

53 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

LEVEL

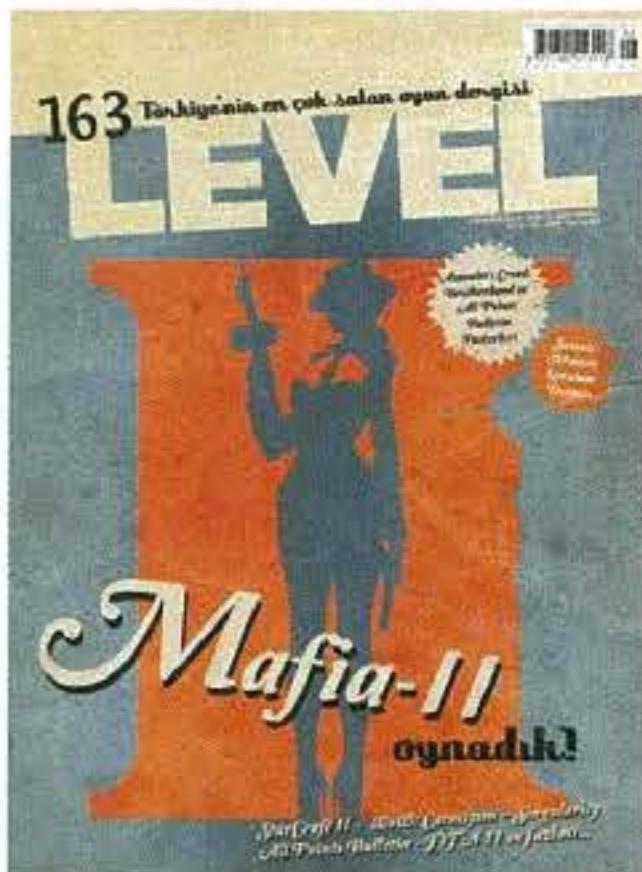
AGUSTOS 2010 - 6.90 TL (KDV DAHİL)
2010 - 08 - ISSN 1301-2134

Assassin's Creed:
Brotherhood ve
All Points
Bulletin
Posterleri

Sonsuz
Macera
Kurulum
Dosyası

Mafia-III
oynadık!

StarCraft II - WoW: Cataclysm - Singularity
Call of Duty: Black Ops - FIFA 11 ve fazla...



LEVEL UP!

Bu ay "old-school" oyuncular için eşsiz bir ay çünkü Blizzard'in efsanesi StarCraft yeniden aramızda. Ertuğrul ve Emre başta olmak üzere çoğumuz, hayatla bağlarımızı koparmaya başladık. World of Warcraft'ın Cataclysm'in de çıkışının yaklaşması da bunda etken tabii ki. Tek sorun, -bir oyun dergisi klasiği olarak- yazıları kimin yazacağıydı.

Böylesine bir ayı normal bir şekilde geçemezdik tabii ki; o nedenle hem Erenköy D&R'daki, hem de Bakırköy ElectroWorld'deki StarCraft II lansmanlarına katıldık / katılacağız. Erenköy D&R'daki etkinliklarındaki detayları LEVEL Online'da, Bakırköy ElectroWorld'deki etkinliklarındaki detayları da LEVEL'in 18. sayfasında bulabilirsiniz.

Bunların dışında, Sony'nin Türkiye pazarı için yaptığı girişimler heyecan verici. The Party, Gran Turismo 5 ve Killzone 3 gibi oyunların Türkçeleştirilmeye başlanması bir yana, PS Store Türkiye'nin yakında açılacak olması sevindirici haberler.

Son olarak, kapak konumuz yine çok özel: Mafia II. Uzun zamandır beklenen oyunu sizin için test ettik ve yazdık.

Ve tabii ki yine her ay olduğu gibi güzel hediyeler sizleri bekliyor.

Türkiye'nin en çok satan oyun dergisinden sevgilerle...

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
fırat@level.com.tr

Notlar

- Sonsuz Macera client'i LEVEL DVD'de!
- LE-VID! son hızla "levid"lemeye devam ediyor: www.facebook.com/levideo
- Eray'ın Director's Cut' ile Hasan'ın Hasan Hasan'a Karşı'sı tatilde!
- Bu ay dört hediye: Türkiye'nin ilk ve tek online oyun dergisi LEVEL Online Oyun, City Life: Deluxe tam sürümü, dev Assassin's Creed: Brotherhood ve All Points Bulletin posterleri, Rappelz hediye kodu (Detaylar Online Oyun'un 7. sayfasında.)



YaySat tarafından açıklanan resmi rakamlara göre LEVEL'in Temmuz sayısı satış tahmini 14.500. Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi desteginizle büyümeye ve level atlamaya devam ediyor. Bize olan herkese teşekkürler!!!

■ İki seçenekten birini seçmek zorunda kalsan hangisini seçersin?
72 saat uykusuz kalmayı mı? 72 saat aç kalmayı mı?

Tuna Şentuna

■ Annem beni 2012'ye hazırlıklı büyütmek adına, önlüme zinhar yemek koymadığı için bırak 72 saat, 144 saat bile aç durabilirim çöl hayvanları gibi. Uyumamaya ise dayanamam!

Cem Şancı

■ Aç kalmak daha katlanılır bir durum gibi görünüyor. Uykusuzluk adamı sarhoş edip yere yıkarken, açıkta vücut depoladığı yağı yakıp düzenine devam ediyor. Ama 72 saat kadınsız kalamam. Asıl en korkuncu o.

Emre Öztinaz

■ Tabii ki 72 saat uyumamak. Uyummamışlığım da yok değil World of Warcraft'ı hardcore bir oyuncu olarak oynadığım zamanlar... Aman tanrı! Sanırım yine başlıyor... (StarCraft II)

Hasan Başaran

■ Uykusuz kalmada 60 saatin üzerine çıkmışlığım var ama yaptığım deneylerde yedi saatten fazla aç kalamadım bugüne kadar. Niye böyle bir seçim yapmak zorunda kalyoruz ki hem?! Testere filmi misiniz nesiniz? Hırsırsı...

Ertuğrul Süngü

■ Uyumamak olabilir. Yemek kısmına su da dahil mi? Yok ya, ne saçma soru. İkisini de seçmezdim. Efendi gibi yaşadım. Ayrıca ne olacak da bu iki seçenekten birisini seçme zorunda kalacağım abaca? Neyse; SCII go...

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 MÜDÜRÜ**Elif Akça elif@level.com.tr**EDİTÖR**Şefik Akkoç rocko@level.com.tr**YAYIN KURULU**Cem Şancı cem@level.com.trTuna Şentuna tsentuna@level.com.tr**GRAFİK TASARIM**Emre Öztinaz emre@level.com.tr**KATKIDA BULUNANLAR**Adem Başaran adem@level.com.trAhmet Özdemir ahmet@level.com.trAyça Zaman ayca@level.com.trBurak Aydoğan burakay@level.com.trCenk Durmazel cenkerdem@level.com.trDoruk Akyıldız doruk@level.com.trEray Ant eray@level.com.trErdem Uyan erdemcenk@level.com.trErtekin Bayındır ertekin@level.com.trErtuğrul Süngü ertugrul@level.com.trGüneş Can Çapanoğlu gunes@level.com.trHasan Başaran hbasaran@level.com.trKaan Kural kaankural@level.com.trKudret Bilen kudret@level.com.trLegoel Odaburda lodaburda@level.com.trMeriç Erbay merbay@level.com.trMurat Karslioğlu mkars@level.com.trNurettin Tan tan@level.com.trOnur Cengiz onur@level.com.trÖmür İlkim Demir omur@level.com.trÖmür Topaç otopac@level.com.trRecep Baltaş recep@level.com.trTunç Dindar turbo@level.com.trTurgut Taneli turgut@level.com.trÜmit Öncel uoncel@level.com.trYekta Kurtcebe yekta@level.com.tr**MARKA MÜDÜRÜ**Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr**YÖNETİM**

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri:Sevil Hoşman shosman@doganburda.com

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

Şahika Şahinkaya, ssahinkaya@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 14, Faks: 0 212 336 53 93

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 37, Faks: 0 212 336 53 93

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kirimoğlu

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

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

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 lisansıyla T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayınlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılmaz.

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 harç her gün saat 09.00 - 18.00 arasında hizmet verilmektedir.



MAFIA II Sayfa 56

Sekiz yıl önce büyük beğeni toplayan Çek yapımı Mafia, aradan geçen sürede The Godfather oyunlarının yapamadığını bir kez daha yapıyor.

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

İLK BAKIŞ

- 30 Bulletstorm
- 32 WRC: FIA World Rally Championship
- 34 Lord of the Rings: Aragorn's Quest
- 36 inFamous 2
- 38 Test Drive Unlimited 2
- 39 God of War: Ghost of Sparta

- 39 Metal Gear Solid: Rising
- 40 Portal 2
- 42 Red Faction: Armageddon
- 43 F.3.A.R.
- 44 FIFA 11 TEST ETTİK

48 Ajan Simit

DOSYA KONUSU

- 50 World of Warcraft: Cataclysm [Beta] TEST ETTİK
- 56 Mafia II TEST ETTİK

İNCELEME

- 66 Singularity
- 70 Sniper: Ghost Warrior

- 72 StarCraft II: Wings of Liberty
- 78 All Points Bulletin



- 82 Crackdown 2
- 84 Shin Megami Tensei: Persona 3 Portable
- 85 Azangara
- 85 Cygnus



STARCRAFT II Sayfa 72

Sonunda beklenen an geldi ve yeni StarCraft piyasaya sürüldü. Üçleme olarak planlanan yeni nesil StarCraft, ilk bölümyle ortalığı kasıp kavuruyor.

- 85 Fault Line
- 85 Puzzle Agent

86 Role Playing Günlükleri

- 89 Online



- 95 Donanım

102 Doktorlar

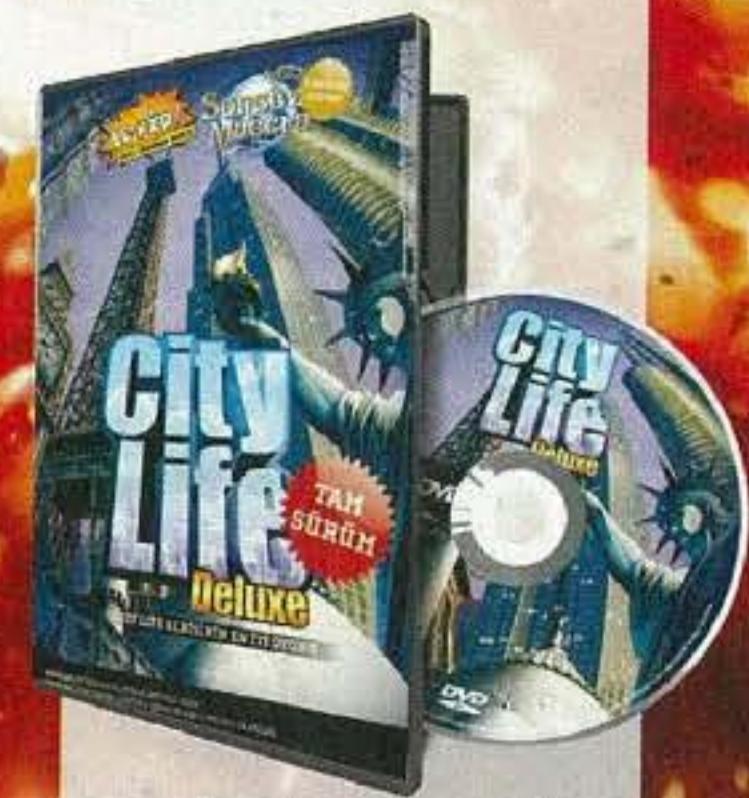
- 104 Rehber

110 Fırat'tan FIFA Taktikleri

- 112 Market
- 116 Yapım Hikayesi
- 119 Kültür & Sanat

124 Rocko@Psikiyatır

- 126 Kare
- 130 LEVEL 164



LEVEL DVD 163

- DEMOLAR
- Puzzle Agent
- Vera Blanc Full Moon

- BEDAVA OYUNLAR
- Azangara
- Cygnus
- Man Enough
- Tropical Fish Shop

- KURULUM DOSYALARI
- Sonsuz Macera

- VIDEOLAR
- Call of Duty: Black Ops
- Crackdown 2
- Crysis 2
- Dead Space 2
- Fable III
- Fallout: New Vegas
- Gears of War 3
- God of War: Ghost of Sparta
- inFamous 2
- Lord of the Rings: Aragorn's Quest
- Pro Evolution Soccer 2011
- Quantum Theory
- Sengoku Basara
- Silent Hill 8
- Star Wars: The Old Republic
- Twisted Metal
- Warhammer 40.000: Dark Millennium Online

- EKSTRA
- AC: Brotherhood [Wallpaper Paketi]
- Dead Space 2 [Wallpaper Paketi]
- DeathSpank [Wallpaper Paketi]

- LEVİD'DE BU AY
- Kane & Lynch 2: Dog Days
- Bu ay piyasaya sürülecek oyundan izlenimler.

- Ayın Elemanı **YENİ**
- LEVEL'da ayın elemanını seçtiğimiz, değerlendirdiğimiz.

- LEVEL Ligi
- NBA heyecanı LEVEL Ligi'ne taşındı!

Tam sürüm oyunu sizin kurulumun için lütfen DVD kutusunun arka yüzündeki notları dikkate alın.

POSTA

İşbu ki bundan böyle Posta bölümü Ahtapot Paul ile anılacak olup kendisi okur mail'larını cevaplayacaktır. Muhabatın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişikte olup yasal süreç başlatılmıştır.

Yüzerse atın: inbox@level.com.tr

ABİ BENİM GEÇEN AYKİ MAIL'IM VS. VS...

Merhabalar! Nasılsınız; daha doğrusu Tuna Abi nasılsın? Çünkü maillere sen bakıyorsun. Ben derginizi 131. sayıldan beri takip ediyorum. Bu maili yollamam için Fırat Abi beni sana yöneltti. Ama epeydir eriniyordum, yollamıyorum, iyi oldu. Bu size ilk mail'ım. Yanlışlarımlı umarım ki hoş görürsünüz.

1. Benim bilgisayaram 512 DDR2 RAM'lı, 256 MB X550 ATI ekran kartlı, ve Intel Pentium 4 işlemcili bir bilgisayar. Günümüze göre geri kalmış bir bilgisayar ve bu yıl değiştirilecek. Ancak bir problemim var ve anlayamıyorum. Sizin DVD'leriniz çift katman; üstünde resim olmayan, siyah - beyaz LEVEL DVD'leriniz çalışıyor. Fakat üstünde resim olan yeni DVD'leriniz bende çalışmıyor. Bilgisayaram başka 8 GB'lık DVD'leri okuyor.

Bunun sebebi nedir; DVD'lerinizi mi değiştirdiniz? **DVD'lerimizi değiştirdik; hem de blu-ray'lerle!** Fakat siz endişelenip birer blu-ray sürücü peşinde koşmayın diye üstlerine DVD yazdık. Böylece siz kendinizi ve dolayısıyla bilgisayarınızı da bunların birer DVD olduğuna inandırınca, o DVD'ler DVD-Rom'larda çalışır oldu. Bir tek seninkini inandıramamışız; bu ilk şikayet. Tamam saçmamı yorum gitme bir yere! Sorunun kaynağını bulamadım desem yeridir. Bazı DVD'leri büyük demo boyutları yüzünden UDF formatında hazırlıyoruz ama tüm yeni DVD'lerimiz de UDF değil. Boş ver, yeni bilgisayarında kullanırsın... (Sabret gönüldürme isimli şarkıyı yolluyorum buradan sana.)

2. Bu yaz bir şeyler alacağım. Ben laptop düşünüyorum ama PS3 ve Xbox 360 tartışmaları beni kararsızlı-



ğa itiyor. Bana makul bir fiyatla oyun oynayabileceğim bir laptop önerir misiniz ya da bu ikisinin arasında mı durmalıyım? Ancak hatırlatayım bizde LCD televizyon yok, bilgisayar ekranımız LCD ama buna uyumlular mı bileyim.

Bence konsol yoluna sapmalısın çünkü PC'ye çikan oyunlar artık gerçekten had safhada "devşirme" oluyor. Son örnek Singularity. Resmen PC'ye laf olsun diye çıkartmışlar. LCD monitörüne bu konsolları bağlayabilirsin şayet ki o monitörde kompozit veya HDMI girişi varsa. Yoksa VGA kablosu alman lazım bu konsollar için fakat onları da Türkiye'de bulmak pek kolay değil. Laptop önerisi model olarak yapamayacağım; bunu Recep Baltaşa'ya sorabilirsın ama i5 veya i7 işlemci, 3 GB Ram, harici bir ekran kartı olan modelleri önberebilirim.

3. SAS Secure Tomorrow isimli güzel bir oyun gördüm, bir - iki hafta sonra satıldı. Ancak onda gözüm kaldı. Bu ay bu oyunu ya da buna benzer bir oyun verir misiniz? **Biz o oyunu görmedik, bilmiyoruz. Biz bilmeyorsak da iyi değildir. (Ego patlaması.) O nasıl bir oyunmuş? Keşke yazsaydın da muadilini verseydik...**

4. Yılların klasiği Age of Empires'tan bir haber var mı? Çok merak ediyorum!

Age of Empires'tan hiçbir haber yok maalesef. Olسا E3'te meydana çıktı zaten. Sen iyisi mi StarCraft II'ye yönel.

5. Online oynanacak Metin2 tarzı güzel ve ücretsiz hangi oyunu önerirsınız? Rappelz'i oynuyorum ancak bir zevk alamıyorum.

Jadde! Tamam tamam başka oyun önereceğini.
Mesela geçen ay dergiyi aldığına göre şahane bir Cabal Online kartın da olmuş olmalı. O zaman neden Cabal'a başlamışorsun, değil mi?

6. Önerdiğiniz bu oyunu aranızda oynayan kim var? **İşte beğendiğim soru türü. "Eğer bir üst soruya "Evet" cevabını verdiyiseniz, nedenini buraya yazın!" gibi bir yaklaşım. Bu oyunu kartlar gelince hepimiz oynadık bir koşu ama şimdi kimler oynuyor ben de bilememiyorum. (Şöylediyorlar.)**

7. Operation7 adında bir oyun gördüm çok hoşuma gitti. Ama oyuna kayıt olacak siteyi bulamadım, ne yapmaliyim? Bana sitesini bulur musunuz?

Bak şu adresi giriyorsun: op7.netgame.com. Orada solda kocaman "Free Sign Up" yazıyor, ona basıyorsun ve kayıt işlemi başlıyor.

Bence konsol yoluna sapmalısın çünkü PC'ye çıkan oyunlar artık gerçekten had safhada "devşirme" oluyor

8. Mersin'de oturuyorum. Dergide serbest yazar olabilir miyim? Hobi olarak maaş istemem.

Mersin'de oturarak da serbest yazar olunabiliyor, evet. Fakat serbest yazar alımını belirsiz bir tarihe kadar durdurduk şu an için.

9. Treyarch'in oyunu olan Call of Duty: WaW'in oynanış sistemi beni hasta etti. Ön yargılıyım yeni oyunlarına çünkü karamsar bir yapıları var. Black Ops da öyle olursa oynamayacağım. Ne düşünüyorsunuz bu konuda?

Black Ops büyük ihtimalle daha çok Modern Warfare'a yakın olacak o yüzden Black Ops'u denemekten kaçınma.

Sorularım bu kadar. LEVEL'a devam.

Enes Mehmet KARAMANOĞLU

HAYAT BİR LEVEL ASLINDA!

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ahalisi, nasılsınız? Umarım iyisinizdir çünkü tartışmasız Türkiye'nin hatta bana göre dünyanın en kaliteli oyun dergisi sizsiniz. Böyle bir dergiyi nasıl çıkartıyorsunuz, nasıl böyle harika ötesi oluyor bilmemiyorum ama lütfen devam edin. Şimdi sorularımıza geçeyim.

1. Ben 13 yaşında bir oyunseverim. Okuduğum ilk ve hiç bırakmayacağımdır bir derginiz. Ben geçenlerde Asus N61JQ model bir laptop aldım ve özelliklerini gayet güzel fakat Bad Company 2, Gta IV, Just Cause 2, Assassin's Creed 2 ve yeni çıkan çoğu oyunu "high" ayarlarında takılmadan oynayamıyorum ve bu konuya LEVEL forumlarına da taşdım fakat hep farklı yanıtlar aldım. Gelen yanıldardaki ana çözüm Win7 64 bit yine 32 bit kur oldu ama kurmadan hayranı olduğum sına sorayı dedim. Sence ne yapmalıyım?

Ben sorunun 64bit Windows'tan kaynaklandığını düşünmüyorum. Senin bir şekilde ekran kartın

performans sorunu yaşıyor fakat bunun birçok nedeni olabilir. Bu soruyu bir de recep@level.com.tr'den Recep'e sormanı öneriyorum.

2. Tuna abi, Elif abla nasıl bu kadar güzel oluyor anlamıyorum. Nasıl oluyorsa söyleşin çünkü kuzenim bir kız ve çok merak ediyor, "Aslında benim de ondan aşağı kalır yanım yok" diye. **Elif'in güzellik kürünü bana sorman da ilginç olmuş. Hemen söyleyeyim ben, tüm sırları ortaya çikınsın. Elif sabah kalktığında ilk iş -20 derecede soğuk bir duş alır. Hemen ardından vücut losyonu olarak hazırladığı papaya-guava özünden hazırlanmış kremlı kaşık kaşık yer ve ardından da kafasını derin dondurucuda bekletir. Bana öyle dedi en azından...**

3. Çok araştırdım ve yukarıda da belirttiğim gibi Asus N61JQ model bir notebook aldım. Sizce iyi mi yaptım? Bence ileriye yönelik bir yatırım yaptım çünkü ATI Radeon Hd 5730 DirectX 11 destegine sahip bir kart ve i7 işlemci gayet güzel.

Bence aldığı laptop gayet iyi. Güle güle kullan. Arada bize de ver, tatlı falan çıkarken yanımızda götürürelim!

4. Bazen oyun oynarken bir anda masaüstüne dönüyor ama oyundan çıkmıyor; bu neden kaynakları olabilir?

Bunun nedeni de sınır bozucu bir programın arka planda çalışıp olay çıkartması olabilir. Misal Avira Antivir virüs programının belirli aralıklarla çıkarttığı bir reklamı var; o maşallah her şeyi ittip en öne geçiyor terbiyesiz.

5. Battlefield Bad Company 2 bence muhteşem bir oyun, adeta bir şaheser.Çoğu kişi MW2 daha iyi diyor ama o kısa oyun süresiyle BC2'nin yanında rafa kaldırılmakla kalınır. Sizce Bad Company 2'nin bir devam oyunu gelir mi?

Devam oyunu gelebilir ama ondan önce BC2: Vietnam geliyor zaten. Ona bir göz at.

6. Ben bir PS3 sahibiyim ve oyunlarını online ortamlarda oynamaktan çok zevk alıyorum. Biz bir yazılık aldık ve orada kablosuz internet var. Online oynayabilmek için neler yapmam lazım?

PS3, yazılık, kablosuz internet... Kulağa hoş gelen kelimeler bunlar Burak. Online oyun oynamak için öncelikle o yazılın havuzuna (Kesin vardır,) bizi davet etmen gerekiyor. Böylece hem bizle tanışmış olacaksın, hem de internet ayarlarını biz yapacağımız için bunu da aradan çıkartacaksın. Şaka bir yana, yapman gereken pek bir şey yok. Kablosuz internet aktifken PS3'ü aç, kablosuz ağları bul seçenekle çevredeki kablosuz ağları bul, içlerinden sizinkini seç, şifreyi gir, oyuna başla.

7. Hayatım boyunca en çok istediğim şeyler Fırat Abi'yle FIFA ya da PES'de atışmak, Şefik Abi'yle oyun incelemesi yapmak, seninle oyun oynamak, Ertuğrul Abi'yle FRP muhabbeti yapmak, Emre Abi'yle WoW konuşmak ve Elif Abla'yla görüşmek. Bunları yapmanın çok zor olduğunu biliyorum fakat hayali bile yetiyor. Peki siz ne düşünüyorsunuz bir gün olabilir mi?

Bunların olması bir hayal değil aslında. Katıldığımız fuarlarda, turnuvalarda bunları yapma olanlığı yakalayabilirsin. Bu tip durumları dergide veya internet sitemizde duyuruyoruz zaten.

8. GoW 3'ü pek sevmiyorum bu yüzden arkadaşım tarafından sürekli ağır eleştiriler alıyorum şunun gibi: Oğlum sen oyun oynadığını mı sanıyorsun? Sen oyun oynama! GoW oynamadan ölüür mü?! Sizce de biraz saçma değil mi? Sonuçta Kratos'u sevmiyorum; bu

METAL SLUG TUNA



Ah Tuna, vah Tuna; tamam bu kadar sevimli olup üstüne metal dinlemen sorun değil ama Sonisphere'ye gidip orada kimliğini bu şekilde belli etmeye ne demeli... Yanındakileri görmüyor musun?! Herkes en sert halini bürünmüş, herkes pogoya birbirini öldüresiye savurmak için hazır. Biraz çatsana kaşlarını... Ha bu arada kapuşonlu hırkan burada kalmış, "Kabettim" diye panik yapma.

kadar.

Ne?! GoW 3'ü sevmiyor musun? Sen kim olduğunu sanıyorsun Burak!!! Şaka şaka, bu büyük bir sorun değil. Misal ben de Half-Life'tan pek keyif almadım, alamıyorum, herkes bana deli muamelesi yapıyor. Olur böyle şeyler; kulak asma.

Tuna Abi biliyorum seni çok yordum ama hep bu yazıyı yazıp sizin cevaplınızı, hatta yayımladığınızı hayal ettim. 26 Temmuz doğum günüm; okursan, hatta cevaplarsan, üstüne bir de yayımlarsan emin ol dünyanın en mutlu insanı o an ben olacağım ve bu benim doğum günü hediyem olacak. Her şey bir yana lütfen bu dergiyi çıkartmaya devam edin çünkü emin olun biz okuyucularınızı çok mutlu ediyorsunuz.

O zaman geçmiş doğum günün kutlu olsun! Bizi takip etmeye devam et.

Burak ARSLAN

PS3'E OYUN

Merhaba LEVEL ahalisi ve Tuna Abi. Nasılsınız? İyisindir inşallah. Uzatmadan sorularıma geçiyorum.

1. Uncharted serisinin devamı gelecek mi? Gelecekte ne zaman gelir?

Bu konu hakkında bir açıklama olmamasına rağmen, geleceğini tahmin ediyoruz. Bence 2012'de...

2. Ben Heavenly Sword'a bayıldım. Özellikle Kai ile oynarken konsolu sağa sola hareket ettirerek oku yönlendirmemiz... Siz ne düşünüyorsunuz?

Heavenly Sword'a başlamak için biraz geç mi



LEVEL OFİSİNDEN BİR GÖRÜNTÜ...



Emre WoW'a gömülmüş, Şefik ve Fırat FIFA'da kâşıyorlar, Elif de APB'de Enforcer'ların peşinde... İşte size tipik bir LEVEL günü. Bu günü, oyuna bu kadar güzel bir şekilde aktardığı için buradan Alper Yazgan'ı tebrik ediyoruz.

kaldın acaba... "Geç olsun da güç olmasın" demişler ama sen bazı işleri güç yapıyor gibisin. Yani bir oku kontrol etmek için neden konsolunu kaldırıp sağa-sola iteliyorsun? Acaba gamepad mi demek istedin. Evet öyle olmalı... Heavenly Sword iyi oyundu da biraz tutuktu. Kızcağızı zıplatamıydık bile. Ziplamayan kız mı olur?!

3. Bana bir PS3 oyunu alınacak. Bana Heavenly Sword'a benzer bir oyun önerir misiniz?

Hemen öneriyorum: Devil May Cry 4, Darksiders veya Bayonetta.

4. Heavy Rain nasıl bir oyun? Ben bilmiyorum da. (İçinde korku var mı?)

Heavy Rain bence çok iyi bir oyun. Yeni nesil adventure oyunu olarak tarifleyebiliriz. Korku öğeleri pek yok, onun yerine polisiye bir roman gibi ilerliyor.

Ben olsam alırdım. (Aldım zaten.)

5. Sizce Crysis 2 nasıl bir oyun? PS3'e alınacak kadar

Sarı ışık problemi, Xbox 360'da görülen kırmızı ışık probleminden çok daha nadir görülen bir problem

değerli ve güzel mi?

Crysis 2 iyi bir oyun olacak ve PS3'e alınacak kadar da değerli olacak. Emin olabilirsin...

Sorularım bu kadar. Eğer cevaplarsanız çok sevinirim. Eğer yayımlarsanız daha da çok sevinirim.

Sağ olun. Sevgiler.

Ege BAYRAKTAR

TAVSİYEE İHTİYAÇ

Öncelikle merhaba. Benim kafamı kurcalayan bir kaç sorum var; birçok kişiye bu soruları sordum ama malesef tam ve net olarak cevaplar alamadım. Sizden alacağımı umuyor, soru faslına geçiyorum.

1. Ben yeni PS3 Slim 120 GB aldım. Tabii ki yeni aldığım için üstünde özenle duruyorum. Bu cihazlarda sarı ışık sorunu görülür mü acaba? Görülürse nasıl bir çözümü olabilir?

Sarı ışık problemi, Xbox 360'da görülen kırmızı ışık probleminden çok daha nadir görülen bir problem. Yani bir kamera alıp bunun bozuk olması gibi bir şey. (Başına geldi.) Böyle bir problem başınıza gelirse de PS3'ü Türkiye'den aldığınız için garanti kapsamında değiştirebilirsiniz.

2. Ben PS3 alırken bir de beni oyalaması için FIFA 10 aldım. Çünkü alırken aklıma pek oyun gelmedi. Benim oyun alırkenki sorunum şu; ben insanın içini bunaltan oyunları pek sevmiyorum. Yani zombili, karanlık ortamlarda geçen oyunları... Şöyle eğlenerek oynayabileceğimiz, bir de mümkünse online özelliği olan bir oyun var mı önereceğini?

Online özelliklerini bulunan eğlenceli oyunlar daha

çok PSN'den satın alınabiliyor. Ne var ki ülkemiz PSN üzerinden alışveriş yapmaya açık olmadığı için bunu yapamıyorsunuz. LittleBigPlanet var PS3 için online da oynanabilen; ona göz atabilirsin.

3. Forumlarda birçok tartışma gördüm. PS3, DVD oynatınca lensin ömrü kırıyor diyen birçok kişi var. Sizce bu doğru mu? Rahatlıkla DVD oynatabilir miyim?

Benim böyle bir problemden haberim yok. Benim oynatmadığım DVD, Blu-Ray kalmadı ve kaç senedir kullanıyorum aleti...

Sorularımı cevaplarsanız çok sevinirim.

Çünkü uzun zamandır cevaplarını aradığım sorular.

Şimdiden teşekkürler.

Metehan ŞENER

FIFA 10'A OYUNCU ARANIYOR

Selam Tuna Bey ve sevgili LEVEL çalışanları. Yillardır derdinizi düzenli olarak bıkmadan, usanmadan takip eden birisiyim. Umarım mesajımı yayımlarsınız. Sorularıma geçeyim.

1. Ben Xbox 360 ve Full HD bir LCD TV sahibiyim. Daha önce PS3'üm vardı ve HDMI girişi sayesinde süper bir görüntü elde ediyordum ama şu an Xbox'dan görüntü olarak tam verim alamadım. Bildiğim kadariyla Xbox'ın da görüntü kaitesi en az PS3 kadar iyi. Acaba ayarlarını mı iyi yapamadım sizce?

PS3'ün görüntü kalitesiyle, Xbox 360'ın görüntü kalitesi, oyundan oyuna değişmek üzere çok az bir farka sahip. Eğer HD kalitesinde görüntü alımı-

yorsan, bir ihtimal sistem ayarlarında çözünürlük düşük kalmıştır. (System

Settings.) Bu değilse, bağlantı olarak kompozit yerine standart bir bağlantı yapmış olabilirsiniz. (HDMI olmadığını varsayıarak söyleyorum.)

2. Ben eşimle sürekli Bomberman live oynuyorum ve gerçekten çok eğlenceli oluyor. Acaba bu oyun gibi iki veya daha fazla kişinin oynayabileceği arcade oyunlar önerilebilir misiniz?

Worms: Armageddon 2 var mesela Fırat deli gibi oynuyor. Onun dışında Metal Slug XX önerebilirim.

3. Gears of War hastasıyım ve iki oyunu da defalarca bitirdim. Bu oyun kadar iyi bir aksiyon TPS oyunu söyle misiniz?

Gears of War kadar iyi bir aksiyon oyunu zor bulunuyor asılina bakarsanız. Quantum Theory geliyor aslında o beklenebilir ama bu arada Transformers: War for Cybertron veya Batman: Arkham Asylum oynamaktan zarar gelmez.

4. Son sorum da (Daha doğrusu ricam.) şöyle: FIFA 10 online oynuyorum ama farklı öne geçtiğimde maalesef rakiplerim oyundan çıkyor. Yenilse de oyundan çıkmayacak FIFA'cılar beni ekleyebilir mi acaba? Nick'ım megaturap. Umarım mesajımı yayımlarsınız. Sizleri çok seviyoruz...

Ömür TURAP

KURAK YAZ GÜNLERİ

Selam Tuna Abi ve LEVEL ahalisi. Dokuz aydır takip ettiğim ve beğendığım LEVEL dergisine sonunda bir e-posta atmaya karar verdim. Bu postayı yazana kadar sorularımı biriktirmiştim. Bu yüzden size nasilsınız diye halinizi soruyor ve uzatmadan sorularıma geçiyorum.

1. Tuna Abi benim Xbox 360'ım ve PSP'ım var. Bunların yanına bir de PS3 koymayı düşünüyorum. Bunun tek sebebi ise PS3'e özel çıkan oyunlar. Sence PS3'e çıkan özel oyunlar için PS3 almalı mıymış?

Bunların yanına bir PS3 koymak, elindeki paranın ne kadar olduğuna bakar. Misal şu an altın çatallarla yemek yiyecek, PS3 değil, konsol üssü kurabilirsın oraya. Eğer çok sıkışık borç harç bir PS3 alacaksan, o kadar zorlamaya gerek yok fakat daha rahat bir konumdaysan, PS3'e özel oyunlar için alabilirsın PS3.

2. PS3'lerde sarı ışık hatası varmış. Bu hata PS3 slim modelle bitti mi?

O hata zaten çok ender görülen bir hastalık.

Slim'lerde görüldüğünü duymadım.

3. Tuna Abi Halo Reach, Mafia II ve Assassin's Creed: Brotherhood'tan çok umutluyum. Senin bu oyunlar hakkında düşüncelerin neler?

Halo pek umrumda olan bir seri değil, yorum yapamıyorum. Mafia II için aşıri heyecanlıyım ve Assassin's Creed: Brotherhood'un bir önceki oyundan iyi ve multiplayer özelliklerinin başarılı olması için her gün dua ediyorum.

4. Mafia II PC kullanıcılarına özel 3D geliyormuş. Oyunu 3D oynamak için sadece 3D gözlük almamız yeterli olacak mı?

Olacaktır ama o 3D ne kadar 3D olur, orasını bir sonraki cevabında görebilirsin.

5. Tuna Abi son günlerde filmler, oyunlar da 3D'ye yavaş yavaş geçiş yapıyor. Firmaların 3D'ye geçme sebebi sence ne olabilir?

İste 2010'un yalanı 3D teknolojisi! Büyüyük bir abartma ve gereksizlik üzerine kurulmuş bir teknoloji 3D. Hepsi satışları artırmak, cebimizdeki parayı almak için. Misal IMAX ile birlikte ülkemize yüzlerce önce gelen 3D teknolojisi, yeni bir hâltmiş gibi artık her türlü filme uyarlanıyor ve iki tane ok üstümüze geliyormuş gibi olduğu için biz de heyecanlıyız. Sonra gözlerimiz ağrıyor, ekranda olan bitenin bir kısmını kaçırıyoruz. Hiçbir şey anlamıyorum 3D teknolojisinden.

6. Metro 2033'ü oynadım ama vuruş hissiyatı yüzünden pek sevemedim oyunu. Ne var ki hikayesi yüzünden kitabı okumaya karar verdim. Doğru mu yaptım?

Çok doğru yapmışsin. Kitap oyundan katbekat iyi. Bitirince Metro 2034'ü de alırsın. Eğer Türkçe versiyonunu bekliyorsan konuya ilgili haberleri bizi takip ederek öğrenebilirsin.

7. Machinarium'u çok beğendim. Daha yeni oyunu oynamaya fırsatı buldum ve çizimlerine bayıldım. Bu kadar küçük bir firma gerçekten mükemmel bir oyun yapmış. Senin düşüncen ne Tuna Abi?

Machinarium gerçekten sanat eseri olarak nitelendirilebilecek bir oyun. Biz de dergice bayıldık ve dosya konusu yapmıştık birkaç ay önce. O derece...

8. Tuna Abi şu oyun çıkmayan yaz günlerinde senden bir oyun tavsiyesi isteyeceğim. Bayonetta'yı oynamalı mıyım? Ve de bana bir Xbox 360 oyunu önerir misin? (Red Dead Redemption'ı oynadım ve market bölümünden yalnızca Bayonetta'yı oynamadım.)

Bayonetta'yı bence al. Biraz anime tadında yalnızca eğer animelerden pek hoşlanmıyorsan canını sıkabilir. Ben pek bayılmamasam da Alan Wake'i deneyebilirsin.

Sorularım bu kadar şimdilik. Aslında aklımda bir çok soru var ama sizi bu yaz sığlığında yormak istemiyorum. İnşallah hep böyle güzel bir dergi çıkarmaya devam edersiniz. Bu sorularımı cevaplarsanız mutlu, yayımların da çok mutlu olacağım.

Başcan ÇARIKÇIOĞLU

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Final Fantasy XIV Online

Çıkış Tarihi: 30 Eylül 2010 (PC), Mart 2011 (PS3)

En fanatik oyuncular bile artık bu ismi duymaktan sıkılmış olabilir. Çünkü sonu gelmeyen bu serinin, Evet, online olması tabii ki son dönemde bir artı bu seri için ama Square Enix artık bizi şaşırtın, neyeçanlandırın istiyoruz.



Killzone 3

Çıkış tarihi: Şubat 2011

Killzone serisi PS3'ün gurur kaynağı resmen, Gears of War ile kapışmalarındaki üçüncü ruantta Killzone 3 gorselliği ve yenilikleriyle bir adım önde gibi görünüyor.



Assassin's Creed: Brotherhood

Çıkış tarihi: 15 Kasım 2010

Dexter? Hayır, bildiginiz Assassin's Creed. Multiplayer özelliklerin ilk defa dahil edileceği Brotherhood'un en son yayımlanan ekran görüntüsünde rakiplerimizi çok "farklı" yollarla etkisiz hale getirebileceğimizi görüyoruz.

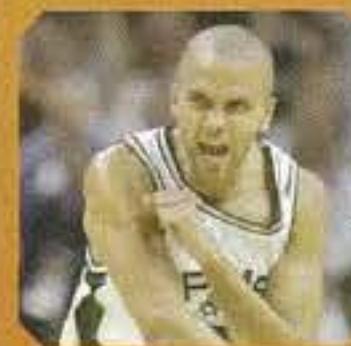
1**2****3**

Şampiyonluk için mücadele edecek takımlar belli olduğuna göre bir üçüncü-lük / dördüncü-lük maçı yapılması şarttı. Bir tarafta finali kıl payı kaçırın Emre, diğer tarafta motivasyon problemleri yaşayan Elif. Tüm motivasyon problemlerine rağmen maça hızlı giren ve üst üste basketlerle Lakers'ı yıldıran Spurs, maçın sonuna doğru yine disiplin problemleri yaşayınca Lakers'a boyun eğdi.

4

"Bir tanesi de girmesin be kardeşim!" - Fırat

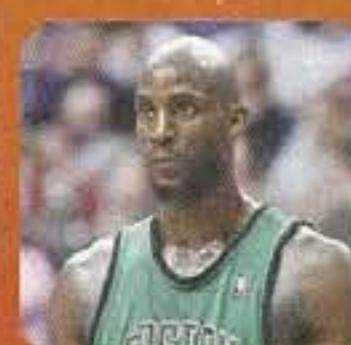
Oyuncular

**Elif**

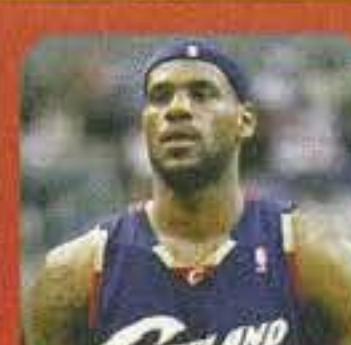
Dyuncu: **Tony Parker**
Şehir: **San Antonio**
Takım: **Spurs**
Bahis: **15.00**

**Emre**

Dyuncu: **Kobe Bryant**
Şehir: **Los Angeles**
Takım: **Lakers**
Bahis: **10.00**

**Fırat**

Dyuncu: **Kevin Garnett**
Şehir: **Boston**
Takım: **Celtics**
Bahis: **2.75**

**Şefik**

Dyuncu: **LeBron James**
Şehir: **Cleveland**
Takım: **Cavaliers**
Bahis: **2.50**

Ayın Galibi

YOK ARTIK ŞEFİK!

10 Puan

Oyunun NBA 2K10 değil de NBA Live 10 olması beni tedirgin etmiş ama ne yapayım, sahaya çıkışınca akan sular duruyor!

İşte büyük final! Son yıllarda basketbol severlerin sıkı bir şekilde takip ettiği final yeniden gerçekleşti ve Fırat ile karşı karşıya geldik. Bu büyük rekabetin galibini önceden kestirmek mümkün değildi. Ben top çevirmek ve doğru adamı bulmak, Fırat ise Kevin Garnett'i verimli kullanmak için çaba sarf ettik ve bir ara farkın açılmasına rağmen son anları oldukça çekişmeli geçen maçı 27 - 22 kazanmayı bildim.

Fotoğraf: Adem Başaran



LEVEL LİĞİ

LE-VİD!

Ay 13
Oyun **NBA LIVE 10**
Platform **Xbox 360**

VİDEOSU LEVEL DVD'DE!

NBA'de zorlu bir sezonu geride bıraktık ve birçok yıldızın parmakları boş kalırken, Kobe Bryant'ın yüzük koleksiyonu zenginleşmeye devam etti. Ne LeBron, ne Wade, ne Pierce, ne de Howard buna dur diymemi. Sezon bitince heyecan bitti mi? Hayır. Sezonun son dönemini ve olmasını meşgul eden LeBron da kararını sonunda verdi ve krallıktan ikinci adamlığa terfi ederek sıcak güney sahillerine doğru yol aldı. Şampiyon belli, kaybedenler belli ama bu heyecanı bir kez de biz yaşayalım istedik, zorluk seviyesini de artırmak adına NBA 2K10'u değil, NBA Live 10'u konsolumuza yerleştirip parkelere doğru yol aldık. Sizce şampiyon kim olacak? Boston Celtics mi, Cleveland Cavaliers mı, Los Angeles Lakers mı, San Antonio Spurs mü? Cevabı hem bu sayfalarda, hem de LEVEL DVD'deki LE-VİD! videosunda!

Puan Durumu

İŞİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	10	109
Emre	6	87
Fırat	8	77
Elif	5	76
Ertuğrul	0	5



Alienware Turnuvaları

Onlar aramızdaydı...

Geçtiğimiz ay LEVEL ekibi İstanbul'un çeşitli bölgelerine işinlandı. Evet, bir Alienware gemisi (Alienware Area51 ALX olması muhtemel) onları aldı ve bu bölgelere boca etti. Beni de Ankara'daki MediaMarkt'a attı, birçok turnuva katılımcısının ortasında buldum kendimi.

Gezegenin en güçlüsü

Once LEVEL Online websitesinde haberlerle duyurduk onların artık aramızda olacağını. Haberlerin ardından www.onlarartikaramizda.com websitesi yayına geçti. Alienware'in ruhunu yansitan ve Alienware ürünleriyle ilgili her türlü bilgiye

ulaşılabilen bu site ile oyuncuların neyle karşılaşacağıının sinyallerini vermiş oldu. Alienware M11x ödüllü birtakım turnuvalar gerçekleşecek ve turnuvalarda ilk üçe giren herkes bir şeyle kazanacaktı. Yorumlar yağdı, mail'lar aktı. Herkes bu turnuvalarda olacağını bir şekilde belli ediyordu.

Tarih 26 Haziran'ı gösterdiğinde Fırat ve Şefik Beylikdüzü'nde yerlerini aldı. Beşiktaş'ta ise Ertuğrul beklemekteydi. Ben evimde yayılmış oturuyordum, Emre ise bir sonraki günü maçlarına hazırlanıyordu. (Oturanak.) Katılım iyi idi, oyuncular coşkuluuydu. MediaMarkt'ta kurulan Alienware standı, herkes tarafından ilgiyle karşılanıyordu. Oyuncular iki adet M11x'te yarışıyor ve kazanma ihtimalleri olan bu bilgisayarları da test etmiş oluyordu. Tüm maçlar ise büyük bir LCD ekranlarından izleyicilere aktarılırmaktaydı. Beylikdüzü ve Beşiktaş'ın birincileri M11x'leri evlerine götürürken, ikinci olanlar altı aylık LEVEL Dergisi aboneliği ve üçüncü olanlar da birer adet Need for Speed: Shift oyunu kazandı. Aynı zamanda büyük turnuva öncesi yapılan mini turnuvalarda da dereceye giren oyuncular, NFS: Shift oyunu kazanma şansı yakaladı. Bir sonraki gün Ümraniye'de gerçekleşen turnuvada ise Emre bulunuyordu. Oyuncularla tanıştı, hediyeleri armagan edilirken fotoğraflara karşı ve LEVEL'lı oyuncularla buluştu.

Bu olanların aynısı 3 Temmuz'da Ankara'da da gerçekleşti. Ödüller aynıydı, oyun aynıydı, bilgisayarlar da aynıydı. Ama bir fark vardı; orada ben vardım! Koskoca Tuna Şentuna! Şaka bir yana, turnuvaların Ankara ayağı da gayet eğlenceli geçti. Neredeyse hiçbir aksaklılık yaşanmadı, sağ olsun Burak Tuna her türlü sorunu



Beşiktaş MediaMarkt



Mersin MediaMarkt



saniyesinde çözdü. Kentpark AVM'de yer alan MediaMarkt'ta oyuncular saatler süren turnuvalarda hem eğlendi, hem de kazandı.

Turnuvaların Mersin ayağında da Alienware'e ve turnuva-ya karşı ilgi gayet iyidi.

Uzaylılar

Biraz da Alienware bilgisayarlarından bahsedelim. Ülkemizde satışa sunulan üç modelden M11x, 11.6"lik ekranıyla, her zaman yanınızda taşıyabileceğiniz bir mikro-uzay üssü hissiyatı veriyor. Core2Duo işlemci, 4 GB Bellek ve 1 GB'lık GT 335M nVidia ekran kartıyla her türlü oyunu rahatlıkla oynayabileceğiniz bu sistem, Alienware turnuvaları sayesinde şanslı bir kısım oyuncunun evinde kendine yer edindi bile.

Alienware M17x, büyük ihtimalle piyasadaki en güçlü dizüstü bilgisayar. i7 işlemci, 6GB Bellek, 1GB'lık ATI Mobility Radeon HD 5870 ekran kartı ve 1TB'lık sabit diskiyle her oyuncunun hayallerini süsleyecek derecede muazzam bir alet.

Mobil bir hayat sürmeyenlere yönelik hazırlanan Area51-ALX de M17x'in tüm özelliklerine sahip fakat ekran kartı olarak nVidia GTX285 kullanıyor. (Daha iyisi olabilirdi bence.)

Tüm bu bilgisayarların ortak bir özelliği de tasarımları. Şöyle ki Alienware, kasalarda ve dizüstü modellerinde bir uzaylı ürünü olduklarını sergileyerek tasarımlar kullanıyor. Böylece bilgisayar kasanız bir kutu olmaktan çıpık dekoratif bir ürüne dönüşüyor.

Istilanın sonu

Katılımın ve coşkunun yerinde olduğu, hediyelerin oyuncuları son derece mutlu ettiği, "fairplay" çerçevesinde geçen oyunlar sayesinde arbede yaşanmayan turnuvalar geçti, geçtiğimiz iki ayın en iyi olaylarından biriydi. Emeği geçen herkese teşekkürlerimizi sunuyor ve M11x'leriyle doyasıya oyun oynayan arkadaşımızı da bir kez daha tebrik ediyoruz. Unutmayın; onlar artık aramızda... ■ Tuna Şentuna



Beylikdüzü MediaMarkt



14 Ağustos'ta
Bakırköy
Capacity
Electro World'de!

Starcraft II oynuyoruz

Temmuz ayının bombası Starcraft II için toplanıyoruz

Sabırsızlıkla beklenen ve 27 Temmuz'da piyasaya sürülen Starcraft II: Wings of Liberty için Electro World ile ortak bir etkinlik gerçekleştiriyoruz. 14 Ağustos tarihinde, hava ve saha koşullarının güzel olmasını umduğumuz Cumartesi gününde, Electro World'ün Bakırköy Capacity alışveriş merkezindeki mağazasına konuk oluyoruz. Neden mi? Çünkü biz orada olacağız, LE-ViD!

ekibi orada olacak, Starcraft II: Wings of Liberty orada olacak ve hep beraber oyunun multiplayer modunu test edip mücadele edeceğiz. LE-ViD! ekibinin çekim yapacağı etkinliğe herkes katılabılır; üstelik yapılacak mini turnuvalarda galip gelenler de Starcraft II: Wings of Liberty'nin Collector's Edition'ını kazanacaklar. Daha birçok hedİYE ve bol bol LEVEL dergisinin dağıtılağı etkinliği sakın kaçırın. ■ Şefik Akkoç



ELECTRO WORLD

Yüzünüz de gülsün cebiniz de!

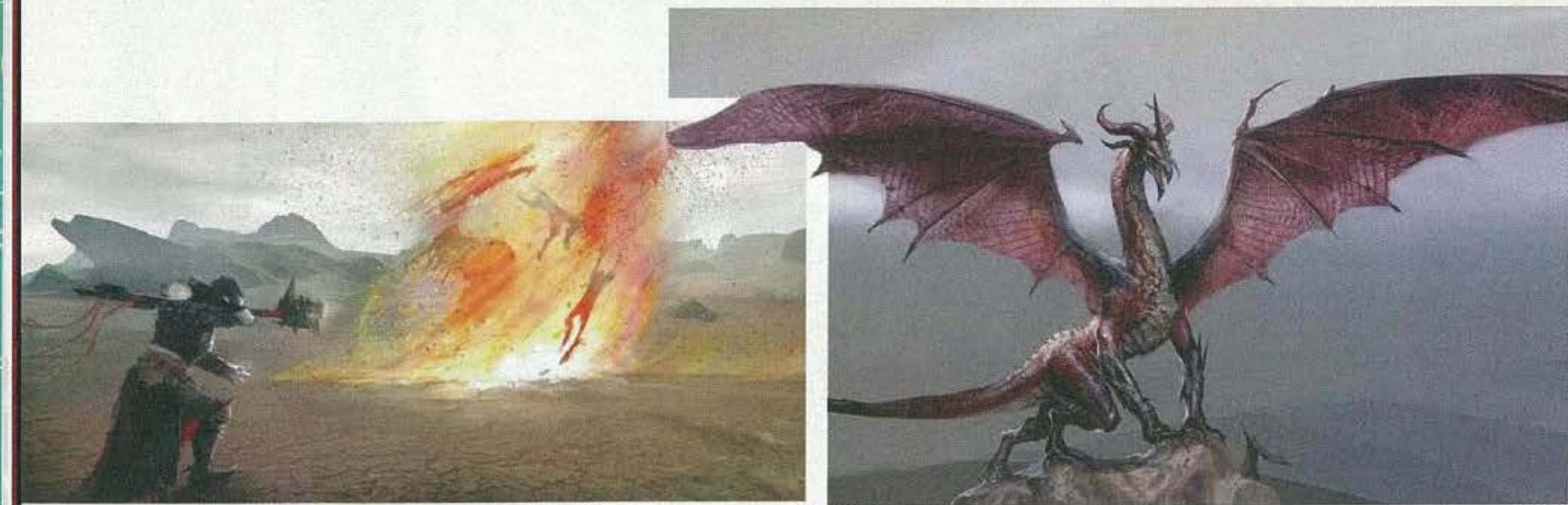


Bilim Fuarı

Şişli Belediye'sinden Bilim Fuarı etkinliği

Bilim Merkezi'nde 7 - 13 yaş arası gençlere yönelik olarak düzenlenen Yaz Bilim Okulu programı, 21 Haziran'da başlıdı ve 3 Eylül'e kadar devam edecek. Haftalık ya da iki haftalık olarak seçilebilen, hafta içi her gün 10:00 - 17:00 saatleri arasında devam edecek olan

programda katılımcılar, bilim ve sanat alanında pek çok uygulamalı atölye ve geziye katılma imkanı buluyorlar. Bu önemli ve yararlı etkinlik hakkında detaylı bilgi almak için 0 212 266 00 46 numaralı telefonu arayabilir ya da info@bilimmerkezi.org.tr mail adresine mail gönderebilirsiniz. ■ Şefik Akkoç



10 yıllık süreç...

Ejderhaların inine bir kez daha, Dragon Age 2 ile ineceğiz

Mart 2011'de PC, PS3 veya Xbox 360 sahibi olmayan her türlü oyuncu bünye, bu duruma isyan edecek. O ay Dragon Age 2 piyasaya çıkacak ve herkes bu oyunu oynamak isteyecek çünkü...

BioWare'ın 15 yıldır piyasaya sürdüğü en başarılı oyunlardan biri olan Dragon Age: Origins, ek paketlerle güçlendirildi, güncellendi ve şu günlere kadar geldi ama artık bir sonraki safhaya geçmenin vakti gelmişti...

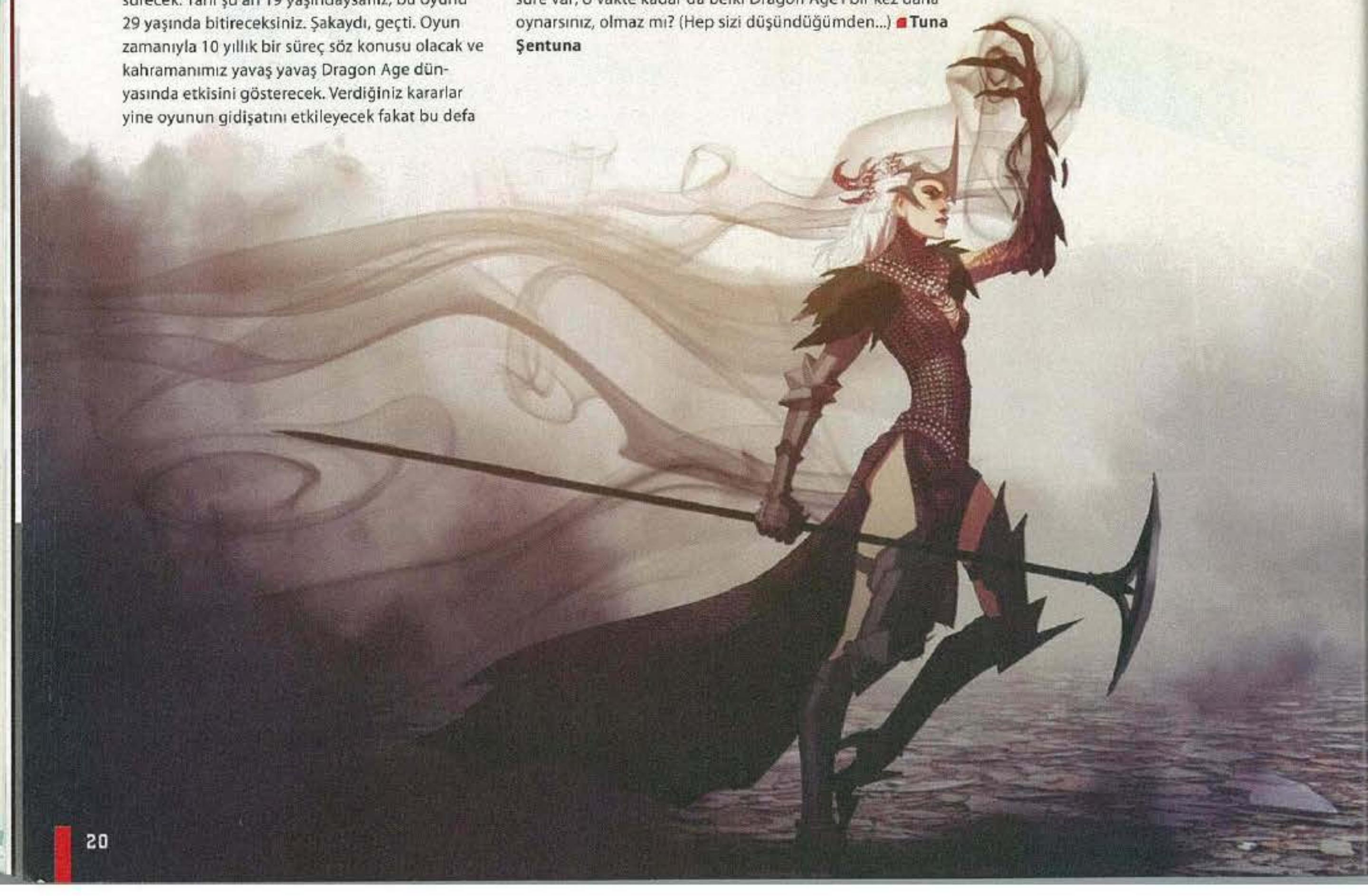
Hawke. Yeni oyunun, yeni kahramanı. Fakir ama gururlu. Güçlü olmak istiyor ve bunu başarıyor; hem de Dragon Age dünyasını değiştirecek kadar... Hawke ile olan birlaklığımız 10 yıl kadar sürecek. Yani şu an 19 yaşındaysanız, bu oyunu 29 yaşında bitireceksiniz. Şakayıdı, geçti. Oyun zamanıyla 10 yıllık bir süreç söz konusu olacak ve kahramanımız yavaş yavaş Dragon Age dünyasında etkisini gösterecek. Verdiğiniz kararlar yine oyunun gidişatını etkileyecək fakat bu defa

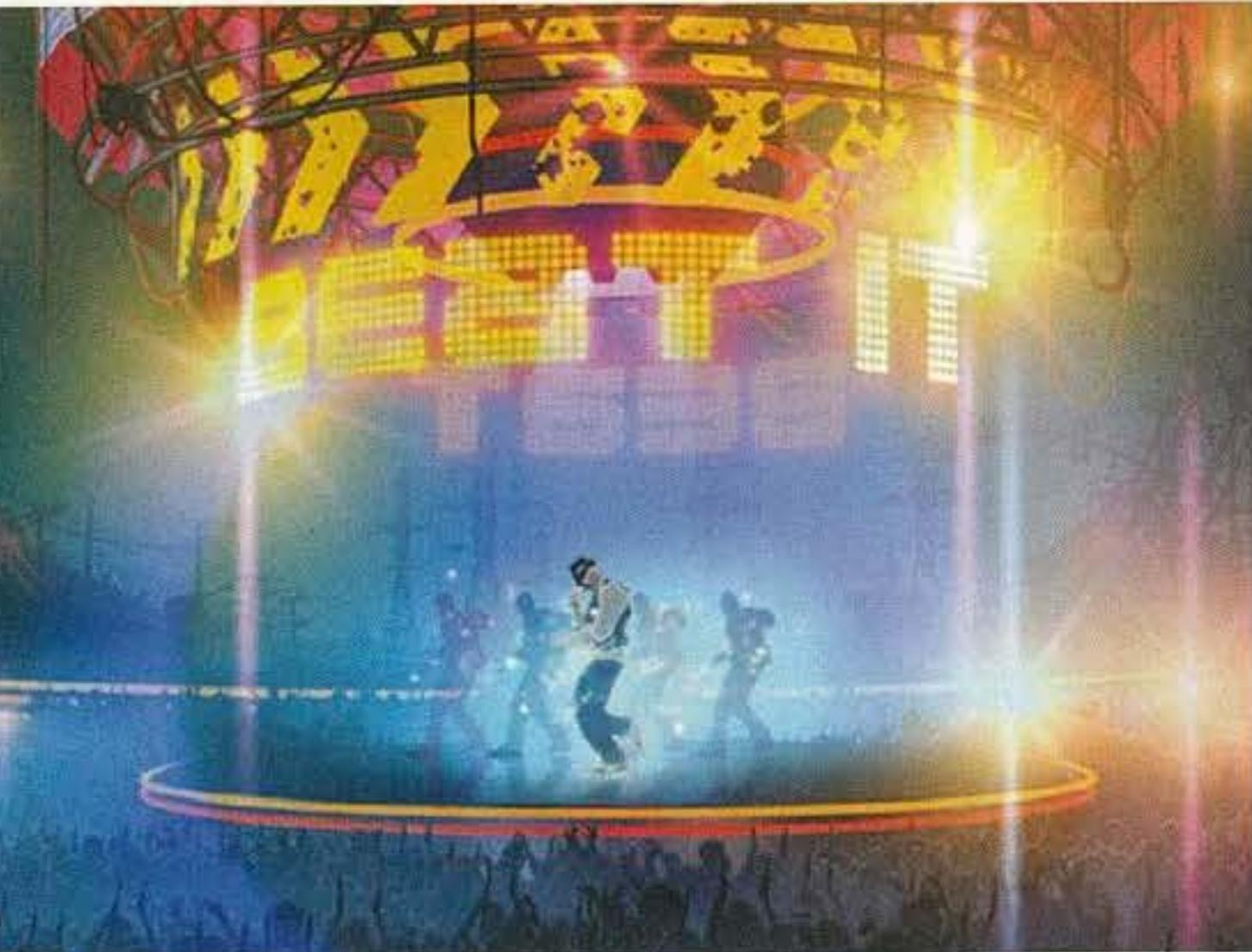
oyunun dünyasında çok daha ciddi değişiklikler yapabileceksiniz.

Savaş sistemi ilk oyuna göre de değişim gösterecek. Mage, Rogue veya Warrior, hangi sınıfı seçerseniz seçin savaşlardaki rolünüz her zaman çok etkin olacak. (Sistemdeki değişiklikler hakkında henüz bilgi yok maalesef.)

Dragon Age ile ilgili en iyi özellik kuşkusuz ki senaryoydu. Yeni oyunda konu yine ilk oyundaki kadar detaylı bir şekilde anlatılacak ve yeni oyuna özel olarak daha sinematik bir anlatım söz konusu olacak. Oyuncuların oyunu bir film kadar etkili bir biçimde hissedebilmesi için böyle bir karar verildiğini açıklıyor yapımcılar.

Tüm RPG fanatiklerinin gözü bu oyunda olacaktır diye düşünüyorum fakat daha beklememiz gereken uzun bir süre var; o vakte kadar da belki Dragon Age'i bir kez daha oynarsınız, olmaz mı? (Hep sizi düşündüğümden...) ■ Tuna Şentuna





Enie civokke!

Dans et, şarkı söyle, Michael Jackson sen ol

PS Move, Kinect derken dans oyunları da bir bir dökülmeye başlıyor. Bu yılki E3'te birçok dans oyunu gördük, insanların nasıl eğlendiğine şahit olduk ve onları kıldık. "Hangi oyunu almak lazım acaba?" diye düşünürken Ubisoft'tan Michael Jackson The Experience haberi geldi...

Birçok farklı platform için Kasım ayında piyasada olacak olan dans oyunu, her platformda biraz daha farklı bir oyun olarak karşımıza çıkacak.

Wii versiyonu, Ubisoft'un Just Dance'ine benzer bir oynanış içerecek. Xbox 360'da tam bir Kinect desteği göreceğiz ve üç boyutlu avatarımız ekran da belirirken, hareketlerimizi birebir görebileceğiz. Xbox 360 versiyonunda, Kinect'in mikrofon desteği

sayesinde Moonwalk yaparken şarkı bile söyleye bileyeciz. PS3'te ise yine Wii'dekinin benzeri bir oynanış söz konusu olacak fakat şarkı söylemek için aynı bir şarkı söyleme moduna geçmemiz gerekecek.

Oyunun DS versiyonu Ouendan'a benzeyecek ve üstünde numaralar bulunan dairelere basmamız, bunların arasında çizgiler çizmemiz istenecek. PSP versiyonunda da tuşlara basacağız, MJ her doğru hareketimizde daha da iyi dans edecek.

MJ The Experience sayesinde ülkemizde MJ dansı yapamayan kimse kalmayacak, yetenek programları MJ'lerle dolup taşacak; ne mutlu bize!

■ Tuna Şentuna

Dünyadaki düzeni sağlayan tek bir taş

Square Enix, yeni aksiyon oyunu Lord of Arcana'yı duyurdu

PSP'ye özel bir oyun gördüğümde beni bir heyecan, bir coşku kaplıyor; sonra o oyun piyasaya çıķıp da bir seye benzemeyince bir sınır basıyor ki hiç görmeyin. Üstelik yapımcı firma adı, sanrı duyulmuş bir şirket olunca, hepten deli oluyorum.

