi gözükse de değil. Bayağı sıradan hatta ama MK benim küçüklüğümün oyunu olduğu için bir masal gibi geliyor her şey, nostaljiyle karışık bir beğeniyle bakıyorum olaya. Gerçi bundan öte, oyunun hikayesine takılacak bir durum da yok; MK'ta hikayeden önce oynanış ve daha da doğrusu Fatality'ler önemli olmuştur hep...





► Herkes burada

Sevdiğiniz, tanıdığınız tüm karakterler burada. MK 5, 6 ve sonrasındaki garip karakterleri unutun, Sonya Blade'i, Jax'ı, Johnny Cage'i, Liu Kang'ı, Kung Lao'yu ve diğerlerini hatırlayın. Stryker'la ateş edebileceğinizi düşünün, Noob Saibot ile karanlık bir dövüş sergileyebileceğinizi hayal edin, Reptile ile asit atacağınızı, Scorpion ve Sub-Zero ile "Ryu vs. Ken" savaşı yapabileceğinizi tekrar hatırlanıza getirin. Nasıl, heyecan verici, değil mi?

Tüm bu karakterler eski hareketlerine ek olarak yeni hareketler, kombolar ve Fatality'ler ile donatılmış durumda ve her biriyle oynamak, birbirinden farklı bir tat veriyor.

Hikaye moduyla oyuna adım atmak, özellikle karakterleri pek tanımayan oyuncular için iyi bir seçim. Johnny Cage ile başlayıp Scorpion, Sub-Zero, Liu Kang gibi karakterleri kontrol etme imkanı sunuyor Story Mode ve birçok ara sahneyle hikaye size aktarıyor. Sunum olarak pek başarılı bulmadım

Alternatif

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds (8,9)
Super Street Fighter IV (9,0)
Tekken 6 (8,9)

ben hikaye modunu ve hızla terk edip Ladder Mode'a adım attım. Baktım, yanıma arkadaşımı alıp "Tag Team" olarak da katılabiliyorum bu savaşa, hemen Scorpion ve Sub-Zero ikilisiyle bir bir karşıma çıkanlarla dövüşmeye başladım. 10 basamak atladıktan sonra da Shao Khan karşıma çıktı ve maşallah, NetherRealm akına gelen her türlü pis düşüncüyü bu karaktere işlemiş. Shao Khan, acayip çirkef ve çamur bir dövüş stili sergiliyor ve çoğu saldırı hareketi gard alsanız bile ayaklarınızı yerden kesiyor. Shao Khan'a karşı bir strateji izlemek de çok zor. Bir dövüşte saçma sapan hareketlerle onu yenilirken, bir başka dövüşte en başarılı kombolarınız bile boşa gidebiliyor. Anlayacağınız son derece dengesiz bir boss olmuş kendisi; aynı yıllar önce Goro'da karşılaştığımız gibi...

Tekmeni tutarım!

Sağlam bir Tekken veya Street Fighter IV oyuncusuyunuz, bu oyun size yavaş gelecektir. Bu kötü bir şey mi peki? Kesinlikle değil. Mortal Kombat ezelden beri bir turnuva oyunu olmaya niyetli olmamıştı zaten ve bunu, yine devam ettiriyor. Karakterler arasında bariz bir dengesizlik göze çarlıyor, kombolar ancak o karakter, o hareket dizisine sahipse yapılabilir ve özellikle Tekken'de olanın tersine, acıklık bu oyunda çok az yer ediyor.

Kulağa kötü gelmiş olabilir ama bu anlattıklarım aslında hiç de kötü bir şey değil; sadece Mortal Kombat'ın kendi kurallarının olduğunu gösteriyor. MK'in kombolarını ve hareketlerini ezberlemek eskiden beri zor olmuştur ve bu oyunda

God of War

PS3'e özel olan Kratos, kullanışlı ve iyi bir karakter olmuş; keşke Xbox 360'ın da kendine özel bir karakteri olsaydı. (İzın alamamış yapımcılar... - Şefik)
Kratos'un birbirinden güzel özel hareketlerinin yanında, iki tane de şaşalı Fatality'si bulunuyor. Bakın, Kratos rakiplerini ne şekilde ortadan kaldırıyor...

The Blade of Olympus

(Aşağı, Aşağı, Geri, İleri, Üçgen - Yakında durun)



■ Kratos rakibine önce Blades of Exile bıçaklarını saplıyor.



■ Ardından Blade of Olympus adındaki kılıçla onu ikiye bölüyor.



■ Rakibimiz ikiye bölünmüş bir şekilde dizlerinin üstüne düşerken, Kratos'un suratında en ufak bir acıma yok.

The Medusa Gaze

(Aşağı, İleri, Aşağı, Geri, Kare - Bir tekme uzaklığında)



■ Medusa kafasını tanıyor sunuz; hani düşmanları dondurmak için kullanılan...



■ Medusa kafasının gücüyle rakibi donuyor Kratos'un ve eldivenleri Namean Cestus ile onu paramparça ediyor.



■ Fatality yazısı ekranda belirirken, bu uyduruk Fatality'den ötürü NetherRealm'a teşekkürlerimizi sunuyoruz.



da bu biraz hissediliyor (Her türlü hareket ve kombo biraz daha kolaylaştırılmış.) ama bunların hiçbirine hakim olmadan da oyundan bir hayli zevk alabiliyorsunuz; hatta kombo yapma aşkıyla yanıp tutuşan birini çelmeler ve aparkatlar ile yenmeniz bile mümkün...

Rakibinizi özel hareketler, bu sayfalarda yer alan X-Ray hareketleri ve sıradan yumruk ve tekmeler ile yendikten sonra, rakibiniz ayakta yarı baygın durmaya başlıyor. Bu kısa süre içerisinde ona basit bir tokat da atabilirsiniz, onu en acımasız şekliyle öldürebilirsiniz de. "Fatality" adındaki bu hareketler her karakterin, kendi tarzına uygun bir şekilde rakibini kesip biçmesini sağlıyor. Johnny Cage rakibinin kafasını aparkatla uçuruyor, ardından vücudunun üst kısmını belinden itibaren kopartıp atıyor, Scorpion alev püskürtüp düşmanını toza dönüştürüyor, Kung Lao keskin şapkasıyla rakibini acımasızca ikiye bölüyor... Fatality'leri yapmak hiç de zor değil fakat hareketleri hatırlamak biraz zor. Ayrıca duracağınız yerin de büyük bir önemi var ve neyse ki Tutorial kısmında bunların hepsini öğrenebiliyorsunuz.

Eğer karakterinizin sahip olduğu Fatality'lerle düşmanınızı öldürmek istemiyorsanız, bulunduğunuz arena izin veriyorsa onu arenanın özelliğine göre öldürme şansınız da bulunuyor. Mesela asit havuzlarıyla dolu olan bölümde düşmanınızı bu havuzlara atabiliyor veya aşağısında dikenler olan köprüde, bir aparkatla onu aşağıdaki kazıklara yollayabiliyorsunuz. Tek problem, hangi-sini yapmak istediğinize karar vermek...

Çık çık bitmedi

Şimdiye kadar neler yaptık, bir bakalım. Hareketleri irdeledik, hikaye moduna baktık, Ladder modunda Tag Team maçına çıktık... Peki neden Challenge Tower'a uğramadık; çünkü bu kule ancak ve ancak başarılı oyuncular tarafından alt edilebiliyor.

Oyunu online oynamıyorsanız, diğer tek kişilik modlarda ancak bir süre vakit geçireceksinizdir fakat 300 katlı Challenge Tower'da, yaklaşık 100. kattan sonra ilerlemek, büyük çaba gerektiriyor.

Bu kulenin her bir katı, sizin farklı yeteneklerinizi göstermeniz gereken mücadeleler sunuyor. Bir tanesinde ekran tersine çevriliyor, bir diğerine özel hareketler yapamıyor, başka bir



tanesinde ekranda hiçbir şey göremiyor ve daha ilginç olan birinde Stryker ile zombi avına çıkıyorsunuz. Katların her birinde, sizi farklı ve birbirinden zor mücadeleler bekliyor, haberinizi olsun.

Offline olarak karşılıklı savaşmanın dışında, her türlü oyun modunda dövüştükten sonra "coin", yani para kazanıyoruz. Bu paralarla oyunda yüzlerce farklı içeriğe ulaşmak mümkün. Bu bir grafik parçası da olabilir, yeni bir Fatality de... Hatta Challenge Tower'ın zor katlarını bile satın alabiliyorsunuz; bir sonraki kata direkt geçiş için.

Geldik online oyun modlarına. PSN, MK'in çıkış tarihlerinde saçma sapan davranışlara girdiği ve sonunda tamamıyla ortadan kalktığı için online'da pek az vakit geçirebildim. Oyunun ağır aksak ilerlemesi yüzünden de hemen, fragmanlardan izlediğimiz King of the Hill moduna adım atmaya çaba gösterdim. 10 kişilik lobiler içeren online oyun modunda, dilerseviz bu lobiden birileriyle anlaşip standart dövüslere katılabiliyorsunuz, dilerseviz de 10 kişi bir turnuva veya giriyorsunuz. İki kişi dövüşürken, geriye kalan sekiz kişi de maçı izleyip yorumlar yapıyor; hatta Xbox 360'ta izleyici olarak gözükken karakterlerin yerinde, Xbox Live avatarınızı da kullanabiliyorsunuz. Online oyunlar Street Fighter IV veya Tekken kadar heyecan verici gelmedi bana ama dediğim gibi, bunda PSN'in etkisi de büyük olabilir.

Dünyanın en iyi dövüş oyunu olmasa da Mortal Kombat'ın dönüşü olarak, son derece iyi bir oyun hazırlamış NetherRealms bizlere. Onlara teşekkürü borç biliyorum ve herkese bu oyunu, gözü kapalı almasını tavsiye ediyorum.

■ Tuna Şentuna

Mortal Kombat

+ Eski ve güzel oynanış, mükemmel Fatality'ler, eski ve tanıdık yüzler

- Shao Khan sinir bozucu, karakterlerin dengesizliği bazen asap bozabiliyor

8,4



Baraka hala oyunun en iyi karakterlerinden bir tanesi.





Yapım Valve Software
Dağıtım Electronic Arts
Tür FPS/ Puzzle
Platform PC, PS3, Xbox 360, Mac
Web www.thinkwithportals.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



☒ Bakın burada kim var! Aperture Science'in yapay zekası GLaDOS uykudan yeni kalkmış, bilim adına elimizi sıkıkmaya hazırlanıyor.



Portal 2



Huge Success!

Herkesi bıktırdım, herkesi... Farkındayım, yıllardır durmaksızın saykılıyorum. Susmak bilmiyorum, o derece. Yetmezmiş gibi her gün bir kere zıplaya zıplaya şarkısını da söylüyorum. Eylemlerim bu kadarla da sınırlı değil. Dergiyi de tehdit ettim işte en son, "O yazı kazayla bana gelmezse hepinize küserim." diyerek... "This was a triumph" arkadaşlar, kavuşma anı geldi çattı en sonunda. Bu uzun bekleme süreci boyunca neler çektiğimi bir ben bilirim, inanın. Bir ben mi bilirim? Külliyen yalan, maalesef herkes buna şahit oldu. "Bu yazar nasıl bu hale geldi" diye düşünmeyin, Portal sadece benim için değil, Valve'in unutulmaz The Orange Box'ını merak edip kurcalamış çoğu kişi için bir oyundan çok daha fazlasını sundu. Onun benim için bu kadar özel olmasının onlarca sebebi var; sevenleri için nelerin olduğunu da tek tek biliyorum. Ve eğer hala portalların birinden geçemediyse ve geçmeye niyetliyseniz, sizin de onu çok seveceğinizden adım gibi eminim.

2006 yılında bir projeye katılan öğrencilerin Narbacular Drop isimli oyunla ödüllü kazanmasıyla Valve gözlerini bu oyuna çevirdi ve Portal'ın DNA'sı sayılabilecek bu yapım sayesinde oyun dünyası alışık olmadığımız bir formatta bir ürün kazanmış oldu. Dizleri olmadığı için zıplayamayan ve portallara ihtiyaç duyan bir prensesin hikayesi, Chell'de vücut buldu da diyebiliriz. Adını Half-Life, Counter-Strike ve Left 4 Dead ile tarihe kazımış olan Valve'in oyun dünyasına kattığı sürprizlerden biriydi Portal. Onların da bu başarıyı beklemediği çok açıktı. Valve'in ve Steam'in baş ismi Gabe Newell, geçtiğimiz yıl Portal 2 için "Yapacağımız en başarılı oyun bu olacak." dediği günden beri Portal severler dört gözle yeni oyunu beklemeye koyuldular. Yapacakları en başarılı oyun için de öyle başarılı bir reklam kam-

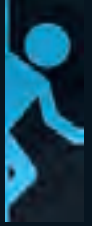
panyası ve stratejik adımlara imza attılar ki sormayın. Sormanıza gerek de yok aslında zaten, son bir yıldır Portal 2 cephesinde yaşananları, dağıtımı üstlenen Electronic Arts da sağ olsun ki duymayan kalmadı. Konsollar için çıkacağı da söylenince ortalık bayram yerine döndü ve herkes gün saymaya başladı. (Ben duvarlara çizik attım, saymak ne kelime!)

Bu başarının arkasında, her ne kadar ummadıkları bir başarı da olsa öyle dahice detaylar bulunuyor ki Portal'ın sevilmesinin sebebi bu olsa gerek. Bana mı öyle geliyor, bilmiyorum ama sanki yıllar geçtikçe zekamızı zorlayan oyunların sayısı gitgide azalıyor gibi. Portal, 2007'de piyasaya çıktığında yapmamız gereken şey birkaç cümleye sığabilirdi. Elimizde portal silahımız vardı, gitmek istediğimiz noktaya ulaşmak için bir giriş ve bir de çıkış noktası açıp oraya giden yolu çözmeye çalışıyorduk. Ana fikri bu kadar yalındı işte, kısacıktı hem. Asıl güzellik detaylarda baş gösterdi; kusursuzca hazırlanmış senaryosu, beynimizin ısındığını hissettiren bulmacaları ve arkamızdan sürekli iş çeviren baş kahraman ile GLaDOS'la o kısacık dediğimiz oyun, "Keşke hiç bitmeseydi!" dedirtti.

Devam oyunlarının sürekli eskilerle kıyaslandığı ve bir sonraki oyunların genelde eskilerini arattığı bir dönemde, Portal 2'nin bu formattan oldukça uzak olduğunu rahatça söyleyebiliriz. İlk Portal bizim için ne ifade ettiyse ikincisi çok daha fazla anlam

Want You Gone!

Oyunun müziklerinde başrolde yine Still Alive'in yapımcısı Jonathan Coulton oturuyor. Oyun sonu şarkısı olan Want you Gone, Still Alive kadar muazzam. Bunun dışında The National da Exile Vilify isimli, oyun için özel olarak hazırladıkları bir şarkıyla kulaklarımızı şenlendiriyor.



"Thermal Discouragement Laser" sizi öldürecek kadar güçlü ve kapıyı açan kilitleri aktif ediyor.

"Reflector Cube" adını verdiğimiz bu küp sayesinde lazerleri istediğimiz noktaya yönlendirebiliyoruz.

Lazerleri istediğimiz noktalara yönlendirmek mümkün; küpler dışında portallarla da yönlerini değiştiriyoruz.

taşıyor. Yine söylüyorum; bir oyundan çok daha fazlası var burada...

Portal 2'nin çıkmasına günler kala Steam'in başlattığı "Potato Sack" olayıyla heyecan tavan yaptı. Potato Sack kapsamındaki oyunlar ne kadar çok oynanırsa Portal 2'nin çıkışı da gittikçe erkene alınacaktı. Saatlerce Super Meat Boy ve Team Fortress oynayan bünyeler, oyunu bekleyen herkese bir nevi yardım etmiş oldu ve Portal 2'ye birkaç saat erken kavuştular. Bu kadar reklam, bu kadar strateji, birazdan bahsedeceğim hikaye içindi, iyice kulak verin.

Dostlukla düşmanlık arasındaki ince çizgi

İnsanlığın Aperture Science Labs'te test olarak kullanıldığı bir dönemde, Aperture Science CEO'su Cave Johnson, Chell'i de deney aracı olarak kullanıp o steril laboratuvarında stoklamıştır. Stoklanan çoğu insandan farklı olarak Chell'in dayanıklılığı daha fazlaydı. GLaDOS (Generic Lifeform and Disk Operation System) dediğimiz yapay zeka, Aperture Science'in geleceği için Chell'i birçok teste sokup hem onun, hem de bizim zekamızı test etmektedir. GLaDOS'u bilmeyenler kesinlikle tanışmalılar. Bir oyunda ana karakteri sallayan

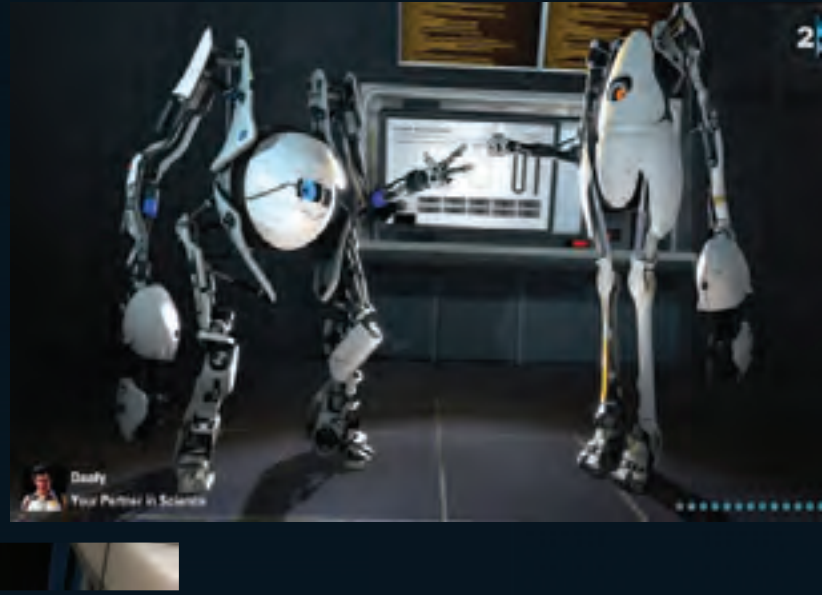
ve aslında "Ana karakter benim!" diye çirkefçe bağıraran nadir karakterlerden kendisi. Yapay zekanın böylesine can kurban tabii. Portal'ı Portal yapan da bizzat o. Acımasızca ağızından çıkardığı cümleleri, duygudan yoksun bünyesi ve Chell'e tam bir deney faresi gibi davranması ile aklımıza zorla sokmuştu kendisini. Uzun yıllar sonra GLaDOS'un canını yakmış ve öldürmeye çalışmış olan Chell'in tekrardan uyandırıldığı noktada, Portal 2 senaryosu devreye giriyor.

Aperture Science'taki bir odada, bilinci yarı kapalı olan Chell, etrafına bakarken birden kendine geliyor ve aslında içinde bulunduğu odanın eskisi gibi düzenli olmadığını, yerle bir olduğunu idrak ediyor. Kapıyı çalan bir de misafiri var; Wheatley'le tanışma zamanı! Wheatley, Aperture Science'ta bulunan Personality Core'lardan sadece biri. Fakat geçen yıllar içinde düşünme yeteneği kazanmış ve bağımsız karar verebilmeyi öğrenmiş Wheatley, Chell'e buradan kaçması için yardımcı olmak istiyor. İnanılmaz tatlı bir karakter; susmak bilmeyen, sürekli konuşan, kendi sorusuna kendi cevap veren tek göz Wheatley'i sevmek mümkün değil. Amacı bize yardım etmekti, evet, kendisinin birazcık fazla gaz ve birazcık fazla şapşal olduğunu sakın aklınızdan çıkarmayın, olur mu? Wheatley'le Aperture Science Labs'i gezmeye başlar başlamaz, ilk oyundaki görüntüler aklıma geliyor. Tertemiz, pırıl pırıl mekan içler acısı halde görüntüyor. Onca zaman içinde zemin çatlamış, ışıklar sönmüş, duvarlardan bitkiler fıskırmış, Aperture Science'in canına okunmuş...

Oyunun tek kişilik modu toplamda dokuz bölümden oluşuyor. Her birinin içinde belli alt bölümler var ve bu bölümlerde yapmamız gerekenler gittikçe kontrolden

Alternatif

Braid (9,5)
Limbo (-)
Prey (-)



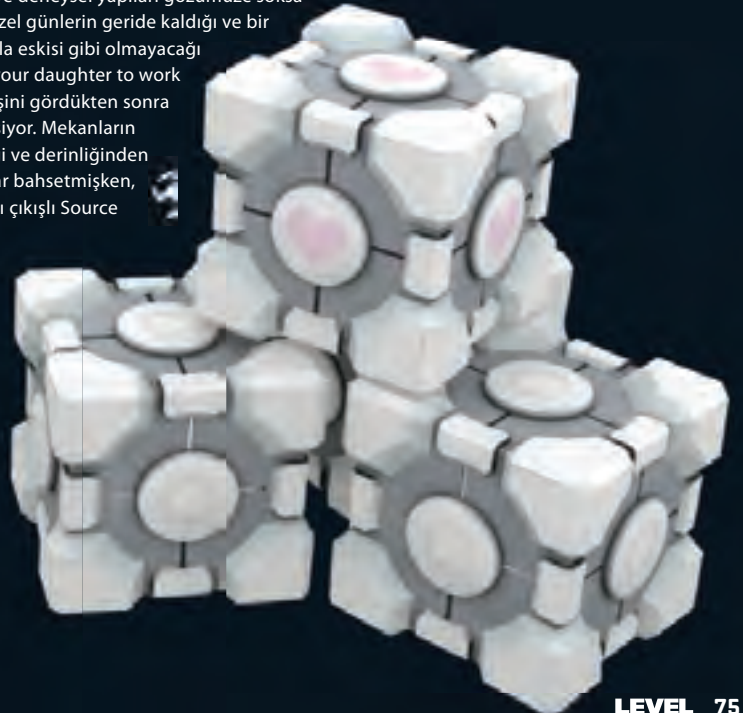
çıkıyor, başımızı döndürüyor ve az da olsa mide bulantısına yol açıyor. Wheatley ile başladığımız ilk bölümün adı "Courtesy Call". Bu bölümü ilk oyunu oynayanlar yardım bölümü gibi düşünebilirler. Kolaylığına aldanmayın; başlarda "Yok canım, daha fazla kişiye hitap etmek ve oynanabilirliği yükseltmek için böyle mi devam edecek?" diye ben de şüphe içinde kalmıştım ama öyle bir dünyaya yer yokmuş Aperture Science'ta, bir oh çekip Wheatley'le karış karış gezmeye başladık. O anlattı, benim kafam şişti yol boyunca. Portal açmak için gereken silahımızı almamız için oyunun bizim için açtığı portallara girip çıkarak ilerledik, birinci bölüm sonunda pek özlediğimiz portal silahımız elimizdeydi. Wheatley'nin verdiği bilgiler dışında, asansörden inip yeni bölüm başındaki duvar-

da asılı olan yardım panolarına da göz atmanızı öneriyorum. Kaçınıcı bölümün kaçınıcı kısmında olduğumuz ve bu bölümde çıkış yolunu bulmak için hangi yardımcı elementleri kullanmamız gerektiği simgelerle gösteriliyor. Companion Cube bağımlılarına güzel haberlerim var; daha ilk bölümden yuvarlana yuvarlana yani başımızda bitiyor. Tabii ki Companion Cube'ün de çeşitli formları var ki bu en sevdiğimizdi; Weighted Companion Cube, yani kapıları açmak ve devreleri çalıştırmak için mevcut düğmelerin üzerine koyup onları aktif etmeye yarayanı. İlk bölüm ilk defa oynayanlar için oldukça işe yarayacak, fakat aynısını ilk oyunu oynamış olanlar için söyleyemeyeceğim. Yine de bu kolay bulmacalara odaklanmak yerine, Aperture Science'in ne hale geldiğini nostaljik gözlerle incelemek, sağda solda GLaDOS'a ait izler aramak keyif veriyor. Hayır, ölmemişti, buralarda bir yerlerde olmalı ama yok, yani şimdilik yok. Ortaya çıktığındaysa oyunun en güzel sahnelerinden biri yaşanıyor. (Spoiler kesinlikle içermiyor bundan sonraki kısım, vermeye de niyetim yok, bu sahneyi zaten tanıtım videosunda izlemiştik.) Wheatley'le beraber kendi çöplüğünde kazayla uyandırdığımız GLaDOS, onu bu hale getirdiğimiz için bize kin kussa da bilim aşkına tekrardan beraber çalışmamız gerektiğini söylüyor. Her şey Aperture Science ve bilim için! GLaDOS'un bizi rahat bırakmaya hiç niyeti

olmadı; biraz kırgın, biraz da kızgın. Wheatley'nin ortadan kaybolmasıyla laboratuvarın çeşitli ortamlarında, bu kez GLaDOS rehberliğinde Portal 2'nin zorlu yollarına baş koyuyoruz. Detaylar, detaylar, detaylar... Yüzümüzü güldüren detaylardan biri de GLaDOS'un pestilli çıkmış Aperture Science'i tamir etme sürecinde yaptığı çalışmalar. Duvarlardaki delikleri kapamaya yarayan robotik plakalar, Chell'i gördüğü anda kıpırdamaya başlıyor ve duvar halini alıyor. Geçişleri tamir etmek için koyduğu devasa camlarsa bulmacaları çözmeye çalışırken aşmamız gereken engeller olarak karşımıza çıkıyor.

Wheatley'i seslendiren Stephen Merchant, senaryonun da muhteşemliğiyle birçok gerçek karakterden daha gerçek olduğunu hissettiğimiz Wheatley'e resmen hayat veriyor

Kloströfobik ortamlardan laboratuvarlara kadar birbirinden farklı test odalarında çıkışı bulmaya çalışıyoruz. Aperture Science Labs'in ne kadar büyük olduğunu kapıdan dışarı kafanızı uzattığınızda anlayacaksınız. Yükseklik korkunuzu tırmalayacak köprülere ve deniz kenarında yürüyüp 1970'lerin odalarındaki kalıntılara baktığınızda duygu seli yaşamanız da an meselesi. Her ne kadar GLaDOS bir yandan tamir etmeye çalışsa ve deneysel yapıları gözümüze soksa da o güzel günlerin geride kaldığı ve bir daha asla eskisi gibi olmayacağı "Bring your daughter to work day" afişini gördükten sonra kesinleşiyor. Mekanların güzelliği ve derinliğinden bu kadar bahsetmişken, 2004 yılı çıkışlı Source



Long Fall Boots

Artık Chell'i bekleyen daha zorlu yollar olduğuna göre, Aperture Science da kendisini düşünerek yeni botlar hazırlamış. Böylece terk edilmiş binanın en üst katından yerin dibine yuvarlanmamak için sürtünme gücüyle Chell'in sakatlanmasını engelleyen bu botlar pek şık.





■ **Önce Repulsion Gel'i fıskırtıyor, sonra Cube'ü yerleştiriyoruz. Bunu 15 kere deniyoruz, kapı yine açılmıyor!**

Engine'a teşekkür etmek olmazdı. Portal asla grafiklerin ön planda olduğu bir oyun olmadı ama yaşlanmak bilmeyen Source Engine, Portal 2'nin grafiklerinin yüzünü de kara çıkarmadı.

Karakterler kadar onları seslendirenlerin de başarısını es geçmemek lazım. Chell her ne kadar sesini çıkarmasa da Wheatley'i seslendiren Stephen Merchant, senaryonun da muhteşemliğiyle birçok gerçek karakterden daha gerçek olduğunu hissettiğimiz Wheatley'e resmen hayat veriyor. GLaDOS'u ilk oyunda olduğu gibi yine Ellen McLain seslendiriyor.

Oyun boyunca eklenen yeniliklere göz attığımızda yönlendirmemiz gereken Laser Beam'ler, hız kazanmak için Propulsion Gel, yükseğe zıplamak için Repulsion Gel, üzerinde yürümek için Light Bridge'ler ve içinde bir yol boyunca eşyaları taşımamıza imkan veren Excursion Funnel'lar, belli noktalara bizi zıplatan Aerial Faith Plate'ler bulunuyor. Dokuz bölüm boyunca sırasıyla hem senaryo ilerliyor, hem de bunları önce teker teker öğreniyor, sonra da birden fazlasının bulunduğu test alanlarında mantığı kavrayarak bir sonraki bölüme geçmeye çalışıyoruz. GLaDOS'un eski dostları sevimsiz taretler de bizi öldürmek için mermi dolu gövdelerini üzerimize doğrultup olabildiğince hızlı bir şekilde mermi yağmuruyla bizi nasıl özlediklerini göstermek için can atıyor. Gerçekten sevimsizler; onların olduğu bölümlerde diğerlerine göre daha fazla zorlandığımı söyleyebilirim. (Yeniliklerle ilgili detayları Rehber sayfalarında okumaya devam edebilirsiniz.)



Bulmacaların çözüm yolunu asla bulamayacağınızı düşündüğünüz an, jetonunuz düşüyor anında. Zihinsel olarak yorulmanız garanti ama GLaDOS'un replikleri ve senaryonun akışı ile oyunun başından kalkmak istemiyorsunuz. Oyunun yazarları Erik Wolpaw ve Chet Faliszek, "Keşke filmi veya dizisi olsa..." dedirten bir senaryoyla, özellikle de Wheatley'nin ve GLaDOS'un birbirine "Moron!" diye hakaret ettikleri dakikalarda alkışlanası bir hikaye sunmayı başarmışlar.

Beklenen ikili!

Oyunun en çok merak uyandıran detayı, multiplayer co-op oynanabilirliği idi. Valve, Left 4 Dead gibi bir oyuna sahip ve başarılı bir co-op sisteminde deneyimli olmanın avantajını Portal 2'ye çok güzel yansıtmış bulunuyor. İletişimin ve takım çalışmasının temelde olduğu co-op modu, tek kişilik senaryoya göre daha kısa. Steam'deki arkadaşlarınızla veya anonim bir kullanıcıyla oynayabileceğiniz gibi, PlayStation 3 kullanıcılarıyla da Steam hesabınızı tanıtarak oynayabilmeniz mümkün. Xbox 360 için bu özellik bulunmuyor; sebebiyse Xbox 360'ın bu tarz yazılımlar için uygun olmaması ve Microsoft'un buna izin vermemesi. PC'de olmayan fakat konsollar için sunulan diğer bir oynanış seçeneği ise "Split Screen" olarak karşımıza çıkıyor. Yan yana, GLaDOS'un gıcirtısını dinleyerek bulmacaları çözmek de çok eğlenceli. İki silah ve açılacak dört farklı renkte portalın olduğunu düşünün; başarı, klavyenizin "T" harfinde veya kulaklığınızda. Partneriniz yanınızda oturuyorsa daha da şanslısınız. Zorlu bulmacaları çözerken karakterlerin birbirleriyle etkileşimi de yüzümüzü bolca güldürüyor. High Five ve el sallama gibi animasyonların yanı sıra, nereye portal açacağınızı göstermeniz, nereye bakması veya gitmesi gerektiğini idrak ettirmeniz ve kapıları açarken aynı anda hareket edebilmemiz için geri sayım saatini kurma özelliği oyunu zenginleştiriyor. Co-op senaryo boyunca çeşitli eşyalar ve puanlar kazanıyorsunuz, bunları takas edebilme sistemi multiplayer seçeneğini daha cazip hale getiriyor. Atlas ve P-Body için de birkaç cümle de hazırladım, hemen söyleyeyim. Yani GLaDOS'u da alsınlar, bu üçünden komedi





Doofy

Your Partner in Science

dans üçlüsü kıvamında bir dizi yapsınlar. Hiç gitmesinler, birbirlerini yesinler ama sonu gelmesin. Multiplayer modunda kahkahalarla güleceğimi hiç tahmin etmemiştim; hem oyun oynayıp, hem bulmaca çözüp, hem de bir yandan komedi filmi izlemişim gibi kalktım ekranın başından.

