

TTT TÜRÜKÇÜSÜN İYİ ÇOCUK SAĞLAM OYUN OYNAR

www.crysis.com

REVEAL

15. Yıl
Koleksiyon
Seyar

CRYSIS 2

NEW YORK YERLİK İTİRE

WARROCK
4.
YASIN KUTLUOĞLU



Level, 15 yıldır oyun dünyasına level atlatmaya devam ediyor. Oyun dolu nice 15 yıllara!

 gamersfirst

ROCK



15

15 yıl... Dile kolay... Belki de bu satırları okuyan bazı genç okurlarımızın yaşı bu. Yani bazıları LEVEL'la yaşıt.

Basılı bir yayın olarak bu süre zarfında hayatta kalabilmek, özellikle de Türkiye gibi gelişmekte olan zor bir ülkede mucize gibi bir şey. Ama LEVEL, bunu başarabilen sayılı yayınlardan biri. Yani LEVEL, sadece Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi değil, aynı zamanda Türkiye'nin hayattaki en eski oyun dergisi...

Tüm bunlar bir önceki LEVEL'a göre daha iyi oynamak, işimizi önceki aya göre daha iyi yapmak için bizi motive ediyor. Bu yüzden her gün bir yenilikle ve yeni bir oluşumla karşınıza çıkıyoruz.

Bu sayının, Crysis 2 gibi Türkiye için önem taşıyan bir oyuna denk gelmesi ise ayrı bir mutluluk kaynağı adımıza. Böylelikle LEVEL'in 15. yıl koleksiyon sayısı, aynı zamanda Crysis 2 özel sayısı olmuş oldu.

Bu süreçte bizle olan, bizi destekleyen tüm okurlarımıza, tüm iş ortaklarımıza ve bizle bir şekilde buluşan oyuncu dostlarımıza teşekkürler.

Hep bizle olmanız dileğiyle...

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
fiat@level.com.tr

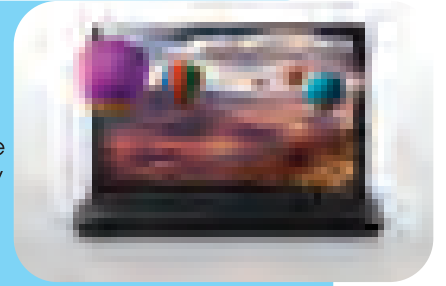
Olağanüstü 3D Göz alıcı akıllı performansta son nokta

Yeni VAIO F Serisi ve 2. Nesil Intel® Core™ i7 işlemci, nefesinizi kesecek gerçeklikte görüntüleriyle üç boyutlu eğlenceyi hayatınıza getiriyor.

Daha geniş izleme açıları, daha düzgün, titreşimsiz, keskin ve parlak görüntüleriyle yeni F Serisi, size tam aradığınız 3D kalitesini sunan dizüstü bilgisayar modeli. F Serisi dizüstü bilgisayarınızı kolayca taşıyarak, tek tuşa basarak iki boyutlu filmleri üç boyutlu simülasyona dönüştürmenin keyfini, gittiğiniz her yerde yaşarsınız.

Her açıdan eğlence

Arkadaşlarınızı toplayın, spor karşılaşmalarını ve filmleri üç boyutlu izleyin. Birlikte stadyuma ya da sinemaya gitmekten fazlasını yaşayın! Geniş 16" VAIO Display Premium 3D LCD ekran, sıradan ekranlara oranla çok daha yetkin. Daha az yansıma yapıyor, daha akıcı görüntüler ve eksiksiz renk spektrumu sunuyor. Geniş görüş açıları da, kenardan izleyenlerin bile muhteşem 3D gerçekliğini tam olarak algılamasını sağlıyor.



Sınırsız oyun

Oyunlar, 3D'de çok daha canlı. İster düşman hatları gerisinde çarpışın, ister yarış pistlerinde baş döndürücü turlar atın... Heyecandan, nefes almayı bile unutacaksınız. VAIO F Serisi dizüstü bilgisayarlarda 2. Nesil Intel® Core™ i7 işlemci, Intel® Turbo Boost 2.0 Teknolojisi ve en gelişmiş 1 GB NVIDIA® grafik özelliği bir arada. Harikulade ayrıntılı, akıcı oyunlar için mükemmel bir kombinasyon!

3D Blu-ray keyfi

3D Blu-ray Disc™ yazıcı donanımı sayesinde, sevdiğiniz yüksek çözünürlüklü 3D filmleri dilediğiniz yerde seyredebilirsiniz. Picture Motion Browser yazılımıyla fotoğraftan videoya kendi HD 3D Blu-ray görsellerinizi üretebilir ve bunları düzenleyebilirsiniz.

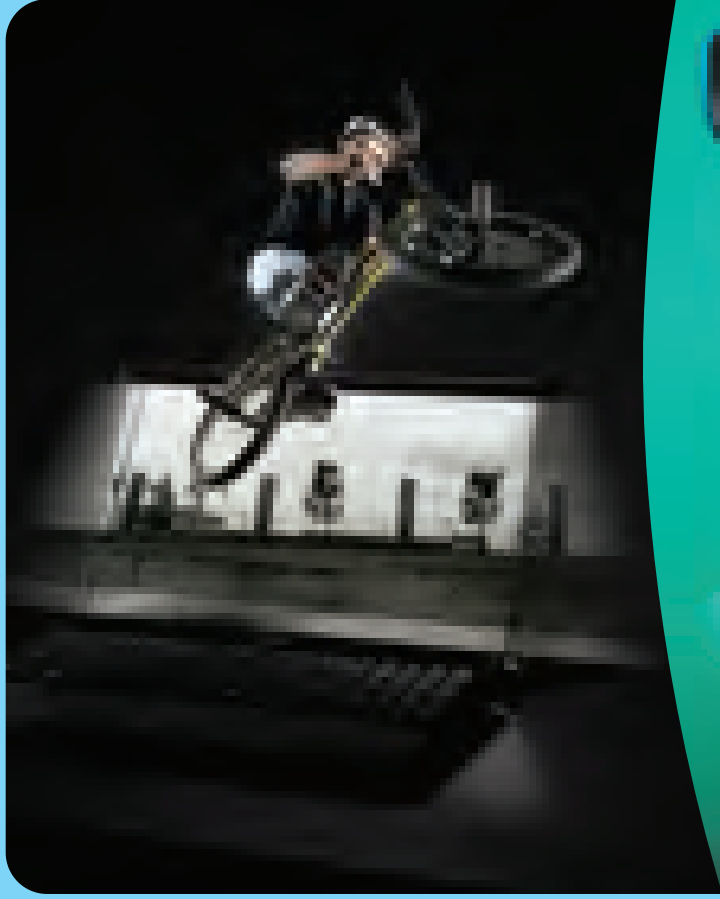
VAIO 3D dizüstü bilgisayarınızı 3D Blu-ray oynatıcı olarak mı kullanmak istiyorsunuz? Büyük ekranda film ve oyunlarınızın keyfini çıkarmak için HDMI ile bir BRAVIA 3D televizyona bağlamanız yeterli. Gözlük değiştirmeniz bile gerekmez; çünkü VAIO'nuzla birlikte gelen active shutter gözlükler BRAVIA 3D televizyonlarla da tam uyumlu.



Windows®. Sınırsız Yaşam.
VAIO, Windows 7 ürününü önerir.

Tek tuşla iki boyuttan üç boyuta

VAIO F Serisi tek tuşla 3D dünyasını ekrana getiriyor. 3D tuşuna basarak 2D ve 3D arasında anında geçiş yapabilirsiniz. Yine aynı tuşla 2D Blu-ray, DVD veya videoları 3D simülasyona dönüştürebilirsiniz. 2D'ye geri dönmek istediğinizde tuşa tekrar dokunun. İşte bu kadar basit.



VAIO



Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon ve Xeon Inside, Intel Corporation'ın Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markalarıdır.

444 SONY [7669] www.vaio.com.tr

3D
world
Created by Sony

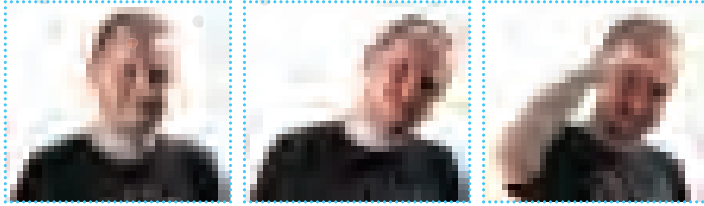
■ Müzik, kitap, film, oyun, tiyatro... Bunları hayatındaki önem sırasına göre nasıl sıralarsın?

Tuna Şentuna



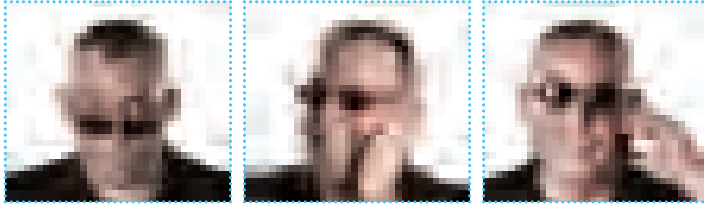
■ Bir filme giderim, müzikleri güzel olur. Müziklerini dinleyeyim derim, müzikler eşliğinde o filmin oyununu oynamak isterim. Oyun dandık çıkar, bir kitap okuyayım diye kendimi koltuğa bırakırım. Kitap beni rüya alemine sürüklerken, o garip tiyatronun da başrol oyuncusu ben olurum işte...

Emre Öztınaz



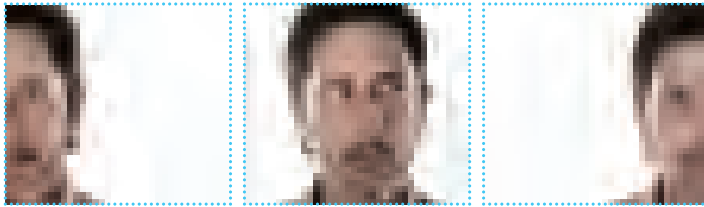
■ Benim listemde oyun ve müzik ilk sırayı paylaşıyor. Şöyle gaz bir müzik açıp aynı anda oyun oynamak gibisi yoktur misal. Sonra oyun oynamaktan gözlerim pörtleyip "Biraz uzanıp dinleneyim." dediğim anda ise film girer devreye.

Ümit Öncel



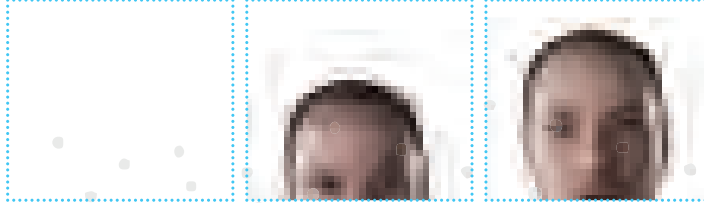
■ Müzik açık ara önde; çünkü diğerleri de müzikten çok bağımsız değil. İkinci sırada oyun, az farkla kitap üçüncülükte. Film ve tiyatro ise dördüncülüğü paylaşıyor.

Cenk Durmazel



■ Bunların hepsi benim için son sırada. Pandomim varken kim onlara bakar ki?

Erdem Uygan



■ Ben kendi istediğim şeyleri sıralarım: 1. Pirzola 2. Gwen Stefani 3. Gürz 4. Geri görüş kamerası

NİSAN 2011, SAYI 171

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

YAZI İŞLERİ

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

YAYIN KURULU

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

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr
Ayça Zaman ayca@level.com.tr
Burak Aydoğan burakay@level.com.tr
Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr
Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr
Elif Akça elif@level.com.tr
Emrah Gürkan bro@level.com.tr
Eray Ant eray@level.com.tr
Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr
Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr
Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr
Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr
Kaan Kural kaankural@level.com.tr
Murat Karşlıoğlu mkarş@level.com.tr
Nurettin Tan tan@level.com.tr
Ömür İklim Demir omur@level.com.tr
Ömür Topaç otopac@level.com.tr
Recep Baltaş recep@level.com.tr
Turgut Taneli turgut@level.com.tr
Ümit Öncel uoncel@level.com.tr
Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel
Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal
Satış Direktörü: Orhan Taşkın
Finans Direktörü: Didem Kurucu
Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

REKLAM

Grup 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: Nusret Kırımlıoğlu
Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90
Maya Akar Center Kat: 7 Büyükdere Cad. No: 100 - 102 34394
Esentep / İstanbul

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59
Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93
Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73
Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336 - 53 91

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından 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:

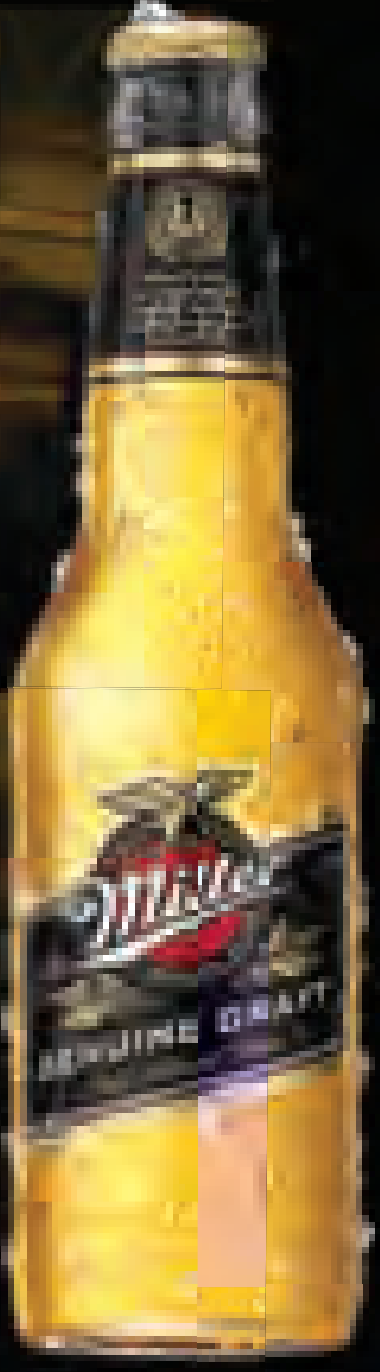
Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

Gece çıkıp kendini
kızların
ortasında
bulduğunda



IT'S
Miller
TIME.



Gears of War 3 Sayfa 50

Xbox 360'a özel olarak geliştirilen Gears of War 3'ün multiplayer modu üzerine yaptığı yeniliklerden haberiniz var mı?

- 03 Editörden
- 06 LEVEL Tayfası
- 10 Posta
- 14 Split Screen
- 16 LEVEL Ligi

- 18 Doktorlar

- 20 Haber
- 30 Takvim

DOSYA KONUSU

- 32 LEVEL'in 15 Yılı
- 102 PlayStation'in 15 Yılı

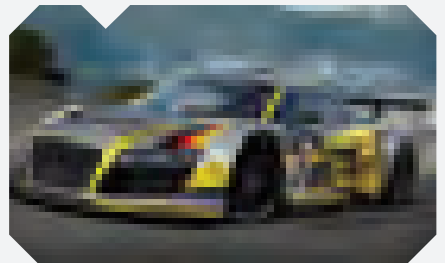
38 Role Playing Günlükleri

İLK BAKIŞ

- 42 L.A. Noire
- 44 Call of Juarez:
The Cartel
- 46 Uncharted 3:
Drake's Deception
- 48 Anarchy Reigns
- 50 Gears of War 3
- 52 Dead Island
- 55 LEGO Pirates of the
Caribbean:
The Video Game
- 56 The Darkness II
- 58 Operation Flashpoint:
Red River
- 62 Supremacy MMA
- 63 Virtua Tennis 4

İNCELEME

- 66 Yakuza 4
- 68 Crysis 2
- 76 Need for Speed Shift 2
Unleashed



- 80 Homefront
- 84 Shogun 2: Total War
- 90 LEGO Star Wars III:
The Clone Wars



LEVEL DVD 171

TAM SÜRÜM
Machinarium
Sanitarium

DEMOLAR

Legend of Fae
Nail'd

BEDAVA OYUNLAR

Blockshooter
Shit Bit

VİDEOLAR

Ace Combat: Assault Horizon
Alice: Madness Returns
ArcaniA: Fall of Setarrif
Battlefield 3
Crysis 2
Dead Island
E3 A.R.
Homefront
inFamous 2
Marvel vs. Capcom 3
Heroes of Might & Magic VI
Mortal Kombat
Ninja Gaiden 3
Prototype 2

Rango: The Video Game
Resistance 3
NFS Shift 2 Unleashed
Star Wars: The Old Republic
Uncharted 3: DD

FİLM FRAGMANLARI

Apollo 18
Kung Fu Panda 2
Super 8

EKSTRA

Crytek Röportajı
LEVEL 2010 Arşivi
Machinarium müzik albümü
Sanitarium müzik albümü
Oyuncu (Gamer) filmi
Crysis 2 (WP)
Dragon Age II (WP)
Rift (WP)

LE-VİDİ'DE BUAY

LEVEL Ligi

"Kavrama noktası"nın frenle ilgili olduğunu düşünen Fırat'ın Shift 2 maceraları...

Oyun Dünyası

LEGO'larını özleyen Şefik'in LEGO Star Wars III deneyimi...

Crysis 2 Sayfa 68

Oyun dünyasının en önemli markalarından biri haline gelen Crytek'in yeni ürünü Nanosuit 2.0'ı Tuna'ya giydirdik ve olanlar oldu!

- 91 Painkillers Redemption
- 92 Warhammer 40.000: Dawn of War II - Retribution
- 94 The Sims Medieval
- 95 de Blob 2: The Underground
- 96 MotoGP 10/11
- 97 Top Spin 4
- 98 Dissidia 012: Final Fantasy
- 99 Blockshooter
- 99 Cardboard Box Assembler
- 99 Legend of Fae
- 99 Shit Bit

100 Ajan Simit

- 109 Donanım

116 Rocko@Psikiyatr

REHBER

- 118 Crysis 2
- 124 Shogun 2: Total War

- 130 Market
- 134 Yapım Hikayesi
- 136 Kültür & Sanat

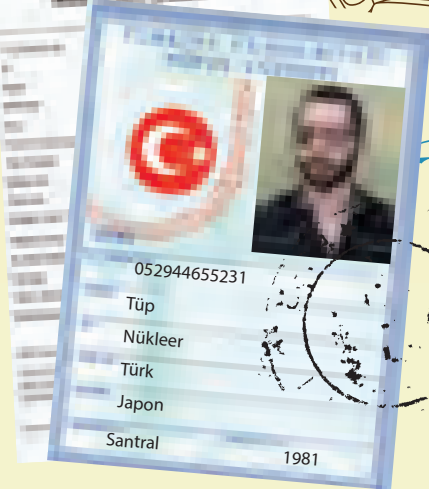
138 Bro!!!

- 140 Kare
- 146 LEVEL 172

POSTA

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

Sızarsa atın: inbox@level.com.tr



JUMPED INTO THE "LEVEL"

Selam size LEVEL ailesi ve tabii ki Tuna Abi. Derginizle ne yazık ki 149. sayısında tanıştım. Bu size üçüncü mesajım ve cevaplamanızı arzuluyor, hemen sorularına geçiyorum.

1. Ben bir Xbox 360 sahibiyim ve çok memnunuz. Sizin de tavsiye ettiğiniz gibi sanal kart kullanmak tayım. Fakat nedense Xbox Live hesabım bankanın sanal kartını kabul etmiyor. US ve UK bölgesinde olmak üzere, iki hesabım var ve ikisinde de algılamıyor. Oysa ki iTunes'dan yaptığım alışverişler onaylanıyor. Acaba sorun nedir?

Maalesef Microsoft, konu Xbox 360 olunca bizi adamdan saymıyor. Ancak senin yaptığın gibi, Amerika veya Avrupa ülkelerinden birinde oturuyormuş gibi bir izlenim verebiliyoruz. Durum böyle olunca da sen Türkiye'ye kayıtlı kredi kartını kullanmaya çalışınca, Xbox Live'da tanıtığın Amerika veya İngiltere adresiyle uyuşmu-

yor. Dolandırıcılığı önlemek adına da Microsoft, bu adreslerin veya en azından bölgelerin tutmasını istiyor. Ya kredi kartını İngiltere'den alacağını ya da www.maximuscards.com adresine girip üyeliğini veya Microsoft Puanı'nı oradan tedarik edeceksin.

2. Orijinal oyun kullanan bir kullanıcıyım ve elimde sadece üç oyun var. (Ve de tonlarca demo.) Bazı oyunların Marketplace'den çok ucuza satın alınabileceğini fark ettim. Bunlar direkt olarak indiriliyor mu, yoksa adrese teslim mi? (Tahminimce Türkiye'ye gönderilmiyordur.)

Onlar Xbox 360'ın sabit diskinde yer ediyor kendilerine; gelen giden paket olmuyor. Tabii ki onları almak için de kredi kartı lazım. Bence sen Amerika'ya taşın, nasıl fikir?

3. Çoğu kişi bana, "Xbox 360 da ne? PS3'ün grafikleri çok daha iyi!" diyor ama gözlemlerim bana PS3 oyunlarının grafiklerinin çoğunlukla 720p olduğu-

nu, Xbox 360'taysa çoğunlukla 1080p olduğunu söylüyor. Sizin bu konudaki görüşünüz nedir? **Arkadaşların uyduruyor. Lakin senin gözlerini de hırs bürümüş olacak ki biraz görmek istediğini görmeye çalışıyorsun. Xbox 360 ve PS3 oyunları arasında gerçekten eser miktarda grafiksel fark oluyor ve oyunlar genelde 720p çözünürlüğü destekliyor her iki sistemde de.** Sorularım bu kadar. İnşallah cevaplarınız / yayımlarsınız. Hepinize bu kadar güzel bir dergi çıkardığınız için teşekkür ediyorum. *Azad Onur KEKİLLİ*

UZUN BAŞLIK YAZARAK İLGİ ÇEKME SANATI

Merhabalar Tuna Abi (İlkokul öğretmenime inat, "ağabey" değil "abi" yazacağım.) ve LEVEL ahalisi! (Ben bile şu, "Merhaba LEVEL ahalisi"ni gördükten sonra kusmak istiyordum; acaba bunu size işkence

olsun diye mi yazdım?) Bursize attığım ikinci mail ve umarım bu sefer cevap alacağım.

İlkokul öğretmenin bu dergiyi okuyorsa bence onunla çok iyi anlaşırınız. Demek ki oyun oynuyordur; konuşacak birçok konunuz olur matematik, kümeler ve çarpım tablosu dışında.

1. Öncelikle sormak istediğim ilk soru şu: Dergide korsanı hiçbirinizin desteklemediği çok net ve açık. Ben de sizin gibi korsana karşıyım fakat korsan kullanmadan da insanın oyun oynamasının imkansız olduğunu düşünüyorum. Şimdi düşünün, bu ülkede ayın sonunu zor getiren binlerce memur var. Benim anne ve babam da bu gruba dahil.

Şimdi oyun oynamak için, belki bir kaç kez oynayıp, "Ya boş versene..." diyeceğim bir oyuna veya elimde başka oyun olmadığı için bir - iki ayda bitireceğim bir oyuna gidip de 100 TL vermek istemiyorum. 300 - 400 TL'ye kendine yeni bilgisayar toplamak bile mümkünken, her ay bir oyun oynamak koşuluyla

İlkokul öğretmenin bu dergiyi okuyorsa bence onunla çok iyi anlaşırınız

yılda 1200 TL'yi, 12 oyuna getirmek bir insanın oyun açlığını giderecekmiş gibi gelmiyor. Yani ben korsanın bir seçim değil de bir zorunluluk olduğunu düşünüyorum. Siz ne düşünüyorsunuz veya korsan kullanmak istemeyen bir insanın kaliteli yapımları, binlerce lira harcamadan oynamasının bir yolu olduğunu düşünüyor musunuz?

Bu konuda sana hak veriyorum lakin bu konu aslında çok daha derin; yani sadece oyunları kapsamıyor. Şöyle ki Türkiye'de alım gücü düşük. Birçok sektörde durum böyle, illa ki memur olmaya gerek yok. Hem alım gücümüz düşük, hem de vergiler yüzünden aslında 60 TL olması gereken bir oyun, 150 TL'den geliyor ülkemize. "Ama o oyun normalde 50€, onu bizim kura çevirince..." demeyin! Bunun yolu bu değil. Adam orada alıyor 1500€ maaş, 50'ye de oyununu alıyor. Biz 1500 TL maaş alıp, 150 TL'ye oyunu alıyoruz. Olacak iş değil. Korsanı elbette ki desteklemiyorum ama ülkenin bu çarpık düzeni de can sıkacak derecede kötü dediğin gibi. Hele öğrenciler ne yapısın...

2. Yine memur bir ailenin çocuğu olarak soruyorum; sizce PS3 sahibi olmak benim için mantıklı mı? Haydi zorlaya zorlaya aldım, oyun kısmını ne yapacağım? Yoksa PC'ye çıkan oyunlarla yetinmek daha mı mantıklı olur? Sonuçta her ne kadar kaliteli yapımların çoğu PS3'e çıksa da bir RPG hayranı olarak PC bana daha mantıklı gibi geliyor.

Bir önceki sorunla birlikte düşünürsek, PS3 alman çok da mantıklı değil ya da gerçekten ayda ancak bir tane oyun alıp oturacaksınız. Halihazırda PC sahibiysem, çok kasma derim. Hem PC oyunlarının orijinallerinin fiyatları da konsollara nazaran daha düşük.

3. Ben bir de sizin yaptığınızı mesleğe hayranım; hatta daha hiç inceleme yazmamış olsam da oyunu oynarken açıklarını, güzel yerlerini, diğer oyunlara göre farklılıklarını düşünüp duruyorum. Ben de inceleme yapmaya başlasam mı ki diye düşündüğüm de çok oluyor. Sence başlamalı mıyım Tuna Abi; başlamalıysam, nereden başlamalıyım?

Ben de bunun okuluna gitmedim bildiğin üzere. Aynen senin gibi, oyunlara oynarken kafamda inceleme yapıyordum. Dedim ki, "Neden bunları bir internet sitesine dönüştürmüyorsunuz?". Sonra bir internet sitesi yaptım (Yaklaşık 12 sene önce.) ve site büyüdü, gelişti, dikkat

çeker bir hale geldi. Bence çok amatör yazılar yazıyordum ama o sıralar piyasaya çıkacak olan bir oyun dergisinin ilgisini çekti bu site ve benim maceram başlamış oldu. Sen de o yüzden, nasıl uygun görüyorsan o şekilde yazmaya başla. Blog yap, oyun sitelerine başvur... Eğer yeterince sıkı tutunursan bu işe, geleceği olur.

4. Sence Tuna Abi şu son 10 senede PC'ye çıkıp da iz bırakıp gitmiş oyunlar neler? Şöyle nostalji bile olsa, bir Fallout 2 oynamanın zevki farklı oluyor... Ben Fallout 2 gibi tarihe damgasını vurmuş başka nostaljik oyun bulamadım; birkaç tavsiye verebilir misin?

Diablo II var misal. StarCraft var. Bayağı oyun var aslında. Hangi birini sayacağımı bilemedim...

5. Son olarak gelecekte, oyun sektöründen ne bekliyorsun Tuna Abi? Sence ileride, özellikle RPG'lerde ne gibi yenilikler ve gelişmeler olacak ve bu "deli gibi saçma sapan oyun tüketme çığırnlığı" katlanarak artacak mı?

Oyunların gitgide içine girmeye başlıyoruz artık. Bence gelecek olan şey bu olacak ve sonunda kendimizi Matrix'te bir pil olarak bulacağız. Oyun tüketme çığırnlığı da katlanarak artacak, daha ucuza mal edilen, daha kolay oynanan bir ton oyun çıkacak piyasaya; herkesin zeka seviyesi düşecek. ("Idiocracy" adlı filmi izle.)

Sorularım bu kadardı. Eğer buraya kadar katlandıysanız (Pek kolay olmamıştır), teşekkür ediyorum. Cevap verersen çok sevinirim Tuna Abi.
Serhan ÖZKAN

ANLAYAMADIM GİTTİ?!

Ben dergininizi çok severek takip ediyorum ve başarılı buluyorum. Neyse uzatmadan sorularımı sorayım.

Deniz, biraz uzatsaydın yahu. Hal hatır sorsaydın, kendinden bahsetseydin. Uzatmış halin buyusa... Neyse dur bakalım bize neler sormuşsun.

1. Tuna Abi ben PS Move konusunu fazla anlayamadım. Silah aparatı buluyorum. Killzone silah aparatı pakette var mı? Pakette yoksa oyunu internetten alırken her Killzone'un yanında o aparat gelecek mi yoksa farklı bir şekilde mi satılıyor?

PS Move konusunda çetrefilli bir durum söz konusu değil aslına bakarsan. PS Move'u satın aldığında paketten bir tane kamera, bir tane de Move cihazı çıkıyor ucunda renk değiştiren bir top bulunan. Silah aparatı veya diğer aksesuarlar ekstra. Killzone'un silah aparatı da özel olarak satılıyor veya özel Killzone 3 paketlerinin içinde bulunuyor. Bu aparat olmadan da Killzone 3'ü Move ile oynayabilirsiniz.

2. Tuna Abi sen üniversitede hangi bölümü okuyup LEVEL'da çalışmaya başladın? (Kendim için soruyorum.)

Ben de senin için cevap vereyim o zaman. Benim LEVEL'da yazmaya başlamamla, okuduğum okulun hiçbir alakası yok. Ben içmimarlık okudum ama zaten okurken de yazıyordum başka dergilerde.

3. Ben Dead Space 2'yi aldım ama daha oynamamadım. SBS'ye kadar da oynamayacağımı. Peki sence oyundaki kan miktarı aşırıya mı kaçmış? **Bence Dead Space 2 gibi bir oyun için gayet kıvamında kan miktarı. Bazı Uzak Doğu oyunlarında çok gereksiz kan dökülüyor ama Dead**

Space 2'de her şey gayet dengeli.

4. İnternet hızım yüzünden online oyunlarda genelde "lag" oluyor. İnternet hızım 4,54 - 0,456Mbps (DL, UL). Sence çok mu hızlı veya yavaş?

Ne çok hızlı, ne çok yavaş; hatta indirme hızın gayet güzel. Online oyunlarda, bağlanacağı sunuculardaki "ping" durumunu kontrol et. Orada yazan rakam ne kadar az olursa o kadar az lag olacaktır.

5. Ben daha PS3 almadım ve alacağım zaman (SBS'den sonra!) yanında iki - üç tane de oyun alacağım. Killzone 3'ü ve Mortal Kombat'ı kesin alacağım ama diğer alacaklarım çok pahalı. Korsana da yönelmek istemiyorum. Bütçeye uygun iki - üç oyun daha önerir misin?

İndirimde inFamous olabilir, Heavy Rain olabilir, Bayonetta olur... Bütçeye uygun, şu an indirimde olan PS3 oyunları pek iyi değil maalesef.

6. StarCraft II'yi alırsam pişman olur muyum yoksa çok mu geç kaldım?

Pişman olursun ve de çok geç kaldın! Böyle bir cevap verip gitsem... Geç de kalmadın, pişman da olmazsın. Zaten bu daha StarCraft II üçlemesinin ilk bölümü. Yani uzun yıllar StarCraft II ile geçecek.

Deniz AKGÜN

SBS'DEN ÖNCE, SBS'DEN SONRA

Selam LEVEL ahali ve Tuna Abi! Bu benim LEVEL'a ilk mektubum. Ben sizin 13 yaşındaki okullarınızdan biriyim ve sizi 149. sayınızdan beri takip ediyorum. Bu arada benim Türkçe dersim çok iyi değil, o yüzden yazım hatalarım olabilir; şimdiden özür diliyorum. Bu yazıyı yayımlarsanız çok mutlu olurum çünkü Mart ayında doğum günüm vardı. (14 oldum.) Neyse çok uzatmadan sorularımı geçeyim.

1. Tuna Abi ben bu sene Haziran'da SBS'ye gireceğim. Babama PS3 mü aldırayım, yoksa bilgisayar için parça mı toplattırayım?

Babana son model (2012) bir Ford Mustang aldır Amerika'dan ve 18'ine gelince bana ne kadar teşekkür etsen az olsun. Eğer PS3 oyunlarını karşılamak sana zor gelmeyecekse PS3 al derim.

2. Tuna Abi benim bilgisayarım hala Windows XP yüklü ve bilgisayarın iyi parçası neredeyse hiç yok; Windows 7 yüklesem bir şey değişir mi?

Bilgisayarın biraz eskimiş anlamıdır kadarıyla. Windows 7'nin sistem gereksinimleri biraz yüksek olduğu için XP ile devam etmeni öneririm.

3. Bana bir tane FPS, bir tane de strateji türünde oyun söyler misin? (Total War serisinin hastasıyım; özellikle Medieval II.)

FPS olarak Bulletstorm öneriyorum. Bir de Killzone 3. (İşte PS3 alman için bir neden daha!) Strateji türünde Civilization V'e ne dersin?

Dur dur; Crysis 2 çıktı yahu! Onu al asıl. (Acaba baban bilgisayarını da mı adam etse...)

4. LEVEL'da gördüğüm, sadece PS3'e çıkan bazı oyunları nasıl oluyor da ben PS2'de de bulabiliyorum? (2010 FIFA World Cup South Africa gibi...)

Çünkü PS2 hala unutulmuş değil. Dünya da milyonlarca insanda PS2 var ve iyi oyunları hala bu sisteme alıyorklar.

5. LEVEL Ligi'nde neden hep Şefik Abi birinci oluyor? (En sevdiğim yazarlardan biri o, öbürü sensin Tuna Abi.)

Şefik belki de para yediriordur diğer yarışmacı arkadaşlarına? Neler döndüğünü biz bilemeyiz Utku; bizim çok ötemizde güçler konuşuyor

Mektup Yollarken...

Değerli LEVEL okurları. Bana e-posta yazarken, yazdıklarınızın yayımlanmasını istiyorsanız, mektubunuzu inbox@level.com.tr adresine, hızla yanıt almak istiyorsanız da tsentuna@level.com.tr adresinde gönderin. Inbox'a gelen e-postalar içinden seçim yapıldığından, mektuplar bekletiliyor. Kişisel hesabıma gelen mektuplarsa anında yanıt verebilirim, yayımlama endişesi olmadan.

burada...

Sorularım bu kadar. Bu mektubumu yayımlayacağınızı umuyorum ve şimdiden size teşekkür ediyorum. *Utku Can HIDIROĞLU*

KISA VE ÖZ

Selamlar LEVEL. Uzun süreden beri takip etmeyi bırakmıştım dergiyi. Bayağı uzun bir süre ama... Yaklaşık dokuz - 10 yıl vardır. Şimdi sorularima geçeyim...

1. Apple iPad 2 çıkmış bulunmaktadır ve almayı düşünüyorum. Tabii ki de Amerika'dan ama dikkat etmem gereken bir şey var mı diye soruyorum size? Sadece Wi-Fi ve Wi-Fi + 3G özellikli olmak üzere iki farklı modeli var; sizce hangisi? Alma sebebinde Notebook veya Netbook kullanmıyorum; masaüstü bilgisayarım var. Yolculuk yaparken, okulda falan kullanırım diye düşünüyorum.

iPad 2 fena olmamış bana da sorarsan. Çok

WoW hakkında hiçbir şey bilmemek, şu an Emre'nin karşısına dikilip ona okkalı bir tokat atmakla aynı şey

daha radikal değişimler olacağını düşünüyordum fakat sanıyorum ki birinci nesil versiyonu zaten yeterince beğenilmiş halk tarafından. (Ben beğenmedim.) Yerinde olsam 3G özelliğine takılmazdım; kaldı ki 3G'li olanlar Amerika'da hat operatörleriyle anlaşmalı olarak satılıyor. Böyle bir durumda Türkiye'de neyle karşılaşırsın, bilemedim. Ayrıca 3G için aylık abonelik parası da ödeyeceksin, ekstra masraf. Yerinde olsam 64 GB Wi-Fi modelini alırdım. Ayrıca yine imkanın varsa Amerika değil de Avrupa'dan al iPad 2'yi. Olabilecek ve şu an aklıma gelmeyen birtakım uyum sorunlarını bertaraf etmiş olursun.

2. Yaklaşık üç yıl, hiç başından kalkmadan WoW oynadım ve sonrasında bıraktım. Bu aralar Diablo III'ü bekliyorum bir Blizzard hayranı olarak. Bu bekleme sürecinde bana bir oyun önerebilir misiniz?

Diablo III'ü beklerken hiçbir oyundan tam randım alamıyorum maalesef. Ne var ki Dragon Age II çok iyi bir oyun olmuş, ona göz atabilirsin.

Hepinize başarılar. *Barış Can ÖZTUNA*

CANIM MUZ ÇEKTİ

Slm TuNA abi öncikle drgnzn yni okyrlırdnm. (Pardon, Türkçe'ye almayı unuttuğum.) Selam Tuna Abi. Öncelikle derginizin yeni okuyucularındanım ve şimdiden size çok ısındım ve sizi yormadan az olan sorularıma geçmek istiyorum.

Az daha mektubunu yayımlıyordum Alper. "Böyle mi yazılır?" diyordum ki esprili bir giriş yaptığını gördüm.

1. Benim için bütün oyunlar bir yana, GTA bir yana... Bu nedenle GTA V'in ne zaman çıkacağı hakkında

bilgi almak istedim.

GTA V'in ne zaman çıkacağı konusunda kimse- nin, hiçbir fikri yok. (Yapımcıların bile.) Ne var ki haberler bölümüne göz atarsan, oyun hakkında bir şeyler öğrendiğimizi görürsün.

2. Tuna Abi benim büyüme kapıldığım bir oyun var: Half-Life ve çok heyecanlı bir biçimde hikayenin devamını oynamak istiyorum. Bu nedenle Half-Life: Episode Three'nin ne zaman çıkacağını merak ediyorum.

Half-Life'in üçüncü bölümü galiba piyasaya çıkmayacak. Onun yerine Valve, direkt olarak üçüncü oyuna geçiş yapıyor.

3. Benim bilgisayarım süper marketten alınma. (Bakkalın bir üstü.) Alalı üç yıl oldu ve bugün fişi elime aldığımda, satarken ne kadar dalga geçtiklerini anladım. Ben strateji oyunu oynamak istiyorum; siz ne önerirsiniz?

Süper marketten alınma derken? "Tavuk baget, tavuk göğüs, Intel Core2Quad işlemcili desktop, tavuk şinitel..." Böyle bir reyon muuydu mesela? Strateji diyorsan StarCraft II. Cici Bebe bisküvilerinin hemen yanında duruyor. Çokoprens'lerin hemen yanında da Civilization V var.

3. Tuna Abi çok merak ediyorum, aklıma geldi sorayım dedim. Anaktarımda pil var yuvarlak şekilli. Bunun ne işe yaradığını bilmiyorum ve üç yıldır gidiyor; acaba bitti mi, ne işe yarıyor?

O pil hükümete bilgi yollayan, çok gizli bir çip.

Onu görmemen gerekiyordu Alper! Sakın çıkarayım deme; direkt olarak içeri alırlar seni. Yok ama gerçekten çıkarma. O pil BIOS'un ayarlarını, sistem saatini falan saklayan bölgeye güç sağlıyor.

4. WoW'u çok övdünüz, ister istemez merak etmeye başladım. WoW hakkında hiçbir şey bilmiyorum ve öncelikle bu WoW online mi oynanıyor? (Güldüğünüzü hissedebiliyorum.) Paralizi demo ya da deneme süresi gibi olanakları var mı? **WoW hakkında hiçbir şey bilmemek, şu an Emre'nin karşısına dikilip ona okkalı bir tokat atmakla aynı şey. Yer gök WoW'la doluyken nasıl hiçbir bilgi edinmeden kalabildin? Şaşırma- yım. WoW online oynanıyor ve paralı. (Bunları yazdığımı inanmıyorum.) 15 günlük deneme süreci var. Oyunu sitesinden indirip deneyebilirsiniz.** Sorularına zaman ayırdığınız için teşekkür ederim. *Alper ÜZÜM*

BARDAK NEREDE?

Merhaba Tuna Abi. Ben dokuzuncu sınıfa giden bir ergenim. Ailem PC'ni kaldırdığı için 10 dakikalık izinde bu satırları yazıyorum. Sorularım şu an aklıma gelenlerden ibaret; yayımlarsanız beni çok mutlu edersiniz. Sözü uzatmadan başlıyorum.

1. Senelerdir oyun inceliyorsunuz, her oyun türü hakkında fikriniz var. Bu fikirleri ileride kitap haline getirmeyi düşünür müsünüz?

"Ben, oyunlar ve hayat..." adlı klişe isimli romanımda bunlardan bahsettim zaten. Yıllardır yazdığım incelemelerin hepsini tek bir kitapta topladım ve sadece bir adet sattı. (Onu da ben aldım.) Aslına bakarsan dediğin şeyi düşündüm ama ilgi çekebilecek bir şeyler çıkabileceğinden şüphe ettim hep.

2. Sizce NGP çok abartılı değil mi? Bana öyle geldi; tanışılabilir oyun konsolu için gereğinden fazla teferuatlı ve pahalı! Eğer NGP'ye oyun çıkmazsa Sony oyun sever öğrenci kitesine çok büyük bir kazık

atmış olmaz mı? Hepimiz Japon muyuz canım?!

NGP tek kelimeyle muhteşem! Abartılı hiçbir yönü yok; tam olarak olması gereken şey. Ben hemen alacağım, sen de ister misin bir tane? Bence Sony bu defa PSP'ye üvey evlat muamelesi yapmayacak. Doğru düzgün bir ton oyun göreceğiz. Japonlar'a da laf yok ayrıca! Gerginim!!!

3. Tuna Abi sıra geldi benim için en önemli soruya. İki arkadaş bir MMORPG oyun senaryosu yazdık. Senaryodan öte, bir MMORPG sistemi. Bildiğin gibi oyun düzeni senaryodan daha önemli MMORPG'lerde. Ben biraz Flash biliyorum ve bu oyunu hayata geçirmeme imkan yok; senaryo elimizde kaldı. Nasıl değerlendiriliriz bu senaryoyu, kim ilgilenir, bir el atılırsa...

O MMORPG sistemini bana ver, kitap yapalım. (Nasıl fikir?) Seninle açık konuşacağım. Yabancı oyun yapımcılarının ilgisini çekmeyebilir çünkü meşgul adamlar. Eğer gerçekten iddialysan, Türk firmalarına danış. Biraz sonra Mount & Blade'i örnek vereceksin ya, işte onun yapımcılarıla paylaş görüşlerini, bakalım ne diyecekler.

4. Bir Infinity Ward sever olarak Call of Duty gibi bir oyunun, Treyarch adında bir şirket tarafından yapılması beni rahatsız etti. Black Ops'un grafikleri berbat değil mi? Activision adam olmaz bence...

Treyarch'ın Call of Duty 3'ü yaptığını biliyor muydun? (World at War da var! - Şefik) Yani Infinity Ward misketleriyle oynarken, Treyarch Call of Duty oyunu yapıyordu. Black Ops'un grafikleri de berbat sayılmaz bence. Activision da hepimizi birden tam şu an satın alıp oyuna dönüştürebilir, o denli güçlü ve zengin bir firma.

5. "Dünyanın en iyi MMORPG'si ne?" diye soru yağıyor genelde, grubun ciddisi, "Tabii ki WoW oğlum!" diyor. Kendini espritel zanneden şahıs, "Metin2 lan!" diyor. Ben bir değişiklik yapıyorum ve sana dünyanın en kötü MMORPG'sini soruyorum.

Dünyanın en kötü MMORPG'si, hala oynanmamış olandır. Yoksa o en iyisi miydi? Bu söz böyle de değildi... Şimdi durduk yere kötülemeleyelim oyunları, değil mi?

6. Sizce MMORPG'lerde skill değil de reflekssel bir savaş sistemi kullanılırsa (Bkz. Mount & Blade) inanılmaz olmaz mı? Örneğin; Silkroad gibi bir oyun, ortaçağı yansıtan, ancak herkes eline bir kılıç almış, geziyormuş gibi saçma olmayan... Çiftçilerden, tüccarlardan, askerlerden ve birçok akla gelmeyen karakterden oluşan bir halk. Ortaçağda savaşı olduğu gibi, gündelik yaşamı yansıtan bir oyun. Aah ah... Hayal gibi. (Şu an defterimde bunun sırası var ve tam 28 sayfa.)

Bence de MMORPG'lerde insanların yetenekleri biraz ön planda olmalı ama bağlantı sorunları ve oynanış mekanikleri buna izin vermeyor genellikle. Sırlarına da dediğim gibi benle değil, firmalarla paylaş. Eğer zengin olursan da bir gün, beni sakın unutma. (Ben seni unutmayacağım Cihan...)

7. Gran Turismo 5 berbat bir oyun gibi geldi. (O nasıl bir kamera açısı yahu?) Ne arabayı, ne süspansiyonu, hiçbir şeyi hissedemiyoruz. Senelerdir neyle uğraştılar anlamıyorum. Sence de öyle değil mi Tuna Abi?

Önce NGP, ardından Treyarch, şimdi de Gran Turismo 5... Hepsini bir e-postada harcadın yahu! GT5, her ne kadar benim pek tarzım olmasa da kötü bir oyun asla değil. Arabalar da iyi, fizik de iyi. Sen oyunu amuda kalkıp falan mı oynadın, ne yaptın?

Sorularımı cevaplıyorsanız çok sevinirim.

Cihan ALMA

MORTAL KOMBAT™

NİSAN AYINDA TÜM SEÇKİN MAĞAZALARDA



Ubisoft



Microsoft



PS4

XBOX ONE

PC

NINTENDO SWITCH

SPLIT SCREEN

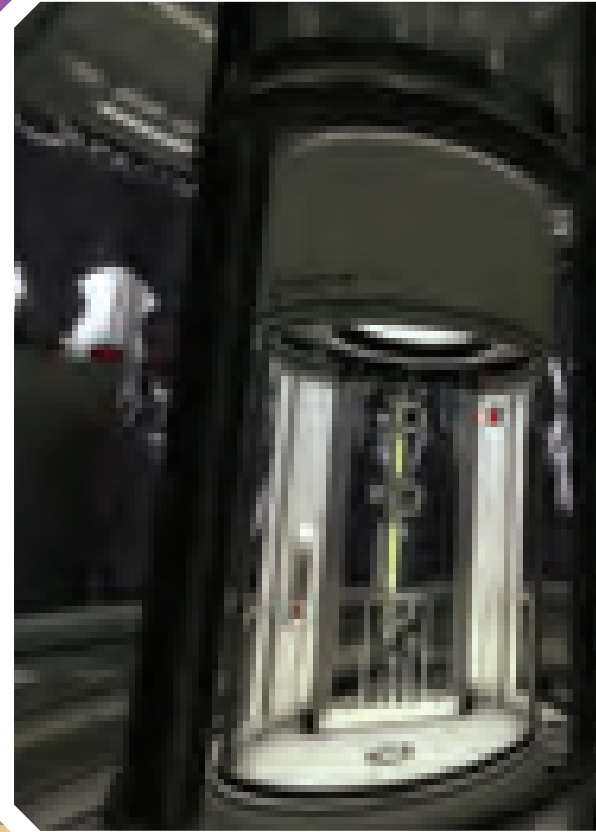
Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Warhammer 40.000: Space Marine

Çıkış tarihi: Yaz 2011

Ne manyak mahluklar var bu oyunda böyle yahu! Şuna bir bakın hele. Sağına soluna iki tane kırmızı gözlü kelle takmış, aklınca bize korku salacak! Kuru kafalarla mı korkutacaksınız bizi? Bu neyse de Warhammer 40.000: Space Marine'de dilli iki metre dışarda olan kırmızı renkli bir yaratık var ki akıllara zarar.



Rage

Çıkış tarihi: 13 Eylül 2011

Ne yapıyor bu id Software çalışanları yıllarca ofise kapanıp? Önümüzdeki ay ABD'ye gittiğimizde, ofislerine uğrayıp bir dürtelim şunları. Boş bırakmaya gelmiyor bu firmayı; adamlar Doom III'ü de erteleye erteleye hiç etmişlerdi. Rage'i de ballandırıp ballandırıp hevesimizi kursağımızda bırakmasınlar yine!

Mortal Kombat

Çıkış tarihi: 19 Nisan 2011

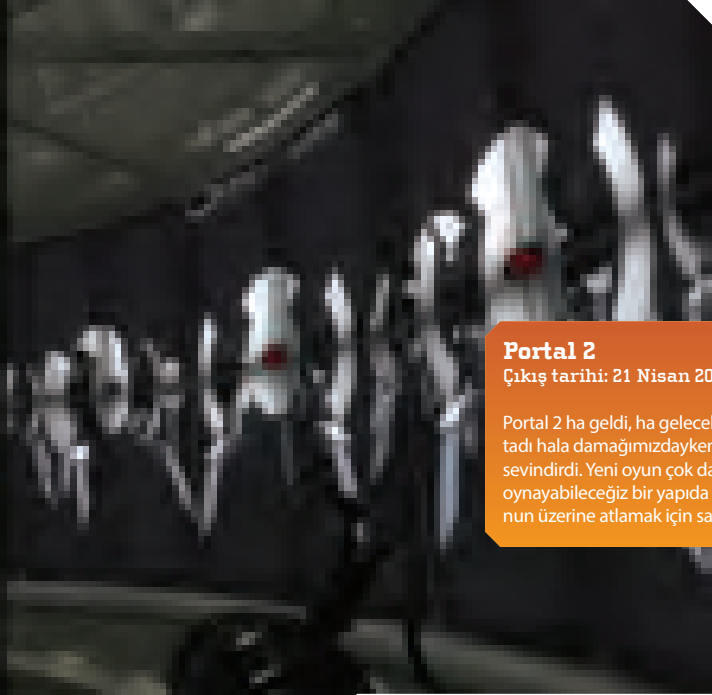
Reptile, Liu Kang, Sindel, Johnny Cage, Sub-Zero, Scorpion, Jax, Cyrax, Night Wolf, Noob Saibot... Hoş geldiniz çocuklar, çok özlemiştik Fatality yapmayı. Mortal Kombat'ın son oyunu sayesinde bu kez kafa göz yarmak ve kemikleri teker teker kırmak daha bir gerçekçi olacak. Üstelik Mortal Kombat'ın PS3 versiyonunda Kratos, Mortal Kombat karakterleriyle birlikte dövüşecek!



Portal 2

Çıkış tarihi: 21 Nisan 2011

Portal 2 ha geldi, ha gelecek. Epey kafa yordüğümüz ilk oyunun tadı hala damağımızdayken ikinci oyunun duyurulması hepimizi sevindirdi. Yeni oyun çok daha karmaşık ve bu kez partnerinizle oynayabileceğiniz bir yapıda olacak. Görsel açıdan da geliştirilen oyunun üzerine atlamak için sabırsızlıkla elimize geçmesini bekliyoruz.



Thor: God of Thunder

Çıkış tarihi: 26 Nisan 2011

Efsaneler fırtınayı yöneten bir çekiçten bahseder... Sadece en cesur, en güçlü ve yürekli olanlar hayatta kalırlar ve kahramanlar arasında saygıya layık görülürler. Salon çocuklarının, ev beylerinin hayatta kalamadığı geçmiş zamanlarda dillere destan, Thor adında bir yiğit vardı. Yıldırımları çekicine dolayp cehennem zebanilerine meydan okuyan bu yiğit Thor oyunuyla ekranlarımıza konuk oluyor.





Fotograf: Adem Başaran

LEVEL LİGİ



Ay 4

Oyun **Need for Speed Shift 2 Unleashed** Platform **PlayStation 3**

Döndük, dolaştık, yine bir yarış oyunuyla lig mücadelelerine devam etmeyi başardık. Aslında aynı anda oynadığımız ve anında sonuç aldığımız oyunları daha çok tercih ediyoruz ama elimizde böyle bir oyun varken de onu pas geçmek olmaz. Her ne kadar oyunu inceleyen Ahmet'in günlerce yaptığı antrenmanlar tartışma yaratsa da bizim de yıllardır süregelen bir tecrübemiz var. Böyle bir ortamda sizce bol antrenman mı, tecrübe mi zafer getirir? Sorunun cevabını merak ediyorsanız, derhal okumaya ya da LEVEL DVD'deki LE-VİD videosunu izleyemeye buyurun.

Puan Durumu

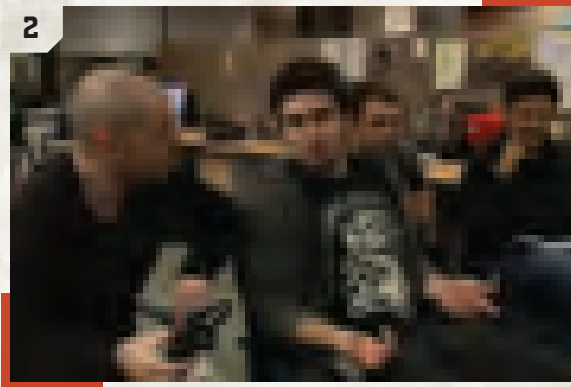
İSİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	8	38
Fırat	10	25
Eray	5	24
Emre	0	22
Ahmet	6	19
Elif	0	0
Ertuğrul	0	0

1



Direksiyon başına geçerken oldukça umutsuzdum, hatta Shift'in kontrol konusundaki gerçekçiliği beni fazlasıyla korkutuyordu ama meğerse tüm yardım seçenekleri açıkmış! Buna güvenerek gaz kesmeden turları atmaya başladım, virajlardaki otomatik fren yardımı yüzünden gereksiz zaman kayıpları yaşadım ve buna rağmen 00:59.059 yaparak fena sayılmayacak bir dereceye imza attım. Bu derece bana yeter mi ki?

2



Kurada ikinci gelen Fırat, her ay olduğu gibi çok da konsantre olmadan kapiverdi gamepad'ı ve bir - iki antrenman turundan sonra asıl turları atmaya başladı. Daha ilk turda benim derecemi tehdit ettikten sonra ikinci turda yola konsantre oldu ve en nihayetinde 00:57.226'lık bir dereceye imza atarak beni geride bıraktı. Daha sıra Ahmet'e gelmeden birinciliğe, aylardır süren zaferlerimin bir yenisine veda ettim.

3



LEVEL Ligi'nin sürpriz ismi, ne zaman ne yapacağı belli olmayan Eray'dan nasıl bir performans beklersiniz? Açıkçası tüm yardım seçeneklerinin açık olması, hepimize zarardan çok fayda sağladı ve Eray da bu nimetten faydalandı. Attığı ilk turda bir dakikanın üzerine çıkıp hayal kırıklığı yaratsa da daha dikkatli bir ikinci turla 00:59.192'lik dereceye imza attı ama bu, onun birinci olması için yeterli olmadı.

4



“Hiç frene basmayın, kendi duruyor.” - Şefik

Oyuncular



Ahmet

Marka: **McLaren**
Model: **MP4-12C**
Pist: **Autopolis**
Bahis Oranı: **2.00**



Eray

Marka: **Toyota**
Model: **Corolla AE89**
Pist: **Dubai Autodrome**
Bahis Oranı: **5.00**



Fırat

Marka: **BMW**
Model: **135i Coupe**
Pist: **Hockenheim**
Bahis Oranı: **2.50**



Şefik

Marka: **Chevrolet**
Model: **Camaro SS**
Pist: **Silverstone**
Bahis Oranı: **2.75**

Ayın Galibi

NEED FIRI SPEED

10 PUAN

Hem üç aylık galibiyet serime son verdi, hem de ayın favorisi Ahmet'i geride bırakı ve ikinciliğe yükseldi!

Ve ayın favorisi, inceleyeceği için günlerce oyunun başından kalkmayan, direksiyonu bir an olsun kimseye bırakmayan ve yarışlar öncesi en tecrübelimiz olan Ahmet, belki de favori olmanın verdiği rahatlıkla çıktı piste. Fırat'ın da gerisinde kaldıktan sonra üçüncülüğü kabullenmiştim ama beklediğimiz performansı veremeyen Ahmet, 00:58.793'lük derecesiyle üçüncü oldu ve yüreğime su serpti sağ olsun.

DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



CENK

ERDEM

HASTA: HÜSEYİN ONUR PEK

Ben PlayStation 30'lar, Xbox 3456'lar, iPhone 15'ler, Crysis 30'lar görüyorum. Hayal gücümü çok mu zorluyorum doktor?

- BÜTÜN O GÜZEL KONSOLLARA FİLAN SAHIP OLAMAMAK GÜCÜNE GİDİYOR EVLADIM.
- ÜSTELİK HAYAL GÜCÜNE GİDİYOR.
- MİSKİN MİSKİN OTURACAĞINA GİT ÇALIŞ, PARA KAZAN.
- O ZAMAN BASTIRIRSIN PARAYI, JAWİS S'i, ROCKY B'i FİLAN GÖRÜRSÜN.
- TEMBEL TENEKE.

LOO

PARA

HASTA: AHMET TOKTAY

İki dakika önce muz yedim, aklıma geldi, bir mail atayım dedim

- MUZU ACABA NASIL YEDİM Kİ AKLIMA HEMEN MAİL DÖŞENMEK GELMİŞ.
- UMARIZ HOŞUNA GİTMİŞTİR.
- APİYET ŞEKER VE BAL OLSUN.

KELLE

PARA

HASTA: OZAN TIVRİZ

Ofiste sıkıldığınızda kiminle, neyle uğraşarak zamanınızı geçiriyorsunuz?

- OFİSTE NİYE SIKILALIM Kİ? BÜTÜN GÜN OYUN OYNUYORUZ.
- BELEŞE OYUN OYNAYIP ÜSTÜNE PARA ALIYORUZ.
- İSTERSEN SEN DE GEL.
- ROCKO'YU VEYA FIRAT'I ATAR, SENİ ALIRIZ.
- CEVABINI BEKLİYORUZ.

ENOCAN

PARA

HASTA: ONUR BÜLÜÇ

Bu dergiyi en çok okulda okumaktan zevk alıyorum, sınıftakiler "Çocuk musun, oyun oynuyorsun?" diyorlar. Sizce ne demeliyim onlara doktorlar?

- "SENSİN, SİNEKSİN, DAĞDA GEZEN İNEKSİN" DİYEBİLİRSİN MESELA.
- "BOOO, BEN KUŞAYIM, SEN YE" DE SIK KULLANILIR.
- "POGODOO" DİYE BAĞIRIP OMUZ VURUP YERE DE DÜŞÜREBİLİRSİN.
- ÇARE SONSUZ.

YANOLCAN

Emergency
PARAMEDIC

Grand Theft Auto V

Oyunun detayları sızdırıldı mı?

Grand Theft Auto V'ten son dedikodular

2008 yılında Grand Theft Auto IV'ün yaptığı patlamadan sonra uzun bir bekleme sürecine girdik. Her ne kadar iki yıl boyunca GTA IV, ek paketleriyle güncelliğini sürdürmeyi başarabilmişse de bu, yeni oyuna duyduğumuz özlemi gideremedi. 2009'da GTA V'e dair ilk açıklama Rockstar'ın kurucusu Dan Houser'dan gelmişti. Dan Houser, The Times'a verdiği demeçte önce şehri, daha sonra da karakterleri düşüneceklerini ve yakın zamanda 1000 sayfalık bir senaryo üzerinde çalışmaya başlayacaklarını söylemişti. Fakat o açıklamadan beri firma sessizliğe gömüldü, yeni oyun hakkında en ufak bir bilgi kırıntısı dahi alamadık. Söz konusu, oyun dünyasının en büyük yapımlarından birisinin devam oyunu olunca, spekülasyonlar da dinmek bilmedi. Geçtiğimiz aylarda ortalıkta birçok söylenti dolanıyordu, üstelik bu kez gerçekten ciddi söylentilerle karşı karşıyaydık. Bu söylentiler neler gelin bir göz atalım.

Rush! GTA V ile ilgili son dönemlerde ortaya atılmış en ciddi söylenti, daha önce Rockstar'ın yeni alan adları aldığını da ortaya çıkaran araştırmacı Superannation'dan geldi. Rockstar'ın Red Dead Redemption'da da birlikte çalıştığı

"casting" ajansı Telsey & Company'yi araştıran Superannation, bilgilere bakıldığında Max Payne 3 olduğu anlaşılan "Sao Paulo Knights" kod adlı bir oyun buldu. Daha sonra araştırmalarına devam eden internet kurdu, "interaktif proje" tanımlı ve ilginç karakterleriyle GTA tarzına yakın "Rush" kod adlı başka bir oyuna rastladı. Verilen karakter detaylarına bakalım olursak...

Mitch Hayes; 38 yaşında, sinir bozucu, ukala ve son derece başarılı bir FBI ajanı, iyi bir mizah anlayışına sahip. Miguel Gonzalez; 25 yaşında,

Amerikan / Meksikalı genç bir FBI ajanı, birkaç mafya babası arasında kalmış. Clyde; 23 yaşında, saf bir kişiliğe sahip, aptal biri. Brother Adam; 50 yaşında, çok sürükleyici bir yaşama sahip, masaj yaptırmayı çok seviyor, yoga öğretmeni. Bayan Avery; 48 yaşında, ev hanımı ve bir çocuk sahibi, komşusu Bayan Bell'e çok öfkeli. Bayan Bell; 45 yaşında, boşanmış bir bayan, çirkin ama kendisiyle barışık. Eddie; 47 yaşında, 30 yaşında içmeye başlamış, sigara, esrar, her türlü madde bağımlılığına sahip. Ira Bernstein; 56

Analistler Ne Diyor?

GTA V'e ilgi fazla olunca, analistler de sürekli olarak oyuna dair tahminler yapmaktan çekinmiyorlar. Billy Pidgeon, yeni bir Grand Theft Auto'nun kaçınılmaz olduğunu, GTA V'in 2012'nin üçüncü ya da dördüncü çeyreğinde çıkmasını beklediğini söylüyor, E3'te ufak bir tanıtım videosu görebiliriz şeklinde de devam ediyor. Cowen & Company'den Doug Creutz ise Take-Two'nun Mart 2012 ile biten finansal yıla kadar GTA V'i çıkarmasının çok zayıf bir ihtimal olduğunu belirtmişti.

Ünlü Michael Pachter ise GTA V'in yapım aşamasında olduğuna inandığını Aralık ayında açıklamıştı. Pachter, sıradaki GTA'nın en geç 2012'nin son çeyreğinde çıkacağını umduğunu da söylemişti. Sonuç olarak üç ismin de birbirini destekleyen öngörüler sunduğunu söyleyebiliriz. Bu öngörüler, Rockstar'ın takvimine ne kadar uyacak, onu zaman gösterecek.

yaşında, Amerika'nın yeni gözdesi, hayvanlara, yetimlere, uyuşturucuya ve sekse bağımlı olan biri, ünlü bir gazeteci, çok da patavatsızdır. Kevin De Silva; 18 yaşında, Albert'in şişman, FPS oyuncusu oğlu, çok fazla ot içer, dik kafalıdır, kaygı sorunları vardır, online oyun oynarken ırkçı yorumlar yapar. Harut Vartanyan; 42 ila 52 yaş arasında, Ermeni bir araba satıcısı, tefeci ve kabadayı, suçlular dünyasında çok bağlantısı vardır ama herkesi sinirlendirdiği için kimse onu sevmez. Nervous Jerry; 48 yaşında, Simon'la takılan ama ondan korkan, paranoyak biri. Calvin North; 55 yaşında, televizyon şovlarında ünlüleri kötü tanıtan bir FBI ajanı ama diğer yönlerden iyi, kötü giyimli, boşanmış ve kilo almakta olan biri. Jerry Cole; 53 yaşında bir IT uzmanı ve suç dünyasından bilgi aşırııp polislere satan bir köstebek. Rich Roberts; 35 yaşında İngiliz bir aktör, sıkı oynayan ve ciddi çalışmak isteyen biri, tek problemi okuma yazmada sıkıntı çekiyor. Alex; 52 yaşında, beyaz, hippie ve parasını kaybetmiş eski zenginlerden. Scarlet; 45 ila 52 yaşları arasında, doğayı seven, hippie ve spiritüalist bir bayan, yolculuk yapmayı çok sever.

Chad; 29 yaşında bir Beverly Hills parti çocuğu, iyi para kazanır ama sandığı kadar havalı değildir.

Tae Wong; 39 yaşında beceriksiz bir Çin mafya üyesi, uyuşturucu üretip satıyor. Taes Translator; 45 yaşında, patronunun babasından korkan, beceriksiz bir Çince çevirmeni.

Bu bilgilerin doğru olduğunu varsayıp online FPS oyunlarından bahsedildiğine göz önünde bulundurursak oyun GTA IV gibi modern zamanda geçecek diyebiliriz. Los Angeles'ın Beverly Hills şehriden bahsediliyorsa oyun için Los Angeles, yani Los Santos seçilmiş olmalı. Las Vegas gibi şehirlerin bahsinin geçmemesi, oyunun tüm San Andreas'ta değil de sadece Los Santos'ta geçeceğine işaret olabilir. Geçtiğimiz yaz ortaya çıkan "Rockstar, Hollywood ve çevresini araştırıyor." söylentileri her ne kadar Rockstar'ın bir diğer oyunu L.A. Noire ile ilgili olabileceks de bu araştırmaların GTA V için olma ihtimali de var. Karakterlere bakacak

olursak, oyunun Hollywood ünlüleri, yozlaşmış polisler ve mafya çeteleri üçgeninde geçeceğini söylemek mümkün.

Rush adlı projeyi doğrulayan ayrıntılarla birlikte iddianın doğruluk payı da artmış durumda. Profesyonel güreşçi ve aktör Robert Esparza'nın Twitter hesabından Rockstar Games'in Rush projesi için vücudunun tarandığını söylemesiyle mesajın yayından kaldırılması bir oldu. Oyuncuların bilgilerinin yer aldığı bir internet sitesinde de Shandar Robinson adlı bir aktrisin çalıştığı projeler arasında Rush projesi yer alıyor. Ayrıca GTA IV'ün kod adının da "Frozen" olduğunu, Niko Bellic'i seslendiren Michael Hollic'in, çalıştığı projenin isminin GTA IV olduğundan uzun bir süre haberi olmadığını da hatırlatalım.

Yine de çalıştığı projenin GTA V olduğundan haberdar olanlar var. Rockstar'ın Red Dead Redemption, L.A. Noire ve Max Payne 3 gibi oyunlarında da çalışan aktör Declan Mulvey'in özgeçmişinde bir süre önce "Grand Theft Auto V" de listelendi. Bu konu kendisine sorulduğunda bunun bir yazım yanlışı olduğunu, doğrusunun "Grand Theft Auto IV" olacağını söylese de buna inanmak güç zira daha önce listede GTA IV yer almıyordu, kaldı ki IMDb bilgilerine bakılırsa kendisi GTA IV yapımında yer almamış. Üstelik bu gelişmeden sonra Grand Theft Auto V bilgisinin düzeltilmesi yerine listeden tamamen kaldırılması da ayrı bir merak konusu.

Büyükşehir çalışıyor

Bu söylentilere paralel olarak ortaya çıkan bir diğer gelişme Rockstar stüdyolarının verdiği yeni iş ilanları. Gamasutra'da verilen ilanlara göre Rockstar New England, Rockstar North ve Rockstar RAGE, AAA, yani yüksek bütçeli bir oyun için "açık dünya" oyunları yapımında yetenekli, PlayStation 3 ve Xbox 360 deneyimi olan elemanlar arıyor. Açık dünya tanımı, "GTA V mi?" dedirtirken, ilanda PC'den bahsedilmemesi, GTA IV'ün PC versiyonu için uygulanan stratejiyi akıllara getirerek PC oyuncularını üzüyor.

Rockstar'ın Yeni Alan Adları

Rockstar, GTA IV'ün Getalife, Goldberg ve Zit gibi markalarına göndermeler içeren alan adları satın aldı. Alan adlarını herhangi bir kişi "Take-Two" ismiyle satın alabilecek olsa da birilerini aldatmak için beş yıllıkta toplam 700 ila 800 Dolar arası bir parayı boşa harcamak pek akıllı karı değil. Bu alan adlarının GTA V ile gerçekten ilişkisi varsa bu da bize oyunun günümüzde veya 90'lı yılların sonunda geçeceğini gösteriyor. Liste şöyle: www.CashForDeadDreams.com, www.SixFigureTemps.com, www.StopPayingYourMortgage.net, www.HammersteinFaust.com, www.LifeInvader.com



Öte yandan Rockstar London da "Yeni nesil oyunumuzun (PlayStation 3 / Xbox360) multiplayer modunu geliştirmek için yetenekli programcılar arıyoruz." şeklinde bir iş ilanı verdi. L.A. Noire'nin neredeyse tamamlandığını, Max Payne 3'ün PC'ye de çıkacağını, Agent'in PlayStation 3'e özel olduğunu biliyoruz. Bunun dışında Rockstar'ın şu an geliştirilen bildiğimiz başka bir oyunu olmadığını ve son zamanlarda iyice yayılan dedikodularla birlikte GTA V üzerinde yoğunlaştığını düşünürsek, Rockstar London'ın GTA V'in multiplayer modu için Rockstar North ile birlikte çalışıyor olduğunu tahmin etmek hiç de zor değil.

Tabii ki her ne kadar ciddi gelişmeler olsa da bunların söylentiden öteye gidemeyeceğini unutmamak gerek. Rockstar ise suskunluğunu bozmamaya kararlı. Dedikoduları doğrulamadığı gibi henüz hiçbirini inkar etmiş de değil. Geçen yılın aksine bu kez Rockstar'ın E3'ü es geçmeyeceğini umuyor, GTA V'in yolunu gözlemeye devam ediyoruz. ■ Serhat Yılmaz



Yeni teknolojik defteriniz

iPad 2, oyuncuların elinden düşmeyecek



Pad fanatığı asla değilim ve hatta bir köşe yazımda, bu cihazdaki eksikleri belirtmiştim. iPad daha çok Amerikan kullanıcılarına hitap eden, oradaki yüksek internet hızını ve servis olanaklarını kullanabilen bir cihaz olarak hazırlanmıştı ve Türkiye'deki alışkanlıklara pek uygun değildi. Geçtiğimiz ay Steve Jobs, birkaç milyon adet satan bu cihazın yeni versiyonunu tanıttı, yine herkes deliye döndü.

Yeni iPad 2'den daha fazlasını bekliyordum kendi adıma fakat açıklanan şekliyle, iPad 2 herkesi memnun etmiş gibi gözüküyor.

Bilmeniz gereken ilk konu, iPad'in artık %33 daha ince olması.

Bunu küçümsemeyin, iPad

2 gerçekten aşırı ince; iPhone 4'ten bile! Yanlışlıkla bükerek kırmamız bile olası bana sorarsanız.

Görüntü itibarıyla, beyaz ve siyah renk seçenekleri dışında cihazda herhangi bir değişiklik yok. Ön ve arka kısımda birer tane kamerası bulunuyor ve böylece FaceTime özelliğini kullanarak görüntülü konuşma yapabiliyorsunuz.

Donanımsal anlamda iPad 2, önceki versiyonuna göre dokuz kat daha hızlı. Bu da çok daha iyi oyunlar ve uygulamaların çalışabilecek olması demek. Çift çekirdekli A5 işlemci kullanan cihaz, bu kadar güçlü olmasına rağmen yine de pil ömrü açısından sıkıntı yaratmıyor: Tam 10 saate kadar cihazı açık tutmanız mümkün.

İnce olmasından ötürü ağırlığı da azalan iPad 2'nin iPhone'da ve iPod Touch'takine benzer Gyroscope özelliği de bulunuyor.

İki farklı tipte satılan iPad 2, Wi-Fi ve Wi-Fi + 3G opsiyonlarına sahip. 16, 32, 64GB versiyonlarından bir tanesini tercih etmelisiniz ki bence alınmışken 64GB tercih edilmeli.

Türkiye'de şu an ne kadar satıldığını bilmiyorum fakat size önerim, bu aleti sadece oyun oynayacaksınız satın almayın. iPad 2 özellikle sıkça seyahat eden ve birçok işle ilgilenmesi gerekenler için tasarlanmış. En azından ben böyle düşünüyorum... ■ Tuna Şentuna



Kızdırmayın artık şu kuşları yahu!

Şimdi de Angry Birds Rio...



Mesut bahtiyar kümes hayvanları kafeslenip Rio'ya kaçırılsa bizim kızgın kuşlar ne yapar? Tabii ki daha çok sinirlenir! Zaten kızgınlar, bu sefer iyice gürbüzleşip kafa göz dalmaya başlarlar. Angry Birds, bu kez samba müziği eşliğinde Rio'da. Üstelik bu sefer hain domuzlar yok oyunda, domuzların yerine maymunlar var. Grafikleri daha da geliştirilen Angry Birds, biraz iki boyutlu Worms oyunlarını andırıyor. Ekranın arka planı daha hareketli ve öndeki nesnelere iyice 3D hissi yaratılmış. Bu kez Rio'da yeni kuşlar ve boss savaşları da var. Boss niyetine beyaz papağanlarla dövüşmek, kızgın kuşlarımızı



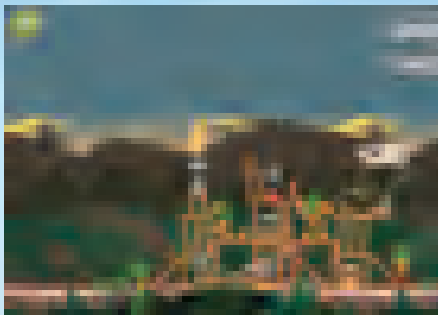
Kılıf

İlk iPad'i nereye koyacağımızı şaşırmıştık. Zarfa mı koyalım, pahalı bir kılıf mı alalım, jelatinle mi örtelim, streç filmle mi saralım derken güzelim ekran çizikle dolmuştu. Yeni iPad'deyse bu soruna kökten çözüm getirilmiş. iPad 2 halihazırda şık bir kapağa sahip; aynen ciltli kitaplarda olduğu gibi. Farklı renk seçenekleriyle geliyor bu kapaklar ve hem kapak olarak kullanılıyor, hem de iPad'i dik konumda tutmak için şekillendirilebiliyor. Şundan da eminim ki kısa sürede birçok enteresan tasarıma sahip iPad kapağı satışa sunulacaktır.



epey bir terletiyor bu oyunda.

Belli ki bu kuşları kızdırmak bazılarının işine geliyor. Yani birileri, bu kuşlar sinirlendikçe zengin olmaya, paraları cebe indirmeye devam ediyor. Oyunun orijinali için geliştirme masrafları 100.000 Euro, oyunun satışa çıktığı ilk günden itibaren elde



ettiği gelirse 50.000.000 Euro. Yani yapımcılar 1'e 500 kazanmış! Siz olsanız oyunun yenisini yapmaz mısınız ki? Biz olsak yaparız mesela; zaten yakında oyunları anlatmayı bırakıp yapmaya başlarsak şaşırmayın.

Şimdilik Angry Birds Rio'da 60 bölüm açık. Mayıs, Temmuz, Ekim ve Kasım aylarında güncellemelerle birlikte yeni bölümler gelecek. Oyunun ömrünü uzatmak için önceki oyunlarda bulunan yıldız sistemi korunmuş ve gizli meyveler eklenmiş. Türkiye'de 8 Nisan'da vizyona girecek olan Rio filmiyle işbirliği yapan Angry Birds; iPad, iPhone, iPod Touch cihazlarının yanı sıra Android işletim sistemine sahip cihazlar için 22 Mart'ta piyasaya çıktı. iPod Touch ve iPhone için 0.99 Dolar'a ve iPad için 2.99 Dolar'a satın alabileceğiniz Angry Birds Rio, satışa çıktığı ilk günden en çok satanlar listesinde birinci sıraya yerleşti bile. Bu gidişle oyunu birincilik tahtından

kolay kolay kimse indiremeyecek gibi. Angry Birds oyunları şimdiye kadar 100 milyon kere indirilmiş ve 40 milyon aylık aktif kullanıcı var. Oyuncular toplamda gün başına 200 milyon dakika harcıyor bu oyun için. Bu da demek oluyor ki Angry Birds, günümüzün fenomeni oldu bile.

■ Ahmet Özdemir



Call of Duty 4 serüveni başlıyor

Adeks Gaming Club, ülkemizi temsil edecek

Adeks Gaming Club'ın (AGC) Call of Duty 4: Modern Warfare (CoD4) takımı, Nisan ayında yurtdışına gidiyor. Türkiye'nin öncü internet kafe zinciri Adeks tarafından kurulmuş olan AGC, şu anda Counter-Strike 1.6, CoD4, StarCraft II: Wings of Liberty ve League of Legends alanlarında Türkiye'nin en başarılı oyuncu ve takımlarına sahip. AGC, ilk yurtdışı sınavınıysa Belçika'daki Outpost On Fire turnuvasında verecek. Geleneksel olarak düzenlenen Outpost On Fire CoD4 turnuvalarının dördüncüsü, 9 - 10 Nisan tarihlerinde Belçika'nın Antwerp kentindeki Outpost Game Center'da gerçekleşecek.

