

74 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

REVELATIONS

İSTANBUL KANATLARIMIN ALTINDA
ASSASSIN'S CREED:
REVELATIONS

msi™

MSI, Windows® 7 ürünü önerir.



Gelmiş Geçmiş Dünyanın En Hızlı Notebooku!

GT680

Sound by
DYNAUDIO



Original Windows® 7
Home Premium 64 bit
İşletim Sistemi



En Yarı ve en hızlı
Transfer teknolojiyi
USB 3.0



NVIDIA'nın en gelişmiş
harici ekran kartı GTX400M ile
Yüksek Performans ve
Grafik Kalitesi



4 adet DDR3
50-DIMM yuvası ile
16 GB'a kadar hafıza
tebisi



RAID 0 destekli çift
SATA yuvası ile
daha hızlı yükleme



*PCMark Vantage Sonucu
*Konfigürasyon: Original Windows® 7 Home Premium 64 bit İşletim Sistemi, Core i7 quad-core, 16GB system RAM, 120GB SSD x2, TDE+ function "ON"

Mükemmel Grafikler
Üst Seviye Performans



Video ve Müzikleri
Hızca Dönüştürün



Intel Turbo Boost 2.0
Teknolojisi ile
Daha Performanslı



Yeni Oyun Motorlarından
En İyi Şekilde
Faydalanın



Aynı Seviyede Intel® Core™ i5 işlemci test sonuçları ile karşılaştırılmıştır.

Bilgisayarınız,
şimdi daha kolay



Windows 7

www.msi.com



TÜRK İŞİ

Çok değil, yaklaşık iki yıl önce, GTA IV'ün yurtdışındaki dev billboard'larından ve "bina giydirmeleri"nden bahsetmiş ve heyecanla, bunları Türkiye'de de görmek istediğimizi söylemiştik çünkü bu, oyunların ve oyun kültürünün genele yayılması, kökleşmesi için önemli bir adım.

Ve bugün o noktaya yakınız; Sony'nin God of War'la yaptığı çıkış, online oyun firmalarının ilgisi ve yerli oyun üreticilerinin çoğalması ile Türkiye, level atladı. Orijinal oyun satışının çoğalmasıyla büyük oyunları Türkçe olarak oynayabiliyoruz artık. Online oyun firmaları, oyunlarını Türkçeleştirmeden piyasaya sürmeyi akıllarından bile geçirmiyor. Ve Sobee gibi yerli üreticiler, I Can Football ve SüperCan gibi oyunlarla devrim yaratıyor.

Kuşkusuz ki LEVEL ve benzeri "oyuncular"la bu ivmeyi sürdüreceğiz ve Türkiye'ye özgü bir oyun kültürü yaratacağız.

Sadece biraz zamana ve sabra ihtiyacımız var.

İyi okumalar.

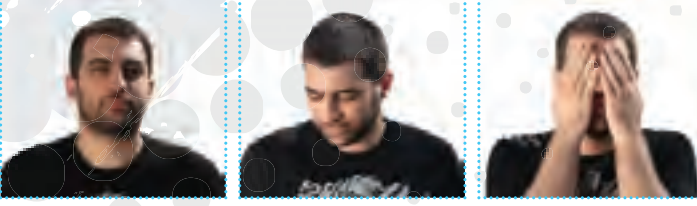
Firat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
fiat@level.com.tr



YaySat tarafından açıklanan resmi rakamlara göre LEVEL'in Mayıs sayısı 14.427 adet satmıştır. Tüm okurlarımıza teşekkürler...

■ "LEVEL'da çalışmanın dışında hayalindeki meslek nedir ya da neydi?"

Şefik Akkoç



■ Açıkçası hayatım boyunca bir işte çalışmak, haliyle de özellikle bir yerde çalışmayı hayal etmek gibi bir süreç yaşamadım ama hayat işte, insanı çalışmaya mecbur bırakıyor. Ha, şu an düşündüğümde de yine oyun sektöründe çalışmayı isterdim ama kesinlikle ABD'de bir dergide ya da bir sitede...

Emre Öztınaz



■ Blizzard'da herhangi bir dalda çalışmak olabilir mesela; hatta bahçesindeki heykel bile olabilirim!

Recep Baltaş



■ Aslında Almanca öğretmeniyim fakat günümüz şartlarında yetişen gençlere Almanca öğretmenin pek de bana uygun bir meslek olmadığını bildiğim için sevdiğim işi, donanım editörlüğü yapıyorum. Bundan sonra istediğim bir şey varsa da artık kendime ait bir işim olmasındır.

Ertuğrul Süngü



■ Aslında ünlü bir Squash oyuncusu olmak istiyordum. Her vurduğum top rakibimin yüzünde patlayacak, insanlar beni izlerken gereksiz yere ağlamaya başlayacaktı. Nitekim olmadı, duvara top atma işini çözemedim. Asıl geri çevirdiğim mesleğe Battlecruiser kaptanı olma, o daha farklı bir hikaye. Belki gelecek sayıda anlatırım...

Ertekin Bayındır



■ Hayalimde milyonların önünde sahne almak vardı hep, olmadı. İş işten geçtikten çok sonra oyun tasarımı konusunda herhangi bir departmana merak salabilme potansiyelimi fark ettim, o da olmadı. Şu sıralar bir sonraki olmayacak hayalimi arıyorum. Bulur muyum dersiniz?

TEMMUZ 2011, SAYI 174

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

YAZI İŞLERİ

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Çenk Durmazel cenkdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Emrah Gürkan bro@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Murat Karşioğlu mkars@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Turgut Taneli turgut@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kuruçcu

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: Nusrat Kırımlıoğlu

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

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

Esetepe / İstanbul

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve

Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıya

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.

TURKCELL'LİLER YAŞADI!



**TURKCELL'LİLERE ÖZEL
TEKNOSA'DA
250 TL'YE
25 TL
500 TL'YE
50 TL
İNDİRİM**

Kaliteli ve lider markalardaki diğer avantajlar için www.turkcellcity.com

TEKNOSA

TURKCELL

Kalite herkesin hakkı

Kampanya 27 Mayıs - 31 Aralık 2011 tarihleri arasında geçerlidir. Kampanya bitiş tarihleri ve koşulları değişiklik gösterebilir. Kampanyadan yararlanabilmek için müşterilerin Teknosa Kart sahibi olmaları gerekmektedir. Kampanya Teknosa mağazalarında ve www.teknosa.com alışveriş sitesinde geçerlidir. Telefonla satışta geçerli değildir. 25 TL indirimden yararlanabilmek için müşterilerin Teknosa Kart'la tek seferde 250 TL ve üzerinde, 50 TL indirimden yararlanabilmek için Teknosa Kart'la 500 TL ve üzerinde alışveriş yapmaları gerekmektedir. Kampanya diğer kampanya ve indirimli ürünlerle birleştirilemez. İndirim operatörlerin TL kartı satışlarında geçerli değildir. Kampanyadan aynı gün içinde sadece 1 (bir) kez yararlanılabilir. Kampanyaya süresince 25 TL indirim için "AVANTAJ 25", 50 TL indirim için "AVANTAJ 50" yazarak 8815'e SMS gönderilmesi ve gelen sifrenin Teknosa mağaza yetkililerine gösterilmesi yeterlidir. Aynı gün içinde SMS gönderilerek sadece tek bir sifre talep edilebilir, sifreler alışverişler sırasında birleştirilerek kullanılmaz. Sifre alma talebi 1 SMS / 0.4 TL (KDV ve ÖV dahil) ile ücretlendirilir. Kampanya Teknosa'nın belirlediği ürünlerde ve şartlarla geçerlidir. Kampanya kapsamında satın alınan ürünlerden marka sahibi firma sorumludur. Ürünlerle ilgili fade,değişim, tamirat gibi taleplerden Turkcell hiçbir şekilde sorumlu değildir. Turkcell kampanya süresini değiştirme, kapsamını sınırlama ve / veya genişletme hakkını saklı tutar. Kampanya şartlarının farklı uygulandığı durumlar ve tüm detaylı bilgi için: www.turkcellcity.com



Assassin's Creed: Revelations

Sayfa 46

Oyun yapısının yanı sıra hikayesiyle de oyuncularını kendine hayran bırakan seri, bu kez bizim için çok daha büyük önem arz ediyor; çünkü...

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

30 Role Playing Günlükleri

DOSYA KONUSU

- 32 Allods Online
- 58 E3 2011

İLK BAKIŞ

- 38 Metro: Last Light
- 40 StarCraft II:
Heart of the Swarm
- 44 Aliens: Colonial Marines
- 46 Assassin's Creed:
Revelations

İNCELEME

- 76 Dungeon Siege III
- 78 inFamous 2
- 82
- 84 Duke Nukem Forever
- 90 Red Faction: Armageddon

- 92 Pride of Nations
- 93 Transformers:
Dark of the Moon
- 94 F.3.A.R.



- 96 Child of Eden
- 97 Hunted:
The Demon's Forge



LEVEL DVD 174

DEMOLAR

Age of Fear
Cargo
Creep World 2
Drains
Pride of Nations
Star-Twine
The Tiny Bang Story
Trucks & Trailers

BEDAVA OYUNLAR

Puddle

KURULUM DOSYALARI

Florensia

VİDEOLAR

Aliens: Colonial Marines
Assassin's Creed: Revelations
Batman: Arkham City
Battlefield 3
BioShock Infinite
Call of Duty: Modern Warfare 3
Crysis 2
Deus Ex: Human Revolution
Far Cry 3
Gears of War 3
God of War: Origins Collection
Hitman: Absolution
Mass Effect 3
Metro: Last Light
Need for Speed: The Run
Rage
Star Wars: The Old Republic
StarCraft II: HotS
Tomb Raider

FİLM FRAGMANLARI

Cars 2
Happy Feet 2
Puss in Boots
True Legend
Warrior

EKSTRA

Cargo (Soundtrack)
Dead Island (WP)
Duke Nukem Forever (WP)
Ninja Gaiden 2 (WP)
Portal 2 (Soundtrack)
The Witcher 2 (WP)

LE-VİD'DE BUAY PC Topluyoruz

Kaçırılanlar için, yeni bölümüyle birlikte, ilk üç bölüm bir arada!



inFamous 2 Sayfa 78

PlayStation 3'e özel en sağlam oyunlardan inFamous'ın devamı niteliğindeki inFamous 2, barındırdığı yüklü miktarda elektrikle bizi gerdi!

98 Alice: Madness Return



- 99 Cargo
- 99 Critical Mass
- 99 Star-Twine
- 99 The Tiny Bang Story

100 Doktorlar

- 103 Donanım
- 110 Rehber
- 116 Market
- 120 Kültür & Sanat

124 Rocko@Psikiyatr

- 126 Kare
- 130 LEVEL 175

POSTA

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

Sıcaktan bunalırsanız atın: inbox@level.com.tr



MIRROR'S EDGE 2 NEREDE?

Merhaba Tuna Abi ve değerli LEVEL okuyucuları. Derginizi 124. sayısından beri takip ediyorum. (Vay be; dört seneden fazla olmuş!) Bu size ilk mailim olacak. Uzatmadan sorularına geçelim.

1. Mirror's Edge 2'ye ne oldu; çıkacak mı yoksa vaz mı geçildi? İlk oyunu büyük beğeniyle oynamıştım...

Mirror's Edge 2 yapım aşamasındaydı ve bir yere kadar da ilerlenmişti fakat EA'nın patronlarından bir tanesi, gelinen noktayı beğenmeyince oyun şimdilik rafa kaldırılmış oldu. Bir gün adını duyuraz ama pek yakın zamanda olacağını sanmıyorum. (Battlefield 3'te Mirror's Edge'in bazı özellikleri yer alacak ki özlem gidermek için oynanabilir. - Şefik)

2. Crysis 3 sizce çıkacak mı? Bazı oyun sitelerinde Cevat Yerli'nin Crysis 3'ün çıkacağını ağzından kaçırdığı yazıldı. Siz ne düşünüyorsunuz?

Crysis 3 kesinlikle çıkacaktır. Dördüncü oyunu sorsaydın kuşkuyla bakardım ama serileri üçe tamamlamak artık moda oldu.

3. Sizce bu yaz PS3 mü alsam, yoksa para biriktirip PS Vita mı alsam?

Zor bir soru. Xbox 360 al deyip ortalığı karıştırıyormu? Hazır kimse de "PS3 mü, Xbox 360 mu?" diye sormamışken... Açıkçası ben Vita konusunda bayağı heyecanlıyım fakat ismi konusunda sıkıntıları var. Vita bizde teneke yağ olarak bilinen bir üründü çünkü ve "Şu raftan bir Vita uzatsana." cümlesini duymuşluğum vardır. Oldu mu şimdi?

4. Silkroad Online'ı 2006'da oynamaya başlamıştım. İki sene ara verdim. Sizce yine başlamalı mıyım? LEVEL ofisinde bu oyunu oynayan var mı?

Bizde WoW dışında herhangi bir MMO oynanmıyor diye biliyorum çünkü bildiğin üzere zaman sıkıntımız var. Silkroad Online'da sürekli bir güncellemeler, yenilikler olduğuna duyuyorum fakat; o yüzden geri dönmek için iyi bir vakit olabilir.

Sorularım bu kadar Tuna Abi. Yayımlarsanız çok mutlu olurum. Teşekkürler.

Berke GÖK

BÜ E3 İNSANI COŞTURUR!

Selam Tuna Abi. Derginizi Aralık'tan beri aralıksız takip ediyorum; herhalde yakında abone de olurum. 13

Haziran benim doğum günüm. Yaş olacak 18. Bir yıl daha ölüme yaklaştık. Genelde insanlar batıl olarak 13'ün uğursuzluk getirdiğini düşünürler fakat ben tam aksine oldukça uğurlu bir sayı olduğunu düşünüyorum, ne dersin bu işe? Yaptığınız için zorluklarından dolayı sizi takdir ediyorum. Kim bilir kaç gece oyun incelemesi yapmak için uykusuz kalıp sabahlıyorsunuzdur... Zannediyorum ki geçen ayki L.A. Noire için epey ter dökmüşsündür. Fazla uzattık, kafa ütülemeyelim. **13 sayısı bizim ülkemizde uğursuz bir sayı değildir en son; bence öyle de kalsın. Ve evet, L.A. Noire için bayağı zaman harcadım. Dedektif olmak zor işmiş yahu...**

1. Sony Türkiye oyuncuların değerini bilip Özgür Bey'in katkılarıyla birçok oyuna Türkçe dublaj desteği sağlayarak önümüze sundu. Bu oyunlardaki dublajlarla ilgili görüşlerini almak istiyorum; özellikle Killzone 3 ve inFamous 2 için.

Oyunların bu şekilde Türkçe desteğe sahip olması gerçekten çok iyi. Örneğin; Killzone 3'ü direkt olarak Türkçe oynadım ve hiç de yadırgadım. Üstelik orijinal metinleri birebir kullanmayıp halk

diline daha uygun diyaloglar da oluşturuluyor ve bu da mutluluk verici gerçekten.

2. Polyphony GT6'yi duyursa yine bir beş yıl beklemez söz konusu olur mu?

Bence Gran Turismo artık bitebilir. Beş tane oyun oldu, yeterli gibi. Araba kullan kullan, nereye kadar. Arcade tarzı yarış oyunları revaçta artık.

3. Şu film oyunlarını bir türlü sevemedim gitti... Ne dersin bu konuda?

Haklısın. Biz de pek sevmiyoruz. Pek azı iyi oluyor maalesef. (İyisi var mı?! - Şefik)

4. Bu ay dergide E3'ü görür müyüz?

Bu ay bir sürpriz yapıp dergide E3'e hiç yer vermedik! Diğer yayınlardan bir farkımız olsun, değil mi?! Bayağı saçma olmaz mıydı bunu yapsak? Olurdu ve biz saçmalık sevmeyiz! Dağılın!

5. Şu poster olayı canımı çok sıkıyor ya! Bir tarafta sevdiğim bir oyun, diğer tarafta sevdiğim bir oyun... Ne yapsam Tuna Abi? Parmak güreşine kadar yolu var bunun.

Parmak güreşine veya şiddete mahal yok. Yapman gereken çok basit: Bir adet daha LEVEL alınız? Ne kadar kolay oldu değil mi? (Çok çakalım.)

6. E3'te açıklanması beklenen çok büyük iki tane oyun var fakat ikisi de tamamen söylenti. Birisi God of War 4 diğeri de GTA V. (Mayıs ayında da bahsetmişsiniz.) GTA V'e olanak var da God of War 4'e ne demeli? *SPOILER* Adam üçüncü oyunda kendini resmen Blade of Olympus ile yardı, gitti...

Neymiş, her söylentiye de inanmamak gerekiyor muş. E3'te ne GTA V'i gördük, ne de GoW4'ü... Bence

Microsoft, Türkiye'ye Xbox konusunda destek vermediği için direkt olarak kredi kartıyla puan alman mümkün değil

bu oyunlar apayrı lansmanlarda tanıtılacak ileride bir gün.

Son bir rica. Benim için Recep Abi'ye, Şefik Abi'ye, Ahmet Abi'ye, Eray Abi'ye, Emre Abi'ye, Ayça Abı'ya ve Elif Abı'ya selam söyley misin? Teşekkürler.

Herkese üşenmeyip tek tek selam göndermen çok güzel ama Fırat'a selam yollamadığın için ileride abone de olamayacaksın, üç ay hiçbir bayii sana dergi de satmayacak. Sultan Fırat böyle buyurdu.

Muhammed DURGUN

EY LEVEL AHALİSİ!

Merhaba tüm LEVEL çalışanları ve Tuna Abi. Ben 13 yaşındaki takipçilerinizden biriyim. Fazla uzatmadan sorularına geçeyim...

1. Tuna Abi benim altı aydır PS3'üm var ve de yaklaşık 25 tane oyunum var; yani para benim için önemli değil. Bana bir RPG oyunu önerebilir misin? Bu aralar merak saldım da...

"Benim için para önemli değil!" diyerek parayı önemseyen yüz binlerce okurumuzun yerlerinde kıpırdanmasına ve sağlıksız düşüncelere yol almalarına neden oldun. Bence o 25 oyunu, LEVEL okurları arasında dağıtacağın açıklamalısın şu an. Ben de sana 26. oyununu öneririm: Dragon Age II.

2. En son aldığım oyun, Medal of Honor oldu ve fazla da beğenmedim. Grafikleri çok kötü ve de düzgün bir oynanabilirliği yok.

Medal of Honor vasat bir çabaydı gerçekten. Biz de sevmedik. Şefik biraz sevmişti ama galiba. (Yalan! - Şefik) E peki soru nerede Eren? Ben de muhabbet ediyormuşuzcasına fikirlerimi yazıverdim... Tarzın hoşuma gitti bak!

3. Call of Duty: Black Ops'u hem PS3'te, hem de PC'mde

bitirdim. Ama fark ettim ki PC'deki grafikler daha iyi; neden?

PC oyunlarının grafikleri her zaman daha iyi olacaktır çünkü grafik işlemci teknolojileri geliştikçe anında PC'ye yansıyor; konsollar yerinde sayıyor. Eğer yeterince güçlü bir bilgisayarın varsa her oyunu konsollardan çok daha iyi görsellikte oynayabilirsiniz.

4. PlayStation Store'dan inFamous ve LittleBigPlanet'i aldım; sence iyi seçimler mi? Sen olsan ne seçerdin?

Ben de seçtim: WipEout HD ve LittleBigPlanet. Bak bir oyunu tutturmuşuz. inFamous'a sahip olmasam ben de o oyunu seçerdim. Dolayısıyla yaptığın seçimler gayet şık.

5. Ben de sizinle çalışmak isterim. LEVEL'da çalışmak için kaç yaş üstü olmak gerekiyor?

Yaş önemli değil. Biz IQ'ya bakıyoruz. Üç aşamalı bir sınavımız var. Bu sınavların neticesinde ne kadar zeki olduğunuzu anlıyor ve ona göre seni tebrik edip evine yolluyoruz zira böyle işe alım olmaz, ayıptır. Yaş konusu gerçekten önemli sayılmaz; kalemin kuvvetli olsun, yeter...

Bu mektubu yayımlarsanız çok mutlu olurum. Bol bol L.A. Noire oynayın, kendinize iyi bakın.
Eren ERTAŞ

FULL HD SORUNU

Merhaba LEVEL ahalişi ve Tuna Abi. Öncelikle sizleri böyle bir dergi çıkardığınız için tebrik ediyorum. Şunu tüm samimiyetle söyleyebilirim ki hediyesi için değil, sırf merakla okumak için aldığım tek dergidir LEVEL.

Sanki "Yağcılığı bırak da sadede gel!" dediğinizi duyar gibiyim. Sorularına geçmeden önce, bu ilk mailim olduğu için hatalarımı affetmenizi dilerim.

Dergiyi okumak için alan okurlarımıza karşı sempati benim de çok büyük. Sağ olun, var olun...

1. Yaz tatili yaklaşıyor ve hatta geldi de denilebilir. Sizce yazın beni oyalayacak ne tür bir FPS ya da spor oyunu alabilirim? (Crysis 2, FIFA 11, NBA 2K11 ve CoD'ların çoğu dışında.)

Tabii ki Duke Nukem Forever! Oyun pek iyi değil ama eski günlerin hatırasına oynanır. Spor oyunu olarak da yüzme. Bence çık, bir su birikintisi bul ve yüz Orhan. Bu sıcaklarda başka türlü olmaz zira...

2. PS3'te Crysis 2'yi ve AC: Brotherhood'u multiplayer oynamak için çok bekliyorum; bir türlü oyuna giremiyorum. Modemim NAT 3 tipi. Çoğu oyunda bunun uyarısı var. Bu sorunları çözmek için ne yapmalıyım?

Bir zor soru da senden geldi. Acaba internetinin hızı nasıl? Wireless mi bağlanıyorsun, kabloyla mı? Sorular, sorular, sorular...

3. Bu soruyu kuzenim için soracağım. Kuzenimde de bir PS3 var. HDMI kablusunu takmış ama en fazla 1080i'yi desteklediğini söylüyor. 1080p yapınca ekran kararıyor muş. Bendeyse 1080p'de oynanıyor ve benim de televizyonum Full HD değil. Sizce buradaki problem neyden kaynaklanıyor?

Buradaki problem, senin yanlış bilgi veriyor olmanla alakalı olabilir. Kuzenin durumu normal fakat senin HD Ready televizyona sahipken 1080p çözünürlük alman imkansız. Ya televizyonun Full HD ya da sen 1080p seçeneğini seçebildiğini düşünüyorsun. En acayip ihtimalde de HD Ready damgalı bir Full HD TV'ye sahip, çok şanslı birkaç insandan birisin...

4. Sizce PS3'üme jailbreak yaptırılmalı mıyım? Yaptırırsam online oyun olmasına şansım var mı?

Bu tip sorulara cevap veremiyoruz maalesef. Jailbreak kötüdür, yasaktır, ayıp ve günah bile olabilir!

5. Son sorum şu olacak: PSN ID'lerinizi yollar mısınız?

Hepinizle CoD veya FIFA'da kapışmak istiyorum.

Ben PSN'e takılmıyorum pek. Xbox Live'da daha aktifim. Dergideki diğer arkadaşlarımız da dilerlerse şuraya bir paranteze giriş yaparlar zaten. (PSN kullanan yok mu yoksa bizde?! - Şefik)

Sorularım bu kadardı. Fazla yorduyum özür dilerim. Yayımlarsanız gerçekten ama gerçekten beni çok mutlu etmiş olursunuz. Tüm LEVEL okurlarına ve size bol oyunlu günler dilerim.

Orhan Ege SAN

DAHA FAZLA GUITAR HERO

Merhaba LEVEL ahalişi! Nasılsınız? Beni soracak olursanız, herkes gibi ben de iyiyim. Ben derginizi uzun zamandır takip ediyorum ve bu size yazdığım ilk mailim. Nisan ayında yaptığınız abonelik kampanyası için teşekkürler. Sayenizde Crysis 2 gibi muhteşem bir oyuna sahip oldum. Tamam, fazla uzatmıyorum...

1. Benim bir Xbox 360'ım var ve Guitar Hero oyunlarını çok seviyorum. (Özellikle GH: Metallica'yı ve GH3: Legends of Rock'ı) Bu oyunlardan GH3: Legends of Rock'ı Türkiye'de nerede bulabilirim? GittiGidiyor'da var ama bu sitede pek güvenemiyorum.

Legends of Rock bayağı eski bir oyun olduğu için bulman güç ve GittiGidiyor da bu iş için biçilmiş kafa. Siteye güvenebilirsiniz çünkü alacağın ürünün parasını, ürün eline geçtikten sonra ödeyebiliyorsunuz.

2. GH: Metallica için diğer Metallica şarkıları Xbox Live'dan alınabiliyor muş. Microsoft Puanı sadece kredi kartıyla mı alabiliriz? Bunun dışında başka bir yöntem yok mu? Örneğin; havale benim için çok iyi olur. Havaleyi hangi bankalara yapabiliriz? Hesap numarası verir misiniz?

Hemen sana hesap numaralarımızı veriyoruz. Sen ne zaman puan veya üyelik almak istersen bu numaralara para yolla, biz sana puanları mektupla atarız. (Aaa! Çakallık sınır tanımıyoruz!) Microsoft, Türkiye'ye Xbox konusunda destek vermediği için direkt olarak kredi kartıyla puan alman mümkün değil. Ya www.maximuscards.com adresinden puan kartları alacaksın ya da PayPal'e kredi kartını tanımlayıp işlemlerini PayPal üstünden yapacaksın.

3. Duyduğuma göre Xbox 360 gamepad'ini PC'ye bağlamak mümkün müş. Bu işlemi gerçekleştirmek için PC'ye nasıl bir aparat almalıyım? (Kablosuz bağlamak için tabii ki.) Nerelerde satılır?

Bunun için bir aracı aparat alıyorsun, USB'den bağlıyorsun onu da. Nerelerde satıldığını pek bilmiyoruz ne yalan söyleyeyim.

4. Önceki soruda bahsettiğim işlemi Guitar Hero gitarı için de yapabilir miyim? Yapabilirsem, bu gitarla PC'de GH3: Legends of Rock oynayabilir miyim?

Guitar Hero gitarları PC'de çalışıyor bildiğim kadarıyla. (Bilmediğim yerlerde sordun hep Enes!)

5. Şu Xbox 360 kolunun bir adı yok mudur yahu? Hiç duymadım ve çok merak ediyorum.

Var. Xpad. Şu an uydurdum ve saçma sapan oldu. Controller X de olabilir. Olamaz tamam. Bak bence Microsoft da benim gibi çıkmaza düştü, gamepad'e ne isim verse iyi olmadı, hiçbir şey dememeyi uygun gördü.

6. Yine bu Xbox 360 gamepad'inin soğutuculu versiyonu varmış, el terlemesini önlemek için. Bu kolun nerelerde bulabilirim?

Soğutuculu gamepad mi? İçinde klima mı var ufaktan; yoksa ufak bir fan mı monte ediyorsun cihazı? Böyle bir şey olduğundan emin misin Enes yahu? Ben hiç duymadım...

Şimdilik sorularım bu kadar. Vakit ayırıp cevapladığınız için çok teşekkür ederim Tuna Abi. Buradan tüm LEVEL



Duke'e doğum kontrolü

Duke Nukem Forever, LEVEL ofisine kondomlarıyla birlikte geldi. Bir anda ofisi buram buram testosteron kokusu sardı. Bunca yıl bizi beklettikten sonra paketin içinden Duke Nukem Forever boxer'ı ve kondomları çıkması, yüzümüzde tebessümlerin oluşmasına neden oldu. Gönül isterdi ki Duke Nukem Forever kondomsuz gelsin ama dillere destan bir oyun olsun, şanına yaraşır bir efsane olsun ama maalesef kondom var, oyun yok.

okurlarına selamlar. Sizleri çok seviyoruz Tuna Abi. Hoşça kalın... *Enes Furkan ÖZMEN*

SON ZAMANLAR...

Merhaba sevgili LEVEL ailesi ve tabii ki Tuna Abi. (Namı diğer Richi.) Başlıkta da belirttiğim gibi bazı sorunlarım var ve sizlerle de paylaşmak isterim.

1. LEVEL'i kutulama metodundan vazgeçmeyi düşünüyör musunuz? Çünkü iki aydır yeni sayınız çıktığında marketlere koşuyorum ve genelde kutular açılmış, içinden bazı materyaller alınmış oluyor; bu yüzden de en az beş market geziyorum. Poşet sisteminize geri dönmeniz çok daha iyi olur diye düşünüyörüm.

Kutu çok yakışıyor, çok şık duruyor fakat dediğiniz problem, kulağa hoş gelmedi burada da. Bu konuya eğileceğiz.

2. LEVEL DVD son iki aydır virüslü mü yoksa anti-virüsümde mi bir sorun var?

Tahminimce anti-virüs programın, DVD'deki Autorun dosyasını beğenmiyor. USB belleklerden bu şekilde çok fazla virüs bulaştığı için tüm virüs programları Autorun gördüğünde deleniyor. DVD'ler virüs taramasından geçtiği için DVD'lerin virüslü olma olasılığı yok.

3. Sony'nin PSN kullanıcılarına verdiği oyunlar sizce de vasat değil mi? Yani çıktığı yıllarda iyiydiler belki ama şu anda öyle değiller. Onun yerine hesaplara para yatırsalar da biz istediğimizi alsak, çok daha iyi olurdu diye düşünüyörüm. Ha bu arada, PSN hala açılmıyor, o da ayrı bir dert...

PSN'e ben girebiliyorum şu an. DNS ayarı da yapmadım üstelik! PSN yeniden açıldıktan sonra ara ara yine bakıma giriyordu, herhalde sana o denk geldi. Bedava oyunlar çok iyi olmasa da LittleBigPlanet ve inFamous hiç de küçümsenecek oyunlar değil. Yani bir Red Dead Redemption, Tekken 6 falan verselerdi inanılmaz olurdu ama o kadar da uzun boylu değil.

4. Max Payne 3'e ne oldu? Çıkacak falan denildi, nefesler tutuldu ama ses seda yok...

Valla Max Payne 3, E3'te de kendini göstermedi; herhalde Rockstar'ın özel bir lansmanında ortaya çıkacak.

5. Sam & Max, Sanitarium derken adventure oyunlarını Türkiye'ye sevdirdiniz. Yeni Sam & Max bölümlerini, Back to the Future serisini veya daha nice adventure klasiklerinden birini verme şansınız var mı?

Şansızız her zaman var ama bu ne zaman olur, onu biz de bilemiyoruz.

6. Son sorumda sizlerden teknik destek bekliyorum. Bir PS3 kullanıcısıyım ve DualShock 3'üm gayet sağlam fakat konsolu aldığım dan beri titreşim yok gamepad'lerde. Farklı kollar da getirip denedik ama olmuyor. PS3 ayarlarından da titreşimi açtım fakat hala çalışmıyor; nedeni ne olabilir?

Bak bende geçen gün nasıl bir problem cereyan

etti: PS3'te pek fazla online oyun oynamadığımdan, interneti de PS3'te az kullanıyorum haliyle. Geçen bağladım kabloyu (Wireless'im hala yok!) internete girmiyor. Yapmadığım şey kalmadı. IP ayarlarından, DNS ayarlarına kadar her türlü detaya kadar indim ama olmadı. Sonra dedim ki bir başka kullanıcı yaratayım, onla deneyeyim. Ve tek denemede, ikinci kullanıcıyla bağlandım. Sonra asıl kullanıcıya geçtim, onla da bağlandı. Sen de böyle bir metot deneyebilirsin veya en sağlami, PS3'ü fabrika ayarlarına döndür. Şimdiden teşekkür eder, herkese iyi yolculuklar dilerim. Yolculuklar derken? Hayattaki yolculuğumuzdan mı bahsediyorsun acaba? Bir an ürperdim yahu.

Ali GÜVEN

XBOX LIVE

Selam Tuna Abi. Bu benim size tam olarak sekizinci mailim ve ne yayımladınız, ne de cevapladınız. Şansımı son kez denemek istiyorum. Yayımlamasanız da olur ama lütfen cevaplayın. (Yayımlarsanız çok mutlu olurum, o ayrı mesele.) Evet ben yaklaşık bir yıldır Xbox 360 sahibiyim ve çok memnunuz. Sorularım da buna yönelik olacak zaten. Sizi 151. sayınızdan beri takip ediyorum ve derginizin gerçekten çok güzel. Derginizin tek eksiği, oyun incelemelerinde falan oyunların resimlerini çok büyük koyuyorsunuz haliyle biraz az yazı oluyor fakat bunu pek sorun da etmiyorum aslında. Esprili bir giriş yapmadığım için de özür diliyorum; aklıma hiç gelmedi de... (Genelde mail atanlar esprili giriş yapar.)

Gerçekten bize sekiz tane mail mı attın? Hiçbirine cevap da vermedik mi? Oh mon dieu! (Fransız'ım konuya, o açıdan.) Gözden kaçmış diyeceğim ama sekiz tanesi birden nasıl kaçmış, orası çok entere-sanmış cidden. Neyse ya, sekiz olsun da güç olmasın demişler. Şimdi aramızdasın ve tüm sorularına cevap bulacaksın. Peki dergideki görsellerle ilgili sorunun... Görselleri büyük giriyoruz ki detayları görelim, oyun gözümüzde canlansın. Ben 20 satırda oyundaki atmosferi anlatmaya çalışırken, tek bir görsel sana bunları anlatabiliyor.

1. Tuna Abi, Xbox Live'da gamertag'ın var mı? Varsa bu sorunun cevabına yazsana; hem Xbox Live'daki LEVEL okurları da ekler. Aslında Şefik Abi falan ekli de onlar hep FIFA 11'de falan. Hem çok az giriyorlar ama anladığım kadarıyla Tuna Abi, sen de dövüş oyunlarından hoşlanıyorsun tıpkı benim gibi.

Gamertag'ın var. Yazması biraz zor, bir yere not et: xylophenelian. Ben de her dakikamı orada geçirmiyorum iş - güç durumlarından dolayı ama girdiğimde de genelde dövüş oyunlarına takılıyorum.

2. Ben korsan oyun kullanıcısıyım ama hemen küsme. Ben de istemez miydim o kaliteli kutuların içinde, o üzerinde resim baskılı muhteşem DVD'lerle oynamayı... Ama bir oyuna 150TL verecek güç yok; olsa da babam, "Oğlum bir oyuna ha 150TL vermişsin, ha5TL vermişsin; ne fark

olacak?" der. Haklı da zaten; güç olsa bile bir oyuna 100TL falan vermek vicdani rahat ettirmiyor. Bunu söylememin nedeniye ben bir XBL Gold üyesiyim ve ban'lanmaktan çok korkuyorum. Korkuyordum... Ama Microsoft ban'lananları affetmiş ve ban dalgaları ortadan kalkmış diyorlar. Sebepiyse PS3'teki olayların (Anonymous muydu neydi?) 360'a yansması ve rakiplerin çoğalmamasıyım.

Korsan oyun kullanmadan da oyun oynanabilir ben-ce. Tamam, 150TL'lik oyunlar mantıklı değil fakat beş tane oyun alacağına, daha az sayıda oyun alabilirsiniz. Çünkü işin içine korsan karıştı mı her şey değerini yitiriyor.

Xbox 360'taki ban dalgası da söylenti olarak kalkmış durumda. Yani açıklanan bir şey yok. Kopya oyun oynadığın sürece ban'lanma riskin hep var; Microsoft bu konuda geri adım atmış değil.

3. Bir de Tuna Abi şu "PS3 mü, 360 mı?" sorularına hazır cevap vermen, pencereden aşağı atlamama sebep oluyor. Lütfen bir cevap ver ya...

Cevabım, PS Vita. Ben onu bekliyorum artık. Başka sorun var mıydı?

4. Ben bir Street Fighter faniyim ama şu Capcom nedense Street Fighter IV motorundan kurtulamadı. Tamam, güzel oyun ama sürekli ek paket getiriyor, yoksa oyun motoru aynı motor... Ya da Street Fighter X Tekken, Marvel vs. Capcom gibi yan oyunlarla uğraşıyor. Bence oturmuşum, Street Fighter V'i bekliyorum. Senin düşüncen nedir Tuna Abi?

Street Fighter IV daha uzunca bir süre bizimle birlikte olacak ve açıklası, böyle olması da gayet iyi. SFV gelse şimdi, ne tür bir yenilik getirebilir ki? Grafiksel olarak oyun çok iyi bir yerde zaten; oynanış desen inanılmaz. Bence bu halde olması gayet normal ve sen de SFIV'e alışan iyi edersin. Bak Arcade Edition da çıktı. Ben aldım, Oni'yle sekiyorum ortalıkta.

5. Ben -nedendir bilmiyorum ama- oyunun senaryosuna çok ama çok önem veririm; hatta benim için oynanışın, grafiğin, efektlerin başında gelir senaryo ve senaryo beni etkilediyse o oyunun fanı olurum. Sence bu güzel bir özellik mi Tuna Abi?

Bravo. Gerçekten oyunları senaryosu için oynayan daha çok insan olsaydı, konu veya atmosfer barındırmayan, birtakım anlamsız oyunlar piyasada olmazdı. Çok iyi ediyorsun; bu özelliğini hiçbir zaman değiştirme.

6. PC'de grafikler, konsollardan sanki biraz daha iyi gibi. Gerçekten PC grafik açısından daha mı iyi yoksa konsolların grafik kalitesinde televizyon mu rol oynuyor?

Az önce, bir başka arkadaşa da söylediğim gibi PC'lerin teknolojisi yenilediği için grafiksel olarak konsolları geçecektir.

7. Ben Crisis ve Crisis: Warhead oynamadım ama Crisis 2'yi oynadım ve tam anlamasam da senaryo, grafik ve oynanış açısından beni etkiledi. Üstelik oyunu Türklerin yapması da büyük bir gurur kaynağı. (Ben neden gurur duyuyorum, anlamadım ama...) Sence Crisis 3 gelir mi? Ve eğer gelirse nasıl olur?

Gelecek, gelecek. Ne zaman olduğunu, nasıl olacağını bilmiyoruz ama bir gün gelecek. Tahminimce grafiksel olarak Crisis'in yaptığı tarzda büyük bir atılım da yapacak.

Sorularım bu kadardı Tuna Abi. Lütfen ama lütfen cevaplayın. Cevaplamasanız pencereden cidden aşağı atlayacağım, aha şuraya yazıyorum. Bu arada yazılarında bir soğukluk hissetmem normal; nedense öyle oluyor ama ben gerçek hayatta sıcak yaklaşan bir insanımdır, o açıdan da yanlış anlama Tuna Abi. Görüşmek üzere...

Haydi iyisin, bugün de atlamadın pencereden. (Bence evin zemin katta.) Kendine iyi bak, görüşürüz.

Talat AYHAN

Hiç yaşamadığınız bir
RTS deneyimine
hazır mısınız?

2010 Yılın en iyi
RTS oyunu
%100 Türkçe
Download Yok

Dört imparatorluk tek bir amaç için **savaşıyor.**

Tarafını seç, **Hükmet** yada **İtaat et.**

MINISTRY
OF
WAR



Mow.mynet.com | www.facebook.com/mowturkiye

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri

Risen 2: Dark Waters

Çıkış tarihi: 2011

Kara büyü, deniz canavarları ve korsanlar ile dolu bir macera için hazırlanın. Risen 2: Dark Waters'ta denizin büyüüne yeniden kapılacaksınız.



TERA: The Exiled Realm of Arborea

Çıkış Tarihi: 2011

Oyun elimize ne zaman geçer, bilinmez ama şahane grafikleriyle gözlerimizi şimdiden bayram ettirdi bile. Enfes dizayn edilmiş devasa dünyasıyla nefes kesici bir oyun olacağı benziyor.



X-Men: Destiny

Çıkış tarihi: Eylül 2011

Activision ve Marvel el ele verip bize yeni bir X-Men oyunu hazırlıyor. Silicon Knights tarafından geliştirilen oyunda ateş atan ve buz saçan mutant'lar emrimizde olacak.

"YAZ TATILININ
RESMİ SPONSORU"

BUMU
BUMU
.com

GENÇTURKCELL'Lİ,
SANA ÖZEL BU FIRSATI KAÇIRMA!



SONY PSP

349 TL

+

1 OYUN
HEDİYE!

SONY
make.believe

facebook.com/gnctrkcell

Bu kampanya tüm Sony Center mağazaları ve anlaşmalı zincir mağazalarda geçerlidir. Kampanya 11.06.2011 - 31.07.2011 tarihleri arasında geçerlidir. 349 TL peşin alımlarda geçerli fiyattır. Kampanyaya GençTurkcell kampanya şifresi alan tüm GençTurkcell'liler katılabilir. Kampanya şifresi SFR4 yazıp 2222'ye SMS gönderilerek alınabilir. Teknosa mağazaları için SFR4 TEKNOSA yazıp, D&R mağazaları için SFR4 DR yazıp 2278'e yollanır. Kampanyadan yararlanmak için şifre alımı 40 KRŞ'dir ve şifreler tek kullanımlıktır. Kullanılmayan şifreler 15 gün içinde geçerliliğini yitirir. Kampanya tekli PSP 3004'lerde geçerlidir. Hediye edilen oyun PSP Essentials oyunlarından. Kampanya ve hediye oyun çeşidi mağaza stoklarıyla sınırlıdır. Turkcell kampanya tarih ve şartlarında değişiklik yapma hakkını saklı tutar. Detaylar www.gnctrkcell.com'da.

349 TL PEŞİN ALIMLARDA GEÇERLİ FİYATTIR.



Fotoğraf: Burak Tuna

LEVEL LİĞİ

Ay 7

Oyun **Doritos Crash Course**
Platform **Xbox 360**

Hala DiRT 3 oynuyorum; evet, hala... Geçen ay birinciliği Emre'ye kaptıracağımı hiç sanmıyordum ama oldu, birinci Emre oldu. Ben de lig biter bitmez oyunu eve götürdüm ve oynamaya başladım, hala da oynuyor ve kariyerimi ilerletiyorum. Bu beklemediğim mağlubiyetten sonra bu ay yine kazanabileceğimi düşündüğüm bir oyunu, Xbox Live üzerinden ücretsiz dağıtılan ve sizin de hemen edinebileceğiniz Doritos Crash Course'u lige dahil ettim. Üstelik bu kez dört değil, Ayça'nın da katılımıyla tam beş kişiydik. Rakiplerin çoğalmasması, benim için bir avantaja dönüşebilir miydi? Birinciliği kapmam durumunda puanların rakipler arasında dağılacak olması, aradaki farkı açmamı sağlayabilir miydi? İzliyoruz.

Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM	MAÇ	BAŞARI
Şefik	8	62	7	8.86
Emre	10	50	6	8.33
Ahmet	5	38	6	6.33
Ayça	6	6	1	6.00
Eray	0	24	4	6.00
Fırat	4	39	7	5.57

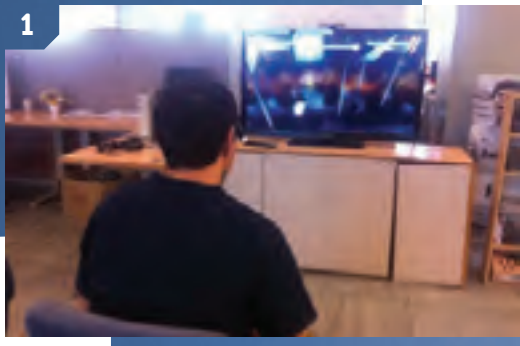
Ayın Galibi

EMRE KRAUSE

10 PUAN

Geçen ayki galibiyetiyle bana iyice yaklaştığı yetmedi, bu ay iyice ensemeye yapıtı. Gıt! Uzaklaş! Yapışma!

1



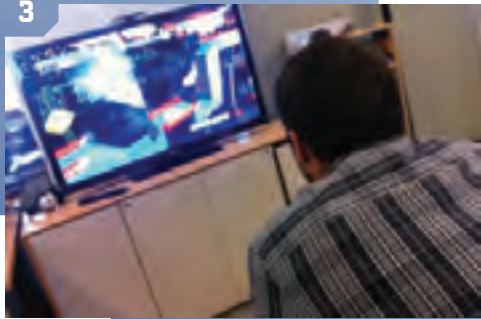
Çekilen kuralar sonucunda Xbox 360 gamepad'ini ilk eline alan ve Asuman Krause'nin verdiği işaretlerle birlikte parkura ilk adım atan Ahmet oldu. Daha en baştan, hatta biz antrenman yaparken bile umudu yoktu Ahmet'in. Böylesine kaotik, tuzaklarla dolu, en ufak bir hatanın bile büyük zaman kaybına yol açacağı oyuna moralsiz başlayan Ahmet, sergilediği performansla kendini şaşırtmadı ve 2:59.405'lik dereceyle kötü bir başlangıç yaptı.

2



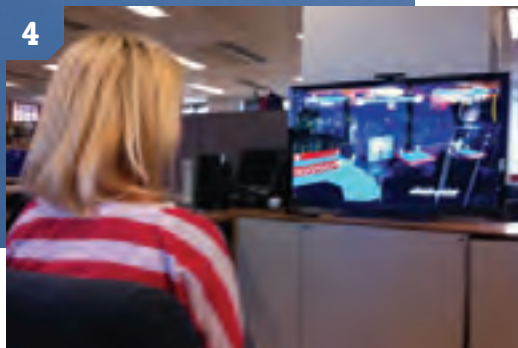
Sırada Emre var. Geçen ay DiRT 3'te beni geçerek puan durumunda farkı kapatan Emre'nin bu zorlu parkurda en azından birkaç hata yapmasını bekliyordum ama hem başlangıcı, hem de ilerleyişi bir hayli etkileyiciydi. Parkurdaki engelleri birer birer aşan ve hızından hiçbir şey kaybetmeyen Emre, Ahmet'in bir hayli önünde yer alarak 1:44.502'lik bir zamana imza attı ve sadece benim değil, herkesin gözünü korkuttu.

3



Emre'nin 1:44.502'lik derecesi etkileyici. Aslında dünya sıralamasına göre pek bir cılız dereceler yaptık ama attığımız birkaç test turunu göz önüne alınca bu dereceler fena gözüküyordu. Ben de bunun bilinciyle hata yapmamam gerektiğini ve geçen ay kapırdığım birinciliği almak için kusursuz bir performans sergilemem gerektiğini biliyordum ama ah o trampolinler... Bir kere takılınca takılıyor insan. 1:59.564 ile Emre'nin gerisinde kaldım.

4



Bir sonraki yarışmacımız ya da kurbanımız, lige fotoğrafından iki ay sonra dahil olan Ayça oldu. Ortalamanın üzerinde bir performans sergileyen Ayça, son bölümdeki hataları sonucu 2:07.504 ile benim gerimde kalmış oldu. Son olarak konsolun başına geçen Fırat da hata üstüne hata yaparak sırasıyla her birimizin arkasında kaldı ve en sonunda 4:07.959'luk derecesiyle bu ayki LEVEL Ligi'ni son sırada kapadı.

“Hıh, şimdi sardım,
iki saat geçemem
burayı...” - Şefik

Oyuncular



Ahmet

Favori Mekan: **ABD**
Favori Parkur: **Learning the Ropes**
Favori Engel: **Sallanan İp**
Bahis Oranı: **7.50**



Ayça

Favori Mekan: **Avrupa**
Favori Parkur: **Elevation**
Favori Engel: **Sallanan Çekiç**
Bahis Oranı: **5.00**



Emre

Favori Mekan: **ABD**
Favori Parkur: **On the Rebound**
Favori Engel: **Vantilatör Platform**
Bahis Oranı: **2.50**



Fırat

Favori Mekan: **Japonya**
Favori Parkur: **Domou Arigatou**
Favori Engel: **Boya Topu**
Bahis Oranı: **3.50**



Şefik

Favori Mekan: **ABD**
Favori Parkur: **Safety First**
Favori Engel: **Trambolin**
Bahis Oranı: **2.50**



Xperia Play, aramızda...

PlayStation oyunlarını oynamak hiç bu kadar eğlenceli olmamıştı!

Nasıl NGP ya da yeni adıyla PlayStation Vita hakkında hiçbir şey duymadıysak, Sony Ericsson'un "PlayStation Phone" adıyla piyasaya süreceğini düşündüğümüz, Xperia Play hakkında da o kadar çok bilgi sahibi olduk. Ürün daha hazırlık aşamasındayken prototip görüntüleri sızdı. Ardından bilgileri geldi. Çok geçmedi ki çeşitli Çinlilere gönderilen demo versiyonunun videoları internete düştü. PS Phone son derece gerçekçi ve denenmesi, incelenmesi için firmalara gönderilip duruyordu. "Bir tanesi de bize gelir mi?" diye sorarak geçirdik onca ayı ve sonunda Xperia Play, yani PlayStation özelliklerine sahip olan telefon, elimize geçti.

Oyun keyfi elimizde

Dışarıdan bakınca standart bir telefona benziyor Xperia Play. Simsiyah (Beyazını aldıysanız, bembeyaz.) görüntüsüyle, piyasadaki herhangi bir "geniş ekranlı" telefondan farksız. Android 2.3 Gingerbread işletim sistemi kullanıyor ve ön yüzünde Android işletim sistemine sahip telefonlarda görülen dört tane tuşa ev sahipliği yapıyor. Back, Home, Settings ve Search. (Geri, Home (Bu tuşun Türkçe'si var mıdır?), Ayarlar, Arama.) Cihazın arka yüzündeyse parmak izi

kolayca toplansın diye üretilmiş, parlak bir plastik bulunuyor.

Telefonu ilk elinize aldığınızda, "Bu biraz ağır değil mi?" diyorsunuz çünkü telefon gerçekten biraz ağır. Ne var ki kısa sürede buna alışıyorsunuz, ağırlığını hissetmiyorsunuz. Telefonun ağır olmasındaki en büyük neden de elbette kızaklı yapısı yüzünden, bir PlayStation gamepad'i içermesi...

İnternet paketi almadan, olmaz

Xperia Play'in oyun özelliklerine değineceğiz ama telefon özelliklerini aradan çıkaralım istiyorum. Bildiğiniz üzere artık yeni nesil telefonlar, birer telefon olmaktan çıkıp ufak birer bilgisayara dönüştü. Xperia Play'in de 2.3 versiyonlu Android işletim sistemi sağ olsun, tam bir internet canavarı tutuyorsunuz elinizde. Bu cihazla internete girmek ve internetteki herhangi bir sayfayı açmak, çocuk oyuncağı. (Sanki süper yeni bir teknoloji gibi anlatıyorum zira son kullandığım telefonu, tam altı yıl önce almıştım.) Durum böyle olunca da bir internet paketi almak farz oluyor.

Cihazda Facebook, Gmail gibi tek tuşla çağıştırılan ufak uygulamaların yanında, Sony

Ericsson'a özel Timescape gibi uygulamalar da geliyor. Bir adet Xperia Play alarak, sosyal ağlara anında ulaşım ve üye olduğunuz bu ağlardan anında haber alma lüksüne de kavuşuyorsunuz; Timescape, Facebook, Twitter gibi ortamlarda dönen her türlü muhabbeti anında telefonunuza taşıyor ve hiçbir şeyden eksik kalmıyorsunuz neyse ki!

Android Market'tan parayla alışveriş yapamıyor oluşumuzu korkunç bir durum olsa da bir ton bedava uygulamayı indirebiliyoruz. Bunu yaparken 3G ile bağlı olmayı değil de bir kablosuz modeme bağlı olmayı deneyin; değerli telefon şebekesi destekli internet kotanızı kısa sürede bitirmemiş olursunuz.

PlayStation Pocket

Ülkemiz güzel ülke fakat bazı konularda kale alınmaması biraz canımı sıkıyor değil. Android Market faciasının yanında, PS oyunlarını satın alabileceğimiz uygulama da, "Ülkenize satış yapamıyoruz, üzgünüz." hata mesajını suratımıza çarpmaktan geri kalmıyor. Yani PS oyunlarına ulaşmak için alternatif yollar denemeniz gerekiyor ki bu da telefonunuzun garantisini sıfırlıyor.

HD kalitesinde görsellik sunan ekran, her anlamda çok iyi performans veriyor. Ekran aydınlatması yer yer yetersiz kalabiliyor ama bunu da ekranın parlaklığını sonuna kadar artırarak giderebiliyorsunuz.

Analog stick'ler yok diye üzülmeysin; onların yerine varolan dokunmatik tuşlar, size hassas hareket olanağı sağlıyor.



Bir PlayStation gamepad'inde yer alan tüm tuşlar burada. PS oyunları olsun, Android oyunları olsun, her türlü oyunda bu tuşları kullanabiliyorsunuz.

Cihazı satın aldığınızda içerisinden bir PS oyunu olan Crash Bandicoot ve birkaç tane Android oyunu çıkıyor. The Sims 3, Bruce Lee, FIFA 10 gibi isimler, hiç de küçümsenecek gibi değil açıkçası.

Artık bu kadar oyundan bahsettikten sonra, cihazın kızığını da kaydırmanın vakti geliyor. Ortaya çıkan gamepad, bir PS sahibiyeniz sizi evinizde hissettiriyor. Tüm PS gamepad tuşları, kendi yerlerinde ve bunlara ek olarak iki tane dokunmatik kontrol bölgesi de bulunmakta. Birer tane omuz tuşu da yine olması gereken yerde duruyor.

Birçok Android oyunu olsun, PS oyunu olsun, tüm oyunları bu gamepad ile oynamak çok keyifli. Ekranda çıkan dokunmatik tuşları unutun; PS gamepad'i size gerçek oyun keyfini yaşıyor. Üstelik iki tane dokunmatik yön bölgesi bulunduğu için FPS oyunlarını da rahatça oynayabiliyorsunuz.

Oyunlar

Piyasadaki kaliteli Android oyunlarına bir göz atalım. Açılış: Need for Speed: Shift

ile yapmanızda hiçbir sakınca yok. Xperia Play'de de çok iyi oynanıyor NFS ve yarışmayı kolay kolay bırakamıyorsunuz. Ardından bir doz Assassin's Creed: Altair Chronicles iyi gidiyor. Spider-Man: Total Mayhem da hiç fena olmamış bir cep telefonu oyunu olarak. Fırat olsa Worms'un HD versiyonunu yüklerdi ama benim zamanım olmadı bakmaya. Guitar Hero: Warriors of Rock biraz anlamsız olmuş fakat telefonda bir müzik oyunu olması da kötü olmamış. Xperia Play'e özel hazırlanan Backstab adındaki korsan oyunu da şu an piyasada. Bu oyunu da inceleme fırsatım olmadı maalesef ama çevreden hiç de fena yorumlar gelmiyor.

Ülkemizde yaklaşık 1.400TL'lik bir satış rakamı olan Xperia Play, verdiğiniz parayı hak eden bir telefon. İlginç bir şekilde 3G görüntülü konuşma desteklemiyor oluşu da en büyük eksisi bana sorarsanız zira geçen gün, kırk yılın başı işe yarayacak olan bu özelliğin telefonumda olmadığını görmek beni gerçekten sarstı. Bunun yanıdaysa her türlü özelliğiyle, son derece yeterli bir telefon. Özellikle oyuncular için son derece iyi bir seçim olacaktır. ■

Teknik Özellikler

Ekran:

16 milyon renk

Çözünürlük:

480 X 854 piksel

Dahili Bellek:

400 MB

Harici Bellek:

32 GB'a kadar

Bellek Kartı

Tipi: MicroSD,

MicroSDHC

GSM Şebeke:

3G, EDGE, GPRS,

GSM, HSDPA (3G),

HSUPA

Bluetooth: 2.1

Wi-Fi: Var

Kamera: 5MP arka

kamera

Maksimum Fotoğraf Çözünürlüğü:

592x1944 piksel

Ses Çalar: eAAC, MP3, WAV, WMA

Video Oynatma: H263, H264, MP4, WMV

Bekleme Süresi: 425 saat

Konuşma Süresi: 8.25 saat





Yepyeni telefona, yepyeni oyunlar

Xperia Play'e hangi oyunlar geliyor, merak mı ediyorsunuz?

E 3 2011'de birçok Xperia Play oyunu tanıtıldı. Bunların bir kısmı şu an piyasada olan kaliteli oyunlar oldu, bir kısmı da yakın bir sürede çıkacak olanlardı. Bu oyunlardan tek tek bahsedebiliriz fakat öncesinde, Xperia Play'in nimetlerinden bir tanesinden bahsetmek istiyorum.

Bildiğiniz üzere Android işletim sistemi birçok uygulamayı destekliyor ve bunların arasında emülatörler de bulunuyor. Xperia Play'i bu konuda özel yaparsa, emülatörlerde gamepad'i kullanabiliyor olmamız.

Ben Android Market'ta bedavaya bulunabilen

Tiger markalı MAME, GBA, Genesis ve SNES emülatörlerini denedim ve ziyadesiyle memnun kaldım. Arcade makinelerinde oynamayı sevdiğim Punisher'lar, Aliens vs. Predator'lar, Captain Commando'lar, Caddilacs & Dinosaur'lar... Hepsini tek tek oynadım ve bitirdim. Ardından Marvel vs. Capcom'a, X-Men vs. Street Fighter'a, oradan da Mario'lara ve Sonic'lere geçiş yaptım. Çok uzunca bir süre PS ve Android oyunlarını oynamaz oldum ve kendimi ROM'lara verdim. Xperia Play, sadece emülatör kullanmak için bile gerçekten inanılmaz iyi bir telefon. ■

Piyasadaki oyunlar



N.O.V.A. 2

Dağıtım: Gameloft

N.O.V.A. 2 iddialı bir oyun. Gelecekte geçiyor ve aksiyon her bölümde tavan yapıyor. Oyunun kontrolleri kolay olsa da alışmak biraz zaman alabiliyor.



Brothers in Arms 2: Global Front

Dağıtım: Gameloft

Bu oyunun da grafikleri ve kontrol mekanizması gayet iyi bana sorarsanız. Birçok irili ufaklı göreve çıkıyoruz; yani öyle uzun bir oyun yapısı beklemeyin.



Hockey Nations 2011

Dağıtım: Distinctive Games

Hokey oyunlarını kendimi bildim bileli sevmişimdir lakin ekran bana biraz küçük gelmedi değil. O ufak "puck"ı nasıl göreceğimi bilemedim, şaşı oldum. Gerçi diyeceksiniz FIFA 10 nasıl oynanıyor...

Çıkacak oyunlar



Minecraft

Dağıtım: Mojang

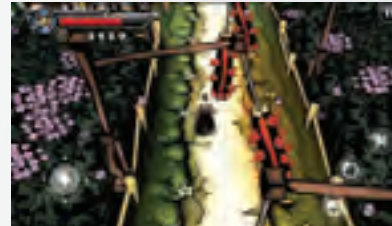
Minecraft furçası, Android'e de geliyor. Bu oyunda gördüğüm ve anladığım kadıyla bloklardan bir şeyler inşa ediyorsunuz. Kocaman dünyalar bile yaratmak mümkün gibi geldi bana...



Sleepy Jack

Dağıtım: Silvertree Media

Bir tünelde ilerlercesine, ateş ederek maceralara atıldığımız, hoş grafiklere sahip bir oyun Sleepy Jack. Pek fazla özgürlüğümüz olmamasından, kısa sürede sıkıcı hale gelebilir.



Samurai II

Dağıtım: Madfinger

Bir "hack'n slash" oyunu Samurai II. Yani bir samuray olarak önümüze geleni keseceğiz. Kombolar yapmak, farklı düşmanlara karşı, farklı stratejiler kullanmak serbest.



Pocket RPG

Dağıtım: Tasty Poison Games

Renkli grafiklere sahip bu oyunun ismi orijinal değil, bunu hep birlikte görüyoruz. Oynanış da pek orijinal sayılmaz ve hatta bu oyunun neresi RPG, onu da tartışabiliriz.



Dungeon Hunter 2

Dağıtım: Gameloft

Cep telefonunda Diablo keyfi. Tabii ki Diablo kadar kaliteli bir oyun olup olmayacağı muamma ama beklentileri o kadar da yükseltmemek lazım.



Rainbow Six: Shadow Vanguard

Dağıtım: Glu

Splinter Cell'den sonra, Tom Clancy imzalı ikinci oyun da Android'de. Rainbow Six'te taktiksel FPS mücadelesine gireceğiz ve açıkçası bu oyun, Xperia Play'de nasıl olacak gerçekten merak ediyorum...



Kinect sahiplerine müjde

Türkçe Kinect kaynağınız, KinectTR yayında

Size daha önce bahsetmiştim; SingStar'ın başında olsun, Kinect Adventures'ın hemen önünde olsun, kendimi çok güzel rezil edebilen bir insanım. Beni kameraya çek, sesi kapat, sonra "Şempanze mi?" başlığı altında YouTube'da yayınla. Bu ay da sağ olsun Child of Eden, kendimi Minority Report'ta sanmamı sağladı ama Child of Eden'a laf yok; süper oyundur kendisi.

Siz henüz bir Kinect aldınız mı, bilmiyorum ama Kinect sahibi olanlar ve olmayı düşünenler için çok iyi bir internet sitesi şu anda yayında. KinectTR adında yayın hayatına başlayan site, Xbox 360 oyunlarından öte Kinect'in ekseninde hizmet veriyor. Geçtiğimiz ay E3 dosya konusuyula son derece doyurucu bir yayın yapmış olan sitede dört ana bölüm bulunmakta. Genel haberler, Kinect'in diğer kullanım alanları, Kinect oyunları ve Kinect aksesuarları. Site genel olarak

haberler etrafında yoğunlaşmış durumda fakat piyasada olan birçok Kinect oyunu hakkında da bilgi içeriyor. Sitede özellikle Kinect aksesuarları son derece doyurucu bilgi sağlıyor zira çoğumuz Kinect'in lenslerinin, tripod ayaklarının, Kinect'i farklı görüntüye sokacak yapıtırmalarının olduğunu bilmiyorduk. Her geçen gün büyüyen Kinect dünyasında, bu konuda da bilgi veriliyor olması gerçekten mutluluk verici.

Haberlerin videolarla zenginleştirildiği, her türlü yazıya yorum yapılabildiği site sanıyorum ki alanında tek. Sitenin kurucusu Deha Çaman'a eline sağlık diyorum ama "Hacı şu content slider'ı daha büyük ve arka planını başka renk yapsaydın da popüler ve öne çıkan haberleri daha iyi görsydik." demeyi de ihmal etmiyorum. Kinect'le ilgili merak ettiğiniz her türlü detay için www.kinecttr.com adresini ziyaret edebilirsiniz. ■



Karne hediyesi LEVEL'dan

Herkese 25 TL değerinde Florensia kodu!