Aperture Science Labs gururla sundu!

İlk oyunda sundukları bambaşka bir oynanış deneyimiyle hayatımıza giren Portal, serinin devam oyunuyla başarı çitasını oldukça yükseltmeyi başardı. Yetersiz yanı yok muydu peki? Elbette ki var; achievement / trophy sayısı oldukça tatmin edici olmasına rağmen, keşke online evrende herhangi bir istatistik veya oyuncuyu şevklendirecek bir sıralama da olsaydı. Yine de sunulan bunca güzelliğe rağmen, "Olmasa da olur." deyip geçebileceğimiz bir eksiklik olarak akla geliyor. Source Engine kullanması, oyunun geleceğiyle ilgili de umut veriyor. Geliştirilebilir mod ve haritaya uygun olan alt yapı sayesinde ileride hazırlayıp online ortama sunabileceğimiz değişik modlar ve indirilebilir içerikler ile de Portal 2, çok farklı boyutlara gelir diye düşünmeden edemiyorum.

"Credits" dönmeye başladığında, beklediğim seneleri de gözümün önünden geçirecek en sonunda "Gerçekten olmuş!" deme zevkini bana yaşattı. Eğer diyalogların ve detayların içine girebilirseniz, Portal 2 sizi çok mutlu edecek. GLaDOS'un her saniye sizi aslında sevdiğini düşündüğünüz anlar, bir sonraki saniyede kendisine sarf etmek istediğiniz ağır hakaretler, hep yanınızda olduğuna inandığınız tek dostunuz Companion Cube ve dünyaları kurtarmaya çalışan şapşal Wheatley ile geçirdiğiniz her dakika oyunun sonunda yüzünüzde buruk bir gülümse-

me bırakacak. Sanırım gördüğüm en güzel oyun sonlarından biriydi Portal 2'nin sonu...

Hiçbir detay vermemeye çalışarak bu yazıyı yazmak zordu, yapımda ve yayında emeği geçen Valve'e teşekkür etmem gerek. Bunca zamandan sonra da kendimi büyük bir boşlukta hissediyorum sevgili okuyucu, şimdi hangi oyunu böyle bekleyeceğim ben? **Ayça Zaman**

Portal 2

- + Senaryo ve replikler, karakterlerin detayları, multiplayer co-op modu
- Herhangi bir sıralama ve istatistik yer almaması

9,5





Yapım **Ubisoft**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web www.assassinscreed.com

Assassin's Creed: Brotherhood

Biraderler kumpanyası PC'de!

God of War mu, Assassin's Creed mi? "Hangisinin ismini daha çok duydunuz?" desem herhalde tarafsız bir cevap veremezsiniz. Demek istediğim, bu oyun o kadar büyük bir yapıp ki sanıyorum duymayan kalmamıştır. Neredeyse tribünlerde Assassin's Creed ile ilgili tezahüratlar yapılacak, o derece. Seriyen son katılan oyun Assassin's Creed: Brotherhood (ACB) ise sonunda PC kullanıcılarını da mutlu etmek üzere piyasaya çıktı. Peki mutlu edebildi mi? Beraber göreceğiz...

Çok uzun bir zaman önce

Ben yine de seriyi bilmeyenler için kısaca bir geçeyim senaryonun üzerinden. ACB, ikinci oyunun bittiği yerden devam ediyor. Yani çok yol kat etmiş ama işte, bir yerde tıkanmışız. Yıllardan 1499 ve kardeşlik buradan başlıyor. Amcamızın bizi yeniden yanına alması ve ikinci oyundan hatırladığımız güzide kasa-bamıza yerleşmemiz ile şekillenmeye başlıyor oyun. Yeni oyunla gelen en büyük özelliklerden bir tanesi, artık çete halinde gezilebiliyor olmamız. "Kiro" gibi siyahları çekip gezmeyoruz pek tabii ki ortamlarda ama kendimize ilk olarak ufak bir suikastçı ekibi kurabiliyoruz. Başlarda ufak gibi görünen çetemiz zamanla örgüt halini alıp dünya etrafında suikast yapabilir hale geliyor.

Pek tabii ki bu yenilik öylesine konulmamış. İlk olarak yaptığımız çetemiz bize anında yardım edebiliyor. Pek etrafta gözüküyorlar ama istediğimiz anda, tek tuşla kendilerini yardımımıza çağırabiliyor. Globalleştiğimiz andan itibaren uzaklardaki ekiple-rimize hedef söyleyip kılıcı bile kıpırdatmadan para kazanabiliyoruz.

ACB'nin lansmanının yapıldığı ilk günden beri üzerinde durduğumuz multiplayer olanakları bir hayli fazla. Özellikle yakalanmadan, verilen hedefi yakalamamız

gerektiren oyun modunun hastası olmuş durumdayım. Oyunu konsollarda oynayanlar bilirler; yeni oyunda içerisinde dolaştığımız Roma şehri, önceki oyunlardan çok ama çok daha büyük. Malum, ekranımızın içerisindeki detaylar çoğalınca grafikler de bir yere kadar stabil kalabiliyor. Fakat konsolların hepsinde bulunan ortalama grafikler ve detaylar, PC'de çok ama çok daha kaliteli olarak karşıma çıktı. Özellikle zaman içerisinde yerinde sayan konsollara göre gelişim gösteren PC'lerin neredeyse bütün nimetlerinden yararlanmış Ubisoft. Pixel Shader desteği sayesinde neredeyse pürüzsüz grafikler sunan ACB, aynı zamanda dinamik gölgelendirmeler konusunda da harika işler başarmış.

Fakat söylemeden edemeyeceğim bazı noktalar da yok değil. İlk olarak kontrollerden başlamak istiyorum. Ben AC'yi ilk olarak PC'de oynadığımda çok rahattım ama ne zaman ki konsola geçtim, işte o zaman asıl rahatlığı tattım. Anlayacağınız, bu oyun gamepad ile onlarca kat daha hızlı ve rahat oynanabiliyor. Diğer sorunumsa üzerimize gelen saldırılarda doğru zamanda saldırı tuşuna basarak düşmanımızı öldürmemizi sağlayan savunma modu hakkında. ("Deflect" kelimesini açıklamak ne zormuş!) Bu mod, ilk oyunun resmen

hatasıydı ve zerre zarar almadan bitirmiştim kendisini. Fakat ikinci oyunda fazlasıyla geliştirilen bu sistem sayesinde oyuna çok daha değer vermeye başlamıştım. Yalnız her nasıl olduysa ilk oyundaki kolay yapı, ACB'nin PC versiyonuyla da geri gelmiş! Yani mouse'un sağ tuşuna basılı tutarken, düzenli olarak sol tuşa basarak oyunu bitirebiliyorsunuz. Tebrik ettim...

Bir kiremitin hikayesi

Dört ay gibi bir sürede neler yapar insan, değil mi sevgili okur? Hele bir de oyun sektöründe ben diyeyim 10 tane multiplayer haritası, sen de yeni görevler... Fakat elde var sıfır. Eğer ACB'yi konsolda oynayamadıysanız, koşarak edinip bu oyunu ama halihazırda oynamış olanlar yerlerine geçebilirler.

■ Ertuğrul Süngü

Assassin's Creed: Brotherhood

+ Konsola göre daha kaliteli grafikler, oyuna dahil indirilebilir içerik paketleri
- Konsola göre kontrol şemasındaki tutarsızlıklar

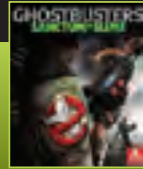
8,0



Grafiklerdeki sadeliğe ve temiz geçişlere dikkat! Ayrıca gölgelendirmelerin güzelliğine bakın yahu...

Alternatif

Prince of Persia: TFS (7,4)
Splinter Cell: Conviction (8,3)
The Saboteur (7,4)



Yapım Behaviour
Dağıtım Atari
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web atari.com/gbsanctumofslime



Ghostbusters: Sanctum of Slime

Bir hayaletle bakıp çıkacaktım

“Daha bundan bir yıl önce...” diye girecektim yazıya ama bir kontrol ettim ve inanmadım, hala da inanmıyorum. Yahu, o yıllar sonra bizi çocukluğumuza götüren Ghostbusters: The Video Game'in piyasaya sürülmesinin üzerinden nasıl olur da iki yıl geçer? Tamam, zaman hızla akıp geçiyor ama bu kadarı da fazla yahu! İki koca yıl, arada Call of Duty: Modern Warfare 2 çıktı, Battlefield: Bad Company 2 çıktı, Call of Duty: Black Ops çıktı... Kelimeleri sıraladıkça, örnekleri saydıkça daha da tuhaf geliyor durum. Üstelik bu durumu daha da tuhaflaştıran, garipleştiren, biraz da ürkütücü hale getiren bir sebep daha var şimdiki karşımda: Sanctum of Slime!

Sevgilim oyunumuz, yılların tecrübesi Hayalet Avcıları ekibiyle vedalaşmamız ve dört yeni çaylakla New

York City sokaklarına salınmamızla başlıyor yola. Artık genç ve çaylak bir ekip, karşılarında da avlanacak sürüyle hayalet, başa çıkılacak doğaüstü olaylar mevcut. Biz de dört yeni çaylaktan birini seçip hayalet avlıyor ve şehri huzura kavuşturmak için çaba sarf ediyoruz. Nostaljik ve en güncel örneğiyle Lara Croft and the Guardian of Light tarzı bir oynanışa sahip olan Sanctum of Slime, toplam 12 bölümden oluşuyor ve bu süreçte birbirinden farklı birkaç ekipman, her an yardımımıza koşan üç takım arkadaşı, ayrıca eskisinden çok daha gelişmiş, ECTO-4WD adlı bir araç sunuyor bize. İndirilebilir bir oyun olması açısından içerik yeterli gözükse de oyunun “kendini tekrar etme” gibi ciddi bir sorunu var ki bu durumu ne çocukluk anıları, ne de başka bir şey kurtarıyor. Bu da yetmezmiş gibi başlarda gayet başarılı gözükene yapay zeka, kısa sü-

rede sırtarak kabusumuz haline dönüşüyor. Oyunun tek kişilik modu, kısa sürede kendini tekrar ediyor ve sıkıcı hale geliyor. Peki, multiplayer modu var, ona geçelim ama konsol versiyonlarının aksine PC'de online desteği yok! Eh, bu kadarı bile oyuna “vasat” damgası yapıştırmak için yeterli. Şans verilmeli mi? Ciddi bir Hayalet Avcıları hayranıysanız, belki. ■ Şefik Akkoç

Ghostbusters: Sanctum of Slime

+ Ghostbusters teması, konsolda online desteği
- Tekrar eden oynanış, vasat bölüm tasarımları

5,0

Call of Duty: Black Ops - First Strike

Yeni haritalar, uzun geceler...

Call of Duty serisinin geçen yılın Kasım ayında aramıza katılan son üyesi Black Ops, kimileri tarafından ciddi eleştirilere maruz kalsa da gayet başarılı bir oyun olarak tarihteki yerini aldı. Özellikle oyunun piyasaya sürüldüğü ilk dönemde multiplayer konusunda sıkıntılar olduğu doğru, katlıyorum ama zamanla birçok sorun giderilince ortada dert edecek pek bir şey kalmadı, bayıla bayıla oyunu oynamaya devam ettik. Halihazırda Steam üzerinden en çok oynanan beş oyundan biri olma başarısını sürdüren oyun, Xbox 360 ve ardından PlayStation 3 platformundan sonra nihayet PC için de First Strike eklentisine kavuşmuş durumda. Oyunun ikinci harita paketi de resmi olarak açıklanmış ve ilk olarak Xbox 360 için satışa sunulacakken ilk pakete şöyle bir göz atalım.

First Strike, içeriğinde tüm multiplayer modları için dört, zombi öldürmeye doyamayanlar içinse bir harita içeriyor. Pek de geniş olmayan haritalar, eğlence açısından beklenenin üzerinden bir içerik sunuyor ve uzun süre Black Ops'un popülerliğini aynı seviyede tutacak gibi görünüyor.

Alfabetik olarak gitmek gerekirse Berlin Wall, adından da anlaşılacağı üzere Berlin Duvarı temalı, bol bol binaların olduğu bir şehir içi harita. Discovery, oyun boyunca sık sık yol aldığımız karla kaplı bölgelere benzer bir dağ haritası. Kowloon, çatların üstünde yol aldığımız bir harita ama diğer haritaların önüne geçen bir detaya sahip ki bu haritada ilk defa bir yerden bir yere ipler sayesinde geçiş yapabiliyoruz. Son harita olan Stadium, paketin en standart ve bana göre bu nedenle de en silik haritası. Benim pek saramadığım zombi katliamından vazgeçemeyenler için hazırlanan Ascension ise zombileri bu kez bir uzay istasyonuna taşıyor, bize de her zaman olduğu gibi tek tek zombi avlamak düşüyor.

Steam, PlayStation Network ve Xbox Live üzerinden satın alabileceğiniz paket, aslında gayet tuzlu olmasına rağmen online Black Ops oyuncularının mutlaka edinmek isteyeceği bir içeriğe sahip. ■ Şefik Akkoç

Call of Duty: Black Ops

+ Eğlenceli haritalar, ekstralara sahip zombi haritası
- Beş harita için oldukça yüksek fiyat

8,0

Yapım Treyarch
Dağıtım Activision
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.callofduty.com



MotorStorm Apocalypse

Bina üstünüze yıkılmadan...

Bu ay ne yarıştım, ne yarıştım... Need for Speed: Hot Pursuit'i elimden bırakamadım. Mevzu polis rolünü almak olunca problem yaşamadım ama kaçarken sürekli tosladım bir yerlere; bu kadar kötü kaçılmaz. Hot Pursuit, online ortamda oynanabilecek en iyi yarış oyunlarından bir tanesiydi benim için ama MotorStorm'un gelişile birlikte... MotorStorm'a geçtim diyecektim ama PSN'in çökmesiyle birlikte MotorStorm zevkim de yok oldu gitti. Şu yazıyı yazdığım sıralarda hala devam eden, büyük çöküntüden önce bile MotorStorm'u düzgün oynamak mümkün değildi sonucu problemleri yüzünden. O yüzden de Hot Pursuit oynamaya devam ettim; hem de hiç korkmadan, usanmadan...

Büyük felaket

Tamam, MotorStorm ile devam edeceğiz incelemeye, Hot Pursuit'i bir kez daha karıştırmayacağım. Öncelikle bu oyunu almalı mısınız, onu söyleyeyim. Heyecanlandınız ve kalbiniz bir ölçü birimi kadar daha hızlı attı, farkındayım ama bunu söylemeyeceğim. Ondan önce, hikaye modunu anlatacağım çünkü ve hep birlikte çok sıkılacağız.

Sıkılıyoruz zira oyunun hikaye modu, benimle hiçbir ilgisi olmayarak biraz "bayık" seyrediyor. Üç farklı karakterin, genç bir yarış müptelası Mash'in, kumarbaz Tyler'in ve festival organizatörü Big Dog'un hikayelerini konu alıyor oyun ve hikaye, son derece kötü bir anlatıma ve diyaloglara sahip ara sahnelerle bize bildiriliyor. İşin özünde de bu karakterler üç farklı zorluk seviyesini temsil ediyor; üstlerine dantel örtü olarak "hikaye" yazılmış...

Bu tip yarış oyunlarında senaryoya önem veriliyor olması güzel ama bari yaparken düzgün yapılınsın, değil mi? Neyse ki oynanışta bu sıkıntının yerini büyük bir heyecan alıyor ve işte detaylar!

Egzotiklerden, iki tekerlilere...

Tam 13 araç sınıfı bulunuyor oyunumuzda. ATV'ler,

Kanal D'ler.. gibi kötü espriler yapmamın tek nedeniyse az önce yüzlerce sayfalık GTA dosyası konusundan çıkmış olmam, ötesi değil. Önceki MotorStorm oyunlarındaki araç tiplerinin yanında yeni oyunda beygir gücü yüksek Amerikan arabaları, hatchbag'ler, chopper'lar, sürat motorları ve egzotikler bulunuyor. Tüm bu araçlarla birlikte yarışlarda göreceğimiz araçlar da çeşitlilik kazanıyor ve hiçbir yarış, birbirinin aynısı olmuyor.

Yeni eklenen araçlardaki tüm arabalar çok iyi kontrol ediliyor. Hem hızı hissediyorsunuz, hem de hassasiyetleri iyi. Buna karşın motosikletlerin hepsinde bir ağırlık problemi var. Çok hızlı gittiklerinden midir, bilmiyorum, hepsinde bir uçuyor havası hakim. Zaten etraf her dakika yıkılıyor, bir de aracımızı istediğimiz gibi kontrol edemeyince konu can sıkıcı bir hal alıyor.

Her araçta, aracın bir süreliğine çok daha hızlı gitmesini sağlayan turbo özelliği bulunuyor ama bunu çok fazla kullanırsak motor ısınıyor, ısınıyor ve sonunda patlayarak sizi değerli zamanınızdan ediyor. Motoru soğutmak içinse yapabileceğiniz birkaç şey var. Mesela kaportayı yarıp havalandırma deliği açabilirsiniz... Bunu gerçek hayatta yapabilirsiniz elbette, oyunda böyle bir seçenek yok. Oyunda daha enteresan yöntemler var soğutmayı sağlamak adına. Mesela aracınızı suya sokmak bir çözüm. Olmadı, yükseklerden atlayın ve havadayken gaza basmayı kesin; "sıcaklık metre"nin çok daha hızlı kendine geldiğini göreceksiniz.

Engel, engel üstüne

Bizi bekleyen engellere göz atmamız gerekirse. Öncelikle askerlik var. O bitince iyi bir iş bulmak lazım. İş de hallettikten sonra evlilik, çoluk, çocuk. Bak bunaldım, gerildim. Oysa ki oyundaki engellerden bahsedeyim ne güzel. Bildiğiniz üzere oyunda San Francisco'dayız; yani en azından ondan geriye kalanlarda. Şehir, büyük felaketlerin açtığı yıkımdan sonra kullanıma kapatılmış lakin biz yarışmayı sürdürüyoruz.

Eh, şehir darmadağın olduğuna göre bizi, devam eden felaketler de bekliyor demektir. Diyelim ki son sürat gidiyoruz. Basmışız gaza, önümüzde de kimse yok. Gidiyoruz, gidiyoruz ve büyük bir gürültüyle, bir bina önümüze düşüyor. Haydi bakalım... Bunun gibi felaketlerin sınırı yok oyunda. Büyük bir açıklığı geçiyoruz mesela uçarak, tam yere ineceğiz, kafamıza bir inşaat malzemesi düşüyor, yamulup kalıyoruz.

İşin güzel şü ki yarışırken, rakiplerimiz de bize sorun çıkıyor. Üstümüze sürüyorlar, önümüze geçiyorlar.

Fakat ortam o kadar büyük bir kaosun etkisi altında ki aracımızla, rakip aracın üstüne sürdüğümüz an mutlaka yoldan çıkıp bir yerlere tosluyor. Tabii ki bu bizim de başımıza gelebiliyor ama ancak oyunun çok ilerleyen kısımlarında...

Dört

Tek kişilik oyunun yanında MotorStorm'da çok iyi bir multiplayer modu da bulunuyor. Yani, öyle olduğunu düşünmek istiyorum; çünkü "çok iyi" kısmını görmedik maalesef. Ne var ki ekranı dörde bölüp offline olarak multiplayer keyfi yaşamayı başardım. FPS'nin hiç düşmediği dört kişilik macerada tam üç farklı oyun modunda yarışabiliyoruz. Chase'te parkurda turluyor ve sıralamamıza göre puan toplayıp sonunda puanımıza göre kazanıp kazanmadığımızı öğreniyoruz. Daha önce birçok oyunda yer alan Elimination'da, her turun sonunda sonuncu olan araç oyundan atılıyor ve bu, iki yarışmacı kalana kadar sürüyor. Bu iki modun yanında bir de standart yarış modu bulunuyor ki bunun pek de heyecan verici olduğunu söyleyemeyeceğim.

Online ortamdaysa bu yarış modlarının yanında, her yarışta bize kolaylıklar sağlayan perk'leri de beraberimizde taşıyoruz. Motorun daha hızlı soğuması, araçlara çarptığımızda daha çok etki göstermesi gibi özellikler sağlayan perk'lerle yarışlarda yeteneğimize katkı sağlanabiliyoruz. Her yarış sonrasında kazandığımız puanlar, oyundaki birçok aracı ve özelliği açmakta kullanılıyor; aynı birçok yeni FPS'de olduğu gibi...

MotorStorm'un peşinden koşmanız gerekir mi, emin değilim. Biraz NFS, biraz Split/Second, biraz Burnout... Oyun orijinal olduğunu düşünürken bir şeylerin karışımı olmuş ve ancak yarış oyunu eksikliği çekenlere hizmet edecek bir yapıya bürünmüş. Ben izninizle Hot Pursuit'e devam edeceğim; Apocalypse'i seçip seçmemek size kalmış... **Tuna Şentuna**

MotorStorm Apocalypse

- + Yeni araç sınıfları, etrafın sürekli yıkılıyor olması, multiplayer heyecanı
- Motosiklet kontrolleri iyi değil, hikaye modu biraz uyduruk, orijinallik yok

7,2

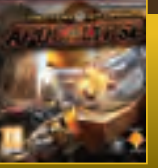
Alternatif

- Burnout Paradise (9,6)
- Need for Speed: Hot Pursuit (8,8)
- Split/Second: High Velocity (8,0)

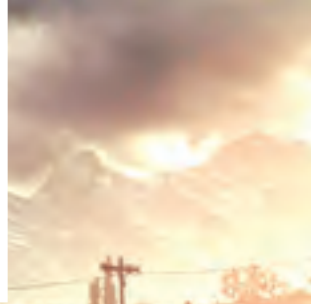
▼ Aynı sınıftaki araçların birbirine karşı mücadelesinden kimin sağ çıkacağı pek tahmin edilemiyor.



Yapım Evolution Studios
Dağıtım Sony
Tür Yarış
Platform PS3
Web www.motorstorm.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony



Yapım **Codemasters**
Dağıtım **Codemasters**
Tür **FPS**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.flashpointgame.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Operation Flashpoint: Red River

Bu sefer Tacikistan...

Geçtiğimiz ay siz sevgili taktik FPS severler için Operation Flashpoint: Red River'ın (RR) elime geçen ilk

versiyonunu test etmiştim ve altından girip üstünden çıkmıştım. Fakat elime geçen ilk versiyon malumunuz, tamamlanmış bir oyun olmadığı gibi, özellikle yapay zeka konusunda birçok sorun içeriyor gibiydi. Ben taktik FPS'lerde ilk olarak nedense yapay zekaya odaklanan bir oyuncuyum, öteki türlü silah istediği kadar gerçekçi ateş etmiş olsun, karakterler istediği kadar gerçekçi tepkiler versin, hiçbirisi umurumda olmaz. Bakalım tamamlanmış son model haliyle biz taktik FPS severlere ne gibi yenilikler sunuyor RR...

Gerçeğin ötesinde

Oyunun senaryosuna geçen ayki yazımda yer vermiştim ama okumayanlar için kısaca üzerinden geçeyim. ABD, başladığı Ortadoğu projesinin üzerinde durmaya devam ediyor. Zaman geçiyor ve olaylar Çin'e kadar dayanıyor. Malum, işin içerisine Çin girince ve Ortadoğu'nun kalan bölgelerinin birçoğu ABD kontrolünde olunca geriye bir tek Tacikistan kalıyor. Özellikle terörist saldırılara karşı yapılan bu operasyonda, biz de dört kişilik bir ekibin lideri rolünü üstleniyoruz. Hazır bu dört kişiden bahsetmişken kısaca kimler olduklarına da değinmek istiyorum. Ekibimiz genel hatlarıyla M16A4 taşıyan bir Riflemen'den, M4A1 ve üzerinde birçok patlayıcı bulunan Grenadier'dan, M14 DMR taşıyan Scout'tan ve M249 SAW taşıyan bir adet Auto Riflemen'den oluşuyor. Biziyse takımımızı istediğimiz gibi düzenleyip aynı zamanda kendi rolümüzü gönül rahatlığıyla ayarlayabiliyoruz.

Şimdi biraz daha adım adım gidelim sevgili okur ki daha önce bu tarz oyun oynamamış insanları da mutlu edelim. Oyuna girmeden önce açık ara yapmanız gereken ilk hareket, ayarlar menüsüne gitmek. Burada zorluk seviyesini

göreceksiniz ama bu seviye farklılıkları öyle bildiğiniz, geleneksel dengelerden fazlasıyla farklı. Neden mi? Şöyle ki oyun içerisinde üç farklı zorluk var: Normal, Experienced ve Hardcore. Eğer daha önce hiçbir taktik FPS oynamadıysanız, kesinlikle Normal'dan şaşmayın; çünkü Experienced modunda "Auto Rotation" ve "Mini Radar" ortadan kayboluyor. "Yok, ben inanılmaz gerçekçi bir FPS oynamak istiyorum!" dersiniz Hardcore modu sizi bekliyor. Fakat bu mod içerisinde silah imleci, ekibinizin durum göstergesi, hatta ve hatta altyazılar bile bulunmuyor. RR yapımcı ekibi, her türden oyuncuya göre bir sistem yapacaklarını geçen ay sorduğumuz röportaj sorularımızda zaten açıkça belirtmişlerdi. Oyunun tamamlanmış halinde verilen sözlerden bir tanesinin tutulmasına çok sevindim.

RR boyunca oynayacağınız bölümler genelde çöl atmosferinde ve açık arazide geçiyor. Hal böyle olunca sık sık bir araya, bir buraya koşmak gerektiği gibi aynı zamanda düşman ateşini iyi görebilen gözler lazım. Fakat oyunun kullandığı seslendirme ve efektler sayesinde, iyi bir ses sistemiyle tıpkı gerçek hayattaki gibi ateşin ne yönden geldiğini iyi kötü anlayabiliyoruz. Silah seslerinin birçoğu gerçekten alınmış gibi ama müzikler (veya müziksizlikler...) bazen insanı fazlasıyla boşlukta bırakabiliyor. Ses konusundaki bir diğer önemli noktaysa karakterlerin sürekli konuşuyor ve bizi oyunun atmosferine çekiyor olmaları. Ayrıca takım kaptanımızdan düzenli olarak ne yapacağımızı açıkça belirten komutlar geliyor. Atmosfer demişken RR beni hakikaten çöldürmüş gibi hissettirebildi. Bunun başlıca sebebiyse şüphesiz ki kullanılan ışıklandırılmaların harika oluşu. Bazen güneş öyle bir açıdan geliyor ki insan resmen önünü göremiyor. (Hani

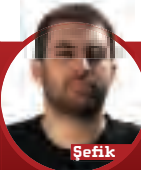
Alternatif

Operation Flashpoint: Dragon Rising (7,9)
Tom Clancy's Ghost Recon 2 (-)
Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear (-)



İKİNCİ GÖRÜŞ

Armed Assault ve Operation Flashpoint oyunlarını tır simülasyonlarına benzetiyorum ben. Tüm bu oyunlar ciddi sabır, aynı zamanda sükunet gerektiriyor. Tır simülasyonları detaydan yoksun olduğundan pek problem çıkarmıyor, çıkarmıyor ama AA ve OF serileri o kadar detaylı hazırlanıyor ki yapay zeka konusunda sık sık duvara çarpıyor. Ben de Ertuğrul'a katılmakta birlikte kısa sürede yayınlanacak yamalar sayesinde oyunun çitayı yükselteceğini düşünüyorum.



Şefik

filmlerde olur ya, böyle kolunu kaldırır asker ileriye görmek için. Sonra çötönk!)

Bu oyun düşündüğünüzden daha gerçekçi, bunu bilmeyenlere bir kez daha hatırlatmak istedim. Bu gerçekçilik, silahların ateş ederken verdikleri tepkilerden tutun da ayakta ateş etmekle çömelip ateş etmek arasındaki farkın büyüklüğüne kadar dayanıyor. Yaşamsal fonksiyonlarımızın olduğu bölgelere aldığımız tek mermide ölüyoruz. Yaralanmalarımıza üzerimizde bulunan bandajlar yardımıyla durdurmak mümkün. Ağır yaralandığımız zamansa tek yardımcı takım arkadaşımız oluyor. Bu noktada takımımızın değerinden de bahsetmek isterim. İlk olarak kendilerine neredeyse bütün komutları biz veriyoruz. Çok kolay bir kullanımı olan komut sistemi aynı zamanda herkesin anlayabileceği cinste ve basit emirlerden oluşuyor. Takım arkadaşlarımızın kaliteli yapay zekası sayesinde verilen emirler harfiyen yerine getiriliyor. Misal; "Şu binayı kontrol altına alın." dediğimiz zaman kimse kendisini içeriye mal gibi atmıyor. En azından daha temkinli yaklaşmayı hesaplayabiliyorlar ve silahları hiçbir zaman tutukluk yapmıyor.

Lady Gaga

Şimdi RR fazlasıyla gerçekçi ve sizin de anlayabileceğiniz üzere yapımı ortalama bir FPS'ye göre fazlasıyla zor bir oyun. Fakat bu demek değil ki yapılması imkansız. İşte bu noktada ben devreye giriyorum. Nereden başlasam acaba? Hmmm... Oyun boyunca bir yerden başka bir yere ya koşuyoruz ya da bölüm aralarında araçlara binip gidiyoruz. Ben de efendi efendi bindim aracımaya ama bir baktım, hiçbir şey olduğu yok. İndim, bindim, indim, bindim... Sonra Şefik sayesinde takım arkadaşlarımızı bir bir içeriye bindirme olasılığım üzerinde durduk. Cidden ancak böyle hareket edebileceğimizi anlayınca da bu gerçekçilik (!) karşısında şoka uğradık.



Haritalar aynen bir önceki oyunda olduğu gibi birazcık büyük ama birazcık!

Tamam, ben takım lideriyim de oradan asıl komutan bağıriyor; "Hadi ulan içeri!" diye. E benim söylemem ne gerek var? Binsenize! Sonra bu oyundan zevk almak isteyen herkesin ya taş gibi sınırlere ihtiyacı var ya da kendisini taktik FPS'ye adanmış olması lazım. (Ben zevkle oynadım, orası ayrı ama objektif olmak da gerekiyor). Oyunun Normal seviyesi bile bu tarzı hiç bilmeyen birisi için zorlayıcı anlar yaşatabiliyor. Asıl kritik noktaysa yüksek İngilizce gereksinimi. Bize verilen emirleri bir kenara koyarsak, askerlerin kendi aralarında konuştukları diyalogları anlamak, bu oyunun ruhunun asıl bulunduğu yere kulak vermek gibi bir şey; çünkü atmosferin %50'lik bir kısmı bu diyaloglar ve düşünceler içerisinde bulunuyor.