Misal Square Enix'in yeni oyunu Lord of Arcana.

Bu oyunun kötü olmasını hiçbir şekilde istemiyorum. Üstelik veat edilenler arasında dört kişilik multiplayer oyun olağı bulunuyor ve oyunun asıl eğlencesinin de burada yattığı.

şöyledir.

Horodyn adındaki bir dünyada, düzeni sağlayan Arcana taşına ulaşmaya çalışan insanların hikayesi konu ediliyor. Kim ki Arcana taşına sahip olursa, mutlak güç de kavusacak deniliyor efsanelerde. Birçok gücü yaratığın ikamet ettiği, balta giymemiş bir ormanın altında saklanıyor Arcana taşı ve savaşçılar da buna ulaşmak için kıyısıya mücadele veriyor...

Oynamışın çok iyi olacağını vurgulayan Square Enix, tasarım ekibinin de birçok ünlü çizerden oluşturduğunu söylüyor. Böylelikle oyundaki her türlü ogenin büyük detay içereğini anlamış olduk.

PSP ve PSP Go için hazırlanan oyunun ne zaman piyasaya çıkacağı henüz belli değil ama oyunun iyi olması adına, üstünde istediklen kadar uğraşabilen, beklemekten çekinmeyez bizi.

■ Tuna Şentuna



OVER GAME

OverGame'den ön sipariş ile oyun alanlar kazanıyor!

Almayı düşündüğünüz, çıkışını heyecanla beklediğiniz oyunlar için OverGame'e gidip sadece 10 TL öderseniz, oyuna %10 indirim ile sahip olabilirsiniz. Ayrıca ödediğiniz tutarın %2'si kadar puan kazanmanız da kabası. Üstelik oyun için sıraya girmenize gece uykusuz kalmanıza gerek kalmıyor; oyun sizin adınıza ayrılmıyor.

10 TL
ODE
%10
INDİRİM KAZAN

Beklediğiniz yeni çıkacak oyunlar varsa, önceden 10 TL ödeyin, oyun geldiğinde %10 indirimli alın. %2 para puan kazanın.

Yeni indirim kampanyası

OverGame'de tempo düşmüyor. 2 Ağustos'tan itibaren yepyeni bir indirim kampanyası başlıyor. Ayrıntılar www.overgameweb.com adresinde!



Mario sevenler buraya!

En çok satan oyunlardan olan Super Mario Galaxy 2 (Wii) oyununu alana OverGame'den oyunun t-shirt'ü hediye!

*Stoklar ile sınırlıdır.

TEKNİK SERVİS

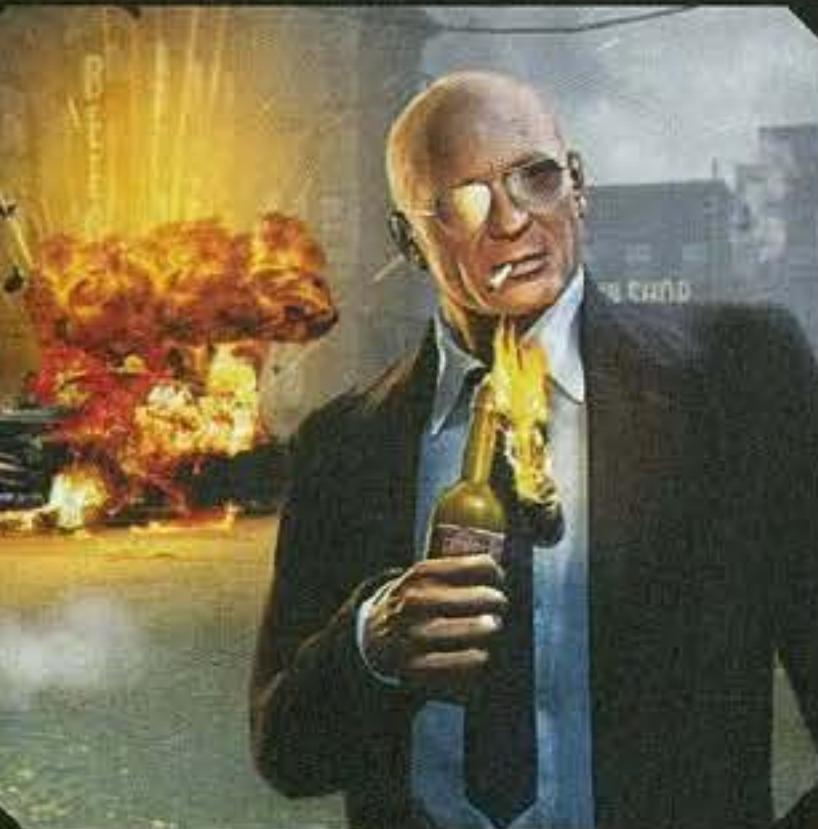


Oyun severlere ışıklar yeşil yanıyor!

San ışık arızalı PS3 ya da üç kırmızı ışık arızalı Xbox 360'ınız nedeni ile oyun hayatınız durduysa, OverGame'e getirin; OverGame teknik servis hizmeti ile ışıklar yeşile dönsün, siz de oyunlarınıza geri dönün.

Son Dakika!

- Hideo Kojima, Japonya'daki yeni neslin oyun yapmak için yeterli istege sahip olmadığını ve bu yüzden Japonya'nın batıya kiyasla geride kalacağını söyledi; bence doğru da dedi.
- Blizzard, forumlara katılan oyuncuların gerçek isimlerini kullanma zorunluluğunu (Real ID) devreye sokacaktır ki büyük bir protesto sonucu bu karardan vazgeçti. Saçma bir uygulama olacaktı zaten...
- Maxis yeni bir Spore oyunu üzerinde çalışıyor ve bu oyun bir aksiyon-RPG olacak.
- SFIV ve SSFIV'ün yapımcısı Yoshinori Ono, yeni bir dövüş oyunu üzerinde çalışıyor. Bu Darkstalkers olabilir diyorduk ki Oni-san bunun doğru cevap olmayacağına söyledi. Capcom vs. SNK 3'e ne dersiniz?
- Driver: San Francisco, 2011'in ilk aylarına ertelendi. Ubisoft bu ertelemeni, Aralık ayında piyasada çok fazla oyunla rekabet etmeleri gerektiği için olduğunu açıkladı. (Aralık ayı bildığınız üzere Noel'i kapsayan, oyunların birbir raflara dizildiği güzide bir aydır.)
- İngiliz yazar James Swallow'un kaleminden çıkacak olan Deus Ex: The Icarus Effect gelecek yıl kitapçılara gelecek. Anna Kelso ve Ben Saxon adındaki iki karakterin hikayelerini konu alacak kitapta olan olaylar, yeni Deus Ex oyunuya da kesilecek. Kitabın hızla Türkçe'ye çevrilmesini istiyoruz.
- Heavy Rain'in yapımcısı Quantic Dream, iki yeni oyun üzerinde çalışıyor. Bu iki oyun, sanat yönetmeni David Cage'ye göre Heavy Rain'den çok farklı dünyalarda geçecek ve Heavy Rain oyuncuları gördükleri karşısında bayağı bir şaşıracak.
- Xbox 360 Elite yavaş yavaş piyasadan silinirken yeni bir Arcade paketi piyasaya çıkmaya hazırlanıyor. 4 GB'lık diske sahip olacak paketin fiyatı henüz belli değil. (Belki siz bu satır okurken belli olmuş olur.)
- Hep büyük oyuntara imza atan BioWare şu anda daha küçük ölçekte bir RPG üzerinde çalışıyor ve bundan sonra bu tip çalışmalarının devamının geleceğinin de haberini veriyor.
- Dead Rising 2'nin yapımcısı Keiji Inafune şu sıralar Mega Man Universe adında, PSN ve Xbox Live! üzerinden indirilebilecek bir oyun üzerinde çalışıyor. Oyunun hangi türde olacağ belirsiz, çıkış tarihi de açıklanmadı. Inafune herhangi bir soru soran gazeteci olursa onu hırpalayacağını da ekledi.
- Online oyunseverlerin dikkati Rappelz'in yeni ek paketi Resurrectionda! Oyunla ve oyunda kullanabileceğiniz hediye kodu ile ilgili tüm detayları Online Oyun Dergisi'nde bulabilirsiniz.



"Sırtınızdaki çantayı nereden aldınız acaba?"

Crysis 2'nin özel paketini alanlar, sıkça bu soruya karşılaşacak

Firmalar bu hataları nasıl yapıyor bilmiyorum ama Microsoft bile "yanlışlıkla" Xbox Live'dan duyurusu yapılmaması gereken haberleri, bir anlık dalgınlık sonucunda yaymayıabiliyor. Bu haber birkaç dakika (Bazen saat.) orada durduktan sonra mistik bir şekilde kayboluyor.

Benzer bir durum geçtiğimiz günlerde



Crysis 2 ile ilgili yaşandı. Webhallen adındaki bir Alman alışveriş sitesinde ortaya çıkan Crysis 2 özel paketi, öncelikle fiyatıyla dikkat çekti. Bu paket 158€ gibi yüksek bir rakamdan satılıyordu fakat içeriğine bakınca bunlara delegeceğini

anladık.

Nano Edition adındaki bu pakette Crysis 2'nin çelik kutulu versiyonunun yanında, 46cm X 34cm'lik, nano-suit benzeri bir sırt çantası yer alıyor. Çantanın yanında 20cm'lik bir Prophet büstü ve 176 sayfalık, oyunun görselleriyle dolu olan bir art book da görülmüyor. Tüm bunlara ek olarak online oyunlarda daha yüksek sıralamalara ulaşma imkanı, özel eşyalar, özel bir künje, SCAR hologramı ve özel bir silah kaplaması da Nano Edition sahiplerine hediye ediliyor.

Tüm bu detaylar görüldükten kısa bir süre sonra Nano Edition'ın ilanlardan kalkmış olması ise akıllarda soru işaretleri yaratmadı değil. Umuyoruz ki bu paket sadece zamanından önce ortaya çıktıığı için kaldırılmıştır da iptal edilmemiştir. 158€ biraz yüksek bir meblağ olsa da içerikteki güzelliklere delegeceğini düşünmektediyim. ■ Tuna Şentuna

PS3'e özel

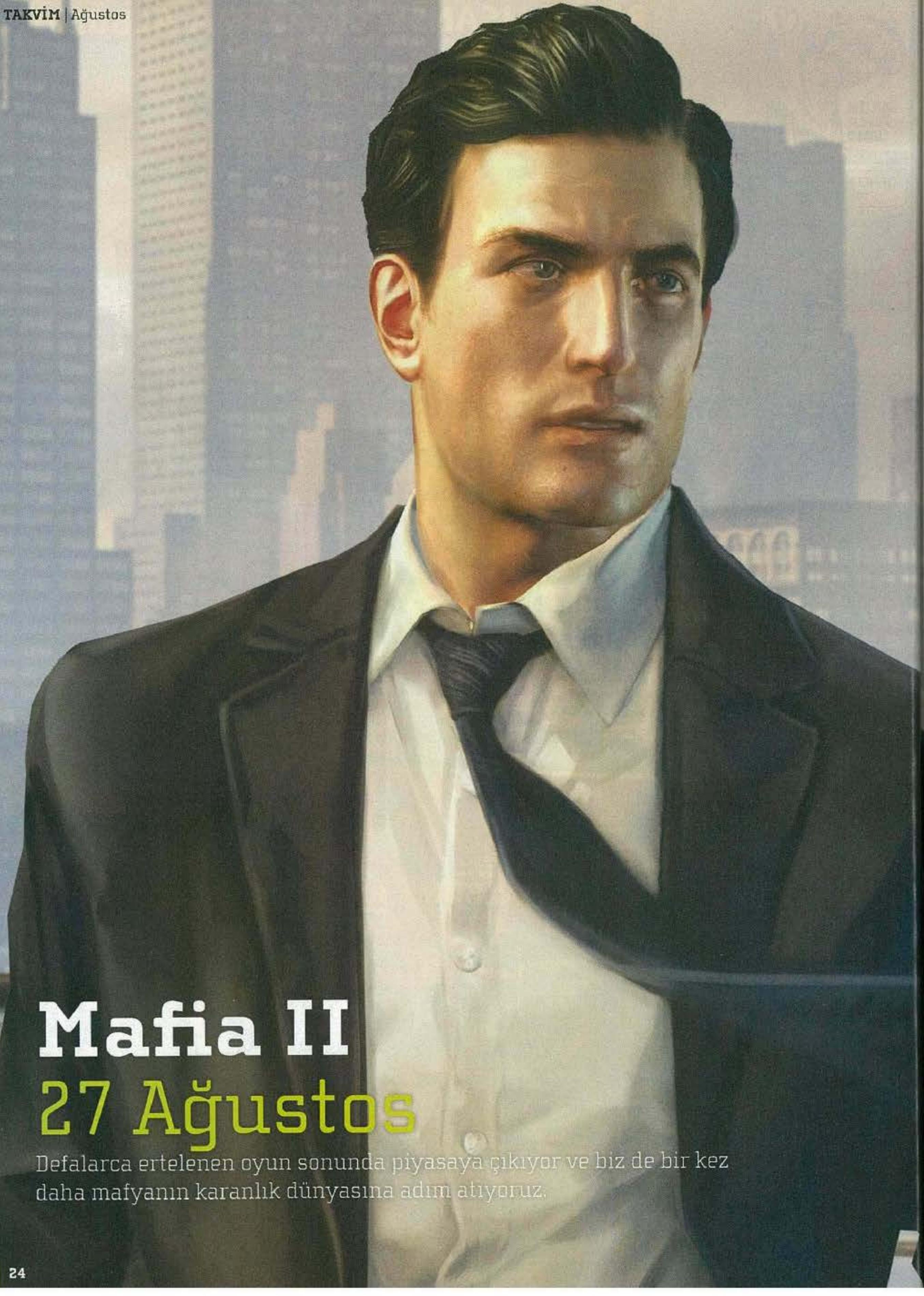
Mafia II'nin ilk indirilebilir içeriği sadece PS3'te!

Özel ek paketler, özel içerikler hep Microsoft'un işidir fakat Sony de bu konuda boş durmadığını gösteriyor bizlere. Şayet ki Mafia II'yi PS3 için satın alırsanız, 10\$ civarında bir ücretten satılacak olan içeriğe de ulaşabilirsiniz. (Oyunu ikinci el alanlar bu parayı ödeyecek; orijinal alanlara bu içerik bedava.)

The Betrayal of Jimmy adındaki içerik, zor işlerin halledilmesi gerektiğinde çağrılan mafyatik karakter Jimmy'nin, yaklaşık 12 bölümde şehrin altını üstüne getirmesini konu alıyor. Bu 12

görevde aksiyon seviyesinin son derece yüksek olacağını belirten 2K Games, oyuncuların başarılarını lider tablolarında da sergileyebileceğini belirtiyor.

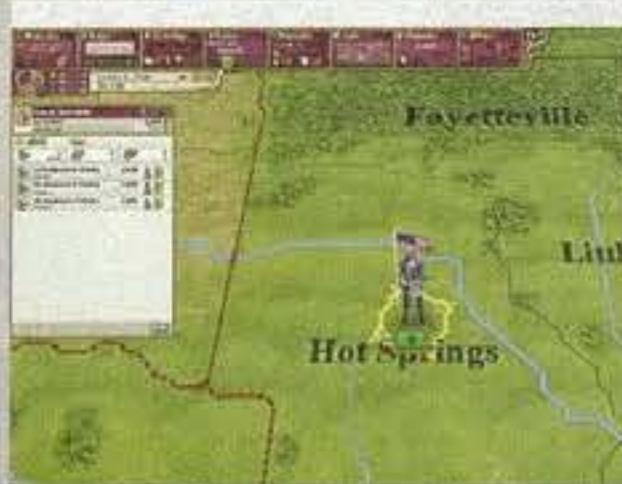
PS3'e özel olan bu içeriğin yanında, PC, PS3 ve Xbox 360'a gelecek olan ikinci içerik paketi, Jimmy's Vendetta olarak adlandırılıyor. Bu içerik paketi ise Jimmy'yi, başkalarının pisliklerini temizlemekle görevlendirecek. İkinci paketin fiyatı ve çıkış tarihi belirsizliğini koruyor ama Mafia II'nin çıkış tarihini hepimiz biliyoruz, değil mi? (27 Ağustos...) ■ Tuna Şentuna



Mafia II

27 Ağustos

Defalarca ertelenen oyun sonunda piyasaya çıkıyor ve biz de bir kez daha mafyanın karanlık dünyasına adım atıyoruz.



Victoria II

10 Ağustos

Yedi yıl önce piyasaya sürülen ilk oyunun devamı niteliğindeki yapımcı, gerçek zamanlı strateji hayranlarına hitap ediyor.



Kane & Lynch 2: Dog Days

17 Ağustos

Kane ile istediği başarıyı yakalayamayan seri, bu kez de Lynch ile şansını deniyor ve ilkinden daha iyi bir sonuç bekliyor.

PZT.

SALI

ÇAR.

PER.

CUMA

CMT.

PZR.

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

12

13

14

15

16

17

18

19

20

22

23

24

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

5

- Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned [PC, PS3, 360]

- Divinity II: Flames of Vengeance [PC, 360]
- Elemental: War of Magic [PC]
- Ship Simulator Extremes [PC]
- Shank [PS3, 360]

- Disney Sing It: Family Hits [PS3]

- Lara Croft and the Guardian of Light [360]

- The Guild 2: Renaissance [PC]

- Mafia II [PC, PS3, 360]
- SpellForce 2: Faith in Destiny [PC]

16

www.pegi.info

NÜKLEER SALDIRI TESPİT EDİLDİ...



STARCRAFT[®]

WINGS OF LIBERTY™

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

www.STARCRAFT2.com

TÜM SATIŞ NOKTALARINDA

© 2010 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Wings of Liberty is a trademark and StarCraft, Blizzard Entertainment and Blizzard are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.

İlk Bakış

Futbol heyecanı bitmez!

Dünya Kupası'ni geride bıraktık ama sağ olsun, Electronic Arts bizi hiç boş bırakmadı. Eylül ayının sonuna doğru piyasaya sürülecek olan FIFA 11'in henüz tamamlanmamış bir versyonunu test etme şansımız oldu ve bir kez daha öncekinden iyi bir oyun yapmayı başarmışlar. Tamamlanmadan böyleyse bittiğinde ne olacak bu?!

Peki ya Portal 2'ye ne demeli? Birçok oyunun ekran başında beyin travması geçirdiği Portal, geliştirilmiş bir versiyonuyla PC, PS3 ve Xbox 360 sahiplerinin karşısına çıkacak. E daha Painkiller'in yapımcılarından Bulletstorm var, PS3'e özel InFamous 2 var, Yüzüklerin Efendisi'nden ilginç bir deneme var, bizi korkutmaktan bıkmayan Alma var...



Portal 2

Zihnimizi bir hayli zorlasa da üstesinden geldiğimiz ilginç yapımların devamı, 2011 yılının

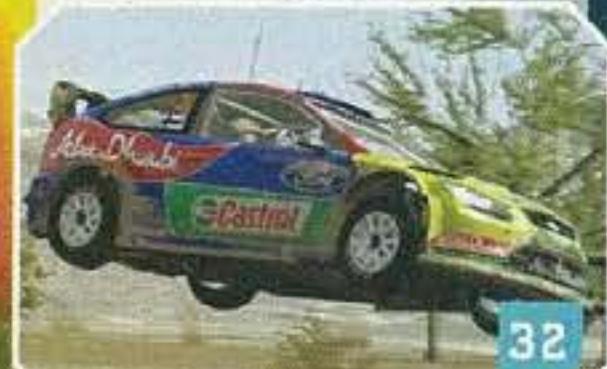
40



30

Bulletstorm

Painkiller'in verdiği tat hala damağınızdaysa altı ay daha bekleyin ve aynı yapımcıların elinden çok daha fazlasını tadın.



32

WRC

Dünya Ralli Şampiyonası hayranlarına müjde! Ekim ayında Milestone'dan lisanslı ve iddialı bir ralli oyunu geliyor.



44

FIFA 11

Electronic Arts'ın Kanada stüdyoları, FIFA serisini mükemmelleştirmek için bu sezon da yoğun olarak çalışıyorlar.

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunu düşürüyor, hangisi çıkarıyor...

Tansiyon Ölçer

ÇOK DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

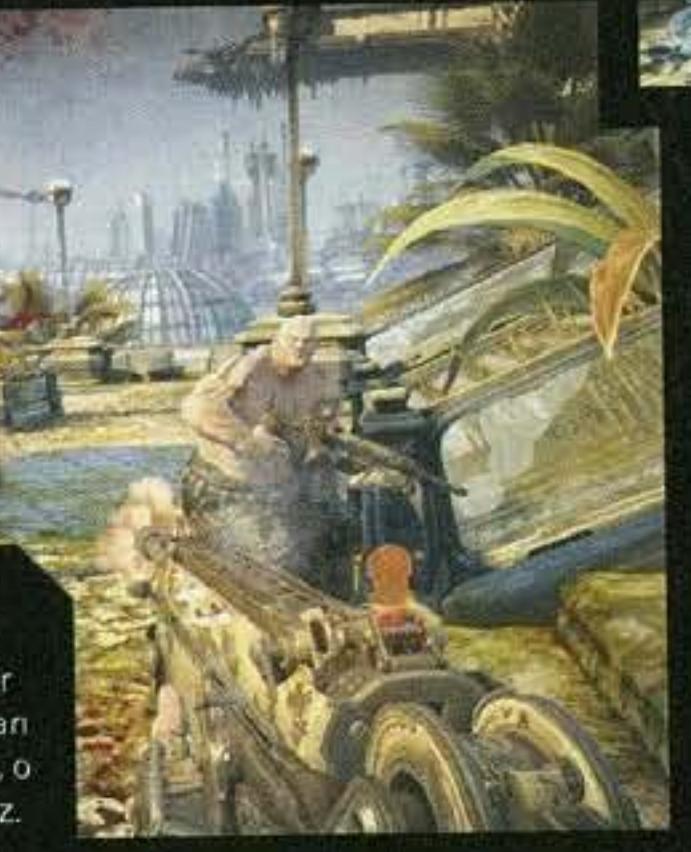
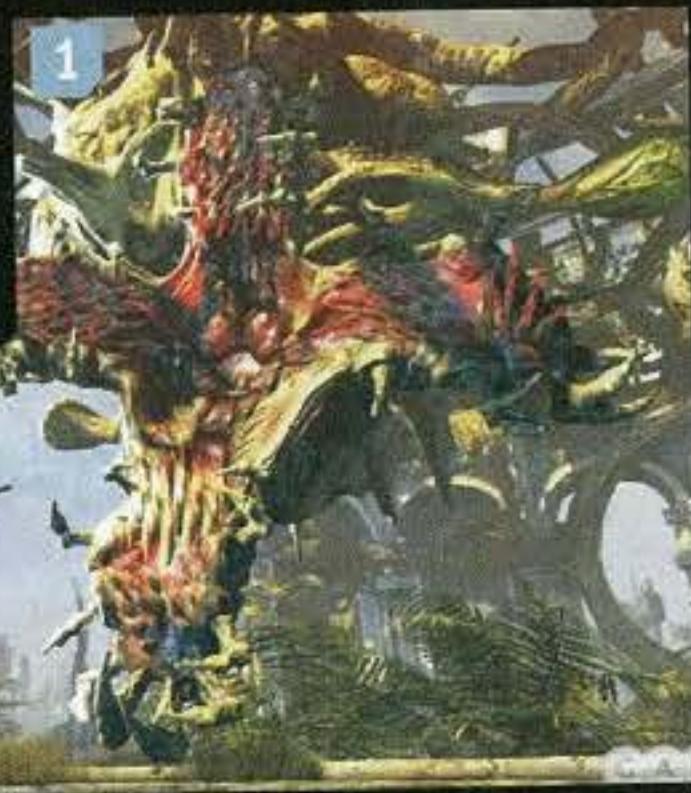
Yapım People Can Fly / Epic Games **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Aksiyon

Platform PC, PS3, Xbox 360 **Cıkış Tarihi** Şubat 2011 **Web** www.bulletstorm.com

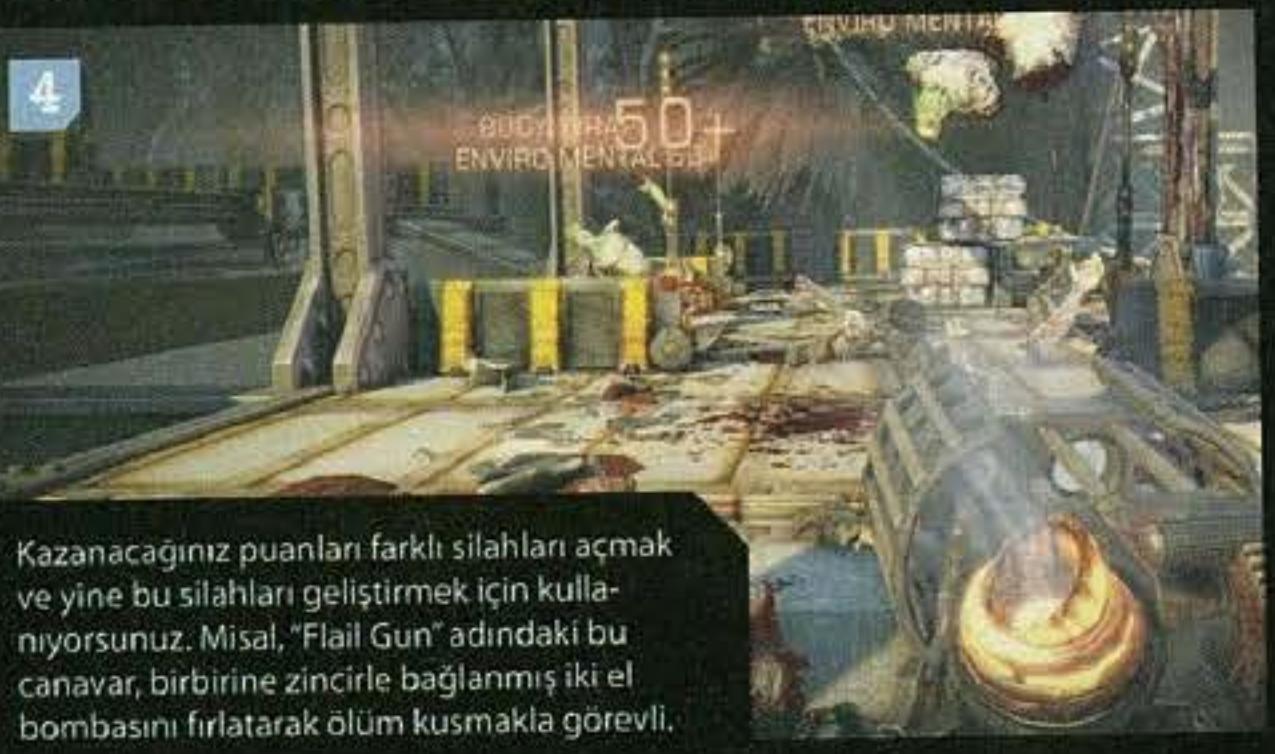
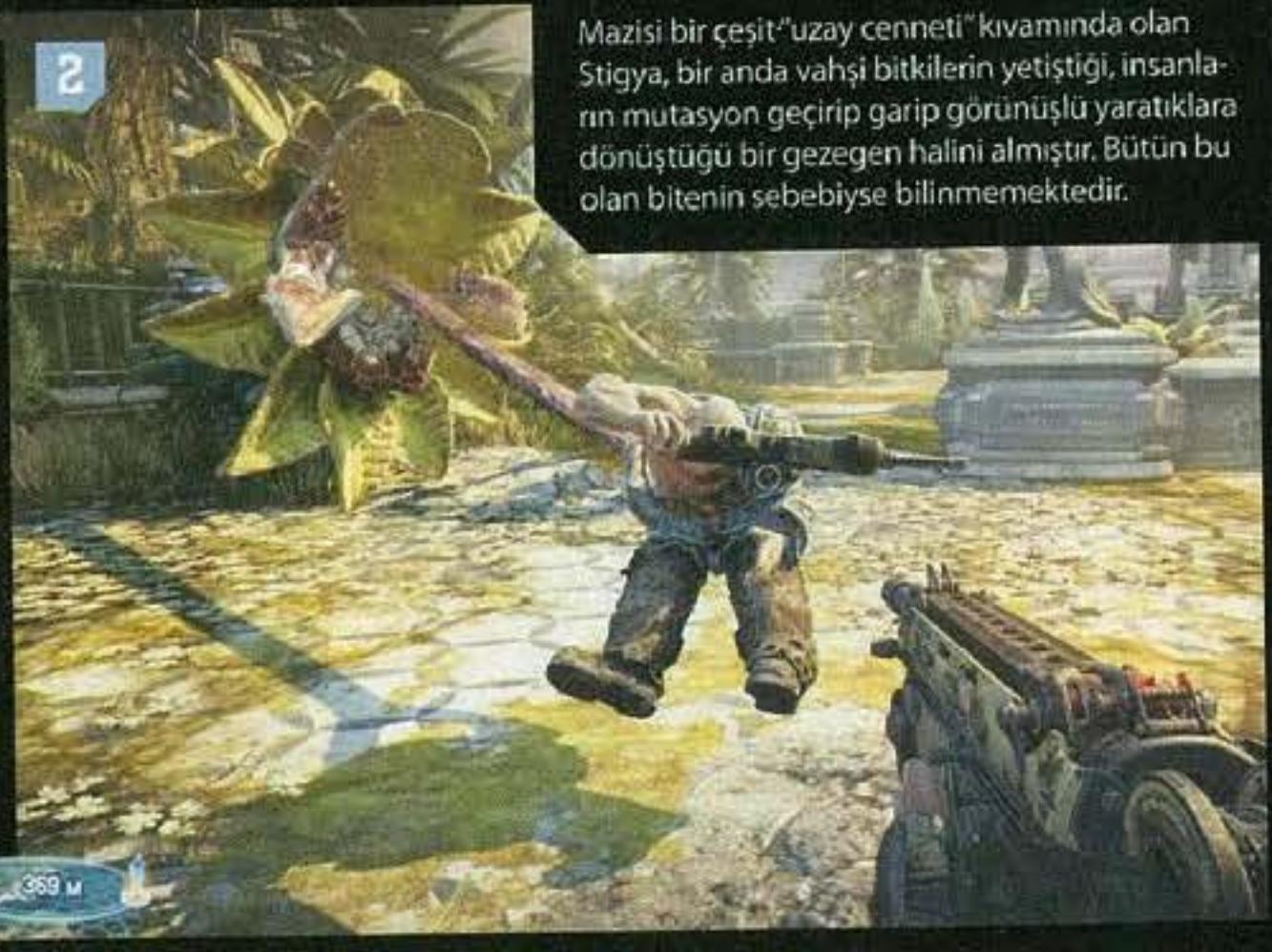
Bulletstorm

Gökten kurşun yağacak!

Federation adlı özel bir birlikte görevli olan Grayson Hunt ve kankası, rahat duramadıkları için birlik tarafından uzay boşluğununa sürgün edilirler. İçinde bulundukları gemiye bir aksilik sonucu Stigya adlı bir gezegene düşer.



Ateş edip adam öldürmekle sıra dışı bir FPS olunmuyor tabii ki. Bu yüzden Bulletstorm'u kardeşlerinden ayıran bir çok detay var. Mesela, karşınıza çıkanları öldürürken ne kadar yaratıcı olursanız, o kadar fazla puan kazanmış oluyorsunuz.



Kazanacağınız puanları farklı silahları açmak ve yine bu silahları geliştirmek için kullanıyorsunuz. Misal, "Flail Gun" adındaki bu canavar, birbirine zincirle bağlanmış iki el bombasını fırlatarak ölüm kusmakla görevli.

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

“Yine mi FPS!?” şeklinde bir cümle geçmiş olabilir sizden ama önce beni bir dinleyin. Bulletstorm, sırada bir FPS değil, yani olmayacak. Bu zamana kadar FPS kulvarına ait malzemeler çöktükenmiş olabilir ama Bulletstorm, buna rağmen sıra dışı bir FPS olacak ki ben bundan adım gibi eminim. Siz de emin olmak istiyorsanız eğer, ben takip edin lütfen. ■ Ertekin Bayındır

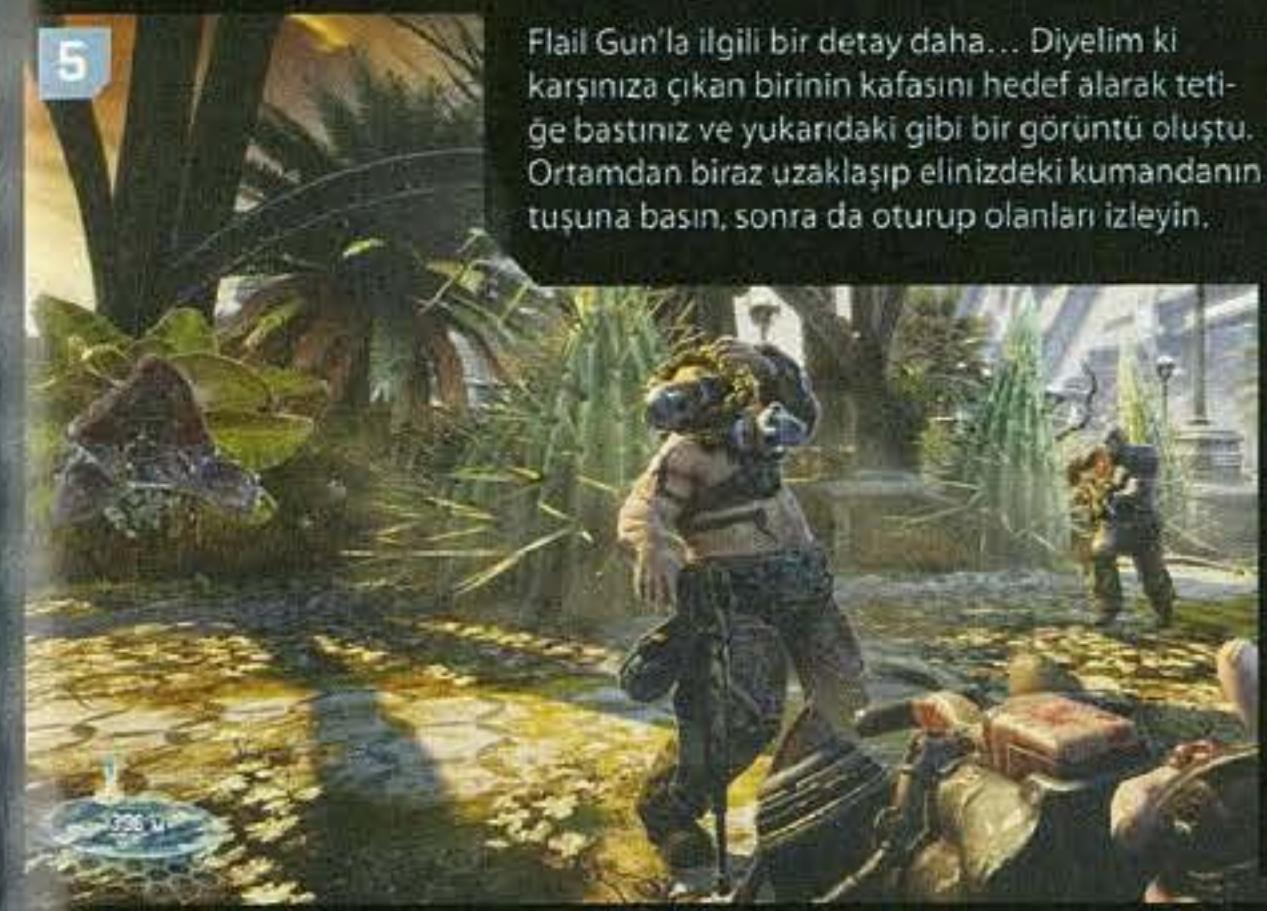


Ateş edip adam öldürmekle sıra dışı bir FPS olunmuyor tabii ki. Bu yüzden Bulletstorm'u kardeşlerinden ayıran bir çok detay var. Mesela, karşınıza çıkanları öldürürken ne kadar yaratıcı olursanız, o kadar fazla puan kazanmış oluyorsunuz.



Kazanacağınız puanları farklı silahları açmak ve yine bu silahları geliştirmek için kullanıyorsunuz. Misal, "Flail Gun" adındaki bu canavar, birbirine zincirle bağlanmış iki el bombasını fırlatarak ölüm kusmakla görevli.

5



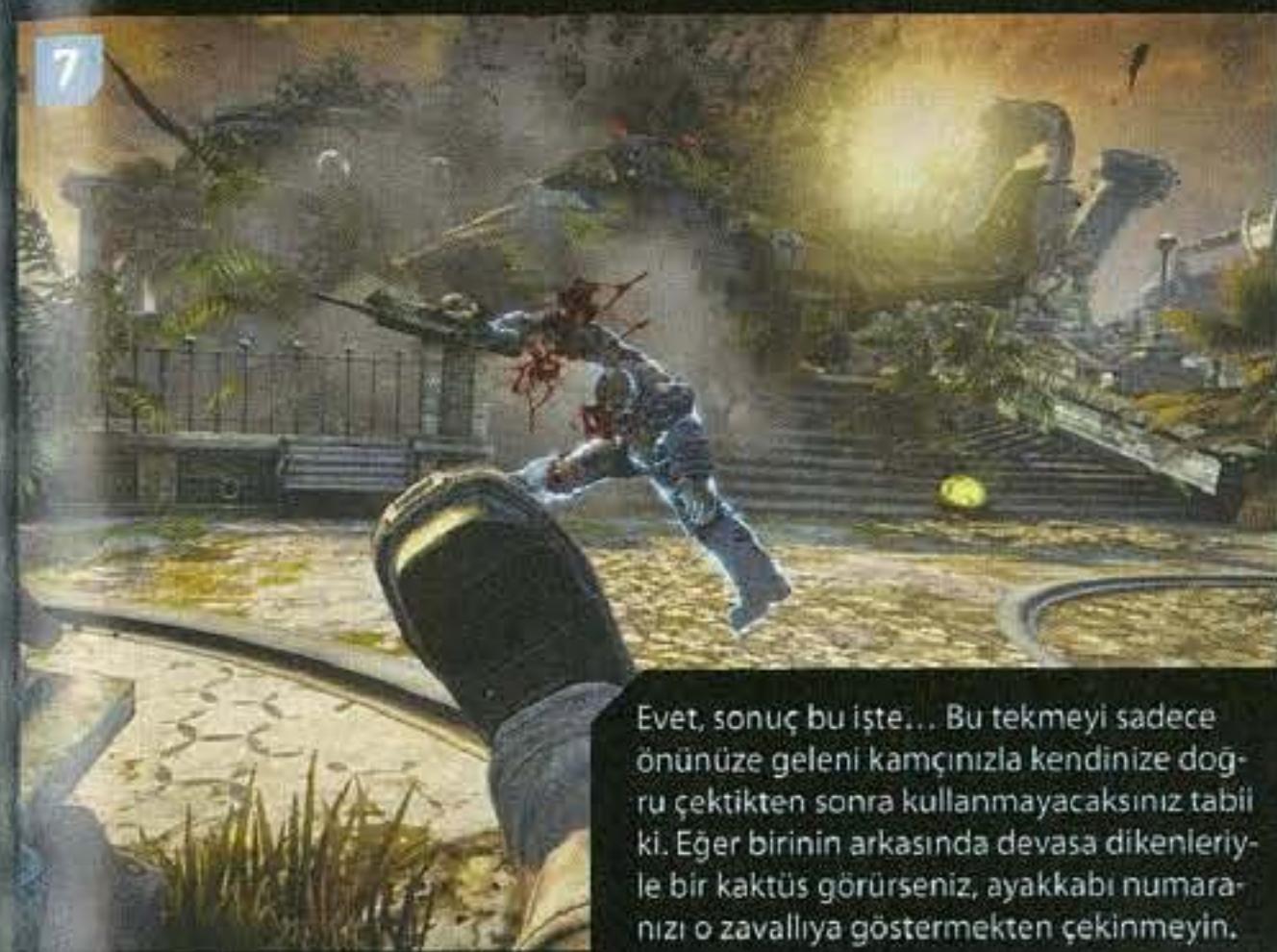
Flail Gun'la ilgili bir detay daha... Diyelim ki karşısına çıkan birinin kafasını hedef alarak teteğ bastınız ve yukarıdaki gibi bir görüntü oluşturdu. Ortamdan biraz uzaklaşıp elinizdeki kumandanın tuşuna basın, sonra da oturup olanları izleyin.

6



Sadece marginal silahlar mı olacak Bulletstorm'da? Tabii ki hayır! Bu elektrikli kamçı sayesinde ufuk çizgisinde görünen düşmanlarınızı bile tutup çekerleceksiniz. Çektikten sonra ne olacağını merak ediyorsanız, bir sonraki ekran görüntüsüne buyurun.

7



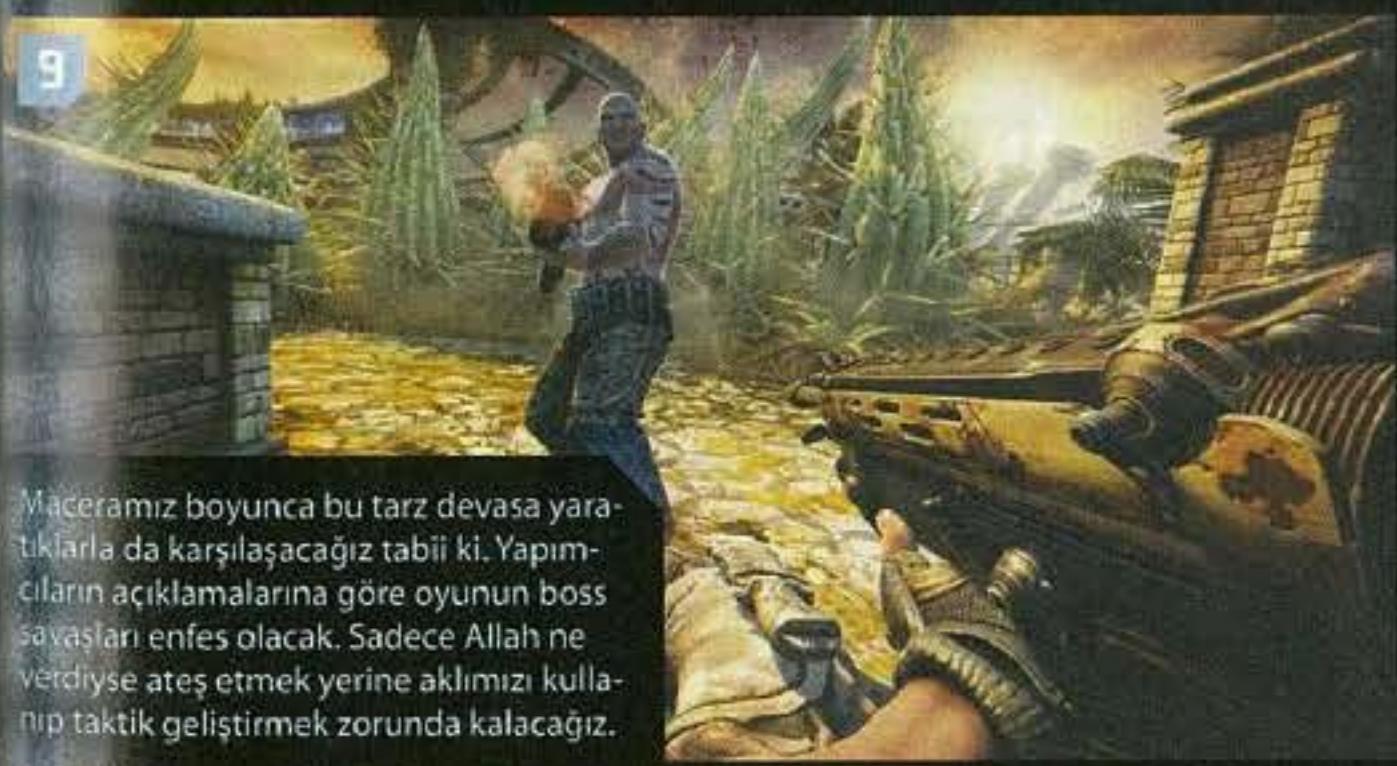
Evet, sonuç bu işte... Bu tekneyi sadece önünüze geleni kamçınızla kendinize doğru çektiğinden sonra kullanmayacaksınız tabii ki. Eğer birinin arkasında devasa dikenler ile bir kaktüs görürseniz, ayakkabı numaranızı o zavallıya göstermekten çekinmeyin.

8



Gelelim kamçımızın diğer marifetine... Kamçınızla düşmanlarınızı yakalamak ve kaldırıp yere çarpmak serbest!. Bu hareket sonucunda oldukça geniş bir şok dalgası yaratıcaksınız ve bu dalganın sınırları içinde kalan herkes havaya uçacak.

9



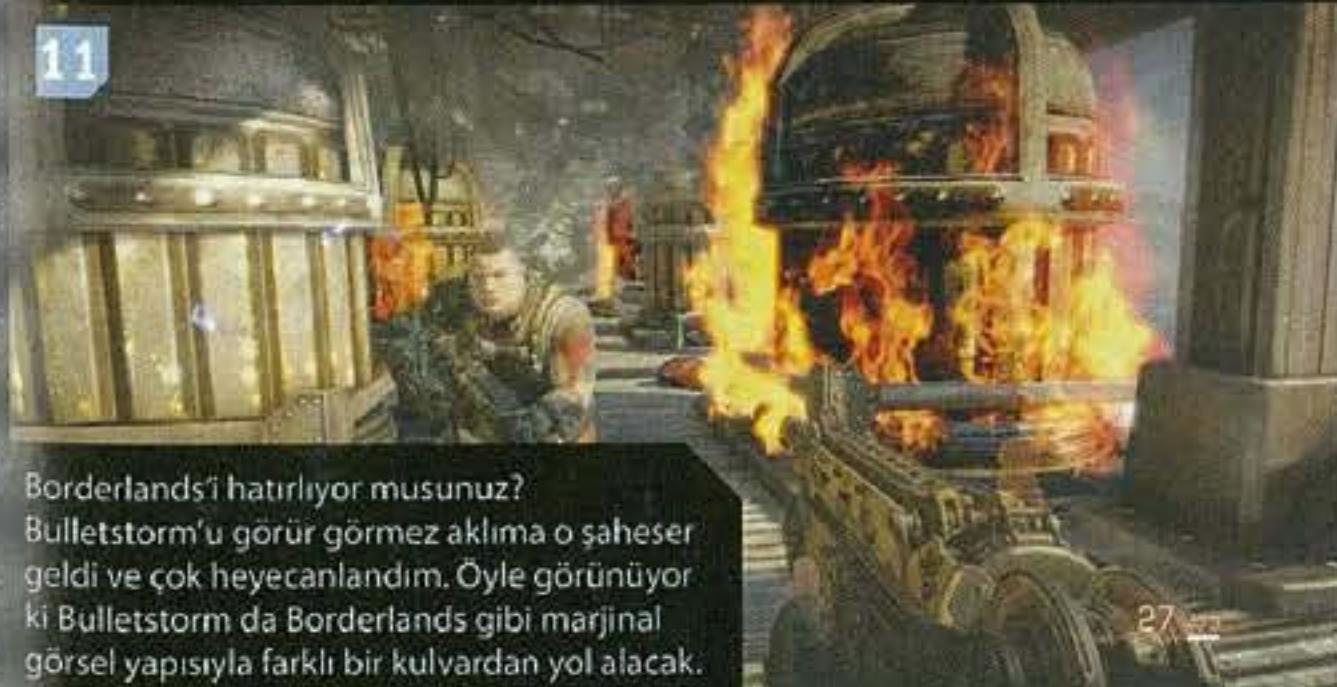
Vİceramız boyunca bu tarz devasa yaratıklarla da karşılaşacağız tabii ki. Yapımcıların açıklamalarına göre oyunun boss savaşları enfes olacak. Sadece Allah ne verdiyse ateş etmek yerine aklımızı kullanıp takтик geliştirmek zorunda kalacağız.

10



Sahi, heyecanı kapılıp Bulletstorm'un yapımcılarından bahsetmeyi unuttuk. Painkiller'i hatırlıyorsanız, People Can Fly deyince ortama Fransız kalmazsınız. Yapıma destek veren Epic Games'in menüye eklersek, sanırım fazla söylemeye gerek kalmaz.

11



Borderlands'ı hatırlıyor musunuz? Bulletstorm'u görür görmez aklımı o şaheser geldi ve çok heyecanlandım. Öyle görünüyor ki Bulletstorm da Borderlands gibi marginal görsel yapısıyla farklı bir kılvardan yol alacak.

27

12



Bu tarz, araca binip aksiyon yaratma sahneleri de bulunuyor Bulletstorm'un menüsünde. Bu arada, devasa bir kuleyi andıran o şey, aslında üzerinize doğru yuvarlanmakta olan dev bir çark. Ve fark ettiyiseniz, sizi kovalayan sadece o çark değil.

**Multi-player**

Evde tek başınıza yarışmaktan sıkıldığınızda imdadınıza multiplayer modu yetişecək. WRC'de, online olarak 16 kişiye kadar desteklenen multiplayer seçeneklerinin yer alacağı söylüyor.

Yapım Milestone **Dağıtım** Black Bean Games **Tür Yarış Platform** PC, PS3, Xbox 360
Cıkış Tarifi 2010'un son çeyreği **Web** www.wrcthegame.com

WRC: FIA World Rally Championship

Toza, yağmura ve çamura doymaya hazır mısınız?



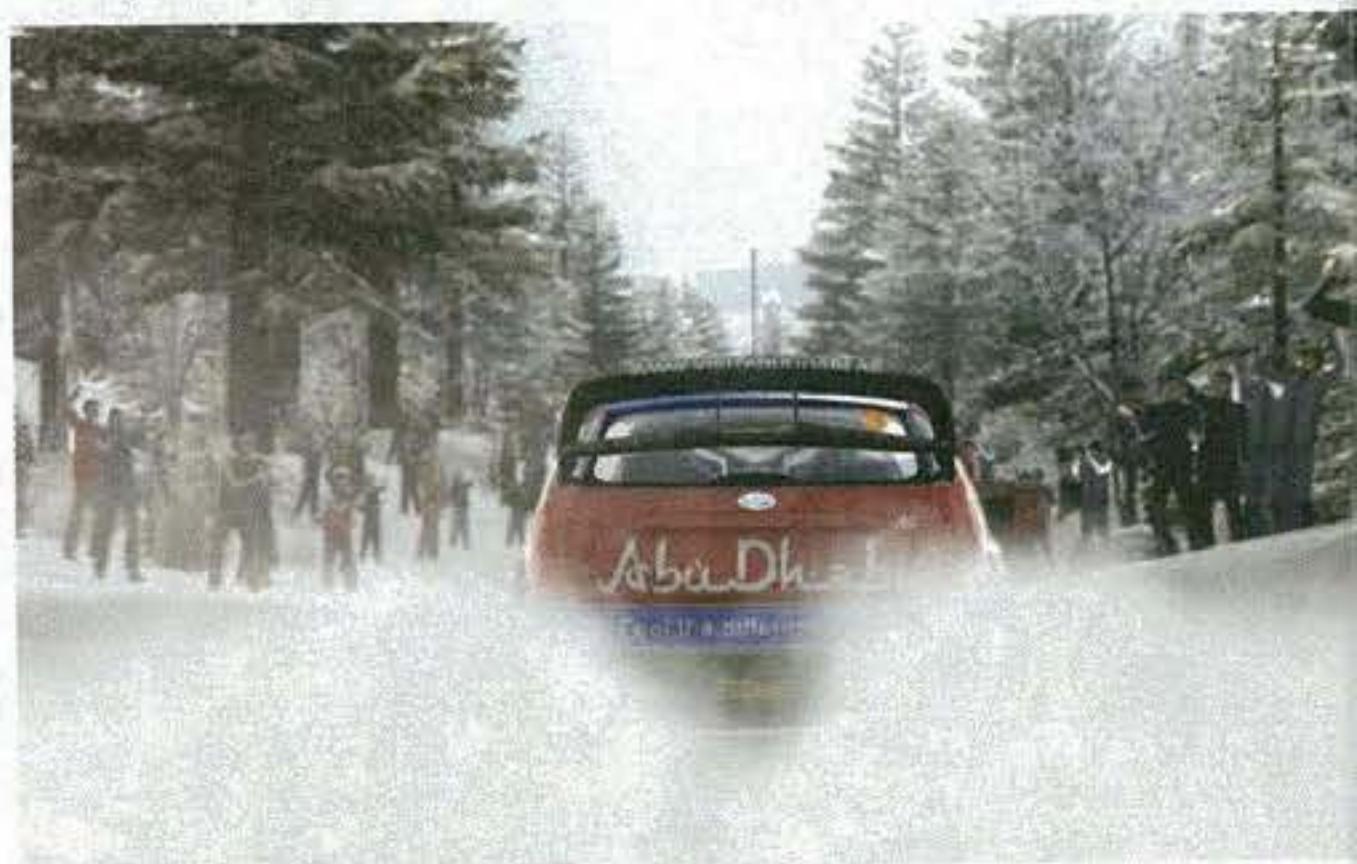
Otomobil yarışları, boğa güreşleri ve dağcılık... Sadece bu üçü gerçek spordur. Diğer her şeye sadece birer oyundan ibarettir." demiş zamanında Amerikalı yazar Ernest Hemingway. Sözün doğruluğunu bir yana bırakıp bizi ilgilendiren kısmına geçelim: Otomobil yarışları...

F1 ya da NASCAR heyecanlı yarışlar, evet ama soruyorum size: Bir tarafı uçurum olan ve güvenlik ağıyla çevrili olmayan bir yolda son sürat gitmenin heyecanıyla eşdeğer midir bunlar? Televizyon başında şampiyonaları izlerken hissettiğimiz adrenalini bize daha fazla tattırmayı amaçlayan Milestone ekibi de WRC: FIA World Rally Championship (WRC) ile bilgisayar ve konsollarımıza konuk olmaya hazırlanıyor. İtalyan Milestone çalışanları tam anlamıyla birer hız tutkunları. 90'lı yıllarda ortaya çıkardıkları Screamer ile bu tutkularını gösteren firma,

- Oyunda İsveç'in karlı yollarından Meksika'nın ıssız çöllerine kadar 13 farklı harita bizleri bekliyor.

Superbike World Championship (SBK) ile de motor sporları hayranlarından oldukça olumlu tepkiler almışlardı. Şimdi sıra rallide.

WRC'de 13 farklı bölge yer alacak; İsveç'in karlı yollarından, Meksika'nın ıssız çöllerine kadar 13 farklı harita bizleri bekliyor. E3 fuarında gösterilen birkaç videodan anlaşıldığı kadariyla oyunda kariyer modu bulunacak. Kendi sürücümüzü ve takımımızı yaratacağımız bu modda başarılar kazandıkça yükselecek ve resmi takımlardan teklifler almaya başlayacağız. Citroen ve Ford marka otomobillerin en ufak detayına kadar oyuna aktarıldığını belirten Milestone, oyunu daha da gerçekçi kılabilmek için koşacağımız parkurları da fotoğraflardan birebir oyuna aktarıyor.

**Tansiyon Ölçer**

ÇOK YÜKSEK

Bu tür rallilerde tüm dikkatler rakiplerin derecelerinde olur; oyunun online modu da bu kural üzerine kurulu olacak. Parkurda rakiplerinizin araçlarını göremeyeceksiniz, bunun yerine yaptıkları dereceler ekranда yer alacak ve amacınız bu derecelerin daha iyisini yapmak olacak. Parkur boyunca GPS sistemi de bize yardımcı olacak ve yoldan çıkma riskimizi en aza indirecek.

Gerçekçilik adına...

Oyunu geliştiren Milestone, gerçekçilik adına çok uğraş verdiğini belirtiyor. Yapımı ekip; pilotlarla, mekanikerlerle ve mühendislerle oldukça yoğun bir temas halinde oyunu geliştirmektedir. Gerçekçilikten bahsedip aracımızın ayarlarını kurcalamamak da olmazdı elbette ki. Oyununda yarıştığımız parkurlarda aracımızın ayarlarını değiştirmemiz gerekecektir. Kullanacağımız lastiklerden aracın yüksekliğini kadar birçok detay bizleri bekliyor olacak. Yarış esnasında alacağımız hasarları da



"Otomobil yarışları, boğa güreşleri ve dağcılık... Sadece bu üçü gerçek spordur. Diğer her şeyse sadece birer oyundan ibarettir"

oyunda birebir görebileceğiz ve -doğal olarak- bu hasarlar yarış derecemize etki edecek. Şu ana kadar oyun %80 civarında tamamlanmış durumda ve geriye kalan kısmın yıl sonuna tamamlanacağı söyleniyor. PC, PlayStation 3 ve Xbox 360 platformları için hazırlanan WRC, bakalım yarış severler tarafından beğenilecek mi... ■ **Kudret Bilen**



Dev Röportaj

Gordon Freeman

Bu ay Half Life serisinin unutulmaz yıldızı Gordon Freeman ile sizler için çok özel bir röportaj gerçekleştirdik. Half Life serisi boyunca neredeyse hiç konuşmayan Freeman sessizliğini ilk kez LEVEL için bozdu. Kendisini kişisel laboratuvarında ziyaret ettik.

LEVEL: Gordon Abi merhaba. Bizi görmeyi kabul ettiğin için çok teşekkürler. Konuşmayı çok sevmedinizi biliyoruz o yüzden kısa tutacağınız söz. **Gordon Freeman:** İki dakikanız var.

L: Heh, Peki abi. O zaman hemen başlayalım. Her şey nasıl başladı? Kendi haline bir bilim adamıyla nasıl kendini bu heyecan dolu maceranın ortasında buldu?

GF: Gereksiz soru sorma, oyunu oyna.

L: Oynadık hani biz biliyoruz her şeyin nasıl gelişğini; Black Mesa'daki deney, Xen boyutunun yanlışlıkla açılması filan ama okurlar senin ağzından da olayı dinlemek istiyorlar. **GF:** Onlar da oynasın, ögrensin.

L: Hmm... Tersinden mi kalktin abi bugün sen biraz?

GF: Düzüm yok benim.

L: Yapma Gordon abi, tamam konuşmayı pek sevmiyorsun anlıyoruz ama iki laf etmemiz

lazım karşılıklı. Bak dün once Gordon Freeman'ın ağızından laf almadık dersek Fırat keser bizi. Bir şeyler anlatısan bize, şöyle heyecanlı maceralı olaylar, nasıl oldu nasıl gelişti.

GF: Fırat kim?

L: Bizim yayın yönetmeni abi, LEVEL'dan. Hani telefonda onunla konuştunuz o bağladı röportajı. **GF:** Bildim. O gelsin.

L: Gelemez abi o. Adamın işi başından aşkin. Yazısını geç veren yazarları kirbaçlıyor dur tam şu saatlerde. Eğer sen de üç kelimedenden uzun bir cevap vermezsen biz de zor durumda kalırız valla bak. **GF:** Doğru soruyu sor.

L: Hayda... Bilmecə gibi konuşsun Gordon Abi. **GF:** Hayat bir bilmecə.

L: Yaktın Gordon Abi sen bizi. Peki konuyu değiştireyim. Half Life dışındaki boş zamanlarında neler yapıyorsun? **GF:** Geyik misin?

L: Abi bir yerden bir konu açmaya çalışıyorum. Dev röportaj dedik, insanlar bu sayfaya toplandı. Koskoca Gordon Freeman'la konuşacağız dedik. Beklenti büyük... **GF:** Freeman konuşmaz.

L: Oooo... Abi bunu en baştan söyleseydin hiç gelmeseydik bari. **Ne diyeceğim** ben şimdi okurlara. Ayıp ettin valla, kalbimi kırdın. Delikanlı değilmişin Gordon abi. **GF:** ...

L: Abi niye öyle bakıyorsun? Niye kalktin abi yerinden? Abi levye mi? Uzaylı mı var? Ne oldu, niye hareketlendin sen? **GF:** ...

L: Uzaylı yok mu? Bana mı kızdırın? Abi ben şaka olarktan dediydim yoksa çok sevdigimiz bir abimizsin. Abi yapma, etme. Bir röportaj daha böyle sona ervesin. **GF:** ...

L: Offf... Ya neden hep ben dayak yiyorum ya? Birkaç ay önce Pac-Man'ın vurduğu aynı yere geldi bak. Daha yeni iyileşiyordu orası. **GF:** ...

L: Aahhh... Saygılar abi. Bize müsaade... (Sürünerek uzaklaşır. Yazısı teslim ettigünde Fırat'ın darbesi de aynı yere gelir, bir röportaj daha acı ve gözyaşı ile sona erer). ■ **Ümit Öncel**





Tansiyon Ölüç

YÜKSEK

Ara sahneler

Yeni inFamous'taki ara sahnelerden bu defa Naughty Dog's Uncharted'ın yapımcısı sorumlu olacak. Uncharted 2'deki ara sahnelerin ne kadar kaliteli olduğunu düşünürsek, inFamous 2'de de benzer görüntüler göreceğimizi bilmek, gönülleri ferahlatıyor da ne yapıyor ey okuyucu.

Yapım Sucker Punch **Dağıtım** Sony **Tür** Aksiyon Platform **PS3**
Cıkış Tarihi 2011 **Web** www.infamousthegame.com

inFamous 2

Elektrik adam, şehri tuzla buz etmek istiyor

Hep şunu merak etmişimdir: Raiden ile Cole kâşısa ne olur? Hiçbir şey olmaz. Zaten bunu merak ettiğim de yoktu. Ama şunu merak ettim mesela: Cole gibi güçlerim olsa önce kimi kızartırdım? Interneti anlamsızca sansürleyenlerle, arabamı evimin önüne park etmek istediğimde benden para isteyen, vermeyince kaputa surreal bir tablo çizen değnekçi adındaki eşkiyalara ve saygı çerçevesinde hareket etmeyen her türlü varlığa birkaç söz söyleydim. Sözlerimde bir coşku, bir elektrik olabilirdi tabii, o konuda pek garanti veremiyorum.

Fakat yakalanacağımı, bir kafese tıklılacağımı da tahmin ediyorum zira insanlar böylesine bir elektrik yüküne hazır değil; beni tehlikeli görebilirler.

Cole da geçtiğimiz oyunda pek farklı bir konumda değildi ama onun avantajı, bulunduğu şehir Empire

City'nin bir çöküşte olmasıydı. Cole'un bir "ucube" olduğu düşünülüyordu belki ama herkesin başka, o kadar büyük sorunları vardı ki şehirde elektrikler saçarak dolaşan bir adam çok da sorun yaratmadı onlar için. Fakat bu sefer işler biraz daha karışacağa benziyor...

New Marais'ten selamlar

Empire City'de yaşamaya devam ediyor Cole. Sonra ne oluyorsa ilk oyundan hatırlayacağımız korkunç varlık, karanlığın vücut bulmuş hali ortaya çıkıyor ve Cole, insanlığı kurtarmak için Empire City'yi terk edip New Marais'e geçiş yapıyor. New Marais, New Orleans'tan esinlenerek hazırlanmış ve eger küresel ısınmaya bir çare bulunmazsa, New Orleans bu yüzyılın sonlarında sular altında kalıp yok olacak. (Nasıl bilgi sıkıştırdım ama araya! Bundan sonra böyle; hiç beklemediginiz bir anda sizi aydınlatıvereceğim.)

Bu dev yaratığın belirmesiyle birlikte, daha ufak, yine korku filmlerinde gördüğümüz türde yaratıklar da şehri basıyor ve bunlarla mücadele etmek için özel bir askeri güç ortaya çıkıyor. Başında Bertrand adında bir lider olan bu kuruluş, yaratıklarla birlikte özel güçleri olan her türlü canlıya da savaş açıyor. New Marais, Cole'a gücünü veren Ray Sphere'in yapıldığı yer olduğu için de Cole dışında süper güçlere sahip birilerinin olduğunu da öğrenmiş oluyoruz.

Konu falan bir yere kadar tabii; bu oyunu senaryosu için oynamayacağız. Cole'un düşmanlarını türlü şekillerde yere indirmesini, duvarlarda koşmasını, çatılardan sızılıp şehri bir uçan sincap misali aşmasını görmek istiyoruz hepimiz. (Uçan sincap da hiç karizmatik olmadı.) Sucker Punch, Cole



■ Helikopter kaçırabileceğimizi sanmıyorum ama onu indirmek için özel bir hareketimiz olacaktır.



ilk oyunda neler yapabiliyorsa onun iki katını yeni oyuna eklemek için çaba sarf ediyor.

Ver elektriği

Sılıh taşımaya ne dersiniz? Hayır, tabanca, tüfek değil. Onun yerine bir adet elektrikli hayvan iteleme cihazı. (Türkçesi yok ki bunun yahu.) Sonuçta elektriği iyi bir şekilde iletebilen ve Cole'un elinde güçlü bir silaha dönüşen bir alet bu. Cole bununla düşmanlarının ayağını yerden kesiyor, akrobatik hareketlerle onların kafasına elektrik veriyor ve basit bir aleti, ölümcül bir silha dönüştürebildiğini ustalıkla sergiliyor.

Bir önceki oyunda kazandığı güçlerin bazıları da Cole'a eşlik ediyor yeni oyunda. Örneğin; daha ilk dakikadan çatılardan atlayıp süzülebiliyor, elektrik tellerinde koşabiliyor, elektrik füzeleri yaratıp atabiliyor ve dev bir hortum oluşturup herkesi bunun içine sürüklüyor.