Şu an Türkiye'nin en iyi CoD4 takımı konumundaki

AdeksGC.CoD4, turnuvada Belçika, Rusya, Polonya, Hollanda, Macaristan ve Finlandiya temsilcilerine karşı mücadele edecek. Kurulduğu günden beri online yurtdışı turnuvalarda elde ettiği başarılarla Türkiye'deki rakipleriyle aradaki farkı açan AdeksGC. CoD4, 16 takımın katılacağı turnuvada en azından ilk sekize girerek, Türk takımlarının adının da Avrupa oyun sahnesinde duyulmasını sağlamayı hedefliyor.

Avrupa'da oldukça gelişmiş olan, Türkiye'deyse SETUP IT & Organizasyon'un çabalarıyla büyümeye başlayan e-spor alanındaki en profesyonel takım olan AGC'nin CoD4 kadrosu şu şekilde: Kaan "Mirk" Pelvan, Cengizhan "m!ragE" Yılmaz, Umur "XHRAMPAGE" Akinci, Yiğit "YiwiT" Taş, Burak

"HAYA" Aydın. Takımın bugüne kadarki başarılarıysa Infused Challenge'da son 32'ye kalmak, BB İyama Challenge'da son 32'ye kalmak, TGL Season 1'de grup birinciliği, Corsair Challenge'da son sekiz kalmak, Patriot Memory'de son sekize kalmak, Full Tilt Poker Challenge'da son sekize kalmak ve TGL New Year Cup'ta ikincilik.

■ Şefik Akkoç



NGP'ye aylar kala...

Yeni el konsolu hakkında, yeni bilgiler

Geçen ay Sony'nin yeni el konsolu, kod adıyla NGP'yi tanıtmıştık. PSP'nin devamı olan bu güçlü cihaz, oyun oynama şeklimize yeni bir boyut getirecek de demiştik ve konuyu kapatıyor gibi yapmıştık, kapatmamıştık.

NGP hakkında daha bilinmeyen o kadar çok şey var ki... Neyse ki merak ettiğimiz birçok konunun cevabı geliyor da rahatlıyoruz. En kritik olan sorunun cevabıyla başlayalım: NGP -büyük ihtimalle- bu yılın sonlarında kısırlarımıza ulaşacak. 11 Kasım'daysa Uzak Doğu'da piyasada olması bekleniyor. Fiyat olarsa ülkemizde 1000 TL'nin altında satılmayacaktır eminim fakat yurt dışında 350\$ civarında olması bekleniyor ki bu da çok yüksek bir rakam sayılmaz. (3G'li versiyon 350\$, sadece Wi-Fi bulunan versiyon 250\$'dan satılacak.)

NGP'nin dört çekirdekli, 2.0 GHz hızında çalışan bir işlemciye sahip olacağını da duyurmuştu fakat bu konuda bazı yanlış anlaşılmalarmış ve Sony de bunlara yanıt vermeyi

es geçmemiş. David Coombes'a göre, eğer bu işlemci 2.0 GHz'de çalışırsa NGP hem alev alır, hem de pili beş dakikada bitir. Dolayısıyla PS3'e rakip olabilecek bu işlemci hızı, NGP'de aşağı çekilecek ve NGP, "PS3'e rakip" sıfatını bir kenara bırakacak. İşlemcinin yanında sistemin ne kadar belleğe sahip olacağı da merak konusu fakat Sony'den bu konuda bir açıklama gelmedi. Sadece, "PSP'den katbekat fazla." yanıtını alabildik.

Cihazın Wi-Fi ve Wi-Fi + 3G versiyonları piyasaya sürülecek. 3G'li versiyonda otomatik olarak GPS alıcısı da bulunacak. GPS ile yönümüzü bulmanın ötesinde, gerçek "hazine avı" aktivitelerine de katılabileceğiz. Gezdiğimiz yerlerde bir nevi sanal hazine bulmamızı sağlayacak bu uygulama ve cihaz piyasaya çıktıktan bir süre sonra aktif hale gelecek.

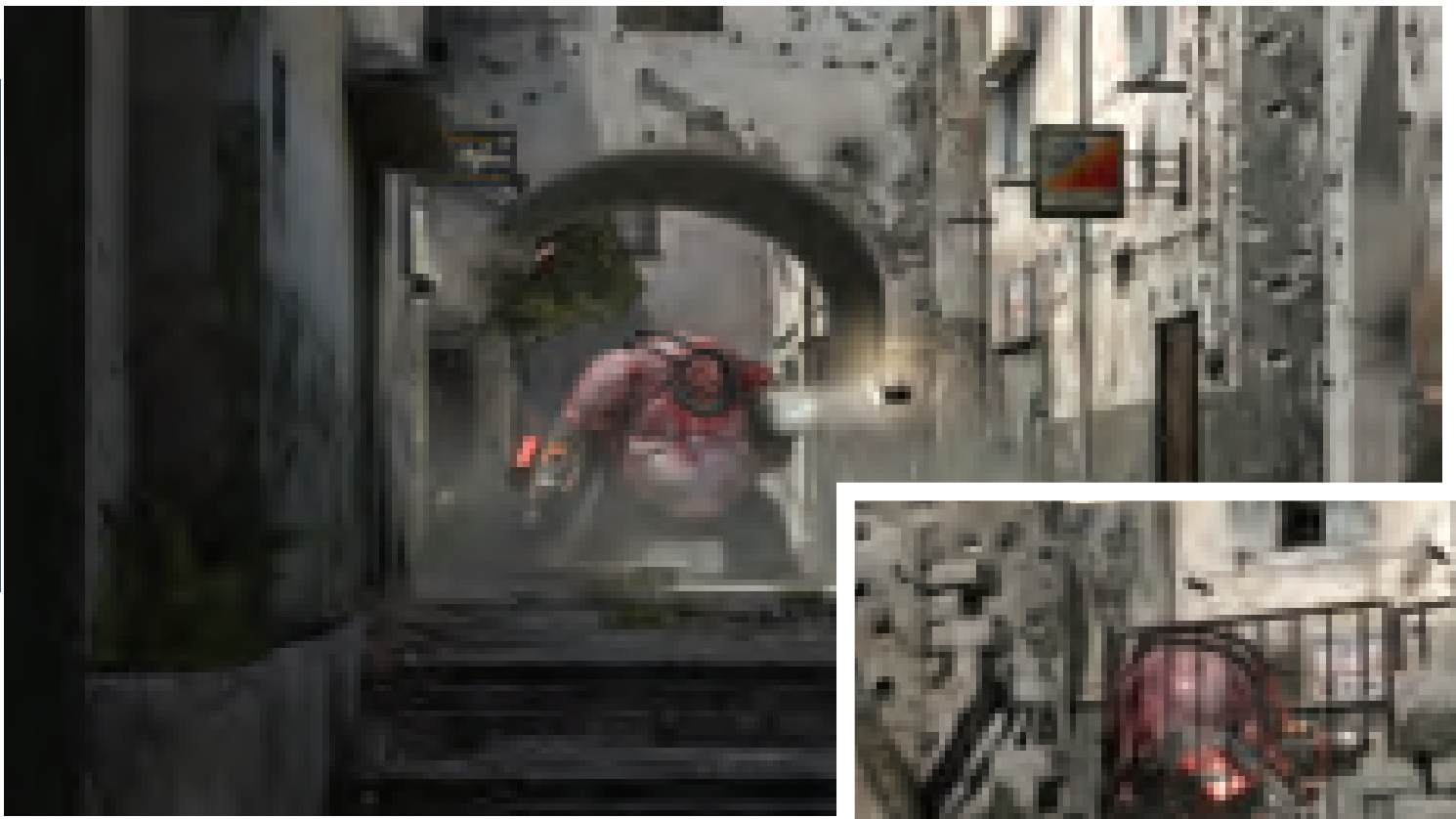
NGP hakkında her ay yeni bilgiler yayımlanacağını tahmin ediyoruz ve bunlardan da sizi her ay haberdar edeceğiz.

Bizden ayrılmayın! ■ Tuna Şentuna

Oyunlar

NGP'nin oyunlarının ufak "solid state" disklerde geleceğini daha önce de söylemiş-tik. Bu disklerin en küçüğü 2GB, en büyüğü ise 4GB olacak. Raflarda görerek, dokunarak satın alabileceğimiz oyunların yanında, bu oyunların dijital versiyonları da anında PSN üzerinden satışa çıkacak. Hatta bazı firmalar, büyük oyunlarını bile direkt olarak dijital olarak satışa sunabilecek.





Ciddiyete davet

Serious Sam 3 ile taş taş üstünde kalmayacak!

işin yoksa git saklan, gizli gizli ilerle, bunu beceremezsen bir bölüm dolusu adam peşine düşsün, kaçmayı becereme, öl, kayıt noktasından yeniden başla, yeniden fark etsinler, hevesin kaçsın... Eskiden böyle değildi. Geleni vururduk, vuramadığımız bize kafa atardı, cevabımızı alırdık. Bu dönemin en iyi oyunlarından bir tanesi olan Serious Sam, sadece her şeyi yok etmeye yönelik bir oynanış içeriyordu ve onu bu haliyle, çok sevmiştik.

CroTeam'ın hazırlamakta olduğu Serious Sam 3, aynı heyecanı ve eğlenceyi geri getirmeyi amaçlıyor. Saklanmak yok, siper almak yok, beklemek yok. Sadece ateş etmek ve yok etmek var! Bu amaçla hazırlanan oyun, PC ve konsollar için piyasada olacak, almayan da bin pişman olacak.

Bir senaryo bekleyenler, lütfen başka yerde beklemeye devam etsinler çünkü oyun bir konu etrafında dönmeyecek. Sadece başlangıç için bir hikaye hazırlanmış ve buna göre, ilk oyundan önceki kısım anlatılıyor. Yani dünya işgal altında ve dünyanın birçok bölgesi uzaylı istilası neticesinde yavaş yavaş dökülmekte.

Yeni yakın dövüş hareketlerinin ve 16 kişilik multiplayer oyun modlarının (Deathmatch ve Beast Hunt gibi.) bulunacağı oyunda eski dostlarımız, kafası olmayan ve yanınıza koşarak gelip patlayan arkadaşlarımız, roketler fırlatan büyük robotlar, köpek benzeri yaratıklar da bize eşlik edecek. Devolver Digital tarafından yayımlanacak olan oyun bu yaz aylarında görüçüye çıkmış olacak; olmazsa gidip hesabını sorarsız. ■ **Tuna Şentuna**

PSP'ye doping

Final Fantasy IV: The Complete Collection, bu ay piyasada

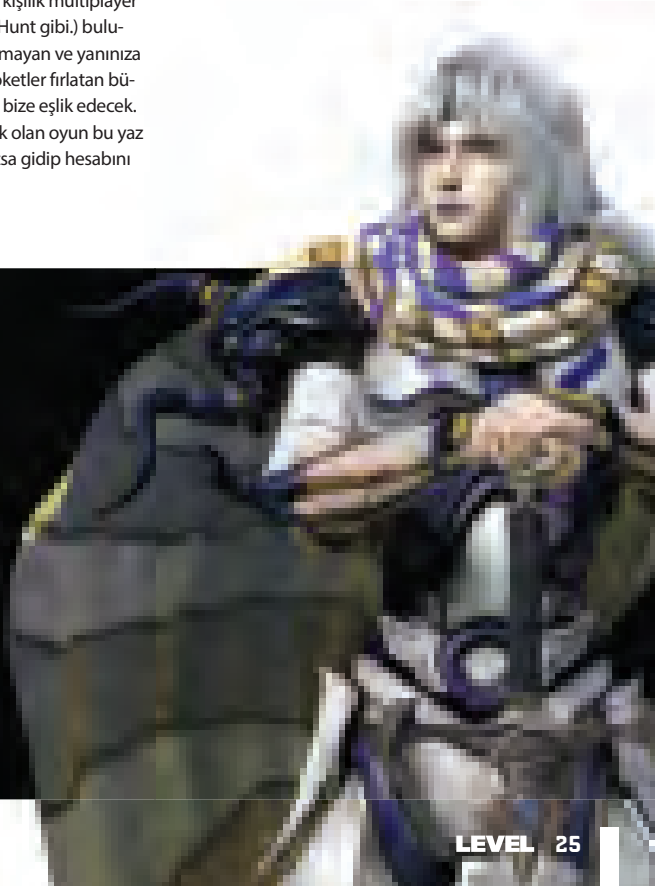
Eski oyunların tarihin tozlu sayfalarında yok olup gitmesine göz yummayı reddediyor Square Enix ve Final Fantasy serisinin eski oyunlarını bir bir, yeni sistemlere uyarlıyor. Bunların son üyesi de 22 Nisan'da piyasaya çıkması beklenen Final Fantasy IV.

İlk olarak 1991 yılında SNES için yayımlanmış olan oyunun yenilenmiş versiyonunda hem FFIV, hem de oyunun devamı niteliğindeki The After Years yer alacak. Üstelik bu iki oyunun arasındaki boşluk da doldurulmuş durumda ve böylece iki oyun arasında homojen bir geçiş oluşturulmuş.

Oyunun grafikleri PSP'nin 16:9 ekran formatına uygun olarak düzeltilmiş, araya da Square Enix kalitesini yansıtan ara sahneler eklenmiş. Çizimlere göz gezdirebileceğimiz bir galeri sayfası da eksik edilmemiş.

Bu paket Avrupa'da özel bir sürüm olarak satılacak ve bu pakette birtakım kartlar, üstünde oyunun kahramanının görseli bulunan bir ekran temizleme bezi ve Dissidia 012 oyunu için indirilebilir ekstralar bulunacak.

Bir Dark Knight olan Cecil'in intikam peşinde koştuğu bu macerayı tüm Final Fantasy fanatiklerine öneriyorum; zaten PSP'de çıkacak olan üç - beş tane iyi oyun kaldı!... ■ **Tuna Şentuna**



Son Dakika!

- Square Enix'in Xbox 360'a özel geliştirdiği Gun Loco iptal edildi. Zaten adını duymamıştık bile, iyi olmuş.
- Fırat'ın bu ayki hediyeleri toplamak için verdiği uğraşta, kafasında saç kalmadığı tespit edildi. Konuya Şefik de onay verdi, Ahmet de kafa salladı.
- Hepimizin soluksuz izlediği (izlemesi oynamaktan daha zevkli olabiliyor.) Heavy Rain'in devam oyununun gelmeyeceği açıklandı. Quantic Dream, yine karanlık ama daha farklı birtakım projeler üzerinde çalışıyor.
- Bu yılki E3'te yeni bir Hitman oyununun, Hitman 5'in açıklanacağını düşünmekteyiz.
- Ülkemizdeki bir televizyon kanalında da yayımlanmakta olan Wipeout yarışmasının, Activision tarafından bir Kinect oyununa dönüştürülme çalışmaları başlamış durumda.
- MotorStorm: Apocalypse ertelendi. Ertelenme nedeni de oyunun Japonya'daki felakete benzer sahneler içermesi. Aynı şekilde Hereafter adındaki film de geçtiğimiz ay Japonya'da gösterimden kalkmıştı.
- Prey 2 yapım aşamasında! Üstelik ilk oyunun yapımcısı tarafından hazırlanıyor ve 2012 yılında PC, PS3 ve Xbox 360 için piyasaya sürülmesi bekleniyor.
- nVidia'dan gelen bir açıklamaya göre, PS2 oyunlarını Android platformunda görebileceğiz. Buna en yakın ve en güzel örnek de Sony Ericsson'un telefonu, Xperia Play.
- Arc System Works, yeni bir BlazBlue oyunu üzerinde çalışıyor ve bu oyun, Xbox 360 ve PS3 için bu yıl içerisinde satışa sunulacak.
- Blizzard, "Titan" kod adlı bir MMO üzerinde çalışıyor ve hatta bu oyunu stüdyolarında oynamakta olduklarını bile rahatlıkla söylüyor. Oyunun 2013'te piyasaya çıkacağı da söyleniyor. Haydi, oturup bekleyelim...

- Yeni bir Tomb Raider filmi de 2013'te gösterime girecek. Her şeyin baştan başlayacağı filmi kimin yöneteceği, kimleri sahneye taşıyacağı henüz belirlenmedi.

- Bir film haberi daha: 2012'nin Eylül ayında yepyeni bir Resident Evil filmi izleyeceğiz. Heyecanlandık dersek, büyük yalan olur.

- Çekimlerine başlanmış olan Kane & Lynch filminin yazarlarından Kyle Ward, yeni bir oyun filmi için de kolları sıvamış durumda. Resident Evil filmlerinin arkasındaki firma, Devil May Cry'ın da film haklarını almış durumda ve senaryoyu da Kyle Ward'a devretmiş.



Microsoft, güzergahı sizin için belirledi

Bu yıl içerisinde hangi Xbox 360 oyunlarını beklemeli...

Microsoft, 2011 yılı içerisinde raflara koyacağı yeni ve iyi oyunlarının bir listesini basınla paylaştı. Çoğunluğunu DLC'lerin oluşturduğu bu oyunlardan hangileri size uygun, seçin, beğenin, alın... **■ Tuna Şentuna**

Xbox 360'a Özel

- Fable III - Traitor's Keep (DLC) / 1 Mart, 560 Microsoft Puanı
- Gears of War 3 / 20 Eylül
- Halo: Reach - Defiant Harita Paketi (DLC) / 15 Mart, 800 Microsoft Puanı
- Once Upon a Monster (Kinect XBLA) / Sonbahar
- The Dishwasher: Vampire Smile (XBLA) / 2011
- The Gunstringer (Kinect XBLA) / 2011
- Torchlight (XBLA) / Çıktı, 1200 Microsoft Puanı

Multi-platform

- Assassin's Creed: Brotherhood - The Da Vinci Disappearance (PSN, XBL) (DLC) / 2011
- Batman: Arkham City (PC, PS3, Xbox 360) / Sonbahar
- Beyond Good & Evil HD (PSN, XBLA) / Çıktı, 800 Microsoft Puanı
- Child of Eden (XBLA, PSN) / 2011 sonu
- Crysis 2 (PC, PS3, Xbox 360) / Çıktı
- Homefront (PC, PS3, Xbox 360) / Piyasada
- Need for Speed Shift 2 Unleashed (PC, PS3, Xbox 360) / 1 Nisan

Çete lideri olmaya hazır mısınız?

THQ'nun son bombası, Saints Row: The Third geliyor!

GTA'ya gönderme yaparak, "Bu oyunda pizza taşımak, taksitle şehri baştan aşağı dolaşmak yok. Burada çete lideri olarak dünyayı sarsmak var!" diyor THQ'dan Danny Bilson. Böylece anlıyoruz ki Saints Row: The Third ile aksiyonun dibine vuracağız.

The Third Street Saints adındaki bir çetenin liderini kontrol edeceğimiz oyunda, Steelport adındaki hayal ürünü bir şehirde, Syndicate adındaki rakip çeteye karşı savaşaacağız. Onların bölgesine girip binalarını kundaklayacağız, adamlarını kaçıracağız, ortalığı birbirine katacağız kısa kesmek gerekirse. Syndicate dışında Morning Star, The Luchadores ve The Deckers adında çetelerle de karşılaşacağız. Sokaklara adaleti ve kuralları getirmek isteyen STAG Unit'lerle de oyun boyunca itişeceğimizi düşünmekteyiz.

Oyunda yeni silahların yanında, bu silahları birçok şekilde değiştirebilme olanağımız da olacak. Basit bir makineli

tüfeğe bomba atar veya tetikçi tüfeği dürbünü takabileceğiz örneğin. Silahların yanında uçak saldırıları çağırabilme, uzaktan kumandayla tank veya arabaları kontrol etme gibi olanaklarımız da bulunacak.

Volition'a, "Red Faction: Armageddon'daki Geo-Mod motorunu kullanacak mısınız?" diye sorulduğunda, Volition kaçamak bir cevap veriyor ama "Size güzel sürprizlerimiz olacak" demeyi de es geçiyor.

Her ne kadar oyunda karşılıklı multiplayer oyun modları bulunmayacak olsa da tüm oyunu anlaşmalı olarak, online ortamlarda oynayabileceğiz.

GTA'ya iyi bir alternatif olup olmayacağı şu an kestiremiyoruz fakat Saints Row: The Third'ün, Just Cause 2 gibi aksiyona doyaçağımız bir oyun olacağı kesin.

■ Tuna Şentuna

Gitar çalmayı bilmeyenlere...

Ubisoft, piyasadaki müzik oyunu açığını Rocksmith ile gideriyor

Guitar Hero'ya veda ettik. Belki yıllar sonra, farklı bir şekilde yine karşımıza çıkar ama artık evinizdeki gitarları, baterileri eski oyunlarda kullanmanız gerekiyor. Rock Band'ın yapımcısı Harmonix de küçülmeye gitti. Rock Band'ın sonlanmadığını söylüyorlar ama onların da artık eski gücü kalmadı bana sorarsanız.

Bu yılın -dans oyunları dışında- müzik oyunu olmadan geçecek olmasını fırsat bilen Ubisoft, Rocksmith adında bir müzik oyunu hazırlamaya başladı ve oyununu Eylül ayında PS3 ve Xbox 360 için piyasaya sürecek. Bu oyunun özelliği size gerçekten gitar çalmayı öğretecek olması.

Rocksmith, 45 tane parça içerecek ve bunların çoğunu Nirvana, Rolling Stones, David Bowie ve The Animals oluşturacak. Şu an için Gibson'la bir anlaşmaya varmaya çalışan Ubisoft, 2005'a size gerçek bir elektro gitar ve Rocksmith oyununu sunmayı hedefliyor. Dilerseniz de sadece ara kablo satın alarak, varolan elektro gitarınızı oyunda kullanabileceksiniz.

Rock Band 3'le birlikte gelen "Pro Guitar" özelliğinin bir adım ötesi olarak nitelendirilebilir Rocksmith ama bu da Ubisoft'un, yaratacağı oyunda ne kadar iyi bir oyuncu sunacağıyla doğru orantılı. Gitar çalmayı hedefleyenler, Rocksmith'i bir yerlere not etmeli. ■ Tuna Şentuna

İster arkadaşınla, ister tek başına...

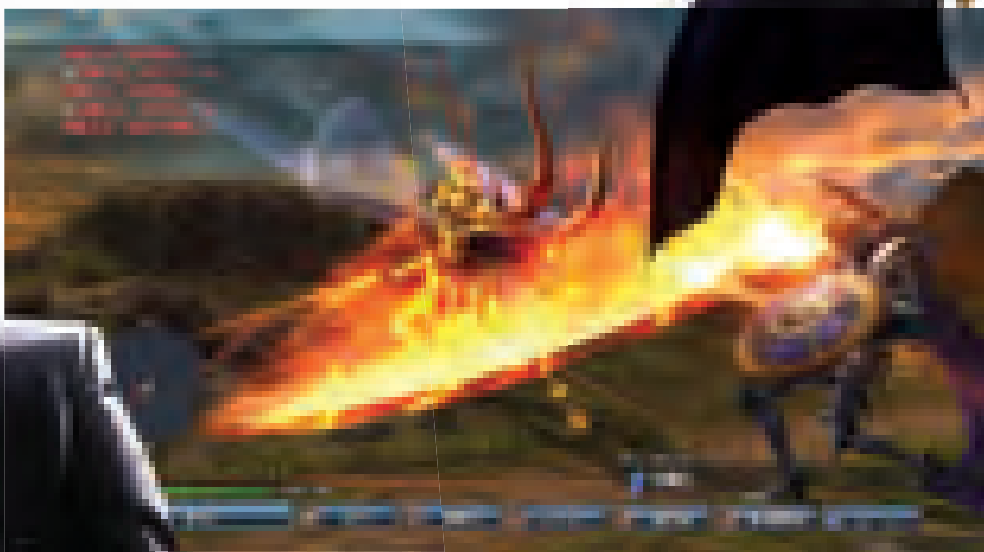
RPG'cilere White Knight Chronicles aşısı

Daha PS3'le tanışmamışken, PS3 için açıklanan oyunlar arasında White Knight Chronicles adında, inanılmaz bir görselliğe sahip bir RPG vardı. İşinin erbabı Level-5 tarafından hazırlanıyordu lakin bu oyuna sonradan bir şeyler oldu, hem çıkmak bilmedi, hem de çıkınca bir şeye benzemedi. Bu tersliğin neden kaynaklandığını düşünürken ikinci oyunun haberi geldi ve hatta bu oyun, yaz aylarında Japonya'da piyasaya sürüldü bile. Famitsu'dan da 33/40 alarak iyi bir oyun olduğunu kanıtladı.

White Knight Chronicles II'den bahsediyoruz ve bu JRPG, PS3'e özel olarak Avrupa'da satışa sunulmaya hazırlanıyor. Bunun ne zaman olacağını bilmese de oyun hakkında birtakım bilgilere ulaşmayı başardık.

Yaklaşık 30 saat sürecek olan oyunda yine zor durumlarda büyük şövalyelere dönüşecek ve birçok savaşa gireceğiz. Artık savaşlarda daha fazla söz hakkımız bulunacak ve oyunu dilersek altı kişi, anlaşmalı olarak internet üzerinden oynayabileceğiz. Oyunu oynarken PS3'ün klavyesiyle veya mikrofonla sohbet etmek de mümkün olacak. Wikipedia'daki enteresan bir bilgiye göre, oyunu oynamak için öncelikle ilk oyunu bitirmeniz gerekiyor. Bunun Avrupa sürümü için geçerli olup olmayacağını da yakında öğreneceğimizi düşünüyoruz.

Bir başka White Knight oyunu, White Knight Chronicles: Origins de PSP için hazırlanıyor. İlk oyundan 10.000 yıl öncesini (Oha?!) konu alacak oyun da yine 30 saate yakın bir oynanış içerecek ve dört kişiye kadar da multiplayer olanağı sağlayacak. ■ Tuna Şentuna





Üniversiteliler kendilerini oyuna kaptırdılar

Mart ayının sonunda Marmara Üniversitesi'ndeydik

Marmara Üniversitesi Elektrik Kulübü tarafından bu yıl 10. kez düzenlenen Information Technology Days (ITD'11), 23 - 24 Mart tarihleri arasında üniversiteli oyuncuları bir araya getirdi. Göztepe Kampüsü'ndeki büyük spor salonunda gerçekleştirilen etkinliğin basın sponsoru olarak biz de Ayça ve yüzlerce dergi ile kampüsteki yerimizi aldık ve oyunlarla öğrencilerin eğlenceli vakit geçirmesine katkı sağladık.

Bizimle birlikte etkinliğe katılan Aral'ın en yeni oyunlarını deneyen üniversite öğrencileri, özellikle Xbox 360'ın hareket algılama aparatı Kinect'in desteklediği Kinect Adventures'i oynarken bir hayli eğlendiler. Zıplayıp hoplamaktan yorulan öğrencilerse koltuklara yayılıp piyasaya sürülen en yeni oyunlardan Homefront'u, MotoGP 10/11'i, Top Spin 4'ü ve de Blob 2: The Underground'u deneme fırsatı yakaladılar. ■ Şefik Akkoç

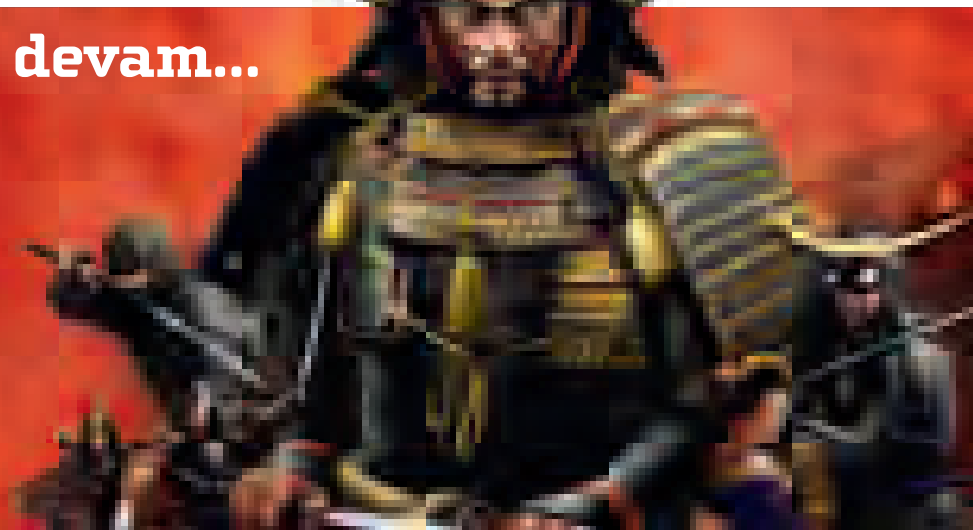


Türkçe oyunlara devam...

Shogun 2: Total War'a Türkçe yama

Türkiye'nin resmi Total War hayran sitesi Total War Türkiye, serinin geçtiğimiz ay piyasaya sürülen, yeni ve belki de en iyi üyesi Shogun 2: Total War için Türkçe yama hazırlıklarına başladı. Projeyi kısa sürede hayata geçiren ekip, daha önce Caesar IV, Call of Duty 4: Modern Warfare, Darksiders, Mafia II ve Medal of Honor gibi oyunlar için de Türkçe yama hazırlayan tecrübeli isimlerden oluşuyor. 15 çevirmen tarafından hızla başlayan çalışmaların, İngilizce konusunda sıkıntı yaşayan Total War hayranlarınının Shogun 2: Total War'dan maksimum keyif almaları için en kısa sürede sonlandırılması hedefleniyor.

■ Şefik Akkoç





%600 DAHA YÜKSEK HAVA AKIŞI REFERANSA ORANLA %20 DAHA SOĞUK

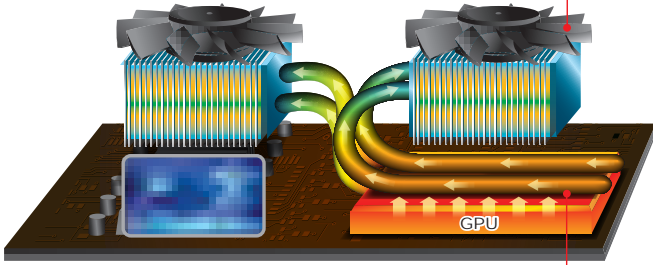
ASUS DirectCU II çift fanlı ekran kartları, overclock için en üst seviyede olduğunu kanıtladı

Güç sağlama bileşenlerinde iyi soğutma ve iyi bir şekilde işlenmiş olan malzemeler, ekstrem overclock özellikleri sağlamakta oldukça etkilidir. ASUS'un, kendi yeni tasarımı olan, %600* daha yüksek hava akışı ve referansa oranla %20* daha soğuk bir performans sağlamak üzere özelleştirilmiş DirectCU II çift fanlı soğutucular barındıran GTX 580 ve HD 6970'i inceledik. Aynı zamanda bu kartlar, %50'ye* varan daha yüksek hızlarda kullanım için tescilli Süper Alaşım Gücü ve Voltage Tweak içermektedirler

Çift fan, doğrudan soğutma

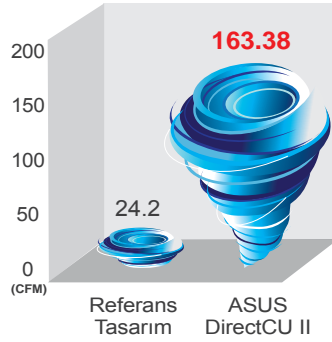
Geçmişte pek çok çift fanlı soğutucu görmüştük ama ASUS'un farklı bir hikayesi var. Şirket, ısıyı etkin bir şekilde çekirdekte uzaklaştırmak üzere, grafik işlemcisi ile doğrudan temas eden bakır ısı boruları uygulayan özel DirectCU II tasarımına, %600* oranında daha fazla hava dolaşımı ve sonuç olarak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

%600* daha yüksek hava akışı

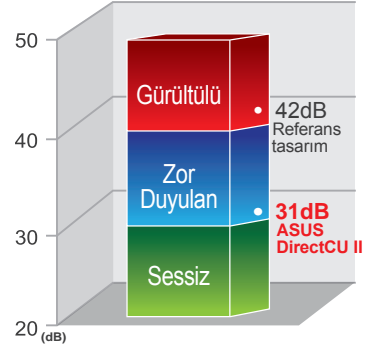


%20* daha serin Bakır ısı boruları, grafik işlemci ile doğrudan temas halinde

Hava Akışı (ne kadar fazla o kadar iyi)



Ses Seviyesi (ne kadar az o kadar iyi)



Dayanıklı overclock araçları

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

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

Son karar

Sadece NVIDIA ve AMD'nin en iyilerini değil, aynı zamanda referans tasarımları önemli ölçüde aşan değerlerle daha fazla hava akışı, daha düşük sıcaklıklar, azaltılan ses seviyeleri ve overclock özelliklerine sahip pek çok ödül sahibi özelliği de beraberinde sunuyor

3DMark Vantage Sonuçları

ASUS GTX 580 DC II	X15490
GTX 580 Referans	X13281
ASUS HD 6970 DC II	X12299
HD 6970 Referans	X10720

Teknik özellikler

ASUS GTX 580 DirectCU II

CUDA çekirdekleri: 512

Bellek: 1536MB GDDR5

Bellek arayüzü: 384-bit

Çekirdek saati: 782MHz

Bellek saati: 4008MHz(1002MHz GDDR5)

ASUS HD 6970 DirectCU II

Stream işlemcileri: 1536

Bellek: 2GB GDDR5

Bellek arayüzü: 256-bit

Çekirdek saati: 890MHz

Bellek saati: 5500MHz(1375MHz GDDR5)

Takvim Nisan

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Pers.	Cuma	Cmt.	Pzr.
28	29	 <p>WWE All Stars</p>		<p>1</p> <ul style="list-style-type: none"> • The 3rd Birthday [PSP] • UFC Personal Trainer [PS3 360] • WWE All Stars [PC PS2 PS3 360 PSP] 	2	3
4	5			<p>8</p> <ul style="list-style-type: none"> • A New Beginning [PC] • Tales of Monkey Island [PC] 	 <p>Tales of Monkey Island</p>	
 <p>10</p>	<p>12</p> <p>Rio [PS3 360]</p>	13	<p>14</p> <ul style="list-style-type: none"> • Michael Jackson: The Experience [PS3 360] 	<p>15</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elements of War [PC] • Fate of the World [PC] • Men of War: Assault Squad [PC] • Theatre of War 3: Korea [PC] 	16	17
18	<p>19</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mortal Kombat [PS3 360] • Operation Flashpoint: Red River [PC PS3 360] • SOCOM: Special Forces [PS3] 	20	<p>21</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portal 2 [PC PS3 360] 	22	<p>23</p> <ul style="list-style-type: none"> • Black Mirror III [PC] • Bracken Tor: The Time of Tooth and Claw [PC] 	 <p>24</p>
25	26	 <p>Tropico 4</p>		<p>29</p> <ul style="list-style-type: none"> • The Next BIG Thing [PC] • Virtua Tennis 4 [PS3 360] 		

ZAFERE GİDEN YOLDA

SENİ
KİMSE
DURDURAMAYACAK



www.allodstr.com

[facebook.com/AllodsTR](https://www.facebook.com/AllodsTR)



LEVEL'İN 15 YILLI

1997 yılından itibaren ülkemizdeki oyuncuların karşısına çıkan LEVEL için 15. yıla giriş yaparken şöyle bir geçmişe dönelim ve aradan geçen 15 yılda neler olduğuna bir bakalım istedik. LEVEL'in uzun geçmişinden rekorları, yazarların başlangıç hikayelerini, 15 yılda oyun piyasasındaki gelişmeleri ve daha fazlasını öğrenmek ister misiniz?

15 Yılda Neler Oldu?

LEVEL'in Türk oyuncuların karşısına ilk olarak çıktığı Şubat 1997'den Nisan 2011'e kadar neler olup bittiğini merak ediyor musunuz?



- Şubat 1997'de LEVEL'in ilk sayısı piyasaya sürüldü.
- Nisan 1997'de The Last Express piyasaya sürüldü.
- Eylül 1997'de Age of Empires, Fallout ve Ultima Online piyasaya sürüldü.

- Ekim 1997'de Grand Theft Auto piyasaya sürüldü.
- Aralık 1997'de Gran Turismo piyasaya sürüldü.
- Ocak 1998'de Colin McRae Rally piyasaya sürüldü.
- Nisan 1998'de StarCraft piyasaya sürüldü.
- Mayıs 1998'de Unreal piyasaya sürüldü.
- Temmuz 1998'de Commandos piyasaya sürüldü.

- Ekim 1998'de Game Boy Color ve Half-Life piyasaya sürüldü.
- Haziran 1999'da Counter-Strike piyasaya sürüldü.
- Ağustos 1999'da Tony Hawk's Pro Skater piyasaya sürüldü.
- Eylül 1999'da Homeworld piyasaya sürüldü.
- Şubat 2000'de The Sims piyasaya sürüldü.

- Mart 2000'de PlayStation 2 piyasaya sürüldü.

- Mayıs 2000'de bir Türk takımı, Galatasaray ilk defa UEFA şampiyonu oldu.
- Haziran 2000'de Deus Ex piyasaya sürüldü.

- Temmuz 2000'de Shogun: Total War piyasaya sürüldü.
- Ekim 2000'de SSX piyasaya sürüldü.
- Ocak 2001'de LEVEL Online açıldı.
- Mart 2001'de Game Boy Advance piyasaya sürüldü.
- Haziran 2001'de Operation Flashpoint piyasaya sürüldü.
- Temmuz 2001'de Max Payne piyasaya sürüldü.

- Eylül 2001'de ICO piyasaya sürüldü.
- Ekim 2001'de Devil May Cry ve Grand Theft Auto III piyasaya sürüldü.



- Kasım 2001'de Xbox, Gothic, Halo: Combat Evolved ve Pro Evolution Soccer piyasaya sürüldü.

- Ocak 2002'de Medal of Honor piyasaya sürüldü.

- Haziran 2002'de Türkiye futbolda dünya üçüncüsü oldu.
- Temmuz 2002'de Warcraft III: Reign of Chaos piyasaya sürüldü.
- Ağustos 2002'de Mafia piyasaya sürüldü.

Nasıl Başladık?

Ahmet

Aslında benimki yazarlık değil de insanlara oyunları anlatma tutkusuydu. Bu tutku bünyemde üniversitede okurken zirve yaptı ve hep rüya mesleği olarak hayal ettiğim oyun yazarlığına 2003 yılında başladım. Bir yazarın tanıttığı ilk oyunu unutmamasını imkanı yoktur ve ömrümden yazdığım ilk oyun, bir Silent Hill oyunuydu. Tarih tekrerr etti ve LEVEL'a geldiğimdeki ilk yazım da yine 2008 yılında yayınlanan Silent Hill: Homecoming oldu.



Ayça

Bolca oyun oynadığım bir gecede rüyamda LEVEL'da yazdığımı gördüm, ilerleyen günlerde "Bir mail atayım, neden olmasın?" diyerek tarihin en süslü mailini Fırat'a attım; istediği ön inceleme için de tarihin en berbat oyunlarından birini seçtim ve altı ay rötarla kendisine geri yolladım. Karşılığını üç ay "Çaylak 1" olarak ödedim! Şaka bir yana, geç oldu ama güzel oldu.

Cem

Ben yazarlığa altı yaşında başladım. O yıllarda (1980) internet, SMS, Facebook vesaire olmadığı için kızları sadece etkileyici mektuplar yazarak araklayabiliyorduk. Ben de baktım, en güzel kızları kandırıp ağıma düşürmek için en güzel aşk mektuplarını yazmam gerekiyor, o zaman bu işin en iyisi olayım dedim, altı yaşında yazar oldum.



Ertuğrul

Ama bu sorunun cevabı hep aynı olmalı! Oyun oynuyordum ben, böyle beş yaşında falandım. Sonra baktım kitaplar da güzel. Bir de baktım FRP diye bir şey gelmiş ülkemize. Çok sevdim, üzerine gittim. Hatırlıyorum da 5 Lira haftalığım vardı, hepsiyle gidip oyun alırdım. Disketlerin 25.000 Lira'dan 50.000 Lira'ya kadar olduğunu ve Command & Conquer: Red Alert'ın 36 disket olduğunu gördüğümü hatırlıyorum ve işte şimdi de bu satırları yazdığımı... Yani çok istedim oyunlarla ilgili bir şey yapmayı ve yazar oldum.

Nurettin

Bir arkadaşımın hazırladığı Sabre Team incelemesi, PC Oyun'da ilk okur incelemesi olarak basıldı. (Bıyıklarım çıkmıyordu o zaman, sen düşün.) Yıllar sonra üzerimde farkında olmasa bile hakkı geçen Polat Yarışçı'nın altında, hayranı olduğum dergi Gameshow'da yazdım. Bundan sonra birkaç sitede kısa öyküler yazdım, redaksiyon yaptım. The Headbangers'ta kitap köşesini işgal ettim. Ve sonunda LEVEL'da yazmaya hak kazanarak iyi ve sakallı arkadaşlarla (Tuna, Fırat, Emre, Şefik.) tanışma, çalışma fırsatını yakaladım. İyi etmişim be!



Şefik

Küçüklüğümde beri oyun oynarım ama o dönem bir oyun dergisinde yazarlık, hatta editörlük yapacağımı kestiremiyorum. Üniversite yıllarında birkaç inceleme yazısıyla yavaş yavaş giriştiğim bu macera, bir anda kartopu gibi büyümeye başladı ve beni şu anki konumuma getirdi. Kimine göre yavaş, kimine göre hızlı sayılabilecek bu sürecin gelişmesinden memnun muyum? Tabii ki evet!

Tuna

LEVEL'la tanışmam, Fırat Akyıldız adlı şahsın peşimi bir türlü bırakmayıp beni yaka paça dergi kapısından içeri sokmasıyla gerçekleşti. Ardından önüme sayfa planını koydu, "Hocam bu sayfaların yarısı senin" dedi. O gün bugündür dağ gibi yazıyla uğraşıyorum; Fırat sağ olsun.



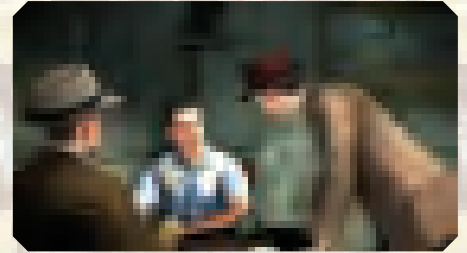
Ümit

1989 yılına 1990 yıllarıydı. O zamanlar Türkiye'de çıkan tek oyun dergisi olan "64'ler"i bir sayı bile kaçırmadan takip ediyordum. Bir gün bir arkadaşımın "64'ler"e oyun yazmaya karar verdik. Son derece saçma ve gereksiz bir mini golf oyununu uzun uzun yazıp gönderdik. Yazı dergide pul kadar minik bir köşede yayınlandı ama benim için oyun yazarlığının ilk adımı olması açısından önemi büyük.

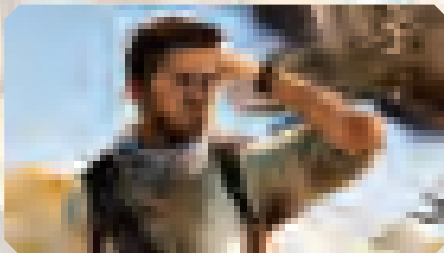
15. Yılda En Çok Beklediğimiz Oyunlar



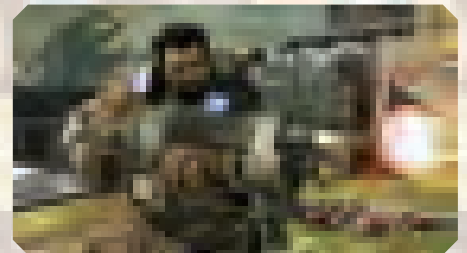
Battlefield 3 (PC PS3 360)



L.A. Noire (PS3 360)



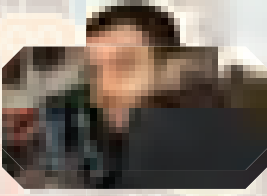
Uncharted 3: Drake's Deception (PS3)



Gears of War 3 (360)

15 Yılda LEVEL Rekorları

LEVEL'in kendine ait rekorları yok mu? Tabii ki var. İşte birçoğunu daha önce paylaşmış olduğumuz rekorlardan bazıları...



Omuz Üstü Kameralı İlk İnsan

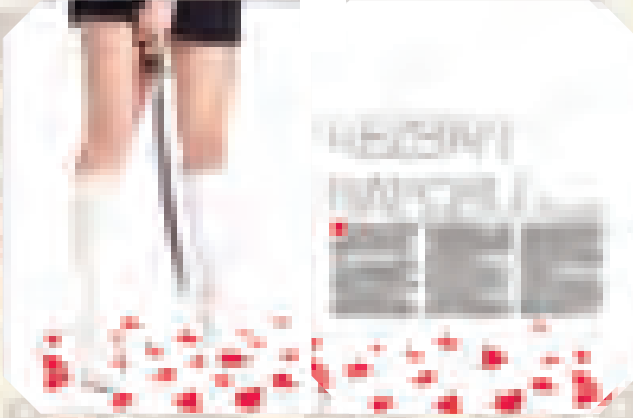
Omuz üstü kamerası ilk kez 2007'de, Şefik Akkoç üstünde kullanılmıştır. Bu kamera sayesinde Şefik Akkoç, arkasında savaş çıkırsa bile kafasını hafifçe çevirip "Ne oluyor yahu?" diyebiliyor.

Bir Ayda En Fazla Yazı Yazan Kişi

Tuna Şentuna adındaki LEVEL yazarı, bir ay içerisinde tam 67 sayfa yazarak rekor kırdı.

En Fazla Üst Üste PES Maçı

En fazla üst üste PES maçı, 19 Şubat 2009'u 20 Şubat 2009'a bağlayan gece, 62 maçla Fırat Akyıldız ile Gökhan Sungurtekin arasında yapılmıştır.



En Hızlı Tasarlanan Sayfa

LEVEL tarihinin en hızlı tasarlanan sayfası, 31 saniyede tamamlanan ve Cem Şancı'ya ait olan Kezban Raporu'dur.

En Erken Öne Sürülen Bahane

Gökhan Sungurtekin, 2009'un Ekim ayında ilginç bir rekora imza atmış, Xbox 360'ta PS3 gamepad'ı kullanılmasını sağlayan dönüştürücü alınacağı duyunca, daha cihaz ofise gelmeden, "Şimdi o PS3'teki gibi çekmez." diyerek insanlık tarihinin en erken öne sürülen bahanesine imza atmıştır.

En Uzun Süre WoW Oynayan Grafiker

Emre Öztınaz, yazının yayına hazırlandığı güne dek 16.000 saati aşkın süre World of Warcraft oynayarak bu unvanın sahibi olmuştur.

Yazısını En Geç Teslim Eden Yazar

Mart 2009 sayısında yayımlanması gereken yazıyı 2009'un Ekim ayında teslim eden Hasan Başaran, bu alanda kırılması zor bir rekora sahiptir.



En Uzun Süre Yıkanmayan Çay Makinesi

LEVEL ofisindeki bir çay makinesi, kullanıldıktan sonra tam 160 gün boyunca yıkanmamıştır.

En Uzun Sabahlama

Dergide komün halinde sabahlama ve sürünme rekoru, yedi kişi ve dört gün ile LEVEL'a aittir.

En Uzun Süreyle Sırt Çantasında

Emre Öztınaz, 2 Ekim 2009 ile 9 Ekim 2009 arasında sırt çantasında toplamda yedi farklı Xbox 360 taşıyarak rekor kırmıştır. (Bu rekora Mart 2011'de bir Xbox 360 daha eklenmiştir.)



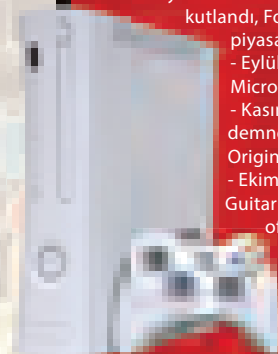
- Eylül 2002'de Battlefield 1942 piyasaya sürüldü.
- Kasım 2002'de Tom Clancy's Splinter Cell piyasaya sürüldü.
- Şubat 2003'te Game Boy Advance SP piyasaya sürüldü.
- Haziran 2003'te Star Wars Galaxies: An Empire Divided piyasaya sürüldü.
- Ağustos 2003'te LEVEL Forumları açıldı.
- Ekim 2003'te Call of Duty piyasaya sürüldü.
- Kasım 2003'te Star Wars: Knights of the Old Republic piyasaya sürüldü.
- Mart 2004'te Far Cry piyasaya sürüldü.
- Nisan 2004'te Painkiller piyasaya sürüldü.
- Mayıs 2004'te SingStar piyasaya sürüldü.



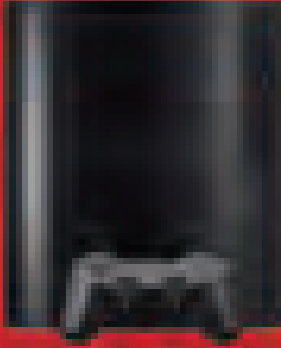
- Ağustos 2004'te Doom 3 piyasaya sürüldü.
- Eylül 2004'te Fable ve Katamari Damacy piyasaya sürüldü.
- Ekim 2004'te Grand Theft Auto: San Andreas piyasaya sürüldü.
- Kasım 2004'te Nintendo DS, Half-Life 2, Killzone ve World of Warcraft piyasaya sürüldü.



- Aralık 2004'te PSP piyasaya sürüldü.
- Şubat 2005'te Psychonauts piyasaya sürüldü.
- Mart 2005'te Brothers in Arms: Road to Hill 30, God of War ve The Matrix Online piyasaya sürüldü.
- Nisan 2005'te LEGO Star Wars piyasaya sürüldü.
- Mayıs 2005'de LEVEL'in 100. sayısı kutlandı, Forza Motorsport piyasaya sürüldü.
- Eylül 2005'te Game Boy Micro piyasaya sürüldü.
- Kasım 2005'te Condemned: Criminal Origins piyasaya sürüldü.
- Ekim 2005'te F.E.A.R., Guitar Hero ve Shadow of the Colossus piyasaya sürüldü.
- Kasım 2005'te Xbox 360 piyasaya sürüldü.



- Şubat 2006'da Black piyasaya sürüldü.
- Mart 2006'da Nintendo DS Lite piyasaya sürüldü.
- Haziran 2006'da LocoRoco piyasaya sürüldü.
- Eylül 2006'da Company of Heroes ve Yakuza piyasaya sürüldü.



- Kasım 2006'da PlayStation 3, Nintendo Wii, Gears of War ve Resistance: Fall of Man piyasaya sürüldü.
- Ocak 2007'de Kabus 22 ve World of Warcraft: The Burning Crusade piyasaya sürüldü.
- Şubat 2007'de LEVEL'in 10. yılı kutlandı, Crackdown piyasaya sürüldü.
- Mart 2007'de MotorStorm ve S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl piyasaya sürüldü.
- Ağustos 2007'de BioShock piyasaya sürüldü.
- Eylül 2007'de Heavenly Sword ve Stranglehold piyasaya sürüldü
- Kasım 2007'de Assassin's Creed, Call of Duty 4: Modern Warfare, Crysis, Mass Effect, Rock Band ve Uncharted: Drake's Fortune piyasaya sürüldü.
- Şubat 2008'de Patapon piyasaya sürüldü.
- Nisan 2008'de Grand Theft Auto IV ve Portal piyasaya sürüldü.
- Haziran 2008'de Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots piyasaya sürüldü.
- Ekim 2008'de Dead Space ve LittleBigPlanet piyasaya sürüldü.



- Kasım 2008'de Left 4 Dead, Mirror's Edge ve World of Warcraft: Wrath of the Lich King piyasaya sürüldü.
- Mayıs 2009'da inFamous piyasaya sürüldü.
- Haziran 2009'da Prototype piyasaya sürüldü.
- Ağustos 2009'da Batman: Arkham Asylum piyasaya sürüldü.
- Ekim 2009'da Borderlands ve DJ Hero piyasaya sürüldü.
- Kasım 2009'da Dragon Age: Origins piyasaya sürüldü.
- Ocak 2010'da Bayonetta ve MAG piyasaya sürüldü.
- Şubat 2010'da Heavy Rain: The Origami Killer piyasaya sürüldü.
- Mart 2010'da God of War III piyasaya sürüldü.
- Mayıs 2010'da Alan Wake ve Red Dead Redemption piyasaya sürüldü.
- Haziran 2010'da OnLive piyasaya sürüldü.



Menüde Neler Var?

15 yıldır oyun olan her yerdeyiz. Tabii ki "her yer" derken sadece Türkiye'yle sınırlı kalmamak gerektiğinin de farkındayız. Bu yüzden yıl içerisinde dünyanın dört bir yanına yayılarak sizlere birinci elden bilgileri sunmak için binlerce kilometre yol tepiyoruz. "Dünya kazan, biz kepçe" modunda bir Kore'deyiz, bir İspanya'dayız, bir Almanya'dayız, bir İngiltere'deyiz, bir ABD'deyiz. Bazen aynı anda dünyanın iki farklı ucunda olanlarımız (?) bile oluyor.

Almanya'daki bilgisayar fuarlarından ABD'deki dünyanın en büyük elektronik fuarı olan E3'e kadar edindiğimiz tecrübeleri değerlendirerek her yıl Türkiye'nin en büyük dijital eğlence ve oyun fuarı olan COMPEX/GameX'i düzenlemekten

büyük keyif alıyoruz.

Sizlerle birlikte Türkiye'nin en büyük oyun topluluğu olma yolunda epey yol aldık ve size daha yakın olabilmek, daha sık bir araya gelip sohbet etmek, dertleşmek ve oyun oynayabilmek için LEVEL Community'yi kurduk, geliştirdik ve geliştirmeye de devam ediyoruz. Facebook, Twitter, MySpace, sosyomat ve Steam gibi birçok sosyal ağın yanı sıra LEVEL Online ile her an sizlerin yanı başınızdayız.

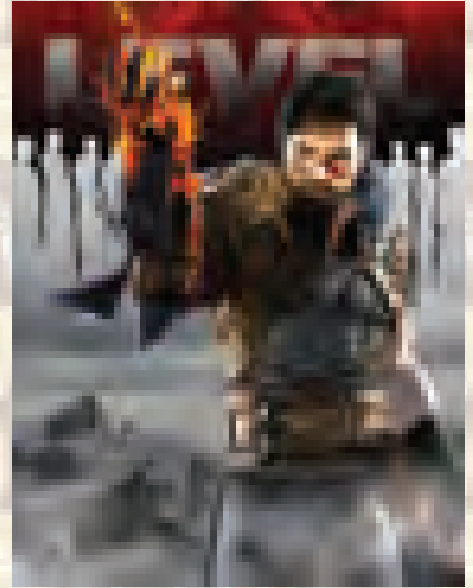
LEVEL'in yaklaşık iki yıldır her geçen gün gelişerek büyüyen küçük bir üyesi daha var: Severe olarak takip ettiğiniz Online Oyun dergisi. Evet, ailemizin bu yeni üyesi de sizlerin ilgisi sayesinde günbegün büyümeye ve gelişmeye devam ediyor.

Bir Kapağın Yapım Hikayesi



1. Aşama

İlk denememde kırmızı logo ve elinde alev tutan karakteri kullandım. Arkaya Dragon Age II'yi anlatan adam silüetlerini de yerleştirdim.



2. Aşama

İkinci aşamada, gri olan insan silüetlerinin fazla dikkat çekmediğini düşünüp rengini kırmızıyla değiştirdim. Tabii logoyu da bu durumda tam tersi olarak gri yaptım.

Zaman Makinesi

İlk sayımızdan bugüne kadar ne oyunlar, ne karakterler, ne düşmanlar, ne mücadeleler gördük. Koca 15 yılda gördüklerimiz, göreceğimiz teminatıdır diyerek zaman makinemize bindik ve gelecekte bizi ne gibi oyunların karşılayacağını sizin için araştırdık.

10 Şubat 2015

Ezel: Çocuk, Kardeş, Yeğen

Bundan sadece dört yıl sonrasına gittiğimizde, Türk oyun sektörünün ciddi anlamda sıçrama yaptığına tanık olduk. Gün itibarıyla Crysis 2'de kullanılan CryENGINE 3 motoru, günümüzün en popüler dizilerinden Ezel'in oyun uyarlamasında kullanılmış. Oyunda oyunculara iyi ya da kötü tarafta yer alma ve dizideki karakterlerden Ezel, Ali, Cengiz ve Temmuz karakterlerinden birini canlandırma şansı tanınmış. Oyunda iyi tarafta yer alanlar son bölümde Kenan Birkan, kötü tarafta yer alanlara son bölümde Ramiz Karaeski ile karşı karşıya geliyorlar.

3 Kasım 2016

Call of Duty: New Culture

Sonunun gelmeyeceğine kesin gözüyle baktığımız Call of Duty serisinin günümüzdeki olayları konu alan yeni versiyonu için 2016 tahmininde bulduk ve sonbahara yelken açtık. Geleceğe gittiğimizde gördüklerimiz, bugüne kadar yapımcıların sürdürdüğü politikaların aynen devam ettiğini ortaya koyuyordu. Call of Duty: New Culture'da özel bir Amerikan askeri timinin bir parçası olarak Mısır, Libya, Suriye, Irak ve İran topraklarında görevlere katılıyor, bu ülkelerde patlak veren iç savaşa dahil olarak halkı ve ülkeyi ABD yanlısı bir tutum sergilemeye yönlendiren operasyonlar düzenliyoruz. Ahmedinejat ve Kaddafi gibi tarihi kişiliklerin de oyunda yer aldığını not düşelim.

22 Ekim 2017

FIFA 18

Futbol oyunlarının sürekli olarak gelişim göstermesi, önümüzdeki yıllarda da devam etmiş. Her yıl sonbaharda piyasaya sürülen futbol oyunlarının bir yenisini gözlemlemek için 2017 yılına gittik ve raflarda hem Kinect, hem de Move destekli FIFA 18'i görünce pek sevindik. FIFA 18'in en büyük özelliği, oyunun bildiğimiz futbol sahalılarında oynanıyor olması. Sahanın kenarına yerleştirilen 22 EyeToy kamerası veya Kinect aparatı sayesinde sahadaki 22 oyuncu ekrana yansıyor, sahada yapılan her hareket birebir olarak oyunda gerçekleşiyor. Bu işte bir gariplik sezdik ama geleceği değiştirmemek adına kısa sürede stattan ayrıldık.

20 Ağustos 2019

Sanitarium: The Last Healing

Yıllar evvel kapanan ASC Games, 2019 yılında küllerinden doğmuş ve Sanitarium'un ikinci oyunu "The Last Healing" ile 360 derecelik ve beş boyutlu ekranlarımıza konuk olmuş. Sanitarium'un yeni oyunu, güzel ülkemizin güzide şehri İstanbul'da geçiyor. Bu kez Bakırköy'de uyanan, kafası sarılı şuursuz karakterimiz bayan bir karakter. Kafası bandajla sarılı olduğu için saçını başını göremediğimiz karakterimizin bayan olduğunu vücut anatomisinden fark ediyoruz. Ses kartımızdan içimizi cız ettiren bir müzik gelirken, koku kartımızdan da burnumuza lağım kokusu geliyor. Bakırköy'deki tımarhanede başladığımız oyundaki ilk görevimiz gardiyanlardan kurtulmak.



3. Aşama

Sonraki aşamada elinde alev tutan görseli daha asil duran karakter ile değiştirdim. Alt taraflara da ufak çizikler ekleyerek kapağın tümünün logo ile bütünleşmesini sağladım.



4. Aşama

Son olarak karakteri daha da büyüterek kapağa daha iyi hükmetmesini sağladıktan sonra DA2 logosunu, barkodu ve patlangacı ekledikten sonra kapağı tamamladım.

- Temmuz 2010'da StarCraft II: Wings of Liberty piyasaya sürüldü.

- Eylül 2010'da PlayStation Move piyasaya sürüldü, Türkiye basketbolda dünya ikincisi oldu.

- Kasım 2010'da Kinect piyasaya sürüldü.

- Aralık 2010'da World of Warcraft: Cataclysm piyasaya sürüldü.

- Şubat 2011'de Nintendo 3DS piyasaya sürüldü.

- Mart 2011'de Crysis 2 piyasaya sürüldü.

Ayrıca:

- Duke Nukem Forever ilk olarak Nisan 1997'de duyuruldu, hala piyasaya çıkmadı ve bu uzun bekleyiş ön-

mümüzdeki Mayıs ayında sona erecek. (Bir dakika! Son dakika açıklamasıyla oyun bir kez daha ertelendi: 10 Haziran.)

- Oyun tarihinin en fazla sayıda dublörle canlandırılan karakteri Lara Croft, 15 yıldır hem oyun piyasasında, hem de sinema sektöründe varlığını sürdürmektedir.

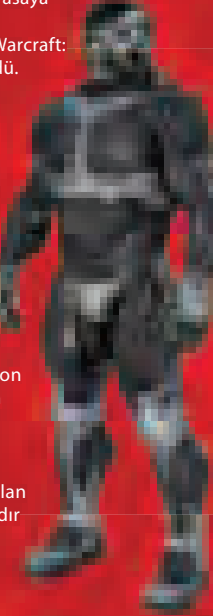
- Yıllarca bir hayalden öteye gidemeyen "oyun sektöründe Türklerin varlığı" düşüncesi, son olarak Crysis 2'nin piyasaya sürülmesiyle ciddi mesafe kat etti.

- LEVEL'in ilk sayısı piyasaya sürüldüğünde doğan bir bebek, an itibarıyla, okuyacağı üniversitenin planlarını yapmaya başladı. (Başlamadıysa başlamalı!)

- Bir dönem neredeyse Ultima Online'dan ibaret olan, ilerleyen yıllarda Counter-Strike ve Quake ile popüler hale gelen online / multiplayer oyunlar, günümüz itibarıyla pazar payını inanılmaz boyutlara taşıyıp en büyük oyun firmalarının bile ciddi yatırımlar yaptığı bir alan haline geldi.

- PlayStation ile oyun sektöründe yer edinmek isteyen Sony, teknolojiyi mükemmel bir şekilde kullanarak hem hareket algılama teknolojisine, hem de üç boyutlu görselliğe sahip oyunların oynanabildiği PlayStation 3 ile pazarın en önemli markalarından biri haline geldi.

- Microsoft'un hareket algılama teknolojisi konusundaki hamlesi, hiçbir kontrol cihazının aracı olmadığı Kinect ile gerçekleşti.



Ertağral Sāngā

ROL

PLAYING

GÜNLÜKLERİ

Onunla ilk tanıştığım da saçları uzundu, siyahlar içerisindeydi. Bense sivilceler içerisinde bir veletten başkası değildim. Geçen yıllar içerisindeyse iletişimimiz hiç kopmadı kendisiyle. Kimden mi bahsediyorum? Tabii ki Ilgana'nın yazarı ve artık bir efsane haline gelmiş olan Sihir Kafe'nin kurucusu Özgün Özol'dan. Kendisi yıllar süren FRP Kafe macerasından sonra soluğu akademide aldı. Mimar Sinan Üniversitesi Tarih Bölümü mezuniyetinin ardından, İslam Öncesi Türk Tarihi üzerinde yüksek lisans çalışmalarına başladı. "Ilgana" adlı eseri geçtiğimiz aylarda raflardaki yerini alan Özol, oyun severlerin yakından tanıdığı "İstanbul Efsaneleri" isimli oyunun da başındaki isimdi.

Ertugrul: Bir zamanlar "Sihir Kafe" diye bir yer vardı; sen de hatırlarsın, ben de hatırlıyorum. Neydi bu sihir? Nerede başladı, nasıl bu noktaya gelindi?

Özgün Özol: Sihir, insanların topluşup oyun oynadıkları bir yerdi. 1997'den 2004'e kadar sürdü ve o arada Türkiye'de hem oyun, hem de fantastik - kuantistik ve bilimkurgu meraklılarının topluştuğu bir yer konumundaydı. O zamanlar oyun kültürü bu kadar yayılmış değildi, dolayısıyla küçük ve içine kapalı bir topluluktu. Ben bu topluluğun ileri gelenlerinden bir tanesi olarak, uzun yıllar hem fantastik, hem de kuantistik olaylara bayağı bir zaman harcadım. Temel olarak da rol yapma oyunları, onların ithalatı, oyunları düzenlenmesi ve öykülerinin yazılması ile uğraştık. Aıştığımız üzere bunlar, Batı kaynaklı eserlerdi, Batı kaynaklı öykülere dayanıyordu ve bu söz ettiğim küçük topluluk dışında kimse bizi ne anlıyor, ne de umursuyordu. (Kaç kere "satanist" diye basıldığımızı hatırlamıyorum.) Ben de buna cevap olarak şöyle bir karar verdim: Bu iş böyle olmuyordu, bu seçkin topluluk, bu şekilde bir yere varamayacaktı. Boşa akan bu musluğun altına bir kova koymam gerektiğini fark ettim. Bunun tek yolunun da ciddi anlamda kalabalık kitlelerin, ortalama Türk insanının, akademisyenlerin ve başka yazarların, kaşlarını kaldırmadan okuyabilecekleri bir şeyler anlatmaktan geçtiğine emin oldum. 2004 yılında bu söylediğim şey gözüme bayağı basit görünüyordu. Şimdi, yedi yıl sonra o cesareti nasıl gösterdiğime hala şaşıyorum.

E: O zaman şöyle sorayım sevgili Özgür: Üniversiteden mi kitap geldin, yoksa kitaptan mı üniversiteye bir geçiş var?

ÖÖ: Üniversiteden gelmedi. Kitaptan üniversiteye gitti. Böyle bir şey yapma karar verdikten sonra bu işi adam gibi yapmanın tek yolunun akademik anlamda da gelişmek olduğunu fark ettim. Çünkü bu sözünü ettiğim küçük ve elit kitle, Avrupa tarihinin en ince ayrıntılarını bile bilirken, Türk tarihi hakkında bilebilecek şeyler olduğunu bile farkında değildi. Birinci Dünya Savaşı hakkında fikrimiz bile yoktu ama İkinci Dünya Savaşı'nı ezbere biliyorduk. Bunun tek nedeni, bu insanların etkilenecekleri biçimde önlerine malzeme konmamasıydı. Örneğin; bu tayfa, "Claymore" ya da "Katana" kılıçlarının teknik tasarımından tutun da felsefi altyapısına kadar her şeyini bilirken, "Yatağan" kelimesini duymamıştı bile. Hal böyle olunca ben de durumu oturup düzelttim... Sonra olmadı... (İki Sihir Kafe'li muhabbet edince aşağı yukarı bu tarzda bir söz ve dil kullanımı oluyor.) O zaman ben de dedim ki şunu bir öğreneyim. "Şunu" derken; Türk tarihiyle ilgili hepimizin kafasında gerek yamuk, gerek yumuk bilgiler var. Hiçbirisi Claymore ya da Katana kadar karizmatik değil. Benzer biçimde kavramlar, kurumlar, kişiler de o kadar uzağımızda ki Aragorn kılıcı çekip "Batı halkları birleşin!" diye bağırdığında, alkışlara boğuluyor ve o kılıçların nereye savrulacağını düşünmüyoruz bile. Dedğim gibi buna yanıt olarak; önce alelacele bir şeyler yaptım, sonra bu işin hemen olamayacağını ve başarmanın tek yolunun kendi alışkanlıklarımı bile sorgulamak olduğunu fark ettim.

E: Gelelim Ilgana'ya; ilk olarak bu isim nereden kaynaklanıyor, onu sorarak başlayalım. Ilgana fazlasıyla dikkat çeken bir roman; çünkü fantastik öğelerle bezenmiş bir eser. Malum sormak zorundayım; neden fantastik edebiyat? (Sayın Özol, neden Tarih? Hahaha!)

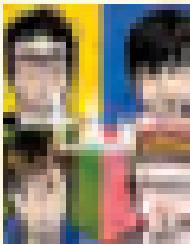
ÖÖ: Ilgana güzel bir isim de ondan. İnsanlar duyduklarından beri beğeniyorlar ve hoşlarına gidiyor. Bu arada, insanlar bu sözcüğü yanlış okuyorlar; Ilgana, Ankara gibi okunur. Çünkü Türkçe'de yer adlarında vurgu ilk hecededir. Hazır buna değinmişken, neden fantastik diye de



sordun zaten; bu için tarih ve dille ilgili yönünü de anlatayım. Türk tarihinden genel bir fantastik dünya yaratmak deyince, bu için altında çok ciddi araştırma, geliştirme ve paradigma değişiklikleri gerektiğini bilmek lazım. Ben Türk tarihi derken neden bahsettiğimi daha iyi anlayabilmek için Tarih lisansı ve yüksek lisans maceralarına atıldım. Benim gibi bu fikre yardımcı olan başka insanlar da dil konusunda, görsel tasarım konusunda, hatta dünsel tasarım konusunda akademik maceralara atıldılar. Az önce sözünü ettiğim kitle gibi, ben de bazı kavramları benimsemiyordum; hatta söz etmek komik ya da banal geliyordu. Sonra geçti... Sorunun Türk tarihinde, Türk kültüründe ya da Türk insanında değil, benim cehaletimde olduğunu fark ettim. Bu cehaletten kurtulduğukça, anladığım şeyleri başkalarına nasıl anlatacağım da yerli yerine oturdu. Çünkü benim bu anladığım şeyleri, zaten anlamış ve anlatmakta olan bir sürü insan vardı. Sorun, onları dinleyen gençlerin olmamasıydı. Ben, geçmişim gereği gençlerin neyle ilgileceklerini biliyordum. Hayatımın altı-yedi yılı da genç insanlara şövalye masalları satıp kazandığım paraları da Bank of Scotland'a yatırarak geçmişti. Gülme Ertuğrul, ciddiym! (Ama sen de gülüyorsun!) Gerçekten, yaptığım ithalatın bedelini bu bankaya yatırıyordum. O kadar "fantastik transferi" yaptıktan sonra, e artık bilgi de birikti zaten, kendimi hem neyi, hem de nasıl yapacağımı anlamışken buldum. İşte bu yüzden fantastik... (Çok güldük ha)

E: Ilgana devam edecek mi? Romanın asıl vurgulamaya çalıştığı nokta ya da noktalar nedir?

ÖÖ: Ilgana zaten devam ediyor... Onu az sonra anlatırım. Romanın vurgulamaya çalıştığı noktaya gelince, birkaç koldan birden yürüyor bu konu. Bunlardan birincisi, nereden kanıksadığımızı bile bilmediğimiz bazı kavramların, aslında kendi tarihimize, köklerimize ve bunlardan dolayı da bugüne ne kadar ters düştüğünü sergilemek. İkincisi, bunu mümkün olduğu kadar öğretmekten çok, ilgi çekici, akılda kalıcı ve hayali gücünü tetikleyici biçimde yapmak. Üçüncüsü de geleneksel fantezi edebiyatında "iyiler ve kötüler" olarak tanımlanan tarafların sorgulanmasını sağlamak. Elbette bunun üstüne, İslam öncesi Türk tarihi ve Grek istilası öncesi Anadolu tarihini ve kültürünü, insanlara tanıtmak ta var.



Damon Albarn. Özellikle 90'lı yılların en önemli gruplarından bir tanesi olan Blur, en çok Song 2 isimli şarkısıyla tanınıyor.

Ne dinledim

Blur dinledim arkadaş! Vallahi dinledim! Dinlemeyeniz var mı? Yoktur canım, olmaz yani... Ama utangaç utangaç bilmediğini itiraf eden ekipte kendinize yer bulduysanız, bu satırları okur okumaz bir Blur albümü dinliyorsunuz... İngiltere'nin bence gururu olabilecek kadar kaliteli müzik yapan bu şirin grubun vokali, günümüz gençlerinin bildiği Gorillaz isimli grubun da kurucusu

E: Bildiğim kadarıyla yakın zamanda bir de masaüstü rol yapma oyunu olacak? Birazcık bu oyundan bahsedebilir misin? Klasik bir FRP oyunu mu olacak?

ÖÖ: Klasik dediğimiz şey "birisini öykü başlatır, birkaç kişi de o öykünün önde gelen kahramanlarını canlandırmayı üstlenir, kritik durumlarda o karakterin ne yapacağına karar verir, verdiği kararı becerip beceremediğini de zarla belirler" ise, evet. Ancak tabii ki bir farkı var; nasıl Ilgana destanı alışmamış olanlara da bir şeyler anlatmaya çalışıyorsa rol yapma oyunu da elit çekirdek kitlenin haricini de kapsayabilmeyi amaçlıyor. Zaten bu yüzden tasarımı bir hayli uzun sürdü. (Üç yıl kadar.) Bu konuda deneyimli insanlardan oluşan bir takım, hala son düzeltmelerini yapıyor. Birkaç ay içerisinde de deneme için camiadan yardım isteyeceğimizi umuyorum. (Bkz. Ertuğrul Süngü.) Trajikomik bir biçimde Türk tarihi ve kültürü, bu söz ettiğimiz Türk insanlarına yabancı olduğu için, yabancı olmadığı insanlar da rol yapma oyunu kavramıyla tanışık olmadıkları için, bu iki kitleyi de tatmin edebilecek bir temel çekirdek oluşturmak işte ancak mümkün oldu.

E: Kitabı yabancı dillere çevirmeyi düşünüyor musun? Ayrıca malum, akademide bir yol çizdin kendine. Peki, fantastik Türk edebiyatıyla ilgili bir ders vermeyi düşünüyor musun?

ÖÖ: Evet, yabancı dillere çevirmeyi düşünüyorum. Yalnız, kitabı okuyanlar daha iyi anlayacaktır; dili gereği, çevirisi çok zor bir eser. Çünkü Ilgana, eski Türkçe'nin ruhunu yeni Türkçe ile harmanlayarak kullanıyor. Bir örnek verirsem daha iyi anlaşılır; "kutlu olsun" deyişini yabancı bir dile nasıl çevireceğimizden bile emin olamıyorken, "kut ala" derken yaptığım sözcük oyununu gavura nasıl anlatacağız. Bu yazıyı okuyan kaç kişi kut ne demektir, yeterince kafa yordu acaba? Bu yüzden çevirmesi zor bir iş ama eninde sonunda bu iş olacak. Çevirmeyi ilk düşündüğüm diller, doğal olarak İngilizce ve Rusça. İngilizce'yi açıklamaya gerek yok. Rusça'nın nedeni de yine trajikomik; çünkü Türk dünyası henüz kendi arasında Rusça anlaşıyor. (Dönence...) Ders konusunda... Elbette denk gelirse Türk Kültür Tarihi üzerine ders vermek istiyorum. Ancak ben edebiyatçı değilim, yazarım. Bu yüzden işin edebi yönüne ilgili ahkam kesmek de bana düşmüyor. Zaten edebiyatçıların gerek akademide, gerek gazetelerde, Ilgana'ya vermekte oldukları destek, beni bu konuda bir hayli yüreklendiriyor.

Yıllar sonra yine Beşiktaş'ta fakat bu sefer farklı kimliklerle, birbirini uzun yıllardır tanıyan iki kişi olarak oturduğumuz masadan yavaş yavaş kalkıyorum. Kendisinin elini sıkıca sıkıdığım Özgür Özöl'un hem akademik kariyerinde, hem de yazarlık hayatında kendisine başılar diliyor, bu güzel ve özel röportaj için kendisine teşekkürü bir borç biliyorum...

www.ilgana.com
www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne okudum

"1984" isimli kitabı tavsiye etmiştim geçtiğimiz aylarda; hatırladınız mı? Bu kitap da hatırlayanlar için gelsin o zaman: Demir Ökçe. İlk olarak 1906 yılında yayınlanan kitap, özellikle edebiyatçı kitle için vazgeçilmezler arasındadır. Konu aldığı demokrasi ilkesi, çok ama çok farklı bir şekilde işleniyor kitapta. Daha çok sistemdeki hatalar ve adaletsizlik üzerine yoğunlaşan kitap, daha önce gözünüze batmayan gerçekleri

ortaya koymaya çalışıyor. Jack London tarafından kaleme alınan eseri okumanızı şiddetle tavsiye ediyorum.

YARISMA BITTI!

YER ALTI'DA
PARTI
MAKUL
GÖ!

PARTİ DETAYLARI
BLUE JEAN NİSAN SAYISINDA...
bluejean.com.tr loft.com.tr



Dijital Dergi Akademiği.com

www.dijitalakademi.com

www.loft.com.tr

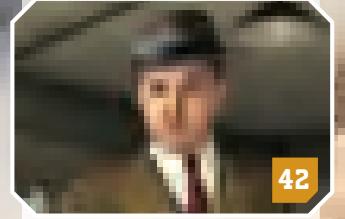


İlk Bakış

Bayanlar baylar, ilk bakış oyunlarını sayanlar!

Nöbetçiler! Nöbetçiler! Koşuun! Yetiştiin! Bu ay tam 11 oyun için ilk bakış yazısı yazdık. Dile kolay, tam 11 oyun; hatta Red River için İngiltere'deki yapımcılarla bir röportaj bile yaptık sizler için. "Orman ne güzel, ne güzel..." diyerek dolaşacağımız Red River'da vadilere pusu kurmuş düşmanlara dikkat! Test ettiğimiz oyunun tüm detaylarını röportajımızda bulabilirsiniz. Bu ay

menümüz çok geniş oldu, hepsini burada saymamıza lüzum yok ama merak edenler, içeri girip bakmadan evvel Virtual Tennis 4'ü ofiste herkesin sıradan oynadığını ve beğendiğini şimdiden yumurtlayabiliriz. The Darkness II, LEGO Pirates of the Caribbean oyunları da uzaktan melül melül göz kırptı bize bu ay. Onları da ilgisiz bırakmadık tabii ki. Hadi artık, buyurun içeri...