Bütün bunlar yetmezmiş gibi artık günümüz oyunlarda çok zor rastlanan grafik hataları da kol geziyor RR'da. Bir kere herkes duvar kenarına takılıyor. Ne virajmış arkadaş o, ortalama 10'da bir ihtimalle bir asker ya bir dönemeçle boğuşuyor ya da duran ağaca çarpıyor. Bir diğer sorunumsa benim atlayarak geçtiğim yerlerden, takımımın geriye dönüp yürüyerek geçilebilecek bir bölgeden gelmeye çalışıyor ve genelde "sümük" olması. Bu arada bütün laflarım grafiklere değil! Hadi bizinkilerin yapay zeka fena değil ama düşman ne yapısın? Bir seferinde üç asker yan yana durmuş ve öyle bakıyordu. Bir diğer yapay zeka sorunu esnasındaysa askerlerden birisi oyun haritasından çıktı! (Bazen korkup kaçanlar oluyor ama bu ninja çıktı baya.) Ben de bir kere duvara çarparak öldüm!

Ölmesem daha iyiydi tabii ki...

Anlayacağınız bir güzel fikir daha çöpe gitmiş. En azından oyun severlerin büyük bir çoğunluğu böyle düşünecektir. Ben yine de dişimi sıkıp oyunu oynadım. Özellikle yukarıda yazdığım sorunları görmezden gelebilerseniz, bu oyunu garip bir şekilde ve zevkle oynayabilirsiniz. Fakat RR halen fazlasıyla sorunlu bir oyun, umarım yakın zamanda bütün bu sorunlar birkaç yamayla düzeltilebilir.

■ Ertuğrul Süngü

Operation Flashpoint: Red River

- + Ender rastlanan oyun yapısı, gerçekçilik, oyuncuyu içine çekmesi
- Yapay zeka sorunları, devam eden grafik sorunları

7,1

Yapım Traveller's Tales
Dağıtım Disney Interactive
Tür Aksiyon / Adventure
Platform PC, PS3, Xbox 360, PSP
Web videogames.lego.com



LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game

Bazı şeyler asla yok olmaz...

LEGO ile mazisi olmadığını iddia eden adamın alnını karışlamak lazım gelir. Yaşı ne olursa olsun, her insanın hayatının bir dönemine girmiştir LEGO. Bu bir nevi "emzik olmadan bebeklik dönemini atlatamamak" gibi bir şeydir. Eğer ısrarla "Hayır, benim bir LEGO setim olmadı!" diyorsanız, o zaman da Traveller's Tales'ın LEGO serisiyle tanışma zamanınız gelmiş, hatta geçiyor demektir zira serinin belki de en güzel oyunu geliyor diyebilirim. LEGO Pirates of Caribbean, bütün LEGO fanatikleri için bir kez daha sahneye çıkmak adına tüm hazırlıklarını tamamlamış durumda.

Şimdiye kadar Indiana Jones, Star Wars ve Batman gibi ağır klasikleri LEGO eğlencesiyle birlikte tekrar

gündeme getiren Traveller's Tales, bu sefer de Pirates of the Caribbean serisini bünyesine katıyor, hem de Mayıs'ta gösterime girecek olan Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides ile birlikte tüm seriyi bir araya getiriyor. Oyunda Will Taylor ve Jack Sparrow da dahil olmak üzere neredeyse tüm Pirates of the Caribbean karakterleri mevcut. LEGO serisine özgü olarak sayısı 80 civarında olan bu karakterleri birer birer piyasaya çıkarmanız lazım ki eziyet gibi görünse de bence eğlencenin ta kendisi bu olay.

Oyunun geri kalan tarafı da malum; saf LEGO eğlencesi... Traveller's Tales'ın biraz daha cilalamış olduğu grafikler, karakterinizin yüzebilmesi ve bir partide tam sekiz karakteri bir arada bulundurabilmeniz gibi

yeni olaylar da mevcut. Serinin diğer oyunlarındaki sinir bozucu rutin noktalar da elden geçirilmiş ve ortaya gerçekten leziz mi leziz bir oyun çıkmış. Şimdiye kadar LEGO serisinden bihaber kaldıysanız, bence bu eğlence hezeyanıyla tanışmanın tam sırası. Merak etmeyin, pişman olmayacaksınız.

■ **Ertekin Bayındır**

LEGO Pirates of the Caribbean

- + "LEGO" olayı, geliştirilmiş grafikler, Karayip Korsanları hikayesi
- Olsa olsa bir yerden sonra sıkması ihtimali

8,9

WWE All Stars

Devlerin aşkı büyük olur!

“Amerikan Güreşi" dediğim hep bu garip gösteriye ve zihinlerimizde de aynen böyle yer etti. Eskiden, atari salonları (Bu salonların ismi de böyle kaldı.) zamanlarının da tuşları kırarcasına oynadığım ve ismini bile hatırlamadığım bir oyun haricinde de repertuarımda bir tane bile Amerikan Güreşi oyunu yoktur. Yıllar sonra, çocukluk zamanlarımda, televizyon izlememe izin verildiği zaman denk geldikçe heyecanla izlediğim tüm şampiyonları bir arada görmek bu yüzden bende nötr etki yarattı.

Her dövüş oyununda olduğu gibi bu oyuna da ısınmak amacıyla "Exhibition Match" kulvarından dalış yaptım ve tabir yerindeyse eşek sudan gelinceye kadar dayak yedim. Bunun sebebiyse oyunun bana kendini tanıtmaktan aciz olmasıydı. Hulk Hogan olarak karşıma Mr. Perfect'i almıştım ve adam neredeyse tüm marifetlerini üzerimde bir bir sergiledi. O sırada oyunun görsel yanının gerçekten takdire şayan olduğunu fark ettim. Tuş kombinasyonlarını keşfettikten sonra oynanışın ne kadar basit olduğunu keşfetmem zor olmadı. Biri ağır, biri hızlı iki yumruk ve aynı şekilde biri hafif, diğeri ağır iki yakalama tuşunun yanı sıra karakterlere özgü hareketler ve "Finishing Move"ları keşfettikten sonra-

sa olay çığırından çıktı.

"Zevk aldın mı?" diye sorarsanız, "Eh..." derim size. Görsel yanı kuvvetli olan, her dakika başı araya giren yüklem sahneleriyle sabrın sınırlarımı zorlayan, iyi mi yoksa kötü mü olduğuna bir türlü karar veremeyip orta sınıf muamelesi gösterdiğim bir oyun olup çıktı sonunda WWE All Stars. Eski ve yenisiyle Amerikan Güreşi yıldızlarını özlediyseniz, bu oyundan yana oyununuzu kullanabilirsiniz. ■ **Ertekin Bayındır**

WWE All Stars

- + Sağlam kadro, çizgi roman tarzı görsel kalite
- Bunaltıcı ara yüklem anları, monoton oynanış

7,0



Yapım THQ
Dağıtım THQ
Tür Dövüş
Platform PS2, PS3, Xbox 360, PSP
Web www.wweallstars.com



Yapım Arrowhead Game Studios
Dağıtım Paradox Interactive
Tür Aksiyon / RPG
Platform PC
w.magickagame.com



Magicka: Vietnam

Büyücünün kamufleajı olsa...

Herhalde üzerine bu kadar kısa sürede bir güncelleme yapılmasını kimse beklemiyordu. Fakat olan oldu ve birbirinden tatlı büyücülerimiz, bir anda kendilerini çok farklı bir ortamda buldular. Daha önce detaylı incelemesini de yaptığım Magicka, RPG tarzına çok farklı yaklaşan ve kendi içerisinde karmaşık büyü kombinasyonlarına sahip bir oyun. Pek tabii ki büyülerle dolu bu dünyayı bir anda Vietnam konsepti içerisinde bulunca ben de şaşırmadım değil hani...

Bakalım

İlk olarak Magicka: Vietnam (MV) ile oyunun genel yapısında çok fazla bir şey değişmediğine değinmek istiyorum. Yani oyunun orijinalini oynamış olanlar, aradaki farkı pek anlamayacaklar bile. Tabii ki tek bir farkla: Atmosfer. Oyunu oynadığım süre boyunca beni en çok etkileyen, tıpkı Vietnam'da olduğu gibi uzun ağaçlarla dolu, sık ormanlık araziler oldu. Değınmekte fayda var ki MV ile oyunun esprı anlayışı da bir hayli gelişmiş. Açıkçası ben ilk oyunu oynarken de çok gülmüştüm ama bir anda helikopterle göreve gelen bir büyücüyü kontrol etmek, inanın işimi bitirdi.

Oyunun genelineyse arama kurtarma görevleri hakim. Malum, etraf ormanlıkla kaplı olduğu için bu görevler hiç de öyle sandığınız gibi kolay değil. Bir anda karşınıza çıkan düşmanlar ve -daha da önemlisi- ekran dışından size büyü yollayan rakiplerinizi sayesinde bazen bir adım bile atamayacaksınız. (Oynayın da görün...) Düşmanın radyo kulelerini yok etmek ya da mühimmatlarını ortadan kaldırmak, hatta savaş tutsaklarını kurtarmak gibi görevleri de zamana karşı yapabiliyoruz. Görevleri tamamladığımız zaman süreleri de bize fazladan puan olarak geri dönüyor. Oyunun ana modu olan kurtarma görevlerinin yanında, bir de Survival modu oyuncuların karşısına çıkan yeniliklerden. Temel olarak dalga dalga üzerimize saldırın düşmanı ortadan kaldırmamızı isteyen bu mod, her ne kadar bir yenilik gibi dursa da aslında ilk oyundaki arena modundan çok da farklı değil. Aradaki

tek değişim, yeni oyunla birlikte gelen Vietnam temalı karakterler.

Herkes oynayamaz

Oyunun orijinalini oynayanlar iyi bilirler; Magicka, tarzı gereği farklı ve oynaması birazcık zor bir oyundur. Özellikle el - göz koordinasyonu olmayanlar için oynaması neredeyse imkansızdır diyebilirim. Gelin görün ki MV ile bu zorluk birkaç seviye daha artmış. Bu artışın en büyük sebebiyse şüphesiz ki düşmanların neredeyse tümünün menzilli silah kullanıyor olması. AK-47, roketatar ve havan topu, düşmanlarımızın üzerimizde kullandığı gözde silahlar arasında yer alıyor. Hal böyle olunca, oyunun bütün yapısı değişmiş, normalde bulunan ve önem arz eden yakın dövüş tamamen anlamsız bir hale gelmiş durumda. Ayrıca ormanın içerisine saklanmış ve hep ilk saldırıyı yapan düşmanlar da cabası.

Daha net konuşmak gerekirse oyunu tek kişi oynamak neredeyse imkansız. Ben baya bir ilerledim aslında ama açıkçası sırf hırsımdan; yani oyun gereksiz derecede zorluyor oyuncuyu. Fakat MV'ı birden çok kişiyle oynadığınız zaman her şey değişiyor. Bir anda oyuna gelen denge, ciddi anlamda oyunu rahatlatıyor ve oynanabilir hale getiriyor. Arena'lar olsun, normal senaryo olsun, öyle görünüyor ki MV'da her şey co-op mod için tasarlanmış. Yani tek başınıza bu oyunu oynamak çok da mantıklı olmayacak.

Büyülü silahlar

Her ne kadar esprili bir yanı olsa da ya da iyi bir oyun yapısı sunsa da MV, benden geçer not almayı başaramadı; çünkü böyle bir oyuna eklenebilecek belki de binlerce fikir arasından sadece ve sadece bu tarzda basit bir paket üretilmesi beni fazlasıyla üzdü. Eğer serinin hayranıysanız, zaten çoktan kendinizi Vietnam ormanlarına bırakmışsınızdır ama eğer bu oyuna yeni başlayanlardansanız, kesinlikle önce orijinal oyunu oynamanızı tavsiye ediyorum.

■ Ertuğrul Süngü

Magicka Vietnam

- + Vietnam ormanları, yeni yaratık ve silahlar
- Harika bir fikrin geliştirileceğine boşa harcanması

6,0

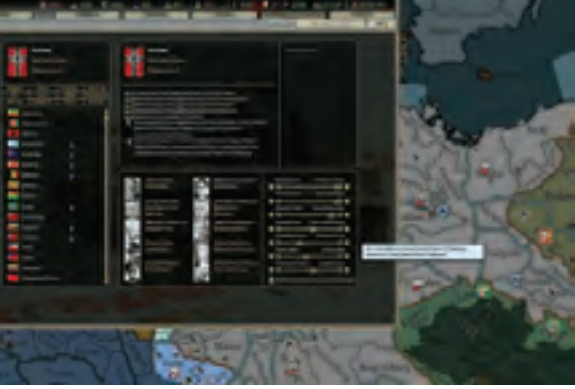


Alternatif

Magicka (7,5)
Majesty 2 (8,5)
Nox (-)



Yapım **Martin Ivanov**
Dağıtım **Paradox Interactive**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web www.paradoxplaza.com/games/darkest-hour



Tarih

Oyunun tamamı büyük bir tarih ansiklopedisi aslında. Oyun boyunca dünyada olan gelişmeler anbean bilgimize sunuluyor. İşin güzel yanıysa bütün bu gelişmelerin genelde doğru zamanda ve doğru yerde olması.

Darkest Hour: A Hearts of Iron Game

Savaşın en gerçek yüzü

Özellikle FPS oyuncularının katlanamadığı bir türdür RTS, gerçek zamanlı strateji. Nedendir bilinmez ama birçok RTS oyuncusu her türlü oyunu zevkle oynarken, FPS oyuncuları bir türlü başlarını bu türden kaldıramıyorlar ya da bana hep aynı cins adamlar denk geliyor. (Evet, bu bir itham. Kaldırılalım başlarımızı artık.) Bazı strateji oyunları da o kadar ileriye gidiyor ki insan ne yapacağını şaşırıp FPS oynamaya yönelebiliyor. Farkındayım, burada büyük bir çelişki yaşıyorum ama sebebi çok açık değil mi? Hiç mi duymadınız Hearts of Iron ismini?

Demirden Kalpler

Üzülerek söylemek istiyorum ki eğer RTS oyunlarına bir ilginiz yoksa bu oyun hiç mi hiç ilginizi çekmeyecektir. Aslında bir dakika; bu oyun RTS'cilere de hitap etmiyor ki... Neyse arkadaşlar, toplanın, odaklanalım birazcık. Darkest Hour (DH), Hearts of Iron serisini takip eden bir yapım. Bu oyun serisi yıllardır saf strateji üretiyor. Yani bütün bir dünya haritasının üzerinde, diplomasiden tutun da her türlü hükümet değişikliğine, savaşlardan tutun da kaynak aramaya kadar çok ama çok derin bir oyun yapısı var.

Hearts of Iron serisine ek olarak gelen ve orijinal oyunlara ihtiyaç duymayan bir yapım DH. Hal böyle olunca rahatlıkla girişebiliyoruz kendisine. Fakat bu heyecanınızı uzun bir "tutorial" ile kesmek istiyorum... Arkadaşlar, ne yaparsanız yapın, bu oyuna tutorial bölümlerini oynamadan başlamayın. Eski oyunu bilenler nispeten rahat edebilirler belki ama eklenmiş birkaç ufak nokta gördüm, onları kaçırmamakta fayda var diye düşünüyorum. Oyunumuz yine İkinci Dünya Savaşı'nı baz alıyor ve tarih olarak 1936 yılından, yani Nazi partisinin Alman hükümetini kurmasıyla başlıyor. Karşımızda kocaman bir harita, dünyanın neredeyse her ülkesi ve her ülkenin de neredeyse her bir şehri bulunuyor. Yapmamız

gerekirse basitçe dünyayı ele geçirmek ya da verilen görevleri yapmak. Fakat DH'deki detaylar birazcık fazla olduğundan mütevellî bu iş hiç de öyle kolay değil.

İlk olarak oyunda sürekli olarak ilerleyen tarihi durdurabiliyoruz. Malum, bir günde neler değişebiliyor, siz düşünün. Genel olarak karşımızdaki dünya haritası üzerinden oynuyoruz bu oyunu ve öyle üç boyutlu fantastik savaşlar yaşamıyoruz. Onun yerine birliklerimizi bir yerden başka bir yere, tıpkı risk oynuyormuşçasına ilerletiyor ve farklı komutlarla bir bölgeyi ele geçirmeye çalışıyoruz. DH'de en çok dikkat edilmesi gereken noktalardan bir tanesi, mühimmat ve yiyecek ulaşımı. Özellikle savaşlar esnasında birliklerimizin arasındaki bir bölgeyi düşmana kaptırdığımız anda, her şey bitebiliyor. Her birimin iki adet ana belirleyici özelliği var. Birincisi "Strength", yani ne kadar kalabalık olduğu, ikincisiyse "Organization", yani birliğimizin ne derece kaliteli savaşabileceği. Pek tabii ki bu bilgiler, belirleyici en ufak detaylar ama genel olarak ani ve kalabalık saldırılar sonuç getiriyor.

DH süresince ilgilenmemiz gereken yüzlerce detay var. Üretim, diplomasi, teknoloji ve askeriye bunların başında geliyor. Bir düşman seçerken bile savaş ilan edilmesi gereken bir oyundan bahsediyorum, teknolojik gelişimlerde atom bombası yönünde ilerlenebilen, savaş alanlarının sadece karada değil, aynı zamanda havada ve denizde bulunduğu bir oyundan.

Dar alan

Size tavsiyem, çok ağır strateji sevmiyor ve bir oyuna onlarca saat kafa yormak istemiyorsanız bu oyundan uzak durun. Yok, ben bu işlerin adamıyım diyorsanız, DH'den daha iyisini bulamazsınız. Ben şimdi şu İngilizler'e bir 88'lik sıkayım, bakalım ne diyorlar... ■ **Ertuğrul Süngü**



Alternatif

Hearts of Iron III (-)
Panzer Corps (-)
Pride of Nations (-)

Darkest Hour: A Hearts of Iron Game

+ İnanılmaz derinlikteki oyun yapısı, benden çok tarih bilgisi olması
- Türü sevenlere hitap etmesi, çok büyük yenilikler içermemesi

7,6



Elements of War

Ateş, su, hava, tahta!

Bir asker olduğunuzu düşünün (Sert bir giriş oldu biliyorum; şu anda olanlar, bunu hayal etmek zorunda değiller.) ve ordudan birazcık uzak kalmak üzere izin almış, uzak ve sıcak diyarlara doğru yola çıkmaya hazırlanmışsınız. Havaalanında kahvenizi yudumlarken bir anda bütün uçuşlar iptal edilmeye başlıyor! O da ne? Sizin uçuş da yandı, bitti, kül oldu; hatta durum o kadar kötü ki olaylar sadece sizin uçuşla da kalmıyor, etraf yıkılıyor...

İşte Paul Wilson, bütün bu karmaşanın içerisinde buluveriyor bir anda kendisini. Bütün haberler havanın patlama derecesinde rüzgarlar taşıdığını söylü... O da ne? Bir anda inanılmaz ebatlarda hortumlar ve depremler bütün dünyayı sarsıyor. Gidecek başka yeri olmayan askerimiz de soluğu bir anda karargahında alıyor. Geri dönüş yolundaysa etrafın yıkıldığını ve Nebraska eyaleti başta olmak üzere birçok yerin yağmalandığını öğreniyor...

Görev

Elements of War (EoW) tam bir strateji oyunu. Üs



Alternatif

CoH: Tales of Valor (9,1)
Shogun 2: Total War (9,2)
WH40K: DoW II - Retribution (8,6)

kurmaktan uzak, daha çok taktik ve doğru hamleler üzerine kurulu bir yapısı var. Oyun içerisinde kontrol edebildiğimiz onlarca farklı ünite mevcut. Normal makineli birimlerden tutun da roketatarlı birimlere, ufak zırhlılardan tutun da tanklara kadar uzanan geniş bir yelpaze var. (Oyunun ilerleyen bölümlerinde robotlarla da karşılaşabilirsiniz.)

Her ünitenin kendisine has bir de yeteneği bulunuyor. Birkaç örnek vermek gerekirse; normal piyadelerimiz, silahlarında bulunan bomba özelliği sayesinde düşman piyadelerine inanılmaz zararlar verebildiği gibi ağır makineli tüfeklerimiz, mermilerini zırh delen çins mermilerle değiştirerek düşman zırhlılarını yok edebiliyorlar. Oyunun genel mantığına savaştıkça ya da görev yaptıkça kazanılan taktik puanı hakim. Bu puanlar sayesinde sürekli olarak yardım ekibi çağırabiliyoruz. Askerlerimizin birçok yeteneğinin yanında, sürünme modu da fazlasıyla tat katmış oyuna bence; çünkü istenildiğinde gözükün radar sayesinde düşman ünitesinin bize ne kadar mesafeden ateş edebildiğini anlayabiliyoruz. Bu mesafe genelde bir hayli genişken, sürünen bir asker düşman tarafından çok daha geç fark edilebiliyor. Bunun için düşmanın ya mavi daireye girmesi ya da orada pusuda bekleyen askerlerimizin ateş etmesi gerekiyor. Fakat EoW'da pusu kurmak çoğu zaman oyunun can damarlarını oluşturduğundan birimlerimizin hepsinde bekleme özelliği bulunuyor. Oyunun bir diğer dikkat çeken ve önemli özelliği ise birimlerimizin

verdiğimiz komutlar cidden gerçekleştirmesi.

Sürün

Diğer taraftan bu oyuna neden zaman harcadığımı da sorgulamıyor değilim; çünkü bu oyuna diyecek bir söz bulamadım. Grafikleri sanıyorum 2000 yılından kalma, yani "yok" dersem daha iyi olur. Misal; Tetris bile daha iyiydi, en azından onun bir tarzı vardı. EoW'un en korkunç özelliği ise hangi ünitenin neye karşı, kaç vurduğuna dair hiçbir bilgi vermesi olması. Bayağı bütün üniteleri seçip salıyoruz bir yere, kazanıyoruz işte. Sonra düşman yapay zekası yok, cidden yok... Daha açık söyleyemem sanıyorum, değil mi? Zaten tam olarak düşman kim, onu da anlatamamış oyun. Ayrıca harita ve bölüm tasarımları da tam olarak 1992 yılına ait. İlk Command & Conquer, harita tasarımıyla ezer geçer bu oyunu. (Normalde de ezer de örnek vermek istedim.)

Yani EoW kesinlikle garip bir oyun olmuş. Görsel felaketi bir kenara bırakırsak, kendi yağında gayette kavrulmuş benziyor. Fakat ben başında çok fazla vakit geçirmeye dayanamadım. Dayanan olursa haber etsin geliyorum yanına...

■ Ertuğrul Süngü

Elements of War

+ Ateş edince düşman ölüyor
- Düşman sadece ateş ediyor

5,5



Eğer düşmanı kolay yoldan yenmek istiyorsanız, bırakın, o üzerinize gelsin. Olmadı arada kıskırtın...





Bu nasıl bir meslektir yahu?

Atmosfer iyi gibi dursa da ortamda daima bir donukluk söz konusu.

Oyuncu animasyonları sağlam ama yeterince doğal değil.

Yapım Sega
Dağıtım Sega
Tür Spor
Platform PS3, Xbox 360
Web www.virtuatennis4.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Virtua Tennis 4

Kortta civciv kovalamak isteyen?

Geçen ay test sürümüyle bana hoyratça raket sallatan Virtua Tennis 4, bu ay da tam sürümüyle inceleme olarak karşıma çıktı. Ben de fırsatını yakalamışken geçen ay bahsedemediğim detayları bu sayfalara taşımış oldum böylece. Test sürümünde bahsettiğim detaylardan derleme yapacak olursam, Virtua Tennis serisinin bu yeni üyesinin iki büyük olayını yeniden gözünüze gözünüze sokmam gerekecek. Bu olaylardan birincisi, oyunun 3D desteğiyle rakiplerine hava basması ve ikincisi de hem Sony'nin yeni oyuncağı Move'un, hem de Microsoft'un yeni oyuncağı Kinect'in desteğini arkasına alması. Hatırlatma görevini de başarıyla yerine getirdiysem eğer, oyunun kariyer moduna balıklama dalmak istiyorum şimdi zira oynadığım kadarıyla pek lezzetli bir kariyer

moduna sahip Virtua Tennis 4.

Oyunun kariyer moduna karşılık gelen "World Tour" seçeneğine girdiğiniz zaman sizden kendi sporcunuzu yaratmanızı bekliyor. RPG oyunlarına alışıklık kazanmış bireyler olarak kolayca atlatıyoruz bu aşamayı ve böylece estetik kaygısı olanlar eli yüzü düzgün, olaya renk katmak isteyenlerse ayakbaki astarından hallice birer sporcuya sahip olurlar.

Virtua Tennis 4'ün kariyer modu, bir nevi masaüstü oyununa benziyor. Önünüzde ilk okuldan itibaren belirli aralıklarla ama genelde sıkça karşılaştığınız bir dünya haritası ve bu haritada kimi zaman dallara ayrılan ama sonuç olarak tek bir güzergahta ilerleyen uzun mu uzun bir yol var. Olayın önemli ve ilginç tarafı, bu uzun ve meşakkatli yolda nasıl ilerleyeceğinize. Size kesilen yol biletleri olmadan şuradan şuraya adım atamıyorsunuz, bunu bilirsiniz. İki günlük, üç günlük ve dört günlük olarak rasgele elinize tutuşturuluyor bu biletler ve başlangıç aşamasında sadece üç biletle yolculuk yapabiliyorsunuz. Diyelim ki elinizde iki adet üç günlük,

bir adet de iki günlük bilet var. Güzergahınıza şöyle bir göz atıyor ve sizin için en avantajlı hamleyi belirliyorsunuz. Karşınıza lüks bir otelde dinlenme fırsatı da çıkabilir, sağlam bir turnuva da... Virtua Tennis serisine özgü o birbirinden eğlenceli eğitim oyunlarıyla karşılaşmanız bile mümkün; hatta zorunlu iniş yaptığınız bir durakta cüzdanınızdaki 2500 papelin haybeye gitmesi dahi başınıza gelebilecek olaylardan.

Bu çerçevede yorgunluk durumunuzu kontrol altında tutarak kariyer basamaklarını adım adım tırmanıyorsunuz. Bu esnada bolca para kazanmalı, kendinizi peşinize civcivler takarak geliştirmeli ve tenis dünyasını takip eden hayran kitlesinin dikkatini çekmelisiniz. Kazandığınız paralarla yapabileceğiniz yegane şey, üstünüzü başınızı düzeltmekten ibaret. Turnuvalardan elde edeceğiniz yıldızlara sizi dünya sıralamasında yavaşça üst basamaklara taşıyor.

Göründüğü üzere, Virtua Tennis 4'ün kariyer modu oldukça eğlenceli. Oyunun genel yapısında pek bir değişiklik yok. Yeni ve hepsi birbirinden eğlenceli eğitim oyunlarını bu parantezin dışında bırakmak lazım tabii ki; çünkü onlar da olmasa gerçekten oyunu oynamanın hiçbir manası olmayacak nerdeyse. Piyasada çok fazla tenis oyunu yok, bu yüzden de seçim imkanlarınız sınırlı. Benden size tavsiye; gerçekçi bir tenis oyunu arayanlara Top Spin 4'ü, ciddiyet vidaları azıcık da olsa yalama yapmış olanlara da Virtua Tennis 4'ü öneririm. Tabii ki her ikisini oynamak da bir çözüm ama olayın bu tarafı size ve cebinizin şişkinliğine kalmış. Görüşürüz... **Ertekin Bayındır**

Alternatif

SEGA Superstars Tennis (-)
Smash Court Tennis 3 (-)
Top Spin 4 (9,0)

Bu anı başka bir oyunda yaşamamızın mümkünatı yok.



Virtua Tennis 4

+ 3D, Kinect ve Move desteği, eğlenceli kariyer modu, haşarı eğitim oyuncukları
- Virtua Tennis mantığının hala aynı olması, çarpıcı bir yenilik içermemesi

7,8



Red Faction: Battlegrounds

Beni kim vurdu? Kim?!

Şefik bu oyunun PSN kodunu yolladığına anlamsız bir heyecan almıştı beni. Çoğu PSN / XBLA oyununun eğlenceli olduğunu düşündüğüm için Battlegrounds'da da bayağı eğleneceğimden emindim. Oyunu yükledim, hemen multiplayer kısmına geçmeyeyim de önce tek kişilik oyunda neler yapmam gerektiğini öğreneyim dedim. Baktım, kocaman da bir tek kişilik oyun modu var, koltukta iyicene yerimi aldım. "Belki hikaye de iyidir..." diye düşünerek ilk bölüme adım attım...

Tam 16 tane "Training" görevinde yer almam gerekiyor. Dedim herhalde sonrasında normal bölümleri oynayacağız... Bu 16 bölümde dört farklı oyun tipi vardı. Bir tanesinde zamana karşı olan bir yarışa katılıyorduk. Amaç parkura dönüşmüş savaş alanında hızla ilerlemek ve bunu yaparken önümüze çıkan engelleri yok etmektir. Survival'da en fazla süre ayakta kalmaya çalıştım, Annihilate'de önüme çıkanı vurdum. Shooting Range ise mor mayınları hızla patlatmamı isteyen bir oyun modu getirdi karşıma. Burada da mayınları ateş etmek için yakınlaştıkça mayınlar kafama kafama patladı. Tüm bu oyun modlarını oynarken de şunu anladım ki oyunda hikaye adına hiçbir şey yok. Sadece görevde belirtileni yapıyorum ve sadece ateş ediyorum. Ve tam 45 dakikada bu 16 bölümlük serüveni tamamlayarak, ardından da tek kişilik oyuna dair herhangi bir şey bulamayarak anladım ki bu oyunda birtakım sorunlar var...

Ideamen

Mars'ta geçen bir tank savaşı Battlegrounds. Tankı veya ayaklı robotumuzu seçip ateş ediyoruz; hem de çok fazla...

Her bölüm çok da büyük olmayan bir savaş alanı ve en fazla dört kişiyi destekliyor. Herkes araç seçimini ve bölüm tercihini yapıyor ve oyuna başlanıyor. Bundan

Güç

Çok etkisi olmasa da maçlar sırasında etrafta bir takım power-up'lar göreceksiniz. Bunlardan en çok işe yarayanı kuşkusuz ki enerjini yerine getiren power-up fakat o bile hayatta kalma sürenizi pek uzatmıyor. Eğer bir düşmanı vurmak ile power-up peşinde koşmak arasında gidip geliyorsanız, düşmanı vurmamayı seçin.

sonrası tam bir kaos. Herkes ateş ediyor, herkes hareket ediyor, patlamalar, efektler... Oyunda strateji veya yetenek namına hiçbir şey yok. Haritayı eğer daha iyi tanıyorsanız, başarılı olma olasılığınız yüksek. Şayet ki oyuna daha yeni adım attıysanız, mutlaka sizden daha çok oyunu oynamış birileri tarafından ezileceksiniz.

İşin güzel tarafı, multiplayer oyunlarda dört kişiden iki tanesi sizin konsolunuzdan oyuna katılabiliyor. Yani yanınızdaki bir arkadaşınızı da alıp online oyunlara dala biliyorsunuz.

King of the Hill

Tek kişilik oyunu, oyunu öğrenmenin ötesinde seviye atlamak için de kullanıyoruz. O yüzden bu kısmı es geçmeyin. Seviye atlayarak daha iyi silahlar alma şansımız var ve bu oyunda silah, her şey demek.

Multiplayer oyun modlarına göz atacak olursak da Deathmatch, King of the Hill ve Capture the Flag gibi oyun modları görüyoruz.