Sıcaklar da iyice bastırıyor, değil mi? Evde misiniz siz, n'aber, ne yapıyorsunuz? Biz Florensia oynuyoruz çünkü alaplara bize bir ton hediye kod sağladı; dergiyi, işi gücü bıraktık, oyun oynuyoruz. Florensia'yı şahsen daha önce oynamamama rağmen, bayağı zevkli bir oyun olduğunu gördüm ve onsuz geçen günlerime üzülmedim. (Dramatizasyon dalında Oscar adayım.) Hatta siz de bu oyundan mahrum kalmayın, internet kotanızı harcamayın diye kurulum dosyasını da LEVEL DVD'sinde verdik. Tabii ki öyle kuru kuru oyuna başlanmaz; oyuna herkesten bir adım önde başlamanız için de 25 TL değerinde kod dağıtmayı da borç bildik.

Bu kodu kullanmak için öncelikle bir karakter yaratmanız gerekiyor ve sonrasında da kodu kullanarak, beş tane birbirinden iyi eşyadan iki tanesini hesabınıza aktarabiliyorsunuz. Konu hakkında detayları Online Oyun dergisinde bulabileceğinizi herhalde biliyorsunuz. Bu dergide aynı zamanda incelemelerden tutun da Ayça Zaman'ın yazıp yönettiği MMO ipuçlarına kadar birçok konu bulabilirsiniz. Bana çok para ödediler, reklamlarını ana dergiye taşıdım. Sonra ödeşiriz Ahmet, şu klimayı uzatırsan biraz serinleyeceğim. Hepinize bol Florensia'lı günler! ■

Detaylar
Online
Oyun'un
9. sayfasında



Boylar hazırlansın, fırçalar temizlensin...

Warhammer 40K Türkiye Ligi başlıyor!

Oküçük fırçalarla kocaman bir Dark Elf ordusu boyadım ya, bunu bir "achievement" olarak haneme rahatça yazabilirim. Şimdi o Dark Elf ordusu, alet çantasında yatıyor fakat geçen gün Genco'nun (Oversoul Hobby Store'un sahibi.) uyarısı üzerine, onları yattıkları yerden çıkarmaya karar verdim. En azından Oversoul'da sergilenirler de bir işe yararlar. Ya da daha iyisi, şu turnuvaya ben de katılıyım, belki İngiltere'ye ben giderim! (Torpil yaptı iddiasıyla suçlanan Genco Caner, tüm suçlamaları yalanladı!)

Dark Elf ordusuyla nasıl WH40K turnuvasına katılıyorum, onu şu an bilemiyorum ama yepyeni bir ordu kurmak veya var olan WH40K ordunuzu kullanmak için bundan daha iyi bir fırsat olamaz. Ankara'da Oversoul'un, İstanbul'da ise Pegasus Oyuncak'ın ve

Ödüller

Bu büyük turnuvanın sonucunda hem Türkiye derecesi yapanlara, hem de şehirlerde dereceye girenlere ayrı ayrı hediyeler dağıtılacak. Bakın, hediyeler arasında neler var...

- Türkiye birincisine, Oversoul ve Games Workshop sponsorluğunda, İngiltere Nottingham'da yer alan Games Workshop ana merkezine gezi ve Gamesday'e katılım hakkı. Kazanan bu geziye çıkamayacağını belirtirse de 250TL'lik hediye çeki kazanıyor.
- Türkiye ikincisine 150TL'lik hediye çeki.
- Şehir ikincilerine 75'er, üçüncülerine ise 50'er TL'lik hediye çeki.
- Tüm dereceye girenlere Pink Marine kupası.

Oyun Mühendisi'nin katkılarıyla gerçekleşecek olan Warhammer 40K Türkiye 1. Ligi, tam üç aylık bir maraton. Katılan her oyuncu, bu üç ay boyunca, istediği zaman 20 tane maç yapabileceği şansı yakalayacak. Bir oyuncu, ona gelen tekliflere iki kez ret cevabı verebilecek; bir sonraki teklife de aynı cevabı verirse hükmen yenik sayılacak. Her maç en fazla üç saat sürebilecek ve ordu puanı 2000 puan olarak belirlenmiş durumda. Bu puana ek olarak, tüm upgrade'ler dahil olmak üzere, 300 puanlık da bir sideboard da kullanılabilir.

Turnuvada proxy kullanımına da izin verilecek fakat bu modeller, karşı tarafın anlayabileceği standartlarda, Games Workshop modellerinden baz alınarak hazırlanmış olacak.

Turnuvaya kayıtlar, bahsi geçen üç merkezde yapılacak ve ancak, İstanbul içi anlaşma yapılırsa iki farklı kayıt noktası arası maçlara çıkılabilecek. (Ankara'da kayıt yaptıran bir oyuncunun, İstanbul'da bir maça çıkma olasılığı yok.) Puanlamaysa şu şekilde yapılacak: Kazanan dört puan, berabere iki puan, kaybetme ve maça çıkmama sıfır puan.

Son derece eğlenceli bir aktivite olan masaüstü Warhammer oyunlarına bu turnuva bahanesiyle adım atmak, verilecek en iyi kararlardan biri bana sorarsanız. Daha fazla bilgi için Oversoul'un Facebook sayfasını ziyaret edebilir, Pegasus Oyuncak veya Oyun Mühendisi ile iletişime geçebilirsiniz. Geçtiğimiz ayın sonunda başlayan turnuvalara üç aylık süre boyunca, istediğiniz zaman katılmanın da mümkün olduğunu hatırlatırım. ■



Daha fazla Orc...

Dawn of War III bomba gibi geliyor!

En çok oynadığım gerçek zamanlı strateji oyunu büyük ihtimalle Warhammer 40.000: Dawn of War olmuştur. Tüm eklenti paketlerini de satın alarak, sonsuz bir multiplayer oyun keyfine ulaşmışım zamanında ve oyunu en zor modda Space Marine'lere karşı oynamak, tam bir delilik olarak anılarımda yer etti. Space Marine'ler, o kadar fazla sağlık puanına sahipti ki ölmüyordu. Bizse ölüyorduk. Sonunda pes ettik, oyunun disklerini de yaktık.

Dawn of War II, farklı bir oyun olarak oyuncularla buluştu. Strateji oyunu desen değil, aksiyon desen oluyor... Strateji / Aksiyon diyerek işin içinden çıktık biz de ve Dawn of War II'yi de beğendik. Multiplayer kısmında, bir önceki oyun kadar eğlenmedik ama olsun; sevdik sonuçta.

Ve THQ geçtiğimiz ay müthiş bir haberle bizi sarstı. Dawn of War III yapım aşamasındaydı ve THQ'dan Danny Bilson'a göre "mükemmel bir oyun" olma yolunda hızla ilerliyordu.

"Dawn of War mükemmel bir strateji oyunuydu.

Dawn of War II ile de oyunculara Warhammer evreninde farklı bir tecrübe yaşattık. Dawn of War III ise bu iki oyunun birleşimi olacak ve daha önce hiçbir oyunda görmediğiniz, çok farklı birtakım özellikler içerecek" diyor Bilson ve bizi meraklandırıyor. Nasıl özelliklerden bahsediliyor ve gerçek zamanlı strateji oyunu olarak, ne anlamda farklı bir oynanış içerecek? Bu sorular yanıtız...

Daha önce THQ'dan gelen bazı açıklamalarda, yeni Dawn of War oyununun Company of Heroes Online'in başarısına göre bedava bir oyun bile olabileceği vurgulanmıştı. Ne var ki Company of Heroes Online patladı. (Ne güzeldi halbuki... - Şefik) Dolayısıyla yeni DoW oyununda aynı formül uygulanmaz gibi geliyor.

Dawn of War III, ikinci oyundan 18 ila 24 ay arası bir süre sonra çıkacak. Yani Ağustos 2012 ile Şubat 2013 aralığında. Neymiş, daha çok varmış. O zaman biz de StarCraft II'nin başına döneriz, 2012'de yeniden uyanırız. Hepinize benden bol buzlu bir kokteyl! (Sıcaklar iyice bastırıldı demiştik, değil mi?) ■



iPhone 5'e aylar kala...

Tüm göstergeler, Eylül ayını işaret ediyor

Apple'in her yıl yeni bir iPhone piyasaya sürmesine alıştık. Bana sorarsanız, iPhone 4 son derece yeterli bir telefon ve yeni iPhone bana Minority Report hareketleri yaptırmayacaksa ben onu almayayım. (Daha iPhone 4'ü yeni aldım, bu ne saçmalık! - Şefik) Bakın Sony Ericsson gitti, PlayStation'li telefonun içine entegre etti. Bence icat budur. Her şeyin biraz daha iyisini telefona entegre ederek, yeni telefon piyasaya sürülmez. Apple duy sesimi ama bana dava açma durduk yere.

Yeni iPhone, yani iPhone 5 hakkında bildiklerimiz hala söylenti seviyesinde. İsmi gizli tutulan bazı kaynaklardan gelen bilgilere göre, yeni iPhone 5'e iPad 2'de kullanılan A5 işlemci güç verecek. Böylece iPhone tam anlamıyla bir oyun canavarına dönüşecek ve daha iyi grafikli ve dokunmatik ekrandaki tuşlarla oynamaya çalışılan oyuna ulaşacağız. Tabii ki işlemci gücü oyunların yanında birçok uygulamanın da çok daha rahat çalışmasını sağlayacak.

Yeni iPhone'un 8 megapikselli bir kamerası olacağı da söyleniyor. (iPhone 4'teki 5MP.) Tabii ki bildiğiniz üzere, megapiksel değildir bir fotoğrafı kaliteli yapan ama olsun; poster bastıracağız gün de gelir, neme lazım...

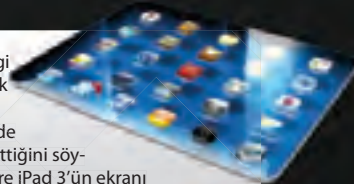
Bir başka söylenti de iPhone'un uçabilecek olması yönünde. Masaya koyuyorsunuz, uçuyor. Şaka yapıyorum,

ciddiye almayın lütfen. Elbette yeni iPhone'da iOS 5 işletim sistemi kullanılacak. Bu işletim sistemi aynı zamanda diğer Apple ürünlerine de hızla uryarlanacak.

iPhone 4'e şık tasarımı ve bir önceki versiyonuna göre çok daha iyi olan ekranıyla bir nebze olsun anlam verebilmişim ama iPhone 5, bu özelliklerin yanında başka, daha dikkat çekici özelliklere sahip olmazsa ben o işte yokum arkadaş. Telefonun lansmanı Eylül ayında yapılacak deniyor; işte o gün dananın kuyruğu kopacak. ■

iPad 3

İsmi gizli kaynaklar bilgi vermeye devam ederek iPad 3'ün de Apple'in son derece gizli üssünde tasarlanmaya devam ettiğini söylüyor. Söylenenlere göre iPad 3'ün ekranı çok daha iyi bir çözünürlüğe sahip olacak ve dokunmatik özellikleri de optimize edilerek, daha iyi bir kullanım sunacak. iPad 3'te de iOS 5'in kullanılacağını tahmin ediyoruz elbette.



Not: Görseller sadece konsept tasarımlardır, gerçek ürünü yansıtmamaktadır.

Ritim duygusuna davet

PS Vita sahiplerine **Sound Shapes!**

Guitar Hero'ya veda ettik, gitarlarımızı da sattık gitti. (Yapmayın.) Rock Band'lerimiz hala duruyor ama yeni bir Rock Band oyununu da kolay kolay göreceğimizi sanmıyorum. Peki bu, müzik oyunlarının öldüğünün bir göstergesi mi? Bana sorarsanız Harmonix, Amplitude'dan sonra Guitar Hero'yla da uğraşmalı ve bir yandan bu oyunu da geliştirmeliydi. Yapmadı, umursamadı, o kaybeder. Piyasayı da Sound Shapes gibi ilginç oyunlar ele geçirir!

PS Vita sahibi olacağımız artık gün gibi ortada. Mükemmel bir cihaz olma yolunda koşar adım ilerliyor Vita ve şu ana kadar açıklanan oyunlarının arasında boş bir oyun görmedim. (Dynasty Warriors yine var, değil mi ya?) Sound Shapes de bu sistem için hazırlanan, müzik dolu bir oyun. Tamamıyla iki boyutlu ve tam anlamıyla bir platform oyunu.

Sarı, duvarlara yapışabilen garip bir yaratığı kontrol ediyoruz. Bu yaratık zıplıyor, tutunuyor, tırmanıyor ve bölüm sonuna ulaşmaya çalışıyor. Bunu yaparken, hepsi

birbirinden zor ulaşılan yerlere saklanmış olan notaları da almaya çalışıyor. Her nota, oyunun arka planında çalan müziğe bir enstrüman ekliyor. (Ya da bir ritim.) Çalmakta olan müziğin tam versiyonuna ulaşmak için bir bölümde yer alan tüm notaları bulmanız gerekiyor ki bunu yapmasanız bile bölümü bitirebiliyorsunuz.

Gördüğüm kadarıyla oyundaki engeller, basit platformlar ve müziğe uygun olarak size ateş eden birtakım cisimler. Bunlardan ötesi de oyunda yer alacaktır fakat şu an için bu bağlamda pek fazla ilginç tasarım gördüğümü söyleyemeyeceğim; hatta Sound Shapes, bana biraz "yavan" gözüktü bile diyebilirim. Artistik, çekici bir görüntüsü yok maalesef. Bir Loco-Roco veya Patapon nasıl görsel açıdan tarz sahibiyse Sound Shapes bir o kadar düz gözüküyor fakat oyunu oynamadan yargıya varmak da pek doğru sayılmaz şu aşamada. Oyunun çıkış tarihi belirsizliğini korurken, tahminimiz PS Vita'nın çıkış oyunları arasında yer alacağı yönünde. ■

Remix



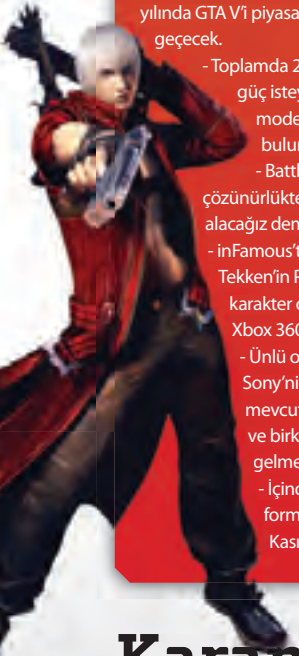
Oyunu bitirmek pek fazla zamanımızı almayacaktır diye düşünüyoruz zira oyunda son derece kolay kullanılan bir "bölüm yaratma" editörü bulunaca-

ğı açıklandı. Bu editörle kendi engellerinizi, platformlarınızı, notalarınızı yerleştirip hızlıca bu bölümü test ederek yarattığınız bölüme göz atabiliyorsunuz. Notaları çok kolay veya çok zor ulaşılan yerlere koymadığınızdan emin olduktan sonra ve tasarımınızı beğendiyseniz, bu bölümü PSN üzerinden paylaşma sunabiliyorsunuz. Diğer oyuncular bölümünüzü denemekten öte, onları "remix"leyip tekrar PSN'e yükleyebiliyor.



Son Dakika!

- Split/Second'in yapımcısı Black Rock, yeni bir oyun üzerinde çalışıyor. Risk taşıyan bir oyun olarak nitelendirdikleri bu oyun, bedava olarak sunulacak.
- 22 Temmuz itibarıyla, ilk iki Uncharted oyunu bir pakette raflarda görülmeye başlayacak. Sony aynı uygulamayı, Ratchet & Clank ve Resistance için de yapmayı planlıyor.
- Anime tutkunlarına özel: Saint Seiya: Sanctuary Battle, PS3'e özel olarak yakında piyasada olacak. Oyun aynı zamanda Japonca seslendirmeler de içerecek. Onlarca düşmanla aynı anda savaşacağınız oyun için gelecek yılı bekleyin.
- Canavar gibi bir bilgisayara sahip olan oyuncular, Crysis 2'nin DirectX 11 yamasını indirmek isteyecektir zira oyunun grafikleri, ekran kartınızın tüm gücünü kullanacak!
- Daha iyi grafikler ve 3D desteği ile gelecek olan L.A. Noire'nin PC versiyonu, sonbahar aylarında raflardaki yerini alacak. PC sahiplerine şiddetle tavsiye edilir. (Ama Red Dead Redemption! - Şefik)
- Sonic Generations'ın 3D desteğine sahip olan demosu, Xbox Live'da yayında.
- inFamous'un yaratıcısı Sucker Punch, yeni bir oyun için eleman arıyor. Bu oyun inFamous 3 olabilir mi? Bekleyip göreceğiz...
- Duke Nukem Forever kötü bir oyun oldu maalesef ama Take-Two yeni ve daha iyi Duke Nukem oyunları yapacağını da belirtiyor. (Geçiniz - Şefik)
- Bazı kaynaklardan gelen yeni bilgilere göre Rockstar, 2012 yılında GTA V'i piyasaya sürecek ve oyun da devasa bir alanda geçecek.
 - Toplamda 2.6 kilogram ağırlığında, sadece 200 Watt güç isteyen, 320 GB'lık sabit diske sahip yeni PS3 modeli satışa çıktı. Ellerinde ilk PS3 modeli bulunanlar, bu yeni sistemi almak isteyebilir...
 - Battlefield 3'ün konsol versiyonu 720p çözünürlükte ve 30 fps hızında olacak. Oyunu PC'de alacağız demek ki...
 - inFamous'tan tanıdığımız Cole'un, Street Fighter X Tekken'in PlayStation Vita versiyonunda ekstra bir karakter olacağını biliyorsunuz. Bilmediğiniz şu ki Xbox 360'ta da özel bir karakter görebiliriz.
 - Ünlü oyun yapımcısı John Carmack'e göre Sony'nin ve Microsoft'un yeni konsolları, mevcut konsollardan 10 kat daha güçlü olacak ve birkaç yıl içinde piyasada olacak. İnanasınız gelmedi ne yalan söyleyelim.
 - İçinde ilk üç oyun olan ve tamamıyla HD formatta yayımlanacak Devil May Cry paketi, Kasım sonunda piyasada.



Hocam bir ejderha

Capcom'un fantastik diyarlara bileti, Dragon's Dogma

Anime stili, Uzak Doğu kültürüne uygun oyunlar üretmekten sıkılmış olacak ki Capcom, farklı bir oyun üzerinde çalışmaya başladı. Dragon's Dogma, fantastik öğelerle bezeli, Shadow of the Colossus tarzı bir oynanışa sahip, aksiyon dozu zaman zaman yüksek, macera oranı yer yer yorucu, ilginç bir oyun.

E3 2011'de de Dragon's Dogma görücü karşındaydı ve oynayanlardan tam puan...alamadı. Dragon's Dogma halen üzerinde çalışılması gereken bir oyun ama sonuç, pek de kötü olmayabilir.

Bu oyunu Lost Planet 2'ye de benzetmek mümkün aslında. Lost Planet 2'nin geçmişte geçen versiyonu. Nasıl orada devasa boss'lara ulaşmak için bomboş arazilerde taban tepiyorsak, burada da kocaman yaratıklarla mücadele etmek için dolaşacağız.

E3'teki demoda, oyunun devasa haritası gösterilmedi, sadece iki tane görev alınabiliyordu. Bunlardan bir tanesini erkek savaşı olarak oynatabiliyordu ve bu görev bir mağarada başlıyordu. İlk bakışta mağaradaki ışıklandırmalar ve görsel efektler gayet iyi gözüküyordu. Aynı şekilde karakterin detayları da hiç fena değildi. Çok geçmeden düşmanlar geldi ve ortalık karıştı.

Bu basit görev oyunu anlatmaya yetmiyor aslına bakarsanız fakat Ayça'nın geçen ay anlatıklarından öte, E3'te pek bir yenilik gösterilmedi oyunculara. Yalnız oynanış açısından birkaç detay dikkatimizi çekmedi değil.

Oyunda her türlü hareketiniz stamina'nızdaniyor. Bunun yanında bir de sağlık çizginiz var. Stamina'nız bittiğinde, karakteriniz stamina'sı

dolana kadar olduğu yerde duruyor ve her türlü saldırıya açık hale geliyor. Daha da kötüsü, çantınızı açıp sağlığınıza arttıracak bir eşya da kullanamıyorsunuz. Özellikle boss savaşlarında başınıza bela olacak gibi duran bu özellik, umuyoruz ki oyunun final versiyonunda affedici bir yapıya bürünür.

Yapımcıların ağzından oyunun herhangi bir anlamda RPG olacağına dair hiçbir söz çıkmamış durumda. Dolayısıyla bu oyunu bir aksiyon / adventure oyunu olarak nitelendirmemiz gerek. 2012 yılına kadar beklemeyiz gerekiyor zaten; o süreye kadar RPG mi olacak, aksiyon mu, zaten görürüz diye düşünüyorum. ■

Üç karakter sınıfı

Savaşçı, okçu ve büyücü şeklinde nitelendirilebileceğimiz üç karakter sınıfı oyunda yer alacak. E3'teki demoda savaşçının nasıl düşmanlarına karşı mücadele verdiğini görme şansımız oldu. Hafif saldırılar yapabilen savaşçı, daha çok stamina isteyen ve daha yavaş yapabildiği ağır saldırılarla da düşmanlarını ağır biçimde yaralayabiliyordu. Savaşçının yanında, Strider adındaki okçu sınıfı dilerse yay taşıyabilecek, dilerse de bıçaklarıyla düşmanlarına karşılık verecek. Bu sınıf ayrıca düşmanlarına tutunma konusunda da gayet başarılı. Büyücü sınıfını kullanmaksa maharet isteyen gibi gözüküyor zira büyücülerin büyü yapmasını sağlayacak bir mana çizgisi olmadığı için büyücülerin ne kadar güçlü bir büyü saldırısı yaptığını ancak büyülerin yapılma zamanı belirleyecek. Büyücü bu sırada bir hasar alırsa, büyü yarıda kalacak ve işleme yeniden başlamak gerekecek.

Karanlığın kolları

The Darkness II sizi kötü güçlerin kontrolüne davet ediyor

Jackie Estacado artık bir çete lideri. Darkness adındaki karanlığın güçlerini halen kullanıyor ve silahlarını da yanından ayırmıyor. Jackie çok güçlü ama Brotherhood, daha da güçlü. Jackie'nin çetesini yerle bir etmek istemeleri yetmiyormuş gibi Darkness gücünü de çıkarıp kullanmak istiyorlar. Bunların da ötesinde Brotherhood, Jackie'nin karanlık güçlerine karşı ışığın gücünü kullanıyor...

The Darkness II aksiyon dozu çok yükseltilmiş bir oyun olarak hazırlanıyor. Bundan daha iyisi de oyunun konsollar yanında, PC için de hazırlanıyor olması. (Mouse'um olmadan asla!) Ekim ayında piyasada olması beklenen oyun, cel-shade grafik tekniğiyle hazırlanan bir görsellikte olacak. Oyunun ilk oyundan daha fazla aksiyon içereceği söyleniyor. Düşmanlarımız daha fazla, patlamalar daha büyük. Jackie bu kadar için içinden, her iki elinde de birer silah taşıyabilecek olmasına rağmen, sadece silahlarıyla

çıkamayacak. Darkness güçlerini aktif olarak kullanmak zorunda. Jackie'ye ekstradan güç sağlayan bu yaratıklar, düşmanlarınızı tutmaya, onları ikiye bölmeye, kafalarını ısırmaya ve bunun gibi türlü türlü vahşi yöntemlerle onlardan kurtulmanıza yardımcı. Düşmanlarınızı bu şekilde öldürürseniz, onların kalplerini mideye indirmiş oluyorsunuz ve bunlar da size tecrübe puanı olarak geri dönüyor. Tecrübe puanları, Jackie'nin dört farklı yetenek ağacından yeni güçler açmasına olanak tanıyor. Kurşunlara Darkness gücü ekleniyor örneğin ve düşmanlarınızı, kurşunların hedefi olduğunda paramparça oluyorum. Ya da daha ilerleyen tekniklerde, Jackie duvarların arkasını görüp duvarlara ateş ederek düşmanlarını öldürebiliyor.

Brotherhood'un ışık güçleri yüzünden Darkness özelliklerini rahat rahat kullanamayacak olan kahramanımız, bir şekilde işin içinden çıkacaktır. Sadece ona yardımcı olmanız lazım... ■



HP, Windows® 7 Professional
ürünü önerir.



intel inside™

CORE™ i7

Göz Alıcı
ve Akıllı

YENİ



Intel® Core™ i7-2630QM işlemcili HP ENVY 17-2080en
Intel® Core™ i5-2410M işlemcili HP Pavilion dv6-6010st

Intel® Core™ i7-2630QM işlemcili HP Pavilion dv7-6000st
Intel® Core™ i7-2630QM işlemcili HP ENVY 14-2050et Beats™ Sürümü

MÜZİK... HIÇ OLMADIĞI KADAR GERÇEK.

beatsaudio. yalnızca HP
bilgisayarlarda bulunmaktadır.

Everybody On 

www.hp.com.tr/beats



Saints Row: The Third'de meydan savaşı

GTA'nın komik kardeşinin E3 çıkarması

Geçtiğimiz aylarda genişçe bir ilk bakışını yaptığımız Saints Row: The Third, 15 Kasım'da piyasada olacak. PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmakta olan oyunu nihayet E3'te tecrübe etme şansımız oldu. Oyunun ilk iki bölümü oynanabilir haldeydi ve özellikle ikinci bölümde, heyecan doruğa çıktı.

Bu bölümü anlatmadan önce size oyunun genel yapısı hakkında öğrendiğimiz yeni bilgileri aktarayım. Şöyle ki oyunun büyük bir kısmı, "instance"larda geçecek. Instance dediğimiz olgu, MMORPG'cilerin anında anladığı, oyunun bulunduğu şehirden koparak bambaşka bir yerde görevlere çıkma durumu olarak özetlenebilir. Yani GTA'da olduğu gibi görevleri şehrin içerisinde halletmeyeceğiz, onun yerine şehirden ışınlanarak görevin geçeceği ayrı bölümlere adım atacağız. Oyundaki görevlerin yaklaşık %75'inin bu şekilde gerçekleştirileceğini öğrenmiş bulunuyoruz. Peki şehirde ne yapacağız? Şehri bir tankla yakıp yıkmak, sokaklarda gezen sivillere tekme atmak, yine aynı sivillere bomba takmak, çeşitli yarışmalara katılmak, hava saldırınları düzenleyip ortalığı birbirine katmak ve "man cannon" adındaki araçla sivillere vakumlayıp bir top mermisi gibi kullanmak gibi saçma sapan işler yapabileceğiz. Eğlenceli olacağı kesin ama ne kadar eğlendirir, onu oyun çıkınca göreceğiz.

E3'teki demodaya Saints'in Syndicate'a ait bir kasayı çalmasını ve Syndicate'in bu durumdan hiç hoşlanmayarak bizi bir uçağa tıkmasını gözlemledik. Bu uçaktan kurtulmak için savaşa başlayan Saints ve kahramanımız, uçaktan atlayarak kurtulmaya çalışıyor ama arkadaşımız Shaundi, bir paraşüte sahip olmadan uçaktan itelendiği için hızla yeryüzüne yaklaşıyor. Biz paraşütümüzü kapıp ona doğru "skydive" yapıyoruz fakat bir bakıyoruz ki uçak manevra yapmış, bize doğru geliyor. Shaundi'yi

bir kenara bırakıp uçağa giriyor, savaşıyor, yeni bir paraşüt alıp tekrar uçaktan atlıyor ve Shaundi'yi tekrar yakalayıp yere iniyor. Evet, bu bölümü daha önce görmüştük ama artık oynama şansımız da oldu.

Saints Row: The Third'ün çok eğlenceli olacağı ortada ama sıkıcı olmadan tüm oyunu götürebilecek mi, bunu ancak oyun çıktığında anlayabileceğiz. ■

■ Tuna Şentuna

Intel Core i7-980 Piyasada

Intel'in AMD'ye cevabı

Intel'in en son işlemcisi Core i7-980, 26 Haziran'da raflardaki yerini aldı. LGA 1366 soketli anakartlarla uyumlu olan yeni işlemci, Extreme Edition takısına sahip olmadığından ötürü hız aşırı hız konusunda pek bir şey sunamayacak. 25.0x çarpan kilidiyle gelecek olan işlemci 3.33GHz hızına çıkacak ve Turbo Boost ile 3.60 GHz'e kadar çıkabilecek. HyperThreading ile birlikte

toplamda 12 adet mantıksal işlem birimine sahip olacak olan i7 980, çekirdek başına 256 KB L2 ön bellek ve bütün çekirdeklerin paylaşımına açık 12 MB L3 ön bellek barındıracak. Üç kanal DDR3 desteğiyle gelecek olan işlemcinin fiyatı ise 583 \$ ile cep yakacak. Satın almadan önce AMD Bulldozer'i beklemekte fayda var. ■



PowerColor'dan Çifte HD 6870

Çifte yumruk

Sadece AMD GPU'lu ekran kartları üreten PowerColor dünyanın ilk çift HD 6870 GPU'sundan oluşan HD6870X2 ekran kartını piyasaya sürdü. Bugüne kadar çift ekran kartlı bir canavar almak istediğinizde ya HD 6990 ya da GTX 590 satın almak zorundaydınız. Bu iki kartın fiyatı da 1000 TL'nin üzerinde. Öte yandan çift HD 6870 alarak CrossFireX yapmak da bir başka seçimdi fakat ikinci kart ile performans her zaman %100 artmıyordu. PowerColor'ın iki

adet HD 6870 yongasını tek PCB'de birleştirmesi ise hem performans hem de uygun fiyat arayan kullanıcılar için mükemmel bir çözüm oldu. Kartın teknik özelliklerine baktığımızda 2240 stream işlemci, 4.03 teraFLOP işlem gücü, 900 MHz çekirdek frekansı ve 4200 MHz de bellek frekansı görüyoruz. Soğutma konusunda GPU ile doğrudan temas eden ısı boruları kullanan PowerColor, yaz aylarına bomba gibi girmenizi garanti ediyor. ■

AMD Fusion meyvelerini veriyor

Sıcak diyarlar gördük

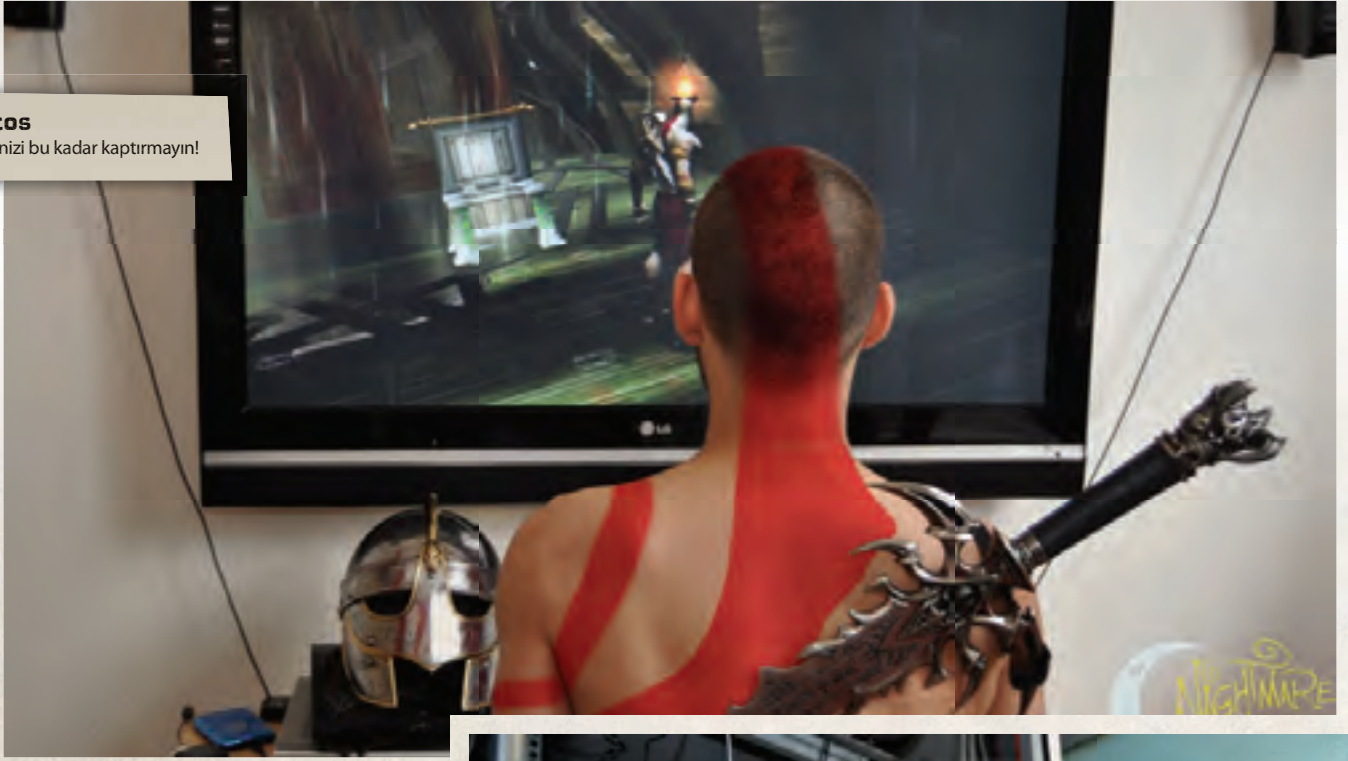
Türkiye'den dergi olarak sadece LEVEL'in katıldığı Abu Dhabi'deki etkinlikte yeni mobil işlemcisi Llano'yu dünya basının beğenisine sunan AMD, hem DirectX 11 destekli etkileyici grafikler hem uzun pil ömrünü bir araya getiriyor. Firmanın yeni APU'ları (Uygulama İşlem Birimi) hem işlemci hem de grafik çekirdeğini bir araya getirerek bir taşla iki kuş vuruyor. Dizüstü bilgisayarlarda giriş seviyesi harici veya on board ekran kartı gereksinimi ortadan kaldıran firma,

dahili GPU ile birçok oyunu oynamayı mümkün kılarken Intel'in hala sunmadığı DirectX 11 desteğiyle gövde gösterisi yapmayı ihmal etmiyor. Oyun oynamak isteyen kullanıcılar için düşünülen bilgisayarlarda da harici grafik kartı ile dahili GPU'nun CrossFire ile birleştirilmesini mümkün kılan yeni mimariyle performans artık çok daha dengeli bir hal alıyor. Llano işlemciye sahip dizüstü bilgisayarlar AMD Vision etiketi taşıyor ve 10 saate varan pil ömrü sunuyor. ■



Kratos

Kendinizi bu kadar kaptırmayın!



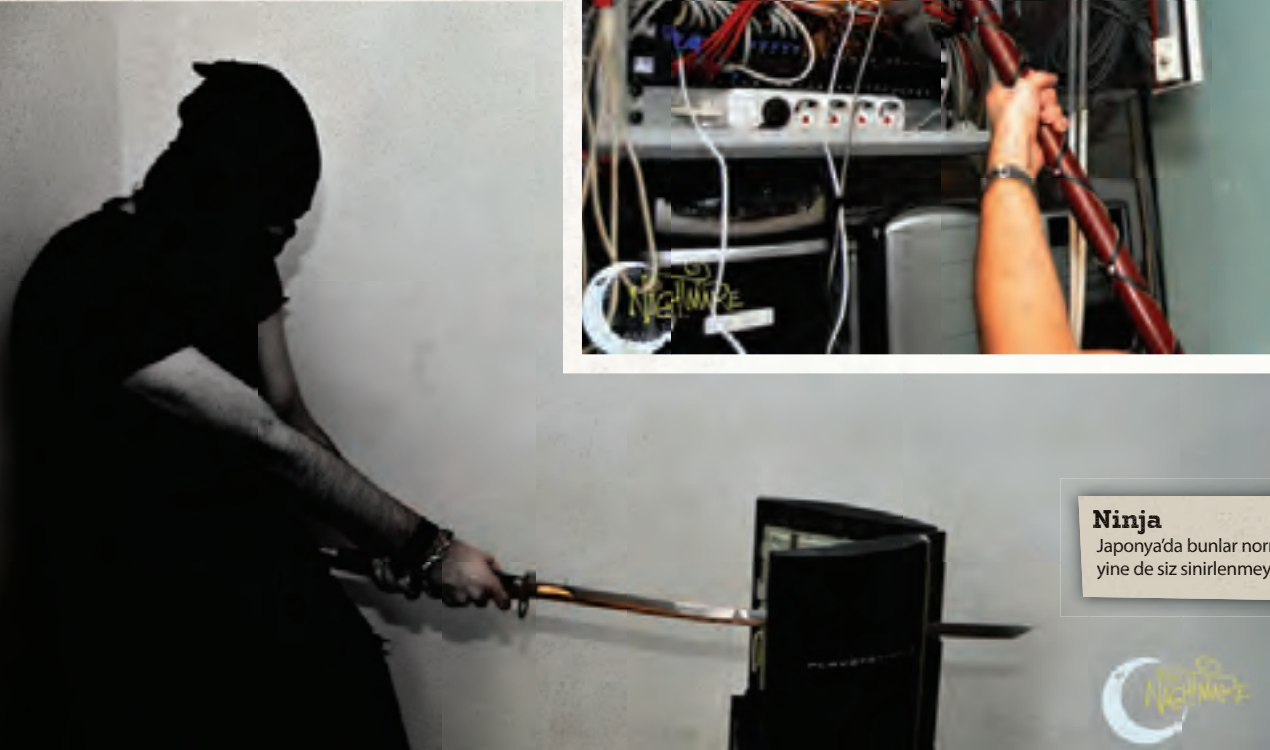
İnternet

Yavaş internete bire bir çözüm.



Ninja

Japonya'da bunlar normal şeyler; yine de siz sinirlenmeyin.



Fotoğrafterler: Barış Atilla, Emre Aydemir
Not: Katkılarından dolayı Sihir Game Club'a ve Adeks'e teşekkürler.



Profesyonellerin Seçimi

ROG MATRIX ekran kartında donanımsal tweaking teknolojisi

Güçlü bir ekran kartı arayan oyuncuların kesinlikle pek çok seçeneği var ve en yüksek ayrıntı seviyesinde en popüler oyunları oynamanın getirdiği baskıyla baş edebilecek pek çok üst seviye model mevcut. Bazı oyuncular kartlarının performansını arttırmak için overlocking yazılımları kullanmayı bile deneyebilir, peki, sadece bir düğmeye basarak performansı arttırabilen donanımsal overlocking araçlarını kullanmayı hiç düşündünüz mü? ASUS tek düğme donanımına sahip ve bu teknolojiyi yeni ROG MATRIX GTX 580 ile sunuyor!

Bir profesyonel gibi overclock yapın!

ASUS ROG MATRIX GTX 580 ekran kartı kutudan çıktığı andan itibaren 816MHz'lik etkileyici bir hızda işlem yapar ve 1.5GB'lik kuvvetli 4.008GHz GDDR5 RAM'e sahiptir. Ancak kartı daha da etkileyici kılan şey, performansın ince ayarını yapan ve donanım seviyesinde ölçen TweakIt ve Probelt ile birlikte yeniden tasarlanmış olan PCB'dir. Kartın PCB'si üzerinde "+" ve "-" tuşlarına bastığınızda voltajı anda ayarlayabilirsiniz.



Overclock yaparken, en iyi ayarları bulabilmek belirli bir deneyim gerektirebilir. Bir tweaking işleminin gerekenden fazla yapılması çökmelere neden olabilir. Bir kartın bu durumdan kurtarılması ustalık isteyebilir. Ancak ROG MATRIX GTX 580 bu sorunu, işler kötüye gittiğinde varsayılan ayarlara anında geri dönülmesini sağlayan bir Safe Mode (Güvenli Mod) düğmesi ile çözüyor!

Bir vitrin camından neler olup bittiğini görmenin mükemmel bir yolu olarak; mevcut grafik işlemci yükünü göstermek üzere renk değişimli bir ekran sağlayan beş seviyeli MATRIX LED yük göstergesi, bir mücevher gibi parlamaktadır.



Tamamen yeni GPU Tweak hizmet yazılımı da gerçek zamanlı saat frekansı, voltaj, bellek zamanlaması ve fan hızı ayarı sağlamaktadır ve ayrıca arkadaşlarınızla paylaşmanız için bir klavye kısa yolu ile oyun için video klipleri kaydedebilmektedir. Donanım ve yazılım performans artırıcı özelliklerin bu kapsamlı seçimi sayesinde ROG MATRIX GTX 580, 6.002 puanlık 3DMark 11 Performansına ulaşabilmektedir.

Baskı altında soğuk kalabilmek

Üzerine yüklenebilecek baskı miktarı dikkate alındığında, ROG MATRIX GTX 580'nin sağlam ve güvenilir olması gerekmektedir. Super Alloy Power (Süper Alaşım Gücü) olarak adlandırılan ve 2.5 kat daha uzun bir kullanım ömrü ile referans tasarımla karşılaştırıldığında %15 performans artışı ve 35°C daha soğuk çalışma sağlayan bir özel ASUS karışım formülü kullanılmaktadır.



Grafik işlemci ile doğrudan temasta bakır ısı boruları uygulayan özel DirectCU II teknolojisi ile soğutma işlemi kontrol altındadır. Borular, referans tasarıma oranla %600 daha fazla hava akışı sağlayan iki büyük fan yardımıyla ısıyı etkili bir şekilde aktarmakta ve sonuç olarak %20 daha az işletim sıcaklığı sağlamaktadır. Kart kutudan 816MHz olarak çıkarken, %100 fan hızı düğmesine basıp voltajı ayarladığınızda, 1GZ elinizin hemen altında!

Sonuçlar

3DMark 11 (Performans)

MATRIX GTX 580 Platinum	6,002
Referans GTX 580	5,487

Unigine Heaven 2.1 (1920 x 1200, 4 x AA, 16 x AF)

MATRIX GTX 580 Platinum	45.4fps
Referans GTX 580	44.1fps

Metro 2033 (1920 x 1200, 4 x AA, 16 x AF)

MATRIX GTX 580 Platinum	45.00fps
Referans GTX 580	43.33fps

Son söz

MATRIX GTX 580 sıfırdan yaratıldı ve ASUS ROG'un sağlam şöhreti üzerine kuruldu. Daha fazla overlocking alanı, daha soğuk işletim ve artırılmış dayanıklılık elde etmek üzere yenilikçi özellikleri bir araya getiren MATRIX, referans tasarıma çok büyük bir fark atmaktadır ve en uç noktayı isteyen hardcore oyuncular için mükemmel bir seçimidir.

Önemli Teknik Özellikler

MATRIX GTX580 P/2DIS/1536MD5

Grafik İşlemci: NVIDIA® GeForce® GTX 580, 816MHz
 Bellek: 1536MB GDDR5, 4.008 GHz etkin
 Bant Genişliği: 384-bit arayüz
 Çıkış / Giriş: DVI x 2, HDMI x 1, Ekran Portu x 1
 Boyutlar: 11.4" x 6" x 2.4"



Takvim Temmuz

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Pers.	Cuma	Cmt.	Pzr.
28	29	 <p>Air Conflicts: Secret Wars</p>		1		3
4	5			8	9	10
	<ul style="list-style-type: none"> • Earth Defense Force: Insect Armageddon (PS3 360) 					
11	12	 <p>Captain America: Super Soldier</p>		14	15	16
	<ul style="list-style-type: none"> • Captain America: Super Soldier (PS3 360) • Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2 (PC PS3 360) • NCAA Football 12 (PS3 360) 					
18	19	 <p>Call of Juarez: The Cartel</p>		24		
	<ul style="list-style-type: none"> • Call of Juarez: The Cartel (PC PS3 360) • Otomedius Excellent (360) • Tom Clancy's Splinter Cell Trilogy (PS3) 					
25	26	 <p>Catherine</p>		28	29	30
	<ul style="list-style-type: none"> • Catherine (PS3 360) • El Shaddai: Ascension of the Metatron (PS3 360) • The Sims 3: Town Life Stuff (PC Mac) 					

AKILLI YAŞAM KONSEPTLERİ

Akıllı kentlerde yaşam ve akıllı belediye çözümlerinin yer aldığı bölüm büyüyerek devam ediyor. Türkiye'nin çevre ülkeler tarafından model olarak gösterildiği bu dönemde, büyüyen şehirlerde iletişim, güvenlik, ulaşım, hava kirliliği, eğitim, sağlık ve alt yapı alanlarında karşılaşılan sorunların, bilişim teknolojileriyle nasıl giderilebileceğine ilişkin proje kapsamında **Anadolu'dan 500'ü aşkın belediye VIP'leri** fuarda ağırlanacak.

ULUSLARARASI İŞ OLANAKLARI

Ziyaretçi kitlesi olarak Türkiye ve Avrupa pazarları başta olmak üzere, içinde bulunduğu coğrafyada bulunan ülkeleri öncelikli olarak hedefleyen CeBIT Bilişim Eurasia; **Ortadoğu, Afrika, CIS, Rusya ve Balkanlar** coğrafyasından gelecek alım heyetleri ve ziyaretçi çalışmalarına başladı.

Her yıl düzenlenen satın alma heyetleri programına **ek olarak** bu yıl aşağıdaki Ortadoğu ülkelerinden davet edilen toplam **3100 satın almacı** fuarda ağırlanacak.



**Suriye
Ürdün
Lübnan
Kuveyt
Irak
Katar
Bahreyn
Suudi Arabistan**

ANADOLU ALIM HEYETLERİ PROGRAMI

Düzenlemeyi devam ettirdiğimiz **"Anadolu Alım Heyetleri"** programı dahilinde, Ticaret ve Sanayi Odaları, Belediyeler, Kamu Kurum ve Kuruluşları işbirliği içinde Anadolu'nun dört bir yanından alım heyetleri CeBIT Bilişim Eurasia'da ağırlanacak.

FUAR ALANINDA B2B İKİLİ İŞ GÖRÜŞMELERİ

KOSGEB ve HİFAŞ işbirliğinde organize edilecek olan ikili iş görüşmeleri bu yıl 3 nolu holün içerisinde katılımcı firmalar ve **yurt dışı ve yurt içinden** gelecek olan alım heyetleri arasında gerçekleşecek.

6-9 EKİM'DEKİ CeBIT SİNERJİ ZİRVESİNDE YERİNİZİ AYIRTMAKTA GEÇ KALMAYIN !

Türkiye Bilişim Derneği, Mobil İletişim Araçları ve Bilgi Teknolojileri İş Adamları Derneği ve Tüm Uydu Anten Elektronik İletişim İş İnsanları Derneği destekleri ile Bilişim ve Teknolojinin konuşulacağı Sinerji Zirvesinde yeni ürün ve firma sunumlarının yanı sıra ana temalar belirlendi.

- Telekomünikasyon
- Finans
- Güvenli İnternet
- E-Devlet
- E-Sağlık
- Akıllı Kentlerde Yaşam
- Uydu İletişimi, Yayıncılık, Kablo ve TV
- İş, Teknoloji ve Sektörel Oturumlar

CeBIT SİNERJİ ZİRVESİ YENİ KONULARI İLE BÜYÜMEYE DEVAM EDİYOR!

- CeBIT Bilişim Eurasia Bilgi Teknolojileri Günü
- Mobil iletişim ve bilişim sektöründe kadın girişimcilik
- Yaşantımızda artan elektromanyetik alan kullanımı
 - Ülkemizin elektronik atık sorunu
 - Mobil sosyalleşme
 - Güvenli İnternet
 - Baz İstasyonları
 - Web Hosting Days



CeBIT Bilişim Eurasia

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

Organizatör



Deutsche Messe
Worldwide

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

Fuar Ana Sponsoru



Fuar Ulaşım Sponsoru



www.cebitbilisim.com



semor
İşbirliği ile



Ertağral Sängä

ROIC

PLAYING

GÜNLÜKLERİ

Oyunlar, FRP, Magic, Warhammer derken neredeyse hiç bahsetmedik koskoca çizgi roman dünyasından. Gerçi bir sayıda birkaç tane farklı çizgi roman tavsiyesinde bulunmuştum ama daha ileriye gitmemiştim bu sarı sayfalarda. Nitekim kendisini yıllardır tanıdığım (Ki tanıştığımızda ikimizin de saçları çok uzundu. Ben de şimdi fark ettim.) hatta bana neredeyse komşu olan Emre Yavuz'la konuşmak istedim birazcık. Kendisi yıllardır çizgi roman sektöründe olduğu gibi aynı zamanda da Marmara Çizgi'nin Genel Yayın yönetmeni. Ben de düşündüm ki zaten kendisiyle yıllardır muhabbet ediyoruz; neden bir kere de röportaj yapmayalım? İşte uzun konuşmamızdan geriye akıllarda kalanlar...

Sorularına seni çok yormadan, daha temelden başlamak istiyorum sevgili Emre. Nereden başladı çizgi roman merakı? (Cem Yılmaz ifadesi.) Teksas Tommiks durumları mı, yoksa çok daha farklı bir kültürel etkileşim mi var ortada?

Çizgi roman merakı bende çok küçük yaşlardan gelen bir şey. Babam çok çizgi roman okurdu mesela. Eve sürekli Kızılmaske, Conan, Mandrake, Zagor, Zembla, Mr. No, Tex vs. gelirdi. Ben hepsini okurdum ama içlerinden özellikle Conan'ı seçerdim ilk olarak. Kızılmaske falan da çok severdim gerçi ama Conan'ın yeri her zaman ayrıydı. Çizgi roman okumaya bunlarla başladım derssem pek de abartmış olmam. Nitekim altı - yedi yaşından beri Conan okuyorum bu hesaba göre. Geçen yıllar içerisindeyse; Örümcek Adam, Superman, Gümüş Kayakçı (Silver Surfer) gibi serileri okumaya başladım kendi imkanlarımla. Kuzenimle değiş tokuş yaptık. O Fantastik Dörtlü gibi çizgi romanları severdi. Ben pek sevmezdim ama değiştirdik işte okumak için; güzel günlerdi. O yıllardan beri hiç okumazdım Fantastic Four ama 2010 itibarıyla Jonathan Hickman tarafından yazılan hikayeler benden tam not almayı başardı. Ama artık çok bir ayırım gözetmeksizin ne bulursam okumaya gayret ediyorum. Biraz da iş icabı tabii ki... Piyasaya hakim olabilmek ve gelen sorulara mantıklı cevaplar verebilmek çok önemli.

Ne kadar çok şey bilersen, insanları o kadar doğru yönlendirirsin. Bu şekilde çizgi roman okuru yaptığımız insan sayısı az buz değil.

Genel olarak sevdiğin çizgi romanlar hangileri peki? Spesifik bir seri ya da tür söz konusu mu? Ayrıca "Neden?" diye de sormak istiyorum.

En sevdiğim: Conan, Wolverine, Punisher, Lone Wolf and Cub, Hellboy ve B.P.R.D., X-Factor ve Scalped. Az önce de dediğim gibi, Conan'la aramızda manevi bir bağ var. Geri kalanının da ortak paydası, anti-kahraman olmaları.(En sevdiğim diyerek araya giriyorum.) Güdülerıyla hareket etmeleri, izcilik oynamak zorunda hissetmemeleri vs. (Bunlar ağırlıklı olarak Punisher ve Wolverine için geçerli tabii) Yani herkes bu görüşe katılmayabilir belki ama eğer vücudundan adamantium pençeler çıkıyorsa, bunları kullanman kadar doğal bir şey yoktur. Bu yüzden en güzel Wolverine ve Punisher hikayeleri, en kanlı olanlardır gibi bir düz mantık yapabilirim ama tabii ki bu da işin makarası.

Lone Wolf, yazılmış en güzel öykülerden biri olabilir diye düşünmekteyim. Hiç bitmeyen bir Akira Kurosawa filmi gibi. Derebeylik Japonyası'nı en ince detaylarına kadar anlatan, müthiş bir samuray,





daha doğrusu ronin hikayesi.

Mike Mignola'nın da Poe ve Lovecraft ekolünün yeni ve en önemli temsilcisi olduğunu hararetle savunabilirim. (Ben de arttır düğmesine basıyorum bu noktada.) Hellboy ve B.P.R.D serilerinde işlenen paranormal hikayeler, çok kezzice yazılmış ve gerçekten ciddi bir bilgi birikimine dayanan olaylar üzerine kurulu. X - Factor ise, Marvel evreninde çekilmiş bir bağımsız film havasında. Karakterler (Özellikle Madrox ve Layla Miller.) çok renkli ve çok naifler. Dünyayı kurtarmak gibi bir dertleri yok. Mutant kasabasında

ufak tefek dedektiflik işleriyle uğraşıp, hayatta kalmaya çalışıyorlar.

Scalped, Vertigo tarihinin en iyi serilerinden biri. Jason Aaron için de yeni Garth Ennis demek çok yanlış olmaz ama sanırım boynuz kulağı geçecek. Dakota'daki Kızılderili bölgesinde zor şartlar altında yaşamaya mahkum edilmiş bir avuç Amerikan yerlisi ve kendilerini, onları dizginlemek zorunda hisseden FBI ajanlarının hikayesini anlatıyor.

Son dönemde Türkçeye çevrilen çizgi roman sayısında inanılmaz bir artış var; sanki altın bulmuş Kaliforniyalı gibi davranıyor insanlar. Sence bütün bunların sebebi nedir?

Başlarda bu işe girişen birkaç yayıneviydik. Ama sonra işin içine NTV ve YKY (Yapı Kredi Yayınları.) girdi. İyi de oldu. Çünkü bu yayıncılar, işlerini en iyi şekilde yapıp, piyasayı canlandırdılar. Fakat akabinde türeyen asalak yayıncılar için aynı şeyi söylemek pek de mümkün değil. Maalesef, rafları "çöp" tabir edeceğimiz çizgi romanlarla dolduranların sayısı az buz değil. Biraz ağır bir tabir belki ama gerçekten öyle. Marmara Çizgi, JBC, Gerekli Şeyler gibi yayınevleri, bu işin içinden gelen, bu kültürle yetişmiş ve birbirini de senelerdir tanıyan insanlar tarafından idare ediliyorlar ve bunun artıları da zaten ortada. Yapılan işlerin kalitesi ve yeterliliği de su götürmez derecede gözler önünde. Seçilen kitapların doğruluğu da aynı şekilde. Türkiye'deki üçüncü kuşak çizgi romancılar biz; Alfa ve Arka Bahçe sonrası yetişen kuşak. İki devrin artılarını ve eksilerini göyerek büyüyen bir kuşak ve aynı hataları tekrarlamamaya çalışan bir kuşak. Eminim bizden sonra gelecek olanlar da, bizim yaptığımız hataları tekrarlamayacaklardır. Böyle bir döngü var.

Sen de bu çeviri ve yayın kervanına katıldın. Birçok eserde hem çevirmenlik, hem de editörlük yaptın. Peki, seni bu kadar içine

çeken neydi? Kağıdın kokusu mu, hamurun kalitesi mi?

Hamurun kalitesiydi. (Gülüşmeler. Bayadır bu kelimeyi yazacak yer arıyordum.) Benim kafamda hep Conan'a dair bir şeyler yapmak vardı. Sonra bir gün elime bir fırsat geçti, daha doğrusu bir fırsat yarattım ve Conan'ı Türkçe basma şansını yakaladım. Çok tırmaladım ama başardım diyebilirim. Bu aynı zamanda çeviriye ve editörlüğe başlama noktamdır. Bizimki biraz ego, biraz kendini tatmin aslında. Dertsiz başımıza dert almak gibi... (Gülüşmeler iki.) Evet, çok zevkli bir iş ama zaten başka türlü de katlanılmaz, inan bana.

Marmara çizgi olarak bir sonraki adım ne? Hangi çizgi romanlar hedefinizde?

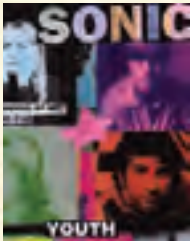
Marmara Çizgi, şu sıralar yayınlamakta olduğu serilere devam etmeyi planlıyor ilk etapta. Conan, Yürüyen Ölüler, Astonishing X - Men, Bone vs. Ama yakın zamanda Örümcek Adam'la ilgili de sevindirici haberler duyabilirsiniz. Şimdilik görüşmelerimiz sürüyor. Ama dediğim gibi, birincil hedef, sürmekte olan serilere düzenli bir şekilde devam etmek. Kasım ayı içerisinde de Berlin adlı hikayenin ikinci kitabı çıkmış olacak. Bağımsız Amerikan çizgi romanı adına çok önemli bir eser olduğunu düşünüyorum ve eğer beklediğimiz ilgiyi görmeye devam ederse (Ki şimdiki kadar aldığımız tepkiler oldukça olumlu.) bu çizgide de birkaç kitap daha basabiliriz. Ama dediğim gibi, henüz fikir aşamasında olan şeyleri deklare etmek çok sağlıklı değil. Bu arada Fransız çizgi romanlarından da Enki Bilal kitaplarını ve yine şimdilik adını veremeyeceğim bir iki seriyi daha gündemimizde aldık.

Son olarak bir klasik olan; "Türk çizgi roman severlere bir mesajın var mı?" isimli soruyu sormak istiyorum.

Valla biraz saçma bir mesaj olacak belki ama Türkiye'de daha çok ve daha kaliteli çizgi romanlar görmek istiyorlarsa, bu piyasaya biraz daha destek vermeleri gerekiyor. Bir de çevirilere güvenmemek gibi bir durum var. Kismen haklı olabiliyorlar ama iyi çeviriye de haklarını vermek gerekiyor.

Ve işte Türkiye'deki çizgi roman sektörü hakkındaki bilgileri de siz sevgili RGP Günlükleri okurlarına birinci elden aktarmış durumdayım. Emre Yavuz'un özellikle son sözlerine dikkat çekmek istiyorum. (Sanki başına bir şey gelecekmis gibi oldu ama hayır; Türk okuruna söylediklerinden bahsediyorum.) Kendisine ayrıca burada benimle bu güzel röportaja ortak olduğu için teşekkür ediyorum. Siz sevgili okurlarıma da bu aylık faktör 30 güneş kremi diliyorum. ■

www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne dinledim?

En son dinlediğimde walkman'imdeydi Experimental Jet Set, Trash and No Star adlı Sonic Youth albümü. İlk başlarda dinleyicisine fazlasıyla garip gelen bir guruptur fakat zaman geçtikçe anlam kazanır kulakta. Son çıkan albümlerini pek beğenmesem de özellikle 1998 yılına kadar yaptıkları albümlerin hepsini dinlenmesi tarafarıyorum.

Hele bir de Grunge seviyorsanız; o zaman tadından yenmez bir hale gelecektir Sonic Youth. Şu ana kadar piyasaya çıkan 16 albüm yalan söylüyor olamaz...



Ne okudum?

Fark ettim de uzun zamandır fantastik edebiyat ile alakalı kitap önermiyorum. Belki birçoklarınız çoktan okudu, bitirdi ama ben yine de belki okumayan kalmıştır diye; Ölüm kapısı serisini şiddetle öneriyorum. Ejderha Mızrağı serisinden tanıdığımız efsanevi yazarlar olan Margaret Weis ve Tracy Hickman tarafından kaleme alınmış olan seri yedi kitaptan oluşuyor.

Yaratılan dünyanın kalitesinden, ortaya atılan farklı fikirlere ve de özellikle kitabın seyrine hayran kalacağınızı garanti ediyorum. Fantastik edebiyat sevin, sevmeyin; bu seriyi beğeneceksiniz.



TÜRKÇE SESLENDİR MENİN TADINA VARIN!

hatırlar mısınız, bilmem ama bundan birkaç ay evvel Allods Online (AO) hakkında uzun mu uzun bir yazı yazmıştım. Öyle görünüyor ki bazılarınız bu yazdıklarımı hiçe saymış ve hala WoW oynuyor, ben de siz MMO severlere son bir kez daha yardım eli uzatmak istedim. İşin şakası bir yana, Rift ile aynı tarihte piyasaya çıkan AO, piyasaya çıkıncı çok kısa bir süre olmasına rağmen -ben de dahil- birçok MMO severi o farklı dünyanın içerisine hapsetti. Ben de biliyorum MMO oyunların herkesi esir aldığı ama AO'ın bizler için hazırladığı çok farklı bir dünya var.

FARK ATILMAZ, YARATILIR
AO'ın oyuncuyu kendine çeken ilk noktası, yaratılmış olan dünyasıdır zira oyun çok teknolojik bir dünyaya sahip olsa da içerisinde fazlasıyla fantastik öge, yani kılıç, kalkan ve büyü barındırıyor. İlk bakışta biraz garip gelse de oyuncu olarak bu duruma zamanla alışıyoruz;

hatta alışmakla da kalmıyor, çok farklı post apokaliptik bir dünyanın içerisindeymiş gibi hissediyoruz kendimizi. Benim gibi MMO ve RPG tutkunu insanlarsanız, AO sizleri çok daha mutlu edecek özelliklerle bezenmiş bir şekilde karşınıza çıkıyor. Sizin de bildiğiniz üzere MMO'lardaki stat'lar, yani özelliklerimiz çok sınırlı ve bilindik. Nitekim AO'daki stat sayısı tam tamına 14. Yani birbirinden farklı o kadar çok karakter olma ihtimali var ki bu oyunda, anlatamam. Stat'larımızın fazla olması, pek tabii ki oyuna zenginlik getirdiği gibi, aynı zamanda oyuncunun üzerinde "doğru seçimler yapılması" konusunda hoş bir baskı kuruyor.

İlk etapta oyunu oynayan birinin size herhangi bir sohbet esnasında söyleyeceği detaylardan bahsettim. Şimdi izinizle AO içerisinde bulunan irili ufaklı olaylardan bahsetmek istiyorum. Aklıma ilk gelen özellik, birçok MMO ve RPG oyununda bulunan Goblin ırkının korkunç bir yapı sunmasından

çok, şirinliğiyle ön plana çıkarılması oldu. AO içerisinde bulunan "Goblinbol" isimli oyuna bu durumun en büyük destekleyicisi. Oyun hakkındaki bilgileriye size tarihçesiyle birlikte vermek istiyorum... Ork'ları bilirsiniz; birazcık agresif bir ırktır ve genelde sorunlarını kavgayla çözer. Bu kavgalar zaman içerisinde o kadar çok mana kazanmıştır ki bir süre sonra sevinçlerini de kavgayla dışa vururlar. Bu durumun günler, hatta aylar boyunca sürmesi, Ork birlik ve beraberliği üzerine kara bir gölge gibi düştüğü bir anda ortaya çıkmıştır "Goblintopu" isimli oyun. Oyun zaman içerisinde o kadar önemli bir yer kazanmıştır ki bu oyunu aktif olarak oynayabilenler milli kahramanlar olarak görülmüştür. İşin daha da ciddiye binmesi, Goblintopu taraftarlarının, yaptıkları dövmelerle birbirlerinden ayrılmasıyla olmuştur.