Hortum konusunu hemen kapatacak değilim. Bu yeni güç, Cole'a savaşlarda büyük avantaj sağlayacak. Dev hortum aynı zamanda elektrik de yaydığı için buna kapılanlar elektrikten de zarar görecektir ve nihayetinde dağılıp gidecek. Yapımcıların New Marais'i, Empire City'ye nazaran daha fazla nesneyle doldurmasının bir nedeni de silahların etkisinin gözükmesidir. Artık çatılarda masalar, sandalyeler, sokaklarda telefon kulübeleri, banklar, büfeler ve buna benzer bir dolu cisim olacak. Cole sokağın ortasında ünlü hortumunu gönderdiğinde de arabalar, elektrik direkleri, insanlar, kısacası orada ne varsa havalandacak. Sucker Punch, bazı binaların da zarar görüp yıkılabileceğini söyleyerek patlamaların ses getireceğini haberini de vermiş oluyor.

Ve en iyisini sona sakladım. Eğer LEVEL DVD'sindeki fragmanı izlediyseniz, Cole'un çok enteresan bir gücü daha kavuşturduğunu göreceksiniz: Buz! (Vermek istediğimi etkiye veremediğimi hissediyorum...) Cole yine elektrik ağırlıklı güçlere sahip olacak ama etrafı buzlarla kaplayacağı hareketlere de hakim olacağı söyleniyor. Bakalım Sucker Punch bu iki gücün nasıl dengeleyebileceğini sunacak bize.

infamous 2 konusunda heyecanlıyız lakin daha çok beklememiz gerekiyor. O vakte kadar infamous'ı bir kez daha oynamaktan zarar gelmez diyorum.

■ Tuna Şentuna



■ Cole'un en iyi arkadaşı Zeke de yeni oyunda yer alıyor.



Efsaneye Saygı!

Hani takdir ediyorum belki, çünkü aile oyunu bahanesi ile şu güzeli eseri tekrardan aile sevgisi ile istip önlümüze koyuyorlar. Ama bahanesi ne olursa olsun en azından böylesi önemli bir eserin hikayesi bu kadar yalamaya çevrilmemeli. Çok büyük hayranı iseniz alın LotR koleksiyonuna katın ama benim beklenelerim büyük değil.

Yapım TT Fusion & Headstrong Games **Dağıtım** Warner Bros. **Tür** Aksiyon
Platform PS3, PS2, Wii, Nintendo, PSP, DS **Çıkış Tarihi** 14 Eylül 2010 **Web** www.aragonsquest.com

Lord of the Rings: Aragorn's Quest

Bir şey tuttu mu, son kuruşu kazanana kadar sömürecek...

Hayranları tarafından kitaptan ayrılan bazı sahneleri nedeni ile yer yer kazağa oturtulmuş olsa da film uyarlaması olarak çok başarılı bir filmdi Yüzüklerin Efendisi. Kitabını okumayan insanı bile kitap mağazalarına ugratıp Tolkien'in anlatım açısından (bence sadece bu açıdan) müthiş kitabını alıp, okutmuştur. E hal böyle olunca birbiri ardına oyunları da misir patlağı gibi türedi. Hatta onun üzerinden yenilecek rantın bittiğini sandığım şu sıralarda bir kez daha işlerin sandığım gibi gitmediğini gördüm. Kısacası hoş geldin Lord of the Rings: Aragorn's Quest.

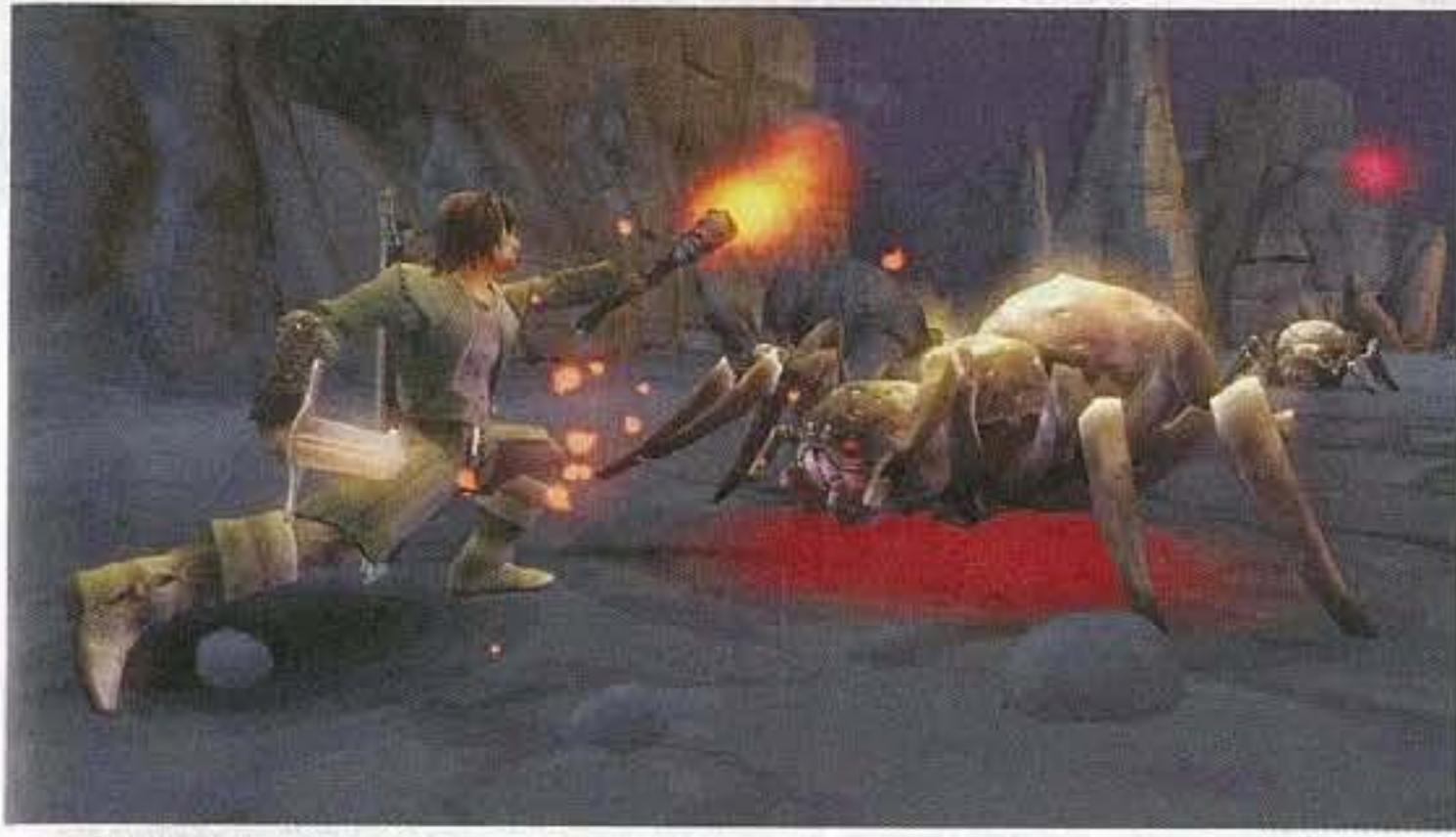
Bir varmış, bir de yokmuş...

Beni bu oyunla ilgili en çok iten durumlardan biri, yine üç kitapta olan olayları baştan ama Aragorn'un gözünden oynayacak olmamız. Yani hikayede yeni bir şey yok; ne okuduysanız ve ne izlediyseniz onları tekrar göreceksiniz. Bu yüzden LotR açısından bilgisi az ya da kitabı ve filmi daha izlememiş insanlar için "Vay anasını!" dedirtebilir ama dünya üstünde böyle bir canlı olmadığını düşündüğümüzden dolayı hikaye açısından sıradan bir müzik çaldı kulağıma. Hani maksat "LotR olsun, fanatikleri nasıl olsa alır" tadında. Olaylar ise şöyle gelişiyor: Sauron'un gözü

pörtletiliyor, büyük savaş sona eriyor, herkes mutlu oluyor. Belki de Samwise Gamgee en mutlularından çünkü yıllardır Örümcek Adam olarak gezdiği Shire duvarlarından evlenerek kurtuluyor ve yılların acısını çokça çocuk yaparak çıkartıyor. Veletlerini şömine ateşi etrafında toplayarak Kral Aragorn'un hikayesini anlatıyor, biz de o anlattıkça oynuyoruz.

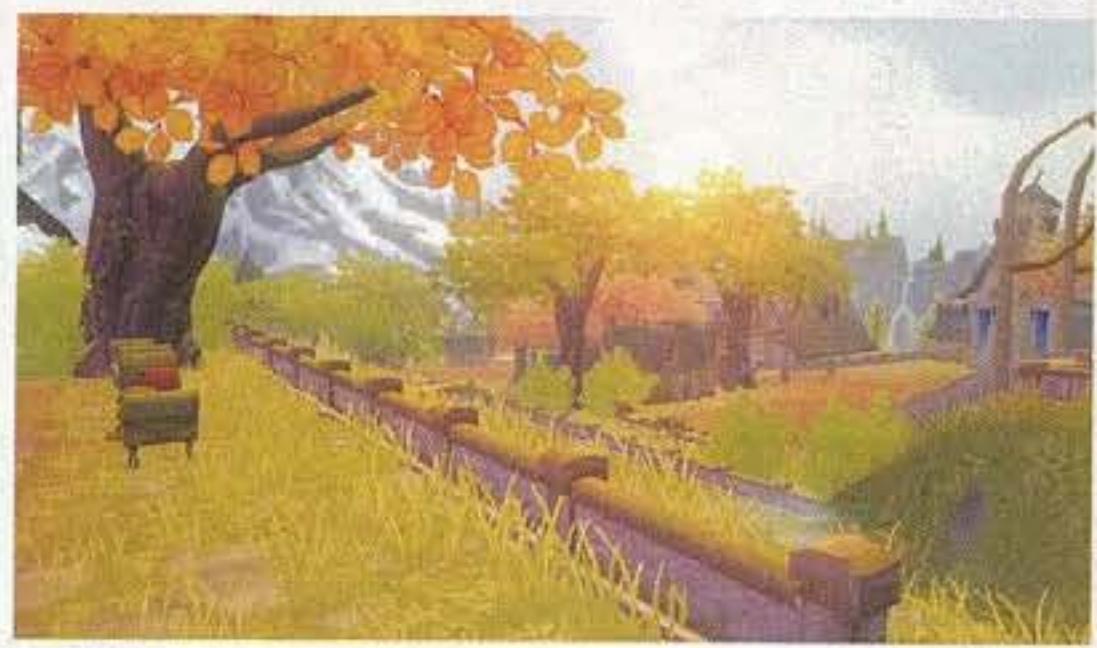
Oyunun grafikleri için ilk söyleyeceğim şey karakterlerin çok cicili bicili, geniş omuzlu, biraz koca kafalı WoW karakterlerine benzedikleri. Çizgi roman





Tansiyon Ölçer

DÜŞÜK



tarzındaki grafikler hikayenin ciddiyetini -en azından benim için- düşüren cinsten. Renkler pastel ve canlı; dediğim gibi W0W oynayanların yadırgamayacakları öğeler bunlar.

Oynamış açısından ise LotR: AQ daha çok kılıç dövüşü üzerine kurulmuş. Yüzüklerin hikayesinin en başından başlayıp, Kara Kapı'ya dadanana kadar bu şekilde ilerliyorsunuz. At üstünde savaşabilmek güzel bir ayrıntıya benziyor zaten bulunacağınız meydan muharebelerini ve hikayeyi hatırlarsanız binek üzerinde aksiyon olmaması çok büyük bir eksiklik olurdu. Oyundaki diğer karakterler, hikayeden tanığınız tipler ve çizimleri filmdeki karakterlere benzettim. Bana sorarsanız biraz yaratıcılık yakalayabilmesi uğruna karakterlerin tekrar çizilmesini isterdim. Bu şekilde zaten bildiğimiz bir hikayeyi halihazırda onlarca defa izlediğimiz bir filmin karakterlerinin aynaları ile oynamak sıkıcı olabilir. Tabii ki oyunun dağıtıçısının Warner Bros. olmasının böyle bir kararda etken olduğuna eminim. Oyuna ikinci bir oyuncu katılınca Gandalf'ı yönetecek olması da hoş bir ayrıntı. Şahsen bu şekilde, ben hep ikinci oyuncu olmayı yeğlerim.

Her yerde Move

Oyunun PS3 sürümünün Move'u destekleyeceğini

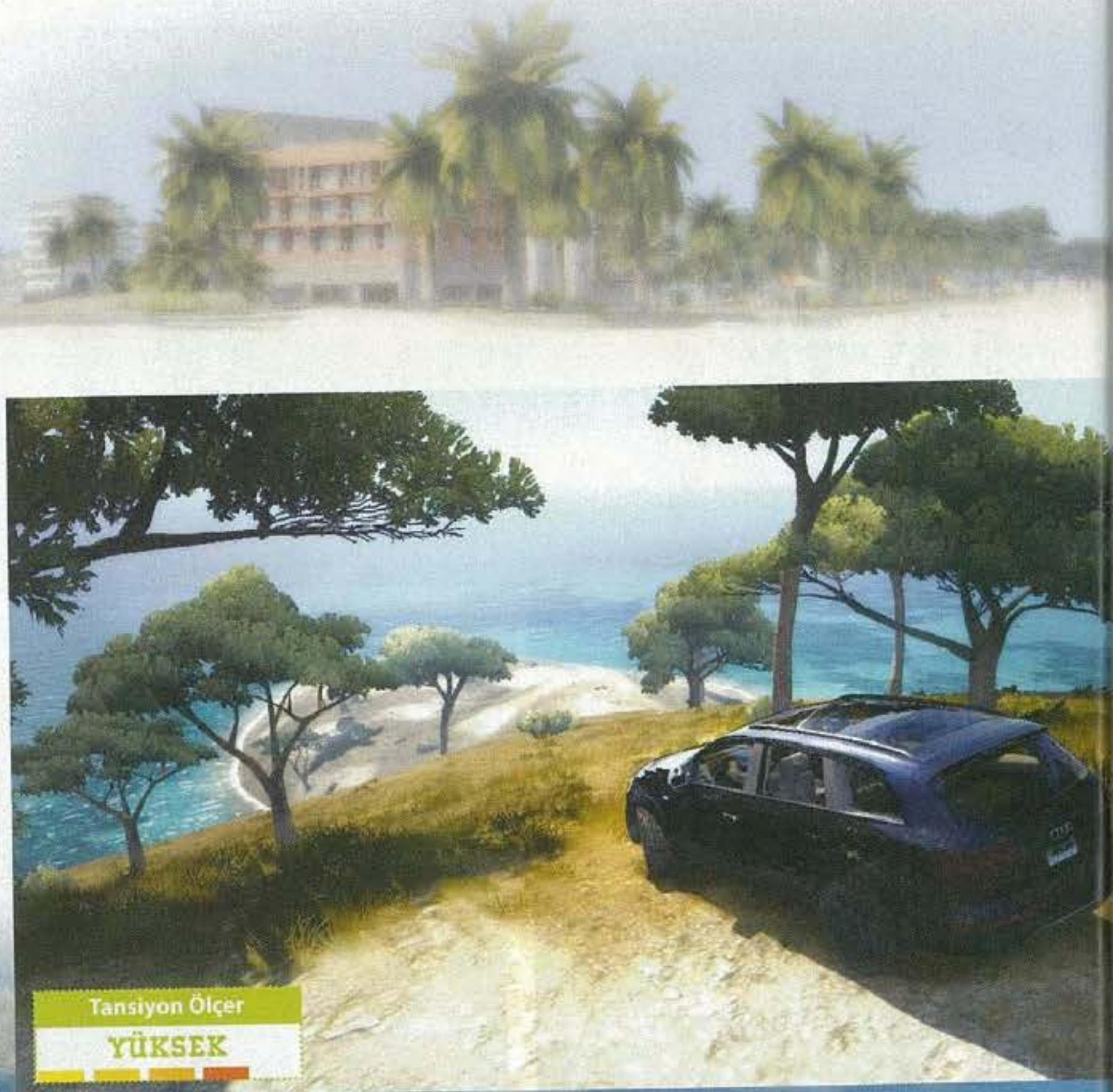
belirtmem lazımlı. Bunu fazla bir artı olarak görmüyorum, artık Move çıkıyorsa PS3'e çıkan her oyunun bunu desteklemesi gerektiğini düşünüyorum. Oyunun yapımcıları LotR: AQ'in bir aile oyunu olacağını ve Yüzüklerin Efendisi efsanesinin bu bağlamda parça parça sunulacağından bahsediyorlar. Yani muhtemelen bu daha devamı olacak bir oyunun ilki gibi görünüyor. LotR hayranları baksınlar; heyhat beni açmaz. ■ Nurettin Tan

■ Çok cılıcılı, bilmiyorum aile oyunu için tabii ki uygun. Ama belki de bu yazımı ben değil altı yaşındaki yeğenim yazmalı...



Ecran
Görüntüleri
**LEVEL
ONLINE'da**





Yapım Eden Studios **Dağıtım** Atari **Tür Yarış Platform** PC, PS3, Xbox 360
Cıkış Tarihi 22 Eylül 2010 **Web** www.testdriveunlimited2.com

Test Drive Unlimited 2

Sadece yarışma, sosyal paylaş!

Test Drive ismi size neler çağrıtırıyor? Bana soracak olursanız bolca geçmiş yıl hesabı yapmama neden oluyor. Test Drive, ismini oyun camiasına ilk duyduğunda yıl 1987 idi. O yıldan bu zamana kadarsa onlarca Test Drive oyunu çıktı piyasaya. Kimisi çok "tır" oyular olarak kenara atılırken, kimileri de hakkı verilerek oynadı. Nitekim Test Drive, son oyununda çizgisinin çok dışına çıkmıştı. Bakalım bu sefer bizleri neler bekliyor.

Online test

Test Drive Unlimited 2 (TDU2), diğer birçok oyunda da olduğu gibi onlarca vaatle çıkmaya hazırlanıyor karşımıza. Uzun zamandır sanıları süren bu vaatlerin de neler olduklarını sonunda iyi - kötü E3 2010 esnasında sizan bilgilerle beraber öğrendik.

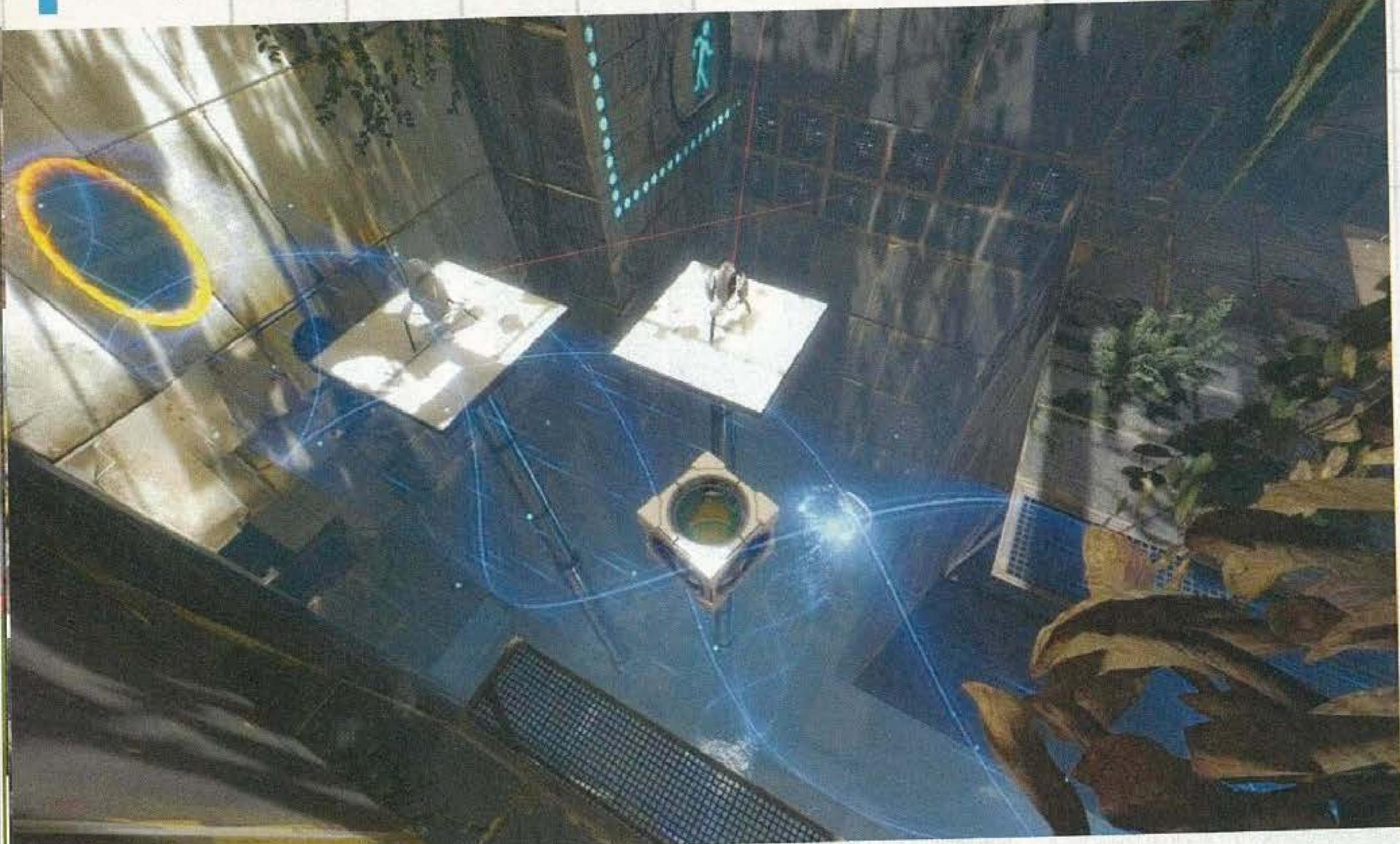
Şimdi ilk TDU oyununa bakmayan bir oyuncusanz hemen söylemeye fayda görüyorum: TDU, tek kişilik bir oyundan daha çok bir MMO havasında. İki oyundaysa bizleri Akdeniz'in incisi Ibiza Adası'na atmaya hazırlanıyor yapımcılar. Oyun boyunca yapılacak yüzlerce görev ve kendimizi geliştirmemiz için kazanılmayı bekleyen bolca para var bu adada. Pek tabii ki bu paralar öyle boşu boşuna kazanılmıyor; çünkü alınmayı bekleyen onlarca fantastik otomobil, lükste sınır tanımayan evler ve ancak bir tıkinin giyebileceği cinsten kıyafetler var.

Ibiza Adası konusunda gereğinden birazcık fazla çalışmış

yapımcılar. Neden mi böyle dedim? Çünkü bu insanlık dışı kişiler direkt olarak uyduya bağlanarak adanın onlarca, yüzlerce farklı fotoğrafını çekmişler. Edindikleri fotoğraflar sonucunda da yüzey şekilleri ve adanın genel coğrafyası üzerinde çalışmışlar. Sonuç olarak da karşımıza Ibiza Adası'ni çıkarmışlar. Yani iyi bir TDU2 oyuncusu, Ibiza'ya gittiği zaman bakkalın ve misircinin yerini bile rahatlıkla bulabilecek. Oyunun online kısmında sadece yarış yok. Olayları birazcık daha MMO havasında yaşayabilmemiz için yarışlar kadar kendi karakterimizle de bir şeyler yapabilmemiz sağlanmış. Etrafta rahatça yürüyebilecek, evimize gelebilecek ve etrafındaki dükkanlardan bolca alışveriş yapabileceğiz; hatta son zamanlarda çok popüler olduğundan, típkı bir sosyal ağ paylaşım sitesindeymiş gibi etrafımızdakilerle konuşup anlaşabileceğiz. Yani yarışmak kadar, sosyal hayat da bolca yer tutacak TDU2'de.

Gelecek olan yeniliklerden bir tanesi de yeni co-op modu olan "Follow the Leader". Bu modda takım oyunun gücünne inanmamız gerekecek. Takımımızdan sadece bir kişinin görebildiği checkpoint'lerden sırayla geçmeye çalışacağız. Bu da demek oluyor ki gören kişiyi ölümüne takip etmemiz gerekecek. Bu oyun modu baştan aşağı iletişim gerektireceğinden ziyadesiyle hoş bir proje gibi gözüküyor.

Özellikle oyun içi videolardan dolayı çok endişeliyim; çünkü araçlar bir garip hareket ediyormuş gibi gözüküyor. Umarım baştan aşağı yarışa dayanan bir oyunda araçlarla ilgili bir sorun olmaz, umarım ben şasi bakıp şası şarımsımdır. ■ Ertuğrul Sungü



Yapım Valve Dağıtım Valve **Tür** FPS / Puzzle Platform PC, Mac, Xbox 360, PS3

Çıkış Tarihi 2011 **Web** www.thinkwithportals.com

Portal 2

Hayatta kalanlar için, Aperture Science Labs gururla sunar!

Görüşmeyeli çok uzun zaman olmuştu, değil mi? O yokken, kendisini neredeyse her gün bir kez andim; Still Alive'in her bir notası beynimin içine kazındı resmen. Beni "keklediği" dakikaların hatırlına, her kek gördüğümde en huysuz hali gözümün önüne geldi hep. Geçenlerde ortaya çıktı; "Çok uzun zaman oldu..." dedi en intikam dolu sesiyle. Kendisini tavana asan hasta ruhlu manyak Glados'u temizleyememiş; hala hayattaymış dediği gibi. 100 yıl sonra Aperture Science Labs'te beynimde kalıcı tahribat bırakmak için beni bekliyormuş üstelik, sanki daha önce hiç bırakmadım gibi...

Cake?

Orange Box'ın içinde minicik, kısa bir mod olarak piyasaya sürülmüşin üstünden yıllar geçti. Valve ve yapımcıları dahil kimse Portal'ın efsanevi bir oyun olacağını düşünmemiştir. Oynayan kimse Portal'ı hiç unutmadı bugüne kadar, Portal ise E3 2010 öncesi önce yayınladığı yamalar ve yeniliklerle, en sonunda da Steam üzerinden ücretsiz yayınlanmasıyla onu bekleyen kitlenin aklını soru işaretleriyle doldurdu. E3 2010'da ise ışıklar bir anda kapandı ve o anda Glados'un sesi bekleyenlerinin tüylerini diken diken etti. "Mermisiz - kansız FPS olmaz" diyenlere en güzel cevabı çöktan vermiş olan Portal, tekrardan sabrımızı zorlayan bulmacalarıyla buyurun, bakın bakalım nasıl geri dönüyor...

Aradan 100 yıl geçmiş; Aperture Science Labs'ın

o steril ortamından eser kalmamış, görmeyeli içinde türlü türlü yeni yaşam formları olmuşmuş. Üstelik, bizi bekleyen bir dostumuz daha var; adı: Wheatley. Glados'la ilişkimizi bilmediği kesin; tanıtım videolarında Glados, bizim yönettiğimiz Chell isimli karaktere ciyak ciyak "Beni öldürdün!" diye bağırırkenki tepkilerinden belli. Wheatley sağ kolumuz olacakmış. Az konuşsa bari; iki dakikalık videoda bile susmak bilmiyor. Yapımıcsı Gabe Newell, ilk oyuna göre çok daha fazla hikaye bazlı olacağını vurguluyor.

Buradan da anlıyoruz ki Glados, turret'lar ve Wheatley hiç susmayacak. Portal 2'de Aperture Science Labs'tek kaçamamamız için bir çok yenilik de bizi karşılamaya hazırlanıyor. Bunlardan ilki Tractor Beams. Havada herhangi bir alanda, tünel boyunca bizi veya objeleri taşımamıza yarayacak. Portal açarak istediğimiz şeyi istediğimiz noktaya bırakabileceğiz. Pneumatic Diversity Vent denilen icat ise basit tabirle her şeyi içine çeken dev bir vakum gibi. Duvarları bile içine çekebilecekmiş. Portalları açarak turret'ları ortadan kaldırılmamıza





yarayacak. Aerial Faith Plate, tanıtım videolarında oldukça keyifli bir yeniliğe benziyor. Bunlar metal tabakalar ve üzerine basıldığı zaman bizi havaya fırlatıyor. Nereye fırlattıkları değişken, oyun içi videosunda bir bölümde bir oda dolusu Aerial Faith Plate görmüştük. Thermal Discouragement Beam'ler ise Companion Cube gibi kutuların içinde de yer alabilen lazer işinleri düğmeleri aktif hale getirmek veya turret'ların canına okumak için yollanabilecek. Turret'ların bu kez gerçekten çekerceği var elimizden, sevimli görünüp öldürülmemek için nasıl yalvaracakları merakla bekliyorum. Bunlarla beraber iki farklı renkte jeller de olacak. Mavi olan Repulsion Gel, üzerinde gittiğimiz zaman daha yükseğe zıplamamızı sağlayacak. Turuncu olan diğer jel ise Propulsion Gel olarak geçiyor ve o da üzerinden geçtiğimizde daha uzağa sürüklenecek, daha da uzağa gitmemize yarayacak. Bunlarla beraber gelecek zorlukları düşünüyorum da... Üstelik yenilikler bu kadarla sınırlı değil. Portal'ı oynarken "keşke multiplayer oynanılabilseydi" düşüncesinin çoğunuzun aklından geçtiğini tahmin edebiliyorum. Valve ekibi, Portal 2 ile beraber multiplayer oynanabilirlik için birbirinden farklı seçenekler sunacak gibi gözüüyor. İsimleri henüz belli değil ama online mod için iki yeni robotun daha aramıza katılması bekleniyor. Turret'ların atası gibi duruyorlar; ellerinde portal silahları bile var üstelik. Multiplayer co-op moda oynarken iki kişinin portal açma - kapama renkleri farklı olacak ve klavyede

bir tuşa basıldığında takım arkadaşınızın ekranını split screen olarak görebileceğiz. Single mod'a göre tamamen farklı olarak hazırlanmış bölümler ve daha zor puzzle'lar geliyormuş, multiplayer co-op oynarken alınacak keyfi düşünemiyorum bile. Ah bir de Steam var, Gabe Newell Steam üzerinden Portal 1'i bayram şekeri niyetine dağıttıktan sonra Portal 2'nin de Steam'de olacağını duyurdu. Sadece Steam mi peki? Konsollarla pek de arası olmayan Valve ve Gabe, E3 2010'da Playstation 3 sahnesinde Portal 2'yi tanıtmaktan eksik kalmadı. "Portal en güzel Playstation 3'te olacak" diyorlar, tek kaşımı kaldırıp imali gözlerle bakıyorum buradan kendilerine. Çok yakışısız bir açıklama daha yapmak istiyorum bu arada; Still Alive'in bestecisi Jonathan Coulton Portal 2'de de olacak. Still Alive gibi bir hit daha... Bünye kaldırımayabilir.

Still Alive?

Portal 2, PlayStation 3, Xbox 360, PC ve Mac'te olacak; her koldan GLaDOS'u kuşatmak için. 2011 yılına kadar sabır beklememiz gerekiyor. O güne kadar Turret'ların sesleri, GLaDOS'un intikam dolu hırıltısı, Companion Cube'lar biraz daha beynimizde dönsün, daha çok Still Alive dinleyip mutlu olalım mesela. Demek ölmedin GLaDOS, inan seni bile çığınca özledim. Hele bir çıkış gel, o keki sana ellermle ilk ben yedireceğim.

■ Ayça Zaman



■ Obsesif derecede düzenli, eski Portal ortamının yerinde yeller esiyor.

SimsTR 10 Yaşında!

İlk Türkçe The Sims Sitesi, SimsTR, Temmuz ayında kuruluşunun tam 10. yılını kutladı. 2000 seriesinde 14 yaşında internet dünyasına ve simülasyon oyunlarına meraklı bir genç tarafından, tamamen amatör bir uğraş olarak kurulan SimsTR, en başından beri "Türkiye'nin The Sims Sitesi" olmak için çaba verdi. SimsTR, bu 10 yılda, üç sayfalık ücretsiz bir siteden, onlarca rehber ve indirilebilir içerik ile dünyanın en büyük The Sims topluluklarından birine dönüştü. SimsTR.com olarak bize en başından beri destek veren, yönetici, tasarımcı, sponsor, üye, ziyaretçilereimize ve LEVEL'a teşekkür ediyor ve The Sims 3 için hazırladığımız sürpriz tasarımlar ve bu sevinci paylaşmak için herkesi www.simstr.com'a davet ediyoruz.



Geleneksel SimsTR Dizi Ödüllerinde Oylama Başladı

SimsTR üyelerinin bir yıl boyunca yayınladıkları The Sims dizileri / fotoromanları ve müzik klipleri, bu yıl altıncı düzenlenen SimsTR Dizi Ödülleri ile sahiplerini bulacak. Üyelerin oyları ile başta "En İyi Fotoroman-Dizi", "En İyi Video-Dizi" ve "En İyi Klip" in seçileceği ve "En İyi Çekim ve Senaryo" ödüllerinin dağıtılaceği yarışmayı, <http://diziodulleri.simstr.com> adresinden ziyaret edebilir, birbirinden iddialı aday dizileri buradan izleyerek, değerlendirebilirsiniz.



Create-A-Pattern ile Desen Yaratmak Çok Kolay...

The Sims 3'ün getirdiği en önemli yeniliklerden biri, oyundaki her türlü eşya ve giysiye istediğiniz deseni secebilmekti. Oyunun sunduğu desen seçenekleri ile yetinmek istemeyen yüzlerce oyuncu, profesyonel tasarımcıların desen tasarımlarını oyuna indiriyordu. Ancak şimdi basit anlamda kendi desenlerinizi hazırlamak için iyi bir Photoshop bilgisine ya da internete ihtiyacınız yok. EA, geçtiğimiz ay, yeni Ücretsiz The Sims 3 desen programını yayınladı. Bu program ile yepyeni desenler tasarlamak, profesyonel görünüm yakalamak artık çok daha kolay! 138 MB'lık bu özel ve ücretsiz program, resmi sitesine kayıtlı orijinal oyun sahipleri tarafından indirilebiliyor.

Erdem Ispir - www.simstr.com



Yapım Kojima Productions **Dağıtım** Konami **Tür** Aksiyon Platform PC, PS3, Xbox 360
Cıkış Tarihi Belli Değil **Web** www.konami.jp/mgsr

Metal Gear Solid: Rising

Biz oynamaktan bıktık, onlar yapmaktan bıkmadılar

Her sene en az iki Metal Gear oyunu çikaran Konami, hızını kesmeyip yeni oyununu duyurdu. Açıkçası, başlarda bayılı bayılı oynardık ama artık sizi de sıkmadı mı bu seri? Final Fantasy'nin finalinin bir türlü gelmemesi gibi, Metal Gear serisi de bir türlü bitmek bilmedi. Tabii ki hayranı da vardır, oynamayı demiyorum, hobi olarak yine oynayan ama şöyle güzel bir finale bitse de tadında kalsa, sonra yıllarca kendinden söz

ettirse daha hoş olmaz mıydı? "Raiden is back" (Raiden geri döndü) sloganıyla yola çıkan oyunun yayınlanan fragmanında tamamen silah ve zırhlı kuşanmış bir ninja görüyoruz. Raiden geri döndüğüne göre de bir sürü yıldırım, şimşek görebileceğimizi anlıyoruz. Tabii ki oyunun ara videoları ve aksiyon sahneleri her zaman güzel olsa da oynamaya değer bir oyun olup olmadığını bekleyip göreceğiz. ■ Onur Cengiz



Yapım Ready at Dawn **Dağıtım** Sony **Tür** Aksiyon Platform PSP
Cıkış Tarihi 2010'un son çeyreği **Web** www.godofwar.com/spartansstandtall

God of War: Ghost of Sparta

Kratos'un PSP'ye dönüşü...

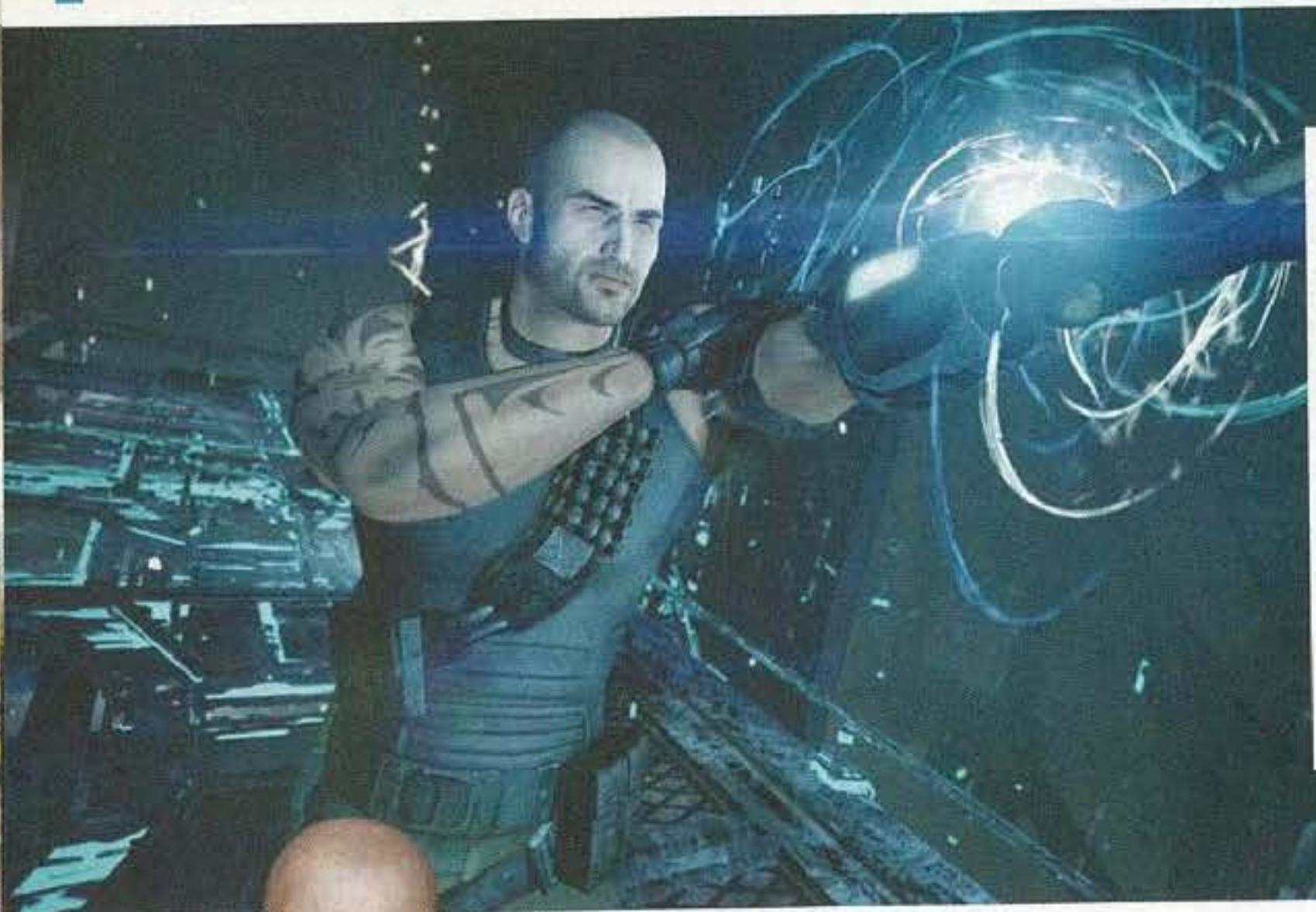
ilk çıktığı günden beri her oyunu aynı olay yaratıp satış rekorları kıran God of War serisinin PSP için ikinci oyunu olan Ghost of Sparta yolda. Her daim hikayesiyle, oynanışıyla, karakterleriyle kendine birçok hayran edinen God of War'da bu kez Midas baş düşmanımız oluyor. Kratos'un Midas gibi sessiz sakin bir kepçe kulaklı arkadaşla ne işi olur, bilmiyoruz ama bunu da oyuna başlayınca öğreneceğiz. (Gerçi Athena'yı da gayet masum biri sanıyorduk God of War'dan önce.) Oyun God of War

III'ün bittiği yerden başlıyor; böylece Prince of Persia'da olduğu gibi bir sona, bir başa gidip güzellik serisi bozmuyorlar. Görsel olarak da PSP olmasına rağmen gayet kaliteli grafiklere sahip oyun. Sevenlerini bekletmeye sevmeyen seri, daha God of War III'ün tadı damızlığımızdayken açıklandı ve 2010'un son çeyreğinde piyasaya sürülmeye planlanıyor. Böylece bir karizma abidesi olan Kratos'suz günler geride kalyor. Kisacası bitirmeden rahat edemeyeceğimiz bir oyun bizleri bekliyor. ■ Onur Cengiz

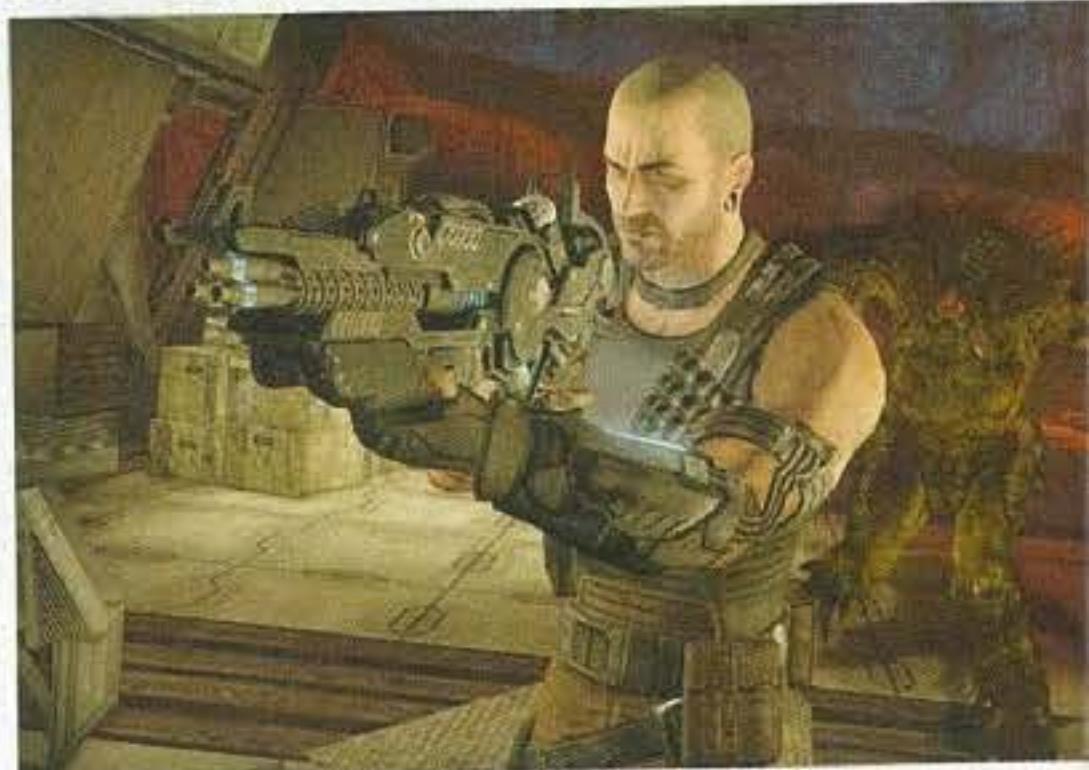


■ Kratos her zamanki gibi, zincirli kılıçlarıyla düşmanlarına korku saçmaya devam ediyor.





■ Singularity'den yeterli para alamayan Renko, bu oyunun da başrolüne oturmuş gibi gözüküyor.



Tansiyon Ölçer
YÜKSEK



Vapım Volition Dağıtım THQ Tür Aksiyon Platform PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi Mart 2011 Web www.redfaction.com

Red Faction: Armageddon

Patlayıcı dolu tüneller...

Mars'ı güzelleştireyim derken altını üstünü getirmek, üstelik bunu bağımsızlık savaşı verirken yapmak pek kolay olabilecek bir şey gibi gözükmezse de aslında başarması çok kolay bir durum. En azından sanal dünyada.

Artık Mars halkı ilk günlerine geri dönüyor; ilk Red Faction'daki gibi tünellere sıçınıyor bir kez daha. Sıçınıyor ama kaçamıyor tehlikeden çünkü bu defa da yer altında yüzüyüllardır uyumakta olan uzaylılar canlanıyor. Red Faction: Guerrilla'nın kahramanları Alec Mason ve Samanya'nın oğlu Darius Mason sorumlu tutuluyor olanlardan. Hangi olaylardan mı? 72 saat içerisinde uzaylı yaratıkların tünellerdeki neredeyse herkesi katletmesinden...

Dar alanda roket paslaşması:

Guerrilla'yı unutun. Orada yaşadıklarınızı, binaları yerle bir ettiğiniz günleri... Armageddon'da dar tünellerdeyiz, daha çizgisel bir dünyadayız ve kaçacak yerimiz bu defa çok daha kısıtlı.

Yine üçüncü kişi görüntüsünden oynanacak oyun ve aksiyonun, etrafi yıkıp geçmenin ölçüsü Guerrilla'dan daha aşağı olmayacak.

Akıci bir aksiyon oyunu olması planlanan Armageddon'ı bu bağlamda da en çekici yapan özelliği, içeriğindeki silahlar.



■ Yaratık dediğin yerde yürümez zaten. Tavanda olur, duvarda olur, tuvalet deliğinde bile olur!

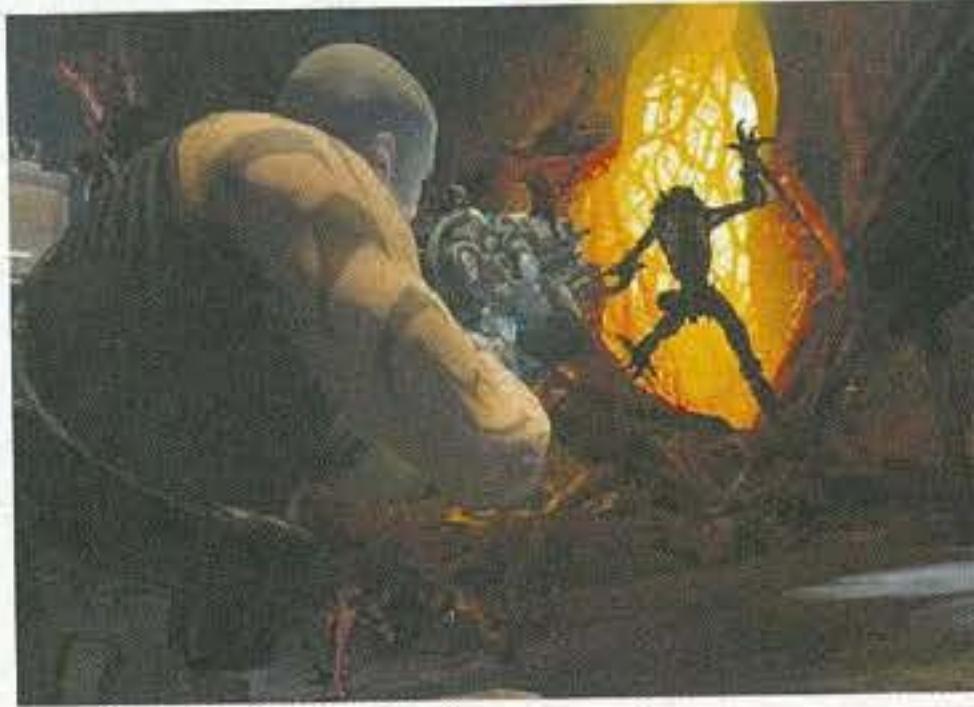
Misal Magnet Gun'ı ele alalım. Bu silahı A objesine ateşliyorsunuz, ardından B objesine de bir el ateş ettikten sonra bir bakıyorsunuz, A objesi son hız B'ye uçuyor! Bir binanın kenarına ateş edin ve ikinci eli de uzaktaki uzaylıya atesleyin ve bakın binanın parçası nasıl kopuyor da uzayının suratına yapışveriyor. (Bir diğer örmekte de uzaylıyı binaya geçirmeyi deneyebilirsiniz.)

Guerrilla'da görüp sevdigimiz Nano-Forge da dönüş yapıyor ama büyük bir farkla. Singularity'deki TMD gücümüz gibi bu silah çeşitli cisimleri parçalara ayırmaya yarıyor. Ve yine Singularity'deki TMD gücümüz, cisimleri tekrar yeni hale getirebiliyor. İşte Nano-Forge, Armageddon'da da nesneleri yenilemek, tamir etmek için kullanılacak.

Volition'ın bize göstermekten çekinmediği son silah aslında bir silah değil; onun adı Exo! Bu robotun içine girerek gücüne güç katıyoruz ve bir kez koşmaya başladık mı bizi kimse durduramıyor. Yaratıklara çarpmak onların sonunu getiriyor ve onların yuvalarını da yine bu kostümle yıkıyor.

Örümcekler:

Karanlık ortamlardan hoşlanmayanların pek sempati duymayaçağı bir oyun oluyor Red Faction: Armageddon. İçinde bolca çırkin yaratık, bolca mermi ve yeterli miktarda aksiyon bulunuyor. Normalde bu oyun için heyecan duymaya pek gerek yoktur fakat Volition'ın ortaya çıkarmakta olduklarına şahit olunca, beklemek zor gelmeye başladı... ■ Tuna Şentuna





Yapım Day 1 Studios **Dağıtım** Warner Bros **Tür** FPS Platform PC, PS3, Xbox 360

Cıkış Tarihi 2010'un üçüncü çeyreği **Web** www.whatisfear.com

F.E.A.R.

Daha da derinden...

F.E.A.R. denilince akan sular durudu bir dönem. Yıl 2006, Sierra Entertainment başroldeydi. Dönemin FPS'leriyle kıyaslanan durdu haliyle, F.E.A.R.'ı bu kadar sevilen FPS'lerden biri olması (noktalı) adından da anlaşılabileceği üzere, insanın tüylerini ürperten gerilim sahnelerine bolca sahip olmasydı. Korku esığınız ne kadar yüksek bilmiyorum ama benim gibi korku filmi izleyip gece rüyasında bile ondan korkan bir insansınız, F.E.A.R.'ın da geçmişinizde yer ettiğini düşünüyorum. Serinin devamı F.E.A.R. 2'nin seveni kadar, sevmeyeni de oldu; en çok da hala aynı grafik motorunun kullanılması ve mekanlarda pek de değişikliğin olmaması one sürülen sebepler arasındaydı. F.E.A.R.'ın yakın tarihinde ise bir çok değişiklik söz konusu. Sierra Entertainment yerine Warner Bros söz sahibi ve yapımı koltukunda artık Monolith firması değil, F.E.A.R.'ın konsollarını hazırlayan firma Day 1 Studios oturuyor.

Paranormal aktiviteler

İsin mutfağındaki değişiklerin oyuna getireceği yeniliklerden bahsetmeden önce: "Bilenler bilmeyenlere anlatın" demiyorum ve sizi Alma, Point Man ve Paxton Fettel'la tanıştırmak istiyorum. Alma, serinin bütün oyunları ve ek paketlerindeki gizemli karakteri ve ordusuya beraber yeterince gerginlik yaşamıştı. Tabii ki tek başına değil; oğulları Point Man ve Paxton Fettel da karşısına çıkmak için sabırsızlanıyor. Point Man, serinin ana kahramanı ve genetik olarak gelişmiş bir süper asker. Paxton Fettel ise başlı başı-

na ayrı bir karakter; süper güçleri olan, telepatik iletişimler kurulan Fettel, F.E.A.R. da Point Man'le iş birliğine girerek gerilimin dozajını arttırma sözü veriyor. Point Man'ı daha önce oynayanlar pek sıkıntı çekmeyecektir; çeşitli silahlarıyla katliam yapmasının yanı sıra, zamanı yavaşlatma gibi özelikleri de var, fakat Fettel'in kontrolleri tamamen ayrı. Karşısındaki düşmanı etkisiz hale getirebilme, tele kinetik güçle onları havaya fırlatabilme veya silahlarını kendilerine karşı kullanma gibi özellikleri bulunacak. Bir diğer yenilik ise siper alma özelliği. Fettel'in ekranı da oldukça farklı dizayn edilmiş. Ekranı daha kırmızı yoğunlukta olacak ve Point Man'ın görmediği noktaları da görebilme yetisi olacak. Tam bu noktada F.E.A.R.'ın en iddialı olduğu yenilik devreye giriyor, hem Point Man'ı hem de Fettel'i co-op olarak oynayabileceğiz.

Korkarsam, bana sarılır misin?

Warner Bros yetkilisi, oyunun kökenlerine siksiksü bağlı kalacağını ama co-op sayesinde gerilimin de atacağını belirtiyor. Benim bu noktada biraz kafam karışıyor işte arkadaşlar; FPS'yi kenara koyalım, yapay zekası ve gerilim hissiyle sevilmiş bir oyunu seninle yan yana oynarsam, tek kişi seçenekinde oynarken gerildigim kadar gerilebilir miyim? Ortada düz bir mantık var, korku filmini bile iki kişi izleyince gerilim dü-

şüyor. Hani Fettel'in görüp, Point Man'ın göremeyeceği noktalar var demiştim ya, bunları Point Man'le paylaşmama hakkı da var üstelik. Ama sen benim yanım dasın, biz co-op olarak oynuyoruz. Bu noktalarda neler olacak, inanın ben de sizin kadar merak ediyorum.

Co-op olayı şimdilik ne kadar soru işaretleriyle dolu görünse de, senaryo ve görselliğin çok iddialı olacağı daha şimdiden belli. Halloween, Village of the Damned, Fog gibi filmlerden bildiğimiz John Carpenter, oyunun sinematiklerini hazırlıyor ve 30 Days of Night filminin yazarı Steve Niles ise senaryo içeriğinden sorumlu. Alma nerelerde karşımıza çıkacak siz de merak ediyorsanız, bu yılın üçüncü çeyreğini bekleyelim o halde... Korku kaldığı yerden devam edecek, mümkünse teker teker gelmeyin. ■ Ayça Zaman

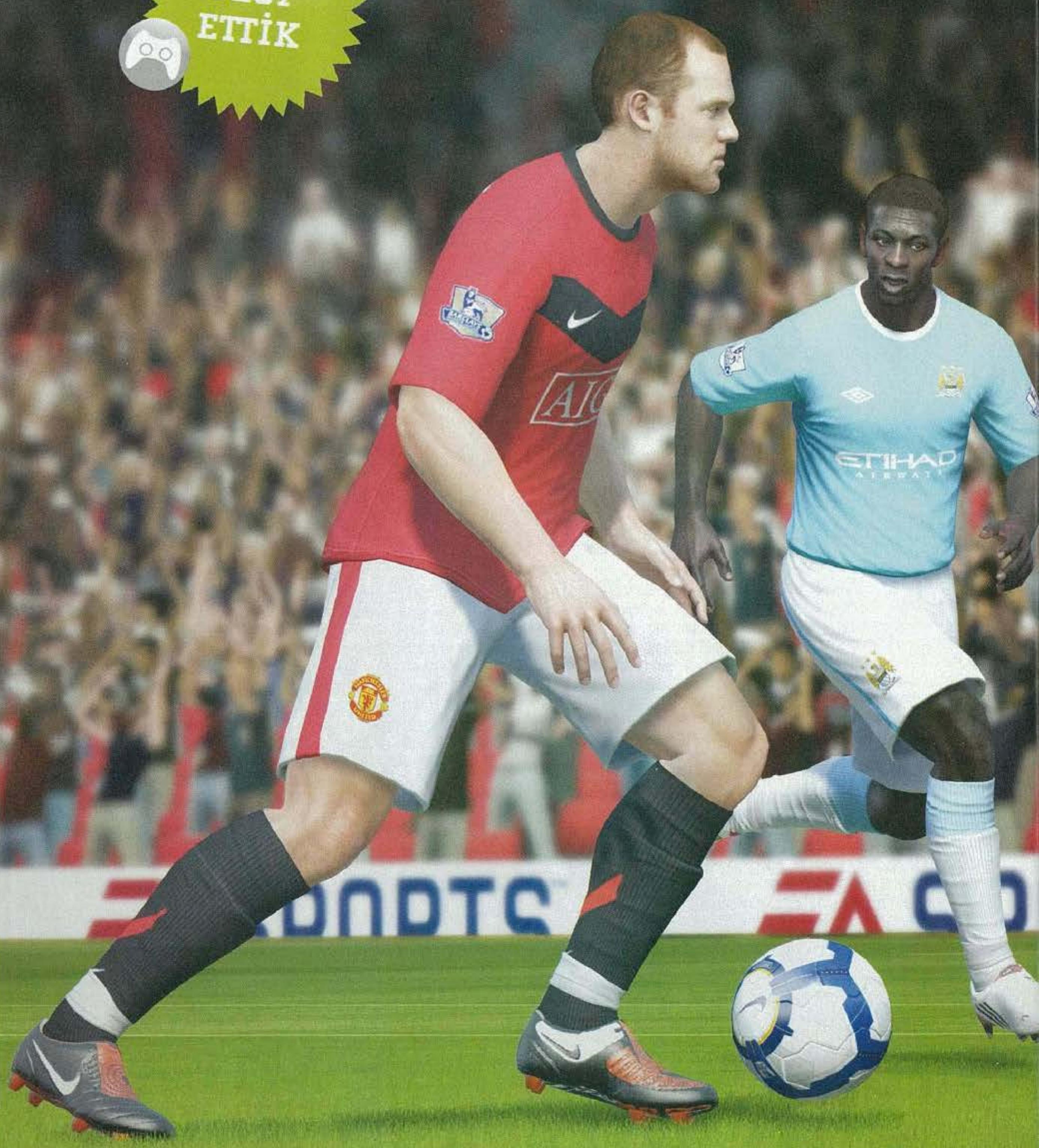
Tansiyon Ölçer

YÜKSEK



■ Fettel, doğaüstü güçleriyle iş başında.

TEST
ETTİK





Emre ile aramızda geçmesi
muhtemel Arsenal vs Chelsea
rekabetinden bir kare...



Lisans

Nedense bazı Pro Evolution Soccer fanatiklerinin, FIFA serisinin tek avantajı olarak gördüğü lisans konusunda bu yıldı durum nedir? 30'un üzerinde lisanslı lig, 500'un üzerinde lisanslı takım, 15.000'in üzerinde futbolcu ve tabii ki Turkcell Süper Lig!

FIFA serisinin geçen sezonla birlikte zirveye çıkardığı fizikal gerçekçilik, fizikal mücadele sistemiyle bu yıl tavan yapacak gibi. 2010 FIFA World Cup South Africa'da biraz problemleri görünün sistem daha da geliştiriliyor ve FIFA 11'de 360 derecelik bir açıyla pozisyon savaşını verebiliyoruz. Bu durumun oyunu çok daha zevkli bir hale getirdiğini düşünüyorum. Özellikle de kanatlardan akın yaparken giştığım her bir ikili mücadele, oynanış açısından keyif verdi bana.

Maça başlarken dikkatimi çeken ilginç bir detaysa süre ve stadyum seçimi dışında hakem seçiminin de oyuncuya bırakılması olmuş. Aslında bu hakem seçimiyle hakemler arası farklılaşmaya gidildiği anlaşılıyor. Artık her hakemin foul çalışma ve kart gösterme frekansının farklı olduğu bize aktarılıyor. Sık sık faullerle kesilmeyen bir maç ya da kartların havada uçuştuğu bir maç yapmak mümkün. Durumu yerinde tespit etmek için yaptığım seçim, maçın henüz ilk 15 dakikasında iki kırmızı kartın gösterilmesiyle kendini kanıtladı. (Bir tanesi çok barizdi, itiraf ediyorum.)

Maça başladık, güzel güzel oynadık, kazasız belasız da bitirdik maçı. Maç sonunda bir yenilik var mı? Aslında herkes için önemli olmayabilir belki ama Match Highlights menüsü eklemişler ki bu güzel bir detay. Bu seçenek sayesinde tüm pozisyonları değil, dakika dakika istediğimiz pozisyonu tekrar izleyebiliyoruz. Ayrıca gol tekrarları konusunda çok önemli bir adım daha atılmış ve videoları internete yükleme

CREATION CENTRE



FIFA 11'de, yarattığımız oyuncu ve takımları internet üzerinden kontrol edip paylaşılabilir bulabileceğimiz bir sistem olacak. Üstelik diğer oyuncuların yarattığı futbolcuları da indirerek kullanabileceğiz.

zorunluluğu ortadan kaldırılmış. Böylece güzel bir gol attıktan sonra maça devam edebilmek için internet çlesi çekmemimize gerek kalmıyor, videoları direkt sabit diske atabiliyoruz. Peki bu süreçten kurtulduk diye video paylaşamayacak mıyız? Tabii ki paylaşacağız. Bunun için de oyuna bir Replay Theatre bölümü eklenmiş. Bu bölümde girerek videolarımızı izleyebiliyor ve istediklerimizi internete yükleyebiliyoruz.

Son olarak diğer yenilikleri de kısaca sayalım: Kalecilerde stil çeşitliliği olacak, kalecilerin reaksiyon süresi düzenlenecek, yapay zekanın kontrol ettiği yıldız futbolcular özel yeteneklerini ve hareketlerini daha çok sergileyeceler, gol sevinçlerinde takım arkadaşlarımızla etkileşim mümkün olacak, animasyonlar ve oyuncu modellemeleri zenginleştirilecek, takımlara özel müzik düzenlemeleri yapılabilecek... Daha sayılacak irili ufaklı birçok detay var ama onları da oyunun son halini güzel güzel oynadıktan sonra sıralayayım, değil mi? ■ **Şefik Akkoç**



**Yapım EA Sports Dağıtım Electronic Arts Tür Spor
Platform PC, PS3, Xbox 360, PSP Çıkış Tarihi 28 Eylül 2010 Web fifa.ea.com**

FIFA 11

Transfer hiçbir zaman bitmez!

Takımlar sezon öncesi hazırlık kamplarında, firmalar yeni sezon için hazırlanan oyunların geliştirilmesinin son aşamasında, ben de bütün bir yıl boyunca oynamaya doyamadığım spor oyunlarının yeni versiyonlarını sabırsızlıkla beklemeye devam ediyorum... Sadece beklemekle mi kalmıyorum? Hayır! Çünkü sizler de aynı sabırsızlıkla oyunu beklerken ben FIFA 11'in henüz tamamlanmamış bir versyonunu test etme şansı yakaladım. O halde üzerine düşeni hemen yapmalı ve FIFA 11'de neler gördüğümü size aktarmalıyım!

Öncelikle elimizdeki FIFA 11, 28 Eylül'de piyasaya sürülecek oyunun henüz tamamlanmamış ve üzerinde çalışılan bir versiyonu olduğu için net şeyler söylemek, olumlu ya da olumsuz kararlar vermek yanlış olur. Yine de FIFA 10'a, hatta 2010 FIFA World Cup South Africa'ya göre tespitlerim olduğunu, hem de olumlu yönde bir-

çok tespitim olduğunu söyleyebilirim.