Deathmatch kaosu sanal ismi, benim beynim döndü, hiç mi hiç başarılı olamadım. Capture the Flag'de bayrağı yakalayıp üsse getirmek için büyük çaba verdim ama tankım çok hasar alınca bayrak da düştü, muvaffak olamadım bir türlü. King of the Hill'de eğlendiğimi söyleyebilirim ama bu tepenin hiç değişmemesi, herkesi sürekli aynı noktaya yönlendirdi ve o noktada sürekli, büyük arbedelerin yaşanmasına zorladı, ondan da bir süre sonra sıkıldım.

Ben bu oyundan çok kısa sürede sıkıldım arkadaşlar. Sizin de kolayına sevmeniz çok zor. Oyunun 10\$'lık bir fiyatı var ama buna bile değmez bana sorarsanız. PSN'de çok daha iyi oyunlar var diyeceğim ama bakalım dergi çıktığında PSN açık olacak mı... **Tuna Şentuna**

Red Faction: Battlegrounds

+ Aksiyon bir saniye bile düşmüyor

- Kısa sürede sıkıcı hale gelen oyun yapısı, yetersiz tek kişilik oyun modu

5,1

Alternatif

Alien Shooter 2: Conscription (-)
Assault Heroes 2 (-)
Geometry Wars: Retro Evolved 2 (-)





Yapım Sony
Dağıtım Sony
Tür Müzik
Platform PSP
Web www.patapon-game.com

Patapon 3 PSP

Uber hero'nun izinden...



Hele elimdeki oyun aletinde siyah, garip yaratıkların, kendilerinden daha da garip sesler çıkararak hoplaya zıplaya ilerlemesini görmüyorlar mı, işte o an yaşım 11'e düşüyor, oynamayı sürdürürsem de ağızma emziği tıkip beni yatağıma bırakıveriyorlar...

Patapon böyle algılanıyor, çok üzgünüm. "Ay yani oyun oyna da bu ne yahu?" diyor bazıları, "Al bir dene..." diyorum ve o "bazı kişi" eğlenmeye başlayınca bana da bir keyif geliyor.

Patapon, çocuksu görüntüsünün altında yoğun bir yetenek isteyen bir oyun oysa ki. Zaten ne zaman dert anlatmaya çalışsam, yarı yolda kalıyorum. Daha önce söylemişimdir; ben kendimi savunmayı çoktan bıraktım. O yüzden Pata, Pata, Pata, Pon derim, ilerlerim, Pon, Pon, Pata, Pon ezgisisiyle de kimseyi dinlemem, ezer geçerim!

Korkmanıza gerek kalmadı...

İlk oyun harikaydı, ikinci oyunsu -bana göre- berbattı. Üçüncü oyun konusunda insanların ikiye ayrıldığını görmekteyim. Bazıları sevmiyor, bazıları "Hiç de fena olmamış" diyor. Ben daha da ileri giderek bu oyunun harika olduğunu söylemek istiyorum. Nedenlerine gelecek olursak...

Yeni oyunda artık onlarca Patapon'la uğraşmak yerine, sadece beş tanesiyle bir yolculuğa çıkıyoruz. Bunlardan bir

tanesi de yine Patapon 3'e özel olan Uber hero.

Hemen oyunun başında bu, diğer Patapon'lardan daha güçlü olan Uber hero'muzu seçmemiz isteniyor. Defans, Saldırı ve Menzil seçeneklerinden birini seçiyor ve oyun boyunca kullanacağınız Uber hero'nuz kavuşuyorsunuz. Ben saldırı yönü kuvvetli olan kahramanı seçtim ve ziyadesiyle memnun kaldım, size de tavsiye ederim.

Oyuna başladıktan kısa bir süre sonra tüm hareketleri öğrenmiş oluyorsunuz. Bu oyun hakkında en ufak bilgisi olmayanların bana biraz ifadelessiz baktığını hissediyorum, o yüzden kısa bir açıklama yapayım. Bu oyunda Patapon adında ufak adamlarımız var. Bunlar kılıç, mızrak, ok ve daha da enteresan birçok silahla savaşabiliyor. Bize verilen görevlerde bu Patapon'ları kullanıyor ve başarılı olmaya çalışıyoruz. Olayın ilginç kısmıysa Patapon'ları yönlendirmede ortaya çıkıyor. Müziklerin ve ritmin son derece önemli olduğu bir oyun bu ve dörtlü ritimleri yakalayarak, Patapon'ları yürütüyor, saldırtıyor, gard almalarını sağlıyor ve benzeri birçok hareket yaptırıyoruz. Örneğin; yürümeleri için üç kez Kare tuşuna ve bir kez de Daire tuşuna basmamız lazım ve bunu da ritme uygun olarak yapmalıyız. Nasıl; ilginç geliyor kulağa, değil mi?

Süvariler!

Bu oyunu sevmemin bir nedeni, diğer Patapon oyunlarına göre daha az strateji içermesi. Ne yalan söyleyeyim, bir bölümü sırf az okçum var diye geçememek, adamlarımı yanlışlıkla biraz fazla ilerlettim diye göreve en başından başlamak, biraz canımı sıkıyordu. Patapon 3'te eğer bir görevde başarılı oluyorsanız, bunda stra-

tejiden çok grubunuzun ekipman ve seviye açısından güçsüz olması etkin oluyor.

Patapon 3'te ekipmanlar çok büyük önem taşımakta. Her türlü ekipmanı Blacksmith'te güçlendirebiliyor, beğenmedikleriniz de Armory'de para ve yedek parçaya dönüştürebiliyorsunuz. Ekipmanlardan daha da önemlisi Patapon'ların sınıflarını dilediğinizde değiştirebiliriz. Toplamda 20 kadar sınıf var ve Patapon'larnız seviye atladıkça, birçok sınıfa kavuşuyorsunuz. Örneğin; okçunuzu bir süre sonra bir büyücü olarak kullanabiliyor, elinde mızrakla saldıran bir Patapon'u dev taşlar atan bir Patapon'a dönüştürebiliyorsunuz. Bunu yaptığınızda Patapon'unuz o sınıf için her şeye en baştan başlıyor fakat bazı bölümlerde gerçekten farklı sınıfları kullanmadan başarılı olmamak mümkün değil.

Oyunun bir yeni özelliği de online olarak oynanabilmesi. Birçok farklı oyun modunda dünyanın öbür ucundaki rakiplerinizle savaşabiliyorsunuz. Her ne kadar oyunun ömrü uzun olsa da gerçek rakiplere karşı oynamanın zevki bir başka.

Diyeceğim o ki Patapon 3 son derece kaliteli, eğlenceli, RPG öğeleriyle bezeli, hoş bir oyun olmuş. Patapon 2'den sonra ilaç gibi geldi, Patapon aşkım yeniden canlandı. Kimseyi dinlemeyin ve bu oyunu edin! ■ Tuna Şentuna

Patapon 3

+ Bir dolu farklı sınıf, onlarca yetenek, yüzlerce eşya, neşeli müzikler, Patapon'lar
- Zaman zaman tavan yapan zorluk seviyesi

8,8



Alternatif

LocoRoco 2 (8,8)
PaRappa the Rapper (-)
Rock Band: Unplugged (8,3)



LEVEL
DVD'de

Candles

Karanlıktan korkanlara, her gün bir doz

Amnesia'dan biraz esinlenildiği ortada. İki oyunda da karanlık düşmanımız, iki oyunda da bayağı bir korkuyoruz. Amnesia'dan farklı olarak bu oyunda nereden, ne geleceği daha belli. Candles'da amacımız, evimizi ve evimizin bulunduğu bölgeyi gece Imp'lerinden arındırmak. Bunu yapmak için de eve girmeli ve evin en alt katına inip jeneratörü çalıştırmalıyız zira elektrikler kesik. Birçok odası bulunan evde, her odada birtakım mumlar bulunmakta. Karanlık odalara girip mumları yakmak,

Imp'leri de uzaklaştırıyor ama içinde Imp bulunan bir odaya girmeye çalışmak, son derece tehlikeli ve genellikle ölümünüzle sonuçlanıyor. Bir labirenti andıran evde odalara girip çıkmak, kapı gıcirtıları ve garip sesler ile dolu atmosferi hissetmek, geçenezin adrenalinle dolu olmasına neden olacaktır. ■ **Tuna Şentuna**

Tür **Adventure**
Yapım **Mangy Gamez**
Web blog.lasse-westmark.dk

7,9



LEVEL
DVD'de

Blendimals

Koy miksera, karıştır, oynat

Zamanında Impossible Creatures diye bir oyun vardı. Oyunda birçok farklı yaratığı birbiriyle karıştırarak garip garip yaratıklar üretiyor ve bunlardan bir ordu kurarak karşı takımı indirmeye çalışıyorduk. Blendimals bu oyunla pek alakalı sayılmaz ama ilk aşamada Impossible Creatures'ı aklı getiriyor.

Blendimals'da iki boyutlu bir ortamda, platform / puzzle türünde bir oyun oynuyoruz. Her bölümde yarattığımız yaratığı çıkış noktasına ulaştırmamız gerekiyor ve elbette ki önümüze türlü

türlü engeller getiriliyor. Mesela bir kaya çıkıyor karşımıza ve hemen ardında da hiç hoş olmayan dikenler var. Bu taşı yıkmak için bir gergedana, zıplamak için de ne olduğunu pek anlayamadığımız o pembe yaratığa ihtiyacımız var. Bu ikisini birleştirerek, kayaları parçalayabilen ve zıplayabilen bir yaratığa ulaşıyoruz. Bedava bir oyuna göre hayli kaliteli olan Blendimals'ı kesinlikle denemelisiniz. ■ **Tuna Şentuna**

Tür **Platform / Puzzle**
Yapım **DADIU Games**
Web blendimals.dadiugames.dk

8,7

Anomaly: Warzone Earth

En kısa yol, en doğru yol değildir

Dünyanın uzaylı istilasında olduğu ve bunu Bağdat ile Tokyo'da yaşadığımız Anomaly: Warzone Earth'de birçok bölgede, uzaylıların "anomaly" yarattığı yerlerin içine girip burada birçok görevi yerine getirmeye çalışıyoruz. Her bölümde, sizin belirleyeceğimiz bir güzergahı takip eden bir grup aracınız oluyor ve bunlar bir düşmanla karşılaştığında otomatik olarak ateş ediyor. Siz de grubun lideri olarak onların rotasını gerektiğinde değiştiriyor, onları tamir ediyor, hızlarını kontrol ediyor

ve yok olmalarını engellemeye çalışıyorsunuz. Eğer takımınızda eksilmeler olursa kazandığınız paralarla yeni üniteler satın alabiliyor ve hatta bu üniteleri upgrade ederek daha da güçlü hale getirebiliyorsunuz.

Hareketli bir "tower defense" oyunu olarak nitelendirilebilecek Anomaly: Warzone, Steam üzerinden satın alınabiliyor ama almadan önce demosunu oynamanızda fayda var. ■ **Tuna Şentuna**

Tür **Aksiyon / Strateji**
Yapım **11 bit Studios**
Web anomalythegame.com

8,5



Osada

Bir garip oyun firması

Amanita Design'ın yeni deneysel oyunu, Samorost'a biraz benziyor ama ondan daha kolay bir oynanışa sahip. Oyunda neler olup bittiğini anlatacağımı sanmayın; çünkü olanları anlatmam, benim şu an hastaneye yatırılmama neden olabilir.

İnternet tarayıcısıyla oynanıyor Osada ve yapmamız gereken tek şey, karşımıza gelen sahnede çeşitli noktalara tıklayarak bir şeyleri harekete geçirmek. Osada'da müzik çok önemli bir yer tuttuğu için

çoğu sahnede müziğe etki edecek şeyleri harekete geçiriyoruz ve ancak bunu yaptıktan sonra sahnenin değişmesini sağlayacak tetikleyici ortaya çıkıyor.

Dilerseniz internete ihtiyaç duymadan da oynayabiliyorsunuz Osada'yı ama bunun için 3.5TL'yi gözden çıkarmanız gerek. Şayet ki bunu yaparsanız, oyundaki müziklere de sahip oluyorsunuz.

■ **Tuna Şentuna**

Tür **Macera**
Yapım **Amanita Design**
Web amanita-design.net/osada

8,2



Ertuğrul Sängü

ROLE PLAYING GÜNÜKLERİ

Merhaba en sevdiğim varyemez amcalar, nasılsınız? Havalar ısınıyor mu oralarda? Biz İstanbul havzasında kutup ayısı avına çıkacağız. Gönüllü RPG'ci aranıyor bu arada, aklınızda bulunsun. İlk üç stat bizden, gerisi sizden... Efendim, böyle cengaver bir giriş yapmamın sebebi, yine arabamı ters istikamete çevirip farklı bir konuya geçmemden ötürüdür. Magic: The Gathering mevrubahsinden en azından bir ay uzaklaşmak istedim zira siz sevgili okuyucularımdan gelen onlarca soruya bir sayıda cevap vermeyi uygun gördüm. Bu sorular arasından hem Facebook sayfamdan, hem de mail yoluyla sorulan en büyüğünü seçtim ki işe yarasın. "Ertuğrul Ağabey (Bey), bana şöyle okkalı bir RPG oyunu tavsiye edebilir misiniz? Eski yeni fark etmez. Son dönemde hiç RPG diye bir şey kalmadı." Sorulan bu kritik soruya, iyi kötü kendi bilgilerim ışığında cevap vermeye çalışacağım.

RPG dediğin

Öncelikle bir RPG oyunundan neler beklediğimize bakmakta fayda var. Dönem değiştiğe anlamsal kavram kargaşaları da hayatımıza giriyor. İlk olarak bir RPG oyununda sistem olmalı. Yani masaüstünde kullandığımız zar sistemine benzeyen. Pek tabii ki birebir olmak zorunda değil ama neyin ne olduğunu anlamamıza yarayan bir sistem her zaman işe yarar ki Dragon Age'in ilk oyunu bu sorun yüzünden patlamıştı. İki, kaliteli bir senaryo örgüsü olmak zorundadır. "Kaliteli" derken böyle derin ve güzel olmasından bahsetmiyorum sadece. Oyun boyunca oyuncuyu bir yerden, başka bir yere götürebilecek, oyuncunun aldığı karar doğrultusunda birden çok seçenek sunabilecek, oyuncuya "Aman suraya da gitmeliyim" dediyecek bir örgü benim bahsettiğim. Üçüncü

özellikle karakterlerde olmalı. Kendi karakterimiz harici olan NPC'ler, neredeyse sadece RPG oyunlarında üzerine düşülen yaratımlardır. Çünkü oyuna yön verdikleri gibi aynı zamanda da tarz katarlar. Kaliteli NPC demek, kendi kendine yetebilen, konuşma diyalogları bulunan ve gerektiğinde bize farklı fikirler beyan eden karakter demektir. Hah, diyalog demişken "bence" bir oyunun RPG olabilmesi için bolca diyaloga sahip olması gerekmektedir. Yani oyun içerisindeki konuşmalar, oyunu yönlendirebilmeli, gerektiğinde herhangi bir savaşa girmeden sonuca varmamıza olanak tanıyabilmelidir. Özellikle günümüzdeki oyunlarda çok zor rastlanan, rastlandığı zamansa üstünkörü bir şekilde yapılmış olan diyalogları ziyadesiyle özlüyorum;

Bir çağ daha başlıyor

Efendim, yazılarımı ilk günden beri takip edenleriniz bilirler, ben her seferinde İstanbul'daki FRP kafelerden bahseder dururum; ne güzel Sihir Kafe'ydi, ne güzel Saklıkent Kafe'ydi diye. Her seferinde de yeni jenerasyon FRP'cilerin ne kadar da garip büyüdüğünden, kulaktan dolma bilgilerle bir şeyler öğrendiklerinden hayıflanırdım. İşte artık bütün bu sızlanmalarımın bir sonu gelmişe benziyor; çünkü Pegasus Oyuncak, 17 Nisan Pazar günü, İstanbul Beşiktaş İhlamurdere caddesinde açıldı! Dükkan bünyesinde Magic: The Gathering, Yu-Gi-Oh, Warhammer ve Italeri başta olmak üzere birçok zeka oyunu ve hobi ürünü barındıracak. Öyle görünüyor ki benim için yeni bir ev çoktan açıldı bile. İlgiilenenleri bekliyorum. Ben hep orada olacağım gibi gözüküyorum...



belirtmek istedim.

RPG oyunlarının müzikleri de fazlasıyla önem arz eder. Sahnelerin doldurulması ancak ve ancak müzik yardımıyla olabilir. Ses efektleri olmazsa olmaz değildir ama müzik, tek bir notasıyla bile oyuncuyu içine çekebilir. Görüntü kalitesi aramaksa bence RPG oyunculuğuna yakışmaz zira sistem ve oyunun kendisi her şeye yeter. Yine de kaliteli grafiğe sahip birçok RPG oyunu bulmak mümkün ama yine de baştan böyle başlamakta fayda var.

Birazcık da oyun diyelim

Yazdıkça uzuyor arkadaş ya; böyle giderse bu aya sığamayacağım... Neyse efendim, vereceğim ilk oyun örneği ne çok eski, ne de çok yeni olacak. Baldur's Gate I ve II ama özellikle II, RPG tarihi boyunca piyasa çıkmış ve büyük bir ihtimalle de çıkacak olan (Büyük laf ediyorum iyi izleyin.) en iyi RPG oyundur. İlk olarak Unutulmuş Diyarlar (Forgotten Realms) evreninde geçmektedir ve döneminde benim gibi serinin romanlarını okuyan insanları bir anda etkisi altına almıştır. Oyunun halihazırda varolan bir RPG evreninden yaratılmış olmasının avantajı büyüktür. Bunun haricinde BG serisinin en büyük avantajı, masaüstünde çok bilinen Dungeons & Dragons 2nd Edition (Zindanlar ve Ejderhalar) sistemini kullanması olmuştur. İlk olarak bütün FRP oyuncularının dikkatini çektiği gibi, FRP'nin ne olduğunu bilmeyen milyonlarca insana, masaüstü rol yapma türünü tanıtmıştır. Kural kitapları zaten satılan (O dönem İstanbul'daki FRP kafelerde de satılıyordu.) bir sistem, hemen herkesin bu oyunu rahatça oynamasını ve her detayına inebilmesini sağlamıştır. Bu durum sayesinde BG aynı zamanda da bir ilke imza atmış ve ilk kez bir masaüstü sistemi, bu kadar kaliteli ve net

bir şekilde bilgisayar ortamına aktarabilmiştir. BG içerisinde bulunan diyaloglar o kadar kaliteliydi ki sanıyorum halen herhangi bir oyun, önünden bile geçemedi. NPC'lerin kendi aralarındaki konuşmalarından tutun da birbirlerine kızıp gruptan ayrılmaları bile söz konusuydu. Müzikler için zaten bir şey demiyorum; çünkü hepsini kendi oynattığım FRP oyunlarında kullanıyorum. Son olarak her karakterin kendi sesi olduğunu da belirtmek isterim.

Bir grafiksel olarak eski oyun tavsiye ettikten sonra, aynı seri bazlı bir tane de "grafik" meraklıları için oyun tavsiyesinde bulunacağım... Neverwinter Nights 2 bence bu tasvire çok uygun bir oyun olacak. Kendisi resmen modern bir RPG. Geçmişten gelen birçok şey taşıdığı gibi, aynı zaman da yenilik yaratma uğruna kendisini harcamış bir oyun bence. NWN2 de tıpkı BG serisi gibi Unutulmuş Diyarlar üzerinde oynanan bir oyun; tabii ki birkaç farklı yenilikle birlikte... Yeniliklerden birincisi, oyunun sisteminin 2nd Edition'dan 3.5 Edition'a atılmış olması ki bu yeni sistem, masaüstü FRP oyunlarında da büyük bir rahatlama sağlamıştı. Aynı rahatlama'yı direkt olarak oyun üzerinde de yaşamamıza olanak tanıyan NWN2, bir de sisteme bağlı olan değişimden kaynaklanan yeni karaktere ve "prestij class" denen üst seviye sınıflara sahip bir oyundu. Bu oyunu oynarken görev yapmak nedir, anlayacaksınız dersem, sanıyorum çok da abartmış olmam. Kendi başınıza aldığınız görevlerin haricinde bir de NPC'lerimizin görevlerine yetişmeye çalışıyor olmamız, oyundaki detayın fazlasıyla artmasına neden olmuştu. NWN2'de müzik kullanımı bir nevi kendisini aşmıştı ama aynı zamanda çevre detayları ve efektler de bir hayli gelişmiş durumdaydı. Nitekim bu oyunu saf bir RPG için kötü kılan tek şey, oyun içerisindeki dengesizliklerdi. Misal; oyunu kötü karakter olarak bitirmek çok saçma ve belamsızdı; çünkü bütün oyun kötülüğe karşıydı. Diyaloglarsa çok belirgindi ve kısıtlıydı ama yine de bu oyun, iyi grafiklere sahip RPG arayanlar için biçilmiş kaftan demekten başka bir çarem kalmıyor.

San also rises

Efendim, laf lafı açtı, dört tane oyun tavsiye etmeyi hesaplıyorken ancak iki tane oyuna dilimin tüyü yetti. (Diller de yazıcı kartuşu gibi tüyle çalışsın ya! Hahaha...) Bir adet hafif eski ve çok kaliteli, biraz da nispeten yeni ve orta üst sınıf RPG var artık elinizde. Sizden ricam, serilerin bütün oyunlarını -eklentileriyle birlikte- oynamanız. Özellikle NWN'nin ilk oyununu hiç sevmem ama serilerin ilk oyunlarının geçiş için çok önemli olduklarını düşünüyorum. Bu aylık da böyle bir şeyler karaladım. Gelecek aya da birkaç oyun tavsiyesinde daha bulunabilirim. Esen kalın efem. ■

www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne dinledim

Bu ay çok değil ama birazcık sertleştim. Malum, Iron Maiden'ı şu gözlerle sonunda göreceğim! Bense kendimi daha "power metal" bir gruba teslim ettim: Kamelot. Power metal denilince sanıyorum aklı gelen ilk üç isimden birisidir kendileri. 1991 yılından bu yana tam tamına dokuz stüdyo albümü, iki konser albümü, bir konser DVD'si üreten grubun son albümü olan Poetry for the Posed ise Eylül 2010'da piyasaya çıktı. Gitar riflerindeki kaliteden tutun da şarkıların birçoğunda kullanılan arka vokallere kadar dinleyiciyi hem yormayan, hem de "distortion"a doyuran bir grup Kamelot. "Up Through the Ashes" ve "Ghost Opera" benden tüm sevdiklerime gelsin.



Ne okudum

Herkesin hakkında çok bir şey bildiğini zannettiği ama tam olarak ne olduğuna emin dahi olamadığı bir konuyu mercek altına aldım. Ortaçağ döneminden günümüze kadar gelen "cadılık" konusu hakkında birçok araştırma yapmıştım ama bu kadar ufak bir kitapta, bu kadar çok bilgiyi daha önce görmemişim. "Çok okumam ama merak ederim." diyenlerdesiniz, Cadılığın Tarihi - Ortaçağ'da Bilge Kadının Katli, tam size göre bir kitap. Her bir karesi akademik olarak incelenmiş ve olabildiğince gerçekleri yansıtan bir eser... Okurken tüyleriniz diken diken olursa beni anın.

PCnet Mayıs sayısı

Flash CS5 görsel eğitimi, 750 bin clipart ve 2 online oyun hediye

2DVD SANDY BRIDGE Yeni platformun en iyi araçları
GOOGLE LABS Google'dan deneyim yenilikleri

PCnet
bilgisayar ve internet dergisi
Mayıs 2011 Sayı 184 110 TL Fiyat 1,00 TL www.pcnet.com.tr

FLASH CS5 EĞİTİMİ VE 750 BİN CLIPART
47 TL DVD'LERDE 20 TL

HACKER OLMAK
HACK'LENMEKTEN KORUNMAK İÇİN HACKER GİBİ DÜŞÜNÜN, HACKER ARAÇ VE YÖNTEMLERİNİ ÖĞRENİN, HACKER'LARI TANIYIN!

TRUVA ATLARI
HACKER TARİHÇESİ
KEYLOGGER'LAR
WINDOWS PAROLASI KIRMA
AĞLARA HÜKMETME
İZ BIRAKMAMA

BEDAVA FOTOĞRAF ARAÇLARI
Dijital fotoğraflarınızı geliştirmek, süslemek ve çeşitli yaratıcı çalışmalar ortaya koymak amacıyla kullanabileceğiniz 29 yazılımı seçtik

TEST MERKEZİ
Oyuncular, sesli görüşme yapanlar ve yüksek kalite arayamlar için USB kulaklıkların testi etkili

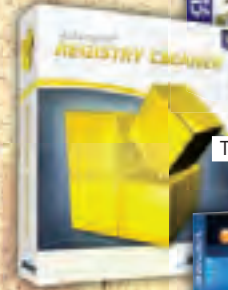
YAZILIMCI OLABİLİRSİNİZ
Çözümün mozağı "yazılım geliştiricisi" sandığına kadar uzanmazda değil. Nereden başlamalı? En değerli diller ve platformlar hangileridir?

ÜCRETSİZ ANTİVİRÜSLER | HEDİYENİ TASARLA

47 TL
DEĞERİNDE



20 TL
DEĞERİNDE



Tam sürüm



3 aylık tam sürüm

- Rappelz + hediye kodu
- 9Dragons + hediye kodu



Donanım

Koşu bandında ürün inceleme!

Donanım dünyası hız kesmiyor. Recep Baltaş da bu ay vites büyütürken teknolojiyi sağdan solladı ve hepimizi önden bilgilendirme görevini layıkıyla yerine getirdi. Bizlere gelecekte haberler yağdıran DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş için geleceği gösteren bir küresi olduğu söyleniyor. İşin aslı, yurtdışındaki elektronik fuarlarını karış karış dolaşan Recep Baltaş, yuvaya döndüğünde test merkezimizde sabahlayarak henüz piyasaya çıkmamış ürünleri mercek altına almaya devam ediyor. iPad ve benzeri tablet PC'lerin tüm nimetlerinden son damlasına

kadar faydalanan Recep Baltaş'ı spor salonunda koşarken bile önündeki tablet bilgisayarda çalışırken görmek gözlerimizi yaşarttı. Bir de bu ay AR.Drone adında iPhone / iPad ile kontrol edilen kameralı hobi uçağı geldi ofise. AR.Drone biraz gürültülü çalışsa da ofisin maskotu ve neşesi oldu. Herkes onu eve götürmek istedi ama Recep, balta gibi vurdu yumruğunu masaya ve "Vermem kimseye onu, benim ol!" deyip sahip çıktı paketinden daha taze çıkan uçağı. DVD'den Sabit Disk'e Recep Baltaş bu ayki ürünleri gururla sunar... Buyurun içeri, kendiniz bakın.



96

MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II/OC

Üç yıl daha ekran kartına para vermek istemiyorsanız şuna bir göz atın.



97

Inca IPS-500W

Gücü kaslarda değil, elektrikte arayanlara...



99

Teknik Servis

Hey gidi Recep Baltaş hey, kim derdi ki soruların arasında boğulup kalacaksın bir gün!



Puanlama Sistemi

İncelediğimiz ürünleri satın alıp almama konusunda verdiğimiz puanlar size yardımcı olacak...



Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler



MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II/OC

Burada hızlandırılmışı var

Mühendislik denildiğinde akla ilk gelen Almanların ekran kartı alırken en çok MSI'ı tercih etmelerine şaşırmadık. Zira firmanın bu ay Test Merkezi'mize konuk olan GTX 560 tabanlı yeni ürünü MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II/OC, performans, soğutma ve teknoloji konusunda yeni sınırlar çizmeye aday. Grafik çekirdeği olarak nVidia'nın güncellenmiş Fermi mimarisinin bir parçası olan GTX 560 Ti'dan yararlanan bu kart, dergiyi takip eden "eski topraklar" tarafından da nostaljik bir anlam taşıyor. Zira bundan yaklaşık dokuz yıl önce, NVIDIA'nın nVidia olarak yazıldığı günlerde - ki ben alışkanlık dolayısıyla hala öyle yazırım - firma GeForce 4 Ti serisini piyasaya sürmüştü ve o zamanlar ki rakibi Array Technologies Incorporated'a - bir diğer adıyla ATI - performans konusunda üstünlük sağlamıştı. Dördüncü nesil GeForce serisine ait olan Ti 4200, 4400, 4600 ve 4800 - dikkat edin soldan ikinci rakam kuralı o zamanlardan beri var - modelleri DirectX 8 destekliyordu ve ATI'nın 8500 LE modeliyle rakiplerdi, fakat fiyatlar çok yüksek olduğu için uygun fiyatlı 8500 LE daha çok tercih nedeniydü. Tabii o zamanlarda öğrenci olan ben, bu üst seviye kartların yanına yaklaşmadığım için kırılmış MX serisini alıp overclock ile kartın suyunu çıkarmaya çalışıyordum. Aradan geçen dokuz yılda nVidia beş seri daha çıkardı ve 9000 serisi ile firma model numaralarını sıfırlama yoluna giderek tekrar

baştan başladı. Ardından yine dört seri daha gören bizler tarihin tekrarı etmesi sonucunda şu anda firmanın on dördüncü nesil GPU'su GTX 560 Ti üzerine temellendirilmiş olan MSI N560GTX-Ti model ekran kartını masaya yatıracağız.