Goblintopu, aslında isminden de anlayabileceğiniz bir yapıya sahip, ilginç bir oyundur. Bu oyunda top, bir Goblin'dir. Evet,



yanlış duymadınız, bir Goblin. Warhammer'ın mancınık olan Goblin'lerinden de kötü durumda olan bu afacan kişiler, kafalarına geçirdikleri kasklarla bir o yana, bir bu yana itilirler. ("İtilirler" çok nazik oldu, kabul ediyorum.) Bu arada unutmadan söylemekte fayda var ki bazen sadece Goblin kafası da kullanıldığına şahit olunmuştur.

OYUN ZAMAN İÇERİŞİNDE O KADAR ÖNEMLİ BİR YER KAZANMIŞTIR KI BU OYUNU AKTİF OLARAK OYNAYAN BİLENLER MİLLİ KAHRAMANLAR OLARAK GÖRÜLMÜŞTÜR

Oyun, altışardan iki takım arasında oynanır. Amaçsa fazlasıyla Goblin tarzında; sahadaki Goblin'den arta kalan ne varsa kullanarak, rakip kaleye gol atmak. AO içerisinde fazlasıyla oynanan bu oyun, en fazla 30 dakika sürmektedir. Eğer bir taraf dokuz gol atabilirse oyun çok daha kısa sürede de bitebilir. Ork'lar bu oyuna istedikleri gibi katılabilirler; oyunda herhangi bir kural yok ve her şey serbest. Goblintopu oynamak içinse Sarnaut'un Başkeserler Adası'na gitmeniz gerekiyor. Koba Platosu'ndaki gezgin taşı kullanmak suretiyle direkt olarak olay yerine intikal edebilirsiniz. Ben gerisine karışmam...

Eğer normal görevlerden sıkılan ve sürekli benzeri şeyleri yapmak istemeyen oyuncularsansanız, yaşadığımız dünyanın aksine, AO'daki küresel ısınma çok hoşunuza gidecek demektir. Oyun içerisinde bulunan "cun" tapınakları bir hayli önem arz ediyor. Bu tapınakların içerisine giren düzgün bir parti, zengin olup çıkabildiği gibi,

bir anda ortadan kayıp da olabilir. Günün belirli saatlerinde ortaya çıkan hazinelere ulaşmak için ilk yapmanız gereken şey Eriyen Ada'ya gitmek olacak. Eğer kaliteli bir grubunuz varsa hazinelere ulaşmak için yapmak zorunda kalacağınız savaşları rahatlıkla aşabileceksiniz demektir. Her şeye başlamadan önceyse Gıpat Kesimi'nin harabelerindeki, Dünya

Habercisi'ne uğramanız gerekiyor.

Gelelim ganyancıları ya da kısaca bahisçileri (Ne pisim, değil mi?) sevindirecek AO etkinliğine... Eğer birazcık rekabeti seviyorsanız, birazcık da at yarışlarına ilginiz varsa Çöl Hipodromu tam da ağzına layık demektir. MMO oyunlarda özellikle son dönemde çok zor rastlanan bu oyun içi etkinlik, pek tabii ki yarış üzerine kurulmuş durumdur. Fakat bu yarış birinci bitirip ödüllere konmak hiç de kolay değil. Sanki bir PvP arenasındaymışız gibi karşımıza çıkan yaratıklar, yarışmaya odaklandığımız o güzel anlarımızı tam bir kabusa çevirebiliyorlar. Günde dört sefer düzenlenen bu farklı etkinlik için 42. seviye bir karakter





gerekıyor. Gerisiye AO'a kalmış...

Oyunun bünyesinde bulunan bineklerle aslında bilimkurgu teması üzerine kurulmuş bir oyun olsa da daha çok dört ayaklı hayvanlardan oluşuyor. Bu durum, pek tabii ki firmanın insanların zevklerini ne kadar da iyi takip ettiğini ortaya koyuyor. Yine de AO, bu dikkatini bir adım daha ileriye taşıyor ve uzun zamandır birçok firmanın söyleyip de yapmadığı saldırı gücü bulunan binek konseptini ayaklarımıza getiriyor. Normalde Nadir Nesne Dükkanı'ndan satın aldığımız binekleri bir kenara koyun; çünkü karşımızda Zırhlı Karmola duruyor. Bu hayvan her haliyle, herhangi bir MMO'daki bineklerden çok daha büyük. Hem saldırı, hem de savunma güçleriyle donatılmış olan Zırhlı Karmola, AO dünyasında elde edilmesi en zor binek hayvanı.

Bünyesinde barındırdığı özelliklerineyse değinmeden edemeyeceğim... Mermi Atışı isimli özelliği sayesinde düşmanlarına resmen bütün nefretini kusan Zırhlı Karmola, çapı 40 metreye ulaşan bir güçle düşmanlarına inanılmaz zararlar verebiliyor. Ezici Zıplama yeteneğiyle onu bir binekten çok, bir dozere

dönüştürüyor. Yaptığı 30 metrelik zıplayışın ardından indiği noktanın 10 metre çevresindeki herkesi yere seren devasa binek, aynı zamanda dört saniyelikliğine %20 hız kazanarak binicisine çok büyük bir avantaj da sağlayabiliyor. Mermi Fırtınası'ysa 25 metre mesafedeki düşmanların hepsine zarar veren bir yetenektir. Son olarak Enerjik Kalkan kullanabilen Karmola, kendisinin düşmanlarından gelecek bütün zararları karşı beş saniye boyunca koruyabilir.

AO, tüm bunlarla da yetinmeyen bir oyun ve siz MMO severler için çok daha farklı ve özel görevler hazırlamış durumda. Özel görev deyince aklınızda birçok şey canlanmış olabilir ama piyasaya çıktığı günden bu yana oyuncularının ilgi odağı olan astral gemilere ulaşmak için sadece bu gemilere ait özel görevler yapmamız gerekiyor. Yani yapacağınız görevler sadece bu gemilere ulaşmak için olacak ki bu durumda "chaing quest" olarak bildiğimiz yapıyı, bir anda çok farklı bir şekilde bizlerle buluşturduğuna şahit oluyoruz AO'nun. Kullanabilmek için aynı zamanda 35. seviyeye kadar beklememiz gereken astral gemiler, altı kişilik mürettebat tarafından idare ediliyor. Dümenci, geminin hızını kontrol ederken mühendis ise gemideki bütün cihazların tamirinden sorumlu. Topçu, isminden de anlaşılacağı üzere gördüğü düşman birimlerini ortadan kaldırmaya



odaklıyken kaptansa bir yandan gemiye rota çizdiği gibi, diğer yandan bütün tayfayı kontrol altında tutuyor. Anlayacağız AO, içerisinde sadece bir MMO'dan çok daha fazlasını barındırıyor ve bunu birçok farklı ve ilginç yolla kullanıcılarına ulaştırıyor.

TEMELDE

AO hakkında belki de hiçbir oyunda bulunmayan çok önemli noktaları siz MMO severler ile paylaştım. Cidden AO'nun bazı özellikleri herhangi bir MMO'da bulunmadığı gibi, birçok MMO'nun sadece "yapacağım" dediği şeyleri hayata geçirmesiyle kendisi için bambaşka bir artı... Yine de oyunun benim ve LEVEL ofisinin gözünde yıldızlaştığı en önemli nokta, inanılmaz Türkçe seslendirmeleridir. Crysis ile başlayan Türkçe oyun furçasına ilk kez bir MMO bu kadar kaliteli Türkçe

desteği sağladı. Sadece oyunun içerisinde bulunan yazıların çevirisinden bahsetmiyorum pek tabii ki; benim bahsettiğim, oyunun tamamen Türkçe seslendirilmesi ve bütün bunlar yapılırken üstün körü bir çeviriden çok, cidden kaliteli ve üzerinde uğraşılan bir çeviri yapılmış olması.

Benim tek diyeceğimse eğer farklı bir MMO arıyor ve bir de bu oyun mümkünse Türkçe olsun istiyorsanız, yapabileceğiniz en iyi seçimlerden bir tanesi olacaktır AO. Devasa dünyası, içerisinde barındırdığı envai çeşit görev ve farklı dünyası ile AO, her MMO severin kesinlikle denemesi gereken bir oyun. ■ **Ertuğrul Süngü**





LEVEL+ artık iPad'de.

Ücretsiz
İndirin!



Available on the
App Store

İlk Başlangıç

Gel de oyun oynama!

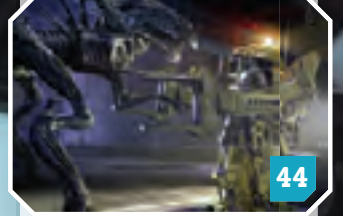
Birçok oyuncu için yaz ayları güneşi, denizi ve kumu değil, mouse'u, klavyeyi ve ekranı çağırıştır. Yaz demek, oyun oynama vakti demektir. Oyuncu dediğin, yaz aylarında en serin klimalı alana bulup oyunların içinde kaybolmasını bilir. Son yıllarda, dizüstü bilgisayarların oyun odaklı donanımlarla üretilmeye başlanmasından bu yana, deniz kıyısında şezlonguna uzanıp oyun oynayan insanlar artmaya başladı. Eskiden yaz sezonu oyuncular için kurak geçirdi ama artık yapımcılar her mevsimde oyuncuları oyun yağmuruna tutuyor. Özellikle bu yılki E3 fuarında tanıtılan oyunlar bizi epey heyecanlandırdı. Biz de size E3'ün yanı sıra yakalayabildiğimiz oyunları yakalayıp getirdik.



38

Metro: Last Light

Bu Metro, aklınızı yerinden oynatacak, tedirginlik uyandıracak, sizi korkularınızla baş başa bırakacak.



44

Aliens: Colonial Marines

Küllerinden doğan bir Alien macerası...



46

Assassin's Creed: Revelations

İstanbul'u dinliyorum, gözlerim kapalı...

Don Ölçer

İnsiyonunuzu düşünceleri çıkartıyor...

Tansiyon Ölçer

ÇOK DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

StarCraft II: Heart of the Swarm

Bir Blizzard Entertainment şaheseri yeniden şahlanıyor.

40

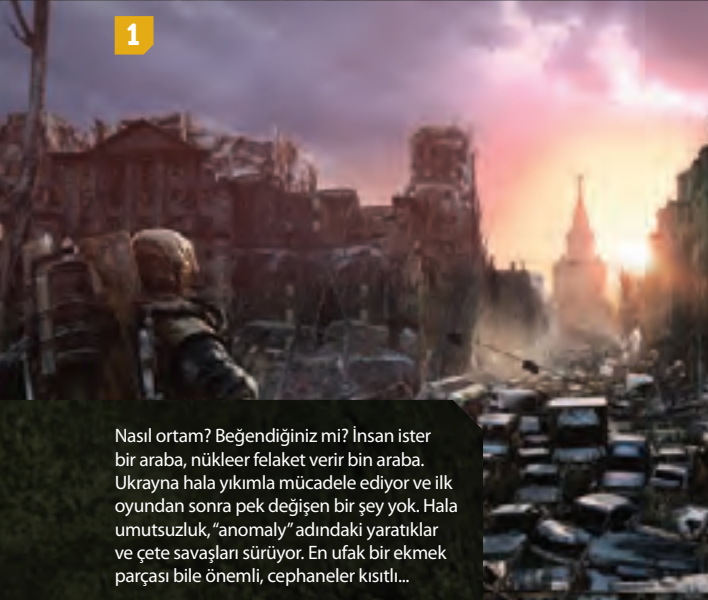
Yapım 4A Games **Dağıtım** THQ **Tür** FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2012 **Web** metro.thq.com

Metro: Last Light

Metro 2033'ün izinden...

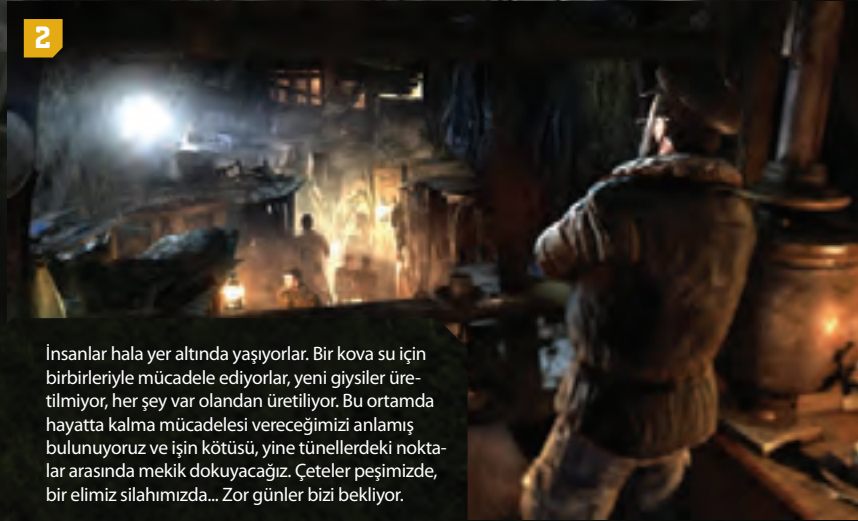
T HQ, 4A Games'i köşeye çekip aynen şunları dedi: "Arkadaşlar bakın; geçtiğimiz yıl bir oyun piyasaya çıkardık birlikte. Oyunu siz kendi kendinize hazırladınız, biz pek karışmadık lakin ortaya çıkan ürün, oyuncuların tatmin etmedi. Atış hissiyatı iyi değildi, bilgisayarlar grafikleri kaldırmadı, multiplayer yoktu; iyi olmadı yani. Bu defa size tam anlamıyla destek veriyoruz, suyunuzu arpanızı eksik etmeyeceğiz. Haydi, gösterin kendinizi aslanlar!" Buradan gazı alan 4A Games de Metro 2034 adındaki romanın üstüne kurulu olan Metro: Last Light'ı hazırlamaya başladı ve E3'te de görücü karşısına çıkardı. Görülenlerden ve vaat edilenlerden anlaşılıyor ki bu defa oyun, çok daha iddialı geliyor... **■ Tuna Şentuna**

1



Nasıl ortam? Beğendiğiniz mi? İnsan ister bir araba, nükleer felaket verir bin araba. Ukrayna hala yıkımla mücadele ediyor ve ilk oyundan sonra pek değişen bir şey yok. Hala umutsuzluk, "anomaly" adındaki yaratıklar ve çete savaşları sürüyor. En ufak bir ekmeğe parçası bile önemli, cephaneler kısıtlı...

2



İnsanlar hala yer altında yaşıyorlar. Bir kova su için birbirleriyle mücadele ediyorlar, yeni giysiler üretilmiyor, her şey var olandan üretiliyor. Bu ortamda hayatta kalma mücadelesi vereceğimizi anlamış bulunuyoruz ve işin kötüsü, yine tünellerdeki noktalar arasında mekik dokuyacağız. Çeteler peşimizde, bir elimiz silahımızda... Zor günler bizi bekliyor.

3



Dışarıdaki hayat hala nefes almaya müsait değil fakat maskeleri taktıktan sonra, savaşmamak için de bir bahane kalmıyor. Bu defa vaat edilenlere göre, silahların hassasiyeti çok daha iyi ayarlanacak ve nereye ateş edersek, kurşunlar oraya gidecek ve etkisini gösterecek. İlk oyunda neydi öyle yahu...

4



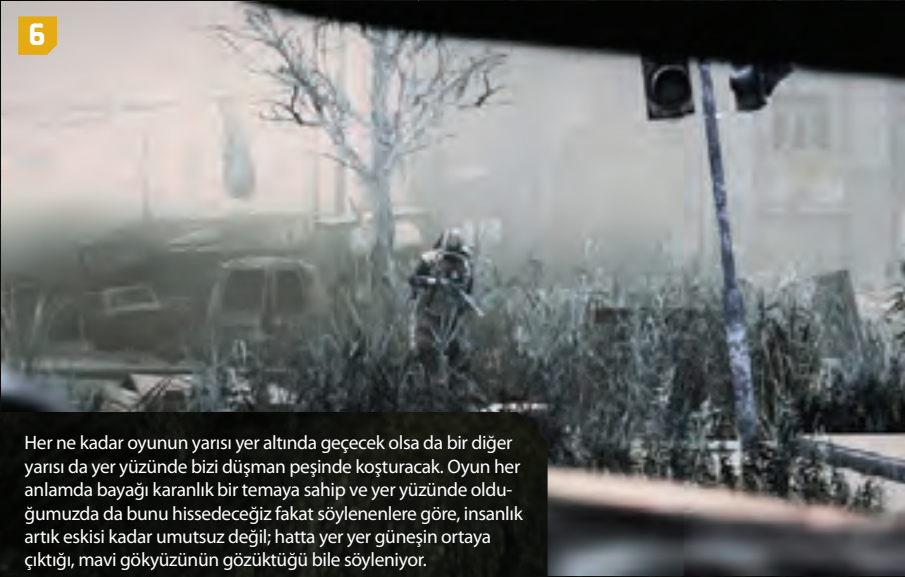
Ukrayna'da kar olmaması gibi bir durum düşünülemez. Zaten ilk oyunda da kar manzaralı bölümlerde çirit atmıştık. Şunu da hatırlatmak gerekiyor ki yeni oyun, ilk oyunun sonlandığı yerden devam edecek. Aynı karakteri kontrol edip etmeyeceğimiz hala belirsiz fakat farklı bir karakter olsa bile, benzer bir hikayeye karşılaştığımız kesin.

5



İlk oyun, grafik kartlarımızı değiştirip değiştirme-memiz konusunda bir test ürünüydü aslında. Misal; benim kartım yer yer tökezledi ve sınırlarımı alt üst etti. Yeni oyun da grafiksel olarak yine çitayı yükseltecek gibi gözüküyor fakat çok da abartmasalar da yeni bir ekran kartı almasak diyoruz.

6



Her ne kadar oyunun yarısı yer altında geçecek olsa da bir diğer yarısı da yer yüzünde bizi düşman peşinde koşturacak. Oyun her anlamda bayağı karanlık bir temaya sahip ve yer yüzünde olduğumuzda da bunu hissedeceğiz fakat söylenenlere göre, insanlık artık eskisi kadar umutsuz değil; hatta yer yer güneşin ortaya çıktığı, mavi gökyüzünün gözüküp bile söylüyor.

7



Bu zor günlerde insanların birlik olmaları gerekiyor ve bu da gruplaşmalara yol açıyor. Aynen Metro 2033'te olduğu gibi burada da tek derdimiz yaratıklar olmayacak; karşıt gruplarla da bolca savaşacağız. Umuyoruz ki ilk oyunun hatalarının tekrarlanmadığı, atmosferi ve oynanışı sağlam bir FPS olur Metro: Last Light. Merakla bekliyoruz.

SIMSTR



EA, The Sims 3 ile atakta...

The Sims Medieval'in yayınlanmasını takiben kısa bir suskunluğa bürünen Sims dünyası, geçen ay önce The Sims 3: Generations ek paketinin yayınlanması, ardından da E3 gazıyla birbiri ardına ortaya çıkan yeni eklenti ve konsol sürümlerinin tanıtım çalışmalarıyla ufak bir patlama yaptı. iPhone'dan PC'ye kadar 10'a yakın The Sims oyununun şu an geliştirilme aşamasında olduğu açıklandı. Bunların arasında kuşkusuz ki en çok dikkati çeken, The Sims 3: Pets'in PC, Mac, PlayStation 3 ve Xbox 360 sürümlerinin resmi olarak duyurulması oldu. Ekim ayında PC'lere bir eklenti, konsollaraysa kendi başına bir oyun olarak gelecek olan The Sims 3: Pets, aynı zamanda özel eşyalar ve hayvanlar içeren Limited Edition'larıyla piyasaya sürülecek. The Sims 3: Pets ile oyuna, kendi kişilik özelliklerine sahip ve tamamen kullanıcı kontrolüne geçebilen evcil ve vahşi hayvanlar eklenecek.



The Sims, Facebook'a giriyor!

Dünyanın gelmiş geçmiş en çok satan oyunu unvanını elinde bulunduran The Sims, şimdi de son yıllarda oldukça popüler hale gelen Facebook oyunları arasına giriyor. The Sims Social adı verilen bu Facebook uygulamasıyla Facebook arkadaşları, sanal bir ortamda sim olarak bir araya geliyorlar. İnternette benzerlerine sıkça rastladığımız bir formatta yayınlanmasına rağmen oyun, henüz aktif olarak kullanıcılara açılmadan bile duyurusundan sonra sadece ilk üç günde 100.000'den fazla kişi tarafından beğenildi. Bu hızlı çıkışı sürdürüp sürdüremeyeceğiyle ilgili yeniiliklere bağlı olacak gibi görünüyor. Oyuna ulaşmak için www.facebook.com/TheSimsSocial adresine girmeniz yeterli.



The Sims Medieval'in iPhone sürümü

Mart ayının sonunda The Sims 3 motorunu kullanmasında rağmen tamamen farklı bir oyun olarak piyasaya sürülen The Sims Medieval da kendi içinde bağımsız bir seri olma yolunda ilerliyor. Oyunun henüz resmi olarak duyurulmayan bir eklenti paketi olacağı rivayet edilirken düellolar, cadılar, krallar ve şövalyeler ile dolu bu sim dünyasını artık cebinizde de taşıyabileceksiniz. iPhone için geliştirilen The Sims Medieval sürümü önümüzdeki aylarda satışa sunulacak. Farklı mobil platformlar için uygulamalar geliştirilip geliştirilmeyeceğiyle merakla bekleniyor.



■ Kerrigan'ın gizli tutulan son iki Battle Focus'unu görüyorsunuz. Diğer ikisi ne olabilir ki diye meraktan çatlıyorum.



■ Birimler artık taze taze bu şekilde evrimleştiriliyor. "Peki oyun içinde evrimleşme nasıl olacak?" dersanız, bekleyip göreceğiz diyebilirim.

Yapım Blizzard Entertainment Dağıtım Activision Blizzard Tür Strateji Platform PC Çıkış Tarihi 2012 Web www.starcraft2.com

StarCraft II: Heart of the Swarm

Kerrigan bir yol seçmeli: Terran mı? Zerg mü?

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Bazı oyunlar var, oynaması sanat icra etmeye benziyor. "Şiir gibi konuştuğun" derler ya, oyunlar içinse buna "şiir gibi oynadın" diyebiliriz. Bazı oyunlardaysa rekabet öyle sıcaklıklara ulaşır ki başa baş çekişme büyük kitlelere yayılıp alışkanlık yapar ve uzaktan bakınca basit bir bilgisayar oyunu gibi görünen oyun, aynen satranç gibi akıl oyununa dayalı bir spor haline alır. Konu StarCraft II (SC2) olunca işin içine hem sanat, hem de spor giriyor. Sanat diyorum; çünkü Blizzard'ın az ama öz oyun yapıp ürettiği oyunlara çocuğu gibi baktığı biliniyor. SC evreninin harika hikayesi, çok iyi yazarlarca kitaplarla desteklenirken, görsel kısmıysa oyunda kalitenin zirveye tırmandığı grafiklerle oyuncuya şölen yaşatıyor. Bu sanat değil de nedir? Da Vinci bugün yaşasa Blizzard'da çalışmak isterdi. (Öh!) Spor açısından da vücudumuzun mouse tutan bileği kaslanırken, sürekli tuşlara tıklayan işaret ve orta parmaklarımız He-Man kuvvetine erişiyor. Ama asıl önemli olan, mikro yönetimin benzersiz uyumu sayesinde oyuncular çok hızlı düşünüp stratejiler üretmeye çalışıyor ki Kore'de oyunun ata sporu olmasının bir nedeni de bu. Sayısız hayranı olan şu güzide oyunun ikincisi için çok beklemiş ve oyunu ağızımız açık bitirmişken E3'te bir sonraki ek paket olan Heart of the Swarm'ın tanıtım videosu yayınlandı ve oyunun ilk iki bölümü oynatıldı. 2012'den önce çıkmayacak yeni ek paketin görünen detayları üzerine fikir yürütmek ve şimdilik açıklanan yenilikleri duyurmak da bize kaldı.

Spoiler!

İlk oyunu sular seller gibi bir - iki günde bitirdik. Hikaye kafamıza mihlandı ve oyunun bitiş videosuyla beraber bir sonraki ek paketi heyecanla bekler olduk. Heyhat Heart of the Swarm'a girmeden önce ilk oyunda neler olmuştu, onları hatırlayalım; çünkü ilk ek paket, birinci oyunun kaldığı yerden başlıyordu. En son Jim Raynor, "Raynor's Raiders" adında kur-

duğu birlikte İmparator Mengsk'in Terran Dominion'ını yıkmaya çalışıyordu. Her zamanki gibi insanlar birbirlerini yerken elin uzaylı ırkı Protoss, gelen büyük yıkımı durdurmak için harekete geçmiş ve antik Xel'naga tabletlerini aramaya başlamıştı. O zamana kadar pek ortada görünmeyen Zerg ise yuvalandığı Char'dan sonunda çıkıp aynı tabletleri kovalar olmuştu. Zeratul, bin bir dert atlattıktan sonra Queen of Blades'in, yani Sarah Kerrigan'ın yaşaması gerektiğini öğrenmiş ve Raynor'dan yardım istemişti. Bunun üzerine tabletleri bulmak ölüm kalım savaşına dönmüştü ve biraz da kaderin garip cilvesini de arkasına alan Raynor, Mengsk'in oğluyla ittifak yaparak Zerg'ün yuva gezegeni olan Char'a intihar saldırısı düzenlemişti. Son savunmalarını yaparken zaferlerinin bütün yatırımını tamamlanan tablete yatırımlardı ve Kerrigan'ın onları katletmesine ramak kala tabletin gücünü kullanarak Zerg'ü etkisiz hale getirerek Kerrigan'ın insan haline geri döndürmüşlerdi. Tychus Findlay'in ihanetini izlediğimiz son videodan sonra Jim Raynor, kucağında Kerrigan ile savaş alanında yürüyordu...

Tehlike geçti...

Peki yeni ek pakette neler var? Sanki ilk oyunun son videosunun hemen devamı gibi bir tanıtım videosu patlat-





■ Bahsini ettiğim arka plan değişimi bu ekranda oluyor. Biz bulunduğumuz gezegende başarı elde ettikçe arkadaki aksiyon durumu da ona göre değişiyor.



tı Blizzard. Burada Ghost Nova, kendi gibi Ghost'lardan oluşan birliğiyle bir yere saldırıyor ve Nova, "Kerrigan'ı bulun!" diyor. Aynı mekanda Marine zırhını kuşanmış Jim Raynor, arkalarından onları takip ediyor ve önüne gelen Ghost'u tepeleyerek ilerliyor ama Nova'nın birliği son kapıyı Jim'in yüzüne kapatıyor. Belli bir süre sonra Jim kapıyı zorla açıyor ve Kerrigan'ı sırtı bize dönük ve Ghost üniforması giymiş olarak görüyoruz, ortalıkta toz duman! Nova'ya zaten hiç güvenmemiştim ve ilk oyunda grubuma da katmamıştım. Doğru bir karar verdiğimi görüyorum. Videonun sonunda Kerrigan'ı gördük. Bu boşuna değil; çünkü Heart of the Swarm'ın çok büyük bir çoğunluğunda Sarah Kerrigan'ı yöneteceğiz. Kerrigan insana dönüştükten sonra Zerg lidersiz kalıyor ve farklı sürülerde değişik liderler önderliklerini ilan ediyorlar. Harekete geçen Kerrigan'ın ilk işi, Zerg'ü tekrardan tek liderlik çatısı altında birleştirmek. Bütün bunları yaparken birbiri ardına gelen bölümleri az miktarda da olsa (Ne de olsa aslen bir strateji oyunu.) RPG öğeleriyle şenlendiriyoruz.

İlk olarak Kerrigan'ı ele alalım. Dediğim gibi oyunun büyük bölümünde Kerrigan'ı yöneteceğiz. Mesela ilk oyunda genelde Jim Raynor'u görüyoruz ama birkaç bölüm dışında onu yönetemiyorduk. Burada durum çok farklı; şimdi hem Sarah'ı kontrol edeceğiz, hem de ona yetenekler kazandırarak hangi yoldan ilerlemesi gerektiğini göstereceğiz. Yani anlayacağınız Blizzard, senaryo moduna çok önem veriyor; hatta inanaması belki güç ama oyuncuların %80'inin senaryo moduna odaklandıklarını açıkladılar. Neyse, oyun çıktığında

Sarah'nın yönelebileceği dört farklı dal olacak ama E3'te bunlardan ikisi olan "Specs Ops" ve "Corruption" açıklandı. Bunlara kısaca Battle Focus diyoruz. Bölüm aralarında Battle Focus'umuzu bölümün gerekliliklerine göre değiştirebileceğiz. Corruption ile Broodling yumurtlayıp (Kerrigan yumurtluyor düşünsenize. Lafın gelişi tabii ki...) düşük zırhlı üniteleri anında öldürebiliyor ve ölenin cesedinden de beş yeni Broodling çıkarabiliyoruz. Specs Ops ise daha çok Sarah'nın geçmişteki Ghost özelliklerini canlandıran yapıya sahip. Pulse gibi hedefteki düşmanlara az miktarda hasar vermesine rağmen sersemleten kabiliyet ya da Psionic Shadow gibi ortama orta derece hasar yağdıran psişik güçler mevcut. Ayrıca haritalarda bulacağınız özel mine-rallerle Kerrigan'ın yaşam gücünü ve enerjisini arttırabileceğiz. Yani Heart of the Swarm'ı biraz DotA'ya benzetebiliriz. Bir kahramanın başını çektiği orduyu yöneteceğiz ve yönettiğimiz kişinin evrenin en güçlü psişisi Kerrigan olduğunu düşünürseniz, savaşın ne kadar büyük boyutlarda olduğunu hayal edebilirsiniz. Ne olursa olsun Kerrigan'ı sıfırdan alıp daha da ölümcül bir kahraman haline getirmek oyuna müthiş bir zevk getirecek.

Corruption Kerrigan, kendiliğinden +3 zırh alır; Spawn Broodling'i yukarıda açıklamıştım; Corrosive Spores, belli bir bölgeye atılır ve dost birimler saldırılarına +3 alırlar; Spec Ops Kerrigan, kendiliğinden +50 enerji alır; Pulse'u yukarıda açıklamıştım; Psionic Shadow'u yukarıda açıklamıştım; Infested ▶

Ters köşe

Neden mi? Çünkü Heart of the Swarm ek paketi çıkmadan önce doğru olduğu düşünülen söylentiler vardı. Yeni oyunda yeni birimler olmayacaktı ve yeni oyun multiplayer moduna değişiklik getirmeyecekti ki Blizzard bunların doğru olmadığı açıkladı. Zaman içerisinde nedir bu yenilikler diye öğrenmek için bir kulağımız Blizzard'da olacak.





- Cortex, kendiliğinden enerjisine +50 alır.
Oynatılan iki görevin ilkinde Za'gara adında bir kraliçe Zerg, Char'da yönetimi ele geçirmeye çalışıyor. Tabii ki Kerrigan "Ben daha ölmedim!" diyerek geri geliyor ve Za'gara ile liderlik için kavgaya başlıyor. Bu bölümde

Şu an oyunun çekirdeğini Kerrigan'ın oluşturduğunu ve koca bir ordunun başını çektiğini görüyoruz

etraftaki yumurtaları ele geçirmeye çalışıyor, yeterli sayıda yumurtayı ele geçirdikten sonra bunları Zerg birimlerine dönüştürüp Za'gara'ya savunamayacağı güçlü bir saldırı yaparak bölümü bitiriyoruz. İkinci bölümün ismi "Silence Their Cries". Kerrigan, başka bir sürü lideri olan Na'fash'ı alt etmeye gidiyor ama sürüsüyle beraber lideri ölmüş buluyor; çünkü Protoss buraya ondan önce ayak basmış. Bu bölüm karlı bir gezegende geçiyor ve Zerg'ler soğuya pek alışık olmadıklarından burada öldürdükleri

yaratıkların genetik kodlarını kendileriyle karıştırıp gezegene adapte oluyorlar. Bu bölümde Protoss ile kapışıyoruz. "Kerrigan geri dönmüş!" diye panikliyor ve haberi yaymaya kalkıyorlar. Bizim de amacımız, birinin bu gezegenden geri döndüğümüzü bildirmek için sağ çıkmasını engellemek oluyor; yani "Silence Their Cries!". Bu bölümde Yeti'leri öldürerek soğuya karşı dayanıklı hale geliyoruz fakat Protoss'lar çevreye uyum konusunda bizim kadar iyi değil. Dolayısıyla çok ağır Protoss koruması olan bu bölgeyi ele geçirmek için atmosfer şartlarını da arkamıza alıyoruz. Ara ara yoğun kar fırtınaları oluyor ve bu esnada Protoss savunmasız kalıyor, biz de tepelerine biniveriyoruz. İlk oyunda Jim Raynor ile Battlecruiser'ımıza atlamış, gezegen gezegen gezerken yeni ek pakette Kerrigan ile bir gezegen üzerinde birden fazla göreve kalkıştıktan sonra yeni bir gezegene geçeceğiz. Oyuncuyu havaya sokmak içinse güzel ayrıntılara girmiş Blizzard. Mesela; Kerrigan ile Terran tarafından ele geçirilmiş bir gezegene geldiğinizde arka planda savaşan Terran askerlerini görüyorsunuz. Fakat siz görevlerde başarılı oldukça arka plan değişiyor, tamamen hakimiyeti aldığınızda Terran yerine Zerg volta atar oluyor. Bütün bunlar oyuncuların hikayeye bağlamak için ustaca hazırlanmış harika detaylar.

Bölmeleri bitirdik, bir sonraki göreve geçmeden evvel sıra geldi birimlerimizi geliştirmeye, yani bunun "Zerg'cesi" evrimleşmeye! Hayvancıklarımızın genetikleriyle oynayarak onlara yeni özellikler katıyoruz. Bunların çoğunu ilk oyunun multiplayer'ında Zerg ırkıyla oynayanlar biliyorlardı zaten. Benim gözüme çarpan yeni bir özellik olmadı. Daha açık konuşayım; mesela Roach birimi Prowler oluyor, Prowler olunca yerin altında ilerleyebiliyor, yaralandığında yeraltına girerek sağlığını daha hızlı yeniliyor. Bunlar yeni özellikler değil, hepimiz ilk oyundan biliyoruz ama aradaki fark, evrimleştirdiğiniz birimler bir kere değiştiikten sonraki bütün bölümlerde bu şekilde çıkıyor. Yani her oyunda Roach'ları tekrardan geliştirmemiz gerekmiyor. Roach'lar oluyor





size Prowler! Başka bir örnek; Zergling'ler Swarming'e dönüşüyor. Bir yumurtadan iki Zergling çıkacağına üç Swarming fırlıyor ve bu şekilde daha kalabalık bir orduyla saldırabiliyoruz ya da onları Raptor'a evrimleştirerek düşmanın üzerine zıplayabilir hale getirebiliyoruz. Bütün bu evrim işlemleri için Mutagen denen maddeye ihtiyacımız var. Elbette ki Blizzard, yeni birimler de olacağını açıkladı ama bunlar hakkında en ufak bilgi bile vermedi.

Evrimleşme örneklerine biraz daha detaylı girelim.

Zergling için Posthumous Mitosis, iki Broodling çıkarmak; Metabolic Boost, %33 hız artışı; Rapid Genesis, anında yumurtadan çıkma; Swarming, yumurtadan iki yerine üç Zergling çıkarma ki üçüncü mineral istemez; Raptor, düşmanların üstüne zıplama ve +10HP bonus alma. Baneling için (Baş belaları!) Viscous Discharge, düşmanı yavaşlatır; Centrifugal Hooks, Baneling'in hızı %25 artar; Rupture, etrafa sıçrama hasarı %25 artar; Splitterling, Baneling öldükten sonra iki ufak Baneling'e dönüşür ve yine patlar. Roach için Chitinous Plating, Roach bir fazla zırh alır; Bile Dutcs, Roach hasarına +2 alır; Organic Carapace, Roach kendini iyileştirmesine +2 alır; Prowler, yer altında ilerleyebilir;

Leech, öldürdüğü her düşman başına +10HP kazanır ama bu şekilde en fazla +60HP toplayabilir. Bu halde yer altına girerse sağlığını daha da hızlı tazeler. (Daha hızlısı nasıl, hayal edemiyorum.)

Zamanla oyun hakkında az az da olsa (Blizzard işkencesi!) yeni bilgiler gelecektir. Fakat şu an oyunun çekirdeğini Kerrigan'ın oluşturduğunu ve koca bir ordunun başını çektiğini görüyoruz. İlk oyunun aksine bu ek pakette Kerrigan'ın kahramanvari özellikleri savaş alanında çok işimize yarayacak. Multiplayer modundaysa Zerg ile oynayan oyuncularla mutlaka bir artış olacağını düşünüyorum; çünkü ilk oyunda hiç Zerg yönetmediğimiz için özellikle SC1 oynamamış SC2 oyuncuları bu ırkı almaya çekiniyorlardı. Dolayısıyla en az oynanan ırk Zerg idi ve buna karşı turnuvalardaysa sürekli Zerg oyuncular kazanıyorlardı. Zerg yönetimi daha zor bir ırkı ama ciddi şekilde kuvvetliydi. Sizi bilmem ama ben yine Heart of the Swarm çıktıktan sonra birkaç günümü bilgisayara bağlı şekilde geçireceğimi düşünüyorum. Hikaye nasıl devam edecek, çok merak ediyorum ve şunu düşünmeden edemiyorum: "Son ek pakette Protoss neler yapacak?"

■ Nurettin Tan



GTATürk.com

gta v?

E3 hüsranı

İki yıldır yolunu gözlediğimiz yeni Grand Theft Auto oyununu bu yılki E3'te görmeyi umuyorduk ama ne yazık ki E3 de derdimize derman olmadı. Microsoft konferansından elimiz boş döndükten sonra Sony konferansından medet umduk ama orada da yeni GTA'nın esamesi okunmadı. En azından Agent'ı veya Max Payne 3'ü görecekimizi düşünüyorduk ki Rockstar bu E3'ü de tamamen pas geçti. Rockstar'ın bu ketum haline daha ne kadar sabredebileceğiz, hiç bilmiyoruz.



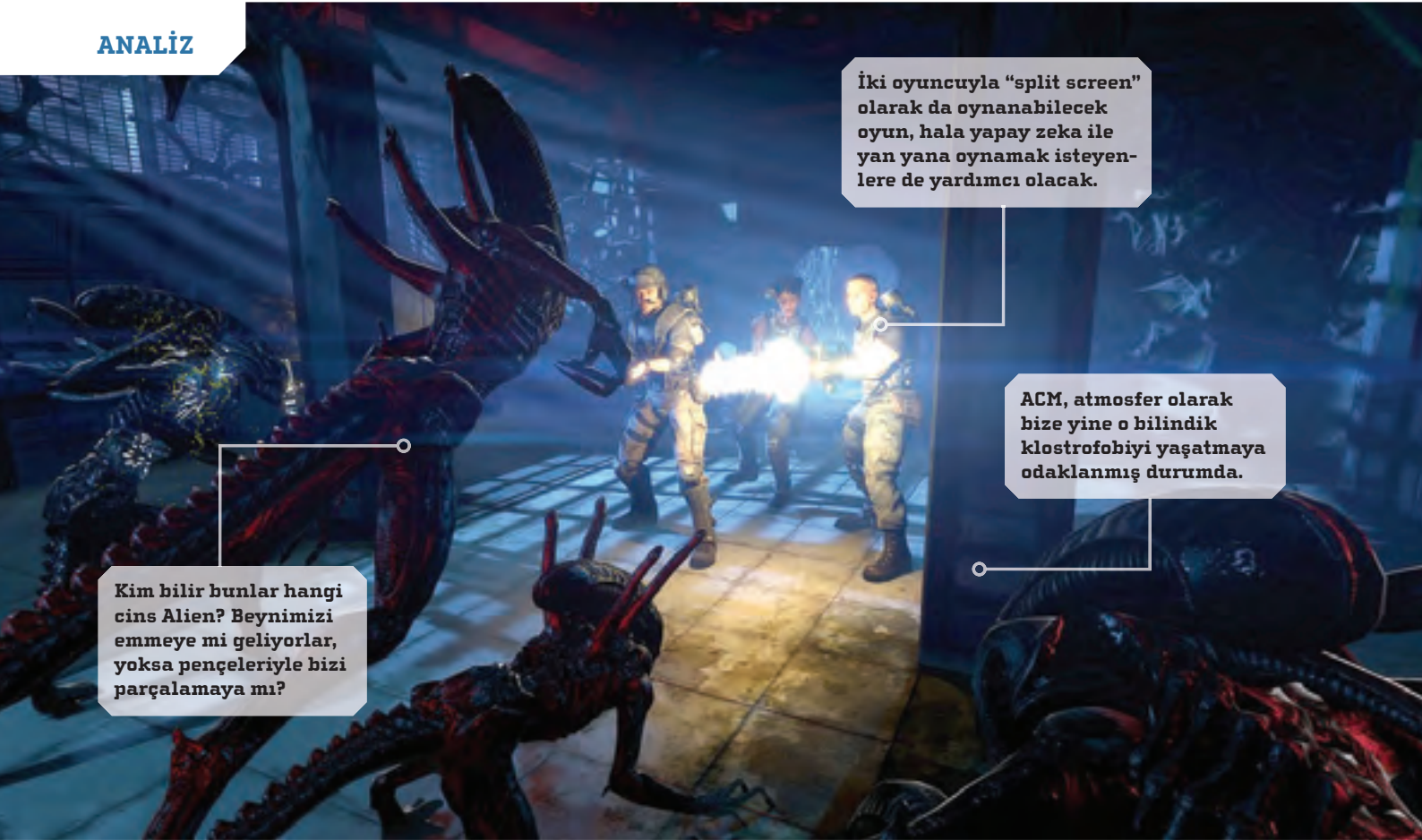
Take-Two, Rockstar ile sözleşme yeniledi

Rockstar Games'in patronlarından Sam Houser, Dan Houser ve Leslie Benzies, bağlı oldukları oyunlarının dağıtımıcısı ve destekçisi olan Take-Two ile sözleşme yeniledi. Rockstar Games'in hit oyunları ile büyük gelir sağlayan Take-Two, 2010 yılının en yüksek puan ortalamasına sahip oyun yayıncısı unvanını kazanmıştı. Firmanın CEO'su Strauss Zelnick yaptığı açıklamada, "Bu büyük ekip, çok büyük ve olağanüstü başarılarımıza imza atıyor. Bizse Take-Two olarak uzun yıllar Rockstar ile çalışmaktan mutluluk duyuyor ve yeni projelerimiz için sabırsızlanıyoruz." dedi.



EFLC Türkçe yaması çıktı

Uzun bir süredir üzerinde çalıştığımız Episodes From Liberty City'nin Türkçe yaması nihayet yayında. The Ballad of Gay Tony'nin %95 oranında çevrildiği yamaya www.gtaturk.com/eflcturkceyama adresinden ulaşabilirsiniz. Yama kurulduğunda veya oyun esnasında herhangi bir hatayla karşılaşırsanız, sitemizden bize bildirimde bulunabilirsiniz. İyi oyunlar!



Kim bilir bunlar hangi cins Alien? Beynimizi emmeye mi geliyorlar, yoksa pençeleriyle bizi parçalamaya mı?

İki oyuncuyla "split screen" olarak da oynanabilecek oyun, hala yapay zeka ile yan yana oynamak isteyenlere de yardımcı olacak.

ACM, atmosfer olarak bize yine o bilindik klostrofobiye yaşatmaya odaklanmış durumda.

Yapım Gearbox Software **Dağıtım** Sega **Tür** FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2012'nin ilk çeyreği **Web** www.sega.com/alienscolonialmarines

Aliens: Colonial Marines

Siz olsanız gider miydiniz?

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Gelin sizi yıllar öncesine götürüeyim. Yıl 2001 ve Electronic Arts, PS2'ye yeni bir Alien oyunu yapmak için kolları sıvıyor. Oyunun adıyla çoktan belli; Aliens: Colonial Marines. (ACM) Alien fanatiklerinin heyecanlı beklediği, Alien ve Alien 3 filmleri arasındaki olayları konu alacak oyun, ne yazık ki bir anda iptal oluyor. Seneler sonra, 2006 yılında, Sega'nın Alien serisinin bütün dijital ve elektronik haklarını 20th Century Fox'dan satın almasıyla birlikte her şey değişiyor. Son olarak Gearbox Software ve Sega'nın ortak çalışacaklarını duyurmalarının ardından oyunun adı resmen Aliens: Colonial Marines ve çıkış tarihi de 2008 olarak açıklanıyor. Sega'nın ısrarı üzerine araya giren Aliens vs Predator isimli oyunun ACM'nin bugünlere kadar sürüklenmesine sebep oluyor...

Sessizce

Eminim ki birçoğunuz oyunun varlığından bile haberdar değildi ya da kendisinden bir haber almayı beklemiyordu ama özellikle E3 fuarında bir anda ortaya çıkan ACM, serinin sevenleri başta olmak üzere herkesi heyecanlandırmayı başardı. Zaten heyecanlanmamak elde mi? Filmlerden dolayı herkesin adını bildiği Hadley's Hope'a gidiyoruz ekip olarak; pek tabii ki bu bölgeyi temizlemek için. Eğer isim sizin için bir şey ifade etmediyse hemen yardımcı olayım. Burası Alien ırkının resmen merkezi.

Gelelim oyun içi detaylara... Bilindiği kadarıyla oyun içerisindeki görüntü mantığı fazlasıyla Doom III'ü hatırlatacak. Bu sonuca varmamdaki en büyük faktörse Doom III'tekine benzeyen bir ışıklandırma kullanılacak olması. Fener yerine omuz ışığını tercih eden Marine'ler, yine o bilindik, korkuyla karışık heyecanlarla karşılaşacaklar. Bu korkuya karşı koymaları için gereken ve yakinen tanıdığımız M41A Pulse Rifle, yine en büyük dostumuz ve yoldaşımız olacak. Pek tabii ki pompalı tüfek, Smart Gun, Sentry Turret ve en çok dikkat çeken "Power Loader" isimli buluş da bu korkuya karşı yanımızda olacak diğer dostlarımız.

Eğer "Ben silaha güvenmem!" diyenlerdenseniz, sizin için çok ama çok farklı bir konseptle karşınıza çıkacak ACM. Artık yalnız değiliz (Kötü anlamda değil.), yani artık gerçekten yanımızda başka oyuncular

da olacak; hem de öyle kafasının üzerinde sıradan isimlerin yazılı olduğu NPC karakterler değil, gerçek oyuncular. Evet, doğru duydunuz. ACM, dört kişiye kadar oyuncu desteği sunabilen tek kişilik oyun moduna sahip olacak. Buradaki en büyük özellik oyuncuların istedikleri zaman aktif olarak ilerleyen bir oyuna girip çıkabilmeleri.

Düşmanlarımızısa son bıraktığımızdan bu yana çok daha gelişmiş ve farklı özelliklerle karşımıza çıkacak. Standart Alien Warrior'un yanında, oyunun tanıtım demosunun sonunda gözükten "Facehugger" gibi beynimizi emmeye odaklı farklı türde Alien'lar da karşımıza çıkmaya bekleyen düşmanlar arasında. Yine de Alien Queen, ağır kabuktan zırhı ve devasa cüssesi ile sanıyorum ki hepimizin korkulu rüyası olacak.

Burada olmak isteyecek misiniz?

ACM beni fazlasıyla heyecanlandıran bir oyun. Serinin bütün oyunlarını korkuya yenilmeden oynamış ve bütün filmleri onlarca kere izlemiş bir bünye olarak, bu oyundan fazlasıyla ümitliyim. Bu ümidin en başında da Randy Pitchford gibi bir ismin bu projeye liderlik ediyor olması var. Eğer ACM piyasaya çıktığında oyunun içerisine bir derece daha girebilmek ve senaryonun tamamını yaşayabilmek istiyorsanız, Alien filmlerini kesinlikle izlemenizi tavsiye ediyorum. ■ **Ertuğrul Süngü**



FLORENSIA

ÜCRET ÖDEMEDEN
OYNA

FLORENSIA.ALAPLAYA.NET
KARA & DENİZDE MMORPG



KARA
INSANTIYSAN
UYMAZ



Yapım Ubisoft

Dağıtım Ubisoft

Tür Aksiyon / Adventure

Platform PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 15 Kasım 2011

Web www.assassinscreed.com



ASSASSIN'S —CREED— REVELATIONS

İSTANBUL! SEN Mİ BÜYÜKSÜN, BEN Mİ?!

“Amca oğlu, gel hele...” dedim samimi bir tavırla. Altair... Ezio? Hayır, Desmond yavaş ve bir manken edasıyla yanıma yaklaştı.

“Efendim?” derken bile sözlerindeki aksanı hissedebiliyordum.

“Desmond’cim...” dedim, samimi tavrımı sürdürerek; “Ne yapıyorsun sen?” diye sordum ama sinirli değildim. “Nasıl ne yapıyorum abi?” sorusuyla, soruma yanıt verdi, havada hafif bir elektrik oldu. Arkamı dönmüş bulunmuştum o an ki gözlerimi görmedi, yoksa hakkında pek hayırlı düşünmediğimi anlayacaktı.

“Desmond’ım, bak sabahdan beri kendini şu koltuğa bağlayıp bağlayıp

duruyorsun. Başta dedim erkek adamdır, ihtiyacı vardır dinlenmeye ama ha bire titreyerek uyanıyorsun, hiçbir şey olmamış gibi aramızda geziyorsun, buna bir son versen olmaz mı?” Hala samimiydim, hala içten konuşuyordum. “Ne var ki bunda abi?” dediği ansa gözüm seyirdi, bacağıma hafif bir uyuşukluk yayıldı. “Kaç oyun oldu?” diye sordum. Cevabını beklemeden sözlerime devam ettim. “Kaç oyun oldu, hala bitmedi hikayen. Altair misin, Ezio musun, Assassin’s Creed: Brotherhood’da mıydın, Revelations’a mı atlıyorsun, ne yapacaksan artık yap, seni takip edelim derken hepimiz güneş görmeden, güneş tutulması yaşadık içimizde!” diye bir çıkmışım, sakinleşmem 18 dakikamızı aldı. (Dokuz Desmond, dokuz ben.)

“Tamam abi, bitiriyoruz işte, şekil yapma.” dedi bana. Bana! Elim ayağım artık titremenin ötesinde, çalkalanmaya geçmişti. Desmond’a yaklaştım, kolumu omzuna attım, “Emin misin?” dedim. Gözlerini devirerek ve omuz silkerek, “Valla hocam benim de elime senaryoyu veriyorlar, ne yazarlarsa onu oynuyorum, yalan borcum mu var sana dayı.”cevabını verdi. “Seni severim Desmond, üstelik ülkemizi de ziyaret ▶



► ediyorsun, sana daha fazla yüklenmeyeceğim. Ama sen gel, bu işi tadında bırak. Sayende hepimiz, bir yandan atalarımızı düşünürken buluyoruz kendimizi oyunları oynarken. Oldu mu yeğenim? Akıllı adamsın sen, halden anlarsın." dememle, beni bir hüznün alması mı... Fark ettim ki hem bir devrin kapanmasını istiyorum, hem de her sene bekleyecek yeni bir Assassin's Creed oyunu olmasını istiyorum. Ağladım ağlayacağım. Lakin Desmond bu sefer kolunu omzuma attı ve "Hocam benim devrim kapanıyor olabilir ama her şey aslında yeni başlıyor..." dedi. Eh, bu sözün üstüne ağlamaya sinirli kahkahalar karıştı ve Desmond bir yana, ben başka bir yana, İstanbul kanatlarımın altında!

E3'ten manzaralar

Tam şu an -ama daha geç değil- LEVEL DVD'sini sürücünüze iteleyin ve fragmanlardan Assassin's Creed: Revelations başlığını bulun, E3 videosunu açın. Bu sinematiki izledikten sonra da oyun sizi etkilemiyorsa dergiyi kapatın, beni unutun, dijital dünyaya veda edin ve uzunca bir tatile çıkın; döndüğünüzde sizi tekrar ikna

etmeye çalışacağım.

Bahsettiğim fragman, görsel olarak zaten harika fakat çalan müzik tam anlamıyla dehşet. Sadece müziği dinleyerek yaklaşık sekiz tane kısa film çektim kafamda; tabii ki hepsi klip tadında oldu. Fragmandan

bir şey anlamamız da normal; çünkü oyunun genel hikayesine gönderme yaparak aslında oyunun bir bölümünü anlatmış oluyor.

Fragmanda gördüğünüz kapüşonlu, yavaş yavaş yaşanmaya başlayan ama enerjisinden hiçbir şey kaybetmemiş olan adam Ezio'nun ta kendisi. (Ezio'nun "Etzio" diye okunduğunu belirtmek isterim.) İki oyundur kontrol ettiğimiz kahramanımız, yeni oyunda Suriye'nin Masyaf şehrine doğru yol alıyor. Templar'lar yine bir işler çevirmekte ve Ezio, İstanbul'a uğrarken onların neyin peşinde olduğu öğreniyor. Şöyle korkunç bir durum var ki Templar'lar beş tane anahtarı bulursa Masyaf'taki eski bir kütüphanenin de kapılarını açacak ve Altair'in buraya sakladığı büyü eşyası ulaşarak dünyayı kontrol edebilecek! (Müziğin sesini açmanız gereken yer.) Assassin'lerin bir üyesi olan Ezio da buna izin verecek değil. Kuşanıyor silahlarını ve Masyaf'ın yolunu tutuyor. Ne var ki E3 sinematığında yakalanıyor ve bu beş anahtardan bir tanesine halihazırda sahip olan kel ve sakallı amca tarafından idama sürükleniyor. Ezio'nun bu durumdan kurtulduğunu anlıyoruz ama bundan sonra neler olacağı tam bir muamma...

İstanbul, İstanbul olalı...

Yıllardan 1511 ve İstanbul, medeniyetler buluşmasına ev sahipliği yapıyor. Osmanlı kontrolünde olan şehirde her milletten birileri bulunmakta ve bu yüzden de şehirde her tipte insana rastlayabiliyorsunuz.

İstanbul'un resmedilişi Assassin's Creed için bir ilk. Aslında bakarsanız, eski dönem İstanbul'u ilk defa bu kadar detaylı tecrübe edebileceğiz. ACII'de içinde bulunduğumuz Floransa ve Brotherhood'da yer alan

İSTANBUL'UN MİMARİ ÖZELLİKLERİ DE REVELATIONS'IN DİĞER AC OYUNLARINDAN AYRILMASINI SAĞLIYOR



Roma'dan sonra, İstanbul bayağı farklı bir görüntü çiziyor.

Bildiğiniz üzere "Yedi tepe İstanbul" denir. İstanbul tepeler üzerine kurulmuştur ve o yüzden saçma sapan bir noktadan baktığınızda denizi çok rahat görürsünüz; çünkü muhtemelen yüksek bir yerledesinizdir. Bir Viyana asla böyle değildir örneğin. O kadar düzdür ki bir oyuna uyarlansa bayağı sıkıcı bir görüntü sunacaktır. (New York da her anlamda düz ama dünyayı ABD yönetiyordu, değil mi?) İstanbul'un coğrafyasının engebeli olması, İstanbul'un oyundaki tasarımına da birebir yansıyor ve İstanbul'u bayağı farklı bir hale sokuyor. Dar sokaklar, yokuşlar, binaların bu coğrafyaya göre yerleşimi ve yazının ilerleyen bölümlerinde anlatacağım "hookblade"e ev sahipliği yapabilmesi, oyunda sıkıcı ortamlar görmeyeceğimizin habercisi.

İstanbul'un mimari özellikleri de Revelations'ın diğer AC oyunlarından ayrılmasını sağlıyor. Taş binalardan ve turuncu çatılardan oluşan İtalyan mimarisinin yerini, ahşabın egemenliğinde gözler önüne serilen bir mimari alıyor. Kahverengi tonlarının hakimiyetindeki şehir, taş yolları ve "eski İstanbul evi" olarak nitelendirilen konaklarıyla hepimizin sıcak bakacağı bir görüntü çizmekte. (Öyle ki sadece E3 demosundan bile oyunun atmosferini kendime yakın buldum.)

İstanbul büyük bir şehir. Dört bölgeye ayrılmış bu yüzden de. Konstantin, Beyazıt, İmparatorluk ve Galata. Şehrin her bölgesi, birbirinden farklı görüntüler getiriyor karşınıza. Örneğin; E3 demosundaki bölge, İmparatorluk bölgesi ve limanların yanında pazarları da bünyesinde barındırıyor. Mısır Çarşısı'nın bir benzerini düşünün ve onu daha da kalabalık, daha da otantik hale getirin. Aynen böyle bir manzaraya sahip liman bölgesi ve bu bölgenin gerçekten yaşadığını hissediyorsunuz. İnsanlar işlerine bakıyor, satıcılar size bir şeyler satmak için bağıyor, çeşitli gruplar ayakta durup sohbet ediyor ve yeniciler, şehirde asayışı sağlamak için bekçilik yapıyor.

Bir başka bölgeye geçtiğinizde bu manzara tamamıyla ortadan kalkmayacak belki ama kocaman pazarların yerini, daha sakin bir hayat alabilecek ve tüm bunları görmek için sabırsızlandığımı söylersem, sabırsızlık etmiş olur muyum... Düşüneceğim.



Yusuf the Assassin Leader

E3'te Yusuf'la bizzat tanışma imkanımız oldu. Suikastçıların İstanbul (Bu arada İstanbul deyip duruyorum; oyunda "Constantinople" ismiyle karşılaşınca, "Bu ne rezillik?!" demeyin. O yıllarda güzide şehrimizin adı öyleydi.) ayağının lideri olan Yusuf, bize birçok görevde yardımcı olmaya çalışıyor.

Bu sosyalist devrimci kılıklı arkadaşımız, saç sakalı birbirine karışmış haliyle bulunduğu yerden atlıyor ve Ezio'ya samimi tavırlarla yaklaşıyor. Ezio şehirde daha fazla kalamayacağını söylüyor ve Yusuf da ona çok önemli bir bilgi veriyor. "Hocam, Haliç'e kocaman zincir gerdi adamlar, gemiyle çıkmana imkan yok ama sana şu bombayı vereyim, sen bir formül bulup o zinciri patlatırsın."

Yusuf oyunun büyük bir bölümünde bize birçok konuda yardımcı olacağına benziyor. Direkt olarak bizimle birlikte savaşmıyor ve hatta dikkat çekmemek için elinden geleni de yapıyor. Onu ▶



► sadece hikayenin gerektirdiği yerlerde göreceğimizi düşünüyoruz ama daha fazlasına da hayır demeyiz. (Fesat olmayalım!)

Yusuf'a en çok danişacağımız konu kuşkusuz ki bombalar olacak. Daha önce de söylediğim gibi (Bkz. geçen sayı.) oyunda yaklaşık 300 çeşit bomba olacak. Geçen ay da bu cümleyi kurduktan sonra, "Adamlar ne yapmaya çalışıyor?" diye sormuştum kendi kendime. 300 tane bomba çeşidini üretmek için hepimizin evde kimya çalışması gerekebilir çünkü. Birçok insan böyle düşünmüş olacak ki Ubisoft konuya bir açıklık getirdi: Her Assassin's Creed oyunuyla birlikte 120 sayfalık bir formül kitabı da verilecek! (Firmayı taşlarlar.)

Ubisoft'tan gelen gerçek açıklamaya göre bomba yapmak çok kolay olacak. Etrafta bulacağımız, satın alarak elde edeceğimiz malzemelerin çok basit bir şekilde karıştıracağız ve neyi, neyle karıştırırsak karıştıralım, ortaya bir bomba çıkacak. Mesela bir tutam kuş üzümü alacağız çarşıdan, içine biraz barut ekleyip limon sıkacağız üstüne, yine de bombamız olacak... Bunun gibi saçma karışımlar yapanın karşısına, yine işe yarayan ama özel olmayan bombalar çıkacağını söylüyor Ubisoft. Çarşıdan alınan malzemelerin genelde basit bombaların yapımında kullanılacağını öğrendik ve daha çok işe yarayan bombalar için çevreyi

iyi analiz etmemiz gerektiği de kulağımıza fısıldandı.

E3 demosunda üç çeşit bomba gördük. Bir tanesi zincirleri patlatmak için gereken, ağır hasar veren düz bir bombaydı. Bu bombayı eğer üretebileceksek, büyük bir grubu da tek bir hamlede ortadan kaldırdığımızı tahmin ediyorum. Diğer bomba, sadece birkaç kişiyi etkileyen, "kız kaçıran"dan hallice bir bombaydı. Bunu da basit bir el bombası olarak kullanabileceğimizi düşünmekteyim. Ubisoft'un çarşı malzemeleriyle yapılan bomba olarak lanse ettiği bomba da bu olsa gerek. Bir hayli işe yarayacağını sandığım üçüncü bomba da ninjaların favorisi, sis bombası. Demodaki görseiliği berbat olan bu bomba, finalde de böyle kötü bir görseilik sunacak gibi geliyor bana fakat işe yararlığını tartışacak değilim. Ezio bu bombayı attıktan sonra, kendisi nasıl oluyorsa bombadan etkilenmiyor fakat çevresindeki tüm düşmanları etkisiz hale geliyor. Onlar bir köşede öksürürken, siz de hepsini katlediyorsunuz.

Üç tane bombayı saydık. Geriye kaldı 297. Oyun çıktığında derginin bir sayısını bu bombaları anlatmaya harcayacağız gibi gözüküyor fakat bence bu sayı da değişim göstererek, mantıklı bir sayıya inecektir. (Atom bombası dahil mi acaba formüllere...)