42

L.A. Noire

İz bırakmayacaktın dostum, yakalandın! Kelepçeleri getir müfettiş!



50

Gears of War 3

Xbox 360'ın demirbaşlarından biri daha yolda, üstelik bu kez multiplayer modu almış başını gitmiş.



52

Dead Island

Zombiler tatilimizi zehir etmeye yeltenirse...

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

Operation Flashpoint: Red River

Tacikistan iki süper güç arasında sıkışıp kaldı!

58



Yapım Team Bondi **Dağıtım** Rockstar Games **Tür** Aksiyon **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 17 Mayıs 2011 **Web** www.rockstargames.com/lanoire

L.A. Noire

Eski tad, yeniden...

GTA'yı düşünün. Silahları azaltın, aksiyonu da biraz kısın. Bir kaçak yerine, bir polis memurunu yönettiğinizi düşünün. Arabalara binip suçluların peşinden koştuğunuzu değil de olay mahalline daha sonradan varan bir polisin rolünde olduğunuzu hayal edin. Başlıca L.A. Noire yazın, kapak için de 1950'lerin kıyafetlerinden birini giyerek poz verin. İmza kısmına da Rockstar Games yazdınız mı, o oyun satacak demektir; kaçarı yok... **■ Tuna Şentuna**



1 Bu adam kim? Muhtemelen birkaç soru sormak için evine gittiğimiz, potansiyel suçlulardan bir tanesi. Belki de bir görgü tanığı. Belki de bir gemi kazasında kaybolan ve onu aradığımız yıllarda bir emlak kralına dönüşen amcamız... Oyunda bolca insanla tanışacağız, hazırlanın.



2 Olay mahalli olması muhtemel bir yerdeyiz fakat nedense bir emniyet şeridi çekilmemiş. Oyunda bunun gibi birçok, bol kanlı cinayetle karşılaşacağız. Amacımızsa olay mahallinden ipuçlarını bularak katile ulaşmak. Mesela bu sahnede, kurbanın arabanın tüm kapıları kapalıyken infilak ettiğini görüyoruz. Yoksa o kadar kan, böyle saçılır mıydı etrafa?

3



1950'lerin Amerika'sında, bir gece kulübü. Sahnede Huysuz Virginia, arka planda Ray Charles'ın eski orkestrası. Buraya geliş sebebimiz, aynen en baştaki konu gibi birileriyle görüşmek olabilir. L.A. Noire'da, sadece zaman geçirmek için aktivitelere girişmeyeceğiz; oyun bir senaryo doğrultusunda ilerleyecek.

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

4



Rockstar imzası taşıdığı için L.A. Noire her anlamda detaylı bir oyun. Şehirdeki birçok bina, dönemin gerçek binalarından oluşuyor ve hiçbirinin vitrini boş değil. Şehirde yayalar olacak, araçlar olacak. İstedığımız araca binip istediğimiz yayaya sataşabileceğiz ama bunlar bize eksi puan olarak geri dönüş yapacak.

5



Buna vahşet diyebiliriz ama vahşet anına tank olmayacağız oyun boyunca. Cinayetin işlendiği yere geldiğimizde, kurbanı inceleme şansımız olacak. Analog stick'i vücudun belli bölgelerine götürdüğümüzde, gamepad titreşim yayacak ve o bölgenin bir ipucuna işaret ettiğini anlayacağız.

6

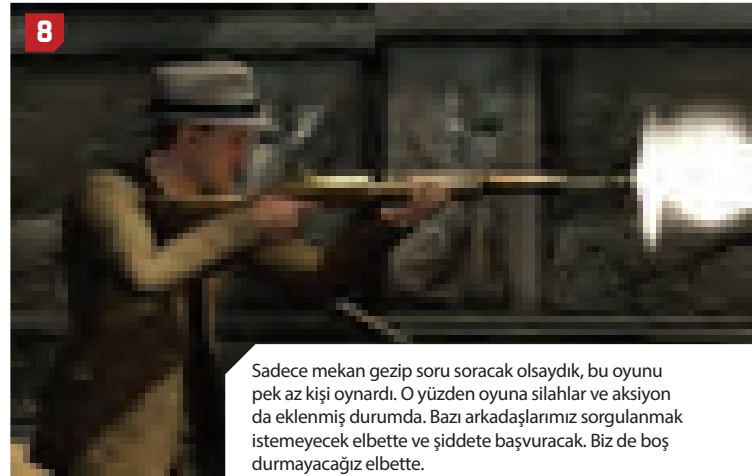


Şehir detaylı, iç mekanlar daha da detaylı. Bu barda yaklaşık 120 tane şişe var örneğin; bunu fark etmiş miydiniz? (Otizm belirtileri.) Barmenin suratındaysa meymenetten eser yok. Buna bir soru sorsanız, cevabın doğru olup olmadığını da okuyamazsınız suratından; öylesine bir odunsuluk...

7

Görselin sol tarafında yer alan adamın az önce gaz çıkardığını veya şu an çıkarmakta olduğunu düşünüyoruz çünkü suratındaki ifade... Evet. Sorgu sırasında yanıtların doğruluğunu karakterlerin suratlarından anlayabileceğiz ama böyle suratlar yaparlarsa iki tane çakmak isterim suratlarına şahsen.

8



Sadece mekan gezip soru soracak olsaydık, bu oyunu pek az kişi oynardı. O yüzden oyuna silahlar ve aksiyon da eklenmiş durumda. Bazı arkadaşlarımız sorgulanmak istemeyecek elbette ve şiddete başvuracak. Biz de boş durmayacağız elbette.

Yapım Ubisoft **Dağıtım** Ubisoft **Tür** FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2011'in üçüncü çeyreği **Web** www.callofjuarez.com

Call of Juarez: The Cartel

Cartel bir numara en büyük!

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Vaşhi Batı denilince aklınıza ne geliyor? Bazılarımız için yerliler geliyordur, hani Amerika'lıların kıtır kıtır kestği söylenen masum halk. Ya da Will Smith de geliyor olabilir; malum film baya güzeldi Wild Wild West. Fakat aklınıza direk olarak Vaşhi Batı geliyorsa bu oyundan uzak durabilirsiniz. Yani en azından aradığınız şey burada değil, ben hemen yardımcı olayım. Fakat asıl sorun; yerlilerle dolu bir dünya bekliyorsanız da artık bulamayacağınız... İlk oyunuyla bizi neye uğradığımızı şaşırta Call of Juarez, serinin devam oyunuyla düz giden şeritten çıkmaya niyetlenmiş. Nasıl mı? İşte böyle...

Johnnie Walker

Çok da uzak olmayan bir süre önce basın karşısına çıkan Call of Juarez: The Cartel (CoJ:TC) yapımcıları, bomba gibi bir açıklamayla bizi oturdığımız evden dışarıya çıkarttılar. Bu, öyle bir haberdir ki bazı ülkelerde deprem niteliği kazandı. Benim içinse son saniyede atılan harika bir üçlüğün hüsrarla sonuçlanması gibiydi. Efendim CoJ:TC biz oyun severleri artık Vaşhi Batı'nın o kurak atmosferinden alıp, modern zamana taşıyor. (Var mı yerinden kalkan? Varsa mail atın. Ben çok üzülüm vallahi.) Artık her şey modern dünyada geçecek. Yapımcılarla hiç beklemeden devam ettikleri açıklama serisinde; "Aldığımız bu karardan gayet mutluyuz. İlk oyunu sevenler bize güvensinler, zaten CoJ:TC yapımı üzerinde çalışan ekip, ilk oyunu yapanlarla aynı kişiler. Sadece birazcık sabır..." gibi bir açıklama yaparak ben hariç birçok insanın yüreğine su serpmeyi başardı.

Techland'dan yapılan tek mantıklı açıklama ise yeni oyun ile birlikte "Vaşhi Batı", "Vaşhi Batı" yapan özellikler üzerinde durulacağı bilgisi. Yani kanunsuz bir hayatın hüküm sürdüğü, silahların her yerde patladığı ve özgürlüğün fazlasıyla yaşandığı bir dünyayı gözler önüne sürmeyi hedefleyen firma, sadece çağın değişmesinin bir anlamı olmayacağına da değiniyor. Yani önemli olan Vaşhi Batı ruhu ve eğer bu açıklama doğrultusunda gelişen bir oyun ile karşılaşsam; ben bile sevebilirim.

Birazcık daha oyunun içerisine yumulmak istiyorum. Bu tarz durumlarda ilk olarak senaryodan başlamak caizdir değil mi? Şöyle ki; bildiği kadarıyla oyuna Amerika'nın güzide eyaletlerinden olan Kaliforniya'nın, Los Angeles bölgesinde başlayacağımız ve maceramızın Meksika'ya kadar uzanacağı. Yol boyunca yapacağımız birazcık bize kalmış durumda. Genel hatlarıyla; yapılan bir bombalı saldırı sonucunda savaş kararı alan Amerika'ya karşı, bu kararı çok sert bulan Meksika hükümetinin direkt savaş yerine, ufak bir birlik kurup işleri halletmesi dersek, sanıyorum senaryoyu kabaca anlatmış oluruz. Fakat dikkat edilmesi gereken bir nokta var ki o da karakterlerin kişilikleri. Ben McCall (Zaten isimden anlamışsınızdır.) oyunumuzun esas çocuğu olacak. Kendisi çok sert bir polis rolünde ve gördüğüm kadarıyla tam bir barzo. (Kimse kusura bakmasın.) İkinci karakterimizse; Eddie Guerra isimli çok fantastik bir abimiz. Çok hoş bir konuşma lisanına sahip olan karakter, özellikle bitmeyen kumar borçlarıyla tanınıyor. Oyuna asıl damgasını vuran uyuşturucu işleri de kendisinde sorulacak gibi gözüküyor. Son ve tek dışı karakterimizse FBI ajanı Kim Evans. Yapılan bombalı saldırının ardından kendisini masa başı işlerden sıyrıp, gerçeklerle yüzleştirmeye karar veren karakter, yol boyunca

hep yardımımıza koşacak. Yine de tam olarak bilmediğimiz karanlık geçmişi yüzünden oyun içerisinde ne gibi hinlikler yapacağını henüz kestirmek zor.

Multi Touch

CoJ:TC ile birlikte gelen yegane özellikse yeni co-op sistemi. Temel olarak istediğimiz zaman girip çıkabildiğimiz multiplayer oyunlarının en büyük özelliği; halihazırda olan bir senaryoyu üç kişi beraber oynayabiliyor olmamız. Fakat bu sistemi özel yapan asıl yenilik; her karakterin kendisine özel bir senaryosu olması. Yani co-op mod'a başlarken seçtiğimiz ana karakterin senaryosu ne ise, kalan iki karakter de o senaryoyu takip etmek zorunda kalıyor. İşin güzelliği ise bir haritayı üç farklı açıdan oynayabilecek olmamız. Yeni oyunla birlikte geliştirilen saklanma sistemini de unutmamak lazım. Bu yenilik ile rakibimizi saklandığı yere, yağırdığımız mermilerle hapsedebildiğimiz gibi, aynı zamanda da etrafından dolaşip ani ve yan saldırılarda bulunabileceğiz. Grafiklerin bir hayli değiştiğini söylememe sanıyorum gereken yok, herhangi bir ekran görüntüsünden de bunu anlayabilirsiniz fakat asıl gelişen fizik motoru olmuş. Çünkü CoJ:TC ile birlikte yakın dövüş yeniden anlam kazanacağına benziyor. Özellikle oyunun işleyişi üzerinde çok fazla etkisi olacağına değinen yapımcılar, aynı zamanda bu sistemin halen çalışma aşamasında olduğuna da değindiler.

Techland ise ısrarla oyunun modern dünyaya uyarlanmasının getirilerinden bahsediyor. Aslında birazcık haklılar da; çünkü CoJ:TC ile bambaşka ve teknolojik silahları da kullanabilir hale geleceğiz. Makineli tüfeklerden tutun da keskin nişancı tüfeklerine kadar uzayan bir yelpaze bizleri bekliyor olacak. Üzerinde dıgıdık dıgıdık gittiğimiz atların yeriniyse, hız tutkunlarını ekranları başına bağlayacak arabalar alıyor. Birçok bar ve gece kulübünün de yanı başımızda olacağı CoJ:TC'de, özellikle Meksika çölleri sayesinde kendimizi bolca o eski Vaşhi Batı havasında da hissedebileceğiz.

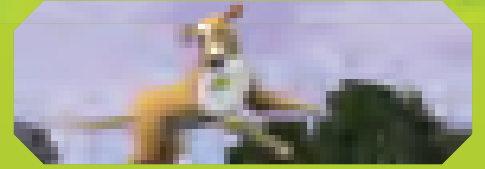
Beklenti

Ben ilk oyunu öyle büyük beklentiler içerisinde beklemiyordum açığı ve bu durum ikinci oyun için de geçerli. Ha ne oldu? İlk oyun piyasaya çıkınca Eminönü'ne gidip kendime iki tane oyuncak tabanca artı bir tane de hasır şapka aldım o ayrı. Fakat ikinci oyun ne gibi bir çıkış yakalar kestirmek güç. Yani beni de düşünün; şimdi CoJ:TC için gaza gelirimsek AK 47 almam gerekecek... ■ Ertuğrul Süngü

■ Dur yoksa watzup derim! Derim çünkü kovboyum ama farklı bir çağdayım! Çağ önemli değil! Tavir önemli! Şimdi sakince elindeki hamburgeri yere bırak...



SIMSTR



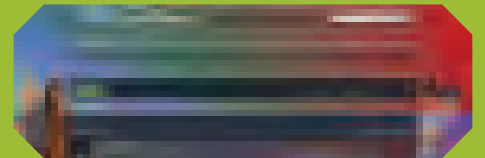
The Sims 3: Unleashed sürprizi!

The Sims 3 için çıkacak dördüncü eklenti paketinin "Generations" olduğunun belli olması, bir sonraki eklentide hayvanları ve mevsimleri görmeyi umut eden birçok The Sims oyuncusunu üzümüştü. İyi haberse Generations'ın ilk tanıtım filminin yayınlandığı gün geldi. The Sims 3: Unleashed, hem PC ve Mac platformları, hem de konsollar (PlayStation 3 ve Xbox 360) için sonbaharda yayınlanacak. Sonbaharın olası bir eklenti paketi için de uygun bir zaman olması, beşinci eklentinin Unleashed olması olasılığını güçlendiriyor. Unleashed ile The Sims'te evcil hayvan sahibi olmak mümkün olurken, kasabanın doğal hayatına da geviklerden rakunlara kadar birçok vahşi hayvan eklenecek. Oyunun tanıtım filmine www.simstr.com adresinden ulaşabilirsiniz.



The Sims 3: Generations görücüye çıktı

Mayıs ayında piyasaya çıkması beklenen, The Sims 3'ün dördüncü eklenti paketi The Sims 3: Generations'ın adı, geçtiğimiz aylarda EA'nın dikkatsizliği sonucu basına sızmış ve adı birçok kişi tarafından öğrenilmişti.. Geçen aysa Generations resmi olarak duyurularak, ilk tanıtım filmi yayınlandı. Sim'lerin hayatlarının belli dönemleri üzerine yoğunlaşacak olan ve oyuna tek bir alanda yenilikler getirmek yerine, oyunu çok sayıda farklı aktiviteyle renklendirecek olan paket, oyundaki ana aktivitelerin genelde yetişkin Sim'lere odaklanması probleminin önüne geçmeyi ve oyunculara her yaş evresinde yeni ve özel deneyimler kazandırmayı hedefliyor.tasarımlarını indirebilirsiniz.



SimsTR SimsForum yeni yüzüyle karşınızda

29 Aralık 2003'ten beri aktif olan, Türkiye'deki The Sims oyuncularının buluşma noktası SimsTR SimsForum, üye ve ziyaretçilerine daha güzel ve rahat bir forum deneyimi yaşatmak için yenilenerek, yeni yüzüyle tekrar kapılarını açtı. SimsForum bünyesinde, The Sims serisiyle ilgili yardım konularının yanı sıra aktif paylaşım ve yaratıcılık köşeleri bulunuyor. Üyelerin The Sims'in kullanılabilirliği her alanda hünelerini sergilediği, yarıştığı ve bilgi paylaştığı SimsForum'a bugüne kadar 1.500.000'un üzerinde mesaj atılmış durumda.

▼ Oyunun ne olduğunu bilmesem de bu görseli görsem; "Kesin zombili bir oyun daha geliyor." derdim.





Yapım Naughty Dog Dağıtım Sony Tür Aksiyon Platform PS3
Çıkış Tarihi 1 Kasım 2011 Web www.unchartedthegame.com

Uncharted 3: Drake's Deception

Drake bu kez çöl fırtınasına yakalandı!

Tansiyon Ölçer
ÇOK YÜKSEK

Geçtiğimiz ay Uncharted 3 ile ilgili bilgileri birinci ağızdan öğrenmek için İngiltere'deydik. Yapımcılar bize Uncharted 3'ün oynanabilir versiyonunu sunduktan sonra Naughty Dog stüdyolarını taşımak zorunda kaldıklarını ve geliştirme aşamasında birtakım sıkıntılar yaşadıklarını açık yüreklilikle paylaştılar. Ta Kaliforniya'nın Santa Monica şehrinde Avrupa'ya, bizim yanımıza kadar gelen yapımcılarla epey dertleştik ve Uncharted 3'ün oynanabilir ama bitmemiş versiyonunu izlemeye başladık, hem de üç boyutlu gözlüklerimizi takarak. Hazır yapımcılar misafir olarak onca yoldan gelmişken onları sıkmadan, üzmeden ağızlarından Uncharted 3 ile ilgili baklaları tek tek aldık ve damıtıp saflaştırdıktan sonra tek atımda yutulabilir hap haline getirdik.

Aslında adettendir, bir oyunun üçüncüsünü anlatmaya başladığınızda ilkinin devasa ormanlarda geçtiğinden, ikincisinin bize görsel bir cümbüş sunduğundan falan bahsetmek gerekir ama biz doğrudan Uncharted 3'teki çöle dalalım. İngiltere'de gördüklerimiz karşısında dibimiz düştü dersek çok da doğru olmaz. Bu kez çöl teması oyuna başarılı bir şekilde yedirilmiş ama görsel açıdan ikinci oyundan çok öte bir şölen veya şaşaalı animasyonlar göremedik. Ateşler yüzünden devrilen duvarlardan, çöken zeminlerden kaçan Drake'in birkaç yeni hareketi gözümüze çarptı lakin baştan aşağı taze grafiklerden bahsetmek mümkün değil. Bildiğiniz ya da yeni öğreneceğiniz üzere Uncharted oyunlarında karakter animasyonları "motion capture" tekniğiyle oyuna aktarılır ve bu sebepten ötürü Uncharted oyunlarında karakterlerin

hareketleri göz okşayıcıdır. Uncharted 3'te çölün dışında geçen sahnelerde de bu gerçekçilik suratınıza bir tokat gibi çarpıyor. Bir de bar kapısı gibi bir yerden ara sokağa açılan yerde dangalağın birisi Drake'ye bir tokat çarpıp yere yıkıyor ve saçlarına aklar düşmüş Victor'un yanında madara ediyor. James Bond vari bir takım elbise giyen Drake'in böyle salon çocuğu gibi pakatlanmasına anlam vereme-

den sarışın Kate karakteri araçtan inip Sir Francis Drake ile bağlantısı olan yüzüğü Drake'in boynundan zorla alıyor (Bkz. Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Gollum'un Frodo'nun boynundaki yüzüğe saldırdığı sahne.) Tam adı Katherine Marlowe olan bu kadın, 400 yıldır gizlice faaliyetler yürüten Kraliçe Elizabeth'e bağlı bir yapılanmanın üyesi ve Drake'i kesinlikle sevmiyor. İngiliz soylusu kıvamındaki görüntüsüyle yeterince sinir bozucu olan bu kadını biz de sevemiyoruz. Öğrendiğimize göre Kate ile sık sık karşılaşacağız (Birebir veya anlatımla.) ve büyük ihtimalle oyunun sonunda da onu durdurmamız gerekecek. Ne yapalım, başa gelen çekilir. Yapımcıların ağızından öğrendiğimiz kadarıyla Uncharted 3'te Kate dışında daha evvel hiç karşılaşmadığımız yeni karakterler de yer alacak. Tek tek kimlerin yer alacağı detaylı olarak açıklanmasa da yeni yüzler görmek güzel olacak.

Basın konferansında Uncharted 3 ile ilgili tüm sunumu 3D gözlüklerle üç boyutlu olarak görme şansı elde ettik ve Sony'nin daha çok 3D TV satılabilmek için PS3'e özel oyun geliştiren firmaları 3D için epey bir sıkıştırdığını gözlemledik. Sony'nin yapımcılar üzerindeki bu baskısı, Uncharted 3'te olumlu sonuç vermiş ve oyundaki üçüncü boyut ve derinlik hissi Killzone 3'ü aratmayacak cinsten olmuş. Son olarak 16 yaş sınırı bulunan Uncharted 3'ün silahlı çatışmalar açısından daha bir doyurucu olacağını öngörüyoruz ve yazımıza noktayı koyuyoruz. Bakın koydum. ■ Ahmet Özdemir



■ Drake, James Bond'un takım elbisesini giyip Frodo'nun yüzüğünü boynuna asarsa...



EURASIANFLY

Mayıs'ta kapalı beta testi ve
Temmuz'da Türkçe dil desteği ile
birlikte sizlerle buluşacak!

KARMA

O N L I N E

Yapım PlatinumGames **Dağıtım** Sega **Tür** TPS **Platform** Xbox 360, PS3
Çıkış Tarihi 2011'in üçüncü çeyreği **Web** www.anarchyreignsgame.com

Anarchy Reigns

I am an anarchist!

Yakın Dövüş

AR, içerisinde bulunduracağı karakterlerin çeşitleri, daha önce görülmemiş boyutlarda olacak. Özellikle karakterlerin yakın dövüş silahları kelimenin tam anlamıyla harika olacak!

Oyun türleri kendi aralarında kesin çizgilerle ayrılırlardı, en azından bir zamanlar bu böyleydi. Fakat günümüzdeki oyun yapımcıları olabildiğince türleri birbirlerine yaklaştırmaya, bir türü bir başkasıyla harmanlamaya çalışıyorlar. Bu duruma en güzel örnekse geçtiğimiz ay piyasaya çıkan Dragon Age 2 isimli oyun olacaktır. Pek tabii yapımcılar bu sistemi de uzun zamandır kullandıkları için, artık yavaş yavaş tıkanmanın eşğine gelmiş bulunuyorlar. Yine de oyun yapısının tıkanıp yegane nokta olan MMO'lar kadar hiçbir oyun türü acı çekmiyor. Sürekli benzeri hikayeler, sürekli aynı oyun yapıları, bitmek tünmek bilmeyen oyun sorunları derken artık oyunculuk günümüzdeki halini almış durumda. Biz ise son olarak 2003 yılında yapılmış bu efsanevi oyun deneyimi değişiminin yeni ayağını bekler durumdayız. Anarchy Reigns (AR) ise bize bu konuda yardım edecekmiş gibi görünüyor ama yine de çok inanmamak lazım...

Kaliteli background

AR hakkında birçok dedikodu mevcut piyasada ama beni yıldırılmazlar, çünkü ben anlarım! Oyun genel hatlarıyla TPS türüne bir örnek teşkil edecek şekilde tasarlanıyor. Uzun zamandır adam gibi bir TPS oynamadığımızı düşünürsek - Ah ah Bayonetta! - AR şimdilik bir nevi ilaç gibi görünüyor gözümde. Yapımcı koltuğundaysa Okami, Vaquish ve Madworld gibi yapımlardan tanıdığımız Atsushi Inaba oturuyor. Yönetmenlik için seçilen Yamanaka ise daha önce Madworld, God Hand ve Resident Evil 4 gibi projelerde çalışmış bir ağabeyimiz. Bu bilginin ışığında neyi beklediğimizi daha iyi göreceğimizi sanıyorum çünkü iki isim de birbirinden kaliteli...

Birazcık oyun yapısından bahsedeyim sizlere ama önce sürpriz kısmından başlayacağım, yoksa bütün heyecanı kaçar. İlk olarak değinmekte fayda var ki AR'nin online yönüyle ön planda olacak bir oyun. Şimdi TPS dedim, bir de online dedim diye dudaklar bükülmesin; az kaldı şurada dondurma mevsimine! Bu öyle bildiğiniz TPS oyunlardan olmayacak, kızdırmayın beni! Yapımcıların dediğine göre: "Şöyle düşünün; rakibinizi elinize geçirdiğiniz andan itibaren, döve döve Avustralya'dan, dünyanın öbür ucuna götürebileceksiniz." yani bilmem anlatabiliyor muyum? Anlatamadığımı düşünenler için durumu birazcık daha açayım. AR'de bildiğimiz ya da alışlagelmiş

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Etkileşimler sadece karada olmayacak. Aynı zamanda yükseklerde de birçok etkileşim içerisinde olacağız.

İlk olarak karakterlerin dizaynlarındaki özene dikkat çekmek istiyorum. İkinci olarak ise yakın menzilli silahlara bir örnek; Katana.

Çevre etkileşiminde son nokta, sanıyorum bu oyunda olacak. Baksanıza nasılda yıkılmış her yer...

şekilde silahların arkasına sığınmıyoruz. Bizim işimiz daha çok yumruklarımızla; yani oyun boyunca yapacağımız her şey yakın dövüş adı altında vuku bulacak. Hal böyle olunca akla onlarca farklı soru geliyor ama merak etmeyin; yapımcılar en azından bir kısmını çoktan yanıtlamış durumdadır. Oyunun multiplayer deathmatch mod'undan başlamak istiyorum öncelikle. Bu mod sayesinde içerisinde bulunduğumuz alanın her metrekaresinde birbirimizin kafasını gözünü patlatabileceğiz. Bütün oyuncuların birbirleriyle savaştıkları mod esnasında, her oyuncu en yüksek puanı toplamak için çabalayacak. Pek tabii herkesin tek olduğunu belirtme gerek yok sanıyorum? Evet, bu oyun modunda ve oyun genelinde her oyuncu tek başına mücadele edecek. AR aynı zamanda çok hızlı bir oyun yapısı sunmaya hazırlanıyor. Yani birçok şey fazlasıyla peşi sıra meydana gelecek, bu yüzden oyuncuların AR'ye alışması birazcık zaman alacağına benziyor. Karakterlerimizin yaptıkları hareketlerin hızı aynı zamanda oyun içerisinde yapılabilecek olan komboları da bir anlamda dile getiriyor. Fazlasıyla kombo bulunacak olan AR'ye bir de bitirici vuruşlar eşlik edecek. Hem görsel anlamda oyuna tat katacak olan bu hareketler, aynı zamanda da karakterlere özgü olacaklar.

AR'nin bize sunduğu dövüş alanlarıysa öyle ring havasında olmayacak. Tam tersine; en küçük arena bile çok büyük olacak ki yapımcıların üzerine bastığı sonsuz ve ucu bucağı olmayan dövüşler gerçekleşebilsin. Genel olarak bulunacak bir haritaya ek olarak tasarlanan açık PvP alanlarının büyük olmasının tek amacı tabii ki sadece geniş yerler olmaları değil; aynı zamanda geniş alan üzerine bol keseden bina, eşya ya da tutup fırlatılabilecek madde konması. Şu ana kadar verilen bilgiler arasında en çok dikkat çeken durumlardan bir tanesiyse rakiplerimizin yakasından tutabilmemiz. Kendisine yapıştığımız rakibe envai çeşit hareketi yapabiliyor olacağız. Bu durum da yine içerisinde bulunduğumuz alanın nimetlerini gözler önüne serecek. Çünkü kendisini tuttuğumuz gibi fırlattığımız düşman kişi, etraftaki binalara çarparak fazladan zarar görebilecek ya da kendisini bir yandan tutarken, bir yandan da yumruk

manyağı yapabileceğiz.

Eğer kafanızda Bayonetta gibi bir oyun canlanıyorsa, hemen bu rüyayı silin. Çünkü yapılan açıklamaların başında; "AR, Bayonetta'ya benziyor gibi görünüyor ama kesinlikle çok daha farklı bir yapıya sahip olacak." ibaresi bulunuyor. AR'yi bir dövüş oyunu olarak niteleyebiliriz ama birden çok düşmanla yapılan savaşlar baz alındığında durum biraz daha farklılaşıyor. Oyunda yer alacak karakterlere şimdiden belirlenmiş durumdadır. Hikayenin esas oğlanı Jack isimli ve elinde elektrikli testere taşıyan bir karakter olacakken, MadWorld'den çıkmış iki karakter de isimlerini AR listesine yazdırmayı başardı: Matilda ve Blacker Baron. Zero ise elinde taşıdığı iki katanası ile şimdiden oyun severlerin dikkatini çekmiş durumda. Firmaysa AR'de yer alacak karakterlerin bütün detaylarını vermekten olabildiğince kaçıyor.

Oyunda kullanılacak olan grafik altyapısıysa bir hayli kuvvetli olacağına benziyor. Yapımcılar çevremizdeki bütün objelerle iletişim halinde olabileceğimizi ve bu objeleri aktif olarak kullanabileceğimizi söylüyorlar. Özellikle yıkılan köprüler ve binaların olacağı bu katonik ortam, şimdiden beni meraklandırmış durumda. Bir de halihazırda bulunan arenalara bir anda gelen

Tsunami'ler ya da denizden çıkan yaratıklar gibi uçuk oluşumlar eklenince de insan bu oyunu beklemekten başka bir şey yapamıyor.

AR'in en çok göze batan yönü olan multiplayer co-op mod'unun yanında, bir de takım arkadaşımızla üzerimize gelen yaratık dalgalarını yok etmeye odaklanacağımız survival mode bulunuyor. Bilgisayar tarafından kontrol edilecek olan yaratıklar ne derece kaliteli olur bilinmez ama hepsini dövmek, bambaşka bir tat verecektir eminim ki. Her tur daha da güçlenecek olan yaratıklar arasındaysa an itibarıyla bilinen: Lizard men'ler ve ellerinde büyük makineli tüfekler tutan askerler en çok ilgi çekenler arasında.

Dayak!

Tek kişilik senaryosu da olacak olan AR, her ne olursa olsun multiplayer opsiyonlarıyla var olacak bir oyun olma yolunda emin adımlar atıyor. Yapımcı ekibi ziyadesiyle kaliteli olan oyundan ciddi anlamda bir beklentim yok ama beraberinde getirdiği yenilikleri görmeden de bir şey diyemeyeceğim. Malum ateş etmek her zaman zevklidir ama yakından adam dövmek... Bilemedim doğrusu... ■ **Ertuğrul Süngü**





Oyunu Deneme Şansı

Maalesef oyunun çıkış tarihi sonbahara ertelendi ama Epic Games, yakın bir zamanda sizin de oyunun multiplayer kısmını test etmenize olanak tanıyacak. Nisan ayı içerisinde oyunun multiplayer demosunun yayımlanması bekleniyor ve eğer olursa şu an birçok oyuncunun beta testinde savaştığı haritalarda siz de savaşabileceksiniz.

Yapım Epic Games **Dağıtım** Microsoft **Tür** Aksiyon **Platform** Xbox 360
Çıkış Tarihi 20 Eylül 2011 **Web** gearsofwar.xbox.com

Gears of War 3

Multiplayer çığırnlığı!

Tek kişilik senaryo hakkında konuşmayacağım çünkü olacak olan şu: Koşacağız, ateş edeceğiz, siper alacağız ve oyunun sonuna doğru, emin adımlarla ilerleyeceğiz.

Epic Games'in asıl amaçladığıysa daha iyi grafikler, daha iyi bir oynanış değil; multiplayer alanında oyununun lider konumda olmasını istiyor ve hatta bunu sağlamak için oyunun çıkış tarihini bir altı ay kadar ileri attı.

Biz de bugün burada, tek kişilik bölümü bir kenara bırakıp multiplayer heyecanına adım atacacağız. Bakalım bu yılın sonunda, internet faturamızı hangi oyun şişirecek. (Eskiden olsa böyle derdik; şimdi neyse ki bu dert kalktı gitti.)

Başlan hayata

Gears of War serisinin ayakları her zaman yere sağlam bastı. İlk oyun bomba gibiydi. İkinci oyun da keza öyle. Ne var ki

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

ikinci oyunun multiplayer kısmı biraz "tırt"tı. Neden diyecek olursanız, sunucu sorunları vardı deyip işin içinden çıkabilirim. Zaten Türkiye'de yaşıyoruz, zaten sunucular her zaman bizden uzakta, bir de bunlar işlemeyince, konsept tamamıyla çöktü. Epic Games, bu sefer sağlam bir atılım yapıyor ve dedicated sunucuları devreye sokuyor. Tabii ki bunlar Epic Games'in kontrolünde olacak ama önceki gibi sıralar bekleyip bekledikten sonra bir de oyundan düşüp sinir krizi geçirmeyeceğiz. Sunucularda, sorumlu kişi olarak gözüken oyuncu oyundan bir nedenle çıkarsa sunucu patlamayacak. Onun yerine bir başka oyuncu bu göreve atanacak ve oynamakta olan oyun sekteye uğramayacak. Aynı şekilde, dedicated sunucularda oynuyor olduğunuz için bir takımın daha iyi ping'e sahip olması, diğer takımın da bu yüzden eziliyor olması mevzuu ortadan kalkacak.

Alemin kralı

Şu an beta aşamasında multiplayer oyunlar oynamakta ve insanlar çok memnun. Bu memnun kişilerden öğrendiğimiz kadarıyla, oyunda yepyeni haritalarımız var. Örneğin Checkout. Yıkılmakta olan bir alışveriş merkezi burası ve sıkışık bir oyun alanı sunuyor. Thrashball ise şimdiden çoğu oyuncunun favorisi. Bu dağınık stadyumda uzun menzilli silahlarınızı rahatlıkla kullanabiliyorsunuz; yalnız eğreti duran skor tablosunun altında bulunmamak gerekiyor zira serseri bir kurşun, o koca panoyu kafanıza yıkabilir.

Oyun modlarında da elbette değişiklikler mevcut. Artık Guardian ve Submission adında iki bölüm yok. Bunlar Capture the Leader adındaki bir modda birleşmiş. Bu modda, oyuncular iki takıma ayrılıyor ve her iki takımın da bir lideri bulunuyorlar. Amaç, takım liderini tutsak etmek ve buna 30 saniye boyunca devam etmek. Tutsak durumunda da olsa, liderin de eli armut topluyor. "B" tuşuna zamanında basmak, ona birkaç saniye kazandırıyor ve hatta onu tutsak eden oyuncu yara almaya başlarsa kendisini tutsak durumundan kurtarabiliyor. Bu modda lider konumunda



Yeni Silahlar

■ Sawed-off Shotgun

Bu silahı ya seveceksiniz ya da nefret edeceksiniz. Aslında bildiğiniz pompalı tüfek ve bu yüzden de hem yavaş, hem de odun gibi ateş ediyor; hassasiyet arayan avucunu yalar. Bunlara karşın çok güçlü bir silah ve düşmanınıza yeterince (Bayağı burnunun dibine girmeniz gerekiyor.) yaklaşırsanız, onu paramparça edebilirsiniz.

■ Pendulum Lancer

Makinelî tüfeğin altına bıçağı takın, olsun size oyundaki en acayip silahlardan bir tanesi. Bu silah garip; çünkü "B" tuşuna uzun süre bastığınızda, karakteriniz Amerikan Futbolu oyuncusu gibi koşmaya başlıyor ve önüne çıkana kocaman bıçağı saplıyor. Koşarken nasıl vurulmayacaksınız, sizi fark edenler sizden nasıl kaçmayacak, bunları ancak oynarken göreceğiz.

■ Oneshot

Sawed-off Shotgun kadar zor kullanılan bir başka silah da Oneshot. Adından birkaç şey anlıyoruz. Bu silah, rakibini kesinlikle öldürüyor ama bunu yapmak için de tek şansınız var. Oneshot çok ağır bir tetikçi tüfeği; hem ağır ateş ediyor, hem ağır doluyor, sadece tek bir yakınlaştırma seviyesine sahip ve çok ses çıkartıyor. Yani vurduzun vurduzun; yoksa bilin ki Azrail'le tanışan taraf siz olacaksınız...

olan oyuncuların, diğer oyunculara göre taktiksel alanda birtakım üstünlükleri de bulunuyor. (Düşmanların yerini görebilmek gibi.)

Yeni King of the Hill, eski modun Annex ile birleşmiş hali.

Bulduğunuz haritada, sürekli yer değiştiren dairelerin içinde durmaya çalışıyor ve puan topluyorsunuz. Bu sırada da kendinizi savunmaya çalışıyorsunuz ama eninde sonunda ölüyorsunuz. Neyse ki oyuna yeniden girdiğiniz bölgeler de değişim gösteriyor ki "kamp kurma" olayına mahal verilmesin.

Daha önce görmediğimiz ama birçok oyundan aşına olduğumuz Team Deathmatch de sonunda Gears of War'da karşımıza çıkıyor. Burada da her takım 20 canla oyuna başlıyor ve her ölen oyuncu, bu 20 candan bir tane eksiltiyor. 20 can da bittiğinde, karşı takım bir puan kazanmış oluyor. İki puan kazanan takım da o oyunun birincisi sayılıyor.

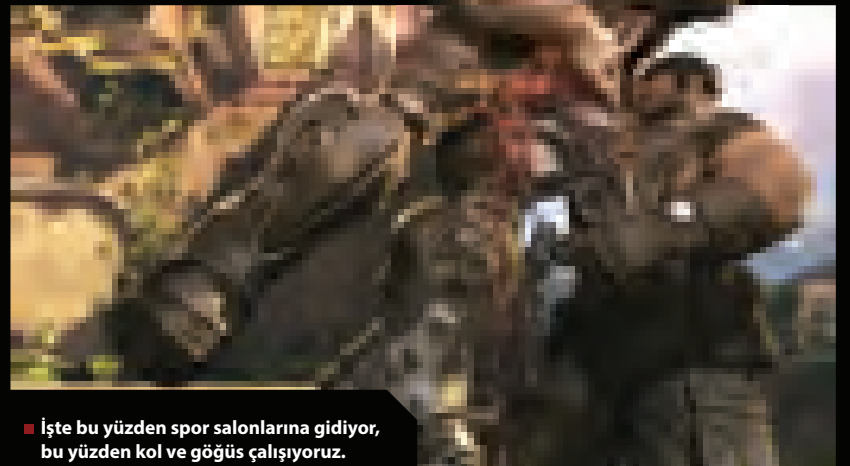
Ağır ve sağlam

Oynanışta birtakım ufak değişiklikler yok değil. Karakterler artık daha sağlam basıyor yere ve ancak "X" tuşuna basılı tutarak yerdan silah alabiliyoruz. (Yaralanmış birini ayağa kaldırayım diye yanlışlıkla silah alma durumu ortadan kalkıyor.)

Kazandığımız tecrübe puanlarıyla yine seviye atlıyoruz ama bu defa "ribbon"lar da oyunda yer ediyor. Bir bölümde artarda beş kişiyi öldürdünüz, ilk kanı siz döktünüz veya tetikçi tüfeğiyle 25 tane headshot yaptınız... Tüm bunlar değerlendiriliyor ve size bir isim olarak dönüş yapıyor. Ayrıca bu tip başarılarınız sürekli arkadaşlarınızla karşılaştırmaya sokuluyor ve onlara karşı bir üstünlük elde ederseniz, bu durumdan anında haberiniz oluyor.

Tek kişilik oyun bir yana, bu defa Gears of War'u satın aldığınızda, yanında Xbox Live aboneliği de satın almak isteyeceğinizden emin olabilirsiniz. Her şey şimdiki haliyle kalsa, cilası eksik olmasa bile, multiplayer alanında son derece başarılı bir oyun olmuş sayılır Gears of War 3. Söylemedi demeyin...

■ Tuna Şentuna



■ İşte bu yüzden spor salonlarına gidiyor, bu yüzden kol ve göğüs çalışıyoruz.



Yapım Techland **Dağıtım** Deep Silver **Tür** FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 2011'in son çeyreği **Web** www.deadisland.com

Dead Island

Öcüler geliyor!

Bir şey soracağım. Öcü nedir yahu? Yani bildiğimiz öcü. Aslında bilmediğimiz öcü. Hiç öcü gören var mı aranızda? Ben görmedim mesela ama ilk defa 11 yaşında tatil için Türkiye'ye gelip köyümüze gittiğimizde bir arkadaşım korku dolu gözlerle bana "Banyoda öcü var!" dedi. İlk defa o zaman takıldı bu soru aklıma. "Öcü mü? o ne ki?" diyerek gittim, baktım, banyodaki küvete, içine, dışına, deliğine, duş perdelerinin arasına, hiçbir şey yok. Öcü diye tam olarak ne aradığımı da bilmediğim için öcü pat diye karşıma çıksa anlamayacağım o olduğunu. "Banyoda öcü möcü yok Selen! Hem öcü nasıl bir şey ki?" diye sordum. "Öcü işte, bildiğin öcü dedi." O gün bugündür hala bilmem öcünün ne olduğunu. Aranızda bilen varsa bana mail atıp bilgi verirse hem beni mesut bahtiyar etmiş, hem de cahilliğimi gidermiş olur. O dönemler Türkçe'ye pek hakim olmadığım için "öcü" kelimesini arkadaşımın uydurduğu düşünüyordum; ta ki Sezen Aksu'nun bir parçasında "Sonra öcüler yer seni" diye bir cümle duyana dek. Aaa, öcü varmış demek, en azından öyle bir kelime varmış, Selen kendi uydurmamış öcüyü. Hem koskoca Sezen Aksu dediğine göre, öcü insan yiyen bir mahluk olsa gerek. Hani bizim yurtdışında zombi diye tabi ettiğimiz türden, insan yiyen mahluklardan.

Bazı kesimlerde bunlara hortlak falan denirse de zombiler esasında ithal öcülerdir.

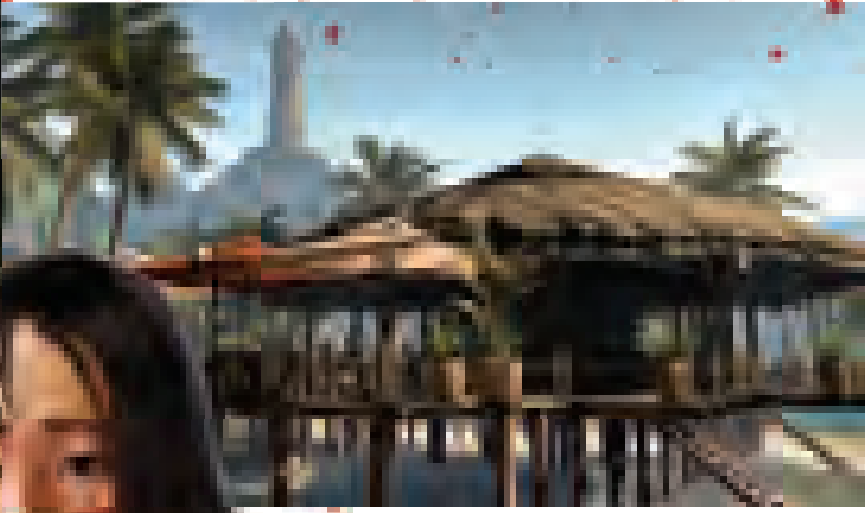
Ve karşınızda bikinili zombiler!

Dead Island oyununda çocukların öldürülmesi tabusu yıkılıyor. Tanıtım videosunun başında ya da video tersten geri sardıği için bakış açısına göre videonun sonunda küçük bir kız çocuğu zombiler yüzünden babası tarafından camdan aşağıya atılıyor. Bu video bazı kesimler tarafından çocuklara yönelik şiddet olarak algılandığından büyük tartışmalara yol açtı. Bugüne kadar Silent Hill gibi psikolojik öğelerle oyuncuların bilinçaltını kurcalayan korku oyunları gördük, Resident Evil gibi aksiyon dolu korku oyunları gördük, Fatal Frame gibi dramatik korku oyunları da gördük. Zombilerin envai çeşidiyle cebelleştik. Alone in the Dark'taki gibi ağır çekim hareket edeninden tutun da Left 4 Dead'dekiler gibi olimpiyat koşucusu modunda koşanına kadar görmediğimiz zombi çeşidi kalmadı. Bugüne kadar karşılaştığımız zombilerin çoğu bizi eğlendirdi, hatta Forbidden Siren'dakiler bile ama bu kez, belki de bir ilk gerçekleşecek ve zombiler bizi üzecek. Hem de kalbimizi derinden yaralayıp belki de ilk defa gözümüzden yaşların süzülmesine sebep olacak. İnsanın tatili zehir edilir de bu kadar mı edilir? Hiç mi insaf kalmadı sende öcü kardeş? Azıcık da mı acıma hissi yok zombi ağabey? Cevap verin ulan bana? Hiç mi

Sansür



Çocuklara yönelik şiddet içerdiği yönündeki tepkilerin yanı sıra Dead Island'a bir tepki de ABD'den geldi. Logosundaki ağaca asılı olan adam yasaklandı ve bunun üzerine yapımçı Techland, apar topar ABD'ye özel ve kimsenin asılı olmadığı farklı bir Dead Island logosu tasarladı.

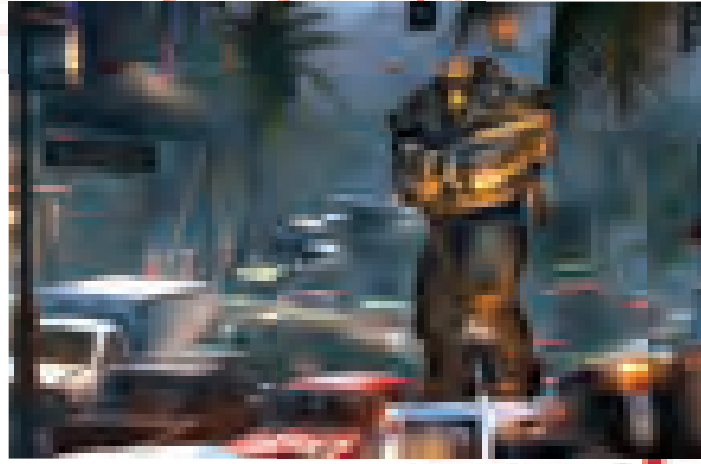


vicdanınız sızlamadı kızımı ısırırken? İçinizde zerre kadar da mı insanlık kalmadı? Eşimi ve kızımı ısırırken hiç düşündünüz mü bu garibanların da bir kocası, bir babası olabilir ve eline geçirdiği baltayı bize monte edebilir diye? Ama ne gezer sizde ölüm korkusu! Siz zaten ölmüşsünüz. Pis hortlaklar! İşte Dead Island tanıtım videosunu izlediğimden ağızdan dökülen ilk cümleler ve zombilere ilk tepkilerim bu yönde oldu. 18 yaş sınırı bulunan oyun, olayın duygusal boyutu ön plana çıkarmayı başarmış.

Sessiz olun yahu, dinlenmek için geldik bu adaya!

Oyun mekanizması olarak Dead Island, "hack and slash" kategorisine koyabileceğimiz bir zombi biçme oyunu. Tropik bir adaya tatile gelenlerin hayatını zehir eden kan emici hortlaklardan nasıl oluyorsa dört kişi kurtulmayı başarıyor. Daha önceden bir otel görevlisi olan Xian Mei, sörfçü olan Logan, eski hip-hop sanatçısı Sam B ve mesleği henüz açıklanmayan Purna olmak üzere dört farklı karakterden birini seçebiliyoruz. Dört karakterin yolu oyunda keşiliyor ve işbirliği yaparak hayatta kalmaya çalışıyorlar. Her karakter kendine has bir sınıfı temsil ediyor. Dead Island'daki sınıflar Leader, Tank, Assassin ve "Jack of all trades" olarak tanımlanmış. Oyunda ilerledikçe yeteneklerinizi geliştirebilecek ve yeni saldırılar öğrenebileceksiniz. Bu bağlamda oyuna bir tutam RPG ögesi serpiştirmiş yapımcı biraderler. Oyundaki silahlar genellikle beyzbol sopası, balta, çekiç, döner bıçağı, keser, musluk borusu gibi gündelik hayatta etrafta bulabileceğiniz nesnelere dönüşüyor. Kurşun saçabileceğiniz silahlar da var ama ağırlıklı olarak sıradan silahlar kullanıyoruz. Sonuçta tropik bir adaya tatile gidiyoruz. Birleşmiş Milletler'in askeri kampına değil. Siz adaya tatile gittiğinizde etrafta roketatar, dürbünlü tüfek falan buluyor musunuz? Şanslıysanız etrafta ölmüş olan bir polisin tabancasını ve bir avuç dolusu mermi bulabilirsiniz ama yapımcılar oyunda ilerledikçe çifte namlulu av tüfeği gibi silahlar da alabileceğimiz şimdiden yumurtladılar. Kullandığımız yakın dövüş silahları da zombi kestikçe köreliyor ya da deforme oluyor. Bu yüzden onları alıp tamir ettirmemiz gerekiyor. Yine oyun sırasında bazı silahları kendiniz üretebilmeniz için etrafta bulacağınız proje taslaklarını kullanabileceksiniz. Etraftaki kabloları, pilleri ve bantları alıp bir ölüm makinesine dönüştürmek sizin yaratıcılığınıza kalıyor.

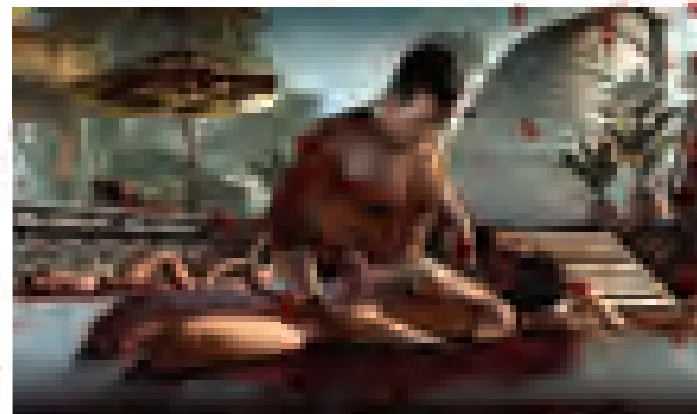
Görsel yönden Dead Island, bir Resident Evil 5'teki kadar detaylı görünmese de ambiyans çok başarılı.



Bikinili kızlarla dolu halde görmeye alıştığınız plajda tam bir kaos hakim. Şezlonglar kana bulanmış, her taraf cesetlerle kaplı. Sahil güvenlik birimleri ölmüş, gözlem kulesinden kan damlıyor, organ parçaları sarkıyor. Adanın her yeri zombi kaynıyor, zombileri atlatıp karşı yakadaki deniz fenerine ulaşmamız gerekiyor. Yolculuğumuz esnasında farklı tipte zombi kardeşlerle haşır neşir oluyoruz. Enfeksiyon kapmış, yavaş hareket eden zombilerden, Speedy Gonzalez gibi koşanına, hatta intihar komandosu modunda patlayabilen zombilere kadar geniş bir yelpaze mevcut. Tüm bunların yanı sıra Dead Island'da boss zombilerin de olacağı belirtildi. Oyun, sizin zombilerle yüzleşmeden sürekli kaçmanıza da izin vermiyor, karakteriniz kısa süre içinde yoruluyor ve soluklanana kadar da zombiler yanınızda bitiyor. Bulletstorm'daki kadar etkili olmasa da Dead Island'da yanınıza gelen zombilere tekme atabileceksiniz; hatta bazıları yere yatırıp kafasını domates ezer gibi ezebileceksiniz. En son Dead Space 2'de başarılı bir örneğini gördüğümüz "yerdeki yaratığın üstüne basma" olayı Dead Island'da da kullanılmış. Oyun esnasında kamyonet gibi bir araç kullanmamız da mümkün olacak. Bu sayede adada hayatta kalmış insanları toparlayıp deniz fenerine hep birlikte gitme olayını hızlandırmış olacağız. Hikayesi uzaktan klişe görünse de atmosferini gayet başarılı bulduğumuz Dead Island, dramatik korku öğeleri barındıran RPG elementleriyle bezenmiş tipik bir zombi oyunu.

Korku, ekranlardan evlerinize taşacak

Tanıtım videosuyla büyük sansasyon yaratan Dead Island, hiç tanınmıyorken bir anda oyun camiasının gündemine oturmaya başladı. Bu ayki LEVEL DVD'de de bulabileceğiniz Dead Island tanıtım videosu, çocuklara yönelik şiddet içerdiği için ciddi tepkiler aldı. Yapımcı kanadından gelen açıklamalardaysa baba karakterinin kızını refleks olarak pencereden dışarı fırlattığını ve zaten o sahnede ailedeki diğer bireylerin de öldüğüne dikkat çekiliyor. Peki Dead Island korku oyunlarını eski şaşaalı günlerine döndürebilecek mi? Bunu hep birlikte bekleyip göreceğiz. ■ **Ahmet Özdemir**



2 Video eğitim

7 TAM SÜRÜM HEDİYE

DVD



CHIP

internet'ten zengin olur

Hangi tablet PC?

TEHLİKELİ TUHLAMALAR

Bir pazara nur yağacak!

TEST: Hangisi daha iyi video çalıyor?

Test videoları DVD'de!



www.chip.com.tr
Etiler Caddesi No:10 Kat:10 Beşiktaş/İstanbul
www.chip.com.tr

NİSAN sayısını bayilerde kaçırmayın!





Yapım Traveller's Tales **Dağıtım** Disney Interactive Studios **Tür** Aksiyon / Adventure
Platform PC, PS3, Xbox 360, PSP **Çıkış Tarihi** 10 Mayıs 2011 **Web** videogames.lego.com

LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game

Aye!

Tansiyon Ölçer

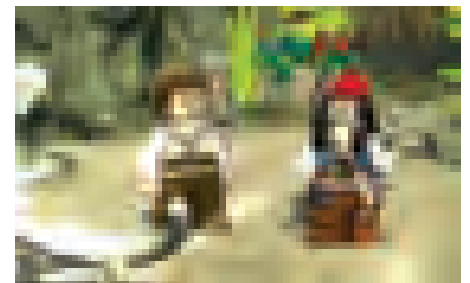
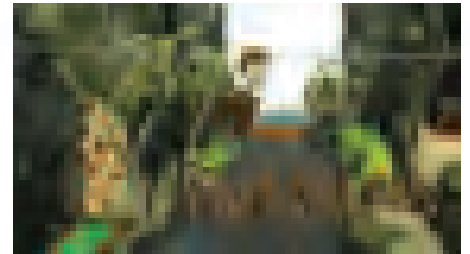
NORMAL

Çocukluğumuzun zihin açıcı vitamin deposu LEGO'lar oyun dünyasını bir sevdiler ki sormayın. Yani zaten oyun dünyasının temel taşlarıydı, sökülüp çıkarıp oynuyorduk işte, şimdilerdeyse bildiğimiz oyun sisteminin içine "cuk" diye oturdular. Star Wars'u, Harry Potter'ı, Batman'ı, Indiana Jones'u derken 1997'den beri sürekli karşımıza çıkıyorlar. Fena da olmuyor hani, gayet eğleniyoruz aslında. Sizi bilmem de bu yeni gelecek olan Karayip Korsanları beni pek bir heyecanlandırdı. Jack Sparrow'un kalbimde yeri bambaşka, hadi bir bakalım o halde neler varmış bu oyunda.

Hazır LucasArts dinlenmeye çekilmişken, bu kez Disney Interactive Studios ve geliştirici firma Traveller's Tales el ele vermiş, onca LEGO oyunundan sonra buna da girişmişler. Oyunun Pirates of the Caribbean serisinin ilk filmi The Curse of the Black Pearl'i, ikinci filmi Dead Man's Chest'i ve son olarak beyazperdeye giren filmi At World's End'i konu aldığını sanıyorsanız, yanılıyorsunuz. Son dönemin yeni

modası bir akım gözümüze çarpıyor bu noktada; Pirates of the Caribbean serilerinin Mayıs ayında beyazperdede boy gösterecek dördüncü filmi On Stranger Tides da bu oyunun konusu olacak. Kıtsızan hisse, film ve oyun piyasaya neredeyse eş zamanlı giriş yapacak. Serinin dört bölümünün de konusunu kapsayacak olan korsan olma maceramızda tahmin ettiğiniz üzere Jack Sparrow'u kontrol ediyor olacağız. Işın kılıçları, Batman kıyafetleri veya silahların olmadığı korsanların dünyasında Jack Sparrow gücünü pusulasından alacak. Haritada hazinelerin gömülü olduğu bölgeleri bulması ve eşeleyip onları çıkarması için pusula ona yol gösterecek, Jack Sparrow'u işaretli yerlere yönlendirecek. LEGO oyunları, bulmaca çözme sistemiyle ilerliyor ve kılıç savurma, balta fırlatma gibi tekniklerle bulmacaları çözebileceğimiz belirtiliyor. Oyunda araç kullanma özelliği olmayacak ama Disney'in açıkladığı detaylarda at ve eşek kullanımının olacağından, sualtı keşfi içinse varillerin bizi bolca eğlendireceğinden bahsediliyor. Oynanabilirliği keyifli tutmak açısından filmlerde güldüğümüz ne kadar detay varsa oyun da bu esprili yaklaşımdan nasibini alacak.

LEGO Pirates of the Caribbean 10 Mayıs'ta rafa kaldırılan dördüncü filmi On Strangers Tides ise 20 Mayıs'ta beyazperdedeki yerini alacak. Eş zamanlı piyasaya sürülen iki Disney yapımla bu Mayıs ayı oldukça eğlenceli geçecek gibi. Bolca korsan, hazine ve Jack Sparrow'un şaklabanlıkları için hazır olun! **■ Ayça Zaman**



■ Jack Sparrow'un buradaki makyajını unutanınız yoktur herhalde, değil mi?

■ Ne dersiniz; yeterince kaos var mı ortamda?

Lanet Faktörü

"Lanet" denen şey her zaman ilgi çekici olmuştur. Hele ki oyun dünyasında, ne kadar ciddi bir lanete sahipseniz o kadar göze batarsınız. Jackie'nin laneti de ilginç; üstelik atalarından kalma bir miras bu. Düşünsenize, dedenizden size kala kala koskoca bir lanet kalmış. The Darkness'ı oynadıktan sonra böyle bir mirasa gönüllü olacaklar çıkacaktır eminim.

Yapım Digital Extremes Dağıtım 2K Games Tür FPS Platform PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2011'in son çeyreği Web www.2kgames.com

The Darkness II

Jackie'nin laneti yeniden uyanıyor!

Her ne kadar FPS'lerle aram iyi olmasa da içeriğinde bolca fantezi taşıyan FPS'leri seviyorum. Gerçekçilik unsurlarının sıkışmak zorunda kaldığı çerçeveden bağımsız oluyorlar ne de olsa. (Şu gerçekçilikle derdim nedir, bir anlasam...) Bu tarz bir oyuna taze bir örnek olarak Bulletstorm'u öne sürebilirim mesela. Çizgi roman tarzı bir görsel şölen eşliğinde aksiyonu tavana çıkarmış resmen People Can Fly. Oyunun tamamını oynamış değilim henüz, sadece demosuna şöyle bir göz atmışlığım var ancak ilk fırsatta soluk almadan tüketmeyi düşündüğüm oyunların arasında yer alıyor kendisi. Neyse... Konumuzun dışına çıkmadan asıl meseleye odaklanalım biz. Konumuz fantastik FPS'lerdi, değil mi? 2007 yılında ciddi anlamda dikkat çeken The Darkness'ın devam oyunundan, yani The Darkness II'den haberinizi var mı peki?

The Darkness'ın dikkat çekici bir oyun olmasını sağlayan iki önemli unsur vardı hatırlarsanız. Bunlardan biri, oyunun aynı adı taşıyan bir çizgi roman serisini temel almasıydı. Diğer bir unsur da oyunun esas oğlanı Jackie Estacado'yu seslendiren şahsiyetin Faith No More'un ünlü vokalisti Mike Patton olmasıydı. Hal böyle olunca, The Darkness II'nin duyurusuyla birlikte heyecanlanan kesim, Jac-

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

görüyoruz. Normalde endişe edilecek bir durumdur bu ama merak etmeyin, endişelenecek bir durum yok ortada zira oyunun görücüye çıkan kısmında her şey yolunda görünüyor. Gözle görünen ilk değişiklik, oyunun görsel tarafında yer alıyor. Az önce de bahsettiğim gibi oyunun bir çizgi roman temeline dayanması, ikinci oyunun görsel yapısına yansıtılmış durumda. Elle çizilmiş gibi duran grafikler söz konusu ki fantastik içerikli her oyunda ağzının suyunu akıtan bir detaydır bu. Lafın kısası, oyunun görsel yanıyla ilgili aklında soru işareti olanlar için telaşlanacak bir durum yok. Her şey gayet olması gerektiği gibi...

Ata mirası bir lanet ve bahtsız bir sevgili...

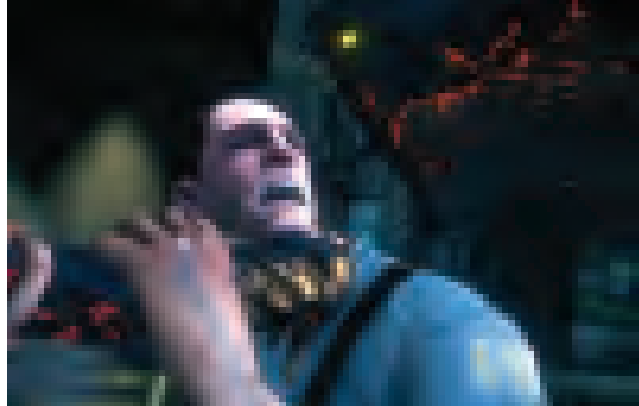
Peki, bu yeni macerada Jackie'nin nasıl bir hikayesi olacak? Bu soruyu net bir şekilde cevaplamak henüz mümkün değil maalesef. Olayın temelinde, Jackie'ye atalarından miras kalan "The Darkness" laneti yer alıyor tabii ki. Yine ilk oyunun hikayesinde bu lanete kurban giden, Jackie'nin sevgilisi Jenny de varlığını koyuyor ortaya. Jackie'den bu laneti alıp kendi çıkarları doğrultusunda kullanmak isteyenler de söz konusu. Ve tüm bu

"Senaryoyu okudum. Jackie, vahşice işkence görmüş bir ruha sahip olacak. Onun hayatını yaşayan bir cehenneme çevirmek için sabırsızlanıyorum."

- Mike Patton

kie Estacato'yu bu kez kimin seslendireceği konusunda 2K Games'i soru yağmuruna tuttu. Beklenen cevap da gecikmedi ve 2K Games tarafından Jackie Estacato'nun yine Mike Patton tarafından seslendirileceği açıklandı; hatta Patton, konuyla ilgili "Senaryoyu okudum. Jackie, vahşice işkence görmüş bir ruha sahip olacak. Onun hayatını yaşayan bir cehenneme çevirmek için sabırsızlanıyorum." şeklinde birkaç cümle kurarak yüreklere su serpti.

Görünen haliyle iddialı geliyor The Darkness II. Oyunun yapımcılık koltuğuna baktığımızdaysa Starbreeze yerine Digital Extremes'i



Çizgi roman havası veren grafik tarzı hoş görünüyor.

Daha vahşi bir sahne için de sağ omzunuz hazır ve nazır bekliyor.

Dilerseniz bu tabanca- larla o zavallıyı kevgire çevirebileceksiniz.

detaylar birleşince de ortaya elle tutulur bir hikaye çıkmıyor ne yazık ki. Yine de kaba hatlarıyla olayın temeli belli diye düşünüyorum. Paul Jenkins'e, yani oyunun temelini oluşturan çizgi roman serisinin yazarına güveniyoruz ama değil mi? O zaman bu konuyu da tatlıya bağladık demektir.

Ve yavaştan oyunun aksiyon tarafına ait detaylardan bahsetmeye başlayalım artık. FPS oyun tarzını aksiyon silsilesine çeviren oyunlardan biri olacak The Darkness II. Amaç sadece ateş edip ortalığı birbirine katmak olmayacak. Yani tabii ki amaç bu olacak ama sadece silahlar konuşmayacak bu süreçte. Oyuna ismini veren The Darkness laneti, aksiyona damgasını vuran biricik faktör olacak yine. Jackie'nin omuzlarından fırlayan yılan başlarını hatırlıyor musunuz? İşte onlar yine, ancak bu sefer daha geniş bir vahşet repertuarıyla karşımıza çıkacak. Tabii ki Jackie'nin kendi kolları armut toplamayacak ama asıl eğlenceyi bu yılan başları sunacak gibi görünüyor. Bu çerçevede ortaya çıkacak sahnelere göz atalım mı bir de, ne dersiniz? O halde bir sonraki paragrafa buyurun lütfen...

Az önce de sözü geçtiği gibi, Jackie'nin kendi kolları armut toplamayacak. İlk oyunun aksiyon yapısını körükleyen çift silah kullanabilme lüksü, The Darkness II'de de yer alacak. Sol elimize bir tabanca, sağ elimize de bir Uzi alalım mesela. Jackie'nin omuzlarından fıskıran yılan başları da ayrı ayrı fonksiyonlara sahip olacak. Sol omuzdaki yılan başının görevi, etraftaki objeleri ve hatta karşımıza çıkmaya cesaret eden zavallıların bizzat kendilerini tutmak ve sağa sola fırlatmak olacak. Sağ omuzdaki yılan başıysa asıl vahşeti sergileyen fonksiyonlara sahip olacak. Bu çerçevede ilginç olabilecek sahneler çıkıyor ortaya. Soldaki yılan başının bahtsız bir zavallıyı yakalamasının hemen ardından sağdaki yılan başı, aynı zavallının kalbini söküp mideye indirebilecek mesela. "Lades Kemiği" olarak tabir edilen diğer bir sahnedeysse iki bacağından yakalanan bir zavallı, "cart" diye ortadan ikiye ayrılabilir. Tabii ki bu vahşet sahnelerine silahlar da eşlik edecek; hatta ve hatta yakalama fonksiyonuna sahip olan yılan başı, bir otomobilin kapısını söküp Jackie'nin vücudunu

silahlı saldırılardan koruyabilecek.

Göründüğü üzere, bu kadar az detayla günüşiğine çıkmış olmasına rağmen çok şey vaat ediyor The Darkness II. En azından görünen şu ki ilk oyundan zevk alanlar, bu oyunda aynı zevki ikiye katlayacaklar. İlk oyunu gözden kaçırınlar içinse ayrı bir şenlik söz konusu. Fantastik FPS'lerden hoşlanan kesimdenseniz, bu oyunu susuz yutacağınızdan eminim. Hem daha günyüzüne çıkmayan multiplayer detayları da var işin içinde. Oyunun ne zaman piyasaya sürüleceği belli değil henüz ama yer alacağı platformlar konusunda herhangi bir sıkıntı yok. PC oyuncuları da dahil olmak üzere tüm oyun severler için piyasada olacak The Darkness II. Kulaklarınızı 2K Games'den gelecek yeni haberlere kabartın derim zira The Darkness II, ziyadesiyle eğlenceli bir oyun olacak. Şimdilik benden bu kadar. Görüşmek üzere...

■ Ertekin Bayındır



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

Çıkış Tarihi 19 Nisan 2011 Web www.flashpointgame.com

Operation Flashpoint: Red River

Tek bir mermi herkese yeter

Bu seri piyasaya çıktığında demiştim ki "Bu kadar Counter-Strike oynayan insan varken, nasıl olacak da bu derece gerçekçi bir oyun piyasada tutunacak." Gerçi bu sözleri Rainbow Six serisi için de söylemişim ilk çıktığında ama maşallah, her iki seri de gayet tutundu. Pek tabii ki bu durum beni sevindirdi, bu tarzdaki yapımlar sayesinde adam gibi üzerine düşe düşe oyun oynama zevkini tattık. Operation Flashpoint: Red River (OFRR) ise bu güzel serinin yeni oyunu olma yolunda uzun zamandır çabalıyor. Adamlar da tam emin olamamışlar ki bana sordular "Her şey yolunda gidiyor mu?" diye. Ben de birazdan okuyacağınız üzere sevgili Flashpoint severlere nispet yaparcasına test ettim oyunu.

Takım ruhu

Oyuna girmeden önce hemen altyazıları açın derim; çünkü izleyeceğimiz demo, kısmen tarih bilgisi veriyor ve o kadar uzun ki ortalama bir oyuncu, bir noktadan sonra ne dendiğini anlamayıp direkt olarak bu kritik parçayı es geçebilir. O yüzden ne anlatıldığını bir parça daha iyi anlamak için açın altyazınızı. Seriyi bilmeyenler için bir kereliğine açıklayayım. Bu seri fazlasıyla gerçekçi bir taktik FPS'dir. Öyle düşmanın üzerine koşarak ateş etmekle oynanmaz. Bu bilgiden sonra genç Amerikalı'lar olarak kendimizi Tacikistan bölgesinde buluyoruz. Olaylara buradan başlayarak gelişiyor.

Testime ilk olarak takımımı kontrol ederek başladım. Ben kendimden emindim fakat takımım neler yapabiliyor, görmek istedim. Komut sisteminin çok kolay ve başarılı bir şekilde çalıştığını söyleyerek başlamak istiyorum sözlerime. Bir daire etrafında bulunan komutlar; Maneuver, Tactics, Suppression ve Follow olarak sıralanmış durumda. Her grupsa kendi altında bir alt başlığa daha bölünüyor ve bu sayede sadece iki hamleyle komutumuzu rahatlıkla vermiş oluyor. Hareket et, takip et gibi komutlar ciddi harfiyen yerine getiriliyor. Fakat oyunu birazcık inceledikten sonra, "Flank", yani düşmanın etrafından dolaşma gibi spesifik emirlerin de takımımız tarafından başarılı bir şekilde gerçekleştirildiğini

gördüm ve tam puan verdim. Zaten böyle bir oyunda olması gereken yegane yapay zeka bu şekilde olmalıydı. Önceki oyunlarda fazlasıyla sorun yaşayan yapay zekanın gözle görülür bir şekilde geliştirilmesi beni çok mutlu etti.

OFRR, içerisinde bulunduğumuz savaş atmosferini ve de özellikle Ortadoğu olarak adlandırılan bölgede olduğumuzu harika bir şekilde anlatmış bizlere. İlk olarak çevre detayları mükemmel olmuş diyebilirim. Binalardan tutun da güneşin batış eksenine kadar düşünmüş yapımcılar. Bir de bu oyunda askerlerimiz kendi aralarında fazlasıyla konuşuyorlar. Uzun zamandır bir RPG oyunun da bile görmediğim uzunluktaki konuşmalar, hakikaten savaş atmosferini ve bu bölgedeki askerlerin neler hakkında konuşabileceklerini çok güzel yansıtmış.

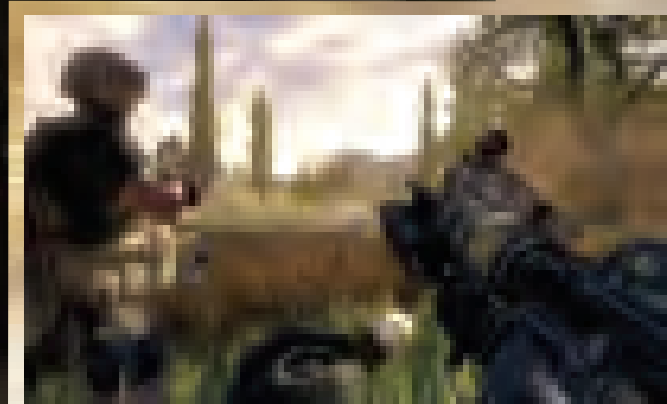
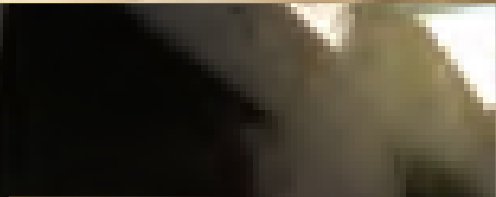
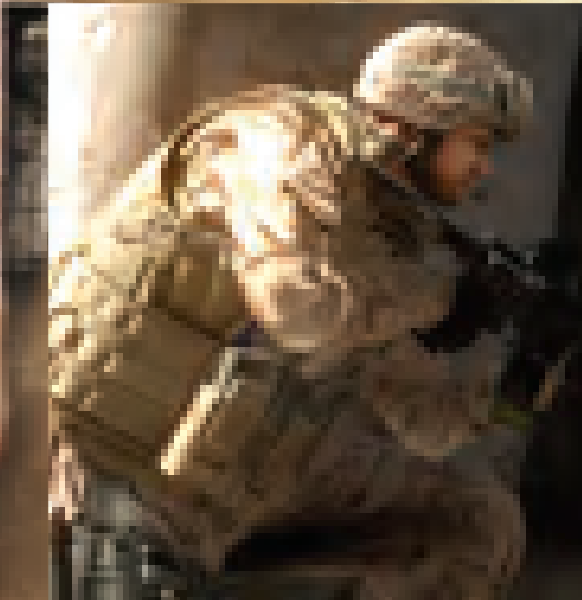
Oyunda bir ateş timini kontrol ediyoruz. Bu ekipte bizim de oynamayı seçebileceğimiz; Rifleman, Grenadier, Scout ve Auto-Rifleman olmak üzere dört farklı sınıf bulunuyor. Her sınıf ciddi kendisine özel yeteneklere sahip fakat oyuna başladıklarında ellerinde bulunan silahlar her şeyleri değil. Çünkü bu silahlar, kazanılan puanlarla geliştirilebiliyor, daha doğrusu yenisi satın alınabiliyor. Tamamladığımız her bölüm sonunda alacağımız bronz, gümüş ve altın madalyalar sayesinde puanlarımız da belirlenmiş oluyor. Peki, karakterlerimizin geliştirebilir yetenekleri olduğuna değinmiş miydim? Hah, o zaman bir de onları söyleyeyim de öyle gideyim: Assault Rifle Handling, Assault Rifle Training, Battle Readiness, Endurance, Sprint ve Tactical Awareness. Her birisine toplamda 10 puan verebiliyoruz ve etkileri oyuna gözle görülür derecede yansıyor. Mesela Battle Readiness yeteneğine verdiğimiz her bir puan sayesinde, silahları hazırlama hızımıza %3 eklemiş oluyoruz.

Gerçekçi FPS

Bir önceki oyunuyla beni o kadar da etkileyemeyen Operation Flashpoint serisi, öyle görünüyordu ki böyle giderse benden iyi bir not alacak. Fakat yine de değinmekte fayda var, bu sadece bir test versiyonu. Bir anda elimde bambaşka bir oyun bulabiliyim... ■ Ertuğrul Süngü

Tansiyon Ölçer

NORMAL



Röportaj

Red River'in baş tasarımcısı James Nicholls'a merak edilenleri sorduk...

LEVEL: Öncelikle genel bir soru sormak istiyorum, sonra daha spesifik sorularım olacak. Red River'dan ne bekleyebiliriz? Oyunun temel oyun yapısında neler değişecek?

James Nicholls: Piyasadaki diğer FPS oyunlarına kıyasla Red River, son derece eşsiz bir oyun. Dragon Rising'den gelen deneyimlerimiz sayesinde gördük ki tek kurşunun ölüme yol açtığı bir ortamda arkadaşlarınızla co-op oyun oynamak hiçbir şeye benzemiyor. Red River işte bu deneyim üzerine kurulu bir oyun.

LEVEL: Bu sefer ne yapıyoruz oyunda? Hikaye örgüsü nasıl?

JN: Yakın gelecekte geçen kurgusal hikayemiz Afganistan'a ve Çin'e komşu bir ülke olan Tacikistan'da geçiyor. Bulunduğu coğrafyadaki baskı, Tacikistan'ın parçalanmasına sebep oluyor. Bir yanında koalisyon güçlerinin hüküm sürdüğü Afganistan, diğer yanda Çin Halk Cumhuriyeti bulunan Tacikistan, istikrarı korumakta zorlanmaya başlıyor. Çin Halk Cumhuriyeti de önlenemez bir şekilde büyümeye devam ederek sınırdaki bu iki süper gücü iyice birbirine yaklaştırıyor, hem de canlı bir savaş ortamında!

İlk üniteler Afganistan'ın kuzeydoğusundaki bahriyeliler. Siz oyunda, savaşın ön sıralarına konuşlandırılmış bir bahriyelisiniz. Oyuna başlar başlamaz kendinizi bir bahriyeli bölüğünün içinde buluyorsunuz ve yerel savaş ortamında görevlerinize başlıyorsunuz.

LEVEL: Flashpoint serisi hakikaten çok "gerçek gibi" oyunlardan oluşuyor. Ama ben oyunun zorluğu nedeniyle cebelleşen bir sürü insan tanıyorum. Oyuna yeni başlayacak olanlar için daha farklı bir "Tutorial" planlıyor musunuz?