Tarih dersimiz bittiğine göre fizik dersine geçebiliriz. "Bari dergide derslerden bahsetmeyin" dediğinizi duyar gibiyim. O zaman kartın ilk olarak soğutmasından başlayalım. Twin Frozr II'yi duymayanlar için kısaca özet geçmek gerekirse alüminyum ızgaralar, kartın sadece GPU'sunu değil bütün gövdesini kaplayan soğutma, ikisi 8 mm olmak üzere toplam dört adet ısı borusu, nikel kaplama bakır taban ve iki adet 8cm'lik fanlar bu soğutmanın temellerini oluşturuyor. Yaptığımız testlerde kartın referans tasarım GTX 560 modellerinden 18 ila 25 derece daha soğuk çalıştığını gözlemledik. Yani Twin Frozr II gerçekten de çok başarılı bir soğutma sunuyor. Kartın bileşenlerine baktığımızda ise GPU için katı kapasitörü bile geride bırakan Tantalum çekirdekli Hi-C kapasitörler, süper kaliteli demir boğucu bobinler ve kartın diğer bölgelerinde de katı kapasitörleri görüyoruz. Tüm bunlar MSI'nın "Asgari Sınıf" olarak lanse ettiği bileşenler. Kartın adındaki OC etiketi, MSI'nın kartı fabrika çıkışı olarak hız aşırımlı sunduğunun gösteriyor. Bu bağlamda standart GTX 560 modelinin 822 MHz olan çekirdek frekansı 880 MHz'e, 1644 MHz olan Shader frekansı 1760 MHz'e ve 4008 MHz olan bellek frekansı da 4200 MHz'e çıkartılmış. "İyi güzel de oyunları görmek istiyoruz artık" dediğinizi duyar gibiyim - bu sıralar çok "duyar gibi" oluyor - DirectX 11 destekli oyunlardan yaptığımız test listesinin başında Metro 2033 var. İlk Crysis gibi programlama hatası olan bu oyun 1600 x 1200 çözünürlükte 30 FPS ile nispeten rahatça oynanabiliyor. Kartın burada Radeon HD 6950'ye eşit bir performans sunduğunu belirtelim. DIRT 2'de ise durum değişiyor. Full HD çözünürlükte - ki bu 1920 x 1200 (veya 1080) oluyor - oyunu 70 FPS ile gayet akıcı bir biçimde oynayabiliyoruz. Battlefield Bad Company 2'de ise Upriver bölümünde, 8x Multi-sample Anti-aliasing, 16 Anisotropic

filtering devrede ve bütün görüntü ayarları en üst seviyede oyunu saniyede 50 kare ile oynayabilmek bize büyük zevk veriyor. İlkini çok sevdiğim fakat ikincisi için vakit bulamadığım Lost Planet 2'de ise yine Full HD çözünürlükte kart ortalama 45 FPS sunuyor. Son olarak kartın bir de SOC sürümü var. Super Overclocked olarak geçen bu sürümün çekirdek frekansı 950 MHz. Fakat inceldiğimiz sürümü AfterBurner II ile siz de kolayca SOC sürümü haline getirebilirsiniz. Özetlemek gerekirse üç yıl daha ekran kartı satın almak istemiyorsanız N560GTX-Ti Twin Frozr II/OC, yeni nesil oyunları dahi Full HD çözünürlükte parmağında oynatabilen fiyat/performans oranı yüksek bir canavar. ■

Recep Baltaz

MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II/OC



- +2560 x 1600'de dahi başarılı
- +Etkili soğutma
- +Fabrika çıkışı Overclock edilmiş
- +AfterBurner II overclock programı

Fiyat: 289 \$ + KDV

İthalat: Penta

Web: www.penta.com.tr

Puan: 9/10



TEKNİK ÖZELLİKLER

Slot Yapısı:	PCI Express
Grafik İşlemci:	GeForce GTX 560-Ti
Bellek Tipi:	GDDR5
Bellek Frekansı:	4200 MHz
Bellek Arayüzü:	256 Bit
Bağlantı:	DVI, HDMI

Inca IPS-500W

Ekonomik güç

Inca'nın yeni güç kaynağı IPS-500W, sunduğu gerçek 500 Watt güç ve kaliteli bileşenleri ile piyasadaki rakiplerinden ayrılıyor. Üzerinde 14 cm geniş yapraklı ve şeffaf bir fan bulunan Inca yaptığımız

testlerde gayet sessiz çalışması ile dikkat çekti. Fanın sessiz çalışmasındaki en büyük etken ise güç kaynağının çalışma esnasında fazla ısınmaması diyebiliriz. Inca'nın güç kaynağı ATX v2.0 standardı ile uyumlu geliyor ve 20 + 4 Pin ve 4 + 4 Pin CPU bağlantısı sayesinde son nesil Core i7 ve AM3 tabanlı sistemleri de destekliyor. Üründe yer alan bir adet 6 Pin PCI Express güç girişi ise yeni nesil orta sınıf ekran kartları için yeterli. Dört adet SATA güç bağlantısı ile gelen Inca, standart ve orta sınıf kullanıcıların ihtiyaçlarını rahatlıkla karşılayabiliyor. Son zamanlarda güç kaynaklarında görmeye alıştığımız modüler kablolar Inca'nın güç kaynağında mevcut değil. Buna karşın kabloların derli toplu olduğunu ve kasa içi hava sirkülasyonunu olumsuz yönde etkilemeyeceğini söyleyebiliriz. Son olarak IPS-500W'nun 0.6mm kalınlıkta çelik ile kaplı olduğunu belirtmekte fayda var.

■ **Recep Baltaş**

Fiyat: 87 TL
İthalat: Inca
Web: www.incatech.com
Puan: 6/10



Inca IM-370SL

Uygun fiyat

Inca'nın lazer algılayıcısı bulunan oyuncu faresi ilk bakışta fiyatı ile dikkat çeken bir ürün. Sadece 12 TL'ye satılan ürün ile lazer teknolojisinin yüksek tarama hızından yararlanabilirsiniz. Optik farelerin tarama hassasiyetini arayanlardan biriyse de sorun değil; IM-370SL, üzerinde bulunan dpi butonu sayesinde 800, 1200 ve 1600 dpi çözünürlük arasında geçiş seçeneği sunmayı ihmal etmiyor. Bütün yüzeylerde sorunsuz çalışabilen Inca IM-370SL'in kablosu da kolayca toplanabiliyor ve böylece diz üstü bilgisayarınızla, başkalarıyla paylaşmak zorunda kaldığınız kalabalık ortamlarda bile kablo karışması riskine girmeden kolayca çalışabiliyorsunuz. Tasarımında kullanılan kauçuk yüzey ile terlemeyi de engelleyen IM-370SL, ergonomik tasarımı sayesinde uzun süreli kullanımlarda bileğinizde oluşabilecek ağrıları engelleyebiliyor. Son olarak ürünün sahip olduğu üç milyonluk tıklama ömrü ile uzun süre boyunca kullanılabilmesini de belirtelim.

■ **Recep Baltaş**

Fiyat: 12 TL
İthalat: Inca
Web: www.incatech.com
Puan: 6/10





Parrot AR. Drone

10 dakikalık zevk

Hep bilgisayar bileşenleri inceleyecek değiliz ya. Bu ay da biraz eğlenelim dedik ve aldık Parrot Ar. Drone'u elimize. Daha doğrusu ürünü yere bıraktık ve kaptık iPhone'umuzu. Ar. Drone, dört pervaneli, dahili kameralı ve kablosuz olarak kontrol edilebilen bir helikopter. Tabii ürüne farklı boyama ve şekillerde kalıplar takarsanız kendi UFO videonuz için Ar. Drone biçilmiş kaftan olacaktır. Ar. Drone, üzerindeki algılayıcılar ile altında yer alan nesnelere bir yarası gibi tespit ederek hareketlerini buna göre ayarlıyor.

Uygulamadaki "Take Off" yani kalkış tuşuna bastığınızda cihaz belirli bir mesafeye çıkarak artık sizin yönlendirmeniz için havada bekliyor. Sonrasında iPhone'da yer alan denge ölçer sayesinde (Cayroskop) telefonunuzu hareket ettirdiğinizde de Drone'u da hareket ettirebiliyorsunuz. Yine iniş ve acil durumlar için anında kapama tuşu da uygulamadaki diğer öğeler. İki adet Drone alırsanız cihazları kapıştırmak da mümkün. Tabii burada ürünleri birine kırdırarak yerine iPhone uygulamasından radara giren rakibe sanal olarak ateş

açmak söz konusu. Çok sayıda ateş alan Drone oyunu kaybediyor. Android için de üçüncü parti uygulaması olan Drone'u kullanmak inanılmaz zevkli. Fakat 10 dakika da bir bu zevke ara vermek istemiyorsanız birkaç yedek batarya almak şart. ■ **Recep Baltaş**

Fiyat: 299,00 €
İthalat: Parrot
Web: www.parrot.com

XFX HD 6870 Black Edition

Kara Şimşek

Söz konusu performanslı ekran kartları olduğunda soğutma büyük önem taşır. XFX de ekran kartlarını AMD'den aldığı haliyle satma yerine kartları daha kaliteli bileşenler ve soğutma çözümleriyle donatan bir firma. Ürünün kutusu açtığımızda ilk dikkatimizi çeken beraberinde gelen çıkartmalar oldu. XFX, ayrıcalıklı bir ekran kartı kullandığınızı daima hatırlamanızı istiyor anlaşılın. Firmanın Pro serisi güç kaynaklarının reklam broşürünü de bir kenara bıraktıktan sonra sürücü CD'sine göz atıyoruz. XFX burada sitesinden güncel sürücü indirmemizi tavsiye ederek beğenimizi kazanıyor. Yine ürünü kayıt yaptığınızda herhangi bir destek söz konusu olduğunda önceliğiniz oluyor. Black Edition logosunu ve CrossFireX köprüsünü de bir kenara bıraktıktan sonra kartın çift 8cm fan ve üç adet bakır ısı borusundan oluşan soğutmasını çok başarılı bulduğumuz belirtelim. Oyun testlerinde ise kartın standart HD 6870'e göre F1 2010 ve daha birçok oyunda %10 daha fazla performans sergilediğini gördük. ■ **Recep Baltaş**



Fiyat: 270 Dolar + KDV
İthalat: Vektron
Web: www.vektron.com.tr
Puan: 6/10



Teknik Servis

Teknik Servis'teki soruları cevaplamaya başladığım daha ilk günden itibaren buradaki soruların sadece soruyu sorana ait değil, herkese ait olduğunu belirtmiş ve tüm donanım müdavimlerinin, hatta mümkünse okurların bu soruları okuması gerektiğinden bahsetmiştim. Zira bu sorunların benzeri bir gün başınıza geldiğinde "Aaa, DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş bu soruyu daha önce cevaplamıştı yahu!" deyip dergiyi arşivden çıkarırsınız ve çözümü uygulayarak rahat kavuşabilirsiniz. Tüm samimiyetimle söylüyorum, burada inanılmaz bir bilgi birikimi yatıyor -10 yıldan beri çözülen binlerce soru ve cevaplanan binlerce e-posta'nın getirdiği tecrübe - ve ben de bu işe MacGyver'ın cevapladığı soruları okuyarak başladığım için sizler de PC konusunda bir MacGyver ya da DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş olmak istiyorsanız dalın sorulara!

S: Ben bu sistemle Crysis 2 gibi dev oyunları hiç oynamıyorum, CoD 7, NFS Shift, Assassin's Creed 2'yi minimumda inanılmaz kasmayla oynayabiliyorum. Benim bu oyunları oynayabilmek için ne yapmam lazım. Crysis 2'yi mutlaka oynamak istiyorum ama ortalama bir grafik düzeyinde oynasam da olur. Sistemim şöyle: Foxconn A74ML, AMD Phenom 9750 Quad-Core 2.40 Ghz, ATI Radeon HD 4300, 300 Watt PSU, 2 GB RAM. İşlemcinin idare edeceğini düşünüyorum. Ama anakart, ekran kartı ve güç kaynağının mutlaka değişmesi gerektiğinin ve RAM'in de 3-4 GB falan olmasının iyi olacağını biliyorum. Bütçem 500 - 550 TL kadar. Sizlerden önerilerinizi bekliyorum.
Oğuzhan Özçelik

C: Sevgili Oğuzhan, yıllardan beri ben soldan ikinci rakama bakılmı diyorum, sen gelmişsin bana

HD 4300 ekran kartı ile Crysis 2 oynayamıyorum diyorsun. Aklım peynir ekmekle mi yedin de bu karta para verdin yahu? Cevap Yerli duymasın, seni önce CryEngine 3'e sokar, sonra da New York'taki bir gökdelenin üstünden uzaylılara yem olarak atar. Sanırım yerli marka PC almışsın. Yerli markalar konusunda dergide yine tonla yazı yazdım ama sanırım senin gözünden kaçtı. Anakartın da çok vasat maalesef. Şimdi sakinleşelim ve bu bütçeye bu sistemi adam edelim. Öncelikle işlemcinizi destekleyen ama daha iyi bir anakarta geçiş yapalım: MSI 740GTM-P25 bu iş için biçilmiş kaftan. Sonrasında da HD 5770 ekran kartı alalım. Mesela bu model olabilir: R5770-PMD1G. Toplamda 350 TL oldu. Şimdi bir de güç kaynağı alalım: XIGMATEK NRP-PC502 güç kaynağı işimizi gö-

recek bir ürün. Kalan paraya da bu RAM'lere yatırman gerek: Team Elite 4GB DDR2 800MHz CL5 Dual Kit. Artık Crysis 2'de uzaylılar senden korkacak. Prophet küllerinden doğacak!

S: Mevcut Asus GeForce 8500GT ekran kartımın emekliye ayrılma vaktinin gelmiş olması üzerine yeni bir kart almayı düşünüyorum. Bütçe olarak yaklaşık 300 TL ayırabildiğim için HD5770 ile GTS 450 arasında kararsızım. Ama sizin, soldan ikinci rakam büyüklüğünü duyunca kalakaldım. HD5770 mi almalıyım. Size PC'nin özelliklerini de yazayım, bana yardımcı olursanız sevinirim. Bu arada bana birde PSU lazım illa ki. Anakart Asus M2A-VM, CPU AMD Athlon X2 5200, RAM; 2 GB 667 MHz. Şimdi sizlerin tavsiyesinin bekliyorum. *Mustafa Onur*

► **C: Öncelikle yeni ekran kartını takmadan önce anakartının BIOS'unu mutlaka güncelle.** Zira bazı Asus anakartlar BIOS güncellemeden yeni nesil ekran kartlarını desteklemiyor. Daha önce bir başka okurumuzun başına böyle bir durum gelmişti. Sonrasında sana tavsiyem HD 5770 alman. Kartın fiyatı 230 TL civarında. Kalıyor geriye 70 TL. 70 TL'ye de iyi bir güç kaynağı alman gerek yoksa bu kartı senin şu anki vasat güç kaynağını kaldırmaz. XILENCE XP500 bu iş için ideal. Son olarak RAM miktarını da 4 GB yapman gerektiğini belirtiyim.

S: Ben anakart alacağım ve araştırmalarıma göre önüme üç seçenek var. Göstereyim ilk önce: GIGABYTE GA-890GPA-UD3H, ASUS M4A88TD-V EVO USB3, MSI 890GXM-G65. Şunu da söyleyelim ki bir oyuncuyum. Hangi anakartla oyunları daha güzel oynarım? Hangisini önerirsiniz? Bir sorum daha var. 4 GB RAM de almayı düşünüyorum. İndirimlerle beraber 100-110 TL'yi geçmeyecek bir RAM de arıyorum. CL7, CL8 ve CL9 oluyor. Hangisinin daha iyi olduğunu da bilmiyorum. Oyunlarda sıkıntı çekmeyeceğim bütçeme göre bir RAM arıyorum. Mehmet Can Doğan

C: Kişisel tercihim kaliteli bileşenlerden dolayı MSI olacaktır ama seçtiğin anakartlar AMD platformlu. Oyun amaçlı bir sistem için şu sıralar Intel Sandy Bridge Platformu daha iyi bir yatırımdır. Ama yazın da AM3+ Bulldozer çıkacağını da belirtirim. RAM konusunda tavsiyem CL değeri düşük olan modelleri tercih etmenizdir. Örneğin 1600 MHz'de çalışan bu modüller CL7 gecikme süresine sahip ki bu çok iyi: G.SKILL-F3-12800CL7D-4GBXM. Rakipler performans konusunda geride kalıyor.

S: Can You Run It? sitesinde Crysis 2'yi bilgisayarımı çalıştırır mı diye dedim. Çok olumlu bir sonuç aldım fakat kafama takıldı. Elimdeki sistem şöyle: Windows XP Professional, DualCore AMD Athlon 64 X2, 2900 MHz 5600+, 2048 MB RAM, NVIDIA GeForce 9500 GT. Sence sistemim oyun için yeterli mi? Bilgisayarında COD: Black Ops, Dead Space 2 gibi oyunları oynayabiliyorum ama Crysis 2 de sorun çıkarır mı kafama takıldı. Ve sistemim çok iyi olmamasına rağmen sitede böyle yüksek bir sonuçun çıkma nedeni nedir bunu merak ediyorum. Ayrıca sitede Dragon Age 2 için denediğim Minimum'u biraz geçti. Kafam karıştı açıkçası. Bulut Bahadır

C: Öncelikle sözüm ona "yerli malı" bilgisayardan performans beklenmemeli. Sonrasında ekran kartının vasat olduğunu belirtmeliyim. 9500 GT artık eskidi ve çoğu oyunu yüksek ayarlarda ve yüksek çözünürlükte oynatamaz. Monitörün CRT olduğu için 60 Hz tazeleme oranıyla düşük çözünürlükte gözlerini yorarak oyunu oynayabilirsin. Anakartına ve güç kaynağına da bağlı olarak bir HD 5750, HD 6850 veya GTX 460 alabilirsin. Can You Run It, oyunun minimum gereksinimlerine göre tarama yapar. Bu durumda

da sistemin minimum gereksinimleri karşıladığı için yeşil görüyorsun her şeyi. Ama aslında oyunun tavsiye edilen gereksinimlerine baktığımızda iş çok daha başka. Sonuç olarak Crysis 2'yi CRT monitör ile düşük çözünürlük ve orta ayarlarda oynarsın ama oyundan gerçek anlamda zevk almak için ekran kartını ve monitörünü değiştirme vakti gelmiş.

S: Merhaba. Ben iki üç ay önceki incelemeniz üzerine ilgilendiğim Monster marka notebook hakkında bilgi almak için Monster'ın sitesine girdim. Gördüm ki CHIP testlerinde ATI Radeon HD 5870'in altında bir performans sergileyen nVidia GTX 460 200 dolar daha pahalı. ATI marka grafik kartının kaç bit olduğu belirtilmemiştir nVidia marka kart ise 192 bitti ve belleği 512 MB fazlaydı. Mobil GTX 460 mobil Radeon 5870'den daha mı güçlü? Masaüstü bilgisayar mı, notebook mu karar veremedim. Asus GTX 580 DirectCU 2 grafik kartı, In Win Android kasayla uyumlu mu? Eğer uyumlu değilse bana bu kartın siğebileceği, iyi soğutan, 30 dB'in altında ses çıkaran bir kasa önerir misiniz? Yener İldan

C: Sana geçen ay inceldiğimiz ve performansını çok beğendiğimiz MSI GT680 tavsiye ediyorum. Öte yandan Mobility Radeon HD 5870 ve GTX 460M arasında performans açısından pek fark yok. Ayrıca MSI'daki işlemci yeni nesil Sandy Bridge olduğu için sistem toplamda Monster'dan çok daha hızlı. GTX 580 o kadar uzun bir kart değil. Kasada bir sabit disk yuvasını işgal edecek olsa da sorunsuz sığacaktır.

S: ATI Radeon HD 4870 ekran kartı almak istiyorum. Bilgisayarımın özellikleri: Intel Core 2 Duo E7400 2.80Ghz işlemci, 3GB RAM, ATI Radeon HD 4350 Ekran kartı, ECS-G31T-M7 anakart, 250 Watt güç kaynağı. Bu ekran kartı için yeterli mi? Crysis 2, DiRT 2 gibi oyunları kaldırır mı? Soner Yılmaz

C: HD 4870'de DirectX 11 desteği olmadığı için kart eskidi. Bu seriden sonra 5000 serisi, daha sonra da 6000 serisi çıktığı için alacağın kart artık çok eski. Tavsiyem bir HD 5770 alman yönünde. Zira HD 5770 şu anda HD 4870'e eşit bir performans sunuyor. Tabii ki güç tüketimi çok daha düşük ve çok daha az ısınıyor.

S: Biliyorsun senin sayende süper bir PC topladım. AMD Phenom II X6 1055T 2.80ghz işlemci, ATI Radeon HD 5830 ekran kartı, Corsair 4GB RAM falan ama anakartımı hatırlayamadım. Güç kaynağım da 600'lük Drak Falcon ile gelen. Şimdi sorum şu: Crysis 2'yi Single Player'da en üst ayarlarda oynayabiliyorum sorunsuz. Ancak Multiplayer'a girdiğimde bir kaç maç sonrasında sadece ateş ederken PC kasiyor. İlk oyunlarda sorunsuz oynayabiliyorum ancak işte dediğim gibi bir kaç maç sonrasında bu sorunla karşılaşıyorum. Ayarları düşürmeyi denedim ama o da en az "yüksek" var. Yani orta, düşük falan seçenekleri yok. Bu iyi bir şey galiba. Ve zaten Crysis 2'de kopma sorunu

yaşıyorum. Ancak gamehosting serverlarında oynatabiliyorum, diğerleri atıyor oyundan. Ben razıyım buna da neden yavaşlama var anlamadım. Single'at saatlerce oynadığımda bu sorun olmuyor. Aklıma PC isinior mu falan geldi ekran kartı falan ancak Single'da sorun yok ki. Ki zaten ekran kartım da HIS, videoda soğutma konusunda HIS'i önermiştin. Kasam da işte Dark Falcon 4 fanlı 600 Watt dahili ama acaba ısınma sorunu mu var? Bir de PC'yi topladığımız yerde bana "Buna bir tane daha ekran kartı takabilirsin" demiştin. Yapabilir miyim bunu? Eğer evetse ne takayım? Cem Yılmaz

C: Öncelikle oyunun 1.2 yaması çıktı. İlk işin oyunu güncellemek olmalı. Sonrasında Catalyst 11.4 Preview kur ve DirectX'i de DirectX Web Update aracı ile güncelle. Kartın ısılarını da GPU-Z ile kontrol etmeyi unutma. HIS de olsa ekran kartları zamanla toz toplar ve sen farkında olmasan da zamanla kartın ısıları çok yüksek seviyelere çıkar. Single Player o kadar fazla aksiyon içermediği için ve fazla hareketli olmadığı için -hatta oyunda hızlı ilerlediğinde bir hız cezası bile kesiyorlar - kart fazla ısınmıyor olabilir. Çok oyunculu moda ise her daim hareket etmen karta daha çok yük binmesine ve kartın daha fazla ısınmasına neden oluyordur. Zaten sen de diyorsun "Bir süre oynadıktan sonra bu sorun çıkıyor" diye. Bu yüzden kartı sök ve fanlarını temizle. Bu konuda bu güne kadar hiç şaşırmadım. Hep ekran kartı tozlanmıştı. Şimdi çift ekran kartı takabilirsin fakat aynı karttan takman daha mantıklı olur. Ama bunu da ben pek tavsiye etmem. Bu kart sana fazlasıyla yeter. Yetmediği noktada da HD 7000 serisine geçersin. Yaz aylarında HD 7000 serisi bizlerle olacak, zaten böyle giderse başımıza da taş yağacak.

S: Öncelikle sistemim i7 920, 9 GB RAM, HIS HD 4890 Turbo, MSI X-58 Pro. Asıl sorum; geçenlerde ekran kartına Akasa'nın Freedom Force soğutucusu daha az ses çıkarıyor ve fazla soğutuyor diye taktım ama taktıktan sonra iki tane RAM soğutucusu düştü. Geri taktığımda yapılmadılar. Ben de bayadır öyle götürüyorum. Her oyunu rahatlıkla full ayarlarda kasmadan oynayabiliyorum ama bazı ekran kartı kastiyan oyunlarda uzun süre takılıyor ya da bazı yerlerde donup görüntü bozuluyor. Ama PC kendini kapatmıyor. Bu sorun kartın fazla ısınmasından mı yoksa başka bir şeyden dolayı mı? Furkan Taştan

C: RAM modüllerinin ısınması oyunlarda donmaya neden olabilir. Düşen soğutucuları tekrar yaptırmak için termal macun kullanabilirsin. Kartı bu şekilde kullanmanı pek tavsiye etmem. RAM modüllerinden biri bile yansa kartını komple çöpe atman gerekebilir veya yana yakına aynı RAM modülünden ve o modülü reballing ile monte edecek kişiyi aramakla uğraşırın.

S: Size gelen soruların tamamı ekran kartı üzerine ve hangi oyunu nasıl oynatacağı doğrultusunda. Benim

En Şaşırtıcı Donanım Soruları

Bu ay şaşırtıcı donanım soruları köşemizin baş Tacir sevgili Eray Ant. Kendisi şaşırtıcı soru sormadı ama Recep Baltaş'ın tavsiyelerini sorgulama cesareti gösterdi. Sonunda tabii ki doğru yolu bulup ayaklarına kapandı ama Şaşırtıcı Donanım Soruları bölümüne girmekten kurtulamadı. Efendim olay şöyle gerçekleşti. Sevgili Eray Ant'a biz mükemmel bir kurgu sistemi topladık. İlk başlarda güzel çalışan bu sistem gel zaman git zaman kapanmaya başladı.

Eray, prizi değiştirerek sorunu çözdüğünü bildirdi. Fakat birkaç gün sonra sorun tekrar cereyan etti. Sorunu elektrik ile özdeşleştiren sevgili Eray bu defa da bir UPS aldı. Yine bir kaç gün sorun kaybolmuş gibi oldu ama yine geri geldi. Eray yana yakına bana "Bu neden olabilir?" diye sormaya başladı. Ben de ısınmadandır dedim. "Beah, olur mu abi daha yeni aldık bilgisayarı, hem işlemciden senin hediye ettiğin su soğutma bloğu var." "Sen bilirsin" dedim. "İstersen gelip bakayım."

Kurgu işi olduğunu söyleyen sevgili Eray biraz daha idare edeceğini söyledi ve sonra bakabileceğimizi söyledi. Aradan bir kaç gün geçmedi ki Eray aradı. "Abi ekran kartını söktüm, alet ne toz toplamış var ya, görmen lazım. Oturma odasının tozunu elektrikli süpürge gibi emmiş abi. Tozdan dolayı ısınıyormuş. Tozu sildim sorun halloldu." Benim burada diyeceğim tek şey var: Bi' musibet bin nasihatten iyidir. Gerisini siz sevgili okurlarımızın takdirine bırakıyorum.



Sistem Gereksinimleri



Elements of War

Öncelikle çift çekirdekli bir işlemci artık bütün oyunlar için şart. Bu Core 2 Duo, Core i3, Athlon 64 X2 veya Athlon II olabilir. Elements of War için tavsiye edilen ekran kartları arasında 8800 GT ve HD 4670 var. 2 GB sistem belleği ve 4 GB da sabit disk alanı oyunun diğer gereksinimleri arasında. Son olarak oyunun DirectX sürümünün 9 olduğunu da belirtelim.



Operation Flashpoint: Red River

Sistem gereksinimleri yüksek olan Red River, dört çekirdekli bir işlemci tavsiye ediyor. Bu bağlamda Core 2 Quad veya daha yeni nesil Core i5 işlemci oyunu rahatça oynayabilmek için ilk şart. Ekran kartı olarak da soldan ikinci rakamı "8" olan 8800 GT veya HD 3870 isteyen oyun, 2 GB sistem belleği ve 6 GB sabit disk alanı için de olmazsa olmazdır. Son olarak biz de daima sürücülerinizi güncel tutun diyoruz.



Ghostbusters: Sanctum of Slime

Intel Core 2 Duo E4300 veya AMD Athlon X2 4400+ gibi çift çekirdekli işlemcileri tavsiye eden Hayalet Avcıları, 1 GB sistem belleğiyle yetiniyor. Ekran kartı gereksinimi de düşük olan oyun Radeon HD 2600 veya GeForce 8600 ekran kartlarıyla oynanabiliyor. DirectX 9.0c desteğiyle piyasaya çıkan Sanctum of Slime, 500 MB sabit disk alanına ihtiyaç duyuyor.



Portal 2

Portallar arasında dolaşmak için çift çekirdekli bir işlemci ve 2 GB bellek gerekiyor. Yine 8 GB disk alanının yanında en az DirectX 9 destekli ekran kartı da şart. Intel'in işlemciye gömülü ekran kartlarını da destekleyen oyun, burada da en az HD 2000 serisine gereksinim duyuyor. Oyun XP'de, Vista'da ve Windows 7'de sorunsuz çalışıyor.

donanım problemim ise HDD'ler. SSD disklerin bilgisayara verdiği performans tartışılmaz ama bu oyunlara ne kadar yansıyor? Ekran kartının oyun için önemi olduğu kadar bilgisayar için de SSD gerekli değil mi tüm işlemlerimiz açısından? Ve bu SSD'lerin fiyatları ne zaman aşağılara inecek? *Cem Karaca*

C: Sevgili Cem, öncelikle yazında neden Türkçe karakter kullanmadığını anlayabilmiş değilim. Klavyen yoksa bildir, sana bir Türkçe klavye yollayalım. Ayrıca sanırım klavyedeki nokta, virgül ve

Shift tuşu da yerinden çıkmış. Yazım konusunda Tuna'nın yazısını oku, sonra gel cevabını okumaya devam edebilirsin. SSD diskler oyunların açılış ve yüklenme süresini çok önemli bir biçimde düşürüyor. Örneğin normalde iki dakikaya yüklenen bir oyun 45 saniyede yükleniyor. Yine açılması iki dakika bulan oyun 30 saniyede açılıyor. Tabi bu işlemciye göre de değişiyor. Bazı oyunlarda ara sahneler olmuyor. Örneğin Need for Speed gibi oyunlarda çok hızlı giderseniz önünüzdeki kısım-

ların yüklenmesi zaman alabiliyor. SSD diskler ile bu sorunlar da tarih oluyor. Yani evet, SSD disklerin oyunlara da faydası en az iki katı, ortalama ise beş katı kadar oluyor. SSD'leri bilgisayarların yeni devrimi olarak değerlendirebilirim. Fiyatları ise eksiye nazaran 250 dolar daha ucuzladı ama Japonya'da deprem olduğu için yakında artabilir bile. ■

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

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

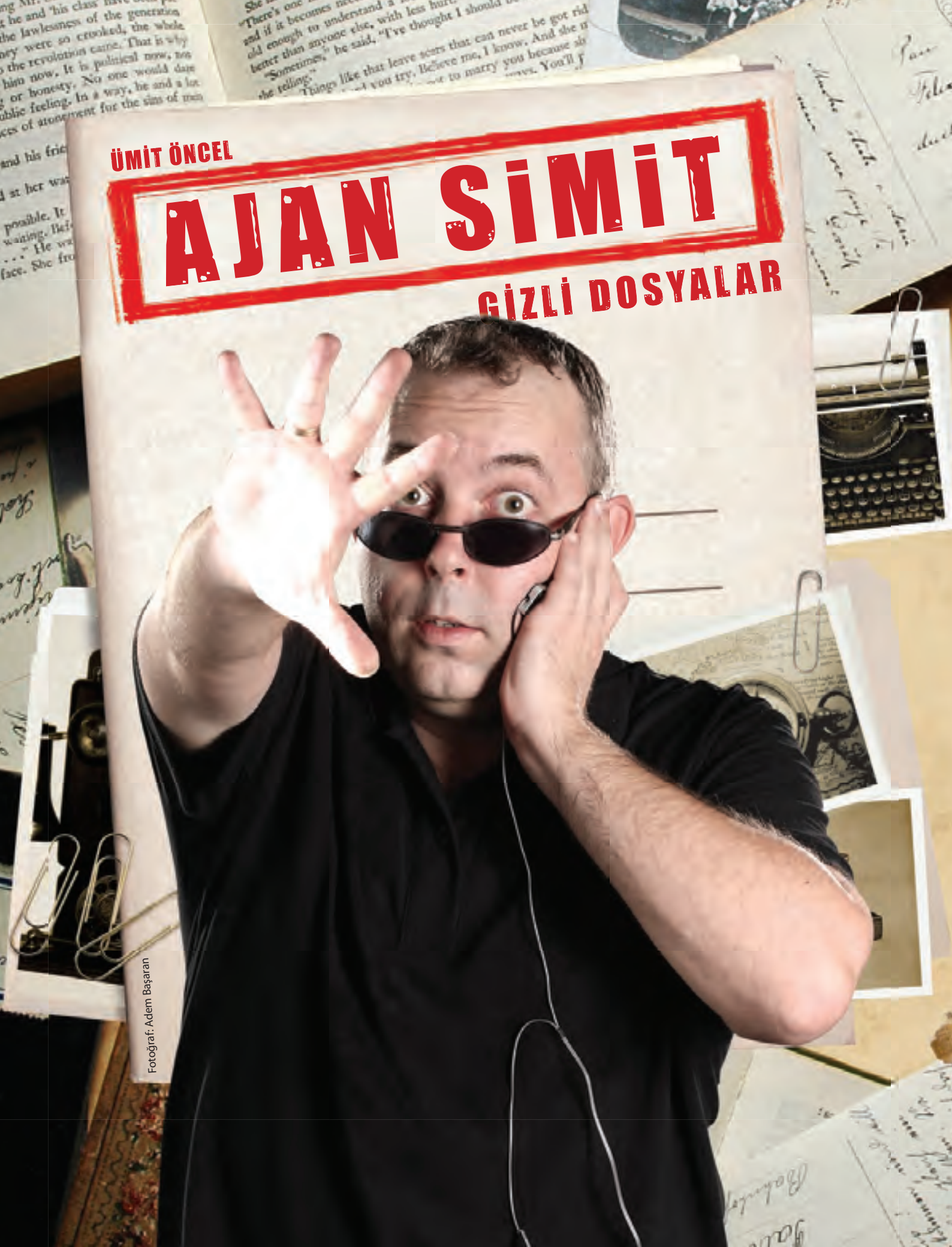
Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart/ Mini ITX	500 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı ATX	750 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı Tower ATX
ANAKART	AMD Hudson-M1 FCH Tabanlı Anakart	Intel P55 / AMD 8XX PCIe 2.1 / USB 3.0	Intel P67 / AMD 890 Yonga Seti (SATA 3.0 / USB 3.0)
İŞLEMÇİ	AMD Fusion E-350	Intel Core i3 / AMD Athlon II X2, X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4 / X6-Black Edition
BELLEK	2 GB DDR3 1066 MHz	4 GB DDR3 1066/ 1333 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1333-1600 6x2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 6310 (DirectX 11)	Radeon HD 5750 / HD 5770 / GeForce GTX 550	AMD HD 6970 / 6990 - GeForce GTX 590
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	1 TB 7200 RPM	2x 1 TB (RAID 0/1) / 64 GB SATA III SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	Slim DVD-RW SATA (Çift Katman)	Super Multi DVD-RW SATA (Çift Katman)	DVD-RW / Blu-ray Combo SATA
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-5	Hybrid veya DVB-5 HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Home Basic SP1	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit SP1	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit SP1
FİYAT	500 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

ÜMİT ÖNCEL

AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR

Fotoğraf: Adem Başaran



ŞİMDİ NEREDELER?