Siyah oda



AC: Brotherhood'un sonunda neler olduğunu biliyor musunuz? Neyse, orasını çok karıştırmayalım ama şunu bilmelisiniz ki Desmond, White Room'dan Black Room'a transfer olmuş durumda. White Room, Animus'un tasarım sahibi kısmı. Windows diyebiliriz onun için. Black Room ise daha karmaşık olan, yanlış bir komutunuzla ortalığı dağıtabileceğiniz DOS kısmı. Burası hem daha karışık, hem de tuzaklarla kaplı. (Format C: ve ardından da Yes.)

Desmond'ı kontrol ettiğimiz Black Room bölümlerinde Nexus Point'lere ulaşmaya

çalışıyoruz ki Ezio'nun anılarına ulaşalım. Nexus puanlarını almak hiç kolay değil. Görünüşü teknolojik bir laboratuvarı andıran bu odalar, birçok oynak platform, ölümcül tuzak ve kontrol paneli içeriyor. Bir yerden düğmeye basıyorsunuz, öbür taraf açılıyor, oraya gideyim derken platformlar dökülüyor, tutunamıyorsunuz, yer kayıyor... Tüm akrobatik yeteneklerinizi sergilemesi gereken Desmond, Nexus puanlarını aldıkça hikayenin bütünlüğü de sağlanmış olacak ve umuyoruz ki her şeyi, tam anlamıyla çözmüş olacağız bu defa.



Aksiyonu size taşıyoruz!

Sıra oyunun en heyecan verici kısmına geldi. Hikayeye Yusuf'la kaldığımız yerden devam edelim isterseniz. Yusuf'tan bombayı aldık, gemilerin geçişini engelleyen dev zincirin bir ayağının bağlı olduğu Galata kulesine doğru ilerliyoruz. Kulenin önünde iki tane Yeniçeri var. Onların dikkatini çekmeden, onları öldürmemiz lazım. Dans eden Roman'lar görüyoruz ve onların hemen yanında bekleyerek bombamızı hazırlıyoruz. Bu basit bomba, iki tane Yeniçeri'yi halletmek için yetiyor ve kuleye bir adım daha yaklaşıyoruz. Bu sefer daha büyük bir grup asker karşımıza çıkıyor ama panik yapmıyoruz; sis bombamız yanımızda. Sis bombasını attıktan sonra, oyunun yeni özelliklerinden bir tanesi karşımıza çıkıyor.

Eagle Vision, artık Eagle Sense. Çok daha gelişmiş bir yetenek bu ve oyun boyunca daha da gelişiyor. Eagle Sense sayesinde Ezio çevredeki güzel kızları hemen anlıyor; hiç daha bakmadan... (Kafam dağınık olabilir, aldırmaın.) Eagle Sense'in en güzel özelliklerinden bir tanesi, sis bombasını attıktan sonra düşmanlarımızı tek tek görebilmemiz. Öksürüp tıksıran düşmanlarını rahatça görebilen Ezio, sadece tek tuşla düşmanlarını ölüme yolluyor ve savaştan yara almadan kurtuluyor.

Ezio'nun bu yeni özelliğinin diğer getirileri arasında



düşmanlarının nereden geldiğini ve nereye gideceğini görmek de bulunuyor. Birini takip etmek gerektiğinde ve onu en uygun noktada katletmek gerektiğinde, Eagle Sense ilaç gibi gelecek.

Eagle Sense'in açıklanan son özelliği, bir grup içerisinde hedefimiz olan insanları seçebilecek olmamız. Muhtemel bir görevde, bir nedenle heyecanlı olan bir insanı kalabalık İstanbul pazarlarının bir tanesinde bulmamız gerekecek. Ezio, Eagle Sense ile kalp atışlarını duyabildiği için bu heyecanlı arkadaşı da kolayca ayırt edecek ve uygun bir noktada kafasına inecek.

Evet, Eagle Sense ile Yeniçerileri hakladık ve bombayı da kuleye yerleştirdik. Gizli tabancamızla bir el ateş ettikten sonra kule ▶

❑ Askerin boğazını bıçağa doğru uzatır gibi bir hali yok mu sizce de?



Yusuf bize her konuda yardımcı olan, İstanbul Suikastçılar Odaları ve Borsalar Birliği başkanı. Bombalar, gizli kapılar, düşmanların ne haltlar karıştırdığı ondan soruluyor.

İstanbul'da olup da nargile içmemek olur mu... İstanbul'un sokaklarında dolaşırken bol bol bu tip manzaralar göreceğiz ve biz de atalarımızdan bir şeyler bulacağız.

Diğer AC oyunlarında da büyük bir kalabalık söz konusuydü ama onlar kuru kalabalıktı. Bu defa halk gerçekten yaşayacak. Pazarda pazarlık yapanı da olacak, dans edeni de, dedikodu yapanı da... Halkı kenara ittirip yolumuzu bulmaya, serinin bu oyununda da devam edeceğiz.



İstanbul gerçekten Ezio'nun kanatlarının altında...

Yeniçeriler



Bazı kaynaklara göre 1362, bazı kaynaklara göre ise 1365 yılında, Orhan Gazi veya I. Murat tarafından kurulan Yeniçeri Ocakları, güçlü piyadelerden oluşan askerleri barındıran, Osmanlı'nın en önemli güçlerinden biriydi. Daha sonra Hacı Bektaş dergahı... diye konuyu uzatmak niyetinde değilim, hepiniz tatildesiniz,

► yıkılıyor ve dev zincir de denizin dibini boyluyor. Amacımız, bir gemiye binip İstanbul'dan ayrılmak. Bunu artık yapabilmemiz gibi duruyor fakat o kadar geminin arasından, gemimiz top atışlarıyla batmadan nasıl sıyrılacağız?

Hemen ileride, bir alev püskürtücü var, görüyorsunuz değil mi? Buna o zamanlar "Yunan Ateşi" deniyormuş ve aslında kullanılışı bu şekilde de değil. Oyunda bir ateş püskürtücü olarak çalışan silahın başına geçiyor ve başlıyoruz limandaki gemileri bir bir ateşe vermeye. Çatırdayarak yanmaya başlayan gemiler, çevredeki tüm düşmanların paniklemesine ve nereye yoğunlaşacaklarını şaşırmasına neden oluyor fakat birkaç top atışı Ezio'yu buluyor ve silahın başında daha fazla vakit geçirmeden, oradan ayrılmak zorunda kalıyoruz. Artık içinde bulunduğumuz gemi de yanmakta ve ulaşmamız gereken gemi, yanan birkaç geminin ötesinde.

İşte buradaki sahne çok iyi arkadaşlar. Ezio profesyonel bir suikastçı olduğunu bir kez daha

attınız tarih kitaplarını bir yana. Siz de haklısınız ama bu oyunda bol bol Yeniçeri var, ben ne yapayım?

Yeniçerilerin oyunda resmedilişi, yapımcı firmanın çabaları sayesinde gerçeğe uygun olmuş gibi gözüküyor. Tabii ki farklı Yeniçeri kostümleri olduğu için, farklı Yeniçeri grupları da göreceğimizi düşünmekteyim.

Yeniçeriler barış zamanında şehri, savaş sırasında da padişahı korumakla görevli. Oyundayla bizi bir düşman olarak gördükleri ve şehre zarar vereceğimiz hissine kapıldıkları için bize saldırıyorlar. Yeniçeriler tarihte güçlü askerler olarak geçiyor fakat oyunda pek güçlü değiller; en azından Ezio'ya karşı. Gerçi bu durum, önceki oyunlarda da böyleydi. Ezio dörtlü bir grupla karşılaştığında, sadece bir tanesi savaşır, diğer üçü bakardı. Burada da durum değişmişe benzemiyor. Ezio yaşlı haline bakmadan hepsini rahat rahat hallediyor ve yoluna devam ediyor... İlerleyen bölümlerde Yeniçerilerin daha güçlü silahlarla (Bombalar?) Ezio'ya karşı koyacağını da öğrenmiş bulunuyoruz.

kanıtlıyor ve gemiye doğru koşmaya başlıyor. İnce çitlerden geçiyor, alevlerin üzerinden atlıyor, gemiden gemiye, aralarındaki iplere hookblade'yle asılarak geçiş yapıyor... Bir yerde düşmanlarıyla karşılaşıyor ama onlarla uğraşmadan, bir ipe tutunup kendini yukarı çekiyor ve oradan da yere sağlam iniş için bir düşmanın üstüne atlıyor. Denizin üzerine yayılmış ahşap parçalardan sekerek koşuyor, atlıyor, tutunuyor ve ulaşması gereken gemiye varıyor. Bu heyecan verici sahne böyle sonlanıyor ama siz mutlaka DVD'deki fragmanı izleyin; izlerken oyunda neler yaşayacağınızı daha iyi anlayacaksınız.

Gerginlik yaratan halatlar

Hookblade konusu önemli arkadaşlar. Ezio'nun en yeni silahı, dostu, her şeyi. Hookblade olmadan şuradan şuraya gidemez Ezio; çünkü tüm İstanbul'da bol bol çamaşır ipi bulunuyor. (Yoksa o halatlar niye orada?) Hookblade ile kaymak, aslında birçok oyunda gördüğümüz bir olay ama burada oyunun içine çok iyi



yedirileceğe benziyor. Yani sadece bir alandan, bir alana geçmek için bu ipleri kullanmayacağız; onlarla kendimize yol çizecek ve savaşlarda da kendimize avantaj yaratabileceğiz.

Hookblade'i halatlara tutunmanın ötesinde dövüşürken de kullanabiliyoruz. Düşmanlarımızı yakınımıza çekip bir kafa atıyoruz mesela, şık duruyor.

Bir diğer önemli konu da oyunda Altair'i da kontrol edebileceğimiz olmaması. Ezio'nun atalarından biri Altair ve onun da anılarına parmak basacağız. Bulacağımız beş tane anahtardan bahsetmiştim size; işte bu anahtarların her biri Altair'in de bir hatirasının kapılarını bize açacak. Altair, ilk oyundaki gibi, daha farklı bir oynanışa sahip olacaktır diye düşünüyoruz lakin bu konuda gelen herhangi bir açıklama olmadı.

Aklımda sıraladığım ve şu an bahsetmem gereken son konu, Assassin's Den adındaki yan görevler. Geçen sayıdaki ön bakışta bu konudan bahsetmiştim fakat kaçırılanlar için tekrar etmekte fayda var. Aynı AC: Brotherhood'daki Borgia Tower görevleri gibi işleyen bu yan görevler, size yeni suikastçı arkadaşlar kazandırmak, bölgeleri düşmandan temizlemek, yeni halat yolları oluşturmak için mutlaka tamamlanmalı. Bir bölgeyi ele geçirdikten sonra da rahat edeceğinizi sanmayın; Den'lere Master Assassin'ler yerleştirmesiz ve arada sırada bu bölgeleri kontrol etmeseniz, tekrar düşman kontrolüne geçiyorlar.

Osmanlı Doktoru, Osmanlı Soytarısı'na karşı!

Tek kişilik senaryo modu beni ilgilendiriyor

Revelations mevzu bahis olduğunda. Ubisoft ise piyasanın isteklerini biliyor ve AC: Brotherhood'dakine benzeyen bir multiplayer modu ekliyor oyuna.

E3'te tüm oyun modlarını görmedik ve halen de tüm multiplayer modlarını bilmiyoruz. Biz Manhunt'ta iki takımın nasıl birbirine girdiğine şahit olduk.

▣ Bu alev animasyonları sırasında herhangi bir yavaşlık görülmemesi, mutluluk verici...

HOOKBLADE OLMADAN ŞURADAN ŞURAYA GİDEMEZ EZIO ÇÜNKÜ TÜM İSTANBUL'DA BOL BOL ÇAMAŞIR İPİ BULUNUYOR

Manhunt'ta dörder kişiden oluşan iki takım oluyor; yani toplamda sekiz kişi. Dörder dakikalık iki setten oynanan maçta, en çok puan kazanan takım oyunu da galip tamamlıyor. Oluşturulan takımlardan bir tanesi av, bir tanesi de avcı oluyor. Av olan takım avcılarını öldüremiyor ama onlardan her şekilde kaçma, onları çeşitli eşyalarla sersemletme, yapabilecekleri arasında. Avcılar ise diğer takımın oyuncularını her gördükleri yerde öldürmeli ve bunu sıkça yapmalı ki puanları kazanabilsinler.

İlk tur bittikten sonra, ikinci turda görevler değişiyor. Bu defa avlar avcı, avcılar da av rolü üstleniyor. Yine amaç, bolca puan kazanmak.

Dört tane iyi arkadaş yan yana gelirse multiplayer oyunlar zevkli olacaktır fakat benim tecrübe ettiğim, kendini bilmez oyuncularla dolu takım oyunlarında maalesef pek bir heyecan olmuyor. Bu yüzden Revelations'ın multiplayer ▶



- ▶ kısmı konusunda herhangi bir heyecana sahip olduğumu söylersem, yalan söylemiş olurum. Yeni oyuna özel olarak, dört tane yeni multiplayer karakteri de açıklandı. Bunların detaylarına pek girmeden size aktarmak istiyorum zira hikayeleri bana pek sıkıcı geldi.

Vanguard adındaki sınıf, ajan ve gözcü olarak görev yapan bir sınıf. Templar'lara katılarak doğruluğun peşinde koştuğunu sanan Guardian'ı silah satıcısı olarak görev yapan ve yine Templar'lara yakınlığıyla bilinen Bombardier izliyor. Ortodokslar tarafından aşağılanan bir din adamı olan Deacon da intikam yemini ederek multiplayer karakterleri arasındaki yerini alıyor.

Bir hikayenin sonu

AC serisinden uzak biriyse, bu kadar oyunda tam olarak neler olduğunu pek anlamayabilirsiniz. Özet geçecek olursak ilk AC'de Altair'in Templar'larla mücadelesini, ikinci oyunda Ezio'nun Floransa macerasını ve AC: Brotherhood'da, ikinci oyunun devamı niteliğinde olarak Ezio'nun Roma serüvenini

irdeledik. AC: Revelations da Ezio'nun başrolde olduğu üçüncü oyun olacak ve Altair'in ve Ezio'nun etrafında dönen hikayeyi de sonlandıracak. Yani bir gün Assassin's Creed III piyasaya çıktığında ki çıkacak, ne Ezio'yu, ne de Altair'i kontrol edeceğiz.

Böyle düşününce, birkaç yıldır bizimle birlikte olan bu karakterler, bir anda hüznün kaynağı oluyor. Ezio gidecek, Altair'in beyaz kostümü gidecek, yerine kim bilir ne gelecek... Bu konuya yoğuşmak için daha erken zira daha önümüzde, Kasım ayında piyasada olması beklenen, yepyeni bir AC oyunu var. Bu yazıyı okuyup tüm fragmanları izledikten sonra, sizin de sabırsızlanacak olmanız çok normal. Bence bu oyun, diğer oyunlardan daha farklı ve bize olan yakınlığıyla da daha ilgi çekici olacak; hatta insanları, önceki oyunları oynamaya bile sevk edebilir. Tüm bunlara inanıyorum, sizi selamlıyorum ve E3 sinematığını 102. kez izlemek üzere, hepinize iyi tatiller diliyorum! ■ Tuna Şentuna



Farklı paketler

Bu oyunu almak isteyeceğinizi biliyorum zaten, boşuna oradan kararsız tavırlar sergilemeyin. Sorun zaten bu oyunu alıp almayaacağınız değil, hangi versiyonunu alacak olmanız. Doğruya doğru, AC: Brotherhood'un özel versiyonları pek bir halta benzemiyordu. Birçok oyun satan mağazada hala bu özel versiyonlar duruyor hatta. Fakat bir de gelin, AC: Revelations'ın özel versiyonlarını görün... Bu defa gerçekten cebimizdeki paraya göz dikmiş gibi gözüküyor Ubisoft.



■ Special Edition

En uyduruk versiyon bu bana sorarsanız.

İçeriği de şu şekilde:

- Özel paket.
- Müzik albümü.
- Özel oyun içeriği olarak Türk suikastçı zırhı ve iki tane ek multiplayer karakteri. Bunlardan bir tanesi Crusader ve diğeri de AC: Brotherhood'dan tanıdığımız karakterlerden birinin, Revelations'a uyarlanmış hali: Osmanlı Doktoru.



■ Collector's Edition

İşte tercih edilesi bir paket. İçeriğini saydıkça sayacağım, sabrınızı yitirmeyin.

- Özel, koleksiyon kutusu. Bu kutuyu açmak için Assassin mührünü kırmamız gerekiyor.
- Oyunla ilgili görsel ve çizimler içeren, 50 sayfalık bir Artbook.
- Müzik albümü.
- Assassin's Creed: Embers adında kısa animasyon filmi.
- Bu paketteki özel oyun içeriğinde, Drakula olarak tanıdığımız idamcı Vlad'ın hapisanesini ziyaret etme imkanı bulunuyor. Vlad'ın hücresinde girerek, Vlad'ın kılıcını savaşlarda kullanmak üzere alabiliyoruz. Ayrıca Crusader ile Osmanlı Soyтарыsı adında iki multiplayer karakteri de bu pakete dahil olacak.



■ Animus Edition

"Annecim!" dedirten paket, bu pakettir arkadaşlar. Paraya kıyıp bu paketi alırsanız, evinizin en güzel köşesinde sergilemeyi de unutmayın. Paket içeriğine gelecek olursak...

- Animus'un içerisinden toplanan bir ton giz!
- Kocaman bir ansiklopedi. Bu bilgi kaynağında önemli karakterler, olaylar ve Assassin's Creed evrenine dair her türlü detayı bulabileceksiniz.
- Müzik albümü.
- Assassin's Creed: Embers adında kısa animasyon filmi.
- İlk özel oyun içeriği, Collector's Edition ile aynı. Drakula'nın kılıcını alacağımız özel görev, bu pakette de yer alıyor. Bunun yanında gizli tabancalarımız, bombalarımız ve oklarımızı bir cephane bonusu geliyor ve bu silahların cephanelerinden daha fazla taşıyabiliyoruz. Yine Collector's Edition'da olduğu gibi Crusader ve Osmanlı Soyтарыsı multiplayer sınıfları pakete dahil. AC: Brotherhood'dan Brutus'un zırhı ve özel bir eşya da Animus paketi ile sizin olacak



E3 2011

Videolar
LEVEL
DVD'de

Her sene olduğu gibi yıl boyunca yastık altına, üstüne ve sığmayınca kenarına istiflediğimiz birikimlerimizi harcamak için Los Angeles'taydık. Atalarımız, "Huylu LEVEL editörü tatilde bile huyundan vazgeçmez!" derler, biz de ta dünyanın bir ucuna gelip yine oyun oynamadan duramadık. Hazır gelmişken E3 fuarını da ziyaset edip hem bir - iki tur Halo atar NFS 'de kapışır, hem de masrafları şirkete yazarız dedik.

Bu sene E3, adeta geçen sene hissedilmeyen krizin etkisi altındaydı. Siz deyin azalan manken sayısı, biz diyelim ertelenen oyun tanıtımları... Geçen seneden hatırladığımız beklenen oyunlar haricinde parmakla sayılabilecek sayıda şaşırtıcı tanıtımla karşılaştık. Geçtiğimiz yıl 200'ü aşkın yeni oyunu büyük zevkle oynayarak gözlük numaramızı bir günde iki derece arttırmayı başarmışken bu sene oyunlara daha fazla vakit ayırabildiğimizi fark ettik. Fuarın en ilgi gören tanıtımları Sony PlayStation Vita ve Nintendo Wii U, yoğun olarak hissedilen eğilimse hareket (motion) ve 3D destekleyen konsol oyunları idi.

E3'ü bilmeyenler için "Lütfen elinizdeki dergiyi aldığınız yere bırakın ve kimseye görünmeden koşarak oradan uzaklaşın." diyor, Murat'ın Los Angeles'taki maceralarıyla dolu dosya konumuza doğru yol alıyoruz...



BATMAN: ARKHAM CITY

YAPIM ROCKSTEADY STUDIOS DAĞITIM WARNER BROS ENTERTAINMENT
TÜR AKSİYON / ADVENTURE PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 18 EKİM 2011

İlk kez 2010'da duyurulan Arkham City sonunda gün yüzüne çıktı. Oynanabilirliği ve başarıyla kurgulanmış aksiyon yüklü senaryosu nedeniyle Arkham Asylum'u ilk çıktığı hafta soluksuz tamamlayacak kadar beğenmiş olmamız nedeniyle ikinci oyundan beklentimiz de oldukça yüksekti. İlk izlenimlerimiz, yeni bölümün de bizi bir süre ekran karşısında tutacağı yönünde.

Yeni hikayemiz, Arkham Asylum bölümünden bir yıl kadar sonra başlıyor. Joker'in yakalanmasını kendi başarısı olarak gösteren Arkham Akıl Hastanesi'nin müdürü Quincy Sharp, Gotham belediye başkanlığına getirilir. Sharp, Gotham'ın yoksul geçekundu mahallelerini satın alarak paralı askerlerle kontrol altında tutulan Arkham şehri kurar. Arkham Akıl Hastanesi ve Blackgate Hapishanesi, tutukluları barındırmayacak durumdadır ve Arkham şehri tutukluların

kaçmamak şartıyla serbestçe gezebileceği bir şehir haline getirilir. Şehri kontrol altında tutmak için Sharp tarafından işe alınan psikiyatr Hugo Strange'in şehir için kendi planları olduğundan haberi yoktur.

Arkham City'de oyuna önceki bölümde edindiğiniz tüm araç gereçlere sahip olarak başlıyorsunuz. Önceki oyundan farklı olarak bu bölümde daha fazla bulmaca ve ana görevlerin yanı sıra farklı karakterleri oynayacağınız hikayeler de bulunuyor. Bu karakterlerden en önemlisi de oyunun bir bölümünde kontrol edeceğimiz Catwoman. Batman'in dövüş kabiliyeti ve dedektiflik özelliğine karşılık Catwoman'ın akrobatik kabiliyetleri ve hırsızlık özelliğini kullanarak gizli kasayı korumalara yakalanmadan soymanız gerekecek.



BATTLEFIELD 3

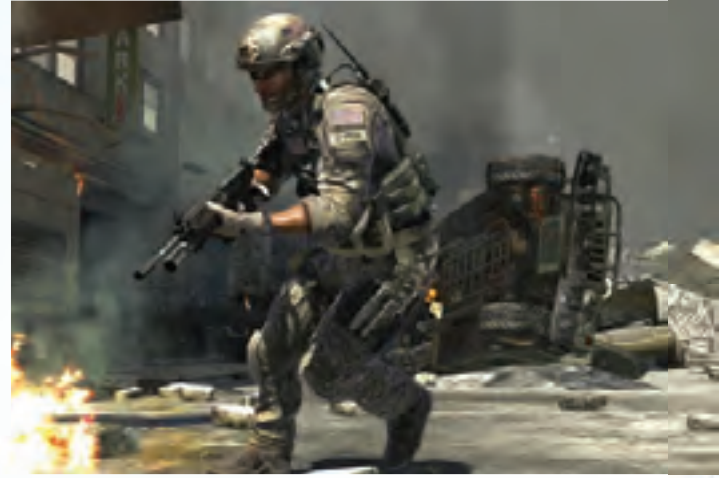
YAPIM EA DICE DAĞITIM ELECTRONIC ARTS TÜR FPS
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 25 EKİM 2011

Bu yıl E3 fuarında PC'de keyifle oynayabileceğimiz oyun bulmakta büyük zorluk çektik. Sayısı parmakla sayılabacak kadar az olmasına rağmen muhtemelen Battlefield 3, bu kategorideki en heyecan verici oyundu. The Elder Scrolls V: Skyrim ve Rage'i de heyecanla izledik ancak Battlefield 3 tek kelimeyle muhteşemdi.

Paris'in kalabalık sokaklarından Tahran'ın çorak çöllerine kadar modern savaş gerçekliğini yakalayan Battlefield 3, Battlefield serisinin uzun süredir beklediğimiz yeni bölümü. Battlefield 3, Frostbite 2

sayesinde hem PC'de, hem de konsolda oynanabilen, karakter animasyonları, ses ve görsel efektleri zengin bir oyun. Piyasada Frostbite 2 teknolojisini kullanan tek FPS olacak Battlefield, oyuncularına Call of Duty'nin tahtını sallayacak kadar gerçekçi savaş ortamı sunuyor.





CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

YAPIM INFINITY WARD DAĞITIM ACTIVISION TÜR FPS
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 8 KASIM 2011

MW3 için yılın en çok beklenen ve en kavgalı oyunlarından biri desek yalan olmaz. Tabii ki "kavgalı" derken oyun içerisindeki aksiyondan değil, yapımcıyla dağıtımçı firma arasındaki sorunlardan bahsediyoruz. Yapımcı firmanın en önemli iki üyesi birlikte sayısız çalışanını kaybetmesi ve dağıtıcı firmayla arasındaki davayı sorunsuz bir biçimde atlatması sayesinde oyun severler yine muhteşem bir Call of Duty ziyafeti çekebilecekler.

Hem Microsoft açılış konferansında, hem de devasa Activision standlarında aynı tanıtım videosunu izledik. Call of Duty: Modern Warfare 2'nin hemen sonrasında geçen yeni bölümde Rusya, ABD'yi işgal

etmeye devam ediyor, ayrıca tehditlerini Avrupa'ya doğru da genişletiyor. Tanıtım videosunda Delta Force takımı, bir Rus denizaltıyı ele geçiriyor ve kendi silahlarıyla Kremlin'den öcünü alıyor.

Serinin yeni bölümünde geliştirilmiş yeni oyun modlarının bulunacağı söyleniyor. Ayrıca düşmanlar her zaman aynı yerden saldırmak yerine stratejik değişiklikler yaparak her defasında daha avantajlı olabilecek farklı noktalarda saldırıya geçebiliyor. Düşmanlara karşı savaşırken başarılı atışlar ve genelde aldığınız hasarın seviyesi oyuncuya para olarak geri dönüşüyor. Bu parayı silah ya da mühimmat satın almakta kullanabiliyorsunuz.



BIOSHOCK INFINITE

YAPIM IRRATIONAL GAMES DAĞITIM 2K GAMES TÜR FPS
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 2012

BioShock serisinin üçüncü oyunu BioShock Infinite de E3'te büyük ilgi gören tanıtımlar arasındaydı. Serinin diğer oyunlarıyla farklı zamanlarda geçen ve hikayeleri arasından bağlantı bulunmayan yeni bölüm 1912 yılında geçiyor. Oyunda eski bir Pinkerton (1850'de kurulmuş, ABD'nin en eski özel güvenlik teşkilatı.) ajanını canlandırıyor ve Columbia'nın

üzerindeki mistik şehirde esir düşmüş genç Elizabeth'i kurtarmaya çalışıyorsunuz. Her ne kadar önceki bölümlerden bağımsız desek de oyundaki FPS ve RPG öğeleri önceki oyunlarla benzerlik gösteriyor. Bu nedenle oyunun yapımcıları, BioShock'u bir seriden çok konsept olarak değerlendiriyorlar.



DEAD ISLAND

YAPIM TECHLAND DAĞITIM DEEP SILVER TÜR FPS
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 6 EYLÜL 2011

Resident Evil'dan Dead Rising'e, Left 4 Dead'den Red Dead Redemption'a zombiler bilgisayar oyunlarından gördükleri eziyeti başka hiçbir yerden görmemişlerdir. Zombi avı yapmadığımız ortam kalmamıştı, hatta araba yarışında bile defalarca ezdik derken zombiler yeni bir oyunda yine karşımızda. Kahramanımız, tatilini geçirdiği Papua Yeni Gine açıklarındaki hayali bir adada uyandığında etrafında

telaşlı bir kalabalıkla karşılaşır. Tüm ada kendini kaybetmiş zombilerle çevrilidir. Tamamen açık harita düzenindeki oyunda zombi öldürdükçe yeni kabiliyetlere dönüşürebileceğiniz tecrübe puanları kazanıyorsunuz. Dead Island içerisinde tesadüfi olarak karşılaşış topladığınız nesnelere ilerde MacGyver gibi kullanarak farklı nesnelere dönüştürebiliyorsunuz. Genel izlenimimiz oyunun kontrollerinin biraz hızlı ve zayıf olduğu yönünde.



DRIVER: SAN FRANCISCO

YAPIM UBISOFT DAĞITIM UBISOFT TÜR AKSIYON / YARIŞ
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 30 AĞUSTOS 2011

Görünüşe bakılırsa dedektif John Tanner ve Tobias Jones aylar önce İstanbul'da geçen Driv3r'daki Charles Jericho ile yüzleşmelerinden sağ olarak kurtulmuşlar ve Jericho'nun peşinden soluğu San Francisco'da almışlar. Oyunun ilk sekiz bölümü, Jericho'nun kaçış çabalarını konu alan eğitim senaryosu olarak ilerliyor. Golden Gate köprüsündeki kovalamaca, Tanner'in 1970 model Dodge

Challenger'ıyla kamyonu toslaması ve komaya girmesiyle yeni bir boyuta taşıyor. Komadaki Tanner'in rüyalarında geçen yeni bölüme, görev sırasında arabalar arasında geçiş yapmanızı sağlayan Shift özelliği eklenmiş. Shift özelliğini kullanabilmeniz için zaman zaman şarj etmeniz gerekiyor. Ayrıca oyunda ilk defa 140'in üzerinde lisanslı araba kullanılmış.

MASS EFFECT 3

YAPIM BIOWARE DAĞITIM ELECTRONIC ARTS TÜR RPG
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 6 MART 2012

Komutan Shepard'ın destansı maceralarının son bölümü Mass Effect 3, ödüllü BioWare firması tarafından hazırlanıyor. BioWare'in zengin senaryoya sahip oyunlardaki başarısı, silahlı savaş oyunlarındaki tecrübesi sayesinde Mass Effect 3 serinin en iyi oyunu olacağı benziyor. Mass Effect 3, önceki bölümle bağlantılı olarak gelişen olayları konu alıyor. Komutan Shepard, evreni Reaper'ların tehdidinden kurtarmak için yeni bir maceraya atılıyor. Yeni bölüm içerisinde oyunun akışını değiştirebilecek yaklaşık 1000 farklı değişken bulunuyor.





PREY 2

YAPIM HUMAN HEAD STUDIOS DAĞITIM BETHESDA SOFTWORKS TÜR FPS
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 2012

"Sandbox" formatındaki oyunun tamamı, eğer tanıtımı kadar iyi olacaksa Prey 2'yi kesinlikle 2012'in en iyi oyunları listesine aday gösteriyoruz. Tanıtım videosunda oyun içi görüntüleri olduğuna umut ettiğimiz görüntüler inanılmaz derecede net ve adeta Hollywood aksiyon filmleri kadar gerçekçiydi. Prey 2'de

kahramanımız Samuels, seyahat ettiği yolcu uçağının düşmesinin ardından kendini Exodus gezegeninde hafızanı kaybetmiş bir kelle avcısı olarak buluyor. Oyunda ödül karşılığı suçluların peşinden koşarken hafızanızı da yavaş yavaş geri kazanmaya çalışıyorsunuz.



RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

YAPIM CAPCOM DAĞITIM CAPCOM TÜR AKSİYON / ADVENTURE
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 2011'İN SON ÇEVREĞİ

Resident Evil serisinin yeni serüveni, şehir sakinleri Umbrella ilaç firması tarafından yasadışı olarak geliştirilmiş kimyasal silahın kullanımı sonucundan T virüsünden etkilenen ve zombiye dönüşen Raccoon'da geçiyor. Olaylar, Resident Evil 2 ve Resident Evil 3: Nemesis ile paralel zamanlarda geliyor.

Oyunda her biri farklı kabiliyetlere sahip altı karakteri yönetebilirsiniz. Vector'un gizlenme özelliği, Beltway'in patlayıcı tecrübesi, Bertha'nın iyileştirme, Spectre'nin keskin atış kabiliyetleri, Four-Eyes'in kimyasal silahları programlama bilgisi ve Lupo'nun dövüş yeteneği karakterleri birbirinden ayırıyor.

SONIC GENERATIONS

YAPIM SEGA DAĞITIM SEGA TÜR PLATFORM
PLATFORM PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 22 KASIM 2011

Beklenmedik bir düşman, zaman tünelleri açılmasına neden olacak bir saldırıyla Sonic'in hayatını alt üst eder. Sonic'in düşmanını alt etmesi için geçmişteki kendisiyle birlik olması gerekir.

Sonic'in 20 yıllık geçmişi bir bölüme sığdıran oyunda, klasik Dreamcast ve modern dönemlerdeki Sonic'in klasik ya da modern karakterlerini yönetebilirsiniz.



RAGE

YAPIM ID SOFTWARE DAĞITIM BETHESDA SOFTWORKS TÜR FPS
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 13 EYLÜL 2011

Doom desek, Quake desek herhalde bir çağrışım yapar. id Software'in ilk kez 2007'de duyurulan son oyunu, henüz piyasaya çıkmadan sayısız ödül alan Rage, en yeni id Tech 5 motorunu kullanıyor. Rage, Borderlands'e ve Fallout 3'e benzer, kıyamet sonrası diyebileceğimiz bir dünyada geçiyor. Oyunda dünyayı yok eden bir göktaşı felaketinin sonrasında Ark grubunun hayatta kalan tek üyesini canlandırıyor-sunuz. Hikayeye göre bir grup bilim adamı, yaşanan felaketten önce ileride tekrar canlandırılmak üzere dondurulur. Ancak kahramanımız kısa süre içerisinde

faredecektir ki sistemdeki hata nedeniyle bu işlemden tek kurtulabilen kendisidir. Oyunda ayrıca iki farklı multiplayer modu bulunuyor. Combat Rally'de altı oyuncu nesnelere toplayıp düşmanları öldürerek puan kazanmak için yarışıyor. Legends of the Wasteland modundaysa tek oyuncuyla oynadığımız hikayeli görevlerin benzerini iki kişi olarak oynayabiliyorsunuz. Rage ile ilgili ilginç bir veri de oyunun sıkıştırılmamış halinin 1 TB yer kapladığı. Anlaşılan oyun arasında disk değiştirme (?) günlerine geri dönüyoruz.



TOMB RAIDER

YAPIM CRYSTAL DYNAMICS DAĞITIM SQUARE ENIX TÜR AKSIYON / ADVENTURE
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 2012'NİN ÜÇÜNCÜ ÇEYREĞİ

Tomb Raider ve kısa şortlu, kendinden emin kahramanımız Lara Croft hakkında bildiğiniz her şeyi unutun; çünkü yeni hikaye Lara Croft'u bu günlere getiren yolculuğun başından başlıyor. Akademiden yeni mezun, henüz kendisini top model olarak tanıyacağımız, estetik ameliyat parasını çıkaramamış, 21 yaşındaki, çaylak arkeolog Lara Croft, kayıp kalıntıları bulmak için Japonya açıklarındaki adaya doğru yolculuğa çıkıyor. Anlayacağınız kahramanımız, henüz kabiliyetlerinden habersiz ve beş parasız bir maceraperest. Lara'nın gemisi adaya ulaşmadan fırtınadan payını alıyor ve kendimizi adanın üzerindeki bir mağarada yaşam

savaşı verirken buluyoruz. Maceramıza Lara'nın hayatta kalmasını sağlayacak araç ve silahlardan yoksun olarak başlıyoruz. Adanın bazı bölümlerine kabiliyetlerimiz gelişene kadar erişilemiyor. Oyun içerisinde nesnelere toplayıp birleştirilebiliyor ve yeni nesnelere yaratabiliyorsunuz. Bulmacaları çözerken Lara'nın içgüdüleri, kullanılacak nesnelere diğerlerinden ayırarak yardımcı oluyor. Açıkça söylemeliyiz ki yeni Tomb Raider'ı ne önceki bölümlerine, ne de başka bir oyuna benzetmek mümkün değil. Tamamıyla benzersiz bir serüven bizleri bekliyor.





UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

YAPIM NAUGHTY DOG DAĞITIM SONY TÜR AKSİYON / ADVENTURE
PLATFORM PS3 ÇIKIŞ TARİHİ 1 KASIM 2011

Uncharted 2'nin multiplayer modunun başarısı göz önünde bulundurulduğunda serinin yeni bölümünden de aynı özelliği beklemek yanlış olmazdı. Ama aynı ekranda iki oyuncu desteği (Farklı PSN ID'leriyle.) sürpriz oldu. Drake's Deception'daki yeni üç takımlık Deathmatch modunda arkadaşlarınızla

eşleşip oyun içerisinde bazı aksiyonları gerçekleştirerek ekstra puan kazanabilirsiniz. Drake's Deception'da aynı zamanda karakterinizi kıyafetlerinden aksesuarlarına ve silah taşıma biçimine kadar modifiye etmeniz mümkün.



THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

YAPIM SNOWBLIND STUDIOS DAĞITIM WARNER BROS INTERACTIVE TÜR RPG
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 1 KASIM 2011

Eğer Tolkien'in dünyasında yaşıyorsanız, düşmanlarınızı en vahşi şekilde parçalamak doğal hakkınız. Oyunu üç kişilik modda arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz gibi tek başınıza da oynayabiliyorsunuz. Her ne kadar grafiklerinden pek etkilenmesek de

dövüş sahnelerinde uçan kol ve bacak gibi uzuvları seçebiliyor olmanız, ilginç bir özellik gibi göründü. War in the North, serinin bugüne kadar yapılmış en vahşi oyunu.

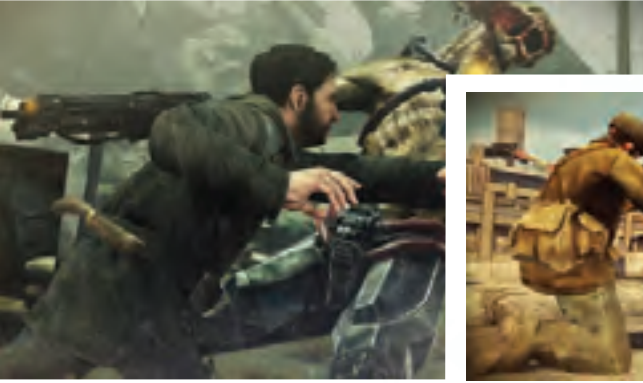
STREET FIGHTER X TEKKEN

YAPIM CAPCOM DAĞITIM CAPCOM TÜR DÖVÜŞ
PLATFORM PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 2012

İki dünya birbirine karıştığında neye benzer? Özellikle iki firma aynı anda üzerinde çalışıyorsa neye benzeceğini biz de merak ediyoruz. Capcom'dan duyduğumuza göre, Capcom'un Street Fighter X Tekken'ına

karşılık 2012 yılı sonunda Namco da Tekken X Street Fighter oyununu piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Aklınız karıştı mı? Capcom'un versiyonunda her iki dünyadan da yedi dövüşçü bulunuyor.





RESISTANCE 3

YAPIM **INSOMNIAC GAMES** DAĞITIM **SONY TÜR FPS**
PLATFORM **PS3** ÇIKIŞ TARİHİ **6 EYLÜL 2011**

Silahlı böceklerin dünyasına hoş geldiniz! Geçen akşam sizi ısırın sivri sineğin üzerine ilaç sıkarken düşünmediyseniz, Resistance 3'ü oynadıktan sonra iki kere düşüneceksiniz. Oyunun geneli, önceki bölümlere ve özellikle de serinin ilk oyununa benzerlik gösteriyor. İkinci oyundaki kaldırılması büyük tepki gören yuvarlak silah seçim menüsü geri gelmiş. Eski silahların yanı sıra kimyasal bir sis bulutu yayan Mutator ve yiyecek şeklindeki el bombaları dikkatimizi çekti.

FORZA MOTORSPORT 4

YAPIM **TURN 10 STUDIOS** DAĞITIM **MICROSOFT TÜR YARIŞ**
PLATFORM **XBOX 360** ÇIKIŞ TARİHİ **11 EKİM 2011**

Forza Motorsport serisinin dördüncü oyunu, serinin Kinect destekleyen ilk oyunu olma özelliğini taşıyor. Eğer Forza Motorsport 3'ü uzun süre oynadıysanız, profilinizi yeni oyuna aktararak yeni oyun içerisinde kredi kazanabilir ve garajınızda önceden kazandığınız araçlarınıza ulaşma imkanı bulabilirsiniz. Yeni eklenen "head tracking" özelliği ve Kinect desteği sayesinde oyun esnasında kafanızı çevirip diğer arabalara bakabiliyor ya da garajınızda AutoVista özelliğiyle arabanızın etrafında yürüyebiliyor-

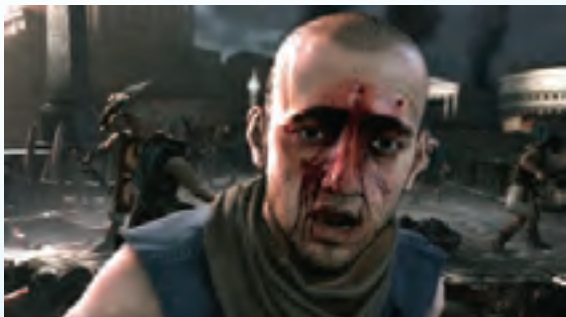
sunuz. Yarış içerisinde kontrolleri ister sadece Kinect kullanarak ellerinizle ya da Kinect & gamepad ortaklığıyla kullanarak arabayı gamepad, sürücüyü Kinect ile yönetmeniz mümkün.



RYSE

YAPIM **CRYTEK** DAĞITIM **MICROSOFT TÜR AKSIYON / RPG**
PLATFORM **XBOX 360** ÇIKIŞ TARİHİ **2012**

Microsoft açılış konferansının en çok beklenen tanıtımlarından biri Ryse oldu. İlk olarak Far Cry'dan tanıdığımız Crytek'in sadece Xbox 360 için geliştirdiği oyun hakkında tek bildiğimiz şey, Orta Çağ Roma İmparatorluğu döneminde geçiyor olması. Oyun içi görüntülerin çok sınırlı olduğu tanıtımda verilmek istenen mesaj, Kinect donanımıyla oynanan Ryse'in yoğun fiziksel aktivite gerektirdiği. Oturduğunuz yerden dövüşmeye son; kazanmak istiyorsanız, adam gibi kılıç savurup tekmelerinizi kullanarak savaşmamız gerekecek.





ASURA'S WRATH

YAPIM CYBERCONNECT2 DAĞITIM CAPCOM TÜR DÖVÜŞ
PLATFORM PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ BELLİ DEĞİL

Uzak Doğu mitolojisi ve bilimkurgu öğeleriyle dolu Asura's Wrath, düşük dozda animeyle dolu hayali bir dünyada geçiyor. Çıkış tarihi henüz belirsiz olan oyun halen geliştirme aşamasında olduğundan E3'te de oyunun hikayesini anlatan video haricinde herhangi bir görüntüye ulaşamadık. Hikayeden anladığımız kadarıyla kahramanımız Asura'nın kızı, henüz anlayamadı-

ğımız bir nedenle yarı tanrı düşmanları tarafından kaçırılır. Her iyi babanın yapacağı gibi Asura da bu duruma sinirlenir ve kızını kurtarmak için neredeyse gezegen boyutunda düşmanlarına karşı savaşa hazırlanır. Düşmanlarıyla karşılaştığımızda toz boyutunda kalan kahramanımızın nasıl bir yöntemle mücadele edeceğini görmek için sabırsızlanıyoruz.



DANCE CENTRAL 2

YAPIM HARMONIX DAĞITIM MICROSOFT TÜR MÜZİK
PLATFORM XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 25 EKİM 2011

Microsoft açılış konferansında yapılan duyuru-ya tek sevinen ve alkışlayan olmamak biraz olsun kendimi normal hissetmemi sağladı. Bazı oyunlar vardır, pek konuşulmaz, muhteşem grafikleri de yoktur ama eğlenceli vakit geçirmemizi sağlar. Dance Central 2'ye ilk bölümde neden eksik olduğunu anlamadığımız

iki kişilik oyun özelliği eklenmiş. Yeni oyunun şimdilik 40 yeni şarkı içereceği ve önceki oyunun şarkıları haricinde -her zamanki gibisonradan indirilebilen müzikleri destekleyeceği duyuruldu. Kinect donanımı gerektiren oyunda göreviniz gayet basit. Hopla, zıpla, danset.

DARK SOULS

YAPIM FROM SOFTWARE DAĞITIM NAMCO BANDAI TÜR RPG
PLATFORM PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 4 EKİM 2011

Demon's Souls o kadar zordu ki hafızamda oyundan geriye kalan doyumsuz ölüm sahnelerini söylemek için aylarca hiçbir RPG'ye el sürmediğimi çok net hatırlıyorum. Kaybetmeye doyamamış olacağım ki E3'te Demon's Souls'un yeni bölümü Dark Souls'u oynamadan geçemedim. Yapımcılarıyla da görüşme imkanı

bulduğumuz Dark Souls, ilk bakışta hissedilmeyen ufak yenilikler gösteriyor. Bunların en önemlisi, oyuncunun serbestçe gezebileceği yeni ve daha geniş bir harita. Eskisi kadar zor görünen Dark Souls'da kontroller nispeten daha duyarlı ve oyunun geneli, önceki oyuna kıyasla biraz daha aydınlık.





FAR CRY 3

YAPIM UBISOFT DAĞITIM UBISOFT TÜR FPS
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 2012

Heyecanla beklediğimiz Far Cry 3 tanıtımı hevesimizi kursağımızda bıraktı. Gerçekleşmeyeceğini bilsek de en azından oynanabilir bir demo görmeyi hayal ediyorduk. Henüz geliştirme aşamasının bile çok başlarında olan Far Cry 3'ten ilk izlenimimiz serinin yeni bölümünün oyun severleri tekrar ekran başına bağlayacağı yönünde. Muhteşem grafiklere ve oynanabilirliğe sahip Far Cry 3'ü ne yazık ki seneye kadar beklememiz gerekecek. Tanıtım videosunda kahramanımız, kendini bir adada kız

arkadaşını ararken bulur. Silah sesinin geldiği yöne doğru dürbününü çevirdiğinde silahlı bir grubunun sivilleri kaçırdığını görür ve tam o sırada beklenmedik bir silah darbesiyle bayılır. Uyandığında ayaklarına bağlanan taşla birlikte atıldığı gölden kurtulur. Videonun ilerleyen bölümlerinde oyuncunun bir helikopteri kontrol ettiği de görülüyor. Bu kısa tanıtım bile 2012'de oynayacağımız oyunlar listesinde Far Cry 3'e üst sıralardan bir yer vermemiz için yeterli.



FIFA 12

YAPIM EA SPORTS DAĞITIM ELECTRONIC ARTS TÜR SPOR
PLATFORM PC, PS2, PS3, XBOX 360, PSP ÇIKIŞ TARİHİ 27 EYLÜL 2011

FIFA 11, beklenenin üzerinde bir başarı göstererek yayımlandığı ilk haftada 2.500.000 ve toplam satışta 8.500.000 kopyayla oyun tarihinin en çok satan spor oyunu listenin başına oturmuştu. FIFA 12'ninse yeni özellikleriyle bu rekoru altüst etmesi bekleniyor. Yeni geliştirilen oyuncu çarpışma motoru, oyun içerisindeki gerçekliğe daha derin bir boyut kazandırıyor. Hassasiyet kazandırılmış top sürme özelliği, dar alanlarda top kontrolünü artırıyor ve

oyuncuya hücum sırasında karar vermesi için zaman kazandırıyor. Yenilenen savunma sistemi, futbolcunun pozisyonu, paslaşma ve top çalma üzerindeki etkileri dengeliyor. Ayrıca ilk kez E3'te duyurulan EA Sports Football Club, oyunculara favori takımlarını destekleme, sürekli olarak güncellenen içeriğe erişim ve dünya üzerindeki milyonlarca oyuncuya karşı rekabet etme imkanı getiriyor.





NEED FOR SPEED: THE RUN

YAPIM EA BLACK BOX DAĞITIM ELECTRONIC ARTS TÜR YARIŞ
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 15 EKİM 2011

Golden Gate'den Empire State'e, Need for Speed: The Run'da oyuncular sadece zorlu yollar değil, aynı zamanda nabızı yüksek tutacak tehlikeler bekliyor. NFS serisinin 18. bölümü, DICE'in Frostbite 2 motorunu kullanan ilk yarış oyunu olma özelliğini taşıyor. Bu sayede oyun severlere yüksek hızlarda bile muhteşem bir görsellik ve fizik özellikleri

sunulabiliyor. The Run'daki diğer bir sürprizse NFS serisinde ilk kez göreceğimiz araba dışı aksiyon sahneleri. Senaryo gereği basit de olsa arabanızı terk edip kısa görevleri tamamlamanız gerekiyor. E3'te izlediğimiz bölümler, Hollywood filmlerinin aksiyon sahneleri aratmayacak kadar hareketli ve sürükleyiciydi.

GEARS OF WAR 3

YAPIM EPIC GAMES DAĞITIM MICROSOFT TÜR AKSİYON
PLATFORM XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 20 KASIM 2011

Nisan ayında beklediğimiz Gears of War 3'ün çıkış tarihi Eylül sonuna ertelendi. Oyun içi görüntülerini ilk kez geçtiğimiz yıl E3'te gördüğümüz Gears of War 3, bu yıl da kuşkusuz fuarın en iyi Xbox 360 oyunuydu. Serinin ikinci oyununu beğendiyseniz, yeni bölümdeki ayrıntılara bayılacaksınız. Muhteşem grafikler, zenginleştirilmiş silah efektleri ve yeni kontroller oyunun oynanabilirliğini arttırmış. Gears of War 3, üç farklı modda oynanabiliyor: De-

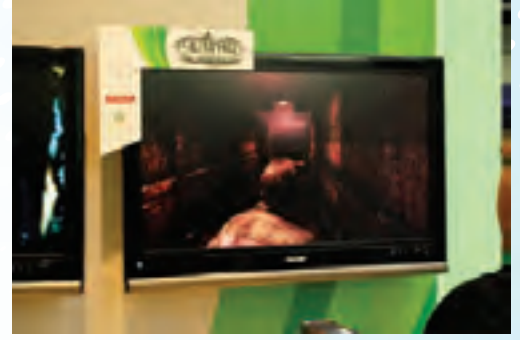
athmatch, King of the Hill ve Capture the Leader. Bizim tercihimizse Deathmatch. King of the Hill, Gears of War 2'deki multiplayer modu Annex'i anımsatıyor. Capture the Leader, adından da anlaşılacağı gibi Capture the Flag mantığında, sadece bayrak yerine başka bir oyuncunun peşine düşüyorsunuz. Oyunun beta sürümünü kaçırdıysanız, üzülmede haklısınız. Çıkış tarihini sabırsızlıkla bekliyoruz.



SILENT HILL: DOWNPOUR

YAPIM KONAMI DAĞITIM KONAMI TÜR AKSIYON / ADVENTURE
PLATFORM PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 25 EKİM 2011

Sekiz bölümdür korkudan ölmediyseniz bu çabanın anlamı nedir arkadaşım?! Yeni bölümde, yüksek güvenlikli hapisaneler arasında transfer edilirken hapse giren aracı kaza yapan ve yolu Silent Hill kasabasına düşen suçlu Murphy Pendleton'u canlandırıyoruz. Oyunda dövüş sahnelerinin yanı sıra yoğun olarak bulmaca öğeleri yer alıyor. Yapımcılar bu defa oyunun korunma sistemini gerçekçi yapmak için çaba göstermişler. Kısacası dev boyutlarda silahları ve sınırsız sayıda mermiyi depolayabileceğiniz cepleriniz yok. Tek silah taşıyabiliyorsunuz ve silahınız oyun sırasında bozulabiliyor. Dolayısıyla Murphy'nin sürekli olarak yeni silahlar bulması şart.



SSX

YAPIM EA SPORTS DAĞITIM ELECTRONIC ARTS TÜR SPOR
PLATFORM PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 2012'NİN İLK ÇEYREĞİ

Kayak oyunlarında bugüne kadar bizi rahatsız eden en büyük eksiklik, haritanın anlamsız ve yapay bir duvarla bizi sınırlandırması olmuştur. İstedikimiz yöne doğru gidemeyeceksek harita neden var? SSX, açık harita özelliğiyle sadece bu limiti kaldırmıyor, aynı zamanda önceki bölümlerden farklı olarak gerçek ortamlar ve haritalar sunuyor. Oyundaki tek limitiniz gerçek uçurumlar ki kayak ekipmanlarınızı bir üst modele geçirecek bu sınırdan da kurtulabiliyorsunuz. Yapımcılar, Borderlands'in silahlar için yaptığını snowboard'lar için yaptıklarını iddia ediyorlar.

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

YAPIM BETHESDA GAME STUDIOS DAĞITIM BETHESDA SOFTWORKS TÜR RPG
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 11 KASIM 2011

Oblivion'dan 200 yıl sonra ejderhalar geri döndü. Peki ama neden? Bunun cevabı Skyrim'in hikayesinde gizli. Kralın öldürülmesinin ardından şehirdeki karmaşa iç savaş boyutuna ulaşır. Aynı zamanda devasa bir ejderha şeklini alan Alduin, dünyayı yok etmeye hazırlanmaktadır. Yaşayan son Dovahkiin olan kahramanımızın Alduin'i durdurup Skyrim'i yok olmaktan kurtarması gerekir. Skyrim, önceki bölümlerden alıştığımız açık harita formatını koruyor. Tüm haritayı ister yürüyerek, ister at sırtında dolaşmanız mümkün. Skyrim dünyasındaki her şeyi tecrübe etmek için tahmin edilen oyun süresi

300 saat. Skyrim'de hikaye Oblivion'a kıyasla çok daha detaylı hazırlanmış. Örneğin; Oblivion'daki 40.000 satır diyaloga karşılık Skyrim'de 60.000 satır konuşma bulunuyor.





RAYMAN ORIGINS

YAPIM UBISOFT DAĞITIM UBISOFT TÜR AKSIYON
PLATFORM PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 2011'İN SON ÇEVREĞİ

Microsoft açılış konferansının en renkli oyunu kuşkusuz ki Rayman Origins'di. Platform oyunlarını seviyorsanız, Rayman'i mutlaka hatırlayacaksınız. Oyunun orijinal yapımcıları, seriyi yeni bölümler ve çok daha iyi grafiklerle yeni nesil konsollara taşıyorlar. Oyunda 12 farklı ortamda geçen yaklaşık 60 bölüm bulunuyor. Rayman karakterini tek başına oynayabileceğiniz gibi multiplayer

modunda Globox ve iki Teensie'yi kontrol edebilirsiniz. Oldukça hızlı akan ve bulmacaların yer aldığı eğlenceli bir platform. Eğer Mario tarzı oyunları seviyorsanız ya da orijinal Rayman'i beğendiyseniz, Rayman Origins'i sakın kaçırmayın.



HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY

YAPIM 343 INDUSTRIES DAĞITIM MICROSOFT TÜR FPS
PLATFORM XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 15 KASIM 2011

Nostalji zamanı! Konsol hayatına Xbox 360 ile geçenler hatırlamayabilirler ama 2001'de Xbox'ın en büyük kozu Halo idi. 343 Industries, serinin ilk bölümünü orijinaline sadık kalarak Xbox 360 platformuna geri getiriyor. Halo, orijinal oyun motorunu kullanıyor, böylelikle oyunun akışı ve kontrolleri tamamen Halo:

Combat Evolved ile aynı olacak. En büyük farklılık ise Xbox 360 donanımıyla gelişen grafikler ve tabii ki 2001 yılında bulunmayan Xbox Live desteği. Nesnelere, boyutlarına ve şekillerine kadar aynı kalırken ilk Halo'daki altı harita da değişmeden oyuna uyarlanmış. Anniversary versiyonundaki tek yeni harita, multiplayer modu için eklenen ve Halo: Reach motorunu kullanan harita olacak.



HALO 4

YAPIM 343 INDUSTRIES DAĞITIM MICROSOFT TÜR FPS
PLATFORM XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 2012'NİN SON ÇEVREĞİ

Umarız 2012'de Halo 4'ü oynamadan dünyanın sonu gelmez. Elimizde oyunun muhtemel çıkış tarihi haricinde şimdilik onaylanmış hiçbir veri yok. Gizli kaynaklarımızdan aldığımız bilgiye göre, Halo 4'te oyuncuların tercihlerine ve hikayeye daha fazla ağırlık verilecek. Master Chief'in ve seksi Cortana'nın hikayesi Halo 3'te kaldığı yerden yepyeni silah ve düşmanlarla devam edecek.

KINECT: DISNEYLAND ADVENTURES

YAPIM FRONTIER DEVELOPMENT DAĞITIM MICROSOFT TÜR EĞLENCE
PLATFORM XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 2011'İN SON ÇEVREĞİ

Disneyland'e gidemeyenler için Microsoft, Disneyland'i ayağınıza getiriyor. "Sevgiye ihtiyacım var, depresyondayım, Mickey gelsin, beni kucaklasın." Diyorsanız, aradığınız fırsat ayağınıza geldi. Alice Harikalar Diyarında, Disneyland'in meşhur Big Thunder Mountain Railroad, Matterhorn

Bobsleds, Space Mountain ve Splash Mountain lunapark trenleri, hayaletli köşk, Winnie the Pooh, Peter Pan ve Karayip Korsanları, oyun içerisinde yer alan seçeneklerden bazıları. E3'te -her nedenle- büyük bir tanıtımla duyurulan oyun tamamen Kinect desteğiyle oynanıyor.



KINECT SPORTS: SEASON TWO

YAPIM RARE DAĞITIM MICROSOFT TÜR SPOR
PLATFORM XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 2011'İN SON ÇEVREĞİ

Kinect oyunları aile toplantılarında tombalanın yerini alacağı benziyor. Kinect Sports: Season Two, Kinect donanımıyla oynanan altı yeni spor oyunu sunuyor. Amerikan futbolu, beyzbol, tenis, kayak,

golf ve ata sporumuz cirit atmaca. Oyunlardaki en büyük yenilik, eğlenceli ve yüksek kaliteli grafiklerin yanı sıra etkileşimli oyun kontrolleri. Yakında Kinect destekleyen yağlı güreş oyunu da görmek istiyoruz.

KINECT FUN LABS

YAPIM GOOD SCIENCE DAĞITIM MICROSOFT TÜR EĞLENCE
PLATFORM XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 6 HAZİRAN 2011

Eğer Xbox 360'unuz ve Kinect'iniz varsa Kinect Fun Labs evdeki küçük yaramazları meşgul etmenin en iyi yollarından biri. Fun Labs, tamamen Kinect kullanımı üzerine oldukça zekice hazırlanmış araçlardan oluşan bir eğlence paketi. Oyun

olarak adlandırılmamız gelmiyor; çünkü Fun Labs ile yapabileceğiniz nispeten sınırlı. Kinect Me ve Bobble Head ile kendi görüntünüz üzerine Avatar'ınızı yapabiliyor, parmaklarınızla resim çizebiliyor ya da müzik çalabiliyorsunuz.

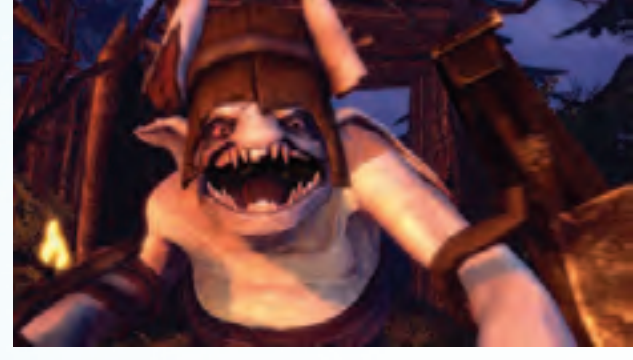


KINECT STAR WARS

YAPIM LUCASARTS DAĞITIM LUCASARTS TÜR AKSIYON
PLATFORM XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 2011'İN SON ÇEVREĞİ

Bir oyunun kontrolü tamamen oyuncuda olunca o oyunun kontrollerini anlatmak da kuşkusuz zor oluyor. Kontrolleri senelerdir yakından tanıdığınız eliniz ve kolunuz... İşte daha ne diyelim! Muhtemelen oyunun Star Wars temalı olması nedeniyle Microsoft standındaki en uzun sıra Kinect Star Wars'ta idi. Elimizi ve kolumuzu sizin için hareket ettirmekten üşenmedik ve biz de Kinect Star Wars'u

test ettik. İlk başta saldırı tekniğine alışmakta zorlandık. Jedi karakterini tanıdığımız oyunda ışın kılıcıyla saldırı mesafesine girmemiz için her defasında hafifçe öne eğilmemiz gerekiyor. Diğer bir saldırı tekniği, ellerinizle enerji atmak ki fuarın kalabalığından olsa gerek, bu konuda pek başarılı olmadık. Anlaşılan Jedi tekniklerimizi geliştirmek için daha 100 fırın ekme yemek gerekiyor.



FABLE: THE JOURNEY

YAPIM LIONHEAD STUDIOS DAĞITIM MICROSOFT TÜR RPG
PLATFORM XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 2012

Fable serisinin dördüncü oyunu, E3 2011'de kısa bir tanıtımla gün yüzüne çıktı. Fable: The Journey hakkında şimdilik bir şey söylemek çok güç. Önümüzdeki yıl E3 ziyaretimizde muhtemelen oynanabilir hale gelmesi bekleniyor. Oyunun yapımcılarından aldığımız bilgiye göre The Journey, tamamen Kinect

için geliştiriliyor. Geçtiğimiz yıl Fable III'te ilk dikkatimizi çeken, tamamen yeniden tasarlanmış üç boyutlu menü yapısı olmuştur. Oyunun tasarımcısı Peter Molyneux, bu defa radikal bir karar alarak oldukça beğeni gören menü sistemini ortadan kaldırmış.



STARHAWK

YAPIM LIGHTBOX INTERACTIVE DAĞITIM SONY TÜR TPS
PLATFORM PS3 ÇIKIŞ TARİHİ 2012

Warhawk'ın devamı niteliğindeki Starhawk, uzayda ve gelecekte geçiyor. Warhawk'a eklenmesi düşünülen ancak sonradan oyundan çıkarılan tek kişilik oyuncu modu Starhawk'a nasip olmuş. Oyunun kontrolleri Warhawk'a benziyor, en büyük farklılık ise oyunun geliştirilmiş yapay zekası ve yeni bölümde eklenen "kur ve savaş" (Build & Battle) sistemi. Bu sayede oyuncuya stratejik olarak istediği binayı savaş sırasında kurma imkanı sunuluyor.