JN: Biz her daim birilerinin oyuna girip çıktığı co-op oyun yapısını destekliyoruz. Bu da demek oluyor ki biz sizi tutorial koşullarına zorlayıp antrenmanlara boğmak istemiyoruz. Onun yerine oyun esnasında oyuncunun işini kolaylaştıracak yardım metinleri ve taktiksel ipuçları sağladık. Böylece oyun-

cu ilk birkaç saati rahatlıkla geçirebilecek. İlk başta saatlerce antrenman yapmak zorunda kalmadan hayatta kalmanızı sağlayacak taktikleri bu yolla öğrenmenizi amaçladık. Red River'da Fireteam ve bölük liderleri var. Fireteam lideri üç askerın komutasından sorumlu bir asker. Bir bölük, üç Fireteam ve bir bölük liderinden oluşur. Yani bölük toplamda 13 askerden oluşuyor. Oyuncuların ilk baştaki bölük lideri, Kıdemli Başçavuş Knox. Red River'da önemli bir rol üstlenen bu komutan, tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi bölüğüne tek tek ne yapması gerektiğini söylüyor. Kıdemli Başçavuş hayatını 10 basit kural sayesinde idame ettiriyor ve oyuncuya da kendi kurallarını oyun esnasında sürekli empoze ediyor. Bu kurallara ve komutanın emirlerine uyun ve bu savaştan sağ kurtulun!

LEVEL: Üç farklı zorluk seviyesi dışında farklı zorluk seviyeleri de koymayı düşünüyor musunuz? Daha açık olmam gerekirse gündelik oyuncular için ne kadar zor olacak Red River?

JN: Bizi beğenen kitle "hardcore" oyunculardan oluşuyor. Biz de bu problemi çözmek ve yeni oyuncuların katılımını kolaylaştırmak için olaya farklı açılardan yaklaştık. Ön-



James Nicholls



► celikle tüm kontrolleri elden geçirdik ve oyunun kontrollerini Dragon Rising ile kıyaslayarak baştan aşağıya revize ettik. Bu da oyunun bir FPS için çok daha doğal olmasını sağladı. Ayrıca diğer FPS'lerde gördüğünüz nişan alma yardımını da Red River'a ekledik. Arayüzde de büyük değişimler gerçekleştirilerek oyuncunun böylesine geniş bir oyuna yaklaşmasını daha kolay hale getirdik. Red River'daki oyun modlarında zorluğu dengeli ayarladık.

Oyunun standart hali zorluk açısından aynı kaldı ama siz yardım seçeneklerini isteğe bağlı olarak azaltabiliyor ya da arttırabiliyorsunuz. Oyunu normal zorluk seviyesinde oynarken, pusulanız düşmanın en son görüldüğü pozisyonu gösteriyor, sağlığınızdaki dolduğu checkpoint'ler ve oyun içinde gitmeniz gereken yeri gösteren işaretler oluyor. Öte yandan hardcore oyun modunda, tüm bu yardım seçenekleri devre dışı kalıyor. Tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi, telsizden gelen sesleri takip ederek düşmanın yerini belirliyor ve bir sonraki görev için nereye gitmeniz gerektiğini çıkarmaya çalışıyorsunuz.

LEVEL: Yüzleşeceğimiz yapay zekayı merak ediyorum. Yapay zeka konusunda gelişmeler var mı? Düşmanlarımız bu sefer nasıl hareket edecek?

JN: Dost olan yapay zekayı geliştirmek için çok zaman harcadık bu kez. Verilen mikro emirleri yerine getirme ve ihtiyaçlarınızı algılama noktasında epey yol aldık. Misal; yapay zeka, kullanılacak silaha artık kendi başına karar verebiliyor ve "düşmandan uzaklaş" emri verdiğimizde kendini geriye doğru atabiliyor. Konvoy sisteminin yapay zekası için de çok zaman harcadık. Artık yapay zeka dinamik olarak askerleri koruyacak şekilde kendiliğinden konuşlanabiliyor ve konvoy kendi kendini tamir edebiliyor. Konvoyu sürekli hareket halinde göreceksiniz, özellikle de "Rol-



ling Thunder" modunda.

Düşman yapay zekası bakımındansa Red River'da düşman kuvvetleri daha geniş yelpazede askeri taktikler kullanıyor. Düşmanlar bireysel davranıp vur kaç taktikleri yapabiliyor. Düşman tiplerini keskin nişancılar, takım liderleri ve tüfekli askerler olarak ayırabilir. Oyundaki düşmanın hangi tipte bir asker olduğunu birbirinden farklı olan görüntülerinden de tanımak mümkün.

LEVEL: Tek kişilik oyun modundaki bölümleri nasıl oynayacağız? Yani Red River'da dört kişilik co-op olacak diye duyduk. Tek kişilik oyun modu nasıl olacak peki?

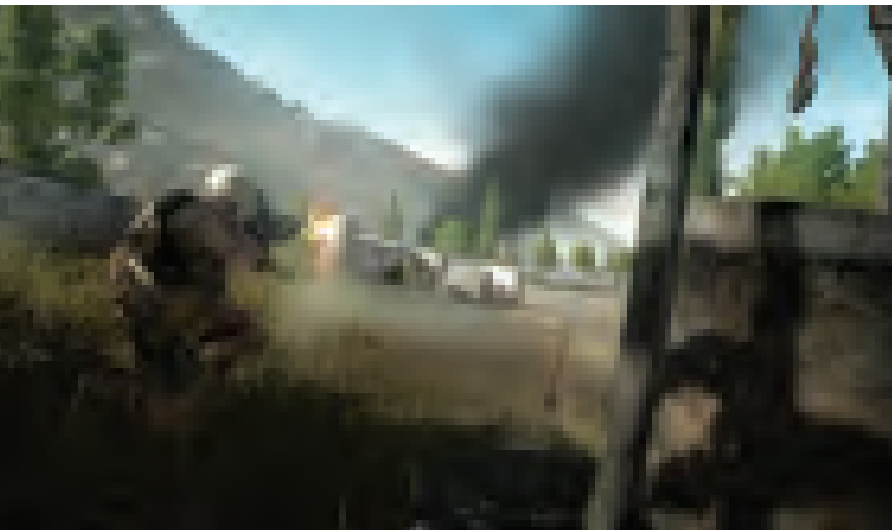
JN: Oyunumuzun bütünü her an co-op'u destekliyor. Campaign modu esnasında her an arkadaşlarınızı çağırıp ekibinize dahil edebilirsiniz. Misal; arkadaşlarınızdan birisi çok yetenekli bir Grenadier ise hemen onu kendi ekibinizde değerlendirebilirsiniz. Boş kalan üyelerin yerini yapay zeka dolduruyor. Yine oyun esnasında arkadaşlarınızdan biri oyundan çıkarsa yerine yapay zeka atıyor ve oyun devam ediyor.

Oyun co-op modunda hayat buluyor. Arkadaşlarınızla Red River oynayarak kendi taktiklerinizi geliştirmek şu anda diğer oyunlarda bulamayacağınız bir fırsat. Herkesin kendi seçimleriyle, istediği sınıfları seçerek oyuna dahil olması taktiksel çeşitlilik artırıyor.

Fireteam Engagement, tepeden tırnağa co-op oynanması için tasarlandı. Oyuncu Fireteam olarak en uygun stratejiyi bulmak ve en yüksek skoru elde etmek için çalışıyor. Her mod oyuncuyu farklı şekillerde test ediyor ve farklı tipte taktiksel meydan okuma yolları düşünmeye zorluyor.

"Last Stand" görevleri sizi dayanabildiğiniz kadar savunma pozisyonunda kalmaya yönlendiriyor. Savaş meydanında kaldıkça puan kazanıyor ve öldükçe puan kaybediyorsunuz. Puanlarınızı stoklamak için bir helikopter çağırmanız gerekiyor. Hayatta kalın ve helikoptere binin ya da haritadan silinin ve elinizde hiçbir şey kalmamasın.

"Rolling Thunder" görevlerindeyse A noktasından B noktasına bir konvoyla eşlik etmeniz gerekiyor. Konvoyunuz hasar aldıkça puan kaybediyorsunuz. Duruma göre konvoyu hızlandırıp saldırıya uğrama riskinizi düşürmeye çalışıyorsunuz.





"CSAR" modu arama kurtarma görevlerinden oluşuyor. Bu görevlerde düşman topraklarına düşmüş pilotlarınızı bulup kendi güvenli alanınıza getirmeniz gerekiyor.

"Combat Sweep" moduysa "silip süpürme" diye tabir ettiğimiz bir seçenek. Bu moda isyancıları bastırıp mermileri ortadan kaldırmamız gerekiyor. Alanı ne kadar çabuk temizlerseniz, o kadar çok puan kazanıyorsunuz.

LEVEL: Karakterler hakkında yeni bir şey var mı? Oyunda RPG öğeleri görmek mümkün olacak mı?

JN: Red River'a bir tecrübe sistemi getirdik. Görev esnasındaki performansınıza göre ödüllendiriliyorsunuz. Bu tecrübe sistemi, askerleriniz için yeni antrenman seçenekleri ve yeni içerik açılmasına izin veriyor. Silah ve ekipmanlar da sınıflara göre ayarlanabiliyor. B-Mods ve Training upgrade'leri de ilerideki rollerini etkiliyor. Misal; Auto Rifleman, baskı kabiliyetini geliştirirken, Scout da antrenman yaptıkça daha hızlı koşabilir hale geliyor. Bunlara ek olarak, "Completion Point" dediğimiz puanlarla çekirdek teşkil eden askeri kabiliyetlerinizi güçlendirebiliyorsunuz. Hangi sınıftan olduğunuz fark etmeksizin temel özelliklerinizi geliştirebiliyorsunuz. Örneğin; tüm campaign modunu Rifleman olarak oynarken Grenadier olabiliyorsunuz. Deneyiminiz, taktikleriniz ve ekipmanlarınız tamamen farklı olsa da en başa dönmek zorunda kalmıyorsunuz.

LEVEL: Peki silahlar ve araçlar? Yine ABD ordusunun silahları ve araçları mı var, yoksa bu kez farklı ekipmanlarımız da olacak mı?

JN: Red River boyunca bahriyeli olarak oynuyorsunuz. Bu sebeple yeni Marksman Rifle, M39 ve Shotgun seçenekleri var oyunda. Çaresiz kaldığınızda etraftan PLA silahları da toplayabiliyorsunuz.

Bahriyeli olarak, pilot ya da tank sürücüsü değilsiniz ama HMMWV'lerden ateş edebilirsiniz. Ayrıca Çinli EQ2050'lere de binebiliyoruz. Red River'da zırhlı personel taşıyıcılarının, taarruz helikopterlerinin ve tankların yanı sıra A-10 kara saldırı uçağı olarak yere yakın hedeflere yönelik bir de uçağımız var.

LEVEL: Önceki oyunlarda hep sonu gelmeyen haritalarla yüzleştik. Bu kez ne yapmayı düşünüyorsunuz? Haritalar daha da mı büyüyecek yoksa bu sefer daha spesifik görevlere mi odaklanacağız?

JN: Görevlerimiz devasa alanları kapsıyor ve görev alanına ne şekilde yaklaşacağınız konusunda alabildiğine bir özgürlük söz konusu. Sonuçta siz bölükte bir bahriyelisiniz. Uymanız gereken emirler ve yerine getirmeniz gereken görevler var. Orada gezip tozmaya ve tatlılar yemeye gitmiyorsunuz.

Bölümler, Tacikistan'ın kalbinde, 200 kilometre karelik alanlarda gerçekleşiyor. Campaign modunda etrafı adım adım dolaşacaksınız, gerektiğinde dost birliklerinin üssüne uçakla gideceksiniz. Bazen belirli üsleri ele geçirirken, bazen de birtakım üsleri kaybedeceksiniz. Bazı bölgeleri sahiplenme ve o bölgeler için savaşıma hissini daha iyi yaşamak için aynı yerleri birden fazla kez göreceksiniz.

Mücadele ortamı olarak uçsuz vadiler ve karlı kaplı dağlar ilgi çekici bir savaş ortamı oluşturuyor. Oyun esnasında sadece uzun yolları ilerlemek dışında bazı köyleri boşaltmakla da uğraşacaksınız. Bu, sinirlerinizi zorlayacak bir deneyim olacak. Düşman herhangi bir kapının, kayanın veya duvarın arkasında olabilir sonuçta.

LEVEL: Son sorum da grafiklerle ilgili olacak. Fizik motoru ve grafikler ile ilgili herhangi bir gelişme var mı?

JN: Red River'da fizik ve animasyon sistemimizi geliştirdik ve harika sonuçlar aldık. Karakterlerimiz ve araçlarımız, etrafta öncekinden çok daha doğal hareket ediyor. Grafik olarak EGO motorunu kullandık. Red River'da karakterler, silahlar, araçlar ve çevre yoğunluğu açısından Dragon Rising için kullandığımızdan daha fazlasını elde ettik.

Yarı oyunlarında gördüğünüz ışıklandırma, Shader ve VFX sistemlerini kullanarak harika sonuçlar elde ettik. Lens parlamaları, zengin renk paletleri ve gündüz gördüğünüz gerçekçi ortam sizi oyuna adım attığınız andan itibaren evinizden binlerce mil uzaklıktaymış hissi verecek.

■ Net bir "ağzını burnunu kırma" sahnesi...

Tansiyon Ölçer
NORMAL

Yapım Kung Fu Factory **Dağıtım** 505 Games **Tür** Dövüş **Platform** PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi Belli Değil **Web** www.supremacymma.com

Supremacy MMA

Ağızlar kırıla, burunlar döküle, kollar bacaklar ikiye katlana!

Çocukluk dönemlerimde acayip meraklıydım ben bu kickboks olayına. Hele o Jean-Claude Van Damme filmleri yok mu... Televizyon başına geçtiğim ender zamanlarda denk geliyor bazen, oturup izliyorum hala aynı şevkle. Ne kadar "underground" olursa o kadar çekici oluyor bu kickboks olayı. Hani böyle yasal ve lisanslı çerçevede birbirini okşar gibi dövüşen adamlar pek sarmıyor beni. Tekme kat dövüşüyorsun işte, ağız burun kırılmadan, kameraya kan sıçratmadan olmaz ki bu iş! Gerçi ben her halükarda dövüş oyununun fantastik tarafındayım. Street Fighter ve Tekken gibi fantezi curcunaları dururken kim takar Supremacy MMA gerçekçiliğini?!

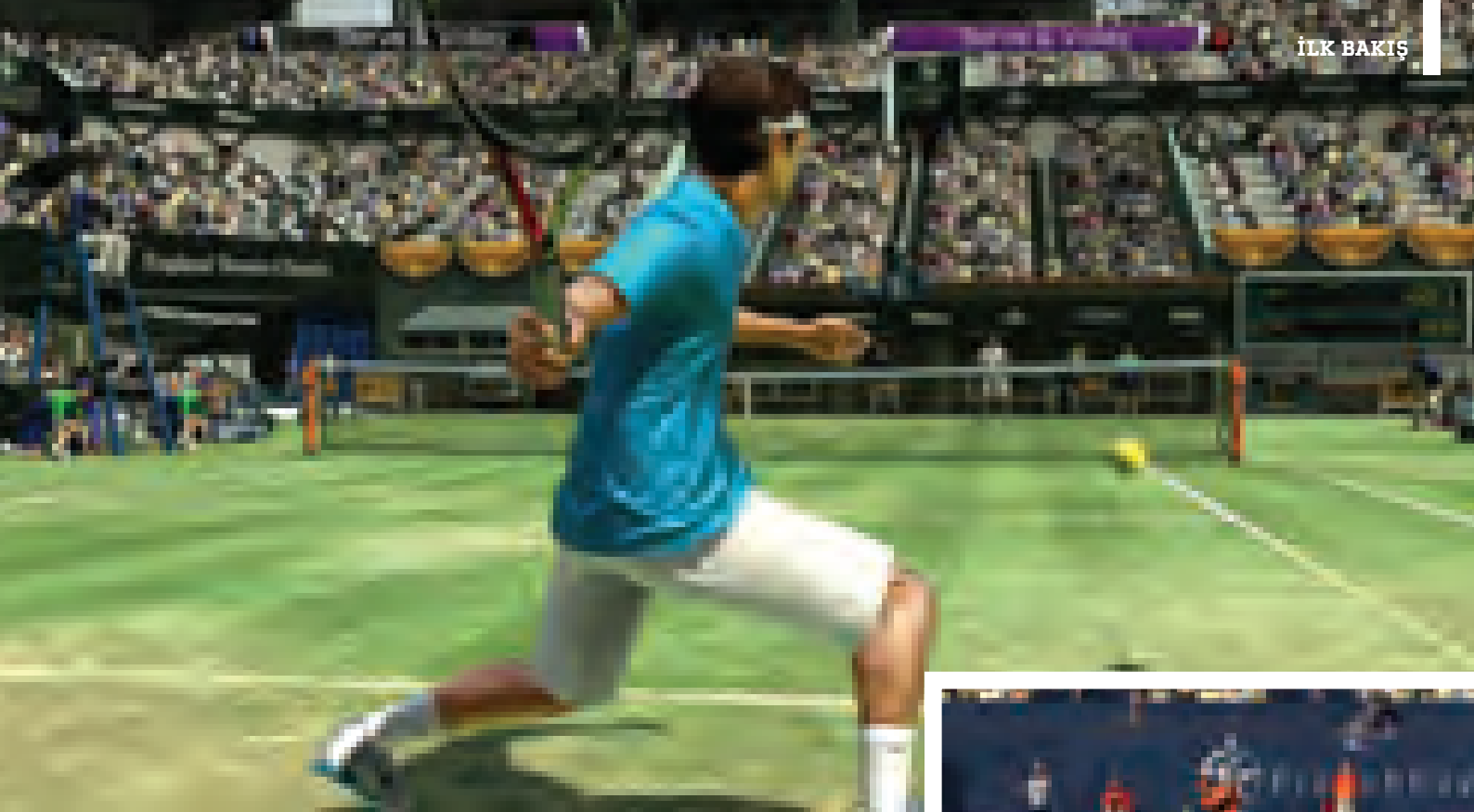
Evet, MMA zincirine yeni bir kardeş daha geliyor. 505 Games tarafından pişirilen bu yeni oyunun iddiaları arasında da iki önemli nokta bulunuyor. Bunlardan birincisi, oyunun lisanssız olması (Evet, bu bir iddia...), diğeri de diğer MMA oyunlarına göre daha kanlı ve vahşi olması. Lisans yükünü üstünden atarak büyük bir koz yakalamış bence 505 Games. Oyunu böylece "underground" mekanlara taşıyıp ortalığa bolca kan sıçratabilme lüksüne kavuşmuş. Misal, THQ'nun UFC oyunlarında şiddet ve kan var gibi görünse de birkaç kan damlasıyla şiddet olmuyor maalesef. Gelin görün ki Supremacy MMA, olayı çığırından çıkararak karanlık atmosferler ve ringe yayılmış kan lekeleri ile dikkatleri şimdiden üzerine çekmiş durumda. Daha da fazlası kırılan kol ve bacakları

sergilemekten çekinmiyor.

Oyunun iddiaları arasında sadece bunlar yok. Takip ediyorsanız bilirsiniz, MMA oyunları ilk etapta bir nevi satranç oynamayı öğrenmek gibidir. (Yok artık!) Yani önce oyunu öğrenmeniz lazım gelir ki bu durum simülasyon manyaklarının can damarıdır. Supremacy MMA ise "arcade" temeli üzerine kurulu olacak. Yani oyunu başlatacaksınız, ringe çıkacaksınız ve rakibinize Allah ne verirse dalaacaksınız. Tabii ki profesyonel MMA oyuncularının ellerine yine su dökemeyeceksiniz ama en azından ağız açık ayran budalası gibi ekrana bakıp göz göre göre dayak yemek durumunda kalmayacaksınız.

Kırılan kol ve bacaklardan biraz daha bahsetmek lazım zira oyunun en büyük iddialarından biri bu olay. Undergrund dövüş ortamlarının en önemli faktörü kuralsızlıktır, bilirsiniz. Yani o ringden sağ çıkmanız bile garanti değildir. Hal böyle olunca Supremacy MMA'de yer alacak sahnelerin içerisine bolca kan efektinden ziyade kırılan uzuvlar da dahil oluyor. Oyunun tanıtım fragmanını izlerseniz, olayın ciddiyeti ortaya çıkacaktır. Bir bacağın din dizden aşağısı ters dönmüş halde yerde kıvranan bir adam gördüm ben yanılmıyorsam. Bu da sizin için hem bir gaza getirme unsuru, hem de uyarı olsun benden. Oyunlarda vahşet unsurlarından hoşlanıyorsanız, Supremacy MMA tam sizlik bir oyun olacak. Yok eğer hoşlanmam diyorsanız, bu oyundan uzak durun derim.

■ **Ertekin Bayındır**



Yapım Sega **Dağıtım** Sega **Tür** Spor **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 29 Nisan 2011 **Web** www.virtuatennis4.com

Virtua Tennis 4

Tenis dünyasının "üçüncü" boyutu...

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Sürekli heveslenip bir türlü uygulamaya geçiremediğim bir spordur tenis. Futbol kadar popüler olmaması dolayısıyla biraz da lükse kaçır aslında. Dışardan bakıldığında ne kadar monoton görünse de son derece estetik bir üstelik ama işte... Üşenmeyip uğraşmak lazım. Oyunlara meraklı olunca, doğal olarak tenis oyunlarının da tadına bakıyor insan. Bu anlamda da benim için önemli bir seri var, o da Virtua Tennis. Gerçi tanışalı çok uzun zaman olmuyor seriyle. Birazdan bahsini edeceğim Virtua Tennis 4'ün bir - iki basamak aşısında tanıştım kendisiyle. O kadar çok zevk almıştım ki serinin devam oyunlarını takip eder buldum kendimi. Lakin sonuç her seferinde hüsrana uğrattı beni. Hüsrana değil aslında, yenilik namına hiçbir şey göremedim, olmadı bir türlü.

Hoş, "Bir tenis oyununda ne değişebilir ki?" diye de içimden geçmedi değil aslında ama Virtua Tennis 4'te işler biraz daha değişecek gibi görünüyor. Değişen, oyunun kendisi değil aslında. Yani oyuna adınızı atar atmaz hiçbir yabancılık çekmeyeceğinizden emin olabilirsiniz. Tıpkı serinin önceki oyunlarında olduğu gibi, her şey bir öncekinin benzeri gibi görünüyor. Yapısı değiştirilmiş bir kariyer modu, şampiyona seçeneği ve olmazsa olmaz multiplayer modu... Olan biten kabaca bundan ibaret. Ancak oyunun asıl bahsedilesi iki özelliği var ki asıl odaklanmamız gereken yer tam da bu noktada başlıyor.

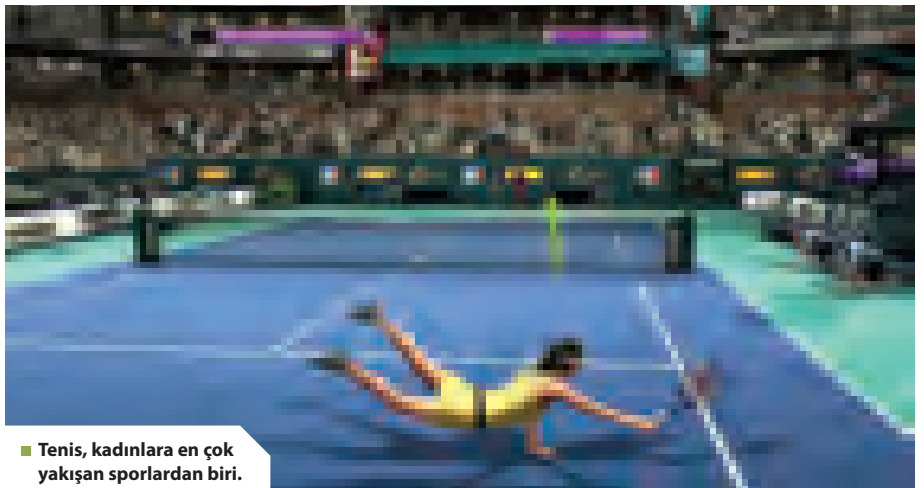
Sony'nin 3D destekli oyunlarını piyasaya sürmeye başladığını artık duymayan kalmamıştır herhalde. Kaldıysa da ya 3D'nin anlamını bilmiyordur ya da aramızda iş olsun diye duruyordur. İşte 3D

destekli oyunlardan bir tanesi de Virtua Tennis 4 ve tabii ki Move desteği de aramızda. Bu iki faktör birleşince neler mi oluyor? İnanın bana her şey değişiyor bir anda. Bir kere, harıl harıl çalışılan bir ofisin içinde deli danalar gibi hoplayıp zıplayan tipler görme şansını yakalıyorsunuz. (Ben oluyorum bu deli dana...) İkincisi, daha önce tadına bakmadığınız bir tenis keyfi yaşıyorsunuz.

Sega'nın Virtua Tennis 4 ile ilgili ortaya attığı iddiaları göz önüne alarak oyuna baktığımda ilk beklentim, oyunun bana sunacağı "doğallık" hissiyatı oldu. Move ve 3D desteği bu doğallığı ziyadesiyle karşıladı karşılamasına ama nedense kendimi bir türlü atmosferi kuvvetli bir tenis maçındaymı-

şım gibi hissedemedim. Yine de özellikle Move ve 3D desteğiyle birlikte oynaması pek zevkli bir oyun olmuş Virtua Tennis 4 ki bunu da inkar edemem.

Oyunu karşılıklı oynamak hala zevkli. (Şefik'in servislerini bir türlü karşılayamamak da bir o kadar sinir bozucu.) Bu durum da oyunun multiplayer tarafına süslü bir arti kazandırıyor tabii ki. Virtua Tennis 4'ün o birbirinden zevkli eğitim oyunları da yeni çeşitleriyle karşınızda olacak, emin olabilirsiniz. Tüm bunlar göz önüne alındığında, artıları eksilerini yutuyor oyunun. Eğer 3D lüksüne sahipseniz, bir çift de Move aparatınız varsa piyasaya sürüldüğünde gözünüzü kırpmadan satın alabilirsiniz Virtua Tennis 4'ü. Tabii ki oyunun piyasaya çıkması için birazcık daha sabretmeniz gerekiyor. **Ertekin Bayındır**



■ **Tenis, kadınlara en çok yakışan sporlardan biri.**

PCnet Nisan sayısı

İngilizce eğitim seti, Photoshop dersleri ve filtre yazılımı hediyeyle



40
EURO
DEĞERİNDE

Ashampoo Photo Commander 8
Fotoğraflarınızı kolayca düzenleyin, paylaşın, sunumlar oluşturun.



15
TL
DEĞERİNDE

AKINSOFT FilterPlus 2
Ailenizi ve iş yerinizi internetteki zararlı içeriklerden koruyun.



90
günlük
deneme
sürümü

MAGIX Video deluxe 17 Plus
Türkçe desteğiyle video düzenleme işine hız ve kolaylık getiren yazılımın özel deneme sürümü.



İnceleme

Bu sıcakta ne Nanosuit'i?!

Bu ay pek bir oyun zenginydik, pek bir oyun oynadık, pek bir yorulduk, pek bir perişan olduk yahu! İlk New York uçağına atlayıp Nanosuit'imizle duvardan duvara mı uçmadık, Total War serisinin kökenine dönmesine mi sevinmedik, Need for Speed'in pistleri lastik izleriyle süslemesine mi göz yummadık, Top Spin 4 ile Federer vs Nadal kapışmasını evlerimize mi taşımadık, MotoGP 10/11 ile taklalar mı atmadık, de Blob 2 ile şehrin duvarlarını rengarenk boyayıp zabitalardan mı kaçmadık...

Crysis 2

Beklenen an geldi, Crysis 2 raflardaki yerini aldı, Tuna derhal Nanosuit'ini kuşandı ve New York'a doğru yola çıktı...

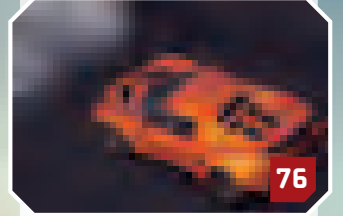
68



66

Yakuza 4

PlayStation konsollarının en önemli markalarından Yakuza'nın bir noktada durma zamanı geldi sanki?



76

Shift 2 Unleashed

Need for Speed serisi, pist yarışlarına hayran olanları bir kez daha ödüllendiriyor ve yanık lastik kokusuyla oyuncuları boğuyor.



84

Shogun 2: Total War

Total War serisinin 11 yıl öncesine dönüş yaptığını ve bunu da fazlasıyla başarılı bir şekilde yaptığını itiraf etmeliyiz.

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak ijinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



Gümüş

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

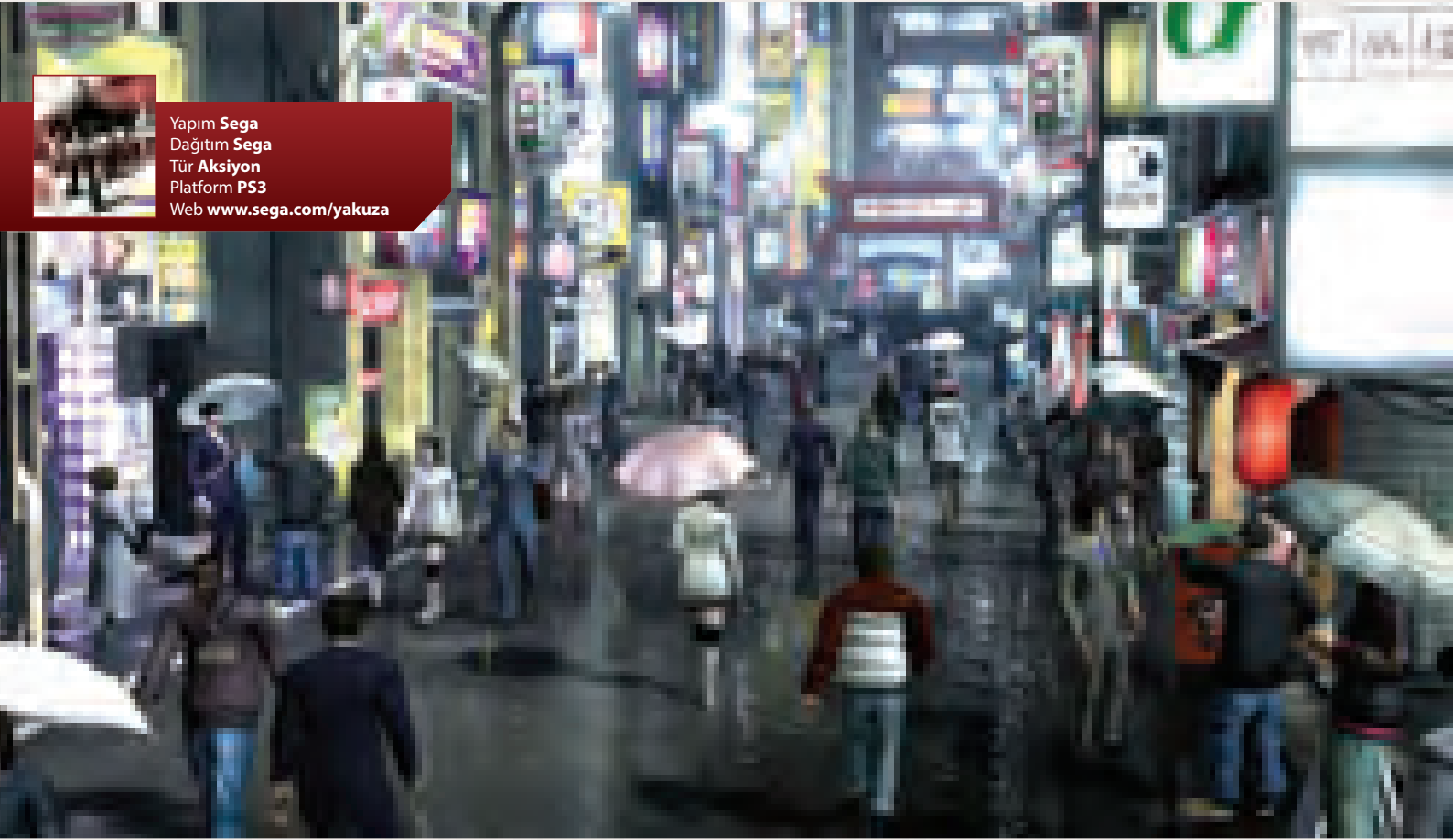


Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

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

Yapım Sega
Dağıtım Sega
Tür Aksiyon
Platform PS3
Web www.sega.com/yakuza



Yakuza 4

Nan no hanashi da?!

2 9 yıllık yaşantımda ilk defa bir tane heyecan verici plan yaptım, sadece bir tane... Dedim ki, "Yazın Japonya'ya gideyim, adam gibi gezeyim." Ve Japonya'yı dalgalar aldı... Şurada iki dakika Tokyo sokaklarını gezecektim, iki tane Sakura ağacı görmek için dağ tepe dolaşacaktım, bir elektronik alete dönüşmek için Akihabara'da 18 kez tur atacaktım ama olmadı. Beni bıraksanız yine giderim de artık döndüğümde kanatlarım mı olur, elimden birkaç tane parmak daha mı çıkar...

İşte tam bu buhranları yaşarken Yakuza 4 çıktı geldi. Pollyanna bir kişilik olduğum için de Tokyo sokaklarını dijital alemde tecrübe edecek olmanın da bana bir şeyler kazandıracağını düşündüm saf saf. Oyuna adım attıktan iki dakika sonra da o sokaklarda dayak yedim. Hem de hiç haz etmediğim kadar...

Talihsizlik

Yakuza serisi en başından beri Japonya'ya uygun bir oyun gibi gözüktü bana. Mesela Türkiye'den birileri çıksa, Ezel kıvamında bir oyun yapsa... Ya da durun; Behzat Ç. daha iyi. Behzat Ç. diyalogları, Behzat Ç. ortamları, Behzat Ç. aksiyonu... Elin Uzak Doğu'luşu bunu katienin anlamaz. Ne var ki Uzak Doğu kültürü daha tanınmış olduğundan, Yakuza'ya daha sıcak bakıyoruz fakat o

kadar da sıcak değil.

Asıl sorun bu da değil üstelik. Yakuza serisinin takipçisiyseniz, Yakuza 4'ü hiç oynamayabilirsiniz bile zira kaçırdığınız pek bir şey olmayacaktır. Zaten ortamlar Yakuza 3'ten, oynanış deseni yine eski oyunlardan... Kopuk ve anlatımı kötü hikaye için de bir oyun alınmaz ki.

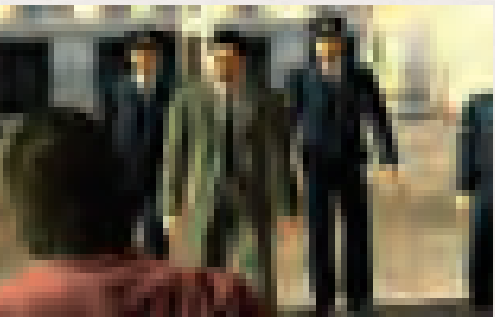
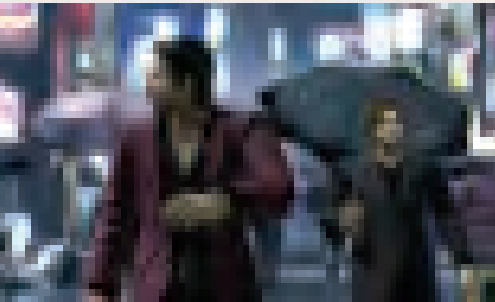
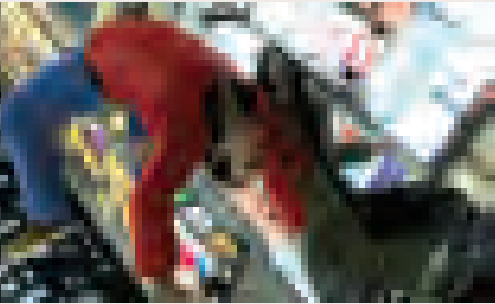
Neden olumsuz başladım? Hep oyunu anlatıp ardından "olmamış" diyoruz, bu defa olumsuzlukları başa aldım ki uğradığım hayal kırıklığını direkt olarak paylaşayım, ne diyeceğimi unutmayayım. Ben biraz kendimi toparlarken, siz de diğer paragrafa geçmek için hazırlıkları başlatın. Güzel bir müzik koyun mesela, bir çerez alın. Biraz tatsız gideceğiz çünkü...

Red Light District'te dört Japon

Diğer Yakuza oyunları, sadece tek bir karakteri kontrolümüze bırakıyordu. Buradaysa tam dört tane karakterin kontrolündeyiz. Onları bir masanın etrafına dizip önce Okey oynattırıyoruz, ardından da iki tur King dönüyoruz... Tadından yenmezdi valla!

Bu dört karakterin hikayeleri ayrı, bir araya gelip oyunun falan oynamıyorlar. Hikayeler ayrı fakat oyunun sonunda her şey toparlanıyor. Eski bir suçluyu, bir polisi, bir tefeciye ve eski bir Yakuza'yı kontrol ediyoruz. Bu karakterlerin hepsi, birbirlerinden her anlamda bayağı farklılar. Mesela eski suçlu hem duygusal, hem de ağır ağabey. Polis işleri fazla ciddiye alıyor ve tefeci gerçek bir pislik. (Çok da iyi dövüşüyor, aferin.) Yakuza da elbette ağır ağabeyi oynuyor.

Karakterler farklı olmasına farklı fakat yaptığımız şey aynı. Tokyo'nun Red Light bölgesinde dolanıp



Alternatif

Grand Theft Auto IV (7,9)
Heavy Rain: The Origami Killer (9,1)
Saints Row 2 (8,8)



“Ağızına vururum!” tehdidi hiç bu kadar etkili olmamıştı.



yolda karşılaştığımız ve bize sataşanlara ağzının payını verip hikayemizi doğrultusunda ilerliyoruz. Hemen fark ediyoruz ki bu mekanları daha önce çok gördük. Elbette ki yepyeni bir Tokyo tasarlanmasını beklemiyoruz ama biraz çeşitlilik, biraz daha farklılık... O kadar da kötü olmazdı sanki. Dövüş kısmı da keza öyle. Karakterlerin farklı dövüş stillerine sahip olması çok iyi bir gelişme ama yapay zekanın hala dayak yemek için orada beklemesi, etraftaki cisimleri kullanarak saldırdığımızda hala aynı animasyonları görmemiz... Bunlar oyunun biraz “geçişirme” olduğunu gösteriyor sanki.

Ara sıra

Ara sahnelerimiz halen kaliteli, hatta oyunun en güzel yerleri bu ara sahneler olabilir. Ne var ki bunlar, seslendirme bile olmayan, sadece yazı okuduğumuz diyaloglara dönüşüyor bittikten sonra. Tam anlamıyla attan inip eşeğe binmek... Diyaloglar Japonca’dan neredeyse birebir çevrildiği için de çoğu zaman “yersiz” duruyor. Japonca filme Batı ağızıyla dublaj yapmak gibi; eğretilik üst sınırdadır.

Hikayeden çıkıp biraz da oyunun yan görevlerine bakmak istediğinizde sizi bildiğiniz Japon çılgınlığı karşılıyor. Barlarda, restoranlarda yiyip içmenin yanında birtakım özel kulüplere gidebiliyorsunuz. Burada da bizi dansçı kızlar karşılıyor. Onların danslarına tuşlara basarak eşlik etmek ve memnuniyeti sağlamak sizin elinizde. Yine bu kulüplerden bir tanesinde çeşitli kızlar, yanınıza oturup size eşlik ediyorlar. Yemeklerini ödüyörsünüz, içecekler ısmarlıyorsunuz... (Olay orada bitiyor, daha fazlası yok!) Şayet ki bu kızlara çıkma teklif ederseniz, aynen GTA’daki gibi kalpler çoğalıyor ve bir kız arkadaşına kavuşuyorsunuz. Her karakterin ulaşabileceği bu aktivitelerin yanında, karakterin

mesleğine uygun yan görevler de var. Hapisten çıkan arkadaşımız örneğin, arkadaşının dojo’sunda eğitim veriyor. Polis arkadaşımıza sürekli telsizden bildirimler yağıyor, tefeci de kendine yakışır bir şekilde, güzel kızların çalıştığı bir kulübe daha fazla çalışan sağlamaya uğraşılıyor. Hikayeden tamamiyle bağımsız bir şekilde bu görevleri yapmak ve bunları yaparak birçok ekstraya ulaşmak, tamamiyle size kalmış.

Harita

Ah Sega ah... O harita... Yani o harita artık! Bitti, kullanılmıyor. Kaldır at, yenisini yap. Yenisini yapamadın, bari gideceğimiz yere bir yol çizmemize izin ver de deli gibi, “İkinci sağa dön, üçüncü sola dönüp ilk sağdan...” diye ezberimizi yormayalım. Hele yolunuzda ilerlerken bir dövüşe karışırsanız, bundan çıktığınızda ne tarafa gideceğinizi de kestiremiyorsunuz ve olay hepten patlıyor.

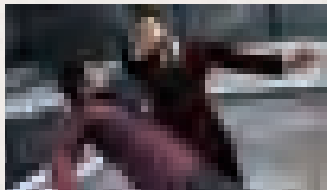
Bu oyunun tek eğlenceli yanı, birçok yeni hareket satın alıp bunları dövüşlerde kullanmak ve ara sahneleri izlemek. Sırf bunları yapmak için de Yakuza 4 alınmaz ne yalan söyleyeyim. Ancak sıkı bir Uzak Doğu hayranı olursunuz da o zaman... ■ Tuna Şentuna

Yakuza 4

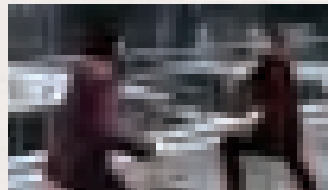
- + Yan görevler çok eğlenceli, dört farklı karakteri kontrol etmek, oyununun sıklıkla biraz almış
- Sürekli dövüşüyor ve bunu kopuk ilerleyen hikayeyi anlamak için yapıyoruz, oyunda yeterince orijinallik yok

6,0

Kaçan, Kovalanır



■ Rakibinizin yumruğunu savuşturmak kolay. Zor olansa ardından kendi saldırınızı yapmak. Yumruk mu atacaksınız, tekme mi, tokat mı, çimdik mi... Seçim ve uygulayın.



■ Görünüşe göre hiçbirini yapamadınız ve rakibinizi kaçıyorsunuz. Onu yakalamanız lazım çünkü... Çünkü o bir rakip! Rakipler yakalanmak içindir. Belki önemli bir bilgi saklıydur kafasında; belki de cüzdanı dolgundur... Kafam karışık biraz.



■ Yakalayamıyorsan, hile yap demişler. Buradaki hilenin adı şişe. Şişeyi alıyor ve zıplamakta olan rakibimizin kafasına “ZBAAAMMM!!!” diye geçiriyoruz. Üstelik, sanıyorum ki atlamaya hazırlanıyordu. Tüh, yazık oldu...



Yapım Crytek
Dağıtım EA
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web crysis.ea.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Crysis 2

New York'ta bir uzaylı



Yer gök FPS. Elimi kaldırıyorum FPS'ye çarpıyor, kolumu indiriyorum, kolumun altında en az üç tane kutu...

FPS'lerin bu denli ünlenmesinin nedenlerini saymak çok kolay. Kolay oynanıyor, multiplayer kısmı eğlenceli ve artık çok oturmuş bir tür olduğu için yapımı da kolay. Hem PC, hem de konsollarla dost olduğu için de bir taşla, üç ila dört arası kuş vurabiliyorsunuz. (NGP geldiğinde çok güzel olacaktı ortam.)

FPS'lerin bu denli revaçta olduğu bir dönemde, piyasaya yeni bir FPS oyunu sürmenin çok büyük riskleri var. Ne var ki Crytek, bu riskle uğraşmıyor bile. Ellerinde o kadar iyi bir malzeme, o kadar iyi bir ekip ve o kadar faydalı bir tecrübe var ki başarısız olmalarına imkan yok gibi adeta.

"Bir başka FPS..." deyip geçilemeyecek bir oyun Crysis 2. Başından, sonuna kadar eğlenceli ve her kısmı detayla, yüksek kalitede bir görsellikte dolu. Hangi sistemde oynarsanız oynayın, Crysis 2 hep güzel, hep eğlenceli.

Diyeceksiniz bu adam niye delirdi böyle. Ne yalan söyleyeyim, uzun süredir bu kadar hoşuma giden bir FPS oynamıyordum. Call of Duty'ler, Medal of Honor'lar; onlar artık mümkünse biraz inzivaya çekilsin lütfen. Homefront falan... Lütfen yani! Ben yanımda bakıcı gibi, arkamı kolladığını sanan, sadece bana yol göstereceğini diye oraya konulmuş adamlardan çok sıkıldım. Bu adamlar işin içine karışmaya başladığında, onları çok sevmiştim aslında. Bir ekip olarak ilerlemek, zaman zaman benim için işleri kolaylaştırmaları, "tek kişi nasıl bir orduyu yok edebilir?" sorusunun nihayet yanıt bulmuş olması, beni mutlu

etmişti. Sonra bu işin suyu çıktı. Herhangi bir oyunda, her şey sanki benim dışımda geliyormuş gibi gelmeye başladı. Ben rahat rahat düşmanlarımı vuruyordum, ben vuramazsam arkadaşlarım devreye giriyordu, gitmem gereken nokta gösterilmiyordu bile; çünkü zaten arkadaşlarım o noktayı çoktan biliyor ve beni peşlerinden sürüklüyordu.

Sizi bilmem ama ben, oyunlarda kontrolün tamamıyla bende olması taraftarıyım. Final Fantasy XIII'ü de bu yüzden sevmedim örneğin. Resmen bir trene binmişim, tren duraklarda durup mühimmat alıyor, ben ancak bunları kullanıyorum, trenden inmem yasak, durmam yasak, yolumu değiştirmem imkansız...

Günümüzdeki FPS oyunları da böyle işte. Modern Warfare ile mi başladı tam olarak bu ekol ama o noktadan sonra konu koptu. (MW bu konudaki en iyi örnekler ve ona herhangi bir eleştirim yok.)

Sadece tek bir yoldan gitmenin, sürekli önceden belirlenmiş sahnelere göre hareket etmenin insanı tembelleştirdiğine inanıyorum. Biliyorum ki yolumdan hiç sapmama gerek yok çünkü zaten tek yol beni çıkışa götürüyor. Biliyorum ki yol daraldığında düşmanlar fırlayacak. Biliyorum ki ben fazla efor sarf etmesem de o bölümü rahatlıkla geçeceğim...

İşte böyle bir dönemdeyken geldi Crysis 2. İlk Crysis'le biraz yakın özellikleri olsa bile bana yeterdi ve bir baktım ki her şey geliştirilmiş, her konu gözden geçirilerek daha da eğlenceli hale gelmiş. İlk oyunun özgür yapısı, biraz daha daraltılmış mesela ama bu, oyunun çok daha zevkli olmasını sağlamış. Nanosuit'in özellikleri daha çok hareket yapmaya izin verir hale gelmiş ve görseller, ilk oyundaki gibi bilgisayarın takla atmasını sağlamayacak seviyede, birçok bilgisayarda rahatlıkla çalışacak şekilde

Dikkate davet

Tek bir çizgi üzerinde ilerlemediğiniz bir oyun Crysis 2 ve bu yüzden de araştırmanız istenmiş. Evet, çevreyi araştırmalısınız çünkü çevrede birçok gizli objeyi bulabilirsiniz. Bunlar, oyunun Extra kısmındaki özellikleri açmaya yarıyor genellikle fakat bulduğunuz e-posta mesajlarıyla, hikayenin arka planını da öğrenebiliyorsunuz –ki bence bu mesajları mutlaka okuyun.

Kask

Tüm darbelere karşı gelişkin koruma

Görüş

Nanosuit'le tam entegre, yüksek hassasiyete sahip askeri görüş güçlendirici

Maske

Dış etkenlere karşı koruma sağlayan maske

Kollar

Refleksleri ve gücü geliştiren sistem

Zırh Plakaları

İskeleti güçlendiren plakalar

Gövde

Yüksek teknolojiye sahip Nanosuit

Eldivenler

Yüksek hassasiyete sahip eldivenler

Bacaklar

Nano-kontrolle sahip bacakları güçlendiren sistem

Görünmezlik

Tasarım aşamasında görünmezlik cihazı

Botlar

Çok hafif, fiber ile güçlendirilmiş askeri botlar



Alternatif

Bulletstorm (8,6)
Call of Duty: Black Ops (9,0)
Killzone 3 (8,7)

► optimize edilmiş.

Birkaç cümle daha yazıp oyunu finalize etmeme ramak kaldı. "Dünya çok güzel bir yer." diyerek hepinizi bu oyunu almaya yönlendirmeden, oyunun detaylarına giriş yapalım artık; anlatacak çok şey var...

Elçiye zeval olmaz

Klasiktir, hemen ilk oyuna bir gönderme yapılır. Benim de yapmam lazım ve öncelikle Crysis'i oynamanız yönünde sizi teşvik edeceğim. Crysis ve devamı niteliğindeki Crysis: Warhead'i eğer oynamadıysanız, şu an tam sırası. Neden? Bu oyunlar artık gelişmiş ekran kartları ve işlemciler sayesinde, tüm ayarları sona dayadığınızda bile rahatça çalışıyor. Bu çok önemli bir şey aslında çünkü vaktinde hiçbirimiz, bu oyunların getirdiği o inanılmaz görsel kaliteyi görememiştik. Bir diğer neden de elbette ki Crysis 2'de neler olup bittiğini daha iyi anlayacak olmanız. İlk oyunda bir adadaydık. Kore'liler vardı etrafta ve bir takım güzel güçler kazandıran Nanosuit'imizle, Kore'li arkadaşlarımıza tekme tokat dalıyorduk. Just Cause'dan bozma bir durum söz konusuysen, bir anda garip bir şeyler oluyordu ve Kore'lilerden daha büyük bir dert çıkıyordu ortaya: Uzaylılar! Anlıyorduk ki asıl konu Kore'liler falan değilmiş, uzaylılar bildiğiniz, dünyayı işgal etmiş ve biz de istilanın tam göbeğindeyiz...

Ben anlatmasam, ilk oyunu oynamasanız, Crysis 2'de New York'un neden yerle bir olduğunu da anlayamayacaksınız. Uzaylılar, artık New York'ta ve New York gerçekten harabeye dönmüş durumda...

Crysis'ten tanıdığımız Prophet'i görüyoruz ilk olarak. Nanosuit'yle çıkıyor meydana ve yaralı bir askeri yoldan alıp güvenli bir yere taşıyor. İstila yüzünden Amerikan ordusunun yarısı zaten telef olmuş durumda ve New York'ta, yaralı birini görmek bile bir mucize sayılıyor. Prophet, kendi zamanının dolduğunu belirterek Nanosuit'i bu yaralı askere, Alcatraz'a (O nasıl isim?) veriyor ve tabancayı kafasına dayayıp intihar



ediyor. Nanosuit, yeni kullanıcısıyla birleşimini tamamladıktan sonra kontrol size veriliyor. Nanosuit'in güçleri kısa bir sürede aktif hale geliyor, ardından da büyük maceraya ilk adımınızı atıyorsunuz.

Nanosuit 2, temel olarak ilk Nanosuit'in güçleriyle aynı özellikleri barındırıyor: Hız, zırh ve görünmezlik. Tek tuşla daha hızlı koşuyor, tek tuşla kurşunlara dayanıklı bir kalkan oluşturuyor ve yine tek tuşla görünmez oluyoruz. İlk oyundaki "güç" durumu burada daha temel bir özellik olarak yer etmiş. Eğer güçlü bir yumruk veya tekme patlatmak istersek, ilgili tuşa bir süre basıyoruz ve zırhımızın gücünü sonuna kadar kullanan, güçlü bir saldırı yapıyoruz. Bu yüzden de artık zırhımız otomatik olarak "armor" modunda olmuyor; eğer kurşunların nanosuit'in enerjisini kalkan gibi kullanmasını istiyorsak, zırh moduna geçiyoruz.

Bu üç modun, birbirleriyle kombine olarak kullanılması, önceki oyuna kıyasla çok daha kolay. Crysis 2'de artık gerçekten görünmez oluyor, hızla koşmaya başlıyor, zıplıyor, rakibin arkasına inip bir "stealth kill" yapabiliyoruz; önceki oyunda bunu yapmaya çalışırken elimiz ayağımıza dolabiliyordu.

Görünmezlik hala oyunda çok önemli bir yer tutuyor ve birçok alanı sadece görünmezliği kullanarak, fark edilmeden ►

► Bu uzaylı gemilerini düşürmek için kendinizi paralamayın.



► geçebiliyorsunuz. Tabii isterseniz o alanı yakıp yıkarak da ilerleyebilirsiniz. Zaten Crysis'in güzelliği de burada ortaya çıkıyor. (Bu konuya değineceğiz.)

Yeni oyunda karakterimizin birkaç tane yeni hareketi de yok değil. Bunların bir kısmına Nanosuit upgrade'leriyle ulaşıyor, bir kısmı da halihazırda mevcut. Örneğin Alcatraz, hızla koşarken yerde kayıp düşmanlarının gardını kırabiliyor, birçok engelin altından geçebiliyor. New York'un yapısından ötürü, yükseklere çıkmamız gerekiyor ve bunu yaparken de karakterimizin bir yerlere tutunabilmesini sağlayabiliyoruz. Karanlık bölümlerde Nanovision'ı açarak önümüzü görüyor ve bölümlerin belirli yerlerinde, taktik belirlemek için "Tactical Vision"ı kullanıyoruz. Tactical Vision, çevredeki düşmanları, düşmana zarar verebilecek objeleri ve silah kasalarının yerini gösteren, bunlara bir işaret koymamıza izin veren bir özellik. Ben pek fazla kullanmadım bu özelliği fakat ilk aşamada çevrede ne var, ne yok, anlamak için kullanışlı sayılır.

Koşarak, yüzerek veya uçarak

Her bölümde, nereden nereye gideceğimiz ve görevimiz bize net bir şekilde gösteriliyor. Yan görevler yok, yönümüzü kaybetmemize yol açacak etkenler yok.

Crysis 2 şu şekilde hazırlanmış: Ufak ölçekli bir kum havuzu, ardından diğer kum havuzuna doğru gideceğimiz, birkaç ara sahne görebileceğimiz bir yol, yine bir kum havuzu, sonra yine yol... Bu kum havuzlarında aksiyon çok büyük, diğer alanlarda ise kimseyle karşılaşmıyor ve rahat bir soluk alıyoruz. Bu ara bölgeler tüneller,

kanalizasyonlar, yıkık yollar, her şey olabiliyor. Kum havuzları ise türlü türlü mekanları konu edebiliyor.

Çatışmaya gireceğimizin aşıkardığı alanlardan bir tanesine adım atıyoruz. Tactical Vision ile etrafa bir göz gezdiriyoruz ve görüyoruz ki ulaşmamız gereken noktaya gitmek için envai çeşit yol kullanabiliriz. Bu noktada oyunu nasıl oynamak istediğiniz ortaya çıkıyor. Sürekli görünmezliği kullanıp düşmanlarınızı sessizce mi halledeceksiniz yoksa zırhınızı güçlendirip Rambo'çuluk mu oynayacaksınız? Seçim sizin. Gerçekten sizin çünkü oyun sizi hiçbir şeye zorlamıyor. Size şunu bile söylemiyor: "Bu alanı dövüşerek de geçersen ama en az 12 kez ölürsün; iyisi mi sen gizliliğini koru." Bazı oyunlarda bunu gördük; dilersek silahlarımızı aktif olarak kullanıp da o alanı geçiyorduk ama geriye ne cephane, ne ekipman, ne sağlık paketi, hiçbir şey kalmıyordu. Crysis 2'de bir bölgeyi ne şekilde geçeceğimiz, kendi yeteneklerinizi ne kadar iyi kullandığınıza göre şekilleniyor. Nişan alma konusunda hiçbir sıkıntınız yoksa herkesi kafasından vurup ilerleyebilirsiniz. "Yok ben vuramıyorum öyle kolayına." diyorsanız da basın görünmezliği, düşmanlarınızın yanından ağır adımlarla geçip gitmeniz gereken yere ulaşın. Evet, kimseyi öldürmenize gerek bile olmadan...

Bu kum havuzu bölümleri, aksiyonu farklı şekillerde yaşamanız için de birçok olanak sunuyor. İlk oyunda genellikle ormanda olduğumuz için pek fazla değişik strateji izleyemiyorduk çatışmalarda. Şimdi şehirde olduğumuzdan, çevremizde 50'şer katlı binalar olduğundan, arabalara tekme atabildiğimizden, düşmanlarımızı çok daha farklı şekillerde hırpalayabiliyoruz.

Yükseklik konusu önemli, onun üstünde duracağız. Bir bölgede, yıkılmış yollar olur, binaların katları olur, çıkılabilecek bir yerler varsa, bunlar değerlendiriliyor. Hem sizin tarafınızdan, hem de düşmanlarınızın. Özellikle uzaylı dostlarımız yükseklere çıkmayı çok seviyor. Kendini bilmez kedi yavrusu gibi bir oraya çıkıyorlar, bir buradan iniyorlar... Biz de özelliklerimizi artık çok daha kolay kullanabildiğimiz için onları takip edebiliyoruz. Yanlış anlaşılmasın, bir inFamous veya Spider-Man gibi tırmanabilmekten bahsetmiyorum. Burada, daha çok kendimize stratejik avantaj sağlamak için yükseklikleri kullanabiliyoruz. Yanımızdaki dürbünlülük bir tüfek mi var; çıkıyoruz sota bir bölgeye ikinci katta, oradan tek tek avlıyoruz düşmanlarımızı... Hayır, bunu yapamıyoruz çünkü birinci kurşundan sonra yerimiz anında bulunuyor ve düşmanlarımız ya o noktaya yayılım ateşi açıyor, ya da kalkıp geliyor.

Düşmanlarımızın bu tutumu hoş. Farkındalıkları hayli gelişmiş durumda ve kimseyi ucuz bir şekilde avlayamıyorsunuz. Bu her ne

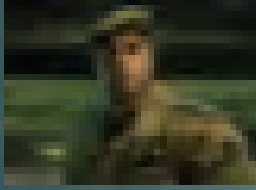


Ekibin Üyeleri

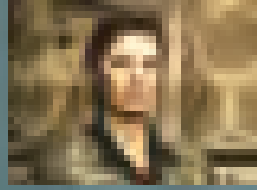
Çok fazla değil, oyun boyunca altı-yedi kişiyle karşılaşıyorsunuz adından bahsedilebilecek. Gelin, onları birlikte tanıyalım.



■ **Prophet Laurence Barnes**
İlk oyunda bize emirler yağdıran Prophet, Nanosuit'i üstüne en iyi taşıyabilen askerlerden bir tanesi. Crysis 2'de ölümü seçtiği için zırhı da bize kalıyor. Üzülsek mi, sevsek mi bilemedik...



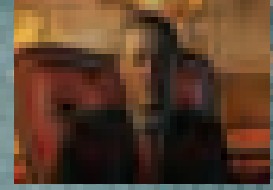
■ **Sherman Barclay**
Teğmen Barclay, bir avuç kalan Amerikan askerlerinin başında. Bizimle dost olmayı seçen Amerikan askerleri, Barclay'in komutasında birçok bölümde bize yardımcı oluyor.



■ **Tara Strickland**
O adaya dönelim ve bakalım; Amerikan askerlerini kim kontrol ediyordu? Binbaşı Strickland. Şimdi onun kızı, Tara göreve geçmiş gibi gözüküyor ve bize güzel de bir kazık atıyor. Fakat sonra... Ehm. Susalım ve oyunu oynayalım.



■ **Nathan Gould**
Uzaylı istilasının nasıl durdurulabileceğini bilen tek insan olarak görülüyor. Amerikan askerleri tarafından güvenli bir yere götürülecekken, eski kız arkadaşının New York'taki evinde kapana kısılmış bir şekilde kalıyor.



■ **Jacob Hargreave**
Her mistik adamın adı Jacob olsun lütfen. Bu gizemli kişi, milyon dolarlık Nanosuit'in yaratıcısı ve onunla ilgili bir takım planları var. Oyun boyunca bize yardım ediyor kendisi. Yoksa etmiyor mu...

kadar yapay zekanın iyi olduğunu gösteriyor olsa da yapay zeka, maalesef bayağı bir çuvallıyor...

Oyunda iki tip düşmanla karşılaşıyoruz: Düşman askerleri ve uzaylılar. İnsan ırkının üyesi askerler daha akıllı olsa da onlar da maalesef zaman zaman gerçekten andon seviyesine ulaşıyor. Askerlerin siper alma yeteneği sıfırın altında. Diyelim ki ateş ediyorsunuz ve onlar da normal bir insanın yapması gerektiği gibi saklanıyor. Onlar orada saklanırken, süper hızda koşmadan bile yanlarına ulaşmak ve kafalarına dipçığı geçirmek... İşte bunu oyun boyunca yapabiliyorsunuz. Kesinlikle ne yapmaları gerektiğini bilemiyor ve sayı üstünlüklerini de kullanamıyorlar.

Uzaylılar da bir başka şaşkın. Sürekli karşınıza çıkan bir uzaylı türü var. Bunlar size ateş ediyor, üstünüze koşuyor veya yakınlaşıp ellerindeki bıçak gibi silahlarla size saldırıyor. Bunları akıllı bir şekilde yapacaklarına, deli gibi zıplıyorlar fakat. Zıplayıp kaçabilseler iyi; onlar da Amerika'lı arkadaşları gibi bir yerlere takılıyor, yürüyemiyor, karşılarındaki duvara anlamsızca bakıp sırtlarından vurulmayı bekliyor.

Anlayacağınız yapay zekada büyük problemler var ama neyse ki bu problemler hep sizin lehinize olmuş. En azından oyunun problemleri yüzünden sinirlenip küfrü basmıyoruz.

Yanımdaki ordu

Silah durumuna Crysis 2'nin konuk olduğu Rehber bölümünde detaylıca değindik, burada da temel duruma göz atalım. Alcatraz, aynı Nomad gibi her türlü silahı kullanmada son derece yetkin. Yanında iki tane, istediği çeşit (Birinin tabanca olmasına gerek yok.) silah taşıyabiliyor. Bunun yanında bir tane roketatar kıvamında, ağır bir silah, bolca el bombası ve C4 patlayıcı taşıyabiliyor. Tüm bunlar arasında tek bir tuşla geçiş yapabiliyor ve duruma göre, uygun silahı kullanabiliyor.

Silahların özellikleri de yine ilk oyundaki gibi değiştirilebili-

yor. Bir silaha lazer göstergesi takıp takmayacağınız, susturucusunun olup olmayacağı hep size bırakılmış durumda. Pekli bu özellikleri ben kullandım mı? Ne yalan söyleyeyim, oyun o kadar kolay geldi ki silahların orasını, burasını değiştirmekle hiç uğraşmadım. Hatta size oyunun başında bu özelliklere nasıl ulaşabileceğiniz gösteriliyor; ben bu kısma hiç ilgi göstermediğim için oyunun ortalarında silah özelliklerine nasıl ulaşıldığını unuttuğum bir halde buldum kendimi. Yine de düşünce güzel, pek fazla söylenmeye gerek yok.

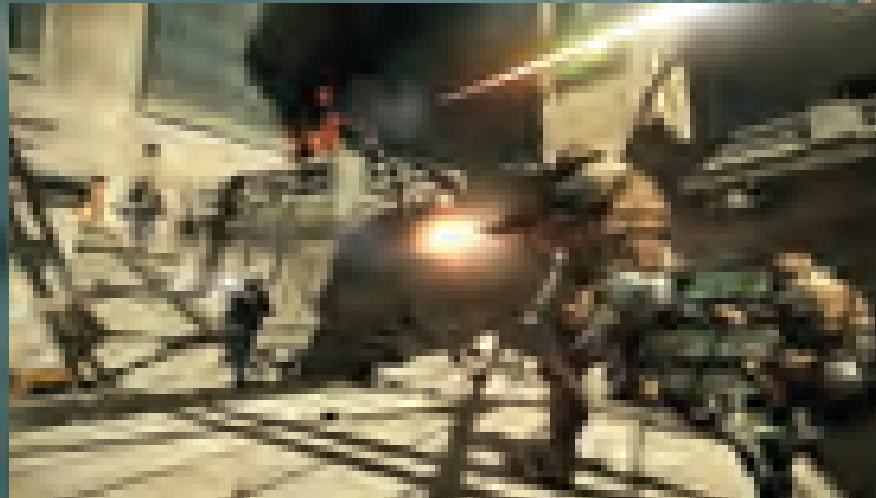
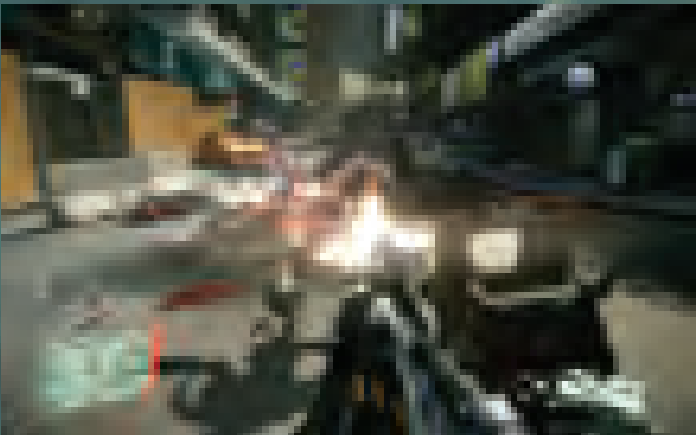
Bazı silahların alternatif kullanımışlarının olması yanında, silah konusunda pek enteresan bir durum yok. Silahların farklı hassasiyetleri, ağırlıkları ve hasarlarının olmasını ekstra bir durum olarak değerlendirmiyoruz çünkü Crytek'ten daha azını beklemiyorduk.

Şehir manzarası

Şimdi gelelim en önemli konuya. Crysis 2, çok sağlam bir oynanişaya sahip, senaryo kısmında iyi bir hikaye getiriyor ve görsel olarak da...

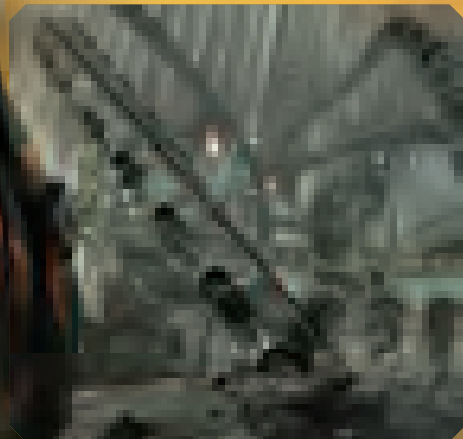
Görsellik, ilk oyundaki devrim gibi değil. Bu defa devrim yok ama ortada inanılmaz bir manzara var. Şehre göz atalım. Binalar yıkılmış, otoyol deseniz dağılmış gitmiş. İnsanları pek göremiyoruz çünkü ya uzaylılar tarafından kaçırılmışlar, ya da şehri çoktan terk etmişler.

Oyunda ilk defa New York'a adım attığımda, binaların ne kadar büyük gözüktüğü karşısında bir kamaşma oldu bende. Daha önce Spider-Man'de, Prototype'da dev gibi binalara tırmanmışım ama buradakiler o kadar gerçekçi, o kadar heybetli ki binaların büyüklüğünü ▶





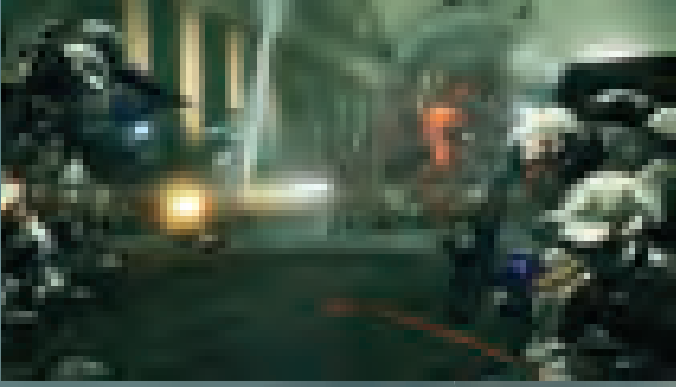
Büyük Savaş



Uzaylıları oyunlarda, filmlerde görmeye çok alıştık. Independence Day'de nasıl gelip de dünyayı başımıza yıkıyorlardı. İnsanalar onların gelişine sevinç gösterileri yaparken, yolla aşağı bir ışın... New York'un altı üstüne gelmişti.

Daha sonra birçok filmde uzaylıları gördük ve yine -bence- Independence Day'deki dramatik ortaya çıkışları gibi, War of the Worlds'de (Dünyalar Savaşı) de bayağı korkutucu bir manzara çizmişlerdi. Bize ait olduğundan emin olduğumuz dünya, meğerse çoktan istila edilmiş ve uzaylılar, yıllardır yer altında uyanacakları ve dünyayı yıkacakları o günü beklemekteymiş. Filmin sonu "über" dandikti bana sorarsanız ama içeriği fena değildi.

Crysis 2'yi oynarken, "Ben sanki bunları bir yerden gördüm." diye düşünüp durdum. Uzaylı yapılarının yerden çıkışı, şekilleri, büyük gemilerin sesleri... Renklerinden, yarattıkları atmosfere kadar oyunda büyük bir esinlenme varmış gibi görünüyor. Crysis 2'nin uzaylıları, War of the Worlds'ün uzaylılarının uzaktan akrabasıdır belki de, kim bilir...



► gerçek anlamda hissedebildim. Bu binaların arasında dolaşmaya başlayınca detaylar dikkatinizi çekmeye başlıyor. Yol kenarındaki arabalar, bırakılıp gidilmiş eşyalar, uçan gazete sayfaları, ufak bir yangından çıkan dumanlar ve ateş parçaları... Sonra kafamızı bir parka çeviriyoruz. Ağaçların gölgeleri, olması gereken gibi düşüyor ve bu gölgeler, rüzgarla birlikte dans ediyor. Dökülen yaprakların altında yürürken, o parkın yıkımdan önce ne kadar güzel olduğunu da hissediyorsunuz.

Crytek, bir önceki oyundaki "orman" tecrübesini burada da konuşturmuş. New York'ta gerçekten de var mıdır bilmiyorum ama bu yıkık şehirde, yıkıntılar arasında birçok yeşillik alana denk geliyoruz. Buradaki çalılar, ağaçlar bana direkt olarak ilk oyunu hatırlattı ve yine aynı güzellikte olduklarını görünce de mutlu oldum nedensiz.

CryEngine 3'ün sunduğu birçok özelliği kullanıyor Crysis 2. Bunu en çok da ışıklandırmalarda görüyoruz. Oyunu hem Xbox 360, hem de PC'de oynadım ve size rahatlıkla söyleyebilirim ki oyun her iki sistemde de inanılmaz gözüküyor. Hatta abarttığımı düşünmeden şunu söyleyebilirim ki Xbox 360'ın en iyi gözüken FPS'si Crysis 2 olabilir. PC ile karşılaştırınca Xbox 360'da bir takım yavaşlamalar ve anti-aliasing eksikliklerine rastladım lakin konu edilecek gibi bir sıkıntı yaratmıyorlar. PC'de ise grafik ayarları, ilk oyuna göre biraz daha kısıtlı tutulmuş. Bu sayede de oyun birçok sistemde kolaylıkla çalışabilir hale gelmiş. Oyunun DirectX 11'i desteklemiyor olmasısya ilginç bir durum. Gerçi bu da olsaymış, Crysis 2 görsel açıdan uzunca bir süre rakip tanımazmış, haksızlık olurmuş diğer oyunlara. (Ne kadar düşünceliyim...)

Çok sık olmasa da, oyunun kendi grafik motorunu kullanan bir takım ara sahnelerle karşılaşılıyor. Bu ara sahnelerde görsellik tam anlamıyla tavan yapıyor. Bir bölümde, kocaman bir bina paldır küldür sağa devrildi ve o an anladım ki Crytek, detayda ve görsellikte sınır tanımamış. Yine ilerleyen bölümlerde, uzaylıların aslında ne kadar etkin olduğunu gösteren bir sahne giriyor (Tam olarak anlatmak istemiyorum.) ve böylesine bir sahnenin en yakın örneğini ancak God of War III'te görebilmiştim diyebilirim. (GoWIII de konu ölçek olunca sınır tanımayan bir başka güzide oyunumuz.)

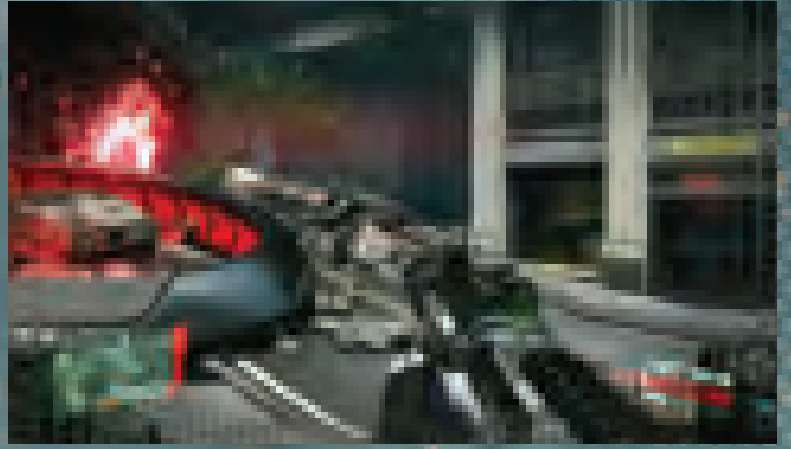
Bu söylediklerime, oyuna başlayınca pek anlam veremeyeceksiniz çünkü oyunun ilk birkaç bölümü biraz yavan. Ne var ki sonradan, hikaye biraz şekillenmeye başladıkça oyunun sunduklarını da daha rahat görmeye başlıyorsunuz.

Çoğul

Senaryo, Homefront gibi kısa değil, bir RPG gibi uzun da değil. Oyunu bitirince tadı damağınızda kalıyor, orası ayrı ama masadan aç da kalkmıyorsunuz. Ve sıra oyunun keyfini multiplayer arenada çıkartmaya geliyor.

Geçtiğimiz ay birçokunuz oyunun multiplayer demo'sunda Crysis 2'yi tecrübe etti. Pek azınızın oyunu sevmediğini düşünüyorum zira multiplayer alanında, oyun yine gayet oturmuş bir sistem sunuyor.

Toplamda altı farklı oyun modu bulunuyor. Instant Action, Team Instant Action, Assault, Extraction, Crash Site ve Capture the Flag. Instant Action, Deathmatch'ın Crysis 2'deki ismi. Team Instant Action ise... Anladığınızı tahmin ediyorum. Assault'ta rakip grubun üssüne saldırıyor, Extraction'da da defans kurmaya çalışıyoruz. Crash Site ise uzay gemilerinin bıraktığı pod'ların yanında durarak



puan kazanmaya çalıştığınız bir takım oyunu –ki oyundaki en eğlenceli modlardan biri bana kalırsa.

Multiplayer oyun modlarının her birinde, her türlü hareketizden tecrübe puanı kazanıyorsunuz. Evet, diğer FPS'lerdeki gibi tecrübe puanı demek, seviye demek; seviye demek de yepyeni güçler, silahlar, özellikler demek.

Crysis 2'nin multiplayer kısmının diğer FPS'lerden en büyük farkı, Nanosuit'in özellikleri. Her oyuncu bu zirhlardan bir tanesine ve kendi seçeceği güçlere sahip oluyor. Bu güçler, tek kişilik senaryoda olanları kapsıyor ve 10 tane daha fazlasını sunuyor. Oyunu nasıl oynayacağınıza yönelik olarak, görünmezlik, zırh veya hız alanlarında Nanosuit'inizi şekillendirebiliyorsunuz.

Silahlar da aynı şekilde, senaryoda elinize geçen silahların tümünü kapsıyor. Bunları da dilediğiniz gibi dürbünlerle, susturucularla vb. özelliklerle geliştirmeniz mümkün. Oyun sırasında öldürdüğünüz rakip oyuncuların düşen Dog Tag'ler, yani künyeler, bir koleksiyon oluşturmanız yanında size bölüme özel kullanılabilen Perk'lerin de yolunu açıyor.

Kriz, sona ermez

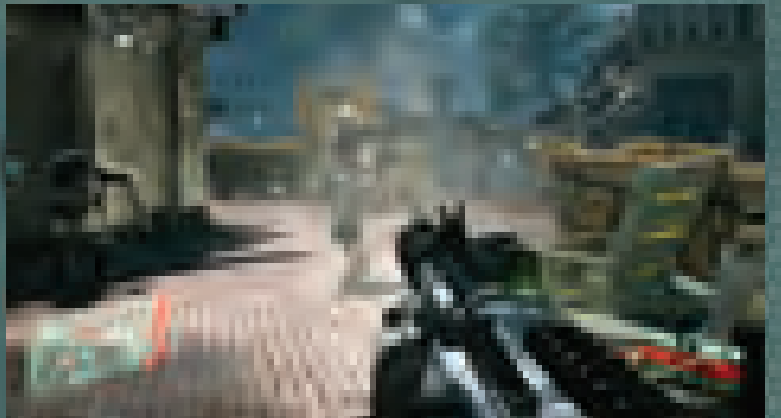
Sizi bilmem ama ben Crysis 3'ü beklemeye başladım bile. Üç olmasa bile Warhead tadında bir oyuna da hayır diyemem. Crysis 2 her anlamda beni o kadar memnun etti ki multiplayer kısmında iyi bir oyuncu olmak için büyük bir heves içerisindeyim.