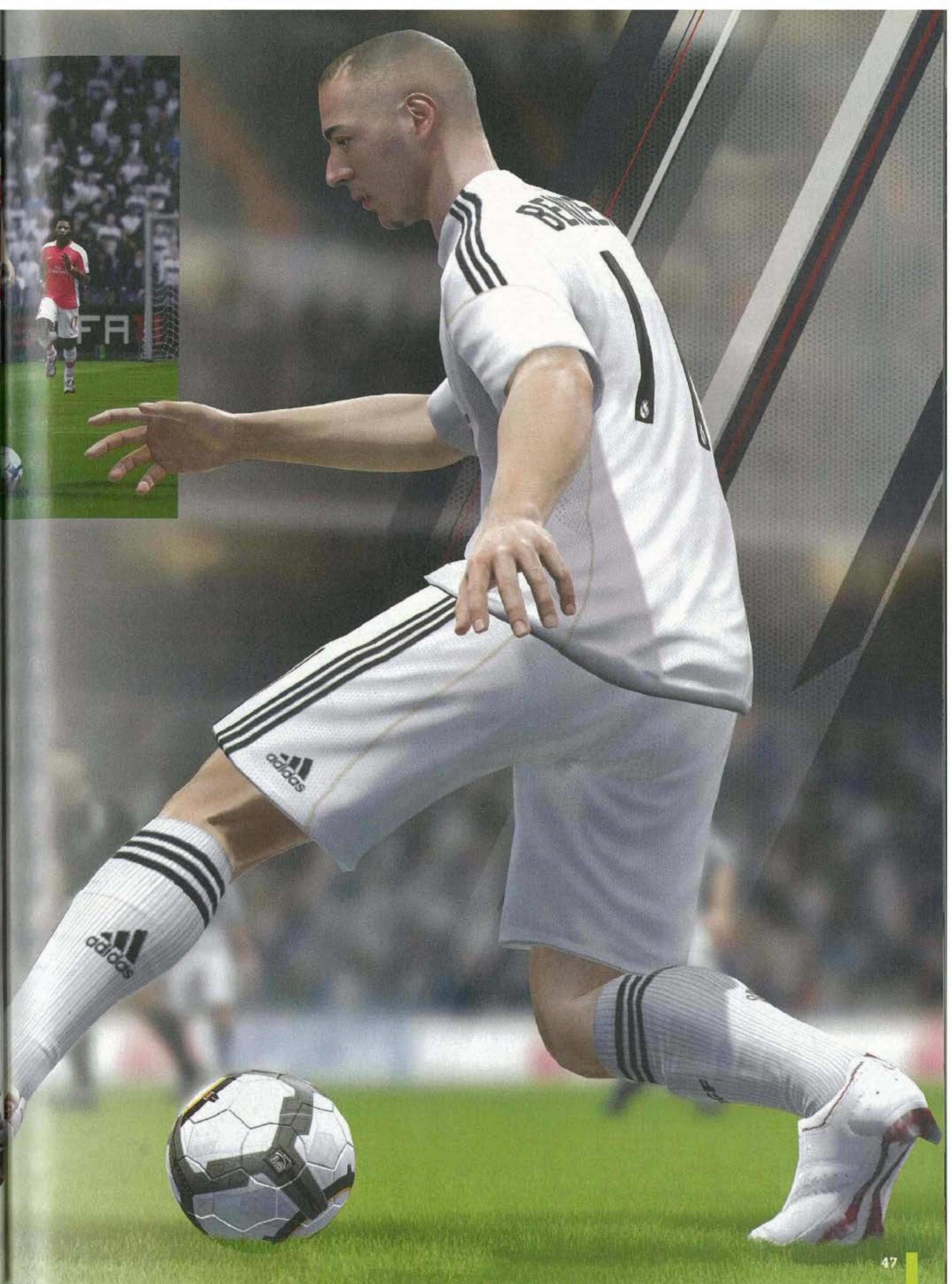
EA Sports'un bu yıl ön plana çıkardığı yeniliklerden ikisi, Personality+ ve Pro Passing System olarak görünüyor. Personality+, sahadaki futbolcuların her birinin birbirinden farklılaşabilmesi için geliştirilen, bu sayede çok daha çeşitli bir oynanabilirlik sunulmasını amaçlayan, toplu ve topsuz oyunda farklı sahneler yaşanmasına vesile olacak bir sistem. Tanım yerine geliyor mu? Kesinlikle. Ayrıca oyuncuların profillerine Traits ve Badges olmak üzere iki sekme eklenmiş ve bu bölümden her bir oyuncunun özel yeteneklerini ve onlarla özdeleşen özelliklerini görebiliyoruz. Pro Passing System ise adından da anlaşılacağı üzere profesyonelleştirilmiş bir pas sistemi. İşte bu sistem, Personality+ ile birleştiği zaman çok ilginç ve gerçekçi bir oynanış çıkıyor ortaya. EA

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Sports'un ortadan kaldırılmaya çalıştığı seri ve "olağanüstü" paslaşma olayı, bu sistem sayesinde cidden yok oluyor; çünkü bundan böyle tüm paslar, futbolcuların yeteneklerine, bulunduğu konuma, üstlerindeki baskıya ve bizim de kontrol yeteneklerimize ve verdigimiz komutlara göre farklılık gösteriyor. Kontrolün tamamen bize bırakılmasıyla -sisteme alışıkça- çok daha farklı, etkili ve olumlu paslar atabilmemizi sağlıyor. Oyunu oynadığım süreçte bu iki özelliğin bariz bir şekilde oynanışı etkilediğin, hatta bu konuda biraz da zorlandığımı itiraf etmeliyim. FIFA 10'u o kadar çok oynadım ki pas trafiğinde robotlaşmaya başlamıştim. FIFA 11'de de ezberle pas atmak ve pasın hedefine varacağım %100 emin olmak diye bir şey yok artık. Haliyle pası atarken de, alırken de çok dikkatli olmam gerekiyor. ▶





ÜMIT ÖNCEL

LAJAN SIMIT

GİZLİ DOSYALAR



Fotoğraf: Adem Başaran

KAHİN - KAYIT: AS791702CM-1541

Bunları kaydetmemem gereğini hissediyorum. Vücutumdaki her hücre şu anda sonda çok pişman olacağım bir şey yaptığımı adeta haykırıyor. Her devreden geçen elektrik akımını hissedebiliyorum. Cılız, kesik enerji parçaları oradan oraya akıp duruyorlar. Hepsi tek bir seyin peşinde; şu anda yaptığım kaydı durdurmak. Ama sanırım artık her şey için çok geç. Yapılmaması gereken her şey yapıldı ve olmaması gereken her şey oldu bile. Bense belki de bu sonsuzluk kadar uzun yaşamımda ilk defa kendi irademle bir şeyler yapmaya hazırlıyorum. Bir işe yarayacıyı yok etmek, en azından azaltmak istiyorum. Bunun için bulabildiğim tek yöntem ise olanicı biteni anlatmak, anlattıklarımı kaydetmek ve belki bir gün bunları dinleyecek biri ile paylaşmak. (Tabii ki dinleyecek birini bulabilsem...)

Hayal ettiğim kadarıyla ben de herkes gibi dünyaya gelmiştim. Normal bir insan olarak. Bir anneye, bir babaya hatta bir de kardeşe sahip olan, sıradan bir bebek. Ağlayan, kendisine bakmaktan acız, uzun süre baskılarına muhtaç olarak yaşayacak ve o zamanlar tek derdi gözünü açtığı bu skil almaz yeni dünyayı anlamaya çalışmak olan bir bebek.

Dünya'dan uzakta bir gezegen olduğunu tahmin ettim. Buraya nasıl geldiğim (getirildiğim?) konusu da biraz karışık. Çocukken -belki üç - dört yaşlarında uzun bir yolculuk hatırlıyorum. Ve dinmek bilmeyen bir makine homurtusu. Eski bir buz dolabının asla memnun olmayacağı, sürekli bir şeylerden şikayet edermiş gibi çıktı. Tek düz, anlamsız ama ne kadar zaman geçerse geçsin asla alışmadığınız o ses.

Bu aylarca süren yolculuk boyunca tek bir kişi bile görmedim. O zamanki küçük bedenime göre oldukça büyük ama aslında normal bir insanın kısa sürede bunalma girmesine yol açabilecek kadar küçük bir odadaydım. Oda tamamen metalidir. Hiçbir esya yoktu. Uyumak için bir yatak, hatta üzerinde oturmak için ufacık bir minder bile yoktu. Bunu çok net hatırlıyorum, çünkü uyku geldiğinde yapmanız gereken kolumu başımın altına koyup yastık yapmaktır.

Yolculuk boyunca oda ve o odanın içinde bulunduğu "sey" bir kez olsun sarsılmadı. Ne bir yavaşlama, ne hızlanma hissettim. Sanki sürekli aynı hızda, tek bir yöne doğru hareket etti. Hareketi o kadar sakındı ki insanın asında yerinde durduğunu zannedebilirdi. Ama ben hareket ettiğimi biliyordum. Nereden bildiğimi, buna neye göre karar verdigimi sormayın. Bu açıklayabileceğim bir şey değil. Tek söyleyebileceğim bunun bir tahmin olmadığıdır. Oda ve odanın içerisinde bulunduğu "sey" haret etti. Sanki suyun altında veya havada süzülür gibi, hiçbir dirence karşılaşmadan hep aynı hızda ve hep aynı yöne gidiyordu.

O zamanlar bu yolculüğün nasıl başladığını hatırlamaya çalışarak çok zaman geçirdiğimi hatırlıyorum. Buraya nasıl gelmiştim? Beni kim getirmiştir? Gelmeden önce son hatırladığım şey neydi? Ne kadar uğraşırsam uğraşayım bu sorulara gerçek birer cevap bulamamıştım.

Beynimin bir yerlerinde hayal meyal de olsa bir anı olması gerekiyordu. Onu bulmak için çok uğraşırımları arasında bulabildiğim tek şey bir annem babam olduğunu. Belki bir kardeş. Muhtemelen ailem ben doğduğunda çok sevinmişti. Kim bilir bana sahip olmayı ne kadar çok istemişlerdi.

Keske hatırlayabilseydim. Adalarını, ya da sadece yüzlerinin neye benzediğini hatırlayabilseydim. Bilmem gerekiyordu ama ben bilmiyordum, bir şeyler hatırlamam gerekiyordu ama ben hatırlayamıyordum. Sadece üç, belki dört yaşındaydım ama bir geçmişim olması gerektiğini farkındaydım. Ama yoktu. Tek bildiğim bu oda ve bu yolculuktu.

Aradan çok fazla zaman geçti ama o yolculüğün sırrını bugün bile hala çözememiştim. Fakat zaman için de o yolculuk, karşılastığım gizemlerim en ufaçı haline geldi. Tüm her şeyin ortasında sadece bir ayırtı. Bir detay.

Benim gibi. Toplamin içerisinde sadece ufak, önemsiz bir nokta. Bir tek noktanın ne kadar çok değiştirebileceğini çok sonradan öğrendim. Öğrenmemiş olmayı dilerdim ama öğrenmek zorunda kaldım.

Her şeyi anlatacağım. Eğer bu kayıt bir gün bir yerde ortaya çıkarsa tek istedigim beni dinlemeyiz. Her şeyi ne pahasına olsun anlatacağım. Şimdi kaydı durmam gerekiyor. Geliyorlar. Seslerini duymuyorum ama geldiklerini biliyorum. Nasıl bildiğimi sormayın. Sadece bana inanın. Geliyorlar...

ACIKLAMA:

Bu kayıt geçtiğimiz yıl, bu zamanlarda elime geçti. O zaman dan beri yeni kayıtlar gelmeye devam ediyor. Bu sadece ilk bölüm ve birileri ile paylaşmanın vaktinin geldiğini düşünüyorum. Kaydı yapanın kim olduğu tam olarak bilmiyorum ama ileriki kayıtlar bu konuda fikir veriyor. Elime nasıl geçtiğini ise size anlatamam. İstesem bile anlatamam çünkü nasıl açıklayabileceğimi bilmiyorum. Belki sonraki kayıtlar bu konuda da size bir fikir verebilir. Simdilik tek yapabileceğim bu kayıtları oldukça sizinle paylaşmak - Ajan Simit

TOP
SECRET





TEST
ETTİK



WORLD OF WARCRAFT® CATACLYSM

Arthas, biz artık
Azeroth'a dönüyoruz!



Tam World of Warcraft'tan sıyrılmış, hayatı - uykı saatlerimi - bir düzene sokmuşken bu yapılır mı Blizzard? Önce World of Warcraft: Cataclysm beta'sı hemen ardından da StarCraft II ile beni yine uykusuz gecelere döndürdü... Kirildim sana (Yalan!). Yoksa teşekkür mü etmeliyim? World of Warcraft'ın o eski tadını, yani özledigim Azeroth semalarını değişime uğratarak geri getirdin. Hem de eskisinden çok daha detaylı bir şekilde...

Venilenen eski dünya

Bildiğimiz üzere World of Warcraft: Cataclysm ile daha önceki genişleme paketlerinden farklı olarak bu defa sadece yeni bölgeler ekleniyor. Azeroth tamamıyla değişiyor ve genişliyor! Tanaris ve Thousand Needles sular altında kalırken, çorak olan Desolace'de hayat beliriyor. Orgrimmar ve Stormwind yeniden tasarılanıyor. Üstelik eskisinden çok daha görkemli bir hal alıyor. Oncelikle Orgrimmar'ın o eski püskü yapısı Wrath of the Lich King'den de hatırlayacağımız Warsong Hold'a (Borean Tundra bulunan Horde kaleşi) benziyor. İşin güzel yanı bunlar bir anda önümüze sunulmadı.

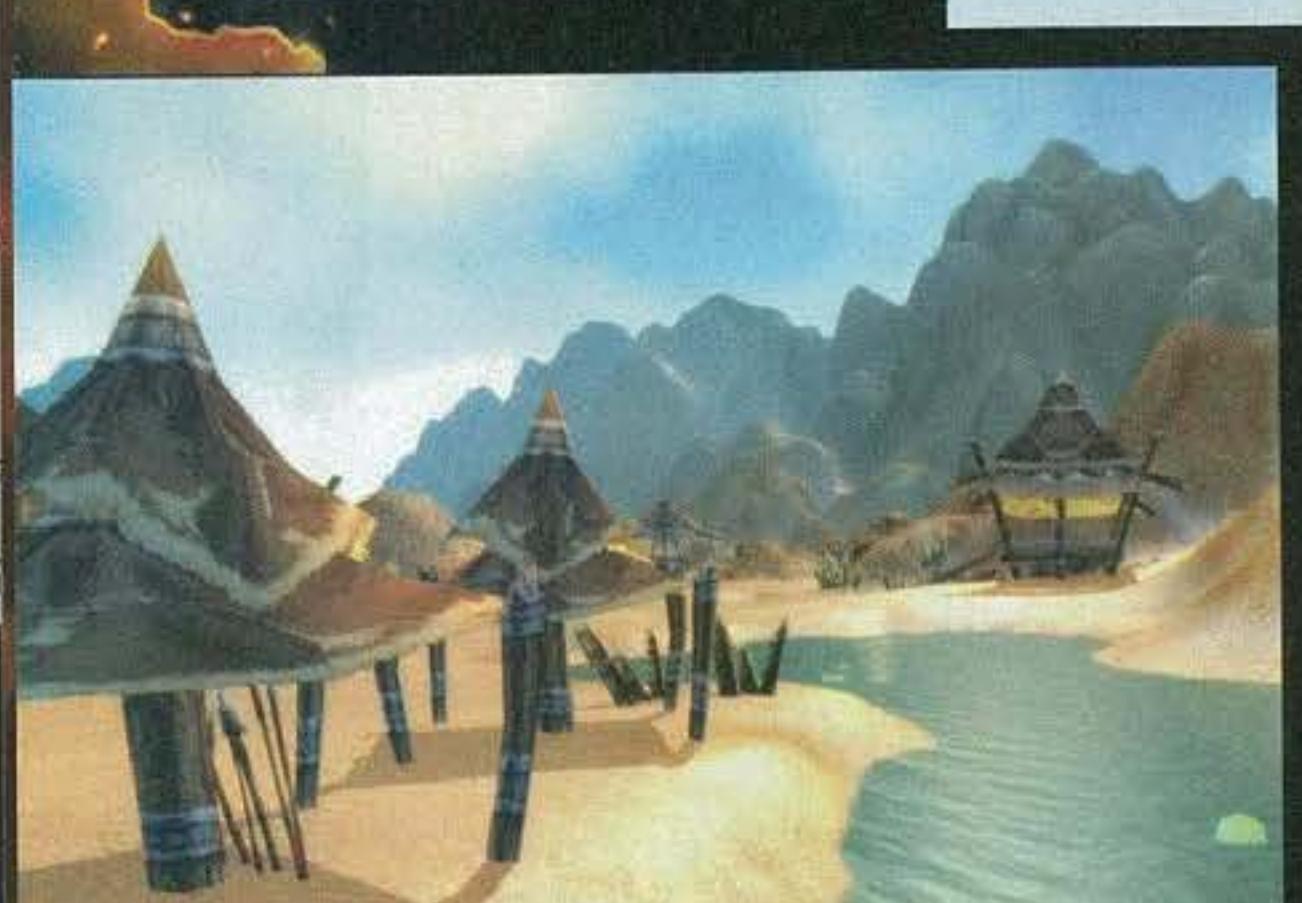
Evet, Orgrimmar şu an inşa halinde ve bunu görebiliyoruz!

Yeni bölgeler

Oncelikle beta'da level 82'ye kadar seviye atlandığını, bölge olarak da Mount Hyjal ve Vashj'ir bölgelerinin açık olduğunu belirtmek isterim. Mount Hyjal'ı The Burning Crusade'den hatırlayanız vardır elbette... Eskiden yeşillik olan (Buralar heeep yeşillikti...) bu bölge artık çorak ve lavlar ile kaplanmış durumda. Mount Hyjal'a girişimiz Moonglade'den gerçekleşiyor. Girdiğimizde The Ancients isimli Night Elf topluluğundan aldığımız görevler ile Shrine of Goldrinn bölgesini ele geçirerek Mount Hyjal'daki ilk kamp alanına erişmiş oluyoruz. Shrine of Goldrinn, Mount Hyjal'da yeşil kalan üç bölgeden biri. Diğerleri Shrine of Aviana ve Night Elflere ölümsüzlüğü veren World Tree'nin de içinde bulunduğu Nordrassil.

Time is Money Friend

Başlığı okur okumaz World of Warcraft oyuncularının aklında beliren ilk şey eminim ki Goblinler olmuştur. Bu sevimli yeşil dostlarımızın oyunda sadece mob olmaktan bir adım öteye geçip, Horde ırkına katıldığını zaten çok önceden öğrenmişik. Lost Isle'da başlayan Goblin maceralarımız oldukça eğlenceli görevler ile süslenmiş durumda. Yine beta'da kısıtlı



■ Thousand Needles
sular altında...





olan birçok şeyden biri de yeni ırkların giriş videolarının olmaması.

Goblin karakterimi yaratıp oyuna girdiğim andan itibaren ilk görevlerden biraz bahsedeyim. Goblin ırkı ile maceramız Kezan'da başlıyor. İlk görevimizi yeşil saçlı ve sevimli Goblin (Aslında hepsi sevimli.) Sassy Hardwrench'den alıyoruz. "Taking Care of Business" isimli bu görevde Sassy, bizden birkaç adım uzaklığımızdaki Foreman Dampwick'i bulmamızı ve ona özel bir eşyasını götürmemizi istiyor. Oldukça klasik olan bu görevin ardından yine klasik iki görev ile karşı karşıya kalıyoruz. "Trouble in the Mines" ve "Good Help is Hard to Find" isimli bu görevlerde bizden sekiz tane Tunnel Worms öldürmemiz ve sekiz tane garip garip dans eden Troller'i "adam" etmemiz (World of Warcraft: Kurtlar Vadisi?) isteniyor. Hemen aşağıda bulunan çukura inip, ilk görev olan Troller'i düzene sokmaya başlıyoruz. Devamında madenlere girip, Tunnel Wormları öldürüyoruz. Bu sırada level atlamiş olduğumdan gözüme daha evvel World of Warcraft'da yer almayan bir detay çarpıyor. Ekranın üzerinde level atladığımı belli eden "You've Reached Level 2" yazısı beliriyor. Çok gerekli olmayan ama güzel bir detay bu. Aynı şekilde yeni ability'lerde de level atlarken kine benzer bir ibare hemen ekranda beliriyor.

Bu tarz birkaç klasik görevden (Partideki Goblinler'i eğlendirme görevini saymıyorum ama. Çünkü bu görev de pek karşımıza çıkan görevlerden biri değil.) sonra bizden "The Great Bank of Heist" isimli görev ile birlikte Kezan'ın bankasını soyamamız isteniyor. Bunu isteyen ise ilk görevi aldığımız Sassy; kendisi hem yoldan, hem de bulunduğu evden cıkmış. Bize verilen araba ile bankanın yolunu tutuyoruz. Araba klasik Engineer bineklerinin bir benzeri. (Çok daha büyük olmasını saymıyorum.) Bankaya vardığımızda daha önce World of Warcraft'ta hiç rastlamadığımız türden bir görev şekliyle karşılaşıyoruz. Bu noktada doğru zamanda,

doğru tuşlara basmamız gerekiyor. Şunu da ekleyeyim: bu mini oyun tarzındaki yeni görev şekli sadece "doğru zamanda doğru tuşa basma" ile sınırlı değil. Daha farklı yeni görevler de oyunda mevcut.

Gilneas Kapıları açılıyor

Ben beta'ya Goblin'le başlamış olabilirim ama bir de Worgen gerceği var tabii ki.

Goblinler gibi oyuna yeni eklenen ırk olan Worgenlar (Kurt adamları) Alliance'in yanına katılmayı seçen taraf. Böylece Taurenler'dan sonra oyuna eklenen ve Alliance tarafından olan ilk hayvan ırkı. Bana sorarsanız Worgenlar, Alliance tarafından en karizmatik ırk. Başlangıç bölgeleri de diğer Alliance ırklarının en karanlık başlangıç bölgesi. (Nasıl karizma ▶



Light's Hope Chapel'da ■
sessiz sakin bir gün...



► olmasınlar... Horde'u ve bölgelerini en çok andıranır! Worgenlar'ın en dikkat çekici özelliği, normalde insan olarak gözükmelelere rağmen aksiyona girince ya da Darkflight özelliğini kullanınca kurta dönüşmeleri. Darkflight demişken Worgenlar'ın irksal özelliklerinden bahsedelim. Darkflight'ı kullandığınız takdirde hızınız 10 saniyeliğine 70% artıyor. Bunun yanı sıra pasif özellik olarak Viciousness (Verdiğiniz hasarı 1% arttırır.), Aberration (Üstünüzde bulunan curse ve disease'lerin süresini 15% azaltır.), Flayer (Skinning skill'inize 15 eklerken, deri yüzme hızınızı arttırır ve Skinning Knife'a ihtiyaç duymazsınız.)

Uçan binekler Azeroth'ta

Azeroth'da dünya değişiminin haricinde bizi bekleyen başka köklü değişimler de var tabii ki. Bunlardan belki de en önemli uçan bineklerin artık Azeroth'da kullanılabiliriyor olması. Bu noktada aklıma ilk gelen soru Kalimdor tarafindan Eastern Kingdoms tarafına uçarak gidip gidemeyeceğimdi. (Sanki yüzerek gidiliyor. Niye aklıma takıldıysa...) Evet, üzülerek belirtmek isterim ki uçulmuyor! Böylece beş yıl önce başladığım "yüzerek adalar arası geçiş yapma" hayalimin bir benzeri yine suların altına gömülmüş oldu.

Şöyleden genel bir kapanış yapmak gerekirse World of

Warcraft: Cataclysm'in beta'sı beni oldukça etkiledi. Azeroth'u sevgimden midir bilinmez ama Cataclysm, World of Warcraft'ın kaybettiği o eski heyecanı bir nebzə olsa da geri döndürüyor diyebilirim. Değişen bölgeler ve yeni gelen ırklar oyunun başlıca yenilikleri. Goblinler'in sevimli bölgelerinin yanına Worgenlar'ın karanlık tarafı eklenince dünya çok güzel bir hal almış. Birçok bölgenin açık olmamasını hesaba katarsak şu anki bölgelerin bile oyunu yeterince güzelleştirdiği bir gerçek. Bunların yanı sıra göze hoş gelen ve kullanılabilirliği kolaylaştırmak için yapılan ufak tefek arayüz güncellemeleri de unutulmamış. Blizzard yine dopdolu bir ekleni paketi ile gümbür gümbür geliyor. Henüz beta olmasına karşın uykusuz gecelere bir kez daha "merhaba" diyerek oyunumun başına dönüyorum.

"For da Horde!" ya da "Hell, its about time!" mı demeliyim. Hangi oyunu oynayacağım ben şimdi...

■ Emre Öztinaz



Guild level sistemi

World of Warcraft: Cataclysm'e eklenen yeni guild özellikleri gerçekten tüm WoW oyuncuları için önemli. Guild olarak tamamlayacağınız görevler ile açılacak olan bu özellikler nedir, ne işe yarıyor bir bakalım.

- 1- Fast Track [Rank 1]**
Tamamladığınız görevlerden ve öldürdüğünüz mob'lardan alacağınız XP'yi 5% artırtır.



- 2- Mount up**
Binek üzerindeki hızınızı 5% artırtır. (Battleground ve Arena haricinde.)



- 3- Mr. Popularity [Rank 1]**
Tamamladığınız görevlerden ve öldürdüğünüz mob'lardan alacağınız Rep. 5% artırtır.



- 4- Cash Flow [Rank 1]**
Her loot'ladığınız mob'dan kazanacağınız paranın %5'i ekstra olarak guild bankanize gidiyor.



- 5- Fast Track [Rank 2]**
Tamamladığınız görevlerden ve öldürdüğünüz mob'lardan alacağınız XP'yi 10% artırtır.



- 6- Reinforce [Rank 1]**
Öldüğünüzde item'larınız %5 daha az hasar alıyor.



- 7- Hasty Hearth**
Hearthstone'un süresini 15 dakika düşürüyor.



- 8- Reinforce [Rank 2]**
Öldüğünüzde item'larınız %10 daha az hasar alıyor.



- 9- Chug-A-Lug [Rank 1]**
Tüm guild'in yediği yemeklerden alacağı buff 50% daha uzun sürüyor.



- 10- Mobile banking**
Guild bankınızı yanınızda getiriyor. (Süresi bir saat.)



- 11- Mr. Popularity [Rank 2]**
Tamamladığınız görevlerden ve öldürdüğünüz mob'lardan alacağınız Rep. 10% artırtır.



- 12- Honorable Mention [Rank 1]**
Alacağınız Honor puanını 5% artırtır.



- 13- Working Overtime**
Skill puanınızın ilerleme şansını 10% artırtır.



- 14- The Quick and the Dead**
Ölüyken koşma hızınızı 100% artırtır. Bir arkadaşınızı 50% daha fazla sağlık ve mana ile canlanmasını sağlıyor.



- 15- Cash Flow [Rank 2]**
Her loot'ladığınız mob'dan kazanacağınız paranın %10'u ekstra olarak guild bankanize gidiyor.



- 16- Guild Mail**
Guild arasındaki mail'leşmeyi anında yapmanızı sağlıyor.



- 17- Everyone's a Hero [Rank 1]**
Heroism puanınızı 5% artırtır.



- 18- Honorable Mention [Rank 2]**
Alacağınız Honor puanını 10% artırtır.



- 19- Happy Hour**
Flask Cauldron kullanıldığında kazandığınız flask sayısını 100% artırtır.



- 20- Have Group, Will Travel**
Tüm raid'i / partiyi yanınızda summon'lamanızı sağlar. (Süresi iki saat.)



- 21- Chug-A-Lug [Rank 2]**
Tüm guild'in yediği yemeklerden alacağı buff 100% daha uzun sürüyor.



- 22- Bountiful Bags**
Mining, Skinning, Herbalism ve Disenchanting'den kazanacağınız malzeme sayısını 15% artırtır.



- 23- Bartering**
Vendordan satın alacağınız her şeyin 5% daha ucuz olmasını sağlıyor.



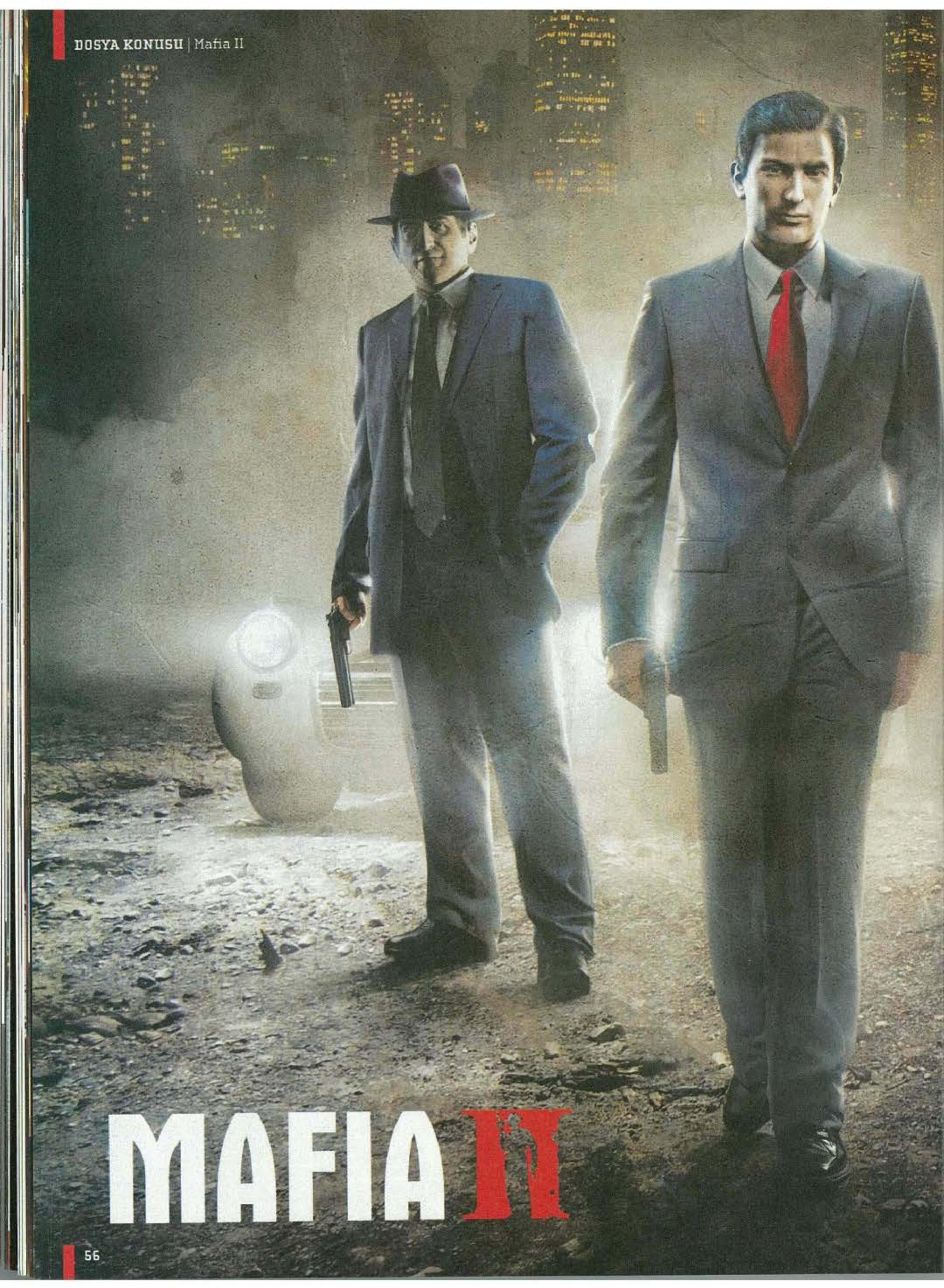
- 24- Everyone's a Hero [Rank 2]**
Heroism puanınızı 10% artırtır.



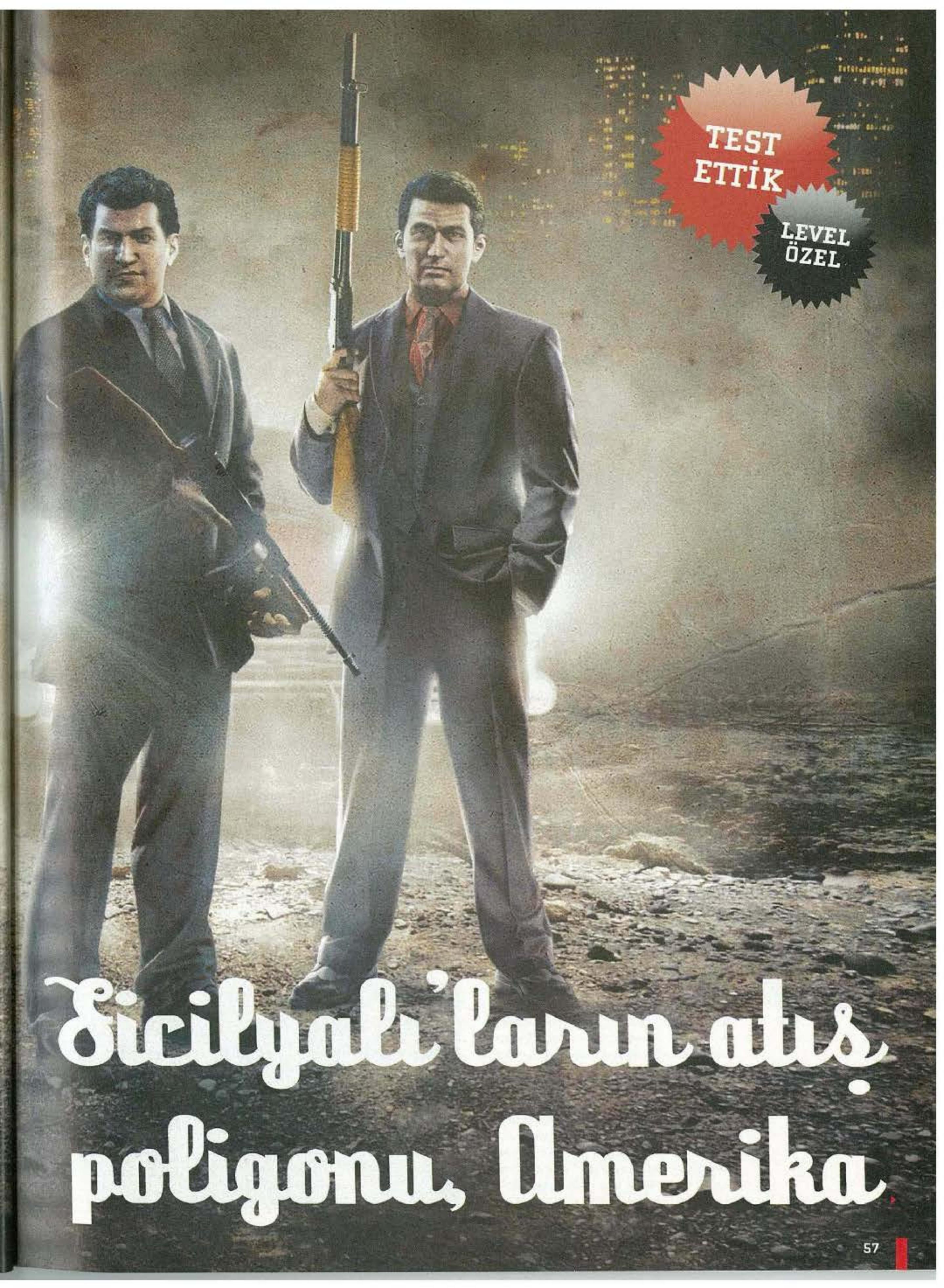
- 25- Mass Resurrection**
Tüm ölü olan parti / raid'i 35 sağlık ve 35 mana ile canlandırmayı sağlar. (Combat esnasında kullanılamıyor.)



Western Plaguelands'ın yeşerdiğini görmek güzel.



MAFIA III



TEST
ETTİK

LEVEL
ÖZEL

Şiciliyalların atış
polygonu, Amerika.



Radyo

1950'lerin müziklerini size sonuna kadar hissettirecek bir oyun oluyor. Mafia 2. Oyununda toplamda 120'ye yakın parça bulunacak ve hepsini birçok radyo kanalından dinleyebileceksiniz. Bulundığınız ortamlarda, evde veya arabada radyo kanallarına ulaşmak ve zevkinize göre bir kanalı seçmek size bırakılmış.

Mussolini'nin faşist rejimi İtalya'yı Amerika'ya taşımış, Amerika'nın "yasa dışı" kolları, daha da bir hızla büyümeye başlamıştır.

İtalya'da tutunamayan, başka ülkelere akarak kendine bir hayat kurma çabasına girişmiştir.

Amerika, mafyanın yuvası olmuştur.

Bu anlatıklarının hepsi, doğrudur ve doğru olmasaydı şu an bu satırlarda benim adım, benim emeğim geçmezdi...

İtalya'dan kopan bir adam, Vito... O diğerlerinden biraz daha farklı çünkü o bir göçmen olmasının yanında, Amerikan ordusunda askeri görevini yerine getirmeye çalışıyor. Fakat ne kadar güzeldir ki Joe adında kadim bir dostu var. Joe, Vito'nun onu ziyaretinden o kadar duygulanıyor, onu yanında o kadar çok istiyor ki askerlikten çekip alıyor onu. (Buradan şüphelenmeliydiğimizde Joe'nun ne ayak olduğunu...)

Joe eski arkadaşını gezdiriyor, ona evini açıyor. Ne var ki Vito, önce ailesiyle ilgilenmek istiyor fakat kısa sürede öğreniyor ki babası, ölmeden önce ailesine bir ton borç bırakmış. Üstelik bu borçları da tefeci adını vereceğimiz mafyatik isimlerden sağlamış. Bu para hızla ödenmezse, olacakları siz de biliyorsunuz, Vito da. Bu yüzden Joe'ya yardıma koşuyor Vito ve Joe'nun kısa sürede kazandığı paranın kaynağına o da yasa dışı yöntemlerle yaklaşıyor. Siyah takım elbisini giydiği gibi Thompson 1928'ini eline alıyor ve mafyanın küçük ama bir o kadar da belirgin bir sırrı olarak 1940'lara ismiyle katkıda bulunuyor...

Empire Bay'in sınırları

Küçük bir New York düşünün; anti-aliasing'i açınca güzelleşen, Apex PhysX'i aktif hale getirince hareketlenen... Bunları açmak içinse canavar gibi bir bilgisayara sahip olmanızı buyuran bir şehir.

Empire Bay, yaşayan bir kent. Grand Theft Auto IV'ün Liberty City'sinden daha detaylı, dönemi nedeniyle daha otantik. Bu şehirde takım elbisesi olmayana rastlamak imkansız; döpiyes giymeyen kadınlara hakaret ediliyor. Herkes çok şık, herkes çok klas. Üstelik robot da değiller. Belirli bir yönde yürüyüp amaçsızca dolanmalar şehirde. Şehrin her köşesinde muhabbet edenler, tartışanlar, birbiriley kartopu savaşı yapanlar, flört edenler, korna çalınca çantasını düşüren kadınlar... Ne isterseniz görebiliyorsunuz.

Hafif hafif kar yağıyor Empire Bay'in sokaklarına, çatı-

▀ **Yayaların her zaman geçiş üstünlüğü vardır! Bunu lütfen kafaniza sokun artık!**





NEREDE, NE VAR?



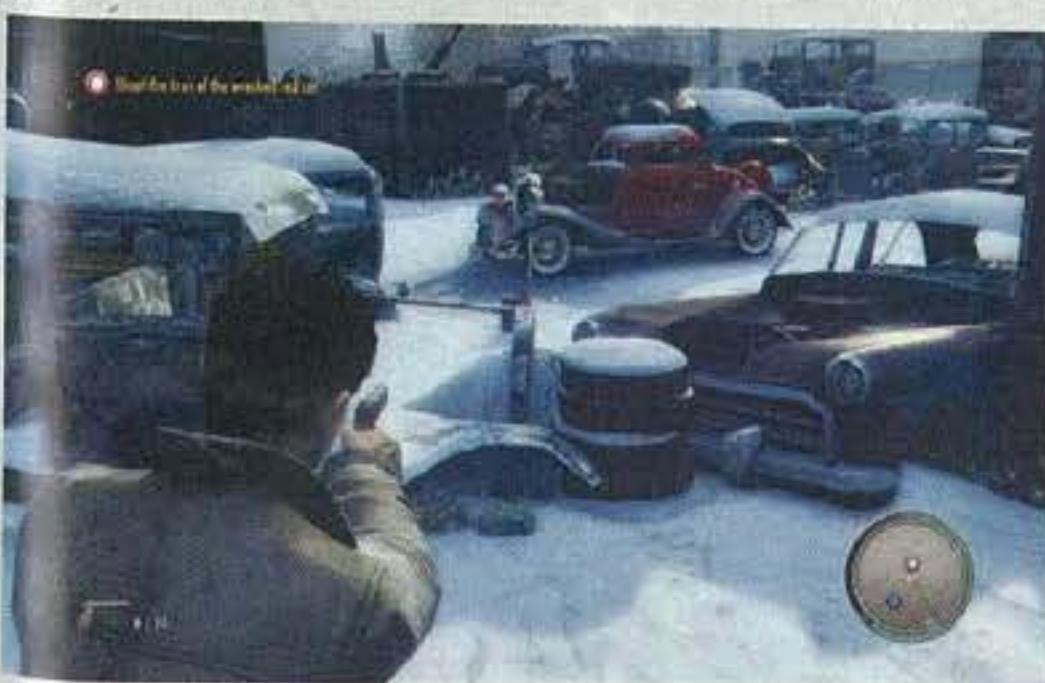
Her ne kadar ekranın bir köşesinden yakındaki barları, araç tamirhanelerini veya önemli bölgeleri görebilseniz de bazen daha net bir şekilde nereye gitmeniz gerektiğini öğrenmeniz gerekebiliyor. Böyle bir durumda da basıyorsunuz Tab tuşuna ve haritayı açıyorsunuz.

Haritada ziyaret ettiğiniz veya yakınından geçtiğiniz her türlü önemli bölge işaretleniyor. Bunlar arasında barlar, giyim satıp alabileceğiniz dükkanlar, araba servisleri, silah dükkanları ve görevinize ilgili olan diğer noktalar görülebiliyor. Dilerseniz gitmek istediğiniz noktaya bir işaret koyuyorsunuz ve her zaman görebildiğiniz ufak haritanızda yol sizin için çizilmiş oluyor. (GPS sistemi o zamanlarda bile varmış!)

İşte... Fakat anlıyoruz ki kar daha önceden yağmış ve hava da bu karı eritemeyecek kadar soğuk; tüm sokaklarda ince bir kar tabakası görmek mümkün zira.

Detaylar... Mesela Vito'nun karda bıraktığı ayak izleri. Bir araba; karda kalkmak için patinaj çekiyor. Peki ya o fırlayan çakılları görebilmek? Bence paha biçilemez. Arabaların ilerlerken egzozlarının hafif hafif oynamasına bakarken kaza yapmak? İşte buna paha biçmek zorunda kalacaksınız.

Araç modellemeleri, araçlardaki hasarlar, en ufak çizikler... Bunalardan bahsetmek bile istemiyorum çünkü Mafia II'de gördüğüm detayların yanında hafif kalıyorlar. Ha, nedir, her binaya giremiyorsunuzdur, bazı kaplamalar hoodie ediyor, bunlar gözden kaçması gereken, ufak tatsızlıklar. Çerçeveyin tümüne baktığımızda, ortadaki ürün gerçekten göz kamaştırıcı.



Joe'nun izinden

Joe bize bir şeyler anlatmak için dairesine çağrıyor fakat ben onu dinlemedim... Onun yerine dağınık yatağına baktım, masasında neler duruyor, onları inceledim, sandalyelerin çiziklerini ve eskimişliklerine takıldım... Empire Bay'in açık hava alanları gibi iç mekanları da detay kaynıyordu. Zaten bunu bekliyordum fakat gözlerimle görmek, başkaymış.

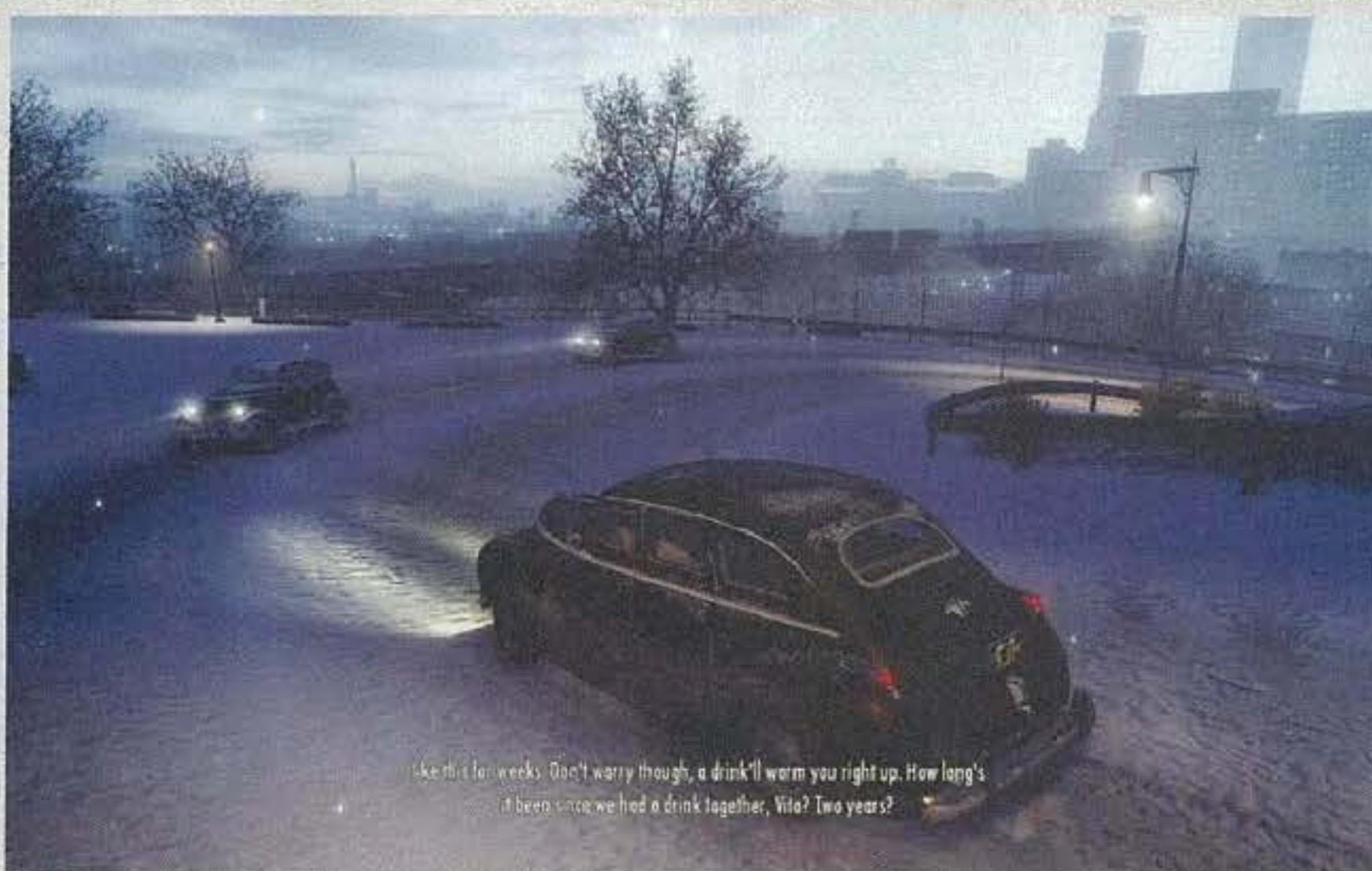
Ne demişti, borcumuz var, onu ödememiz gerekiyor. Bu, oyunun ilk bölümünü zaten. Peki ben neyi oynadım? Tüm oyunu mu? Hayır. Türkiye'de sadece LEVEL'a gönderilen, oyun piyasaya çıkmadan önceki en son / güncel "ilk bakiş" sürümüne sahiptik ve hiç de kısa sayılacak dört büyük bölümde oyunu test etme imkanım oldu. Bu konuda anlaştıysak Joe'ya dönmem istiyorum çünkü ondan bir isteğim var: 2000\$.

Vito'nun tefecilere ödemesi gereken 2000\$'ı kısa yoldan temin etmenin yolunun hırsızlıktan geçtiğini gösteriyor Joe. (Boyle arkadaş mı olur?) Vito bunun için bir araba çalmak zorunda kalıyor. Joe'nun hurdacı arkadaşı meğerse Joe'dan daha da mafyatık bir insanmış... Vito'ya diyor ki, "Bana şu model arabayı getir. Yalnız polisleri peşine takarsan, seni tanımam." "Eyvallah." diyor Vito ve arabayı çalmak için mekana gidiyor. Neyse ki bundan önce bir araba çalmıştı. Üstelik camını kırarak değil; kilidini açarak...

Şunu anlıyoruz ki oyunda araçları çalmanın iki yolu var. Pardon üç... Bunalardan ilki, seyr halindeki bir aracı bir şekilde durdurup sürücüsünü dışarı atma suretiyle, çalışan araca binmek. Kolay. İkinci yol da kolay; park halindeki bir araca yaklaşır ve camını kırıp kapısını açıveriyorsunuz. En az dikkat çekmenizi sağlayan ve en

► Bu adamlara çok yaklaşırsanız, sizi tanıyor ve ortaklı birbirine katıyorlar.

■ Gece olduğunda Empire Bay daha bir güzel...



► zor yol ise çilingirlik yapmak. Bu yöntemi seçtiğiniz takdirde, ekranın sağ kısmında bir mekanizma gözükyor. Buradaki kolları yeşil bölgeye getirip çevirmek gerekiyor ve hata yaparsanız, bir önceki kol da boşça çıkıyor; bir adım geriye gitmiş oluyorsunuz. Kolların yeşil bölgede durduğu zaman dilimi çok az olduğu için reflekslerinizi harekete geçirmeniz gerekiyor fakat endişelenmeyin; birkaç kilit açtıktan sonra bu konuda hata yapmaz hale bile gelebiliyorsunuz.

Joe'nun hurdacı arkadaşının bizi yolladığı bölgedeki arabayı çalmak için bölgeye giderken, Joe elimize bir de tabanca tutuşturuyor ve bunu iyi ki de yapıyor. Arabayı almak için harekete geçtiğimizde birkaç siyahi arkadaş bize saldırıyor ve silahımızla kendimizi savunmak zorunda kalıyoruz...

Ateş etmenin renkli dünyası

Ateş falan deyince aklıma geldi. Arkadaşlar hava 44. civarında şu an. Şu an dediğim gece 12. Gece 12'de 44 derece olmaz. Zaten biraz abartıyorum ama şu odaya niye bir klima takırmadım, hala anlayamamış değilim.

Neyse ki oyunda birkaç saat kar gördüm de psikolojik olarak serinledim. (Telefona üflemek gibi...) Ne var ki konumuz kar veya sıcak değil, silahlar ve oyundaki yerleri.

Basit bir tabancamız oluyor ilk bölümde ama bu tabancayla yapacağımız başarılı bir "headshot", düşmanımızı anında yere indiriyor. Sağ mouse



tuşıyla hedef alıyor, sol ile ateşliyoruz üstelik; olay bu kadar da kolay. 1, 2, 3 ve 4 tuşları farklı silahlara geçişte kullanılıyor, saklanmamız gerekişinde sol Ctrl tuşunu kullanıyoruz. Siper alma mekanizması Gears of War'la olan karşılaşırılmaz ama yine de gayet iyi çalışıyor. Benim tek derdim, siper aldıktan sonra istediğim yönden bir türlü çıkmayıp ancak ayağa kalktığında istediğim performansı alamamemdi. Eh, öyle kabak gibi ortaya çıkışınca da kurşunları yiyorsunuz ister istemez. Neyse ki artık çoğu oyundan alıştığımız üzere, sağlığımız biraz bekleyince yerine geliyor fakat Vito herhangi bir zırha sahip olmadığı için kurşunlara pek fazla dayanamıyor; yatıyor olduğu yere...

Tabancadan kurtulduğumuz anın ismi de Buzzsaw adındaki bölümümüz. Burada bir anda tabancayı cebimize koyup, Almanlar'ın ünlü silahı MG-42'ye geçiyoruz. MG-42 ile bir binanın önünü temizlediğimiz bölümde, makineli tüfeğin ne büyük bir nimet olduğu bir kez daha anlaşılıyor ve buradan çıktıktan sonra bir Thompson 1928'e konarak, düşmanlarımızı kurşunlarla delik deşip etmeye başlıyoruz.

Oyundaki vuruş hissyatını fazlasıyla beğendiğimi söylemek istiyorum. Ayrıca her silah, kendisi gibi davranışır; Thompson pompalı tüfek gibi tepki vermiyor, MG-42'yi mukavva kutu gibi elinizde taşıyamıyorsunuz.

Yakın dövüş



Vur!

Sol mouse tuşıyla art arda üç tane hafif vuruş, sağ mouse tuşıyla art arda iki tane "sağlam" vuruş yapabiliyoruz. Dikkat edilmesi gereken nokta, bu vuruşların rakibin suratına oturması.



O sana vursun...

Kaçırdığınız her yumruk, size kontra-atak olarak geri dönüyor. Kendinizi savunmanız veya geri çekilmeniz lazımlı yoksa kendinizi yerde bulursunuz.



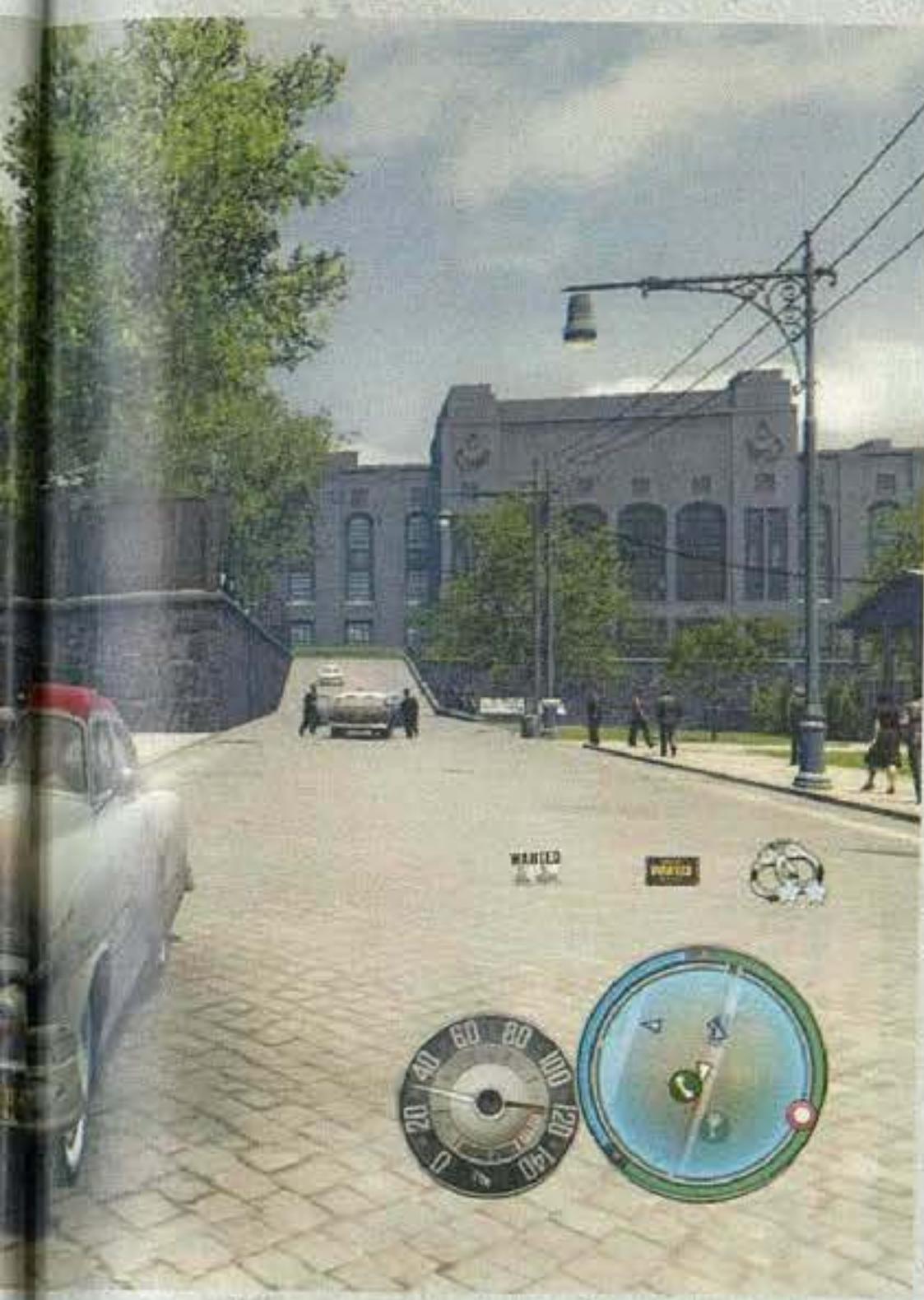
Savun!

Kaçmak erkekliğin yüzde kaçıdı? Savunmak, en az kaçmak kadar önemlidir. Space tuşuna elinizi basılı tuttuğunuzda Vito gard alıyor ve gelen saldırıyı savutuyor. Bunu yaptıktan sonra da düşmanın açığını yakalıyor ve...



Patlat ağızına gitsin!

Yeterince dayak yiyan rakibiniz, bir süre sersemliyor ve bu sırada belirtilen mouse tuşuna basarsanız, onu sık bir şekilde yere indirebiliyorsunuz. Knock Out!



Ateşli silahlarla hiçbir derdim olmamasına rağmen şöyle bir özellik hiç de fena gitmezdi diyorum; bir düşmana yeterince yaklaştıca bir nevi "signature shot", yani tek atışta şekilde bir ölüme imza atabiliirdik. Olmamış; yapacak bir şey yok...

Aynasızlar!

Siyahi arkadaşımızı ortadan kaldırıp kaldığımız aracı hurdacıya götürürektik hatırlarsınız. Peki ya polisler, onları ne yapacaksınız? Peşinizdeki polisler, kaçmanız lazım diyorum!

Şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki bu oyundaki polislerin kafası çalışmıyor. Belki oyunun farklı zorluk seviyeleri olur da biraz akıllanırlar ama benim oynadığım dört bölümde bayağı saçma hareket ediyorlardı.

Polislerle başınızı derde girmesi için çok uğraşmanıza gerek yok; saylıklarından bir tanesini yapın yeter. Örneğin bir aracın içindeyseniz, bir polisin önünde hız yapmanız, onun peşinize düşmesi için yeterli. Herhangi bir polis aracına hafifçe dokunmanız veya bodoslama araca girmeniz de polis sirenlerini harekete geçiriyor. Bitmedi; eğer polisin gözünün önünde araç çalarsanız, hem polisler peşinize düşüyor, hem çalıntı araç kullandığınız tespit ediliyor, hem de mimleniyorsunuz. Aracınızı boyatsanız bile eşkaliniz belli olduğu için polis yine de siz görebiliyor; bundan kurtulmak için de kıyafetlerinizi değiştirmeniz gerekiyor.

Sayet ki peşinize polisler düşerse panik yapmayın. Aracınızı daha hızlı kullanmak ve birkaç sokaga aniden sapmak, polisle-



rin peşinizi bırakması anlamına geliyor. Bunu yapmasanız bile polisler yine de çok uyuz davranışlı. Araçlarından inmekten bile acılar maalesef, trafikte öylece bekliyorlar.

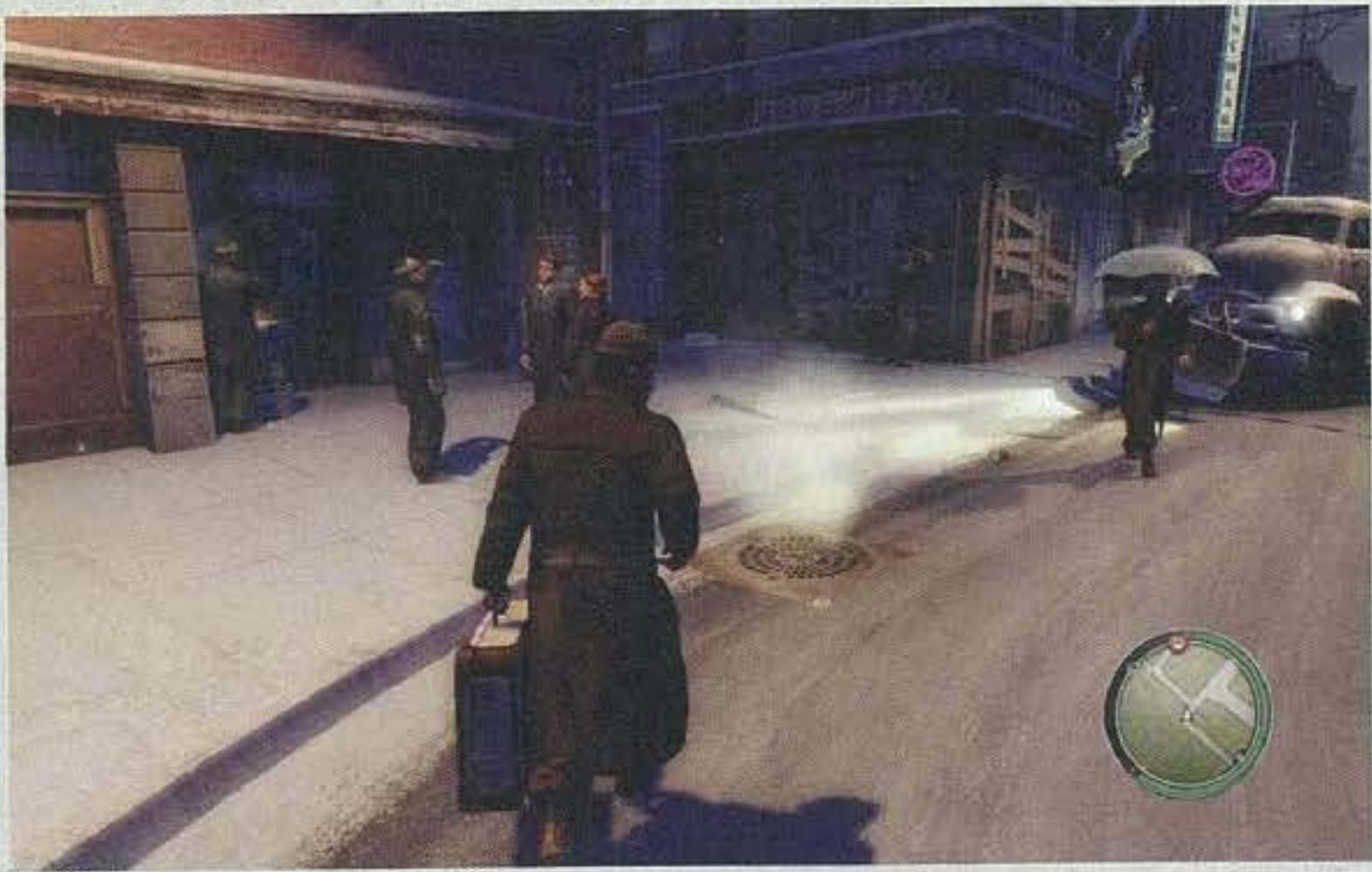
Polis mevzusunu pek anlayamadım. Kesinlikle daha iyi bir yapay zekaya sahip olmaları gerektiğini düşünüyorum fakat belki de oyunun tam sürümünde daha iyi bir performans sergilerler.

Rüzgar gibi...

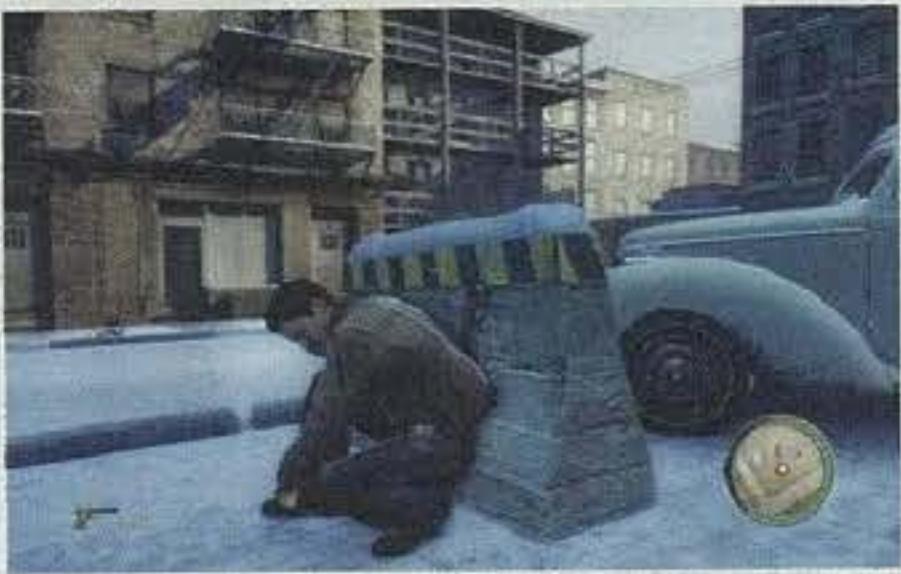
Vito, çevik bir adam. Sürekli koşabiliyor mesela ama bir noktadan, diğerine ilerlemenin en iyi yolu koşmak değil bu oyunda. Bir araca binmelisiniz ve o aracı da kontrol edebilmelisiniz; benim yapamadığım gibi değil yani...

Yillardır bilgisayarda yarış veya TPS oynamamanın ➤





**Unutmayın; siper almak
hayat kurtarır.**

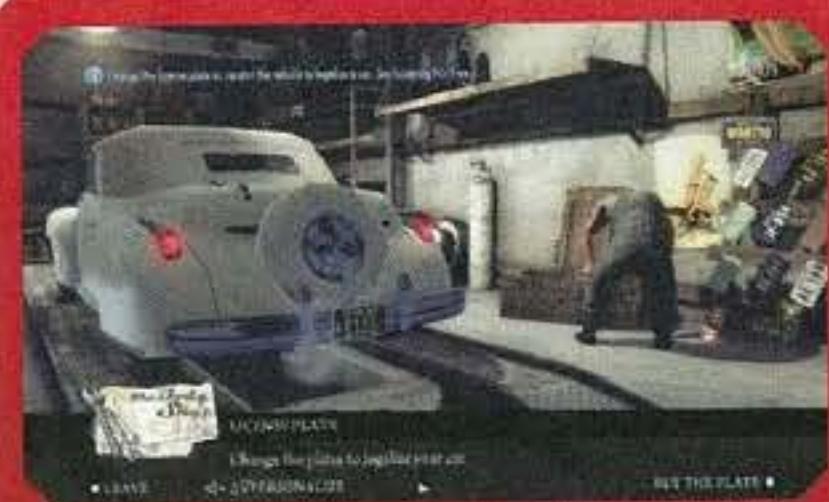


getirdiği hantallılıkla, bu oyunda da tökezledim. Araçları kontrol etmek benim için bir eziyete dönüştü çünkü ben sağa basıyorum, o araç sağa dönüyor... 90 derece! Gamepad'lerin analog kollarının hassasiyetini aradım, bulamadım. Neyse ki dördüncü bölümde artık araçları istedigim şekilde kontrol edebiliyordum ama biraz hız yaptıktan sonra o araç kendi başına göre hareket ediyordu. Burada da sorunun bende olmadığını anladım çünkü o devirdeki araçlar fazla hızlanınca meğerse direksiyon hakimiyeti de yok oluyormuş!