TOM CLANCY'S GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

YAPIM UBISOFT DAĞITIM UBISOFT TÜR FPS
PLATFORM PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ MART 2012

Serinin dördüncü bölümü Norveç'te, Orta Doğu ve Asya'da geçiyor. Ghost'lar Rusya'yı kontrol altına geçirmiş düşmanlara karşı savaşıyor. Oyunda komando, keskin nişancı, keşif uzmanı ve mühendis dördünlüden oluşan dört kişilik bir Ghost takımını kontrol ediyorsunuz. Oyunun büyük bir bölümü TPS modunda ilerliyor ve kamera, hassas atış gerektiren noktalarda FPS moduna geçiyor. Future Soldier'ın Xbox 360 versiyonunda silahınızı Kinect ile de kontrol edebilirsiniz.



HITMAN ABSOLUTION

YAPIM IO INTERACTIVE DAĞITIM SQUARE ENIX TÜR AKSİYON
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 2012

Siyah takım elbiseli ve kırmızı kravatlı seri katilimiz, kendini E3 fuarında bir kez daha gösterdi. Ensesinin azıcık üzerinde barkodu bulunan Ajan 47, esasında bir seri katil değil, profesyonel bir suikastçı. Hitman oyunlarının beşincisi, E3 fuarında muazzam bir video ile tanıtıldı. Bu kez Ajan 47'nin sözleşmesinde mekan Chicago

olarak belirleniyor. Hikaye anlatımı hiç olmadığı kadar sinematik ve dramatik olarak ilerliyor. Hitman bu kez her zamankinden daha soğukkanlı. Bana inanmıyorsanız, bunu Ajan 47'nin sessizce camları çizerek girdiği evde duşunu alan kadına sorun.



ARMA III

YAPIM BOHEMIA INTERACTIVE DAĞITIM BOHEMIA INTERACTIVE TÜR FPS
PLATFORM PC ÇIKIŞ TARİHİ 2012'NİN ÜÇÜNCÜ ÇEVREĞİ

Taktiksel FPS oyununu bir sonraki aşamaya taşımakta kararlı olan yapımcılar, Arma III oyunuyla neler yapabildiklerini E3 fuarında gözler önüne serdiler. Gerçekten gördüklerimiz, dudak uçuklatacak cinsten gerçekçi grafikler ve inanılmaz bir savaş atmosferi idi. Helikopterler, tanklar,

askeri birimler, özel timler, yeşillikler arasındaki savaş alanları ve sonsuz olasılıkta savaş stratejileri ve savunma taktikleri. Oyunun çıkmasına daha bir yıldan fazla süre var. Arma III'ü şimdiden görüp bunca süre beklemek zorunda kalmak haksızlık.

PLAYSTATION VITA

Sony, 2009 yılından beri dedikodulara neden olan ve "ha çıktı, ha çıkacak" diye beklediğimiz yeni taşınabilir oyun konsolunu sonunda E3 2011'de resmen duyurdu. Orijinal PSP'ye benzer bir görüntüsü olan Vita, donanım özellikleriyle PSP'den ayrılıyor. Vita, beş inç boyutundaki dokunmatik, OLED ve 960 x 544 çözünürlükte ekrana sahip. Konsolda tek çekirdekli ARM Cortex-A8 işlemci ve SGX535 grafik işlemcisi bulunuyor. Aygıtın iki yönünde yüz tanıma ve hareket takip etme özelliklerine sahip kameralar ve arkasında da bir dokunmatik panel bulunuyor. Kontroller ekranın iki yanındaki stick'ler ve 12 tuş ile gerçekleşiyor.

Vita, iPad'lere benzer biçimde iki farklı modelle piyasaya sunulacak: 3G destekleyen model ve biraz daha ucuz olan sadece Wi-Fi destekleyen model. 3G modelinin ABD fiyatı 299\$, Wi-Fi modeli ise 240\$'dan satışa sunulacak. Vita ile gelen bir yenilik de Vita Card. PSP'de kullanılan UMD'lerin yerini tamamen yenilenen Vita Card alıyor. Duyurulan Vita Card'lar 2 GB ve 4 GB boyutlarındayken kartların %10'u oyunların kaydedilmesi ve oyun yamaları için kullanılacak.

Vita ile artık sadece yemekler değil, en sevdiğiniz oyunlarda tam istediğimiz hafiflikte olacak. Duyurulan ve duyurulması beklenen öncelikli oyunlara şunlar: BioShock Vita, BlazBlue: Continuum Shift II Plus, Broken, Call of Duty Vita, Dragon's Crown, Dungeon Defenders, Dust 514, F1

2011, Gravity Daze, Hot Shots Golf Next, Hustle Kings Vita, LEGO Harry Potter: Years 5-7, Little Deviants, LittleBigPlanet Vita, Michael Jackson: The Experience, ModNation Racers Vita, Mortal Kombat Vita, Mr. Ink Jet, Oddworld: Munch's Odd-see, Oddworld: Stranger's Wrath, Rayman Origins, Reality Fighters, Resistance Vita, Ridge Racer Vita, Rugby Challenge, Ruin, Shinobido 2: Tales of the Ninja, Silent Hill: Book of Memories, Smart As..., Sound Shapes, StarDrone, Street Fighter X Tekken, Super Stardust Delta, Top Darts, Uncharted: Golden Abyss, Virtua Tennis 4, WipEout 2048, WWE 2012.

E3 ÖDÜLLERİ

En İyi Aksiyon / Adventure

En İyi Dövüş

En İyi RPG

En İyi Shooter

En İyi Spor

En İyi Yarış

En İyi PC

En İyi PS3

En İyi Xbox 360

En İyi Grafik

En İyi E3 Videosu

En İyi Oyun

Assassin's Creed: Revelations

Street Fighter X Tekken

The Elder Scrolls V: Skyrim

Battlefield 3

FIFA 12

Forza Motorsport 4

Battlefield 3

Uncharted 3: Drake's Deception

Gears of War 3

Battlefield 3

Assassin's Creed: Revelations

Battlefield 3



Murat Karsiroğulu

blue JEAN

HER AY 3 DERGİ



20
POSTER



İnceleme

Bize bunu yapmayacaktın...

Bu ay size "Duke Nukem Forever"i inceledik! demekten gurur duyuyoruz. Evet, biz de inanmıyoruz ama Duke Nukem Forever sonunda çıktı ve LEVEL'in haslama kazanlarından geçerken sündü kaldı. Takriben 14 yıldır beklediğimiz Duke Nukem Forever, eski şaşaalı dönemlerini mumla mı arar, kumla mı arar, orasını bilemeyeceğiz ama biz Duke Nukem Forever'ı aramaktan kurtulduk artık. Akılımızın bir köşesinde "Duke Nukem Forever çıktı mı, çıkacak mı?" diye

korteksimizi kemiren bir düşünce kendini sonsuzluğa doğru serbest bıraktı ve huzura erdi. Bizim yüzümüzü güldüren ve elimizden düşüremediğimiz oyunlardan biri inFamous 2 oldu. Hepimiz sevdi bu oyunu; ilk oyuna biraz baharat, biraz sos ekleyip aynen önümüze koymalarına rağmen hepimiz beğendik.



84

Duke Nukem Forever

Bre insafsız, bre mendebur! İnsan sevenlerini bu kadar bekletilip de hayal kırıklığına uğratar mı?!



90

Red Faction: Armageddon

İnsan ırkının kaderi bir kez daha sizin elinizde!



94

F.3.A.R.

Korkunun tanımı yeniden yapıyor.

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

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

inFamous 2

Sana bir çarparım, bir de duvar çarpar!

78



Yapım **Obsidian Entertainment**
Dağıtım **Square Enix**
Tür **Aksiyon RPG**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.dungeonsiege.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Dungeon Siege III

Küllerinden doğmaya çalışan bir oyun

Bu ara çok beklenen oyunların çıkma dönemine girdik gözüküyor. Duke Nukem Forever olsun, Alice olsun, geçmişte oyun dünyasına damgasını vurmuş ve hep devamı beklenen oyunlar artık piyasada. İlk iki oyunuyla hack & slash tarzındaki RPG severlerin gönüllerinde taht kuran Dungeon Siege ise sonunda bu karambolün arasında, yeni oyunuyla elimde düştü...

Aksiyon RPG

Evet, artık bu tabire fazlasıyla alışmamız gerekiyor. Daha önceki yazılarımda da belirttiğim üzere, o bildiğimiz klasik RPG'leri daha uzun bir süre göremeyeceğiz gibi. Dungeon Siege III de (DS3) kendisini bu kervana katan oyunlardan bir tanesi olmuş. Oyunun senaryosuna göre "10th Legion" isimli bir birlik söz konusu. Yaklaşık 400 yıl boyunca topraklarına hizmet vermiş olan bu birlik ki aynı zamanda kan soyu, son kralın ölümünün ardından yaşayan halk tarafından dışlanmış. Jayne Kassinder isimli kötü karakterse etraflarında bir güzel yok etmiş ve ne orman kalmış, ne de Legion. Bizse

bu lejyon denen zimbirtıdan geriye kalan son safkanız. Amacımızsa... (Eh o kadarını da oynayıp görün.)

Bu aksiyon RPG işinde en çok canımı sıkan durumlardan bir tanesiyle yine karşı karşıya kaldım zira DS3'te herhangi bir karakter yaratma menüsü yok. Yani oyunun bize sunduğu dört farklı karakterden bir tanesini seçmek zorundayız. İkişi dişi, ikisi erkek olmak üzere dağıtılmış olan karakterler, aynı zamanda kendilerine özel sınıflara bölünmüş durumda. Kendilerinden birazcık bahsetmek istiyorum. İlk karakterimiz tam bir delikanlı olan Lucas Montbarron; kendisi kılıç - kalkan kullanma ve iki eli kılıç taşıma yeteneğiyle ünlü. Giydiği ağır zırh sayesinde çok fazla darbeye maruz kalabiliyor. Anjali isimli hatun kişiye kendisini element formuna geçirebiliyor. Bu sayede ateş bazlı büyü ve yetenekler kullanabiliyor, ayrıca ileriki seviyelerde yardımına canavar çağırabiliyor. Reinhart Manx isimli karakterse oyunun belki de en farklı oynanışına sahip karakteri. Kendisi büyü konusunda uzman. Özellikle Creation ve Destruction büyüleri kullandığı gibi, Entropic Magic'ten de anlıyor. Katarina isimli karakterse oyunun menzilli silah sınıfı. Özellikle uzak menzildeki karakterleri rahatlıkla ortadan kaldırabilen Katarina, yakın dövüşte de kendisini savunabiliyor.

Derinlemesine

DS3, yapı olarak serinin daha önceki oyunlarını birebir kopyalayan bir oyun değil. Aralarındaki en büyük benzer-



Alternatif

Dragon Age II (9,0)
Fable III (8,5)
The Witcher 2: Assassins of Kings (9,2)

Ekran
Görüntüleri
LEVEL
ONLINE'da
www.level.com.tr

likse hızlı oyun yapıları. DS3'te oyun gerçekten çok hızlı ilerliyor, büyüler bir anda patlıyor, darbeler çok hızlı bir şekilde rakibe etki ediyor ve aynı hızda da ölünebiliyor. İşte bütün bu karambol anından sağlam çıkmamız için ilk olarak karakterimizi adam gibi geliştirmemiz gerekiyor. DS3'ün bize sunduğu üç farklı ana gelişim noktası var. Belirli seviyelerde kullanabildiğimiz Ability puanları sayesinde, karakterimizin dokuz farklı özelliğinden bir tanesini açabiliyoruz. Yine aynı seviyede harcamamız üzere bir adet proficiency puanı geliyor. Bu puanlara fazlasıyla kritik bir rol oynuyorlar oyunda. Her özelliğimizin arttırılmayı bekleyen iki adet farklı proficiency'si bulunuyor. Örnek vermek gerekirse; Sheild Pummel özelliği, rakibimizi %20'lik bir vuruş gücüyle itiyor. Eğer bu yeteneğin altında bulunan Burtal Pummel proficiency'ye yatırım yaparsak bu zarar puanına %20 daha ekleniyor ya da Impetuous Slam proficiency'si üzerine harcama yaparak vuruşumuzun %20 daha fazla ihtimalle rakiplerimizi stun etmesini sağlayabiliyoruz. Her ability, toplamda beş puan üzerinden geliştirilebildiği gibi, bir yeteneği iki proficiency ile de geliştirebiliyoruz. Misal; üç Brutal Pummel, iki Impetuous Slam gibi. Son olarak da her birisini beş defa geliştirebildiğimiz talent kısmı bulunuyor. Buradan da critical hit'lerimizin %10 daha fazla zarar vermesi gibi yeteneklerimizi geliştiriyoruz. Dedğim gibi, her seviyede yeni ability gelmiyor ama her seviye atladığımızda bir adet proficiency ve talent puanı kazanıyoruz. Bu detayı açıklamamın yegane sebebiyse oyunun çok güzel bir mantık üzerine yerleştirilmiş olduğuna işaret etmektir.

Yakın dövüş

Karakterimizin klasik hayat ve mana depolarının yanında bir tane de Power Sphere bulunuyor. Karakter resmimizin hemen altında bulunan bu küre, rakibimize saldırdıkça ya da mana harcıyıp özel hareketler yaptıkça doluyor. Bize sağladığı katkısıya "Empower Attack", yani kullandığımız bir yeteneğimizi bir küre harcıyarak olağandan 10 kat daha güçlü bir şekilde yapabiliyoruz. Bu durum da oyuna aynen yetenek sisteminde olduğu gibi çok güzel bir rotasyon sağlıyor; yani hiçbir zaman boşa mana harcamış olmuyoruz. Savaştan bahsetmişken, oyunun başlarında bolca yalnız dolaşıyoruz ama sanmayın ki bu hep böyle sürüyor. Birazcık tahammül ederseniz DS3'ün RPG severlerin o çok özlediği companion sistemini beraberinde getirdiğine tanıklık edeceksiniz. Companion karakterleri kontrol edemiyor olmamız büyük bir eksi bence ama üzerlerindeki eşyadan tutun da hangi yetenekleri kullanacaklarına kadar her şeyi biz belirliyoruz. Benim oyun esnasında en çok dikkatimi çeken yeniliklerden bir tanesi, RPG oyunlarının resmen düşmanı olan envanter sisteminde oldu.



Çok güzel ve her şeye rahat ulaşılabilen bir envanterimiz olduğu gibi, buradaki bir sekme beni çok ama çok mutlu etti. Eğer acil paraya ihtiyacınız varsa ya da üzerinizde daha fazla eşya taşıyamıyorsanız, o eşyayı transmute edebilirsiniz. Normal satış fiyatından çok daha az para getiriyor ama gerçekten oyun esnasında çok büyük yardımı dokunuyor.

Biraz da şınanay

DS3'ü böyle deli danalar gibi beklemiyordum. (O hak Diablo için saklı.) Fakat yine de umutluydum, kötü bir oyun da beklemiyordum. Yine de DS3 yaptı yapacağını ve beni mutsuz etmeyi başardı. Neler mi mutsuz etti beni? Öncelikle o kılıç neden anime karakteri gibi sallanıyor? Ne gereği var? Yeterince anime bazlı oyun var. Sonra companion neden? Yapsanıza arkadaşım efendi gibi parti sistemi! Bu kasıntı neye? Ha aksiyon RPG diyorsunuz, ben yemem; bir yere kadar... Oyun yapısı çok hızlı olduğundan yakın dövüşçü olmak oyuncuya çok büyük kolaylık sağladığı gibi, diğer taraftan büyü ya da menzilli silah kullanmak tam bir işkence. Çünkü düşmanlar anında yanınızda bitiveriyorlar. Diyaloglar çok sıkıcı ve tek tüz, yetmezmiş gibi bir diyalogda önce "Hayır, yapmayacağım." dedikten sonra aynı NPC'yle bir daha konuştuğumda "Tamam, yapıyorum." diyebilmek fazlasıyla saçma geldi bana. Yani oyunun resmen alternatif bir senaryosu olamıyor bu ihtimaller bazında.

Anlayacağınız yine bir aksiyon RPG var karşınızda. Eğer hack & slash seviyorsanız ve Darkspore'u beğenmediyseniz, buyurun size yeni bir çitir çerez. Fakat buraya yazıyorum; böyle giderse ne RPG kalır, ne de bir şey. Hadi DS3 genelde hack & slash'ti ama diğer oyunlara ne demeli? Neyse, kendimi tutuyorum ve en azından çok daha kötü olabilirdi diye düşünüyorum. Hack & slash severlereyse gün doğdu! **Ertuğrul Süngü**

Dungeon Siege III

- + Hızlı ve dengeli oyun yapısı, güzel tasarlanmış yetenek sistemi, harika müzikler
- Dağa taşta DPS, bir süre sonra sıkıcı tek düze oyun yapısı

8,0

Özel hediye

DS3 oynarken girdiğiniz her yeri, samanlıkta iğne arar gibi arar; çünkü her yerden bir hazine sandığı çıkıyor. Fakat bu aramalarını daha detaylı yapın ki gizli bölmeleri bulun. Bulduğunuz bazı gizli bölmeler sonucu, oyun boyunca üzerinizde kalacak artı özellikler kazanabiliyorsunuz. Oyun içerisinde buna "Deed" deniyor.



Yapım Sucker Punch
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon
Platform PS3
Web www.infamousgame.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony



INFAMOUS 2

CANAVAR, YAKLAŞIYOR...

New Marais'te sıradan bir gün. "Ben ucube değilim!" diye bağırın sivil halk, onları bastırmaya çalışan milisler ve yok gibi gösterilmeye çalışılan ucubeler.

Ben de bir ucubeyim kendi dünyamda. Yazı yazan, bina çizen, olduğu yerde dönen ve New Marais'te kendine yeni bir hayat bulmaya çalışan, basit bir "ucube"...

Empire City işgal altında. O korku dolu Amerikan filmleri var ya; işte oradaki gibi yıkımın eşliğinde. Hatta, yıkım artık Empire City'nin bir parçası.

Canavar orayı yok etti ve etmeye devam ediyor. Kimsenin onu durdurmaya gücü yok, benim bile... Her anlamda güçsüzüm. Gamepad'ı alıp televizyona fırlatsam, bilecek miyim onu durdurduğumu. Hayır... O orada, o kara kutunun içerisinde yaşamaya devam edecek ve her dakikam, onunla hesaplaşmak için geri döneceğim vakti yakalamak isteyen, basit birer sayı olacak.

New Marais'te de güçsüzüm. Evet, adım Cole ve Raiden'dan az farklıyım. O yıldırım tanrısıydı, bense onun kadar kudretli olmasam da onun yeteneklerine sahip bir savaşçıyım.

Milisleri sevmiyorum. Onlar da beni sevmiyor. Bana her dakika ateş ediyorlar, her dakika beni yerin dibine gömmek istiyorlar.

Şu anda onları göremiyorum. Yanımda deşiller, yanımda olduklarını düşünmüyorum. Haritaya bakıyorum ve bunu doğruluyorum. Güç parçacıkları bulmalıyım. Canavarla karşılaşacaksam, onlara ihtiyacım var. Sezgilerimi kullanıyorum ve iki blok ötedeki bir binanın tepesinde bir tanesini görüyorum. Hızla oraya koşuyorum, bu sırada birkaç tane sivile çarpıp onları deviriyorum. Siviller... Onlar da beni sevmiyor. Bana taş atıyorlar, küfür ediyorlar, benden korkuyorlar. Ben, gücü kullanmayı seçtim. Eğer bu güce sahipsem, onu istediğim gibi kullanabileceğimi de biliyorum ve buna kimsenin engel olmasına da izin vermeyeceğime dair ant içtim.

Bir pencereye atlıyorum ve oradan bir başkasına. Uzunca bir süre "parkour" çalıştığım için binalara tırmanmak benim için çocuk oyuncağı. İkinci kattaki pencerenin hemen yanındaki

boruya atlıyorum ve elektrik gücünü kullanarak kendimi yukarı itiyorum. Neredeyse çatıya ulaşmışken, üstüme ateş açılıyor. Milislere ait kocaman bir helikopter... Benim için problem değil. Kapatırım oyunu, yarın devam ederim. Cole için de problem değil. Sadece tek bir iyonik girdaba bakar. Sonuçta o, artık Canavar'la yüzleşmeyi kafasına koymuş olan, hırslı ve güçlü bir kahraman...

Ucubesin, ucubeyim, ucubeler

Bir kere Nihat Doğan daha fazla konuşmasın, iyonik girdabı onun kafasına atacağım yoksa. (Sonunda kurtulduk ondan! Yoksa asıl şimdi mi yandık?! - Şefik) İkincisi de şu ki ilk oyunda hakkında methiyeler düzülen "Beast", yani Canavar, yeni oyundaki en büyük düşmanımız. Amacımız onu durdurmak ve şehrin sağına soluna elektrik sağlayacağız diye de bir ton yol kat etmiyoruz. Ne var ki bu defa işimiz daha zor; çünkü adım adım New Marais'e doğru yaklaşan Canavar'ı yenebilecek kadar güçlü değiliz. Bunun için çeşitli taşları toplamalı ve envanterimize farklı farklı güçleri dizmeliyiz.

Cole, ilk oyundan tanıdığınız arkadaşımızdan pek az farklı. Yine elektrik gücüyle etrafı yakıp yıkıyor, yine havada süzülüyor ve yine "Amp" adındaki silahıyla, düşmanlarını yakın dövüşte yerle bir ediyor... Bir saniye. Amp yeni ve burada bir açıklama girmek gerek.

Infamous'un oynanışını bir hayli değiştiren, önemli bir silah Amp. Sürekli elektrik yaydığı için hiçbir silah taşıyamayan Cole, en yakın arkadaşı Zeke'in tasarımı olan Amp adındaki uyduruk görüntülü silahı, bir sopa gibi kullanabiliyor. Elektrik şarjıyla yüklü olan bu kalın ve demir çubukla düşmanlarınıza tekme tokat girişme şansı yakalıyorsunuz yeni oyunda ve Cole'un bu silahla yapabildikleri, hiç de küçümsenecek gibi değil.

Kare tuşuyla kombosuna başlayan kahramanımız, yeni güçler açıldıkça bu komboları daha da uzatıyor ve Üçgen tuşuyla harekete geçirebileceğiniz bitirme hareketiyle güzel bir finale bağlıyor. Özellikle ucubelere karşı elektrik harcamak yerine, yakın





► dövüşe girmek çok mantıklı. Milislere karşıysa elektrik saldırıları daha iyi işliyor; çünkü geri zekalı milisler, tam 20 santim önlerinde dursanız bile size roket atacak kadar cesur. Bunun pompalı tüfek taşıyanı var, bomba atanı var... Siz siz olun, milislere gerekmedikçe yaklaşmayın. Bir de sanıyorum ki oyunda bir bug var ve çok yersiz yere, bir milisle yakın dövüşe girerken ölebiliyorsunuz.

Milisler ve ucubeler dışında, yağmacılar da başınıza bela oluyor. (Bir de helikopterler.) Yağmacılar, güçlü ucubelere deniyor ve hayır, bu isimleri ben uydurmuyorum. Oyunun Türkçe çevirisinde, İngilizce duymaya alıştığımız birçok isim garip bir hal almış ve elin yaratığına ucube demek, beni de bir süre zorladı.

Neyse, devam edelim... Yağmacıların yerin dibine girip yakınınızda belirerek sizi yere yapıştırmaya çalışanı da var, kocaman bedenleriyle etrafta dolaşıp size asit dolu topları atanı da var. Hepsine karşı farklı bir strateji işliyor ve bunları da hemen keşfediyorsunuz. Örneğin; zırhla kaplı bir yaratığa gidip sopayla vurmamak olmaz. Fakat baktınız, ağzını açıp birtakım anlamsız hareketler yapıyor, atın elektrik bombasını içeri, görsün gününü şerefsiz! (Beni birkaç kez öldürdü bunlar da; biraz gerginim.)

Oyunu oynarken şöyle bir hisse de kapılmadım değil: İlk oyun zorken, bu oyun daha kolay. Cole ilk oyunda -benim yeteneksizliğimden olduğumu sanmıyorum- yerden kalkamıyordu. Sürekli bir ölme halindeydim ama bunda, şehrin elektrik almayan kısımlarının aşırı zor olmasının da katkısı büyük. Yeni oyunda yine yan görevleri yaparak bölgeleri daha güvenli hale getiriyorsunuz fakat ilk oyundaki gibi radikal bir değişiklik de olmuyor.

Diyeceğim o ki düşmanlarınızı nasıl yeneceğinizi hemen öğreniyorsunuz, telaş etmeyin. Sizi asıl telaşlandıracak olan, bu oyunun başından kalkmak için vereceğiniz mücadele olacak.

Şehrin yeni yüzü

New Marais bayağı büyük bir şehir ve oyunun başında her kısmına ulaşamıyorsunuz. Şehirde yapabileceğiniz bir ton da iş var ve bu sayede oyunda senaryoyu tamamlamadın da bir ton işle meşgul olabiliyorsunuz.

New Marais her zaman hareketli, her zaman bir şeyler oluyor. Ayrıca mimarisinde de ilk oyuna göre farklılık gösteriyor. Yine her binanın tepesine çıkmak için tonla çıkıntı sunuyor fakat bu defa, binaların balkonlarını yıkabiliyor, çeşitli yapılara zarar vererek

Kendi bölümünü, kendin tasarla



Bazı oyunlar son derece lüzumsuz bir şekilde "Level Editor" adı altında, kendi bölümünüzü yaratmanıza olanak tanıyan birtakım araçlar sunar. Bu oyunlar genellikle basittir, grafiksel olarak pek karmaşık değildir ve yarattığınız bölüme bir kez baktıktan sonra, oraya geri dönmezsiniz. inFamous

2'de böylesine bir seçeneğin olduğunu görünce de nasıl şaşırdığımı siz düşünün...

Evet, inFamous 2 tam teşekküllü bir bölüm tasarımı sistemi getiriyor önünüze. New Marais'e şöyle bir bakın. Binalara, halka, düşmanlara, coğrafyaya... İşte gördüklerinizi birebir kendi bölümlerinizde kullanabiliyorsunuz. Bu bölümlere yan görevler eklemek, düşmanların sayısını belirlemek, binaların ne tipte olacağına karar vermek hep size kalmış.

Bir bölüm yarattıktan sonra bunu PSN üzerinden paylaşımaya da sunabiliyorsunuz. Diğer oyuncular sizin bölümlerinizi indirip bunları tecrübe edebiliyor ve başarılarına göre puan da kazanabiliyor. Eğer gerçekten iyi bir bölüm tasarlıyorsanız, eseriniz iyi puan olarak listede kısa sürede yükselebilir ve PSN'de ün sahibi olabilirsiniz.

düşmanlarımızı şaşırtabiliyoruz.

Oyunda yine iyi veya kötü olacağımıza biz karar veriyoruz. Şayet ki ilk oyunun kayıt dosyasını saklıyorsanız ve oyunda biraz ilerlediyseniz, oradaki seçimleriniz de yeni oyuna taşınabiliyor. (İstemezseniz, sıfırdan da başlayabiliyorsunuz.) Ben oyunu, bayağı iğrenç bir insan olarak bitirmiştım. Halkı tekmeleme tekmeleme bir hal olmuşum ve Empire City beni aforoz etse yeriydi. Dolayısıyla yeni oyuna da kötü tarafta başladım ve ekstradan da elektrik enerjisine sahip oldum.

Şimdi, eğer siz de oyunu kötü tarafta oynamaya niyetlenirseniz, şehirdeki herkese rahatça saldırabilirsiniz. Halkı tartaklamak, polisleri saldırmak, yaralıların hayat enerjisini çalmak... Açıkçası iyi tarafta olmayı daha güç buldum; çünkü bunu yapmak için daha dikkatli davranmanız gerekiyor. Bir iyonik girdap yolladığınızda, izleyiciler de buna kapılıyor ve bir anda New Marais halkı size sinir olmaya başlıyor.

Bir taraf seçmek, senaryoya etki ettiği gibi sahip olduğunuz güçleri de etkiliyor. Kötü tarafın güçleri tam anlamıyla etrafı dağıtmaya yönelikken, iyi tarafın güçleri daha kontrollü ve insanları iyileştirmeye yönelik güçler içeriyor.

Konudan konuya atarken, şehirde neler yapabileceğimiz konusunu geride bıraktık. Hemen geri dönersek, üç tip



Alternatif

Grand Theft Auto IV (8,0)
Prototype (7,5)
Saints Row 2 (8,8)

❑ Amp'i kullanmaktan çekinmeyin; vurun düşmanların kafasına, gitsin...



göreve çıkabileceğimizi görüyoruz. Bunlardan ilk ve en çok karşılaştığımız, anlık olaylar. Mesela kötü tarafa hizmet etmek adına göstericileri durdurabilirsiniz. Sokak sanatçılarını saldırmak da olası. Ya da devriye gezen polislerin kafasına bir tane araba çarpmak da eğlenceli olabilir.

İyi taraftan puan kaldırmak içinse çeşitli soygunları durdurabilir, yaralıları iyileştirebilir veya güç parçacığına bağlı bombaları etkisiz hale getirebilirsiniz.

Bu anlık olayların yanında, haritada sarı bir ünlem olarak gözükten yan görevleri yaparak yüksek DP puanlarına ulaşmak mümkün. Ayrıca her yan görev, kapalı güçleri açmak ve şehrin o bölgesini daha güvenli hale getirmekte de aracı rol oynuyor.

Yine DP puanı kazanma maksadıyla ve senaryonun arka planında neler olduğunu anlamak amacıyla, kayıt cihazı takılı güvercinleri yere indirmek isteyebilirsiniz. Bunlar mini haritada mavi bir kuş sembolüyle gösteriliyor ve toplamda 29 tane bulunan kayıt cihazlarının her biri, 50 DP değerinde. (Hiç de fena değil.)

Daha çok puan, daha çok güç

Elektrik gücümüz var ve bunu kullandıkça gücümüz azalıyor. Daha uzun bir enerji çizgisi için şehirdeki güç parçacıklarını ele geçirmeniz lazım. Güç parçacıklarının yerini R3 tuşuna (L3 de olabilir; emin olamadım bir an.) basarak haritada gösterebiliyoruz. Mavi birer nokta olarak gözükten bu parçacıkların 20 tanesi, bir tane enerji noktası demek. Ne kadar çok enerji noktası, o kadar çok elektrik saldırısı. Güç parçacıkları aynı zamanda sivil halkın üstünde de olabiliyor. Kötü taraftaysanız bunları almak çok kolay; o sivil öldürün ve parçacığı kapın. İyi tarafta olmak istiyorsanız da bu sivil yaralayıp parçacığı aldıktan sonra iyileştirebilirsiniz. Ayrıca güç parçacığına takılı olan bombaları etkisiz hale getirmek de iyi tarafa hizmet ederken güç parçacığı kazanmanın bir başka yolu.

Bulduğunuz güç parçacıkları da dahil olmak üzere, şehirde yaptığınız her türlü hareket DP puanına denk oluyor. Ana görevler 500 DP veriyor. Yan görevler 100. Kayıt cihazları 50, güç parçacıkları 5, sivilleri iyileştirmek veya yaralamak 1. Savaşırken de DP kazandığınızı düşünürseniz, her yerden puan aktığını anlarsınız.

Peki bu DP puanları ne işe yarar? Tek bir

işe yarıyor ve o da yepyeni güçleri satın almak! Tabii ki DP puanı biriktirdiniz diye, anında her türlü gücü satın alabileceğinizi sanmayın. Oyunun başında, belirli güçleri almak için çeşitli hareketler yapmanız isteniyor. Misal, bir yerden sarkarken beş tane düşman öldürmek... Eğer bunu yapamazsanız, puanınız yetse bile o gücü alamıyorsunuz. İlerleyen zamanlarda da belirli sayıda yan görev yapmış olmanız isteniyor veya bir önceki gücü satın almanız. Senaryonun ilerleyişine göre de açılan birçok güç bulunuyor.

inFamous 2'ye özel yeni hareketimiz, "iyonik girdap"ın çalışma prensibi de biraz ilginç. Bu saldırı, sizin elektrik enerjinizden yemiyor, farklı bir alandan güç istiyor. Bu gücü açtıktan sonra, bazı düşmanlarınızdan mor birer enerji topu düşüyor. Cole başlarda bundan bir tane taşıyarak, sadece bir tane iyonik girdap saldırısı yapabiliyor. İlerledikçe DP puanı harcayarak, toplamda üç tane iyonik girdap saldırısı yapacak kadar enerji taşıyabiliyorsunuz.

İyonik girdap hayat kurtaran bir silah ve özellikle grupça saldıran milislere karşı çok etkili. Eğer hedeflemeyi iyi başarırırsanız, helikopterleri de tek bir hortumla indirebiliyorsunuz. Boss'lara karşıysa ben etkili kullanamadım, belki iyi denk getiremediğimdendir...

Saatler...

Gitmeden önce size oyunun tam anlamıyla Türkçe desteğe sahip olduğundan da bahsetmek isterim. Killzone 3'ten iyi olmasın, inFamous 2'deki Türkçe seslendirmeler de gerçekten çok iyi. Her ne kadar seslendirmeler biraz derinden geliyor olsa da birebir çeviri yapılmamış olması ve halkın, Türklere daha uygun bir konuşma tarzına sahip olması çok hoşuma gitti. Oyunu mutlaka ama mutlaka Türkçe oynamalısınız, o kadarını söyleyeyim.

Son cümlelere gelirse... Yan görevleriydi, uçan kuşuydu, polis devriyesiydi derken, oyunda bayağı uzun bir zaman harcadım; hatta Şefik'e şöyle bir mail attım bir ara: "Şefik, inFamous 2 oynamaktan yazı yazamıyorum. Elveda." (Sakin bir daha böyle bir şaka yapma! - Şefik) Oyun beni bu denli esir aldı ve tekrar başlayıp bir de iyi tarafa bitirmek için sabırsızlanmıyorum değilim. Üstelik Nix'in peşinden koştum, Sub-Zero'nun güçlerine sahip Kuo'dan da ayrı kaldım. (Kötü veya iyi taraf seçiminize göre, bu iki bayandan bir tanesinin güçlerine de kavuşuyorsunuz.)

Şu sıralar PS3'e alınabilecek en iyi oyunlardan bir tanesi olması vesilesiyle ve okulların da tatile girmesiyle birlikte, inFamous 2'yi almamanız için hiçbir neden göremiyorum. O yüzden sevgili dostlarım, paraya kıyın ve bu oyunu alın. Pişman olana iyonik girdap bedava! ■ Tuna Şentuna

inFamous 2

+ Eski, eğlenceli oynanış. Daha fazla elektrik gücü, daha fazla eğlence! Kendi bölümlerinizi de yapabiliyorsunuz; söylemiş miydim?

- Cole bazen isteğiniz dışında hareket edebiliyor. Özellikle Cole süzülürken, Sixaxis kontrolleri olabiliirdi.

8,8





Yapım **Grasshopper**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web www.shadowsofthedamned.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Zorluk

SotD baştan sonra eğlenceli bir oyun. Özellikle iyi durumda İngilizceniz varsa ve de İngilizce jargon'lara hakimseniz baya güleceksiniz demektir. Bu durumun ilk olarak karşımıza çıktığı noktaysa oyunun zorluk seviyelerinin isimleri oldu. Normal zorluk seviyesinin ismi; "Demon Hunter"ken, kolay seviyenin ismi; "Lemon Hunter." bilmem anlatabildim mi?

Shadows of the Damned

Karanlıktan korkar mısınız?

Aksiyon oyunlarını genelde pek sevmem, zira bir yere kadar eğlendirirler beni. Gerilim oyunlarına beni hep içine çekmiştir ama "Böö" diye bir anda korkutandan çok, atmosferiyle beni geren cinsi sevmişimdir hep. İşte ben bu düşünceler içerisinde efendi efendi otururken, bir de batım ki tam da benlik bir oyun çıkmış piyasaya; ismi de Shadows of the Damned (SotD). Benim aklımda kalanlara sadece karanlıktan ibaret...

Kahraman

Pek tabii her aksiyon oyununda olduğu gibi SotD'de de bir adet kahramanımız mevcut, oturma iznini almış oyunun içerisinde gününü gün ediyor. Adı Garcia Hotspur ve kendisi bir Demon Hunter, yani zebani peşinde koşan bir kimse. Klasik bir senaryoyla açılıyor oyun; çok sevdiğimiz Paula isimli sevgilimizi tuzağına düşüren Flaming denen zebani, bizi bir güzel gaza getiriyor ve peşinden cehennemin dipsiz kuyularına atılıyor. Yalnız işin güzel tarafı, oyunu henüz başında yaşadığımız bütün bu olaylar arasında, bir yandan da tutorial görevleri çok hızlı bir şekilde tamamlıyor olmamız. Kendimi tam oyun başladığı, çok da banalmış gibi bir moda sokacakken, bir anda daha önce görmediğim bir sunumla karşıma çıkıyor SotD; meğerse oyun daha yeni başlamışmış...

Bu oyunu oynarken gerçekten de en çok dikkatimi çeken SotD'in oyuncuya sunulmuş şekli oldu ve beni oyunculuk sektöründe bir şeylerin değişmeye başladığı konusunda bir hayli uyandırdı. Bu uyanış bakın daha ne kadar devam etti...

O bir silah!

Takip ettiğimiz kız arkadaşımızın peşinde cehenneme giriyoruz ama yalnız değiliz; yanımızda silahımız da bulunuyor. Fakat o bir silahtan çok daha öte! Çünkü onun bir adı var; Johnson. Kendisi daha önceleri cehennemden kaçmış bir zebani ve bize hizmet ediyor. SotD belki de en büyük farklılıklarından bir tanesi burada devreye giriyor. Johnson bir değişken ve "Boner" isimli tabancamıza, Teether isimli makineli tüfeğimize ve "Skullcussioner" isimli pompalı tüfeğimize dönüşebiliyor. Hatta bir yandan meşale görevi gördüğü gibi, bu formattayken düşmanlarımızı sopalamamıza bile imkan veriyor. Nitekim oyunu başında kendisi sadece boner formatında ve yok ettiğimiz büyük zebanilerden (Boss desek de olur.) düşen mavi kristaller sayesinde yeni silahlara dönüşebilme özelliği kazanıyor. Kristal demişken konuyu birazcık açmak istiyorum. SotD içerisinde topladığımız mavi kristallerin işlevinden bahsettim. Bir diğer cins olan kırmızı kristallerse oyunun bir başka can alıcı noktasını oluşturuyorlar. Bulduğumuz her bir kırmızı kristal, upgrade menümüzdeki seçeneklerden bir tanesini yükseltmemize olanak tanıyor. Upgrade'lerse ne çok fazla, ne de çok azlar ki beni fazlasıyla mutlu etmeyi başardılar. Mesela boner tabancamızın damage, reload speed ve capacity upgrade'leri bulunuyor ve her birinin beş seviyesi mevcut. Yine de birçok silah üzerinde uzmanlaşmak ve de yeterli canı olan bir karaktere sahip

Alternatif

F.3.A.R. (7,5)
Nocturne (-)
Resident Evil 5 (7,7)



Yazımda da bahsettiğim gibi; karanlığın içerisindeki düşmanlar tamamen ölümsüzlükler. Karanlığı kovsak bile, kendilerine en az bir kere ateş ile yaklaşmamız gerekiyor ki büyü bozulsun. Yoksa işimiz biter...

İşte Garcia Hotspur.. Elimizdeyse şu anda meşale formunda olan kurukafa Johnson var. Birazdan karanlık tarafından ölümsüz kılınmış düşmanımıza ateş ile vurarak, bu ölümsüzlüğe bir son vereceğim.

olmak istiyorsanız, bolca kırmızı kristal toplamanız gerekiyor. Bu kristallerse ya genelde içerisinde bulunduğumuz bölgelerin kör noktalarında bulunuyorlar ya da haritanın ortasından aldığımız bir eşyayla, geride kalan bir kapıyı açtığımız takdirde ele geçirebiliyorlar. Bir de beyaz kristaller var ki onlar oyunun her yerinde. Öldürdüğümüz her düşmandan çıktıkları gibi, etraftaki kutuları kırmak suretiyle de kendilerine ulaşabiliyoruz. Fakat buradaki asıl kritik olan beyaz kristallerin başka materyallere dönüştürülebilmesi. Nasıl mı? Tabii ki Christopher sayesinde!

Kristal yiyen zebani

Ne yalan söyleyeyim; başlık da doğru isim de. Christopher oyunun birazcık ilerlerinde karşımıza çıkan efsane bir karakter. Kendisini beyaz kristallerle beslediğimiz takdirde bize bolca mermi ve hayat ikisi verdiği gibi; 75 beyaz kristal karşılığında bir adet kırmızı kristal vermesi, onun ne kadar değerli olduğunu sanıyorum anlatmaya yetecektir. Oyun genel olarak fazlasıyla kan ve vahşet içeriyor. Malum cehennemdeyiz ve peşimizde de envai çeşit yaratık kol geziyor. Kendilerinin en zayıf noktasıysa ışık... Oyun içerisinde gördüğümüz keçi başları, hükmettikleri bölgeleri aydınlatma görevi üstleniyorlar. Bu sayede karanlığı kovabiliyoruz. Karanlık SotD'un en önemli ve oyuna en çok fark katan noktası. Oyunun birçok yerinde etrafımızı kaplayan karalık içerisinde, hayatta kalma süremiz bir hayli kısa. Bu durumdan kurtulmak içinse en yakındaki keçi kafasını bulmamız gerekiyor. Fakat dikkat; bazı düşmanlar bu kafaları alıp, başka yerlere kaçabiliyorlar ki bu durumun oyuna kattığı heyecanı ve sürükleyiciliği size anlatamam. Karanlığın sebep olduğu bir diğer sorunsal; birçok bölgenin ve boss'un zayıf noktalarının sadece içerisine girdiğimizde görülebiliyor olması. Biz bu karanlığın içerisindeyken normal düşmanlarımızın ölümsüz olmaları gerçekçiye bir anda bütün denklemleri değiştiriyor ve oyuncuyu çok daha hızlı olmaya ve aynı zamanda soğukkanlı olmaya davet ediyor... İşte sevgili okur ben buna gerilim derim!

Bilmece

SotD içerisinde irili ufaklı bulmacalar da barındırıyor demek

isterdim ama işler burada pek öyle yürümüyor. Bizim işimiz karşımıza çıkan bölgedeki karanlığa karşı gelmek ve bunu yaparken envai çeşit yere girmek. Yani oyunun harita mantığı aslında bir yapbozdan ibaret. İlk başlarda oyuncuya garip gelen bu durumu ilk saat içerisinde atlatabiliyoruz. Boss savaşlarıyla oyunun bir diğer güzel yanı. Benim ve eminim ki birçok oyuncuyu nefret ettiği tek fazdan oluşan ve kısa sürede biten boss savaşlarından eser yok SotD'da. Çoğu boss birkaç fazdan oluşuyor ve oyuna çok büyük bir fark katıyor.

Benim gözümdeki en büyük eksikleriyse oyunun tek düze kalan grafik yapısı oldu. Bir oyunun yine kaplama tarzı grafiklerle karşımıza çıkması birazcık üzdü beni. Karakterimizin animasyon fakiri olması bir yana, düşmanlarımızın sürekli aynı hareketleri yapıyor olması fazlasıyla can sıkıcı. Karakter demişken değinmek istedim; klasikleşmiş kahraman modelinden sınırlanmaya çalışım derken, çok yetersiz ve ne olduğu belli olmayan bir karakter karşımıza çıkmış yapımcı firma. Yani adamın ne olduğunu bilseydik de oynasaydık bari dedim bir noktada. Son olarak da oyun içerisindeki sınırlamalar ve çevre ile etkileşimin fakirliği dönem dönem oyundan sıkılmama sebep oldu. Kısacası her zaman ne yapmam gerektiği gün gibi ortadaydı.

SotD hakkındaki düşüncelerim iyi yönde; çünkü uzun zamandır böyle farklı fikirlerle dolu ve bir o kadar da esp-rilerle bezenmiş bir aksiyon oyunu oynamamıştım. Oyun yapısında ufak bir iki düzenleme daha olsaymış, açık ara bu yılın en başarılı oyunlarından bir tanesi olurmuş. Yine de dikkat; eğer kan görmeye dayanamıyorsanız bu oyundan uzak durun! ■ **Ertuğrul Süngü**

Shadows of the Damned

+ Farklı oyun yapısı, aksiyon oyunlarına yeni bir bakış açısı getirmesi, kaliteli gerilim kurgusu

- Donuk grafikler, ne yapacağımızın belli olması

8,4



Kabahat

Oyunun bazı kısımlarında hiç beklemediğiniz şeylerle karşılaşabiliyorsunuz. Örneğin Duke, tuvaletleri ve pisuarları kullanabiliyor ve oyunun bir yerinde, bir tuvaletin içinde bir şey buluyorsunuz. Hatta bunu alıpatabiliyorsunuz bile. Bu kahverengi şeyin ne olduğunu buraya yazamayacağım şu an fakat Duke, bu cismi her tuttuğunda komik yorumlar yaparak, oyunun aslında ne kadar saçma olduğunu da vurguluyor.

Duke Nukem Forever

Rest in Pieces

Heyecan bastı, yazamıyorum! "Yıllar süren bekleyiş sona erdi!" gibi cümleler kurmak istiyorum, içim el vermiyor. Gözlerim kapanıyor, açılıyor, başım dönüyor, yuvarlanıyor... Akıl sağlığım yerinde değil.

Bir rivayete göre, Duke Nukem Forever'in yapımı başladığında, bu oyunun hiçbir zaman tamamlanamayacağı biliniyormuş ve o yüzden de "sonsuz dek" dercesine, Forever takısı getirilmiş. "Haydi lan, olur mu öyle şey?" demiştim fakat aylar yılları, yıllar desteleri kovaladıkça bu garip şehir efsanesinin gerçekliğine ben bile inanır hale geldim.

İşin içine Gearbox Software ve 2K girmeseydi, Duke Nukem'i daha da göremezdik aramızda aslına bakarsanız. Skeç çalışmalarıyla, asırlar öncesinden kalma grafik motoruyla, olduğu yerde yatmaya devam ederdi.

Şöyle bir şey var ki ben 2K'in yerinde olsam, elimdeki tüm iş gücünü Duke Nukem'a yöneltirdim. Bunu para kazanmak için değil, bir efsaneyi canlandırmak için yaptım. Bakın Netherrealm Studios Mortal Kombat'ı nasıl, özünü aynen koruyarak yeniden oyun dünyasına kazandırdı... İşte Duke Nukem Forever'da da bunu görmeliydik. Hatta o kadarını bile değil, Duke'un ve bu kadar sene bekleyişin hatırina, gerçek bir şaheser olmalıydı karşımızda...

Eat shit and die

Duke asidir. Esprilidir. Güçlüdür. Kadınlarla arası her zaman iyi olmuştur. Kavgaya bir kez çıkarış, iki kez galip çıkar.

Silahları sever. Kadınları da. Uzaylıları veya saygısız olanları sevmez, asla arkalarında durmaz. Veya bir kez durur, onlar iki kez düşer.

Duke, akıldal kalıcıdır. Bir kez gördükten sonra, onu kolay kolay unutamazsınız. 14 yıl kadar beklersiniz, yine onunla tanıştığınız ilk günkü kadar samimi gelir görüntüsü. Duke size bir kez gülümser, iki kez keyif alırsınız...

Böylesine ünlü bir karakter olmasındaki önemli nedenlerden bir tanesi de 14 yıl önce dünyayı kurtarmış olmasıdır kuşkusuz ki. Domuz görünümülü uzaylısından, daha çirkin yaratıklarına kadar birçok istilacı garip varlığı yok etmiş, kalanları da geldikleri yere postalamıştır ünlü kahramanımız.

Duke Nukem 3D bu şekilde sonlandı. Normalde bu derece beğenilen bir oyunun devamı birkaç sene içerisinde mutlaka gelmeliydi ama öyle olmadı. Seneler geçti ve bu

sırada, oyundaki zaman da ilerledi. Duke, bizim göremediğimiz, haberlerini alamadığımız kendi evreninde yaşamaya devam etti. Dünya, onu büyük bir kahraman olarak adlandırdı, onun için müzeler inşa etti, oyuncaklarını yaptı, kitaplarını çıkarttı... Duke, dünyanın en ünlü ismi oldu. Geçen seneler boyunca herkesin hayranlığını kazandı fakat Amerikan liderleri ona her zaman daha ihtiyatlı yaklaştı. Ayarsız güç kullanmaması gerektiğini fısıldadılar ona. Dikkat etmesini söylediler. Bir kez daha dünya istila altında olursa, güç kullanmadan önce konuşmasını tembihlediler.

Ve sonra bir gün, Duke malikanesinde (Şato diyelim.) zaman geçirirken, dev bir uzaylı, bir Amerikan Futbolu sahasına iniş yapıyor. Yerden bir Devastator'ı kaptığımız gibi yaratığa saydırmaya başlıyoruz. Yaratık ölüyor, gözünü çıkartıp bir tekme savuruyoruz. Şuut ve gol! Duke'un oynadığı oyunda başarılı olmuş oluyoruz. Duke gamepad'i yerine koymak için indirirken, kadrajın alt kısmından iki tane hoş bayan beliriyor. "Umarım zevk almışsındır..." diyorlar fakat bahsettikleri konu, bambaşka...

Güzel başlangıç, değil mi? Benim hoşuma gitti. Duke'a ve Forever takısına yakışan türde bir düşünce tarzı. Duke bu olayın ardından yerinden kalkıyor ve pencereye doğru yöneliyor ve o da ne?! Devasa bir uzay gemisi şehrin tam tepesinde durmakta. Başkan'dan ve Genelkurmay'dan uyarı gecikmiyor: "Sakin uzaylılara saldırma! İyi niyetli olabilirler..." Duke buna ne kadar inanmasa da kısa bir süreliğine inanmış gibi yapıyor fakat çok geçmeden, istila başlıyor...

I got balls of steel

Duke uzaylılara karşı. Konumuz bu. Daha azı veya çoğu kesinlikle yok. Oynanışta da durum farklı değil. Uzaylı görürsen vur. Daha büyüğünü görürsen, daha iyi bir silahla vur. Daha da büyüğü karşına çıkarsa... Önce saklan ve sonra işini bitir. Olay bu kadar netken, hata yapma olasılığınız da yok sanıyorsunuz ama yanılıyorsunuz. Duke bir kahraman lakin ölümsüz değil.

Yıllar Duke'un hareketlerinde ▶



12

Yapım Gearbox Software / 3D Realms
Dağıtım 2K Games
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.dukenukemforever.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral





► hiçbir değişikliğe yol açmamış. Duke hala bildiğiniz, fabrika çıkışı özelliklere sahip bir adam. Alaycı davranışlarıyla, düşmanlarını en basit şekliyle öldürmeye çalışıyor. Oyunun hemen başlarında, bir asker ona Halo'daki arkadaşların giydiği tarzda bir zırh öneriyor fakat Duke bu teklifi geri çevirerek, zırhın "fifiler" için olduğunu vurguluyor.

Zırhlar, enteresan ekipmanlar, puanlar, sağlık paketleri... Bunları düşünmeyin bile. Bu oyunda dikkat etmeniz gereken tek şey karşınızda bir düşman var mı ve onu ne kadar hızlı öldüreceksiniz –ki Duke Nukem'i sevmemizi sağlayan unsur da her zaman bu olmuştur.

Yine eski formata uygun olarak oyunumuz bölümlere ayrılmış. Bir sonraki bölüme nasıl geçeceğimiz, ne zaman geçeceğimiz belli değil. Yolunuzda ilerleyip düşmanlarınızı öldürürken, hikayenin gerektirdiği şekilde, bir yere doğru ilerliyorsunuz ve ekran kararıyor, diğer bölüme geçiyorsunuz.

Bu çok saçma bir tasarım. Nasıl biliyor musunuz; bazı şarkılar vardır, şarkının sonunu nasıl getireceğini bilememiştir sanatçı ve melodi sürerken ses yavaş yavaş azalır ve şarkı sizin hiçbir zaman bilmeyeceğiniz bir yerde biter. Duke Nukem'daki bölüm geçişlerinin de bundan hiçbir farkı yok. Bir koridorda yürürken veya bir kapağı açıp atladığınızda bir bakıyorsunuz, orası aslında bölüm sonu... Tamam, bir Modern Warfare akıcılığı da beklemiyorum ama bu nedir?! Bu devirde olacak iş değil! Protesto ediyorum –ki bu, protestolarımın başlangıcı.

Groovy

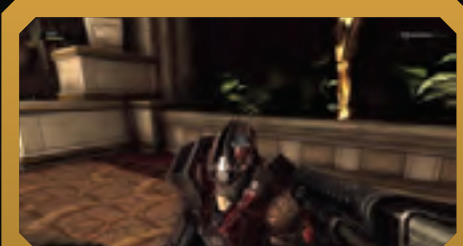
Bölmelere ayrılmış bir oyunla problemim olmadığını hatırlatarak ve sadece geçişlerdeki uydurukluktan rahatsız olduğumu belirterek devam ediyorum efsanevi incelememize.



Duke'u biraz anlatayım. Duke silahları olmadan, her biri birbirinden güçlü silahlarla donatılmış uzaylılara karşı pek de başarılı değil. Yani nedir, silahsız olmaz. Neyse ki her türlü düşmanımızdan bolca cephane ve silah düşüyor. Klasik tabancalar ve pompalı tüfeklerden, düşmanlarınızı küçültmeye ve dondurmaya yarayan, Duke Nukem'in ünlü silahlarına kadar birçok silah oyunda kendine bir yer bulmuş. Duke bu silahlardan sadece iki tanesini yanında taşıyabildiği içinse tatlar biraz kaçıyor maalesef. Oyunun stratejik yönünü kuvvetlendirmek adına yapılmış bir hamle bu ve aslında çok da yadırgamadım fakat her türlü silahı, istediğim zaman kullanabilmek isterdim ne yalan söyleyeyim.

Silahlar hakkında detaylı bilgi "Rehber" sayfalarında bulunuyor. O yüzden size hangi silah, ne işe yarıyor, şu anda anlatmayacağım ama şunu bilmelisiniz ki her silah, her zaman sorunları çözüyor. Mesela Devastator bence harika bir silah fakat havada uçup ahlaksızca ateş eden düşmanlarımıza karşı biraz yetersiz kalıyor zira hedef almak biraz güç. Sonra nedir, "Freeze Ray". Düşmanlarımızı dondurmak için kullandığımız bu silah ile asma kattaki bir düşmanı dondurmaya deneyin. Haydi başardınız, peki sonra ne olacak? Oraya

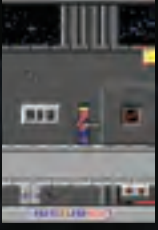
Fatality!



Bu ay iki oyunun başında zaman geçirdim. Bir tanesi pek sevgili Duke Nukem Forever ve bir diğeri de PS3 için anında edinmeniz gereken inFamous 2. inFamous 2'de hatırlarsanız, düşmanlarınız olsun, sivil halk olsun, herkes dayak yedikten sonra yerde kıvrılmaya başlıyordu. Onlara bir tekme daha atıp tamamıyla etkisiz hale getirmek sizin elinizdeydi veya yanlarına yaklaşip onları kelepçeleme, iyileştirme ya da hayat enerjilerini çalma şansına sahiptiniz. Neden bu kutuda inFamous 2'yi anlatıyorum, bu soruyu ben de az önce kendime sordum ve cevabı geliyor: Duke Nukem'da da bunu yapabiliyoruz!

Tamam, inFamous'taki gibi seçeneklerimiz yok fakat burada da bir takım düşmanlarımız, eğer onlara roket atarlar veya daha tehlikeli silahlarla saldırmadıysanız, dizlerinin üzerinde kalıyor ve öldürülmeyi bekliyor. Yanlarına yaklaşip ilgili tuşa basarsanız, Duke düşmanın tipine göre onu ölüme yolluyor. "Execute" adındaki bu komut, estetik bir dokunuş gibi gözükse de aslında değil. Hatta sırf eğlencesine oyuna konmuş olsa, bunu da eksi hanesine yazacaktım fakat düşmanlarımızı bu şekilde öldürmenin bir getirisi var. Şayet ki onları idam ederseniz, Ego yani sağlık barınız bir anda doluyor ve eski haline geliyor. Güzel geliyor kulağa fakat bunu ne kadar az kullandığınızı görünce, bu özelliğin de aslında gereksiz olduğunu anlayacaksınız.

Duke Nukem tarihçesi



Duke Nukem - 1991

Tam 20 yıl önce çıkmıştı Duke Nukem. İki boyutlu, basit bir oyundu. Üstünde Apogee damgası, içeriğinde her tarafı patlatan, sarı saçlı bir kahraman. Konu da şöyle komik ki, Dr. Proton adındaki bir adam 1997 yılında, ilginç robotlarıyla dünyayı ele geçirmeye çalışıyor! 1997... Oldu.



Duke Nukem II - 1993

Dr. Proton'u yenen Duke, ikinci oyunda Rigelatins adındaki uzaylılarla savaşıyor. 1993 yılında çıkan oyunda, bu defa 1998 yılı konu ediliyor. Rigelatins, Duke'u beynini kullanmak üzere kaçırıyor ama Duke ellerinden kurtulup dünyayı kurtarmak için bir maceraya daha atılıyor. Oyun, aynı ilk oyun gibi iki boyutlu.



Duke Nukem 3D - 1997

Duke Nukem Forever'in hazırlanıyor olmasının nedeni, bu oyundan başkası değil. Zamanı için çok ama çok iyi bir oyundu. Hem oynanışı, hem kalitesi, hem diyalogları, hem de ana karakteri sayesinde rakipleri arasında son derece iyi bir yere oturdu ve bir efsane haline geldi.



Duke Nukem: Time To Kill & Duke Nukem: Land of the Babes - 1998 & 2000

Duke'un PlayStation macerası Time to Kill ile başladı fakat düşünülmenin aksine, oyun bir FPS olarak değil Tomb Raider tarzı, üçüncü kişi kameralı bir oyun olarak piyasaya sürüldü.



Duke Nukem: Zero Hour - 1999

PlayStation'a iki tane oyun planlanırken, Nintendo 64 de Zero Hour takısıyla bir başka "third person shooter" a kavuştu. Zero Hour ilginç bir özelliğe sahipti. Oyundaki grafikleri daha iyi hale getirecek bir seçenek sunuluyordu ama bunu açtığı takdirde oyun yavaşlıyordu.



Duke Nukem: Manhattan Project - 2002

Geriyeye dönüş olarak nitelendirilebilecek bir oyundu Manhattan Project zira iki boyutlu bir oyun olarak karşımıza çıktı. Elbette grafiksel anlamda üçüncü boyutun nimetlerinden faydalanıyordu fakat oynanış, iki boyutlu bir platform oyunundan farklı değildi.

çıkıp ona bir tekme atamadıktan sonra, çözülmesini beklemeden kaçmaktan başka yapabileceğiniz bir şey yok. (Tabancayla ateş edip parçaları ayırırım diyenler bizden bir adet önceden cevaplanmış IQ testi kazandı.)

Silah konusunu beğendiğimi söyleyebilirim. Her türlü duruma uygun olarak birçok iyi silahımız var ve iki tane silah taşıyabildiğimiz için seçimlerimizi dikkatli yapmamız gerekiyor.

Silahların yanında Duke bira içiyor, bazı ilaçlar alabiliyor, gece görüşü sağlıyor gözlükler takabiliyor ve kendisinin kopyasını oluşturabilen "Holo Duke" cihazını kullanabiliyor. Bira içtiğinde görüntü bulanıklaşıyor ama Duke silahlardan daha az etkileniyor. Steroid hapları yumruklarını daha güçlü hale getiriyor ve Holo Duke ile düşman ateşini kendi üstünden atıp sanal bir Duke'a yönlendirebiliyor.

Şimdi önemli kısma geldik. Ben bu özellikleri hiç kullandım mı? Evet, kullandım ama sadece deneme amaçlı. Oyun boyunca ne bira içeyim dedim, ne daha güçlü vurayım diye hap almak aklıma geldi. Holo Duke deseniz tam bir palavra. Önünüze yüzlerce düşman çıkıyor, bir tanesini Holo Duke ile aldatmışsınız, ne işe yarar. Geçiniz...

Anlayacağınız bu "bonus" özellikler, sadece "bir şeyler" ekleme mantığıyla düşünülmüş. Oyuna getirileri neredeyse hiç yok. Duke sadece silahlarıyla da düşmanlarına karşı son derece yeterli bir tutum sergiliyor.

Why do they always take the hot ones?

Düşmanlar diye yırtındık, biraz da o konuya eğilelim. Evet, oyunda düşmanlarımız var ve hepsi uzaylı çünkü insanlar bizi seviyor. Uzaylı arkadaşlarımız boy boy. Gerçekten boy boy çünkü çok ufakları da var; üstlerine ayağınızla basabileceğiniz cinsten.

İKİNCİ GÖRÜŞ

Failatün failatün failatün failatün. Yetmedi mi? O zaman alın size mef ulü mefailü mefailü feulün! Yazıdan sıkıldınız mı? Sizin de içiniz bayıldı mı? İnanın Duke Nukem Forever, bu yazıdan bile daha sıkıcı bir oyun olmuş. Kendim Duke'ün en büyük hayranlarından biriyimdir ama bu oyun olmamış, hem de hiç olmamış. Tüm önyargılardan ve yılların içinde büyüttüğü ütöpic beklentilerden arınmış vaziyette oyunu baştan sona bitirmeye çalıştım. İkinci günün sonunda daha fazla dayanamadım. Oyun her şeyi koymaya çalışmışlar, aşırı kasıntı olmuş. Oyuncuların artık tuvalet kültüründen etkilenmediğini anlamış olmalıydı yapıcılar. Teknik yönden 2004 yılından kalma Doom 3 bile daha başarılı. Multiplayer olarak milenyumdan önce çıkan Quake III bile daha iyidir. Duke Nukem, sahip olduğu maço tavırları, espri anlayışı ve etrafındaki güzel hatunları ile ne kadar kötü olabilirdi, biliyor musunuz? Ancak bu kadar kötü olabilirdi.



Ahmet

Oyunun en başında size lazer silahlarıyla ateş eden bir takım düşmanlarınız oluyor ve bunlar oyunun sonuna kadar peşinizi bırakmıyor. Çok geçmiyor ki Duke Nukem 3D'de yakından inceleme fırsatı bulduğumuz domuz görünümünü yaratıklar karşımıza çıkıyor. Bunlar da tür tür. Elleri pompalı tüfek taşıyanları, tabancayla ateş edenleri, hiçbir şey taşımadan yakın dövüşe girenleri... Tek başlarına tehlikeli olmasalar da iki üç tanesi bir araya geldiklerinde, Ego'nuza dikkat etmeniz gerekiyor. (Ego, oyundaki sağlığını gösteren bir sistem.)