Türkiye'deki makul satış fiyatıyla, Crysis 2 kuşku götürmeden alınması gereken bir oyun. Alan mutlu neşeli, almayan bin pişman. Uzunca bir süre, "Abi bana bir FPS tavsiye et." sorusuna, Crysis 2 diye cevap vereceğimden emin olabilirsiniz. Uzaylı avında hepinize bol şans diliyor, okumaktan sıkılmayanlara da Rehber bölümünde çay-kahve ikram ediyoruz. (Çay ve kahve bir arada!) ■ **Tuna Şentuna**

Crysis 2

- + Muhteşem görsellik, "sizin" bir şeyler başardığınızı oynanış, daha kolay kullanılabilen Nanosuit özellikleri ve eğlenceli multiplayer modları.
- Yapay zeka biraz kötü

9,0



Yapım Slightly Mad Studios
Dağıtım Electronic Arts
Tür Yarış
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web needforspeed.com/shift2unleashed
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Need for Speed Shift 2 Unleashed

Yok artık Speed for Need!

H iç Dodge Viper gördünüz mü? Yok ciddi soruyorum. Güzel ülkemizde hiç Dodge Viper'a rastladınız mı? Ben görmedim de. Ömrümün neredeyse yarısı Türkiye'de geçmesine rağmen ülkemizde bir tane bile Viper göremedim. İstanbul caddelerinde Ferrari, Lamborghini, Corvette falan görürsünüz de Dodge Viper biraz zor görürsünüz. Ne alaka diyeceksiniz. Güzel ülkemizde öyle bir vergi sistemi var ki dillere destan. Türkiye'de 3.3 litre bir aracın yıllık vergisi ne kadar biliyor musunuz? 6.151 Lira. Aynı aracın Florida'daki yıllık vergisiyse sadece 14 Dolar'lık. Üç yaşındaki 8.4 litre motora sahip Dodge Viper'ın Türkiye'deki yıllık motorlu taşıt vergisiyse 15.820 Lira. Hal böyle olunca da benim gibi gariban biri Türkiye'de ancak Need for Speed gibi oyunlarda Viper'a binme şerefine nail olabiliyor. Yoksa Türkiye'de Viper'a binmek için bayağı bir kodaman olmak lazım. Ama bakın Need for Speed Shift 2 Unleashed'e. Vergi sorunu yok, benzin parası derdi yok. Oooh, arabaların sefasını sürmek var, devlete haraç gibi vergi ödemek yok. Ne güzel değil mi? Shift 2 gibi oyunlar da olmasa çoğumuz ancak rüyamızda bineriz bu tip

arabalara. Hmmm, sanırım bu yüzden rüya otomobilleri deniyor bunlara.

Şimdi aranızdan cin gibi zeki olan arkadaşlar demin dediklerime istinaden "Ferrari ve Lamborghini'nin de motorları dört litrenin üzerinde olduğu için onlar da Viper ile aynı vergi dilimine giriyor, yeme bizi" diyebilirler. Dünyanın en pahalı benzini bizim ülkemizde satılıyor, biliyorsunuz değil mi? Ferrari ve Lamborghini'nin motorları bildiğim kadarıyla dört ile altı litre arasında gidip gelirken Viper, 8.4 litrelik bir motora ve 100 kilometrede 20 litrenin üzerinde bir yakıt tüketimine sahip. Bu da demek oluyor ki Ferrari ve Lamborghini, benzini galon galon içerken Viper hepsini birden fon dip yapıyor. İşte bu yüzden Türkiye'de Viper yok. Aslında Türkiye'de Viper yok diye işkembe-i kübradan da sallamak istemiyorum şimdi. İllaki bana eski dostum Google'a soru sordurtacaksınız yani, bir dakika sorayım. Vay anasını, Viper'ın 8.3 litrelik motorlu versiyonu 2006 yılında Türkiye'de satışa sunulmuş. Hem de saatte 314 kilometre hıza ulaşabilen bu aracın ikinci el satışı bile varmış. Demek Türkiye'de varmış da ben görmemişim. Yine de bu makinelerden bir tane Miami'de görmüştüm. ABD'de yaşadığım dönemde 350 beygirlik mütevazı aracımla saatte 60 mil hızla seyrederken

yanımdan "Vrommm!" diye bir şey geçti. Evet, o bir Viper'dı. Kökledim gazı ama 12 şeritli I-95 yolunda uçtu, kaçtı, kayboldu gitti. Need for Speed sülalesi sayesinde Viper'a hep bir sempati duymuşumdur zaten de gerçek hayatta bir tanesiyle naçizane kendi çapımda kapışma çabam aklımda rezil ama bir o kadar da komik bir anı olarak kalmıştır.

Profesyonel sürücü olmak istiyorsun, öyle mi?

Bu sefer konumuz Need for Speed olunca ve Shift 2 de benim gibi otomobil manyağı olan birinin eline geçince oyunun suyunu çıkarmadan ve iyice sömürmeden elimden bırakmam mümkün değildi. Mamafih Shift 2'nin kariyer modu çok uzun olduğu için yazının başından beri bahsettiğim Dodge Viper'ı aldığım an

Alternatif

Forza Motorsport 3 (9,1)
Gran Turismo 5 (9,0)
Race Driver: Grid (9,0)



kendimi "oyunu bitirmiş" kabul edecektim. Yoksa kariyer modunu %100 bitirmek, uykusuz geçen haftalara tekabül eder. Onu da nasipse bu yazı yapacağım. Gran Turismo 5'i üç ay boyunca aralıksız oynamama rağmen %98'de mi ne kaldım; bazı yarışlarda birinci gelmek ölüm gibidir o oyunda. Shift 2'nin kariyer modunun da Gran Turismo 5'inkinden alta kalır yanı yok. On binlerce deneyim puanı kazanıp 15 level bitirdikten sonra ancak 16. level'da GT1 şampiyonasına katılabiliyorsunuz. Shift 2'nin Drift, Time Attack ve Autolog özelliklerinin yanına online sürücü çekişmeleri de eklenince oyun sonsuza dek uzayıp gidiyor. Autolog sayesinde yarış online'a kaydırıp Shift 2, bu sayede oyuncuları yıllarca başında tutmak için önemli bir adım atmış. Özellikle arkadaşlarınıza "Ben seni Laguna Seca pistinde geçtim, hadi bakalım!" diye mesaj atıp arkadaşlarınızı gaza getirme olayı feci zevkli bir şey.

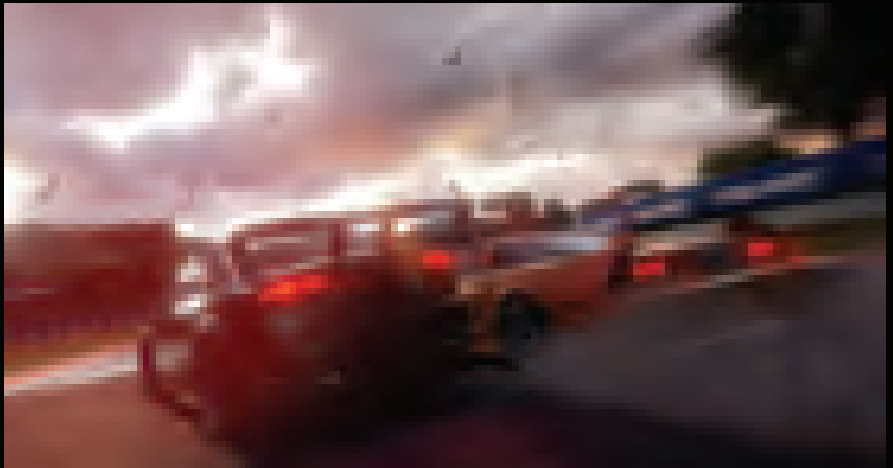
Shift 2'nin hem PC, hem de PS3 versiyonu ulaştı elimize. İkisini de yükleyip birbiriyle kıyaslama ihtiyacı hissettim. PC versiyonunda grafikler kaçınılmaz olarak daha iyi olmasına karşın ben oyunun kariyer moduna PS3'te devam etmeyi tercih ettim. Malum, yarış oyunlarını konsolda, dev ekranda oynamak daha zevkli oluyor. Hele de PS3 direksiyon setiniz varsa of, değmeyin keyfinize. Aslında biliyor musunuz, size bu yazıyı yandan gelen motor sesleri eşliğinde yazıyorum. Yok, oyunu hissetmek ya da yazı esnasında gaza gelmek için değil, hemen sağımda Emre sabahtan beri çığlıklar gibi Shift 2'ye gömüldüğü için. Bu ay LEVEL Ligi'nde Shift 2 oynadık ve Emre ligi kaçırdığı için pek bir içerlemiş olsa gerek ki Shift 2'yi elinden bırakmıyor. Oyun bize gelmeden evvel Shift 2 ile ilgili bir sürü bilgi geldi. Emre o kadar ballandır ballandıra "Baksana videodaki gerçekle oyun arasında geçişlere... Bak bak, süper olmuş." diye beni baştan çıkarmaya çalıştıysa da Shift 2'nin tadı kaçmasın diye tek bir videosuna bile bakmadım! Oyunu munder etmek istemedim, her şeyi

ilk defa kendim keşfetmeliydim, kendim yaşamalıydim, şaşırıyordum ve öyle anlatmalıydim.

3... 2... 1... Go!

Ve başlıyoruz, hatta başladık bile. Oyunda gözümüzü açar açmaz kendimizi bir yarışın ortasında buluyoruz. Yok öyle menüye gireyim, arkadaşım ile iki tur döneyim falan ne mümkün. Önce paşa paşa kariyer modundaki turları dönüyoruz, sonra da saçlarını tuhaf bir şekilde sokmuş olan top sakallı bir tip bize adeta çaylak muamelesi yaparcasına akıl hocalığı taslıyor. Feci uyuz oldum elemana, 3D TV'nin içine girip kafa atasım geldi, o kadar yani. Sanki ömrümüzde ilk defa araba yarışı oynuyor ya da direksiyon başına geçiyoruz. Tepemin tasını attırdı zibidi! Neyse, kariyer modunun başında elimizde 20.000 Dolar gibi bir para vardı. Yoksa 18.000 miydi? Sinirlendim rakamları da unutturdu bu bana! Her neyse işte, bu parayla giriş sınıfı otomobillerden bir tane almamız

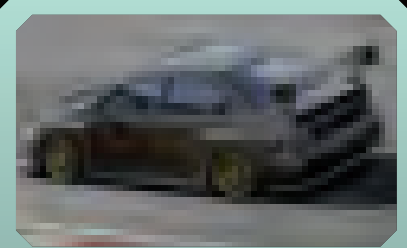
gerekiyor. Öyle pek seçeneğimiz de yok ilk başta. VW Golf GTI, Seat Leon, Hatchback Ford Focus ve Sedan Honda Civic falan var. Ben tabii ki bir Japon harikası olan Civic'i seçtim. Golf'ten ve Leon'dan 2.000 Dolar daha ucuz olmasına rağmen Civic'in kontrolü daha kolay ve ivmesi daha yüksek olduğu için gözümü kırpmadan bayıldım paraları. İlk başta sadece sayılı parkurda yarışabiliyoruz. Bu parkurlarda derece yapıp deneyim puanı kazandıkça önümüzdeki etkinlikler açılıyor ve cebimize daha çok para indirmeye başlıyoruz. Yarışta sonuncu gelsek bile yine de üç - beş kuruş koyuyorlar cebimize. Bereket, benzin parası falan vermediğimizden her yarışta birinci gelemesek de damlaya damlaya göl oluyor ve paramız birikmeye, level'imızı artmaya başlıyor. Level atlamak için gereken deneyim puanlarını kazanmanın envai çeşit yolu var. Turlarda kaçınıcı geldiğimizden tutun da köşeleri nasıl döndüğümüze ve yarışta rakiplerimizi nasıl domine ettiğimize





kadar birçok parametre, kazandığımız deneyim puanımızı etkiliyor. Kazandığımız paraysa daima yarış sonundaki sıralamamıza bağlı. Birinci olan, her zaman mangırları götürüyor. Köşeleri nizami olarak dönmek bile birinci geldikten sonra para kısmını cebinizde bilin. Birkaç level atlayıp yeni yarış etkinliklerini açtıktan sonra bu etkinliklere uygun başka araçlar almamız gerekiyor. Biz de altımıza şöyle cilalıysından, gümüş renkte bir Mitsubishi patlattık. Derken yarışlarda derecelerde elde edilecek devam ettik, bir tane Team NFS Mazda RX-8 ve 5.000 Dolar bonus kazandık, sonra da Drift bölümleri açıldı. Drift bölümlerini biraz zor buldum, araçlar gereksiz kıvrak. Ne tür tekerler takılıp nasıl bir modifiye yapıldıysa artık, azgın bir atı dizginlemek bile bu araçları kontrolde tutmaktan

Mitsubishi Lancer Evolution IX MR



Shift 2'de Honda Civic ile başladığım kariyerime ABD'de uzun süre kullandığım Mitsubishi Lancer ile devam ettim. Lancer, yol tutuşu ve sürüş dinamikleri bakımından sürücüsüne güven veren bir araç. Shift 2'deki Lancer'ı, gerçek hayattakiyle kıyaslayacak olursak arasında dağlar kadar fark var. Oyundaki Lancer hem modifiye edilmiş, hem de MR Edition olduğu ve şehir trafiği yerine pistlerde sürüldüğü için gerçek hayattakinden çok daha fazla savruluyor. MR Edition, 2.0 litre turbo motoru ve 286 beygir gücüyle 270 km/s maksimum sürate sahip ve 100 km/h hıza sadece 4.50 saniyede ulaşıyor.

kolaydır. Need for Speed Carbon'da daha yerinde bir drift dozajı kullanılmıştı fizik motoru bakımından. Bir de Shift 2'nin sloganı "İşte size esnek ve gerçekçi sürüş deneyimi, hem de sizin istediğiniz gibiler" şeklinde ama drift olayı pek benim istediğim gibi olmamış ne yazık ki. Fazla arcade olmuş! Gerçek hayatta böyle bir drift olayı biraz zor.

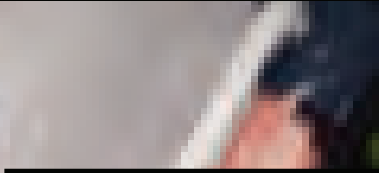
İlk gün, kariyer modunun %10'unu tamamladım, dördüncü günün sonunda epey zengin olmuştum. Yeni bir otomobil almaya karar verince ofis ahalisi hep bir ağızdan "Bir baba hindi eyvallah, Aston'a bindi eyvallah!" ve "Aston baba, sen çok yaşa!" şeklinde tezahürata girişti. Onları kırdım ve 4.3 litre bir Aston Martin çektim altına. Daha önceki Japon otomobillerinde pisteyken birkaç kez takla atmıştım, Aston babayla takla atmadım; ağır otomobil sonuçta ama bu aracı yolda tutmakta biraz sıkıntı yaşadım.

Shift 2'de eğer hasar olayını sonuna kadar açarsanız, kaza sonucu ciddi hasar aldığımızda bu sizin sürüş performansınızı etkiliyor. Bunu ilk olarak takla atınca fark ettim; hatta daha sonra aracı vura vura folloş edip tekerleri ve motoru dağıtma çabalarım bile oldu. Hani her yarış oyununda ters yöne girme içgüdüğü olur ya,

Shift 2'de de bunu gayri ihtiyari yapayım dedim ve anında diskalifiye oldum. Aslında arabaları şöyle bir kafa kafaya çarpıştırmak dışında kötü bir niyetim de yoktu hani. Bir de aklıma gelmişken belirteyim; Shift 2'de araçların tüm yardım seçenekleri açık ilk başta. Keskin virajlara girerken siz gaza bassanız bile araçlar otomatik olarak frenleme yapıyor. Pistlerse diğer yarış oyunlarından aşına olduğumuz pistlerle birlikte takriben 36 tane falan. Suzuka Circuit, Laguna Seca ve Nürburgring zaten Gran Turismo'da birebir vardı. Circuit de Catalunya, epey cebelleştığım ve sonunda ezberlediğim bir pist oldu. Dubai Autodrome pistiye nispeten yeni bir pist. Yarışların birinde giderken kocaman dönme dolap gibi bir şey gördüm. Bu Londra'da gördüğüm London Eye'a benziyor demeye kalmadan London pistinde turladığımı hatırladım. Shift 2'ye sonradan eklenecek olan pistler de olduğunu tahmin etmek güç değil. Umarım Circuit de la Sarthe'yi eklemezler. Ne "de la Sarthe"dir o, bilirim ben onu. Şimdiye kadar hiç atmadıysam 1000 tur atmışım o pistte. Önce 350km/s falan basabileceğiniz dümdüz bir yol, sonra da 180 derece keskin pis bir viraj! Umarım vakti zamanında uykularımı kaçırmış olan de la Sarthe'yi



Kask içi kamera açısıyla Shift 2'de pilotun gözünden yarışı yaşamak mümkün.



■ Shift 2, uykusuz pilotlar için pistlerini geceleri de açıyor.



eklemezler Shift 2'ye.

Shift 2'nin fizik ve sürüş mekaniği bu sefer Gran Turismo oyunlarına daha fazla yaklaşmış ve çok da iyi olmuş. Her aracın kendine has yol tutuşu, manevra kabiliyeti, rüzgar direnci gibi tonla özelliği var. Bu özellikleri en ufak civatasına kadar modifiye etmek bizim elimizde. Shift 2'de modifiye bölümlerini motor, mekanik aksam ve indüksiyon güçlendirme olarak üçe ayırmışlar. Yine de "Tuning" işlemi bana göre Gran Turismo 5'e kıyasla daha sığ kalmış. Tuning sadece tekerleri değiştirip arabayı züppe renklere sokmak değildir. Ben için daha çok teknik kısmıyla ilgilendiğim için GT5'teki modifikasyon olayını Shift 2'ye göre daha başarılı buluyorum. Misal; Shift 2'de nitro takılan bir araç GT5'teki kadar gerçekçi tepki vermek yerine daha abartılı ve agresif tepki veriyor. Yine de Live Tuning olayıyla değişen parçayı pistte anında test etme olayı iyi düşünülmüş.

Hacı Murat, Viper'a selektör yakarsa

Görsel yönden Shift 2, gerçeği yakalayıp köşeye sıkıştırmış ve son anda elinden kaçırmış gibi duruyor. Araç modellemeleri inanılır gibi değil. Teknik olarak detaylar öyle bir noktaya çıkarılmış ki metal ve yapay olan her şey gerçek hayattan fırlamış gibi görünüyor. İşte teknoloji, bir tek insanların yüz modellemeleri konusunda henüz mükemmelliğe yaklaşamadı. Oysa

araba gibi yapay şeyleri o kadar gerçekçi tasarlıyorlar ki yakından bakmadan biz bile fark edemiyoruz artık gerçek mi, değil mi diye. Shift 2'de kokpit içi de son derece detaylı aktarılmış oyuna. Gerçek hayatta bindiğim bir - iki aracın kokpitini inceledim ve ayrıntıları beğendim. Kokpitin içi araç hızlandığında bir an bulanık görünüp sonra tekrar düzeliyor. Shift 2'ye yenilik olarak getirilen kask içi kamera perspektifini de son derece başarılı buldum. Böyle tırtıklı yerlere girdiğinizde kaskın sallanma efekti falan size gerçek bir yarış pilotunun gözünden yarışı yaşama fırsatı sunuyor. Bir yere çarptığınızda devreye giren kaza efektleri de ilk oyundakiyle neredeyse aynı ve son derece gerçekçi. Shift 2'de ilk oyundan farklı olarak pistlerde geceleri de yarışabiliyoruz. PC'nin grafik farkı, gece sürüşlerinde daha belirgin ortaya çıkıyor. Islak zeminlerin parlaması olayı en son Need for Speed Underground'larda yoğun olarak kullanılmıştı, Shift 2'de bu parlama ve yansıma efektlerini görmemişler gibi kullanmaktansa, kararında kullanmayı uygun görmüşler.

Teknik konulara daldık, esas olayı unuttuk. Saatler saatleri ve günler günleri kovaladı, sonunda helanden ve hile kullanmadan kazanılmış 1.000.000 Dolar'ım oldu. Ofis ahali bana 100.000 Dolar daha

biriktirip 349km/s basabilen bir Mercedes-Benz McLaren alman yönünde telkinlerde bulunduysa da ben tosun gibi bir Dodge Viper çaktım. Tosunumu alıp pistlerde salınmaya başladım. Tüm rakiplerime toz yuttururken hiç zorlanmadım. Viper'ın o "Brrrr! Brrrr!" motor sesi beni mest etti. Aracın ivmelenmesi müthiş de bazı virajlara hızlı girince "spin" atmasına engel olamıyorsunuz. Onun dışında aracın belinden su alana kadar kullandım Viper'ı. Ne demek istediğimi çakozladınız, değil mi? Yani arabayı sonuna kadar zorladım yarışlarda.

Yarışlarda online olarak rekabet etmek ve "dinozorlar çaylaklara karşı" tadında online yarış etkinliklerine katılmak için Autolog özelliğini kullanmak mümkün. Aslında ilk Shift oyununda es geçilen bu Autolog özelliği, Hot Pursuit'te vardı zaten de Shift 2 ile detaylandırılıp tekrar kullanılmış ve internette bir Need for Speed topluluğu yaratılması hedeflenmiş. Huyumdur, bir oyunun menülerini saymayı severim inceleme yazılarımda: Career, Quick, Garage (Take a Photo), Car Lot, Options, Store, Extras (Movie Review, Redeem Codes, Need for Speed VIP, What's New, Online Pass). Hız konusuna da değinecek olursak; aşırı hız, akli olan bir insan evladının yapacağı iş değil bence. Sahi, en son ne zaman hız yapmıştım? Gerçek hayatta kart pistleri dışında hız yapan bir tip de değilim ama... Hah, bizim hamile olan baldızı yetiştirmeye çalışırken hız yapayım dedim ama İstanbul trafiğinin azizliğine uğradım ve yetiştiremedim.

Şahsi görüşlerim, Shift ile Shift 2'ye baktığımda öyle aman aman, devasa bir fark görmüyorum. Bu sefer oyun biraz daha Gran Turismo tadında olmuş. EA, Shift 2 ile konsolu olmayan PC sahiplerinin ağzına da bir parmak simülasyon çalmayı ihmal etmiyor. Toplamda benim gözümde Shift 2 ziyadesiyle kaliteli bir yapımdır. ■ Ahmet Özdemir



Shift 2 Unleashed

- + Yedi farklı yarış disiplini, başarılı sürüş mekaniği, online kapışma heyecanı, son model grafikler, uzun kariyer modu
- Drift bölümünde araçlar gerçekliği baltalayacak derecede kıvrak, bazı markaların yer almaması

8,4



Yapım **Kaos Studios**
Dağıtım **THQ**
Tür **FPS**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.homefront-game.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Büyük Kore Federasyonu operasyona son vermediği için Amerika sürekli patlıyor, yanıyor...

Homefront 2

Homefront'u kısa bir sürede bitirdikten sonra tatmin olmayacaksınız. Kaos Studios ve THQ da zaten bunun olacağını öngörmüş durumda ve oyunun ikincisinin planlamasını yapmakta. Kim bilir, belki ikinci oyunda, daha uzun bir senaryo ve daha iyi, daha değişik bir oynanış görürüz...

Homefront

İstila'nın evdeki adı

Merhaba. Ben San Francisco'da doğup büyümeye çalışsan bir çocuğum. Bizim şehrimiz hep çok güzel. Yani, birkaç ay öncesine kadar öyleydi. Güneş, deniz, güzel kızlar... Ben 10 yaşındayım ve güzel kızlar şu anda ilgimi çekmeye başladı. San Francisco'da onlardan çok var. Bir de dondurmacılar var, onlardan da dondurma alırım.

Annem ve babam ile birlikte, kocaman bir evde yaşıyoruz. Yani, yaşıyorduk. Onları çok seviyorum. Kardeşim olmasını istedim ama işleri çokmuş, sonra alırsız dediler, inandım.

San Francisco'da hep yokuş var. Her yer yokuş. Ben koşmayı çok seviyorum ama buna rağmen, evden aşağı koştuktan sonra yukarı çıkasım gelmiyor. Bir süre aşağıda yaşamayı düşündüm, ailem çok telaşlandı, sirenlerle birlikte akşamüstü beni gelip aldılar. Biraz da kızdılar galiba; çok ağlıyorlardı, hallerinden anlayamadım.

Şimdi şehrimiz değişti. Artık güneş pek uğramıyor sanki buralara. Güzel kızlar da yok. Yokuşlar deseniz, hala yorucu; çünkü yollarda uyuyan ve kalkmayı bilmeyen bir sürü insan var. Sürekli aynı yerde uyuyup duruyorlar.

Bir de çekik gözlü, silahlı adamlar var. Onları sevmiyorum. Herkese, hep kötü davranıyorlar. Annemler onlardan uzak durmamı söylediler, ben de hiç gitmiyorum yanlarına. Hep annem ve babam ile olmak istiyorum ve onlar da benimle birlikte kalmak istiyorlar zaten. Yanlarında kendimi güvende hissediyorum; kimse bana zarar veremez onlar varken!

Şimdi uyuyorlar. Kaldırmak istiyorum çünkü acıktım. İki gündür bir şey yemiyorum ve onların ağır uykusu da iki gündür bitmiyor, sürekli uyuyorlar... Sanki bir daha kalkmayacaklar gibi mutlular...

Elveda Amerikan rüyası

Her yere kolunu uzatan Amerika'ya Büyük Kore Federasyonu bir tane okkalı tokat patlatıyor ve San Francisco'dan New York'a uzanan bir istila başlıyor. Büyük Kore Federasyonu, neredeyse tüm dünyaya gücünü kanıtlamış durumdayken, sıra Amerika'ya geliyor ve süper güç ABD bile dayanmıyor, beyaz bayrağı çekiyor.

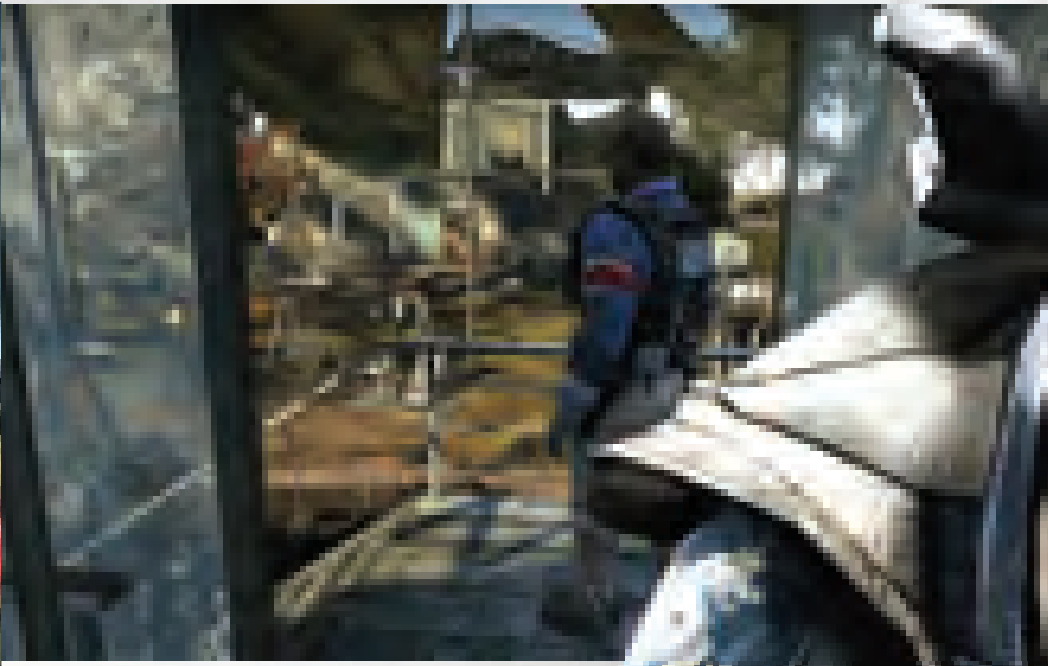
Her istilanın değişmeyen sonuçlarından biri olan direnişçiler, ABD'de de bol bol var elbette ki. Bunlar kah yakalanıp korunaklı hapisanelere konuyor, kah öldürülüyor, kah gecekondularda yaşıyor.

Modern Warfare'ın başını hatırlar mısınız? Çok dramatik bir giriş vardı. Bir arabanın içerisinde, kaderimize doğru ilerlerken çevreyi gözlemliyor ve infazları, bize yabancı gelen o tozlu yaşamı görerek irkiliyorduk.

Homefront da böyle başlıyor. Henüz direnişçi bile değiliz; bir helikopter pilotuyuz. Koreliler tarafından yakalanmışız ve tutsak olarak konulacağımız yere doğru bir otobüste yavaş yavaş ilerliyoruz. Bu sırada, aynı MW'da olduğu gibi otobüsün penceresinden sokaklara göz gezdirebiliyoruz. Görüyoruz ki ABD bayağı dağılıp gitmiş. Sivil halkı rehin tutan Kore askerleri, acıyla kıvrı-

Alternatif

Crysis 2 (9,0)
Call of Duty: Black Ops (9,0)
Medal of Honor (8,0)





Ah Fatmagül, ah...



► nan siviller, suçsuz halka yapılan şiddet gösterileri, infazlar, giriş kısmındaki çocuğun başına gelenler... Hepsini gözlemlenizle görüyor ve üzölmeye çalışıyorsunuz. Çalışıyorsunuz; çünkü ortada bir sorun var...

Bir tane daha koy barmen

Homefront güzel şeyler vaat ederek başlıyor hikayeye. Hoş bir senaryo var, oynanış zaten iyi olacak gibi duruyor... Az önce bahsettiğim, dramatik olması gereken girişe tam anlamıyla bir seti andırıyor. Hani Truman Show'un ortalarına doğru olayların tamamen kurmaca olduğu size belli edilmeye başlanıyor ya, işte oradaki set havası aynen

Homefront'ta da var.

Bakin bu otobüsten izlediğimiz, korkunç olması gereken sahneler, bize günışığında sunuluyor, herhangi bir filtreleme veya görsel efekten uzak tutulmuş ve oyun, inanılmaz grafiklere sahip de değil. Eh, o zaman da inandırıcılık gidiyor; zaten daha ne olduğunu bilmediğiniz bir oyuna, sunulması gereken atmosferle alakası olmayan bir görsellikle başlıyorsunuz.

Otobüse bir direnişçi saldırısı oluyor, direnişçiler sizi de kapıp oradan uzaklaşıyor. Daha sonra direnişçilerin kendilerine kurdukları hayatla tanışıyor-sunuz. Gözlerden uzak bir alanda, terk edilmiş bir bölge havası verilmiş, kendi enerjilerini ürettikleri, elektrik ve elektronikten uzak bir yaşam... Ve bu da gördüğünüz ikinci büyük set oluyor. Buradaki yaşam o kadar yapay duruyor ki az sonra yönetmenin çıkıp "Tamam kestik." diyeceğini düşünöyorsunuz.

Atmosferden yoksun bir oyun Homefront. O kadar ki beş saatlik oyun boyunca bir kez bile heyecanlanmadım, bir kez bile, "Şurası güzel olmuş." demedim, diyemedim. Metro 2033'te Rusya'nın nasıl bir felaketle karşı karşıya olduğunu, insanların tünellerde nasıl yaşam mücadelesi verdiğini nasıl hissedebiliyorsak, burada da bir o kadar hissiz kalıyoruz.

Kuzey Kore Hakkında Bilmeniz Gereken Beş Şey



1. Kuzey Kore'nin coğrafyası çoğunlukla dağlıktır. Bu dağların arasında da uzun nehirler yer almaktadır. (Google Earth'te şehir ararken neden sürekli dağ bulduğumu daha iyi anlıyorum şimdi.) En yüksek dağı Paektu'dur ve yaklaşık 2740 metre yüksekliktedir.

2. 2009 yılında yapılan nüfus sayımı sonucunda Kuzey Kore'nin nüfusu 22.6 milyon olarak belirlenmiştir. Açlık ve kötü tıbbi koşullar yüzünden ortalama insan ömrü 63 yıldır.

3. Halkın %50'si Budist veya Konfüçyüsçü'dür. Geleneksel inançlardan Şamanizm'e halkın %25'i yönelmişken, geriye kalan kısım diğer dinleri benimsemiştir. Komünist yönetim yüzünden Kuzey Kore'nin belirli bir dini yoktur.

4. Başkenti P'yongyang'dır ve bu şehir aynı zamanda Kuzey Kore'nin en büyük şehridir. Ülke dokuz vilayete bölünmüştür ve iki yerel idarenin kontrolüne bırakılmıştır.

5. Kendi kendine yetmeyi amaç edinmiş bir ülke olduğu için Kuzey Kore kendini dünyaya kapatmıştır. Ekonomisinin %90'ından fazlası devletin kontrolündedir ve üretilen malların %95'i yine devlete ait kurumlardan çıkmaktadır. Tüm ekonomi askeriye hizmet ettiği için ülkede fakirlik diz boyudur ve Kuzey Kore ordusu ve askeri gücü, dünyanın en büyük dördüncü gücü haline gelmiştir.

Saldırı Hareketi



Daha oyunun hemen başında, elimize bir dürbün tutuşturuluyor. Bununla, yazıda da bahsettiğim gibi, birtakım zırhlı aracı hedefe kilitliyoruz. Kilitliyoruz kilitlemesine de neyin hedefi...

Birçok oyunda dürbünle hedef belirleyip buraya hava veya top saldırısı yapıldığını görmüştük. Burada da benzer bir durum söz konusu ama saldırıyı direkt olarak araçlar gerçekleştiriyor. Örneğin; görseldeki zırhlı araç, bulunduğu yerden fırlıyor ve füzeleri sallayarak saldırıya geçiyor. Hedef belirtmediğiniz takdirde de en yakınındaki düşmana makineli tüfekle kurşun yağdırıyor.

Sıradan hayatlar

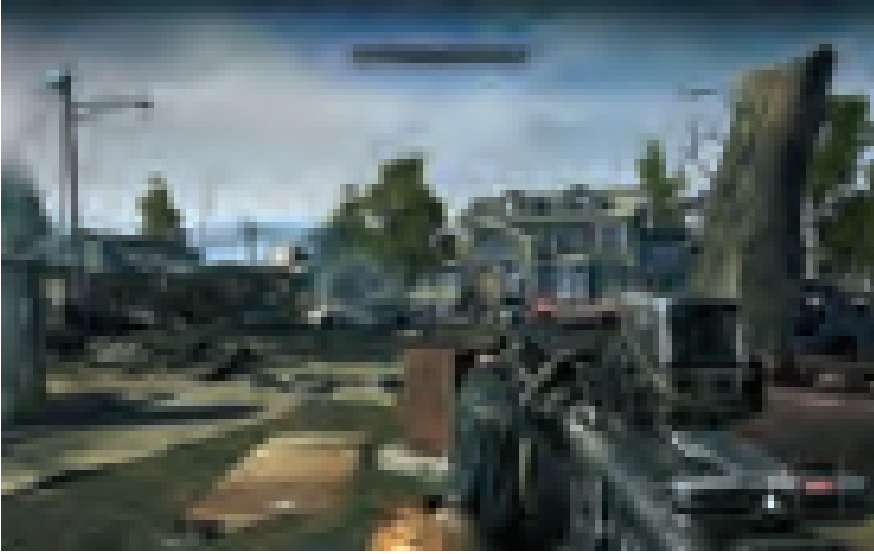
Oysa ki silahlarımız var, düşmanlarımız bol, tanklar, ilginç oyuncaklar elimizin altında; hatta cephane özellikle az tutulmuş ki Kore ordusunun karşısında Rambo gibi bir portre çizmeyelim.

Bir helikopter pilotu olarak ne kadar yetenekli olduğumuz da bir başka dosya konusu. Karşılaştığımız tüm makineli tüfekleri rahatça kullanıyor, birisi, "Önüme çıkan tanklara bu dürbünle cihazla hedef al ve onları şu otomatik hareket eden araçla yok et." dediğinde, bunu doğduğumuzdan beri yapıyor-muşçasına, büyük bir maharetle hallediyoruz. Bu bir oyun olduğu için, silahları kullanmak için bir alışma süreci elbette ki gerekemeyecektir ama bari karakterimizin yaşadığı zorlukları biraz anlayabilseydik, iyi olmaz mıydı?

Atmosferdeki yavanlık, sürekli yanımızda gezen karakterlere de etki etmiş. Homefront, piyasadaki çoğu FPS gibi, "elinizden tutan biri olmadığı süreç ilerleyemediğiniz" oyunlardan. Sürekli birileri size eşlik ediyor ve üstüne bir de hafif geri zekalılar. Düşmanları vurmaya geçtim, duracakları yeri bile zor seçiyorlar; eğer onların durması gereken yerde durursanız, siper almayı reddedip ateş altında kalıyorlar. Bu kukla karakterler, karakter açısından da zayıf olduğundan mütevellit, onları pek umursamak da istemiyorsunuz. Zaten birkaç gün önce tanışmışsınız; ölseler de umurumuzda olmaz...

Helikopterden Amerika manzarası

Oyunun başlangıcında birkaç ufak grupla çatışıyoruz. Bize karşı koyan askerler, basitçe siper alan ve buldukları yerden pek ayrılmadan size ateş edip bomba sallayan adamlardan ötesi değil. Zaman zaman mavi bir ışık yayan ve yakalanınca üstümüze ateş açan kulelere rastlıyoruz, zaman zaman da ağır



silahlarla donatılmış araçlar görüyoruz. Oyunun beş saatlik süresinde yaklaşık iki buçuk saat geçirdikten sonra savaşlar biraz daha büyüyor ama aksiyon, herhangi bir FPS oyunundakinden fazlasını veremiyor. Biz de ne yapıyoruz, garip ve tatmin edici olmayan bir bitişe sahip olan oyunumuzun sonuna ulaşıyor ve multiplayer'a adım atıyoruz.

Homefront'un tek kişilik senaryosunu PC'de oynayıp multiplayer'ı için PS3'e geçen garip bir insanım. Hem konsolda, hem de PC'de oyunu baştan sona oynayacaktım ama gerçekten canım istemedi. PS3'te de gamepad'le multiplayer'a geçince feleğim şaşmadı değil.

Yeri gelmişken bu iki sistem arasında, oyun ne gibi farklılıklar gösteriyor, biraz bahsedeyim. Öncelikle oyunun ayarlarını maksimuma getirseniz, PC'de konsollara göre bir hayli iyi bir görselliğe kavuşuyorsunuz. PS3'te grafikler maalesef hiç tatmin edici değil. Oynayıp her hangi bir farklılık yok. Ben her zamanki gibi mouse ile çok daha iyi bir hassasiyet yakaladım fakat konsollarında FPS oynamayı alışkanlık edinmiş arkadaşlar, bu konuda sıkıntı yaşamayacaklardır.

Multiplayer kısmında iki tane mod bulunuyor. Team Deathmatch ve Capture and Hold. İkisinde de oluşturulan takımlar direnişçiler ve Kore askerleri olarak ayrılıyor, haritalar da yine harabeye dönüşmeye yüz tutmuş Amerikan bölgelerinden oluşuyor.

Burada da pek büyük bir yenilik yok. Yani malum, ünlü FPS'leri oynadıysanız, oradaki multiplayer özelliklerinin neredeyse tümü, burada da var. Karakterinizle yine seviye atlıyor, yeni silahlar açıyor, ve karakterinize verebileceğiniz yeni özelliklere (Perk) ulaşıyorsunuz.

Multiplayer'ı PS3'te oynadığım için elbette ki önce bocaladım. Hem de bayağı büyük bir bocalama. Ne rakiplerimi vurabiliyor, ne de kaçabiliyordum. Kafama roketler mi inmedi, araçlardan ateş mi açılmadı... Biraz başarılı oldukça tecrübe puanıyla birlikte, Battle Point de kazanmaya başladım. Battle Point, her maçta kullanabileceğiniz birtakım özellikleri satın almak için gereken "para". Kontrol ettiğiniz karaktere iki tane özellik

ekleyebilirsiniz ve bunlar derseniz sadece size etki ediyor, derseniz de bulunduğunuz takıma. Mesela kendinize zırr olarak birkaç kurşunla yere inmiyorsunuz ya da hava saldırısı satın alıp düşmanlarınıza roket yağdırabiliyorsunuz. Eğer bulunduğunuz haritayı iyi tanıyor ve saklanacak yerlerini bulduğuna inanıyorsanız, drone'ları da devreye sokmak mümkün. Ben bunları kullanırken nedense iyi saklanamadığım için pek fazla olay çıkaramadım fakat yaya olarak hareket eden bir oyuncuyu, kocaman ve zırlı bir araçla kovalamanın da ayrı bir zevki var.

Sıradan özellikler-

den biraz daha fazla puan isteyen, içine binip savaşabileceğiniz araçlar arasında da tanklar, cipler ve helikopterler bulunuyor. Özellikle helikopterle saldırmak çok eğlenceli fakat rakip oyuncular, helikopterin ne kadar tehlikeli olduğunu bildikleri için bir anda üstünüze çullanıyor, pek fazla havada kalamıyorsunuz.

Multiplayer'daki bir diğer güzel özellik de öldükten sonra maça yeniden giriş yapmak istediğinizde, eğer savaş alanında sizin takımınızdan birisi, bir araç kullanıyorsa direkt olarak o aracın içinde oyuna giriş yapabilirsiniz. Böylece bir aracın maki-neli kısmına geçmek için yoldan otostop yapmak zorunda kalmıyorsunuz.

İstilanın sonuna gelirken lafi toplamak gerekiyor. Ortada bir çaba olduğu belli fakat bunun bize gösterilişi şekli biraz sıradan; hatta biraz değil, bayağı bir yavan. Dönüyorum, düşünüyorum, ortada Crsis 2 gibi bir gerçek varken, Homefront'u neden almanız gerek, hiçbir neden bulamıyorum. Bir Crsis 2'nin sizi hikayenin içine çekeşine, sunduğu görsel kaliteye bakın, bir de Homefront'a... Üç aydır yeni FPS oynamıyor olsaydık, yine Homefront biraz tatmin edici olabilirdi ama şu an için, bu oyuna evimizde yer yok gibi gözüküyor... ■ Tuna Şentuna

Homefront

+ İstila altındaki Amerika fikri fena değil, multiplayer modları oyun süresini uzatıyor

- Görsellik, oynanış, atmosfer, hiçbirizi etkilemiyor

6,7





Yapım **Creative Assembly**
Dağıtım **Sega**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web www.totalwar.com/shogun2
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Shogun 2: Total War



Japonya'yı merak edenlere

ilk oyunun çıktığı günü dün gibi hatırlıyorum. Windows XP işletim sistemine daha yeni geçmiştim. Bilgisayarımdaysa 256Mb Ram vardı. Döneminin bütün oyunlarysa çatır çatır çalışıyordu. Ta ki onunla karşılaşana kadar... Total War ismini ilk duyduğumda ne olduğunu anlayamamıştım. Oyunu aldığım dükkandan, eve gelene kadar geçen süreyi; "Neye verdik yine bu kadar parayı; kaç CD oyunmuş arkadaş, bari güzel bir oyun çıksa." diye düşünerek geçirmiştim. Oyunu kurduğumdaysa bilgisayarımın 256Mb'lık Ram'ı gibi ben de öylece kaldım; çünkü tıpkı bilgisayarım gibi ben de oyunu tam anlamıyla kaldıramamıştım ve her şey düşük çözünürlükte çalışmaya başlamıştı. Oyun yapısı olsun, stratejik derinlik olsun, grafikler olsun, bambaşka bir oyundu Shogun Total War. Yıllar içerisinde ardı arkası kesilmeyen serininse bence hep en iyi oyunu olmuştu; evet, Medieval da buna dahil. Uzun zaman beklememizeyse geçmiş gibi göründü bana, bakalım siz de benim gibi düşünüyor musunuz...

Bir ada

Shogun 2: Total War (S2TW) 16. yüzyıl Japonya'sında geçiyor. Bütün kıtayı paramparça eden Onin Savaşı'ndan hemen sonrasını konu alıyor. Bu dönem Japon tarihinde büyük bir önem taşıyor çünkü feodal yapının ağırlığının en çok hissedildiği, din ve devletin yavaş yavaş farklılaşmaya başladığı ve kardeşin kardeşi öldürdüğü bir dönemdir. Ayrılmış ve dağılmış klanların yegane amacıysa, bütün klanları tek bir bayrak altında toplama-

mak ve bütün adaya hükmedecek Shogun'luk mertebesini kendi liderleri için elde etmektir.

Oyunun hemen giriş menüsünde öncelikle ayarlar kısmına bir bakmanızı tavsiye ediyorum. (Gerçi ben bunu hep tavsiye ediyorum ama genelde hatırlatmak gerekiyor.) İnsanlar genelde Crysis 2'nin grafiklerine ve bilgisayarlarında çalışıp, çalışmayacağına takmış durumda ama asıl bakılması gereken oyunlardan bir tanesi S2TW. Grafik detayları üzerinde bolca oynama yapmanızı tavsiye ederim, ta ki oyunu en acı şekilde oynayabilene kadar. Burada en çok sisteminize yüklenen opsiyon gölgelendirme olacaktır. Dikkatinize...

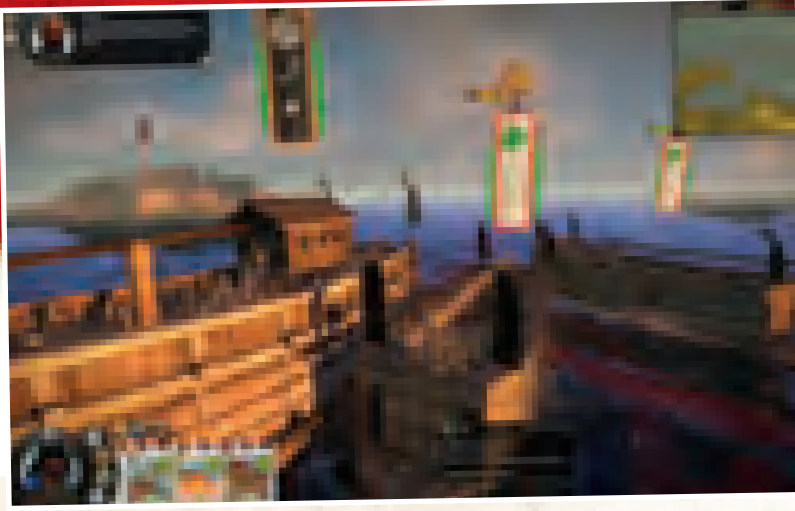
Şimdi sıradan bir gidelim sevgili okur. Ana menüye baktığımızda birçok opsiyon olduğunu görüyoruz. Fakat ben bile ki bütün Total War oyunlarını bitire bitire bir hal olmuş birisi olarak ne olursa olsun, tutorial görevleri yaparım. S2TW içerisinde birçok tutorial görev bulunuyor. Bunlar en basit hareketler ile başladığı gibi, özellikle yeni oyunla birlikte gelen kritik noktalara parmak basıyor. Bu sayede oyun içerisinde hoş olmayan sürprizlerle karşılaşmamız engellenmiş oluyor. Burayı da hallettiyseniz artık senaryo moduna geçebilirsiniz. Custom Battle ve Historical Battles gibi opsiyonlarsa sadece bu oyunun profesyonelleri tarafından oynanabilen savaşlardır, benden söylemesi.

Japonya haritasının içerisinde kendimizi kaybetmeden önce seçmemiz gereken bir klan söz konusu. Malum büyü-yüp Shogun olacağız. Oyunu ilk açtığınız zaman seçilmeyi bekleyen dokuz farklı klan göreceksiniz. Aralarından bazıla-

Böylesi grafik

Uzun zamandır bir oyunun grafiklerine hayran kalmamıştım. S2TW eğer grafikleri ultra ayarda oynayabilerseniz size inanılmaz bir görsel şölen yaratacak. Her birimin kıyafetinden, saldırsına kadar bambaşka bir dünya burası...





- rının ismen tanıdığı klanlara şöyle; chosokabe, shimazu, date, hojo, mori, oda, takeda, tokugawa ve uesugi. Klan seçiminin ardından nasıl bir oyun oynayacağınızı da seçmeyi unutmayın. Hemen sağınızda nasıl bir oyun oynamak istediğiniz size soruyor. Eğer "Short Campaign" kısmını seçerseniz, seçtiğiniz ırka göre değişen spesifik bölgeler de dahil olmak üzere, 1575 kışına kadar 25 bölge ele geçirmeniz gerekiyor. Eğer "Long Campaign"

İlk oyundan hatırlayacağımız Hıristiyan ekip, S2TW'da da yerini almış durumda. İsteğe bağlı olarak seçtiğimiz bu yeni din sayesinde, yine ilk oyunda olduğu gibi baruta kavuşabiliyoruz

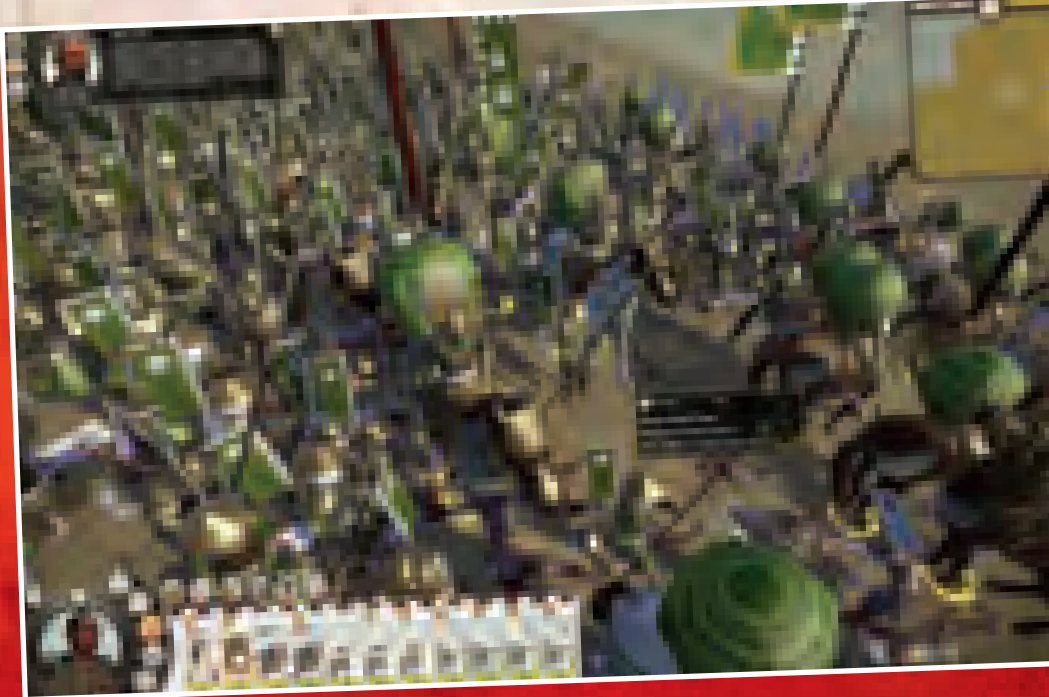
derseniz bu durum 1600 yılına kadar 40 bölgeye çıkıyor. Hayır, ben sonsuz S2TW oynamak istiyorum ve bu seride de iyiyim diyorsanız; 1600 yılına kadar 60 bölgeyi ele geçirmenizi isteyecek olan "Domination Campaign"i seçebilirsiniz. Her ırkın kendisine göre yetenekleri, özellikleri bulunmakta. Bu yetenekler oyunda büyük farklılıklara yol açabiliyor. Misal; Chosokabe klanının okçuları bir hayli gelişmiş durumda ama Mori klanı da atlar konusunda bir adım önde. Bu özelliklerin yanı sıra bir de haritanın neresinde başladığınız çok önemli. Malum; sırtınızı bir köşeye yaslamak ve de deniz yakınında olmak fazlasıyla kolaylık sağlıyor ki bu duruma da klan seçimi esnasında değinilmiş.

Oyuna girdiğimiz anda o bildiğimiz Total War haritasıyla karşı karşıya kalıyoruz. Bir önceki oyundan bu yana çok fazla bir şey değişmeyen ara birim, güzelliğini ve sadeliğini koruyor. Bizim işimiz zaten arabirimle değil, gelin birazcık daha detaylara girelim... S2TW'nin senaryo modu birçokunuzun bildiği üzere, serinin tamamında olduğu gibi, tur bazlı ve savaşlar olarak ikiye bölünmüş durumda. İlk olarak tur bazlı harita düzleminden bahsetmek istiyorum. Bu harita üzerinde yerleşimlerimizde bina yapabiliyor, askerlerimizi hareket ettirebiliyor, anlaşma menüsüne ulaşabiliyor ve denizleri kontrol edebiliyoruz. Askerlerimizi hareket ettirmek yine ilk oyunlardaki gibi; birimlerimiz bir yerden başka bir yere her tur belirli bir mesafe gidebiliyor. Bu hareketlenmenin en büyük düşmanıysa hava şartları; eğer kış vakti düşman bölgede bir ordumuz varsa, açlık ve sefalet içerisinde çürüyebiliyor ki bunu gerçekten hiç istemeyiz. Anlaşma menüsü yine önceki oyunlara benziyor. Diğer klanlarla her türlü anlaşma yapabiliyoruz. Barış anlaşması, askeri anlaşmalar, ticaret anlaşması sadece göze batanlar. Pek tabii aynı zamanda da en çok kullanılması gereken arasında.

Özellikle para kazanmanın çok zor olduğu bir oyun olan S2TW'de ticaret yapmazsanız çok da uzun yaşayamazsınız. Oyun içerisindeki ticaret dinamikleriyse bir hayli yenilenmiş durumda. Deniz kısmı burada çok büyük bir yer tutuyor. Tıpkı Napoleon Total War'da

Alternatif

Napoleon: Total War (8,7)
StarCraft II: Wings of Liberty (9,7)
WH40K: Dawn of War II - Retribution (8,6)



**Shogun 3, böyle dev
Japonların Edo dönemi
Japonya'sında savaştığı
bir dövüş oyunu olsa ya!**

olduğu gibi yine deniz üzerindeki ticaret rotalarının peşindeyiz ama bu sefer Japonya kıyılarında olduğumuzdan mütevellî onlarca, yüzlerce irili ufaklı ticaret adası bizleri bekliyor. Zaten bu durum bizi birazdan anlatacağım deniz savaşlarına çekecek. S2TW ile seriye eklenen en büyük yeniliklerden bir tanesiyse "Bushido" ile "Way of Chi" yetenek ağaçları olmuş. İlk özellikleri iki turda aktif hale getirilebilen yetenekleri kısaca açıklamak gerekirse; Bushido tarafında gelişen bir ırk askeri güce önem vermiş demektir. Öğrenilen yeni yetenekler bolca askeri amaca hizmet ediyor. Daha fazla zırh, daha fazla zarar puanı gibi birçok farklı ve güçlü özellik mevcut. Way of Chi ise daha çok ekonomik bir yetenek ağacı. Bu sayede; ekinlerimizden daha çok hasat alabiliyor, birimlerimizin tur başına ihtiyaç duydukları paraları azaltabiliyoruz ya da halkın huzurunu arttıracak binaları yapabilir hale geliyoruz. Anlayacağınız iki farklı kol mevcut. Fakat her ikisini birden geliştirmek birazcık zor; çünkü ilk yetenek iki turda açıldığı gibi, dördüncü yetenek için yedi tur beklememiz gerekiyor ki her ağacın dört farklı kolu olduğuna da değinmek lazım. Halkın huzuru kavramını atlamak istemiyorum zira S2TW'da da bu durum çok ama çok kritik. Stratejik haritamızda en çok dikkat etmemiz gereken şey bu belki de. Benden söylemesi.

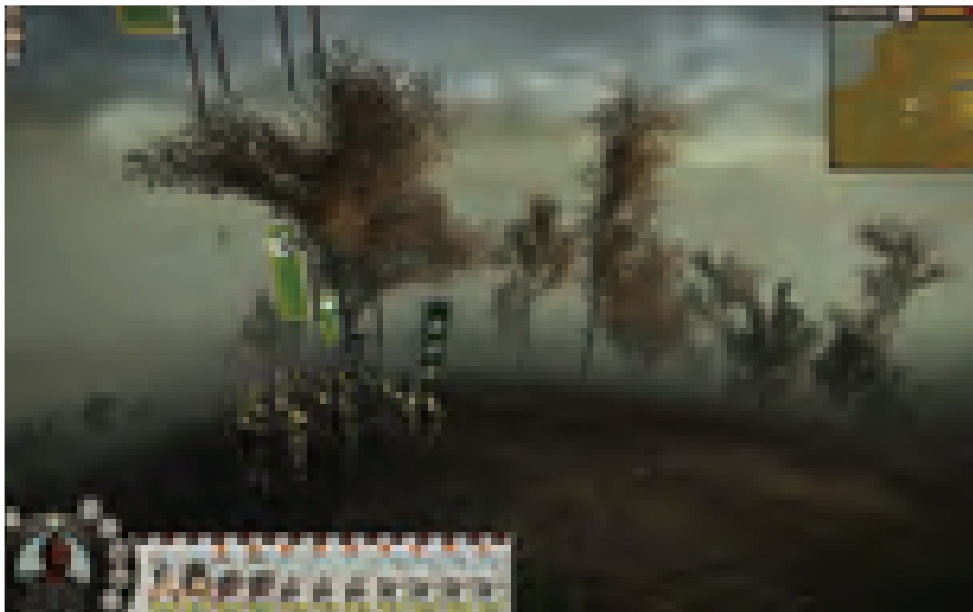
İlk oyundan hatırlayacağımız Hıristiyan ekip, S2TW'da da yerini almış durumda. İsteğe bağlı olarak seçtiğimiz bu yeni din sayesinde, yine ilk oyunda olduğu gibi baruta kavuşabiliyoruz. Savaşlar esnasında çok büyük bir avantaj sağlayan barut ile beraber gelen toplar da oyundaki dengeleri bir anda alt üst edebiliyor. Yine de bir anda Hıristiyan olmak kolay olduğu kadar zor da çünkü S2TW'daki dinamikler sayesinde halk bir anda galeyana gelebiliyor. Liderlerimizi takip etmek zorunda kalan bir halk yaratmak içinse, soylularımızı eğitmemiz



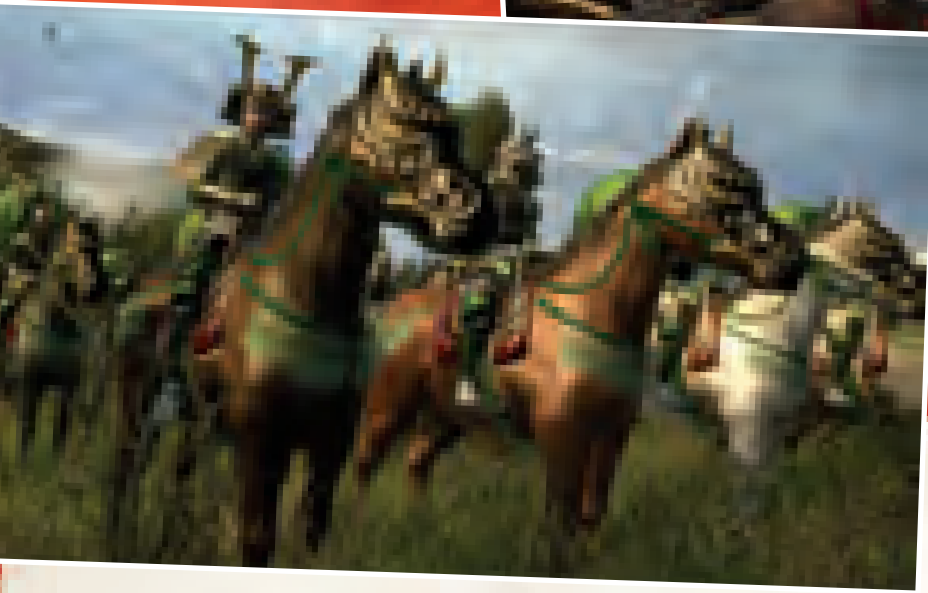
gerekmiyor yoksa oyun içerisinde sadece evlendikleri bir kadın yüzünden bile bombastik işler yapabiliyorlar. Böyle bir yeniliğin Total War serisine eklenmesi, oyunculara tam bir hanedanlık yönetme hissiyatını da beraberinde getirmiş.

Kafalar gözler bir yana

Bir bölgeye savaş açtığımız anda her şeye hazırlıklı olmamız gerekiyor. Malum herkesin amacı aynı ve boşluğumuzu bulduğu anda saldırıyor yapay zeka. Bir düşman ünitesine saldırdığımızda bilindik bir menüye karşılaşıyoruz. Otomatik savaş modu, kaçma modu ve direkt olarak savaşı yönetme modu. Buraya eklenen "Save" seçeneğiysen sanıyorum S2TW ile gelen en kritik özelliklerden bir tanesi. Savaşlar yine bilindik Total War serilerinde olduğu gibi karşımıza çıkıyor. Ucu bucağı görünmeyen haritalar ve kontrolümüz altındaki binlerce ünite... Ünitelerimiz ile yapabileceğimiz stratejilerse çok fazla. Yine de en çok dikkat çekecek birim generalimiz oluyor. Sahip olduğu yetenekler sayesinde oyunun gidişatını bir anda değiştirebiliyor. Savaş ortamını en çok etkileyen etkense hava. Özellikle yağmurlu havalarda dinimizi değiştirip de edindiğimiz barutun kullanılmaz hale geldiğini görmek çok büyük hüsrana yaratabiliyor. (Hüsrana ne kelime ya, katlediliyor burada. Dipçikle saldırdık az önce Katanalara!) Kale savaşlarıysa çağa uygun hale getirilmiş. Zaten yapımcılar sürekli bu durumdan bahsedip duruyordu. Sözlerinde durmalarına sevindim; bu aralar zor rastlanan bir yetenek ne yazık ki. ▶



Hamza Abiii!!! Orada mızrak-
lar var!!! Çevirsene hayvan!
Alooo; abooovv öldü ulan
adam...



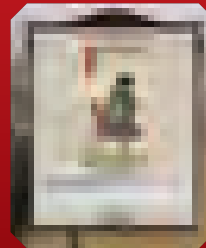
- Efendim şimdi büyük kale savaşlarını bir kenara bırakın; bu savaşlar daha çok bildiklerinize benziyor ama oyunun genelinde küçük ve orta seviye kalelere karşı savaşaçağımızı baz alırsak söyleyeceklerime kulak verin. İlk olarak her kalenin bir "Keep"i yani ana binası var. Bu binayı ele geçirdiğimiz anda kale düşüyor. Ele geçirmek içinse içerisine girmemiz ve bir müddet burada durmamız gerekiyor. Kale savaşlarında en etkili birimler, özellikle ilk ve orta seviye oyun dönemleri için, açık ara okçularımız. Her kalenin birçok kulesi bulunuyor. Bu kuleleri de yakınlarında bir müddet durmak suretiyle ele geçirebiliyor ve rakibe karşı kullanabiliyoruz. Pek tabii kaleler de öyle Avrupa kalesi gibi dümdüz değil. Keep'e gidene kadar aşama aşama ilerliyoruz. (Detayları rehber bölümünde bulabilirsiniz.)

Gelelim denizlere... Napoleon: Total War'da gördüğünüzü bence bir unuttun. Deniz savaşları S2TW'in en büyük yeniliklerinden. Sözlerime daha önce bu kadar güzel deniz ve



hava efekti görmediğimi söyleyerek başlamak istiyorum. Gerisini siz düşünün... (Deyip bırakmak? Hahaha. Hakikaten sadece düşünseniz de ben yazmasam?) S2TW'da denizlerde hüküm sürmek çok önemli. Özellikle deniz ticaretinin büyük bir yere sahip olduğunu da düşünürsek, denizlere ne kadar önem vermemiz gerektiği çok daha iyi anlaşılacaktır. Öncelikle birçok farklı gemi olduğunu söylemem gerekiyor. Fakat genel ayırım; küçük ve hızlı ile yavaş ve zırlı arasındaki fark gibi yansıtılmış oyuna. Yine de bundan çok daha fazlası var merak etmeyin. Bütün gemilerin üzerinde askerler bulunuyor ve her geminin taşıdığı belirli miktarda ünite var. Misal; en küçük gemimiz alevli oklar atabiliyor ve düşman gemisine zor anlar yaşatabiliyor. Heavy Bune gibi ağır hareket eden gemilerse daha çok bordalama görevi görüyorlar. Bordalama deyince duranların

Seviye



Bu oyun ne kadar gerçekçi ona değinmek istedim bir kez daha. Şimdi hani savaşlar oluyor ya, böyle kafa göz giriyoruz. Hah, orada insanlar kendilerini bir garip hissediyorlar; yani en azından girip de çıkabilenler. Hal böyle olunca bir sonraki savaş için daha bir hazır olurlar. S2TW'da bu durum için bir yetenek sistemi uygun görmüş. Birimlerimizin her birisi

savaş atlattıkça yetenek puanı kazanıyor ve bu sayede seviye atlayabiliyor. Yeni seviyeye fazladan zırlı demek, güç demek. Eğer bir birliğimiz yeterince savaşmış ve başlarında hanedan soyundan bir kimse olmadan bizi zafere taşımışsa, kendisini 1000 altın karşılığında general mertebesine yükseltebiliyoruz. Böylece suikaste kurban giden ya da savaş meydanlarında alakasızca ölen generallerimiz yerine birisini koyabiliyoruz.

ANALİZ



İşte S2TW'da görmeye alışmanız gereken sahnelerden. Ünitelerin savaş esnasında nasıl birbirlerini bulduklarına ve resmen savaş-tıklarına dair enfes bir kanıt.

Artık kontrol ettiğimiz birlikle-rin resimleri de var. Bu resim-lerin etrafındaysa kendilerini çok daha iyi kontrol etmemizi sağlayan opsiyonlar bulunuyor.

Kimin daha üstün olduğunu gösteren turuncu / kırmızı bar ve de oyunu hızlandırmamıza olanak sağlayan tuşlar sayesinde savaşlar esnasında fazlasıyla kontrollü davranabiliyoruz.

varsa gelişmeleri hiç takip etmiyor demektir... S2TW içerisine eklenen bordalama sistemi neredeyse kusursuz çalışıyor. Diğer gemilere ip atmak suretiyle içerisine saldırmamıza olanak sağlayan bu sistem sayesinde Total War serisi bir yaşına daha girdi. Firebomb gibi gemilerse savaş başlamadan önce haritanın herhangi bir yerine üç adet mayın bırakabiliyor. Gemilerin hareketlerinin fazlasıyla gerçekçi olduğunu düşündüğünüzde, bir mayından kaçmanın ne kadar zor olduğunu çok daha iyi anlayacağınıza da eminim. İşin içerisine barut girince mertlik biraz bozuluyor evet ama her teknoloji gibi barutun da birçok dezavantajı bulunuyor. Özellikle sürekli bir yana bakma zorun-luluğu, yakınına gelen bir geminin onu kolayca yok etmesine sebep oluyor.

Multi

S2TW ile seride birçok değişme oldu. Bu değişimlere en büyük örneklerden bir tanesiyse Avatar Conquest isimli multiplayer modu. Bu moda girdiğimizde ilk olarak kendimizi bir avatar yaratıyoruz. Online olarak oynadığımız oyunlarla sürekli yetenek puanı kazanan avatarımızsa zamanla geliyor ve güçleniyor. Bu mod'da Japonya'nın parçalara bölünmüş birçok bölgesinden bir tanesinde oyuna başlıyoruz. Saldırımızı başlattığımızdaysa başka bir kişiye karşı oyun oynayabiliyoruz. Kazandığımız savaşlardan aldığımız puanlar sayesinde karakterimizin; liderlik, silah kullanma, ok kullanma gibi özel-liklerini geliştirebiliyoruz. Multiplayer Campaign'lerse seriye ilk olarak Napoleon: Total War ile eklenmişti. Karşı karşıya oynanabildiği gibi takım olarak da oynanan bu modu S2TW'de de görmek beni çok sevindirdi. Skirmish oyun modları da gelişmiş durumda. S2TW tam tamına 37 tane skirmish haritaya sahip ve neredeyse her çeşit savaş mevcut. Deniz, kara ve kuşatma olarak sıralanan savaşlarda günlerin saatlerini ve havanın

koşullarını da belirleyebiliyoruz.

Oyun boyunca dikkatimi çeken çok fazla hata olmadı aslında. Sadece otomatik savaş moduyla ilgili bir sorunum var. En küçük savaşlarda bile bu modu seçemiyorum. Çünkü yüzde 70 gibi yüksek bir ihtimalle generalim ölüyor. Bunun sebebiyse en net, normal zorluk seviyesinde rakibe karşı oynarken görüyoruz. Genelde rakip süvarileri, eğer birimlerimizi iyi saklamışsak, bir anda üzerimize koşuyorlar. Eh malum, generaller de çoğunlukla bu süvarilerden oluştuğu için araya girince yastık savaşı oluyor. Yani keşke en azından ufaklık bir savaşı bile yapmak zorunda kalmasaydık, sanki oyun daha akıcı olurdu. Bir de bazen ünitelerimiz takılabilir. Süvarilerim atarından inip, tekrar bindiklerinde birçok kere öylece kalakaldılar. Son olarak gözüme takılansa halen birimlerin fazlasıyla birbirine benzemesi; yani Napoleon'da da bu duruma takmış-tım, halen gözüme batıyor. Artık birazcık daha farklı oyun içi birimleri görmek istiyorum.

Shogun olmak

Bayadır bekliyordum S2TW'u. Seri olarak geçmişe dönmek fazlasıyla akıllıca bir hareket olmuş. Oyunun beraberinde getirdikleri ziyadesiyle doyurucu. Hem görsel, hem de oyun dinamikleri açısından harika bir gelişme S2TW seri için. Grafiklerin tavan yaptığı, müziklerin insanın ruhunu dinlendirdiği, politikanın her an aktif olduğu ve sürekli bir ölüm kokusunun havada gezindiği bu inanılmaz oyunu oynamayanlar sadece bir oyunu değil, bütün bir Japonya'yı kaybeder; benden söylemesi.

■ Ertuğrul Süngü

Shogun 2: Total War

- + Stratejinin dibine vurma, dengeli deniz, kara ve kale savaşları, Japonya'yı anlamak
- Tekrar edebilen savaş haritaları, bazen sapitan yapay zeka

9,2



Yapım Traveller's Tales
Dağıtım LucasArts
Tür Adventure
Platform PC, PS3, Xbox 360, PSP
Web www.lucasarts.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



LEGO Star Wars III: The Clone Wars



Star Wars evreninin en farklı hali

Siz küçükken ne kadar LEGO yaptınız ya da hala yapıyor musunuz, bilmiyorum ama ben henüz minimal bir dimağken envai çeşit LEGO'm vardı. Bu LEGO'larla sanki limonata yapıyormuşcasına eğlenir, üzerine de serinliğin keyfini yaşırdım. Yani demek istediğim, öyle kutusunda gösterdiği gibi aynı şekli yapmazdım. Sürekli daha farklı tasarımlara giderdim. (Limon da öyle ya hani...) Aradan uzun yıllar geçti ve artık yeni neslin LEGO almaya zahmet etmediğini, onun yerine bilgisayar oyunlarına yöneldiklerini fark eden firma yetkilileri, cidden mükemmel bir karar alarak LEGO'ları oyun dünyasına taşıdılar. Gel gelelim artık kendisine fazlasıyla alıştığımız LEGO oyunlarının yeni Star Wars ayağı elime düştü, hem de üçüncü oyunuyla. Ben de bir güzel test ettim kendisini sizler için...

0 bir tek! (Obi-Wan)

Bu galaksiler arası kötü espriden sonra hemen oyunun detaylarına geçiyorum. LEGO Star Wars III (LSW3) harika bir yerde başlatıyor oyunu. Geonosis isimli böcek dolu evrendeyiz arkadaşlar ve Duku, kahramanlarımızı ele geçirmiş durumda. Filmlerden hatırlayacağınız Geonosis Arena'dayız ve infazımızı gerçekleştirmek üzere üzerimize üç farkı yaratık salınmış. Oyuna başladığımız bu aksiyon dolu noktada, hem filmle beraber işlenen bir senaryo içerisindeyiz, hem de bütün bu olaylara birinci elden tanıklık ediyoruz.

Karakterlerimiz yine çok ama çok şirinler. Bu aralar "şirin" kelimesini fazla kullanır oldum, farkındayım ama böylesine afaçan karakterlere ne dememi bekliyorsunuz. Özellikle karakterlerin bu denli büyük bir evren içerisindeki duruşları harika tasarlanmış. Misal; bir kaç sahnesinde herkes gergin bir savaş halindeyken, Anakin'in Padme'ye kilitlenmiş bir şekilde öpüyor ama bir yanda da üzerine gelen ışınları yansıtabiliyor olması... Açıkçası çok güldürdü beni. Yeteneklerim arasındaysa malum, ışın kılıcı kullanımı üst düzeyde. Özellikle yakın mesafede bir hayli etkili olan bu silahlar sayesinde düşmanlarımızın çoğunu tek seferde yok edebiliyoruz. Throw Lightsaber sayesinde uzak mesafedeki ve de özellikle uçan düşmanlarımıza rahatlıkla ulaşabiliyoruz. Force'larımızı gayet güzel ayarlanmış, özellikle Push gücü sayesinde çok rahat edeceğinizi garanti edebilirim.

Her karakterin farklı bir özelliği var. Her karakterin dedim, evet. LSW3'te sonsuza yakın sayıda farklı karakter bulunuyor. Gideceğimiz görevlerde önce hangi karakterleri kullanabileceğimiz bize sorulduğu gibi, görevlere uygun karakter seçmemiz de işimizi kolaylaştırıyor. İndiğimiz görevlerdeyse genelde birden fazla karakter kontrol edebiliriz. Tek bir tuşla değiştirebildiğimiz karakterlerin farklı özelliklerini kullanmak suretiyle geçtiğimiz bölümler bence en eğlencileri.

Geçtiğimiz her bölüm sonunda bir adet "Golden Brick" kazanıyoruz. Bu cihazlar çok işimize yarayacak, aman kaybetmeyin. Gittiğimiz her görevdeyse bolca "Stud" toplayacağız. Bize puan olarak dönecek olan bu parçalar da yüzünüzün gülmesine sebep olacak. Her görev sonunda döndüğümüz gemimizdeki menü sayesinde ne yapmak istediğimizi kolaylıkla seçebiliyoruz.

Benim LSW3 boyunca gözüme takılan en büyük sorunsu kamera açıları oldu. Özellikle istediğimiz şekilde dönmeyen bir kamerayla oyun oynamak cidden büyük bir işkence haline dönmüş, bunu bir kez daha anladım. Yanımızdaki

karakterlerse biz onları kontrol etmediğimiz sürece öyle bön bön bakıyorlar; cidden çok can sıkıcı bir durum...

Anakin, efendi ol!

Anlayacağınız LSW3, yine Star Wars hayranları başta olmak üzere birçok oyuncuya hitap edecek bir oyun olmuş. Özellikle iki kişinin oynarken inanılmaz eğleneceği oyun esnasında, eğer kamera açılarından kafa yemezeniz şimdiden size afiyet olsun diliyorum. **Ertuğrul Süngü**

LEGO Star Wars III: The Clone Wars

+ Eğlenceli, sonsuz karakter, bolca görev
- Sadece görüntü veren ama başka bir iş yapmayan kamera

8,0



Alternatif

LEGO Indiana Jones 2 (8,9)
LEGO Star Wars: The Complete Saga (-)
Star Wars: The Force Unleashed II (7,6)



Yapım Eggtooth Team
Dağıtım JoWood Entertainment
Tür FPS
Platform PC
Web www.jowood.com



■ Sıralanmış, nereye gidiyor bunlar, buradayım ben!

Painkiller: Redemption

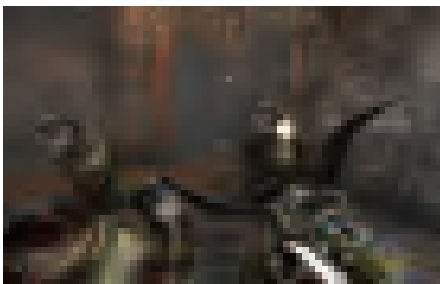
Bu cehennem sıkıya başladı artık

Şöyle Half-Life 2'nin çıkma arifesinde olduğu dönemlerdi. Millet Half-Life 2'nin fizik motorunu görüp görüp oyun çıkmadığı için kuduruyordu. Tam da piyasanın delicesine Half-Life 2'yi aşerdiği dönemlerde Painkiller çıkageldi. İlk Painkiller oyunu, Half-Life 2'ye "Havok 2.0 fizik motoru öyle değil, böyle kullanılır!" der gibiydi adeta. Half-Life 2, ertelene ertelene oyuncuların sabrını taşırmıştı zaten, sonunda olan oldu ve Half-Life 2'nin kodları çalınıp elden ele dolaşmaya başladı. Evet, Crysis 2'nin başına gelen olayın benzeri, vakti zamanında Half-Life 2'nin de başına gelmişti.