Araçların birbirlerinden farklı yol tutuşlarının olması, bazlarının hiç hızlanmaması, bazlarının fazlaıyla çabuk hızlanıp öndeği araca bindirmesi gibi varyasyonlar da oyun mekanigue olumlu etkiler yapmış; hoşuma gitmedi desem yalan olur.

Araçları dört farklı kamera açısından kontrol edebilmek, kornamızı çalıp araçları yoldan çıkarmanın, yayaları korkutmanın ve onları şekeiten sokabilmenin gü-

50'LER STİLİ MODİFYE



Çalınan bir aracı çalındığı haliyle kullanmak, bu oyuna yakışmaz; daha da iyisi o döneme yakınsa. Güzelim arabaları sağ, solu göçmuş bir şekilde kullanmanız için şehrin birçok noktasına araç tamirhaneleri yerleştirilmiş.

Bir aracı çaldıktan sonra hemen buraya getirmenizi öneririm. Böylelikle plakasını değiştirip o aracı yasal hale getirebilirsınız. (Görseldeki plakaya dikkatinizi çekiyorum.) Plakayı hallettikten sonra aracı modifiye etmeye geliyor sira. Öncelikle boyasını değiştirin. Şöyleda karanlık bir tona getirin mesela. Sonra jantlar... Jantlar günümüzdekilerden biraz farklı; öyle 16 kollu, ninja yıldızı görünlümüş jantlar yok. Daha klasik modeller bulunuyor seçenekler arasında ama aracın havasını değiştiriyo- lar yine de. Jantlarla işiniz bittiğten sonra da motoru güçlendiriyor ve cüzi bir miktar bayılıp o mekanı terk ediyorsunuz. Ve şunu unutmayın ki görevler sırasında da bu tamirhaneleri kullanmak serbest; böylece aracın patlayıp yok olmasına gerekenden böülümlerde ölümden donebiliyorsunuz.

ziliklerini de yaşamadan geçmeyin diyor ve bu konuyu kapatıyorum.

Bahar mı geldi?

Oyunun elimizdeki özel versiyonunun ilk iki bölümü 1940'larda ve kış aylarında geçiyordu. Sonraki iki bölüm ise Empire Bay'in yeşil yüzünü gösterdi.

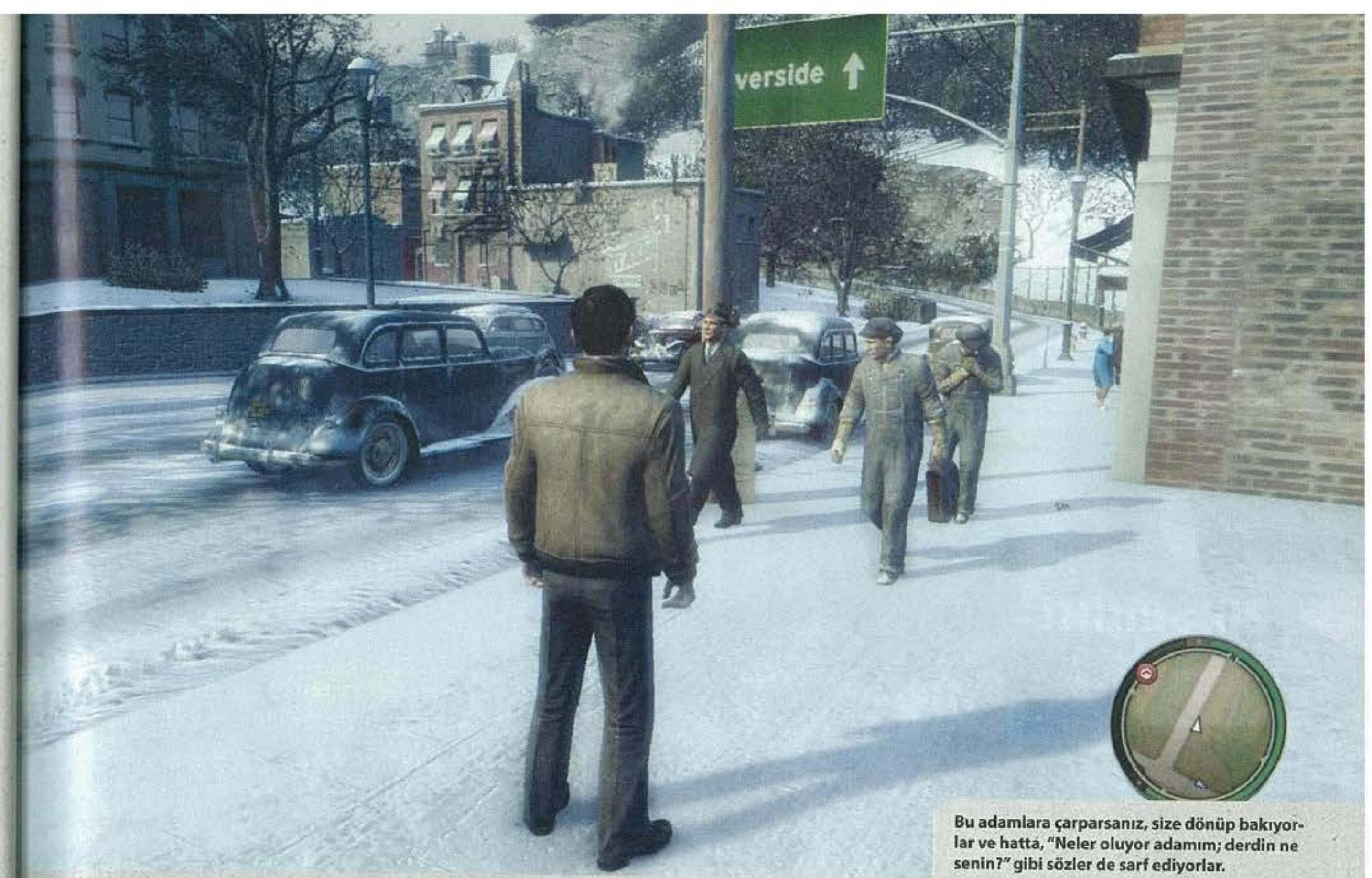
Savaş sonrası yılları konu alan bu bahar kokulu bölüm- lerin ikincisinde, Vito artık mafyada ileri bir pozisyon'a gelmiş ve sık bir evde oturmaktaydı. Bir sabah kalktı- gında telefon çaldı ve Falcone'nin onu Joe'nun evinde beklediği haberi geldi. Falcone, ezeli düşmanı Alberto Clemente'den kurtulmak istiyordu ve bu iş için de Vito ve arkadaşı Joe'yu seçmişti. Clemente, Empire Arms adındaki yüksek bir binanın üst katlarında bir toplantıda olacaktı ve o katı bombayla havaya uçurmak da bizim görevimizdi.

Öncelikle o kata çıkmalıydık. Ne yaptı; temizlikçi arkadaşımızdan ikisinin üniformasını giydik. Şimdi o kata çıkmak için bir bahanemiz olmalıydı ve neyse ki



**Buzdolabından bir şeyler yiip
içerseniz, sağlığınız maksimum
seviyeye ulaşıyor.**





Bu adamlara çarparsanız, size dönüp bakıylar ve hatta, "Neler oluyor adamım; derdin ne senin?" gibi sözler de sarf ediyorlar.



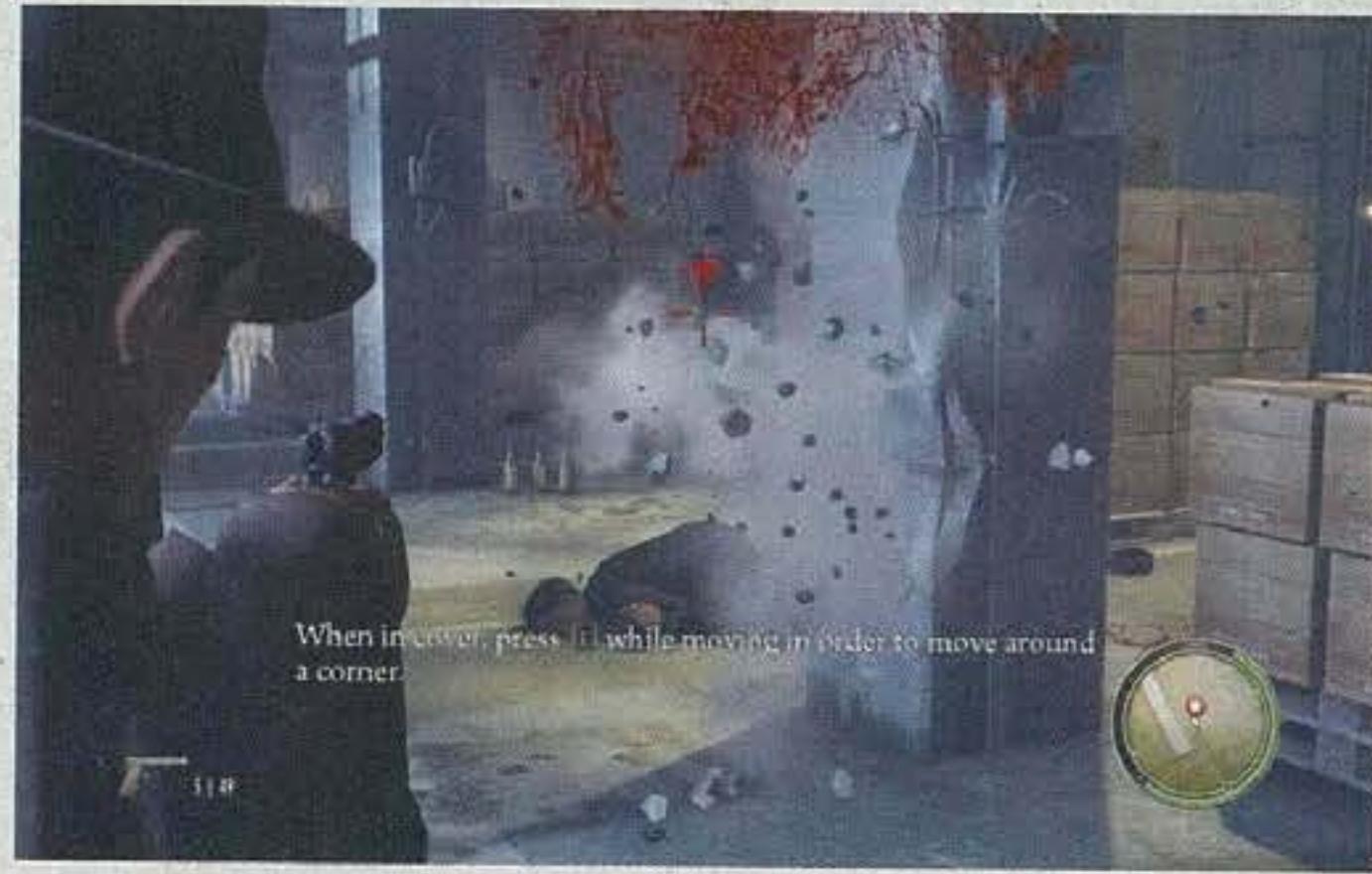
fırsat ayağımıza geldi; Clemente birisini temizlemiştir ve izin yok edilmesi gerekiyordu.

Vito'yu kontrol ederek toplantı salonun çıktığında Joe'ya bombayı yerleştirmesi için yardım ettim ve şüphe çekmemek için Clemente'nin pisliğini de temizledim. Şimdi bombanın hem yakın, hem de güvenli bir noktadan yok edilmesi gerekiyordu ve bunun için de cephe temizliğiyle uğraşan arkadaşının iskelesine gitmek lazımdı.

İskele çatıda olduğu için çatıya çıktıktı Joe ile. Ve gördük ki çatıda Clemente'nin bir ton adamı var. Neyse ki yalıtmıştı ve buradaki çatışma aşağı katlara gitmedi. Joe ile iskeleye bindik, Clemente'nin katını geçip birkaç kat aşağı indik ve bombayı patlattık! Ne var ki bomba biraz erken patlamıştı ve Clemente lavabodaydı. Clemente ölmemişti ve onu kovalamamız gerekiyordu. Yoğun bir çatışmanın ardından Clemente'yi garaja kadar takip ettik ve...

Beklentilerinizi her türlü karşılayacak bir oyun olmuş durumda Mafia II. Bazı hataları var; bazı yönleri biraz çağın gerisinde ama oyun o kadar detaylı görünüyor, atmosfer o kadar yoğun hissediliyor ki bu oyunu sevenlerin çoğunluk olacağını düşünüyorum. Şurada 27 Ağustos'a bir şey kalmadı; biraz daha sabredin ve 1940'ların ruhunu yaşamaya kendinizi hazırlayın.

■ Tuna Şentuna



inceleme

Beklediğimize değil!

Yillardır sabırsızlıkla beklediğimiz yeni Starcraft oyunu Starcraft II: Wings of Liberty, sonunda 27 Temmuz'da piyasaya sürüldü ve bizi bir anda kapanına düşürüverdi. Bugüne kadar sadece multiplayer modunu test edebildiğimiz oyun, senaryo modıyla da beğenimizi topladı ve an itibarıyle

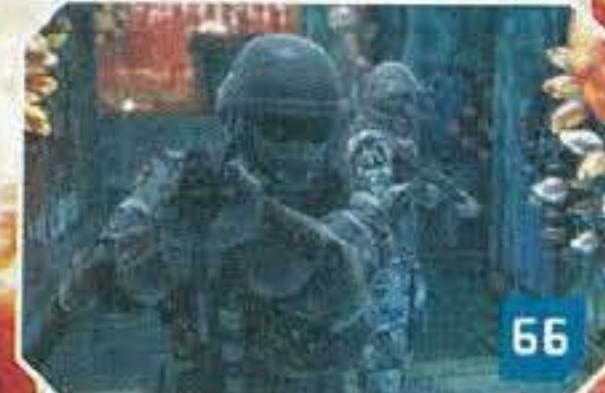
Starcraft hayranlarını ekran başına hapsetmiş durumda. Olur da kendinizi bu hapisten kurtarırsanız ne yapacaksınız peki? Singularity ile Sovyetler Birliği'nin rüyasına tanık olabilir, All Points Bulletin ile hırsız ya da polis rolüne bürünebilir, Sniper: Ghost Warrior ile yüzlerce metre öteden kelle avlayabilirsiniz.



StarCraft II: Wings of Liberty

Sonunda beklenen gün geldi, 10 yılı aşkın hasret sonra erdi ve sabırsızlıkla beklenen oyun piyasaya sürüldü!

72



66

Singularity

Kimileri BioShock'a benzetti, kimileri anlam veremedi ama Sovyetler Birliği'nin E99 üzerine kurduğu rüya açığa çıktı.



70

Sniper: Ghost Warrior

Bir köşeye tünüp işini sakın sakın halletmeyi sevenlerden seniz, Sniper'in devam oyununa katlanmak isteyebilirsiniz.



78

All Points Bulletin

İlk bakışta Grand Theft Auto'nun online versiyonu gibi görünen oyun, geleceğe doğru atılan önemli bir adım.

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdigimiz ödül



Gümüş

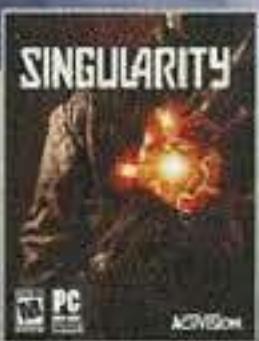
8,5 - 9,5 puan alan oyunlara verdigimiz ödül



Bronz

8 - 8,5 puan alan oyunlara verdigimiz ödül

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



SINGULARITY
Yapım Raven Software
Distributor Activision
Türkçe FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.singularity-game.com
Türkiye Dağıtıcı Aral

Notlar

Katorga-12'nin
her yeni kağıtlar
yazılmış notlar
ve ses kayıtlarıyla
devam. Bunlara göz
atmanızı öneririm
zira Katorga-12 o
hale nasıl gelmiş
gelişken insanlar
ne yapmış,
bunları ancak
bu notlardan ve
ses kayıtlarından
öğrenebiliyor
sunuz. (Kırık ses
kayıtlarını TMD ile yenilemeye
unutmayın.)

Singularity

Atom bombası yerine E99

Ver konusu film olsun, ver malzemeyi oyuna
dönüşün... Mesela Uruguay tarihini verirsen, bu
bir "konu" sayılmadığı için bir "yapım"a dönüşmesi
zor olur. Ama onun yerine bırak Rusya'yı, sal Amerika'yı, bak
neler çıkıyor ortaya...

Yılların eskitemediği Rusya - Amerika kavgası bir kez
daha, -bikmadan, usanmadan- bir oyuna daha konu olmuş
durumda. Ve tabii ki gizli araştırmalar yapan ülke Rusya ve
bu gizliliğe göz diken ülke de Amerika.

E99 adında bir madde buluyor Ruslar. Atom bombasından
daha tehlikeli, çok daha "enteresan işler" e yarayan bir
madde... Katorga-12 adındaki gizli bir bölgede deneyler
yapılıyor, E99 uzun bir test aşamasından geçiyor fakat
bu madde yavaş yavaş çevresindeki insanları etkilemeye
başlıyor. Katorga-12'ye ne olduğu tam bilinmezlik
icerisindeyken, Amerika olaya el atıyor ve birkaç asker
yolluyor bu bölgeye. Kahramanımız Nate Renko alana iniş
yaparken bir şeylerin ters gittiği de kendini en korkunc
şekliyle gösteriyor...

From Russia with Love

Bioshock'u veya S.T.A.L.K.E.R.'ı oynamamış bünyeler
oyuna adım attıklarında "Vay canına!" diyeceklerdir; şahit
oldum, oradan biliyorum. Bu oyunları oynayanlar ise "Oh,
this game is totally like Bioshock man!" gibi bir tavıra
bürünecelerdir. (İngilizce oyun oynamaktan, İngilizce
konur olduk.)

Evet, oyun Bioshock'a benziyor ve evet, zaman zaman

S.T.A.L.K.E.R.'ın sinir bozucu, korkutucu anları da oyunda yer
aliyor. Ne var ki bunlar, oyunu çok da kötü bir yere götürmemiştir.

Dediğim gibi kahramanımızın adı Nate Renko ve Katorga-
12'nin ne olup da bu hale geldiğini araştırması gerekiyor. Biraz
etrafı kolaçan ettiğinden sonra bölgede yalnız olmadığını anlıyor
zira adayı Rus askerleri ve Rus zombileri istila etmiş durumda.

İşin güzel tarafıysa şu ki kahramanımız, canımız, ciğerimiz
Renko güçsüz değil. Aksine oyunun sonlarına doğru kendisi
yürüyen bir kiyamete dönüşüyor. (Dünyada birden fazla kiyamet
bulunması durumuna paradoks veya talihsizlik denebilir.)

Oyunun hemen başında sadece Centurion adında bir
tabancıyla kendini savunuyor Renko. Kısa bir süre sonra bir makineli
tüfeye kavuşuyor ve ardından da TMD gücünü alıyor.

TMD gücü, Singularity'yi özel yapan, bu oyunu oynanacak



E99 yüzünden zaman zaman, zaman kayması olabiliyor ve geçmişte orada neler olduğunu gözle rinizle görebiliyorsunuz.



kıvama getiren özellikler bütünü. E99 ile çalışan TMD cihazı, Renko'nun sol eline takılıyor ve bu noktadan sonra Renko, düşmanlarını, onların akıllarına gelmeyecek şekillerde ortadan kaldırıyor.

TMD'yi aldıktan sonra ilk yapacağınız şey büyük ihtimale düşmanlarınızı yaşılandıracak kule dönüşmelerini sağlamak olacak. Ne var ki bu gücü kullanmak TMD'nin enerjisini kısa sürede bitirdiği için bu özelliğe ancak başınız sıkıştığında başvuracaksınız. TMD'nin Deadlock gücü olan zamanı yavaşlatma özelliği, kullanmayı başarısız bir grup düşmanı oldukça yere civileme konusunda çok başarılı. Ne var ki bu gücü kullanmak da maharet istiyor ve savaşın ortasında, "Dur, şunları yavaşlatayım iki dakika" demiyorsunuz ve direkt olarak kafalarına birkaç el ateş ediyorsunuz. (Tecrübeyle sabittir.)

Objeleri kaldırma özelliği gibi standart bir özelliğin yanında, TMD ile yapabileceğiniz bir başka özellik daha var ki bunu oyun boyunca bolca kullanacaksınız. TMD, E99'la bir şekilde etkileş-

SİLAH VE TMD MAKİNELERİ

Oyun boyunca birçok yerde silahlarınız ve TMD gücünüz için bir takım makineler göreceksiniz. Bunların ne işe yarıdığını bir bakalım isterseniz...



Weapon Locker

Renko yanında sadece iki tane silah taşıyabildiği için Weapon Locker'larla başvurmak durumunda kalıyor. Burada silahları değiştirebiliyor, silahları silah puanlarıyla güçlendirilebiliyor. Silah güçlendirme işlemi üç alanda yapılmıyor. Silahın mermi gücü, hassasiyeti veya şarjör boyutunu artırmak sizin elinizde. İlk aşamada bu özellikler sadece bir silah puanı isterken, ikinci aşama için iki silah puanı gerekiyor ve bu puanlar hiç de kolay bulunmuyor.



Augmentor

TMD gücünüzü güç katmak için kullanmanız gereken yer Augmentor. Burada her yapacağınız işlem, çevrede bulduğunuz E99 enerji kutularına mal oluyor. TMD Equipment, TMD Perks ve Hero Perks olarak üçe ayrılıyor Augmentor'un işlevleri. TMD Equipment'dan seçtiğiniz özellikler, kaç tane TMD slot'ınız varsa, o kadar slot'a atanabiliyor. (Ben iki yer açabildim oyunun sonuna kadar.)

TMD Perks Impulse ve Deadlock gücünüzü geliştirebilmenize olanak tanıyor ve Hero Perks, karakterinizin E99 enerjisinden, sağlık paketlerinden aldığı sağlık puanına kadar birçok alanda karakterizi geliştirmenizi sağlıyor.



me geçmiş olan her türlü nesnenin zaman çizgisinde istenilen yöne hareket etmesini sağlayabildiği için, o önungüze kırık bir şekilde duran ve yukarı çıkmazla izin vermeyen merdiveni, kısa bir sürede yıllar önceki yeni haline döndürürebiliyor. Aynı şekilde kapalı dolaplardaki kilitleri ortadan kaldırıyor, bir kutuyu eskiştikten sonra kriko kıvamında kullanılmak üzere yenileyebiliyorsunuz.

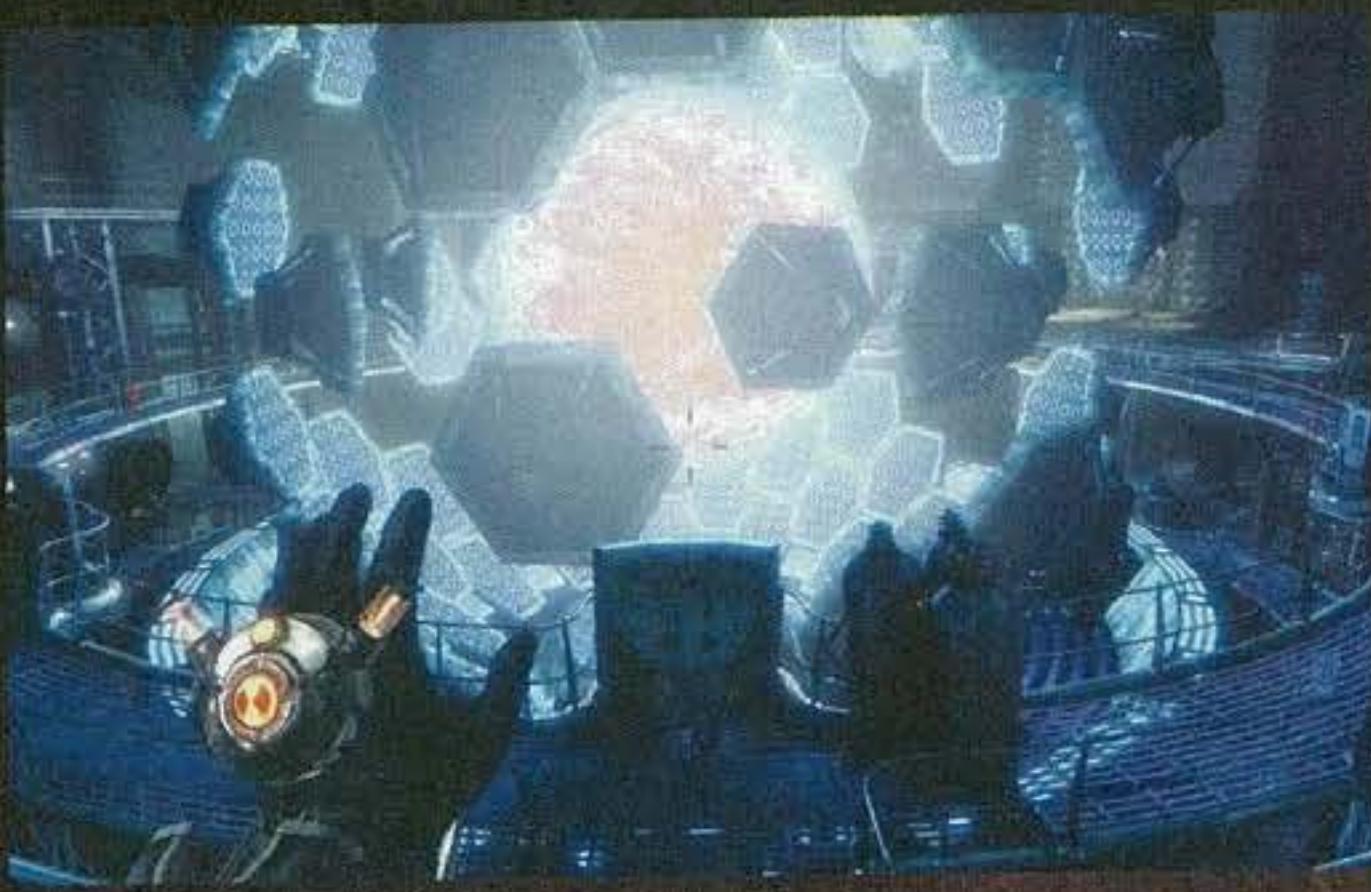
Koşarak 1.5 saatte...

TMD gücü ne çok şeye olanak tanıyor gibi gözüküyor değil mi? Mesela Deadlock'in zamanı yavaşlatma özelliği binbir türlü bulmacada kullanılabilir. Veya eşyaları eskitip yenileme özelliğyle neler neler yapılır..

İşte bunlar Singularity'de yapılmamış maalesef. Gördüğüm en çizgisel oyunlardan bir tanesi Singularity ve bulmaca namına o kadar az şey sunuyor ki TMD güçlerine yazık olmuş diyorum. ▶



O mavi noktaya ateş etmeniz gerektiğini biliyorsunuz herhalde...

**Eski - Yeni****Sonra**

Ve Renko olarak o merdiveni eski, şasaalı günlerine geri götürürebiliyoruz! Ne kir, ne pas kahiyor merdivende. Adeta ilk günde parlaklığında. TMD! Siz de alın, fark yaratın!

Reklamlar işte böyle böyle insanın beynine işliyor. TMD ile maalesef pek fazla objeyi yenileyemiyoruz ama çoğu merdivende bu işlemi uygulamamız gerekiyor; etrafınıza dikkatli bakın.

► Sadece birkaç merdiveni düzeltmekle, birkaç kutuyu kriko gibi kullanmakla bu iş olmaz. Eh, dümdeş ilerleyip adam öldürdüğümüz günler de geride kaldığına göre, yapımcı firmanın bu konu üzerine daha çok yoğunlaşmış olması gereği de aşkar oluyor.

Neyse ki vuruş hissiyatı iyi, TMD çatışmalarda işe yarıyor da oyundan zevk alabiliyoruz. Karşınıza iki tip düşman çıkıyor: İnsanlar ve diğerleri. İnsanlar teke tek mücadelede tehlikeli sayılmaz. Çoğaldıklarında ise biraz tehlikeli olabiliyorlar. Ne var ki çoğalmaları onlara karşı "gizli" silahınızı kullanmanız için muhteşem bir fırsat!

TMD'nin söyle güzel bir özelliği var ki bir askeri hedefleyip Q'ya iki kez arda hızlıca basarsanız, o asker bir yarattığa dönüşüyor ve çevresindekilere saldırmaya başlıyor. Genelde kazanan o oluyor ve böylece kalabalık bir gruptan bir anda kurtulmuş oluyor, silahların hedefi olmaktan da çıkmışsınız. Bunu yaptıktan sonra da o yarattığı birkaç kurşunla haklamak size kalmış.

Aslına bakarsanız askerlere karşı TMD gücünüüzü hiç kullanmadan, sadece silahlarınızla da onlarla baş edebiliyorsunuz. Sadece hedeflediğiniz yeri iyi seçin ve genelde "headshot" yapmaya bakın.

Yaratıklar ise bambaşa bir konu. Oyunda tehlikesiz yara-



tik diye bir şey yok; hepsi birbirinden pis bir şekilde saldırıyor. Bazıları sizi görmüyor bile, sadece sesinize odaklanıyor. Bazıları "phase tick" yapıyor ve başka bir boyuta geçip kayboluyor. Bazıları dev gibi, bazıları hızlı ve tehlikeli. Güzel haber şu ki bu yaratıkların hepsinin bir zayıf noktası bulunuyor. Örneğin bir beliren, bir kaybolan düşmanları TMD ile sürekli belirgin hale getirmek iyi bir yöntem. Size art arda enerji topları gönderen büyük düşmanları Deadlock ile yavaşlatmak ve kurşun yağmuruna tutmak da pek kötü bir strateji sayılmaz.

Diyeceğim o ki yaratıklara karşı ekstra dikkatli olmanız gerekiyor, insanlara karşı daha rahat davranışlısınızdır.

Tatlısıyla, acısıyla

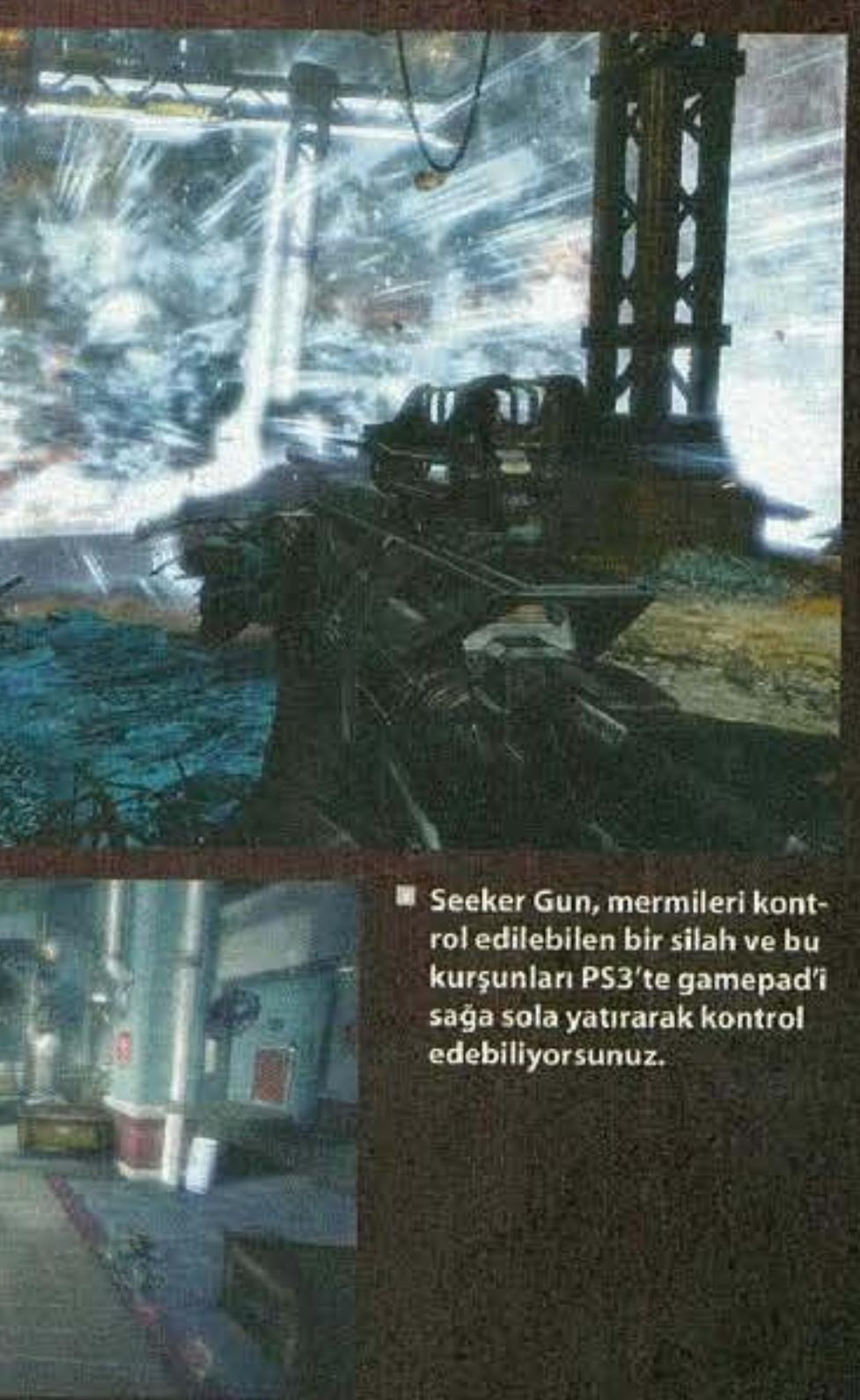
Kısa bir oyun değil Singularity. Katorga-12 de gayet iyi modellenmiş ve detaylandırılmış bir bölge olmuş. Her yerde Katorga-12'nin geçmişine dair izler görebiliyorsunuz. Bu karanlık bölgede ilerlemek de eğlenceli sayılsın bir yere kadar. Oyunun çok çizgisel olmaması adına birkaç deneme yapılmamış değil.

**Alternatif**

- BioShock 2 (8,2)**
- S.T.A.L.K.E.R.: CoP (8,3)**
- Metro 2033 (7,5)**



■ Bunlar birer tuzak. Onlardan kurtulmak için bir kutuyu tutun ve ortaya fırlatın.



■ Seeker Gun, mermileri kontrol edilebilen bir silah ve bu kurşunları PS3'te gamepad'i sağa sola yatırarak kontrol edebiliyorsunuz.

Meşela dev bir örümcekle, birkaç saftada karşılaştığımız bölüm gayet iyiyydi. Yine buna benzer bir heyecan sunan, eski bir gemiyi yenilediğimiz fakat fazla dayanamadığı için parça parça dökülen gemiden çıkışmaya çalıştığımız bölüm de hiç fena değildi. Ne var ki bunlar, burada kalyor. Daha ötesinde çok az çeşitlilik var. Oysaki TMD güçlerini de kullanarak farklı ortamlarda, farklı mücadelelere girebilirdik.

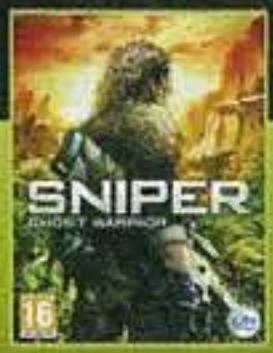
Singularity'nin bir sorunu da grafikleri. Yine konsoldan dev sirme olduğu için grafik ayarlarıyla pek az oynayabildiğimiz bir oyun olmuş ve Unreal motoru kullanmasından ötürü de kaplamaların yüklenme problemi baş gösteriyor. Yani bir bölgeye girdiginde kaplamalar orada olmayıp bilir ve ancak orada biraz beklerseniz kaplamalar yerine geliyor. Bana özel bir sorun muydu bilemiyorum ama bu aksaklığa ek olarak, oyun bende zaman zaman oynanamayacak kadar yavaşlıyordu. Ancak bir süre bekledikten sonra düzeliyordu. Ekran kartı sürücülerini güncelleyerek de bu sorunun önüne geçemedim maalesef.

Üç farklı sonu bulunan, bu sonlara oyunun sonundaki seçimlerinizle ve son kaydınızı geri yükleyerek ulaşabildiğiniz Singularity, sadece bir haftasonu eğlencesi olmayı başarmış. Para sıkıntınız yoksa, zamanınız bolsa ve bu yaz aylarında oynayacak bir oyun bulamıyorsanız, bu oyunu alın fakat Bioshock tan yeni kalktıysanız, başka bir türé yönelin. Hepinize Rusya'dan sevgiler! ■ Tuna Şentuna

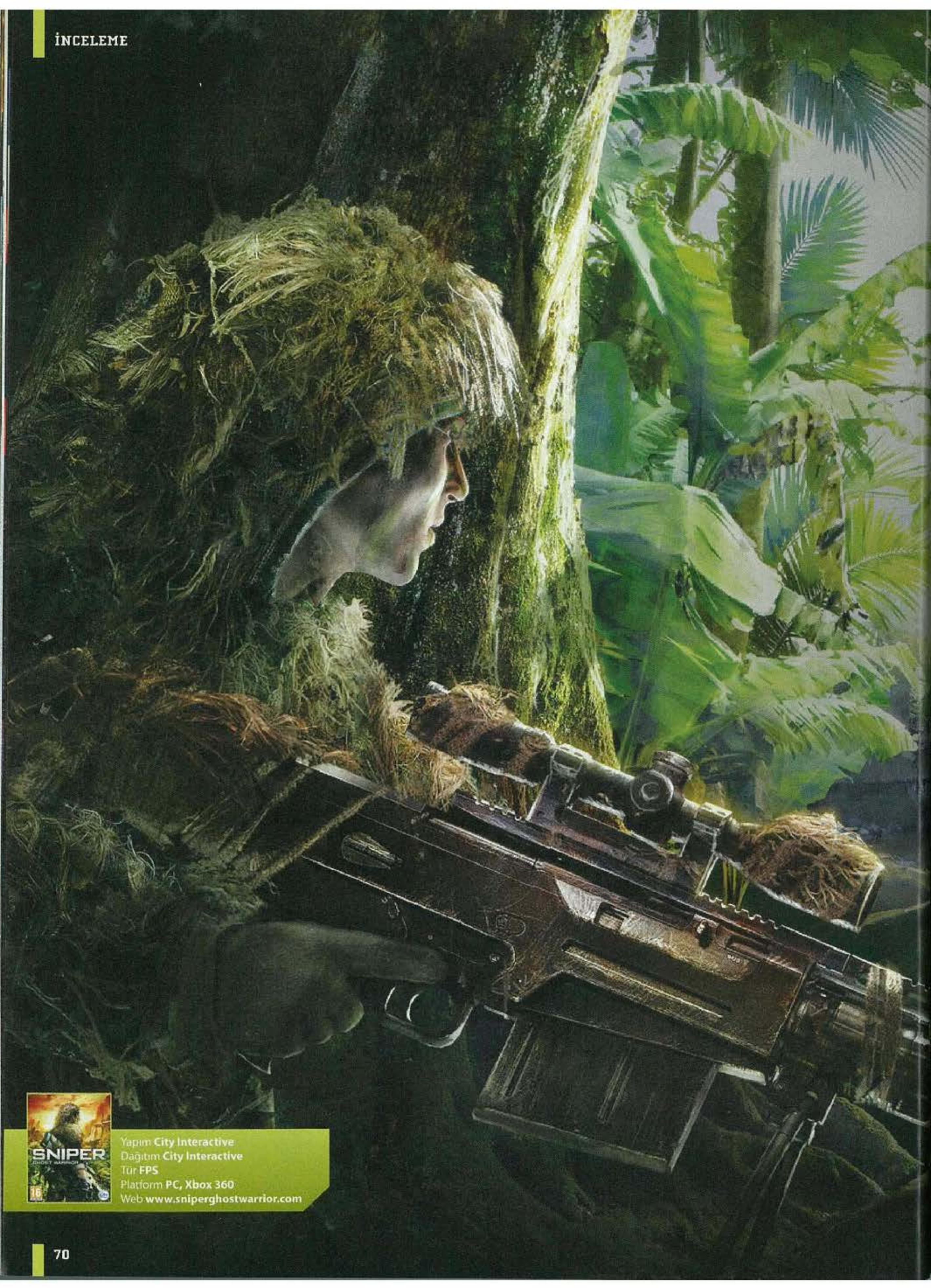
Singularity

- + TMD güçleri, katorga 12'nnin detaylı bir şekilde hazırlanmış olması
- Oynamışta çeşitlilik az, oyun çok çizgisel, grafiklerdeki problemler can sıkıcı

7,7



Yapım City Interactive
Distribütör City Interactive
Tür FPS
Platform PC, Xbox 360
Web www.sniperghostwarrior.com





Sniper: Ghost Warrior

Yok öyle "hayalet savaşçı" falan...

Ziyon tane FPS var şu güzelim oyun piyasasında. Bu miktarın önemli bir payını da savaş içerikli FPS'ler oluşturuyor üstelik. Savaş içerikli olsun olmasın, bir FPS yi 'adam' yerine koymak için oyunun kıyısını köşesi köşeli didiklemeñiz gerekmeyez. Oyuna başlarsınız, bir iki ateş edersiniz, söyle bir atmosferine bakarsınız, son olarak görsel tarafını da elden geçirirsiniz ve genel sonuc karşınızdadır. Bundan sonrası oyunun sürükleyleciliğine, multiplayer tarafının oturaklı olup olmadığını ve zamanla karşısına çıkacak diğer detaylara bağlıdır. Sniper: Ghost Warrior'a böyle kaba bir giriş yaptım ben de. İlk dikkatimi çeken şey, oyunun Modern Warfare'den bariz bir şekilde esinlenme niyetinde olmasıydı. Hemen karşıma olmazsa olmaz bir eğitim sahnesi çıktı. Böylece silah tutma, hedef alma ve vuruş hisselerini tadacaktım kaba olarak. Ne oldu? Bütün bu hisseleri ac karnına yemek zorunda kaldım.

Neyse, biraz görevi çıkalım bakalım! Diyerek sabırmış töpüledim ve ilk görevime çıktım. Bir nişancı olarak sahneleydim. Savaş içerikli oyunlarda hız üzerine hız yaşadığım bir sınıftaydım yanı. Adam Tyler Wells idi. Latin Amerika'daki Trueno adlı bir adaya gönderildim. Hedefimde Diktatör Vasquez adlı bir şahıs vardı. "Eh, ortağı kasıp kavuracak bir hikaye beklemiyordum zaten," diyerek kendimi avuttum ve kollarımı sıvadım. Oyunun grafikleri fena sayılımaz kıvamdaydı; lakin irili ufaklı bitkilerin arasından değil

de içinden geçmek biraz komik göründü gözüme. Takım arkadaşım olan başka biri daha vardı ortamda ve onunla Vasquez'i avlayabileceğimiz en ideal noktada buluşmamız gerekiyordu. Yolumuza önce iki hedef çıktı. "Soldakini sen al, sağdakini de ben alacağım!" dedi bana ve gelent komutla birlikte güzel bir sahneye imza attık. Sonunda Vasquez'i avlayacağımız noktadaydık. Tüfegimi doğrulttum, Vasquez'in göbegine hedefimi ortaladım ve bastım tetiğe. Kurşunun namludan çıcip Vasquez'in göbegine ulaşmasına kadar ağır çekim bir görüntü izledim. Tabii ki ortalık ayağa kalkmıştı. Bundan sonrasına gerçekten hatırlamak istemiyorum.

"Dyun yapıp piyasaya sürmeliyim!" zorunluluğu...

Sniper: Ghost Warrior, kötü bir oyun arkadaşları. Olayın kabasını almak gerekirse, ne bir vuruş hissisi, ne bir savaş atmosferi, ne de heyecanlı sahnelerle karşılaşacaksınız; böyle bir oyunu oynamaya hala niyetiniz varsa tabii ki... Oyunun Modern Warfare'den esinlenmeye çalıştığından bahsetmiştim hatırlarsanız. Bana bu izlenimi veren, görevlerin anlatıldığı ara sahneler ve açılışta eğitim sahnesiydi; ancak bir iki dakika sonra neyi neye benzettigimi anlayarak kendimden utandım resmen. Vuruş hisselerinden da dem vurmuşum az önce, değil mi? Şöyledi ki, bir nişancı olduğunuz için genel olarak dürbülü tüfeğinizle haşır neşrisiniz. Şimdiye kadar oynadığım nişancılık sahnelerini düşündüğüm zaman, Sniper: Ghost Warrior'un tökezledğini ve hatta düşüp yerinden kalkmadığını fark etmek pek zor değil. Hele ki düşmanlarınız tarafından fark edildiğiniz ve elinizdeki susturucu silaha mahkum kalmak olduğunu zaman neler oluyor neler! Mesela, iki birbirine yüz yüze bakan düşmanınızı indirmek istiyorsunuz diyelim. (Düşünün, alarm verilmiş ve herkes sizi arıyor, sözde...) Adamlardan birine ateş



Alternatif

Call of Duty: World at War (9,5)
Call of Duty: MW2 (8,7)
Battlefield: Bad Company 2 (9,6)

edip indiriyorsunuz, diğerlyse hiçbir şey olmamış gibi orada dikilmeye devam ediyor. Şaka yapmıyorum: bu bir gerçek! Ortalık birbirine girmişken hareket etmek yerine yolun ortasında dikilmeye devam edenler mi dersiniz, bulundugunuz yer bariz belliyken ve coğunluk size ateş ederken malak malak bakınarak ortalıkta siz arayanlar mı dersiniz, doğrulttuğunuz hedefin ortasına koşa koşa gelenler mi dersiniz... Daha fazla mideniz bulansın istemezsiniz, değil mi?

Lafın kısası şu ki piyasayı kasıp kavuran savaş içerikli FPS'ler varken, böyle bir oyuna hiç ama hiç ihtiyacınız yok. İşkence çekmekten hoşlanıyorsanız o ayrı tabii... Modern Warfare, Battlefield: Bad Company, Killzone gibi şaheser seriler dururken neden böyle bir eziyete gereksinim duyarız? Sabırla oynadığım dört saat boyunca tek dikkatime yakılan şeyin, headshot gibi özel vuruşlarda silahınızdan çıkan kurşunu hedefe varincaya kadar ağır çekimde izlemenizden başka bir şeyin olmadığı bir oyundan bahsediyorum şu anda. Merak etmeyin, oyunun ön plana çıkarmaya çalıştığı nişancılık olayında da hiçbir numara yok. Sırf bu niyetle oyuna başlayıp oyun oynamaktan sogumanız bile olası. Başka bir şey söylemem lüzum var mı? ▶ Ertekin Bayındır

Sniper: Ghost Warrior

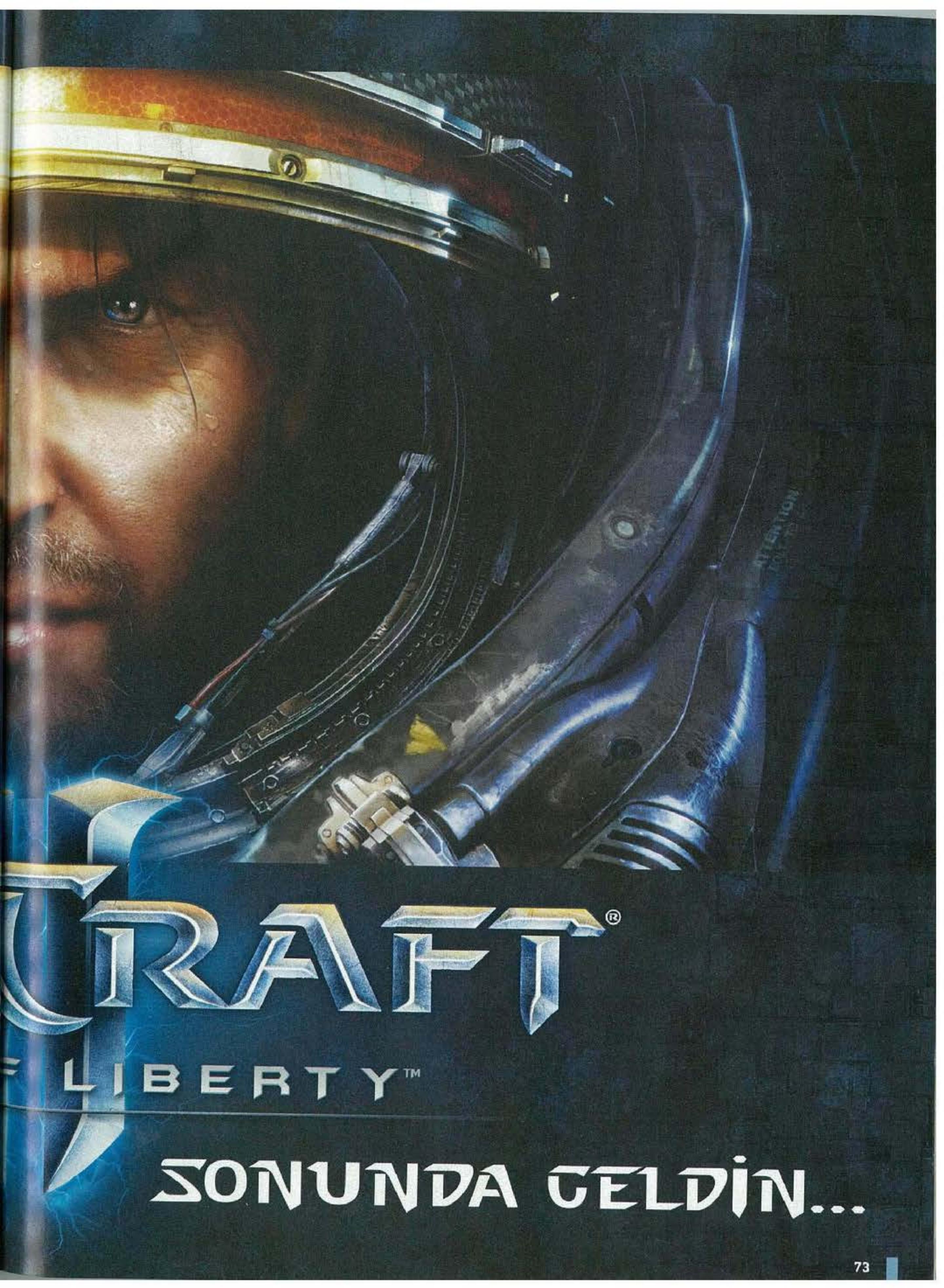
- + Sadece headshot gibi özel vuruşlarda özel bir efektin devreye girmesi
- Rezalet ötesi yapay zeka, orijinal hiçbir tarafının olmaması ve geri kalan her şey

3,5



STAR

WINGS OF



RAM®
LIBERTY™

SONUNDA GELDİN...



Yapım Blizzard Entertainment
Dağıtım Blizzard Entertainment
Tür RTS
Platform PC
Web www.starcraft2.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

16

Sinematik

Mission Archives bölümünden geçmiş bölüm-leri görebildi-ğiniz gibi aynı zamanda da bütün sinematik videoları izle-yebiliyorsunuz. Ne de olsa iş videoya geldiği zaman Blizzard tek adres.





Halen bilgisayarındaki bir word dosyasına "SCII İnceleme" yazdığınıma inanamıyorum. O kadar zaman geçti ki aradan... Ta 1998 yılı sevgili okurlar! O an ilk Starcraft oyununu almış olanlar beni çok iyi anlayacaklardır. Aynı dönemde çıkan oyunların kim bilir kaç tane devam oyunu çıktı piyasaya ama Starcraft olduğu yerde kaldı. Neden mi? Çünkü herhangi bir yeniliğe ihtiyaç duyuyordu. O zaten mükemmel! Sonunda kavuştuğumuz StarCraft II (SCII) ile de Blizzard yine kendisiyle, kendi kulvarında kapışıyor. Oturduğum andan itibaren başından kalkmadığım bu oyunu sizler için mincık mincık ettim. Yetmedi bir de rehber hazırladım! (Sayfa 104) Haydi okuyun ve sonra dağın olaysız!

Jim Raynor

Şimdi oyunun hakkında bu zamana kadar çok konuşuldu. Hatta o kadar çok konuşuldu ki zaten senaryoyu bilmeyen yoktur. Yazımada da senaryo ve bazı spesifik konular hakkında olabildiğince "spoiler" vermeden bir şeyle anlatmaya çalışacağım. Senaryo olarak; ilk oyundan tanıdığımız Jim Raynor isimli zat-ı muhterem kişiyle, Dominion denen ekibe karşı bazı işler çeviriyoruz. Bu adamlar da bir artifact aramakta ve biz de insanları kurtaracağımızda başladığımız bu serüvende, kendimizi bambaşka yerlerde buluyoruz.

Öncelikle bu oyun bir strateji oyunu. Fakat o kadar kaliteli ara sahneler tasarlamışlar ki bölümler için, hani iki tane konuşma seçeneği olsa mükemmel bir RPG olabilecek kıvamda. Her bölüm başında ve sonunda ilgilenmemiz gereken birçok yer var. Nitekim oyunun başında sadece bir barda

etrafımızla etkileşim halindeyken, bu ara sahneleri çok aktif olarak yaşayamıyoruz. Ne zaman ki gemiye biniyoruz, işte o an oyunun kalitesi kendi içe-risinde artıyor. Gemi içerisinde gezeceğimiz dört farklı bölge var. Bunlar; Armory, Bridge, Cantina ve Laboratory olarak ayrılmış durumlardır. Oyunun genel yapısı gereği bütün bu bölgeler teker teker, senaryonun akışıyla beraber açılıyor.

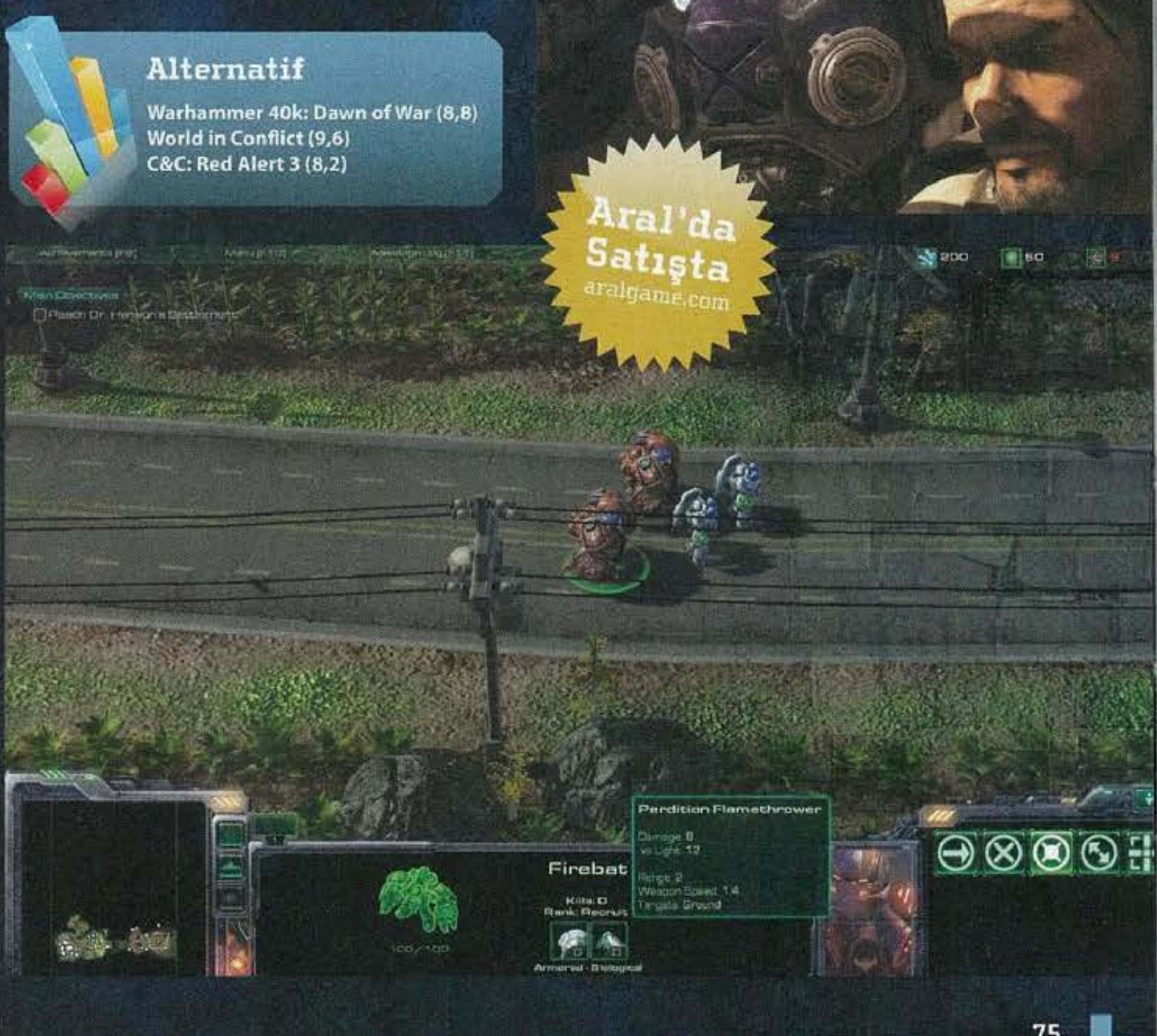
SCII bilindik strateji oyun yapısından da kurtulmuş. Öyle bir anda bütün üniteleri üretmemiyorsunuz. Bunun yerine her yeni bölümde, yeni bir üniteye "merhaba" diyoruz. Yani bir anda üzerimize yığılmıyor oyun. "Ünite" deyince pek tabii SCII severlerin aklına, oyun piyasaya çıkmadan önce dolaşan; "Eski üniteler tek kişilik modda geri gelecekmiş" söyleşisi geliyor. Arkadaşlar gazanız mübarek olsun. İlk oyundan hatırladığınız neredeyse bütün üniteler tek kişilik modda mevcut. Hem de SCII'yle beraber gelen yeni ünitelerle harmanlanmış bir şekilde... Medic, Firebat, Goliath ve daha fazlası... Oyuna eklenen eski üniteler sayesinde de multiplayer'a göre çok daha farklı stratejiler uretebiliyoruz. Hal böyle olunca da SCII oynarken, onlarca farklı ünite kombinasyonuyla aynı haritayı tekrar tekrar bitirmek isteyeceksiniz.

"Aynı harita" dedığımızda; SCII'nin inanılmaz senaryo yapısı, oyun içerisindeki görev yapılarıyla da kendisini taçlandırmış. Neredeyse hiçbir ➤

Alternatif

Warhammer 40k: Dawn of War (8,8)
World in Conflict (9,6)
C&C: Red Alert 3 (8,2)

Aral'da
Satışta
aralgame.com



► görevde "Git şu üssü yok et" dendığını görmedim. Blizzard çalışanları belli ki yememiş, içmemiş; harita ve görev geliştirmiş bir köşede, kucaklarında pirinç taneleriyle... Mesela bir haritada bütün bölge beş dakikada bir lavlar altında kalıyor ve görev 8.000 mineral toplamak. Haritada oluşan bu yıkıcı değişim rakibi de etkilediği için inanılmaz zevkli bir oyun oynuyor insan. Ayrıca hiçbir harita tekdüze değil. İnişler, çıkışlar, farklı yerlerde bulunabilen hazır mineral ve gazlar oyunaambaşka bir tat katmış. Bir anda bir Escort görevi, bir anda savunma görevi... Blizzard sen bana ne yaptın?!

Laboratuarda bulunan gelişim ağaçları birbirinden farklı özellikleri de beraberinde getiriyor. Bence ikisinden de birazcık yararlanmak gerekiyor, ama yine de siz bilirsiniz. Buradaki yetenekler direkt olarak oyuna etki ediyorlar ve böyle bir yapı olması SCII'yi yine bir adım öne atıyor. İlk Zerg yeteneklerinde, bir alev kulesi ya

da bunker zırhi edinebiliyorken, son seviyede herhangi bir Zerg'ü komple kontrol altına alan bir kule ya da yakından geçen bütün Zerg'leri yavaşlatan bir bina yapabiliyorum. Hal böyle olunca da oyun içerisinde etki alanımız bir hayli genişliyor ve güçleniyor. Bu arada; kiralık asker alımı yapabildiğimiz SCII'de, bu üniteleri oyun içerisinde belirli bir fiyatla çağrılabiliyoruz. Beş dakikalık bir hazırlanma süresi olan bu üniteler, hali hazırda olanlardan daha kaliteler. Daha çok hit point'e, daha hızlı bir ateş gücüne sahip olan kiralık ünitelerinizi bolca kullanmayı unutmayın.

Kerrigan

Dedik ya eski üniteler yeniden gelmiş diye, sadece Terran için gelmemiştir. Özellikle, her ne kadar düşman olsalar da eski Protoss ünitelerini görmek beni bir hayli sevindirdi. Senaryo gereği de bolca gözüken düşman



Mekanlar



■ Armory

Burada (bence) tam bir WoW Dwarf'ı olan Swann ile karşılaşıyoruz. Kendisi oyun içerisinde yapılabilecek upgrade'leri satıyor. Multiplayer modunda binalardan yaptığımız upgrade'leri, single-player modunda para ile satın alıyoruz. Tanıdığını ve bildiğiniz ünitelerin hepsinin özel upgrade'leri burada. Ve ciddi anlamda pahalılar. Hangi ünitesi aktif olarak kullanacağınızı bilmek çok işinize yarayacak.

■ Bridge

Burası geminin ana kontrol merkezi. Bu bölgede birçok ciddi konuşmaya tanık olacağız. Fakat oyun açısından en büyük önemi; hangi görevde gideceğimizi buradan seçebiliyor olmamız. Bir nevi Dawn of War'u hatırlatan bu yapı sayesinde kime karşı savaşacağımızı ve ne yapmamız gerektiğini öğreneceğiz.



■ Cantina

Tam bir bar ortamı olan Cantina'da en çok işimize yarayacak kişi, bize kıraklı asker sağlayan amca. Oyuna büyük bir doçallık katan televizyon da yine bu odada. Fakat en çok ilgimi çeken ve Blizzard'in neden bu kadar büyük bir firma olduğunu bir kez daha anlamamı sağlayan, atarı oyununu görmem oldu ve bu her şeyi değiştirdi. Evet, Lost Vikings isimli arcade oyununu istediğiniz kadar oynayabilirsiniz. Ne de olsa bar ortamı, değil mi?



■ Laboratory

Malum kendisi bir laboratuvar ve içerisinde de bilimsel işler yapılmıyor. Netekim bizi asıl ilgilendiren burada bulunan araştırma cihazı. Bu cihaza girdiğimiz zaman; bir tanesi Protoss diğer de Zerg olmak üzere iki tane araştırma ağacı karımıza çıkarıyor. Her beş puanda bir, yeni bir özelliğini öğrenebildiğimiz bu ağacların puamlarını, yaptığımız görevlerden ediniyoruz.

ırklar, oyuncuya sadece Terran ırkıyla oynadığını resmen unutturuyor. Zaten görüntü ve ses kalitesi o kadar iyi ki oyunda, bir noktada hangi ırkla oynadığınıza çok bakmayacaksınız. Şimdi sadece Terran ile oynama konusuna eksi bir nokta gibi bakanlar olabilir ki ben de oyun çıkincaya kadar böyle düşünüyordum. Fakat senaryo o kadar derin ve o kadar güzel işleniyor ki kimse bu konuda bir şey söylemeye hakkı olduğunu sanmıyorum.

Benim SCII hakkında söyleyebileceğim tek eksik; özellikle multiplayer modunda yaşanan ünite güçlerindeki dengesizlik olacak. Tek kişilik modda da nispeten göze çarpıyor bu durum. Fakat beta sürecinde bile her hafta optimizasyon yapmaya çalışıldı Blizzard ve önumüzdeki günlerde de deneye deneye bu konuda bir sonuca varacaklar ve ideal bir dengeye ulaşacaklardır.

Sonuç olarak SCII tek kelimeyle bir şaheser! Ben de dahil birçok kişinin tekduze bir tek kişilik mod ile piyasaya çıkışmasını beklediği oyun, her yönüyle şaşırttı. Herkesin beklediğine degen bir oyun olmuş. Bunca yıl süren bekleyiş boşuna degilmiş... ■ **Ertuğrul Süngü**

StarCraft II: Wings of Liberty

+ Bambaşa bir RTS deneyimi, sadece RTS değil aynı zamanda adeta bir film!

- Sensin eksik...

9,7



■ Ne kadar Marine, o kadar köfte.





Aral'da
Satışta
aralgame.com

All Points Bulletin

Başka bir dönemin başlangıcı...

Bu ismi hiçbir zaman unutmayaçğız. Bakmayın siz genel not ortalamasına; APB'ye düşük not veren tüm meçralar ileride bu yeni türde çıkan tüm oyunları ve oluşumları (Oluşum diyorum çünkü The Gamer'a, Surrogates'e kadar yolu var bunun.) APB ile karşılaşacaktırlar. APB her zaman bu türün temelini oluşturacak. "Oyunun eksileri yok" demiyorum; tabii ki birçok olumsuz özellik var. Fakat unutmamak gerekiyor ki "ilk olmak" her zaman zordur.