İlerleyen bölümlerde yerlerde dolanan ufak, böcek benzeri yaratıklar, Octobrain adındaki uçan ahtapot benzeri, sinir bozucu uzaylılar ve çok daha iri, boss kıvamında düşmanlarla da uğraşmamız gerekiyor. Boss'ların tasarımları iyi ama yaptıkları hareketler çok kısıtlı. Sadece ateş ediyorlar mesela etrafınızda dönerek... Yıl olmuş 2011, buna da katlanacak değiliz.

Octobrain'lerin boss'u geliyor bir yerde, o biraz daha eksantrik hareketler yapıyor ama o da yeterli değil. Sıradan düşmanlarımız da hafif embesil. Ateş ediyorsunuz, kabak gibi duruyorlar. Bir tek, uçabilen bir uzaylı türü ateş edince ışınlanıp arkanızda belirme gibi bir hareket yapıyor, o kadar. Düşmanların tutumunu beğenmedim, beğenemedim...

Blow it out ya'ass

FPS'lere yeni bir soluk getirmek adına, yıllar önce oyunlara ateş etmenin dışında yapacak başka aktiviteler de eklendi. Örneğin araçlara binmek, taretlerin arkasında durmak, bir konvoyu göz kulak olmak vb. Duke Nukem Forever da bu gelenekten parçalar taşıyor ve bize ayaklarımızı yerden kesecek bazı oynanış

► **Boyunuz küçüldü diye savaşamayacağınızı sanmayın...**





■ Bu kocaman araç, son derece iyi bir nitro'ya da sahip.



Alternatif

Bulletstorm (8,6)
Call of Duty: Black Ops (9,0)
F.3.A.R. (-)

- biçimleri sunuyor. Fakat bunlardan bahsetmeden önce genel oyun yapısına bir göz atalım.
- Size daha önce de bahsetmişimdir, yeni nesil FPS oyunlarının ilerlediği yolu çok da beğenmiyorum. Artık oyunlar birer film gibi hazırlanıyor ve bir filmde sizin rolünüz ne kadar varsa, burada da aynısı olmaya başladı. Özellikle Modern Warfare serisinde kendini iyiden iyiye hissettiren bu durum, oyuncuların koltuklarında rahat bir soluk almasını sağlamakla birlikte, yeteneklerimizi de köreltiyor bana sorarsanız. Eskiden bir bölümü didik didik etmeden, her tarafına bakmadan çıkışı bulamazdık. "Keycard" modası vardı bir dönem; kapıları açmak için renk renk kart veya anahtar bulmamız gerekirdi. Bu da can sıkıcı bir hale gelmişti zamanla fakat sonucunun, hiçbir efor gerektirmeden ilerleyebildiğimiz oyunlar olarak karşımıza çıkması da pek anlamlı gelmiyor bana.
- Duke Nukem, eskiyle yeniyi bu konuda harmanlıyor. Daha oyunun başlarında bir kapının bir kart ile çalıştığını görüyor Duke. Bu noktada geri dönüp bir anahtar arayacağımızı düşünüyoruz fakat Duke lafı basıyor: "Duke kapıları açmak için anahtara ihtiyaç duymaz." diyor ve hali hazırda bozuk olan kapıyı, elleriyle iteleyerek açıyor.
- Oyunun genelinde de Duke'un bölüm sonuna ulaşmak

için birçok hareket yapması gerekiyor. Merdivenlerden tırmanıyor, platformlardan atlıyor, heykelleri, vinçleri çeviriyor ve kendine bir yol yaratmaya çalışıyor. Bulletstorm'da zıplayamadığımızı düşünürseniz, buradaki özgürlüğün çok daha büyük olduğunu göreceksiniz. Duke'un bir uzaylı maddesine basarak küçüldüğü bölümlerde platform öğeleri de çoşuyor. Özellikle mutfakta geçen bir bölüm, tam anlamıyla tasarım harikası bana sorarsanız. Son dönemlerde piyasaya çıkan hiçbir FPS oyununda böylesine bir bölüm planlaması görmedim. En ufak hatanız, elektrik kaçağı olan havuza düşüp ölmenize neden olan bölümde, sizin gibi küçülmüş düşmanlar, fırınlar ve dar platformlar gayet iyi bir oyun tecrübesi çıkartıyor ortaya.

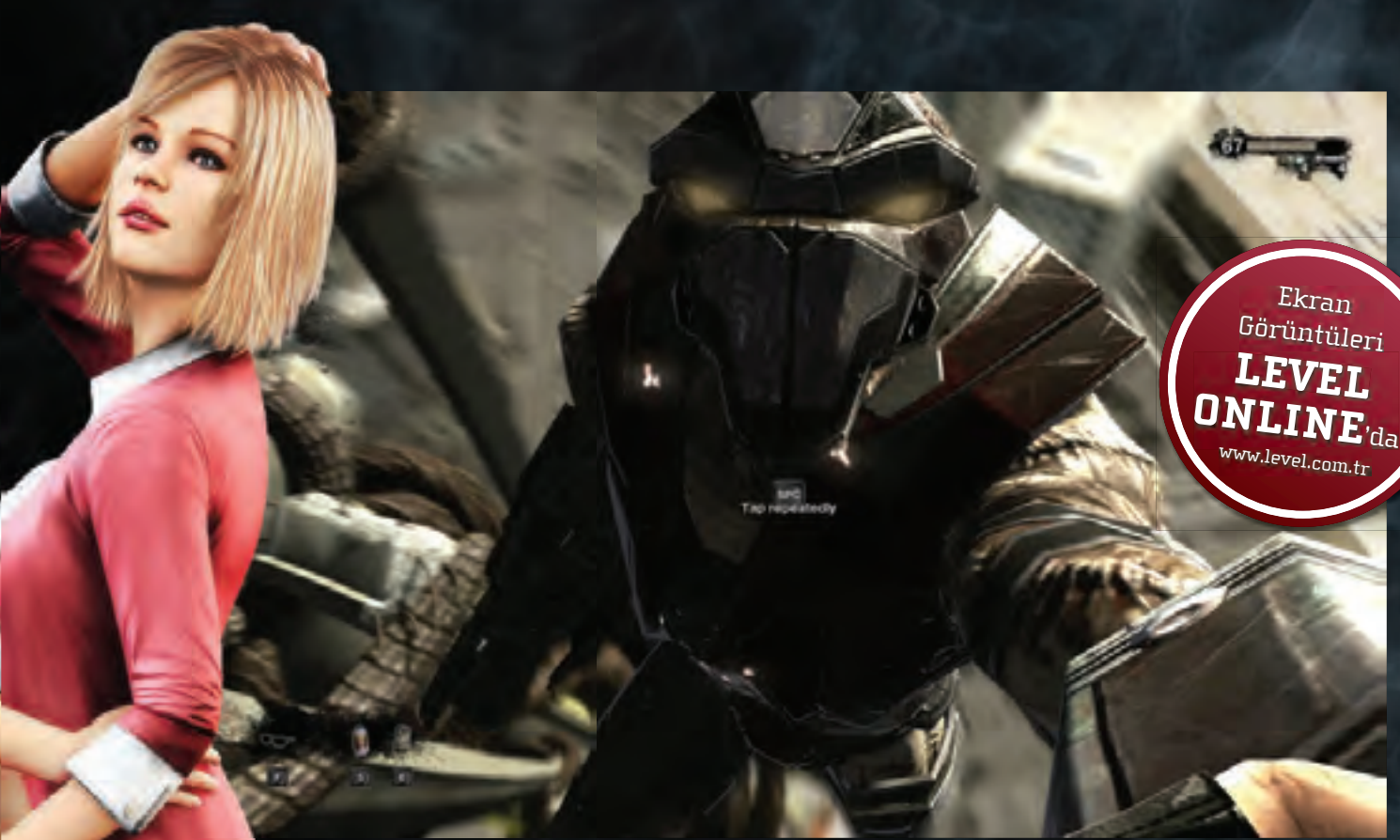
Evet, oyunda küçülüyoruz; hem de birkaç kez. Mutfak bölümünün dışında, bir bölümde ufak bir uzaktan kumandalı arabaya binip yıkıntılarla dolu binada dolaşyoruz örneğin. Bölümün sonlarına doğru, kocaman uzaylıların ayaklarının altından kaçarak bir havalandırma deliğine ulaşmaya çalışıyoruz -ki bu bölüm de gayet eğlenceliydi.

Bir bölümde kocaman bir taretin arkasına oturup Duke'un malikanesinin üstünde konuşlanan uzaylı ana gemisini indirmeye çalışıyoruz. Gemi etrafı yakıp yıkarken, hem silahlarına ateş ediyor, hem de bizi patlatmak için sorti yapan uzay gemilerine karşı savaşıyoruz. Bir başka bölümde kocaman bir Big Foot'a biniyor ve düşmanlarımızı ezerek, rampalardan zıplayarak istila altında olan baraja ulaşmaya çalışıyoruz.

Büyük ihtimalle oyuna verdiğim puana çoktan baktınız ve şu vakte kadar da pek az şey beni rahatsız etmiş gibi gözüküyor. Şimdi size sorunu anlatacağım.

En yakın örnekle başlayalım: Big Foot bölümleri. Tamam, bir hoşluk yapmışsınız, Big Foot gibi bir araca binme şansı vermişsiniz. Peki bunu uzatmanın ne alemi var? Bir veya iki bölüm bize zaten yeterdi. Hayır yani o kadar da eğlenceli değil ki bu aracı kullanmak? Eğlenceli değil çünkü bu aracı kullandığımız bölümlerde iş yok. Kocaman alanlarda, çorak arazilerde veya yıkılmış otobanlarda gaza basıp duruyoruz. Zevksiz, eğlencesiz, tatsız tuzsuz bir durum.





Ekran
Görüntüleri
LEVEL
ONLINE'da
www.level.com.tr

Diğer bölümlerde de benzer bir durum söz konusu. Bakın, elde çok sağlam bir malzeme var. Adamlar sıradan askeri hareketi süsleyip püsleyip nasıl heyecanlı hale getiriyor, Gearbox ve 2K resmen hayal güçlerinin fişini çekmiş. Şehir bölümü, yer altı bölümü, karanlık bir bölüm, havalandırmalarda yürüdüğümüz yerler... Mekanlar o kadar sıradan ki! Ve daha da kötüsü bu mekanlarda sizi şaşırtacak, önceden hazırlanmış hiçbir olay olmuyor. Oyun resmen amatör bir grubun elinden çıkmış gibi duruyor ve oyunda yapılan hiçbir hamle de bunun aksini iddia eder nitelikte değil.

Mekanlar berbat, orijinallik sıfır. Düşmanlarımızın hareketleri de çok kötü maalesef. Size yumruk atmaya meraklı domuz görünümülü uzaylıları ele alalım. Bunlar sizi görünce üstünüze atlıyor ve yumruk saydırıyor. Ne var ki yana kaçarsanız, bu yumrukları yine de inatla boşa sallamaya devam ediyor. Eh abicim, yumruk atacağına benim olduğum yöne atlasan veya dursan olmuyor mu? Olmuyor çünkü yapımcılar bu hamleyi bir blok olarak hazırlamış, uzaylımız da bunun dışına çıkamıyor.

Boss'lar ne yapıyor? Size ateş ediyor, ediyor ve ediyor. Onları yenmekte sizi zorlayacak tek şey enerjilerinin fazla olması ve fazla hasar veriyor olmaları.

Duke Nukem Forever'daki duruma tek bir kelimeyle açıklık getirebiliriz: Özensizlik. Resmen oyun piyasaya çıksın ve adıyla satış yapsın diye hazırlanmış, son derece vasat bir çalışma. Açılıyorsunuz bir Battlefield 3 videosu izliyorsunuz, gözleriniz, kulaklarınız şenleniyor ve sonra dönüp Duke Nukem'a bakıyorsunuz ve tek gördüğünüz, büyük bir "hata".

Duke çok daha iyi bir oyun olabilirdi. Bir FPS klasiği olmasını beklemedik. Yepyeni teknolojiler sunacağını düşünmedik. Açıkçası, ondan fazla bir şey de ummadık. Sadece eski günleri bize yeniden yaşatabilecek, yeni nesle de uygun,

oyun süresinden çok, oyun kalitesiyle bizi etkileyecek ve Duke Nukem'i bize eski günlerdeki haliyle hatırlatacak bir yapımla karşılaşmayı umut ettik. Olmadı. Belki de olmadı. 14 yıllık bekleyiş, yapımcıların ucuz kaçması ve plansız hareketleriyle hüsrana sonlandı. Kim bilir, belki de onu beklemek daha iyiydi. Duke Nukem'i, sevdiğimiz şekliyle hatırlayacaktık; bu uyduruk haliyle değil...

■ Tuna Şentuna

Duke Nukem Forever

+ Oyun sonunda çıktı!

- Oynanıştan grafiklere ve senaryoya kadar her türlü alanda büyük bir özensizlik söz konusu...

5,0





Yapım **Volition**
Dağıtım **THQ**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.redfaction.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Red Faction: Armageddon

Büyük kızıl gezegenin derinliklerine...

Hiç öyle gözükmem ama ağır bir Mars hayranıyım. Bilgisayarımın arka planında Spirit'in çektiği Mars gündeğümü vardır mesela. Muhtemelen piyasaya çıkmış tüm Mars filmlerini izlemiştir. Bilimsel siteler dahil olmak üzere amatör, hatta komplo teorileri üreten sayfaların müptelasıyım. Garip bir gezegen Mars, garip olduğu için de ilgi çekiyor zaten. Mesela Spirit'in ve Opportunity'nin, bir ay kalacak şekilde planlanarak Mars'a gönderildiğini biliyor muydunuz? Ama Rover'lar tam altı yıldır Mars'ın altını üstüne getiriyor. Dediğim gibi garip bir gezegen Mars; ilgi çekici bu kızıl dev hakkında ne var, ne yok yutarken oyunlarını da ıskalamıyorum tabii ki. Dolayısıyla Red Faction serisinin yeni üyesi Armageddon'u denememek olmazdı.

Mars'a yolculuk

İlk oyunda Mars'ın yüzeyinde maden araştırmaları yapan Ultor Corporation'ın üzerine "Parker" adındaki bir madencinin emekçi gazabını salmıştı. Gel zaman git zaman, insanlar Mars'ın üzerinde karınca gibi yuvalanmaya başladı. (İleriye sarıyorum.) Bir önceki oyundaysa "Alec Mason" adındaki başka bir madenci, Mars kolonicilerine zalimce davranan Earth Defense Force'a karşı başkaldırıyordu. Ağabeyinin isteğiyle Red Faction'a katılmıştı ve zafere koşmuştu. Yeni oyundaysa Mars'ın yüzeyini yaşanabilir hale getiren Terraformer sabote ediliyor ve koloniciler, yüzeyin yaşanması imkansız koşullardan kaçarak yeraltına sığınıyorlar. Bu sefer Darius Mason'ı (Alec'in ağabeyi.) yönettiğimiz oyunda, bir araştırma

kazısında yine kazık yeyip Mars'ın derinliklerinde terk ediyoruz. Ve fark ediyoruz ki Mars'ın bizden evvel ev sahipleri varmış. Yaratıklarla burun buruna geldiğimiz noktadan sonra oyun, ben de müthiş bir Gears of War ve Dead Space havası yakalamaya çalışmış izlenimi bıraktı. İnsanların birbirlerini yedikleri koloni savaşlarının bitip işin içine artık yaratıkların girdiğini düşünürseniz, Red Faction serisi tamamen farklı bir oluşuma yelken açıyor gibi görünüyor.

Önceki oyunların mirası GeoMod motoru gelişip büyüyerek 2.5 sürümüne geçmiş. GeoMod sayesinde oyunda gördüğünüz bütün yapıları, belediye yıkım ekibi girmiş gecekondu mahallesi gibi yerle yeksan edebiliyoruz. Bana kalırsa bu hem güzel, hem de kötü bir özellik. Güzel tarafı, savaş esnasında etrafınızda patlayan, yıkılan yapıların parçalarının havalarda uçuşması, ayağınızın altındaki zeminin tuzla buz olup parçalanması... Büyük yıkım hissini her yerde hissedebilmemiz ve özellikle Magnet Gun gibi silahların bu yıkıma yaratıcılık getirmenizi sağlaması eğlenceli bir etken. Kötü yanısıra GeoMod'un bir Frostbite ya da bir CryEngine olmaması. Ekran kartlarının en çok zorlayan etkenlerden biri, patlayan bir binanın ayrıldığı parça sayısıdır. Parça sayısı arttıkça grafik gözümüze hoş ve gerçekçi görünür ama performansı da bir o kadar yer, bitirir. RFA'da her yerin parçalanabileceğini düşünürseniz, sistemin ne kadar zor bir yükü sırtladığını tahmin edersiniz. Dolayısıyla arka plan kaplamaları çok güzel dururken onun önündeki yıkılabilir bir platform -yıkılabileceği için- sınırlar duruyor; çünkü parçalanacak, çünkü parçalanırken performansı düşürmemesi lazım ve bu yüzden grafik kalitesinin düşürülmesi gerekiyor.



Alternatif

Dead Space 2 (9,1)
Gears of War 2 (9,5)
Vanquish (8,9)

Parçalandığınızda da öyle un ufak olmuyor, büyük parçalar halinde yıkılıyor ve bu da göze pek hoş görünmüyor açıkçası.

RFA'yı her zamanki gibi üçüncü şahıs bakış açısından oynuyoruz. Mason zıplayabiliyor, çömelebiliyor ve üstüne doğru yapılan saldırılardan kaçmak için her yöne hızla takla atabiliyor. Macera boyunca en büyük yardımcımızsa bilgisayarımız S.A.M. oluyor. Bize gitmemiz gereken yolu gösterir, karşımıza çıkacak tehlikeli yaratıklar gelmeden önce bazen uyarır (Bu noktada kafasına göre davrandığını düşünüyorum.), görev hakkında bilgi verir, sohbet eder. Hayat arkadaşımız gibi bir şey. Ayrıca artık bilimkurgu temasının vazgeçilmez olgusu olan nano teknoloji burada da mevcut. Binaların hepsi



yıkıldığı için bazen geçmemiz gereken yerler, savaşın sıcak atmosferinde yıkılıp gidiyor. Eee, bizim oradan geçmemiz lazımdı... O zaman süper nano bilekliğimiz devreye giriyor ve bu yıkık noktaları yoktan tekrar var ediyoruz! Fanteziye gelin sayın izleyiciler. Bunun gibi bir durum, Singularity'de vardı ama konunun içine harmanlandığından göze batmıyordu. RFA'daysa resmen oldubittiye geliyor. Bir yer mi yıkıldı, ver nano bilekliği, gitsin... Nano Forge bilekliğimiz Impact ile çok dalgası yaratıp kapalı kapıları yıkabiliyor, Shockwave ile Impact'in benzerini canlılara uyguluyor; ayrıca etraftan topladığımız Nano Tech puanlarıyla haritanın belli noktalarında karşımıza çıkan istasyonlardan cihazı geliştirebiliyoruz. Bu şekilde yeni yetenekler kazanıyoruz ki bunlar gerçekten çok önemli. Recoil Reduction ile silahın geri tepmesini azaltırız, Evasive ile saldırılardan daha rahat kaçarsınız, Deep Pockets ile daha fazla mermi taşırsınız, Last Gasp ile gücünüz fazla azalıp ekran kırmızılaştığında biraz daha zor ölürsünüz ve benzeri... Bu yetenekler toplam dört kademeye ayrılmış. Mesela ilk iki saydığım yetenek ilk kademedendi, kademe arttıkça aldığınız yetenekler güçleniyor. Reflective Shiled ise dördüncü kademe bir yetenek ve üzerinize atılan takipli

saldırıları düşmana geri yansıtıyor.

Oyun boyunca karşınıza çıkacak yaratıklar güçlenecek. Onlar güçlendikçe biz de yeteneklerimizi geliştirip daha güçlü silahlar bulacağız; hatta içine girebileceğimiz robotlar da mevcut ve bunlarla savaşmak gerçekten çok eğlenceli. Ortalığı roket ve mermi cehennemine çeviriyorsunuz. En eğlenceli silah Magnet Gun bence. Önce hedefi seçiyorsunuz, sonra istediğiniz bir noktayı ve ateşleme yaptığınız anda ilk zımbaladığınız hedef, istediğiniz noktaya doğru o kadar büyük bir hızla çekiliyor ki çarpınca ölebiliyor. İki yarattığı bu şekilde birbirine toslatabiliyorsunuz. RFA'da ayrıca iki multiplayer seçeneği bulunuyor; Infestion ve Ruin. Infestion'da dört kişilik bir grupla üzerinize gelecek 30 yaratık dalgasına karşı dayanmaya çalışıyorsunuz. Ruin'deyse yine bir grupla beraber, çeşitli haritalarda size verilen görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Bu bir savunma görevi de olabiliyor, saldırı görevi de. (Bence Infestion ayrıca eğlenceli.)

Son paragrafa girerken bütün parçaları toplam gerekirse grafikler pek tatmin edici değil, bunun nedeni bence GeoMod, yani her yerin yıkılabilir olması. RFA, sürekli yaratık vurduğunuz bir oyun olduğundan hikayenin çok sağlam olması ve ara

olayların, geçişlerin bizi heyecanlandırması lazım (Bakınız Dead Space.) ama RFA bu konuda zayıf. Kolonicilerin savunmasını güçlendir, yemek bul, su bul süreci belli bir yerden sonra sıkıyor. Gears of War'daki gibi siper alma durumu olsa çatışmalar çok daha zevkli olurdu ama sadece sağa sola yürüyerek kendinizce korunuyorsunuz. Yani bu türü çok oynayan oyuncular için pek bir yenilik sunmuyor RFA ama türe yeni oyuncuları tatmin edebilir. Konu yaratıklara döndüğünden serinin devamı gelecektir ve umarım yeni oyunda seriye ciddi yenilikler getirilir. Neyse, kaçtım ben okuyucu, öptüm gidinizdan.

■ Nurettin Tan

Red Faction: Armageddon

+ Oyunun yeryüzünden sıyrılıp yeraltına geçmesi, birçok yetenek, Mars konulu atmosfer

- Yıkılacak platformların kötü tasarlanması, karakterin hareketlerinin basit olması

7,0



Pride of Nations

Birinci Dünya Savaşı neden mi çıktı?

iki ay önce yine benzer bir oyun incelemiştim. Belki hatırlarsınız, adı Darkest Hour: A Hearts of Iron Game idi. Pride of Nations (PoN) da bu oyunla fazlasıyla benzerlik gösteren bir yapım olarak karşımıza çıktı. Ben de bu tarzda bir oyunu henüz oynamanın verdiği gazla yine başladım bir ülkeyi kontrolüme alıp onun kaderini belirlemeye.

Kolonileşme adına

PoN, tam anlamıyla bir sıra tabanlı strateji. Oyun, tüm dünya haritasını kullanıyor ama bazı kritik noktalarda benzeri yapımlardan ayrılıyor. İlk olarak bu oyun sadece 1850 ve 1920 yılları arasını ele alıyor. Hal böyle olunca da çok daha doğru bilgilerle düzenlenmiş bir oyun çıkıyor karşımıza. Yani zaman aralığının kısa ve net olması, oyuna çok büyük bir artı katmış. Oyuna girdiğimizde beş farklı senaryo moduyla karşılaşırız. Sizin de tahmin edebileceğiniz üzere bunlardan bir tanesi, "Grand Campaign" adındaki uzun mu uzun senaryo. Cidden 1850 yılından 1920 yılına kadar da sürüyor; gaza geleceklere şimdiden bildirmek isterim. Kalan dört senaryoysa kendi aralarında belirli dönem ve tarihi olaylar olarak farklı bölümlere ayrılmış. Seçilebilir ırklar arasındaysa İngiltere, ABD, Almanya, Fransa, Avusturya, İtalya, Rusya ve Japonya gibi ülkeler bulunuyor. Nitekim Osmanlı İmparatorluğu gibi, bu tarihlerde dünya sahnesinin değişiminde büyük rol oynamış bir milletin (Kötü durumda olsa da oynadığı rol yadsınamaz) oynanabilir olmaması canımı sıkıttı doğrusu. Gerçi oyunun isminden ve yapısından da belli neden sadece bu sekiz seçeneğin olduğu zira oyun içerisinde bolca koloni yönetimi söz konusu. Eh, koloniler de hakikaten sadece bu seçeneklere mahsustu o dönemlerde.

Koloniler gerçekten bu oyunun ana noktalarından bir tanesini oluşturuyor. Neden mi? Çünkü dönemine baktığımız zaman, zaten birden çok süper güç olduğunu görüyoruz ve bütün milletlerin asıl amacı, diğer bir süper güçle çarpışmaktansa etraftaki daha aciz bölgeleri kolonileştirmek. Pek tabii ki koloni kurmak için sadece savaşmamız yetmiyor. Bu noktada da oyunun ikinci ve bence en önemli noktası devreye giriyor: Diplomasi. Diplomatlarımızı kullanarak envai çeşit anlaşmaya girebilmemiz olanak sağlayan PoN, bu konuda sanıyorum ki

şu ana kadar gördüğümün en iyisi; çünkü diplomasi oyunun her yerinde kullanılıyor. Buna verilebilecek en büyük örnek, bir anda herhangi bir bölgede oluşabilen kriz anları olacaktır. Bu durumlara sebep olan onlarca farklı faktör mevcut ama bunları durdurmak için çok iyi bir diplomasi becerisine sahip olmanız gerekiyor. Özellikle komşu ülkelerle aramızda patlak veren krizleri ne kadar çabuk önlersek, o kadar çok ekonomik kazançla çıkıyoruz bu işten. Bütün bunları yapmamızın yegane sebebi, oyunun temel aldığı prestij puanımızı yukarılarda tutmak. Ancak bu sayede gelişmiş ve her yönden mutlu bir imparatorluk (Mutlu imparatorluk; dikkat!) kurabiliyoruz.

Oyunun içerisinde kullandığımız birimler ve birimlerin özellikleri-ri açıkçası beni fazlasıyla cezpt etti. Daha önce hiç görmediğim

Oyunun içerisinde kullandığımız birimler ve birimlerin özellikleri açıkçası beni fazlasıyla cezpt etti

cinste yetenek ve özellikler neredeyse bütün birimlerimize dağıtılmış durumda. Hemen örnek safhasına geçiyorum: En temel birimlerimiz bile -eğer mekan uygunsu- düşmanın geçiş yoluna pusu kurabiliyor, bir yere giderken tren yollarını takip ederek kaybolmuyor, istersek de düşmanın mühimmatını engellemek için tren raylarını tahrip edebiliyor. Yani anlayacağınız bir hayli detaylı bir oyun PoN.

Dünya dönüyor

Eksiler konusaysa birazcık daha farklı olacaktır benim gözümde. Evet, artık bu tarzdaki oyunlarda da belirli grafiksel yeniliklere gidilmeli diye düşünüyorum. Yani Risk'ten beri hiç değişmediler. Ayrıca "End Turn" yaptıktan sonra, eğer 4 GB'tan az RAM'iniz varsa bir gidin, dolaşın derim; çünkü hatırı sayılır bir süre tur bize gelmiyor. Son olarak söylemek de fayda var ki PoN da sadece bu türü sevenler için yapılmış bir oyun; yani öyle hop diye başına oturup oynanacak bir oyun olmadığı gibi, türü öğrenmeye başlamak için son seçeneklerden bir tanesi. Yüksek İngilizce gereksinimi de cabası. Yine de eğer cidden detaylı bir sıra tabanlı strateji oyunu arıyorsanız ve de bu oyuna harcayacak uzun saatleriniz varsa PoN'u kaçırmayın derim. ■ **Ertuğrul Süngü**

Pride of Nations

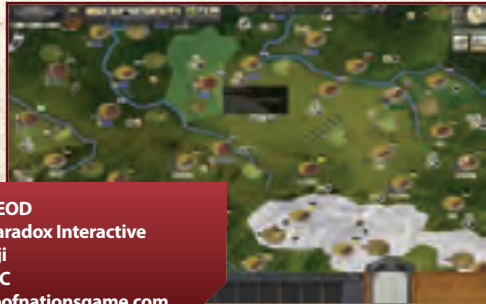
- + Detaylı oyun yapısı, kaliteli tasarlanmış harita ve tarihi olaylar
- Uzun bekleme süreleri, sadece türü sevenlere hitap etmesi

7,5



Alternatif

Darkest Hour: A Hearts of Iron Game (7,6)
Hearts of Iron III (-)
Panzer Corps (-)



Yapım AGEOD
Dağıtım Paradox Interactive
Tür Strateji
Platform PC
Web prideofnationsgame.com

İşte yıkılmaya yüz tutmuş Osmanlı İmparatorluğu'ndan bir görüntü.





Yapım **High Moon Studios**
Dağıtım **Activision**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web **www.transformersgame.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Transformers: Dark of the Moon

Yeniden Decepticon tehlikesi...

Bu yazın sonuna doğru yeni bir Transformers filminin sinemalarda olacağından haberinizi vardır. Böyle bir film söz konusu olunca da yeni bir Transformers oyunu piyasaya çıkmalı ki çıkmazsa gözümüz açık gideriz maazallah. Bu alışlagelmiş ve inatla halkalarının sayısı artan zincirin sonunda da nasıl bir oyun çıkar? Bu sorunun cevabı hiç değişmedi şimdiye kadar ve maalesef Transformers: Dark of the Moon'da da değişecek gibi görünmüyor. Optimus Prime, Megatron ve Bumblebee gibi tarihe nam salmış karakterlere hasret kaldınız mı, bilmem ama böyle bir oyunu oynayacak kadar damarlarınızın kabardığını da sanmıyorum. Yine de nasıl bir oyunla karşı karşıya olduğumuzu şöyle bir zikredelim ve karar aşaması yine size kalsın.

Oyunun hikayesinin temelini tahmin ediyorsunuzdur: Autobot ve Decepticon arasındaki ezeli mücadele söz konusu lakin bu noktada ele avuca şıgabilecek bir hikayeden söz etmek mümkün değil; çünkü az önce de bahsettiğim, yaz sonuna doğru sinemalarda olacak yeni Transformers filmine bir nevi ön hazırlık niyetiyle hazırlanmış bir hikaye var karşımızda. Toplam yedi bölümden oluşan kısa bir hikaye bu ama merak etmeyin, kısalığından dolayı tadı damağınızda kalacak bir kaliteye de sahip değil. Her bölümde farklı bir karakterle oynuyorsunuz ve olayın belki de tek dikkat çekici yanı olarak hem Autobot, hem de Decepticon tarafından karakterler kontrolümüze veriliyor.

Kontrolümüze verilen her karakterin kendine özgü yetenekleri söz konusu ki bu durum, oyunun hem kısa, hem de sıkıcı olan hikaye faslını bir nebze de olsa katlanılır hale getiriyor. Buna rağmen oldukça yüzeysel bir aksiyonla karşı karşıya kalıyoruz ve bütün olay maalesef karşımıza çıkan düşmanları alt etmekten ibaret. Bu süreçte vuruş hissiyatından, akılda kalıcı sahnelerden ve görsel kaliteden bahsetmek de ne yazık ki mümkün değil. Autobot'ların birer otomobile ve Decepticon üyelerinin birer uçağa dönüştüğü sahneler de lezzetli değil ki Bumblebee'nin otomobil formatından aldığı zevk, çocukken ucuz ses efektleri eşliğinde el yordamıyla

Kan davası

Tarihin ünlü kan davalıları arasında Optimus Prime ve Megatron arasındaki mücadele de yer alır. Yıllar önce son buldu demiştik bu davaya da görünen o ki birileri hala bu hikaye üzerinden eklemek yemeye çalışıyor. Yaratıcılık sınırları sertleşmeye başladıkça da bu böyle devam edecek. Sonumuz hayırlı olsun.

kullandığım oyuncak otomobillerden aldığım zevkle eşdeğer kıvamda; hatta yalan olmasın, o oyuncularla şu an oynamayı tercih ederim.

Transformers: Dark of the Moon'un multiplayer tarafı da gözden kaçırılmamış ama tahmin edeceğimiz üzere bu taraf da pek iştah açıcı değil. Deathmatch, Team Deathmatch ve Conquest olarak üç format bulunuyor. Adet olduğu üzere başarı seviyenize göre tecrübe puanları kazanıyorsunuz ve bu puanlar da yeni yetenekler kazanmanızı sağlıyor. Yani ortada bahsi edilecek farklı bir olay yok ki oyunun zaten sıkıcı ve tekdüze olan yapısı söz konusuken multiplayer tarafında neler olabileceğini kestirebilmek pek de zor olmasa gerek. Tüm bu detaylar sonrasında böyle bir oyuna sırf Transformers etiketi için katlanmak anlamsız olacak. O yüzden dikkatinizi daha kaliteli yapımlara çevirmeniz tarafıma tavsiye olunur. Olundu bile... ■ **Ertekin Bayındır**

Transformers: Dark of the Moon

- + Her Transformer'in kendine özgü yetenekleri var ve Optimus Prime yeniden sahalarla!
- Zaman aşımına uğramış grafikler, Transformers karizmasını yerle bir eden fizik detayları, sıkıcı ve yüzeysel aksiyon yapısı, kısa senaryo ve dahası...

5,0



Alternatif

- Front Mission: Evolved (-)
- Green Lantern: Rise of the Manhunters (-)
- Shadows of the Damned (8,4)



Yapım Day 1 Studios
Dağıtım Warner Bros Interactive
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.whatisfear.com



F.3.A.R.

Geri geldiler!

Yılların korku dolu F.E.A.R.'inin korkusunu üzerimizden atamayalı çok olmadı; 2006'dan beri bizi korku dolu kollarıyla kucaklayan serinin son oyunu da nihayet piyasaya sürüldü. Bugünün yaşlıları, geçmişin heyecan dolu oyuncularını şöyle bir geriye dönüp baktıklarında ve "Abi bir F.E.A.R. vardı..." diye başlayan cümleleri sıraladıklarında bu serinin tarihte neden yer ettiğini üç - dört cümleyle anlatıyor aslında. Ben tek cümleyle söyleyeceğim, adından anlaşılacağı üzere gayet açık; korktuk! Karakterleri, özellikle de Alma'sı, oldukça detaylı olan ve başarıyla ilerleyen senaryosu ve tüyleri diken diken eden gerilim / korku öğeleri ile FPS'ye bambaşka bir tat katan seride en son nerede kalmıştık, şöyle bir geçmişe uzanalım. Öncelikle yapımcı Monolith Productions'ın koltuğunu F.3.A.R. projesinde Day 1 Studios devralıyor; multiplayer modları onların başının altından çıkan bir proje ama negatif düşümenin hiç lüzumu yok, tutun aklınızda.

Ana karakterimiz, korkunç kız çocuğu Alma, aslında tamamen babası yüzünden bu hallere düşüyor. Hain babası, kızının telepatik güçlerini keşfedince bunun üzerine eğilip gücünü silah teknolojisinde kullanmak için Alma'yı acımasızca test ediyor. Bir de üstüne zavallı kız hayırlara vesile olsun diye yapay döllemeyle hamile kalıyor ve nur topu kavramından çok uzak iki çocuk dünyaya geliyor. Silah teknolojisi hak getire tabii, bu çocuklardan ilki Point Man. Seriyi takip edenler pek severler kendisini. Aile bağından habersiz olan Point Man, annesinin Alma olduğunu bilmiyor. İlk oyunda Point Man'in temizlediği fakat bunun da öz kardeşi olduğunu bilmediği Paxton Fettel ise ikinci çocuk olarak

seride yer alıyor. Gerisi ikinci oyunun senaryosu, Point Man gerçek cevaplarına burada kavuşuyor. F.3.A.R.'da Fettel, Alma'nın peşine düşmeye karar veriyor; Fettel ölü bu arada ama ruhu hala dünyada ve ister çaresizlik, ister entrika deyin, her ne kadar güvenmeye de Point Man'den onu bulması için yardım istiyor.

Oyunun senaryo bölümü üç farklı şekilde ayrılıyor ve ilki tek oyunculu seçenek. Point Man olarak başlayabildiğimiz oyunu Fettel olarak oynamak da mümkün. F.E.A.R. serisini sadece tek kişi oynamış bünyeler için senaryo modu oldukça kritik; çünkü oyunun kökenleri buram buram korku kokuyor ve yıllar sonra gelen son oyunda bünye ister istemez aynı adrenalin salgılamak istiyor. Üzerinize yağın mermiler, bol efektli, alevli sahneler öyle çok ki hani mekanlar biraz darlamasa shooter'ın ta kendisi, çatışmadan kaçarken korkacak detaya bile fazla denk gelinmiyor. Fakat bu sahnelerin detayları dikkat çekiyor ve siper aldığınızda bir süre kendinizi gizliyorsunuz mesela ama bir anda o siperin dağılıp yapay zekası iyi gelişmiş düşmanın sinsice arkanızda belirmesi gibi ayrıntılar senaryo modunu zenginleştiriyor. Karanlık koridorlar, yıkık dökük odalar, Köprüsü ve şehri ile mekanlar can sıkırmıyor, karşınıza çıkarlar öyle gelecek cinsten değil, hiç saldırmayıp sadece görüntüsüyle bile bizi korkutan Alma'nın da korku dozajı kan kaybetmiş. Bugüne kadar korku temasıyla bu kadar sevilen bir oyunun korku temasını bir kenara atıp "multiplayer seçeneğine bakmak önemli." desem de böyle olması biraz kalp kırıcı tabii ki, saygılar. Senaryo modunun diğer seçenekleri co-op ve split screen. Paxton'ın keskin nişancılığıyla zamanı durdurabilme özelliği ve Fettel'in ruhani güçlerinin birleşmesiyle senaryo modunu co-op oynamak keyifli saatler geçirmenize sebep olacak. Fettel'in silahı yok, düşmanı ilahi gücüyle kaldırıp ve ruhunu emip bir kenara fırlatıyor, Point Man olan arkadaşınız da bir güzel alınının ortasından onu şişliyor. Normalde yedi - sekiz saat süren oyunun çift kişilik bölümde çok kısa sürebileceğini de belirtelim. Yan yana korkma gibi planlarınız varsa korku filmi iyi bir seçenek, hatta korku kelimesini de kullanmayı bırakıyorum şu anda.

Fark ettiyseniz F.3.A.R.'ın hayal kırıklığı olabileceğine dair tek kelime etmedim ki esas eğlenceli dakikaları şimdi başlıyor. Gelelim multiplayer başlığına... Pratik yapma, ağ üzerinden oyun seçebilme, hızlı oyun ve split screen alt başlıkları altında dört farklı mod bulunuyor. Bunlar da dört

kişiye kadar destekleniyor. Deathmatch ve Capture the Flag klişelerine girmemeyi özellikle tercih eden yapımcılar, bu modlarla F.3.A.R.'ın takdire şayan yönlerini gururla sergiliyorlar. Zorluk seçeneği, raunt sayısı ve rauntların süresi ayarlanabiliyor. İlk oyun modu, aslında en çok dikkat çeken Soul King; kollarımızı böyle sarılacak kadar açarak karşımızdaki düşmanın ruhunu ele geçirmeye çalışıyoruz ve ele geçirdiğimiz ruhlar farklı puanlar kazandırıyor. Oyun sonunda en çok puana sahip olan maçı alıyor. Soul Survivor, vebayı bulaştırmaca da diyebileceğimiz, "elim sende"yi andıran bir mod. Alma'nın oyuncularından birini göstermesi ve virüsü ona bulaştırmaya çalışmasını tadında kısacası. Contractions modu tam bir takım çalışması örneği; dalgalar halinde gelen düşmana karşı engeller kurup silahları ve mermileri toplamak, onları engellemek ile uğraşyoruz. Son mod olan Fucking Run'in hayranları çok olacak bence. Alma'nın Wall of Death'i aktif etmesiyle yapmamız gereken tek şey var, o da ona değmeden ve dumanın içinde hiçbir takım arkadaşımızı bırakmadan seri halde kaçmak. Oynadığımız zorluk seviyesine göre duvarın hızının da artacağını hesaba katın. İstatistik ve başarı ödülleri gelince, oyunun hem tek kişilik, hem co-op, hem de multiplayer modlarında bütün başarılarınızı kaydeden ve ödüllendiren bir sistemi var. Belli bir süre siper aldığınızda 1000 puan kazanıyor veya arka arkaya düşman öldürdüğünüzde daha fazla puan alıyor ve bu puanları istediğiniz modda oynarken yeni özellikler açmak için kullanıyorsunuz.

Korkmamıza gerek yok, geçti!

Benim diyeceklerim bu kadar. Evet, artık Alma'dan korkmasak da olur, senaryo o gidişatını çoktan geride bırakmış ama F.3.A.R. buna rağmen multiplayer seçenekleriyle bekleyenlerini ve seriyle ilk kez tanışacakları etkisi altına alacak gibi görünüyor. Özetle, korku öğeleriyle bezenmiş iddialı bir shooter örneği. Piyasanın öncü FPS'leriyle kıyaslamak mümkün değil. Önyargıyı geride bırakabilerseniz, multiplayer modlarıyla çok eğleneceğinizi garanti edebilirim. ■ **Ayça Zaman**

F.3.A.R.

+ Multiplayer seçenekleri, oyun süresi, başarılı shooter elementleri

- Grafikler çok başarılı değil, korku / gerilim seviyesi yerlerde

7,4

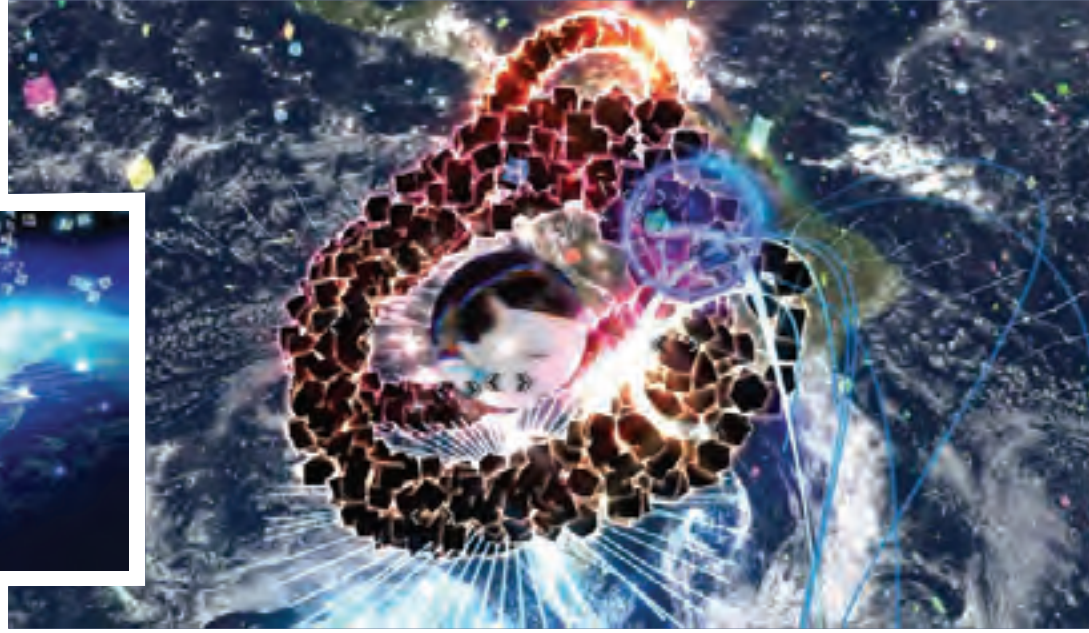
Alternatif

Condemned 2: BloodShot (8,0)
Crysis 2 (9,0)
F.E.A.R. 2: Project Origin (8,6)





Yapım **Q Entertainment**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web **child-of-eden.us.ubi.com**



Son bölüm

Beş arşivi de taradıktan sonra oyun sonlanıyor... diye düşünüyorsunuz ama sonlanmıyor. Altıncı ve "challenge" olarak nitelendirilen yepyeni bir bölüm karşılıyor sizi. Bu bölümün özellikle müzikleri çok iyi fakat zorluk seviyesi de biraz yüksek. Umuyorum ki DLC'ler ile oyuna bu tip yeni bölümler eklenir...

Child of Eden

Renkler, sesler ve rüyalar

Bir anda "REZ!" diye bağırırsam, yerinde kıpırdayan, yere düşen, gözleri heyecanla büyüyenlerle tatile çıkabilirim. Demek ki zevklerimiz aynı, demek ki Ken Ishii'yi seviyoruz ve beyinlerimiz aynı müzik frekansında yerinde hoptuyor...

Rez harika bir oyundu, bunun tartışmasında girmem. HD versiyonu da çıktı hatta, alıp oynamadıysanız, geç kalmış da sayılmazsınız. Rez'i hatmeden insanlardan biriyse de şayet, sizi Child of Eden'la tanıştırmaktan gurur duyarım. Oyunun ismi Child of Eden fakat ona rahatlıkla Rez 2 diyebilirsiniz. Oynanış aynı, müzikler aynı tarzda, görüntüler desenez, Rez'i sollamış gitmiş... Ah bir de kısa olmasaydı; ne olurdu sorarım sana Tetsuya Mizuguchi!

Kamaşmış gözler

Bu oyun rengarenk, bu oyun seslerle dolu. Evimdeki televizyonum küçük sayılmaz ama dünyada tek bir oyunu, devisa bir televizyonda (How I Met Your Mother'da, Barney'nin sahip olduğu gibi.) oynama şansı verilse, Child of Eden'i seçebilirdim.

Rez'i birçok alanda geride bırakan Child of Eden, size özgürlüğün kapılarını açıyor. Oyunu Kinect ile kontrol edebilirsiniz, sürekli hareket halinde olmanız ve bir tünelde ilerliyormuşsunuz hissiyatıyla birlikte, oyun sizi her anlamda içine çekiyor. Hatta bu oyunu dev bir televizyonda, 3D olarak da oynamak isterdim. (Bu da sinema salonu demek oluyor sanki...)

Toplamda beş bölümümüz var: Bunlara "archive" deniyor ve Beauty, Passion gibi isimlere sahipler. Her bölüm, kendi ismine uygun olarak grafiksel farklılıklar da gösteriyor. Beauty'de gerçekten



"güzel" şeyler görüyorsunuz; rengarenk çiçekler, kelebekler... Passion'da ise makinelerin egemenliği söz konusu fakat bu bölüm, ruhunuzu çöktürmek yerine, artistik görüntüsüyle yine cezp etmeyi başarıyor.

Peki biz ne yapıyoruz bu oyunda? Biz Eden'in ilk çocuğunu kurtarmaya çalışan bir anti-virüs'üz. Şöyle ki gelecekte internet artık çığırından çıkmış bir oluşuma dönüşmüş durumda ve buna da Eden ismi verilmekte. Eden'da doğan ilk çocuğa da Lumi ismi verilmiş fakat Eden, büyük bir virüs saldırısı yüzünden çökmenin eşiğinde. Lumi, Mizuguchi'nin ilginç yaklaşımı sayesinde oyundaki tek "gerçek" öge. Gerçek bir kız Lumi ve oyunda başarılı oldukça onun hatıraları da canlanıyor.

Virüs adını verdiğimiz "şey"ler, geometrik şekiller aslında. Yani onları bir yaratık, hayvan veya insan olarak sınıflandırmak mümkün değil. Hepsini rengarenk nesnelere lakin onlara hayran kalıp uzun süre bakarsanız da Lumi elinizden kayıp gidiyor.

Eller havaya

Bir Kinect sahibi misiniz? O zaman oyunu tam anlamıyla tecrübe edebileceksiniz demektir. Şimdi sağ elinizi kaldırın ve ekranda dolaştırın. Evet, üstüne geldiğiniz sekiz tane hedefe kilitleniniz. Şimdi bileğinizi çevirin ve onları yok edin. Sıra diğer ele geldi. Sol elinizi kaldırın; onunla da hedef seçmeden ateş edeceksiniz. İki elinizi birden havaya kaldırmaksa, Euphoria gücünü çalıştırıyor ve ekrandaki her şey yok oluyor.

Oyunu Kinect ile oynamak kesinlikle daha eğlenceli ama derseniz, eski usul takılarak gamepad'inizi de kullanabilirsiniz.

Kısa olmasının yanında hiçbir eksisi bulunmuyor Child of Eden'in. Görsellik tek kelimeyle inanılmaz ve kontroller de Kinect'e de çok iyi uyum sağlıyor. Ben olsam bu oyunu kaçırmazdım fakat zevkler ve renkler, önümüzde bir engel olabilir... **Tuna Şentuna**

Alternatif

- Lumines (-)
- Rez HD (-)
- Rock Band 3 (9,0)

Child of Eden

+ Sanat olarak nitelendirilebilecek görsellik. Müzikler ilk oyunda daha çok hoşuma gitse de burada da hiç fena değil. Kinect için biçilmiş kaftan.

- Oyun süresi çok kısa

8,9



Yapım inXile entertainment
Dağıtım Bethesda Softworks
Tür Aksiyon / RPG
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.huntedthegame.com



Hunted: The Demon's Forge

Yine mi oradayız?!

Fantastik alemlerden sıkılmaya mı başladık ne? Elini sallasan ya bir Elf'e ya da bir Orc'a çarpıyor son zamanlarda. Gerçi eskiden de böyleydi ama en azından "Hiçbir şey bulamıyorsan fantastik oyun yap!" anlayışı yoktu. Şu olayı işin ustalarına bırakıp başka kapılara yönelmeleri gerektiğini anlamalı bazı oyun firmaları artık. Olmadı mı olmuyor kardeşim işte, neden zorluyorsun ki? Kılıçları, kalkanları, okları, yayları ve ipe sapa gelmez büyü modellerini ucuz bir hikayenin içine sıkıştırmak nereye kadar ekmek yedirecek ki sana? Hani ucuz bir firma olsan neyse; Bethesda Softworks! Bu dev başlıktan ortaya çıkana bakın bir de; Hunted: The Demon's Forge...

Bu oyunu bir çırpıda özetleyebilirim size. İki kahraman alıyorsunuz (Cadoc ve E'lara) elinize öncelikle. Bu ikisini son dönemin popüler oyun kalıpları olan "siper al & ateş et" ve "alayına dal & kralını tanıma" klişeleriyle bir güzel yoğuruyorsunuz. Olaya civık civık olmuş fantastik temalar ve RPG öğeleri de karıştırdığınız vakit karşınıza Hunted: The Demon's Forge çıkıyor işte. Diablo serisi enfes bir seriydi, Gears of War da öyle... Şimdi bu iki tarzı birbirine karıştırmamanın ne alemi var, söyleyin bana? Bu da yetmezmiş gibi oyunun her tarafı bol bol grafik hatalarıyla dolu ki ortalıkta cirit atan bug'ları saymıyorum bile. Yani hem kötü bir oyun yapıyorsun, hem de aceleye getiriyorsun. Kime yutturmaya çalışıyorsun bunu peki?

Emin olun, oyunun hiçbir detayından bahsetmek gelmiyor içimden. Her şey o kadar yüzeysel, banal, gelişigüzel hazırlanmış ve aceleye gelmiş ki resmen hakaret gibi. Bir ihtimal oyunu alıp arkadaşınızla birlikte dandik bir co-op macerasına atılmak istersiniz belki zira bu anlamda pek oyun yok piyasada. Ama

sırf bunun için böyle bir oyuna para vermek gibi bir niyetiniz varsa dokunma mesafemden uzak durun lütfen. Vallahi alınızın ortasına okkalı bir "fireball" yersiniz, demedi demeyin.

Tuhaf bir şekilde oyunun seslendirmeleri ve diyalogları oldukça başarılı. Ve tabii ki tek başarılı taraf da burası. Sırf benzerlik ortadan kalsın diye XP puanları yerine kristaller serpiştirmişler ortalığa ve bilin bakalım bu kristaller ne işe yarıyor. Eeveet! Kahramanlarımız yepyeni özellikler kazanıyor. Olması kaçınılmaz bir şekilde sağdan soldan altın topluyor, öldürdüklerimizden düşen malzemeleri giyiniş kuşanıyor ve... Siperlerin arkasına saklanıp ok fırlatan iskeletler gördüm yahu! Daha fazla kanıt ihtiyacınız var mı? Hayır... Devam etmek istemiyorum daha fazla. Oynamaya ve bahsetmeye geçecek bir oyun değil Hunted: The Demon's Forge. Arkadaşlarınızla sokakta çelik çomak oynayın, daha iyi. Sokağa atacak paranız varsa bu oyunu alacağınıza direkt olarak atın sokağa. En azından biri bulur da nasiplenir. Siz de ucundan hayırlı bir iş yapmış olursunuz böylece.

■ **Ertekin Bayındır**

Hunted: The Demon's Forge

- + Sağlam seslendirmeler ve diyaloglar, hepsi bu
- Sayısız teknik problem, genel olarak böyle bir oyun yapma gereksinimi

3,0

Tehlikeli kulvar

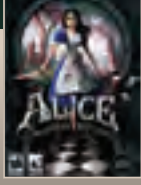
RPG... Bir kere bir işe kalkışırken nerede durduğunu şöyle bir bakacaksın, rakiplerini süzüp gözden geçireceksin. Piyasada Diablo gibi bir dev ve arkasında Blizzard gibi bir firma var. Diğer yandan BioWare'in Dragon Age ve Mass Effect gibi başlıkları var. Hunted: The Demon's Forge'u bu başlıklarla bir yan yana getirin ya da getirmeyin, vazgeçtim...



■ **İskelet... Yorgan ipliğinden yapılmış hali.**

Alternatif

Dragon Age II (9,0)
Fallout: New Vegas (8,0)
The Elder Scrolls IV: Oblivion (-)



Yapım **Spicy Horse**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **Aksiyon / Adventure**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web www.alicemadnessreturns.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Alice: Madness Returns



Karanlık bir düş...

Alice: Madness Returns (AMR) ismini duyduğum günden bu yana, çıkış tarihini ve oyunun elime geçişini hayal ediyordum ki sonunda bu günleri de gördük. American McGee's Alice isimli oyunun bir nevi devamı niteliğindeki yapım, özellikle dünyasıyla hepimizi içerisine çekecek bir oyun; hazır olun...

Doktor...

Geçen ay yaptığım ön incelemede de belirttiğim üzere AMR, Alice'in psikolojik sorunlarını yenememesi ve kendi bilinçaltındaki dünyalarda gezmesi üzerine kurulu bir oyun. Pek tabii ki kendisinin bilinçaltı, öyle

herkesin girmek isteyeceği cinste değil ama belli ki siz beni seçtiniz, sizin yerinize ben kendimi tehlikeye attım. (Hoş! Gelme, gelme...)

Efendim, gözümüzü açtığımız doktor odasından dışarı çıktıktan sonra bir kedi (Ya da tavşanı, yerseniz.) takip ediyor ve kendimizi bir anda bambaşka bir dünyanın içerisinde buluyoruz. Burası aslında Wonderland ama hiçbir şey gözüktüğü gibi değil. Ben bu noktada önce oyunun genelinden bahsetmek istiyorum. Unreal Engine 3 grafik motoruyla yapılmış olan oyun adeta gözlerinizi kamaştırarak. Grafik kalitesi öyle inanılmaz değil ama zaten bütün iş modelleme ve görsellerde. Spicy Horse öyle bir dünya yaratmış ki korkuyu ve güzelliği bir anda yaşamamıza olanak sağlıyor. Hayal gücünün sınırları zorladığı bu dünyada pek tabii ki yalnız değiliz. Karşımıza çıkmaya dünden hazır olan onlarca farklı yaratık var ki AMR'nin en güzel ve özel noktalarından bir tanesi, düşman çeşitliliği, bolluğu ve farklılığı. Mesela oyunun henüz başında karşımıza çıkan yaratıklar gayet odun gibiyken, karşılaştığımız "Madcap" isimli goblin benzeri yaratıklar bir anda mermilerimizden kaçabilen, kendilerini koruyabilen yaratıklar olarak beliriyorlar. Oyundaki dövüş sistemiyse birazcık hızlı ve hafif eski. (Bu konuya sonra değineceğim.) Savaş deyince aklımıza silahlar geliyor pek tabii ki. İlk olarak oyunun henüz başında edindiğimiz Vorpall Blade'imiz birçok soruna çözüm sağlayabiliyor. Çok hızlı saldırılar yapabildiğimiz devasa bıçak, onu vazgeçilmez silahlarımızdan bir tanesi yapıyor. Pepper Grinder ise düşmanlarımıza biber (?) atan bir silah. Zamanla ısınan bu cihaz, menzilli saldırılar yapmamıza olanak sağlıyor.

Oyunda en çok dikkatimi çeken noktalardan bir tanesi, yapımcıların bu görsel güzelliği çok kaliteli bir şekilde kullanabilmeleri oldu. Her bölümde farklı bir dünyadaymışım gibi hissettim oyunu oynadığım süre boyunca. Çevre tasarımlarının değiştiği gibi Alice'in kıyafetlerinin de değişmesi bambaşka bir tat katmış oyuna. Bütün bu farklı tasarımın arasında karışmış olan bulmacalara cabası. Özellikle -tıpkı orijinal hikayede de olduğu gibi- "Shrink", yani küçülebilme, bambaşka bir oyun yapısı katmış AMR'e. Birçok farklı odaya açılan kapılar sayesinde fazladan "Teeth" bulabiliyor ve bunlarla da silahlarımızı geliştirebiliyoruz.

Uyan!

AMR, bütün bu güzelliklerine rağmen ilk oyunun gölgesinde kalmış. "Gölgesinde kalmış" derken yanlış anlamayın; tek sorun AMR'ün ilk oyuna fazla benzer olması ve aradan geçen bunca seneye rağmen beraberinde çok fazla şey getirmemiş olması. Misal; yaratılan dünya, ilk oyunu deliler gibi oynamış bir kişi olarak çok da inanılmaz değildi. Bulmacalara ya fazla kolay ya da çözümlenmesi imkansız gibi. Yukarıda değindiğim üzere savaş sistemi çok eski ve karakterimizle özel bir saldırı yapamıyoruz. Bütün saldırılarımız odun gibi. Yetmezmiş gibi girdiğimiz savaşların herhangi birisinde ölmedim zira oyunun bu bölümleri fazla kolay olmuş.

Son dönemde piyasaya çıkan birçok oyundan açık ara kaliteli AMR. Eğer farklı bir oyun deneyimi arıyorsanız, kesinlikle AMR'ü denemelisiniz. Benim kişisel notum çok daha fazla bile olabilirdi şu dandik oyunlar yelpazesini içerisinde; ne de olsa o hepsinden farklı bir oyun...

■ Ertuğrul Süngü

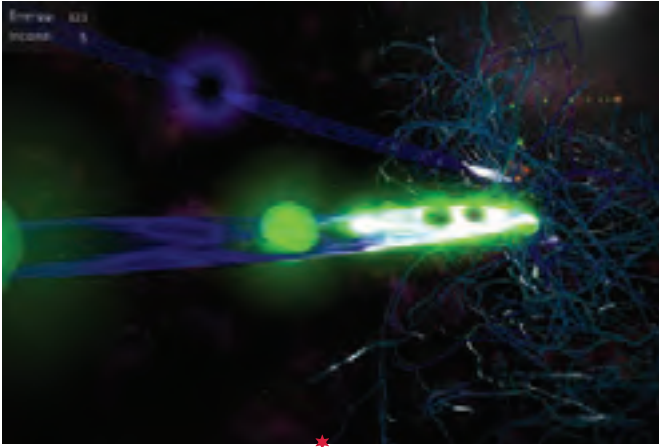
Alternatif

American McGee's Alice (-)
Okami (-)
Shadow of the Colossus (-)

Alice: Madness Returns

+ Bambaşka bir dünya, kaliteli ve farklı tasarımlar, harika müzikler
- Önceki oyundan çok farklı olmaması, bulmacaların kabusu dönüşebilmesi

8,0



Star-Twine

Üzaydaki iki nokta

Oyunu anlatmak biraz güç. Star-Twine'deki amacımız, rakip tarafın tüm noktalarını yok etmek. Bu noktalar uzayda yer alan, birbirine bir şekilde bağlı olan yollar üzerinde duruyor. Bizim de noktalarımız rakibimizle aynı özelliklerde ve... Gerçekten çok zormuş; anlatamıyorum!

Enerji noktaları oluşturuyoruz bu yollara ve enerji üretmeye başlıyoruz. Ardından bir kalkan noktası yapıyoruz ve bir tane de kara delik. Kara delik, rakibin enerji

toplarını içine çekip yok ediyor. Yalnız bizim taretimizin enerji toplarını da emebiliyor, o yüzden taretlerimizi uzağa dikmeliyiz. İlerleyen aşamada rakibe makineli tüfekle de ateş etmeye başlıyoruz, dilersek bir tane füze de yaratabiliyoruz. Rakibin tüm noktaları yok olunca da kazanmış oluyoruz. Oyunu deneyin, kesinlikle her şeyi çok daha net anlayacaksınız! ■

Tür Aksiyon
Yapım Eric Billingsley
Web www.star-twine.net

8,4



The Tiny Bang Story

Nereye tıklıyoruz?

The Tiny Bang Story, muhteşem el çizimi grafiklere sahip bir "gizli obje" oyunu fakat bunu bayağı çaktırmadan yapıyor. Amacımız, ilginç tasarımlara ev sahipliği yapan bir yerdeki puzzle parçalarını bulmak. Bunlar sahnede bir yerlere gizlenmiş durumda ve renkleri de sahnedeki nesnelere çok yakın olduğu için bayağı zor görülüyor. Bazı puzzle parçaları, oyundaki yapıların içerisinde, gizli bölgelerde bulunuyor. Sahneyi büyütme,

ekrandaki yapıların başka kısımlarına ulaşmak için puzzle parçalarının yanında, başka nesnelere de bulmamız gerekebiliyor ve emin olun, bunları bulmak hiç kolay değil.

Birtakım başka bulmacalar da içeren oyun, aslında çok ilginç bir çalışma fakat nereye tıklayacağınızı bilemediğiniz anlar da çokça karşınıza çıkıyor. Yine de grafiklerinin hatırına denenebilir... ■

Tür Bulmaca
Yapım Colibri Games
Web www.colibrigames.com

7,1

Cargo

Garip bir dünyanın sakinleriyle söyleşi

Cargo'da Buddy diye, çıplak ve ufak adamlar var. (Çıplaklar ama cinsiyetsizler.) Oyun bana dedi ki "Bunlara tekme at." Adamları tekmeliyorum, tekmeliyorum, para kazanıyorum. Bu sırada notalar topluyorum, Buddy orkestrası bana müzik çalıyor...