Oyun oynamayı bitirdiğinizde cihazı kapatıp diğer gündelik işlerinize dönebilirsiniz ama oyun karakterleri sizin kadar şanslı değil; çünkü sizin "sanal" olarak gördüğünüz oyun dünyası, onların tek gerçek yaşam alanıdır. Aranızdan **buna inanmayanlar olabilir ama yıllarını oyunların 0'ları ve 1'leri arasında geçirmiş Ajan Simit'e bu konuda itiraz etme cüretini gösterebileceğinizi sanmıyorum.** Size oyun karakterlerinin sadece siz oyunu oynadığınız sırada var olduklarını söyleyenlere inanmayın. Onlar, uzaylıların da varolmadıklarını sanıyorlar ama bu konuda da yanılıyorlar. Siz oyun cihazınızın fişini çektikten sonra da yaşamlarını sürdüren, hatta oyunlar dışında da bambaşka kariyerleri, istekleri, amaçları olan oyun karakterleri hakkındaki gerçekleri bu ay da aktarmaya devam ediyorum. Bir zamanlar oyunlarda şöhreti yakalamış ünlü oyun karakterlerinin yıllar sonra ne durumda olduklarına bakmayı sürdürelim...

NATHAN DRAKE

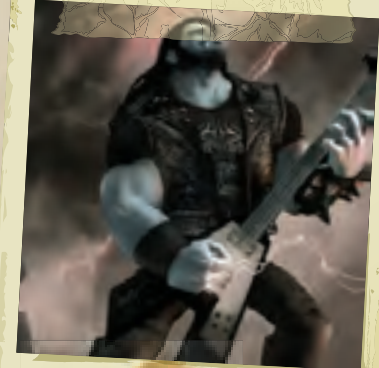
Uncharted'ın unutulmaz karakteri Nathan için aslında her şey çok güzel gidiyordu. 2007'deki ilk oyundan sonra 2009'da gelen ikinci Uncharted, ilk oyunun yakaladığı başarının daha da üstüne çıkmayı başardı. Sayısız ödül alan Uncharted, Nathan'a da büyük bir başarı sağladı. Fakat bu başarı Nathan'a yaramadı. Yanlış anlamayın, Nathan şöhrete rağmen kendini bozmadı; onu bozan, oyunun filminin yapılmasına karar verilmesi oldu.

Nathan başlangıçta bu gelişmeye çok sevindi. Başarısını sonunda PlayStation 3 dışında da kanıtlayabileceği bir fırsat çıkmıştı karşısına. Ününü beyazperdede de sürdürecekti. Sık sık **Indiana Jones ve Lara Croft ile karşılaştırılmasından sıyrılmış olan Nathan, beyazperdede her iki karakterden de, hiç değilse Lara'dan daha başarılı olacağını biliyordu.** Fakat film yapımında de, hiç değilse Lara'dan aktörü aradıklarını açıkladığında dünyası yerle bir oldu. Uncharted filminin de Nathan'ı canlandırmak için Nathan'ın kendisini hesaba katmıyordu.

Nathan işte bu noktadan sonra kendini bozmaya karar verdi, içkiye başladı, kumar oynadı. Fakat ilginç bir şekilde her ikisi de Nathan'a iyi geldi. Nathan daha önce ağzına içki sürmemişti ve doğal olarak içki tatma konusunda doğal bir yeteneği olduğunu bilmiyordu ama bu yeteneğini keşfetmesi uzun sürmedi. Şu anda İspanya'da şarap eksperliği yaparak oyundan kazandığının daha fazlasını elde ediyor. Boş zamanlarındaysa Monte Carlo'da kumar oynuyor. Daha önceden farkında olmadığı şansına gelip yalvarsa bile Uncharted'ın filminde oynamayacağını söyledi. (Ama ben inanmadım.)

EDDIE RIGGS

Brütal Legend, türünün en iyi oyunlarından biriydi. Oyundaki Eddie Riggs ise bu tarz bir oyundaki en iyi karakterdi. Kendisini bambaşka bir dünyada bulan Eddie, oyuncuların yardımıyla bu dünyaya varlığını sürdürmeye çalışıyordu. Fakat oyunu geliştiren Double Fine, Activision tarafından suçlanınca Brütal Legend'ı da, Eddie'yi de yüz üstü bıraktı. Çok hızlı bir şekilde şöhreti yakalamış olan Eddie, uzun süre bu çöküşe bir anlam veremedi. Önce bir süre heavy metal konserlerinde göründü (Hatta Türkiye'deki Manowar konserinde de görüldüğünü söyleyenler var.) ama sahneye çıkacak bir fırsat bulamayınca oyun dışındaki dünyada daha farklı bir yol izlemesi gerektiğine karar verdi. **Bir süre Tibet'te yaşadı ve iç huzurunu bulmaya çalıştı.** Eddie bu sakın yaşantıdan o kadar hızlı sıkıldı ki söylentilere göre Tibet'te toplam geçirdiği süre, Tibet'e gitmek için bindiği uçakla yaptığı yolculuktan bile kısa sürmüştü. Eddie şimdi oyunda kendisini seslendiren Jack Black'in dublörünü yapıyor. Sigortadiren Jack Black'in dublörünü yapıyor. Sigortasız, yemeği, yolu var ama hala huzuru yok...



TOP SECRET



Portal 2

Kafanız karışmasın, Aperture Science'ın bütün sırları burada!

Olay Yeri: Aperture Science Inc.

1953 yılında kurulan Aperture Science Inc., Cave Johnson tarafından ortaya çıkarılmış bir firmadır. Yapmayı hedefledikleri iş, duş perdeleri tasarlamaktır ve üretmektir. En hijyenik duş perdelerini üretmeye başlayan firma, Amerikan ordusuyla bir anlaşma imzalayıp deniz birlikleri dışında bütün askeri birimlerin banyosuna kadar girer. Böylelikle Cave Johnson, hatırı sayılır bir milyoner olur. Fakat deniz birlikleri kendisinin perdelerini kabul etmediği için de içten içe kin besler ve onlara yollamak üzere içinde çeşitli zehirler olan birtakım duş perdeleri üretmeye çalışırken olan kendisine olur. İki böbreği de iflas eden Cave Johnson, akli dengesinde de görülen rahatsızlıklar sonucunda bütün insanlığa karşı kin beslemeye başlar ve bambaşka bir projeye girer. 1982'ye kadar çeşitli yapay zeka testlerinde bulunan Johnson, o sıralar GLaDOS'u da tasarlamıştır. 1986'ya kadar portal teknolojisi üzerinde

çalıştıktan sonra aynı proje üzerinde Black Mesa'nın da çalıştığını öğrenir. Department of Defense ihalelerinde Aperture Science'la ilgili bilgi-riyer bulunduğunu da Half-Life 2: Episode Two'da Judith Mossman'ın araştırmalarından anlayabiliyoruz.

Olay Günü: Bring Your Daughter to Work Day

Aperture Science'in ilk kez kutlanacak olan "çocuğunuzu işe getirin günü"nde, GLaDOS ilk kez aktif hale getirilecektir. Kontrolü ele alan GLaDOS, bir anda bütün fabrikanın kontrolünü ele geçirir, herkesi içeri kilitler ve ölümcül nörotoksin gazıyla herkesin hayatına son verir. Kontrolü ele geçirmekten pek memnun görünen GLaDOS, Black Mesa'nın da kendi dertleriyle uğraşmasıyla Aperture Science içinde birtakım deneyler yapmaya koyulur. Amaç bilimi yüceltmektir ve bu yolda her şey maalesef ki mubahtır.



GLaDOS

Kendini baş aşağı sarkıtıp deneyleri için de denek arayan GLaDOS, her ne kadar Cave Johnson'ın zamanında üzerine titrediği en tatlı yapay zekası olsa da kendisine bir kurban bulmalı ve istediği deneyleri başarıyla sonuçlandırmalıdır. Şanssız kişinin Chell olması ve ilk oyunda kendisini parampaçra bırakması sonucu, bütün nefretine rağmen hala Chell'e ihtiyacı var. Portal 2'de biraz incinmiş, kırılmış, daha sakin mi görüyorsunuz kendisini? Yoksa siz de bir ara sizi geçekten sevdiğini mi inandınız? GLaDOS'un kalbi var, evet ama buzdan, o kadar sıcaklıktan yoksun.

Karakterler

Chell

GLaDOS'un, denekleri içinde kendine layık görüp birtakım testlere tabi tutacağı şanssız kişi Chell'di. Diğer deneklerden kendisi ayıran özellikleri olması dolayısıyla GLaDOS tarafından Aperture Science Labs'te gözünü açan Chell, ilk oyunda GLaDOS'un bütün dediklerini yapmasına karşın, tek amacı Enrichment Center'dan kaçmak ve kendini kurtarmaktı. Oyun boyunca sesini duymadığımız tek insan olan Chell, portal silahıyla açabildiği her duvara portallar açıp en sonunda GLaDOS'un canına okumasıyla ün yaptı. Portal 2'de hala zihni bulanıkken uyanan ve uyandığı yerde Aperture Science'i darmadağın bulup şok olan Chell'in yanında Wheatley isimli bir Personality Core'u da görüyoruz.



Atlas

Portal 2'nin merakla beklenen co-operative modundaki robotlardan ilki Atlas. GLaDOS'un Personality Core'lardan geliştiği ve işe yarasın diye insan anatomisi özellikleri kazandırdığı Atlas, erkek bir robot ve derdini anlatmak istediği zamanlarda sadece homurdanabiliyor.

Wheatley

Chell'in bu terk edilmiş yeni Aperture Science düzenindeki yol arkadaşı Wheatley, GLaDOS'un üzerine monte edilen ve ona bazı komutlar yüklenen Personality Core'lardan bir tanesi. Zaman içinde Wheatley, kendi kişiliğini kazanmış ve kendi kararlarını uygulayabilmenin verdiği özgüvenle de bütün dünyayı kurtarabileceğini sanıyor. 7/24 yanınızda gezdirmek isteyeceğiniz kadar da sevimli, bilmiş bilmiş konuşuyor, yol gösteriyor. Her şey, Chell'in GLaDOS'u tanıdığını öğrendikten sonra eksen değiştiriyor haliyle. Wheatley, GLaDOS için bir morondan ibaret.



P-Body

Multiplayer modun diğer cazibeli robotu P-Body, Atlas'a göre daha ince, daha çevik. Bütün bu güzelliğini bir kadın olmasına borçlu olan P-Body'nin vücudu taretlerin özellikleri kullanılarak geliştirilmiş. O da Atlas gibi mırıldanıyor, el sallıyor, bu kadar çekici olmasına rağmen tam bir erkek gibi "Çak bir beşlik!" yapabiliyor.

Yardımcı Karakterler

Turret

Chell'i gördükleri yerde kırmızı lazerlerini doğrultup üzerine bir karın dolusu mermi boşaltan sinir bozucu karakterler olan taretler yine iş başında. Sinir bozucu dediğim için çoğunuzun tepkisini tam şu anda aldığımıza inanarak, oynamayanlara güzel bir sürprizden bahsetmek istiyorum. Oyunun sonunda onların da size bir sürprizleri var, tam ortalarına bakın!



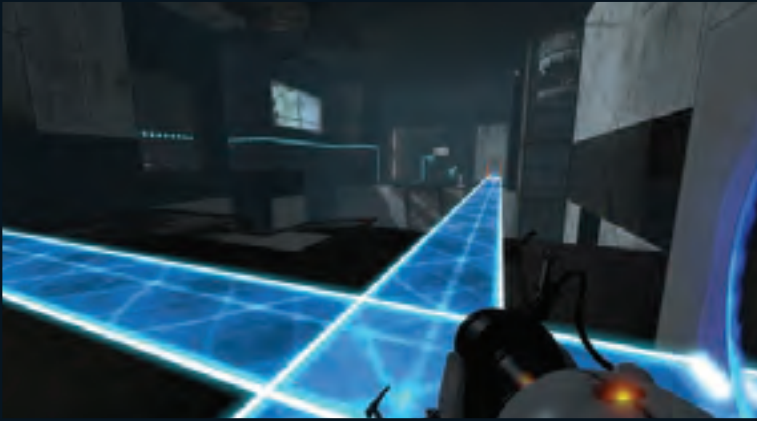
Companion Cube

GLaDOS'un ilk oyununda "En yakın arkadaşını da öldürdün zaten, hiç arkadaşın yok." dediği o en sevdiğimiz arkadaşımız Companion Cube bütün kalbiyle yine yanımızda. Türlü lazerleri atlatıp kapıları bizim için açan, metrelerce yükseklikten düşerken heyecanla tuttuğumuz kalpli Companion Cube hiç ölmedi, sonuna kadar da yanımızda. Rahat olun yani, inanmayın GLaDOS'a.

Yenilikler

Thermal Discouragement Beam

Dokunulduğunda ölümcül olabilen bu lazerler, Weighted, yani kalpli Companion Cube'lar tarafından engellenebiliyor veya içi boş gibi görünen Weighted Pivot Cube'lar tarafından istediğimiz tarafa yönlendiriliyor. Lazerlerin doğru yönlendirilmesiyle kapıları açmaya yarayan kilitler açılıyor.

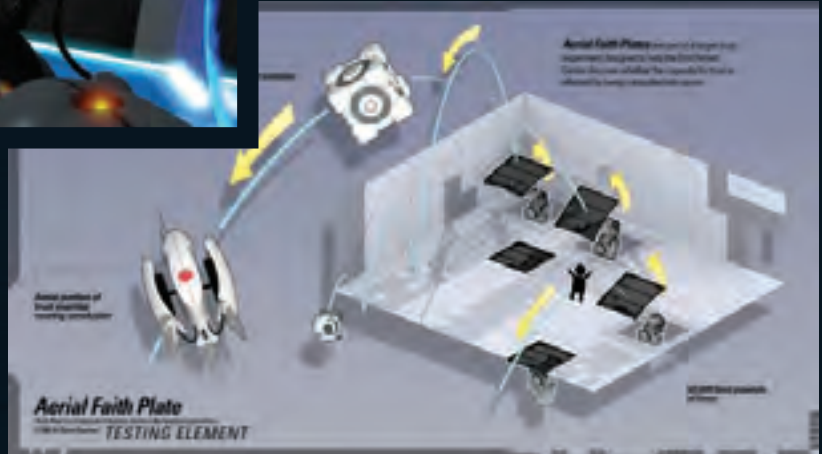


Light Bridge

Yukarıda bahsettiğimiz lazerlerle aynı mantıkça çalışan Light Bridge'ler, lazerlerin tam tersine zararsız ve Chell'i üzerinde taşıyacak kadar da geniş. Bölümler ilerledikçe üzerinde Cube'ları taşıyabileceğimiz bu mavi renkteki köprüleri, portallar açarak bir duvardan başka duvara da aktarabiliyoruz.

Aerial Faith Plate

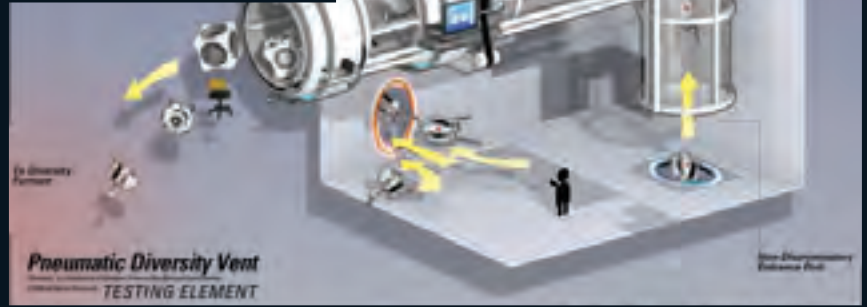
Yere gömülü gibi duran bu kare bölgeler sayesinde taşıdığımız Cube'ları veya kendimizi çok yükseklere fırlatabiliyoruz. Bunların üzerinden taretleri, jelleri ve elimize geçen her şeyi çok yukarılara fırlatmak çok eğlenceli. Alışmak gibi bir sıkıntısı da yok; biniyorsunuz, havada açmanız gereken portal varsa bir güzel açılıyorsunuz..





Pneumatic Diversity Vent

İçinde bir hava dolaşımı bulunan Pneumatic Diversity Vent'leri devasa bir süpürge gibi düşünün, ona yakın olan her şeyi içine çeken bu devasa sistemin ucunda bir portal açtığınızda, diğer portaldan çıkacak olanlar düşman taretler için ölümcül bir silah haline gelecek.



Repulsion Gel

Görüntüsü aynı Propulsion Gel gibi olan fakat rengi tam tersi (!) mavi olan bu jelle istediğiniz noktaya çalgın zıplayışlarla ulaşabiliyorsunuz. Üzerindeyken "Space" tuşuna bastıkça daha da yukarılara erişmek ve belli bir yükseklikte bulunan duvarlardaki portallardan geçmek için ideal.



White Gel

Oyunun tanıtımlarında adından bahsedilmeyen bir jel daha vardı. White Gel veya Coverage Gel dediğimiz bu jel, normalde portal açamadığımız yüzeyleri boyayıp istediğimiz her yere portal açmamızı sağlıyor. İnanamayacağınız noktalara portallar açılıyor, demiştik dersiniz.

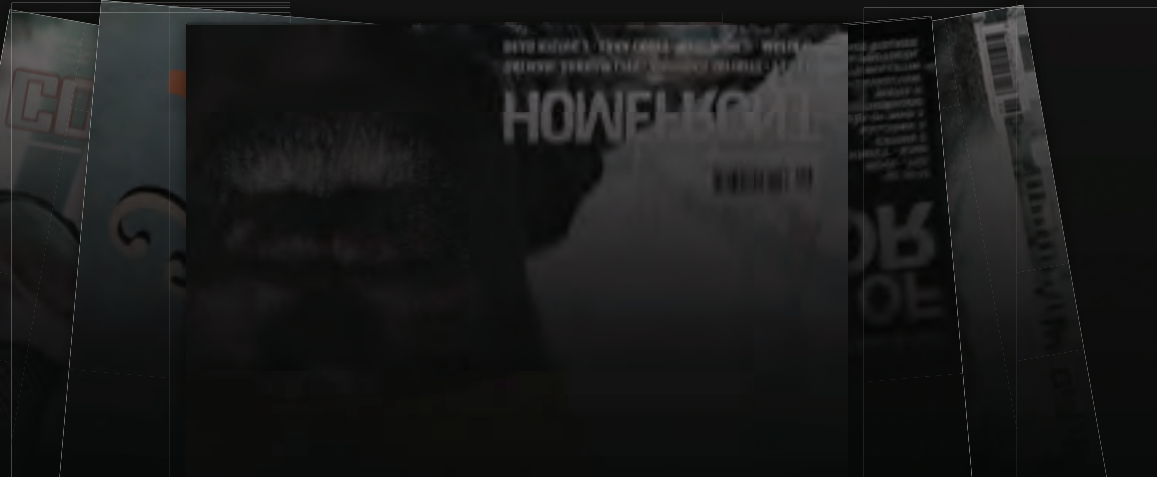
Excursion Funnel

Light Bridge'lere benzeyen Excursion Funnel'ler aracılığıyla havada dönüp dururken hiç düşmeyeceğinizi bilerek istediklerinizi portallar aracılığıyla taşıyorsunuz. Mesafe ne kadar yüksekte veya ters düzlemde olursa olsun, ucuna açtığınız bir portal sayesinde çıkış kapısına ulaşıyorsunuz.

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69 TL



ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**
0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa

Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik **69 TL**

Bu form 31 Mayıs 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

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

PC TOP 10



Batman: Arkham Asylum

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

Sistem Gereksinimleri
2.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Rocksteady
Dağıtım Eidos
Çıkış Tarihi 2009

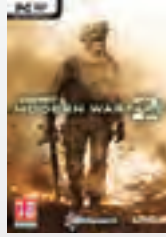


Battlefield: Bad Company 2

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

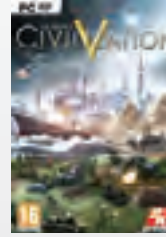


Call of Duty: Modern Warfare 2

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

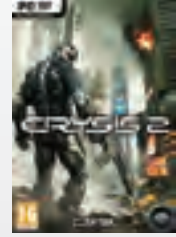


Civilization V

Civilization serisinin kalitesi beşinci oyunda da karşımızda. Yeni taktiğe dayalı savaş sistemi de cabası.

Sistem Gereksinimleri
2.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM /
512 MB Ekran Kartı

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010



Crysis 2

New York, New York olalı böyle aksiyon görmedi. Nanosuit 2.0'ın modası kolay kolay geçecek gibi değil.

Sistem Gereksinimleri
2.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM /
512 MB Ekran Kartı

Yapım Crytek
Dağıtım EA Games
Çıkış Tarihi 2011

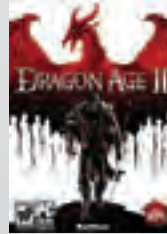


Colin McRae: DiRT 2

Yarış oyunlarının en iddialı yapımcılarından Codemasters, Colin McRae'nin hatırasını başarıyla yaşıyor.

Sistem Gereksinimleri
3.0 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Çıkış Tarihi 2009

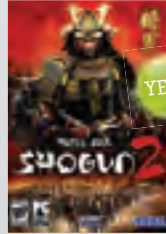


Dragon Age II

Barındırdığı aksiyon dozajıyla bizi şaşırtan Dragon Age II, ilk oyunun tahtını korumasını bildi.

Sistem Gereksinimleri
1.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2011

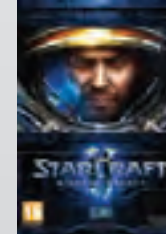


Shogun 2: Total War

İşte beklediğimiz, özlediğimiz strateji keyfi. Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

Sistem Gereksinimleri
2.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi 2011

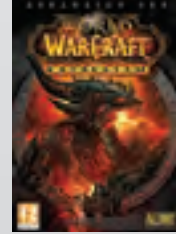


StarCraft II

Yıllarca süren bekleyiştin sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

Sistem Gereksinimleri
2.4 Ghz İşlemci / 2 GB RAM /
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 RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2010

Bu ay ne oynadık



Portal 2

Olmaz, olamaz! Portal 2'nin böyle bir tarihe denk gelmesi bizim tüm vaktimizi sömürdü ve hepimizin pörtlemiş gözlerle ofise gelmesine neden oldu. İlk Portal oyununu herkes hemen keşfedemedi, keşfettiğinde de tadına doyamadı. İkinci oynasa hepten kendini aşmış. Arkadaşınızla birlikte bulmacaları çöz-

mek ve yeni portallar açmak çok eğlenceli. Portal 2 bizi IQ kullanmaya iten nadir "first person" oyunlarından biri olarak gecemizi gündüz etti. Aramızda 10 saat başından kalkmadan portal açanlar oldu. Valve yine yapacağını yaptı ve gecelerimizi çaldı, bizi uykusuz bıraktı. Helal, helal sana...

Sistem Gereksinimleri
2.0 GHz Çift Çekirdekli İşlemci /
2 GB RAM / 128 MB Ekran Kartı

Yapım Valve Software
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 19 Nisan 2011

360 PS3 PS2 TOP 10

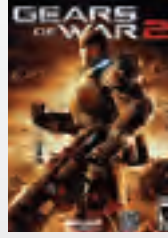


FIFA 11 PS3

FIFA'nın istikrarlı yükselişi devam ediyor. Oynanış sistemindeki, animasyonlardaki gerçekçilik ve tutarlılık FIFA 10'a göre çok daha yüksek seviyede.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım EA
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2010

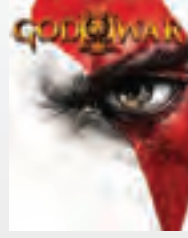


Gears of War 2 360

Marcus Fenix ve adamları (ve testeresi) unutulmamacak anlar yaşattı Xbox 360 sahiplerine. Bir shooter oyununun nasıl olması gerektiğine dair bir ders adeta Gears of War serisi.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2008



God of War III PS3

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boşa çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Halo: Reach 360

Bungie, Reach ile Halo serisine dillere destan bir şekilde veda ediyor. Kocaman bir alkış!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Bungie
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2010



Heavy Rain PS3

Sadece PS3 sahiplerinin tadına bakabildiği, filmi andıran Heavy Rain'i farklı sonları için defalarca bitirdik.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Quantic Dream
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010

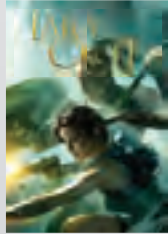


Killzone 3 PS3

PS3'ün Halo'ya cevabı Killzone 3, Türkçe seslendirmeleri, Sharp Shooter ve üç boyut desteği ile takdirimizi kazandı. Bir tek orijinallik noktasında sıkıntı yaşayan oyunda düşmanın gözünü oymak benzersiz bir deneyim.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

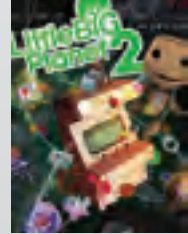


Lara Croft and the Guardian of Light 360

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

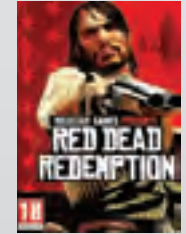


LittleBigPlanet 2 PS3

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

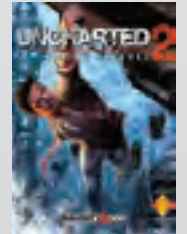


Red Dead Redemption PS3

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

Mortal Kombat (PlayStation 3)

Bu ay Mortal Kombat ya da bizim ona taktığımız lakapla "Morti" bizi alıp eskilere, ta atari salonlarında rakibimizi onlarca kişinin gözü önünde madara ettiğimiz yıllara geri götürdü. Hani önce Street Fighter'in hüküm sürdüğü atari salonları dönemine. Testosteron seviyesinin yüksek olduğu atari salonlarına Morti babanın girmesiyle

birlikte Street Fighter'in pabucu dama atıldı. Delikanlı dövüşçüler Morti'nin başında kuyruk oldu ve acımasızca birbirinin kafasını kopardılar, ciğerlerini söktüler, kemiklerini kırdı ve rakiplerini ktır ktır doğradılar. İşte bu ay biz de ofiste birbirimize tam olarak bunları yaptık; hem de bundan sadıççe bir haz duyarak.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım NetherRealm
Dağıtım Warner Bros Interactive
Çıkış Tarihi 19 Nisan 2011

Mobil TOP 10



Angry Birds Rio

Geliştirilmiş grafikleri, boss mücadeleleri ve yeni gürbüz kuşlar ile birlikte bu defa da Rio'dayız!

PSP
IPHONE
DS

Yapım Rovio
Dağıtım Rovio
Çıkış Tarihi 2011

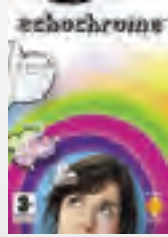


Crisis Core: FF VII

Bitmek tükenmek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesine sahip olan Final Fantasy serisini PSP'de en iyi temsil eden yapımdı Crisis Core.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 2008

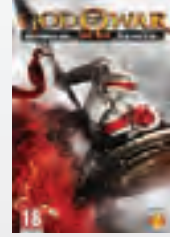


Echochrome

Her şeye yeni bir bakış "açısı" getiren ve basit bir tasarıma sahip olan Echochrome, yaratıcı oyun yapısıyla kendine farklı bir oyuncu kitlesi edindi.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008

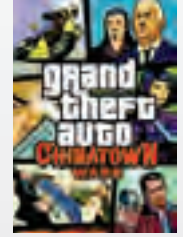


God of War: Ghost of Sparta

God of War'u God of War yapan tüm iyi özellikler, -Chains of Olympus'tan sonra bir kez daha- PSP'ye sığdırılmış durumda!

PSP
IPHONE
DS

Yapım Ready at Dawn
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010

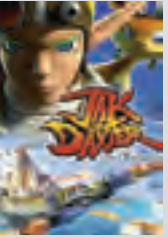


GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçük oyun konsollarında yer alması gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadir...

PSP
IPHONE
DS

Yapım Rockstar Leeds
Dağıtım Take Two
Çıkış Tarihi 2009

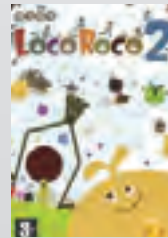


Jak and Daxter: The Lost Frontier

PlayStation 2'nin en renkli karakterlerinden Jak ve Daxter, yanlarına Kiera'yı da alıyor ve onun görevini yerine getirmek için yola koyuluyor.

PSP
IPHONE
DS

Yapım High Impact
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009

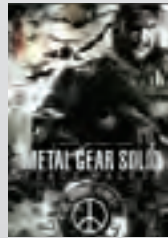


LocoRoco 2

PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunuyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008

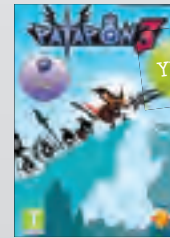


MGS: PW

PSP gibi teknik anlamda PS3 ve Xbox 360'a göre çok daha sınırlı bir platformda, böylesine başarılı bir oyunun ortaya çıkması, Kojima'yı bir kez daha takdir etmemizi sağladı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010

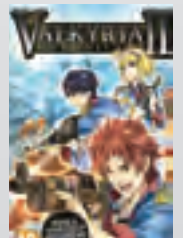


Patapon 3

İki avucunuzun arasına alıp ritimle bütünleşebileceğiniz Patapon 3, keyifleri her seferinde yerine getiren bir yapım.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Pyramid, Japan Studio
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



Valkyria Chronicles II

Anime tarzındaki karakterlerle "Kahrol düşman, al sana bomba!" modunda etrafa ölüm yağdırdığımız ilginç bir oyun.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010

Bu ay ne oynadık



Patapon 3 (PSP)

Öyle böyle değil, bu ay "Pon, Pon, Pata, Pon!" olduk çıktık hepimiz. Deli eğlenceli, dehşet zevkli bir oyun bu. Ateşimiz çıktı, dikkatimiz dağıldı, yataktan düştük, pencereden uçtuk, yine de patır patır oynadık bu oyunu. Patapon 2'den sonra bize gerçek ritmi hissettir-

meyi başaran Patapon 3, serinin en iyi oyunu olmuş desek yeridir. Hani oyunların sadece hobi olduğu zamanlar vardı ya, işte Patapon 3 bizi alıp o dönemlere geri götürmeyi başardı. İkinci oyuna göre aşmış olan multiplayer modu sayesinde tualete bile PSP ile gittik.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Pyramid, Japan Studio
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 12 Nisan 2011



SEN DE KATIL!