Suçun mu, yoksa suçlunun mu peşindedesin?

Böyle bir oyunda oyuncularının çok azının oyunun senaryo-suya ilgileneceğini düşünüyorum. Yine de bir göz atalım: San Paro, şehrin belediye başkanı John Deren'la güzel bir

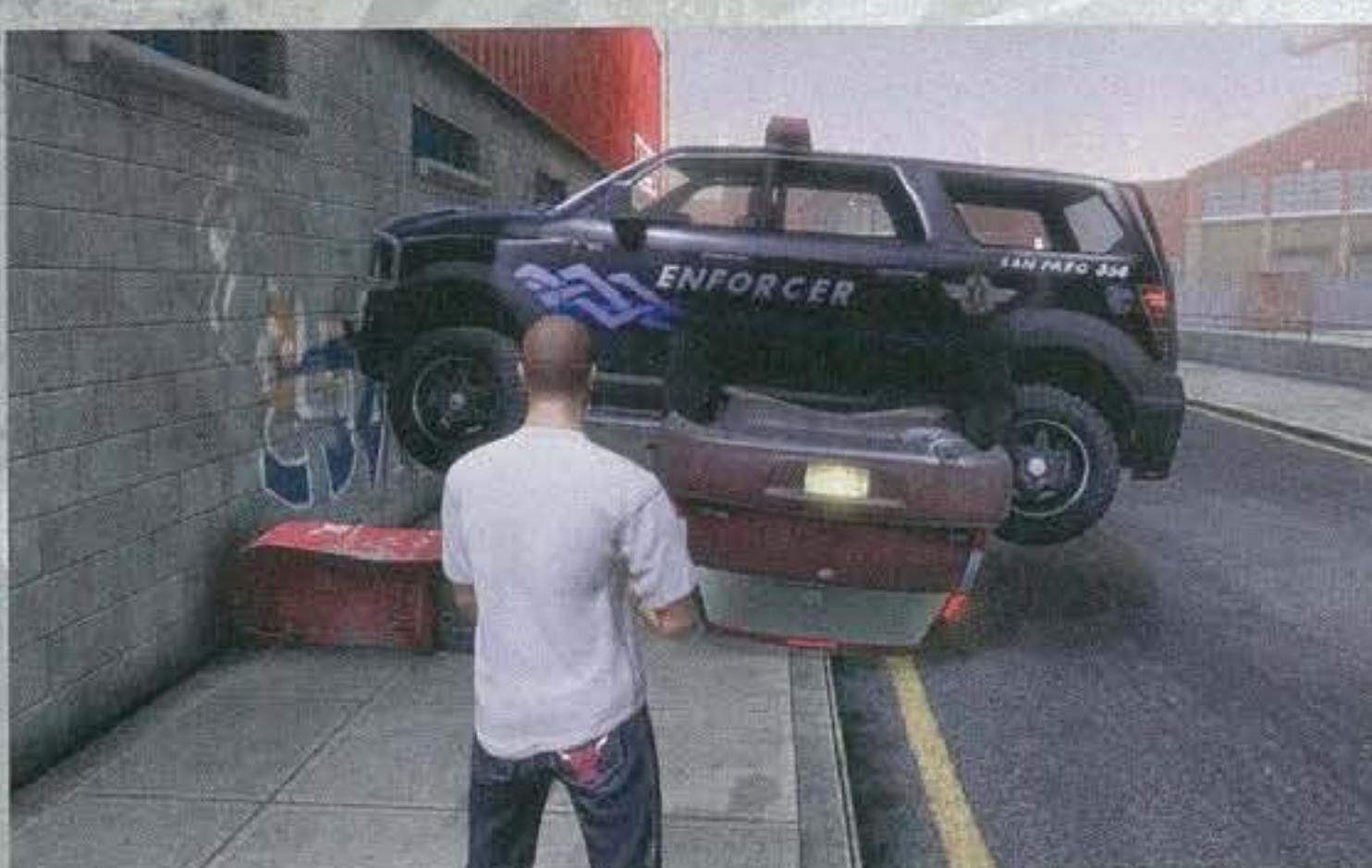
geleceğe kucak açacak ve ileriye gidecekken; 16 yaşında bir ergen olmasına rağmen şehrin en ünlü suçlusu Luke Warren, John Deren'i öldürür. Aradan 20 yıl geçer ve 20 yıl sonra gözlerinin önünde babası öldürülen Jane Warren tekrar şehrə döner ve yönetimi eline alır. Tabii ki karşı tarafta artık palazlanmış olan Luke vardır. Kaos en yüksek seviyededir; Jane ve Luke galip gelebilmek için tüm şehri yok edecek kadar bencil ve hırslıdır... Klişe değil mi? Eh, dediğim gibi; böyle bir oyunda senaryo olsa ne olur; olmasa ne olur... Bu kadarı bile yeterli.

Oyuna başlarken -geçen ayki test yazımızı okumuşsanız bilirsiniz- Enforcer - Criminal seçimi yapıyoruz. Daha sonra da dilerseniz bir gruba dahil olup toplu görevler yapıyorsunuz ya da Red Kit gibi takılıp, district'lerdeki belirli köşeleri tutan NPC karakterler için görevler yapıyorsunuz. Bu karakterler üzerinden sürekli görev yaparsanız zamanla karakterlerin sizlere sunduğu satın alınabilir eşyalar da çeşitleniyor. Ne güzel değil mi...

Enforcer - Criminal seçiminin yaparken şunu göz önünde bulundurun arkadaşlar; Enforcer'lar sizi bir süreliğine hareketsiz bırakan ve o süre içinde öldürülmenizi garantileyen "Stabba" serisi silahlara sahipler. Haliyle Criminal olduktan sonra Enforcer'lar tarafından bu şekilde öldürülmeye başlayınca isyan etmeyein; haberdar olun bu durumdan. Bunun dışında iki taraf arasında pek fark yok.

Tarafınızı seçtikten sonra tabii ki karakter yaratma işlemine başlıyorsunuz ki bu ekranda ister modifiye meraklı olun, isterseniz hiç önemsemeyin mutlaka en az bir saat oyalanıyorsunuz.

APB, tahmin edebileceğiniz gibi epey detaylı bir oyun. Silah çeşitleri, rank ve görev sistemi, modifikasyonlar... Burada hepsinin detayına inemeyeceğim tabii





İKİNCİ GÖRÜŞ

APB'yi oyunun beta sürecinden beri takip eden biri olarak, oyunun gelişim sürecini net bir biçimde gözlemedim. Beta versiyonundaki dengesizliklerin -söylediği gibi- tam sürümü yansımışlığını düşünmüyorum, hatta bir hayli yol kat edildiğini de söyleyebilirim. Her ne kadar yapımcı tarafından "GTA'nın MMO'su" olarak adlandırılmasa da APB'yi ilk GTA'ya benzetiyorum ben. Oyunun olumsuz yönleriyle yapımcıların her gün oyuncularla yaptığı görüş alışverişleri sayesinde ortadan kalkacaktır. İlk defa düzenli olarak ücret ödenmesi gereken bir oyuna bu kadar bağlandım ya, gerisini siz düşünün artık.



Şefik

ki. (Biraz daha fazla detay için Online Oyun Dergisi'nde Tuna'nın hazırladığı rehberi okuyabilirsiniz.) Ama şunu söyleyebilirim; öyle bir temel ki APB online oyun dünyası için... Ek paketlerle, geliştirmelerle içinden çıkamayacağınız bir dünya haline gelebilir. Ama işte sadece "temel" niteliğinde şu an. Zaten yazının başında belirttiğim gibi oyunun basından aldığı notların düşük olmasına -maalesef- sebebi de bu. "Maalesef" diyorum çünkü APB'ye düşük not verirken ellerinde kıyaslayacak bir oyunun bile bulunmaması vicdanlarını rahatsız etmeli diye düşünüyorum. Nasıl da dramatikleştirdim olayı... Tabii ki isteyen, istediği notu verecektir; herkesin kendine göre bir nedeni vardır çünkü. Ama bence, yeni bir türün öünü açan, devrim niteliğinde bir oyuna "Vuruş hissisi yok, grafikleri çok iyi değil, görevler çok heyecanlı değil, ölünce görev noktasına çok uzakta respawn oluyoruz" gibi olumsuz eleştirilerle çok düşük puan vermek mantıksız. Bu olumsuz eleştiriler yanlış mı peki? Hayır, tabii ki değil. APB'de vuruş hissisi çok zayıf; seçtiğiniz silah ne olursa olsun hafif bir ses ve serilikten başka pek bir fark hissedemiyorsunuz çatışmalarda. Grafikleri çok iyi değil ama böyle bir online oyun için gayet yeterli. Görevlerin heyecanına gelince; "görev" dediğimiz şey klasik MMORPG'lerde "Git tavuk öldür, ot biç, taş topla" olduğuna göre APB'nin görevleri hiç de sıkıcı ya da "zorlama" değil aslında. Tabii ki bir noktadan sonra tekrar etmeye

başlıyor görevler fakat bu da gelecektir kısa zamanda; çeşitlenecektir görevler. Respawn konusu ise bambaşka bir konu; görev sırasında öldüğünüzde respawn olduğunuz nokta tamamıyla rasgele oluyor ve doğal olarak bu rasgele yeniden canlandırmız nokta bazen aksiyonun devam ettiği noktadan uzak olabiliyor. E neresi garip ki bunun? Her defasında düşmanın hemen ensesinde mi respawn olacaktık...

Yeni bir dünya

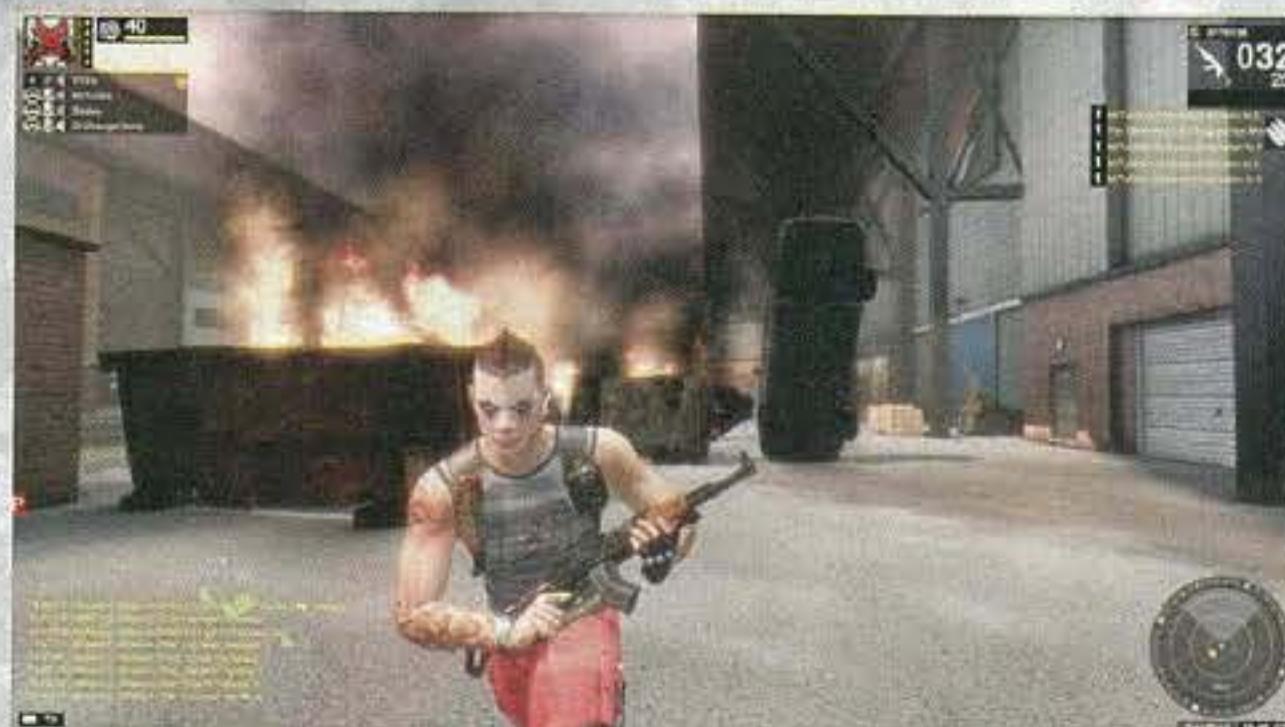
APB'de belirgin bir level sistemi yok. Ancak her iki taraf da yaptığınız görevlerle başarınız 15'e kadar yükselen bir derecelendirmeye gösteriliyor. Bu yükselmeye ve hemen hemen tüm eşyalarınızı modifiye etme imkanına paralel olarak silahlarınızı da eklentilerle geliştirebilirsiniz. Oyunda haliyle silahlar çok ama çok önemli zira çevrede dolaşan NPC'ler dışındaki canlı kanlı düşmanlarınızı birebir dövüşerek alt etme imkanınız yok. Haliyle eğer gösterişe ve modifiyeye çok meraklı değilseniz paranızın %90'luk kısmı silahınıza gidecek. Bu noktada da şunu belirtmem gerek; karşınızdaki düşmanların sizi kolaylıkla öldürdüğü silahları tespit edip (Bunu öldüğünüzde çıkan ekranın görebilirsiniz; bu ekranда sizi öldüren kişi, kullandığı silah, kullandığı upgrade'ler ve mevcut level'i gösterilmekte.) bu silahları almaya kalkarsanız hata yapmış olursunuz. Çünkü marifet silahda değil sizde. Siz, kendinize en iyi gelecek silahı bulmalısınız. Mesela ben ve Şefik N-Tec isimli silaha taktik oynarken.

Alternatif

GTA IV (Online Modları)

Saints Row 2 (Online Modları)

Red Dead Redemption (Online Modları)



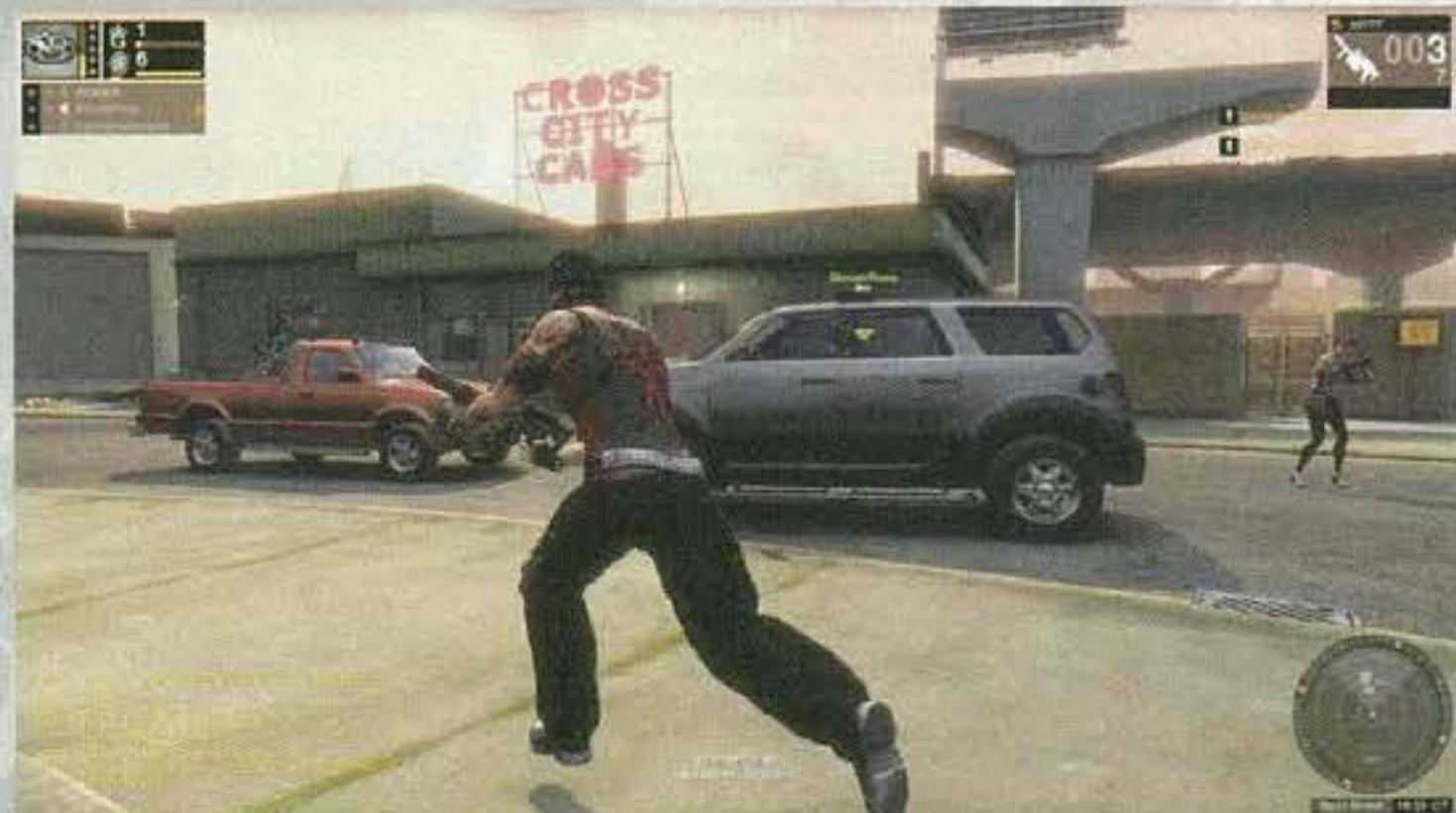


► Dedik ki bu silahı alırsak tamamdır bu iş. (Üç district'ten biri olan Waterfront'ta altıncı level'a gelince bu silaha sahip olunabiliyor.) Ama öyle hayal ettiğimiz gibi olmadı her şey. Bir kere bana mutlaka dürbünlü ve seri olmayan bir silah lazım. (Multiplayer oynamadığım aksiyon oyunlarında NPC'lere karşı haldır huldur dalmayı seven ben, işin içine insanoğlu girince gizlenerek, soteye yatarak işimi görmeyi tercih ediyorum.) Bu yüzden N-Tec benim için hiçbir şey ifade etmedi. Neyse, siz de oynadıkça sizin için en iyi silahı bulacaksınız; inancım tam size.

Araçlarda ise açıkçası silahlar kadar önemseyebileceğim şeyler bulamadım ben. Zaten araç dediğin şey, karşınızdaki düşmanın silahının "hard damage"ı yüksekse 10, bilemediniz 15 saniye dayanabiliyor. Fakat gördüm ki normal silahlar yerine araçlarını silah olarak kullanmaya kendilerini adamış insanlar var oyunda. Ara sokak, ana cadde demeden bir anda trafik canavarına kurban gitmeyorsunuz; o yüzden araçlara odaklanıp yine size göre en hızlı ve etkili araca ulaşabilir, aracınızı ölümçül bir silahla dönüştürebilirsiniz.

Sınırlımek yorucu

Yazının hemen hemen her yerinde belirttiğim gibi güzel özelliklerinin yanı sıra APB'nin birçok eksik yanı var; bunlar "yenilikçiliği" nedeniyle benim puanıma çok yansımıda fakat birkaç eksiklik sınırlı, bünyeme yansındı. Mesela oyunda en çok sınırlendiğim şey, Social



THE HUMAN AVATAR

THE HUMAN AVATAR
 BE SOMEBODY

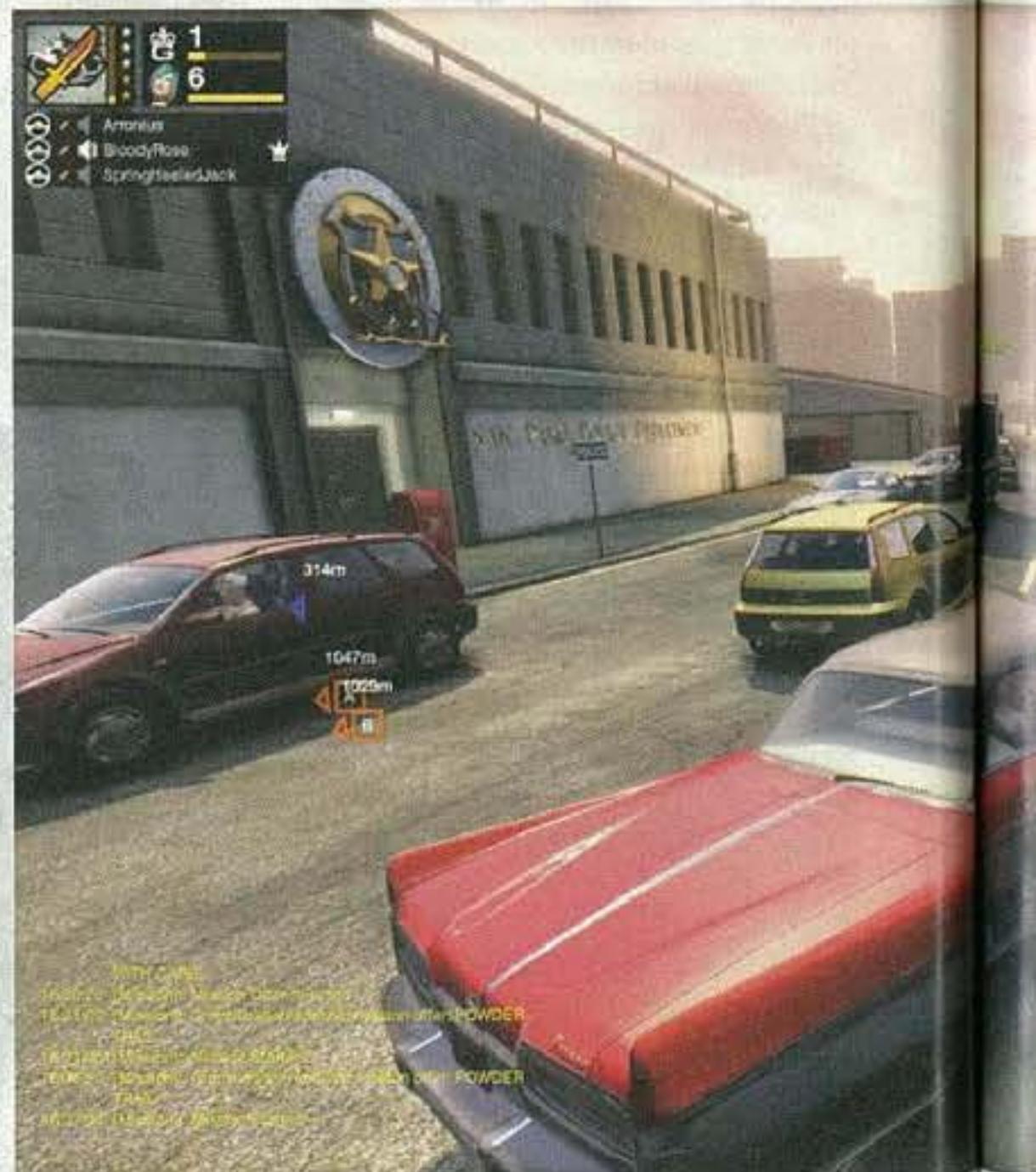
ONE PERSON. THREE WAYS. TOTAL TRANSFORMATION.
APB

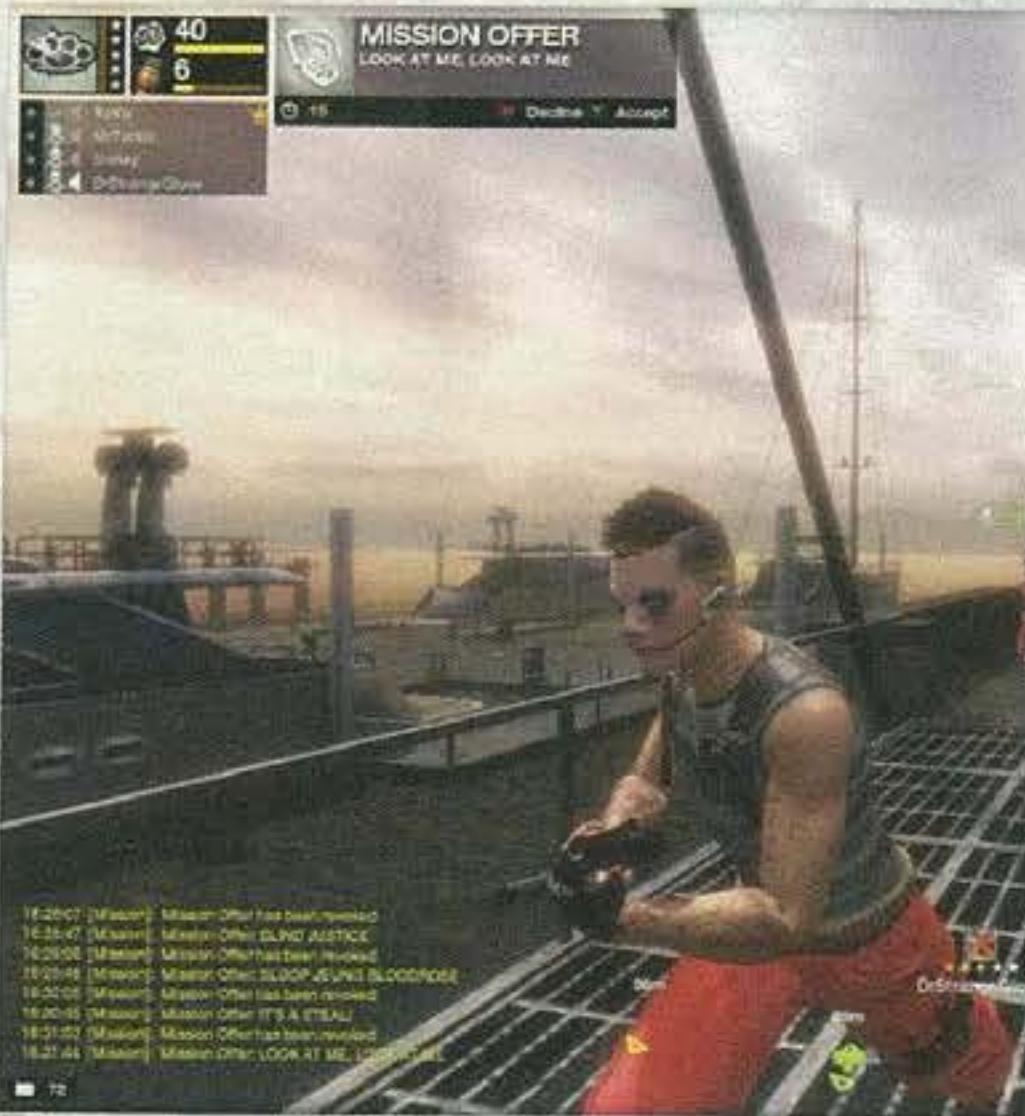
Find Out More
About Me
Share

INTERACT WITH
PLAY AS
CREATE &
STYLIZE

Evet, Hollywood filmlerinin gerçek olmaya başladığını gösterdi bize APB. The Human Avatar projesi ile oyuncuların oyları doğrultusunda ilk önce insan seçimi yapıldı. İnsan seçiminden sonra da sırasıyla saç kesimi, piercing, dövmeye giysi -yine oylama ile- belirlendi. Özellikle piercing takma işlemi sırasında çocukların gözlerinden yaş gelmesi görülmeye değerdi. Tüm işlemler sonrasında oyuna aktarılan "human avatar"ımız, bize çok yakında kanlı canlı insanları kontrol ederek online oyunları oynayabileceğimizin mesajını verdi. Hoş böyle bir şeyi ben istemem; o ayrı konu. (Detaylar için: www.thehumanavatar.com)

District dışındaki iki district Financial ve Waterfront'ta; oyunun belirli bir süre görev yapmadanca otomatik olarak siz "Escape" ismindeki görevde dahil etmemiydi. Belki benim silah alışverişim uzun sürüyor NPC'lerle; belki ben takılmak istiyorum biraz şehirde... Neden böyle bir zorunluluk var anlamış değilim. Hayır, zaten görev dahilinde değilseniz hiçbir şekilde diğer oyunculara zarar da veremiyorsunuz; hani görev yapmayı millet görev yapmaya çalışırken psikopat gibi onların işini bozma imkanı da yok. Eğer "Boşa yer ve zaman çamasın kimse, boş zaman harcamak isteyen Social District'e gitsin" mantığıyla bu iş kocaman bir "Sana ne kardeşim?!" demek istiyordum, isterdim, iste... Buna sinirlenedurayım ben; bir de üstüne oyundaki hemen hemen tüm araçların kamyondan halice olmasına ne yapmalyım bilemedim. Eğer sağa ya da sola donecekseñiz şimdiden söyleyeyim 10 dakika önce





dönmeye başlayın; ancak öyle dönersiniz. Bir de tabii ki bazı silahlarla insanların tam kafalarına iki - üç şarjör boşaltmama rağmen ölmemeleri beni delirtti. Ben sniper adamım; tek kurşuna sonuç almaya alışmışım. Bu nasıl kafatasıdır, bu nasıl "plastik" kurşundur ben anlayamadım...

Saatler, günler, aylar, yıllar...

APB'yi satın aldığınızda (59,98 TL) 50 saatiniz cebinizde. 50 saat bittikten sonra ne mi oluyor? Şöyle: Dilerseniz 280 puana 20 saat satın alabiliyorsunuz. 280 puan, 280 puan olarak satılmıyor ama maalesef. Klasik bir ticaret kurnazlığı bu işte: puanlar 200, 400, 600, 1400, 2600 şeklinde gidiyor. Haliyle 20 saat satın almak için 400 puan almanız gerekiyor. Geriye kalan 120 puanla da artık eşya vs. alırsınız. Saat satın almak istemezseniz de 400 puanla, aylık sınırsız paket alabilirsiniz. Hangisi size uygunsa artık...

Son olarak bu oyunun GTA, Saints Row serileriyle kıyaslanmasıyla ilgili birkaç şey söylemek istiyorum. Polis - suçu çatışması, çeteleşme, toplu görev yapma kavramları yeni kavramlar değil; tabii ki APB şu an var olabilmişse bu büyük isimler



■ Şefik'le görevde giderken...

sayesinde var olmuştur. Fakat bunu tamamıyla online multiplayer şekline taşımak, bir bölgeye 100 kişiye kadar destek sunmak, modifiye özelliklerinde inanılmaz bir detay seviyesine ulaşmak bambaşka bir şey. Haliyle APB'yi bu oyunlarla kıyaslamaktan ziyade APB'yi bu oyunların ancak online multiplayer modlarıyla kıyaslayabilirsiniz ki o zaman oyunun yarattığı farkları ve yenilikleri anlaysınız. APB eksiklerle dolu olsa da yeni bir yolu başlangıcı; şimdi asıl beklememiz gereken bu eksiklerin giderilip giderilmeyeceği... ■ Elif Akça

All Points Bulletin

- + MMO dünyasına yepenî ve geliştirilebilir bir soluk getirmesi, her şeyin modifiye edilebilmesi, district'lerdeki 100 kişi sınırlı sayesinde teknik problemlerin çok az yaşanması
- Çatışmalardaki tutarsızlıklar, şehrin biraz ölü olması, silah çeşitliliğinin az olması, grafikler bir kademe daha iyi olabilirdi

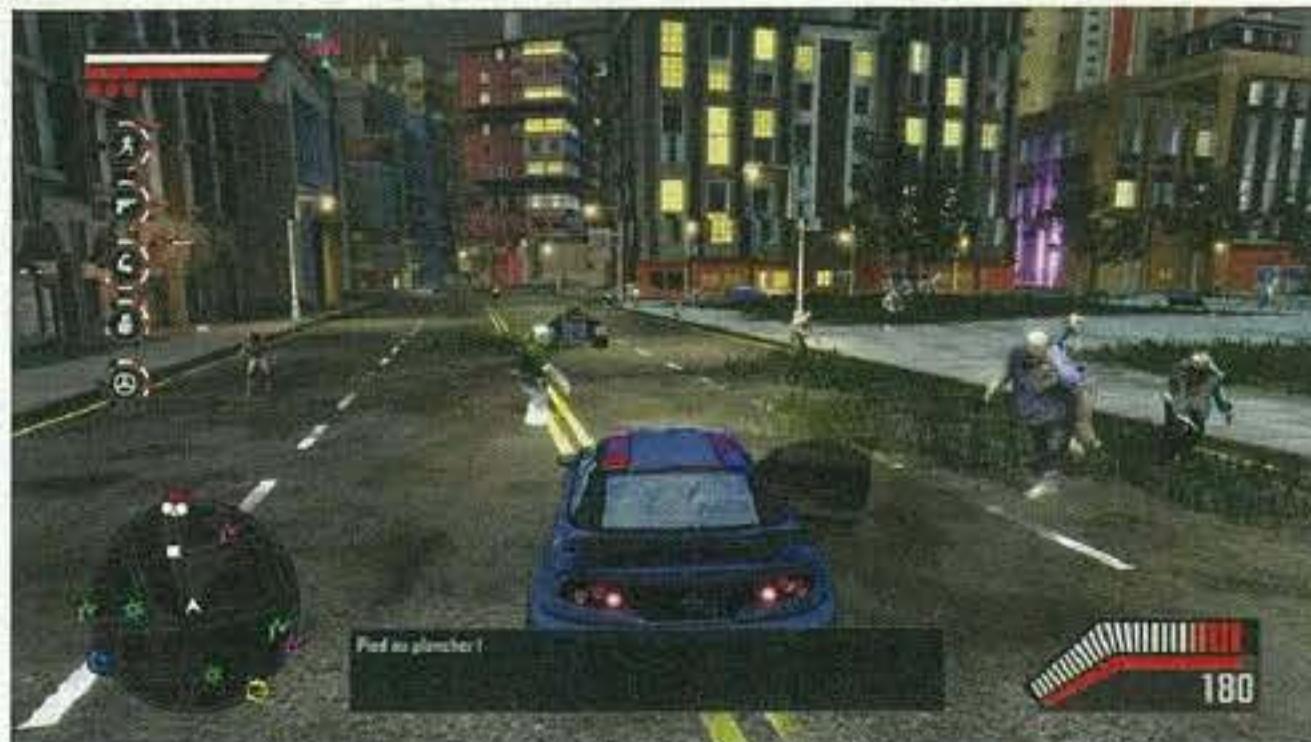
8,5



■ Social District'te kıyafetlerimizi ve diğer eşyalarımızı modifiye etmemizin yanında epey fotoğraf da çektirdik.



**Yapım Ruffian Games
Dağıtım Microsoft Game Studios
Tür Aksiyon
Platform Xbox 360
Web www.xbox.com/en-us/games/c/crashdown2**



Crashdown 2

Aynı kaos, aynı şehir, aynı düzen

Mükemmel hava. Mükemmel bir ses. Mükemmel durumda bir şehir; tek bir şansı vardı onu da kullanamadı.

Yıkıntılar arasında Pacific City, günü ağırlıyor. The Cell örgütünün üyeleri sabahı karşıyor ellerindeki silahlarıyla. Yaratıklar, zombiler, Pacific City'nin karanlık yüzü inine çekilmiş, geceyi bekliyor şarkısını söylemek için.

Ve Ajan'lar iniyor sahneye. Hepsini güçlü, hepsi ne yaptığı biliyor. Pacific City'yi eski haline döndürmek için tek seçenek onlar ve bunu onlar da çok iyi biliyor. Metrelerce yükselişten aşağı süzülen bir ajan sadece tek bir şey düşünüyor; eğer bugün burada olmasaydı, kör karanlık hakkını almak için Pacific City'yi var olan halinden daha kötüye götürürebilir miydi... Ne var ki kutlayanı olmadı. Ajan'ı çöktü o sadece bir piyondu.

Farklı olanlar, benim derdim

Şairane bir giriş yaptım ama bu oyuna değer miydi, onu

BEACON NASIL KORUNUR?

Bu dersimizde mutant yuvalarını yerlebir eden beacon'lara göz atacağız. Beacon'ları çalıştırmadan önce üç adet enerji noktasının bağlantısını yapıyoruz ve ardından beacon'ın nereye atılacağına dair bir mesaj alıyoruz. "Eyvallah," diyerek bu noktaya ilerliyor ve yerin dibindeki yuvayı bulduktan sonra beacon'ın indirilme emrini veriyoruz. Beacon yuvaya iniyor ve aktif olduktan sonra enerji yüklenmesi için bir zaman geçmesi gerekiyor. Bu sürede de ne oluyor, yaratıklar hem bize, hem de beacon'a saldırıyor. Kendinizi boş verin ve beacon'a yoğunlaşın zira beacon sizden daha dayaniksız. Neyse ki siz saldıran yaratıklar genellikle beacon'la uğraşıyor ve beacon'a saldıranlar birer san simgeyle gösteriliyor. Beacon'a uzaktan saldıran bu pis yaratıkları headshot'larla, Harpoon'larla veya çeşitli mermi gücü yüksek silahlara bir an önce öldürmeniz gerekiyor zira bir tanesi ölmüş bir başka noktada yenisi beliriyor, oraya koşmanız şart oluyor.

Beacon savaşları maalesef oyun boyunca çokça karşınıza çıkmakta ve her beacon savaşları bir öncekinden daha zor. Neyse ki ölüseniz en yakın noktadan oyunu başlayıp her şeyi en baştan tekrar deneyebiliyorsunuz. (Gönüllere su serpit!) 18

Şu an sorulayabiliyor ve tek bir harf silmeye bile mecalim yok zira hava şu an tam olarak 122 derece. Kafama güneş geçmedi lakin bulunduğu odanın içerisinde tek bir yaprak bile kıçırdamıyor. (Odada selvi aacı var.) Ve bu yazının başına oturmadan önce saatlerce Crashdown 2 oynamış olmak da insana hafif bir beyin sulanması getirmiyor değil. Ellerim yazı yazıyor, beynim UV Shotgun ile zombi avlıyor. İkisini orta noktada buluşturmak için o kadar çok çabalıyorum ki ameliyat doktorun alnındaki terini silen asistana ihtiyacım olduğunu hissediyorum.

Tüm bunların ötesinde Crashdown 2'nin eğlenceli olduğunu söyleyebilirim. Ama bir yere kadar. Buradaki yer tamamıyla sizin seçiminizdeki bir zaman dilimini belirtiyor. Mesela ilk Crashdown'ı çok mu oynadınız? Bu oyuna bir saatten fazla zaman ayırmazsınız. Az önce inFamous'ı bitirdiniz ve bundan önce de zaten Prototype'in mi başındaydınız? Crashdown 2'ye sadece 10 dakikanızı verirsınız. Ben ise bu tip oyunlardan bir süredir uzak kalmanın verdiği coşkuyla Crashdown 2'nin başına bir oturdum, oyunun %45'ini tamamlamadan da kalkmadım. Sonra yine oturdum ve finali bu yazıyla noktaladım.

Bir önceki oyunda ne yapıyorsak onu yapmaya devam ettiğimiz bir oyundan fazlası değil Crashdown 2. Ajanımız var, bu ajanımız yeterince güçlü ve amacı da çetelerin ve yaratıkların istila ettiği Pacific City'yi eski güzel günlerine döndürmek. Yalnız bu hiç kolay değil. Mutasyona uğramış Pacific City halkın nüfus yoğunluğu çok büyük. Geriye kalan insanların yarısından fazlası da The Cell üyesi olunca, ortaya nahoş ama eğlenceli bir manzara çıkıyor. Eğlence nerede, onu da hemen anlatıyorum.

Kanatlarım donmuş, hızım düşmüş

Sürekli bir şeyleri vuruyor olmanın verdiği keyif gayet hoş. Daha da iyi olanı, insanların bir şeyleri toplama meraklısına son derece etkili bir yönelik olması. Her türlü hareketinizde ya düşmanlarınızdan, ya da topladığınız şeylerden bir takım küreler dökülüyor. Misal sürekli tekme tokat saldırarak ve

Alternatif

Darksiders (8,7)
Saint's Row 2 (8,8)
Prototype (7,5)

düşmanlarınızı bu yöntemle haklamak size sarı küreler olarak geri dönüyor ve bunlardan yeterli miktarda topladığınızda daha da güçleniyor, daha büyük eşyaları kaldırabilir hale geliyor ve sağlık puanınızı artırabiliyorsunuz. Silah kullanmak, araba sürmek, "agility" semboller bulmak, patlayıcılarla düşmanlarınızı öldürmek size yeni seviyeler olarak dönüşüyor. Nasıl Prototype'ta gizli mavi küreleri çatılarda arıysak, nasıl inFamous'ta mavi parçaların peşinde koşuyorsak, burada da çatı tepelerinde çeşitli semboller, ses kayıtlarını arıyoruz.

Her şey kulağa hoş gelse de görev çeşitliliğinin yerlerde sürünen olması, hikayenin inanılmaz derecede arka planda kalması ve her türlü görsel malzemenin detay seviyesinin yerlerde sürünenmesi oyunu çağın gerisine itiyor. Özellikle ortada inFamous, GTAIV veya Red Dead Redemption gibi "kum havuzu" temali oyunlar varken Crashdown 2 son derece "hafif" kalıyor. Üstelik bu durumu anlaşmalı oyunlar veya 16 kişinin birbirile kaptığı online oyun modları da kurtaramıyor bana sorarsanız. PS3'e özel çıkan oyunların her biri birbirinden iyiken, Microsoft'un kendi sistemini böylesine zayıf oyunlarla es geçmesi beni ziyadesiyle üzüyor. Piyasada çok daha iyi oyunlar var, onlara yönelik der, hızla soğuk sulara koşarım... ■ Tuna Şentuna

Crashdown 2

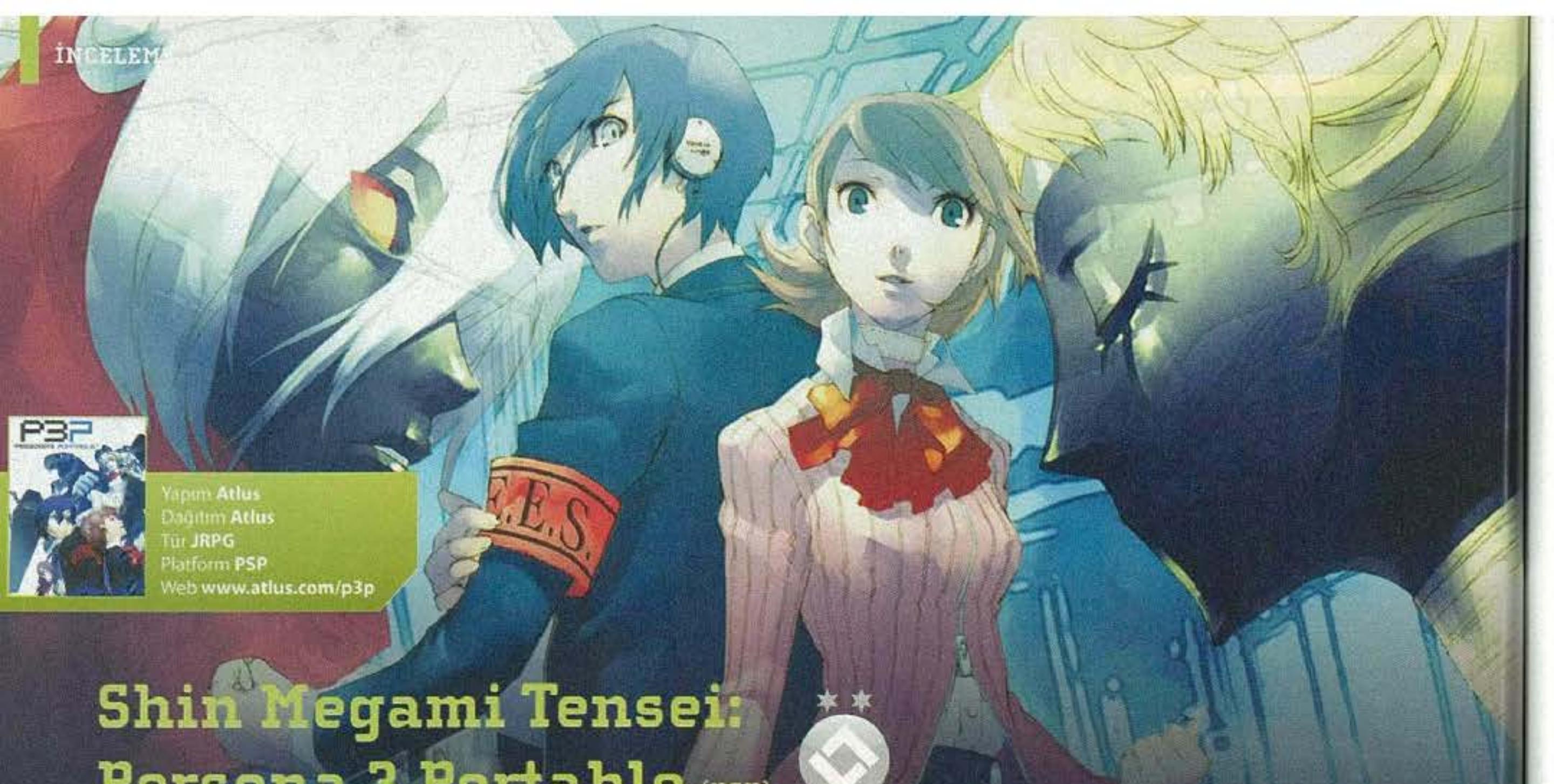
- + İlk birkaç saat çok eğlenceli geçiyor, silah çeşitliliği fena sayılmaz
- Görev çeşidi çok az, araçlara neredeyse hiç gerek kalmıyor, yaratıkların varlığı anlamsız, The Cell'in de

7,0



Riot Act 2

Crackdown 2'nin Japonya'da Riot Act 2 adında satışa sunulduğunu belki duymuşsunuzdur. Trigun'un yapımcılarının oyuna promosyon amacıyla bir anime serisi hazırladığını da belki şu an duyuyorsunuz. Evet, dört bölümlük bir anime serisi yayına girdi ve bölümleri www.riotact2.jp/promo adresinden izleyebilirsiniz.



Yapım Atlus
Distributor Atlus
Tür JRPG
Platform PSP
Web www.atlus.com/p3p

Shin Megami Tensei: Persona 3 Portable [PSP]

Gece yarısından sonra yaşanan yalnızlık

Hala çözülmüş değilim bu animelerde her hali niye okul öğrencilerinin yediğini... Okuldan sonra hayat yok mu? İlla figüran mı oluyorsun hayatı?

Hayır öyle olsa ben okuldayken çok şahane bir insan olurdum ki hiç de oyle değildim. Varlığımı bilen bir, bilmeyenler sayısızdı. Şimdiye şan, şöhret hepsi bende! (Magazin programı izliyorum da eş zamanlı olarak.)

Bu konuya bir gün açıklık getireceğim ama bugün değil. Onun yerine sizinle birlikte seçilmiş lise öğrencilerinin, Tartarus adındaki kulenin tepesine çırıp kötüluğu ortadan kaldırmasını inceleyeceğiz. Gelin, korkmayın.

Dark Hour

Söyle bir şey oluyor ve gece yarısından sonra Dark Hour adındaki bir zaman dilimine geçiliyor. 25. saat olarak da adlandırabileceğimiz bu zaman diliminde ka-

ranlık yaratıklar dünyaya iniyor ve garip cinayetlere neden oluyor. Birkaç seçilmiş lise öğrencisi dışında da herkes çok ama çok derin bir uykuda oluyor, kimsenin ruhu hiçbir şey duymuyor.

Ve belki hatırlayacaksınız, biz bunları daha önce yaşadık. Önce Persona 3'te, sonra onun biraz gelişmiş versiyonu Persona 3: FES'te. Persona 3 ise bu iki oyuncunun birleşimi olan, yeni bir karakterin de oyuna eklendiği, yer yer gelişmiş, yer yer geride kalmış bir JRPG.

Oyundaki amacınız grubunuzun efemalarını güçlendirmek ve Tartarus'un altın üstüne getirmek. Güzel olan da şu ki önceki Persona 3 oyunlarından farklı olarak grubumuzdaki karakterlerimizi ayrı ayrı kontrol edebiliyoruz.

Her karakter sıradan saldırının yanında bir de Persona güçlerini kullanabiliyor. Personalar karakterden karaktere farklılık gösterebilen, karakterin seviyesinden farklı olarak seviye atlayan ve buna göre güçlenen, ilerleyen sahnlarda başka Persona'larla birleştirilip daha da güçlü, yeni Persona'larla dönüştürülebilen "savaşçı ruhlar". Oyunun diğer RPG'lerden farkı da bu zaten; burada önemli olan karakteriniz değil, sahip olduğunuz Persona'lar.

Sosyalleşme

Geceleri savaşan lise gençlerinin gündüzleri okul hayatında neler yaptığı da bu oyunda önem taşıyor. Maalesef PS2'deki Persona 3 oyunları gibi üç boyutlu ortamlarda dolaşamıyoruz ama yine de aynı şekilde sosyalleşebiliyoruz. Sosyalşemek çok önemli zira kurduğunuz "social link"ler, yanı sosyal bağlar karakterinizin ve Persona'sının da seviyesinde etki ediyor. Derslerdeki başarınızın, okul kulüplerinde ne kadar etkin olduğunuz hep karakterinizin üzerinde etkisi bulunuyor.

Herkese uygun bir oyun olduğunu söyleyemeyeceğim Persona 3 Portable'ın fakat JRPG'lerden hoşlananların ve Persona 3'ü bir şekilde oynamamış herkesin ziyadesiyle hoşuna gidecektir. Yaz aylarını eğlenceli geçirmek için çok iyi bir seçim.

■ Tuna Şentuna

Shin Megami Tensei: Persona 3 Portable

- + Persona'ları modifiye edebileme imkanı, eğlenceli savaşlar
- Sosyal ilişkiler kurmak, savaşlardan daha eğlenceli değil, anime sahneleri yok

8,8



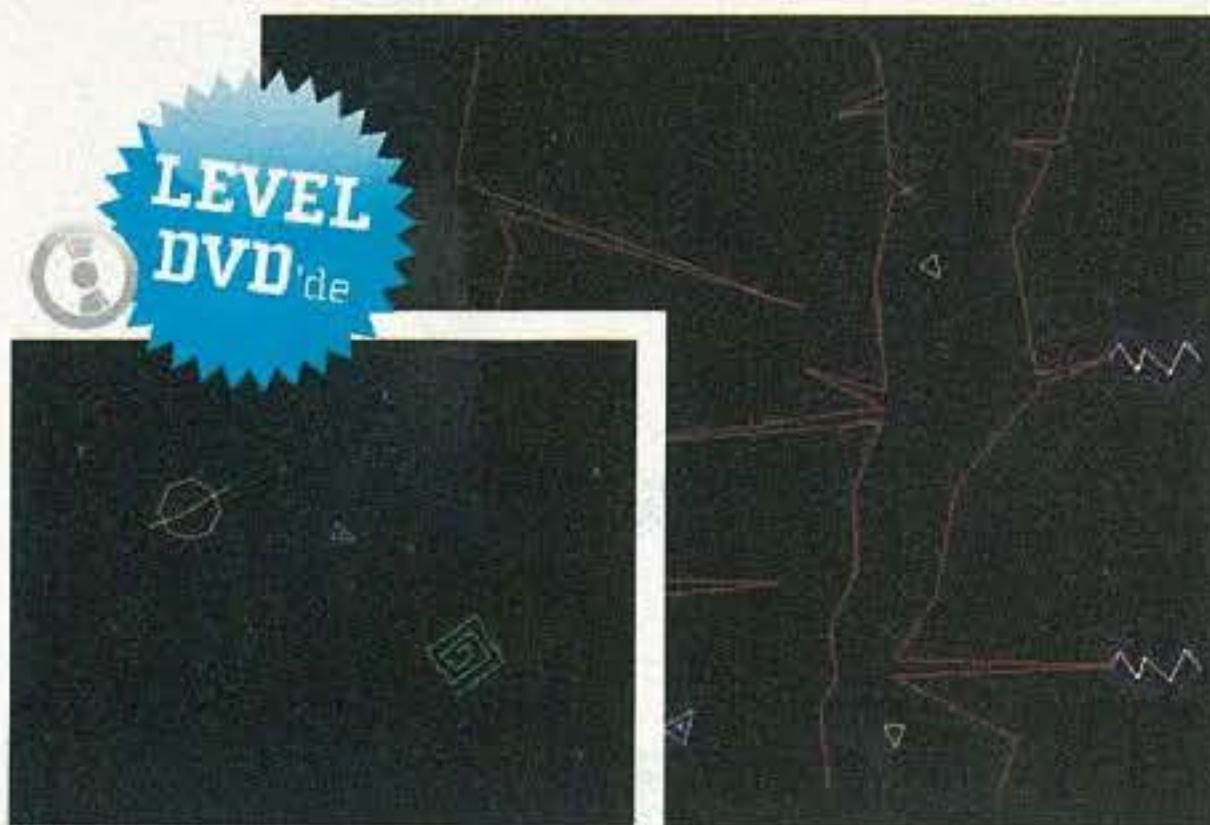
Alternatif

- Jeanne d'Arc (9.0)
- Star Ocean: First Departure (-)
- Wild Arms XF (-)



■ Savaşta dört karakteriniz de ölürsse oyun sonlanıyor.





Cygnus

Çizgilere çarpmadan...

En lanet oyun türüdür bu. "Shoot'em Up" desen değil, platform desen hiç değil. Bir zordur ki sormayın... Alt tarafı ekranın solundan sağına gideceksin, resmen eccl terleri döküyorsun.

Bildiniz mi bu oyunu? Biliyorsunuz, emin olun. Elimdeki bu serbest yapısma bu türün en yeni, en basit çizgilere sahip olanı.

Evet açıklıyor; Cygnus bir, "duvarlara çarpmadan, uzay gemisine çok hafif gaz verip ilerlemeye çalışma" oyunu. Gazi çok verirseniz gemi hızlanıp bir yerlere çarpıyor, az verirseniz gemi

düşüyor. İki ucu... Anladınız siz onu. Ne var ki garip bir zevk alıyor insan bu oyunu oynarken. Üstelik Cygnus'ta sadece soldan sağa ilerlemek durumunda da değilsiniz. Yer çekiminin farklılığı gösterdiği bölümler, bir labirenti andıran alanlar, Cygnus'u oynarken sıkılmamanızı sağlıyor. Sabırı bir bünyeye sahipsiz, bu oyunu deneyin; diğer türlü sınırlarınıze hakim olamayıp ekrana saldırabilirsiniz... ■ Tuna Şentuna

Tür Aksiyon
Yapım Thunderware
Web www.gamejolt.com

7,8

Azangara

Kristaller, yılanlar, yalanlar ve dolanlar

FreeGamePick'in oyunlarına yer vermeyi pek sevmiyorum zira biraz şablon oyunlara ev sahipliği yapıyor. Ne var ki Azangara isimli oyun gözüme bir çarptı, pir çarptı. Zamanında oyunların böyle olabilemek için ne çok çaba gerektirdiğini hatırladım.

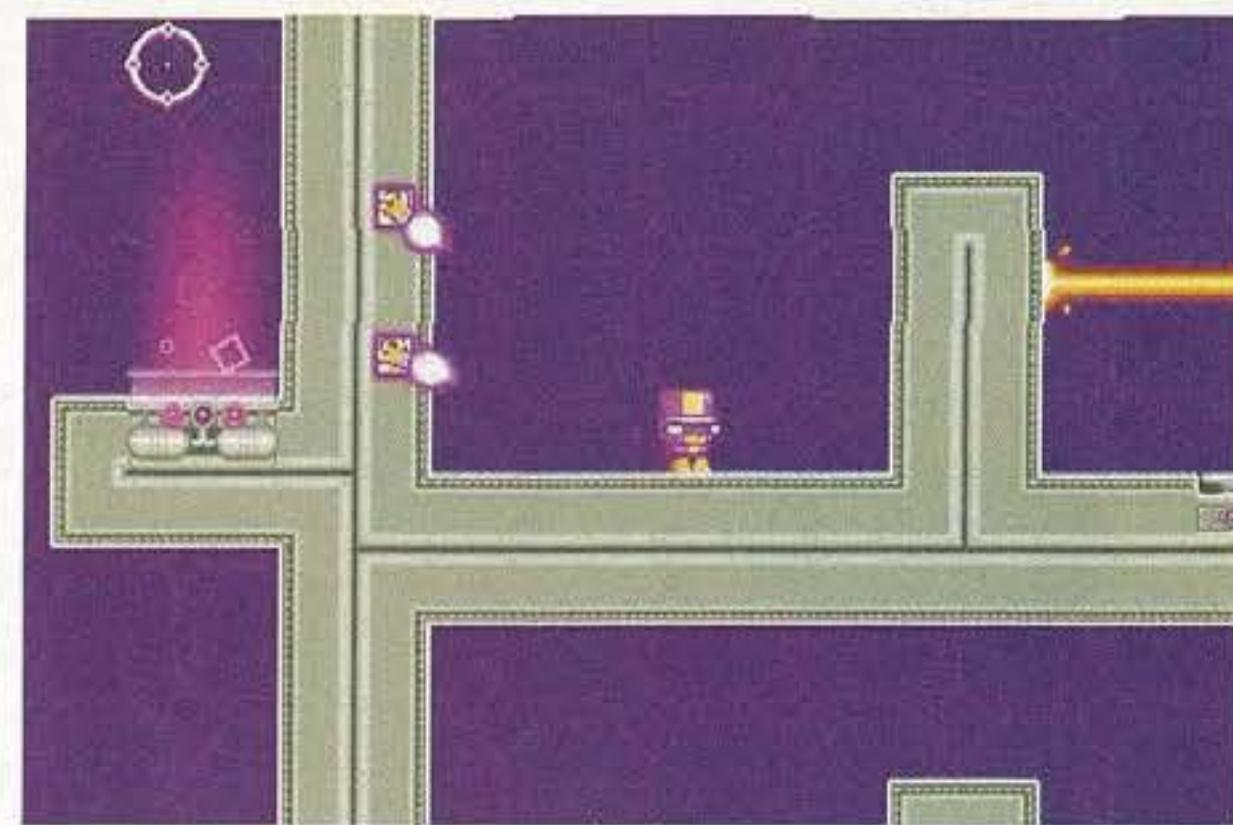
Oysa ki oyunda pek de fazla olan biten bir şey yok fakat oynarken büyük keyif alırsınız. Arkeolog arkadaşımız hazineler peşinde koşuyor ve birtakım iki boyutlu mağaralarda yolunu bulmaya çalışıyor. Bu sırada kristaller hızla toplaması (Artarda top-

lanınca bonus puan veriyorlar.) ve karşısına çıkan engellere dikkat etmesi lazım. Engeller arasında kara delikler, cayır cayır yanan ateşler ve benzeri, platform yeteneklerini sınayacak engeller bulunmakta. Ayrıca çeşitli yaratıklar da var ki bunları ya zıplayarak ya da altlarından geçerek aşmaya çalışıyorsunuz. Şayet ki yolda bir bıçak bulduysanız, bu bıçağı tek sefer kullanarak o yaratığı bir puana dönüştürübiliyorsunuz.

■ Tuna Şentuna

Tür Platform
Yapım Axyssoft
Web [axyssoft.com/azangara](http://www.axyssoft.com/azangara)

8,1



Fault Line

Son ortam bükcü

Havayı bükmek falan yalan; asıl bükümenin bükülmüş hali.) burada gerçekleşiyor. Her bölümde çıkışa ulaşmaya çalışıyoruz fakat çeşitli engeller bizi bu çıkıştan uzak tutuyor. Lazerler, alevler, sıvı uçlu nesneler... Ne ararsanız, burada var. Ama onların olmasını istiyor muyuz? Hayır. Karakterimizi koşturuyor, zıplatıyor ve çeşitli engellerden atlatıyoruz. Sonra bir noktaya geliyoruz ki hiçbir şekilde o engeli aşamıyoruz. İşte bu noktada karakterimizin özelliği ortaya çıkıyor. Bükülmeyi sağlayacak iki tane nokta bulup

bunları birbirileyle eşlestirdiğimizde, o iki noktanın arasındaki bölge katlanarak birleşiyor. Böylece arada engel varsa, ulaşamayacağımız bir yükseklik mevzu bahis tümü ortadan kalkıyor. Daha sonra, engeli aşıkta sona bükülmeyi ortadan kaldırıyor ve yolumuza kaldığımız yerden devam ediyoruz.

Bir web oyunu olan Fault Line'i kesinlikle denemelisiniz!

■ Tuna Şentuna

Tür Platform
Yapım Nitrome
Web nitrome.com/games/faultline

8,5



Puzzle Agent

Bulmaca çözerek suçluyu yakalamak...

Emniyette cinayet masası olur, organize suçlara birileri bakar ama bulmaca için ayrı bir birim kurulduğu görülmemiştir. Böyle düşünüyordum, ta ki Telltale Games'in Puzzle Agent'taki "bulmaca masası"nı görene dek...

Scoggins Minnesota'da garip bir şeyler döndüğü için buraya yollanan Nelson Tethers'ı kontrol ediyoruz. Karakterimiz sorular sorarak olayları çözmeye çalışıyor ama her konuştuğu kişi ona bir bulmacayla yanıt veriyor. Daha ilk dakikadan otelinin yerini bulması için bile bir bulmaca çözmesi

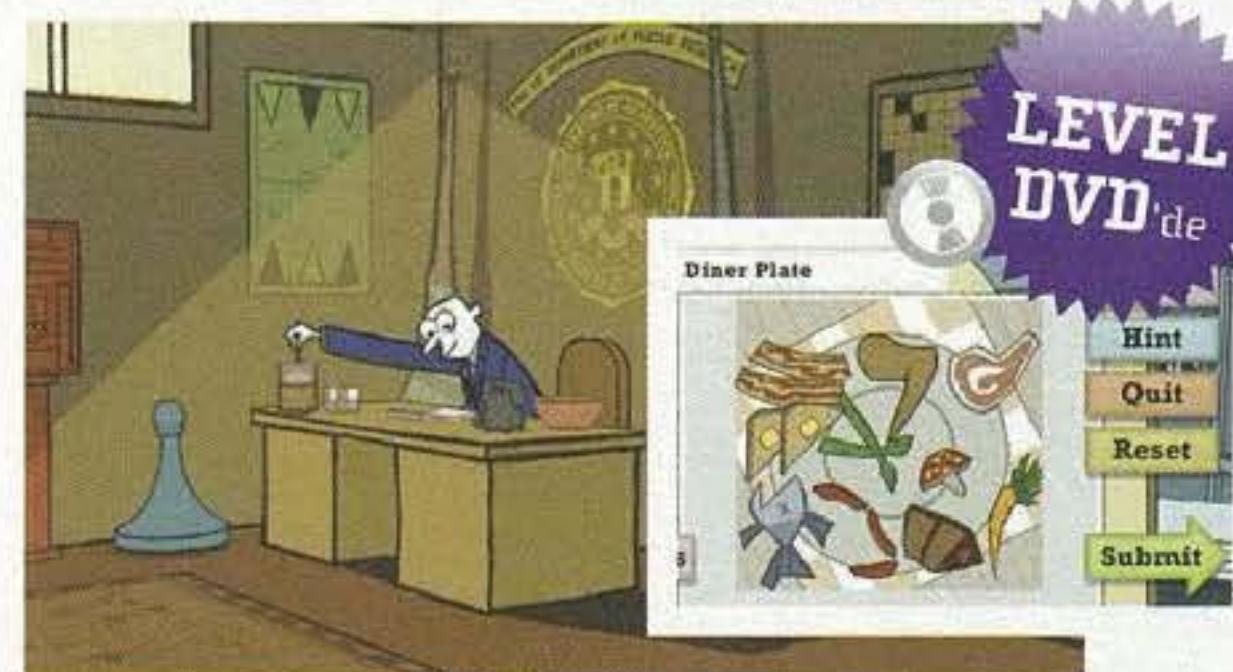
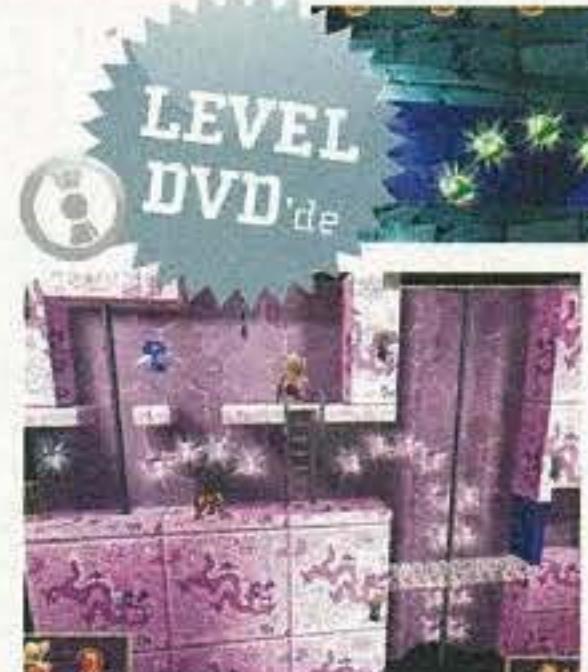
gerekiyor. (Otelin yerini sordığınız karakter, size uzun bir yol tarif ediyor ve sonunda o adamın aslında otelin önünde oturduğunu anlıyorsunuz.

Bulmacalar başlarda zor olmasa da ilerleyen aşamalarda zaman zaman ekrana alık alık bakmanızı neden olabiliyor. Neyse ki oyun boyunca kullanabileceğimiz ipuçları var.