Şöyle ki bu oyun bir Rus firmasının elinden çıkmış ve bence o yüzden garip. Bir kargo gemisinde çalışan bir kıızı kontrol ediyoruz oyunda ve bu kargo gemisi, Buddy'lerin yaşadığı bölgenin üs-

tünden geçerken yere çakılıyor. Kargoları toplamaya çalışırken de oranın halkıyla tanışıyor ve bölgeyi koruyan, orada hüküm süren üç tane maskenin emirlerini yerine getirmeye çalışıyoruz.

Aslında oyunun arkasındaki hayal gücü inanılmaz. Bunun oyuna yansıtışı da bağımsız bir firma için bir hayli iyi lakin oyun gerçekten bir acayip. Oynanış da pek başarılı değil maalesef. Bir de siz deneyin bakalım... ■

Tür Aksiyon / Adventure
Yapım Ice Pick Lodge
Web www.ice-pick.com

7,9



Critical Mass

Rubik'e selamlar...

Bir ay, bir tane bulmaca oyunu oynamazsam uyuyamam. Bu ay da sağ olsun Critical Mass bir hayli zorladı beni. Zaten ben o renkli Rubik küpünü de çözmem, niye bu oyuna bulaştıysam...

Aslında yapılması gereken çok basit. Üç boyutlu bir ortamda bulunan minik bir küpün, daha da fazla büyümesini engellemeye çalışıyoruz. Bu kütle kendi kendine de büyümüyor, siz dışarıdan küpler çağırarak büyütüyorsunuz fakat onu durdurmanın bir yolu var: Aynı renkten dört küpü yan

yana getirmek. Bunu yaparak zincirleme reaksiyonlara da yol açabiliyorsunuz ve kütle, bir anda küçülebiliyor.

Oyunda dört farklı mod bulunuyor ve bunlardan en sakini, kocaman bir kütle yaratmaya çalıştığınız, Meditation modu. Diğerlerinde hep bir heyecan, hep bir aksiyon...

Çok basit bir oyun olmasına rağmen, başından kolay kolay da kalkmıyor oyunun, bunu da unutmayın. ■

Tür Bulmaca
Yapım Manic Game Studios
Web criticalmassgame.com

8,1



DOKTORLAR

ÇENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



ÇENK



ERDEM

RUMBARCINI

HASTA: EGE PAKALIN

Kavurucu sıcaklar gelmeye başladı. Bu yaz son 50 yılın en sıcak yazı olacakmış. Ne yapacağız?

- Cenk Bey, hangi 50 yılın en sıcak yazı olacağını nereden biliyor bu tipil dostumuz?
- Atıyor Erdem Bey! Sonuçta ilk 50 yılın en sıcak yazı olacak değil ya!
- Bence ilk 50 yılın en sıcak yazı olacak.
- Bakın siz de atıyorsunuz.
- Peki o zaman siz geçiğini söyleyin.
- Bu sene, sondan 345 yıl önceki son 94 yılın en sıcak yılı olacak Erdem Bey.
- Nereden biliyorsunuz?
- Her gün kitap okuyorum.

SUGUS

HASTA: ALP ATAKAY

Lost'tan sonra hiçbir dizi bana çok fazla güzel gelmemeye başladı. Bana Lost tarzı bir dizi önerebilir misiniz?

- Cenk Bey, Lost'tan daha güzel kaç dizi vardı? Siz hesaplamıştınız bir ara...
- Hesaplarım hala sürüyor Erdem Bey. En son Game of Thrones adlı diziyi görünce hesap kitabı bıraktım.
- Çok mu güzel ki?
- Vrf!
- Lost'tan da mı?
- Acıyb!
- House abimizden?
- Felaket!
- Fatmagül teyzemizden.
- Unbilinabl!
- Yok artık!

HASTA: GÜVENÇ TÜRKÖĞLU

Erdem ağabeycim, Doktorlar bölümündeki resminde seni Ersin Korkut'a benzetiyorum. Cenk ağabeycim, seni de yan komşumuz Mahmut amcaya benzetiyorum ama büyük ihtimalle onu tanımazsınız.

- Hangi resimden bahsediyor bu arkadaş Cenk Bey?
- Bilmem? Doktorlar bölümü falan dediğine göre hastanelerde bulunan bir resim herhal!
- Sus işareti yapan hemşireden mi bahsediyor yoksa?
- O siz misiniz ki?
- Bilmem... O ben değilimdir bence? Bu Mahmut dediği abimiz o olabilir.
- Hayır Mahmut'a ben benziyorum.
- Hadi yaaa! Ne kadar şanslısınız.

KUGUK

BİNALDİNYO

HASTA: FATİH CİHAN TOMBUL

Ben Adobe Macromedia Flash Professional kullanmayı biliyorum. Dergide bana iş var mı? Eğer okumazsam oraya gelirim.

- Okumazsan buraya gelme.
- Boşuna yazmayın Erdem Bey, muhtemelen okumayacak.
- Ya okursa!
- O zaman okursan buraya gelme deyin.
- Tamam! Okursan buraya gelme!
- Ama okursan gelme demek, okumazsan gel demek oluyor ki bunu kendisi de söylemiş zaten.
- Ne yapcaz peki?
- Dua edelim de okusun!
- Ben bir okuyayım.
- Tamam, ben de üflerim.

PCnet Temmuz sayısı

Kendi çiftliğinizi kurun! 35 TL değerindeki Family Farm oyunu tüm oyun severlere hediye

OYUN SEVERLERE HEDİYE | **PHOTO CONVERTER**
35 TL değerinde Family Farm oyunu PCnet DVD'sinde | 15 dolar değerinde tam ekran fotoğraf yazılımı

PCnet
bilgisayar ve internet dergisi
Temmuz 2013 Sayı 184 74-84 Sayfa 73-81 www.pcnet.com.tr

PROFESYONEL FOTOĞRAFÇILUĞA İLK ADIM
Hobinizi bir seviyeye taşıyın! Piyasadaki en iyi DSLR fotoğraflar makinelerini test ettik.

İLK BAKIŞ **Windows 8**
Windows 8'in yenilikçi özellikleriyle tanışın. Microsoft'un yeni işletim sistemine dair ilk detaylar, spekülasyonlar ve sıızan görüntüler...

- DOKUNMATİK TABLET ARAYÜZÜ
- TÜRKÇE UYGULAMA MAĞAZASI
- İRUKSİYAT UYUMLEŞME
- DAHA HIZLI AÇILIŞ

350 TL ALTI EKREN KARTLARI
Fiyat/performance oranı yüksek ekran kartlarından size uygun olanı seçmeniz için bilmeniz gerekenler ve örnek modeller

2,5 İNÇ HARİCİ DİSKLER
500 GB kapasiteli ve daha yüksek hızda veri transferiyle size yardımcı olacaklar

TEKNOLOJİ SÖZLÜĞÜ
Teknolojik bir ürün satın alırken bilmeniz gereken tüm terimleri Teknoloji'nin kollarıyla öğrenin

GEZİ BLOG'LARI
Paket kurları dışına geçip, mali gezegeninizi gerçekleştiren gezmiş insanların deneyimlerini okuyarak öğrenin

MMORPG OYUNLARI | **AND**



PC ve Mac sürümleri bir arada



15 dolar değerinde fotoğraf işleme yazılımı



Donanım

Recep firarda!

Bu ay yine durduğu yerde duramadı Recep ve ülke ülke dolaşıp sizleri birinci elden bilgilendirmek için en son çıkan ürünleri yerinde inceledi. Bu kez öncekilerden farklı olarak rotası "Mother Russia" oldu. Recep Batlaş, sabahın 06:00'sında Moskova'ya uçmak üzere yollara düştü. Yakın zamanda İngiltere'ye de gideceğinden vize işlemleri için pasaportunu ilgili birime bırakmıştı. Kendisine sabahtan havaalanından alabileceği söylenmişti. Gel

gelelim yetkililer, Recep'in pasaportunu havaalanı yerine dergiye göndermişlerdi ve Recep'te havaalanıyla dergi arasında mekik dokumak zorunda kaldı. Recep Batlaş, 08:30'da olan uçuşuna uçağın kalkmasına 10 dakika kala yetişene kadar soğuk terler döktü ama azmin elinden hiçbir şey kurtulamazdı ve kurtulamadı da. Recep Batlaş, Moskova uçağına bindi ve işte o meşakkatli yolculuğun sonunda size bu ay sunduğu ürünler...



104

MSI Big Bang-Marshal

MSI'in mareşal rütbeli amiral gemisi...



105

MSI R6870 Hawk

Askeri sınıf bileşenler denince akla gelen AMD Radeon HD 6780, test merkezinde mercek altına alındı.



107

Teknik Servis

Saçma donanım sorularını bu ay Recep'i çileden çıkardı!



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



**Editörün
Seçimi**

MSI Big Bang Marshal



Mareşal rütbeli P67

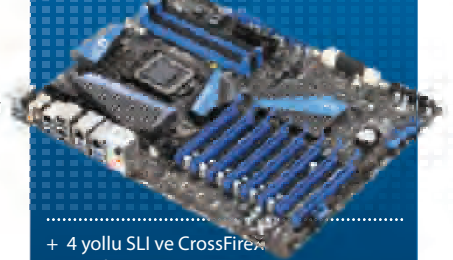
Geçtiğimiz ay incelemiş olduğumuz ve performans konusunda bütün beklentilerimizi karşılayan MSI'nin N580GTX Lightning ekran kartından sonra firma bu ay da Intel P67 tabanlı yeni Big Bang Marshal anakartı ile Test Merkezi'mize konuk oldu. Özellikle de firmaların yenilik konusunda birbirlerinden esinlendikleri şu günlerde kendine özgü çözümler ile karşımıza çıkan MSI, soğutma, performans ve hız aşırıta konusunda sunduğu özellikler ile rakiplerinden ayrılmaya çalışıyor. Bu bağlamda firmanın uzun zamandan beri LucidLogix ile sürdürdüğü ortaklığı Big Bang Marshal'da da görüyor ve anakartın üzerindeki Lucid yongasıyla sunduğu çoklu ekran kartı desteğini mercek altına alma gereği duyuyoruz.

Big Bang'ın en büyük bombası şüphesiz hepsi çift slot kaplayan dört ekran kartı birden takabilmenize izin veren PCI Express slot yapısı. Big Bang XPower'a göre iki tane daha fazladan PCI Express x16 yuvasına sahip olan ve XL-ATX standardına geçil yapan Marshal, tam sekiz adet PCI Express 2.0 x16 slotu ile ister dört yollu SLI, isterseniz de dörtlü CrossFireX sistem kurmanıza olanak tanıyor. Bu da demek oluyor ki Marshal'a dört adet HD 6970 veya yine dört adet GTX 580 takabilmek mümkün. Böyle

bir konfigürasyonun güç gereksinimi 1200 Watt'ın üzerinden seyrederken toplamda altı teraflop'luk bir işlem gücüne erişebiliyorsunuz. Sistemin oyunlarda sunacağı performans bir kenara, süper bilgisayarlarla kıyaslandığında dahi dünyada ilk 5000 süper bilgisayar arasına girmek mümkün. Daha önce MSI'nin kullandığı askeri sınıf bileşenlerden bahsetmiştik. Big Bang Marshal firmanın ikinci nesil askeri sınıf bileşenlerini kullanan ilk anakartı değil fakat askeri sınıf bileşenlerin en çok kullanıldığı anakart olma özelliğine sahip. Bu bağlamda işlemci çevresine katı kapasitör dahi kullanmayan firma, sadece Hi-C kapasitör kullanarak kararlılığı artırırken ısı oluşumunu da mümkün olan en düşük seviyeye çekiyor. Yine süper boğucu bobinler ve sıradan boğucu bobinlere göre 35 derece daha serin çalışırken anakartın diğer alanlarında da kaliteli katı kapasitörler kullanılıyor. Firmanın kullandığı yeni Mosfet'ler de sunucu seviyesinde kaliteli mosfetler. Geleneksel mosfetlerden %400 daha hızlı olan bu mosfetlerin bir tanesi, dört adet geleneksel mosfet'e eşit. Tüm bu kaliteli bileşenleri rakip firmaların yeni ürünlerinde kopyaladıklarını görmek de artık mümkün. Uzun zamandan beri beklediğimiz fare ile kullanılabilen EFI tabanlı ClickBIOS, Biga Bang Marshal'ın bir başka özelliği. BIOS ayarlarının daha kolay anlaşılabilmesi için artık Türkçe dil desteği de sunulmasının yanı sıra ayarlar artık kategorilere ayrılmış. Bu sayede hangi ayarı nerede bulacağınızı daha kolay kestirebiliyor ve Türkçe desteği sayesinde yaptığınızı değişiklikler hakkında daha fazla bilgi sahibi olabiliyorsunuz. EFI BIOS'un bir başka avantajı da bilgisayarınızın daha hızlı açılmasını sağlaması. Big Bang Marshal'ın dikkat çekici bir başka özelliği de

dahili Creative Sound Blaster X-Fi ses yongası. EAX Advanced HD 5.0 ses teknolojisine sahip olan bu yonga ile oyunlarda çevresel ses deneyiminin keyfine varırken THX TruStudio PRO ile de filmlerde Hollywood'un kullandığı ses efektlerini derinlemesine yaşayabiliyorsunuz. Sonuç olarak askeri sınıf bileşenleri ile hız aşırıta konusunda sınırları zorlamanızı mümkün kılan Big Bang Marshal, aynı anda dört adet fakat çift slot ekran kartı desteğiyle yüksek performans sunarken herhangi bir ısınma sorunu yaşatmamasıyla bizden tam not aldı. ■

MSI Big Bang Marshal



- + 4 yollu SLI ve CrossFireX
- + 12 adet USB 3.0 portu
- + Askeri sınıf bileşenler
- + Creative X-Fi ses yongası

Fiyat: 449 \$ + KDV

İthalat: Datagate, Mascom, Penta

Web: www.tr.msi.com

Puan: 9/10

TEKNİK ÖZELLİKLER

Soket:	LGA 1155
Yonga seti:	Intel P67, Lucid LT22102
PCI Yuvaları:	8 PCI Express 2.0 x16
Depolama:	SATA 6 Gbps, USB 3.0
Grafik desteği:	SLI, CrossFireX
Bellek:	DDR3 2133 Mhz, 32 GB Maks.

Gigabyte GA-990FXA-UD7



Bulldozer'e hazır

Uzun zamandan beri performansı konusunda hakkında dedikodular dolaşan AMD'nin Bulldozer mimarisi, sonunda somut bir şekilde belirmeye başladı. Test Merkezimize konuk olan ve yeni mimariyi destekleyen ilk anakart da Gigabyte'tan geldi. Firmanın GA-990FXA-UD7 model anakartı AMD'nin en son yonga seti olan 990FX kuzey ve SB950 güney köprüsü ile güçlendirilmiş. Halihazırdaki AM3 işlemcilere destek sunan anakart, asıl olarak yeni çıkacak AM3+ işlemciler için tasarlanmış. Bulldozer mimarisi üzerine temellendirilecek olan yeni işlemciler, Zambezi kod adını taşıyacak. 990FXA-UD7'de yer alan yonga setine dönecek olursak serinin en üst seviye yonga seti olduğunu görüyoruz. Bu bağlamda anakartın üzerindeki 6 adet PCI Express 2.0 x 16 yuvalarından iki tanesi x16 hızında çalışıyor. Yani anakarta iki adet ekran kartı taktığınızda ikisinden de tam performans alabiliyorsunuz. Söz iki ekran kartı takmaya gelmişken yeni AMD 9 serisi yonga setlerinin hem CrossFireX hem de

SLI desteği sunduğunu belirtelim. 990FXA-UD7 ise üzerindeki altı adet PCI Express x16 yuvası ile dörtlü SLI veya dörtlü CrossFireX konfigürasyonlara destek sağlıyor. Her ne kadar sisteme dört kart birden taktığınızda x16 hızındaki slotlar da x8 hızına düşecek olsa da yaptığımız testlerde bunun performansa herhangi bir etkisi olmadığını gördük. Yani dört karttan da tam performans alabilmek mümkün. Tabii bunun kullandığınız uygulamaya göre değişeceğini unutmayın. 990FXA-UD7'de yer alan güney köprüsüne baktığımızda ise ilk başta 6 adet SATA III portu dikkatimizi çekiyor. Her ne kadar SATA II portu olmasa da SATA 6 Gbps geriye dönük uyumlu olduğu için eski SATA disklerinizi kullanmanız mümkün. SB950 ile gelen bir başka özellik de zengin RAID desteği. Bu bağlamda RAID 0, RAID 1, RAID5, RAID 10 veya JBOD konfigürasyonlar yaparak ister performans isterseniz de güvenlik odaklı sistemler oluşturabiliyorsunuz. USB 3.0 desteğinin hala güney köprüsünde olmaması ise üzücü. Fakat Gigabyte, iki adet Etron EJ168 yongası ile toplamda 4 adet USB 3.0 portu sunmayı ihmal etmiyor. Son olarak bütün PCI Express x16 yuvalarının x1 kartları desteklemesine rağmen Gigabyte'ın karta bir de PCI yuvası eklediğini belirtelim. ■

Fiyat: Belli Değil
İthalat: Arena
Web: www.arena.com.tr
Puan: 8/10

TEKNİK ÖZELLİKLER

Form faktör:	ATX
Yonga seti:	AMD 990FX + SB950
Soket:	AM3+
Ses yongası:	Realtek ALC889
Bellek yuvası:	4 x 1.5V DDR3 2000 MHz
Depolama:	4 x USB 3.0, 8 x SATA 6Gb/s

MSI R6870 Hawk

Tam teşekküllü

Uzun zamandır askeri sınıf bileşenler kullanan kaliteli ürünleriyle Test merkezimize konuk olan MSI, bu defa AMD'nin Radeon HD 6870 modelini masaya yatırıp kartı baştan aşağıya elden geçirmiş. R6870 Hawk'u dış görünümüyle incelemeye başladığımızda ilk dikkat çeken özelliği soğutması oluyor. Twin Frozr II soğutmasını elden geçiren MSI, bu defa karşımıza Twin Frozr III ile çıkıyor. GPU üzerinde oluşan ısıyı ilk başta nikel kaplama bakır taban ile emen bu sistem, daha sonra emilen ısıyı ikisi SuperPipe olmak üzere, toplamda beş adet ısı borusu ile GPU'dan uzaklaştırılıyor ve iki adet 8 cm boyutlarında PWM fan ve alüminyum ızgaralar vasıtasıyla etkisiz hale getiriyor. Rakiplerinin aksine sadece GPU'yu soğutmayan MSI, hız aşırma tutkunlarını da düşünerek bellekler ve güç modülleri de dahil, kartın tamamını soğutma çatısı altına alarak kartın daha kararlı çalışmasını sağlarken aynı zamanda ömrünün de uzamasını sağlıyor.

Twin Frozr III'ün bir başka özelliği de kullanılan fanların özel bir tasarımla artık %20 daha fazla hava akımı sağlar hale getirilmiş olması. Bu sayede R6870, fabrika çıkışlı HD 6870 modellerine göre 21 derece daha serin çalışırken 7dB de daha sessiz çalışıyor.

Hawk serisi kartlar firmanın en üst seviye kartları olduğu için sadece soğutma değil, performans alanında da daha iyi bir tablo çiziyorlar. Bu bağlamda R6870 Hawk da standart HD 6870 modellerine göre daha yüksek çekirdek frekansına sahip. Standart HD 6870'in çekirdek frekansı 900 MHz iken Hawk'un çekirdek frekansı 930 MHz. Tabii ki firmanın kartla birlikte sunduğu AfterBurner II yazılımını kullanarak gerçek çekirdek gerek bellek frekanslarını daha yükseklere çekebiliyorsunuz. Özellikle de hız aşırma tutkunlarına hitap eden Hawk, voltaj konusunda da büyük esneklik sunuyor. Çekirdek, bellek ve PLL voltajını

artrabildiğiniz gibi kartın üzerindeki pin noktalarından gerçek zamanlı olarak voltajları kontrol edebilirsiniz. Son olarak kartın oyun performansına göz attığımızda ise Battlefield: BC2, Civilization V ve Far Cry 2 gibi güncel oyunları Full HD çözünürlükte akıcı bir biçimde oynatabildiğini görüyoruz. ■

Fiyat: 239 Dolar + KDV
İthalat: Datagate, Mascom, Penta
Web: www.tr.msi.com
Puan: 7/10

TEKNİK ÖZELLİKLER

Grafik işlemci:	AMD Radeon HD 6870
Arabirim:	PCI Express x16 2.1
Bellek:	1 GB GDDR5 256 Bit
Çekirdek frekansı:	930 MHz
Bellek frekansı:	4200 Mhz Efektif
Diğer:	DirectX 11, Stream, HD3D, Bullet Physics



Asus Eee Pad Transformer

İkisi bir arada

Tabletler en nihayetinde Android 3.0 Honeycom işletim sistemine terfi etmeye başladılar. Bunlardan biri de Asus'un yenilikçi tableti Eee Pad Transformer. Nvidia'nın çift çekirdekli Tegra 2 işlemcisinden gücünü alan Eee Pad Transformer, Honeycomb'ın da güncellenmiş bir sürümü olan 3.1 ile geliyor. Fakat ürünün diğer özelliklerine geçmeden önce belirtmememiz gereken bir nokta var. Nvidia'nın bu güçlü işlemcisini

tam anlamıyla kullanan uygulamalar için Tegra Zone adında bir market mevcut. Fakat ülkemizde satılan Tegra işlemcili birçok tablete rağmen bu uygulamayı, bir zamanlar Android Market'te de olduğu gibi, ülkemizde kullanabilmek mümkün değil. Bu bağlamda tabletin üzerindeki Tegra işlemci için optimize edilmiş bir medya oynatıcı edinemediğimiz için 1080p video izlemede bazı sorunlar yaşadığımızı belirtmeliyiz. Yine de kısa sürede çözüleceğine inandığımız bu sorunu görmezden geliyoruz ve ürünün dikkat çekici özelliklerine göz atmaya devam ediyoruz. Güçlü işlemcisi sayesinde sorunsuz bir Flash desteği sunan Transformer'ı rakiplerinden ayrına en büyük özellik ise ayrı olarak satın alabileceğiniz klavye kısmı. Klavye ile birlikte bir netbook'a dönüşen Eee Pad, beraberinde gelen Polaris Office yazılımı ile de amacına daha iyi hizmet ediyor. Yine dokuz saat bir pil ömrüne sahip olan

ürün, klavye bölümü ile birleştirildiğinde toplamda 14 saatlik bir pil süresine ulaşıyor ki bu süre piyasadaki bütün rakiplerini geride bırakıyor. Eee Pad ekranıyla da dikkat çeken bir ürün. Kullandığı IPS panel ile 1780'lik bir görüş açısı sunan tablet, Gorilla Glass ekranıyla da çizilmelere ve kırılmalara karşı çok daha dayanıklı. Görüntü bu kadar kaliteliyken ses konusunda da geri kalmayan firma, 3D stereo hoparlörler ve SRS destekli ses çıkışı sunuyor. Eee Pad Transformer rakiplerine gönderme yaparcasına iki adet USB portu, SD ve MicroSD kart yuvası ve bulut tabanlı bir yıl boyunca sınırsız kapasite sunan ASUS WebStorage özelliğiyle geliyor. 680 gram ağırlığı ile taşınabilirlik konusunda sorun çıkarmayan tabletin, 12.98mm'lik kalınlığıyla da gayet zarif durduğunu söyleyebiliriz. Sonuç olarak nispeten uygun bir fiyat etiketine sahip olan Eee Pad, 3G desteği ve Tegra Zone uygulamasını da sunarsa mükemmel ulaşacak. ■

TEKNİK ÖZELLİKLER

Ekran:	10.1" LED 1280x800, 10 parmak MT
İşlemci:	NVIDIA Tegra 2
Bellek:	1GB
Depolama:	16GB
Kablosuz ağ:	802.11 b/g/n, Bluetooth V2.1
Kamera:	1.2 MP Ön, 5 MP Arka

Fiyat: 549 \$ + KDV
İthalat: Çizgi Elektronik
Web: www.cizgi.com.tr
Puan: 7/10

Asus GTX 560 DirectCU II TOP

Sınıfının lideri

Asus'un test merkezimize bu ay konuk olan ekran kartı GTX 560 DirectCU II TOP, firmanın GTX 560 serisine ait üretmiş olduğu en üst seviye ekran kartı. Nvidia'nın, aslında ülkemizdeki oyuncuların birçoğu için üst seviye sayılan fakat aslında orta seviye GPU'su GTX 560 üzerine temellendirilmiş olan ENGTX560 DCII TOP/2DI/1GD5 kod adına sahip kart, ilk olarak fabrika çıkışlı olarak yükseltilmiş saat frekansları ile dikkat çekiyor. Bu bağlamda standart GTX 560'ın 810 MHz olan çekirdek frekansı 925 MHz'e, 1002 MHz olan bellek frekansı 1050 MHz'e ve son olarak 1620 MHz olan Shader frekansı da 1850 MHz'e çıkarılmış. Tüm bu hız artışının karta nasıl bir performans kazandırdığına bakmadan önce bu denli yüksek saat frekanslarına sahip bir kartın nasıl soğutulduğuna göz atalım. Firmanın uzun zamandan beri kullandığı ve bakır ısı borularının doğrudan grafik çekirdeğine temas ettiği soğutma sistemi DirectCU'nun bu kartla birlikte yeni bir

sürümü kullanılıyor. DirectCU II olarak adlandırılan bu yeni soğutmadaki fark ise artık tek fan yerine çift soğutma fanının kullanılması. Asus'un kullandığı bu soğutma sistemi boшта 26 dB ve yükte de 31 dB ile sessiz çalışmakla kalmıyor, aynı zamanda boшта 38 derece, yükte de 71 derece ile serin bir çalışmayı garanti ediyor. Soğutma sisteminin başarısını test etmek için kartı, beraberinde gelen SmartDoctor yazılım içindeki Voltage Tweak kısmından biz de overclok ediyoruz. 975 MHz çekirdek ve 1100 MHz bellek frekanslarında kartın yükseti ısı 75 dereceyi geçmiyor. Bu da soğutmanın başarısını kanıtlar nitelikte. Bu hız artışının bize kazandırdığı ise Call of Duty 4'te fazladan 12 FPS oluyor. Peki, kartın oyunlardaki performansı nasıl? Aliens vs. Predator ile başladığımız testte kart Full HD çözünürlükte saniyede 30 kare gösteriyor. Aynı

çözünürlük ve 4xAA açık durumda Battlefield: Bad Company 2 54 FPS, Civilization V 52 FPS ve Crysis 2 de 50 FPS'da gayet akıcı bir biçimde oynanabiliyor. Tabii ki tüm bu sonuçlar stok GTX 560 modellerine göre her oyunda 5 ila 10 FPS daha fazla. Son olarak karın AMD tarafında HD 6870 ile eşdeğer bir performans sunduğunu belirtelim. ■

Fiyat: Belli değil
İthalat: Çizgi Elektronik
Web: www.cizgi.com.tr
Puan: 8/10

TEKNİK ÖZELLİKLER

Grafik motoru:	NVIDIA GeForce GTX 560
Arabirim:	PCI Express 2.0
Video belleği:	GDDR5 1GB 256 Bit
Çekirdek frekansı:	925 MHz
CUDA çekirdeği:	336
Bellek frekansı:	4200 MHz





Teknik Servis

Bir atasözü var: "Eşeğe altın semer taksan eşek yine eşektir." Bu ay tam da bu atasözünü destekleyen nitelikte bir soru bulacaksınız en saçma sorular köşemizde. Yıllardır hep diyorum, eski bilgisayara son model ekran kartı takılmamalı, AGP sistemlere yatırım yapılmamalı.

S: Ben size bana ekran kartı önermeniz için başvuruyorum. Yaklaşık 1200 lira bütçem var ve bu kartı seneye alacağım. Bana bütçeme uygun olarak GTX 580 mi 6990 mi önerirsiniz? GTX 580 alırsam EVGA almayı düşünüyorum, bu kart bana kaç TL'ye mal olur. Mustafa Can Öztürk

C: Mustafa Bey sisteminizin diğer özelliklerini bilmeden sistem tavsiyesi yapmak mümkün değil. Güç kaynağınız bu ekran kartı ile uyumlu mu? Kasanız ekran kartı için gerçekli havalandırma desteğine sahip mi? İşlemciniz nedir? Tüm bunlar yeterliyse tavsiyem GTX 580 Lightning ya da HD 6970 Lightning olacaktır. EVGA da çok kaliteli fakat henüz ülkemizde satılmaya başlanmadı.

S: Ben seneye HD 6990 ekran kartı almak istiyorum ama anakartıma uyar mı bilemiyorum. Anakartım MSI H55M-P31 (MS-7636). Seneye alacağım için ne kadara mal olur? Bir de HD 6990 için en az kaç Watt PSU gerekir ve full tower kasa almam gerekir mi? Görkem Narinoğlu

C: Sevgili Görkem ekran kartı anakartına uyuyor ama anakartına uyması yeterli değil. İşlemcinin bu ekran kartı için yeterli mi? RAM miktarın yeterli mi? Kasa soğutman ne durumda? Ayrıca bir başka konuda seneye HD 6990'ın eskimiş olacağı. Seneye aynı fiyata büyük ihtimalle çok daha iyi bir kart alabileceksin. Büyük ihtimalle 7990 aramızda

olacak. Güç kaynağı konusunda HD 6990 için 600 Watt veya üzeri şart. Ama seneye 7990 çıkarsa daha düşük güç tüketeceği için belki de 500 Watt yeterli olacak. Yani şimdiden seneye alacağın kartın hesabını yapmak pek doğru değil.

S: Yeni bir PC toplamak istiyorum yalnız ekran kartları arasında kararsız kaldım. Günlerdir bu konu hakkında araştırma yapıyorum ancak tatmin edici bir cevap bulamadım. HD 5850 ve HD 6850 arasında büyük çelişki içerisinde bütün kullanıcılar. 6850'nin 5850'in yenilenmiş sürümü olduğu, düşük güç tüketimi ve 3D desteği olduğu yazıyor. Ancak performans bakımından 5850 daha üstün görülüyor. Fiyatları da hemen hemen birbiriyle aynı. Bu konuda yardımcı olursanız sevinirim. Beran Biricik

C: Sevgili Beran, performans her zaman en önemli kıstas değildir. Güç tüketimi ve ısınma da bir o kadar önemli. Bu yüzden tavsiyem HD 6850 olacaktır. Ayrıca performans konusunda da büyük bir boşluk yok arada. Zaten daha önce benzer bir durumu 5870 ile 6870 arasında söylemiştim. O yüzden daha çok yeni nesil kartlar tercih edilmeli.

S: PS3'ümü televizyona bağladığımda PS3 çalışıyor ama görüntü gelmiyor. Kullanma kılavuzunda beş saniye aralıklarla güç butonuna basın diyor. Yaptım olmadı. Sorun nedir? Batuhan Köroğlu

C: TV'nin giriş seçeneğini HDMI'a alman gerekebilir. Yine PS3'ün çözünürlük ayarı varsa çözünürlüğü düşürmen gerekebilir.

S: Öncelikle sistemimi yazayım, Intel Core 2 Duo 2.00Ghz (E4400), 2x2GB 800Mhz RAM, Gigabyte EP41-UD3L, HIS 5670 1GB GDDR5, Everest 450W Power (hakiki değil galiba), Samsung 80 GB HDD. Bu sistemle, Crysis 2, NFS Host Pursuit, Call of Duty: Black Ops ve bazı yeni çıkan oyunlarda donukluk yapıyor. Nedenini hala anlamış değilim. Hangisine yanayım? Anakart ve RAM'lere verdiğim parayı mı? Yoksa ekran kartına verdiğim parayı mı? Ben oyunları full grafik oynamak istiyorum. Ne yapmam gerekir. Eğer herhangi bir parça değişilecek olursa da ne kadara mal olur? Yattara İbrahim

C: Sevgili İbrahim bakkala gitmeden önce tavsiyelerime biraz kulak verseydin yanmana gerek kalmazdı. Öncelikle o Everest güç kaynağından kurtul. Kaliteli bir şeyler al. Sonra işlemcini E8000 ya da Q9000 serisi ile değiştir. Sonrasında ekran kartını HD 6770 veya üstü yaptın mı oyunlardan performans almaya başlayabilirsin. Tabii bu parçaları bakkaldan alırsan yanmana her zaman mahkumsun.

S: Dizüstü bilgisayar aldım, ekran kartı GT540M. Fakat sürücü sürümü 266.39. Bunu 270.61'e yükselteceğim ▶

► ama şimdiye kadar rastlamadığım bir şekilde kurulumda "Uyumlu grafik donanımı bulunamadı" diyor.
Firat Ceylan

C: Öncelikle aklıma ilk gelen masaüstü sistemler için hazırlanmış sürücü indirmeye çalıştığın. Eğer öyle yapıyorsan ekran kartı olarak 500M modelini seçmeli ve Verde Notebook Driver adlı sürücü indirmelisin. Bir başka ihtimal de Samsung'un ekran kartını modifiye etmiş olması. Bu durumda güncel sürücüyü ya Samsung'tan ya da laptopvideo2go.com adresinden edineceksin.

S: Şimdi yeni bir bilgisayar almayı düşünüyorum. Masaüstü mü yoksa dizüstü mü olsun kararsızım. Bu konuda fikrini aldıktan sonra birde sana marka konusunda danışacaktım. Ben toplama taraftarı değilim, hem garantisi olsun hem de özellikler olsun. Casper çok hoşuma gidiyor kalite konusunda, özellikle Türk malı, bence bu çok önemli. Başka marka tavsiyen varsa beklerim ben buradayım. Bu konuda bana yardımcı olursan sevinirim. *Barış Orak*

C: Sevgili Barış öncelikle mesajından ilk çıkardığım yorum: Toplama PC hakkında yeterince bilgin yok. Garantili bir PC istiyorum demişsin, toplama bilgisayarların garanti süresi marka bilgisayarlardan daha yüksek. Marka PC'nin garantisi iki yıl, toplama PC'nin parçalarının garantisi üç ila beş yıl arasında değişiyor. Sonuçta toplama bilgisayarlar hurdalıktan toplanıyor. Kalite konusunda beğendiğin markanın testlerimizde pek de kaliteli olduğunu söyleyemem. Ucuz ekran kartları, ucuz bellek, ucuz anakart, ucuz sabit disk... Bütün parçalar en ucuzlardan kullanılıyor. Türk malı demişsin. Piyasada Türk malı bir bilgisayar yok. Bilgisayarların hepsi Tayvan ya da Çin malı. Türkiye'de tek yapılan işlem üzerine etiket yapıştırmak. Bu yüzden sana tek marka tavsiyem daha önce dergide incelediğimiz Blade-PC olacaktır. Ama her zamanki tercihim toplama bilgisayardır.

S: Ben geçen ay Toshiba laptop aldım fakat oyunlar kasiyor. Mesela Brink'e girmek istediğimde kasmaktan oyunu oynayamıyorum. Sistem özellikleri: Intel Core i5 2,7 Ghz, ATI Mobility Radeon HD 5650 2GB, 650 GB sabit disk ve 4 GB RAM. Windows 7 Sistemimin derecelendirmesini 5,9 olarak veriyor fakat ben oyunları oynarken fena halde kasiyor. Bunun sebebi nedir? *Sinan Şahin*

C: Öncelikle dizüstü bilgisayar şarja takılı olmalı. Aksi takdirde ekran kartı tasarruf moduna geçer ve performansını kısar. Sonrasında DirectX ve sürücüler de güncel olmalı. Dergi piyasaya çıktığında Catalyst 11.6 sürücüsü piyasaya çıkacak. Brink belki kasabilir, dizüstü için optimize edilmemiştir. Başka oyunlarla da dene. Sorun devam ederse geliştiricilere e-posta yollayabilirsiniz. Ayrıca sistemde çift ekran kartı varsa harici ekran kartını kullandığından emin ol.

S: Ben güç kaynağıma göre bir ekran kartı baktım ve bunu aldım. Aldığım model HD 5450 biliyorum çok iyi bir ekran kartı değil ama yine her oyunda düşük ayar ve yüksek çözünürlükte akıcı bir oyunda keyfi veriyor ve benim için oyun dediğin sadece grafikten oluşmaz ve ben gayet memnunum. Bilgisayarımın bir diğer özellikleri ise şöyle: Intel E5700 Dual Core 3.00 Ghz, 3 GB RAM ve 250 Watt güç kaynağı. Sorum şu: bu güç kaynağını değiştirmeden bana önerebileceğin en iyi ekran kartı nedir? Bir diğer sorum ise bilgisayarımı Windows 7 yapmak istiyorum. XP ile arasında oyunlardaki performansta yüzde kaç fark vardır? *Tonguç Yerli*

C: Sevgili Tonguç öncelikle o sisteme 250 Watt güç kaynağı takan bakkalı bul. Ya da hiç uğraşma, zira hemen sana daha kalitesiz bir 450 Watt satmaya çalışacaktır. Her hâlikarda 250 Watt güç kaynaklı bir sisteme bırak ekran kartı takmayı, işlemcisi bile emanet etme. Şebekedeki en ufak voltaj değişiminde bilgisayarının bütün parçaları yanacaktır. Sana şaka gibi gelebilir ama ben bu senaryoyu çok gördüm. Güç kaynağından tasarruf etmeye çalışırken sistemden olabirsin. O yüzden sana ekran kartı falan önermeyeceğim. Sana Xigmatek ya da Xilence 400W tavsiye ediyorum. Windows 7'ye hala geçemediyse Şubat 2010 sayısına mutlaka göz at. Ayrıca DirectX 11 destekli bir ekran kartını DirectX 9.0 destekli eskimiş bir işletim sistemiyle kullandığını da hatırlatayım.

S: Benim bilgisayarım Acer Aspire 6930g (Intel Core 2 Duo 2.0 Ghz, ATI Radeon HD 4650, 4 GB RAM). Bilgisayar için harcayabileceğim 2000 TL param var. Ben bilgisayarımı bu parayla aldığım bir bilgisayarla değiştirmem performans artışı ne kadar olur? Eğer %10-15 gibi bir artış olacaksa değiştirmek istemiyorum. Onun yerine biraz daha para biriktirip, 3D teknolojisi gelişinceye kadar bekleyip öyle bir bilgisayar almayı düşünüyorum. Sizce doğru bir karar mı vermiş olurum? Kararım kötü ise bu paraya uygun masaüstü bir bilgisayar önerir misiniz? *Mert Akkaya*

C: Şu an kullandığın dizüstü bilgisayar gayet iyi fakat DirectX 11 desteği yok. Ben de HD 4650 ekran kartlı bir dizüstü kullanıyordum, şu anda HD 6700 ekran kartlı bir başka dizüstü PC'ye terfi ettim. 2000 TL'ye şu anda Sandy Bridge Core i7 işlemcili ve HD 6770M ekran kartlı bir dizüstü alabilen mümkün. HP Pavilion DV6-6020ET modeli 1850 TL civarında bir fiyat etiketine sahip ve şu an aldığın performansın iki katından fazla bir performans sunuyor.

S: İki aydır All Points Bulletin Reloaded oynamaya başladım fakat son bir haftadır sürekli hatalar alıyorum. Memory değerim 1950'yi geçince oyundan atıyor. Bu da yaklaşık 30 dakikada bir oluyor. Yeni RAM almayı düşünüyorum. Sence problem sistemimde midir yoksa oyunda mıdır? Eğer sorun RAM'lerdeyse bana RAM önerebilir misin? *Uğurcan Kalkan*

C: Sorun her zaman donanımlarda olacak diye bir şart yok. Bana öyle geliyor ki sorun oyunda. Fakat ben RAM'lerden şüpheleniyorum dersin de Memtest86+ ile bellek modüllerini test edebilirsin. Bu program sana kesin cevap verecektir.

S: Harici sabit diskteki dosyaların nerdeyse yarısı görünmemeye başladı ama silinmedi çünkü boş alanda değişme olmadı. Bir de o klasörde başka dosya açamıyorum zaten bu isimde klasör var diyor. Virüs programında taratırken de onları görüyor ve tarıyor ama ben normal olarak açtığımda gözüküyor. *Kerem uzun*

C: Bilgisayarına bulaşan bir virüs dosyaları gizliyor. Fakat dosyaları normal olarak gizlemek yerine sanki bir sistem klasörü gibi gizliyor. Bu yüzden de gizli dosyaları göster dediğinde sistem dosyalarını göremediğin için dosyalarını göremiyorsun. Kaspersky Rescue Disk veya Norton Bootable Recovery Disk ile tarama yapman gerekiyor. Aksi takdirde o virüsten kurtulman zor.

S: Sistemimde anakart olarak Asus Maximus II Formula, 8 GB DDR2 RAM, Intel Core 2 Quad Q8300 2,50 Ghz İşlemci, ATI Radeon HD 4890 ekran kartı ve

550 Watt güç kaynağı mevcut. Burada anakartıma iki adet ekran kartı takmak istiyorum fakat ekran kartımın aynısını bulmak epey bir zor, benim aklımda ise ekran kartımı elden çıkarıp daha iyisinden iki adet ekran kartı almak var. Sizce anakartıma uygun en iyi ekran kartı hangisi? Çift ekran kartı kullanmak bilgisayarımı ne yönde etkiler? Ayrıca işlemcimi de değiştirsem ne önerirsiniz? *Mehmet Kandemir*

C: Çift ekran kartını hem bazı kısıtlamalardan dolayı hem de ikinci kartın performansı iki kat artırmadığı için tavsiye etmiyorum. Bunun yerine bir tane fakat hızlı bir kart alınmasını tavsiye ediyorum. Zaten şu anda kullandığın kart üst seviye bir kart. Bu yüzden sana yine üst seviye fakat çok daha fazla özellik sunan HD 6950 veya HD 6970 tavsiye ediyorum. İşlemcin gayet iyi, değiştirmeye gerek yok.

S: Ben internet sağlayıcıyı değiştirmek istiyorum. Herkesten duyduğum bir laf var: "Altyapı TNET." bu ne kadar doğru? Siz hangisini öneriyorsunuz? İl olarak Kayseri'de yaşıyorum. *Çağatay Özcan*

C: Evet, neredeyse bütün servis sağlayıcılar Türk Telekom altyapısını kullanıyor. Kayseri'de Turkcell Superonline Fiber optik yok fakat gelirse geçmeni tavsiye ederim. Bir başka alternatif de Uydunet. Uydunet'in altyapısı da kendisine ait ve çok hızlı. TV kablolu ile geliyor internet ve sunulan hızlı tam anlamıyla alabiliyorsun. Bir başka alternatif de 3G. Artık 21 Mbps gibi hızlar mevcut fakat gecikme süresi kötü olduğu için online oyunlarda sorun çıkarıyor.

S: Şu anki sistemim ASUS P5LD2-X GBL, 2GB RAM, HIS Radeon HD5770, Intel Core 2 Duo E7300 2.66 Ghz. Eski ekran kartım ASUS Radeon HD3650 idi. Bu kart varken bilgisayarım hemen açılmaya başladı. Fakat HD5770 taktıktan sonra POST sesi yaklaşık 25-30 saniye sonra geliyor ve bilgisayarım açılmaya başlıyor. Bu bekleme beni sinir etti artık. Sence sorun nerde? Ben güç kaynağından olduğunu düşünüyorum. (Güç kaynağım 300 Watt) *Mehmet Yılmaz*

C: 300 Watt güç kaynağı olan bilgisayara HD 5770 ekran kartı takman tavsiyesini sana veren bakkalın bu soruna da bir çözümü vardır diye düşünüyorum. Sistemin çalıştığı için dua etmen gerekiyor. Güç kaynağını teneke marka yerine gerçek markalardan al ve en az 400 Watt olsun. Sonrasında sorun devam ederse BIOS güncellemesi yap zira anakartının eski BIOS'u yeni nesil ekran kartlarıyla uyum sorunu oluşturabiliyor.

S: Bende Anakart olarak Gigabyte G33M-S2L var, işlemci olarak da Intel Core 2 duo E7200 var. Ekran kartım güzel Nvidia Geforce GTS 250 fakat bilgisayarımın The Witcher II'yi "low" da çalıştırdığını görünce acilen bu işe bir çözüm getirmem gerektiğini gördüm. Şimdi ben işlemci alacağım. Sence bu anakartın uyumlu olduğu işlemciyi mi alayım yoksa başka anakart mı alayım? *Cenk Saybay*

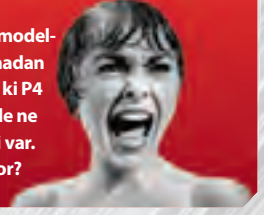
C: Sorun işlemcide değil de ekran kartında gibi gözüküyor. The Witcher II'nin ekran kartı gereksinimi 8800 GT veya GTX 260. Yani soldan ikinci rakam 6'nın üstünde, hatta mümkünse 8 olmalı. Bu durumda sana tavsiyem, güç kaynağın da yetiyorsa, HD 6770 ekran kartı satın alman. RAM miktarın da 4 GB olmalı tabii ki. ■

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

En Saçma Donanım Soruları

S: Benim bilgisayarımın özellikleri şöyle; Pentium 4 3.0 Ghz işlemci, 2 GB RAM, AMD HD 4870 ekran kartı. Counter strike 1.6, The Saboteur, Silkroad Online ve birçok oyunu açtıktan bir süre sonra bilgisayar donuyor ve ekran ya kararıyor, ya da baklava dilimine benzer bir şekilde kalıyor. Bilgisayarı ancak reset atarak düzeltebiliyorum. Ben, ekran kartımın bu soruna neden olduğunu düşünüyorum. Sizce neden böyle oluyor? İşletim sistemim XP SP3 ve ekran kartı güncelleştirmelerini düzenli olarak yapıyorum.

C: Öncelikle bu sisteme HD 4870 ekran kartı eşeğe altın semer takmaktan farksız olmuş. Sanırım işlemcin 2004 yılında çıkan modellerden. Emin olduğum bir başka nokta da o ekran kartını takmadan önce güç kaynağını değiştirmedeğün. Bildiğim bir şey daha var ki P4 bilgisayarlarda 300 Watt güç kaynakları olması. Yani sisteminde ne o ekran kartını destekleyecek bir güç kaynağı ne de bir işlemci var. Kısacası bence soru şu olmalı: bu sistem nasıl oluyor da çalışıyor?

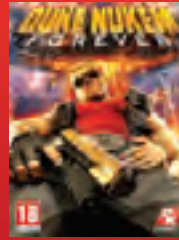


Sistem Gereksinimleri



Alice: Madness Returns

İşletim Sistemi: Windows Vista SP2 / Windows XP SP3 / Windows 7 SP1
İşlemci: Intel Core 2 Duo 1.6 GHz / AMD Athlon X2
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 8.5 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon X1650 / nVidia GeForce 7600



Duke Nukem Forever

İşletim Sistemi: Windows XP SP3 / Windows Vista SP2 / Windows 7 SP1
İşlemci: Intel Core 2 Duo 2.4 GHz / AMD Athlon 64 X2 2.6 Ghz
Bellek: 2 GB
Sabit Disk: 10 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD 3850 / nVidia GeForce 8800 GTS



F.3.A.R.

İşletim Sistemi: Windows 7
İşlemci: Intel Core 2 Duo/Quad 2.93 GHz / AMD Phenom II X2 550
Bellek: 4 GB
Sabit Disk: 10 GB
Ekran Kartı: ATI HD 5750 / nVidia GeForce 9800 GTX



Red Faction: Armageddon

İşletim Sistemi: Windows 7
İşlemci: Intel Core i5 / AMD Phenom II X4
Bellek: 4 GB
Sabit Disk: 7.5 GB
Ekran Kartı: ATI Radeon HD 5000 / nVidia GeForce GTX 400 serisi

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart/ Mini ITX	500 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı ATX	750 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı Tower ATX
ANAKART	AMD Hudson-M1 FCH Tabanlı Anakart	Intel P55 / AMD 8XX PCIe 2.1 / USB 3.0	Intel P67 / AMD 890 Yonga Seti (SATA 3.0 / USB 3.0)
İŞLEMÇİ	AMD Fusion E-350	Intel Core i3 / AMD Athlon II X2, X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4 / X6-Black Edition
BELLEK	2 GB DDR3 1066 MHz	4 GB DDR3 1066/ 1333 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1333-1600 6x2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 6310 (DirectX 11)	Radeon HD 5750 / HD 5770 / GeForce GTX 550	AMD HD 6970 / 6990 - GeForce GTX 590
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	1 TB 7200 RPM	2x 1 TB (RAID 0/1) / 64 GB SATA III 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

Duke Nukem Forever

Hail to the King, baby!

Fazla detaya gerek yok aslında. Duke vuruyor, düşmanları karşısında saygıyla eğiliyor. Oyun bundan ibaret fakat ilginç bir şekilde, birtakım alanlarda şaşırtmayı da ihmal etmiyor. İncelemede bahsetmişim; bir düşmanı idam etmenin, sağlığını tamamıyla düzeltereğini bilebilir miydiniz? Ancak deneme ve yanılma yöntemiyle... Bunun gibi bazı detaylara takılmayın, Duke'ü kontrolünüze aldığınızda bocalamayın diye hazırladık işte bu rehberi. Siz okumaya başlayın, ben de açayım müziği sonuna kadar da alt kattaki komşular iyicene çileden çıksın! Children of Bodom'dan geliyor: Worth It?



Hareket yeteneği

Bulletstorm'da sadece yürüyebildiğimiz gerçeği beni hala sarsıyor. Yakında gideceğimiz yolu da çizeler tebeşirle, tam olur. Neyse ki Duke Nukem'da nispeten daha özgürüz.

Duke'ün hareketleri arasında zıplama yeteneği bir hayli önemli çünkü oyun dikey olarak da size güzellikler sunuyor. Her ne kadar zıplayıp eğilerek camlardan geçmek gibi ileri FPS hareketleri olmasa da oyunda bol bol zıplayacağınızı bilin.

Duke, koşma yeteneğine de sahip fakat uzun süre koşamıyor, yoruluyor. Ne zamanlar koşacağınızı da ben size hemen söyleyeyim. Ego'nuz azaldığında ve büyük boss'larla karşılaştığınızda. Koşup kayma gibi hareketler bekleyenlerse avuçlarını yalar.

Duke'ün bunların dışında başka bir numarası yok. Buluyor silahları, ateş ediyor, o kadar. Araçlara da biniyor tabii ama bunu da bir hareket olarak değerlendiremeyiz. O yüzden gelin size silahları tanıtayım...



Silahlar

Her duruma uygun bir silahı var Duke'ün. Kendinden katbekat büyüklere de etkili, küçüklere de. Hemen sıralamaya başlayalım.

M1911 Tabanca

Çoğu oyunun aksine, oyunda ilk kullandığınız silah tabanca olmuyor. Bir kutuyu alıp bir uzaylının kafasına geçirecek onun lazer silahını alıyor ve ancak biraz ilerledikten sonra tabancayla karşılaşıyorsunuz. Tabanca çok seri ateş ediyor fakat ben kullanmadım, anlamlı gelmedi. Siz de kullanmayın. (Öyle buyurdum.)

Shotgun

"Uzaylı istilası varsa camı kırınız." yazan bir camekanın ardında duruyor Shotgun ve onu aldıktan sonra herkesle yakın dövüşe girmek istiyorsunuz. Shotgun yakın mesafede harika bir iş çıkarıyor. (Sinema çevirisi cümlesi.) Düşmanlarınızın kolu bacağı kopuyor, yamulup gidiyorlar. Uzun mesafede ve uçan düşmanlara karşı kullanmanızı tavsiye etmem.

Ripper

Makinelî tüfeğe havalı bir isim vermek adına, Ripper! Ripper çok hızlı atış yapan bir silah fakat kurşunlarının etkisi biraz az. Yine de her daim yanımda taşıdım ve hiçbir zaman pişman olmadım. Cephanesi de kolay bulunuyor üstelik.

AT Laser Gun

Tek basışta üçlü atış yapan bir lazer silahı ve ancak uzaylılar düşürse alabiliyorsunuz. Kullanışlı bir silah değil, o yüzden üstünde durmaya değmez.

AT Captain Laser Gun

Daha nadir bulunan bu lazer silahı, makinelî tüfek gibi çalışıyor fakat bu da diğer lazer silahı gibi pek kullanışlı değil. Ya da bana öyle geldi. İlla kullanacağım diyorsanız, size karışmayayım.

RPG

Sadece beş tane roket taşıyabildiği için bu silahı alıp almamakta siz de hep tereddüt edeceksiniz. Çok kullanışlı bir silah ve elbette uzun mesafede etkili çalışıyor fakat Duke sadece iki tane silah taşıyabildiği için roketatar gördüğünüzde, tereddüt ediyorsunuz. Roketatarın en iyi özelliği, hedefe kilitlenebilmesi. Tabii bunun için silahı hedefe doğrulttuktan sonra, bir süre beklemeniz gerekiyor ve bu sırada düşmanınız bir şeylerin arkasına geçmemeli. Özellikle uzay gemileri ve boss'larda işe yarıyor RPG; kapalı mekanlara girdiğinizde başka silaha geçiş yapabilirsiniz.

Devastator

Favori silahlarımdan bir tanesi. Hem yeniden doldurmaya gerek duymuyor, hem de çok seri atış yapıyor. Devastator çok nadir karşınıza çıkıyor, o yüzden bir kez bulduktan sonra bırakmak istemiyorsunuz. Aynı roketatar gibi, Devastator'ın da yakın mesafede işleme si zor fakat yine de RPG'ye göre daha iyi bir performans sergiliyor. Bu silahın işe yaramadığı düşman grubu da küçük ve fazla hareketli olanlar olarak özetlenebilir. Boss'lar içinse biçilmiş kaftan.

Enforcer Gun

Bu silahı sevmediğimi söylersem, yalan olur lakin kullanımı biraz zor. Öncelikle, bu silah bir hedef görmezse işlemiyor. Üç tane roket yolluyor hedefine ve bu roketler hedefine ulaşmak için her yolu seçiyor. Tabii bir hedef belirtmezseniz, roketler de kendi kafasına göre davranıyor ve konsept çöküyor. Silahın bir diğer kötü özelliği de az cephanesinin bulunması. Tek basışta üç roket harcıyor ve toplamda 15 roket taşıyor. Pek kullanışlı sayılmaz.

Railgun

Bu silahı geliştirebilsek ve daha fazla cephane taşıyabilmesinin sağlasak, tüm oyunu tek silahla bitirebilirdim. Dürbün eklentisine sahip olduğu için keskin atış yapabilmeye olanak tanıyor Railgun ve daha da iyisi, düşmanlarınız bir şeylerin arkasına saklanırsa mermi bunları da deliyor ve enayi uzaylıyı duvara yapıştırıyor. (Sevmiyorum onları.)

Freeze Ray

Çok daha iyi olabileceken, hiçbir şeye benzememiş olan bir silahtır Freeze Ray. Bak şimdi ben olsam ne yapardım. Bu silaha iki atış modu koyardım. Bir tanesiyle bir ışın gibi yollardım enerjii ve düşmanlarımı donduktan sonra, bir tekme basardım kafalarına. (Bu var zaten.) Diğer atış modunu ışın olarak değil de enerji topları gibi yapardım ve bununla da ufak patlamalar olmasını sağlardım. Böylece uçan düşmanlarımı donup yere çakılır, bir duvara ateş edersem de patlamanın etkisiyle yakındaki düşmanlar donup kalırdı. Ben böyle yapardım fakat yapıcılar, doğru düzgün işlemeyen bir silah hazırlamayı uygun görmüş.

Shrink Ray

Duke Nukem 3D'den tanıdığımız ve pek sevdiğimiz bir silah Shrink Ray. Düşmanları küçültüyor ve ardından onlara bakarak üstlerine yürürsek, onları eziyoruz. Eğer düşmanlarımızı zamanında yok etmezsek, eski hallerine geri dönüyor ve bize saldırıyorlar. Eğlenceli bir silah fakat o kadar nadiren düşüyor ki pek kullanma fırsatımız olmuyor.

Trip Mine

Mayın. Yeterli mi? Tamam biraz daha anlatayım. Özellikle hangi yolda ilerleyeceğinizi bildiğiniz düşmanlara karşı etkili bir silah bu ve daha da güzel, düşmanların üzerine de yapıyor ve ardından da patlıyor.

Pipe Bomb

Birkaç bulmacayı çözmek için kullanmanız gereken, el bombası türevi bir silah. Bunlardan dört tane taşıyabiliyorsunuz ve bunları attıktan sonra, kendiniz patlatıyorsunuz. Toplu katliam için son derece iyi.





■ Ego patlaması

Eskiden sağlık paketleri vardı, artık bu devir sona erdi ve Duke de bu düzene ayak uydurmuş durumda. Duke'ün Ego adında bir sağlık barı bulunuyor. Ne zaman ki kurşunların hedefi olursak, Ego'muz azalıyor, azalıyor ve ekran kırmızı tonlarıyla coşarken, Duke'ün gözlüğü kırılıyor ve ölüyor. Bu barı yeniden eski haline getirebilmek için saklanmak ve ateş hattından uzak durmamız gerekiyor; evet, aynen 1600 farklı FPS'de olduğu gibi...

Ego barının ne kadar uzun olduğu, bizim yeteneklerimize bağlı. Şöyle ki oyun boyunca yaptığımız birçok hareket bize Ego puanı olarak geri dönüyor. Bu hareketler de Duke Nukem'a uygun olarak, eğlenceli ve enteresan hareketleri kapsıyor.

Örneğin; pisuara ilk defa işemek, Ego puanı olarak size geri dönüyor. Bench Press yapmak, yani halter kaldırmak da Ego puanı demek. (Tüm ağırlıkların takıldığından emin olun yoksa puan alamazsınız.) Bir çocuğun defterini imzalamak, kum torbasına yumruk atmak, aynada kendinizi incelemek, oyun makinelerinde yüksek skorlara ulaşmak hep Ego puanı demek. O yüzden oyunu oynarken etrafınızı da iyice inceleyin. Gözünüze takılan her şeyle etkileşime geçin. Oyunun sonlarına doğru Ego'nuzun yüksek olması, bayağı işinize yarıyor.



■ Mini oyunlar

Ego puanını yükseltmek ve biraz da farklı işler yapmak için karşılaştığımız mini oyunları oynayabiliyorsunuz. Bunların arasında video poker, slot makineleri, air hockey, Alien Abortion ve tilt gibi oyunlar bulunuyor.

Video poker, bildiğiniz poker ama kumar makinesinde oynanıyor. Size beş tane kağıt dağıtılıyor ve bunlardan istediğiniz kadarını tutma şansı veriliyor. Diyelim ki iki valeniz var ve diğer kağıtlar da kel alaka. İki valeyi tutup üç tane yeni kağıt istiyorsunuz ve yeni gelen kağıtlara göre de bir kazanç sağlıyorsunuz. (Dört tane valeniz olursa örneğin, bayağı köşesiniz...) Slot makinelerinde sadece kolu çeviriyor ve yan yana aynı sembolden üç tane gelmesi için dua ediyorsunuz. Birçok oyun salonunda bulunan air hockey'in Türkçe'si nedir, bilmiyorum fakat yüzeyinde hava olan ve bu sayede diskin kaymasını sağlayan, iki oyuncunun bu diski birbirlerinin

kalesine atmaya çalıştığı, o meşhur ve eski oyunu oynayabiliyorsunuz. (Anlatması ne zormuş.) (Bence masa hokeyi! - Şefik) Rakibiniz oyunu çok kötü oynuyor bu oyunda fakat genellikle bir hisim attığınız disk, bir yerlerden sekip sizin kalenize giriyor ve o şekilde kaybedebiliyorsunuz. Alien Abortion da bir çeşit atari salonu oyunu. Hani çeşitli deliklerden fırlayan yaratıkların kafasına elimizdeki çekiçle vurduk ve onlar içeri kaçardı ya, işte o oyun. Burada da deliklerden uzaylılar çıkıyor ve onların çıktığı deliklere vurarak, yerlerine iteliyoruz. Bu oyunda en yüksek puanı geçerseniz Ego puanını da alıyorsunuz.

Ve son olarak tilt oyunu. Etraftaki kaliteli tilt oyunlarını sakın örnek almayın; Duke Nukem'daki tilt oyunu bayağı uyduruk. Puan bölgeleri, tasarımı, efektler... Hiç de iyi değil. Yine de Ego puanını almak için başında zaman harcayabilirsiniz.

■ Düşmanlar

Düşman çeşidimiz pek fazla değil. Lazer silahlı ve zırhlı uzaylılarımız, domuz görünümü ve silah taşıyabilen yaratıklarımız, beyin gücü kullanabilen ve uçan Octabrain'lerimiz, yine uçan ve roket atmaya meraklı şişman arkadaşlarımız ve böcek benzeri birtakım canavarlarımız var.

Lazer silahlı olan düşmanlar tek kelimeyle, "yazık". Hiçbir şekilde tehlike içermiyorlar zira ellerindeki silahlarla sizi vurmaları pek zor.

Domuz yaratıkların yakın dövüşe girenleri tehlikeli. Bunlar sizi gördüğünde delirip tek bir çizgi üzerinde koştuğu için onları mayın döşeyerek kolayca patlatabilirsiniz. Ya da size yeterince yakın oluncaya kadar bekleyin ve sonra pompalı tüfekte işlerini bitirin. Railgun'la da çok iyi avlandıklarını belirtiyim. Ellerinde pompalı tüfek taşıyanlar da hatırı sayılır bir hasar veriyor size, onları da uzaktan halletmeye bakın.

Octabrain'ler bayağı sinir bozucu yaratıklar. Hem ucuyorlar, hem hızlılar, hem de ağır hasar veren saldırıları var. Bunlara karşı tek parça cephane harcayan silahlar pek işlemiyor. Siz de benim gibi kapın Ripper'ı, tarayın gitsin.

Küçük yaratıklara karşı yine Ripper iyi bir çözüm veya Pipe Bomb ile toplu katliam da yapabilirsiniz zira bu yaratıklar genellikle tek başına hareket etmiyor.

Sıradan düşmanların ötesinde boss'lar zaman zaman problem çıkartabiliyor. Örneğin; oyunun başındaki boss, sadece çevresinde koşup ateş ederek ortadan kaldırılabiliyor. Zaten bu bölümde sadece Devastator kullanabildiğiniz için silah seçimi yapmanız da gerekmiyor.