İlk Painkiller oyunu 2004'ün başlarında piyasaya çıkmıştı. Öncelikle oyunun demosunu oynamıştım ve demosuna öldüm, bittim, mest oldum o zamanlar. Şahane grafikler, akla ziyan detaylar, süpürge-sine binip havada uçan cadılara kazık fırlatmalar falan çok etkileyiciydi. Hemen gidip Painkiller'in tam sürümünü aldım. Bir bölüm, bir bölüm daha, bir bölüm daha derken oyunu baştan sona oynayıp bitirdim. Her açılan yeni bölümde demodakinden daha etkileyici bir atmosfer aradım ama avucumu yaladım. Oyundaki son bölümü de bitirdikten sonra fark ettim ki yapımcılar, oyunun en çarpıcı bölümünü demo olarak önümüze sunmuşlar. Maymun gözünü açmıştı artık, bir oyunun sadece demosuna kanıp koşa koşa oyunu satın alma devri de böylece kapandı benim için. Neyse, bunlar yedi yıl evveldi, biz şimdi elimizdeki oyuna bakalım. Painkiller'in devamı niteliğinde bir sürü oyunu çıktı, Battle Out of Hell, Overdose, Resurrection ve son olarak da Redemption geldi.

Şimdi ilk olarak Redemption'ın hikayesinden başlayalım. Cehenneme ilk giren adam Daniel, daha evvel cehennem ordularını komuta eden Alastor'un ve Lucifer'in canına okumuştur. Bu sefer

de cehennemın yönetimini, iblislerin başı olan Eva ele geçiriyor ve Daniel'e sağ kolu olmasını teklif ediyor. Daniel bu teklifi elinin tersiyle itip Belial ile ittifak yapıyor. Belial, kendi çapında portal ustası bir tip ve daha evvel Daniel ona yardım ettiği için bu iyiliğin altında kalmamak adına onunla birlikte dışı şeytan Eva'ya meydan okumaya karar veriyor. Buraya kadar iyi güzel de kulağa hoş gelen bu hikaye, oyunun geneline pek yedirilmemiş. Basit metinlerden ibaret olan hikaye, oyun içinde ete kemiğe bürünmeyi başaramıyor. Oyuna başladığınızdaysa Daydream, Insomnia, Nightmare ve Trauma olmak üzere dört farklı zorluk seviyesinden birini seçiyorsunuz. Uzun tırnaklı bir ele sahip olmanız dikkatlerden kaçmıyor. Oyunda gerçekten çok ilginç silahlarımız da var. Mesela gözünden kırmızı ışın saçan, dili dışarıda bir kelle var, yeşil asit püskürten tabancanız var, avcılarını kullandığı türden ok fırlatan bir yay sistemi var, gülle tabancası var, çift namlulu kemik atar tüfeğiniz var, sonsuz mermili ve kırmızı kırbaçlı, küp şeklinde tuhaf bir silahınız var. Üstelik bunların hepsini aynı anda taşıyabiliyorsunuz. Adam o kadar silahı neresinde



saklıyor ve nasıl yaşalamadan teke gibi koşabiliyor, orasını çözemedim ama oyun bayağı bir hızlı, neredeyse Quake III hızında.

Küflenmiş grafikler

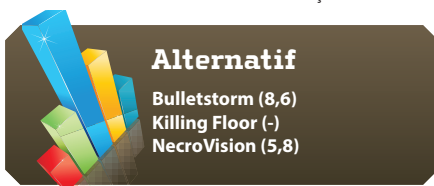
Oyun mekanı olarak Redemption'ın ilk oyundan pek bir farkı yok. Doom ve Quake baz alınarak geliştirilen Painkiller, bu oyunda da aynı çizgisine devam etmiş. Gotik ortamlarda üzerinize aynı anda saldıran yüzlerce düşmanı tuz buz edip ruhları toplayarak Nirvana'ya ulaşmak, yani "Demon" moduna geçip önümüze geleni öpmek yine oyun boyunca yaptığımız esas olay. Doğrusunu isterseniz yedi koca yıldır Painkiller yeni düşmanlar ve silahlar dışında eski tas, eski hamam. Sanki Redemption, Painkiller'in bir ek paketi gibi olmuş. Oyuna yeni haritalar, silahlar ve düşmanlar eklemişler ve aynı yemeği pişirip önümüze koymuşlar. Bu oyunun her zaman en sevdiğim yönü, aynı anda yüzlerce düşmanın üzerimize saldırması olayıydı. Kendinizi Matrix'teki Neo gibi hissetmenizi sağlayan olay aynen korunmuş, aynı anda yüzlerce iskelete, kılıçlı kalkanlı şövalyeye, alevli ok atan yaratıklara karşı mücadele etmek zevkli bir olay ama şahsen bunu dört saat boyunca ve yedi yıllık küflenmiş grafikler eşliğinde yaptıktan sonra oyunu kapadım ve bir daha da açmadım. Bulletstorm gibi yüz bin milyon stilde düşman patakladığımız oyunlar dururken, Redemption'a dört saat ayırmış olmam bile büyük bir lüks. Oyunun ömrü, tek kişilik modda 10 saate kadar uzayabiliyor. Multiplayer moduysa zaten yok ve 4.99 Dolar değerindeki bir oyun için fena bir süre değil toplamda. Redemption oyun motorunun temelini zaten People Can Fly firması atmış. Painkiller'in bu bağlamda Bulletstorm'un gelişim sürecinde payı olduğunu düşünüyorum.

■ Ahmet Özdemir

Painkiller: Redemption

+ Yüzlerce düşmana metal müzik eşliğinde ölüm yağdırmak, 6.000 düşman çeşidi, saatlerce oyun süresi
- Basit metinlerden oluşan cılız hikaye, küflü grafikler

6,0



Alternatif

Bulletstorm (8,6)
Killing Floor (-)
NecroVision (5,8)

Yapım Relic Entertainment
Dağıtım THQ
Tür RTS
Platform PC
Web www.dawnofwar2.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Warhammer 40.000 Dawn of War II: Retribution

Artık birileri cezasını çekecek!

Geçtiğimiz aylarda bitirdiğim ve yeterince uzun süren "Warhammer Fantasy" dosya konumun ardından, ben de yavaş yavaş 40K tarafına yönelmeyi düşünüyordum. Fakat araya bir Magic the Gathering girdi ki sormayın. Warhammer oyuncusu olarak Fantasy'yi masaüstünde çok severim ama ne yazık ki kendisinin adam gibi bir dünyası yoktur. Diğer taraftan 40K'yı masaüstünde hiç sevmem ama öyle bir evreni vardır ki içerisinde kaybolursunuz. Bu kadar geniş ve bir o kadar da çeşitli dünyaya sahip pek fazla oyunla karşılaşmak nasip olmuyor son zamanlarda. Dawn of War II ise bu dünyayı ve içerisinde barındırdıklarını fazlasıyla kullanıyor gibiydi, yani en azından ben öyle düşünüyordum fakat yine de bu oyunu, tamamen RTS (Gerçek Zamanlı Strateji) olan ilk seriye göre çok daha kalitesiz bulmuştum. Dawn of War II: Retribution ise gayet sessizce çıktı piyasaya. Evet, bu oyunu bekliyordum ama Shogun 2: Total War'ü bekleyen gözlerim ve fantastik iş hayatım yüzünden resmen unutturdu kendisini bana. Karşıma çıktığındaysa ne yalan söyleyeyim, çok ama çok mutlu oldum. İşte o

mutluluktan bir derleme ile karşınızdayım.

Vallahi çok mutluyum

Retribution ile ilgili verilmesi gereken ilk bilgi, bu oyunun tek başına çalışabildiği olacaktır. Yani yeni bir eklenti olmasına rağmen, orijinal oyuna ihtiyaç duymuyor. Bu da demek oluyor ki koşa koşa gidip bu oyunu gönül rahatlığıyla edinebiliyoruz. Olaylara yine yakından tanıdığımız "Aurelia" isimli gezegende geçiyor. Başından birçok olay geçen yer, artık engizisyon tarafından kullanılıyor, daha doğrusu engizisyon buraları bir nevi yok ediyor. Fakat mekanımızın asıl sorunu bununla bitmiyor. Chaos tarafından tamamen yoldan çıkarılmış ve yozlaşmış Space Marine bölüğü olan Master Azariah Kyras, bütün olayların merkezindeki karakter olarak karşımıza çıkıyor. Her ne kadar açılış videomuzdaki sahneler Space Marine'leri baz alarak ilerlese de aslında her ırkın bu gezegende kendisine ait bir işi var. Bu durumu çok net olarak oyunu oynadıkça görebiliyoruz.

Retribution, kullanıcıların yüzünü ilk olarak altı



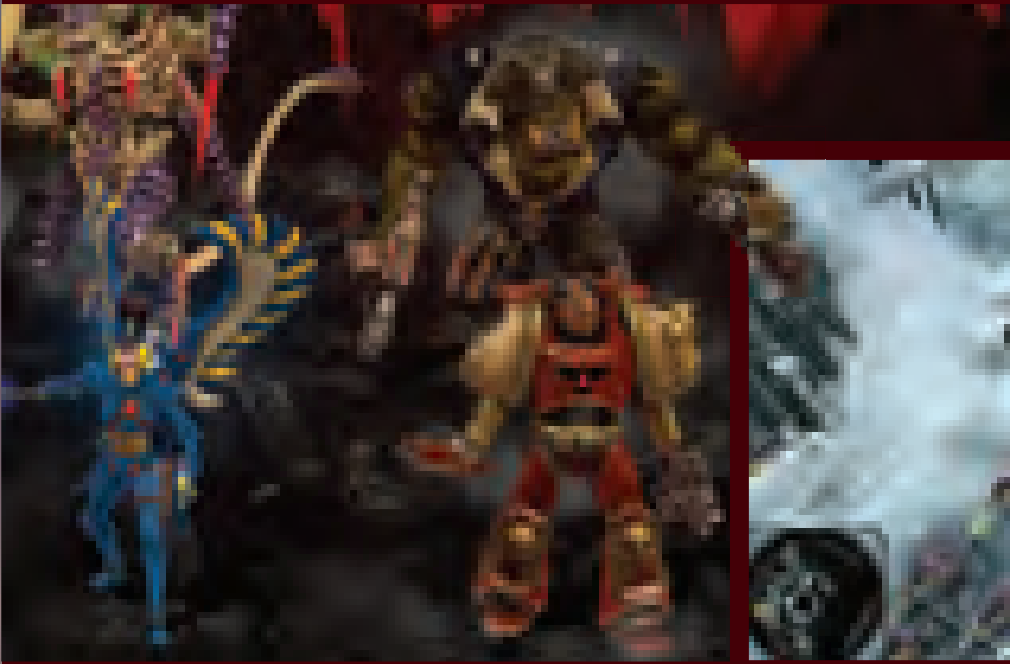
farklı ırk seçeneğiyle güldürüyor. Bu ırklar Space Marine, Chaos Marine, Eldar, Orc Boyz, Imperial Guard ve Tyranid olarak karşımıza çıkıyor. Dediğim gibi herkesin kendisine ait bir derdi var ama benim ilk ilgimi çeken ırklar Tyranid ve Imperial Guard oldu. Malum, bu ırklarla oynamak eskiden nasip olmuyordu oyunculara. Aynı zamanda Chaos ve Space Marine gibi ırkların senaryo olarak ne yapacaklarını da az çok tahmin ettiğimden olacak ki farklılık peşinde koştum.

Yapısal değişiklikler

Şimdi, önceki oyunları hatırlayanlar bir el kaldırsınlar bakayım... Tamam, o zaman size bu bilgilerinizin

Alternatif

Company of Heroes (-)
Dungeons (7,2)
Warhammer 40k: DoW II (9,3)



bir kısmını unutmanızı söyleyeceğim. İlk olarak karımıza çıkan karakter menüsünde üç farklı ana özelliğimiz olduğunu görüyoruz. Bu özellikler Stamina, Offense ve Will olarak üçe bölünmüş durumda. Fakat eskiden olduğu gibi bu özellik puanlarına birkaç yatırımdan sonra yeni bir yeteneğe sahip olmuyoruz; çünkü sistem tamamen değişmiş durumda. Onun yerinde her birisi beşe bölünmüş üç adet özellik barı mevcut. Yani verdiğimiz her bir puan karşılığında yeni bir yeteneğe sahip oluyor karakterimiz. Hangi özellik ağacından gideceğimizi bir hayli önem taşıyor zira bütün hepsine verecek kadar puanımız olmuyor. Bu temel kısmı geçtikten sonra, oyun içerisindeki asıl büyük değişikliğe geliyorum. Eski oyunları oynayanların bilecekleri üzere, her bölüm içerisinde ve bölüm sonunda farklı eşyalar buluyor ve bu eşyalarla karakterlerimizi güçlendiriyorduk. Artık oyun içerisinde sadece ikinci görevleri yaptığımız zaman yeni bir eşya bulabiliyoruz. Bir de gittiğimiz görevin sonunda kazanacağımız ödüller mevcut. İşte her şeyi değiştiren yegane oluşum da bu ödüller arasında bulunuyor. Çünkü verilen ödüller artık sadece eşya değil. Bir de oyun içerisinde üretmemize olanak sağlanacak yeni birimler ve bu birimlerin upgrade'leri de gelen diğer ödüller arasında. Ne demek mi istiyorum? Şöyle ki oyun içerisinde birlik üretimi yapabiliyoruz. Ele geçirdiğimiz birbirinden farklı stratejik noktalar sayesinde asker üretimimiz süreklilik kazanabiliyor. Bu birimlerinse birçoğu oyunun başında kapalı ve sadece bu upgrade'lerle açabiliyorlar.

Peki, nasıl mı üretim yapıyoruz? Oyun içerisine yerleştirilmiş üç farklı kaynak var. Bunlardan bir tanesi maksimum birim limiti ve sadece haritada alakalı bir stratejik nokta varsa daha çok birime yer açabiliyoruz. Diğer iki kaynağımızsa eskiden içlerinden bolca med-kit çıkan kutularda bulunan, Requisition ve Power. Bu iki kaynak, ana hatlarıyla oyundaki her şeyimiz. Bölüm geçtikçe karımıza çıkan ünitelerimizin upgrade'lerini de yine sadece her bölüm sonunda gelen seçimler sayesinde yapabiliyoruz. Yani onun haricinde oyun içi ünite upgrade'fi diye bir şey söz konusu değil. Fakat bu durum Hero'larımızı pek etkilemiyor; çünkü kendilerinin, sadece

o bölüm boyunca geçerli olacak Health, Energy ve Attack Power upgrade'leri mevcut. Bu upgrade'ler için kullandığımız kaynaklarımız aynı zamanda ölen birimlerimizi direkt olarak yeniden canlandırmak için de gerekiyor.

Multiplayer konusunda resmen kendisini aşmış durumda Retribution. 30'dan fazla multiplayer haritası ve bir de buraya eklenen Imperial Guard ırkıyla beraber benzersiz bir oyun deneyimi sunuyor. Her yerin bir anda tanklarla dolması ve onlarca askerin bir anda haritada bir yerden bir yere koşması, savaş hissiyatını çok daha net bir şekilde gözler önüne seriyor. Özellikle co-op oynayacaklara buradan duyurulur; bu oyunu kesinlikle oynayın! Grafiklerine zaten güzeldi, üzerine bir şey yapmaları gerekmiyordu ama yine de rahat durmamış yapımcılar ve yıkılma efektleri üzerinde birazcık daha çalışmışlar.

Müzikler ve seslendirmeye zaten harikaydı ve artık en üst seviyeye gelmiş durumda. Yani ben daha ne isterim?

Oyunun en büyük eksisiyse Imperial Guard ırkının bazı özelliklerinin bug yaratması. Tank çağırduğumuz zaman beni çok daha iyi anlayacaksınız. Bir de haritalar beni fazlasıyla sıktı; yani her şey çok düz. Warhammer ruhunu bazen soluyamadığım için kızdım yapımcılara, sizin de aklınızda olsun... Sonuç olarak ilk oyunları birazcık bile sevdiyseniz, bu oyunu en azından bir ırkla bitirmeden başından kalkmayacaksınız. Aha buraya da yazıyorum... ■ **Ertuğrul Süngü**

Warhammer 40.000

Dawn of War II: Retribution

+ İrk sayısı, değişen upgrade sistemi, harika RTS öğeleri

- Odun gibi haritalar, amaçlar çok belli, kayıp Warhammer ruhu

8,6





Yapım **The Sims Studio**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **Simülasyon**
Platform **PC, Mac**
Web **www.thesimsmedieval.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

The Sims Medieval

The Sims'in Ortaçağ RPG çıkarması...

Yıllarımızı verdiğimiz, oyunlarımızı dizdiğimiz köşemizin başucu süsü olan The Sims ve çekirdek ailesi serisine yepyeni bir oyun daha geldi. Arayı açmışlardı son bir - iki aydır, gözlerimiz yollarda kalmıştı haliyle. Aileye yeni eklenen The Sims yavrusu, bu kez diğerlerinden çok farklı. Yani "çirkin ördek yavrusu" demek istemiyorum; kendince bir güzelliği, değişik huyları ve tipi var bence. Sürüden ayrı takılıyor, Electronic Arts'ın ona olan güveni de tam. Adından anlayacağımız üzere, Ortaçağ'ın bağrından kopup gelmiş. The Sims severlere yepyeni bir oynanış ve farklı bir deneyim sunmayı amaçlayan The Sims Medieval, yaşam simülasyonu özelliğinin yanı sıra, RPG dünyasının kapılarını aralıyor. "Hero" denilen Sim'imizle gereken görevleri yerine getirdiğimiz bu yeni The Sims oyununda, belli bir amaç için bu kez "gerçekten" çabalyoruz.

Kazanda pişen yemeğin tadı bir başka!

Oyuna girdiğimizde, rengi ve dokusu dışında bildiğimiz gibi bir Sims menüsü karşılıyor bizi. Dönem kıyafetleri, makyajları ve aksesuarları oldukça tatmin edici görünüyor. Bunun yanında karakterimizin oyun içindeki görevlerinde belirleyici rol oynayacak olan iki farklı özelliğini de seçmek durumundayız. Bunlardan ilki Traits, yani bir nevi iyi huylar. Diğeriyse Fatal Flaws denilen, Sim'in geleceğini kötü yönde etkileyecek ve krallığınıza zarar verebilecek huylar. Karakterimizin özelliklerini seçtikten sonra RPG tadındaki sınıflarımıza göz atıyoruz. Kral ve Kraliçe olmanın yanı sıra Fizikçi,



Alternatif

The Sims 3 (9,0)
The Sims Castaway Stories (7,0)
The Sims Life Stories (-)



Büyücü, Casus, Tüccar, Demirci, Şövalye ve Doktor olabiliyoruz. Karakter özelliklerini geride bırakıp artık oyuna başladığımızda, krallığımızın ve kahramanımızın bütün gidişatını etkileyecek olan Ambition seçeneklerinden birini seçiyoruz. Bunlara göre farklı görevler veriliyor. Krallığımızın da yükselmesi için dört farklı dalda puana ihtiyacı var. Well-being (Refah), Security (Güvenlik), Culture (Kültür), Knowledge (Bilgi). Sepya renklere bezenmiş devasa kalemizden içeri girdiğimizde görevler teker teker gelmeye başlıyor. RPG benzeri özellikleri bilmeyen The Sims oyuncuları için hazırlanmış bir yardım bölümü de mevcut. Aldığımız görevler, eğilmek istediğimiz sınıfı da belirliyor. Mesela; demirci, yani Blacksmith görevleriyle daha iyi ekipmanlar edinebilir ve bunları satarak para kazanabiliriz. Ormandaki bitkileri toplayıp iyileştirme gücümüzün üzerinde çalıştığımızda başarılı bir Cleric olmak mümkün. Her görev için bir Quest Performance bulunuyor, bunlarla topladığımız puanlarla krallığımızın etrafındaki binaları yapabiliyoruz. Güvenli bir kale için güvenlik sağlayacak bir gözetleme kalesi yapabilir veya kültür seviyesi için tiyatro inşa edebilirsiniz. Bunları yaptıkça krallığımızın da seviyesi yükseliyor. Krallığın içindeki herkesle etkileşime geçip karakterinizi geliştirmek, kralı veya kraliçeyi oynuyorsanız savaş taktikleri üzerinde çalışmak ve konseye danışmak tamamen sizin elinizde. Sim'imizin ihtiyaçlarıysa oldukça aza indirgenmiş; açlık ve enerji dışında hiçbir şeyden sorumlu değiliz.

Sepya görüntüleri ve tarihi dokusu dışında zaten ortalamanın altında olan grafikleriyle The Sims Medieval, eski kitlesini ne kadar memnun edecek, emin değilim ama farklı bir deneyim sunduğu kesin. Bebek bezi değiştirmek ve mutfak tezgahı temizlemek yerine, Ortaçağ ormanlarında avlanmak keyifli anlar yaşatabilir. Denemekte fayda var. ■ **Ayça Zaman**

The Sims Medieval

+ Ortaçağ teması, RPG öğeleri
- Bazı görevlerde ortalamanın üstünde İngilizce gereksinimi

7,5

Yapım **Blue Tongue**
Dağıtım **THQ**
Tür **Platform**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web **www.deblob.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

de Blob 2: The Underground

Yaz, çiz, sil, boya, işte rengarenk dünya!

Böyle oyunlar elime geçtiği zaman çok seviyorum ben. Vallahi, yalanım yok. Yani ne ucuzcu firma oyunları gibi özensiz, ne de yıllar öncesinden çok şey vaat edip beni hayal kırıklığına uğratan oyunlar bunlar. de Blob 2 de bu gruba ziyadesiyle dahil benim gözümde. Neden olduğuna birazdan değineceğim ama buradan okularımıza seslenmek istiyorum; kilitlenmeyin şu Counter-Strike'a, dandik World of Warcraft'a; birazcık etrafınıza bakın arkadaşlar... Super Meat Boy, Who's That Flying?! ve şimdi de de Blob 2, bu oyunları göz ardı etmeyin...

Ara renkler

Efendim, aslında bu oyunu en iyi bilenlerin Wii sahipleri olacaktır zira serinin ilk oyunu 2008 yılında sadece Wii için üretilmişti. de Blob 2 ise PlayStation 3 ve Xbox 360 sahiplerini de mutlu etmek üzere tasarlanmış bir oyun olarak karşımıza çıktı. Bütün dünyayı karartmak için ant içmiş bir kötülüğe karşı koyduğumuz oyunda, amacımız dünyamızı yeniden renklendirmek. Karakterimizse yuvarlanan ve zıplayan bir renk topundan başka bir şey değil. (Bildığın Bonibon ya da M&M.) de Blob 2'ye başladığımızda karşımızda siyah ve beyazlar içerisinde bir dünya buluyoruz. Renklendirme işlemi içinse önce etrafta bulunan renk göletlerine atlamamız gerekiyor. Başlangıçta sadece kırmızı, sarı ve mavi gibi ana renklere sahibiz ama merak etmeyin, oyunu birazcık oynadıkça diğer ara renklere de kavuşuyoruz.

Alternatif

LittleBigPlanet 2 (9,0)
Super Meat Boy (8,0)
Who is That Flying (8,0)

ruz. Bu noktadaysa oyunun bir diğer özelliği ortaya çıkıyor: Ara renkleri kendimiz yapmak zorundayız. Yani sizin anlayacağınız; yeşil, turuncu, mor ve kahverengi gibi renklere kendi uğraşlarımızla kavuşuyoruz.

Bütün bu işlemleri yaparken gözüme ve kulağıma takılan bazı yenilikler oldu. Misal; animasyonlar çok şirin ve cidden çok akıcı. de Blob 2 oynarken, oyunun yağ gibi aktığına tanık olacaksınız. Müzik olarsa beni benden aldı diyebilirim. Biz hızlandıkça ya da daha büyük işler başardıkça çoğalan bir müzik var ki biz buna dünya üzerinde "Jazz" diyoruz. Bir müzik, bir oyunla bu kadar mı iyi harmanlanır arkadaş... Çok beğendim çok!

de Blob 2, oynadıkça detaylanan bir oyun. Neden mi? İlk olarak yukarıda da bahsettiğim gibi renk kombinasyonlarının zamanla açılması ama daha da önemlisi oyuna bambaşka bir tat katan iki boyutlu bölümlerin açılması. Bu bölümler genelde bulmaca ve zamana karşı yarışlarla bezenmiş durumda. Zaman demişken eklemekte fayda var: Her bölümde zamana karşı yarışıyoruz. Bölüm başınsa genelde 15 dakikamız oluyor. Fakat merak etmeyin, zaman sorunu yaşayacağınızı hiç zannetmiyorum zira öldürdüğümüz yaratıklar geri sayıma -cinslerine göre- 15 ila 30 saniye arasında zaman ilavesi yapıyor. Hal böyle olunca da zamanın pek önemi kalmıyor.

Bölüm geçtikçe oyuna eklenen yenilikler arasındaysa beni en çok eğlendireni, yerçekiminin kalktığı, daha doğrusu yön değiştirdiği görev oldu. Kısacası demek istediğim, bu oyunu öyle iki bölüm oynayıp bırakmayın. Daha bulmanız gereken onlarca farklı zırh ve "power-up" mevcut bu oyunda...

Ana renkler

Bütün platform oyunlarının bir türlü lanetinden kurtulamadığı "kendini tekrar etme" durumu, de Blob 2'de de kendisine çok güzel bir yer edinmiş. Bu oyunu çok sevseniz bile, sanmıyorum ki bir kere bitirdikten sonra bir kez daha köpüre köpüre oynayasınız...

■ Ertuğrul Süngü

de Blob 2: The Underground

+ İnsanın içine mutluluk katıyor, harika müzikler, rahat oynanış
- Kendisini çok tekrar ediyor, bazen gereksiz derecede şirin

7,9

Yapım Capcom
Dağıtım Capcom
Tür Yarış
Platform PS3, Xbox 360
Web www.capcom.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



MotoGP 10/11

Bir kask, iki teker ve bir tulum...

Her ne kadar "yarışma" fikrini sevsem de yarış oyunlarıyla aram sıcak neyse ki. Aslında her zaman dört tekerli araçları tercih ederim zira olayın iki teker boyutu bambaşka. Piyasada birkaç motosiklet oyun serisi mevcut ama MotoGP, bu kulvarın en güçlülerinden. Serinin yeni oyunu olan MotoGP 10/11 de piyasaya girişini henüz yapan ünlülerden. Oyunun bir test sürümü hazır elimize ulaşmışken sizi bu zevkten mahrum bırakmak istemedik biz de ve son sürat daldık MotoGP dünyasına. Karşımıza çıkanlar yeterince tatmin edici miydi peki? Görelim...

Son yıllarda neredeyse tüm yarış oyunlarında görebileceğiniz simülasyon altyapısı, MotoGP 10/11'de de yer alıyor. Bunu, oyunu ortalama bir zorluk derecesinde oynadığınız zaman rahatlıkla fark edebiliyorsunuz. Daha üst zorluk derecelerine ve hatta profesyonel kulvara adım attığınızdaysa olay o kadar çığırından çıkıyor ki bir tek ehliyet istenmiyor sizden. Bir motosiklet yarışçısının uyması gereken tüm kurallar ve daha fazlası söz konusu ve tüm bu detayları birebir uygulamanız bekleniyor sizden. Daha derin detaylara girdiğinizde, motosikletinizin ince ayarları bile devreye giriyor ki bu noktada eğer bir profesyonel değilseniz, listede yer alan terimlere alık alık bakıyorsunuz. İşin acayip yanı, en kolay zorluk derecesinde bile hafif hafif esen bir simülasyon havası var oyunda.

Her motosiklet yarışısı oyununda olduğu gibi MotoGP



İki Tekerli Multiplayer

MotoGP'10/11'in en eğlenceli tarafı, multiplayer seçenekleri haliyle. Malum, ortada koskoca bir yarış fikri var. Oyuna yeni başlamış 10 kişiyi bir arada yarışırken görmek isterdim şahsen. Kendimi de hesaba katıyorum da gözümde rezalet ama görülmeye değer sahneler canlanıyor.

❑ **Oyunun görüp görebileceğiniz tek sunum sahnesi...**



Alternatif

Burnout Paradise (9,6)
MX vs. ATV Reflex (-)
SBK X: Superbike World Championship (-)

10/11'de de olay, zamanlama üzerine kurulu. Virajlara ne kadar hızla girdiğiniz ve dönüş eylemini ne zaman gerçekleştirdiğiniz direkt olarak performansınıza yansıyor. Bir yerden sonra o kadar yoğun bir konsantrasyon gerekiyor ki tüm dünyayla bağınız kopuveriyor. Oyuna adınızı attığınız ilk andan itibaren "İşte bu sefer oldu!" diye sevinirken, gördüğünüz sonuç koskoca bir "0" (Yazıyla sıfır...) puan oluyor ve son sıraların birkaç basamak üstünden ötesini göremiyorsunuz. Bu da hırs damarlarını ayaklandırıyor tabii ki ve o yoğun konsantrasyonun daha fazlasına ihtiyacınız olduğunu o an hissediyorsunuz.

Oyunun falso noktaları da yok değil tabii ki. Mesela sunum... Artık tüm yarış oyunlarının dikkat etmesi gerektiğini düşünüyorum sunum olayına. Sağlam bir sunum yoksa ortada, bomboş bir oyun görüyorum ben ortada. Sadece fonksiyona odaklanmış, görsel yaniyla cilalanmış ama ruh eksikliğiyle kıvranan bir oyun olmaktan öteye geçemiyor bu tarz oyunlar. MotoGP 10/11'den görsel anlamda etkilenmedim. Sunum anlamında da neredeyse hiçbir şey yoktu; ancak tüm bu eksik noktalara rağmen beni ekranın karşısına bağlamayı bildi. Daha profesyonel bir motosiklet yarışısı tutkunu olsam, daha da fazla etkilenirdim her şeyden ama maalesef ağırlıklı olarak motosiklet yarışısı tutkunlarına hitap ediyor her şey. Muhtemelen böyle bir tutkununuz olduğu için sırsınız MotoGP 10/11'i zaten. Dolayısıyla ben aranızda girip çomak vazifesi görmeden son yorumu yine size bırakıp çekileyim aradan. Yolunuz açık olsun... **Ertekin Bayındır**

MotoGP 10/11

+ Derin detaylar ve oyuncuyu ekrana sabitlemesi
- Sunum, yetersiz grafikler

7,5



Yapım **2K Czech**
Dağıtım **2K Sports**
Tür **Spor**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web **2ksports.com/games/topspin4**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Top Spin 4

Estetiğin sarı toplarla ifadesi...



Anlaşıldı, bu ay spor oyunlarından gidiyoruz. MotoGP 10/11'le bol bol hız yapıp Virtua Tennis 4'le ter attıktan sonra bir de Top Spin 4 çıktı karşıma. Siz de biliyorsunuz ki 2K Sports'un, yani spor bazlı oyunlarda çığır üstüne çığır açan o ünlü oyun firmasının yüklü iddialar eşliğinde piyasaya sürdüğü bir oyun Top Spin 4. Beklediğim iki şey vardı oyundan: Doğallık ve sağlam bir atmosfer... 2K Sports'a da bu anlamda sonuna kadar güveniyordum ki oyunu oynamaya başlar başlamaz, tüm beklentilerimi karşıladı için bu olağanüstü oyun firmasına hayır dualarımı savururken buldum kendimi.

"Tenis oyunu dediğin budur!" diye ünlemleri bir cümle geçti içimden oyunu oynamaya başladığım andan itibaren ki sadece bir dostluk maçındaydım o anda. "Bir tenis oyunu, günümüz şartları dahilinde Top Spin 4'ten daha iyi olamaz!" diyorum arkadaşlar. Bunu hiç düşünmeden öne sürebiliyorum zira bu estetik sporun sahneye taşınması o kadar başarılı yansıtılmış ki büyülenmeden edemedim. Hele ki oyunun sesleri... Oyuncular sahaya çıkarken spikerin yaptığı sunum, kendini tutamayan bazı seyircilerin ağızlarından çıkan cümleler, yine oyuncuların topa vurma esnasında çıkardıkları sesler... Tüm bu detaylar o kadar başarılı ki kendinizi oyunun atmosferine kaptırmamanız için resmen sağır olmanız lazım.

Oyunun grafik kalitesi konusunda da doğal bir güzellik söz konusu. Virtua Tennis serisinin hala vazgeçemediği, tenis topuna bir kuyruklu yıldız havası veren efekt yok mesela Top Spin 4'te. Oyuncuların hal ve hareketleri de bir o kadar doğal. Tribünlerdeki seyircilerin görüntüleri bile doğallık unsuruna destek veriyor. (50 seyircinin 20'sinin birden aynı hareketi sergilemesi hariç tabii ki.) Tüm bu güzelliğe oyunun teknik alt yapısı da eşlik ediyor ve bu noktada o kadar ince düşünülmüş detaylar devreye giriyor ki aldığınız zevk ikiye katlanıyor. Bakalım neymiş bu detaylar...

Genelde tenis oyunlarında topa vurmak için sadece tuşa basmak yeterlidir. Topa sert vuracaksınız, aynı tuşa biraz daha uzun süreli basarsınız. Top Spin 4'te bu sistem aynen

Yıldızlar

Heyecandan bahsetmeyi unuttuğum yıldızlar var oyunda. 2006 yılında tenis kariyerini sonlandıran, dünyanın en iyi tenis oyuncularından biri olan Andre Agassi bile var kadroda. Onun yanı sıra Federer ve Nadal gibi olmazsa olmazlarla birlikte bayanlar kulvarından Serena Williams da kadronun önemli isimlerinden.

korunmuş ancak ince bir detay daha eklenmiş olaya. Topa vururken zamanlamanız çok önemli mesela. Topa erken vurmak veya geç vurmak, hatta gereğinden düşük veya yüksek şiddette vurmak direkt olarak performansa yansıyor. Daha da ötesi, aşırı sert vurduğunuz bir topun saha dışına çıkması bile olası. Ve bu konuda denge o kadar sağlam kurulmuş ki ne sürekli dışarı giden toplar söz konusu, ne de her topun illa ki sahanın içine düşmesi... Lafın kısası, tüm ayrıntılarıyla harika bir tenis performansı sunuyor size Top Spin 4.

Hazır bu kadar heyecanlanmışken bol bol detay dökerdim size bu satırlar yoluyla ama maalesef yerim kısıtlı. Oyunun kariyer modunun tadına bakmak ve hatta multiplayer heyecanını yaşamak için birer bahane olsun artık size tüm anlattıklarım. Emin olun ki Virtua Tennis 4'ü oynadıktan sonra tüm 2K Sports çalışanlarına oyun dünyasında yer aldıkları için bir kez daha teşekkür edeceksiniz. Hayatınızın tenis tecrübesini yaşamaya hazır mısınız artık? Haydi o zaman, hepinize kolay gelsin.

■ **Ertekin Bayındır**

Top Spin 4

+ Doğallık, başarılı sesler ve grafikler, yormayan teknik detaylar
- Ara sahnelerinin yükleme sıklığı, az olsa da doğallığı bozan bazı görsel detaylar

9,0

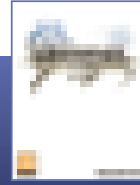
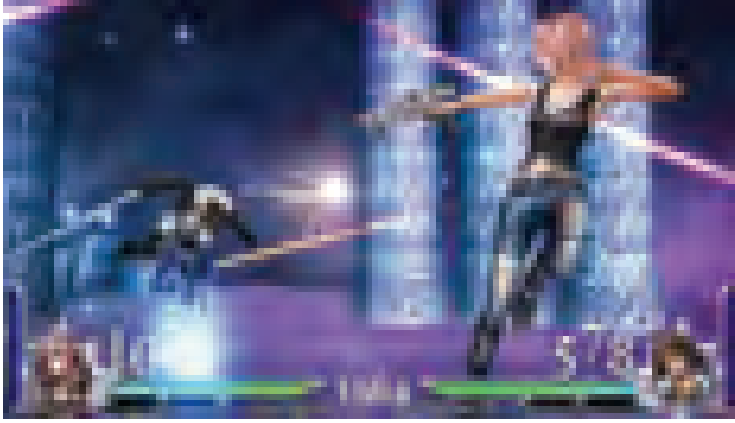


Alternatif

SEGA Superstars Tennis (-)
Smash Court Tennis 3 (-)
Virtua Tennis 2009 (9,0)



Bir Sampras klasiği, şahane bir kare, değil mi?



Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Tür Aksiyon / RPG
Platform PSP
Web na.square-enix.com/dissidia_012



Dissidia 012: Final Fantasy (PSP)



Sinirli değilim, sınırlı değilim, sınırlı...

Üzerinize afiyet, Dissidia adındaki bu oyun beni bir kez daha çileden çıkardı. Oyunda şöyle bir şey var çünkü, bir alandaki beşinci savaşınızda artık sağlık mağlık kalmıyor ve son savaşta boss kıvamındaki adam, ağzınıza ağzınıza vuruyor. Bir yeniliyorsunuz, iki yeniliyorsunuz, üç, dört, beş derken benim PSP falsolu bir şekilde uçup duvara dik duran kütüphaneden sekiyor ve açık olan pencereden dışarı fırlayarak, özgürlüğüne kavuşuyor.

Bu kişisel beceriksizliğim de olabilir, oyunun sınır bozucu olmasından dolayı da kaynaklanabilir. Seçimi kendime bırakıyorum, size bırakırsam alacağım cevap ortamı bir kez daha gerebilir!

Sükunet

Tamam, sakinleşelim ve oyunumuza geçelim. Uyumun temsilcisi Cosmos ve kötülüğün cisim bulmuş hali Chaos, bir kez daha karşı karşıya gelmiş durumda; hatta, bu bir döngü olarak karşımıza çıkıyor zira bu oyunda olanlar, aslında ilk Dissidia'nın öncesini anlatıyor. Meğerse Toptaş Köyü Aşure Şenlikleri gibi bu olay, dönem dönem vuku bulmaktaymış ve kimse kimseyi adam gibi yenemediği için zavallı Final Fantasy karakterleri sürekli dövüş halindedir. (Arada da FF serisinde rol alıyolar herhalde.)

Yeni oyunda, yeni Final Fantasy karakterleriyle yine bu büyük savaşı içine düşüyoruz. Savaşlar yine, son derece üç boyutlu alanlarda yer alıyor ve yine birkaç tane saldırı hareketiyle işleri özetlemeye çalışıyoruz.

Bence Dissidia'nın en büyük eksiği bu: Savaşlar yeterince eğlenceli değil. Çoğu savaşta kazanmak için ya şansınızın yaver gitmesi gerekiyor ya da zamanlamayı hep iyi tutturmanız. Karakterinizin sahip olduğu hareketler, sadece bir yere kadar etki ediyor. İşin kötüsü, çoğu hareketten sonra karakteriniz açık veriyor ve rakibiniz de bunu mutlaka değerlendiriyor.

Bir çeşit satranç mantığı kurulmuş ve hatta Dissidia oyunu tam anlamıyla bir strateji oyunu gibi oynanmaz da olanak tanıyor. Oyunu RPG modunda oynayarak, sadece yapacağınızı hareketleri seçiyor ve rakibinizi bu şekilde yenmeye çalışıyorsunuz.

İki Oyun Bir Arada

Eğer sabredip bu oyunu bitirirseniz, sizi büyük bir sürpriz karşılıyor olacak. İlk Dissidia oyununu, hiçbir eksiği olmadan ve hatta yeni oyunun özelliklerinden de faydalanarak, başından sonuna kadar oynayabilmeniz için açılıyor.

Yardım et

Bilmeyenler için özetleyelim. Oyunda Bravery ve HP Attack olarak iki farklı saldırı tipi var. Daire tuşuyla Bravery, Kare ile de HP saldırılarını yapıyoruz. Bravery saldırılarını düşmana temas ederse hem sizin Bravery puanınız yükseliyor, hem de onunki düşüyor. Bravery sıfıra indiğinde de HP Attack ile ağır hasar verebiliyoruz.

Yeni oyunda bu kaç - kovala oyununa çeşni olarak Team Assist özelliği getirilmiş. Saldırılarınızı düşmana yedirdiğiniz bir çizgi dolu ve bu dolduğunda, aynı Marvel vs. Capcom 3'teki gibi oyuna kısa bir süreliğine, yardımcı bir karakteri sokuyoruz. Saldırısını yapan karakter hasar verilebilir veriyor ve çekip gidiyor.

Bir başka yenilik de yeni gelen karakterlerin farklı oynanış şekillerine sahip olması. Örneğin; FFXIII'ten tanıdığımız Lightning, aynen kendi oyunundaki gibi farklı rollere geçebiliyor. Medic olup kendini iyileştiriyor, Ravager rolüyle büyü yapabiliyor. FFXI'dan Cecil, yine bulunduğu oyundaki gibi bir Dark Knight'a dönüşebiliyor.

Grafiksel anlamda oyuna diyecek hiçbir şey yok. Efektler ve karakter tasarımları yine çok iyi. Zaman zaman yavaşlamalar oluyor ama onları da görmezden gelmek kolay.

Oyunun en büyük artlarından bir tanesi de elbette ki her savaş sonucunda tecrübe puanından, birçok eşyaya kadar envai çeşit bonusa kavuşabilmeniz. Oyunda toplayacak, peşinden koşacak o kadar çok öge var ki, eğer oyuna kendinizi verirsiniz günlerce başından kalkamayabilirsiniz.

Tüm güzel özelliklerine rağmen, Dissidia'yı herkese tavsiye edemiyorum. Final Fantasy karakterlerini seviyor ve biraz aksak olan bir savaş sistemine ses çıkarmıyorsanız, bu oyunu tercih edebilirsiniz. Yoksa, bu iş olmaz. **Tuna Şentuna**

Dissidia 012: Final Fantasy

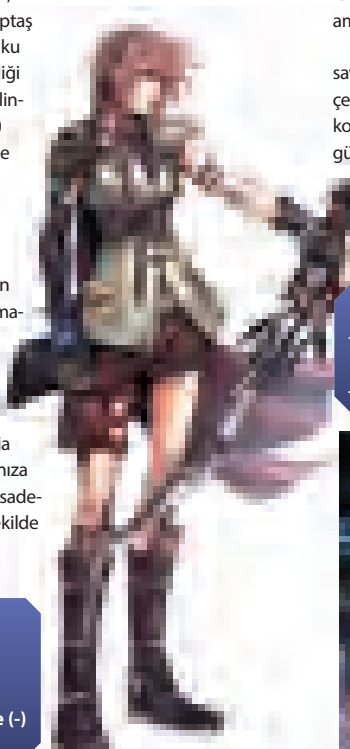
+ Yeni FF karakterleri oyuna çok iyi oturmuş, uzunca bir süre bu oyunu oynayabilirsiniz
- Savaş sistemi biraz tutuk ve sınır bozucu

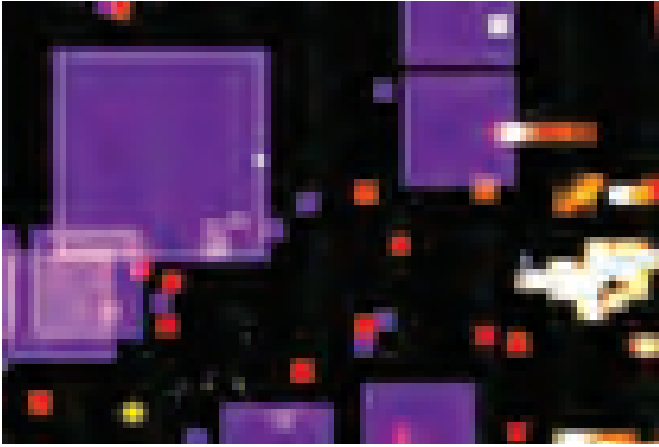
8,2



Alternatif

Gods Eater Burst (-)
Lord of Arcana (-)
Monster Hunter Freedom Unite (-)





Blockshooter

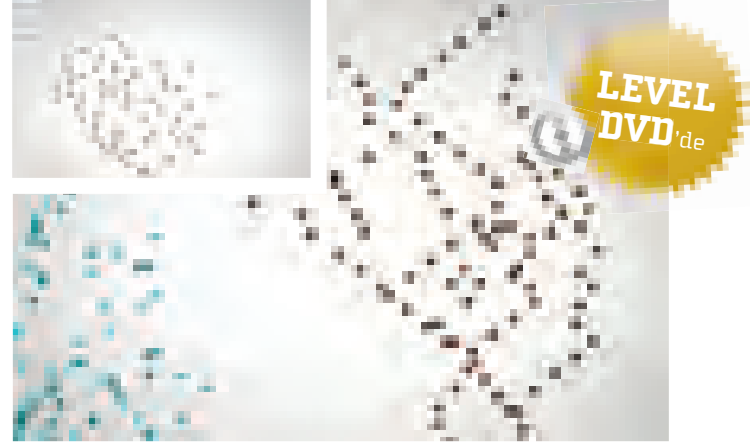
Kaç saniye hayatta kalacaksınız?

Basit oyunları severim. Nedeni de basit üstelik; çünkü zamanım yok! Bir oyunu anlamak, alışmak, beceremeyip tekrar tekrar aynı yerleri oynamak... Bunları zaten yeterince yapıyorum, iş bağımsız oyunlara gelince de basitlikten yanayım.

Misal; Blockshooter. Görüp görebileceğiniz en basit oyunlardan biri. (Diğeri de Shit Bit olsa gerek.) Yuvarlak bir noktayı kontrol ediyor, Space tuşuyla ateş ediyor ve renkli bloklara ateş edip onlardan kaçmaya özen göstererek puan topluyoruz. Bu sırada ekranın sağ tarafından büyüye-

rek gelen Güneş kıvamındaki blok yığınına da durdurmamız gerek zira fazla büyüre bize hareket edecek alan bırakmıyor. Hem kırmızı bloklara ateş et, hem mavilerden kaç, hem bunları yaparken Güneş'i durdurmaya çalış... Üstelik enerjimiş, özel silahmış, bunlar da yok. Saf skor mücadelesi Blockshooter ve kesinlikle sizi affetmeye de niyeti yok. ■ **Tuna Şentuna**

Tür Shoot'em Up
Yapım Milk Corporation
Web milkcorporation.com/blockshooter.html **7,2**



Shit Bit

Bağımsız, hür radyo, Airwave!

Sadece ufak bir noktasınız onun gözünde. O ise hızla geliyor ve engel dinlemiyor. Kollarınızı açıp kaderinize mi mahkum olacaksınız, yoksa saklanacak bir yer mi arayacaksınız...

Kahverengi, minik bir noktasınız. Space tuşuyla zıpladığınızda, zıpladığınız yerde bir başka kahverengi nokta beliriyor ve orada kalıyor. Ne kadar çok zıplarsanız, o kadar çok nokta beliriyor ekranda. Bu sırada fondaki kareler de yavaş yavaş azalmaya başlıyor. Tehlikenin habercisi bu kareler ve tamamıyla

yok olduklarında, ekranın dört bir yanından sular fıskırıyor.

Siz, bıraktığınız kahverengilikler ve su... Bunların hepsi birer pikselden oluşmakta. Zamanınız bittiğinde ve sular fıskırmaya başladığında, zıplarak oluşturduğunuz kahverengi noktaların arkasına saklanmalısınız ki felaketi atlatsın. Her bölümde su farklı bir noktadan geliyor, nereye saklanacağınızı kestirmek zor. ■ **Tuna Şentuna**

Tür Bulmaca
Yapım Kerim Safa
Web gamejolt.com/freeware/games/other/shit-bit/4590 **7,1**

Legend of Fae

Düşmanını bil, saldırını yap

Yaşasın renkli taş oyunları! Hiç bitmiyorlar, her zaman yenileri geliyor. Legend of Fae de bu oyunlardan bir tanesi. Bir kızın hikayesi anlatılıyor. Kötülüğe karşı savaşıyor. Savaşmak için de elementlerin gücünü kullanıyor.

Fae'nin elinin altında ateş, su, hava ve toprak güçleri var. Bunlar aslında kendi istekleriyle Fae'ye katılmış olan kadim güçler. Fae, hedefine doğru ilerlemek zorunda ama sürekli birtakım düşmanlar çıkıyor karşısına. Onları durdurmak için elementlerin gücünü kullanma-

sı gerekiyor ve bunu yapması için de...

Fae ekranın üst bölümünde ilerleyip savaşıırken, bir yandan da siz aşağıda renkli taşları yan yana getirerek ona güç sağlıyorsunuz. Mor taşlar ilerlemesini sağlıyor, elementlerin güçleri de kendi renklerindeki taşlarda gizli. Bunları hızla yan yana getirmek ve uygun elementin gücünü, bu elemente karşı zayıf olan düşmana karşı kullanmak size kalıyor.

■ **Tuna Şentuna**
Tür Bulmaca
Yapım Endless Fluff Games
Web www.endlessfluff.com **8,0**

Cardboard Box Assembler

Kutu katlama sanatı

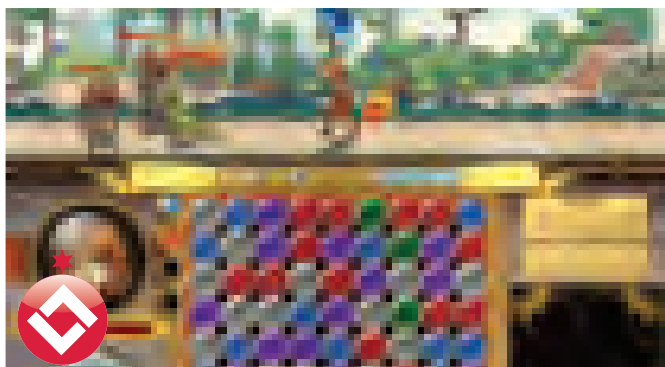
Bir fabrikada sürekli mukavva kutularla uğraşmanın sonucu, kafayı kutularla bozmaktır. Ben ateşim varken yoğun bir şekilde, bir şeylerle uğraşırsam, onlar her neyse rüyama giriyor örneğin. (Bir gece boyunca rüyalarım StarCraft'ta ordu kurduğumu bilirim.) Bu oyundaki dostumuz da fabrikadaki kutular yüzünden bir hayal alemine dalıyor ve dev kutuların içerisinde çıkışı ararken buluyor kendini.

Şöyle düşünün, bir kutunun tüm kenarlarında yürüyebiliyorsunuz.

Amacınız da çıkışı bulmak. Tabii ki üç boyutlu bir kutu bu ve tüm kenarlarında yürüyebiliyor olmanız, garip bir yerde olan çıkışı bulmanız için zorluk yaratıyor.

Kahramanımız zıplıyor, merdivenlere tırmanıyor, yüksekten düşse bile canı acımıyor. İlk başlarda çıkışa hiçbir şey bulmadan ulaşabilmeniz de ilerleyen bölümlerde birçok puan kristali ve kapıyı aktive edecek anahtarlar bulmanız gerekiyor. ■ **Tuna Şentuna**

Tür Bulmaca
Yapım Miguel Angel P. M.
Web games.adultswim.com/cardboard-box-assembler-puzzle-online-game.html **8,2**



ÜMİT ÖNCEL

AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR

Fotoğraf: Adem Başaran

ŞİMDİ NEREDELER?

Geçtiğimiz ay detaylı bir araştırma hazırlamak için yollardaydım. Anımsayanlar olacaktır, daha önce burada bir dönemin ünlü oyun karakterlerinin bugün nerede, ne yaptıklarını sizlere aktarmıştım. Bir önceki ay yollara düşmemin sebebi, dünyayı dolaşarak eski defterleri karıştırmaktı ve zamanında oyun dünyasında şöhrete kavuşmuş karakterlerin izlerini sürmekti. Yolculuk planı tam olarak umduğum gibi gitmeyince bırakın yazı yazmayı, beni yanlış yerlere gönderen "Şimdi Nerede-Bildiğiniz Indiana Jones havalarda oradan buraya hoplaya zıplaya bir yandan gizli gerçeklerin üzerindeki sır perdesini aralamaya, bir yandan da olmadık tiplerin nefeslerini ensemde hissederek kaçmaya çalışıyordum. Neyse ki sonunda yeni yazım için yeterli malzemeyi toplayabildim ve sadece tek motoru sağlam eski model bir uçakla geri dönebildim. Uçak yolculuğunda karşılaştığım fırtına ve düşme tehlikelerinden bahsetmek bile istemiyorum. İşte sizin için bin bir güçlkle bir araya getirdiğim "Şimdi Nere-ler?" dosyasının yeni bölümü...

LARA CROFT

Lara Croft'la ilk olarak 1996 yılında tanışmıştık. Lara Croft'u bize tanıtan ilk Tomb Raider oyunu o yıl önce Saga Saturn'de, ardından MS-DOS'ta ve Playstation'da çıkmıştı. Kısa sürede büyük başarı yakalayan ilk Lara Croft, düzgün fiziğiyle de dikkat çekiyordu. Serinin ilk üç oyunu boyunca aynı Lara Croft'la bir aradaydık ama dördüncü oyun Lara için sonun başlangıcı oldu. O dönem oyunları geliştiren Core Design, 2000 yılın-daki Tomb Raider: The Last Revolution ile Croft'un da değişmesine karar verdi. Yeni oyun için yeni bir Lara Croft ile anlaşılınca ilk Lara'ya da yol gözüktü. Fakat dört yıl boyunca şöhrete ve başarıya alışmış olan Lara, bu değişimi kabullenemedi. Güney Amerika'ya yerleşerek kendi başına kalıntılar aramaya, eski uygarlıkların gizemlerini çözmeye uğraştı. Fakat hiçbir destek görmeden pek de kolay değildi bu. Lara'nın izi-ni en son Meksika'da buldum. Şu anda Aztekler'den kaldığını iddia ettiği bir yeraltı mahzeninde yaşıyor. Eğer bu mekanda çok ilginç bir keşif yaparsa şöhreti tekrar yaka-layabileceğine inanıyor. Mum ışığında yaptığımız kısa sohbet -kırıcı olmamaya çalı-şarak- bunun artık pek mümkün olmadığını ve düzgün bir iş bulmasının daha iyi olacağı-nı anlatmaya çalıştım, ağaç gövdesinden oyarak yaptığı tabanca benzeri bir şeyle beni tehdit edince kaçmak zorunda kaldım. İlk Lara Croft, bugün ışığı sönmüş bir yıldız...

EARTHWORM JIM

Earthworm Jim, Türkiye'de çok büyük şöhrete ulaşmadı ama görünüşe göre Meksika'da du-rum biraz daha farklı. Lara Croft'un saklandığı mahzenden uzaklaşırken sınıra yakın bir kasabada soluklamak için uğradığım bir barda Jim'i gördüm. Eğer oyunu oynadıysa-nız, Jim'in bir solucan olduğunu ve son derece zayıf bir vücudu olduğunu hatırlayacak-tınız. Benim bar köşesinde gördüğüm Jim'inse oyundaki haliyle hiçbir ilgisi kalmamış-tı. Başında Meksikalılar'a özgü bir sombrero ile barın ortasındaki masada oturan Jim'in aynı zamanda en Meksikalı geçinen Meksikalı'yı bile kıskandıracak bir göbeği vardı. Henüz öğlen saatleri olmasına rağmen karşıdaki adamla en son ayakta kalanın kazanacağı bir tekila içme yarışına girmişti. Benim izlediğim üç - beş dakika sonunda Jim'in karşıdaki adamın ahşap mekanın çivilerini sarsacak bir gürültüyle yere dev-rildiğini gördüm. Bir zamanların yerinde duramayan oyun karakteriye seyircilerse tüm güç-adama bakabildi ve içmeye devam etti. Bu sırada mekandaki diğer seyircilerse tüm güç-leriyle onu alkışlıyor ve omuzlarına almak için uğra-şıyorlardı. Ama 300 kiloya yaklaştığını tahmin ettiğim dev solucanı kıpırdatabilen olmadı. Kendisiyle kısa bir sohbet etme imkanım oldu. Meğer Jim, 2008'de oyu-nun yeniden çıkacağı söylentileri yalanlanınca hayata küsmüş ve gözlerden uzak bu kasabaya yerleşip hayatını tekila yarışları yaparak ve çiftçilerin tarlalarını havalandırarak kazanıyormuş. Ama kimse tarlasında iki metrelük çukurlar görmek istemediğinden aynı zamanda turistlerle fotoğraf çektirerek de para kazanmaya çat-lışıyor. Beraber çektiğimiz fotoğraf için 100 Peso ödedim ama bunun kaç para ettiğine dair en ufak bir fikrim yok...





PlayStation'ın 15 Yılı ▲○□×

Efsaneler Kolay Doğmaz...

“Biliyor musunuz, Sony CD ile çalışan bir konsol projesi için Nintendo'yla irtibat halindeymiş her şeyden önce.” dersem fakat, ilginizi bu yöne çekebilirim.

Yıl 1986. Nintendo konsol üretiyor, fiyatı pek yerinde. Sony ise elektronik ve dijital medya konusunda uzman. Nintendo, Sony'ye gidiyor, “Böyle böyle, kartuş olayını artık bırakmak istiyoruz biz, sizde de CD'ler varmış birtakım, onları uyarlasak bizim konsola? Sizin oğlanlar hallerde...” diye teklifle bulunuyor. Sony de, “Olur olur, hele bir soluklanın.” şeklinde cevap veriyor.

Biraz uzunca bir süre geçiyor bu görüşmenin üstünden; toplamda beş sene kadar. Bu süre zarfında Sony, PlayStation'ı tamamlıyor ve CD-ROM sürücüsüne sahip bir Super Nintendo, o ilki CES fuarında görücüye çıkıyor. Tam bir gün sonra, Nintendo antlaşmayı fes ettiklerini açıklıyor. Sony'yi bertaraf edip yerine Philips ile yeni bir antlaşma yapıyorlar ve Sony, CD-ROM'lu cihazını alıp inzivaya çekiliyor.

Nintendo görüşmeleri kesmiyor; Sony'nin hala bu projede yer almasını istiyor ama Sony'yi oyunla ilgili kısımlara sokmayı düşünmüyor. Sony bunu reddediyor ve 1992 yılında, Sony'nin patronları bir toplantı düzenliyor. Toplantı sonucunda projenin geleceğine umutsuzlukla bakılıyor ve projeden sorumlu olanlardan biri, Ken Kutaragi, Sony bünyesinde olan ama finansal

oyun konsolunu anında benimsediler ve 1995 yılına gelindiğinde, Japonya'da tam 1.000.000 adet PS satılmıştı. O dönemlerde PlayStation'a kısaca PS değil, PSX denilmekteydi fakat “X” harfi, daha sonra düştü ve sonradan yeniden, başka bir konsolun isminde yerine geldi. (Buna bir kutuda değindik.)

Dünyanın geri kalanının PS'la tanışması, 1995

Her beş PS3 oyuncusundan bir tanesi, tek seferde 10 saatten fazla bir oyunun başında kalmış

açıdan kendi bağımsızlığıyla ünlenmiş Sony Music'e gönderiliyor.

Bu noktadan sonrası işlerin rengi değişmeye başlıyor. 1993'e gelindiğinde, SCEI tarafından PlayStation projesine yeşil ışık yakılıyor. 1994 yılına gelindiğinde, Tokyo'daki bir şovda PlayStation, prototipiyle yapımcıların karşısına çıkıyor ve geleceğin efsanesinin doğum günü için geri sayım başlıyor...

PlayStation doğuyor...

1994 yılının Ekim ayında, Japonya PlayStation'la buluştu. Bu 32bit'lik, CD-ROM medyasıyla çalışan

yılının Eylül ayına denk geldi. Zaten yeterince ünlenmiş olan konsol, yanında gelen iyi oyunlar sayesinde, anında ilgi gördü ve rakibi Sega Saturn'ü kısa sürede gölgede bıraktı.

1996'da PS'in fiyatı düştü, satışları yükseldi. 1997'de Platinum adı altında, en iyi oyunlar son derece düşük bir fiyattan oyunculara sunuldu, konsol satışları bir kez daha arttı.

1998 yılı, Sony cephesinde son derece önemli bir yıldır çünkü PS'a yepyeni bir gamepad geliyordu. Titreşim özelliği olan ve iki tane analog kolla birlikte gelen bu gamepad'e DualShock ismi takıldı ve kısa sürede, bu gamepad'in tüm özelliklerini ▶



► kullanan onlarca oyun piyasaya sürüldü. Nisan ayında satışa sunulan DualShock, Ağustos ayında PS'in standart gamepad'ı haline geldi.

Her ne kadar PS hala zirvede olsa da ve inanılmaz oyunlarla konsol sahiplerini mutlu etse de Sony, ileriye dönük çalışmalarına başlamıştı bile. 1999 yılının Mart ayında, SCE "yeni PlayStation"ın

di. PlayStation 2, çok iddialıydı ve iddialı olmayı ne kadar hak ettiğini, o günden başlayarak ispat etmeye devam etti.

Bu sırada Sega, son bir hamle yapmıştı. Dreamcast adındaki, kişisel olarak hayranı olduğum güçlü konsolunu PS2'den önce piyasaya sürmüştü. Ne var ki PS2, Dreamcast'ın sonunu hazırladı. Sony'nin yaptığı antlaşmalar, PS2'nin donanımsal anlamdaki artıları, Sega'nın son umudu olan Dreamcast'ı piyasadan -maalesef- sildi.

2001 yılında, zaten halihazırda birçok iyi oyuncu sahip olan PS2, Sony'nin yaptığı üç önemli antlaşmayla, daha da iyi oyunlara kavuştu. Square, artık sadece oyun işiyle ilgilenen Sega ve Disney Interactive, sadece Sony'nin konsolu için oyun hazırlayacaktı. Nintendo, çaresiz gözüküyordu.

Evde tek başına oyun oynama devrine, 2003 yılında son verildi. Sony, piyasaya sürdüğü Network Adapter ile PS2'lerin geniş bant internet bağlantısıyla, multiplayer oyuna izin vermesini sağladı.

PlayStation oyuncularının çoğunluğu, bir sene boyunca PS oynamamak yerine, bu süre zarfında hiçbir sosyal ağa bağlanmamayı kabul ediyor

çalışmalarının neredeyse sonlandığının haberini verdi. Avrupa'daki 25.000.000'a yakın PS sahibi delirdi, sokaklara dökülenler zar zor zapt edildi; sevinç, çok büyüktü...

İkinci raunt

Mart ayında Japonya'nın yarısı evine kapandı; PlayStation 2 piyasadaydı ve iyi oyunlarla birlikte gelmişti. 128-bit'lik bu canavar, aynı zamanda DVD de oynatabiliyordu. Her ne kadar şekil açısından kara bir kutudan ötesi olmasa da içerik önemliydi. PlayStation 2, Ekim ayında Amerika'da piyasaya çıktığında 500.000 adet sattı, Kasım ayında Avrupa'da satışa sunulduğunda da benzer rakamlar geçiriy-

2004 yılı, yine önemli bir yıldır Sony için. Bu sene içerisinde PS2'nin boyutu %75 küçüldü. Elindeki kocaman siyah kutuları değiştirenlerden, PS2'yle ilk defa tanışacak olanlara kadar herkes, yeni ve ince PS2'nin peşine düşmüştü. Bu yıl, bir ince cihaz daha açıklandı. PlayStation Portable, yani taşınabilir PlayStation, E3 fuarında duyuruldu. Kocaman ekranı, PSOne ve hatta daha iyisi olabilecek kadar kaliteli grafikleri, kablosuz internet bağlantısı ve açıklanan oyunlarıyla, PSP büyük heyecan yarattı.

PSP, 2005 yılında piyasaya sürüldü. Beklediği gibi yoğun bir ilgi gördü. Bu yıl içerisinde, Sony bir başka açıklama daha yaptı. Halen yeterince

başarılı bir profil çizen PS2'nin devamı, PS3 hazırlanmaktaydı ve 2006 yılında oyuncuların evlerine konuk olacaktı...

Üç numara

İkinci PlayStation gibi bir kutu değildi. Parlıyordu, Spider-Man filminin logosuna sahipti ve donanımsal olarak, ondan güçlüsü yoktu. PS3, her anlamda büyüleyici bir portre çizmekteydi. 1080p çözünürlüğündeki Blu-ray oyunlar, HD filmler, kablosuz gamepad desteği, Wi-Fi ile internete bağlanma olanağı...

PS3 bu yıl piyasaya çıktığında, ilginç bir şekilde PS2 de altın çağını yaşamaktaydı. O kadar iyi oyunlar çıkmıştı ki konsola, kimse PS2'yi bir kenara bırakıp PS3'ün peşinden koşmak istemedi. Bu nedenle PS3, maratona biraz yavaş başlamış oldu, Sony'nin beklediği ilgiyi göremedi.

Sony'nin rakipleri, yeni konsollarıyla pazarın altını üstüne getirmeye başlayınca, Sony de bir şeyler yapması gerektiğini hissetti. PS2'ye olan önem azalmalı, HD devrinin konsolu PS3 daha fazla ilgi görmeli idi. Yavaş yavaş firmaları PS3'e özel oyunlar yapmak üzere ikna etmeye başlayan Sony, önemli oyunların sadece PS3'e çıkmasını sağladı ve konsolun reklamlarına da ağırlık verdi. 2006 ve 2007 yılları PS3 için biraz sönük geçse de 2008'e gelindiğinde PS3 artık herkesin gözü kapalı tercih etmeye başladığı bir konsol haline gelmişti. 2009 yılında Sony, aynen PS2'de yaptığı gibi konsolun daha ince, daha hafif, daha az güç tüketen bir versiyonunu piyasaya sürdü. Artık her anlamda daha makul olan PS3, Sony'nin oyun piyasasındaki yeni bayrak gemisiydi...

Başarı nasıl geldi?

Sony aslında geleceği, yarattığı konsolun başarısıyla birlikte görmüş oldu. PlayStation piyasaya çıktığında, Nintendo 64 ve SEGA Saturn gibi iki önemli rakibi vardı. Nintendo da, Sega da çok uzun süredir oyun piyasasındaydı ve Sony, yeni cihazıyla büyük bir risk almıştı.

Dikkat çekenler



PSPgo

Önce PSP vardı, ona "Fat PSP" dendi birkaç yıl sonra. Çünkü ilk PSP'den sonra, PSP Slim piyasaya çıkmıştı. PSP Slim daha incedi, daha hafifti. PSP Slim'den sonraysa herkes yepyeni bir PSP beklerken, PSPgo piyasaya çıktı. PSP'den daha küçük olan ve kızaklı sistemiyle kontrol tuşlarını ekranın altında saklayan PSPgo, maalesef dünya genelinde pek fazla sevilmedi çünkü UMD desteği yoktu ve sadece dijital oyunların kullanımına izin veriyordu.



PS Move

Nintendo Wii'nin en büyük özelliği, hareket algılayan kontrol cihazı teknolojisi Microsoft'u ve Sony'yi de harekete geçmeye zorladı. Sony, PS3'le kullanılmak üzere PS Move'u geçtiğimiz yıl piyasaya sürdü. Bu cihaz sayesinde oyunlar hareketlerinizi algılayabilmekte ve artık oyunlarla çok yakın ilişkileri olmayanlar bile kolayca oyunlara katılabilmekte.



NGP

Haber sayfalarımızda hakkında bolca bilgi bulabileceğiniz NGP, yani Next Generation Portable, PSP'nin devamı niteliğindeki güçlü el konsolu. Bu yılın sonunda piyasaya çıkması bekleniyor ve üstün grafiklerinin yanında, dokunmatik ekranı ve arka paneli ile de farklı bir oyun deneyimi yaşatmaya hazırlanıyor.

Arada kalanlar



PSOne

PS2'nin açıklanmasıyla birlikte piyasaya sürülen, son derece ince, son derece hafif PlayStation'a PSOne ismi verildi. Bu cihaz o kadar küçüktü ki yanınızda taşıyabileceğiniz bir el konsolu kıvamındaydı. Sony de bunun farkındaydı ki konsola bir LCD ekran ve araç adaptörü de ekledi. Böylece uzun yolculuklarda da PS keyfi yaşanabilecekti.



PSX

2003 yılında sadece Japonya'da satışa sunulan bu cihaz, ek özelliklere sahip olan ve şık bir görünümle gelen PlayStation 2'den başkası değildi aslında. Bu cihaz televizyondaki programları kayıt edebiliyor, video oynatabiliyor, fotoğraf gösterebiliyor, müzik çalabiliyor... Ne isterseniz yapıyordu kısacası. Üstünde entegre olan ethernet girişiyle de anında internete girebilme olanağı sağlamaktaydı. Çok güzel bir cihazdı fakat uzun ömürlü olmadı ve Japonya dışında görülmedi.



PocketStation

Dreamcast'ın kayıt kartlarındaki özelliğe sahip olan bu kayıt kartı, ufak bir ekrana sahipti. Bu ekran sayesinde mini oyunlar oynayabiliyor ve kızılötesi bağlantısıyla başka oyuncularla veri alışverişinde bulunabiliyordunuz. Japonlar'ın enteresan bakış açısına son derece uygun bir aletti bu fakat denizleri aşip diğer kıyılara ulaşamadı.

Sega cepesinde bir sorun vardı. Ortada hem Mega Drive, hem bunun eklentisi 32X, hem de Saturn adında bir cihaz vardı. Üstelik Saturn, PS'in bir yıl önce teknik özelliklerinin sızması yüzünden aceleye gelmiş ve garip bir çift işlemciye sahip olmuştu. Dolayısıyla Saturn'e oyun yapmak hiç de kolay değildi ve yapımcılar, Saturn dışında bir platforma çöldeki vaha gibi bakar olmuşlardı. Bunlar yetmezmiş gibi, PS piyasaya çıktığında PS'a ve Saturn'e yapılan oyunlar arasında büyük farklar görüldü; PS'dakiler her zaman çok daha iyi gözüktüyordu.

Sony'nin elindeki, kimsenin farkında olmadığı asıl silah ise üç boyutlu oyunlardı. (Şimdiki gözükümlü 3D oyunlar değil.) Panasonic, Atari, Sega, SNK... Konsol sahibi tüm bu firmalar iki boyutlu oyunların hala revaçta olduğunu ve olacağını düşünürken, Sony üç boyutlu oyunlarla yepyeni bir çağ başlatıyordu. O dönemde üç boyutlu oyunları ancak, çok güçlü sistemlere sahip Arcade makinelerinde görmek mümkündü. Sony bu Arcade oyunlarını, düşük bütçelerle ve neredeyse aynı kaliteyi koruyarak PS'a uyarlamaya başlayınca, volkan patlaması misali büyük bir çıkış yaptı. Üç boyutlu oyunlar artık piyasanın hakimiydi ve kimsenin daha fazla "iki boyutlu oyun" görmeye niyeti yoktu. Saturn, Panasonic'in 3DO'su, Atari'nin garip cihazı Jaguar, SNK'nın Neo-Geo'su... Hepsi yavaş yavaş tarihe gömülürken sadece Nintendo, oyun alanındaki başarılı tutumu ve tecrübesi ile ayakta kalabildi.

PlayStation 2'nin macerası, ilki kadar olumlu başlamamıştı. Cihaz Japonya'da piyasaya çıktığında çıkış oyunlarının çok iyi olmaması, cihazın fazla güçlü olduğu için programlamanın zor olması,

çıktıktan sonra az üretimden dolayı PS2'nin kolay kolay bulunmaması gibi nedenler, Sony'yi iyiden iyiye rahatsız etmeye başlamıştı. Oysa ki grafiksel

timine son verdiğini açıklamak zorunda kaldı. Artık meydan Sony'ye ve Nintendo'ya kalmıştı. Sony, 2001 yılının sonlarına doğru oyun port-

Kratos, PlayStation ismi ortaya çıktığından beri bu sistem için yaratılmış en ünlü kahraman

anlamda harikalar yaratan bir "emotion engine"a, DVD filmleri oynatabilme özelliğine, tuşları hassasiyete duyarlı DualShock 2 gamepad'ine ve gayet makul bir fiyata sahipti. Bu sırada Sega'nın Dreamcast'i ayakta durmaya çalışıyordu ama Sony'nin yine elinde önemli bir koz vardı: Electronic Arts... Sega, büyük firmalarla antlaşmalar yapmayı es geçmişti ama Sony, bu konuda yanlış adım atmamıştı. Özellikle Electronic Arts'ın spor oyunlarını PS2'ye taşıyarak, Dreamcast'in Amerika ve Avrupa macerasını kısıtlamış oldu. Sega zaten Saturn yüzünden kaybettiği paraları toparlamaya çalışıyordu ve yetersiz oyun desteğiyle PS2'nin yükselişi bir araya gelince, Sega Dreamcast'in üre-

föyünü geliştirerek, PS2'yi vazgeçilmez hale getirmeyi başardı ve bu noktadan sonra konsol piyasasının en ünlü ismi, PS2 oldu.

Her şey yeni başlıyor

PlayStation ismi, şu an için PlayStation 3, PlayStation Portable, PlayStation Home, PlayStation Move gibi isimlerle yaşamaya devam ediyor. Sony'nin efsanevi konsolu, her geçen yıl daha da büyük bir efsaneye dönüşüyor ve bu süreçte, milyonlarca destekçisiyle, oyunun ismi yine ve yeniden, PlayStation adıyla yansıyor tüm dünyaya... PlayStation: It Only Does Everything.

■ Tuna Şentuna



Önemli oyunlar PlayStation

Yıl
1994

Kuşkusuz ki PlayStation'ın ilk, en önemli oyunu Ridge Racer'dı. Bu arcade stili yarış oyunu Japonya'da o sıralar bir numaraydı fakat bize ulaşana kadar büyüsunü biraz yitirdi. Avrupa, Ridge Racer'dan çok Psygnosis adlı efsanevi firma tarafından hazırlanan ve mükemmel müziklere sahip olan Wipeout'u sevdi. Wipeout son derece hızlı oynanışı ve teknolojik grafikleri ile göz kamaştırıyordu. Sega'nın tutuk oyunu Virtua

Fighter'a rakip olarak hazırlanan, Namco'nun şaheseri Tekken de yine PS1, PS yapan oyunlar arasına girdi o sene.

Bu oyunlardan bir sene sonra piyasaya çıkan ve Capcom imzasını taşıyan Resident Evil, "survival horror" adında bir oyun türünün türemesine neden oldu. Zombilere karşı verilen çaresiz mücadelede, o kadar etkileyiciydi ki herkes bu oyunu oynamak için sıraya girdi.

Tomb Raider ve Crash Bandicoot, 1996 yılına damgasını vuran oyunlar arasındaydı. Crash Bandicoot özellikle küçük oyuncuların ilgisini o kadar çok çekti ki bir ara Sony'nin maskotu haline geldi.

Ve PlayStation'ın en iddialı RPG'si, 1997'de piyasaya çıktı. O zamana kadar sadece ufak bir kitle tarafından bilinen Final Fantasy, FFVII ile adını tüm dünyaya duyurdu. Etkileyici senaryosu, mükemmel ara sahneleri, oyunun bir bölümüne geldiğinizde gözlerinizin önünde ölen karakteri (Güzel Aeris...)

ve yaratılmış en karizmatik kötü kahramanlardan bir tanesi, Sephiroth ile unutulmaz bir oyun oldu FFVII.

1998'de iki önemli oyun, Metal Gear Solid ve Polyphony Digital'ın muhteşem yarış simülasyonu Gran Turismo, PS'ı herkesin alması gerektiğini vurguladı. Metal Gear Solid kendi hayran kitlesini oluşturdu, Gran Turismo ise Uzak Doğu tarzı yarış oyunlarının yanında, gerçekçi ve Batı'nın ilgisini çekebilecek yarış oyunlarının da var olabileceğini kanıtladı.

1999'da PS2'nin çıkacağı açıklandığında, PS'a bomba gibi oyunlar yağmaya devam ediyordu. Kaykay oyunlarının inanılmaz keyifli olabileceğini gösteren Tony Hawk's Pro Skater, Resident Evil'dan daha korkunç survival horror'ların olabileceğini önümüze seren Silent Hill ve konsolda FPS'lerin de oynanabildiğini kanıtlayan Medal of Honor... Hepsi PS'ın bir adım daha ileri gitmesine olanak sağladı.



Resident Evil

Önemli oyunlar PlayStation 2

Tekken Tag Tournament! Evet, ünlemli bir çıkış yaptım çünkü PS2 piyasaya sürüldüğünde, bu sistemi tercih etmek için gösterilebilecek en büyük neden bu oyundu. TimeSplitters, SSX ve FantaVision da gayet iyi oyunlar ama PS2'yi gördüğünüz yerde almak için çok da yeterli sayılmazlardı.

2001 yılında, Grand Theft Auto III'ün çıkışıyla birlikte gözler PS2'ye çevrildi. Özgürce dolaşabildiğiniz, üç boyutlu bir GTA... Bir hayalin gerçek olması gibi bir şeydi bu. Yine bu sene içerisinde Devil May Cry, Gran Turismo 3 ve Rez, PS2'nin önemli oyunları arasında kendilerine yer edindi.