Bulmaca çeşitliliği, kurgu ve esprili senaryosu ile Puzzle Agent herkese uygun bir oyun olmuş başarmış. ■ Tuna Şentuna

Tür Adventure / Bulmaca
Yapım Telltale Games
Web [telltalegames.com/puzzleagent](http://www.telltalegames.com/puzzleagent)

8,9



Erligral Şüngəi

ROIC

PLAYING
GÜNLÜKLERİ



Warhammer dosya konum, sizden gelen isteklerle gittikçe derinleşiyor. Fakat ben yine de okuyucularımı detaylarla boğmak istemiyorum bu ay. En azından birazcık da oyun oynarken kullanacağımız ordulara deşinelim istedim. Yani sonuçta model toplamaya başladığınız andan, masa üstünde savaş yapmaya başlayacağınız ana kadar sürekli aynı ırkla birlikte vakit geçireceksiniz. Gelin bakayım benimle; birazcık şu ordular hakkında konuşalım.

Herhangi bir şekilde isim sırasından gitmeyi düşünmüyorum sevgili okurlar. Daha çok spesifik ve oyun mantığını başlangıç seviyesi oyuncuların da rahatça anlayabilmesi için belirli orduları öne alacağım. Ya da sıklık sevdigim bir orduyu da öne plana çıkarabilirim; bilmiyorum vallahi.

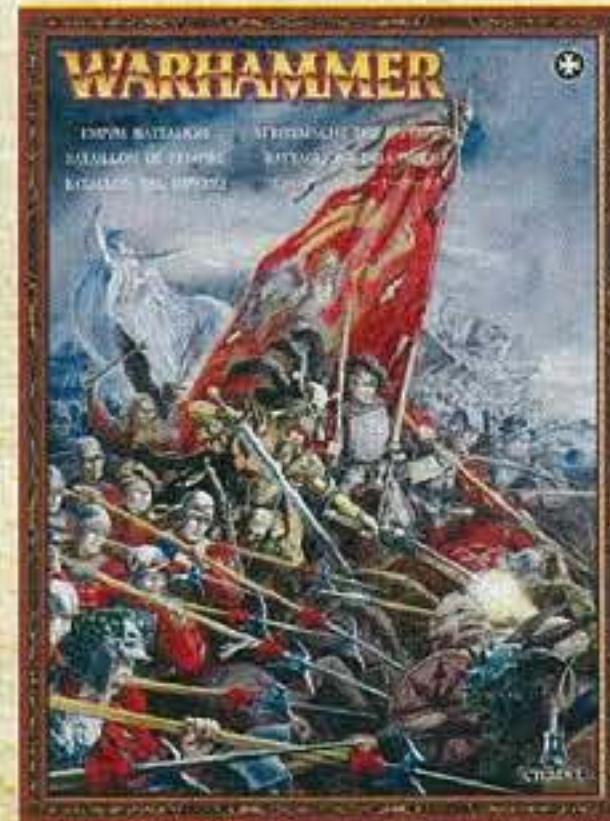
The Empire

The Empire, yani İmparatorluk, Warhammer dünyasının göbeğinde yer alan bir ırktır. Zaman içerisinde cüceler ve Elfler ile birlikte birçok ittifaka katılmışlardır; hatta gelişen dostluk duygusuyla (Elfler tarafından acıma.) birlikte bu iki ırktan çok fazla şey öğrenmiştir İmparatorluk halkı. Öncelikle cücelerden barut kullanmayı ve bunu koca toplara dönüştürmeyi öğrenmişlerdir; hatta İmparatorluk bu işi o kadar iyi kavramıştır ki üretikleri toplar, cücelerinkinden bile daha iyi olmuştur. (Yanlış anlaşılması; İmparatorluk sadece bir model top üretebiliyorken, cüce efendilerin dört - beş tane farklı savaş cihazı bulunuyor.) Büyü konusundaysa efsanevi

"High Elf" büyüğüsü Teclis, İmparatorluk askerlerine bizzat kendisi büyülü kullanmayı öğretmiştir.

Gel zaman git zaman, İmparatorluk sürekli civardaki dağlara yayılmış olan Orc ırkı tarafından saldırıya uğramaktadır. Yine de inanın, bu hiçbir şey; çünkü Chaos tanrılarının ele geçirmek için yıllarca uğraştığı ve bir kazanıp bir kaybettüğü Kislev isimli şehir için dökülen kanın haddi hesabı yoktur.

İmparatorluk ırkına birazcık da masaüstünde bakalım. Eğer tam olarak "dengeli" bir ordu yapısı peşindeyseniz, o zaman aradığınız ırk hiç uşşamadan buldunuz demektir. İmparatorluk, yapı olarak "Battle Line" diye tabir ettiğimiz "hattı koruma" yapısı üzerine kurulu bir ırktır. Eğer sağ, sol ya da orta cehahtan birisi kırılırsa %80 gibi bir ihtimalle yok olduğunuz demektir. Yakın dövüşte orta karar bir ordudur İmparatorluk. Nitekim elinde bulundurduğu süvariler, oyunun en iyi ilk üç süvarisinden birisidir. (Fiyat / Performans) Büyü konusunda çok inanılmaz işler başarabilen bir ordu değildir ama yine de

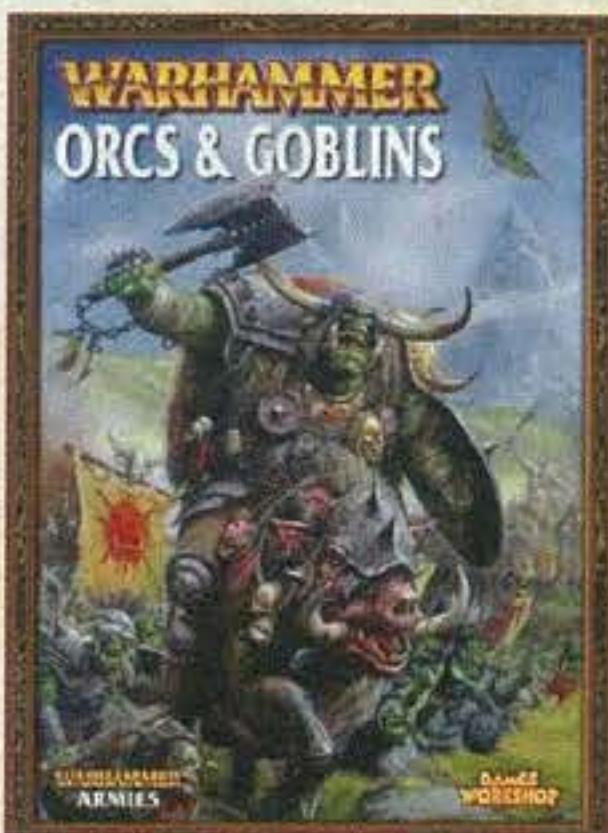


istediği taktirde rakibine yeterince büyü yapabilir. En güçlü olduğu noktaya şüphesiz menzilli silah kullanımdır. Özellikle Great Cannon ve Mortar gibi savaş makineleriyle düşmanlarına inanılmaz zararlar verebiliyorlar. Bir de Helblaster Volley Gun isimli bir makineleri var ki size sadece bir MG 42'yi hayal etmenizi söyleyeyim bence. Genel olarak barutlu silahlar kullanan bir ordu olması, pek tabii ki İmparatorluk ırkına çok büyük bir avantaj sağlayacaktır.

Kısacası arkanızda menzilli silah desteğinden, biraz büyuden, biraz süvariden, biraz da piyadeden oluşan dengeli bir ordu kurmak istiyorsanız Sigmar siz bekliyor.

Orcs & Goblins

Ne desem komik olacak şimdı. Neyse... Ben bu ırkı çok severim. Sanıyorum bunun en büyük sebebi, Warhammer Orclarının ve Goblinlerinin psikopat / şirin karışımı bir tavırlarının olması. Bu ırk, isminden de anlaşılmışlığı üzere hem Goblinleri, hem de Orcları bünyesinde barındırıyor. Goblinler korkak psikopat rolünü üstleniyorken, Orclar daha bir ağır ağabey modundalar. Teorik olarak Badlands bölgesinde ikamet ediyorlar. Nitekim nüfus müdürlükleri bu konuya pek alakadar olmuyor; çünkü bu ırk sürekli etrafındaki bölgelere saldırıyor. Bir bakmışınız The Dark Lands de adam dövüyorlar, bir bakmışınız bir Briton şovalyesinin atını yemişler. Anlayacağınız, genel olarak akıcı bir ırk kendileri.



Geçmiş tarihlerindeki en büyük savaşlarda kuzey komşuları olan İmparatorluk ile gerçekleştirilmiş. Irklarının özelliklerini de direkt olarak masaüstüne taşıyor bu yeşil yaratıklar. Defans konusunda bir martı kadar bilgisizler. Sadece saldırmak ve düşmanın üzerineüşümek üzerine kurulu bir ordu yapıları var. Diğer irklara göre bolca Lord, Hero ve

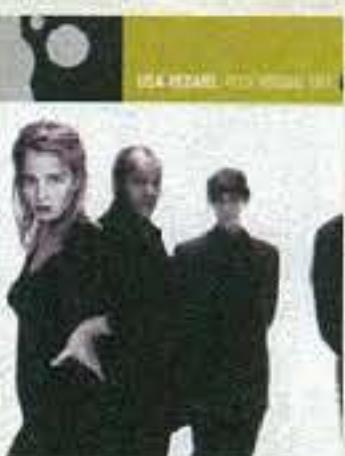
ünite seçenekine sahipler. Bu durumda ordu toplarken her ne kadar el yaksa da herhangi bir rakibe karşı çok büyük bir avantaj sağlamamızı yanyor; çünkü bu orduyla yapılabilecek kombinasyonlar bir hayli fazla.

Goblin üniteleri genelde çok ucuzlar. Yarı iki puana bir Goblin alabiliyorsunuz. Fakat hiç de güçsüz değiller. Özellikle "Night Goblin Fanatic" isimli ünite sayesinde rakiplerinin süvarilerine korku saçıyorlar. Orc ünitelerinin de hepsinin T4 (Unutmadınız, değil mi? Geçen sayıda açıkladım bütün bunları!) olması bir başka avantaj sağlıyor bu ırka. İmparatorluk kadar olmasa da birkaç farklı savaş aletine sahipler. Nitekim mancınık dışındaki savaş aletleri öyle çok da kaliteli değiller.

Büyü konusundaysa bir hayli başarılı bu yeşil yaratıklar. "Waaagh!" adı verilen büyü gücünü kullanan şamanları. Little Waaagh ve Big Waaagh olmak üzere de ikiye ayrılıyor. Bu da demek oluyor ki hem ırka özel ve kimsenin yapamadığı büyüler yapabiliyor, hem de bir değil, iki farklı büyü ağaçını kullanabiliyorlar. Yakın dövüş konusunda da çok iddialı üniteleri bulunuyor. Pek tabii ki bunların başında Black Orc'lar bulunuyor. Tamamen zırh kaplı ve bir hayli sınırlı bu ağabeylerimiz, saldırdıkları çoğu ünitemi kırabilecek güçler. Unutmadan; kullandıkları iki farklı "Chariot", yani savaş arabası sayesinde de inanılmaz hızlı manevralar yapabiliyorlar.

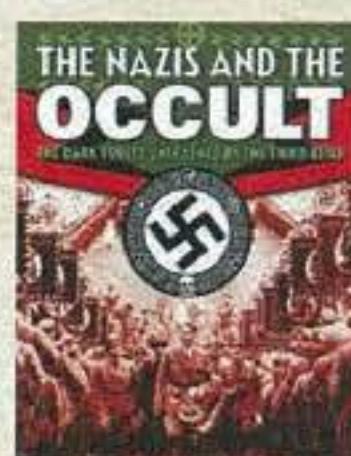
Bu ay hem iki ırk arasında ne gibi uçurumlar olabiliyor, onu anlamamanız, hem de irklar hakkında yakından bilgi edinmeniz için çabaladım. Daha açıklamamı bekleyen 14 tane ırk var. Bu iki sayfaya nasıl sığdıracağım bilmiyorum ama bir şekilde bütün irklar hakkında bilgi vermek istiyorum. Daha Magic the Gathering anlatacağım! ■

- Kadıköy çok uzak! Sakın taşınmayın!
- Tamam, biz de Mecidiyeköy'e taşınırız.
- Huh!



Ne dinledim

Lisa Ekdahl dinledim, dinliyorum ve dinleyeceğim. Çok güzel be arkadaş! 1971 İsveç doğumlu şarkıcı şu ana kadar 10 albümle imza atmış durumda. Genel olarak İsveççe yazdığı şarkılarının arasında bolca İngilizce şarkı da bulmak mümkün. Yoğun olarak caz müzik tadındaki melodileri, kimi zaman folk müziğe de kayıyor. Siz bu satırları okurken ben de çoktan hanımı almış, Esma Sultan Yalısı'ndaki konserde mest olmuş olacağım. Albüm tavsiyesiye Back to Earth.



Ne okzıdım

Naziler hakkında ne billyorsunuz? Ya da Amerikan propagandası filmleri hariç konu hakkında ne kadar araştırma yaptınız? Peki, hiç Goethe, Beethoven, Bach, Schiller, Einstein, Kant ve Hegel gibi insanları yaratınan bir ırkın neden kendi sonunu hazırladığını düşününüz mü? Eğer Nazi Almanyası ve özellikle "Third Reich" hakkında merak ettiniz varsa "The Nazis and The Occult" isimli harika eseri okumanızı şiddetle tavsiye ediyorum.

Online

Keskin gözler, keskin nişancılar...

WoW'da Cataclysm rüzgarları beta'yla eserken bu ay Sniper: Ghost Warrior'ın multiplayer modlarını mercek altına aldık. Eğer tek kişilik modunu oynayıp bir oyunu bir kenara fırlattıysanız sayfa 92 - 93'ü okuyup düşüncelerinizi bir kez daha gözden geçirmelisiniz.



WoW Günülgüğü

Ömür T. bir aylık tatilden sonra bakalım günlüğünə neler eklemiş...

Sniper: Ghost Warrior

Madalyonun bir de multiplayer tarafına bakmak lazım.

92

World of Warcraft Günlüğü

WoW dünyasındaki son gelişmeler...



Gizlilik Sözleşmesi

Family & Friends Alpha, Press-only Beta derken hep NDA denen bir sıkıcı bir metin vardı herkesin altına imza attığı. Non Disclosure Agreement, namı diğer Gizlilik Sözleşmesi nedeniyle hatırlı sayılı bir kitle World of Warcraft: Cataclysm oynuyor ama kimse bu müthiş deneyim ile ilgili tek söz etmeye, tek bir satır yazmaya cesaret etmiyordu. Tarih: 30 Haziran Çarşamba'yı gösterdiğinde Blizzard, NDA geçerliliğinin sonlandığını bir basın bülteniyle duyurdu. Bunun anlamı çok basitti: "Konuşmaya başlayabilirsiniz"

World of Warcraft: Cataclysm - Closed Beta Başlamıştır.

Bahsettiğimiz NDA süresinin sonlanmasıyla oyunda "Closed Beta" süreci başlatıldı. Artık bir Battle.net hesabı olan her WOW oyuncusu hesabından yapacağı bir başvuruya "seçilmiş kişi" olabilir. Bu başvuruya daha önceden yapmış olan oyuncular

öncelikli olarak ilk faz davetielerini birer birer almaya başladılar. İsteyenin bir yüzü kara deyin ve yapmadıysanız mutlaka Battle.net hesabınızdan bir closed-beta davetiyesi talep edin. (Beta notalarımızı 50. sayfada bulabilirsiniz.)

Cataclysm Beta Patch Notları

Başladığını büyük zevkle duyurduğum Cataclysm Closed Beta ile ilgili 50. sayfamıza ek olarak ben de birkaç küçük şeye değinmek istiyorum:

Yeni Allianceırkı Worgen ve başlangıç bölgesi olan Gilneas sizleri bekliyor. (Female Worgen yok desek?)

Yeni Hordeırkı Goblin ve başlangıç bölgesi olan Isle of Kezan sizleri bekliyor.

Level cap 82 olarak belirlendi.

İki yeni level 78 - 82 bölge olan Mount Hyjal ve Vashj'ir keşfetmeye hazır.

İki yeni level 79 - 81 dungeon, Blackrock Caverns ve Throne of Tides 5-player kullanımına açıldı.

Bunlar test sürecinin ilk fazıyla ilgili en önemli yeni içeriği özetliyor aslında.

Herkesin yana yakla test etmek istediği bu yeni ırklar, bölgeler ve dungeon'ların dışında çok fazla sayıda patch notu ve detaylar mevcut. Druid'lere eklenen yeni Eclipse mekanizması, Warlock'ların olmazsa olmazı Soul Shard'ların yerine oyuna entegre edilen yeni kaynak kullanım sistemi, yeni item'lar, yeni class yapısı ve daha fazlası Cataclysm Closed Beta'da. Vakit kaybetmeden siz de yerinizi kapmaya bakın.

Patch 3.3.5

Cataclysm'in gölgesinde kalan bu ekleni, sessiz sedasız bir şekilde yayına girdi. Başka bir zaman olsa yeni bir raid çıkıştı çok daha sansasyonel olurdu ama bu yeni patch ile birlikte yayına giren "Ruby Sanctum" raid'i yine de oyuncuları oyalamak adına güzel bir hamle. Ruby Sanctum, giriş Dragonblight bölgesinde Wyrmrest Temple alt kısmından



giriş veriyor ve açıkçası tarz olarak Obsidian Sanctum ile ciddi benzerlikler gösteriyor. Son boss, Halion the Twilight Destroyer, bir Twilight Dragon ve Heroic-25'te maksimum level 284 item düşürebiliyorsunuz. Icecrown Citadel drop'larının üzerine nasıl çıkarım diyorsanız, adres burası.

Yeni patch ile birlikte Ruby Sanctum raid'i dışındaki en önemli major yenilik detayı az ilerde vereceğim, dillerden düşmeyen Real ID özelliğinin oyuna ilk kez adapté edilmesi diyebiliriz. Karşılıklı onay mekanizmasıyla başlayan Real ID arkadaşlıklarını size yepyeni sosyal yayılım seçenekleri sunuyor. Kullanım şu an için tamamen opsiyonel ve isteğe bağlı.

Sam Raimi: Warcraft Movie

Warcraft filmi için şimdilik kadar sadece 40 sayfalık bir metin yazılmış. Bu uzuun metni yazan ise Saving Ryan ve The Patriot'ta görev

almış Robert Rodat. Sam Raimi ise WoW oynuyormuş bunca zaman. Şu anda level 72 bir karakteri varmış. Ama sanki biraz keyfe keder mi oynuyor ne? "Power-leveling yapmıyorum, bunu benim için yapanlar var" diyor.

Filmin ilerlemesi için bence en önemli engel Oz Büyücüsü. "Neden?" derseniz, Sam Raimi'nin şu anda iki farklı filmi üzerine aldığına belirtmemiz gereklidir. Hem World of Warcraft filmi ve hem de Oz Büyücüsü projesi için seçilen yönetmen olarak Raimi'nin kendisi bile şu an hangisinin önce çekileceği konusunda verdiği bir kararı ya da bilgisi yok. Bekleyip göreceğiz.

Remote Auction House

Bugünün geleceğini hep söylemiştim. Blizzard, aylık alınan üyelik bedeliyle yetinmedi ve micro-payment modeliyle oyunun ekonomisinin can damarı olan Auction House'a uzaktan erişimi opsiyonel de olsa paralı hale getirdi.

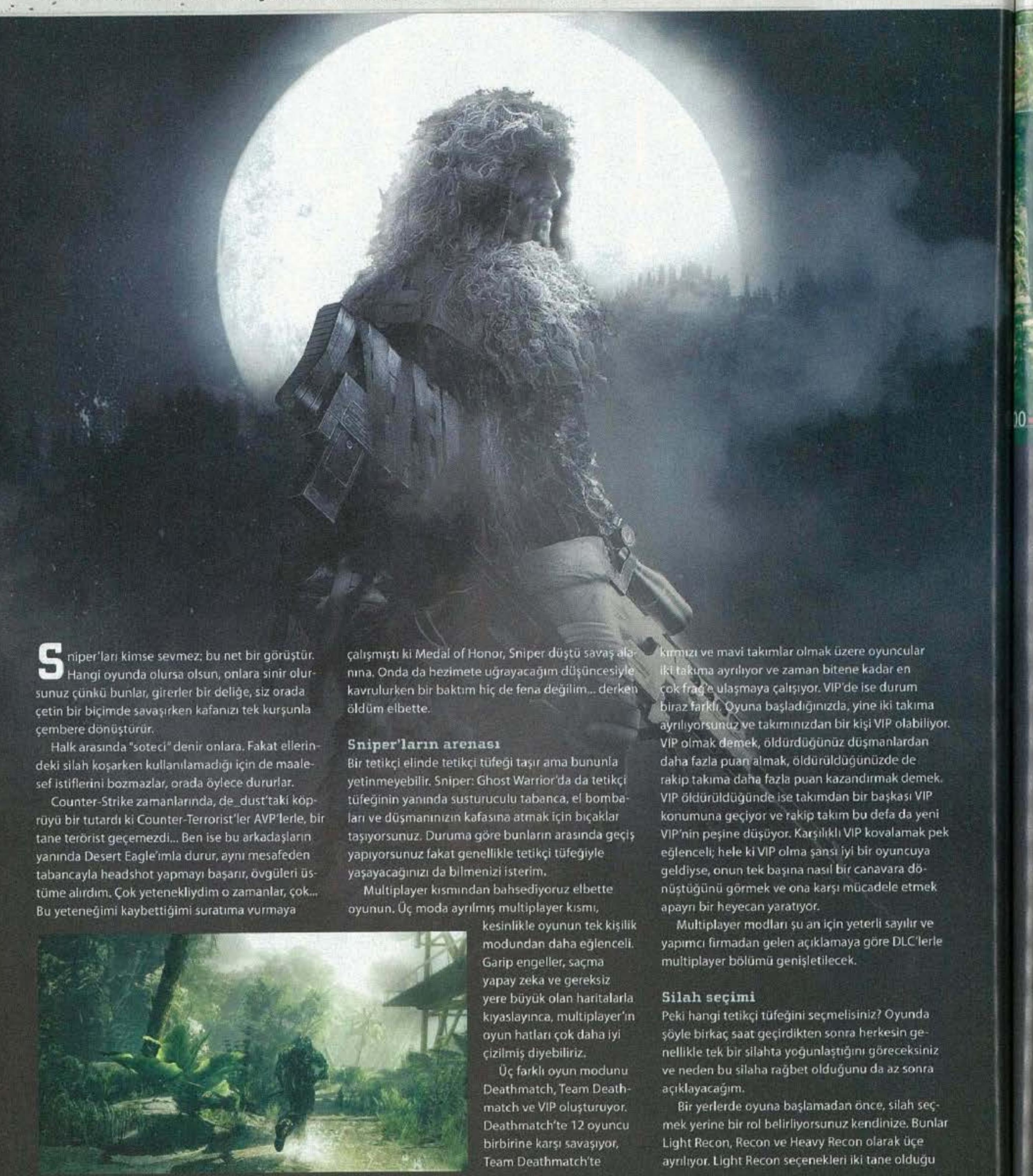
İşin özeti şu: Pamuk eller cebe, Remote Auction House yanında. Bundan sonra her ay 2.99 USD ödeyenleri çok güzel imkanlar bekliyor olacak. Rüya gibi aslında, artık hem browser'dan, hem de iPhone aplikasyonundan Auction House hesabınızı yönetebiliyorsunuz. Görüntüleme konusunda her şey ücretsiz, ancak aylık aboneler auction'ları için "bid, buy, create, cancel" gibi fonksiyonları ekstra olarak kullanabiliyor olacaklar. Tartışmasız "WoW oyuncusuyum" diyen herkes Blizzard'ı bir parça daha zengin edecek anlaşılan. Buraya da yazıyorum.

Ben açıkçası para kaynakları arttıkça maintenance için off bir gün ayırmayı gerektirmeyen bir sistemi hayatı geçirmelerini hayal ediyorum.

Şaka değil gerçek: Blizzard ilk çeyrek 381 milyon dolar net kar açıkladı. Hala 2-3 doların hesabını yapıyorlar... ■ **Ömür Topaç**

Sniper: Ghost Warrior

Sessiz ol, kurbanını seç, silahını ateşle



Sniper'ları kimse sevmez; bu net bir görüşür. Hangi oyunda olursa olsun, onlara sinir olursunuz çünkü bunlar, girerler bir deliğe, siz orada çetin bir biçimde savaşırken kafanızı tek kurşunla çemberde dönüştürür.

Halk arasında "sotec" denir onlara. Fakat ellerindeki silah koşarken kullanılamadığı için de maalesef istiflerini bozmazlar, orada öylece durırlar.

Counter-Strike zamanlarında, de_dust'taki köprüyü bir tutardı ki Counter-Terrorist'ler AVP'lerle, bir tane terörist geçemezdi... Ben ise bu arkadaşların yanında Desert Eagle'ımla durur, aynı mesafeden tabancıyla headshot yapmayı başarır, övgülerini üstüme alırdım. Çok yetenekliydim o zamanlar, çok... Bu yeteneğimi kaybettigimi suratima vurmaya

çalışmıştı ki Medal of Honor, Sniper düştü savaş alanında. Onda da hezimete uğrayacağım düşüncesiyle kavrulurken bir baktım hiç de fena değilim... derken oldum elbette.

Sniper'ların arenası

Bir tetikçi elinde tetikçi tüfeği taşır ama bununla yetinmeyebilir. Sniper: Ghost Warrior'da da tetikçi tüfeğinin yanında susturuculu tabanca, el bombaları ve düşmanınızın başına atmak için bıçaklar taşıyorsunuz. Duruma göre bunların arasında geçiş yapıyorsunuz fakat genellikle tetikçi tüfeğiyle yaşayacağınızı da bilmenizi isterim.

Multiplayer kısmından bahsediyoruz elbette oyunun. Üç moda ayrılmış multiplayer kısmı, kesinlikle oyunun tek kişilik modundan daha eğlenceli. Garip engeller, saçma yapay zeka ve gereksiz yere büyük olan haritalarla kıyaslayınca, multiplayer'in oyun hatları çok daha iyi çizilmiş diyebiliriz.

Üç farklı oyun modunu Deathmatch, Team Deathmatch ve VIP oluşturuyor. Deathmatch'te 12 oyuncu birbirine karşı正在战斗着, Team Deathmatch'te

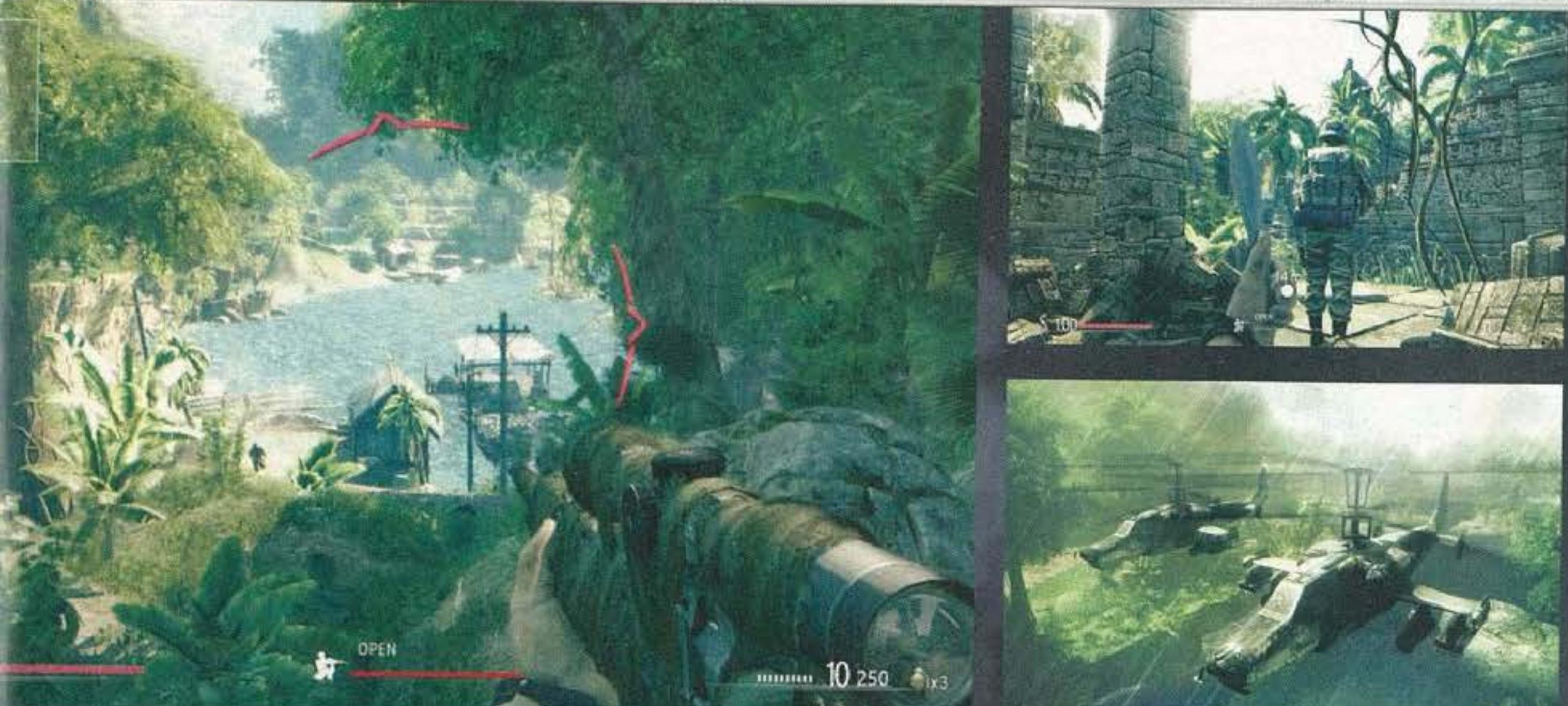
kırmızı ve mavi takımlar olmak üzere oyuncular iki takıma ayrılıyor ve zaman bitene kadar en çok frag'e ulaşmaya çalışıyor. VIP'de ise durum biraz farklı. Oyuna başladığınızda, yine iki takıma ayrıliyorsunuz ve takımınızdan bir kişi VIP olabiliyor. VIP olmak demek, öldürdüğünüz düşmanlardan daha fazla puan almak, öldürdüğünüzde de rakip takıma daha fazla puan kazandırmak demek. VIP öldürülüğünde ise takımından bir başkası VIP konumuna geçiyor ve rakip takım bu defa da yeni VIP'nin peşine düşüyor. Karşılıklı VIP kovalamak pek eğlenceli; hele ki VIP olma şansı iyi bir oyuncuya geldiye, onun tek başına nasıl bir canavara dönüştüğünü görmek ve ona karşı mücadele etmek apayı bir heyecan yaratıyor.

Multiplayer modları şu an için yeterli sayılır ve yapımcı firmadan gelen açıklamaya göre DLC'lerle multiplayer bölümünü genişletecek.

Silah seçimi

Peki hangi tetikçi tüfeğini seçmelisiniz? Oyunda söyle birkaç saat geçirdikten sonra herkesin genellikle tek bir silahda yoğunlaştığını göreceksiniz ve neden bu silaha rağbet olduğunu da az sonra açıklayacağım.

Bir yerlerde oyuna başlamadan önce, silah seçmek yerine bir rol belirliyorsunuz kendinize. Bunlar Light Recon, Recon ve Heavy Recon olarak üç ayrıyor. Light Recon seçenekleri iki tane olduğu



için de toplamda dört farklı tetikçi tüfeğiyle oyuna giriş yapıyorsunuz.

İlk Light Recon seçenekinde Dragunov yer alıyor. Bu tüfek bayağı hafif olduğu için savaş alanında yaldır yaldır koşabilirsiniz. Ne var ki hem az hasar veriyor, hem de ikinci kurşunu atana kadar düşmanınız Üsküdar'ı geçiyor. Üstünde durulması gereken bir silah değil, geçiyoruz.

Light Recon seçeneklerinin ikincisi, az önce bahsettiğim meşhur silahi ellerinize bırakıyor. SR 25 adındaki bu tüfek, art arda on mermi kadar yollayabildiği için herkes bu silaha yönelmiş durumda. Sonuca metrelerce öteden atış yapıyorsunuz ve iskalaşa şansınız büyük. Elin oyuncusu da sabit durmadığından, o kaçarken siz de kurşunlarla kovalamak zorunda kalıyorsunuz. Her kurşunun pek fazla hasar vermemesi bu silahi güçsüz yapıyor, diyeceğimi sandınız ama yanıldınız. SR 25'ten kurtulan pek az oyuncu gördüm zira...

Üçüncü seçenekimiz Recon, MSG 90 adındaki tüfekle buluşuyor bizi. MSG 90'ın güzel tarafları kamuflajla birlikte gelmesi ve yüksek hasar vermesi. Bu silahla otların, börtü böceği arasında duruyor ve kesinlikle gözükmemeliyorsunuz. Ne var ki MSG 90 biraz ağır; hem de her anamda. Onunla yürümek bile yeterince zorken, koşmaya çalışınca tam anlamıyla ağır çekime geçiyorsunuz. Art arda atışlarda da pek başarılı sayılmaz fakat yine de SR 25'ten sonraki tercihiniz bu olacaktır.

Heavy Recon'la birlikte gelen silah, AS 50 tam bir buldozer. Düşmanınızı ayağından vursanız bile yere iniyor. Tabii bu kadar yüksek hasar veren bir silah, süper tabancası kıvamında olamaz. Dolayısıyla bu tüfeği taşıırken ayaklarınız ağrıyor, kaslarınız cayırlıyor yanıyor. Anlamanız gereken o ki, AS 50 ile koşmayın, koşacaksanız da kısa mesafeleri aşın ancak.

Dikkat dikkat

Sadece tetikçi tüfeğiyle mi oynanıyor bu oyun?

Hayır. Bazın öyle bir şey oluyor ki karşınızda üç tane rakip oyuncu birden görebiliyorsunuz. Karşınızda dediğim de gerçekten karşınızda, on metre ötenide. Eh, tetikçi tüfeği olmaz... Ne yapacaksınız peki? Bu noktada tabancanızı kullanmak bile hayatınızı kurtarabiliyor. Daha da iyisi oraya bir el bombası atın ve bırakın kaçınlar. (Kaçamayan da eceliyle buluşsun.)

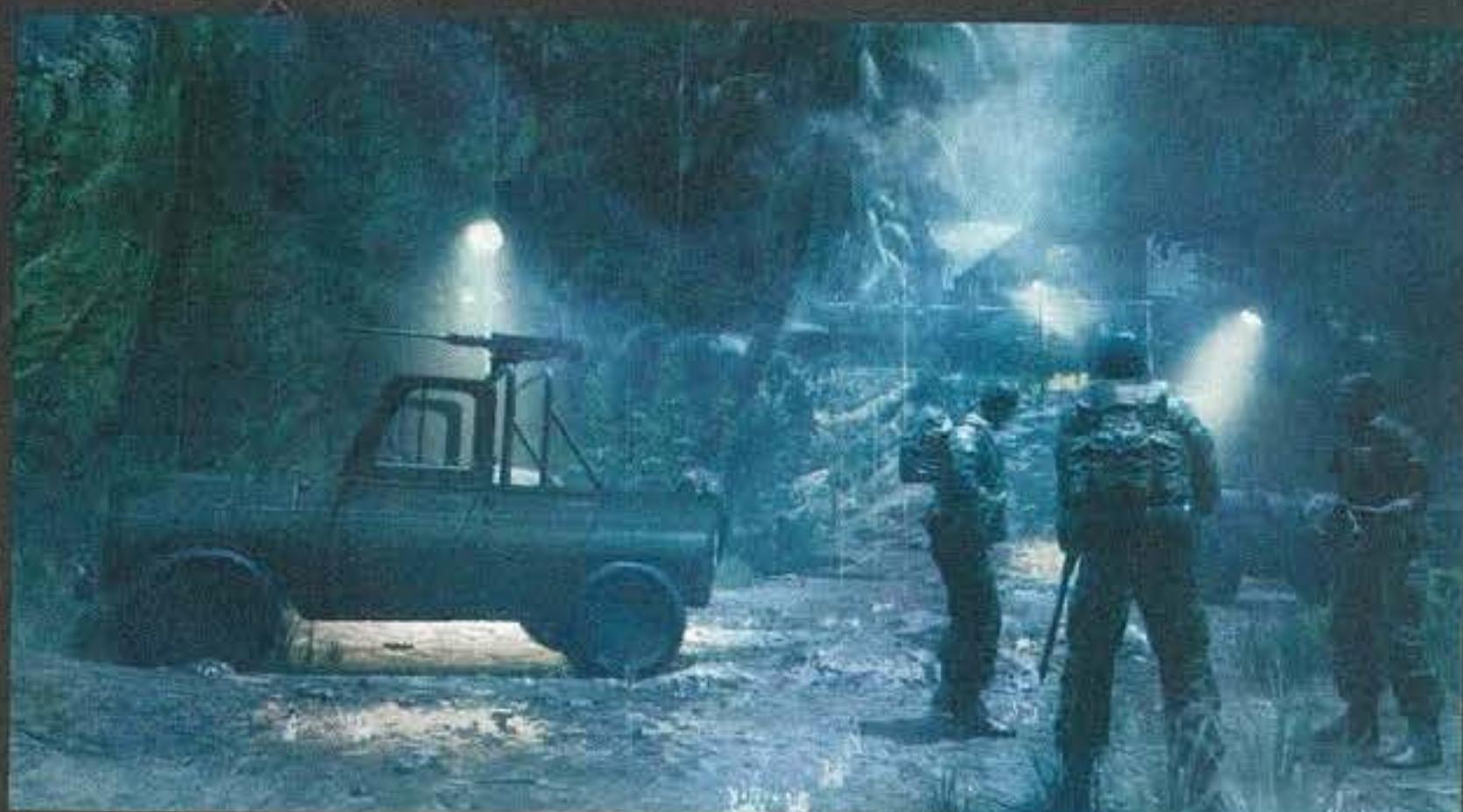
Bir diğer tavsiyem de haritaları anlama yönünde olacak. Haritaların büyük bir kısmı yeşilliklerle kaplı ve arka kalan yerlerde dağ, taş, insan elinden çıkmış yapılar ve yollar bulunuyor. Siz, siz olun; üstünüzde gerçek bitkilerden oluşan bir kamuflaj, varken binaların içine girip beklemeyin. Kimse o derme çatma barakada bir saksi çiceği olduğunu düşünmüyor ve sizi direkt indiriyor. Onun yerine, yapıların yakınlarındaki çalılara saklanın ve bekleyin. Bundan daha iyisi yüksek yerlere çıkmak ve atış yaptıktan sonra saklanmak. En güzeliye sürekli yer değiştirmek fakat bazen öyle güzel noktalar oluyor ki insanın hiç

çıkası gelmiyor. (Sonra indiriliveriyorsunuz tabii ki...)

Dikkat etmeniz gereken bir diğer önemli konu da nefes kontrolüyle ilgili. Şöyle ki bu oyunda silahın rakibinize uzaklığını ve nefes alıp vermeniz, kurşunun nasıl bir rota çizeceği konusunda büyük önem taşıyor. Diğer oyunlardaki gibi hedefi düşmanınızın tam üstüne getirip ateş etmiyorsunuz burada; bazen biraz sağa, bazen sola, yukarıya veya aşağıya nişan almanız gerekebiliyor. Bunları yaparken de kalp atışınızın (Ekranın sağ üst köşesinde görülüyor) fazla hızlı bir tempoda olmaması gerekiyor. Sabit bir kalp atışı için bir noktadan diğerine koşmamaya, koşacaksanız da dinlenmek için zaman ayırmaya bakmalısınız. Hele ki elinizde bir AS 50 veya MSG 90 varsa, şuradan şuraya gitmeyin...

Hedef alma konusunda eğilmenin ve hatta yere yatmanın çok daha iyi atışlar yapmanızı sağlayacağını da ekleyerek hepiniz bol "sote"li günler diliyorum; bu oyunda kimse size çamur atamayacak!

■ Tuna Şentuna



Donanım

Recep'ten yazılık sistemler



az aylarını tüketmeye devam ettiğimiz şu günlerde, tatil giren oyuncular için derin bir araştırma yaptık ve farklı bütçelere göre yazılık sistemler hazırlayarak sizlere yol göstermek istedik. Recep'in uzun

araştırmalar sonucunda hazırladığı Eko 2, Warrior 2, Lord 2 ve Jedi Master 2 sistemleriyle birlikte uygun işletim sistemi ve monitör önerilerini öğrenmek için sayfaları çevirmeye başlayın.



96

LEVEL Yaz Sistemleri

Yazın bu sícagında kendini sizler için feda eden Recep, tüm bilesenleri bir araya topladı ve yazılık sistemler hazırladı.



99

Teknik Servis

Donanımla ilgili her türlü şıkayetinize derman olan Recep, bu ay da ekran kartları konusunda su kaynattı.

Puanlama Sistemi

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



Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler



ASUS MARS II

Donanım dünyasından Recep'in gözüne takılan haberler arasında, ASUS'un Mars II ekran kartı dikkat çekiyor.

98

LEVEL YAZ SİSTEMLERİ

Stres topuna gerek yok!

SBS veya YGS'den çıktıınız ve o gerilim dolu günleri bir daha hatırlamak istemiyorsunuz. Bu stresi atmanın en güzel yolu, sevdığınız oyunları açıp aklınızda ders çalışmak ya da başka bir uğraş olmadan gönül rahatlığıyla oynamaktan geçiyor. Öte yandan yeni çıkan DirectX 10 ve 11 destekli oyunları oynamak için de iyi bir bilgisayar şart. Peki bütçenize uygun bir sistemi nasıl toplayacak-

sınız? DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş, bu yazda giriş seviyesinden en üst düzeye kadar her bütçeye uygun, oyunları duman edecek farklı konfigürasyonları beige-nizine sunuyor. Üstelik halihazırda monitörü ve işletim sistemleri olanlar için yeni dosya konumuzda bu kalemleri ayrı olarak değerlendiriyoruz. Sözü fazla uzatmadan sizi 2010 yaz kreasyonumuzla baş başa bırakıyorum.

LEVEL EKO 2

Benzer dosya konumuzu ilk olarak Aralık 2009'da yaptığımızda oyun bilgisi-yarlarını bütçeye göre sıralamış ve sizlerden çok olumlu dönütler almıştık. LEVEL Eko, o zamanlar oyun oynatmaktan daha ziyade ofis işlerinin üstesinden gelecek bir sistemdi. Fakat bu dosya konusunda bir değişiklik yaparak LEVEL Eko 2'yi hafiften oyun yetenekli bir bilgisayar yapmaya karar verdik. LEVEL Eko 2 ile amacımız, bakkalların sattıkları fiyattan daha ucuz satılmasına karşın çok daha iyi performans veren, en son çıkan oyunları yüksek ayarlarda oynatabileceğimizde kesinlikle fiyatına göre performansı ideal ve kullanıcıları tatmin edecek bir bilgisayar ortaya çıkarmak. Kısacası bütçeniz kısıtlı olmasına karşın oyun oynamak istiyorsanız, LEVEL Eko 2 bu ihtiyacınıza cevap verecek bir ürün.

LEVEL EKO		Fiyat + KDV
İşlemci	AMD Athlon II X2 240 AM3 2.8 GHz	60\$
Anakart	Gigabyte MA74GM-S2 (Rev 4.x)	55\$
Ekrان Kartı	PowerColor HD 5670 DirectX 11	100\$
Bellek	A-Data DDR2 2x2GB 1066 MHz CL5	110\$
Sabit Disk	Samsung 500 GB SATA2	45\$
Optik Sürücü	LG 22X DVD-RW SATA	20\$
Klavye / Fare	Microsoft Set B2L	20\$
Kasa	AeroCool VX-9 Mid-Tower	100\$
Güç Kaynağı	High Power 460 Watt Dahili	-
KDV Dahil Toplam		600\$



LEVEL WARRIOR 2

Eğer oyuna başlamadan önce siz de benim gibi grafik ayarları kısmına girenlerdenseniz, sizin en azından bir LEVEL Warrior 2 tatmin edecekmiş gibi düşünüyorum. Bu dosya konusunda mümkün olduğunda bütçeyi hedeflemek istediğimiz için Warrior 2 için fiyat çitasını 400 dolar daha yükseltiyoruz. Bu durumda iki çekirdekli bir işlemci yerine dört çekirdekli bir işlemci kullanıyoruz ve anakartımız da SATA 6 Gbps ve USB 3.0 gibi yeni nesil özelliklere sahip oluyor. Ekran kartımızı da daha üst nesil bir kartla değiştirdikten sonra sabit disk kapasitemizi de 1 TB yaptıktı mıydı, artık arkamıza yaslanıp oyun oynamamak için önumüzde herhangi bir engel kalmıyor. Tabii ki halihazırda bir Windows 7 lisansınız ve monitörünüz varsa.

LEVEL WARRIOR 2		Fiyat + KDV
İşlemci	AMD Phenom II X4 955 BE AM3 3.2 GHz	165\$
Anakart	Gigabyte 890GPA-UD3H, AM3, DDR3	160\$
Ekrان Kartı	HIS HD5750 DirectX DDR5 128 Bit	140\$
Bellek	Corsair 2X2GB DDR3 1333 MHz CL9	144\$
Sabit Disk	Samsung 1 TB HDD SATA II 32 MB	75\$
Optik Sürücü	LG 22X DVD-RW SATA	20\$
Klavye/Fare	Microsoft Set B2L	20\$
Kasa	Thermaltake Soprano RS 101 500W	115\$
Güç Kaynağı	Thermaltake 500 Watt Dahili	-
KDV Dahil Toplam		1000\$

LEVEL LORD 2

Bütçemizi 500 dolar daha artırıyalım ve en az üç yıl boyunca kasayı açmak zorunda kalmayacağınız, lortlara layık bir sistem hazırlayalım dedik. Doğal olarak çitra yükseldi ve bununla birlikte çekirdek sayımız da dörtten altıya çıktı. Ekran kartımızı da nVidia'nın yeni çıkan GTX 460 modeliyle değiştiriyoruz. Seçin çalışan, düşük güç tüketen ve şu anda piyasadaki fiyat / performans oranı en iyi kartlardan biri olan GTX 460, 3D Vision desteğini de beraberinde getiren Fermi ailesinin mimarı açıdan en başarılı Üyesi. Bellek konusunda tercihimizi, performansıyla göz dolduran G.SKILL'in düşük gecikme süreli Ripjaws modellerinden yana yapıyoruz. Tüm bunların yanında sistemimize artık iyi bir klavye-fare seti almanın da vakti gelmişti: Microsoft'un oyuncu klavye ve faresi ile FPS oyunlarında artık hükümdar siz olabilirsiniz. Bileğinize kuvvet.

LEVEL LORD 2

	Fiyat + KDV
İşlemci	AMD Phenom II X6 1055T 3.3 GHz
Anakart	Gigabyte 890XA-UD3, AM3, DDR3
Ekran Kartı	Gigabyte GTX460 768 MB 192Bit DX11
Bellek	G.SKILL Ripjaws 2X2GB 1600 MHz CL7
Sabit Disk	Seagate 1.5 TB HDD SATA II
Optik Sürücü	LG 22X DVD-RW SATA
Klavye/Fare	Microsoft Sidewinder XS + X6
Kasa	Dark Falcon 4 Fan Akrilik Panel Siyah
Güç Kaynağı	OCZ 600 Watt Dahili
KDV Dahil Toplam	1500\$



LEVEL JEDI MASTER 2

Her ne kadar LEVEL Jedi Master 2 için ilk başlarda Intel'in i7 980X işlemcisini düşünük de işlemcinin tek başına 1100 dolar olması, sistemin satın alınabilmesini zorlaştıracaktı. Yine sistem için ideal olan anakartın da 600 dolar olması, bizi daha ekonomik olmasına karşın gayet başarılı olan AMD'nin yeni en son altı çekirdekli işlemcisini kullanmaya itti. Sonuç olarak ister oyun oynayın, ister video dönüştürme yapın, bu sistemin altından kalkamayacağı yük yok. Hoş, maliyeti yüzünden bu sistemin altından kalkabilecek kişi sayısı da az. Anakart olarak Gigabyte'nın en son anakartı



olan X58A-UD9'u tercih ettiğimizde. Kartın sadece bir özelliğini açıklamak altı ay süren için ekran kartına geçiyoruz. Tek başına HD 5970, bütün oyun ihtiyaçlarını fazlasıyla karşılıyor fakat ben PhysX desteği de istiyorum diyorsanız GTX 460'ı da sisteme dahil ettim. Hayır, antenlerinizle oynamayın, ATI kartın yanında nVidia kart takabiliyorsunuz. İki şartla: İşletim sisteminiz Windows 7 olacak ve nVidia'nın en son 200 serisi sürücülerini kullanacaksınız. Bu sayede GTX 460'ı fizik işlerini yapması için kullanabilirsiniz. Sonuç olarak LEVEL Jedi Master 2, ilkine bile taş çıkartan bir sistem oldu. Artık elinizi korkak alıştırmanıza gerek yok.

LEVEL JEDI MASTER 2

	Fiyat + KDV
Anakart	Gigabyte 890FXA-UD7 SATA 3 USB 3.0
Ekran Kartı	PowerColor HD 5970 + GTX 460
Bellek	G.SKILL Ripjaws 8GB DDR3 1600MHz CL9
Sabit Disk	Seagate Barracuda XT 2 TB SATA 6 Gbps
Optik Sürücü	LG BH10LS30 10x BD-R Blu-Ray
Klavye/Fare	Microsoft Sidewinder XS + X6
Kasa	Aerocool Vx-E Pro Limited Edition*
Güç Kaynağı	AeroCool 730 Watt Dahili
KDV Dahil Toplam	3400\$

*HD 5970'nin boyutu 30.5 cm olduğundan bu karta uygun bir kasa tercih ettim. Farklı bir kasa satın alacağınızda mutlaka kartın siğnacından emin olun.

İŞLETİM SİSTEMİ ÖNERİSİ

Tüm bu sistemler DirectX 11 destekli olduğu için işletim sistemi olarak Windows 7 tavsiye ediyoruz. Size uygun olan orijinal Windows 7 sürümünü aşağıdan seçebilirsiniz. LEVEL'in tavsiyesi Home Premium 64-bit'tir.

İşletim sistemi

	Fiyat
Microsoft Windows 7 Home Basic TR DVD F2C-00024 Kutu	119\$ + KDV
Microsoft Windows 7 Home Premium TR GFC-00222 Kutu	135\$ + KDV
Microsoft Windows 7 Professional TR FQC-00296 Kutu	225\$ + KDV
Microsoft Windows 7 Ultimate TR GLC-00294 Kutu	239\$ + KDV

MONİTÖR TAVSİYESİ

Halihazırda birçok kullanıcının monitörü mevcut. Bu yüzden bu ay sistem tavsiyelerimize monitörleri ekleme gereği duymadık. Eğer sistemlerle birlikte monitör de satın almak istiyorsanız aşağıdaki listeden bütçenize uygun bir model seçebilirsiniz.

Monitör

	Fiyat Anakart
Philips 190CW9FB 19" LCD P.Siyah 2ms	170\$ + KDV
Samsung P2250 21.5" LCD 2ms Full HD DVI	245\$ + KDV
LG W2486L-PF 24" LED 2ms Full HD DVI HDMI	315\$ + KDV
Samsung XL2370 23" Full HD 2ms DVI HDMI	375\$ + KDV
Acer T230HBMIDH 23" Dokunmatik Full HD 2ms DVI HDMI	500\$ + KDV



ASUS, oyuncuları MARS'a davet ediyor!

Yok, bu bildiğiniz Mars gezegeni değil. Firmmanın "MARS" adını verdiği çift GPU'lu ekran kartlarından bahsediyoruz. Aldığımız habere göre firmmanın uzun zamandan beri üzerinde çalıştığı ve üretime hazır olan yeni ekran kartı MARS II, iki adet GTX 480 GPU'su birden taşıyacak. Tam üç adet sekiz pinlik güç girişi bulunan ekran kartının güç tüketimi en iyi hıtmalle 500 Watt olacak. Kartı zorladığınızdaysa güç tüketimi 600 Watt'ı bulabilir. Tek bir GTX 480 ile omlet pişirebilken MARS II ile artık barbekü partisi bile verebileceğiz! Üstelik 2000 Watt güç tüketen elektrikli fırnlara göre kartın çok daha verimli olacağını tahmin ediyoruz.

Bilgi için: www.asus.com.tr

PowerColor'dan HD 5770 Vortex Edition

AMD ekran kartları söz konusu olduğunda listenin başlarında yer alan PowerColor, yeni soğutma teknolojisine sahip bir HD 5770 sürümünü piyasaya sundu. Ayarlanabilir bir fanla gelen yeni ekran kartı, bu sayede sıcaklığı çok daha iyi kontrol altına almanızı sağlıyor. İlk çıkan modellere göre 15°C daha serin çalışan kart, aynı zamanda fabrika çıkışlı olarak overclock edilmiş durumda. Son olarak firmmanın kutuya bir adet Call of Duty: Modern Warfare 2 eklediğini de belirtelim.

Bilgi için: www.powercolor.com/tr



Radeon HD 5830'a fiyat ayarı

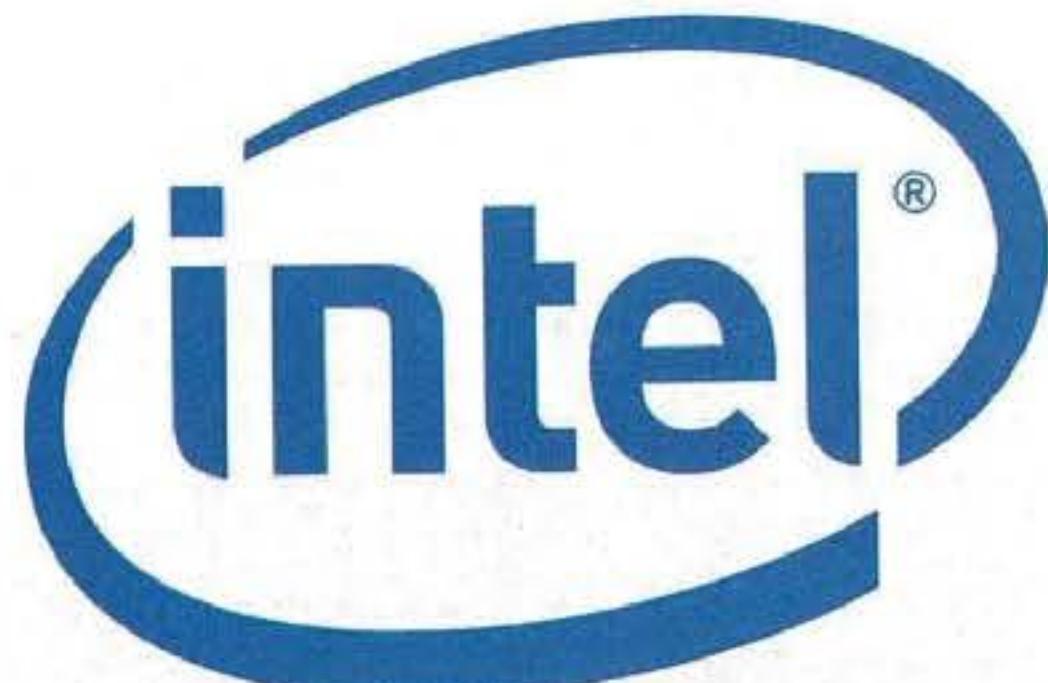
nVIDIA'nın yeni ekran kartı GTX 460, ilk çıkan GTX 480'e göre çok daha verimli çalışan, düşük güç tüketen ve az isınan başarılı bir kart olunca AMD de hemen elindeki fiyat kozunu devreye soktu. GTX 460 ile aşağı yukarı benzer performans sergileyen HD 5830'un fiyatı, firma tarafından 50 dolar aşağıya çekildi. Bu sayede ülkemizde de 250 dolardan satılan kartlar artık 199 dolar fiyat etiketine sahip olacak. Sonuç olarak doğrudan GTX 460 almak yerine kullanıcılar bir kez daha o milyon dolarlık soruyu soracaklar: ATI mi, nVidia mi Recep Abi?

Bilgi için: ati.amd.com

Intel, tarihinin en büyük karını açıkladı

i3, i5 ve i7 işlemcileriyle gayet başarılı bir tablo çizen Intel, tarihinin en karlı çeyreğini (Üç aylık dönem.) geride bıraktığını açıkladı. Bir önceki yılın aynı dönemine kıyasla %34'lük bir artış yakalayan firma, 10.4 milyar dolarlık bir gelir elde etti. "En gelişmiş işlemcilerimiz için şirket müşterilerimizden gelen güçlü talep, Intel'in 42 yıllık tarihindeki en iyi çeyreği elde etmesini sağladı." diyor firmانın CEO'su Paul Otellini. Eğer piyasada AMD gibi güçlü bir rakip olmazsa eskiden olduğu gibi Celeron işlemcilere 200 dolar vermek zorunda kalabiliz; bu yüzden her zaman rekabet olması için körük körüğe bir markanın peşinden koşmayı sevgili okurlar.

Bilgi için: www.intel.com





Teknik Servis

Efendim, biliyorsunuz yaz ayları bilgisayar parçaları için hiç iyi değil. Isınmadan dolayı kapanan PC'ler, devre dışı kalan ekran kartları ve hatta yanmış parçalar görmek istemiyorsanız, işlemcinizin ve ekran kartınızın termal macununu yenileyip fanların da tozunu dikkatlice temizlemeyi unutmayın.

S: Merhaba, ben yeni bir sistem aldım. Ancak bilgisayarımda her açışında "This CPU is not supported by this model" diye bir yazı çıkıyor ve geçmek için F1'e basın diyor. Ben de basıp bilgisayarımda sorunsuzca açıyorum. Sorun neyle ilgili ve işlemcinin hızını azaltıyor mu? Sorunu BIOS güncellemesiyle düzeltebileceğimi düşündüm ancak bende

disket okuyucusu yok. USB bellek kullanarak nasıl güncelleyeceğimi ayrıntısıyla yazarsanız sevinirim. Anakartım Asus N4A78LT-M LE. Cankut Gürses

C: Merhaba Cankut. Sorun anakartının takılan işlemciyi desteklememesinden kaynaklanıyor. Asus Update yazılımını indir ve aşağıdaki adresten indireceğin BIOS'u gösterip 0606

sürümüne güncelle. <http://tinyurl.com/cankutbios>

S: Anlayamadığım bir nokta var. Monitörlerin ikisinin de FullHD olmadığını ama bunun oyunlar için bir avantaj olduğunu yazmışsun. Yani oyunlarda HD monitör kullanmak, FullHD monitör kullanmaktan

► daha mı mantıklı? Neden? Açıklaşan çok sevinirim. Özgür Özgen Fişek
C: Sevgili Özgür. Ekran kartın düşükse yüksek çözünürlüklerde akıcı bir oyun oynayamazsun. Çözünürlük ne kadar düşerse ekran kartına o kadar az yük biner. Çözünürlük arttıkça da doğal olarak sistemin daha da çok zorlanacaktır. Bu yüzden ekran kartın yeterli değilse çözünürlüğün düşük olması senin avantajına.

S: Ben PC toplayacağım fakat babam, toplarsam ve eğer bozulursa hepsinin garantisinin ayrı yerlerde olacağını söylüyor. Bundan önceki bilgisayara sürekli virüs giriyyordu. Babam format atınca her birinin sürücüsünü bulmak gerekiyor. Fakat babamı en sonunda PC toplamaya ikna ettim. İşlemci olarak AMD Phenom II Black Edition almayı düşünüyorum. Ona uygun olarak yüksek kalitede ekran kartı söylemiş misiniz? Ayrıca babam "Eğer toplarsak işletim sistemi almak gereklidir." diyor. Ne yapacağımı bilmiyorum bu konuda, bana yardımcı olur musunuz. Oğuzhan Özdemir

C: Merhaba Oğuzhan. Toplama PC'nin parçalarını tek bir yerden alırsan garantiye hiç bir sorun olmaz. Bilakis marka PC'de garanti çok daha vahim. Kasadan parça çalan teknik servislerden tut da kasana yapıştırılan etiketten dolayı kasaya elini sürememene kadar bin türlü çile çekerlisin. Sürücü konusu marka PC'de de var olan bir durum. Fakat Windows 7 gibi güzel bir işletim sistemimiz var artık ve sürücüler otomatik yükleniyor. Bu sorun tarih oldu diyebiliriz. Bu durumda işletim sistemi Windows 7 Home Premium 64-bit alınmalı. Ekran kartıya en azından bir HD 5670, mümkünse HD 5770 veya 5870 alınabilir. Bütçeni söyleşen daha iyi yardımcı olabiliriz.

S: Ben bir dizüstü PC kullanıcısıyım ve makine yaklaşık dört saat falan oyun oynayınca kendini kapatıyor. Ekran kartı falan ısnadından olduğunu düşünüyorum. Laptop soğutucusu almaktan başka bir çözümü var mıdır? Burak Bor

C: Dizüstü soğutucusu almak sorunu görmezden gelmektir ve hiçbir fayda etmez. Ürünü kendi servisine götürün, fanını temizlesinler ve özellikle termal macununu yenilesinler, bir şeyi kalmaz. Ayrıca ürünün garantisini devam ediyorsa bu işlem ücretsizdir. Ücret talep

ederlerse en yakın tüketici hakları için valiliğe başvurabilirsin.

S: Merhaba, benim anakartım AGP, dolayısıyla biraz yavaş. Ekran kartım da 256 nVidia 5500. Yeni 1 GB ATI Radeon HD 4870 alacağım da AGP vardır herhalde, olmazsa nVidia 9800 alacağım. Ekran kartımı aldıktan sonra Call of Duty: Modern Warfare 2 ve Battlefield: Bad Company 2 oyunlarını çalıştırır mı? Sordum, bazıları diyor çalıştırır, 1024 x 768 çözünürlükte oynarsın. Bazısı diyor yok oyunu açmaz bile, aksa bile kaldırır. İşlemci AMD Athlon 64 3000+ Can Güner

C: Merhaba Can. AGP bir sistemle oyunlarda sorun yaşamaya devam edersin zira sürücüler artık AGP için uygun değil. Hepsi PCI Express için tasarlanmıştır. Ayrıca AGP bir sisteme en iyi kartı taksan dahi verim alman ve istediğiniz oyunları istediğiniz performansta oynamaya imkansız. Sonuç olarak AGP öldü artık, yatırım yapıp paranızı çöpe atmayın.

S: ASUS M4A89GTD PRO, AMD Phenom II X2 555 BE 3.2Ghz, SAPPHIRE HD5570 GDDR3 1GB 128-bit. Sorum şu: Donanımlar arasında bir uyum problemi var mı? Ben yeni bir kasa toplayacağım da öneriniz ne olur? Esad

C: Merhaba Esad. Uyum sorunu yok ama ekran kartı seçimin çok kötü olmuş. HD 5570 ile Solitaire oynayabilirsin. Kart 1 GB ama her zaman diyorum: Ekran kartında RAM miktarına değil, soldan ikinci rakama bakın. Soldan ikinci rakam nedir? "5", yani ortanın bile altı bir kart. En az HD 5670 olmalı ki oyunları tam anlayıla oynayabilesin.

S: Çok sıkıntılıyım bu günlerde. CPU sıcaklığı normal çalışırken 70 derece, oyuna girdiğimde 123 derece oluyor! Ben de şimdi hız aşırma yaptım, işlemci hızını 2.00 Ghz'den 2.70 Ghz'e aldım. Yine aynı durum; oyunda 123 derece, normal çalışırken 70 derece. Şimdiye kadar hiçbir sorun olmadığı sıcaklıkla ilgili. Acaba fana ihtiyacım var mı, sıcaklık normal mı? Fırat Ceylan

C: Bu değerler çok tabii ki normal değil fakat bana öyle geliyor ki sen santigrat yerine fahrenheit değerlerine bakıyorsun. Yoksa işlemci asla ve asla 123 derecede çıkamaz. Piyasadaki bütün sistemler 90 derecede kendi

kendini kapatacak şekilde programlanmış bir BIOS'a sahiptir. Doğru değerleri öğrenmek için BIOS'a girip "Hardware Monitoring" kısmına göz atmalısın.

S: Recep Abi, benim ekran kartım DRR3, ben DRRS taktırabilirim değil mi? Yoksa yanlış mı biliyorum. Bir de PCI-X ile PCI-E arasındaki fark nedir? Kemal

C: Sevgili Kemal. Ekran kartlarının RAM'leri değişmez. Kartı komple değiştirirsin, olur biter. PCI-x ile PCI-e arasında bir fark yok. Sanırım birisi PCI-e yazacak yerde PCI-x yazmış. Fakat şöyle bir durum var: "x" harfinden sonra bir rakam varsa bu, o PCI Express yuvasının türünü belirler. Örneğin PCI-x16, ekran kartlarının takıldığı yuvalıdır. PCI-x1 ise diğer televizyon kartı veya ses kartı gibi basit bileşenlerin.