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



PORTAL

GİRDİĞİN YER, HER ZAMAN ÇIKTIĞIN YER DEĞİLDİR!

Portal... Türkçe haliyle “geçit” olarak karşılık bulan bu kelimenin yaşantımıza ne zaman gireceği hala meçhul ama fikir olarak zihinlerimize çoktan yerleşti bile. Müthiş bir fantezidir aynı zamanda Portal fikri. Bütün bilimkurgu temelli yapıtlarda karşılaşırsınız onunla mutlaka; hatta Word of Warcraft gibi epik içerikli oyunlarda bile karşımıza çıkabiliyor ki Mage’lerin şu anda gözlerinin parladığından eminim. En yalın haliyle basit bir fikir var aslında karşımızda: Bir geçitten girip diğerinden çıkmak... Gerçeklik kazandığında sağlayacağı faydalar bir yana dursun, “Böyle bir fikir nasıl bir eğlenceye dönüşebilir?” diye sormadan edemiyor insan. Mesela; bir bilgisayar oyununu baz alırsak sade

bir Portal fikrinden neler doğabilir? Tüm bu soruların cevaplarını sadece Valve bünyesinde toplanan yetenekli beyinlerden alabilirsiniz diye düşünüyorum. Hani şu meşhur Half-Life efsanesinin yaratıcılarından...

2005 yılında birkaç DigiPen Institute of Technology öğrencisi bir araya geldi ve sonradan Portal’a ilham kaynağı olacak olan Narbacular Drop adı bir oyun çıktı ortaya. Oyunda amaç basitti: Birisi giriş, diğeri de çıkış fonksiyonuna sahip geçitleri açan silahı kullanarak gittikçe zorlaşan platform bulmacalarını çözmek ve nihai sona ulaşmak. Valve’in ele başı olarak tanıdığımız Gabe Newell’in bu enteresan fikri bir tesadüf eseri DigiPen’in yılda bir düzenlenen teknoloji fuarında görmesinin hemen ardından Narbacular

Drop’un fikir sahiplerinin Valve bünyesine katılması gecikmedi. Tabii ki Narbacular Drop’un daha fantastik bir yapıyla ve “Portal” adı altında farklı bir isimle piyasaya çıkması da gecikmeyecekti. Portal, Narbacular Drop’tan en cana alıcı noktasını, yani o meşhur mavi ve kırmızı renkli boyut kapılarını aldı ve oyunun temel kalıbını daha oturaklı, daha eğlenceli bir hale çevirerek oyun dünyasının parmakla gösterilecek oyunları arasında yerini almayı bildi.

Valve, projenin başına iki önemli ismi, yani Erik Wolpaw ve Chet Faliszek’i geçirmişti. Bu iki önemli şahıs ve Narbacular Drop’un fikir sahibi olanlar da dahil olmak üzere 10 kişiden fazla olmayan bir ekibin ellerinde şekil buldu Portal. Oyunun ne görsel olarak bir iddiası,



Portal - Portakal

Portal'ı bu kadar eşsiz kılan belki de basit ve eğlenceli yapısıydı. Ateş etmek yok, mermi yağdırmak yok, yağ gibi kayan bir ortamda arkadan kurşun mu yerim stresi yok. Sade, temiz ve eğlenceli bir oyun Portal. Bu sebeple kolay kolay eskimeyecek bir oyun Portal. Oyunun anatomisine baktığımızda da uzun ömürlü olmasının özünü sadeliğe borçlu olduğunu görüyoruz.

ne de akıllara kazınacak bir hikayesi olacaktı. Planlanan tek bir şey vardı, o da Portal'ın sunacağı benzersiz eğlence... Narbacular Drop'tan alınan

Birkaç DigiPen Institute of Technology öğrencisi bir araya geldi ve sonradan Portal'a ilham kaynağı olacak olan Narbacular Drop adı bir oyun çıktı ortaya

fikir, Aperture Science Handheld Portal Device'in (Bilinen adıyla Portal Gun veya kısaltılmış haliyle ASHPD.) doğuşuna öncülük etti ki oyunun temeli de zaten bu tuhaf mekanizma üzerine kurulu olacaktı. Portal Gun'ın temel fonksiyonu, mavi ve turuncu renkli iki adet geçit kapısı açmaktan ibaretti. Mavi olan geçit kapısından girip turuncu olandan çıkmanız gerekiyor ve haliyle karşınıza çıkan platform bulmacalarını bu basit temeli kullanarak çözmeniz bekleniyordu. Anlatılırken bu kadar kolay görünen olay, ilerleyen aşamalarda tam bir mücadeleye dönüşüyordu ki FPS bakış açısıyla oynanan Portal, türünün diğer örneklerine ait "shooter" özelliğini taşımıyordu; çünkü karşınıza çıkan tehditleri bile Portal Gun'ınızla saf dışı bırakmak zorundaydınız. Tüm bu hengamenin sonucunda aldığımız ödülse şuydu: Bir parça kek...

Bir parça kek için miydi her şey?

Oyun dünyasında mermiler, altınlar ve puanlar önemliken Portal neden zafer hediyesi olarak kek veriyordu? Oyunun tasarım aşamasında ekibin bir araya gelerek fikir patlaması yaşadıkları

bir zamana karşılık geliyor bu sorunun cevabı. Portal'da zaferin karşılığı ne olacaktı? Çok fazla düşünmedi ekip bu sorunun cevabını bulmak için. Oluşan beyin fırtınası esnasında ekipten biri, elde ettikleri başarının karşılığı olarak oyunculara bir parça kek sunmayı teklif etti. Bu ilginç teklifin hemen ardından oluşan 15 saniyelik sessizlikten sonra fikir kabul edildi. Sebepse çok basitti: Kimse bir parça keke hayır demez! Portal'ın tasarımından sorumlu olan takımın lideri Kim Swift, Portal'ın kekinin ilham kaynağı olarak Redmond / Washington'daki Regent Bakery'nin "Black Forest" adlı kek modelini gösteriyor. Portal'ın piyasaya sürülmesinin hemen ardından Black Forest'in Regent Bakery'nin en ünlü

ürünlerinden biri olmasıyla kesinlikle bir tesadüf değil.

Portal'ın piyasaya sürülmesinden bahsetmişken... Bazen böyle oluyor işte. Olaya kendinizi öyle bir kaptırıyorsunuz ki



ilk bahsedilmesi gerekenler sona sarkıyor bir güzel. Portal'ı neredeyse oynamış kadar olduk ve hatta bilinmedik mazesinin en üçra köşelerine yolculuk yaptık; hatta ve hatta o lezzetli kekinin tadına bile baktık ama piyasaya çıkarmayı unuttuk. Neyse... O kadar da olsun artık. The Orange Box'ı bilirsiniz. Muhtemelen Portal'dan haberi olanların çoğu da zaten bu muhteşem paket sayesinde tanışmıştır onunla. Oyunun iki buçuk yıl kadar kısa bir sürede tamamlanan tasarı aşamasından sonra piyasaya sürülme zamanı geldiğinde Valve, Portal için harikulade bir zemin hazırladı. İçerisinde efsanevi Half-Life 2'nin ve en az Portal kadar enteresan bir oyun olan Team Fortress'in da yer aldığı müthiş bir paket hazırlayarak oyunu bu pakete dahil etti. Görücüye bu şekilde çıkan Portal, ilerleyen yıllarda Steam platformu üzerinde ve PlayStation 3 kullvarında yerini alacaktı. Son aşamadaysa "Portal: Still Alive" adı altında Xbox Live'in göz bebeği olarak boy gösterecekti.

Şundan eminim ki Portal hala oynanıyor ve hala eşsiz yapısını koruyor. The Orange Box'ın hala raflarda yeri var ve illa ki dikkatli bir göze takılıyor. Haksız da sayılmaz o dikkatli gözler; çünkü içerik malum. Ha, Portal 2'nin varlığından da haberdarsınız, değil mi? Öyle ki siz bu satırları okurken oyun piyasaya çıkmış olacak. Valve bizi bu sefer neremizden vuracak, emin değilim ama bu muhteşem eser için birçoğunuzun gün saydığını biliyorum. Ben de size Portal'ın kendisi gibi tuhaf mazesinden birkaç satır karalayarak zevkinize zevk katmış olayım. Umarım çabalarım sonuç vermiştir. Eh, müsaadenizle mavi kapıya doğru yol alayım ben yavaştan. Bir dakika... Turuncuyu nereye açmıştım ben?! **Ertekin Bayındır**



kültür & sanat



FPS severlerin yeni adresi!

www.fpstr.com

Oyun sektöründe başı çeken ve dünya üzerinde azımsanamayacak bir kitleye sahip olan First Person Shooter (FPS) türüyle ilgili güncel bilgilere ulaşmak için artık yepyeni bir adresimiz var. FPS türüyle ilgili bilmek istediğiniz tüm detayları öğrenebileceğiniz site, tahmin edebildiğiniz gibi tamamen Türkçe hazırlanıyor ve aslında bir FPS severin ihtiyacı olan tüm bilgilere yer veriyor. FPS türünün son dönem oyunları ile ilgili en güncel haberlere, içeriğe ve ekran görüntülerine yer vermekle kalmayıp oyunların tanıtım videolarını da severleriyle buluşturmayı amaçlıyor. Bu kadarla da sınırlı değil; forumda bilgi alışverişi yapabilir, sitenin düzenlediği anketlere katılabilirsiniz. FPS severler; düzenli takipte kalın. Çok seveceksiniz. ■ Ayça Zaman

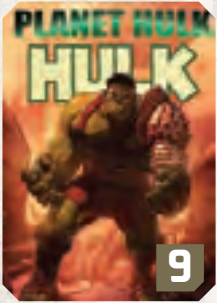
Planet Hulk

Greg Pak

Marvel'in en sevilen kahramanlarından biri olan Hulk'un çizgi roman serisi Türkçeleştirilmeye devam ediyor. Yıllarca Marvel evrenindeki serüvenlerini İngilizce takip etmeye çalıştığımız süper kahramanımız artık pırl pırl baskısıyla ve Türkçeleştirilmiş bir halde sizleri bekliyor. Hulk'un 1999 yılında başlayan serüvenlerini kapsayan

Planet Hulk serisinin ilk çizgi romanında, kahramanımız uzaya sürgüne gönderilmiştir. Saakar adlı gezegen, Kızıl Kral tarafından yönetilmektedir ve sürgünde de olsa Gladyatör Hulk'un bütün dünyayı değiştirmek için büyük planları vardır. Devamını merak ediyorsanız, ilk iki sayı raflarda sizleri bekliyor. Filmlerini veya çizgi romanlarını sevenler için Hulk'un en iyi hikayesi sayılacak bu eseri de mutlaka edinin.

■ Ayça Zaman

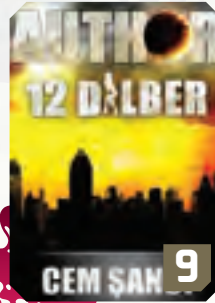


Author: 12 Dilber

Cem Şancı

İnternet alanında adını bolca duyduğumuz Author'un beklenen kitabı 12 Dilber sonunda okurlarıyla buluştu. 90'lı yıllardan beri internet üzerinden bizlerle buluştuğu serseri, küfürbaz ve güzel kadın düşkünü olan kurgu karakter Author'un romanı 12 Dilber, zekice kurgulanmış içeriği, medya ve sistemi eleştiren diliyle övgüyü hak

ediyor. Author: 12 Dilber'de aslında dünyadan kaçmayı arzulayan bir filozofun öyküsünü anlatan Cem Şancı, 1800'lerin Şili'sinden alıp günümüz Rusya'sına, Yunan filozoflarından tutup bugünün astrofizikçilerine kadar sürüklediği olay örgüsüyle okuru şaşkınlıklar içinde bırakarak satırlarını zihinlere kazıyor. Aynı zamanda sözlüklerin, sosyal ağların, internet cemaatlerinin iç yüzünü de ortaya döken Author, romanın arka kapağında kendini şöyle tanımlıyor: "Annenizin damat olarak istemeyeceği adamım." ■ Ayça Zaman



Etkinlikler



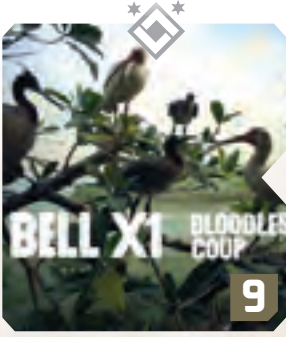
Formulo 1 Türkiye Grand Prix

6 - 7 - 8 Mayıs 2011

Yeni Formulo 1 sezonunun Türkiye ayağı için biletlerinizi almadıysanız, hemen edinin. Antrenmanlar, sıralama turları ve yarış ile sürecekte dolu dolu üç gün sizi bekliyor!

Ayın diğer etkinlikleri

- 4 Mayıs: Blind Guardian - Refresh the Venue, İstanbul
- 5 - 6 Mayıs: IAMX / Babylon, İstanbul
- 6 - 7 - 8 Mayıs: 2011 Formulo 1 Türkiye Grand Prix - İstanbul Park, İstanbul
- 10 - 11 Mayıs: Nouvelle Vague - Babylon, İstanbul
- 17 - 18 Mayıs: Hooverphonic - Salon İKSV, İstanbul
- 18 Mayıs: Deep Purple - Küçükçiftlik Park, İstanbul
- 19 Mayıs: Caribou - Babylon, İstanbul
- 22 Mayıs: Chill Out Festival - Kemer Country, İstanbul
- 25 Mayıs: Roxette - Küçükçiftlik Park, İstanbul
- 28 Mayıs: Freshtival - Küçükçiftlik Park, İstanbul



Bell X1

Bloodless Coup

Birlanda Cumhuriyeti'nden çıkan müzik denince U2 ve The Cranberries, yanına da Zombie şarkısı şeklindeki kısıtlı bilgiyle devam edenlerdeneniz, bir hayli önemli müzik üreticileri kaçırmaktasınız demektir arkadaşlar.

Bell X1, bu şekildeki değerli gruplardan biri, üstelik de altı stüdyo albümleri mevcut. Bloodless Coup, çok taze ve Nisan 2011'e ait albümleri.

Grubun en göze batan özelliği, her albümde Rock ana kalıptan çıkmadan yeni bir şeyler eklemeleri, denemeleri ve bunların da güzel olması; bu albümde synth ve elektronik eklemeler çok örneğin.

Albüm 10 şarkıdan oluşuyor ve son dönemde çok da sık görmediğimiz, baştan sona dinlenme özelliğine sahip bestelerin bir araya gelmesiyle de ayrıca keyifli.

Ben İrlanda'nın bu yıla ait en önemli Rock / Alternative Rock albümlerinden biri olacağına inanıyorum. ■ **Turgut Taneli**



Braids

Native Speaker

Genç Kanadalı grubumuzun ikinci albümü, deneysel Indie müzik konusunda şu Kanada'da neler yapıyorlar diye bir bakayım dediğiniz zaman, ilk üçe direk girer.

Bana keyif veren kısımlardan biri, özel bir müzik yanında, ülkenin veya Kuzey Amerika'nın kökenlerine inen vokal ve müzikal denemeler, seslenmeler barındırması.

Zaman zaman, az sonra kabile reisi, sert ve gururlu bir konuşma yapacak diye beklemeye geçiş anlarınız olabiliyor, vokal o noktada hissettirebiliyor yani.

Braids, gitar ve davul kullanmayı seven bir grup değil, daha ziyade elektronik ses çeşitliliği, vokal denemeleri ve çeşitliliği üzerine besteleri inşa eden bir grup ve bu nedenle Indie de olsa ben gitarımı davulumu isterim diyerek dinlemeye başlayacak olanlar için uygun bir albüm değil ama mesela, ben Björk'ü pek severim diyenlerin kendini yakın hissedeceği bir çalışma. ■ **Turgut Taneli**



Türkiye'deki Adı Rio **Yapım** A.B.D. **Süre** 96 dk **Yönetmen** Carlos Saldanha **Seslendirenler** Jesse Eisenberg, Anne Hathaway, George Lopez

Rio

Aşk uçurur!

Ice Age'in yapımcılarından muhteşem bir animasyon film daha gösterime girdi. Üstelik Rio filmi ABD'den tam bir hafta evvel Türkiye'de sinema salonlarına teşrif ederek animasyon müdavimlerinin gönül yaylarını gevşetti. iPhone'un ve iPad'in tartışmasız en popüler oyunu Angry Birds'e konu olan Rio ile iyice ısıtılan kitle, filmin gösterime girmesiyle birlikte muradına ermiş oldu. Rio'da harika bir hikaye ve harikulade bir anlatımı var. Film, çocukları ve büyükleri aynı anda vurmayı başarıyor. 7'den 70'e herkese hitap edebilmek her babayığının harcı olmadığı gibi çok özel anlatım teknikleri kullanılarak büyükler de küçüklerle birlikte ilgiyle filmi izleyebiliyorlar. Brezilyalı yönetmen Carlos Saldanha, kendi memleketini çok renkli bir şekilde anlatırken ustalığını konuşturmuş. Rio'yu ve Rio karnavalını adeta yaşatmayı başaran sambacı yönetmen, aynı zamanda Rio filminin senaristi konumunda. Aşırı derin olamayan Rio'nun hikayesi, Güney Amerika'nın sıcak memleketlerinde cıvıldağan kuşların kötü niyetli kaçakçılar tarafından kafeslenip Kuzey Amerika'ya kaçırılmasıyla başlıyor. Kanada yakınlarındaki Minnesota eyaletinde bir kaza sonucu araçtan düşüp karların içinde donmak üzere olan mavi renkli sevimli kuş, Linda adında

bir kız çocuğu tarafından bulunur ve kurtarılır. Linda'nın Mavili (Blu) adını taktığı kuş, hayatını bir kitap dükkanında mutlu mesut geçiren birden uzaklardan gelen bir bilim adamı, Linda'nın ve en iyi arkadaşı Mavili'nin hayatını altüst eder. Mavili, dünyada kalmış kendi türünün tek erkek olarak, Brezilya'nın Rio kentinde bulunan ve türünün tek dişi ile neslinin devamı için çiftleşmek zorundadır. Böylece macera birden Rio'ya transfer olur. Mavili ile çiftleşmesi gereken dişi kuşun adı Harika'dır. (Jewel) Yalnız Mavili'nin ufak bir sorunu vardır. Mavili uçmayı bilmiyordur. Üstelik dünyada sadece bir çift kalan türünün son örneklerini yakalayıp fırına atmak veya dolgu yapmak gibi kötü emelleri olan futbol hastası Brezilyalılar, Mavili'yi ve Harika'yı rahat bırakmamaktadır. Angry Birds Rio oyununda boss olarak karşımıza çıkan koca pençeli beyaz papağan da kendini çifte kumruları enselemeye adanmıştır. Muhteşem müzikler, göz oğşayıcı efektler ve tatlı bir sunumla Rio, sinema salonundan çıkan yüzleri güldürmeyi başarıyor. Asla eskimeyecek sevimli görüntüler sunan Rio'yu 20 yıl sonra bile zevkle izleyebilirsiniz.

■ **Ahmet Özdemir**

ATM değil, "FIF-TM"

Sen hiç ATM'den para çekmeyi FIFA oynadın mı? Biz de oynamadık tabii ki ama isterdik :)



Set üstü

Ben de ilk gördüğümde set üstü ocağa benzetmişim ama doğru bir şey vardı, DJ'ler gerçekten de "set" diyor.



You can't run!

Eğer bir kere kullandıysan, kaçamazsın! Eski mouse'larınızı atmayın...



Rock Band

İzlanda hükümetinin müzisyenlerin açık alanda şarkı yapmasını yasaklaması üzerine, Kadıköy / Moda'da toplanan bir grup genç, Rock Band ile sessiz müzik yaparak hükümeti protesto etti... Grup olaysız dağılırken grup sözcüsü konuyu yanlış anladıklarını açıkladı... LA (LEVEL Haber)



Bir gamer'ın dilek ağacı

Beşiktaş Parkı'nda kendi yarattığımız fakat üç günde tüm mouse'ların çalındığı "bir gamer'ın dilek ağacı" projesi. Altında arızalı mouse etiketli mouse'larımızı görenlerin 1*8 33 numaralı telefonu araması rica olunur.



Eee, ar tık zaman değişti

Zamanın değiştiğine inananlara...



Fotoğraflar: Burak Tuna

Katkıda bulunanlar: Rasih Burak, Toygun Şenel, Tilbe Germencik, Christopher Leo Kaan Willkens Barış Atilla, Poyraz adalı

30. İstanbul Film Festivali

30. yıldan seçmeler



Türkiye'deki Adı Muhbir **Yapım** ABD **Süre** 112 dk **Yönetmen** Larysa Kondracki **Oyuncular** Rachel Weisz, Monica Bellucci, Vanessa Redgrave

The Whistleblower

Sisteme karşı yalnız bir kadın



Güvenilir kurumların yasadışı olaylara bulaşmasına ve isminin kirlenmesine alışmış olabilirsiniz ama böyle bir örneği duydunuz mu, bilmiyorum. Gerçek bir olayı yazıp yazmaya taşıyan The Whistleblower, festivalin en ilginç yapımlarından biriydi benim için. Rachel Weisz'in canlandırdığı Kathryn Bolkovac, Amerikalı bir polis memurudur. Ailevi problemler nedeniyle maddi sıkıntılar yaşayan Kathryn, barış gönüllüsü olarak Saraybosna'ya yol alır ve Birleşmiş Milletler'in Toplumsal Cinsiyet Bürosu'nda görev almaya başlar. İşe koyulduğu ilk andan itibaren işlerin olması gerektiği gibi yürümediği fark eden Kathryn, Birleşmiş Milletler memurlarından yerel polise ve barış gönüllülerine kadar herkesin bulaştığı bir seks ticaretinin varlığını keşfedip bir de bu çarka çomak sokmaya çalışınca oldukça zor bir döneme girer.

Film ilerledikçe dönen dolapların, ısrarla yürütülen seks ticaretinin ne kadar mide bulandırıcı olduğunu fark edeceksiniz ama işin daha kötü yanı, filmden sonra gerçekleri internette araştırırken ne kadar vahim olduğunu daha iyi anlayacaksınız. Böyle-sine önemli ve belki de üstü kapatılmaya çalışılmış bir durumun su yüzüne çıkarılması, takdir edilesi bir hamle ve film de görevini başarıyla yerine getiriyor. ■ Şefik Akkoç



Türkiye'deki Adı Özgürlük Yolu **Yapım** ABD **Süre** 133 dk **Yönetmen** Peter Weir **Oyuncular** Colin Farrell, Ed Harris, Jim Sturgess

The Way Back

Ufukta özgürlük arayışı



Avusturyalı yönetmen Peter Weir tarafından beyazperdeye aktarılan The Way Back, gerçek bir hayat öyküsünü izleyiciyle buluşturuyor. Ne yalan söyleyeyim, birçok filme gittiğim festivalde The Way Back'ın oyuncu kadrosu tamamen aklımdan çıkmıştı ve film ilerledikçe karşıma çıkan Jim Sturgess, Colin Farrell ve Ed Harris, beni şaşırtmakla birlikte filmin gözümdeki değerine değer kattı. İkinci Dünya Savaşı döneminde konu alan ama sayısız örneğini izlediğimiz filmlerin aksine savaşı konu almayan film, National Geographic Entertainment ortaklığı sayesinde az da olsa belgesel özelliği taşıyor. Filmde Sovyet esir kampında tutulan ve özgürlük hayali kuran bir grup esirin, kara kışın ortasında kamptan kaçışı ve Sibirya'dan Hindistan'a kadarki tam 6.000 kilometrelik yolu yürüyerek aşmaları anlatılıyor. Yola çıkan kalabalık grubun hem aşırı soğuk, hem açlık, hem de aşırı sıcak ile mücadelesini izlemek etkileyici olduğu kadar yürek de burkuyor. Peşlerinde baskıcı rejimin askerleri, önlerinde upuzun ve zorlu bir yol... Sizce bu yaşam ve özgürlük mücadelesini kaç kişi sağ olarak tamamlamış olabilir? Birbirinden değerli oyuncular, gerçek bir öykü ve başarılı bir uyarlama. ■ Şefik Akkoç



Türkiye'deki Adı Halk George Lucas'a Karşı **Yapım** ABD & İngiltere **Süre** 93 dk **Yönetmen** Alexandre O. Phillippe

The People vs. George Lucas

Çocukluk anıları mahvedilenler

Tüm Star Wars filmlerini izlemiş olmama rağmen sıkı bir Star Wars hayranı olduğum söylenemez. Zaten filmleri de George Lucas veya Star Wars hayranı olduğum için değil, böylesine kült bir yapımdan mahrum kalmamak için izlemiştim. Haliyle ilk üçlemeyle ikinci üçleme arasındaki ciddi farkları, problemleri gözleme gibi bir kaygım yoktu. Oysaki gerçek Star Wars hayranlarının, hele ki çocukluğunu / gençliğini ilk üçlemeyi izleyerek geçiren kitlenin ikinci üçleme ve George Lucas ile ciddi problemleri olduğunu bu film sayesinde öğrendim.

1977, 1980 ve 1983 yıllarında vizyona giren ilk üç film, dönemin sinema izleyicisi tarafından büyük ilgi görmüştü, beğeni toplamıştı ve altı yıl içinde adını sinema tarihine altın harflerle yazdırmıştı. Kariyerine idealist bir giriş yapan ve herkesi kendine hayran bırakan George Lucas, yıllar içinde Star Wars markasını para basan bir darphane olarak değerlendirip işi ticarete dökmeye, bir de üstüne 1999, 2002 ve 2005 yılındaki filmlerle çıtayı aşağıya çekince ciddi eleştiriler almış. İşte bu film de çekirdek ve aynı zamanda fanatik Star Wars hayranlarının bu duruma tepkisini anlatan eğlenceli bir film, belgesel. Filmin Türkiye'de DVD olarak raflardaki yerini alma ihtimali olduğunu not düşeyim. ■ Şefik Akkoç



Türkiye'deki Adı Yaşamın Ritmi **Yapım** Fransa & İsveç **Süre** 98 dk **Yönetmen** Johannes Stjärne Nilsson & Ola Simonsson **Oyuncular** Bengt Nilsson, Magnus Börjesson

Sound of Noise

Bağımsız müzisyenlerin savaşı

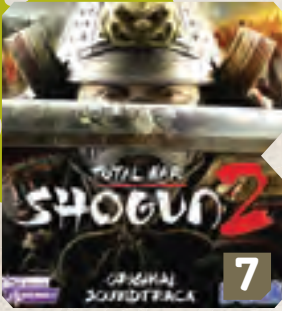


Festivalin son hafta sonu... Film üstüne film izlemiş, mevcut hafta sonu için farklı planları olan ve artık son filmleri kırıp kırmama konusunda kararsız bir bünye. Verilmiş sözlerin de etkisiyle gittiğim Sound of Noise, bu yılki festivalin en iyi filmiydi izlediklerimiz arasında. Aslında bu filmin temeli, 2001 yılında yayınlanan, 10 dakikalık ve "Music for One Apartment and Six Drummers" adlı kısa filme dayanıyor. Bu kısa filmde bir apartman daairesine giren altı kişi, sadece evdeki eşyaları kullanarak müzik yapıyor ve izleyici kendilerine hayran bırakıyorlardı. Sound of Noise ise bu fikri daha geniş bir süreye ve farklı bir senaryoya oturtarak aynı etkiyi yaratmayı başarıyor.

Filmin ana kahramanlarından bir polis memuru olan Amadeus, kendisi için çok zor bir soruşturmayla balıklama dalıyor ve duymadığı seslerle müzik yapan müzisyenlerin peşine takılıyor. Halihazırda en önemli müzisyenlerden Oscar'ın kardeşi olmasıyla da zorluklar yaşayan Amadeus, kötü müziğe karşı tepkili müzisyenlerden oluşan çetenin şehirde yarattığı müzikal eylemi ya da müzikal terörü engellemek için elinden geleni yapmaya çalışıyor. Sound of Noise, Cannes'dan da ödülle dönmeyi başarmıştı. ■ Şefik Akkoç

BROW!

EMRAH GÜRKAN



Shogun II: Total War Original Soundtrack

Total War hayranlarının uzun zamandır merakla beklediği Shogun II: Total War, 16. Yüzyıl'da Japonya topraklarında yaşanan hükümdarlık kavgasını konu alıyor. Dokuz farklı klandan birini seçerek oynadığınız oyunda, amacınız Japonya'ya hükmetmek. Strateji oyunu tutkunları tarafından beğeni toplayan oyunun müzikleriyse Jeff van Dyck'e ait. Oyunla

birlikte piyasaya sürülen soundtrack albüm, yaklaşık bir saat süren 28 şarkısıyla oyuna uygun olarak dinleyicilerini Japonya'nın mistik atmosferine götürüyor. Her ne kadar Need for Speed'in müzikleriyle tanınsa da Jeff van Dyck, aslında oyun endüstrisinde bilindik bir isim. Daha önce birçok Total War oyununun da müziklerini yapan Avustralyalı müzisyenin albümlerini edinmekte fayda var. ■



Sucker Punch Original Soundtrack

1 5 Nisan'da vizyona giren Zack Snyder'in yeni filmi Sucker Punch, fantastik film severlerin beklentilerini boşa çıkarmayan tarzda bir film. Genç bir kızın karanlık gerçeklerden kaçıp hayal dünyasında özgürleşmesinin hikayesini anlatan bol aksiyonlu filmin soundtrack albümü de çok başarılı olmuş; hatta filmde çok daha iyi ol-

duğunu söyleyebilirim. Birçok efsane şarkının farklı tarzlardaki cover'larını bir arada görmek kulaklara hoş bir müzik zevki sunuyor. Özellikle Emily Browning'in Sweet Dreams, Where Is My Mind ve White Rabbit yorumunu çok iyi buldum. Emily'nin sesi albüme kesinlikle çok güzel bir hava katmış. Dokuz şarkılık albümü mutlaka edinin derim. ■



Bulletstorm Original Soundtrack

Bulletstorm, son dönemde en sık oynadığım oyunlardan biri. Bir FPS tutkunu olarak oyun çıktığından bu yana elimden düşmüyor diyebilirim. 13 Nisan'da yayınlanan soundtrack albümünün altındaysa Polonyalı müzisyenler Krzysztof Wierzykiewicz'in ve Michał Cielecki'nin imzası var. Wierzykiewicz'in daha önce oyun

müziği alanında 2007 yapımı The Witcher ile bir tecrübesi olsa da Bulletstorm, Cielecki'nin bu alandaki ilk işi. Yine de ikili bence çok iyi bir işe imza atmış. 56 dakika süren ve 24 şarkının yer aldığı albüm, oyunun ruhuna tam oturmuş. Klasik müzik ile senfoni çok iyi harmanlanmış. Zaten albüm birçok forumda son dönemin en iyi oyun soundtrack'lerinden biri olarak gösteriliyor. Mutlaka edinin derim. ■



Californication Season 4 Original Soundtrack

Californication en favori dizilerimden biridir. 2007'de hayatıma giren ve her sezonu beni kendisine hayran bırakan Hank Moody, dördüncü sezon maceralarıyla da yine beni fena dağıttı. Şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki duruşu ve söylemi ile şu an dizi endüstrisinin en rock & roll karakteri Hank Moody'dir. Yeni sezonunu merakla beklediğimiz Californication'ın dördüncü

sezon soundtrack albümü de bir süre önce yayınlandı. Albümün kuşkusuz en dikkat çekici özelliği, dizide Hank Moody'nin kızını oynayan Becca'nın da içinde olduğu Queens of Dogtown grubu. Alice in Chains'den Would, Green Hell'den Last Caress ve Skid Row'dan I Remember You, Queens of Dogtown'un albümde söylediği şarkılar olmuş. 13 şarkılık albüm hem diziyi sevenlerin, hem de rock & roll fanlarının seveceği türden. ■

Zombie Attack!