Sinema izlermişçesine oynanabilen Metal Gear Solid 2, PS2'yi 2002 yılında zirveye taşıdı. RPG'çiler

soluğu Final Fantasy X'te alırken, GTA'cılar Vice City'de tozu dumana kattı.

Yıl 2005'e geldiğinde Sony çok büyük bir bomba patlattı. Nereden geldiğini kimse anlayamadı ama Kratos artık hayatımızın vazgeçilmeyen kahramanlarından bir tanesi olmuştu; God of War, dünyanın en iyi aksiyon oyunu olarak o yıl tarihe geçti.

Metal Gear Solid 2

Yıl
2000

Tekken Tag Tournament

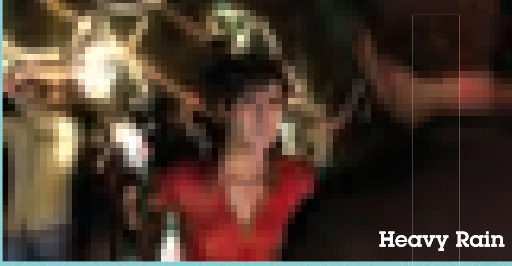


Yıl
2006

Önemli oyunlar PlayStation 3

Rakibi Xbox 360, PS3 piyasaya çıktığında çoktan kendine sağlam bir temel edindiği için Sony'nin işi bu defa zordu. Yine de Heavenly Sword ve MotorStorm gibi oyunlarla ilgiyi üstüne çekmeyi başardı. Biraz sönük geçen bir yılın ardından, PS3'ün oyun arşivi de iyiden iyiye genişlemeye başladı. Killzone 2 ile oyuncular, kaliteli bir FPS oynama imkanına kavuştular, Metal Gear Solid 4 ile HD kalitesinde bir MGS oyunu oynama fırsatı yakaladılar.

inFamous, Uncharted 2, Heavy Rain, God of War III derken, PS3'ün kendine özel oyunları adından fazlasıyla bahsettirmeye başladı. Sony, LittleBigPlanet adındaki son derece orijinal oyunuyla PS3'e çok büyük bir kitle kazandı ve PS Home'un devreye girmesiyle, oyuncular PS3 oyunlarını online ortamlarda daha da keyifle tecrübe etmeye başladı.



Heavy Rain



inFamous



Killzone 3



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

Donanım

Almanya'daki CeBIT fuarından izlenimler!

Bu ay Recep Batlaş, Almanya'nın Hannover şehrinde bulunan CeBIT fuarına katıldı. Ayağının tozuyla fuardan gelen Recep, ilk izlenimlerini parlayan gözlerle bizimle paylaştı. En yeni ürünleri ve en son teknolojiyi yerinde inceleyen LEVEL'in donanım editörü hepimizin ağzını sulandıran ürünlerle geri döndü. Mesela BMW mühendisleri tarafından geliştirilen Thermaltake Level 10 GT kasa, oyuncular için 10 numara bir kasa olarak karşımıza çıkıyor. Yine ASUS'un oyuncuları düşünerek ürettiği son ses kartı da konunun ustası olan Recep'in elinden geçtikten sonra donanım sayfalarımıza konuk olmayı başardı.

Ve oyun makineleri artık sırt çantalarına giriyor! Oyunlar uğruna masaüstüne zincirli kalma devri yavaş yavaş sona eriyor. Masaüstü bilgisayarların oyuncuları esir aldıkları günler geride kalmak üzere. Bozulduğunda bilgisayarcıya götürene kadar kollarımızın koptuğu yarım ton ağırlığındaki devasa kasalara elveda. Artık sahil kenarında güneşlenip kokteylinizi yudumlarken, bir yandan da dizüstü bilgisayarınızda Crysis 2 oynamanız mümkün. Hem de yağ gibi kayan grafiklerle! Bu yaz plajda şezlongun üzerinde uzanmış, oyun oynayan daha fazla sayıda insan görürseniz şaşırmayın. Recep'in bu ay incelediği 3.5 kg ağırlığındaki MSI GT680-RAID, test merkezimize ulaştığında hepimizi mest etti.



110

MSI GT680-RAID

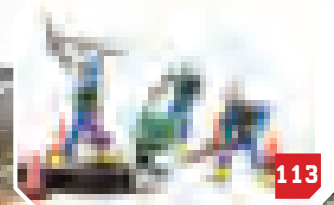
Peh, kim bakar bikinili kızlara plajda Crysis 2 oynamak varken!



112

GTX 590

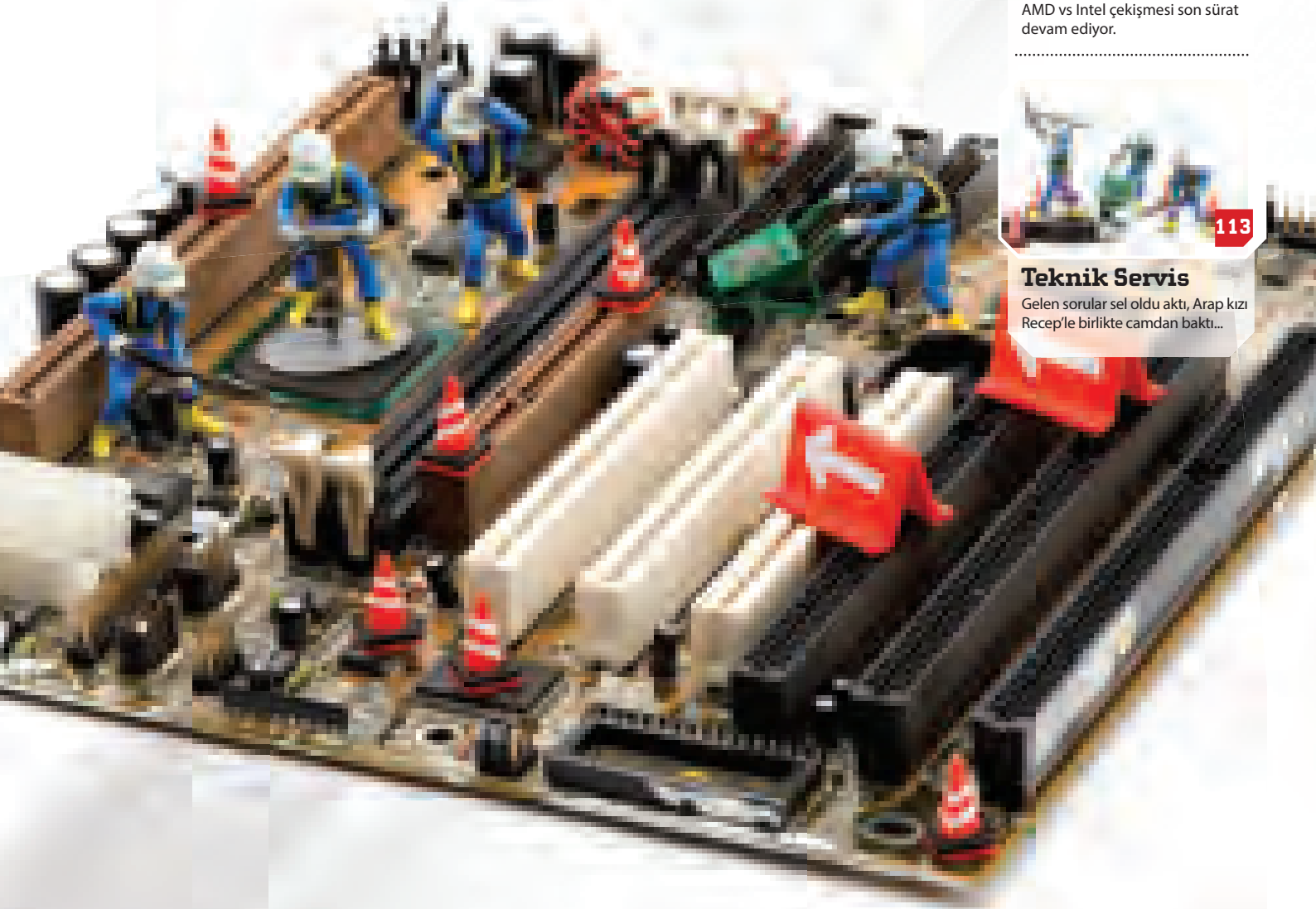
AMD vs Intel çekişmesi son sürat devam ediyor.



113

Teknik Servis

Gelen sorular sel oldu aktı, Arap kıızı Recep'le birlikte camdan baktı...



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 GT680-RAID



Nihayet Türkiye'de

Sadece 3.5 Kg ağırlığındaki bir düzüstü bilgisayar ile bütün oyunları en üst seviyede oynayabileceğinizi söylesem ne derdiniz? Bundan iki yıl önce böyle bir söz kendim bile inanmazdım ama işlemcilerdeki transistor sayısının her iki yılda bir ikiye katlanacağını söyleyen Moore Yasası ve gelişen teknolojiyle performansın artarken boyutların küçülmesi, nispeten hafif oyun bilgisayarlarını mümkün kıldı. MSI'nın LEVEL Test Merkezi'ne konuk olan yeni oyuncu bilgisayarı öncelikle şimdiye kadar gördüğümüz en hafif oyuncu bilgisayarı olma özelliğine sahip. Sadece 3.5 Kg ağırlığında olan GT680-RAID artık oyun bilgisayarınızı çalışma masanıza çakılı olmaktan kurtarıp sırt çantanızda taşımanızı mümkün kılıyor.

MSI'nın öncelikle ekran konusunda oyunculara Full HD çözünürlüklü ve LED arka aydınlatmalı bir ekran sunduğunu görüyoruz. Hem RTS hem de FPS oyunlarında çok daha geniş bir görüş alanına sahip olmanızı sağlayan bu ekran ile daha en başta oyuna 1-0 önde başlıyorsunuz. Tabii ki bu ekranda 1080p filmleri izlemenin keyfi de ayrı bir konu. GT680'in 2.0 GHz hızında

çalışan ve Turbo Boost ile 2.9 GHz'e kadar çıkabilen yeni nesil Sandy Bridge i7-2630QM işlemcisi dördü sanal olmak üzere 8 çekirdeğiyle performans ihtiyacını fazlasıyla karşılıyor. Eğer bu performans bana yetmez diyorsanız da sorun değil. Ürünün üzerindeki Turbo tuşuna bastığımızda Turbo Drive Engine+ devreye giriyor ve sisteme daha fazla güç vererek işlemci ve ekran kartını, sistem kararlılığından en ufak bir ödün bile vermeyerek, overclock ediyor. Bu işlemden sonra sistem normalden fazla ısınacak diye bir derdiniz de olmuyor zira MSI bunun için de bir Fan Boost tuşuna sahip. Tek tuşla fanların hızına kolayca hükmedebiliyorsunuz. Daha önce test ettiğimiz bütün oyuncu bilgisayarları boyutları dolayısıyla tasarım konusunda demir döküm kalıplarından çıkmış bir haldeydiler. GT680 ise nispeten yumuşak kenarları, kımız hatları ve Peteği andıran tasarımıyla oyun bilgisayarları arasında Alienware'i dahi gölgede bırakan bir ürün. Güç tuşu kalkan ve touchpad'indeki üçgen Assassin's Creed simgesi olan GT680, kırmızı etiketli WASD ve yön tuşlarıyla da farklı bir hava yaratıyor. Ürünle birlikte Assassin's Creed II DVD'si, taşıma çantası ve oyuncu faresi geldiğini de belirtelim. Söz konusu tasarım olduğunda ürünün üzerindeki hoparlörlerden de bahsetmemizde fayda var. Baştan aşağıya elden geçirilmiş bir ses teknolojisiyle gelen bu oyun canavarı, Dynaudio ve DTS Surround Sensation ile ses konusunda bizden tam not aldı. MSI'nın oyun performansına da göz atmadan geçmiyoruz. GTX 460M ekran kartı ile gelen canavarın üstüne ilk saldıığımız oyun DirectX 11 destekli Stalker: Call of Pripyat. Full HD çözünürlükte 62 FPS ile MSI oyunu

çerez niyetine yiyor. Bir sonraki oyunumuz olan Far Cry 2 de Full HD çözünürlükte ve Ultra ayarlarda 40 FPS ile gayet akıcı. Sistem katili Metro 2033'ü dahi 1080p kalitesinde 30 FPS ile oynatabilen GT680, Mafia II'de de en yüksek ayarları açmamıza izin verip oyunu 50 FPS ile oynatarak bizden tam not alıyor. İncelememizi noktalamadan önce ürünün bir de SSD ile gelen sürümünü olduğunu belirtelim. Tabii USB 3.0 ve RAID gibi daha birçok özelliği araştırmayı da size bırakıyoruz. Şimdi izninizle biz GT680'i çantasına koyup LAN partisine doğru yola çıkıyoruz. **Recep Baltaş**

MSI GT680-RAID



- +Yüksek oyun performansı
- +USB 3.0 desteği
- +Çift sabit disk
- +Zengin kutu içeriği

Fiyat: 2049 \$ + KDV
İthalat: Penta
Web: www.penta.com.tr
Puan: 9/10

TEKNİK ÖZELLİKLER

Ekran:	15.6" Full HD LED
İşlemci:	Intel Core i7 2630QM 2.0 GHz (2.9 GHz Turbo)
RAM:	8 GB DDR3 1333 MHz
Ekran kartı:	NVIDIA GTX 460M 1.5GB GDDR5
Sabit disk:	2 x 500 GB 7200 RPM
Ağırlık:	3.5 Kg (Pil Dahil)

Gigabyte G1.Assassin

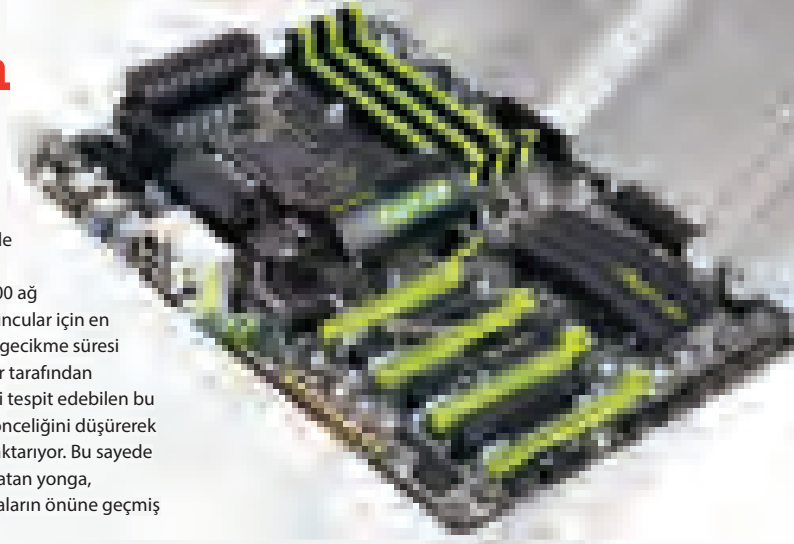
Her şey oyuncular için

Rakiplerinin oyunculara özel olarak çıkardığı anakartlardan sonra Gigabyte da bu alanda sesini duyurmak için G1 serisi ile çıka geldi. Firmanın bu seriye ait en üst seviye anakartı G1.Assassin, ilk bakışta dörtlü CrossFireX ve üçlü SLI desteğiyle dikkat çekiyor.

■ **Recep Baltaş**

Fiyat: 629 \$ + KDV
İthalat: Arena
Web: www.arena.com.tr

üst seviye bir ses yongasını anakarta dahil ettiğini söyleyebiliriz. G1.Assassin'in öldürücü özelliklerinden biri de üzerindeki BigFoot NetWorks tarafından üretilen Killer E2100 ağ kontrolcüsü. Killer E2100, oyuncular için en önemli değerlerden biri olan gecikme süresi üzerine yoğunlaşıyor. Oyunlar tarafından gönderilip alınan veri trafiğini tespit edebilen bu yonga, ağdaki diğer trafiğin önceliğini düşürerek en yüksek öncelikli oyunlara aktarıyor. Bu sayede gecikme süresinde düşüş yaratan yonga, oyunlarda ağ kaynaklı takılmaların önüne geçmiş oluyor. ■ **Recep Baltaş**



Asus Xonar Xense

Muhteşem ikili

Asus'un uzun zamandır oyunculara yönelik olan çalışmalarını bilmeyen yoktur. Firmanın ROG serisi anakartları oyuncuların performans konusunda bütün gereksinimlerini karşılarken ses kalitesi konusunda oyuncuların giriş seviyesi ses kartlarıyla idare etmesi gerekiyordu. Oyuncular için sesin önemini bilen Asus, bu konuda da gerekli performansı sunmak için Sennheiser ile ortaklaşa çalışarak Xonar Xense'yi geliştirmiş. Xense'in kutusunu açtığımızda karşımıza ilk olarak Alman ses dehası Sennheiser'in PC350 kulaklığı çıkıyor. 6.30mm'lik iki adet altın kaplama jak ile ses

kartına bağlanan kulaklık, mümkün olan en yüksek kalitede ses için ses kartıyla en uyumlu model olarak seçilmiş.

Hem ses kartı hem de kulaklığın Dolby Headphone 5.1 desteği sunması ise ortaya mükemmel bir ses kalitesi çıkıyor. Son olarak kutudan çıkan Xonar ses kartının EMI koruması ile pürüzsüz bir ses sunduğunu belirtelim.

■ **Recep Baltaş**

Fiyat: Belli Değil
İthalat: Çizgi
Web: www.cizgi.com.tr



Thermaltake Level 10 GT

Hızlı kasa olur mu demeyin

Geçtiğimiz yıl Thermaltake ve BMW güçlerini birleştirmiş, BMW'nin Amerika tasarım takımı, kasa ve soğutma konusunda uzman olan Thermaltake ile birlikte Level 10'u kullanıcıların beğenisine sunmuştu. Bu yıl Level 10 tasarımını farklı bir boyuta taşıyan Thermaltake, daha güncel teknolojileri destekleyen ve yine üst düzey oyuncular ile çoklu ortam eğlence fanatikleri hedefleyen Level 10 GT'yi gün yüzüne çıkardı. Level 10 GT'yi incelemeye başladığımızda ilk dikkat çeken şey, kasanın ön kısmında yer alan USB 3.0 portları oluyor. Birçok kasanın aksine tek değil, iki adet USB 3.0 portuna sahip olan Level 10 GT ile kasanın arkasına ulaşmaya gerek kalmadan USB belleklerin ve sabit disklerinizi doğrudan SuperSpeed USB portlarına bağlayabiliyorsunuz. Kasalardaki en büyük problemlerden biri de sabit diskleriydi. Bu konuda da bir yenilik sunan Thermaltake, 5 adet sabit disk yuvası ile NAS cihazlarına benzer bir tasarım uygulamış. Bu yeni tasarımı ile bilgisayarınıza sabit disk takmak veya sistemdeki sabit disk çıkarmak inanılmaz derecede kolay. Üstelik SATA teknolojisi buna yıllardan beri müsaade ederken diğer kasa üreticilerinin bu konuda

şimdiye kadar herhangi bir adım atmamış olmaları da bir hayli ilginç. Level 10 GT'nin iç kısmına baktığımızda geniş bir alan görüyoruz. 37cm uzunluğundaki ekran kartlarını dahi destekleyen Level 10 GT, yine aynı anda üç adet HD 6870 veya GTX 580 takmanızda imkan veriyor. Thermaltake'in uzmanlık alanlarından biri olan soğutma koşunu da Level 10 GT'de göze çarpan bir nokta. Önde ve yanda içeri hava üfleyen iki fanın yanında üstten ve arkadan dışarıya hava veren iki adet egzoz fan ile Level 10 GT'nin içinde bileşenlerinizin serin kalması garantileniyor. Daha iyi soğutma ve aynı zamanda sessizlik isteyenleri de unutmayan firma, Level 10 GT'de su soğutma desteği sunmayı da ihmal etmiyor. Bu denli kaliteli bir kasada kablo yönetimi de olmazlar arasında. Son olarak içine bu kadar bileşen monte ettiğiniz Level 10 GT, bir kilit sistemi barındırmayı da ihmal etmiyor.

■ **Recep Baltaş**

Fiyat: Belli Değil
İthalat: Vektron
Web: www.vektron.com.tr



NVIDIA'dan HD 6990'a rakip geldi

Dünya'nın en hızlı ekran kartı çift GPU'lu AMD Radeon HD 6990'dan sonra NVIDIA da kolları sıvadı ve GTX 590 ile çıka geldi. Performans konusunda başa baş giden bu iki ekran kartından HD 6990, 4 GB belleğinin sayesinde 2560 x 1600 çözünürlükte rakibine az da olsa fark atmaya başararak burun farkıyla dünyanın en hızlı ekran kartı unvanını elde ediyor. Her iki kart da 699 dolarlık bir fiyat etiketine sahip ve kartların ülkemizdeki fiyatı 1200 TL'den başlıyor. 1024 çekirdekli olan GTX 590, 3 GB GDDR5 bellek ile geliyor ve altı milyar transistör barındırıyor. Kartın en güzel yanı ise "Recep abi bu oyunun çalıştırır mı?" sorusunu tarihe gömmesi oluyor.

Bilgi için: www.nvidia.com



AMD DirectX 11'den şikayetçi

Dyunlarda mükemmel görüntüler elde etmemizi sağlayan DirectX teknolojisi meğer günümüz ekran kartlarının performansının önündeki en büyük engelmiş. AMD'nin belirttiği üzere, DirectX arabirimi yüzünden oyun geliştiricileri ekran kartının gerçek gücünden yararlanamıyorlar. Aslında buna en güzel örneklerden biri de Crysis 2. Altı yıl eski ve orta sınıf bir ekran kartına sahip olan PS3 ve XBOX 360 oyunu akıcı bir biçimde oynatabilirken aynı oyunu oynamak için bizim 10 kat daha güçlü ekran kartları kullanmamız gerekiyor. Peki, neden geliştiriciler DirectX'i aradan kaldırıp doğrudan ekran kartına komut veremiyorlar? Cevap basit: uyumluluk. Konsollar gibi PC'ler tek olmadığı için PC'ye yazılan bir oyunun beş yıl önceki bir PC'de de çalışabilmesi için DirectX şimdilik şart.

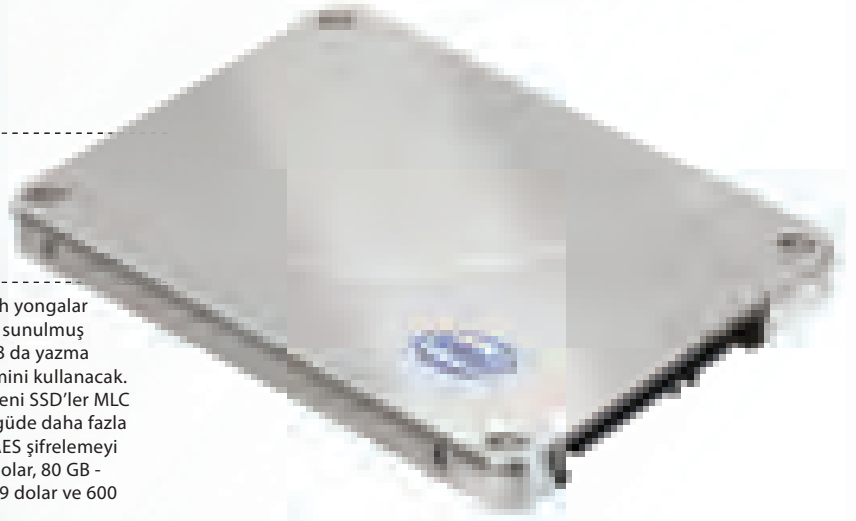
Bilgi için: www.amd.com.tr

Microsoft®
DirectX 11

Intel'den yeni SSD'ler kapıda

Intel'in yeni 320 serisi SSD diskleri 25 nm NAND Flash yongalar kullanacak ve siz dergiyi okurken yurtdışında satışa sunulmuş olacaklar. Saniyede 250 MB okuma hızına ve 170 MB da yazma hızına sahip olacak olan bu yeni SSD'ler, SATA 3 Gb/s arabirimini kullanacak. Firmanın X25-V ve X25-M modellerinin yerine gelecek olan yeni SSD'ler MLC tipi NAND yongalar kullanacak ve bu sayede diskler tek döngüde daha fazla veri okuyup yazabilecek. Yeni diskler aynı zamanda 128-bit AES şifrelemeyi de destekleyecek. Peki ya fiyatlar ne durumda? 40 GB - 109 dolar, 80 GB - 189 dolar, 120 GB - 239 dolar, 160 GB - 329 dolar, 300 GB - 569 dolar ve 600 GB'lık model de 1,119 dolar fiyat etiketine sahip olacak.

Bilgi için: www.intel.com





Teknik Servis

Ülkemizde hala toplama PC deyince insanların aklına ikinci el, solmuş eskimiş parçalardan oluşan bir bilgisayar görüntüsü gelebiliyor. Fakat gerçekte toplama PC, parçaların hepsinin sıfır olduğu ve her bir bileşenin en az iki yıl garantili olduğu bir bilgisayar. Hatta bazı parçaların 5 yıl garantisi var ki bu garantiyi marka bilgisayarlarda bulmanız imkansız. Ama ben bilgisayar toplamayı bilmiyorum dersiniz de size en iyi tavsiyem bir Blade-PC alın. Blade-PC'nin diğer yerli üreticiler gibi ucuza mal edip "Günü Kurtaralım" politikası olmadığı için verdiğiniz paraya değer ve her türlü oyunu rahatlıkla oynatabilecek çeşitli oyun bilgisayarları mevcut.

S: Ben sizin ekran kartı ile ilgili olan videonuzu izledim, çok yararlı oldu teşekkür ederim. Bu kadar güzel anlatmanıza rağmen yine de benim anlamadığım bir şey daha var. Ben yeni monitör alacağım ve bununla oyun oynayacağım, ekran kartım Palit 9800 Green 512 MB 256 bit. Bu ekran kartı ile Full ayarda 21,5 inçlik bir monitörde oyun oynayabilir miyim?
Sinan Cansız

C: Bu, oyunu oynayacağınız çözünürlüğe bağlı. Full HD'de en yüksek ayarları açmanız çok zor. Ama çözünürlüğü düşürürseniz en yüksek ayarlarda oynarsınız. Yine de LCD monitörlerde Full HD oynayın fakat ekran kartı kaldırmazsa orta ayarlarda oynayın.

S: Sapphire HD 3870 ekran kartı ve 17" Philips 170s monitöre sahibim. Ekran kartını yükseltmek ve HD 5750 almak istiyorum. Şimdi 5750 alırsam aradaki performans farkına değer mi? *Çağatay Yılmaz*

C: Evet arada epey fark var diyebilirim. Yani iki katı bir performans artışı gözle görebilirsin. Ama yine de HD 6700 serisini bekleyip o seriden bir kart al derim. Hem daha düşük güç tüketiyorlar hem de daha az ısınıyorlar.

S: RAM'lerimi değiştirmeye karar vermiştim ve bu konuyla ilgili size bir mail yazmıştım cevabınız için bir kez daha teşekkür ederim. Team Xtream Dark 4GB DDR2 1066 MHz RAM aldım. Bunları sisteme sorunsuz şekilde taktım. CPU-Z'den değerleri kontrol ettim. JEDEC bölümünde yazan frekans değerleri normal mi? Yoksa RAM'ler düşük frekans da mı? BIOS'tan voltaj değerini 2.1V'a çıkarttım fakat değerlerde bir değişme olmadı şu anda 1.8V volt da çalışıyor. Anakart Gigabyte GA-EP45-DS3LR, işlemci Intel Core2Duo E7400 2.8 GHz, Windows XP SP3 32 bit.
Burak Özceyhan

C: Öncelikle DirectX 11 destekli ekran kartında

XP kullanmayı bırakman gerek. XP artık 10 yıldan daha yaşlı bir işletim sistemi ve biliyorsun artık XP kullanıcıları dövüyoruz. RAM'ler 400 MHz'de çalışıyor. Bu değeri çarp iki ile, eşittir 800 MHz. Kısacası bu değerler olması gereken değerler. İşlemcinle uyumlu olması için 800 MHz'de çalışmaları gerek. 1066 MHz için overclock yapman gerek ki yapma. Ayrıca RAM'lere ek voltaj verme kafana göre, beklemediğin bir anda evi köfte kokusu sarabilir.

S: Crysis 2'nin minimum sistem gereksinimleri açıklandı. Benim sistemim Intel Core 2 Duo E6420 işlemci, 1 GB Ram HD 2600 PRO ekran kartı. Sence en düşük ayarlarda kaldırır mı? En yüksek ayarlarda oynamam için en az nasıl bir sistem gerekir. *LeBron James*
C: Crysis 2'yi yerinden oynatabilmek için en az ama en az bir HD 5670 gerekiyor. Tercihen HD 5750, ya da tabii ki HD 6850 tavsiye ederim. 1 GB ▶

► RAM ile Crysis 2 oynaman hayal. RAM 4 GB olmalı.

S: Ben yeni bir bilgisayar toplayacağım ama bazı şeylerde kararsız kaldım. İşlemci i7 2600K, ekran kartı Asus Radeon HD 6870. Özellikle anakart konusunda kararsız kaldım. Intel'in, Asus'un, Gigabyte'ın, MSI'nin bir sürü anakartı var. Hangisini tavsiye edersiniz? Ayrıca kasa, soğutma sistemi, güç kaynağı, bellek ve sabit disk tavsiye edebilir misiniz? *Ömer Kaya*

C: **Anakart olarak tavsiyem yeni B3 Stepping yonga setine sahip ve asgari sınıf bileşenli MSI P67A-GD65-B3 olacak. (www.bit.ly/ggYdUH) Soğutma için Zalman CNPS serisi ya da Thermaltake Frio olabilir. Güç kaynağı: Corsair veya Xilence veya Xigmatek'in 80 Plus sertifikalı ürünlerini birini tercih edebilirsiniz. Bu sertifikaya sahip ürünlerin verimlilikleri ispatlanmıştır. Bellekte tabii ki Patriot, Corsair, G.Skill veya Geil. Sabit diskte de bütçene göre WD Caviar Black veya Seagate Momentus XT veya SamsungSpinPoint serisi olabilir.**

S: Benchmark testleri yapıyor ve internetten izliyorum. Özellikle dikkat ediyorum, kasaya monte etmiyorlar anakartı. Bende dışarıda kullanabilir miyim? Nelere dikkat etmem gerekiyor? *Fırat Ceylan*

C: **Anakartı dışarıda kullanmanı hiç tavsiye etmem. Anakart toz kaplar ve bu tozdan dolayı çabuk sorun çıkarır. Overclock yapanların anakartı dışarıda tutma nedeni parçaları kolayca söküp takabilmek ve voltaj değerlerini kolayca okuyabilmek. Ama ben illa da anakartı görmek istiyorum dersen de sana akrilik kasa öneririm. Yine de akrilik kasaların çok toz çektiğini ekleyeyim.**

S: Annemle konuştum, PC alacak bana ama toplama olmaz diyor. Bildiğin sağlam marka masaüstü PC var mı? *Atakan Umut*

C: **Öncelikle toplama PC ikinci el değildir. Annen bilmediği için anlat ona. Ama olmaz derse Blade-PC al, dergideki incelemesini gösterebilirsin. Yoksa yerli markalardan bir ton para verip aldığın PC ile Mario bile oynayamazsın.**

S: Bir ekran kartı almak istiyorum. Daha önce ne almam gerektiğini sormuştum, ATI HD 5670 veya ATI HD 5770 almamı söylemişsiniz. Ben de fiyat araştırmalarım sırasında Nvidia 9800 GT'yi gördüm ve soldan ikinci rakamının önemli olduğunu söylediniz geldi aklıma. Ancak ekran kartının özelliklerine baktığımda Bit değeri dışında çekirdek hızı olsun, bellek hızı olsun, DDR olsun, her özellikleriyle daha yüksek olduğunu fark ettim. Bunun nedeni ne? Birini alacağımı düşünürsek hangisini almalıyım? Peki, aldığım oynadığım tüm oyunları son ayarda bana oynatacak mı? *Mustafa Bayraktar*

C: **9800 GT artık eskidi. DirectX 11 desteğinden**

mahrum. HD 5750 daha mantıklı. Kartın Bit değeri de önemli fakat bu değeri herkes bilmediği için doğrudan soldan ikinci rakamı öneriyorum. Bu sayede ekran kartları hakkında hiç bilgisi olmayan kullanıcılar dahi soldan ikinci rakam beşin altında ise o kartı almıyor.

S: Bilgisayarım yaklaşık iki buçuk yıllık bir HP M9250. Özellikleri ise şöyle: Core 2 Quad Q9300 işlemci, Asus Benicia IPIBL-LB anakart, 6 GB DDR2 667MHz RAM, GeForce 9800 GT ekran kartı, işletim sistemi olarak 64 bit Windows 7 Ultimate kullanıyorum. Benim sorunum şu, ekran kartımı yenilemek istiyorum. Fakat anakartı değiştirmek istemiyorum. Bana anakartıma uyumlu yeni bir ekran kartı önerebilir misiniz? *Baran Özerhan*

C: **Anakartının yuvası PCI Express. Bu bağlamda karta herhangi bir PCI Express kart takabilirsiniz. Yeni kart tavsiyem HD 6850 ya da HD 6870 olacaktır. PSU da en az 500 Watt olmalı. Kasa içi hava soğutmasının da iyi olduğundan emin olun. HP kasaları biraz dar olabilir.**

S: Sürekli HD5670'i öneriyorsunuz. Lakin daha 9800GT'yi bile geçemeyen bir kattır. Sadece DirectX 11 destekliyor diye göz boyama için yazılmış bir DX11. HD5670, DirectX11 performansı verebilecek bir kart değil. Şimdi asıl soruma geçmek istiyorum. Biliyorsunuz ki yeni ATI'nin 6000 serisi çıktı. HD5870 ile HD6870 arasında kaldım. Sizce hangisi almalıyım. Yoksa HD5870 fiyatına Palit GTX460 768 MB SLI mı yapayım? GTX460 çok başarılı bir kart çünkü HD5830'u bile geçiyor. Bütçem 800 tl. Sadece ekran kartı alacağım. 700 Watt güç kaynağım var. *Volkan Sançar*

C: **Sevgili Volkan dikkat edersen biz o kartı sürekli önermiyoruz. Özellikle "en az HD 5670" diyoruz zira dergiyi okuyan okurlarımızın hepsinin 1200 TL'lik HD 6990 alacak bütçesi yok. Bu yüzden bir durum değerlendirmesi yaparken olaya tek bir açıdan bakmazsan tablonun bütününe görebileceğine inanıyorum. Örneğin soruyu soran kullanıcıda ekran kartı olarak 9500 GT var. Bu kullanıcısı HD 5870 takarsa ne olur hep birlikte bir bakalım: Kasadaki yavaş işlemci bu karta yetişmez, RAM'lerin hızı veya kapasitesi yetişmez, anakartın veri yolu hızı kartın oluşturacağı veri trafiğini kaldırmaz, güç kaynağı yetmez ve kasa o kartı kaldıracak kadar soğutmaya sahip değildir. Sonuç tam bir kaos olur anlayacağım. Yani senin dediğin gibi herkeşe HD 5870 öneremeyiz. Soruna gelecek olursak: HD 5870 devri artık bitti. HD 6870 ile aynı performansı 250 lira daha ucuz alırken daha düşük güç tüketimi elde ediyorsun. 800 Lira paran varsa GTX 570 alabilirsin. En iyilerden biri MSI'nin Twin Frozr II soğutmalı ve fabrika**

çıkışlı olarak overclock'lı gelen modeli.

S: Ben bilgisayarımı alalı yaklaşık 2,5 sene oluyor, o günden beri hiç bir arızası olmadı ama şimdi şöyle bir durumla karşı karşıyayım: bilgisayarda oyun oynarken bilgisayarın görüntüsü aniden gitti ve ses de kesildi, ama birkaç saniye sonra bilgisayar kendini kapattı ve normal olarak açıldı. Ben tekrar oyunu açtım, beş dakika daha oynadım daha sonra yine aynı sorunla karşılaştım. Ama bilgisayar bu sefer kendini kapamadı. Ben de bilgisayarı yeniden başlattım ama bu sefer bilgisayar açılmadı, anakart ve üzerindeki bileşenler çalışıyordu, kasanın fanları da. Ancak bilgisayar, ekrana görüntü vermiyor ve hiçbir şekilde açılmıyordu. Bütün parçaları kontrol ettim ama sorunun neden kaynaklandığını bulamadım ve bilgisayarı teknik servise teslim ettim. Bir hafta sonra bilgisayar teslim almaya gittim ve bana sorunun ekran kartından kaynaklandığını, kartın ekrana sinyal göndermediğini söylediler. Şimdi sana sormak istediğim asıl şey, ekran kartı bozulduğunda böyle bir sorun yaşanabilir mi? Acaba ekran kartını farklı bir PC de denemişler midir? Ve diğer parçaları da test etmişler midir? Bunları sormamın sebebi yeni bir ekran kartı alacak olmam ve aldığım zaman başka bir sorun ile karşılaşmak istememem. Son olarak da, ben bilgisayarım ilk bozulduğunda işlemcimi de söküp kontrol ettim ama yaprak takarken termal macun sürmedim acaba sürmem gerekiyor muydu? Yoksa üzerinde kalan yeterli midir? *Onur Şahin Şentürk*

C: **Ekran kartı ısındığında veya bozulduğunda sistem çalışmasına rağmen kart kendini kapatabilir. Kartın üzerindeki BIOS, ekran kartının sistemden bağımsız çalışmasına veya karar vermesine olanak tanır. Yani bu durum mümkün. Teknik servis-tekiler diğer bileşenleri de test etmişlerdir. Yeni alacağın kart kaliteli bir soğutmaya sahip olursa bir daha bu tür sorunlar yaşamazsın. Piyasada çift fanlı, ısı borulu soğutmalı ve asgari bileşenlere sahip kartlar ve bu kartların ömrü kesinlikle 2.5 yıldan çok daha fazla. Kalitesiz termal macun zamanla kuruyabilir. Bu yüzden termal macunu yılda bir kontrol etmekte fayda var.**

S: Toshiba markalı Notebook'unum klavyesi üzerine bir sıvı döküldü. Hemen bilgisayarı kapatıp pilini çıkardım. Ertesi gün açtığımda kablolu ağ bağdaştırıcım aygıt yöneticisinde gözüküyor ve kablolu taktığımda hiçbir yanıt gelmiyor. Kablosuz ağ kartı çalışıyor, fakat kablolu bağlantımı bir türlü başlatamadım. Ne yapmalıyım. Servise göndermeden yapabileceğim bir şey var mı? Yoksa servise mi göndermeliyim? *Samed Biçer*

C: **Ürünün garantisini varsa servise götür. Aksi takdirde sen açıp müdahale edersen sorun olur. Aslında eğer oradaki su kurumuşsa herhangi bir**

En Saçma Donanım Soruları

S: Uzun zamandır hata almıyordum. Ama bir şey oldu! Her şey normal iken, durduk yere PC kilitleiyor. Reset atmaktan başka çare kalmıyor. Acaba bu neden oluyor?

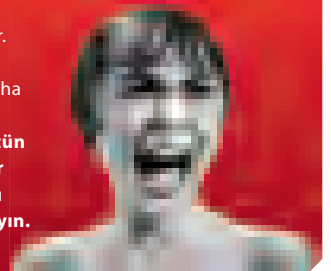
C: **Bu tür soruları cevaplayabilmek için sistem özelliklerini tahmin etmem gerekiyor. Bunun için de Medyum Memiş'ten yardım almam gerekiyor.**

Seanslar çok pahalı, lütfen yapmayın.

S: Abi şimdi benim PC 64 bit. 4 GB DDR3 RAM, 3.33 GHz i3 işlemci, HD 4650 Pro ekran kartı mevcut sistemde. Alliance of Valiant Arms diye bir oyun yükledim, MMOFPS, ama açılırken hata veriyordu. Ne yaptıysam olmadı. Uyumluluğu değiştirdim, yönetici olarak çalıştırdım yine de açılmadı. Sanırım

64 bit olmasından dolayı açılmıyor. Ne yapmam lazım? 32bit'e nasıl düşürebilirim PC'yi ya da 64 bit daha mı iyi?

C: **Soru gerçekten çok güzel, bütün teknik detaylar verilmiş ama her zaman isterim, beni şu hataları tahmin etmek zorunda bırakmayın. Kalbime indireceksiniz.**

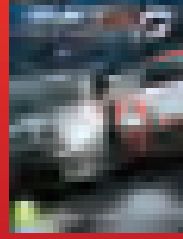


Sistem Gereksinimleri



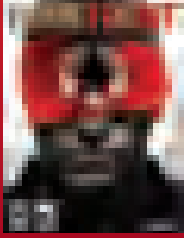
Crysis 2

Öncelikle şu Pentium 4 işlemcisi olanları çöp konteynirinin yanına bi' alalım. Crysis 2'yi " oynamak" için ilk olarak en az çift çekirdekli bir işlemci şart. Sonrasında 2 GB RAM'iniz ve 10 GB sabit disk alanınız olduğundan emin olun. Gelelim en can alıcıyı noktaya: Crysis 2 için bakkaldan aldığımız 7300 LE, FX 5500 veya 9500 GT gibi vasat karlar bir işe yaramıyor. En az soldan ikinci rakamı 8 olan bir 8800 GT veya HD 3850 şart. Tercihen GTX 560 Ti veya HD 6870 ile oyun görsel şölene dönüşecek.



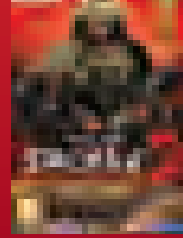
Need for Speed Shift 2: Unleashed

Çift veya üç çekirdekli (AMD Phenom 8400 mesela) bir işlemci tavsiye eden geliştirici Slightly Mad Studios, yine 3 GB RAM ve 10 GB sabit disk alanını da şimdiden ayırtın diyor. Fakat firma "ekran kartınızda 512 MB bellek olsun" deyince bizim gözümüzde teknik bilgileri sıfıra iniyor. Biz ne diyoruz? Soldan ikinci rakamı en az 6 olan ve yine en az DirectX 9.0c destekli –tercihen 10- bir ekran kartınız olsun. Firmanın GTS 150 ile HD 3870'i aynı kefeye koymasına ise sadece gülüyoruz. Bunlar Slightly değil Completely Mad.



Homefront

Tavsiye edilen sistem gereksinimlerini açıklayacağım için XP kullanıcıları lütfen camdan atlasın, zira oyun Vista veya Windows 7 olursa daha iyi çalışır diyor. Dört çekirdekli bir işlemci, 2 GB sistem belleğinin yanında GTX 260 veya HD 4850 ekran kartını da pek severmiş Homefront. Oyunun 3D desteği olduğunu da belirtmeden geçmeyelim. Bunun için ise 120Hz monitör, 3D Vision veya HD3D destekli ekran kartı, 3D gözlük ve bir çift de sağlam göz gerekiyor. 10 GB disk alanını açmayı da unutmayın.



Shogun 2: Total War

Shogun 2 isim vermekten çekinmiyor. Core i5 ya da Phenom II isterim diyor açık açık. 4 GB RAM'i işlemcinin yanında çerez olarak tüketen bu şaheser, noktası virgüline aktarıyorum "AMD Radeon HD 5000 ve 6000 serisi ekran kartı veya dengi DirectX 11 uyumlu ekran kartı" istiyor. Bu denli üst seviye bir oyun için sabit diskte Windows 7 kadar bir alan açmak gerekiyor: 20 GB. Oyunun son ama çok önemli bir tavsiyesi daha var: "Evladım strateji oyunu en az 1280x1024 çözünürlükte oynanır" diyerek lafı benim ağızımdan alıyor.

ücret ödemedemeden de kurtulabilirsin. Eğer ağ kartı anakarta entegre ise sana pahalıya patlayabilir. Astronomik bir fiyat derlense olduğu gibi kullan. Piyasada USB Ethernet adaptörleri mevcut.

S: İki gün önce kapatmış olduğum bilgisayarımı demin tekrar açtığımda ekranımda ters giden şeyler vardı. Ekranım biraz daha karanlıktı, ve daha kırmızıydı. Denetim masasından NVIDIA

Control Panel'i açtım. Kırmızıyı kısıtım, parlaklığı açtım, kontrastı açtım / kısıtım vs... Masaüstüm aydınlanmışa benziyordu, fakat bir oyuna girince yine aynı karanlık ve kırmızımsı atmosferle karşı karşıya kalıyordum. İnternette de biraz gezindikten sonra zaten masaüstümün de yeterince normale dönmemiş olduğunu gördüm. Sence sebep nedir? Nasıl çözerim? Can Yoldaş

C: **Bunun nedeni oynadığın eski bir oyun olabilir. Bazı oyunlar, daha etkileyici görünebilmek**

adına bilgisayarının renk ayarlarını değiştirebiliyorlar. Örneğin bir korku oyunu, ayarları kırsarak daha karanlık bir görüntü yapabiliyor. Bu gibi durumlarda NVIDIA Control Panel'de sağ üstte yer alan "Restore Defaults" seçeneği var. Ona tıklarsan ayarlar varsayılan haline gelecek, yani sıfırlanacaktır. ■

"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	Dâhili 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 550
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

ROCKO @

PSİKİYATRİ

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRÜM"

BRUNSWICK PRO BOWLING

Korkuyorum... O garip, tuhaf, birbirine tipatıp benzeyen adamlardan, o beyaz adamlardan, o ordudan korkuyorum. Onları vurmak, dev... virmek, yok etmek istiyorum ama olmuyor, her seferinde savuşturuyorlar saldırılarımı. Belki de daha gü...üçlü silahlar kullanmalıyım, daha güçlü olmalıyım ama olmuyor, hep aynı silahı veriyorlar bana. Ne yapmam gerekiyor? Onları nasıl... Vazgeçtim, ben kaçıyorum, geliyorlar!

WARRIORS: LEGENDS OF TROY

Ben bu hikayeyi hatırlıyorum sanki? Sen biliyor musun doktor? Böyle upuzun bir adam var ama çok uzun, tahmin edemeyeceğin kadar. Bu adamın bir tane de tankı var, kocaman, ağır, zırhlı, yenilmez, zarar görmeyen. Karşısında da iki tane, devasa boyutlarda karınca var. Neden karşı karşıya geldiklerini kimse bilmiyor, ben de bilmiyorum. Zaten ben bu hikayeyi de bilmiyorum doktor, atıyorum ama tutturabiliyor muyum? Sağ ol.

HYPERDIMENSION NEPTUNIA

İki adet uçak biletim var, Gamindustri'ye, gelmek ister misin doktor? Tuhaf bir yer, nasıl anlatacağımı bilemiyorum aslında ama bi...irçok kez gitmişim oraya. Bana orada "Neptune" diyorlar ama neden, bilmiyorum. Hem oraya her gidişimde benden yardım isteyip bir rahat bırakmıyorlar. Şöyle rahat rahat oturmak, çevreye bakmak isti...iyorum ama yok bir düşmanları varmış, yok onu durdurmam gerekiyormuş. İstemiyorum! Gitmeyelim!

YOOSTAR 2: IN THE MOVIES

Ne kadar iyi bir müzisyen olduğumu defalarca anlatmışım ama bu kadar değil, daha fazla rol keserim, rol yaparım, oynarım, ağlarım, gülerim, taklit yaparım... Daha sayayım mı? Terminator da oynadım, The Blues Brothers'ta oynadım, Meet the Fockers'ta oynadım, The Matrix'te oynadım, Rocky'de oynadım, King Kong'da oynadım... Kariyerimi hafife alma doktor, daha neler var neleri!

ŞİKAYETLER

- Brunswick Pro Bowling
- Hyperdimension Neptunia
- Warriors:
Legends of Troy
- Yoostar 2

Not: Hastanın durumu kötüye gidiyor...

Crysis 2

New York mu büyük, siz mi!

Umuyorum ki Crysis 2 incelemesinden sonra buraya gelmişsinizdir; çünkü oyunun temel özelliklerini orada anlatmış bulunuyorum. Derseniz ki "Ben zaten oyunu oynadım.", işte o zaman tam olarak burada olmalısınız.

Öncelikle

Crysis 2, aksiyon dolu bir oyun fakat Nanosuit adındaki kıyafetimiz (Kostüm? Zırh? Buna ne diyeceğime tam emin olamadım...) yüzünden, oyunda stratejik hareketler yapmamıza da olanak tanımış.

Oyuna başladığımız anda bizi Nanosuit'in tüm özellikleri olmasa da bir kısmı karşılıyor. Oyunu hangi sistemde oynadığınıza bağlı olarak da bunların kullanım şekli, bir ölçüde değişiyor. Şöyle ki konsollardaki gamepad gerçeği yüzünden, tüm tuşlar en ergonomik şekilde elinizin altında oluyor ve Nanosuit özelliklerinin birbiriyle bu kadar yoğun kullanıldığı bir oyunda tuşların yakın olması hayat kurtarıyor. PC'deyse bir eliniz W, A, S, D tuşlarında, bir eliniz mouse'ta. Mouse'unuz bol tuşluysa yine işiniz rast gidebilir. Öbür türlü, oyuna alışmanız zaman alacak demektir. Tabii ki konsollarda mouse hassasiyeti söz konusu olmuyor ve PC'den uzak, sadece konsollarla yetişen bir "oyun canavarı ordu" yetiştirdiği için onlara karşı başarılı olmak da zorlaşıyor.

Kontroller, Nanosuit özellikleri dışında diğer FPS oyunlarıyla büyük benzerlik gösteriyor, size zorluk çıkaracak herhangi bir konu bulunmuyor.

Standart oyun ekranında, sol alt kısımda haritamız bulunuyor. Bu harita hem tek kişilik, hem de multiplayer oyunlarda çok kullanışlı. Sarı bir ok olarak kendimizi görüyoruz. Çevrede düşman varsa onlar da birer ok olarak gösteriliyor ve renklerine göre, farkındalık oranları da belli oluyor. Oklar beyazken düşmanınız sizi hiç fark etmemiş oluyor. Sarı olduğunda bir şeylerden şüphelendiklerini anlıyoruz ve kırmızı olduğunda sizi gördükleri yerde ateş ediyorlar. Ekrandaki mavi nokta ve mavi ok da görevinizin yer aldığı bölgeyi gösteriyor.

Haritanın hemen sağ tarafında da yine düşmanın tehlike seviyesi bulunuyor. Bu bardaki renkler de yine haritadaki okların rengiyle aynı anlamı taşıyor. Barın hemen altındaysa karakterinizin ayakta mı, çömelmekte mi olduğunu gösteren ufak bir simge bulunuyor. (Bazen eğilip eğilmediğinizi unutabiliyorsunuz gerçekten.)

Ekranın sağ alt tarafında, silahımızdaki cephane durumu sayıyla gösteriliyor, altında Nanosuit'in enerji rezervi bir bar olarak yer alıyor ve en alta da Nanosuit'in hangi modunda olduğumuz işaret ediliyor. Zırhın enerji seviyesinin dışında, herhangi bir sağlık barı bulunmuyor ve yaralanıp yaralanmadığımızı, çoğu FPS'den alışık olduğumuz üzere ekranın renginin solmasına ve kalp atışlarına göre anlıyoruz.



Nanosuit

Üç temel özelliğimiz var: Hız, zırh ve görünmezlik. Eskiden olduğu gibi yükseklerle zıplamak veya sağlam bir yumruk patlatmak için "güç" moduna geçmiyoruz; bu iki hareket birer tuşla yapılıyor. Böylelikle son hız koşarken yüksek atlama yapmak için üç gün çalışmamız gerekmiyor.

Bahsi geçen bu üç özelliğin birkaç tane alt başlığı var. Bunlara sahip olmak için bol bol uzaylı öldürüyoruz; çünkü ancak uzaylı arkadaşlarımızdan düşen güçlendiriciler sayesinde Nanosuit'imize ek özellikler katabiliyoruz. (Nanosuit, uzaylı geni emip bunu kendine entegre edebilen, ortakyaşar kıvamında bir buluş aslında.) Nano Catalyst adındaki bu, ekranda zar zor gözükken, bir sinek kolonisini andıran güçlendiriciler, beş farklı birim olarak bulunabiliyor. 20, 100, 300 ve 500 ve 2000 adet olarak birçok düşmanınızdan bunları edinebiliyorsunuz. Nano Catalyst'ler illa ki düşmanınızın tam olarak öldüğü yerde bulunmuyor. Bazen düşmanlarınız dağılıp geriye düşüyor, bir yerlere yuvarlanıyor ve Nano Catalyst'ler yaratığın ilk öldüğü bölgede bulunabiliyor.

Nano Catalyst'lerle neler alabileceğimize ayrı bir ekrandan ulaşıyoruz. Dört farklı tuşun altında, üçer tane özelliğe ulaşmamız mümkün.

1A. Threat Tracer

Üstünüze gelen kurşunların birer iz bırakmasını sağlayarak, nereden atıldıklarını anlamanızı sağlar.

1B. Proximity Alarm

Düşman size yaklaştığında, size sesle bir uyarı verir. Onu göremesenez bile yakınında olduğunu anlarsınız.

1C. Cloak Tracker

Görünmez olan düşmanları, tam olmasa bile kısmen görmenizi sağlar.

2A. Armor Enhance

Kalkanı aktif hale getirdiğinizde, Nanosuit enerjisinin azalma hızını azaltır.

2B. Nano Recharge

Nanosuit enerjisi gerektiren güçleri kullandıktan sonra enerjinin şarj olması için gereken süreyi kısaltır, ayrıca sağlığınızı da daha hızlı düzeler.

2C. Deflection

Zırhınızın kalınlığını artırır ve kurşunlara karşı daha dayanıklı hale getirir.

3A. Mobility Enhance

Koşma ve yüksek zıplama için gereken Nanosuit enerjisinde tasarruf yaratır. Ayrıca bir yerlere tutunup kendinizi çekerken geçen zaman da azalır.

3B. Air Friction

Düşerken daha kontrollü düşmenizi sağlar.

3C. Air Stomp

Yüksek bir yerden atladığınızda, yere hızla inmenizi ve altınızdakine zarar vermenizi sağlar.

4A. Covert Ops

Yürürken çıkardığınız sesi azaltır, daha az fark edilirsiniz.

4B. Tracker

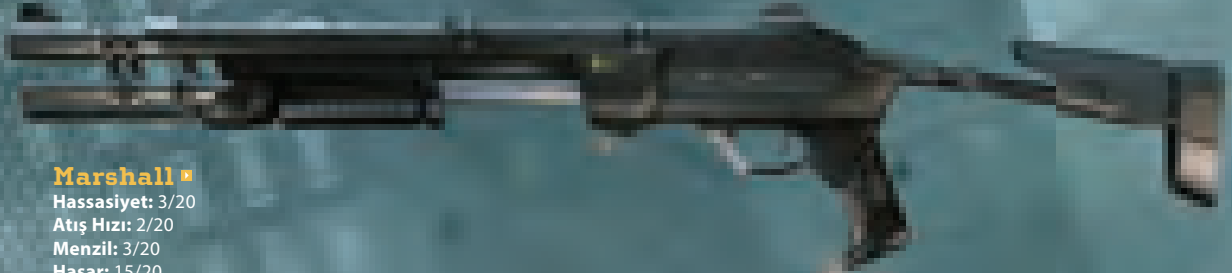
Düşmanlarınızın yürürken bıraktığı ayak izlerini görmenizi sağlar.

4C. Stealth Enhance

Görünmezliği aktif hale getirdiğinizde, Nanosuit'ten giden enerjiyi azaltır, ayrıca görünmezliğe geçiş ve görünmezlikten çıkış zamanını da kısar.

Silahlar

Bu konuya geleceğimizi hiç tahmin etmemiştiniz eminim ki... Silahlar, yani Crysis 2'nin can damarı. Tek tek tüm silahlara göz atmayacağız ama birkaç tane önemli ve farklı olana burada değinmezsek, ayıp olur.



Marshall ▣

Hassasiyet: 3/20

Atış Hızı: 2/20

Menzil: 3/20

Hasar: 15/20

Ağırlık: 15/20

Güçlü bir pompalı tüfekle, görünmez olup düşmanın yakınına girebildiğiniz bir oyunda neler yapabileceğinizi bir düşünün... İşte bu yüzden Marshall, hep yanınızda bulunması gereken bir silah. Pompalı tüfek olmasına rağmen, aslında vuramayacağınız kadar uzakta olduğunu düşündüğünüz düşmanları bile indirebiliyorsunuz. Tek kötü yanı, yavaş ateş etmesi ve kurşunlarının tek tek yerleştirilmesi. Çok fazla zaman kaybettiriyor.



Scar ▣

Hassasiyet: 11/20

Atış Hızı: 11/20

Menzil: 11/20

Hasar: 12/20

Ağırlık: 12/20

Her duruma uygun silahlar vardır ya, Scar da o tüfeklerden bir tanesi. Oyunun büyük bir kısmını bu tüfekle götürdüm ve pişman da olmadım. Scar, atış hızı hiç de fena olmayan bir silah ve bu yüzden de her türlü düşmana karşı etkili. Bu silahı özellikle dürbün takarak kullanmak çok iyi sonuç getiriyor; kullanacaksanız, bu şekilde kullanmanızı tavsiye ederim.



L-TAG ▣

Hassasiyet: 5/20

Atış Hızı: 5/20

Menzil: 17/20

Hasar: 13/20

Ağırlık: 5/20

Hasar gücü hiç de fena olmayan bir bomba atar L-TAG. Bombaları köşelerden sektirmek, patlatma zamanını ayarlamak size kalmış. L-TAG aynı zamanda mayın da döşeyebiliyor fakat bunu senaryo modunda kullanmanıza pek gerek kalmıyor. L-TAG'in cephane kapasitesi çok düşük ve cephanesi hiç de kolay bulunmuyor. O yüzden sadece zor durumlarda kullanmak istiyorsunuz.



M2014 Gauss Rifle

Hassasiyet: 19/20

Atış Hızı: 13/20

Menzil: 19/20

Hasar: 17/20

Ağırlık: 5/20

Tetikçi tüfeklerinin şahı. Hem Railgun, hem Sniper Rifle; gönül daha ne ister? Ne ister söyleyeyim. Bu silaha cephaneye ister mesela. 16 kurşun alıyor alet ve 16 kurşunu tükettikten sonra ara ki bulasın cephanesini. Gauss Rifle'in yüksek hasar oranıyla düşmanınızı tek vuruşta rahatlıkla indiriyorsunuz. Düşmanınız çok kalın olmayan bir duvarın arkasında mı? Ateş edin.



JAW

Hassasiyet: 7/20

Atış Hızı: 2/20

Menzil: 18/20

Hasar: 19/20

Ağırlık: 2/20

Roketatar'ın Crysis 2'deki ismi JAW'dur ve bu silahı bulduğunuz yerde kaçırmanız, suçlanacak bir davranış değildir. JAW'un da cephanesi pek az ama çok işe yarıyor. Özellikle birkaç tane düşman tipine karşı son derece kullanışlı. Bu silah ya güdümlü füze atıyor ya da bir çizgi üzerinde ilerleyen, sıradan bir füze. JAW'un dolun süresi biraz uzun olduğu için seri atış yapmanıza imkan yok.



X43 Mike

Hassasiyet: 8/20

Atış Hızı: 19/20

Menzil: 7/20

Hasar: 5/20

Ağırlık: 7/20

Mikrodalga ısıtıcınızı bir silah olarak kullanmayı hiç düşündünüz mü? Amerika bunu düşündü ve Irak savaşında bu silahı kullandığı bile söylüyor. (Ya da kullanacaktı, vazgeçti; bilemem...) Ateş tuşuna basılı tuttuğunuz sürece mikrodalga ışınları yayıyor bu silah ve özellikle uzaylıların içini dışına çıkarıyor. Cephaneye kullanamadığı için enerjisi bittiğinde atın gitsin. (Çöpe lütfen.)



Düşmanlar

Bize karşı koymaya karar veren Amerikan askerleri ve uzaylılar olarak, düşmanlarımızı iki grupta inceliyoruz. Askerler, sıradan düşmanlarımız olarak oyunda yer alıyor. Bunların makineli tüfek taşıyanı da var, roketatar taşıyanı da fakat örneğin Killzone 3'te olduğu gibi, burada roketatarla saldırandan çok korkmuyoruz. Nedeni de basit, attıklarını vuramıyor ve saçma sapan hareket ettiklerinden, sadece vurulması gereken bir düşmana dönüşüyorlar. Uzaylıların aksine, askerleri öldürmenin bize pek bir faydası yok. Nano Catalyst de düşürmedikleri için öldürdüğümüzle kalıyoruz sadece. Düşman askerlerini öldürmenin birkaç yolu var. Ben en çok görünmez olup yanlarına yaklaşmayı, olabiliyorsa gizlice öldürmeyi, durum izin vermiyorsa da kafalarına dipçikle çakmayı seçtim.

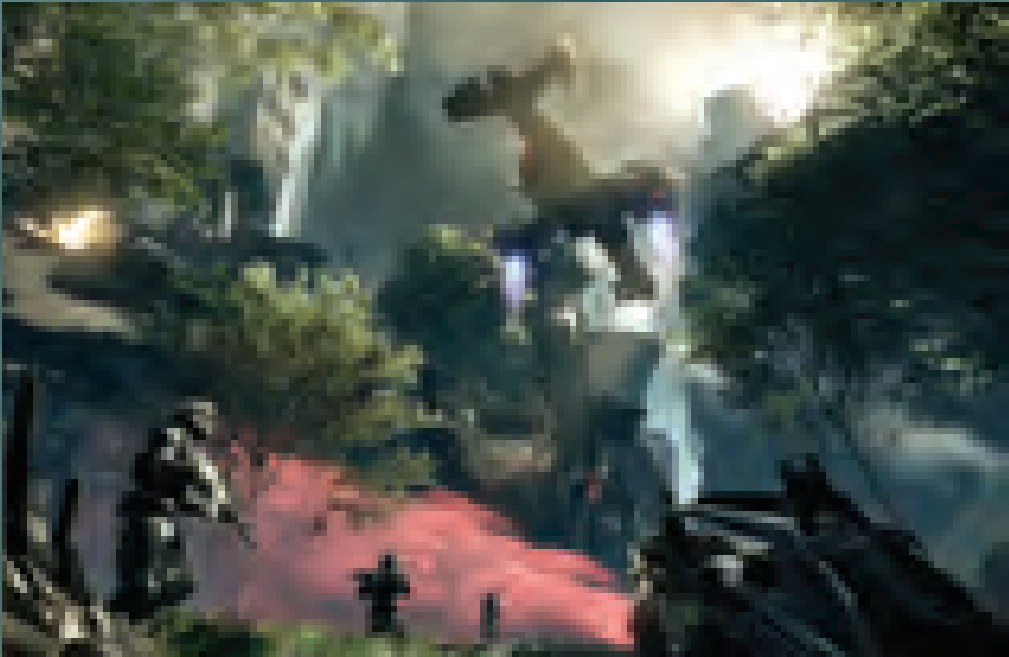
Konu uzaylılar olunca, karşıımızdaki uzaylı tipine göre davranmamız gerekiyor. Toplamda beş tip uzaylı var. Minik böcekleri de bunun içine dahil ettim; çünkü bahsettiğim Nano Catalyst miktarlarından, 20 NC veren uzaylılar, bu minik böcekler. Böcekler aslında bir düşman bile değil çünkü saldıramıyorlar. Vurup NC'lerini alıp gidiyoruz.

Karşıımıza en çok çıkan uzaylılar, inceleme yazısında bahsettiğim, ateş edip ortalıkta zıplayan sıradan uzaylı askerleri. Bunlara karşı istediğiniz stratejiyi kullanabilirsiniz; hatta yakınlarına gidip onları boğazlarından tutup atmayı bile seçebilirsiniz. Görünmez olup "stealth kill" yapmaya da müsaitler fakat ben yine de onlara Rambo misali saldırmayı daha uygun buldum. Yine bu uzaylı tipine benzeyen, bunların biraz daha güçlü olan bir uzaylı tipi var ki onlara karşı dikkatli olmak lazım. Çok kolay ölmüyorlar ve silahları da tehlikeli. Öldüklerinde 300 NC bırakıyorlar, o yüzden seviyoruz bu uzaylı arkadaşımızı da. 500 NC bırakan dostumuzsa... Bir ayı. Kalkanı da var, zirhi de var. Bayağı küfür hak eden, terbiyesizin teki bu. Gördüğünüz yerde kaçın derdim ama 500 NC'yi rüyanızda görürsünüz o zaman. Bu zirhli düşmana karşı en iyi C4 patlayıcı işliyor, ardından JAW, yetmezse el bombası. Ayrıca bir şekilde arkasına geçerseniz,

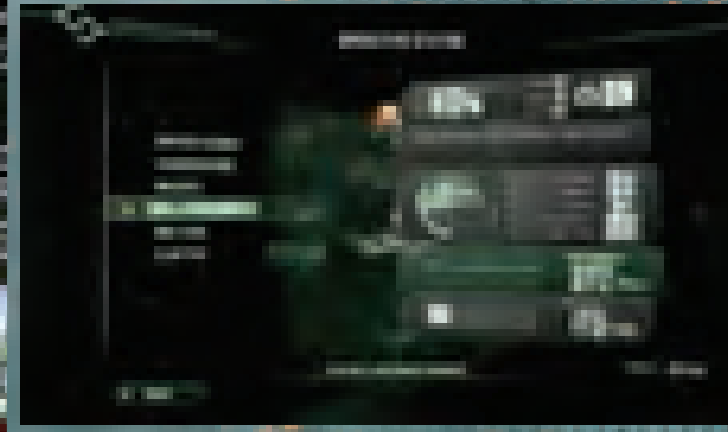
zirhinin olmadığı o açıklıktan daha çok hasar verebiliyorsunuz. Aslında bu strateji tüm uzaylılar için geçerli. Arkalarına geçip basın tetiğe, insanler aşağı.

Peki ya son düşmanımız... İşte o, bu oyundaki tek zorluk çıkarıcı robot. Robot diyorum çünkü o bir makine. Pinger adındaki örümcek bacaklı bu uzaylı, yakınına Nanosuit özellikleriyle yaklaşmanızı engellemek için bir enerji alanı yayıyor. Uzaktaysanız ve yine Nanosuit özellikleriniz açıkta bunları da durduracak bir dalga yolluyor, bir de

üstüne plazma silahıyla ateş ediyor. Pinger'ı yenmek için yine C4'ler, JAW'lar, yüksek hasar veren ve bunu tek atışla yapabilen silahlar kullanmak gerekiyor. Pinger'ın da her uzaylı gibi arka kısmında kırmızı kırmızı parlayan, hassas bir noktası var ve orayı hedeflemek, kısa sürede sonuç almanızı sağlıyor. Pinger'a yaklaşmak için öncelikle görünmez olmalısınız, bunu yaptıktan sonra koşmalı ve silahınızı kullanıp hemen korunaklı bir bölgeye koşmalısınız. Onunla kafa kafaya dövüşme gibi bir şansınız yok, hiç denemeyin.



NANOSUIT 4.0



Multiplayer

Geldik için çok kişili kısmına. Nerede çokluk, orada zorluk... Biz öncelikle buradaki Nanosuit özelliklerine bakalım ki sahaya, nasıl bir ekipmanla çıkacağımızı önceden kestirebilelim. Tek kişilik oyundan farklı olarak, Nanosuit özellikleri burada Güç, Zırh ve Görünmezlik adı altında geçiyor.

Armor

Air Stomp

Atlayın ve düşmanınızın tepesine inin. Tek kişilik oyunda olmasa da multiplayer oyunlarda çok işe yarayabiliyor.

Threat Tracer

Size gelen kurşunların, bombaların, yakındaki patlamaların yönünü gösterir.

Proximity Alarm

"Sote"çiler için en kullanışlı güç. Düşmanınız size yakınlaşırsa sesle uyarı veriyor.

Armor Enhance

Kalkanı çalıştırdığınızda Nanosuit enerjiniz daha fazla dayanıyor.

Nano Recharge

Nanosuit enerjisinin ve sağlığınızın daha hızlı toparlanmasını sağlar.

Detonation Delay

Yakınına düşen bombaların, patlayıcıların daha geç patlamasını sağlıyor ve roketlere karşı savunmanızı artırıyor.

Energy Transfer

Tek kişilik oyunda da aradığım bir güç. Her öldürdüğünüz düşman Nanosuit enerjinizi tazeliyor.

Power

Side Pack

Ekstra şarjör, bomba veya silahın ek özelliğine dair bir cephane taşımanıza yarar.

Point Fire Enhance

Nişan almadan ateş ettiğinizde, düşmanlarınızı daha kolay vurursunuz.

Aim Enhance

Nişan alıp ateş ettiğinizde silahınız daha az tepki verir.

Weapon Pro

Daha hızlı şarjör değiştirir, silahlar arasında daha hızlı geçiş yaparsınız.

Loadout Pro

Birincil silahınızdan bir tane daha taşımanıza, ağır silahlarla daha hızlı hareket etmenize olanak tanır.

Rapid Fire Pro

Silahlarla daha hızlı ateş edersiniz.

Mobility Enhance

Savaş alanında rüzgar gibi esmek için koşarken Nanosuit enerjiniz daha az gider.

Retriever

Düşmanlarınızdan düşen künyeleri otomatik olarak toplarsınız.

Stealth

Stealth Enhance

Daha fazla görünmez olarak durabilmenizi sağlar.

Blind Spot

Düşmanın radarından kurtulabilmenizi sağlar.

Covert Ops

Ayak seslerinizi azaltır, düşmanın ayak seslerini yükseltir ve Ceph Airstrike perk'üne karşı savunma sağlar.

Tracker

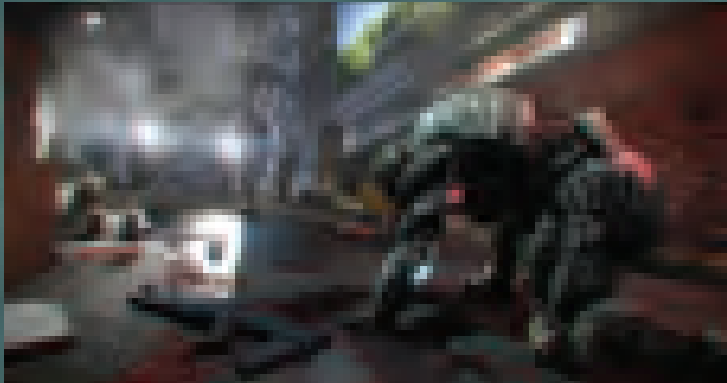
Düşmanın ayak izlerini ve geldikleri yönü gösterir.

Cloak Tracker

Kamp yapan, görünmezliği tanırlı olmakla eş gören oyuncular size gösterir.

Visor Enhance

Silahın dürbününden bakınca düşmanları daha belirgin gösterir.

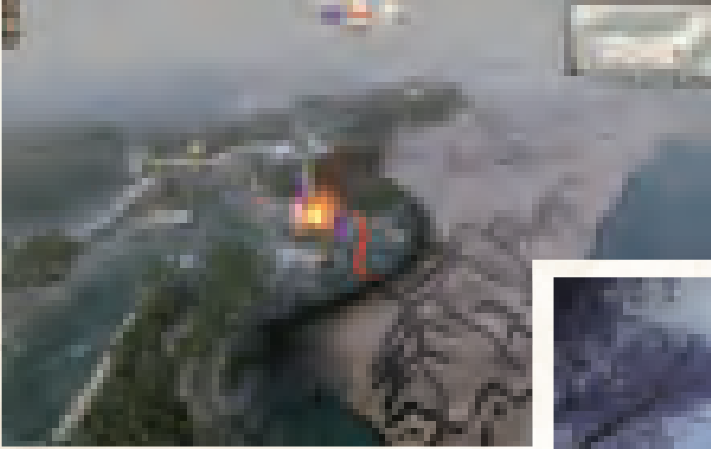


Biterken...

İncelemeyi, rehberi okuyup bir de DVD'deki videoları izlediyseniz, bilin ki Crysus 2 hakkında artık her şeyi biliyorsunuz. Yine de açıkta bir şeyler kalmıştır, normaldir, onları da kendiniz göreceksinizdir zaten. Giderayak size birkaç tavsiye vermem gerekirse oyunu ne en kolay, ne de en zor seviyede oynayın derim. Bence dört zorluk seviyesinden üçüncüsü iyi; çünkü ilk iki zorluk seviyesi fazlasıyla kolay. Oyundan maksimum derecede zevk almak için de Nanosuit'in her türlü özelliğini kullanmanızı tavsiye edeceğim. Tüm oyunu sadece gizlenerek oynamaya çalışmak yerine, zaman zaman koşun, zıplayın, ateş edin, yere inin; düşmanınız ölmediyse basın tekme git. Son olarak da sinirlerinize hakim olun. Checkpoint sistemi yeri geliyor pek affedici olmuyor ve bir Pinger'ı tam öldürecekken, siz ölünce her şeye baştan başlamanız gerekebiliyor. Mouse'u, gamepad'i bir kenara bırakın, iki dakika kalkın dolaşın ve ondan sonra oyuna devam edin. Yoksa işin içinden çıkılmaz.

Shogun 2: Total War

Savaş zor zanaattır, nasıl yapıldığını bilmek gerek...

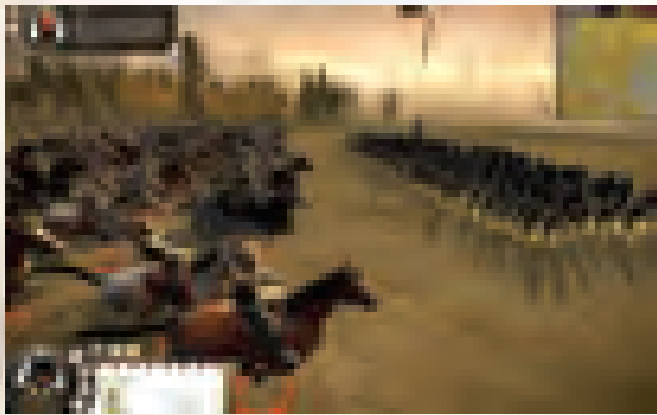


Irklar

Oyuna henüz başladığınızda seçilmeyi bekleyen dokuz farklı ırk olduğunu göreceksiniz. Her ırkın bir başlangıç noktası olduğu gibi, kendisine özel artıları da var. Benim size tavsiyem hem başladığı bölge olarak, hem de Katana birliklerine verdiği artılardan dolayı Shimazu klanı olacaktır. Oyunun en kritik birimleri olan Katana kullanan birliklerinizin fazladan bonusu olduğuna sonradan müteşekkir olacaksınız. Pek tabii ki bu klanın "Initial Challenge"ı en kolayda. Yani birazcık daha zor bir oyun istiyorsanız, mümkün merteye Initial'ı Normal ya da Hard olan bir klan seçin.

Harita

Oyunun genel olarak bütün stratejisi ana haritada toplanıyor. Bu harita sayesinde nerede, kim var, her şeyi görebiliyoruz. Shogun 2: Total War'da (S2TW) bulunan harita başlangıçta kapalı, sadece bölgelerin isim ve resimlerini görebiliyoruz. Biz yakınlaştıkça açılan haritadaki çevre detaylarına dikkatlice bakın, özellikle de savaş kararı almadan önce; çünkü dağlar, tepeler, ırmaklar savaş arazinize direkt olarak yansıyor. Bu arada harita üzerinde ilerlerken düşmanınıza savaş açabilir, kalelerine saldırebilirsiniz.

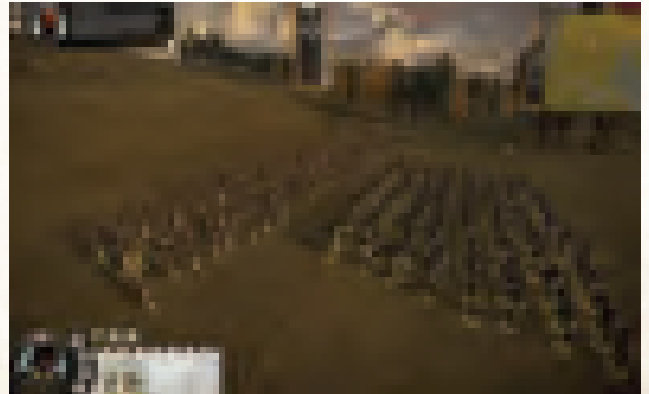


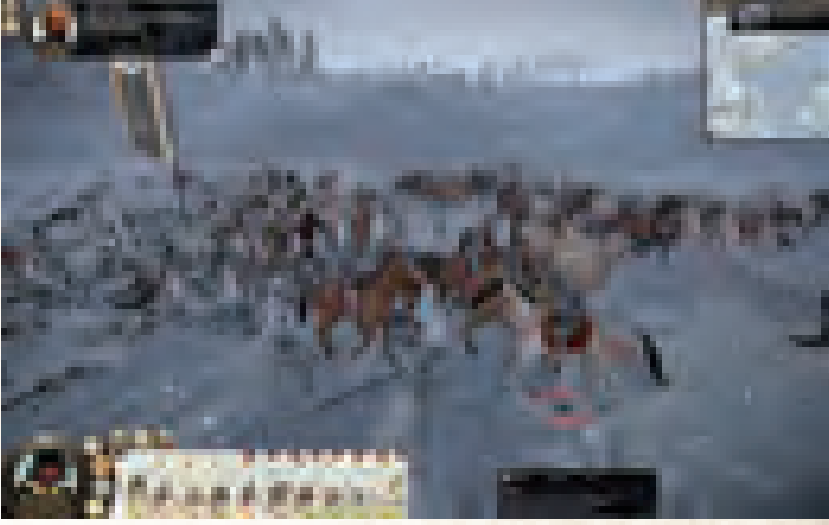
Okçular

Archer'lar, yani okçu birliklerimiz, özellikle bulunduğumuz çağ ve yer baz alındığında fazlasıyla etkili birimler olarak karşımıza çıkıyor. Sadece ağır zırh giyen birimlere karşı güçsüz kalan okçularımız, özellikle ateşli ok yeteneğini kazandığında etrafa dehşet saçıyor. Döneminin Japon kaleleri düşünüldüğü zaman, dışarıdan gelen etkili silahlar arasında yer alıyor ok. Tepe üzerine yerleştirilmiş iki birlik okçu, düşmana ağır hasarlar verebiliyor. Fakat oyunun en zayıf ünitesi olduğunu da unutmamak lazım; yakın dövüşte onları etraftaki çalılar bile yenebiliyor.