Bir başka örnek; Alien Queen için farklı bir strateji izlemeniz gerekiyor. Alien Queen'e sadece belirli bir mesafeye kadar yaklaşabiliyorsunuz ve bu boss,

sizi gördüğünde kollarındaki kalkanlarla yüzünü kapatıyor, silahlarının etkisiz kalıyor. Burada yapmanız gereken, sağ tarafta bulunan trambolin benzeri çığge el bombası atmak ve bomba Alien Queen'in defansından sızarken, patlatmak. Böylece Alien Queen yüzünü açacak ve ona saldırma fırsatı verecek.

Octaking adındaki boss'la ikinci karşılaşmamızda da bir strateji izlememiz gerekiyor. Şöyle ki onunla birlikte ufak Octabrain'ler de size saldırdığı ve saklanacak yeriniz olmadığı için kısa sürede ölebiliyorsunuz. Burada bira içip defansınızı kesinlikle artırmalısınız ve Octabrain'ler geldiğinde ilk önce onları temizlemelisiniz. Ardından Devastator ile her fırsatını bulduğunuzda Octaking'e saydırın ve sürekli hareket halinde olun.

Boss'lar çok zor sayılmasa da karşılına geçip ateş ederek başarılı olma ihtimaliniz yok, bunu sakın unutmayın.



İpuçları

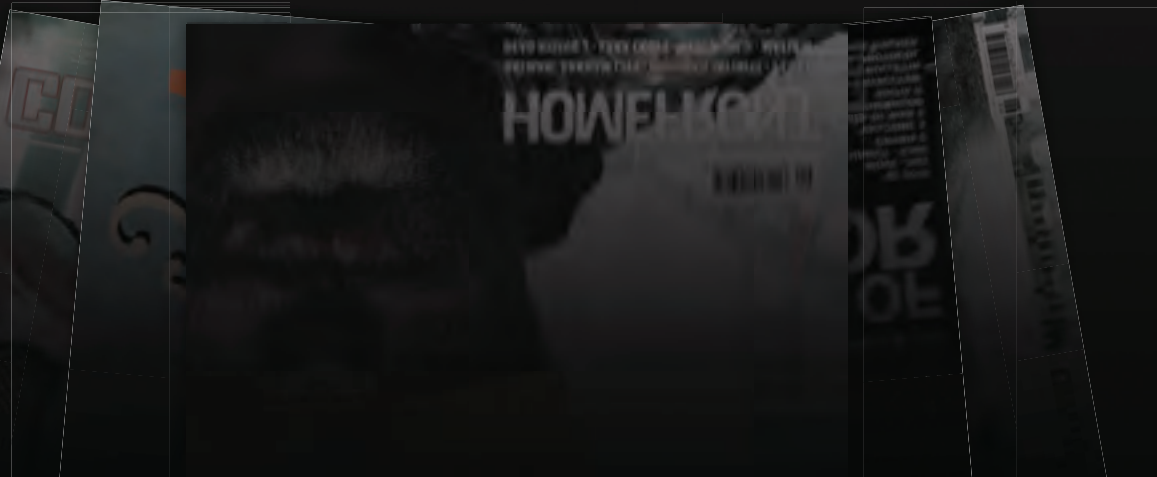
- Eğer tutup atacak nesnelere varsa etrafta, bunları kullanarak çoğu düşmanı tek vuruşta öldürebilirsiniz.
- Shrink Ray'ı özellikle tehlikeli düşmanlar üzerinde kullanın ve hayır, boss'lar bu silahtan etkilenmiyor.
- Üzerinde EDF logosu olan kutulardan cephane bulabilirsiniz.
- Birasıydı, steroid'iydi, bu tip ekstra ekipmanlardan sadece birer tane taşıyabiliyorsunuz. Çok anlamsız olmuş...
- Mavi variller, normal varillerden daha ağır. Bunları bazı bulmacaları çözmek için kullanmanız gerekiyor. (Örnek: Bir konteynirin size yukarıya yol yapması için ağırlık merkezini değiştiriyorsunuz.)
- Kırmızı varillere ateş ederek patlamalarını sağlayabilirsiniz. Yangın tüplerine ateş ederek de alevleri söndürebiliyorsunuz.
- Küçüldüğümüzde ne yapmanız gerektiğini iyice anlayın ve o noktaya ulaşmak için rotanızı çizin. Genellikle uzunca bir, platform öğeleri barındıran bir yol izlemeniz gerekiyor.

- Taretleri kullanırken elinizi tetikte bırakmayın; silahınız fazla ısınıp bir süre işlemez hale geliyor.
- En yüksek Ego puanı tilt makinesinden geliyor. Oyunun başında zaman harcamanız gerekebilir.
- Octabrain adındaki uçan ahtapotlar, roketlerinizi ve bombalarınızı size geri yolluyor. Başka silahlar deneyin.
- Domuz yaratıklar ölmeye yakın "berserk" moduna geçip enerjilerini geri kazanıyor ve size yaklaştıklarında sizi kapıp kafanızı kopartmaya çalışıyorlar. Bu olursa, ekranda beliren tuşa art arda basmaya çalışın.
- Oyunu "Let's Rock" zorluk seviyesinde bitirerek ekstra oyun seçeneklerine ulaşabilirsiniz.
- Bu oyunu satın almayı düşünüyorsanız, birkaç arkadaş bir araya gelip alın. Ya da bir yerlerden ödünç alıp oynayın. Para vermeye deyecek bir oyun olmamış maalesef...

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69 TL



ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**
0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa

Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik **69 TL**

Bu form 31 Temmuz 2011 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 1111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.

*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

***Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)**

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

PC TOP 10



Batman: Arkham Asylum

Çizgi romandan, diziden, filminden ya da herhangi bir eserden oyuna uyarlanan gelmiş geçmiş en iyi yapım belki de.

3.0 Ghz İşlemci,
ATI 1300 / nVidia 6600 Ekran
Kartı, 2 GB RAM

Yapım Rocksteady
Dağıtım Eidos
Çıkış Tarihi 2009

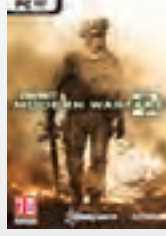


Battlefield: Bad Company 2

Bad Company'nin devam oyunu, sadece Battlefield serisinin en iyi oyunu olmakla kalmadı, Call of Duty 4: Modern Warfare'ı da geride bıraktı.

2.0 Ghz İşlemci, ATI X1900 /
nVidia 7800GT Ekran Kartı, 2
GB RAM

Yapım EA DICE
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2010

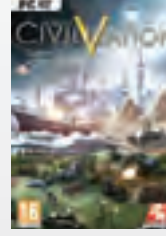


Call of Duty: Modern Warfare 2

Activision'ın en çok güvendiği para basma makinelerinden Call of Duty serisi, son oyunuyla yine zirve yaptı.

2.4 Ghz İşlemci,
ATI 9800 Pro / nVidia 6600
Ekran Kartı, 768 MB RAM

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2009

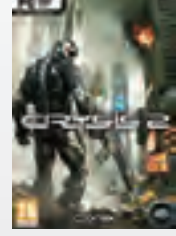


Civilization V

Civilization serisinin kalitesi beşinci oyunda da karşımızda. Yeni taktiğe dayalı savaş sistemi de cabası.

2.0 Ghz İşlemci, ATI HD
2600XT / nVidia 7900GS
Ekran Kartı, 2 GB RAM

Yapım Fireaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010

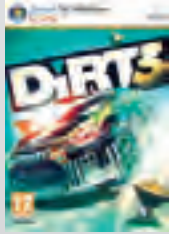


Crysis 2

New York, New York olalı böyle aksiyon görmedi. Nanosuit 2.0'ın modası kolay kolay geçecek gibi değil.

2.0 Ghz İşlemci, ATI HD 3850 /
nVidia 8800GT Ekran Kartı,
2 GB RAM

Yapım Crytek
Dağıtım EA Games
Çıkış Tarihi 2011



DiRT 3

Görselliğiyle oyuncuları etkisi altına alan oyunda parkurların tozunu dumana katıyoruz.

3.0 Ghz İşlemci,
ATI HD 4770 512MB, nVidia
8800 GTS 512 MB, 3 GB RAM

Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Çıkış Tarihi 2011

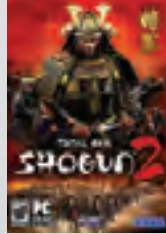


Portal 2

Valve'in son şaheseri... Bu kez arkadaşınızla birlikte portalı açıp sonsuzluğa doğru yuvarlanabilirsiniz.

3.0 Ghz İşlemci,
ATI X800 / nVidia 7600,
2 GB RAM

Yapım Valve
Dağıtım Valve
Çıkış Tarihi 2011

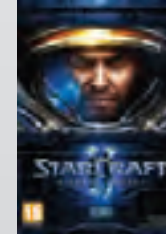


Shogun 2: Total War

İşte beklediğimiz, özlediğimiz strateji keyfi. Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

2.6 Ghz İşlemci, ATI HD 2600
Pro / nVidia 7900 GS
Ekran Kartı, 2 GB RAM

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi 2011

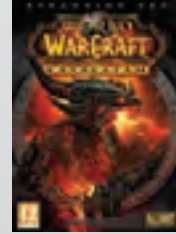


StarCraft II

Yıllarca süren bekleyiştin sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

2.6 Ghz İşlemci,
ATI 9800 Pro / nVidia 6600 GT
Ekran Kartı, 1.5 GB RAM

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2010



World of Warcraft: Cataclysm

World of Warcraft evreninde ezberleri bozan eklenti paketi Cataclysm, hayranlarını uykusuz gecelere mahkum etmek için geri döndü.

1.3 Ghz İşlemci, ATI 9500 /
nVidia FX Ekran Kartı,
1 GB RAM

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2010

Bu ay ne oynadık



Duke Nukem Forever

Tam "Hail to the King baby!" diyecektik ki dilimizin ucunda kaldı. Bunca yıl beledikten sonra Duke Nukem'in dönüşü bizde soğuk duş etkisi yaptı. Hepimiz heyecan içinde oyunu açtık ama Duke bizi hüsrana uğrattı. Ayıp ettin Duke,

sana yakıştıramadık bunu. Bazen "Duke Nukem Forever hiç çıkmaydı ve efsane olarak kalsaydı daha mı iyi olurdu" diye düşünmeden edemiyoruz. Severiz Duke Nukem'i, hatırı vardır bizde ama bu olmadı Duke, hem de hiç olmadı.

2.0 Ghz İşlemci, ATI HD 2600 /
nVidia 8800GTS Ekran Kartı, 1
GB RAM

Yapım Gearbox Software
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 10 Haziran 2011

360 PS3 PS2 TOP 10

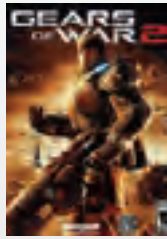


FIFA 11 PS3

FIFA'nın istikrarlı yükselişi devam ediyor. Oynanış sistemindeki, animasyonlardaki gerçekçilik ve tutarlılık FIFA 10'a göre çok daha yüksek seviyede.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım EA
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2010

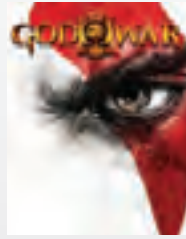


Gears of War 2 360

Marcus Fenix ve adamları (ve testeresi) unutulmamacak anlar yaşattı Xbox 360 sahiplerine. Bir shooter oyununun nasıl olması gerektiğine dair bir ders adeta Gears of War serisi.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2008



God of War III PS3

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boşa çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010

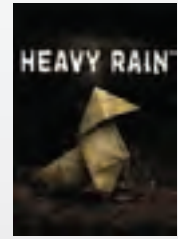


Halo: Reach 360

Bungie, Reach ile Halo serisine dillere destan bir şekilde veda ediyor. Kocaman bir alkış!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Bungie
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2010



Heavy Rain PS3

Sadece PS3 sahiplerinin tadına bakabildiği, filmi andıran Heavy Rain'i farklı sonları için defalarca bitirdik.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Quantic Dream
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Killzone 3 PS3

PS3'ün Halo'ya cevabı Killzone 3, Türkçe seslendirmeleri, Sharp Shooter ve üç boyut desteği ile takdirimizi kazandı. Bir tek orijinallik noktasında sıkıntı yaşayan oyunda düşmanın gözünü oymak benzersiz bir deneyim.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

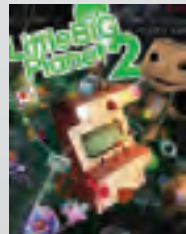


L.A. Noire 360

Rockstar Games etiketli en yeni oyun L.A. Noire'da hiçbir suç cezasız kalmıyor!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Team Bondi
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2011

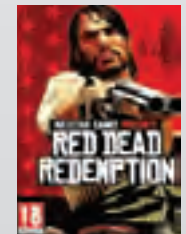


LittleBigPlanet 2 PS3

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

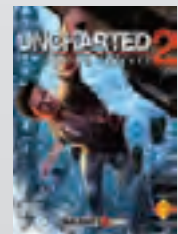


Red Dead Redemption PS3

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Rockstar
Dağıtım Rockstar
Çıkış Tarihi 2010



Uncharted 2: Among Thieves PS3

Geçen yıl Uncharted bizi epey etkilemişti. Uncharted 2, ilk oyunu ikiye katlayacak kadar başarılı. Gerisini siz düşünün artık.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009



Bu ay ne oynadık

inFamous 2 [PlayStation 3]

PS3'e özel bu oyunu oynamaya doyamadık. Hep birlikte lansmana gittik oynadık, ofise getirdik oynadık, eve götürdük oynadık; hatta oyun ofise ilk geldiğinde kimse tarafından paylaşılmadı. inFamous 2, multiplayer olarak oynanamadığı için herkes sırasını beklemek zorunda kaldı. Ahmet,

inFamous 2'yi oynamak için ofisteki bütün PS3'leri sırtlayıp eve götürürken duruma bozulan Emre, kendine sıfır kilometre bir PS3 almaya yeltendi. Neyse ki ofiste üyerecek çoğalan inFamous 2'ler sayesinde Tuna'dan Şefik'e, Ahmet'ten Emre'ye kadar herkes inFamous 2 ihtiyacını giderdi.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Sucker Punch
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 7 Haziran 2011

Mobil TOP 10



Angry Birds Rio

Geliştirilmiş grafikleri, boss mücadeleleri ve yeni gürbüz kuşlar ile birlikte bu defa da Rio'dayız!

PSP
IPHONE
DS

Yapım Rovio
Dağıtım Rovio
Çıkış Tarihi 2011

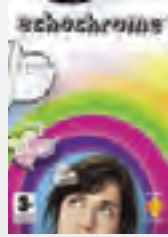


Crisis Core: FF VII

Bitmek tükenmek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesine sahip olan Final Fantasy serisini PSP'de en iyi temsil eden yapımdı Crisis Core.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 2008

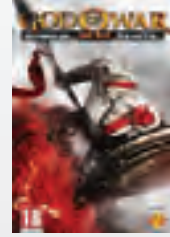


Echochrome

Her şeye yeni bir bakış "açısı" getiren ve basit bir tasarıma sahip olan Echochrome, yaratıcı oyun yapısıyla kendine farklı bir oyuncu kitlesi edindi.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008

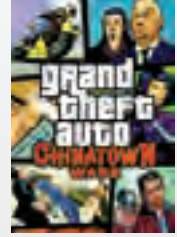


God of War: Ghost of Sparta

God of War'ü God of War yapan tüm iyi özellikler, -Chains of Olympus'tan sonra bir kez daha- PSP'ye sığdırılmış durumda!

PSP
IPHONE
DS

Yapım Ready at Dawn
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçük oyun konsollarında yer alması gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadir...

PSP
IPHONE
DS

Yapım Rockstar Leeds
Dağıtım Take Two
Çıkış Tarihi 2009



Jak and Daxter: The Lost Frontier

PlayStation 2'nin en renkli karakterlerinden Jak ve Daxter, yanlarına Kiera'yı da alıyor ve onun görevini yerine getirmek için yola koyuluyor.

PSP
IPHONE
DS

Yapım High Impact
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009

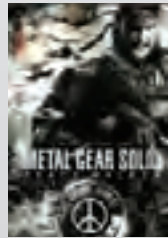


LocoRoco 2

PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunuyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008

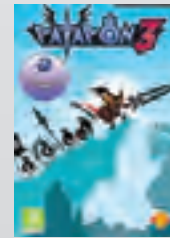


MGS: PW

PSP gibi teknik anlamda PS3 ve Xbox 360'a göre çok daha sınırlı bir platformda, böylesine başarılı bir oyunun ortaya çıkması, Kojima'yı bir kez daha takdir etmemizi sağladı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010

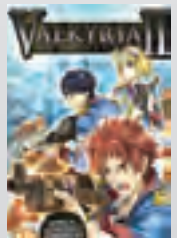


Patapon 3

İki avucunuzun arasına alıp ritimle bütünleşebileceğiniz Patapon 3, keyifleri her seferinde yerine getiren bir yapım.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Pyramid, Japan Studio
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



Valkyria Chronicles II

Anime tarzındaki karakterlerle "Kahrol düşman, al sana bomba!" modunda etrafa ölüm yağdırdığımız ilginç bir oyun.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010

Bu ay ne oynadık



MultiPong [iPhone]

Febo Studio tarafından iPhone ve iPad için üretilen MultiPong, size arkadaşınızla birlikte eğlenceli dakikalar yaşatabilir. Ahşap bir düzlem üzerinde karşı tarafa -bir nevi- gol atmaya çalışırken demir bilyenin kendi kalemine girmesini engellemeye çalışıyorsunuz. Yapay zekaya karşı oynarken ka-

deme kademe zorluk seviyesi artan oyunda yerçekimine karşı cebelleştığımız bölümler çok eğlenceli. Asıl eğlenceyse oyunu bir arkadaşınızla oynadığınız zaman başlıyor. iTunes üzerinden 2.99\$'a satılan oyunun demosunu ücretsiz olarak indirip kendiniz de test edebilirsiniz.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Febo Studio
Dağıtım Febo Studio
Çıkış Tarihi 9 Haziran 2011



SEN DE KATIL!

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

kültür & sanat



One Love Festival

2 - 3 Temmuz, santralistanbul

Bu yıl 10.su düzenlenecek olan festival, santralistanbul çimlerinde müzikseverleri ağırlamaya hazırlanıyor. Bu yılın göze çarpan konuklarıysa şöyle: Büyük Ev Ablukada, Cake, Editors, Happy Mondays, Manic Street Preachers, Novak 3D Disco, Suede



Rock'n Coke

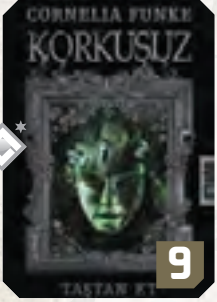
16 - 17 Temmuz, Hezarfen Havaalanı

Rock'n Coke, yıllar sonra eski mekanına geri dönüş yapıyor ve yedinci yılında bizleri tekrardan Hezarfen Havaalanı'nda karşılıyor. Festival programı yine dopdolu, öne çıkan isimler şöyle: Moby, Mogwai, Motörhead, Limp Bizkit, Skunk Anasie, Thievery Corporation, Travis

Korkusuz - Taştan Et

Cornelia Funke

Mürekkep Yürek, Mürekkep Dünya, Mürekkep Ölüm ve Ejderha Şövalyesi gibi başarılı kitaplara imza atan Cornelia Funkie, son kitabında bizi "Aynadünya" denilen diyara götürüyor. Dünyamıza benzeyen yerleri yok değil, fakat bir o kadar da farklı buradan. İçinde Goylların, cücelerin, elflerin ve perilerin yaşadığı, savaşların kiran kırına geçtiği bu dünya, bizim dünyamızda duran bir aynanın tam arkasında hayat buluyor. Jakob'un ve kardeşi Will'in Aynadünya'da başına gelenleri öyle güzel bir dille anlatmış ki yazar, bir solukta okuyacaksınız. Devam niteliğindeki serinin ikinci kitabı da bu yılın sonlarına doğru raflarda yerini alacak. Betimlemeleri ne kadar fantastikse karakterlerinin de bir o kadar gerçekçi olduğu Korkusuz - Taştan Et, Arkadaş Yayınları'ndan piyasaya çıktı bile. ■ **Ayça Zaman**



Evren Kullanma Kılavuzu

Dave Goldberg & Jeff Blomquist

Fizik dersini sıkıcı bulan için ve asla anlamaya yeltenmemiş olanlar, fiziğe bir şans daha verin ve bir de bu kitaptan sonra gerçekten sevmediğinize karar verin! Fizikteki en önemli konuları oldukça esprili bir dil ve karikatürlerle anlatan bu eser, fiziğin sıkıcı olmadığını, sadece eğitim yolunu biraz değiştirerek soruların cevaplarını açıklamayı hedef edinmiş. Uzun yolundaki gibi bir ışınlanma makinesi yapabilir miyim? Kara deliğe düşsem ne olur? Sadece bakarak gerçekliği değiştirebilir miyim? Işık hızıyla hareket ederken aynaya baksam ne görürüm? Peki ya evren genişliyorsay neyin içinde, nasıl genişliyor? Bütün bu soruların cevaplarını şimdiye kadar 10 kez dinlediyseniz ve aklınıza girmediyse bir de böyle denemenin vakti gelmiş bulunuyor. Evren Kullanma Kılavuzu, Metis Yayınları etiketiyle sizi bekliyor. ■ **Ayça Zaman**



Etkinlikler



Bon Jovi, TT Arena

8 Temmuz

Rock müzik tarihinin önemli isimlerinden Bon Jovi ve ekibi, yıllar süren uzun bekleyiştikten sonra nihayet Türkiye'de! Türk Telekom Arena'da olacak bu konser kaçmaz!

Ayın diğer etkinlikleri

- 2 - 3 Temmuz: One Love Festival / Santralistanbul, İstanbul
- 2 Temmuz: Armin Van Buuren / Küçükçiftlik Park, İstanbul
- 3 Temmuz: Gypsy Kings / Kültür Park Açık Hava Tiyatrosu, Bursa
- 5 Temmuz: Elton John / Küçükçiftlik Park, İstanbul
- 8 Temmuz: Bon Jovi / TT Arena, İstanbul
- 10 Temmuz: Judas Priest & Whitesnake / Küçükçiftlik Park, İstanbul
- 14 Temmuz: Patrick Wolf / İstanbul Modern, İstanbul
- 16 - 17 Temmuz: Rock'n Coke / Hezarfen Havaalanı, İstanbul
- 28 Temmuz: Duran Duran / Küçükçiftlik Park, İstanbul
- 28 Temmuz: Joss Stone / Santralistanbul, İstanbul



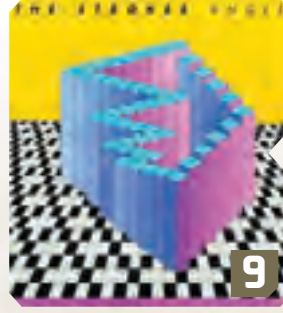
R.E.M.

Collapse into Now

Albümü son dönem R.E.M. albümlerinden ayrılan ve iyi de olan bir özellik, şarkılarda daha çok enstrümana aynı anda yer vererek müzikal çeşitliliği ve günümüzde daha çok talep gören çoksesli ve folk tabanlı müziğin taşıyabileceği ölçüde gürültülü seslere yer vermiş olmaları.

Albümde neredeyse eşit sayıda, toplam 12 tane, ağır ve yüksek tempolu şarkı var ve bu da iyi bir harman diyebilirim. Şarkı süreleri oldukça kısa olan albümün kolay dinlenebilir bir çalışma olduğunu eklemek lazım. Kapanış şarkısını oldukça beğendiğimi paylaşmak isterim.

Önemli notlardan biri de Eddie Vedder (Pearl Jam) ve Patti Smith'in albüme konuk olmaları ve fotoğrafların da Anton Corbijn'e ait olması. R.E.M. sevenler albümü edinmeli. ■ **Turgut Taneli**



The Strokes

Angles

Basit melodileri bir araya getirerek güzel ve bağımsız Rock müzik yapan grupları ayrı seviyorum. The Strokes, son 10 - 15 yılın New York müzik sahnesinden çıkıp kovboy seslerinden uzak kalmayı ilke edinmiş başarılı gruplarından biri ve bu nedenle de Birleşik Krallık'tan aldığı ödüller de bir hayli fazla.

Bir önceki albümlerinden beş yıl sonra yaptıkları albümümüzde, Synth sesler kendine gitar

eşliğinde çok sağlam yer edinmiş durumda.

Bağımsız, endüstri standartları içinde kalmaya zorlanmamış iyi bestelerden oluşan albümde şarkıların beklenmedik yerlerinde beklenmedik sesler, müzikler duyabiliyorsunuz ki bu da başarılı olmuş diyebilirim. Ben albümün tamamını beğendim.

Kesin edinilmesi ve dinlenmesi gereken bir çalışma, Indie ve Garage Rock sevenler mutlaka dinlemeli. ■ **Turgut Taneli**



Türkiye'deki Adı X-Men: Birinci Sınıf **Yapım** A.B.D. **Süre** 132 dk **Yönetmen** Matthew Vaughn **Seslendirenler** James McAvoy, Michael Fassbender

X-Men: First Class

Her şey intikamla başlar...

Heroes adlı diziyi hatırlıyorsunuzdur. İlk birkaç sezonu gayet iyi olan bu dizi, özellikle son sezonunda o kadar sıkıcı bir hale geldi ki dizinin iptali söz konusu oldu. Bu diziyi başlarda sevmiş olmamızın nedeniye süper güçlere sahip birtakım insanların, bu güçlere sahip olduklarını hiç belli etmeden aramızda yaşıyor oluşlarıydı. Yani bir yandan sıradan hayatları izliyorduk, bir yandan da bu insanların uçabildiklerine, zihin okuyabildiklerine, etrafı ateşe verebildiklerine tanık oluyorduk. Hiçbir şey abartılı değildi, her şey gerçek hayatla bir bütün gibiydi.

İşte X-Men: First Class da bu yüzden şimdiye kadarki en iyi X-Men filmidir gözümde. X-Men'in doğuşunun anlatıldığı filmde her şey o kadar hayatla iç içe ki alev toplarının, uçan insanların, garip olayların egemenliğinde ilerleyen bir film yerine, herkesin ve her şeyin ayaklarının daha bir yere bastığı, aksiyon düzeyi ayarında bir film izliyoruz.

ABD ile Rusya'nın Soğuk Savaş halinde olduğu yıllar konu ediliyor. Charles Xavier (Profesör X), insan genetiğiyle ilgili çalışmalarına son hız devam eden, basit bir adam. Erik Lehnsherr (Magneto) ise Yahudi kampında gördüğü zulümlerden

dolayı, olayın sorumlularını bulmak üzere hareket eden, intikam ateşleriyle yanan ve güçlerinin farkında olan bir avcı. Charles ile Erik'in yolları bir noktada keşiyor ve ikili, diğer mutant'ları da yanlarına alarak ABD ile Rusya'yı birbirine düşürmeyi planlayan Sebastian Shaw'a karşı bir mücadeleye girişiyor.

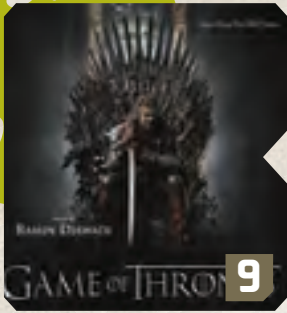
Filmde çok fazla karakter görmüyoruz. Storm'lar, Nightcrawler'lar, Cyclops'lar daha piyasada değil. Düşünün ki Profesör X'in henüz saçı var, kel bile kalmamış. Mystique ve Havok, tanyabileceğiniz isimlerden. Bunların yanında Banshee, Darwin ve Angel gibi mutant'lar da görülüyor. Tabii ki Beast'i de unutmamak lazım.

Kötülerin tarafındaysa Emma Frost, Azazel ve ellerinden hortumlar fırlatan bir mutant var ki bu mutant'ın kim olduğunu halen bilmiyorum. (Riptide'miş.) Azazel ise Nightcrawler'ın babası. Nightcrawler'ın annesi de Mystique'tir eğer hatırlarsanız.

Film, eğer süper kahraman ve aksiyon filmlerine meraklıysanız sizi de tatmin edecektir çünkü -dediğim gibi- her şey ayarında. Bazı mantık hataları yok değil elbette fakat bunlar, film zevkinizi bozmuyor. Tavsiye ettim, gitti. ■ **Tuna Şentuna**

BROW!

EMRAH GÜRKAN



Game of Thrones Original Soundtrack

Bu yılın kuşkusuz en dikkat çekici dizisi George Raymond Richard Martin'in müthiş kitabından uyarlanan Game of Thrones oldu. Daha ilk bölümünün yayınlanmasının ardından ikinci sezon için anlaşması yapılan dizi, HBO imzasıyla ekranlara taşındı. Zaten HBO söz konusu olunca iki dakika esas duruşta durmak gerekir kanımca zira sünnet düğünü bile çekse milyonları ekranlara kilitleyecek kadar müthiş işlere

imza atabilen bir kanaldır. Geçtiğimiz ay 10 bölümüyle birinci sezonunu tamamlayan efsane dizinin müzik albümü de yayınlandı. Mutlaka edinilmeye değer. 29 şarkılı albümün müzikleri, 1974 doğumlu başarılı Alman müzisyen Ramin Djawadi'ye ait. Medal of Honor ve Shift 2: Unleashed oyunlarının da müziklerine imza atan Djawadi, Prison Break ve FlashForward gibi başarılı işleriyle dizi endüstrisinin parlak isimlerinden biri olarak dikkat çekiyor. ■



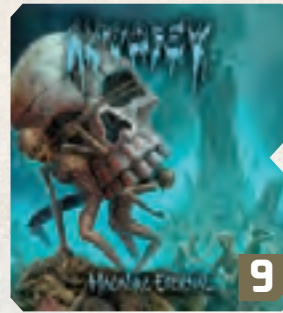
Green Lantern Original Soundtrack

29 Temmuz'da Türkiye'de vizyona girecek olan Green Lantern, bu ayın merakla beklenen filmlerinden biri.

Evrende barışı korumayı amaçlayan galaksiler arası bir hava filosunun üyesi olan ve kendini dünya işlerinin dışında bırakarak, gizemli yeşil bir yüzüğe adanmış bir test pilotunun hikayesinin anlatıldığı 150.000.000\$ bütçeli film, Ryan Reynolds, Blake Lively,

Tim Robbins ve Mark Strong gibi güçlü oyuncu kadrosuyla da dikkat çekiyor.

Yurt dışında 14 Haziran'da vizyona giren filmin müzik albümünün altında James Newton Howard'ın imzası var. Howard'ın sinemaseverler, Christopher Nolan'ın Batman filmlerinden hatırlayacaktır. Henüz filmi izlemedim ama 18 şarkının yer aldığı çalışmayı oldukça başarılı buldum. Şarkılar arasındaki bütünlük albüme güzel bir hava katmış. ■

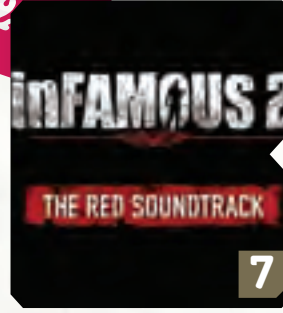


Autopsy Macabre Eternal

Benim gibi sıkı bir Death Metal fanıysanız, Autopsy'nin Macabre Eternal albümünü kesinlikle kaçırmayın. Bence yılın en iyi Death Metal albümü. Albümü dinledikçe insan gerçekten de boşa giden 16 yıla acıyor.

Chris Reifert, Scream Bloody Gore albümünün ardından Death'ten ayrılıp 1987'de Autopsy'ye kurduğunda kirliliği sound'u, vahşi sözleri ve albüm kapakları ile Death Metal'e

yepyeni bir soluk getirmişti. Peş peşe çıkan efsane albümlerin ardından 1995'te grubun dağılma kararı, benim gibi birçok hayranı büyük hayal kırıklığına uğratmıştı. 2010'da yayınlanan The Tomb Within EP'sinin ardından piyasaya çıkan ilk albüm Macabre Eternal ise tek kelimeyle muhteşem olmuş. Albümdeki ilk iki şarkı zaten efsane ama ben özellikle Seeds of the Doomed şarkısına fena bittim. Herhalde 200 kez falan dinlemiştir bu şarkıyı. ■



inFamous 2 The Red Soundtrack

inFamous 2, şu sıralar PS3'ün en popüler oyunlarından biri. Dünya çapında yaklaşık 2.000.000 satış rakamına ulaşan inFamous, yeni oyunuyla da hayranlarını ekran karşısına kilitlemeyi başardı. Bunda oyunun Türkçe olmasının da önemli bir rolü var.

Oyun severleri oyun kadar memnun eden bir nokta da müzikleri oldu. Caz, Funk ve Elektronik gibi farklı müzik türlerini bir araya

getiren albüm Bryan Mantia, Galactic, James Dooley ve Jonathan Mayer gibi müzisyen ve grupları bir araya getirmeyi başarmış.

New Orleans kökenli caz grubu Galactic, albümde dört şarkıyla yer alırken Primus, Guns N' Roses, Praxis ve Godflesh gibi gruplarda müzik yapan davulcu Bryan Mantia'nın da albümün açılış şarkısı olan Abducted'te, The Swamp'ta, 1916'da ve Ascension Parish'ta imzası var. Oyunu sevdiyseniz, albümünü de bir göz atın derim. ■

Extra-terrestrial

Uzaylı nedir? Neden biz uzaylı değiliz de onlar uzaylı? Siz bunları düşünerdün, ben de Super 8'e bir gidip geleyim...

Aradan birkaç gün geçti, sizin ruhunuz bile duymadı. İşte dergicilik böyle bir şey. Son noktayı ayın 25'inde de koyarım, ayın 5'inde de. Şefik dışında kimse karışmaz.

Ne yaptım, Super 8 izledim. Geçen aylarda The Event'i izlemiştim televizyon dizisi olarak ve burada tanıtmak üzere

de not etmişim bir kenara. Konuyla alakalı çizgi-roman düşündüm uzun süre fakat bulamadım. Yabancı kaynaklı olanlar var ama onları burada tanıtmamın pek anlamı yok gibi geliyor bana. Vereceğim ismini, konuyu anlatacağım, sonra ara da bulasın o ürünü... Anime kısmında da yine konusu itibarıyla bayağı ilginç bulduğum bir yapım, Fractale aramızda. Bu üç yapımın hangi konuda ortak olduğunu da size uzaylı arkadaşlarımız açıklayacak. ■ **Tuna Şentuna**



Anime

Fractale

Daha önce de söylemişim, Mecha'sıydı, Hollow'uydu, büyüleriydi, artık sebil gibi bulunan animeleri de seviyorum ama konu biraz farklı olunca, o animeye daha bir sıkı sarılıyorum. Fractale da bu tip bir animada karşıma çıktı, koydum televizyona, açtım sesi, koydum kafayı yastığa... Ne yaptığımı ben de bilmiyordum, üstüme gelmeyin.

Çok ilginç bir anime Fractale. Toplamda 11 bölüm ve hiçbir şekilde sıkıyorm. Küçük bir çocuğun hikayesi anlatılıyor fakat garip olan çocuk değil, onun dışında kalan her şey. "The Fractale System" adında bir sistem tarafından yönetiliyor Clain'in yaşadığı dünya -ki İrlanda'yı andırıyor her açıdan. Fractale sistemi, insanların her anlamda daha verimli olması, akıl sağlığının yerinde olması ve sorun çıkartmaması için dünyaya çeşitli ayarlar yapıyor. İnsanlar da artık buna alışmış durumda ve kimse, olayı sorgulamıyor.

Bir gün Phryne adında genç bir kızla tanışıyor Clain. Bu normal bir tanışma olmuyor zira Phryne, birilerinden kaçıyor. Clain'e bir kolye bırakıp ortadan kayboluyor ve bu kolyeden de Phryne'in bir kopyası, Nessa çıkıyor. (Fractale dünyasında böyle şeyler normal karşılanmakta.) Nessa ile arkadaşlık kuran Clain, Phryne'i aramak üzere yola çıkıyor ve Fractale sisteminin arkasındaki gerçeğe doğru da hızla yaklaşıyor...

Konu güzel, çizimler güzel, anlatım gayet başarılı. Üstelik sadece 11 bölüm olduğu için de hiç sıkılmadan seriyi tamamlıyorsunuz. Aksiyon dozu bayağı bir düşük ama dediğim gibi, arada bunları da izlemek lazım... ■

Dizi

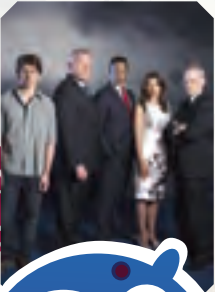
The Event

Bir başka mistik dizi daha. Lost ile başlayan furyada Persons Unknown'u izledim yakınlarda ve ardından da The Event geldi soframa. Bayağı iyi bir dizi keyfi vaat ediyordu ve çok da mutsuz ayrılmadım diziden ne yalan söyleyeyim.

Bu defa da işin içinde uzaylılar var ve hatta dizi ilk başlarda 4400 adlı diziyi de andırmadı değil. İkinci Dünya Savaşı'nın sonlarına doğru bir uzay aracı, Alaska'da bir yere iniş yapıyor ve içerisindeki insan görünümü uzaylılardan kaçamayanlar, bir tesiste kapalı tutuluyor. İnsanlardan daha yavaş yaşayan uzaylıların serbest bırakılması söz konusuysen, insanların ulaştığı teknolojiden çok daha ileri teknoloji ürünü bir "cihaz"la başkanı bu kararından vazgeçiriliyor. Dünyada yaşamakta olan uzaylıların bu işi planladığı ortaya çıkıyor ve kahramanımız Sean Walker, sahneye giriş yapıyor.

Sean Walker bir gemide, kız arkadaşına evlenme teklif etmek için planlar kuran bir genç aslında. Ne var ki kız arkadaşı aniden ortadan kalkıyor ve Sean, kendini tüm bu karmaşanın ortasında buluyor.

Her tarafı enrika dolu bir dizi The Event. Çok da iyi başladı aslına bakarsanız fakat reytingleri her bölümde daha da düştü ve 22 bölümlük ilk sezonu bittikten sonra, dizi iptal edildi maalesef. Bu işler belli olmaz; birisi çıkıp diziyi yeniden ele alabilir ve devamı gelebilir. Görmediğimiz şey değil! ■



Film

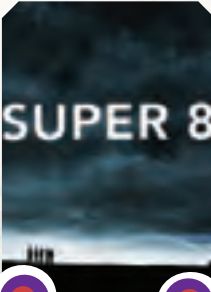
Super 8

İşin içinde JJ. Abrams varsa, durup biraz düşüneneceksin. "Bu sefer ne planladı?" diye soracaksın ve sorularının yanıtını alamayacağını da bileceksin.

Super 8'in fragmanını ilk kez izlediğimde gerçekten çok heyecanlanmışım. Bilinmeyen bir şeyin peşindeki bir takım ufaklıklar vardı ve buldukları kasabada garip olaylar olmaya başlıyordu. Hepsisi de Amerikan ordusuna ait bir trenin kaza yapmasından sonra meydana gelmişti. O trende ne vardı? Ufaklıklar neyi keşfedecekti? Kasabadaki köpekler nereye gidiyordu? Bunların cevabını o kadar çok merak ediyordum ki film vizyona girer girmez, koşarak gittim ve cevabımı da aldım.

Arkadaşlar açık kalplilikle söylüyorum ki ben hayatımda böyle dandik film görmedim. Sanki yıl 1970 ve ilk defa enteresan olması düşünülen bir "canavar filmi" çekiliyor. Film beni o kadar sarstı ve aptallaştırdı ki kendimden şüphe ettim; filmden çıktığım gibi internete girdim ve kaçırduğum bir yerler mi var diye baktım. Bu kadar basit olamazdı, her şey bu kadar düz olmamalıydı! Ne var ki ne bir alt metin bulabildim, ne de başka bir şey...

Super 8, son derece basit bir canavar filmi. Bir tane uzaylı yaratık var, bir kasabayı alt üst edip insanların hayatlarını mahvediyor; olay bundan ibaret. Duygu yok, karakterlerde derinlik yok, oyunculuk desen; bir tek o küçük kızda iş var. Cloverfield'in başı midir, E.T.'nin kuzeni midir, ne olduğunu hiçbir şekilde idrak edemediğim bir film oldu Super 8. IMDb'de filme 8 puan ortalama çıkması da dünyanın git gide zeka seviyesinin düşmeye başladığının bir göstergesi gibi. Yaşasın Idiocracy! ■



ROCKO@

PSİKIYATRİ

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRUM"



DUKE NUKEM FOREVER

Bundan uzun yıllar öncesiydi. O zamanlar lisedeyim. Bir gün okul çıkışında bir adam gördüm. Kaslı, ağzında pu...uro olan, kırmızı atletli ve biraz da kaba bir herif. İlk başta hepimiz korktuk ondan, neden orada olduğunu anlamaya çalıştık. Sonra bana doğru geldi, kulağıma eğildi ve bana "Bekle, çok yakında geleceğim." dedi. Kork...kmuştum, geri gelip beni döveceğini sanmıştım ama gelmedi, neyse ki gelmedi doktor. Geldiğini söylediler ama ben inanmadım.

DUNGEONS & DRAGONS: DAGGERDALE

...ve tam o anda, tam da o anda zindanda tek başıma kaldığımı sandım. Yan tarafımdaki adamı da alıp götürdüler. Çığlıklar atıp yalvarıyordu ama dinleyen kim. Bir kere hesabı kesmişti, dönüşü yoktu. Adamı aldıkları gibi bir kazana attılar, dev bir kazana. Sonra herkes gitti, bir o kaldı, kazandaki adam. Ne olacağını bilmiyordum, sadece izliyordum pencereden. Bir anda kanatlarını çırpıp geldi, ağzındaki alevlerle adamı ısıtmaya başladı ve...

KUNG FU PANDA 2: THE VIDEO GAME

Nasıl korktum, anlatamam doktor! Kan ter içinde uyandım, bir an rüya mı, gerçek mi, anlayamadım bile. Böyle, çimlerin üzerinde yatıyordum, tek başıma, kafa dinliyordum. Sonra sesler geldi, ayak sesleri, uzaktan uzaktan, yavaş yavaş yükseldi, sonra bir gölge, evet, onun gölgesi düştü üzerime. Bir pandaydı o! Dev, insan yiyen dev bir panda. Beni yiyecek sandım ama yemedi, bir anda ayağa kalktı ve tekme tokat daldı bana doktor! Ya uyanamasaydım!

THOR: GOD OF THUNDER

Geçen gün ne oldu, biliyor musun doktor? Evimin mutfağındaki musluk bozuldu. Ben de hiç beceremem öyle işleri. Hani ampul falan takarım da mu...usluk zor iş. Sonra ne yapsam, ne yapsam diye düşündüm ve Mario'yu aradım. Hani o bu işlere bakıyor ya, iki dakikada halleder dedim ama açmadı. Arkadaşı aradım, tanıdık tamirci sordum ve onun da bir tanıdığı varmış. Thor diye biri, tanımam etmem, çağırırım, geldi, iki vurdu, düzeldi vallahi. Aferin sana Thor.

ŞİKAYETLER

- Duke Nukem Forever
- Dungeons & Dragons:
Daggerdale
- Kung Fu Panda 2
- Thor: God of Thunder

Not: İki doz Türkçe
Pop verdik mi bir
şeyciği kalmaz.



Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Geçmişe yolculuk

Duke Nukem Forever çıktı geldi. 14 senedir onu bekliyormuşuz meğerse, haberimiz yokmuş. Oyunu aldım, oynadım, incelemesini de bir yerlere yazdım, görmüşsünüzdür. En azından standart bir oyun olmasını bekliyordum fakat kötü bir oyun olması, beni derinden yaraladı. Üstelik oyunun kötü olduğunu, oyunu bitirmeye yakın bir zamanda anladım. Bir an durdum, "Ben ne yapıyorum ya?" dedim. Eh, oyunu dergiye yazmak için oynamak lazım, o ayrı konu ama ben bunu düşünmeden oynuyordum oyunu zaten. 14 yıllık esaret bitsin diye oynuyordum. Sonra silkelendim ve kendime geldim; gerek yoktu tüm bunlara.

Ekiden de oyunları bu şekilde oynadığımı

hatırladım. Şimdi oyunu incelemem gerekmiyorsa ve oyun kötüyse "Amaaan bana ne ya..." deyip atıyorum köşeye. Daha önceleriye oyun kötü olsa bile inatla oynuyordum. Gerekirse hile yapıyor ve beğenmediğim kısımları geçiyordum. "Şimdi tüketim toplumu olduk; her şeye maymun iştahlı yaklaşıyoruz." diye konuyu devam ettirmeyeceğim; bağlayacağım nokta farklı.

Geçmişteki günlerde, oyunlara kafamı gömmüş, hayattan ve dünyada olan bitenlerden irak bir yaşam sürdürürken, bir anda internet sitesi yapma sevdasına giriştim. Neden durup dururken böyle bir şey yapmak istedim, hiç bilmiyordum ama okuldaki sıramda, dersi dinleyeceğime kağıda, "<img src=http://www..." diye kodlar karaladığımı bili-

rim. Sonra gidip bunları Notepad'e yazıyorduk ve web sayfası oluşuyordu, olacak iş değil! (Sınıftakiler de sorunlu olduğumu düşünüyordu zaten.)

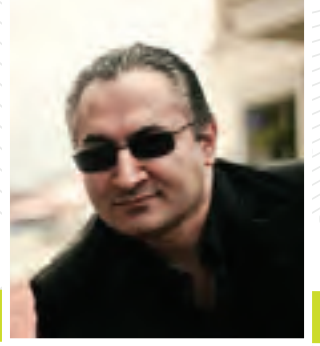
Bu web sayfası yapma sevdası beni kısa sürede en çok anladığım konuyla ilgili bir sayfa yapmaya yöneltti. Ortalıkta da öyle profesyonel siteler falan yok, her şey acayip amatör. Xara diye bir firma vardı mesela; onun "tuş yapma" programları vardı. Photoshop bilgim falan çok kötüydü, tuşları tasarlamıyordum, işi Xara'ya devretmiştim. O güzel güzel JPG'ler hazırlanıyordu, ben de sayfama koyuyordum. Frame yapmayı keşfetmişim hemencecik, böylece soldaki menü her zaman baki kalırken, hep sağ sayfa değişiyordu; sayfa sürekli yüklenmiyordu. Tüm bunları da elbette bir oyun sitesi oluşturmak için yapıyordum.

"Cyber-station" koymuştum ilk oyun sitemin adını. PlayStation'dan hiç özenmediğim ortadaydı. Tüm tasarımı, yazıları bana aitti ve evet, sitenin yukarısında iki tane yıldırım GIF'yle siteyi havallı hale getirdiğimi sanmaktaydım.

Bir elimde PC, bir elimde PlayStation, oynuyor oynuyor, yazıyordum. O yazıları kaybettim elbette ki fakat şu an okusam, herhalde kendimle 10 dakika kadar dalga geçerdim. Beş dakika ara verdikten sonra da devam ederdim. Sorumlu olduğum kimse olmadığından, "Yorum yaz." diye bir kutucuk yapma imkanı da bulunmadığından, hiçbir şeye dikkat etmek zorunda değildim. Ben oynuyordum, ben yazıyordum; oh ne güzel. Sonra bir arkadaşım işin içine karıştı, siteyi onunla birlikte götürmeye başladık. Sonra o ayrıldı, site yine bana kaldı. Bunun ardından "Game Temple" adında çok daha büyük bir oyun sitesi işine girdik. IRC'den tanıştığım ve şu anda da aktif olarak görüştüğüm bir dolu arkadaşla, bu siteyi de uzunca bir süre götürdük ve hatta birçok ünlü bilgisayar dergisinde de tanıtımı yapıldı.

Olay bu şekilde sürüp giderken, bir gün bir holdinden bir telefon geldi. "Yazılarınızı beğendik, sizi alıyoruz." Böyle olsa gerçekten güzel olurmuş ama dergicilik maceram böyle başlamadı. Yepyeni bir dergi kuruluyordu ve bir yandan aktif halde duran kendi oyun sitem keşfedilmişti. Dediler böyle böyle, serbest yazar arayışındayız, var mısın, yok musun? "Varım, çokça varım, hemen ordayım, yazıyorum bir saniye, kaç incelemeydi, ay bir dakika ya!" derken kendimi oyun yazarı olarak buldum. O zaman da onlarca sayfa yazıyordum, şimdi de. Ve artık şundan eminim ki ben bu işi seviyorum... ■





Author

cem@level.com.tr **Cem Şancı**

Prey 2

Geçen ay E3 fuarında ilk oyun için videolarını seyrettiğimiz Prey 2'den haberdar mısınız, bilmiyorum. Ancak bu ismin oyun dünyasında ilginç bir öyküsü var ve yeni oyunla da hayatımıza bomba gibi düşecek ya da en azından oyun dünyasında önemli bir dönüm noktası olacak. O yüzden onun hakkında biraz detaya girmemiz lazım.

Prey ilk kez duyurulduğunda, oyun dünyasının deneyimli bir yapımcısının hayalindeki ütopyik proje olarak karşımıza çıkmıştı. Yapımcısı, oyun hakkında çok iştah kabartan özellikler anlatıyor, konusu ve kurgusuyla da herkesi içine çekeceğini vurguluyordu.

Sonra oyunun yapım aşaması için beş yıl harlandı. Her geçen yıl meraklıları arttığı gibi bekleme heyecanı da yükseldi. Ve sonra ortaya çıktı. Büyük bir hayal kırıklığı yaşandı ama şimdi hakkını teslim etmek lazım. Oyunla beraber gelenler, özellikle oyun dünyası için orijinaldi. Bu-

gün Valve'in Portal ismiyle sattığı, duvarlarda portal açıp sonra odanın sağında, solunda, başka yerlerde ortaya çıkma fikrini ilk kez Prey'de görmüştük ki oyunun kurgusuna göre, dünyadan insanlar çalıp konser- ve yapmak üzere uzay gemilerinde istifleyen uzaylılar, bu portal teknolojisine sahipti ve uzaylılar tarafından kaçırılmış kovboy tandanslı Teksas delikanlısı kahramanımız da bu portal teknolojisini kullanarak uzay gemisinin altını üstüne getirip uzaylıların analarından emdiği sütü burnundan getiriyordu.

Ama nereye kadar? O duvarda portala gir, bu duvarda portaldan çık falan... Of. İlk 15 - 20 portal eğlenceliydi ama 21. kez portala girince sıkılmıştım. Herkes de aynı şekilde sıkıldı ve oyun tam anlamıyla "öldü".

Lakin oyunun yapımcısı, yıllarca marka olmuş Prey isminden ve Prey'e altyapı olarak hazırladığı öyküden de vazgeçmeyip bu sefer bambaşka bir oyunla karşımıza çıkacak. Sandbox tarzındaki bir "yabancı" gezegenin kalabalık şehrinde, dünyadan kaçırılmış

bir Teksas şerifi olarak ödül avcılığı yapıp, suçluları yakalayıp başlarına koyulan ödülleri toplayacağız. Tamamen özgürce, şehrin her yerinde dolaşabileceğiz ama bu özgürlük "boş" bir laf değil. Gerçekten her yere girip çıkabileceğiz. Her kapıyı açıp, her balkona atlayıp, her çıkıntıya tutunup, görebildiğiniz her yere ulaşabileceksiniz ve Star Wars filmi benzeri uzaylılarla dolu bir Blade Runner-vari dünyada, RPG kıvamında bir sistemle karakterimizi geliştirmek için gerekli silah, donanım, cart curt alıp alışveriş yaparken, başına ödül konulmuş mafya-vari uzaylıların peşinde koşturacağız.

Prey 2'den umutluyum ve sağlayacağı özgürlük gibi özelliklerle oyun dünyasındaki baş belası çizgisellik tutkusunu silip atmasını umuyorum.

Gözünü bu oyunun üzerinde olsun kankalar. ■





Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Bir Sonraki Dünya

Dışarısı

O na doğru yaklaştım, aslında çok da havamda değildim; hem bana ne gibi bir tepki verir, onu da bilmiyordum. Bir anda kükreyebilir, bir anda beni yakabilirdi ama ona doğru çekildiğimi hissettim... Bu ilk kez olmuyordu ve son da olmayacaktı, bundan emindim. Her sabah bana bakan, beni kendisine çekebilen bu görünüşün bir sonu olamazdı.

Ona doğru yaklaştım, aslında daha dün gece beraberdik; bana dünyanın en zeki insanının bile anlamayacağı şeyler anlattı. Beni aldı, götürdü gecenin karanlığına, karanlıktaki mekanlara. O kadar karanlıktı ki bir ara, nerede olduğumuzu bile anlayamadım. Bir anda fark ettim ki her yer hatıralarla dolu, ucu bucağı bulunmayan hatıralar. Kim bilir en son ne zaman buralarda vakit geçirmiştim? Ah, evet, şu duvardaki yazıyı hatırladım. En az bir 10 sene önce yazmıştım bir doğum günümde, yeşil yeşil ama artık yitip gitmişti yılların hasreti sayesinde... Gezdiğimiz yer çok güzeldi ama onun yanında olmama rağmen bir anda çok sıcak olduğumu hissettim. Heyecandan mıydı acaba? Yoksa sadece sıcak mıydı? Karar veremedim çünkü bana her an ters davranabilirdi; bense sıcaklığın içerisinde kayboldum, kaybettim kendimi.

Ona doğru yaklaştım ve kendimi ahşap bir evin içerisinde buluverdim bir anda. Keştenin kokusu... Az önce üzerinde oturmuş kuşların civıltısı hala onunlaydı. Bir an beni hiç bırakmasın istedim. Bu kadar huzurlu olabileceğim hiç aklıma gelmemişti; bir an afalladım ama içime çektiğim her nefeste nerede olduğumu bir kez daha unuttum. Kırklar geldi aklıma, hani o uzun çimenlerle dolu, sanki birisinin hayal gücünden çıkmış bir resimmişçesine, sanki özenle dizilmiş ağaçlar geldi, kaybettim kendimi... Bu da mı bir yolculuktu acaba? Saniyorum evet...

Ona doğru bir kez daha yaklaştım, evet, bir kez daha; sanki her gün yapmıyormuşum gibi. Onsuz olamazdım, o benim dünyamdı; onsuz hiçbir yere gidemezdim çünkü ona her baktığımda karşımda onlarca farklı insan görüyordum. Bu insanlar ki bana hep ayna gibi olmuşlardı geçen yıllar içerisinde, her baktığımda kendimi görmemi, beni özel yapanı

saklamamı fark etmemi sağlamışlardı. Kimi zaman konuşurdum onlarla, onun sayesinde, kimi zaman da sadece göz göze gelir, hiçbir şey söylemeden eğerdim başımı. Yine de o beni anlardı; neden konuşmadığımı, konuşamayacağımı...

Ona her yaklaştığımda benden soğumasından korktum, bir anda yıldırımlara açılan bir kapı

olmasından. Nefreti o kadar yıkıcı oluyordu ki bazen ona bakmadım bile ama hep ona doğru yöneldim geri kalanını görmek için dünyanın; çünkü o benim penceremdi, dünyanın kalanına açılan. Her bakıştımda denizleri görmemi sağlayan, beni benden alıp yerime yeni bir ben koyan... ■





Orta yaş sendromu

Evde PlayStation 3 ve Xbox 360 bana bakıyor, ben onlara. Herhalde yaklaşık bir altı aydır hiç açılmadılar. Şimdi power düğmesine basmam sadece güncellemeler yarına kadar sürer tahmin ediyorum. Bu arada bolca oyun aldım ama. Yaklaşık 20 civarında, daha jelatini açılmamış oyunum var...

Bilgisayarda Steam üzerindeki oyun kütüphaneme bakıyorum. Henüz indirilmemiş 30 civarında oyun var...

Bunları söylemekteki amacım, havaya atılacak çok param olduğunu beyan etmek değil. Hem öyle bir durum yok, hem de israfın özenecek bir tarafı olamaz. Asıl konu, artık oyun oynamaya isteğimdeki azalma. Hayatta bana en çok keyif veren şeylerden biri oldu bilgisayar oyunları. 12 yaşında Commodore 64 ile tanıştığım günden beri 25 senedir bilfiil oyun oynuyorum.

Bir zamanlar gecemi gündüzüme katıyordum oyunlar için. Wings, Pirates, CM01, Winning Eleven 5 gibi oyunlara günlük uyku saatimden çalarak hayatımı adamıştım. Ancak son dört - beş senede

giderek düşen bir ilgim var oyunlara. En son Mass Effect 1 yaşattı bana bu hezeyanı. Sonrasında artık elim gitmiyor desem yeridir.

Orta yaş sendromu mudur acaba bu? Yoksa direkt olarak yaşlanmanın etkisi midir? Emin değilim. Oyun oynamaktan halen keyif alıyorum aslında. Arkadaşlarımla her hafta büyük keyifle masaüstü oyunlar oynuyoruz. (Bu da ayrı bir konu. Türkiye'de masaüstü oyunların bu kadar ilkel kalması gerçekten akıl almaz. Halen Monopoly monopolündeyiz. Dünyada her yıl o kadar çok ve o kadar güzel oyun çıkarken Türkiye masaüstü konusunda neredeyse sıfır.) Halen LotR TCG oynuyorum. Ama bilgisayar...

Oyunların benim ilgi alanımın dışına doğru evrildiğini de söylemem gerek. Zaten el becerisi üzerine kurulu oyunlardan ezelden beri haz etmem. Mesela Winning Eleven 5'te çok başarılıyken, çok da seviyorken PES 11'den aynı keyfi alamıyorum. Tuş kombinasyonları vesaire derken iş bayağı almış yürümüş, hem becerimi, hem ilgimi aşmış.

Daha zihinsel beceri isteyen oyunları severim. Ancak onlarda da biraz sorun var. Misal Total War serisi. Aptal biri olduğumu sanmıyorum ama artık her şey çok mu karışık? Sorun bende mi?

Basit ama içerik olarak güçlü oyunlara ne oldu? Kendimi dışlanmış hissediyorum. Evet, galiba en iyi tanım bu. Artık üretilen, sevilen pek çok oyun bana yavan veya zor veya karmaşık geldiği için oyun dünyasından dışlanmış gibi hissediyorum. Bu nedenle aslında halen beni heyecanlandıran Dragon Age II veya Dead Space 2 gibi oyunları çok merak ettiğim halde jelatinlerini bile açamadım.

Şu anda tatile girdim. Belki önümüzdeki aylarda güncellemeleri yaparım. LittleBigPlanet 2, Dead Space 2 oynarım. Shogun 2: Total War'u ve Dragon Age II'yi Steam'de indiririm. Ama bir daha eskisi gibi heyecan duyabilecek miyim acaba? Orta yaş sendromu böyle bir şey olsa gerek... ■



CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

VahŖi Batı, Meksika'ya iniyor...

LEVEL 175

1 AĞUSTOS'TA PİYASADA



İçerik koŖullara göre deęiŖiklik gösterebilir.

DVD Temmuz 2011

CASUSLUK VE İZLEME

CHIP50 Birbirinden İlgilinc tam 50 farklı içerik



Bu DVD'yi alarak video dönüştürme, paylaşımı, USB yapma, ekran görüntüsü alma, Fla-IT, Windows 8, internet, Android, sosyal ve başka çok

CHIP DVD, Kaspersky Internet Security 2011 yazılımı tarafından taranmaktadır



DVD Temmuz 2011

Zombie PC kurbanı olmayın!
Memor kontrol edin: PC'niz sizi suçlu durumuna düşürmesin

CHIP

TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ

Temmuz 2011 www.chip.com.tr



SİZİMLEN GİZLİ BELGELERİ ELE GEÇİRİYOR

MS-Leaks: Windows 8 hakkında herşey
Uygulama mağazası, 3B masaüstü, reset tuşu, tablet PC desteği vs...

Test: USB 3.0 diskler
USB 2.0/3.0 mi, SATA mı?: 20 dahili ve harici sabit disk test ettik

USB BELLEKLERİ SSD'YE DÖNÜŞTÜRÜN
Yeni nesil sabit disklere büyük paralar ödemeyin! CHIP'in ipuçları ile evde kendiniz yapın...

HERKESE 170 TL DEĞERİNDE YAZILIM VE EĞİTİM HEDİYESİ!

İNTERNETİN SIRLARI
DOWNLOAD • SOSYAL AĞLAR • GOOGLE

Google ile en gizli içeriklere ulaşın, her tür film, müzik, ve yazılımı indirin, sosyal ağlarda en popüler siz olun

PRATİK VIDEO DÖNÜŞTÜRME REHBERİ
Tüm videoları medya oynatıcınızın tanıdığı biçime döndürün

PC sorunlarını tek tık ile çözün
Tamamen ücretsiz: Microsoft'un geleceğin problem çözme sistemi hakkında tüm bilmek istedikleriniz

3 TAM SÜRÜM
2 muhteşem video eğitim
170 TL değerinde herkese HEDİYE



Dijital Dergi Aboneliği için:

www.eMecmua.com

www.chip.com.tr

TEMMUZ sayısı bayilerde kaçırmayın!





reddot design award
winner 2011

Level 10 GT Kullanıcı Deneyimi İçin
Getirmiş Olduğu Yeniliklerden Dolayı
2011 Reddot Tasarım Ödülüne Layık
Görölmüştür.

- 4 Farklı renk modu (Kırmızı / Mavi / Yeşil / Karışık)
- USB 3.0 Desteđi
- Özgün Kilitlenebilir Easy Swap 5 Adet HDD yuvası
- VGA Triple Max 37cm (ATI Radeon HD 6990 & NVIDIA GTX 580)
- Dahili 120 & 240mm radyatör için su sođutma desteđi
- Üçlü Colorshift Fan
- CableClear kablo yönetimi
- Smart-lock Güvenlik Sistemi (S.S.S.)
- Kulaklık Askısı
- 2 x USB 3.0 Port
- 4 x USB 2.0 Port
- eSATA ve HD Audio Çıkış Portları



VEKTRON ELEKTRONİK SAN. TİC. LTD. ŞTİ

THERMALTAKE TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ

Merkez mahalesi Bağlar cad. Şehit Er Barbaros Yalçın Sk. No:2/1 Kağıthane/ İSTANBUL

Telefon: +90 212 295 05 44 - <http://www.e-vektron.com> - info@vektron.com.tr