Bir süredir Kültür ve Sanat, benim maharetli ellerimden uzak kaldı, ne kadar üzülünüz, ne kadar "Oha egoya bak adamdaki..." deseniz, haklısınız. Ne var ki bundan sonra tekrar aranızdayım, hem de farklı bir formatta.

Bildiğiniz -veya bilmediğiniz- üzere bir anime köşemiz vardı. Burada her ay birkaç tane anime tanıtır, gül gibi geçinip giderdik. Sonra baktım benim gözler büyüyor, utandığımda büyük bir sırtmayla kafamın arkasını kaşıyorum, hal ve hare-

ketlerim son derece abartılı ve Japonca olmuş, ara vermenin iyi olacağını düşündüm. Ve fakat, bekleyiş bitti. Artık burada her ay, üç tane farklı yapıyı sizinle paylaşacağım. Bu ay, son dönemlerin en popüler konusu zombilerle birlikteyiz. Anime köşesinde Gakuen Mokushiroku - High School of the Dead, çizgi roman kısmında Yürüyen Ölüler ve dizi kısmında da çizgi romandan uyarılma, The Walking Dead bulunuyor. Başlıyoruz, silahlarınızı kuşanın! ■ Tuna Şentuna



Anime

Gakuen Mokushiroku - High School of the Dead

Lisedeki arkadaşlara sesleniyorum. Derdiniz matematik olsun, coğrafya olsun. Aruz vezni neymiş, öğrenemediyse üzülmeyin, kotanjant sinirinizi bozarsa hiddetlenmeyin. Ya siz de son ders zilini beklerken, koridordan gelen seslerle irkilseniz ve anlasınız ki bir şeyler ters gidiyor. Baktığınızda da sevdiğiniz, sevmediğiniz arkadaşlarınızın birer zombiye dönüştüğünü görürsünüz...

High School of the Dead böyle başlıyor, bir grup liseli gencin okuldan nasıl sağ çıkacaklarını, zombi istilasına karşı nasıl direneceklerini soluksuz izlemeye başlıyoruz. Karakterleri birbirinden son derece farklı olan bu öğrenciler, ilk aşamada yeteneklerini kullanarak okuldan çıkmaya çalışıyor, ardından istilanın boyutuna şahit olup bu umutsuz durumdan nasıl kurtulacaklarının hesabını yapmaya başlıyorlar.

Toplam 12 bölüm boyunca bol zombi, bol aksiyon ve "ecchi" türünün en sağlam ürünlerini gösteren sahneler izliyoruz. (Bunun ne demek olduğuna bir yerlerden bakın derim.) Sağlam bir zombi aksiyonu olarak başlasa da ecchi öğelerinin hikayeyi biraz garip bir yöne saptırıyor olması ve konunun biraz tutuk kalması, High School of the Dead'i bir klasik olmaktan uzaklaştırıyor. Ama nedir, sadece 12 bölümdür, rahatça izlenir ve sonunda da hiç pişman olunmaz. ■ Tuna Şentuna

Çizgi Roman

Yürüyen Ölüler

Amerika'da Image Comics, ülkemizde Marmara Çizgi tarafından bize sunulan, sonu uzunca bir süre gelmeyecek olan, yer yer korkutucu, yer yer merak uyandıran ve çoğu zaman ilgi çekici bir eser Yürüyen Ölüler.

Bir polis memuru olan Rick Grimes'in hikayesinin konu alındığını düşünerek başlıyorsunuz okumaya. Uyanıyor, yürümeye başlıyor ve terk edilmiş bir şehirde buluyor kendini. Çok geçmeden anlıyor ki zombi istilası, tüm şehre yayılmış. İstiladan kurtulan diğer insanları bulmasıyla, Rick'in hikayesi de dallanıyor, budaklanıyor ve artık bir grup insanın bu istiladan nasıl kurtulacağını resimlerine bakarken buluyorsunuz kendinizi. (Okursanız da iyi olur tabii arada.)

Şu an Marmara Çizgi imzasıyla beş cilt yayımlanmış durumda. Her cilt, doyurucu



nitelikte fakat fark ettiğim üzere, her bir cildi, bir öncekinden çok daha hızlı okuyorum. Yazar koltuğunda Robert Kirkman oturuyor, çizimlerde de Tony Moore yeteneğini konuşturuyor. Tonlama kısmında da Cliff Rathburn bulunmakta.

Anlatımı çok iyi olan bu çizgi romanı kesinlikle herkese tavsiye ediyorum. İlk cildi edindikten sonra, diğerlerine de son hız ulaşmaya çalışacağınızdan emin olabilirsiniz. Çizimlerin renksiz olmasına da sakın takılmayın; bu haliyle Yürüyen Ölüler, yaratmak istediği dünyayı ve atmosferi, çok iyi aşıyor...

■ Tuna Şentuna

Dizi

The Walking Dead

Biçoğunuz büyük ihtimalle bu diziyi tanıştı ve hatta bu dizinin bir çizgi roman, Yürüyen Ölüler'in uyarlaması olduğunu da biliyor.

İlk sezonu yayımlanmış olan The Walking Dead, sadece altı bölüm olarak ekranlara yansıdı. Her biri 40 dakikadan, 240 dakikalık uzunca bir film bile diyebiliriz onun için.

Bir uyarılma olarak değerlendirilince, The Walking Dead gayet iyi bir iş çıkarıyor. Zombilerin makyajları, çekimler, seçilen karakterler... Hepsi son derece kaliteli. Çizgi romandan zaman zaman farklılıklar göstermiş olsa da gidişat kötü sayılmaz bana sorarsanız fakat özgün senaryonun fanatikleri bu değişimlerden çok da memnun kalmamış olabilir.

İşin içinde zombiler var diye bu diziyi ve çizgi romanı aksiyonu hiç düşmeyen birer yapı olarak düşünmeyin. Aksine, özellikle dizi, bayağı yavaş bir tempoda ilerliyor. Bunun



nedeni de zombilerin zaten halihazırda işgali tamamlamış olması ve çok yavaş hareket ettikleri için onlardan korunmanın nispeten kolay olması. Durum böyle olunca, dizi de biraz Lost'a benzemiş ve insan ilişkilerinin, diyalogların yoğunluğunda geçen bir maceraya dönüşmüş. (Bunları söylüyorum ki içinde zombi var diye soluksuz izleyeceğinizi sanmayın.)

Dizinin ikinci sezonunun ne zaman başlayacağı halen belirsiz ama iyi bir ihtimalle Temmuz, daha gerçekçi bir senaryodaysa Ekim ayında başlayacağı söyleniyor. Zombi açlığınıza bu süre zarfında bastırmak için anime ve çizgi roman kısmına uğrayın! ■ Tuna Şentuna

ROCKO @

PSİKIYATRİ

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRÜM"



**MICHAEL JACKSON:
THE EXPERIENCE**

Gökyüzündeyim, yür...üyorum, yıldızlara dokunuyorum, onları topluyorum, bir yandan da Ay'a giden son insan olmak istiyorum, gidiyorum da. Yürümeye başlıyorum, ayaklarım kayıyor, düşecek gibi oluyorum ama düşmüyorum, kaymaya devam ediyorum. So...onra yerde bir cüzdan buluyorum, eğilip almak istiyorum, bir hayli de eğiliyorum ama yine düşmüyorum. Anlıyorum ki ben, ben değilim ve uyanıyorum. Bu bir kabus mu doktor?

**NASCAR 2011:
THE GAME**

Dönüyorum, dönüyorum, dönüyorum, dönüyorum, dönüyorum, dönüyorum, dönüyorum, dönüyorum... Doktor? Sıkıldım artık. Kaç tur oldu? 200'den sonra saymayı bıraktım ben ama turlar beni bırakmıyor. Çı...ıkar, kurtar beni, baktım artık! Hem kimseye çarpmadım, kimseye dokunmadım, onlar taklalar atıp savrulduklar önümden, ben yoluma devam ettim ama yeter, yeter! Bak, bir 100 tur daha atacağım, sonra bitir!

**RUSH'N ATTACK
EX-PATRIOT**

Dünya ne kadar huzur dolu, ne kadar sakin, ne kadar güzel, ne kadar yeşil... Aynı zamanda ne kadar karanlık, ne kadar kasvetli, ne kadar huysuz ve ne kad...ar... Aslında her şey, çok iyi hatırlıyorum, 80'li yıllarda başlamıştı. Her yer buz gibiydi, çok soğuktu, Soğuk Savaş vardı, hiç yoktan olay çıkarıyorlardı. Sonra etraf duruldu, rahat ettik, huzura erdik ama olmadı, rahat durmadılar, geri döndüler, yine başladılar!

**SHADOW HARVEST:
PHANTOM OPS**

Sana biraz geleceği, geleceğimi, geleceğimizi anlatayım mı doktor? Şöyle bir 15 sene olsun ama başı da dertten kurtulmasın. Yine bir kahraman yaratılmak istensin, Myra Lee adında bir asker bu görev için atansın ama hiç kimse benim fikrimi sormasın, herkes istediği gibi hareket etsin. Hayır! Kabul etmiyorum. Bu operasyona onay vermiyor ve 2011'e geri dönüyorum. Anlaşıldı mı?

ŞİKAYETLER

- Michael Jackson:
The Experience
- NASCAR 2011: The Game
- Rush'N Attack Ex-Patriot
- Shadow Harvest:
Phantom Ops

Not: Obsesif-Kompulsif bozukluk...



Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Merak edenlere...

O radan baktığınıza acaba biz nasıl gözüküyoruz. Şaaşalı ofislerimizde, kah oyun oynayıp kah yazı yazarak, birbirimize uçaklar atıp müthiş bir eğlence, şakalar, komiklikler...

"Oyun oynayıp para kazanıyoruz." sonuçta ama bakın size anlatacağım bazı şeyler var. Özellikle yazar olmak için yanıp tutuşanlara.

Artık bildiğiniz üzere ben bu işe yıllar, yıllar önce başladım. Önce çay taşıdım, sonra dergilerin yerlerini düzelttim, ardından bilgisayardaki dosyaların isimlerini değiştirdim ve nihayetinde bazı başlıkları "bold" yapmama izin verildi. Tamam, abartmış olabilirim ama bu işe hiç de kolay başlanmıyor, bunu bilmeniz de yarar var.

Benim en büyük derdim editör, yani yazı işlerinin başındaki kişilerle oldu. Şimdi neden olduğunu açıklıyorum, iyi dinleyin. Ben yazılarını geç veya

eksik teslim eden birisi olmadım. Hiçbir zaman, "Abi yazı nerede kaldı?" diye bir telefon almadım. Benim karşılaştığım en büyük problem, yazılardaki üslubumdan dolayı cümlelerin biraz karışması ve yaşanan arbedede sağ kurtulamayan cümlecikler oldu.

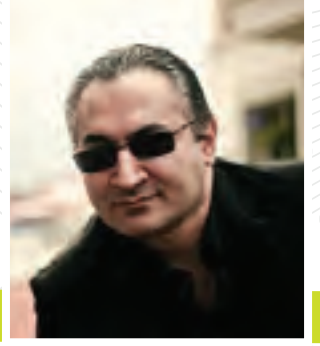
Örneğin metin şu: "Oyunun en büyük özelliklerinden biri, çocuk çocuk demeden herkesi, dilediğimizce katledebilmemiz ve bunu yaparken saygı ve sevgi çerçevesini hiçe sayıp aksiyonu en damar haliyle hissedebilmemiz." Yazı işleri tarafından katledilen cümleyse dergiye şöyle yansiyordu: "Oyunda herkesi öldürebiliyorsunuz."

Bakacak olursak, onlar da haklı ama ben de orada kendimce bir şeyler yapmaya çalışmışım, değil mi? Fırat zamanında bir formül oturtmuştu ve yazı başıya girmeden önce, tashihi yapıp yazarlara yolluyordu. Yaptığı değişiklikleri bir bir takip

edebildiğimiz bir formatta yolluyordu ve ben bir yazıda, gerçek anlamda dehşete düştüm. Eğlenceli bir üslup kullanmak adına, bir incelemenin başında tam bir paragraf boyunca neşeli bir tavır takınmışım. Benim için de o yazının en güzel kısmı orasıydı. Tashihi yazı bana geldiğindeyse bir baktım, o paragraf tamamıyla ortadan kaldırılmış! "Fırat, ne yaptın ama böyle ya..." demişim ağlamaklı bir tavırla. "E abi ben anlamadım ki orada ne yazdığını; attım gitti." demişti. Sonra anlattım, ettim, "Haaa... Ama abi öyle mi yazılır o?" demişti. O noktada anladım ki bir paragrafta bir cümle üç satırdan fazla sürüyorsa ve bir de üstüne o cümle devrikse problemler ortaya çıkıyor...

Şu sıralarda dergice çektiğimiz en büyük problemlerin başında ay sonunda çıkan oyunlar yer alıyor. Ofisten hayli uzakta olduğum için bir oyunun ofise gelmesiyle bana gelmesi arasında tam bir gün var ve emin olun, o bir gün hayati önem taşıyabiliyor. Bir gün kayıpla başladığım maratonda oyunun elime gelmesiyle başına oturmam bir oluyor. Önce ışıkları kısıyorum, ardından yerimden kalkmadan her şeyi halledebilmek için tüm erzakı yanıma çekiyorum ve lazımlığımı da altına koyduktan sonra oyunun başına geçiyorum. Bir elimde gamepad, diğer elimde not defteri. (Not defteri sadece rehber yazmam gerektiğinde lazım oluyor; yoksa şahane hafızam var.) Oyun başlamak üzereyken kendimi telkin ediyorum: "Ne olursa olsun yerinden kalkma, ne olursa olsun yerinden kalkma, ne olursa olsun..." Amacım, oyun bitmeden oradan kalkmamak ve yeni nesil oyunlar sağ olsun, kısa oyun süreleriyle buna izin veriyor. Şayet ki vermezlerse kendime hemen yepyeni bir program çiziyorum. Oyunu oynayacağım zaman son derece belirli, yazıyı yazacağım zaman dilimi, beş dakika oynamayacak kadar keskin hatlı. Şefik, Ahmet ve Emre ofiste, "Check mail" tuşuna takıntılı bir tavırla basarken, ben yazıyorum, yazıyorum ve yazıyorum. Son noktayı koymamla, telefonun gelmesi bir oluyor. "Tuna biz uyuyoruz galiba..." diyor karşıdaki ses çünkü saat büyük ihtimalle sabaha karşı bir sayı. Ben yazıyı yollarken, tüm vücut da kendini bırakıyor ve şu anda okumakta olduğunuz dergi, büyük emeklerle çıkarmanın gururunu taşıyor... ■





Author

cem@level.com.tr

Cem Şancı

12 Dilber'e Hayat Vermek

Bu ay Author okurlarını heyecanlandırıcak bir haberim var. Bir yıldır üzerinde uğraştığım Author romanı, 12 Dilber nihayet okurla buluştu.

Bu kez klasik kağıt baskı bir roman olarak kitapçı raflarında okurunu bekleyen "Author: 12 Dilber", aslında Author hakkında kaleme aldığım ikinci roman ama Author'ı en iyi anlatan roman olduğunu düşünüyorum zira ilk romanı, yani 21 Santim'i, Author'ı zaten tanıyan, bilen, okuyan, takip eden okurlar için internet üzerinden e-kitap olarak yayınlamak amacıyla kaleme almıştım. Ama 12 Dilber'i kitapçılarda Author'la ilk defa karşılaşacak, belki internette Author'ı hiç görmemiş, duymamış bir kitlenin de onu okumaya başlayacağını düşünerek yazmanın doğru olacağını hissettim.

İşte bu motivasyonla geçen yıl bu zamanlarda yazmaya başladığım Author: 12 Dilber, topluma aykırı düşen serseri, umsamaz, asi, çapkın, güzel kadın düşkünün bir filozofun doğuş ve dünyadan, insanoğlundan kaçış arzusunun öyküsünü anlatıyor ve Author, okurlarının sevdiği şekilde anlatısını polisiye ve bilimkurgu öğeleriyle süslüyor. Yeri geliyor, polisiye klişeleriyle dalga geçiyor, yeri geliyor, bilimkurgu filmlerini tiye alıyor veya okurunu heyecanlı bir kovalamacanın içine sürüklüyor. Yani en azından yapmaya çalıştığım buydu, umarım okuduktan sonra "Abi tam istediğin gibi olmuş." diye bir e-posta atmak gönlünüzden geçer.

Neden 12?

Fakat asıl konuya gelelim, Author'ı fazla tanımayan ve 12 Dilber'i merak edebilecek LEVEL'cılar için onu kısaca anlatmaya çalışayım.

12 yıl önce internette okurlarımla buluşup onlara heyecanlı, sürükleyici kurgular vermek, içerik adına keyifli, eğlenceli içeriğin çok zor bulunduğu 90'lı yılların sonunda okurlarımı keyifli metinlerle buluşturup günlerini neşelendirmek için yazmaya başladığım Author, ilk yıllarda elbette kurgu ve gerçeği ayırt etme yetisinden yoksun, dizi filmde sevdikleri karakter ölünce cenaze namazı düzenleyen, dizideki sevmedikleri karakteri oynayan oyuncuyu sokakta görünce tekme yumruk üstüne saldıran cahil kalabalıkların da aklını başından alıp sinir krizleri geçirmelerine neden oldu ki

Author'ın en sevdiğim özelliği de buydu, ben de şimdi inkar edecek değilim.

Cehalete, ezberlere, klişelere, mantıksızlığa, dogmalara karşı savaş açmış bir karakter olan Author, 12 yıl boyunca benimle beraber büyüdü, benimle beraber gelişti. Bir yandan internette kurgu karakter Author'ı kaleme alırken diğer yandan kitapçıların raflarından okularıma 12 roman ulaştırdım.

Ama bu 12 yıl boyunca Author'ın anlatmak istediği asıl konuya değil de "senin gibi kitaplar yazan, pannelere katılan, ciddi bir yazarın Author gibi edepsiz, çapkın, güzel kadın düşkünün, serseri bir adamı nasıl yazabildiği" meselesine kafayı takıp sinir krizi geçirek üstüme tükürürcesine hakaret yağdıran cahil kalabalıklara şahit olduğca bu dünyada doğru insanların "Author gibi" adamlar olduğunu da fark ettim ve itiraf etmeliyim ki Author'dan çok şey öğrendim.

Yani bu toplumda kurgu bir karakter kaleme almak öyle bir bela ki eğer şiirler yazan, romantik kelimeler eden bir karakteri yazarsanız, okur size "romantik", "aşk adamı", "mükemmel aşık" diyor. Haliyle polisiye kaleme almak isteyip de Dexter gibi acımasız, kan düşkünün bir seri katilin öyküsünü yazmaya kalkarsanız, toplum size "sapık katil" diyebilirler. Dolayısıyla bu cehaleti fark ettikçe Author'ı yazmayı bırakacağıma, onu daha çok sahiplendim, onu daha çok yazdım, ona daha çok hayat verdim. Çünkü daha hayatı anlamaya çalıştığım 25 yaşında yazmaya başladığım Author, onlardan biri olmak istemediğim cahil kalabalıklardan nasıl kaçılacağını, onlardan biri olmamak için neler yapılması gerektiğini anlatıyordu. Dolayısıyla, bir yandan onu yazarken, diğer yandan da onun en iyi okuyucularından biri olmuşum.

Ve 12 yıllık mücadelenin, 12 romanın sonrasında Author nihayet roman olarak, kağıt bir kitap sayfaları arasında cisim ve hayat kazandı. Author'ın ağızından, Author'ın

diliyle, ancak Author'ın çevresinde yaşanabilecek türden olağanüstü olaylarla örülmüş bu romanı beğeneceğinizi, bir yandan öykünün keyfiyle güzel vakit geçireceğinizi, bir yandan da Türk sosyal ağlarından internette cemaatler kuran topluluklara, medya ve siyaset arasındaki gizemli bağlara uzanan ve elbette 12 güzel kadını baştan çıkarmadan da duramayan Author'ın öyküsüyle hem bilgilenip hem gülümseyeceğinizi umuyorum.

Tüm Author dostlarına selam olsun. ■





Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Bir Sonraki Dünya

Kadere inanır mısınız?

Bir gün olur ve güneş tepemizde dönmeye başlar. Zaman geçer, bu geçişin ne olduğu anlarız, detaylara bakarız. Öyle bir an gelir ki ne kadar da hızlı döndüğünü düşünürüz. Bir anda düşünmenin ötesine geçtiğimizi anlarız, hissederiz. Zaman kavramı ve beraberinde getirdikleri inanılmazdır. Fakat tarih boyunca üzerine düşünüp kafayı yemek pek bir işe yaramamıştır. Biz insanoğluna bırakılan tek açık kapıya -Tıpkı J.R.R. Tolkien'in de üzerine basa basa söylediği gibi- bize verilen zamanda neler yaptığımızdır.

Peki, neler yaparız? Daha doğrusu böyle bir anda olduğumuzu anlayabilir miyiz? "Evet ulan! İşte tam da öyle bir an yaşıyorum. Şimdi elimde belirli bir süreç var ve bunu çok iyi değerlendirmeliyim." diyebilir misiniz? Eğer diyemem diyenlerdenseniz, emin olun ki çok şey kaçıyorsunuz şu koca evrende. Güneş her gün bir kez daha doğup batıyor, tıpkı bilmem kaç milyar yıldır olduğu gibi ama bizim için daha ne kadar dönecek? Bir

düşünün yaptıklarınızı, kim bilir elinize kaç fırsat geçti ama onun fırsat olduğunu anladığınızda artık çok geçti...

Her gün döngüsü bir kaderdir ve bunu anlamak, hiç de sanıldığı gibi kolay değildir. Tıpkı Antik Yunan'ın yaptığı gibi geleceği görebilmek gerekir ve bunun için de geçmişimizi geleceğimize yapabilmek en önemli husustur. Evet, geçmişimizi geleceğimize koyduğumuz anda bambaşka bir kader olgusuyla karşılaşılıyor insan. Eskiden olan ama ders çıkarılmış ve bazı tekrarlara kapalı olgular... Sadece o zaman kendi geleceğini tayin edebilir insan.

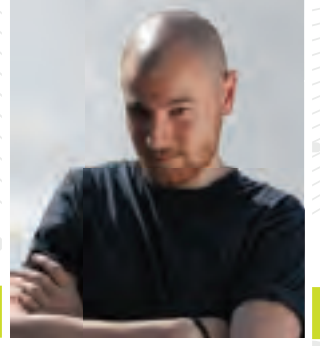
Bütün bu kargaşanın içerisinde size bir oyun adı söylesem; hani benim son eklentisine daha piyasaya çıkmadan aylar önce fazlasıyla laf attığım ve nitekim dediklerimin doğru çıktığı bir oyun? Garip bir şekilde bütün bu zamansal denklemler

içerisindeki kader durumuna bir oyun -büyük bir ihtimale de farkında olmadan- cevap vermiş olabilir.

"World of Warcraft" isimli oyun, içerisinde bulundurduğu "chance on hit" ibaresiyle bütün bu diyagrama cevap veriyor olabilir. Farkınday-sanız tıpkı günlük hayatlarımızda olduğu gibi bir şanstı bahsediyor bu sistem ve ilginç bir şekilde yüzdeler dilim belirtmiyor; çünkü kader var olsa dahi bizim bile bilmediğimiz bir ihtimaller çelgesi üzerinde ilerliyor. Hayatlarımızdaysa sürekli bir zar atılıyor ve üstü kapalı kutular altından bir ihtimal çıkıyor karşımıza... İhtimaller denizindeki bir olta gibidir insan; ne yaptığını bilmediği sürece taşa takılır, bildiği sürece karnını her gün doyurabildiği gibi. Tek yapması gereken düşündürmektir, öğrenmek.

Peki, kadere inanır mısınız? ■





Sen

Seni en iyi tanıyan bendim. En çok seven de...

Özümüz aynıydı, aynı kandandık ama kabul edelim: Sen hep bir adım öndeydin benden. Küçük gözükmeğe rağmen büyüktün, güçlüydün.

Ağabeyin oyuncak araba koleksiyonunu darmadağın ettiğinde gözlerin dolmuştu, hatırlıyor musun? Ama "Yeniden yapacağım" demiştin bana. O halde, titreyen bedenine bakmadan... Sanki küçük olanımız sen değilmişsin gibi...

Sen, bendin. Buna rağmen sana katacak çok şeyim olduğunu düşünürdüm. Hayat hakkında konuşurdum senle; bildiğim her şeyi anlatırdım tek tek, sabırla. Gözlerini açıp, merakla dinlerdin. Hayata dair çok şey bilmiyordun ama dedim ya, daha güçlüydün benden. Düştüğünde ağlardin ama hemen toparlanırdı, kalkardı, gülümserdin. Sen de bir gün beni geride bırakacağını biliyordun. O küçücük cüssene rağmen kocaman kalbinle beni alt edeceğini...

Sen varken ben güçsüzdüm. Bu yüzden hep kıskandım seni; büyümeni istemedim. Büyüyünce

olmayacağımı biliyordum çünkü.

Ben orada, senle olmak istedim hep. Elinden tutmak, ağabeylik yapmak, anlatmak istedim. Sanki çok becerebiliyormuş, büyük olmanın avantajını kullanabiliyormuşum gibi... Sanki kodlamam yaşamaya uygunmuş gibi... Ama sen tüm olgunluğunla dinledin beni; sana sarılmama, senle gülmeme, senle ağlamama, ve gözyaşlarını silmeme izin verdin.

"Aşk" konusunda sana söylediklerimi hatırlıyor musun? Nasıl da konuşmuştum bilgiç bilgiç, "Aşk' diye bir şey yoktur, geçicidir; sanaldır" diye... Nasıl da yanıılmışım... Ama hep böyleydin ben; herkesi, her şeyi sorgular, bitirirdim. Çok aklim eriyormuş gibi... Sanki bir yere varıyormuş gibi... Sanki karşılığında anneme sarılıp, omzuna kafamı koyup, her şeyi yoluna sokabileceğim gibi... Ama merak etme, hiçbiri senin suçun değil; hepsi benim hatam.

Peki ya sen... Sana ne oldu böyle? Neden iyi değilsin? Neden pişmanlıkla uykuya dalıp, öz-

lemle ve öfkeyle uyanıyorsun? Kim yaptı bunu sana? Kim; yapılması zor olan şeyin yapmak zorunda olduğun şey olduğunu, aldatılabileceğini, yalnız kalabileceğini ve gözyaşının, düşüp canın yandığında akan şey olmadığını söyledi? Kim gerçeklerle yüzleştirdi seni? Ve sen, neden taktın bunları kafana?

Zannettim ki beni bir daha aramayacaksın, sormayacaksın ve bana ihtiyaç duymayacaksın... Ama yanıldım. Bir kez daha... Yıllar sonra çıkageldin. Ve tanıyamadım seni; hiç olmadığın kadar üzgünsün, hiç olmadığın kadar "ben"sin. Gözlerin solmuş, ruhun kararışmış, gördüğün, dokunduğun her şey yıkılmış; ayakta duramıyorsun.

Peki ama neden? Ne değişti? Sen benim gibi değildin; hiç olmadın. Kim bu hale soktu seni?

Çektirdiğimiz fotoğrafı hatırlıyor musun? Hani çitlerin önünde, tulumunla oturuyordun. Halanın bahçesinde... Katıla katıla gülmüştün.

Neye gülüyordun küçük adam?

Yine gülsene öyle... ■





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.

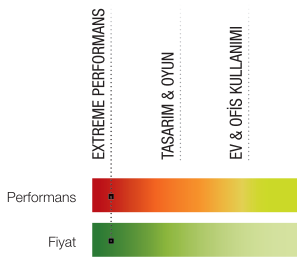


monster[®]
Powerful Technology

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.



L.A. NOIRE

Bir katili aramanın anatomisi...
Kelepçelerinizi hazırlayın.

LEVEL 173

1 HAZİRAN'DA PİYASADA



İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.



6 TAM SÜRÜM HEDİYE

DVD TAM 8 GB DOLU DOLU İÇERİK

PC'nizin, gücüne güç katın
DVD'de: Microsoft'un yeni araçları ile Windows 7'ye daha fazla hız

CHIP TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ

MAYIS 2011 www.chip.com.tr

AYLIK YAKINDIR • ISSN: E-300-9419 • 132415 • YIL:38 • 2011/05 • 7,99 TL

HEPSİ TAM SÜRÜM

1 Muhteşem 100 yazılım

2011'İN EN İYİLERİ: Tamamını PC'nize kurmak isteyeceksiniz

TV devrimi

AKILLI TV HD IP TV 3D LED Plazma

Televizyon başına dönüş
TV'leri tekrar popüler yapan teknolojiler mercek altında

WINDOWS 7 SP1.5
CHIP Sürümü: Daha fazlasını sunuyor

TEST: Uygun fiyatlı SSD'ler incelemede

Süper çerezler veri çalıyor
Yeni nesil inatçı çerezlerden kurtulmanın yolları

Antivirüs dosyası - Geleceğin pilleri - WLAN vs. Powerline - 15 sayfa atölye & İpuçları



Dijital Dergi Aboneliği için:

www.eMecmua.com

www.chip.com.tr

MAYIS sayısı bayilerde kaçırmayın!





reddot design award
winner 2011

Level 10 GT Kullanıcı Deneyimi İçin
Getirmiş Olduğu Yeniliklerden Dolayı
2011 Reddot Tasarım Ödülüne Layık
Görölmüştür.

- 4 Farklı renk modu (Kırmızı / Mavi / Yeşil / Karışık)
- USB 3.0 Desteği
- Özgün Kilitlenebilir Easy Swap 5 Adet HDD yuvası
- VGA Triple Max 37cm (ATI Radeon HD 6990 & NVIDIA GTX 580)
- Dahili 120 & 240mm radyatör için su soğutma desteği
- Üçlü Colorshift Fan
- CableClear kablo yönetimi
- Smart-lock Güvenlik Sistemi (S.S.S.)
- Kulaklık Askısı
- 2 x USB 3.0 Port
- 4 x USB 2.0 Port
- eSATA ve HD Audio Çıkış Portları



Vektron

VEKTRON ELEKTRONİK SAN. TİC. LTD. ŞTİ

THERMALTAKE TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ

Merkez mahalesi Bağlar cad. Şehit Er Barbaros Yalçın Sk. No:2/1 Kağıthane/ İSTANBUL

Telefon: +90 212 295 05 44 - <http://www.e-vektron.com> - info@vektron.com.tr