At ve Mızrak

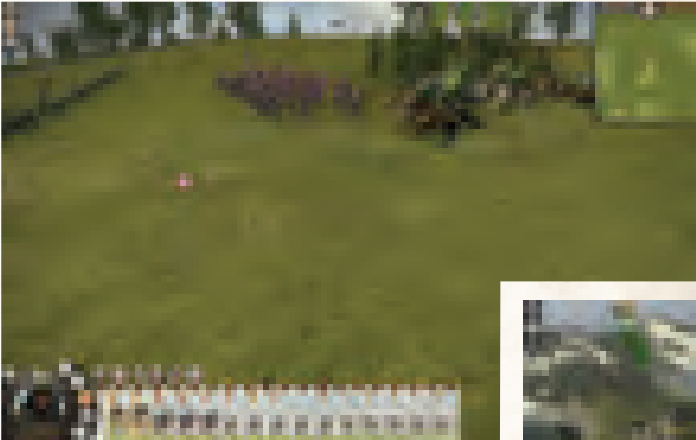
Malum, bir savaş stratejisi oynuyoruz ve kendisi fazlasıyla gerçekçi. Hal böyle olunca da birazcık tarih bilgisi, birazcık da mantık gerekiyor. Mantığımızın hayati önem taşıdığı ilk yer, mızraklı birimler ile süvariler arasında duygusal bağ olduğu gerçeğidir. Mızraklı ünitelerimiz olan Yari Ashigari'ler, temel olarak en ucuz birliklerimiz. Zırhları olsun, saldırıları olsun fazla bir işe yaramıyormuş gibi gözüküyorlar ama işler hiç de öyle yürümüyor. Özellikle süvari birliklerine karşı anlamsız bir üstünlükleri var. Ortalama dört ya da beş kayıp vererek bir birlik süvariye temizleyebilen Ashigari'ler, aynı zamanda harika bir mızrak formasyonuna da sahipler.





Tepeler

Okçu kısmında da değindiğim gibi, tepeler tıpkı gerçekte de olduğu gibi fazlasıyla önemli bir yer teşkil ediyor S2TW'da. Tepe kontrolü okçularımıza avantaj sağladığı gibi, aynı zamanda tepeden aşağıya koşan ünitelerimize de bonus veriyor. Hem de öyle küçümsenecek gibi bir şey değil bahsettiğim. Tepelere çıkmaksa piyadelerimiz için birazcık zor. Bu durumu lehinize kullanmak için tepelere çıkmaya çalışan düşman piyadelerini, süvarilerinizle temizleyebilirsiniz. Fakat dikkat edin; bu işler karşılıklı...



Rapor

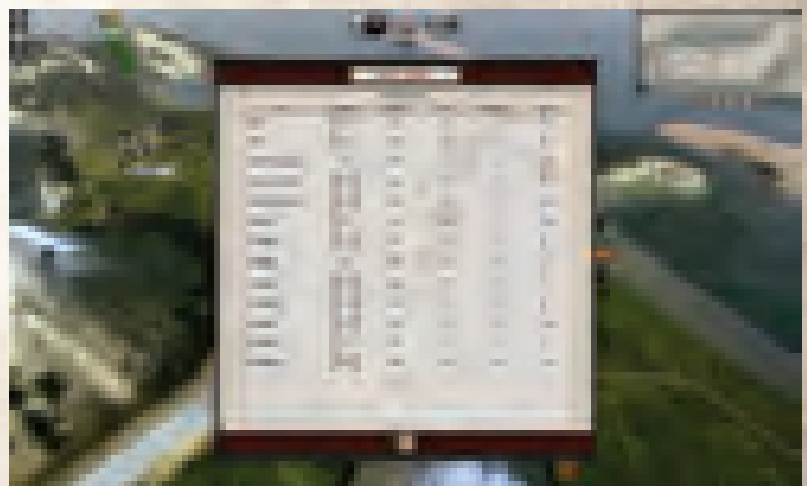
Her savaşın bir sonu vardır; iyi ya da kötü bitsin, hiç fark etmez. Eğer iyi bir general olmak istiyorsanız, her savaş sonunda gözünüze iliştiirilen raporlara bir bakın. Hangi üniteden, kaç kişi kaybetmişsiniz. Düşman ne durumda... Bir de her tur başlangıcında, Japonya çevresinde neler olduğunu anlatan notlar çıkacak; etrafta neler olmuş bir zahmet hepsine tek tek bakın. Yoksa bir anda karşınıza çıkacak, durdurulması imkansız müttefik güçler karşısında oturup ağlamayın. Ayağınızı denk alın!

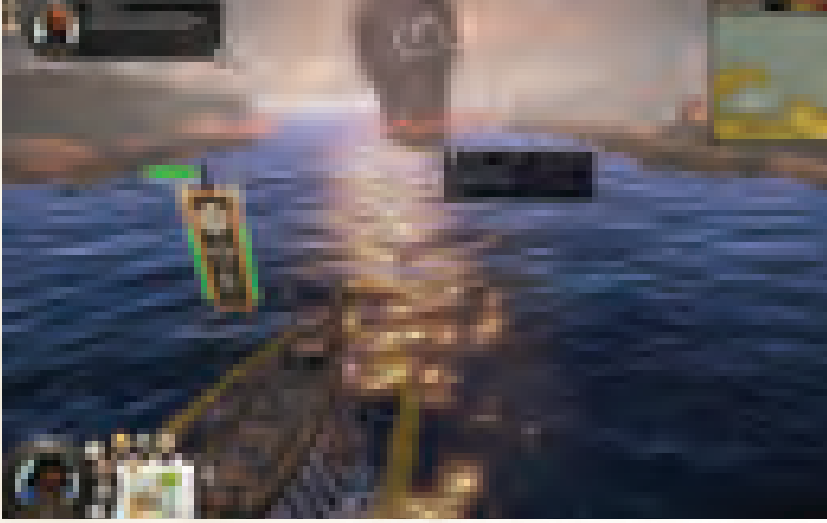
Süvariler

Ortaçağ da dahil olmak üzere, tanklar piyasaya çıkıncaya kadar ki en korkutucu askeri gücü süvariler. Her ne kadar ağır metalden olmasa da zırhları, Japon süvarileri de kalın deri zırhları sayesinde birçok saldırıya göğüs gerebiliyorlar. Mızraklardan sakındığınız sürece de hayatta kalmaya devam edecekler. Süvarileri özellikle savaş başında birliğinizden birazcık uzağa, görüş mesafesinin dışına ya da ağaçların içerisine saklayın. Düşman ilk dalga birliklerini gönderdiğinde, yanlarından bir anda yapacağınız saldırı sonucu moralleri düşecek ve ilk fırsatta kaçmaya çalışacaklar. Gerisi size kalmış...

Kıstır

Oynadığımız oyun öyle ortalama bir RTS değil. Burada bir durmak lazım. Hal böyle olunca yapmamız gereken onlarca strateji ortaya çıkıyor. Aslında oyun size odun gibi duran askerler sunuyor ama işte marifet onları kullanmakta. Düşmanlarınızı daima şaşırın. Özellikle iki taraflı, hem önden, hem de arkadan yapılan saldırılar rakibe direkt bir yumruk olacaktır. Sürekli sıcak savaşın olduğu bölgelere kilitlenmeyin; düşmanınızın arka taraftaki birliklerine odaklanın ve birliklerinizi gerekirse sıcak savaştan çıkarıp (iki birliğinize karşı, düşmanın tek birliği olan sıcak savaşlardan bahsediyorum.) eğer yapabiliyorsanız rakibinizi kıstırın.





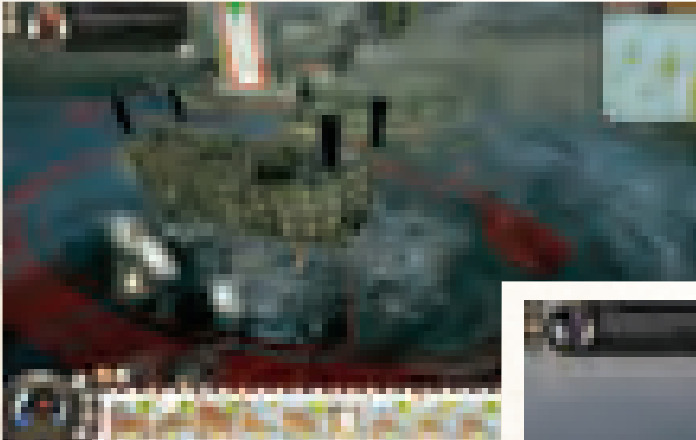
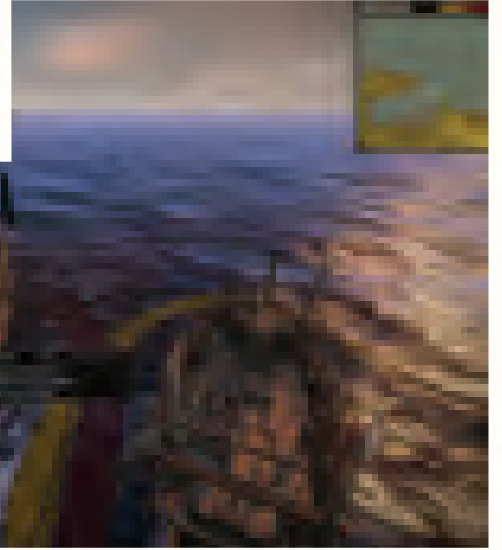
Bordalama

Bordalama ile artık deniz savaşları çok ama çok daha farklı. Çünkü öyle birbirimizin etrafında dolaşıp saatlerce kimin güllesi ilk denk gelecek diye beklemek zorunda değiliz. Bordalama sistemi, gemiler birbirine yeterince yaklaştığında çalışır. Bazı gemilerin spesifik özellikleri bordalamadan kurtulup kaçabilmelerini sağlasa da sayıca üstün olan gemi genelde diğerini egale eder. Bu işlem esnasında dışarıdan gelen başka gemilerin hedefi olmamaya dikkat edin. Bir de eğer geminiz gövde olarak rakipten iriye rahat olun. Hızlı olmadığı sürece o gemi sizin demektir.



Ufak Gemi

S2TW'da bulunan deniz savaşları ve deniz hakimiyeti fazlasıyla detaylı bir şekilde yapılmış. Size vereceğim ilk ve en net tavsiye, deniz savaşlarında mesafeyi ve hızı iyi ayarlamanız; gerisi cidden çok kolay... Özellikle yanan oklar atabilmenizi sağlayan ufak ve hızlı gemilerinizi yakinen kontrol altında tutun. Yeterince hızlı oldukları için bordalanmaları bir hayli zor. Uzak mesafelerden attıkları oklara düşmanınızı çileden çıkarmaya yetecektir.

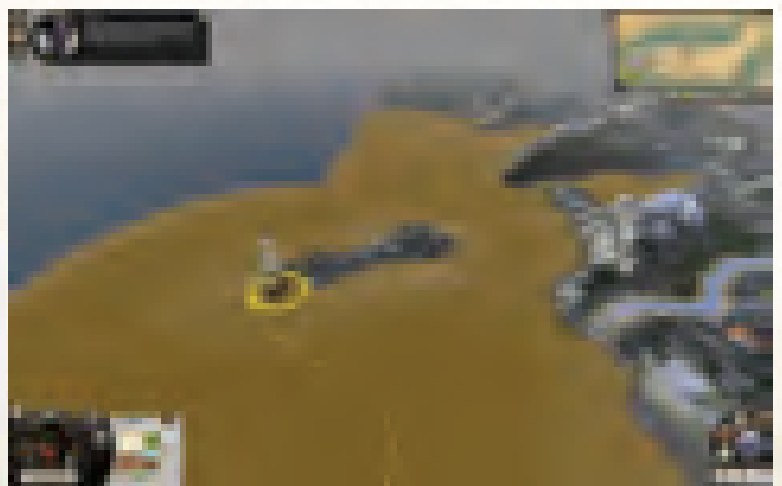


Deniz Ticareti

S2TW'da ticaret, düşündüğünüzden de önemli bir yer tutuyor. İlk olarak çevredeki klanlarla başlayan ticaret ağıımızı giderek geliştirmemiz lazım. Bu ağ için en uygun yolsa deniz yolu. İlk olarak etrafınızdaki minik adalara bir göz gezdirin; buralarda ticarete uygun limanlar olduğunu göreceksiniz. Sonrasındaysa daha uzaktaki ırkların limanlarına bir göz atın; bakalım sizi isteyecekler mi... Anlaşmalarınızın kabulünün ardından artık paraya para demeyeceksiniz. Fakat ticaret yollarınızın düşmanlar tarafından engellenmemesi için rotalarınıza yakın filolar bulundurmak çok işinize yarayacaktır.

Denizdeki Engeller

Deniz savaşları da eskisine göre renk değiştirmiş durumda. Evet, farklı farklı gemiler mevcut bu oyunda ama deniz savaşlarında asıl değişen şey harita yapısı olmuş. Yani bütün savaşlar okyanus ortasında olmuyor malum; hatta çoğu savaş, ana kıtanın kıyı şeritlerinde oluyor. Hal böyle olunca savaş alanlarında bolca irili ufaklı kaya parçası görmek mümkün. İlk olarak dikkat edilmesi gerekense sığ sular. Açık renkli kısımlara fazla gitmeyin. Bir de zoraki bir şekilde yakınınıza gelmek zorunda olan gemileri, bulunan ufak adalar etrafında dolaşarak size yaklaşmadan rahat bir şekilde yok edebilirsiniz.



Kale Savaşları

Yazımda da belirttiğim gibi bu oyunda bambaşka kale savaşlarına tanık olacaksınız. Ünitelerimiz kendi başlarına kalelere tırmanabiliyorlar. Fakat bu konuda uzman olanlar ninjalarımız sayesinde diğer ünitelerimize pek iş düşmüyor. Kendileri duvarlara çok hızlı tırmanabildikleri gibi, aynı zamanda kale kapılarını ele geçirip dost birliklere açabiliyorlar. Bir kere içeriye girdikten sonra teker teker aldığımız kulelerden sonrasıysa çok kolay.

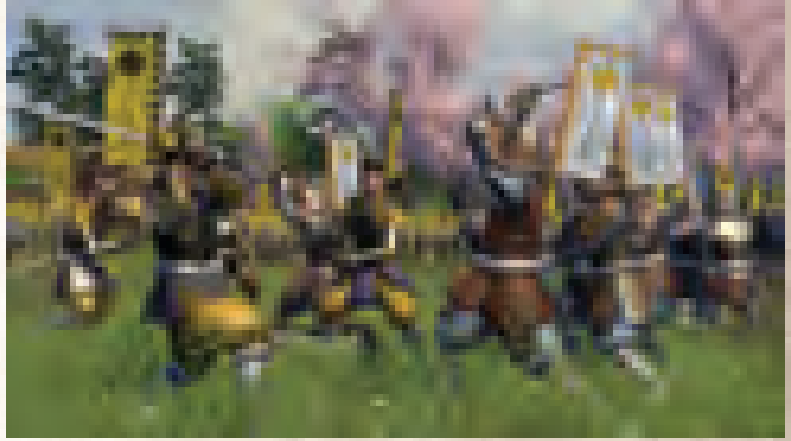


Key Buildings

Her haritada olmamak koşuluyla, bazı haritalarda bulunan Key Building'ler sayesinde savaş esnasında fazladan bonusa sahip olabiliyoruz. Restore Bonus ya da fazladan mühimmat gibi savaş derinden etkileyen özellikler barındıran binaları ele geçirmek içinse süvari birimlerine ihtiyacımız var. Atlarından indirdiğimiz süvarilerimizi bu binaların yanına getiriyor ve bir miktar bekliyoruz, zamanla dolan kahverengi bar tamamlandığında bina bizim demektir.

Üstünlük

Strateji oyunları her ne kadar detaylı olursa olsun, bazı temel noktalar üzerine yapılmış oluyor. Bu durum pek tabii ki S2TW için de geçerli. Şimdi size vereceğim kombinasyonu iyi okuyun zira oyunun bütün formülü bu. Mızrak atı öldürür, katana mızrağı keser, ok herkese zarar verir, okçu herkese karşı zayıftır, at ise mızrak hariç gözden yaş getirir. Bütün bunların ortalamasıysa katanadır. Yani bol Katana, çok iş yapar. (Macro micro go!)



Ele geçir

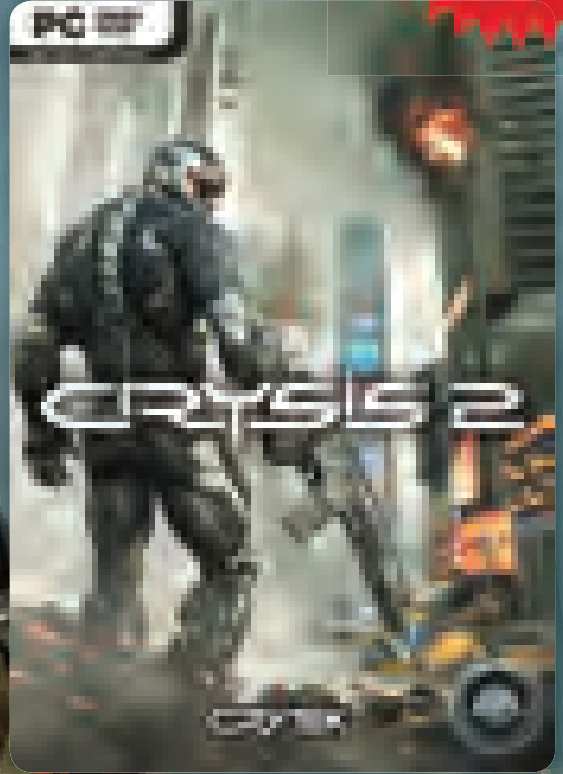
Bir bölgeye savaş açmak, her şeyin sadece başlangıcıdır. Savaşı kazandıktan sonra vereceğimiz kararlara geleceğimizi etkileyecektir. Bir bölgeyi ele geçirdiğinizde eğer inanılmaz derecede paraya ihtiyacınız yoksa yağmalama, yani "loot" seçeneğinden uzak durun. Hem tamir parası, hem de şehirdeki halkın mutsuzluğu oyununuzu büyük oranda etkileyecektir, her şeyi kontrol altına almak zaman alacaktır. Barış içerisinde şehri almak ve de yağmalama seçeneği dışında bir de vergiye bağlama seçeneği mevcut S2TW'da. Bir bölgeden geçip arkadaki bir yere saldırıcaksanız vergi seçeneği tam da aradığınız şey olacaktır.

TEKLİF - 1

LEVEL'A ABONE OLUN

CRYSIS 2 OYUNU VE 1 YILLIK LEVEL ABONELİĞİ

80 TL



TEKLİF - 2

15. YILA ÖZEL

1 YILLIK LEVEL ABONELİĞİ 40% İNDİRİMLİ

50 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 Axxess Bonus Maximum World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

Visa Master Card

Kart No:

Son Kullanma Tarihi:

Güvenlik No:

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

15. Yıl'a özel 1 yıllık abonelik **50 TL**
 Crysis 2 oyunu + 1 yıllık abonelik **80 TL**

Bu form 30 Nisan 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



PC TOP 10



Batman: Arkham Asylum

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

Sistem Gereksinimleri
2.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Rocksteady
Dağıtım Eidos
Çıkış Tarihi 2009

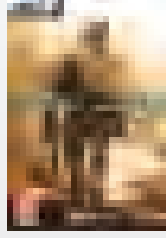


Battlefield: Bad Company 2

Bad Company'nin devam oyunu, sadece Battlefield serisinin en iyi oyunu olmakla kalmadı, Call of Duty 4: Modern Warfare'ı da geride bıraktı.

Sistem Gereksinimleri
3.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM /
512 MB Ekran Kartı

Yapım EA DICE
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2010

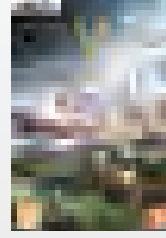


Call of Duty: Modern Warfare 2

Activision'ın en çok güvendiği para basma makinelerinden Call of Duty serisi, son oyunuyla yine zirve yaptı.

Sistem Gereksinimleri
3.2 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2009

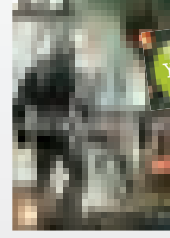


Civilization V

Civilization serisinin kalitesi beşinci oyunda da karşımızda. Yeni taktiğe dayalı savaş sistemi de cabası.

Sistem Gereksinimleri
2,0 Ghz İşlemci / 2 GB 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

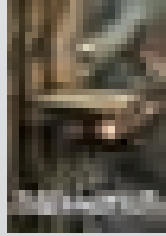


Dragon Age II

Barındırdığı aksiyon doza-jiyla 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

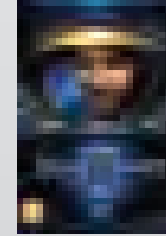


Machinarium

Bir Flash oyununun bile şaheser olabileceğini kanıtlayan Machinarium, 2009 yılındaki favorilerimizden biriydi.

Sistem Gereksinimleri
1.8 Ghz İşlemci / 512 MB RAM /
32 MB Ekran Kartı

Yapım Amanita Design
Dağıtım Mamba Games
Çıkış Tarihi 2009

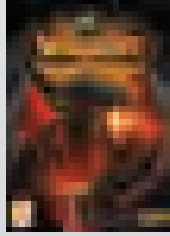


StarCraft II

Yıllarca süren bekleyiştin sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

Sistem Gereksinimleri
2,4 Ghz İşlemci / 2 GB RAM /
512 MB Ekran Kartı

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2010



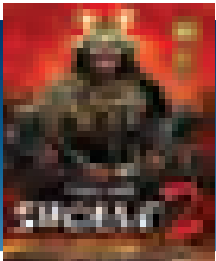
World of Warcraft: Cataclysm

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



Shogun 2: Total War

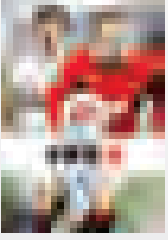
Total War konsepti Shogun 2'de bir basamak yukarı çıkarılmış. 16. Yüzyıl Japonya'sında ninjalarla, Katana askerleriyle ve okçularla geleneksel savaş konseptini esas alan Shogun 2: Total War, son dönemlerde ofisimize uğrayan ve elimizden düşürmediğimiz en iyi strateji oyunu oldu. Taktiksel savaşlar ve

doyurucu stratejik oynanış, devasa multiplayer desteğiyle birleşince ortaya başından ayrılmayacağımız bu muhteşem yapım çıkmış. Shogun 2'de savaşı hem tepeden yönetmek, hem de alana inip yaşamak mümkün. Shogun 2 an itibarıyla yılın en iyi strateji oyunu olmaya aday.

Sistem Gereksinimleri
2.0 GHz İşlemci / 2 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi 15 Mart 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

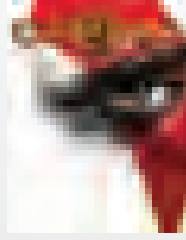


Gears of War 2 360

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

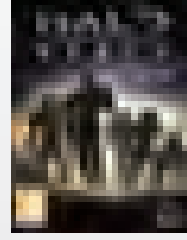


God of War III PS3

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

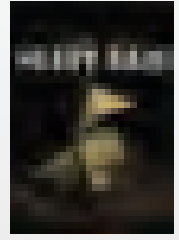


Halo: Reach 360

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

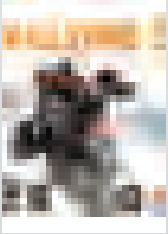


Heavy Rain PS3

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

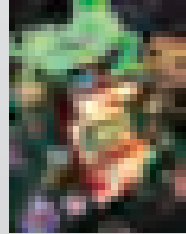


Lara Croft and the Guardian of Light 360

İzometrik kamera özlemine gideren Lara'nın bu macerası hem oyun dünyasına, hem de Lara'ya yepyeni bir tat getirdi.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Crystal Dynamics
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 2010

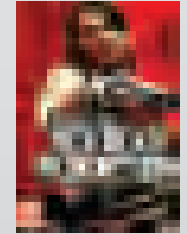


LittleBigPlanet 2 PS3

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

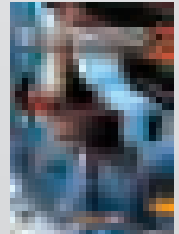


Red Dead Redemption PS3

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



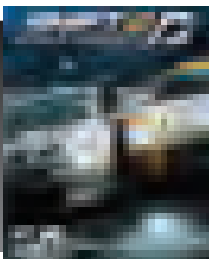
Uncharted 2: Among Thieves PS3

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



Need for Speed Shift 2 Unleashed (PlayStation 3)

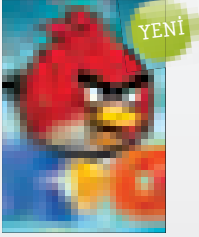
Hot Pursuit'ten Autolog'u, Carbon'dan drift atma özelliğini, ilk Shift oyunundan muhteşem hasar modellemeleri ve gerçekçi sürüş deneyimini, Underground'tan gece yarışlarını alıp aynı bünyede harmanlayan Shift 2 bu ay ofisin gözdesi oldu. Ofis ahalsinin her daim favorisi olan ve çok oynanan FIFA 11'in

tahtına göz diken Shift 2, LEVEL Ligi'ni de bu ay şenlendiren ve neşelendiren yegane oyun olmayı başardı. Özellikle bu kez online modları ve Autolog sayesinde arkadaşlarınızla çekişme olayını bir sonraki boyuta taşıyan Shift 2 gövde gösterisi yaparak Gran Turismo 5 gibi rakiplerine gözdağı veriyor.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Slightly Mad Studios
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 29 Mart 2011

Mobil TOP 10



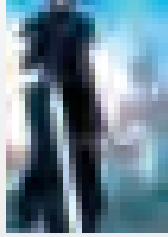
YENİ

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

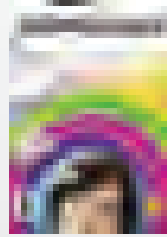


Crisis Core: FF VII

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

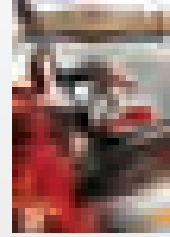


Echochrome

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

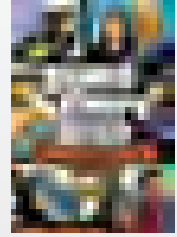


God of War: Ghost of Sparta

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 küçücük oyun konsollarında yer alması gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadar...

PSP
IPHONE
DS

Yapım Rockstar Leeds
Dağıtım Take Two
Çıkış Tarihi 2009

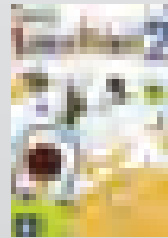


Jak and Daxter: The Lost Frontier

PlayStation 2'nin en renkli karakterlerinden Jak ve Daxter, yanlarına Kiera'yı da alıyor ve onun görevini yerine getirmek için yola koyuluyor.

PSP
IPHONE
DS

Yapım High Impact
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009

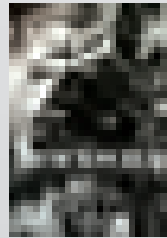


LocoRoco 2

PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunuyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008



MGS: PW

PSP gibi teknik anlamda PS3 ve Xbox 360'a göre çok daha sınırlı bir platformda, böylesine başarılı bir oyunun ortaya çıkması, Kojima'yı bir kez daha takdir etmemizi sağladı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010

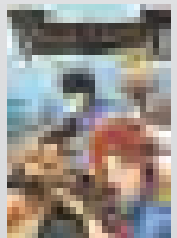


Mission: Deep Sea

Tamamıyla Türk bir ekip tarafından geliştirilen Mission: Deep Sea, farklı oynanış sistemi ve özgün yapısıyla dikkat çekiyor.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Hiccup Studios
Dağıtım Chillingo
Çıkış Tarihi 2009



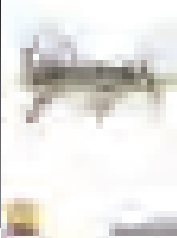
Valkyria Chronicles II

Anime tarzındaki karakterlerle "Kahrol düşman, al sana bomba!" modunda etrafa ölüm yağdırdığımız ilginç bir oyun.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010

Bu ay ne oynadık



Dissidia 012: Duodecim Final Fantasy (PSP)

Geçen ay PSP için satışa çıkan, bağımlılık yapıcı Dissidia 012: Duodecim Final Fantasy oyununa saatlerimizi ve günlerimizi harcadık. Bu zaman yatırımımız bize yol, su, elektrik; pardon, eğlence, gülmüçük ve keyif olarak geri döndü. Bu oyun şey,

böyle birçok Final Fantasy oyunundaki karakterlerin olduğu, arena gibi yerlerde geçen bir dövüş oyunu. RPG öğeleri de var bir ton, o yüzden asırlarca oynanabiliyor. PSP sahiplerinin kaçırmaması gereken cillop bir oyun.

PSP
IPHONE
DS

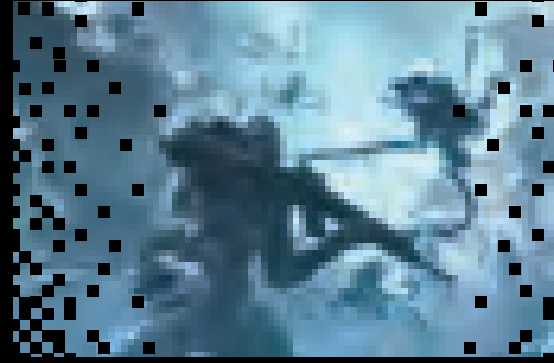
Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 23 Mart 2011



SEN DE KATIL!

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





CRYSIS

HER DONANIMIN HARCİ DEĞİLDİR CRYSIS!

Herkesin en az bir kriteri vardır oyun seçerken. Bu kriterlerin en popüler olanı da oyunun grafik kalitesidir şüphesiz. Zamanın şartlarına göre binek taşı olarak gösterilebilecek oyunlar olmuştur hep. Başka bir deyişle bir PC donanımı, en basit haliyle o oyun üzerinden kalite değerlendirmesine alınır. Duymuşsunuzdur siz de "Crysis'i çalıştırır mı bu bilgisayar ağabey?" şeklinde sorular. Nasıl bir mantıktır bu cümleleri kurduran, bilemem ama Crysis'i ünlü yapan en önemli unsurun oyunun grafik kalitesi olduğu bir gerçek. Evet, medar-ı iftiharımız (Yerli kardeşlerden dolayı...) Crysis'ten bahsedeceğim bu ay size. Tabii ki nereden başlayacağıma karar verdikten sonra...

Çok eski değil Crysis'in mazisi, 2007 yılına kadar uzanıyor ve Crysis denince akllara ilk olarak Crytek geliyor tabii ki. Bildiğiniz gibi Crytek, Cevat Yerli ve kardeşlerinin liderliğinde, Almanya merkezli bir oyun firması. Olayın temelinde bir Türk olunca da milli damarlar kabarıyor haliyle ama Crytek, sadece Türk oyun severler tarafından takdir gören bir firma değil, tüm oyun dünyası tarafından takip altında tutulan bir firma. Durumun böyle olmasındaki faktör de firmanın ilk oyunu, yani Far Cry. Onun hemen ardından piyasaya sürülen Crysis de olayın tuzu biberi oldu haliyle.

Far Cry'ı zikretmemin sebebi, o meşhur CryENGINE (Şu "Cry" saplantısına da el atmak lazım bir ara.) grafik motoru ki bu sebebin farkındasınız siz de... O motorun temelini alıp üzerine birkaç kat daha çıkardı Crytek ve ortaya Crysis gibi bir grafik canavarı çıktı. Teknik detaylardan bahsedip olayı dallandırıp budaklandırmanın anlamı yok şu an ama deminden beri Crysis'in sadece grafik kalitesinden dem vuruyor olmamın tek sebebi oluyor kendisi. Oyunun hikayesine baktığım zamansa pek de içim açılmıyor açıkçası. "Dünyayı uzaylılar basmış, aman Allah, ne yapsak!" klişesinin ötesinde değil olay. Hikayenin işlenişi konusunda da pek bir numara yok. Oyunun tüm numarası grafiklerinde ve aksiyon yapısında ki zaten amaç da bu. Zaten hangi oyun bize hayatın anlamını verdi ki şimdiye kadar?

Kardeşi Far Cry gibi "open-ended" mantığında bir oyun oldu Crysis. Sevgili kahramanımız Nomad ve üzerindeki o müthiş Nanosuit ile birlikte aksiyonun dibine dibine vurduk. Böylece oyun dünyasının ünlü FPS'leri arasında kendine yer edinmiş oldu Crysis. Belki duymamışsınızdır, bir üçleme olarak tasarlandı

Crysis ve ilk oyun, tahmin edilenden daha büyük bir süske yarattı. Tabii ki bu süske, şu sıralarda ağzınızın suyu aka aka oynamış olduğunuz ikinci oyunun işine geldi. Tekrar belirtmek gerekirse ikinci oyundan sonra bir Crysis daha sürülecek piyasaya ve böylece üçleme tamamlanmış olacak. Ben de bu vesileyle Crysis hayranlarına mutlu bir haber vermiş biri olarak yatağimde mutlu ve huzurlu bir şekilde uyuyabileceğim.

"Cry" sülalesinin en gözde bireyi...

"Crysis ve grafikleri!" şeklinde bağıryorum deminden beri ama oyunu hak ettiği yere getiren sadece grafik kalitesi değildi tabii ki. FPS dünyasına yepyeni bakış açılarıyla yaklaştı Crysis. Elbette ki olayın özü hedef almak ve ateş etmek üzerineydi ama detaylar söz konusu olduğunda devrim sayılabilecek nitelikler de bulunuyordu. Mesela, silahların opsiyonlarını aksiyona ara vermeden değiştirebilmek mümkündü. Silahınızın dürbününü değiştirmek veya namluya bir susturucu takmak için aksiyona ara vermek zorunda değildiniz. Bu ve bunun gibi farklı seçeneklerin yanı sıra Nanosuit'in kullanım çerçevesi de söz konusuydu. Enerji barınızın elverdiği ölçüde Nanosuit'in etinden, sütünden bolca faydalanıyordunuz ve tüm bu karışımla birlikte FPS oyunlarının can düşmanı olan "sıcaklık" tehlikesi ortadan kalkıyordu.

Crysis, Yerli kardeşlerin Türk oyun severlere bir torpili olarak Türkçe dublaj desteğini de beraberinde getirdi. O zamana kadar hayal gibi görünen, oyunları

Türkçe dublaj eşliğinde oynama lüksü de böylece temelini atmış oldu. Gerçi öpüp başa konulacak kadar kaliteli bir seslendirme yapılmamıştı ama bir ilk olarak taktir edilesi bir olaydı. "Demek ki oluyormuş!" diyebilirdik en azından.

Söylenecek çok şey var aslında Crysis için. Öyle ki hala Crysis oynayanlarınız bile vardır. Olayı abartıp yepyeni bilgisayarlarınızla, sırf Crysis'in ilk zamanlarında oyunun grafik ayarlarını sonuna kadar kökleyp oynamadığınız için, hiç değilse içinizde kalan uhdeyi tatmin etmek adına uzaylı avına çıkmışsınızdır belki de. (Merak etmeyin, yalnız değilsiniz; çünkü ben de bu tarz şeyler yapıyorum bazen.) Crysis 2 piyasadayken böyle bir çabaya da lüzum var mı, bilemiyorum. Durduk yere zorluk çıkarıp ortalığı karıştırma gayretimi de esefle kınıyorum. Siz bana bakmayın, canınız hangi oyunu çekiyorsa eski / yeni demeden onu oynayın. Beni de burada kendi başıma bırakın ki kimseye zararım dokunmasın. Sözü'nü etmeyi unuttuğum bir şey kaldı mı acaba? Galiba yok... O halde son olarak Crytek'i bir kez daha tebrik etmiş, Crysis'i de bir kez daha size hatırlatmış olayım ve yavaş yavaş sıvışayım. Kendinize iyi bakın... **Ertekin Bayındır**





Korku Sitesi

www.korkusitesi.com

İnsanoğlunun yüzleşmeye çekindiği, nefesini kesen ve kalbini çılgınca attıran duygulardan en güçlüsü korku olsa gerek. Ülkemizde de bu duyguyu derinlemesine işleyen, korku hissini yansıtan ne kadar yazılı veya görsel medya varsa hepsini içinde barındıran bir site bulunuyor. Korkusitesi.com, korku dünyasıyla ilgili son haberleri ve gelişmeleri takip edebileceğiniz son derece başarılı bir platform. Klasik ve modern korku sinemasının bütün detaylarını, tanıtım videolarını, müziklerini ve makalelerini bulabileceğiniz gibi, korku edebiyatının öne çıkan eserleri hakkında da detaylı bilgi sahibi olabilirsiniz. Korku dünyasının kült karakterlerinin tarihi kadar, korku temalı oyun dünyasını ele geçirmiş oyunların incelemeleri de ilginizi kesinlikle çekecek. Bakmadan geçmeyin!

■ Ayça Zaman

Canavarlar - Garip Yaratıklar Kitabı

Christopher Dell

Küçükken "canavar" kelimesini duyduğumuzda yorganın altına kafamızı sokup uyumaya çalıştığımız günler çok gerilerde kaldığına göre, canavarları yakın tanımamanın vakti çoktan gelmiş bulunuyor. Christopher Dell tarafından ele alınan kitapta 10 başlık altında bütün

canavar türleri ele alınıyor. Şimdiye kadar mağara duvarlarındaki görsellerden tutun da, din kitaplarında, edebi eserlerde ve mitolojide karşı karşıya geldiğimiz türlü türlü canavarın detayları ve insan ırkıyla arasındaki bağlantılar bu kitapta gözler önüne seriliyor. Anlatım dili de oldukça başarılı olan Canavarlar - Garip Yaratıklar kitabı fantastik dünyanın unuttuğumuz efsanelerini tekrardan bizlere hatırlatmaya can atıyor. Yapı Kredi Yayınları'ndan çıkan eseri mutlaka edinin. ■ Ayça Zaman

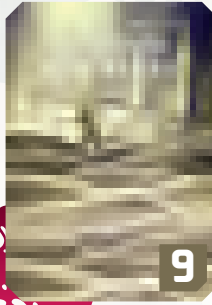


Rüyanın Öte Yakası

Ursula K. Le Guin

Bilim kurgu ve fantastik dünyanın en önemli isimlerinden biri olan Ursula K. Le Guin, şimdiye kadar Mülksüzler, Yerdeniz Öyküleri, Hep Yuvaya Dönmek isimli eserleriyle adını zihnimize kazıdı. Geçtiğimiz ay Türkçesi yayımlanan son eseri "Rüyanın Öte Yakası" ise adından bolca söz ettirecek gibi görünüyor. Le

Guin'in usta anlatımıyla kaleme alınmış eserde rüyalar başrolü oynuyor. Eser, rüyalarıyla gerçeği gören adamın tek derdi normal bir insan olabilmekten, onun bu özelliğini keşfeden bir bilim adamının bu yeteneğini iyi yönde değerlendirmesi gerektiğini savunmasıyla geçen olaylar zincirini konu alıyor. Ursula K. Le Guin sevenlerdenseniz yeni eserini de çok beğeneceksiniz. Metis Yayınları'ndan çoktan raflarda yerini aldı bile! ■ Ayça Zaman



Etkinlikler



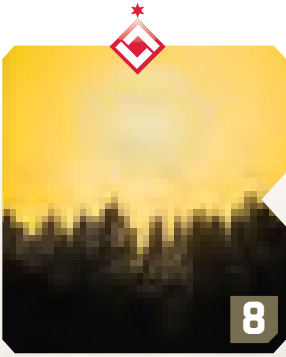
30. İstanbul Film Festivali

2 - 17 Nisan

30. yılını kutlamaya hazırlanan, İstanbul Kültür Sanat Vakfı'nın düzenlediği İstanbul Film Festivali'nde 200'ü aşkın film izleyenlerini merakla bekliyor. Kaçırılmayın!

Ayın diğer etkinlikleri

- 2 Nisan: Blind Guardian - Refresh the Venue, İstanbul
- 2 - 17 Nisan: 30. İstanbul Film Festivali
- 11 Nisan: Tindersticks - Fulya Sanat, İstanbul
- 15 Nisan: Maroon 5 - Kuruçeşme Arena, İstanbul
- 18 Nisan: Children of Bodom Maçka Küçükçiftlik Park, İstanbul
- 18 - 19 Nisan: Manu Chao - Babylon, İstanbul
- 22 - 23 Nisan: Tricky - Ghetto, İstanbul
- 22 Nisan: Piano Magic - Babylon, İstanbul
- 27 Nisan: Architecture in Helsinki - Salon İKSV, İstanbul
- 29 Nisan: The Wedding Present - Bronx Pi Sahne, İstanbul
- 30 Nisan: Echo and the Bunnymen - Ghetto, İstanbul



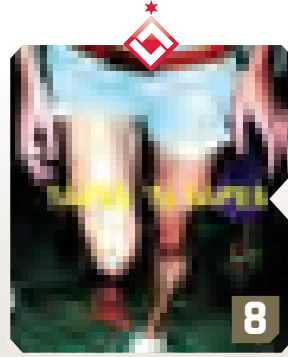
The Decemberists

The King is Dead

Albümü tanıtmaya başlamadan önce ortaya bir gerçek koyalım; grup, Folk müzik yapmayı sever. Şimdi albüme geçelim. Daha önceki albümlerinde, Amerikalı olmalarına karşın İngiliz Folk müziğine daha yakın duran grubumuz bu albümde cidden kendi kökenini temsil eden Country, Amerikan Folk müziğine yakında durmayı da geçip tamamen bu yapıda bir albüm yapmış. Country veya Folk türü müziğe çok yakın durduğum söylenemez ama albüm

müzikal kalite olarak gerçekten iyi. Tipik Folk & Country enstrümanlar çok başarılı kullanılmış, bu da benzer kalıplardaki bu müzik türünü nispeten farklılaştırmış.

Single olarak da çıkan "This Is Why We Fight", tüm albümden farklı bir şarkı ve çok iyi, "Down By the Water" doğrudan bir R.E.M. şarkısı gibi görünse de farklı ve iyi olan diğer bir şarkı. ■ **Turgut Taneli**



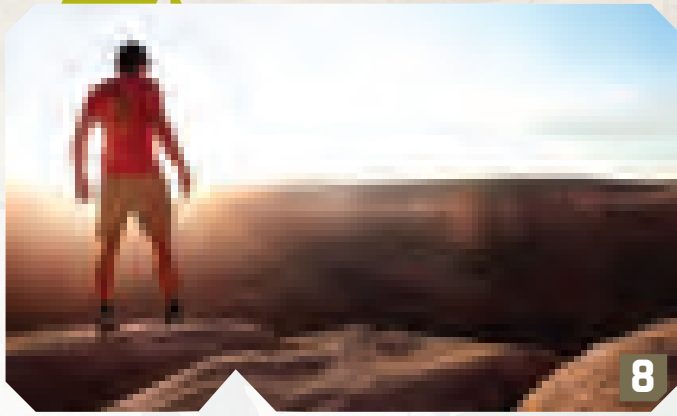
Tapes 'n Tapes

Outside

Standart müzik ölçülerini kullanırsa da bilinen kalıpları zorlayan grupların müziklerini kaçırmamaya çalışıyorum. Grubun asıl iş yapan önceki albümünden üç yıl sonra çıkardığı bu albümde de bu söylemeye çalıştığımı severek yaptıkları belli olan değişik denemeler mevcut.

Şarkılarda genelde baştan başlayan bir ritim sona dek nerdeyse değişmeden gitse de şarkılara bir tekdüzelik vermiyor, tersine oldukça başarılı bir destek olmuş.

Özellikle bir şarkıya takılmadım albümde, birçok beste bana göre iyi ve genel Indie havası, sizi değişik kereler albümü baştan sona dinlemeye davet ediyor. Tavsiye ederim Indie severlere. ■ **Turgut Taneli**



Türkiye'deki Adı 127 Saat **Yapım** A.B.D. & İngiltere **Süre** 94 dk **Yönetmen** Danny Boyle **Oyuncular** James Franco

127 Hours

Çok susayacaksınız!

Geçen dağcı Aron Ralston'ın gerçek hayatta yaşamış öyküsünü konu alan film, şoke edici öğeler barındırıyor. Günümüz şartlarında unuttuğumuz bazı değerleri ve hayatın birtakım gerçeklerini tokat gibi yüzümüze vuran filmde delikanlı, maceraperest Aron'un ölümle yaşam arasındaki soğukkanlı mücadelesine tanıklık ediyoruz. Aslında filmin ilk 15 dakikası boyunca "Eyvah, çok sıkıcı bir film, nasıl sonu gelecek bu filmin." diye endişe etmeye başladım. Danny Boyle mutlaka bir fark yaratmış olmalıydı. Yoksa dağlarda macera arayan bir gencin başından geçenler seyirciyi neden ilgilendirdin ki? Danny Boyle beni bir kez daha haklı çıkararak yönetmenlik yeteneğini sonuna kadar konuşturduğunu bu filmde de göstermiş. Hayatta kalma içgüdüsünün daha başarılı anlatıldığı bir film hatırlamıyorum. The Hole filminde tam aksine, ölümü bile göze alacak derecede saplantılı bir kişilik söz konusuydu. Bu sefer durum farklı olsa da derinlemesine bir kişilik analizi, öz eleştiri ve hayatta kalma psikolojisi gerçek ve çıplak bir dille anlatılmış. 127 Saat, bir anda hayatınızın kıymetini çarpıcı bir şekilde size hatırlatan acayip bir film. Empatinin doruklarını yaşayabileceğiniz muhteşem bir anlatımla bezenmiş 127 Saat'i kaçırmamanızı öneririm. Film esnasında çok susayacaksınız, izlerken yanınıza bol bol su alın.

■ **Ahmet Özdemir**



Türkiye'deki Adı Dört Aslan **Yapım** İngiltere **Süre** 97 dk **Yönetmen** Christopher Morris **Oyuncular** Kayvan Novak, Nigel Lindsay, Riz Ahmed

Four Lions

Mashallah Brother!

Dört Aslan, İngiltere'nin bir şehrinde kendi çaplarında Cihat düşleri kuran Müslümanlar'ın öyküsünü farklı bir bakış açısıyla ele alıyor. İdeolojik amaçlarla bir araya gelip terörist saldırılar planlayan grup üyeleri arasında yaşanan diyaloglar gerçekçi bir üslupla beyazperdeye yansıtılmış. Misal olarak iki Pakistanlı'nın kendi aralarında konuşurken "Tıpkı Mortal Kombat oyunlarındaki gibi düşmanlarımızın bağırsaklarını keseceğiz!" şeklinde konuşmalar yapmaları dikkatimizden kaçmıyor. Kendilerini havaya uçurmaya adanmış insanların da aslında hip-hop dinleyen, Mortal Kombat oynayan, eğlenen ve saçma hatalar, komik dikkatsizlikler yapan normal insanlar olduğu sıra dışı bir dille anlatılmış. Dört kişilik bir gruptan oluşan ekibin gizli saldırı planları vardır. Genç yaşta aile kuran ve aynı zamanda bir çocuk babası olan Omar, ekibin liderliğine soyunmuştur ve bazı işler planladığı gibi gitmemektedir. Omar'ın ağabeyiyse namahrem kadınlarla aynı odada bile durmayan ve kadınlarla tartışmaya girmeyecek kadar kendini bilge sanan bir insandır. Dört Aslan, bir bakışta İngiltere'de geçen düşük bütçeli donuk Avrupa filmlerine benziyor. Pakistan ezgileriyle bezenmiş filmin bazı sahnelerinde ironi tavan yapsa da Dört Aslan filminde gerçek bir Hollywood tadı bekleyenler, filmi bir hayli sıkıcı bulabilir. ■ **Ahmet Özdemir**

EMRAH GÜRKAN



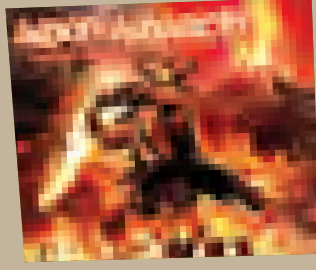
BROW!!!

HERE WE GO BABY!



AMON AMARTH SURTUR RISING

Amon Amarth, kuşkusuz ki İsveç'in son dönemdeki en başarılı metal grubu... 2008'de yayınladıkları Twilight of the Thunder God ile kariyerlerinin zirvesine çıkan Vikingler, uzun ve başarılı bir dünya turnesinin ardından yeni albümleriyle karşımızdalar. Sıkı bir Amon fanı olduğumdan, Surtur Rising, merakla beklediğim albümlerin başındaydı. Fakat ne yalan söyleyeyim, Twilight of the Thunder God'dan aldığım keyfi bir türlü bulamadım bu albümde. Kesinlikle kötü bir albüm değil, hatta albümde çok iyi şarkılar da var ama Twilight of the Thunder God albümüyle çita öylesine yükselmişti ki Surtur Rising bence beklentilere tam olarak cevap verememiş.



**“KADIN PESİNDE KOŞMANIN ZARARI YOKTUR
ZARARI VEREN ONLARI YAKALAMAKTIR”**

– JACK DAVIES

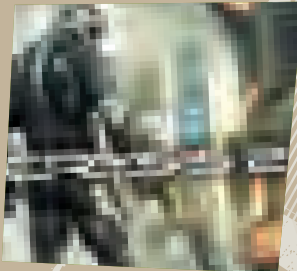
DIE APOKALYPTISCHEN REITER MORAL AND WAHNSINN

15 Nisan'da Berlin'de ikinci kez canlı izleyeceğim (İlki 2009'da Nürnberg'deydi.) Die Apokalyptischen Reiter'in yeni albümü Moral & Wahnsinn ile ilgili hayli karışık duygular içerisindeyim. Son iki albümde grubun sound'unda yaşanan belirgin değişim, bu albümde artık doruk noktasına ulaşmış. Benim gibi eski bir Reiter fanı için bu sound çok tatmin edici olmasa da grubun geniş kitlelerce sevilmesinde bu yumuşamanın kuşkusuz ki önemli bir etkisi var. Rammstein'in ardından Almanya'nın metal camiasına kazandırdığı en önemli gruplardan biri olan Die Apokalyptischen Reiter'in 11 şarkılı albümünde en beğendiğim şarkı Dir Gehört Nichts oldu. Gerçekten de nefes bir şarkı olmuş.



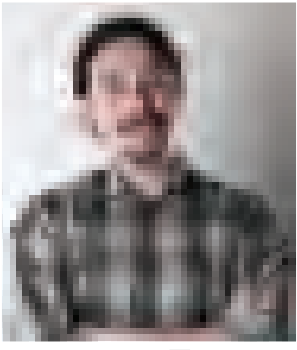
CRYSIS 2 ORIGINAL SOUNDRACK

Hans Zimmer en sevdiğim müzisyenlerden biridir. 1957 doğumlu Alman müzisyen, 100'ün üzerinde önemli filmin müziklerine imza atarak alanında adeta bir efsane haline geldi. Başlangıç, Melekler & Şeytanlar, Kung Fu Panda, Kara Şövalye, Gladyatör, Aston Kral, Karayip Korsanları ve Son Samuray bu filmlerin bazıları... Zimmer'in film endüstrisindeki müthiş başarı, oyun yapımcılarının uzun zamandır peşinden koşmasına neden oluyordu. 2009 yapımı Call of Duty: Modern Warfare 2 ile ilk kez oyun endüstrisine giren Zimmer'in son projesiye FPS tutkunlarının merakla beklediği Crysis 2 oldu. Geçtiğimiz ay piyasaya çıkan Crysis 2'de Zimmer, bence yine çok iyi bir işe imza atmış. 1 saat 28 dakikalık albümü kesinlikle dinlemenizi tavsiye ederim. Zimmer'a bu projede de her zamanki gibi müzisyen dostları Borislav Slavov'un ve Tiltan Sillescu'nun da eşlik ettiğini söyleyelim.



**“SİGARAYI BIRAKMAK KOLAY,
BEN BUNU BİN KERE YAPTIM”**

– MARK TWAIN



Ertugrul Sungu ertugrul@level.com.tr

Bir Sonraki Dünya

Adımların sonu

Genelde hayatlarımız bir noktadan sonra başlar. Buna her türlü başlangıç dahildir; doğum ve ölüm ile birlikte. Yenilik sürekli bir oluşumdur ve beraberinde getirdikleri hakkında en ufak fikriniz bile olmaz. Öyle bir an gelir ki bambaşka insanlarla tanışır ama yine de yıllar öncesinde tanıdığınız birkaç insanın yerine koyamazsınız onları... Ya da her şey ciddiye kadar basit mi? Her şey ciddiye değişiyor mu? Evet, insanoğlu değişir. Her gün yatağımızdan

kalktığımızda bir önceki günkü insan değilizdir. Fakat bunu evren kendisi yapmaz; biz yaparız. Aynaya her baktığımızda "Ne yapıyorum lan ben?" sorusunu kendimize sormadığımız sürece; cevapsız sorular gibi boşlukta sallanmaya devam ederiz. Neden mi? Çünkü bu dünyada cevaplanması gereken sorudan daha bol bir şey yoktur. Cevaplar saziyesiyle limitlidir.

Böyle bir durumda da hep çocuk kalmak ister insan. Masum, bilgisiz, her şeyden habersiz bir

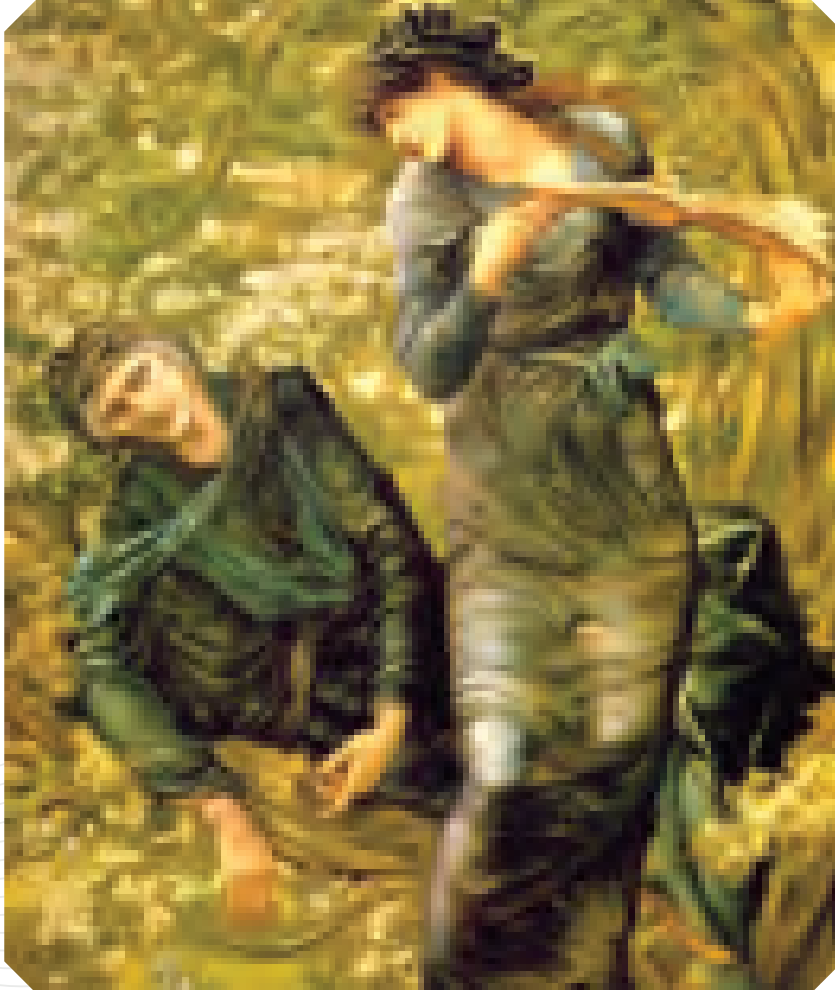
hayat... Dış dünyaya kapalıdır çünkü çocuk ve masumiyet, yıllar sonra arayacağımız en özel duygulardan birisi olacaktır. Yine de bulamayacağımız uzun bir arayışa girdiğimiz bir dönemdir ve bu noktada bir insan ilk kez "Keşke hiç büyümeysem." cümlesini kurar. Büyümenin fiziksel zorlukları vardır, beraberinde getirdiği zihinsel ağırlık da yadsınamaz düzeydedir. Fakat bir şey vardır ki insanların farkında olmadan da olsa korktukları ve başa çıkamadıkları: Vicdan...

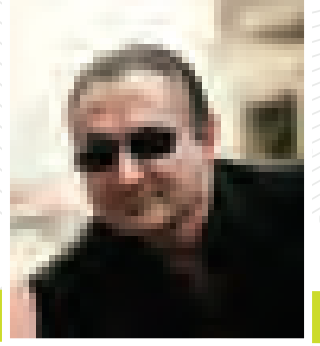
Büyük dinlerde dahil olmak üzere yaratılmış dünyamızın neredeyse her evresinde çocuk vicdan sahibi olarak görülmediğinden, sorumluluk yaşı belirli bir noktadan sonra başlar. Fakat o zamana kadar yaptığı hiçbir hareketten sorumlu değildir. Çünkü ne yaptığını bilmez, anlamaz. Büyümek işte bu noktada tıkanmıştır biz insanoğlu için. Artık vicdan denen olgu, oluşum, his (Artık siz nasıl düşünüyorsunuz. Bence iki Goblin üst üste gibi.) her yanımızı kaplamış ve yaşadığımız dünyadaki kararlarımızı etkilemeye başlamıştır. Bu etkileşim mantığın bir adım ötesi, bazen de bir adım gerisi gibidir. Nasıl hareket ettiğimizi ya da etmemiz gerektiğini ikinci bir kere düşünmemizi sağlar. Tıpkı "Mantığın bittiği yerde askerlik başlar." ibaresindeki mantığın; aslında "Cesarette mantık aranmaz." dediği gibidir. İnsanın algıladığı şey mantıktır ama askerlik içerisinde yaşadıkça mantığa bir açıklama getirir, tıpkı vicdanın da getirdiği gibi.

Ne güzeldir küçük olmak, hiçbir sorumluluğu sırtlamamak ve hayata devam etmek. Kime ne hissettirdiğini bir kere bile düşünmemek... Bazen bunu özleyorum ve bakıyorum geçmişime; insanları nasıl da silmiş düşünmeden, ortada bırakmışım. Bir de son yıllarıma bakıyorum nasıl da koruyorum, kolluyorum etrafımdakileri. Kararlarıma bakıyorum aldığım, sonsuza uzanacakmış gibi görünen; her yönüyle tartıyorum. Artık vicdan sahibi bir insanım buna eminim ve bu beni yenilmez kılıyor aynı zamanda yaptırdığı fedakarlıklarla aciz kıldığı gibi.

En zordur vicdan sahibi olmak; bir anda kullanır karşınızdaki sizi. Nasıl oldu anlamazsınız bile ama önemli olan bu duyguyu bilmektir. Merak etmeyin; bir gün karşınızdaki de büyüyecek ve bu duyguyla yaşayacak... ■

twitter.com/ErtugrulSungu





Author

cem@level.com.tr

Cem Şancı

Akşam 10'dan sonra oyun yasağı

Bu ay beni benden alan, zihnimi abandone eden bir haberle sarsılarak kendimden geçtim. Uzun süre de kendime gelemedim zira duyduğum bir haber var ki akla, mantığa, izana, varoluşa, zekaya ters olmasına rağmen çatır çatır gerçek olan bu haber, hayal dünyalarından çıkıp yeniden gerçek dünyaya dönmeme, hangi gezegende yaşadığımı hatırlamama neden oldu.

Peki ne oldu? Vietnam hükümeti, vatandaşlarına akşam 10'dan sonra oyun oynamayı yasakladı. Evet, gözlerinizi kırıştırdı, okuduklarınızı yeniden okuma ihtiyacıyla geri dönüp satırları tekrar gözden geçirmeyin. Doğru okudunuz. Vietnam hükümeti, vatandaşlarına akşam 22:00 ile sabah 08:00 saatleri arasında oyun oynamayı yasakladı.

Onları emperyalistlerin sömürgesi olmaktan kurtarınlar, halkının eğitimi ve refahı için çalışınlar diye 60'larda komünist rejime teslim olan Vietnam halkının geldiği son nokta bu. Olay her ne kadar 80'lerde halkı dezenformasyonla korkutup komünizmin yayılmasını engellemek için gazetelere yaptırılan, "Komünistler bebek yiyor, komünistler dünyanın çekirdeğine atom bombası koyup gezegeni infilak ettirecekler, komünist-

ler güneşi yerinden oynatıp dünyayı karanlığa boğacaklar." haberlerini andırıyor olsa da bu defa ne yazık ki gerçek.

Halkını, inanlarını kulaklarından çekip hizaya sokma meraklısı hükümetlere hepimiz gıcık oluyoruz da Vietnam'da yaşanan bu olay bana yakın geçmişte bizim başımızdan geçenleri da anımsattı.

Şimdi çoğunuz hatırlamayabilirsiniz ama 1990'lara kadar televizyonların akşam 18:00'da yayına başlayıp gece 00:00'da kapandığı ve bütün bir ulusa "hadi artık uyuyun, uyumazsanız büyüyeceksiniz" denildiği yıllar çok da uzak bir geçmiş değil.

Annelerinin yedi - sekiz yaşındaki çocuklara yaptığı bu "hadi yeter artık bu kadar televizyon -veya oyun-, televizyonu kapatıp doğru yatağa giriyorsun" tavrı, bir zamanlar bütün Türkiye'ye devlet tarafından uygulanıyordu. Dünyanın bizimle nasıl dalga geçip nasıl acıdığını gelin siz düşünün.

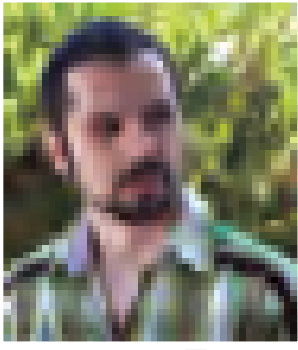
Şimdi bizim Vietnamlılar'a acıdığımız gibi, benzer uygulamaları zamanında görmüş, koca koca insanların, on milyonlarca yetişkin insanın bir sözlük ergeni muamelesi gördüğü yılların yeniden yaşanmayacağını umuyorum. Bizim

politikacılarımızın da dünyadaki sansür örneklerini görüp görüp, gelip burada uygulamaya kalkışmayacaklarını düşünmek bile aslında büyük bir utanç ama beş sene önce Çin'de, İran'da sitelerin kapatılmasıyla alay ederken benzer sansür uygulamalarının Türkiye'de de uygulandığını görünce erken konuştuğumuzu fark etmiştik. Lakin, insanları pornografiden korumak için site kapatmakla, insanların saat kaçla kaç arasında oyun oynayabileceklerine, saat kaçta yatmak, uyumak zorunda olduklarına kanunla, devlet zoruyla müdahale etmek apayrı şeyler.

Böyle bir dünyada yaşadığımızı, gezegenin bir yerinde bir devletin insanlarına bunu yapabildiğini ve bir halkın da bu uygulamayı sus pus olup kabullenemediğini görünce, gençlere seslenmek istiyorum; çünkü özgürlüğünüze, oyunlarınıza, keyfinize, yaşamlarınıza sahip çıkın diye uyarı yapmanın hala gereklilik olduğunu fark ediyorum.

80'ler, 90'lar boyunca, "çöcük gibi öyün oynuyorsün Necatü, öyün öynemayü bırakücüksün, tımaam müeeee!" diye kafa ütöleyen, varoluşumuza kadar tecavüz eden çiğ selenleri, ergen tıynetli begümleri, babasının "birensesi" Merve'leri zor bertaraf ettik, şimdi bir de başımızda bu çıkmasın. ■





Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Nippon-ichi

Bazılarımız için bazı konular çok özeldir. Neden özel olduğunu bazen bilirsiniz, bazen de hiç anlamazsınız. Bu bir film, bir gruptur, bir insandır, bir ülkedir...

Üniversiteden mezun olduktan sonra, master yaptığım sıralarda bolca vaktim vardı. Hemen bir işe girip çalışmak da istemedim. Hem hayatımda bir "dergi" olgusu olduğu için harçlığım da çıkıyordu. Bu boş vaktimi, saçma sapan işler yaparak geçireceğime dil öğreneyim dedim. Neden dil öğrenmeyi seçtiğimi hiç bilmiyorum ve neden Japonca'yı tercih ettim, onu zinhar bilmemekteyim.

İşte benim genlerim, benim beynim bu milleti seçmişti sempati duymak için. Anime'leri sevmem mi etkili oldu, yaşam biçimleri mi, çekik gözleri mi... Neden bilmiyorum, Japonya'yı, kültürünü, yaşayışlarını, ürünlerini, insanlarını nedensiz sevmekteydim. Üç yıllık Japonca serüvenim de işin içine girince, hepten bir Japon dostu oldum, çıktım.

"Otaku" kıvamında bir fanatizmden bahsetmiyorum. Bu, saf bir sempatiden öte değil. Ne orada yaşamak için kendimi yerden yere attım, ne her gördüğüm insana Japonya'yı övdüm, ne anime arşivi yapmanın dibine vurup ortalığı velveleye verdim. Bu heyecanı kendi içimde yaşadım, sadece bana özel bir hobi olarak sakladım.

Ve geçtiğimiz ay, o deprem haberi geldi. Önce 7.2'lik bir depremden bahsedildi, hiç üstünde durmadım. Zaten onlar depreme alıştı; "7.2'de salıncağa binip sallanmışlardır." dedim, geçtim. Ardından 8.9'luk deprem haberi geldi. Japonlar'a güvenim o kadar büyüktü ki bu haberi de dikkate almadım ilk aşamada. Ne var ki 8.9, pek de öyle hafife alınacak bir büyüklük değilmiş; deprem uzmanı Japonya'yı bile telaşlandırmıştı.

Yıllar önce, PS2 oyunu almak için gittiğim bir dükkanda, bir oyun gözüme çarpmıştı. Oradaki arkadaşlar, o oyunu almam gerektiğini söylüyordu; çünkü garip oyunları sevdiğimi bilmekteydiler. Adı "Disaster Report"tu. Olay Japonya'da geçiyordu ve kontrol ettiğimiz karakter, burada yer alan bir felaketten kurtulmak için çabalıyordu. Deprem felaketi ve peşinden gelen diğer felaketler ile uğraşiyor, yol üstünde rastladığımız yaralılara yardım ediyor, çıkışı bulamayanlara yol gösteriyor ve Japonya'nın bu korkunç halinde, hayatta kalmaya çalışıyordu. Daha sonra bu oyunun ikincisi ve ardından üçüncüsü piyasaya sürüldü. Dördüncü oynansa geçtiğimiz günlerde iptal edildi...

Birkaç yıl önce de Tokyo Magnitude 8.0 adında bir

anime izledim. Severim felaket senaryolarını. 127 Saat'te, adamın oradan nasıl kurtulacağı da ilgimi çekmişti, Buried'de kahramanın tabuttan nasıl çıkacağını da merak ettim, Frozen'daki üç board'cunun telesiyejden ne şekilde ineceğini de heyecanla izledim. Tokyo Magnitude'da da 8 şiddetindeki deprem sonucu bölge bölge yıkılan Tokyo'da, ailesini bulmaya çalışan iki küçük çocuğun hikayesi anlatılıyordu.

Japonya, gerçekten depremle yaşayan ve sonuçlarını hayal etmekten uzak olmayan bir ülkedydi lakin 8.9, onlara bile fazla geldi.

Depreme karşı önlemleri vardı ama 10 metrelik tsunami, yer yer kurdukları barikatları bile aştı, şehirleri yuttu. Yetmedi, nükleer reaktör zarar gördü, radyasyon tehlikesi dünyanın gündem maddesi oldu.

Benim Japonya serüvenim bu. Ne azı, ne daha fazlası. Türkiye'nin başına bir şey gelmiş kadar üzülüyorum, yalan söyleyecek değilim. Umarım eski neşelerini yakalar, eski "güneş"lerine kavuşurlar, "eski"yi geride bırakıp "yeni"ye, yepyeni umutlarla dört kolla sarılırlar. Ganbatte kudasai... ■





LOTR TCG ile zaman yolculuğu

Evde yatağın altına atılmış ıvır zıvrı karıştırırken buldum eski kartlarımı. 8.000 civarında kart. 2003 - 2004 yıllarında nasıl keyifle oynadığımı hatırladım yeniden. Ama üzerinden geçmiş sekiz sene. Saatlerce kartlara baktım, stratejileri hatırlamaya çalıştım. Hakikaten ne olmuştu da bu kadar keyifle oynadığım oyunu bırakmıştım? O eski keyfi yeniden yaşamak istediğim anda da neden bıraktığımı hatırladım. Oynayacak kimse yoktu ki.

The Lord of the Rings: Trading Card Game veya kısaltılmış haliyle LOTR TCG, maalesef bizim coğrafyamıza hiç gelmeden geçip giden bir oyundu. Ben bir Yüzüklerin Efendisi hayranı olarak online sitelerden hatırı sayılır bir koleksiyon yapsam

da oynayacak rakip bulamadan pek anlamlı olmuyor bunun. Elimdeki kartlarla 10 değişik deste yapıp bu tip oyunları çok seven bir kadim dostumla rasgele beşer tane seçerek oynardık. Güzel zamanlardı ama bir süre sonra elbette aynı desteler, aynı rakipler derken cazibesini yitirdi.

Peki yeniden o keyfi nasıl yaşarım diye internete daldım ve halen yaşayan bir online LOTR TCG komünü buldum. www.lotrtcgdb.com/forums adresinde ikamet ediyorlar. Online bir jenerik oyun portalları var. Biraz paslı olmama rağmen hemen oyuna daldım ve yaklaşık beş aydır her gün en az bir - iki saatimi oynayarak geçiriyorum. Benim bıraktığımdan sonra oyun

gelişimi bitene kadar çok değişim olmuş elbette. Onları öğrendim ve keyifle oynuyorum şu anda.

Peki ne menem bir şey bu LOTR TCG? Malum kart oyunları pek Türkiye'de yaygın bir tür değil. Sadece bu oyunların babası, atası, kralı Magic: The Gathering biraz ivme kazandı ama o da sınırlı. Batı'daysa kart oyunları almış yürümüş durumda. Pek çoğunu oynamış, denemiş, araştırmış biri olarak söyleyebilirim ki Magic'e saygımız ayrı olsa da LOTR TCG kadar keyiflisi yok.

LOTR TCG her şeyden önce temalı oyunlarda bir zirve. Eğer Yüzüklerin Efendisi evrenini sevmiyorsanız, bu oyunu sevmemeniz imkansız. Çünkü oyun temelde üç kitabın yeniden yaşanması üzerine kurulu. Amaç Frodo'yu ve yüzüğü ilk filmde (Oyunda Fellowship Block kategorisi olarak geçiyor.) Shire'dan alıp Emyn Muil eteklerine, ikincide (Towers Block kategorisi.) oradan Mordor kapılarına, üçüncüdeyse (Return of the King Block) oradan Mount Doom'a getirmeniz gerek. Dokuz noktadan geçmek gerek. Frodo ilk noktadan dokuz noktaya kadar gelir ve ölmezse (Ölürse Sam, yerine bazen yüzüğü alabiliyor.) oyunu kazanıyorsunuz. Bu kadar basit. Dokuz noktada hayatta kal. Tüm amaç bu...mu? Hayır, değil... LOTR TCG'yi özel kılan asıl güzel nokta, oyunda hem ilerleyen, hem de rakibi durduran rolünde oynamanız. Yani hem iyi, hem kötü oluyorsunuz.

Kitapları yeniden yaşamak demişken Frodo ile birlikte yola çıkacak ekibi, onların ekipmanlarını, hedefe giderken hangi dokuz noktadan geçeceklerini hep siz belirliyorsunuz. Aynı zamanda rakibiniz ilerlerken karşına çıkacak dertleri, Uruk-hai'leri, Nazgûl'leri de siz oynuyorsunuz. Her turda oyunun bir tarafı olmak, tüm kitapların iyi ve kötü karakterlerine hükmetmek inanılmaz bir deneyim. İsterseniz Frodo'nun yanına Elf'lerden oluşan bir ekip kurup nehir kıyılarından gidebilir, rakibinizi de Nazgûl'lerinle durdurmaya çalışabilirsiniz veya dört Hobbit kafadarla ormanlarda saklanarak yolculuk edebilirsiniz, rakibinizi savaşarak değil, tamamen okçu Goblin'lerle avlarsınız. İster Gandalf'ı alın yanınıza, ister Balrog'la karşısına çıkın rakibin.

Online komün elbette çok azalmış artık. Ancak 100 civarında bir oyuncu kitlesi var halen. Bu kadar keyifli bir oyun için hazin bir sonbahar elbette ama bu sonbaharı keyifle yeniden yaşama fırsatı edinmeye paha biçilmez. ■





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.

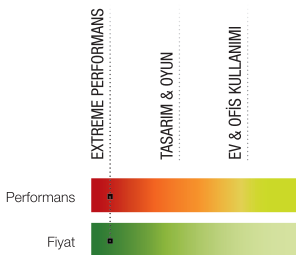


monster®
Powerful Technology

SUNUCU VE İŞ İSTASYONUNUZU YANINIZDA TAŞIYIN



konseptto



Fiyat Performans Ölçeği

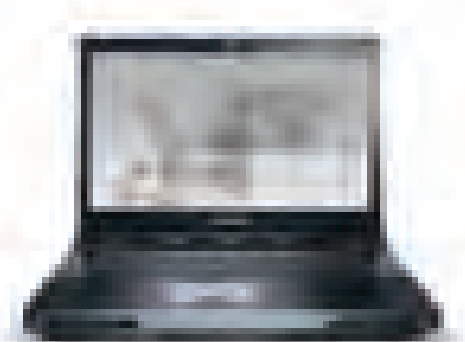
Seçimini yaptığınız her Monster® Dizüstü Bilgisayar, en yüksek performans veren en kaliteli bilgisayar bileşenlerinin bir arada kullanılmasıyla üretilmiştir. En doğru seçimi yapabilmek için fiyat/performans ölçeğini inceleyin.

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.





PORTAL 2

Önümüzdeki ay yeni bir portal açılıyor!

LEVEL 172

1 MAYIS'TA PİYASADA

İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.

DURMA! TARZINI SEÇ!

Orijinal oyun t-shirtleri,
şapka ve bereleri
artık Türkiye'de...



WALLPAPER

SWAT

DIPLO

CALL OF DUTY

eccelfid.com

SWAT

REPLACEMENT CELL

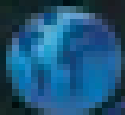
CALL OF DUTY



redDot design award
winner 2011

Level 10 GT Kullanan Derinlikli İçin
Gelişmiş Olduğu Yarıllıklardan Dolayı
2011 Reddot Tasarım Ödülüne Layık
Görülmuştür.

- 4x USB 2.0 Portu (Kırmızı / Mavi / Yeşil / Kararlı)
- SATA 3.0 Destek
- Zengin Kilitlenmeler Easy Swap F.Astı HDD yuvası
- VGA Tıpaı Max 31cm (ATI Radeon HD 5850 & NVIDIA GTX 580)
- Dahil 120 & 240mm radyatör için su alıştırma destek
- Üçü Çözümlü Fan
- CableClear kablo yönetimi
- SmartLock Güvenlik Sistemi (S&S)
- Kulaklı Kilit
- 2x USB 3.0 Port
- 4x USB 2.0 Port
- eSATA ve HD Audio Çıkış Portları



VEKTRON ELEKTRONİK SAN. TİC. LTD. ŞTİ

Thermaltake Türkiye Distribütörü

Mutluk Mahallesi Başpaşa Cad. Samsun Bulvarı No: 54, Kat:2/1 Hürriyet / BEŞİKTAŞ /

İstanbul - Tel: 0212 295 05 43 - info@vektron.com.tr - www.vektron.com.tr