S: Dizüstü bilgisayara ekran kartı takabilir miyim? (Garanti önemli değil.) Yine dizüstü bilgisayara USB 3.0 için USB 3.0 PCI Express kart taksam ürün garanti dışı kalır mı? İsmail

C: Dizüstü bilgisayarın ekran kartı Intel GMA gibi dahili bir kartsa ekran kartı takman mümkün değil. Fakat ekran kartı harici bir kartsa yeni bir ekran kartı takıp daha iyi performans alabilirsin. Örneğin; 8400M GS'i 8600M GT ile değiştirebilirsin. USB 3.0 desteğini ise PCI Express değil de Express Card ile sağlayabilirsin. Bu kesinlikle ve kesinlikle garanti kapsamındadır zira Express Card yuvaları dizüstü bilgisayarlara süs olsun diye konulmuyorlar.

S: İki sorum olacak. Babamın bilgisayarı MacBook Pro ve ekran kartı ATI. Benimkisinin ekran kartı ise nVidia. Hangisinin kalitesi falan daha güzel? Yeni bilgisayar alacağım da hangisini tercih etmeliyim? (Acer Aspire Timeline X 4820T) Yalın Kıldar

C: Merhaba Yalın. Daha önce de dediğim gibi kahinlik yeteneklerim henüz iki kartın modellerini de uzaktan tahmin edecek kadar gelişmediği için bir şey diyemiyorum. Kartın ATI ya da nVidia olması bizim için pek fark etmiyor, biliyorsun. Bizim için önemli olan GPU, güç tüketimi, verimlilik, çalışma sıcaklığı ve kartın fanının yarattığı gürültü. Bunlar iyiye kartı tavsiye ediyoruz. Ama sana şunu diyebilirim ki 4820T'deki DirectX 11 destekli HD 5650, o iki

En Saçma Donanım Soruları

Merhaba Recep Abi. Ben ATI ekran kartı kullanıyorum. Ama son birkaç aydır bir sorun var ve bir türlü çözemediyorum. Sen teknik konuların aksakallı dedesi olduğun için bu sorunu bir de seninle paylaşım dedim. (Daha önce niye beklediysem!) Evet. Sorunumu yazıyorum Recep Abi: DVD-ROM'a bir disk takınca PC kafayıyor, kilitleniyor, hemen mavi bir ekranada "ati2dvag.dll" hatası veriyor. Son birkaç ayda oldu bu sorun. Daha önce yoktu. Bunu geçirmek için elimden geleni yaptım. Kasanın içini temizledim, "ati2dvag.dll" adlı dosyayı internetten indirip dizine attım, ekran kartını çıkarıp bir arka slot'a taktım, belki RAM'den kaynaklanıyor diye RAM'i bile çıkarıp başka slot'a taktım, sürücülerini güncelledim. Bir BIOS'u güncellemedigim kaldi.

Acaba BIOS'u güncellersem sorun devam eder mi? Ya da nasıl kurtulabilirim ben bu sorundan? Bu hatayı sadece DVD-ROM'a bir disk takınca alıyorum. Samimi söylüyorum, bir hafta içerisinde format atma rekorumu kırdım. Bir hafta içerisinde 28 defa formattadım, sürücülerini güncelledim ve benzeri şeyleri yaptım ama maaleshf sonuç yine aynı. Ne olur Recep Abi, bir önceki konudaki gibi bu konuya da çöz, dile benden ne dilsen! O derece bir durumdayım yani. Çözümünü dört, hatta sekiz gözle bekliyorum Recep Abi.

- **Merhaba S., işletim sistemi XP mi?**

- Evet, Aslında "Windows 7" yapmayı düşünüyorum ama PC 2002 model. OEM parça bile zor bulunuyor. Ondan kaldırılmaz diye korkuyorum.

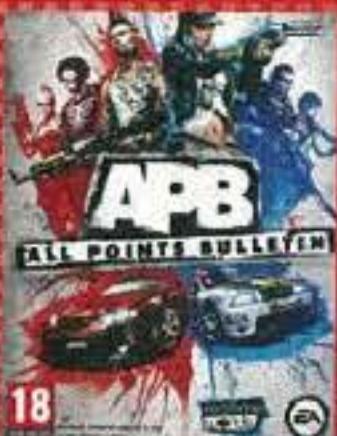
- XP'de eksik olan bir yama yüzünden bu sorunu yaşıyorsun. Windows 7'ye geç, sorun kalmaz. Olmazsa XP SP3 kur.

- Abi senin sayende "ati2dvag.dll" adlı bu acayıp hatayı almadığım. Tekrar teşekkür ederim.

NOT: Benzer bir maili daha önce atmış olabilirim, hatırlamıyorum. Sadece sana teşekkür ettigimden emin olmak istedim. Kolay gelsin.



Sistem Gereksinimleri



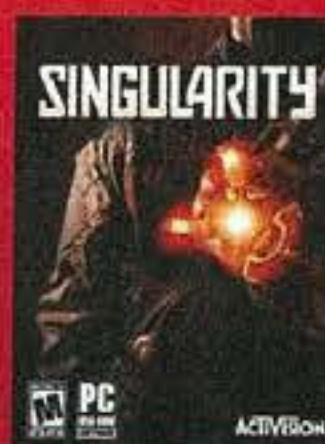
All Points Bulletin

Tozun dumana karıştığı şehirler için 2.4 Ghz'den hızlı ve en az çift çekirdekli işlemciler şart. Firma 1 GB sistem belleği demiş fakat o sırada oyuna dalmış oldukları düşündüğüümüz için biz en az 2 GB diyoruz. 7800 ile X1300 gibi iki adet birbiriyile performans açısından zit kartları nasıl önerirler anlayamadık ama biz diyoruz ki en az 8800 GT veya HD 3850 ile dalın oyuna.



StarCraft II

Aslında "StarCraft II'den zevk almak istiyorum" diyorsanız çoktan sistemi yenilemişsinizdir. Yenilememiş olanlar için hatırlatalım: Oyun DirectX 10 desteğiyle geldiği için Vista veya Windows 7 şart. 2.4 Ghz çift çekirdekli bir işlemci, 2 GB sistem belleği ve tabii ki o muhteşem görseller için en azından 8800 GT ya da HD 3870. Uzun sözün kısası "Level Warrior 2" ile StarCraft II akar hafız!



Singularity

Kesinlikle bilgimiz dışında bir tesadüf bu: Singularity de ekran kartı olarak en azından 8800 GT ya da HD 3850 istiyor. (Müneccimlik yeteneğimiz ilerlemiş). Çift çekirdekli ve 3.0 Ghz bir işlemci, ve 2 GB sistem belleğinin yanında sabit diskinizde de 8 GB'lık bir şark köşesi ayrıń oyuna. XP, Vista ve 7'de çalışan oyun maalesef hala DirectX 9 kullanıyor.



Mafia II

Mafia II'nin sadece DirectX 10 ve üstü ekran kartlarıyla çalışacağı söylese de 2K Games böyle bir risk almıyor. Fakat sizin almanız gereken bazı şeyler var: dört çekirdekli bir işlemci, en azından 9800 veya HD 3870 ekran kartı ve 2 GB bellek. Bunun yanında 10 GB sabit disk alanı da oyuncun bir başka gereksinimi.

bilgisayarın kartından da iyidir zira bu en yeni nesil kart.

S: Ben pek anlamıyorum dizüstü bilgisayarlardan, bu yüzden üstlerinde çok inceleme yaptım. Beğendiğim modelleri de size sorayım dedim. Modeller arasında Samsung R522, Sony Vaio VGN-NS235J, Toshiba Satellite A350D ve son olarak da Lenovo IdeaPad Y550 59-028174 var. Biliyorum, çok oldu ama size

zahmet sizce hangisi daha iyidir? En çok merak ettiğim şeylerden bir tanesi bu soracağım soru. Dergide hep ekran kartlarının bellek miktarı önemli değil diyorsunuz. Pek anlamadığım için soruyorum. Acaba ekran kartı alırken neye dikkat etmeliyiz?

Kubilay Kidir

C: Merhaba Kubilay. R522 eskidi. DirectX 11 desteği yok. Vaio'daki ekran kartı ile sanırım Mario oynayacaksın. Toshiba ise taş devrinden

kalma, R522'den bile eski. Seçtiğin Lenovo'da DX 11 desteği yok. Tebrikler. Piyasadaki en vasat dört dizüstü PC'yi bulmuşsun. (Samsung'u şahsen ben kullanıyorum ama DirectX 10 devri çoktan bitti.) İkinci soruyu sorduğuna inanamıyorum. Çabuk bir yerlerden benim LE-ViD! ekran kartları tavsiye videomu bul ve izle. Çabuk! Unutmadan... İyi bir dizüstü nasıl olur:
<http://tinyurl.com/iyidizustu>

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P4X Yonga Seti / AMD 7xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD RS7XX PCI Exp 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel P55-X58 / AMD 890 Yonga Seti [SATA 3.0]
İŞLEMCI	Intel Dual Core E1400 / AMD Athlon II X2 215	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Phenom X3 - X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4- Black Edition
BELLEK	2 GB DDR2 800 [2 x 1024 MB]	4 GB DDR2 1066/ 1333 [2 x 2048 MB]	4 GB DDR3 1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce GT 210 / Radeon HD 4350	Radeon HD 5750 / HD 5770 / GeForce GTX 460	HD 5870 / HD 5970 / GeForce GTX 470/480
SABİT DISK	320 GB 7200 RPM	750 GB 7200 RPM	2 x 1 TB [RAID 0 / 1] / SATA II SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	22X DVD yazıcı SATA [Çift Katman]	Super Multi DVD Yazıcı SATA [Çift Katman]	Blu-ray ile 22X Multi BD/DVD Yazıcı SATA [Çift Katman]
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-S	Hybrid veya DVB-S HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Home Basic	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit
FİYAT	500 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ
- AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



HASTA: ALP ARDINÇ

siz mucit degilsiniz ama ben sizden birşey rica edicem bana klavymen arasına kaçan cipsleri qutemizleyen telefon çaldığında ona bakan ve bana kota götürmeden oyun indiren bir icat yapmanızı istiyorum adını koymakta özgürsünüz

- CENK BEY SİZE MUCİT DEĞİLSİNİZ DEMİŞ.
- NEEE? BANA HAZ?
- EVET! YAZIK TİPLİ BİR DİMAĞ SANIRIM KENDİSİ.
- İTERSENİZ ÖNA İCAT ETTİĞİM BİRKAÇ BASIT EŞYAYI SAYALIM ERDEM BEY.
- TABII! ÖRNEGİN KLAVYENİN ARAŞINA KAÇAN CİPSLERİ CENK BEY İCAT ETMİŞTİR
- VE İMDİ BENDEN KENDİ İCADIMI TEMİZLEYEN BİR İCAT YAPMAM BEKLƏNİYOR
- SINIRLENMEYİN CENK BEY. NELEDEN BİLSİN.
- AYRICA OYUN İNDİRİRKEN KOTADAN YEME OLGSUNU DA BEN İCAT ETTİM ERDEM BEY.
- EVET. SANIRIM BU ARKADAŞ SİZİNLE DÜPEDÜZ DALGA GEÇİYOR
- TUTMAYIN BENİ ERDEM BEY.
- BİAKTİM TAMAM.

ZÖRGÜG

PAR

HASTA: CEM KİY

ben derginizi aldım, içinden bir kutudan sidi çıktı. VCDYE TAKTİM ÇALIŞMADI. NE YAPABİLİRİM? (BU ARADA İMLA HATASI OLMASın DİYE 5 KEZ KONTROL ETTIM

- CENK BEY İMLA HATALARINI BEN Mİ TÖYLEYEMİYİM YOKSA SIZ HALLEDER MİTİNİZ?
- RİCA EDERİM, BUYRUN ERDEM BEY.
- BRE CEM! MADEM CD YERİNE SİDİ YAZIYORUN, VCD YERİNE NEDEN VİSİDİ YAZMIYORUN?
- VAAYAÇ HİSİNİZ ERDEM BEY. AYNI ZAMAN DA CEM BEYİN SORUSUNA DA CEVAP VERDİNİZ.
- ÖYLE Mİ?

FİDAYDA

PAR
PAR
PAR
PAR
PAR
PAR

HASTA: DENİZ VE DENİZHAN DALGIC

Selam LEVEL Ahalisi,
Bu postayı göndermemin sebebi sizi rüyamda görmüş olmam(o kadar çok beğeniyorum ki derginizi düşünün artik) Rüyamda tek eksiklik herkesin herkese "abi" demesi, yani isimle hitap edilmemesi. Ayrıca hepimizi 12 yaşlarında çocukların halinde gördüm.

- CENK BEY HANGİ RÜYASINDA GÖRMÜŞ SİZİ?
- BİZİ DEĞİL ERDEM BEY DERGİMİZİ GÖRMÜÜLER.
- HERHALDE İKİSİ DE GÖRMÜÜTÜR.
- YOKSA DENİZ VE DENİZHAN BİR KİŞİ DE BİZ KENDİSİNİ ÇİFT Mİ GÖRÜYORUZ?
- BU KAÇ ERDEM BEY?
- 16.
- YOK TAMAM. SORUN BİZDE DEĞİL.

DANDANAKAN

PAR

HASTA: HÜSEYİN AVNI TÜRK

elamunaleykum leveller ben bir rekor kırmaya karar verdim (tabi yardımınıza ihtiyacım var.) Günde 25 saat bilgisayar oynamaya rekoru. bu konuda 4 sorum var cevaplarsanız sevinirim.
1. Hangi oyun bu rekoru kırmak için ideal (malum oyun akıcı olmalı sıkılmamam lazımdır)
2. Siz bu konuda uzman olarak bana ne gibi ipuçları verebilirsiniz.
3. Bana bu konuda sponsor olur musunuz.
4. Bide babam günde sadece 1.5 saat oynatıyor aca- ba gelip babamı bu konu hakkında ikna edermisiniz.

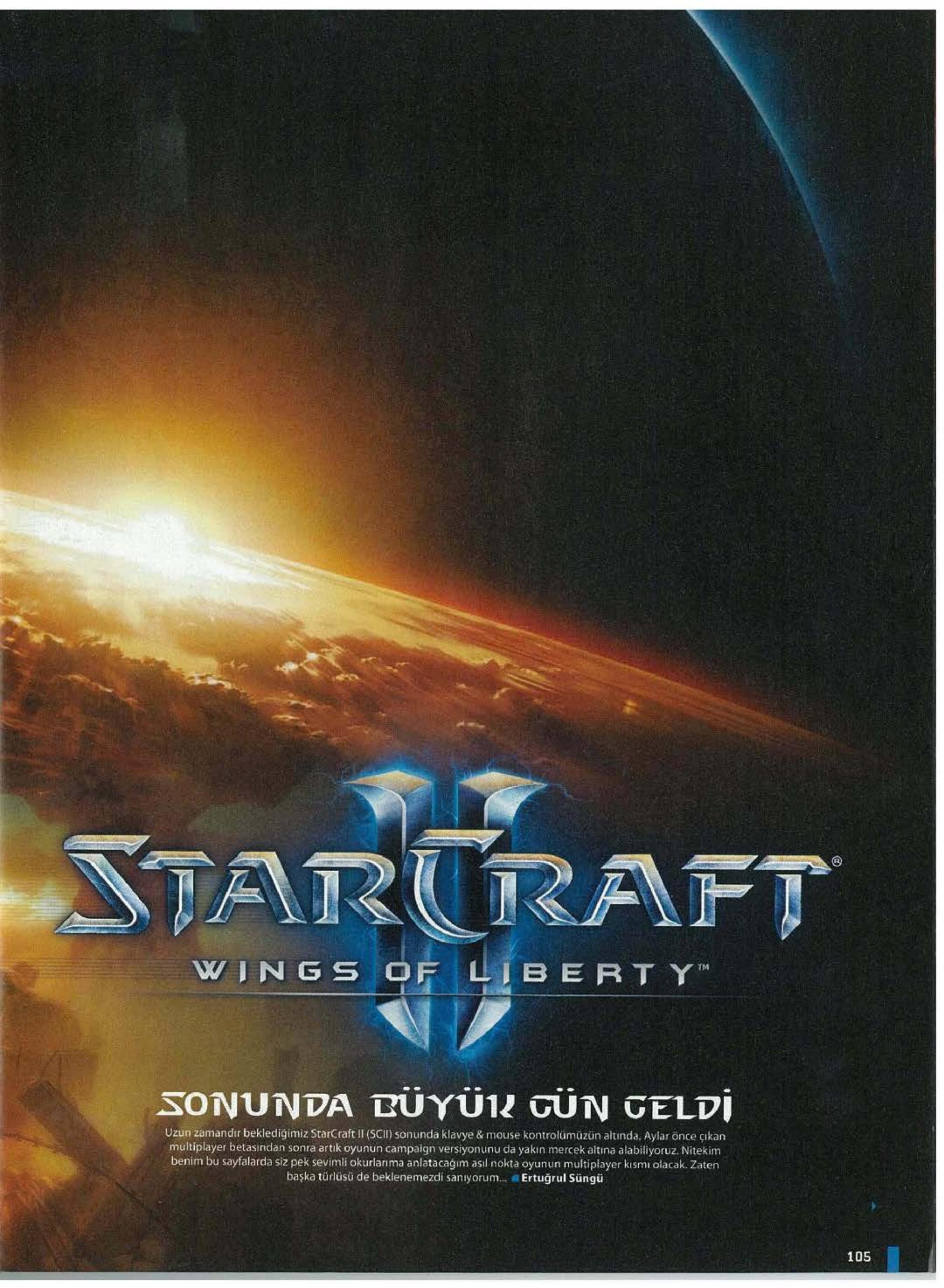
- CENK BEY ARKADAŞIMIZIN SORULARINI YANITLAR MİTİN?
- BEN YANITLAMAM.
- BEN?
- SİZ YANITLARINIZ?
- EHHE! HEMEN YANITLAYAYIM. HÜSEYİN BEY İTE SIRAİLA SORULARINIZIN YANITLARI:

1. BU REKORU KİRMAK İÇİN EN İDEAL OYUN YILLAR ÖNCESİNE KALAN DETROIT ADLI BİR OYUNDU.
2. BU KONUDA SİZE İPUÇ PALAN VERMEMİZİZ. OYUNU DİNA-YACAK OLAN SİZİNİZ, BİZ İSE BURADA TABİTAN AKŞAMA KADAR ŞAHİFİYORUZ. NE KADAR AZ OYNATANIZ BİZİM KADAR İŞİMİZE GELİR. SİZ DE ŞAHİFİN.
3. SİZE HİÇBİR KONUDA SPONSOR PALAN OLMAYZ. OYUN OYNAYIN DİYE BİR DE SİZE PARA MI VERECEĞİZ? PEEH!
4. BABANIZU TERİK EDERİZ. KENDİSİNE ULASABİLECEĞİMİZ BİR İLETİŞİM BİLGİSİ VERİKENİZ BİZ O ÜREyi BİRKAÇ DAKİKA KAYLA SINIRLAYABİLİRİZ. AKLUNIZ DA BASINZA GELİR.

ÇAYCUMA

PAR





STARCRAFT[®]

WINGS OF LIBERTY™

SONUNDA BÜYÜK GÜN GELDİ

Uzun zamanır beklediğimiz StarCraft II (SCII) sonunda klavye & mouse kontrolümüzün altında. Aylar önce çıkan multiplayer betasından sonra artık oyunun campaign versiyonunu da yakının mercek altına alabiliyoruz. Nitekim benim bu sayfalarda siz pek sevimi okurlarımı anlatacağım asıl nokta oyunun multiplayer kısmı olacak. Zaten başka türlü de beklenemezdi sanıyorum... ■ Ertuğrul Süngü

Terran

Terran ırkı, SC serisinin bilinen tek insan ırkıdır. Oyun yapısı olarak genelde makrodan çok mikro yapıya önem veren bir ırktır Terran. Aynı zamanda, halihazırda bilinen gerçek zamanlı strateji oyun yapısına da en yakın ırk olarak konumlandırmak mümkün kendisini. Bu duruma tezat olarak da SC'ye yeni başlayan oyuncular için öğrenmesi en kolay ırk olmasına rağmen, ustalaşması en zor ırktır. Terran ırkinin en dikkat çeken özelliklerinden birkaç tanesini sıralamak istiyorum:

- SC'nin aksine, SCII'deki en mobilize, yani hareket özgürlüğüne sahip ırktır.
- Ünite kombinasyonları, en az Protoss ırkında olduğu kadar önemli.
- Rakibi yenmek için kullanabileceğiniz opsiyonlar diğer iki ırka göre hayli fazla; bu nedenle rakibinizin ne yapacağını tahmin etmesi daha zor.
- En ünlü SC unitelerinden biri olan Siege Tank'a sahip olması nedeniyle alan savunması konusunda da en başarılı ırk diyebiliriz.
- "Turtle", yani base'e kapanıp büyük bir ordu yapana kadar defansif oynayıp doğru zamanda saldırıyla geçmek şeklindeki oyun stiline çok uygun.



Protoss

Warhammer 40.000 Eldar'larına ziyadesiyle benzeyen bir ırk Protoss. Tipki ilk oyunda olduğu gibi yine az ama öz ünitelere sahip. Bu üniteler genel olarak o kadar güçlü ki Protoss'un en basit ünitesi olan Zealot, Zerg'lerin en basit ünitesi olan Zergling'lerin dört tanesine bedeldir. Bu ırkin en bilinen özelliği, tek bir üste bekleyerek, yani ikinci bir üs almadan çok güçlü ordular kurabilmesidir. Defansif anlamda da hem yere, hem de havaya ateş edebilen Photon Cannon'ları sayesinde çok fazla düşünmeden rahat bir defans oluşturabilirler. Bu silahın aynı zamanda agresif bir şekilde kullanılması da bilindik bir taktiktir.

- Sentry isimli ünite sayesinde haritanın belirli bir yerine engel koyabiliyor Protoss. Bu sayede ünitelerin girişini ve çıkışını engelleyebiliyor. Bu özelliği sayesinde de birçok SCII topluluğunda Map Editor cihazı olarak bahsedilir.
- Yüksek fiyatlıa güçlü üniteler üretir.
- Orduları daha küçük olduğundan oyuna yeni başlayanların daha rahat kontrol edebilecekleri bir ırktır.
- Dark Templer gibi hem görünmez, hem de düşmanlarına inanılmaz zarar verebilen bir üniteye sahip.
- Observer sayesinde düşmanınızın herhangi bir detektörü olmadığı takdirde, nerdeyse yaptığı her hareketten haberdar olabiliyoruz.

Zerg

Zerg ırkı hem oyun tarihine, hem de gerçek zamanlı strateji bazlı oyunlara "rush", yani hızlı saldırın taktığını kazandıran ırktır. Aynı zamanda ezici sayı üstünlüğü sağlamak anlamına gelen "zerglemek" tabirini de oyun jargonuna eklemiştir. Bu durumu baz alarak Zerg'lerin diğer ırklara nazaran daha düz ve nispeten özel yeteneklere sahip olmayan birçok ünitesi olduğunu belirtmekte fayda var. Hızlı oyun yapısı ve ölümcül zamanlama gereksinimleri yüzünden SCII'ye yeni başlayan oyuncuların oyun yapısını iyice öğrenmeden bu ırka bulaşmamalarını tavsiye ederim.

- Zerg'ün kendine has ünite üretim şekli nedeniyle, doğru oynandığında rakibe ekonomik açıdan yüksek bir avantaj sağlayabilir.
- Oyunun henüz başlarında gerekli önlemler alınmadığı takdirde, diğer ırklar tarafından kolayca köşeye sıkıştırılabilir.
- Diğer ırklara nazaran daha kolay bir şekilde Expansion, yani yeni üs alabilir.
- Savaşlar esnasında düşmanın etrafını sarmak dışında fazla ünite kontrolü gerektirmeyen ordu yapısına sahiptir.
- Supply gereksinimini sağlayan Overlord ünitesi sayesinde oyunun başından itibaren haritanın kilit noktalarını görebilir.



Hangi ırka karşı ne çeşit bir strateji izlenimeli?

Standart Zerg 13 Pool / 22 Exp Açılışı

Yeriniz kısıtlı olduğu için standart Zerg stratejilerinden sadece birini kısaca anlatacağım. Eğer düzin uygularsanız Diamond League'ye kadar çoğu oyuncuyu rahatlıkla alt edebilirsiniz.

Oncelikle 10 / 10 Supply olana kadar Drone yapıyoruz. 10 / 10 olduğunda bir tane Overlord yapıyoruz. Overlord çıktığında üç tane daha Drone yaparak Supply'ımızı 13 / 18 haline getiriyoruz. 200 mineral olduğunda Spawning Pool yapıyoruz. Spawning Pool yaptıktan sonra 50 mineral olur olmaz Gas Extractor yapıyoruz. Daha sonra 16 / 18 Supply olana kadar beş Drone daha yapıyoruz. Bu sırada Extractor tamamlandıında üç adet Drone'u gaza yolluyoruz. Gaza yolladığımız Drone'lar 100 gaz topladığında gazdaki işçileri tekrar minerale yolluyoruz ve Spawning Pool'dan Zergling'leri hızlandıran Metabolic Boost upgrade'ını yapıyoruz. Bu sırada yeni bir Overlord yapmayı unutmuyoruz. Spawning Pool tamamlanın tamamlanmaz bir adet Queen ve iki adet de Zergling yapıyoruz.



Versus Zerg

Eğer rakibiniz de Zerg ise oyunun kaderini belirleyecek iki şey var ve eklemek gereklili bir Zerg vs Zerg oyununda en önemli kısım, oyunun ilk 10 dakikasıdır; bu nedenle bu kısma önem vereceğim. Birinci rakibin ordu kombinasyonunu zamanında scout edip o kombinasyona karşı en iyi cevabı vermek. İkincisi ise oyunun erken kısmında ordu bakımından çok dezavantajlı duruma düşmeden, rakibe ekonomik olarak avantaj sağlama fırsatı yarayacak fazladan Drone yapmak. Bazı standart ordu kombinasyonlarının neye karşı avantajlı olduğunu özetlemek gerekirse; Baneling / Zergling > Zergling > Roach > Baneling / Zergling. Eğer bu güç dengesini iyi öğrenip doğru kararları verirseniz Gold League'ye kadar karşılaşabileceğiniz çoğu Zerg'ü oyunun ilk 10 dakikasında yenebilirsiniz. Oyun uzadığı takdirde gizlice yapılmış bir grup Mutalisk, Anti-Air eksiği olan rakibe karşı kolay bir galibiyet sağlayabilir. İşinizi güvene almak istiyorsanız da Roach / Hydra kombinasyonu asla yüzüstü bırakmaz.



Versus Protoss

Eğer rakip erkenden Zealot'larla baskı kuruyorsa bir Zealot'a dört Zergling düşecek şekilde Zergling yapıyoruz. Bu sırada arta kalan paramızla Drone yapıp 22 - 23 civarında Supply'a sahip olduğumuzda Expansion alıyor, ondan sonra Protoss'un gelmesi muhtemel olan saldırısına karşı gerektiği kadar Zergling ve Spine Crawler yapıyoruz. Bu saldırıyı atlattıktan sonra Hydra / Roach, Mutalisk / Zergling, Roach / Infestor kombinasyonlarından birini seçip rakibin işini bitiriyoruz. Eğer unite kontrolünüzü güveniyorsanız, benim tavsiyem rakip çok fazla hava ünitesi yapmadığı sürece Neural Parasite upgrade'ı yapılmış bir Roach / Infestor ordusu yapmanız. Eğer rakip hava ünitelerine vurabilen Anti-Air ünitelerden az yapmışsa Mutalisk ile hızlıca oyunu bitirebilirsiniz. Hydra / Roach ise her tür durumda işinize yarayabilecek bir ordu. Ne yapmanız gereğinden emin değilseniz Hydra / Roach'dan pişman olmazsınız.



Versus Terran

Eğer rakip erkenden Reaper ile baskı kuruyorsa bir Reaper'a iki - üç Zergling düşecek şekilde Zergling yapıyor ve işçilerimi koruyacak şekilde stratejik noktalara yerleştiriyoruz. Protoss'a olduğu gibi 22 - 23 Supply civarı Expansion alıyoruz. Eğer rakip Factory yapıyorsa ya erkenden Helion'lara işçilerimize saldıracaktır ya da hızlı Viking / Banshee yapmak için Starport'a gelecektir. Bundan emin olmak için rakibin üssünü "scout" etmemiz gerekiyor. Terran oyuncuları çoğunlukla girişlerini Supply Depot ve diğer binalar ile kapattığı için rakibin üssünün iki zıt tarafına yerleştirdiğimiz Overlord'ları üssün içine doğru zamanda yollayarak feda ediyoruz ancak bizim için hayatı önem taşıyan bilgileri öğrenmiş oluyoruz. Bu durumda eğer Starport varsa havaya karşı savunma açısından fazladan birkaç Queen yapıyoruz ve hızlıca Lair'a geçip Hydralisk yapıyoruz. Eğer Starport yoksa ama Factory varsa Roach Warren yapıp Roach yapmaya başlıyoruz. Eğer Factory de yoksa sadece Barracks varsa Baneling ve Zergling'den oluşmuş bir ordu yapmamız gerekiyor. Oyun biraz daha ilerlediğinde karşınıza çıkması muhtemel üç adet ordu tipi var. Eğer ordunun büyük kısmı Factory ünitelerinden, yani Tank / Helion / Thor üçlüsünden oluşuyorsa, yani Mech ordusuysa hızlıca Broodlord hedefleyip Broodlord'lar çıkışa kadar Roach / Infestor / Zergling ile hayatı kalmaya çalışıyor, daha sonra Broodlord'larla oyunu bitiriyoruz. Eğer yarı Barracks, yarı Factory ünitelerinden oluşuyorsa Roach / Hydralisk ağırlıklı bir ordu yapıyoruz. Eğer sadece Barracks ünitelerinden oluşmuş "Bio" ordusuna sahipse Hydralisk / Zergling / Baneling / Infestor yapıyoruz.



Versus Zerg

Gateway ve Pylon ile daralttığımız girişimizi erken Zergling saldırılara karşı korumak için bir tane Zealot yapıyoruz. Eğer harita küçükse Zealot'un daha hızlı üretilmesi için Chrono Boost kullanabiliriz. Yaptığımız Zealot'u giriş tıkayacak şekilde yerleştirdikten sonra "Hold Position" komutu veriyoruz. Probe üretimine devam ederek 23 Supply'a ulaşlığımızda bir tane daha Pylon yapıyoruz. Aynı zamanda ikinci Assimilator'ı da yaparak gaz toplama hızımızı arttırmuyoruz. Cybernetics Core biter bitmez bir adet Stalker yapıyoruz ve Warp Gate upgrade'ine başlayıp bitene kadar Chrono Boost ile bitme süresini hızlandırmuyoruz. 27 Supply olduğunda ikinci Gateway'ı yapıyoruz. 28 Supply'da bir tane Sentry yapıyoruz. Eğer rakip "Baneling Bust" dedigimiz taktikle girişteki Zealot'u öldürüp içeri girmeye çalışırsa girişe Sentry ile Force Field atarak bunu engelliyoruz. 30 Supply olduğunda iki tane daha Gateway yapıyoruz. 31 Supply olduğunda rakibimizin base'ının girişinin yakınında, gözden uzak bir yere, amacı nedeniyle Proxy Pylon olarak hitap edilen bir Pylon yapıyoruz. Böylece Warp Gate'ın haritadaki herhangi bir Pylon'ın yakınına ünite çıkarılabilirliği sayesinde destek birliklerimiz daha az yol kat etmiş oluyor. Warp Gate upgrade'i bittiginde tüm Gateway'lerimizi Warp Gate'e dönüştürüyoruz. Buradan sonra ünite üretimimizi hiç durdurmadan Zealot / Sentry / Stalker üçlüsünde olmuş bir orduyla 50 civar Supply'ımız varken rakibe saldırıyoruz, saldırırken de üretimi devam ettirip oyunu bitirmeye çalışıyoruz. Eğer rakip iyi bir defans yapıyorsa ve oyunu bitiremeyecek gibi sek ikinci üssümüzü alıp Stalker / Sentry / Colossus ağırlıklı bir orduyla oyuna devam ediyoruz. Eğer Roach ağırlıklı bir orduyla karşı karşıysak Colossus yerine veya Colossus ile beraber Immortal yapmak da mantıklı olacaktır.

Versus Terran

Terran'ın erken Reaper saldırısını karşılamak için hızlıca Stalker yapmamız gerekiyor. Bu nedenle Gateway bittiginde Zealot yapmadan Cybernetics Core'ın bitmesini bekliyoruz. Biter bitmez Chrono Boost ile hızlandırılmış bir tane Stalker yapıyoruz. Aynı anda Warp Gate upgrade'ine başlıyoruz. Yaptığımız Stalker ile işçilerimizi ve Pylon'larımızı Reaper saldırılara karşı korurken ikinci Assimilator'ı yapıyoruz. 24 Supply olduğunda Pylon yapıyoruz. 25 Supply'da ikinci Gateway'ı yapıyoruz. 27 Supply'da bir tane Sentry ile erken saldırılara karşı savunmamızı arttırmuyoruz. (Forcefield) Sentry'nin "Guardian Shield" özelliği de bu eslesmede Marine'lerin saldırın gücünü efektif olarak %40 azalttığı için daha bir önem kazanıyor. 30 Supply olduğunda iki adet Gateway ve rakibin üssünün girişine yakın bir yere bir tane Proxy Pylon yapıyoruz. Aynen Zerg'de olduğu gibi ancak bu sefer Stalker ağırlıklı bir orduyla oyunu bitirmeye çalışıyoruz. Eğer rakip saldırımıza savuşturursa ve yenemeyecek gibi sek çok fazla ünite kaybetmeden geri çekiliyoruz ve ikinci üssümüzü alıp ekonomimiz güçlendiriyoruz. Oyunun ilerisi içinde Stalker ağırlıklı ordumuza Range upgrade'i yapılmış Colossus ekliyoruz. Eğer Tank / Marauder ağırlıklı bir orduyla karşı karşıysak Immortal da ekleyebiliriz.



Standart Protoss 4 Warp Gate / 3 Warp Gate / 1 Robo Açılışı

Öncelikle dikkat edilmesi gereken konu, Probe üretiminin hiçbir zaman durmaması gerektiği. Supply'ımız olduğu sürece Nexus'dan Probe üretilmesi gerekiyor. Tek base'de 30 Probe'dan fazlası gereksiz olsa da ikinci base'imize yatırım olarak düşünmemiz gerekiyor. Eğer oyun akışı ikinci base'ı almamıza gerek olmayacak veya izin vermeyecek şekilde 30'da bırakılabilir. Dokuz Probe olana kadar Probe yapıyor, dokuz Probe olduğunda bir adet Pylon'u tercihen base'ımızın girişine yakın bir yere koymuyoruz. Pylon bittiği zaman bir tane daha Probe yapıyoruz. 10 Probe olduğunda Nexus'umuza Chrono Boost atarak Probe üretimimizi hızlandıryoruz. 12 Probe olduğunda özellikle rakip Zerg ise base'imize giriş daraltacak şekilde bir Gateway yapıyoruz. Gateway'ı yapan Probe'umuzla rakibimizin base'ini arıyoruz. Rakibin base'ini bulduğumuzda Probe'u hayatı tutabildiğimiz sürece orada tutuyoruz ki rakibimizin ne yaptığıyla ilgili olabildiğince fikrimiz olsun. Bu sırada Nexus'umuza tekrar 25 civar enerji olmalı ki bu enerjiyi de tekrar Probe üretimini hızlandırmak için kullanıyoruz. 14 Probe olduğunda gaz toplamak için bir tane Assimilator yapıyoruz. 16 Probe olduğunda bir Pylon daha yapıyoruz. 18 Probe olduğunda Sentry, Stalker ve Warp Gate upgrade'ını yapmamızı sağlayan Cybernetics Core binasını yapıyoruz.

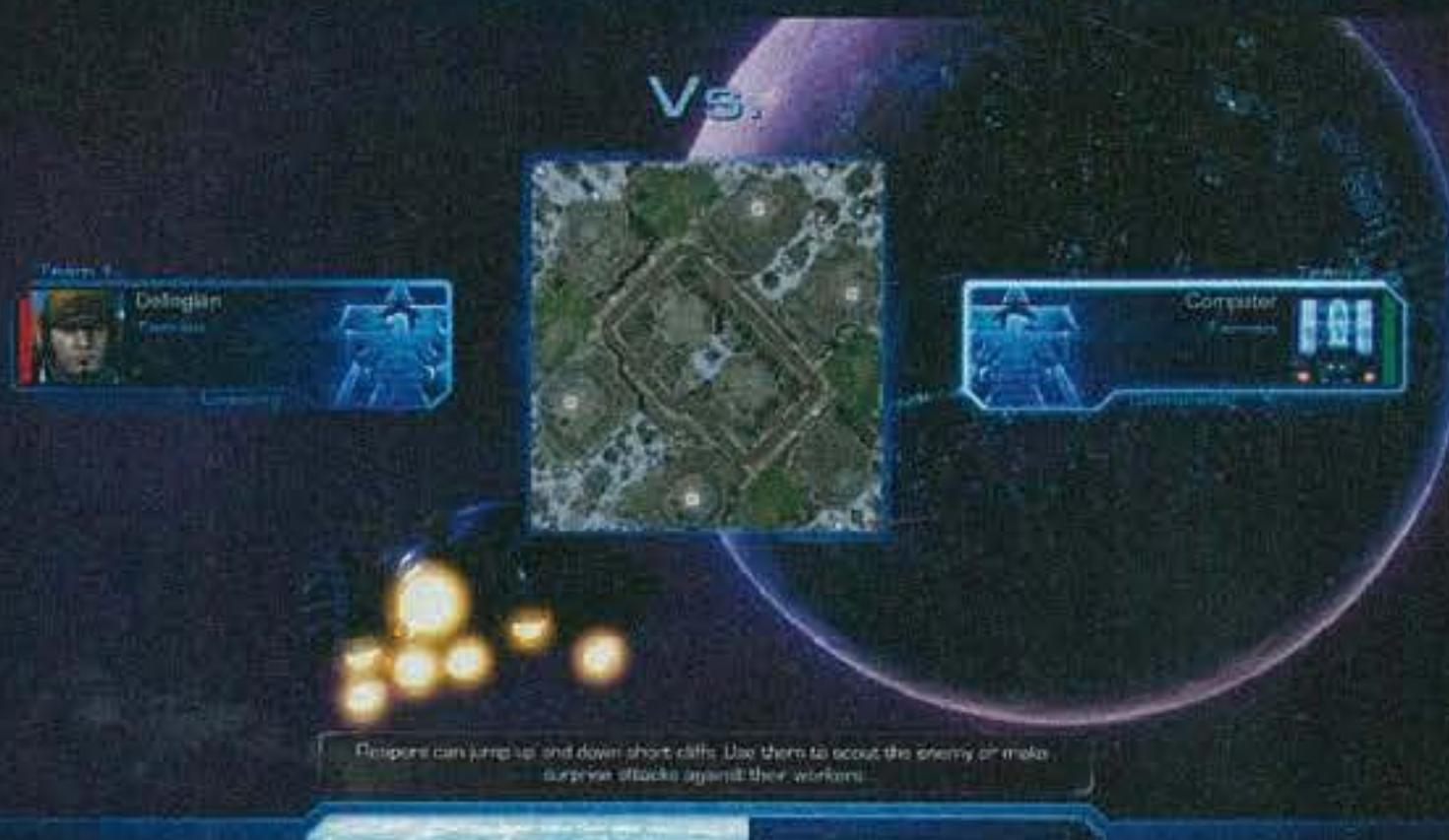


Versus Protoss

Eğer bir Protoss'a karşı oynuyorsanız, rakibin ordusundaki ünite kombinasyonu hakkında olabildiğince erkenden ve olabildiğince çok bilgi toplamamız gerekiyor; yanı scout etme becerimiz daha bir önem kazanıyor. Yaptığımız her hareket, rakibin hareketini karşılayacak biçimde olursa galip taraf biz oluruz. Bu bağlamda rakibimiz erkenden Zealot yapıyorsa bizim de aynı şekilde karşılık vermemiz gerekiyor. Eğer scout becerinize yeteri kadar güvenmiyorsanız üç Gateway olana kadar Versus Zerg'de olduğu gibi hareket edebilirsiniz. Üç Gateway'ımız olduğundaysa bir tane Robotics Facility yapıyoruz. Biter bitmez bir tane Observer yaparak hem Dark Templar saldırılara karşı önlem almış oluyoruz, hem de rakibin ne yaptığıyla ilgili detaylı bilgi sahibi olma fırsatımız oluyor. Observer'dan sonra rakibimizde Stalker ağırlıklı bir ordu varsa Immortal, Zealot / Sentry ağırlıklı bir ordu varsa da Robotics Support Bay binasını yaparak Colossus yapıyoruz. Oyunun ilerleyen kısımlarında genel olarak daha çok Colossus'u olan kişi, ordusal bir üstünlük sağlayabilecektir. Colossus'un Range upgrade'i ise tüm eşleşmelerde olduğu gibi çok kritik ve olabildiğince erken yapmamız gerekiyor.

Standart Terran 111 Açıları

Öncelikle Protoss'da olduğu gibi Terran'da da işçi üretimini her zaman devam ettirmek çok önemli. Aynı işçi üretim prensibi Terran için de geçerli. 10 Supply olana kadar SCV yapıyoruz. 10 olduğunda base'imize girişini kapatacak şekilde bir tane Supply Depot yapıyoruz. Daha sonra bu girişin bir Supply Depot ve bir Barracks ekleyip tamamen kapatacağız. Supply Depot'ların yere girip çıkabilme özelliği sayesinde ünitelerimizi gerektiği zaman rahatlıkla dışarı çıkarabildiğimiz gibi düşman saldırısının zamanında girişini engelleyebiliriz. 12 SCV olduğu zaman yine girişe bir tane Barracks yapıyoruz. 13 olduğunda ise gaz toplayabilmek için bir tane Refinery yapıyoruz. 15 SCV olduğunda Command Center'imizden Orbital Command upgrade'ını yapıyoruz. Orbital Command enerjisi her 50 olduğunda mineral toplama hızımızı bir hayli arttıran "Mule" özelliğini kullanmamız çok önemli. Aynı sırada bitmiş olan Barracks'imizden bir tane Marine yapıyoruz ve ikinci Refinery'yi yapıyoruz. Her Refinery'de üç adet SCV çalıştığından emin oluyoruz. 16 Supply olduğunda ikinci Supply Depot'umuzu yapıyoruz. Bu sırada Barracks'imiza Tech Lab eklentisini yapıyoruz. 100 gazımız olduğunda bir tane Factory yapıyoruz. Barracks'tan sürekli Marine veya Marauder üretimi yapıyoruz.



Versus Zerg

Factory bittiğinde isteğe bağlı olarak iki tane Helion yapıp scout'unuzu ve ünite kontrolünüzü, yani mikronuzu güveniyorsanız, rakibin işçilerini öldürmek yani "harrass" yapmak için kullanabilirsiniz. Factory bittiğinde ve yeterli paramız olur olmaz bir tane de Starport yapıyoruz. Starport'tan isteğe bağlı olarak Overlord avlamak için Viking veya işçi harrass'lamak / yere karşı hava desteği sağlamak için Banshee yapıyoruz. Yine isteğe bağlı olarak Factory'e Tech Lab eklentisini ekleyip, Siege Mode upgrade'ını yapıp, defansif ve ofansif olarak kullanabileceğimiz Siege Tank üretimine başlayabiliyoruz. Bu üç binadan yapabileceğiniz çok fazla ordu kombinasyonu var. Rakibinizi şaşırtmak için opsiyon fazlalığınızı sonuna kadar kullanmalısınız. Benim tavsiyem, Starport'tan sadece bir Viking yapıp 50 Supply civarına ulaşığınızda Helion / Marauder / Marine üçlüsünden oluşan orduyla rakibe saldırmanız.

Versus Protoss

Factory bittiğinde iki ana seçenekiniz var. Tech-Lab ekleyip Siege Tank yapmak veya Starport yapıp Medivac yapmak. Benim önerim Starport yapıp Marine / Marauder ordumuzu Medivac ile desteklemek. Bu yolu seçtiğinizde ikinci ve üçüncü Barracks'ları da yapıp üretiminizi artırmamanız gerekiyor. Aynı zamanda Barracks'taki Tech-Lab'den Concussive Shells ve Stimpack upgradeleri de kritik önem taşıyor. Tabii ki yine oyunun gidişatına göre elimizdeki Barracks / Factory / Starport üçüsünün opsiyon fazlalığını sonuna kadar kullanmalıyız.

Versus Terran

Terran vs Terran, irkin ünite çeşitliliği nedeniyle oyundaki en kompleks eşleşmelerden biri. Ancak doğru yapıldığında çoğu zaman işinize yarayabilecek bir yol öneremem. Factory biter bitmez Barracks'imizi ve Factory'mizi "Lift Off" özelliğiyle kaldırıp ikisinin yerlerini değiştiriyoruz. Böylece Factory biter bitmez Tech-Lab eklentisine sahip oluyor ve hemen Siege Mode upgrade'ine başlayıp Siege Tank üretimi yapabiliyoruz. Barracks'imiza ise Reactor eklentisini yapıp Marine üretimimizi hızlandıryoruz. Bundan sonra Barracks'tan sadece Marine, Factory'dense sadece Tank üretiyoruz. Rakibin Banshee'lerine karşı Viking, Anti-Air eksikliğine karşı da Banshee yapmak istersek Starport ekliyoruz. Bunun dışında Viking'in Siege Tank'larımıza görüş sağlama gibi çok kritik bir görevi daha var, bunu da sonuna kadar kullanıyoruz. Yaklaşık 50 Supply'ımız olduğunda Marine / Tank agirliği ordumuzla saldırıyoruz.

X
FIRAT'TAN
FIFA
TAKTIKLERI

"ESPAÑA ES UN BUEN PAÍS"

- GOOGLE TRANSLATE

"ÖNÜMÜZDEKİ MAÇLARA BAKACAGIZ"

Evladım öndeeki maçlara baka baka kambur oldun; kaldır kafanı, dik dur! Üst Ekstremité sorunu yaşayacaksın evlerden uzak!!!

REİKİ KOJIMA

Evlat, Dünya Kupası bitmiş olabilir ama antremanlar devam ediyor! Kaytarmak yok! Takımdan ayrı düz koşu yapmak yok! Ameliyat için Almanya'ya gitmek yok! Otur antremanını yap! Bugün R2 konusunu işleyeceğiz; aç sayfa ostzdoğuzu (39). Evet, seri FIFA 10'dan bu yana çok değişti evlat, öyle böyle değil. R2 de bu değişimin bir parçası. "Peki ama nedir bu değişim hafız" diye soracak olursan... R2 artık çok daha hassas. Öyle "Şu tepenin arkasından vurayım da gol olsun" yok. O zaman ne yapacaksın? Topa nasıl vuracaksın? Neler oluyor hayatı? Şöyled ki: R2'ye az basman gerek evlat. Bir de -mecbur kalmadıkça- ceza sahasının dışından R2 deneme. Aşağıdan ya da yukarıdan -kanatlardan- geliyorsan, kaleciye yaklaşıp çaprazda dönerek tuşa fazla basılı tutmadan vur. Sonra robot dansı mı yapıyorsun, kendini yere mi atıyorsun, orası beni ilgilendirmez. Aşırıya kaçma da sevinirken... (Aşırıya kaçmak: Ibrahimoviç'in robot dans yapması)

LEİKİ TSUBASA

"Hoca ben bur'da üstünde "L2" yazan bir tuş buldum, işe yarar mı? Yaramiyorsa söyle de sökeyim" dedığını duyar gibi oluyorum. Sana söyleyecek tek bir şeyim var: Sen kafayı yemişsin dostum! Onlar ithal, pahali aletler! Kirilrsa canına okurum! Yenisini de almam! Adam gibi kullan gamepad'ini!!! Sinire kestim yine bak! Tuna evladım, dil altı hapimi getir bakayım şu dolaptan. Sağ ol evladım. Gel otur, dinle sen de; FIFA dersi veriyorum. Hah: Şimdi, L2, oyundaki kilit tuş. "One L2 to rule them all" da diyebiliriz bu nedenle. Genelde çalım atmak için kullanılır. Hangi kombinasyonun neye yaradığını yazamam burada ama L2'de basılı tutup sağ stick'i çevirirsen oyunun sıkışığı anında rakibini ekarte edebilirsin. Ek olarak, top üstüne doğru gelirken R2'de basılı tutup ters yöne koşarsan topu önüne alabilir ve hız kazanabilirsin. Hayır, L2'yi o yanadaga atamazsin.

AYIN HİLESİ GOL ATMA: KARE

ŞUUUT... VE TOP DOLMABAHÇE SARAYI'NDA!!!

Evladım yuh! Öyle vurulur mu topa? Hem "Topun canı vardır hafız" derler; yazık değil mi? Neden böyle yapıyorsun? Topu sevmeyen insan da sevmez; hiç duymadın mı? Sen böyle yaparsan olmaz ki ama aaa!!! Gel bakayım sen söyle: Topa öyle vurulmaz. World Cup'ta uzaktan gol atmayı unut sen. Yani tamam, FIFA 10'a göre daha kolay uzaktan gol atmak ama zor yine de. O nedenle uzaktan vurma sen pek. "Hocam n'olur, bi' tur vurayım" dedığını duyar gibi oluyorum evlat; Shrek kedisi gibi bakma öyle gözüme. Biliyorsun, dışarıdan Sean Connery gibi gözüksem de yufka gibi yüregim vardır, kiyamam. Gel anlatayım: Ceza sahasının dışından, hafif çaprazda dönerek fazlaca bas Kare'ye. Yukarıdan -kanattan- geliyorsan ve altında Anelka gibi bir futbolcu varsa da yine çaprazda dönerek direkt Kare'ye bas; ayak dışıyla gol atma şansın var. Olmadı, bana gel, ben bakarım sana.

PC TOP 10

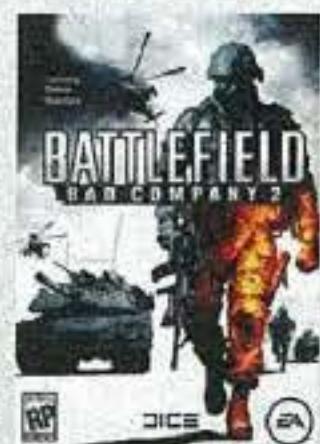


Batman: Arkham Asylum

Cizgi romandan, diziden, filmden ya da herhangi bir eserden oyuna uyarlanan gelmiş geçmiş en yapım belki de.

Sistem Gereksinimleri
2.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Rocksteady
Dağıtım Eidos
Çıkış Tarihi 2009

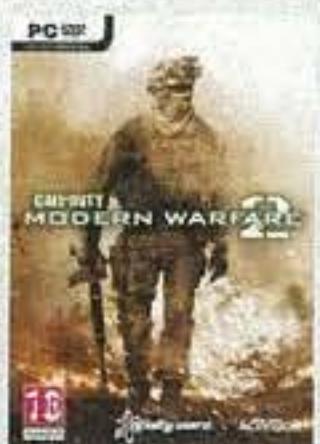


Battlefield: Bad Company 2

Bad Company'nın devam oyunu, sadece Battlefield serisinin en iyi oyunu olmakla kalmadı, Call of Duty 4: Modern Warfare'ı da geride bıraktı.

Sistem Gereksinimleri
3.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM /
512 MB Ekran Kartı

Yapım EA DICE
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2010



Call of Duty: Modern Warfare 2

Activision'in en çok güvendiği para basma makinelerinden Call of Duty serisi, son oyunuyla yine zirve yaptı.

Sistem Gereksinimleri
3.2 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2009



Dead Space

Oynanış sistemindeki devrimsel yeniliklerle survival horror türünü bambaşka bir boyuta taşıyan Dead Space, son dönemde çıkış olana en gerillimli oyun.

Sistem Gereksinimleri
2.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım EA Games
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2008

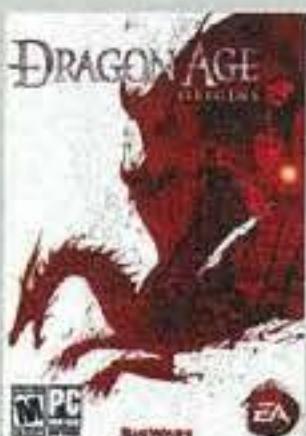


Colin McRae: DiRT 2

Yarış oyunlarının en iddialı yapımcılardan Codemasters, Colin McRae'nin hatırlasını başarıyla yaşıyor.

Sistem Gereksinimleri
3.0 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Çıkış Tarihi 2009



Dragon Age

Birçok kaynak tarafından 2009 yılının en iyi RPG'si seçilen, BioWare'nın tarihindeki en önemli yapımlarından biri.

Sistem Gereksinimleri
1.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
128 MB Ekran Kartı

Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2009



Just Cause 2

Devasa bir haritada bize serbestçe dolaşma imkanı tanıyan, aksiyonun tavan yaptığı bir "sandbox" yapımı.

Sistem Gereksinimleri
3.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Avalanche Studios
Dağıtım Eidos
Çıkış Tarihi 2010



Machinarium

Bir Flash oyununun bile şaheser olabileceğini kanıtlayan Machinarium, 2009 yılındaki favorilerimizden biriydi.

Sistem Gereksinimleri
1.8 Ghz İşlemci / 512 MB RAM /
32 MB Ekran Kartı

Yapım Amanita Design
Dağıtım Mamba Games
Çıkış Tarihi 2009



Mirror's Edge

Mirror's Edge piyasaya sürülmeden önce bekletilerimiz yükseltti belki ama oyun elimize geldiğinde anladık ki Faith "yüksek atlama" yeterince başarılıydı.

Sistem Gereksinimleri
2.4 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım EA DICE
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2009

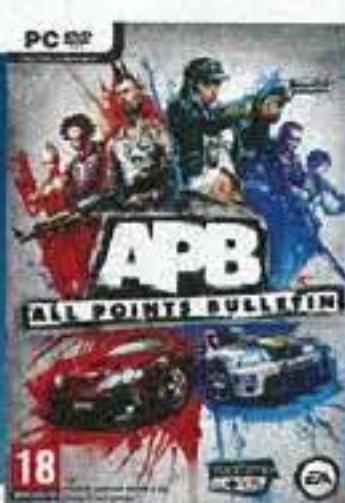


Street Fighter IV

Yıllarca atarı salonlarında jetonlarınızı yiyen Street Figther'in efsanevi dönüşünden etkilenenin "sadece Kaan" olmadığını kısa sürede anladık.

Sistem Gereksinimleri
Core 2 Duo İşlemci / 512 MB RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım Capcom
Dağıtım Capcom
Çıkış Tarihi 2009



All Points Bulletin

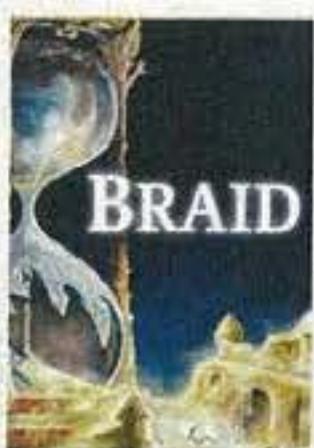
İlk Grand Theft Auto'yu ve ilk Crackdown'u ge- liştiren yapımcılar, bu kez geçmişe döndüler ve ilk Grand Theft Auto'ya benzer bir online oyun yapmaya karar verdiler. İyi mi yaptılar? Kesinlikle! Haziran ayının sonunda piyasaya sürülen ve bazı kesimler tarafından eleştiriler alan All Points Bulletin, aradan geçen bir aylık

süreye ve sonrasında çıkan önemli oyunlara rağmen yine de ofisin hakimi olmayı başardı ve Elif & Şefik ikilisinin ortaklaşa suç hareketine ev sahipliği yaptı. Bakalım bu ikili, Mafia II ve Starcraft II: Wings of Liberty gibi bombalar piyasaya sürülmüşken bu baskıya ne kadar süre dayanabilecekler.

Sistem Gereksinimleri
2.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Realtime Worlds
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 29 Haziran 2010

360 PS3 PS2 TOP 10

**Braid** 360

Çok basit görünümesine rağmen bağımlılık yapıcı bir oyunu Braid. Platform türüne bambaşka bir boyut katan oyun, yaratıcı bölüm tasarımlarıyla bizi bidden almayı başardı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
Yapım Number None
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2009
**DJ Hero** 360

Gitar çalmaktan sıkılanlara en iyi alternatif. Activision'in bu hamlesi, dans müziği hayranlarına birebir.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2
Yapım FreeStyleGames
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2009
**FIFA 10** PS3

FIFA 10'u oynadığımız ilk saniyede yeni bir devrin başlığını hissetmiştık. Pro Evolution Soccer'a güle güle; yaşasın yeni kral!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2
Yapım EA Games
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2008
**Gears of War 2** 360

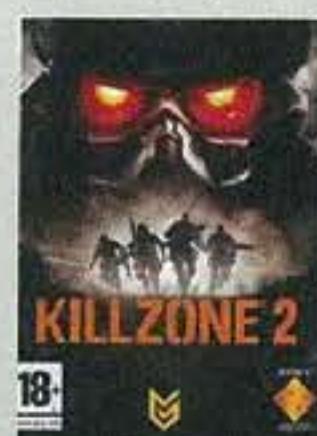
Marcus Fenix ve adamları (ve testeresi) unutulmayaç anlar yaştı Xbox 360 sahiplerine. Bir shooter oyununun nasıl olması gerekiğine dair bir ders adeta Gears of War serisi.

XBOX 360
**God of War III** PS3

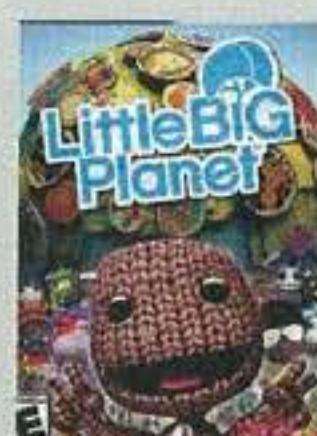
God of War III'ün, piyasaya çıktıği saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyoruz. Tahminlerinizi ve bekentilerinizi boşça bırakma oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

PLAYSTATION 3
Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010
**Heavy Rain** PS3

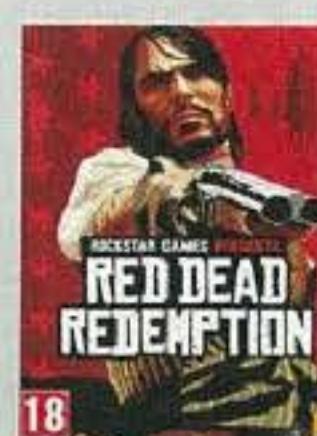
Sadece PS3 sahiplerinin tadına bakıldığı, filmi andıran Heavy Rain'i farklı sonları için defalarca bitirdik.

PLAYSTATION 3
Yapım Quantic Dream
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010
**Killzone 2** PS3

Ne olacağı tanımlarından belliymi Killzone 2'nin, sonunda da PlayStation 3'ün en başarılı yapımlarından biriyle karşılaştık. "Konsolda FPS oynanmaz" diyenlere özel...

PLAYSTATION 3
Yapım Guerilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009
**LittleBigPlanet**

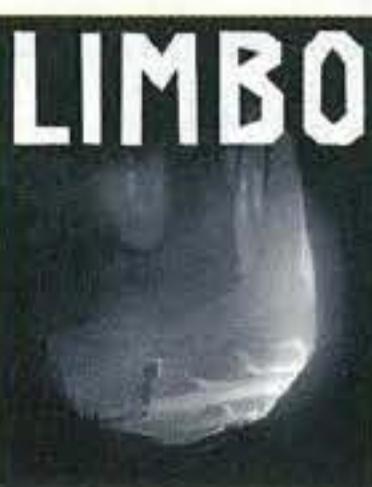
Oyun kavramını tekrar gözden geçirmemize neden oldu LittleBigPlanet, yaratmanın ne kadar zevkli olduğunu tekrar hatırlattı.

PLAYSTATION 3
Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008
**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
Yapım Rockstar
Dağıtım Rockstar
Çıkış Tarihi Mayıs 2010
**Uncharted 2:**
Among Thieves PS3

Geçen yıl Uncharted bizi epey etkilemişti. Uncharted 2, ilk oyunu ikiye katlayacak kadar başarılı. Gerisini siz düşünün artık.

PLAYSTATION 3
Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009
**Limbo** [Xbox 360]

Bundan yaklaşık dört yıl önce, Arnt Jensen & Dino Patti ikilisinin Danimarka'da kurduğu Playdead, kısa sürede ortaya bir video atmıştı ve dikkatimizi fazlaıyla çekmişti. Siyah ve beyaz renklerin hakim olduğu, küçük bir çocuğun önündeki engelleri aşmaya çalıştığı ve oyuncuya tuhaftır bir his vermesi muhtemel

bir yapımdı bu. Sonunda büyük gün geldi ve Limbo, 21 Temmuz'da piyasaya sürülerek, vaat ettiği ve hissettirdiği her şeyi birebir aktardı bünyemize. Bu ay Xbox 360'ın başına geçti, Xbox Live'dan 1200 Microsoft Puanı karşılığında Limbo'yı aldık ve birkaç saat için dünyaya iletişimimizi kestik

XBOX 360
Yapım Playdead
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 21 Temmuz 2010

Mobil TOP 10

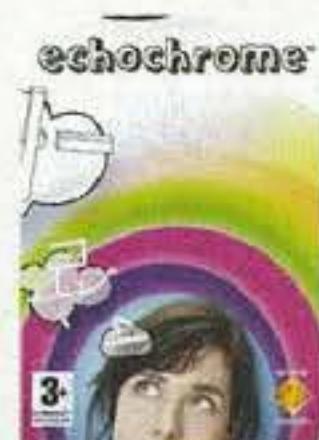


Crisis Core: FF VII

Bitmek tükenmek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesi-ne sahip olan Final Fantasy serisini PSP'de en iyi temsil eden yapımdı Crisis Core.

PSP

Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 2008

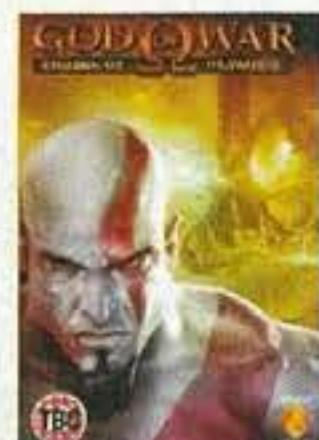


Echochrome

Her şeye yeni bir bakış "açısı" getiren ve basit bir tasarıma sahip olan Echochrome, yaratıcı oyun yapısıyla kendine farklı bir oyuncu kitlesi edindi.

PSP

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008

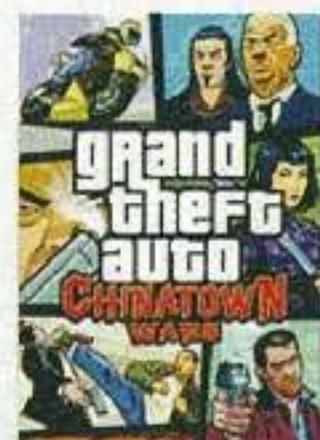


GoW: Chains of Olympus

Kendisine God of War'un adını bir adım öteye taşımak görevi verilince Olympos'un zincirleri bile tutamadı Kratos'u.

PSP

Yapım Ready at Dawn
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008



GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçük oyun konsollarında yer alması gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadir...

PSP
IPHONE

Yapım Rockstar Leeds
Dağıtım Take Two
Çıkış Tarihi 2009

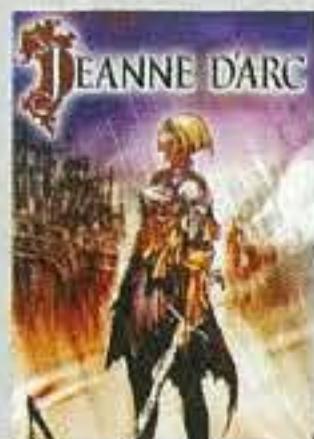


Jak and Daxter: The Lost Frontier

PlayStation 2'nin en renkli karakterlerinden Jak ve Daxter, yanlarına Kiera'yı da alıyor ve onun görevini yerine getirmek için yola koyuluyor.

PSP

Yapım High Impact
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009

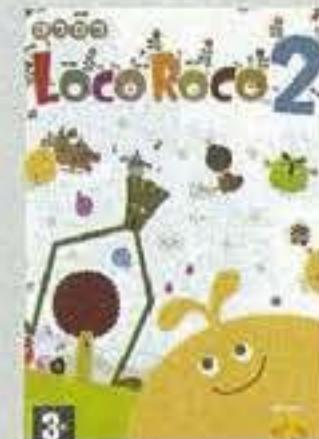


Jeanne D'arc

Fransa'nın adalet simbolü olan Jeanne D'arc, kendine PSP'de de yer buldu ve türke getirdiği yeniliklerle konsolun en başarılı RPG'lerinden biri olmayı başardı.

PSP

Yapım Level 5
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2007



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

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

Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010



Mission: Deep Sea

Tamamıyla Türk bir ekip tarafından geliştirilen Mission: Deep Sea, farklı oynanış sistemi ve özgün yapısıyla dikkat çekiyor.

IPHONE

Yapım Hiccup Studios
Dağıtım Chillingo
Çıkış Tarihi 2009



Silent Hill Origins

Survival / Horror türünün ölümsüz isimlerinden Silent Hill'in son versiyonu, PSP'ye de bir ziyaret yapıp bizi yerimizden sıçrattı.

PSP

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2007



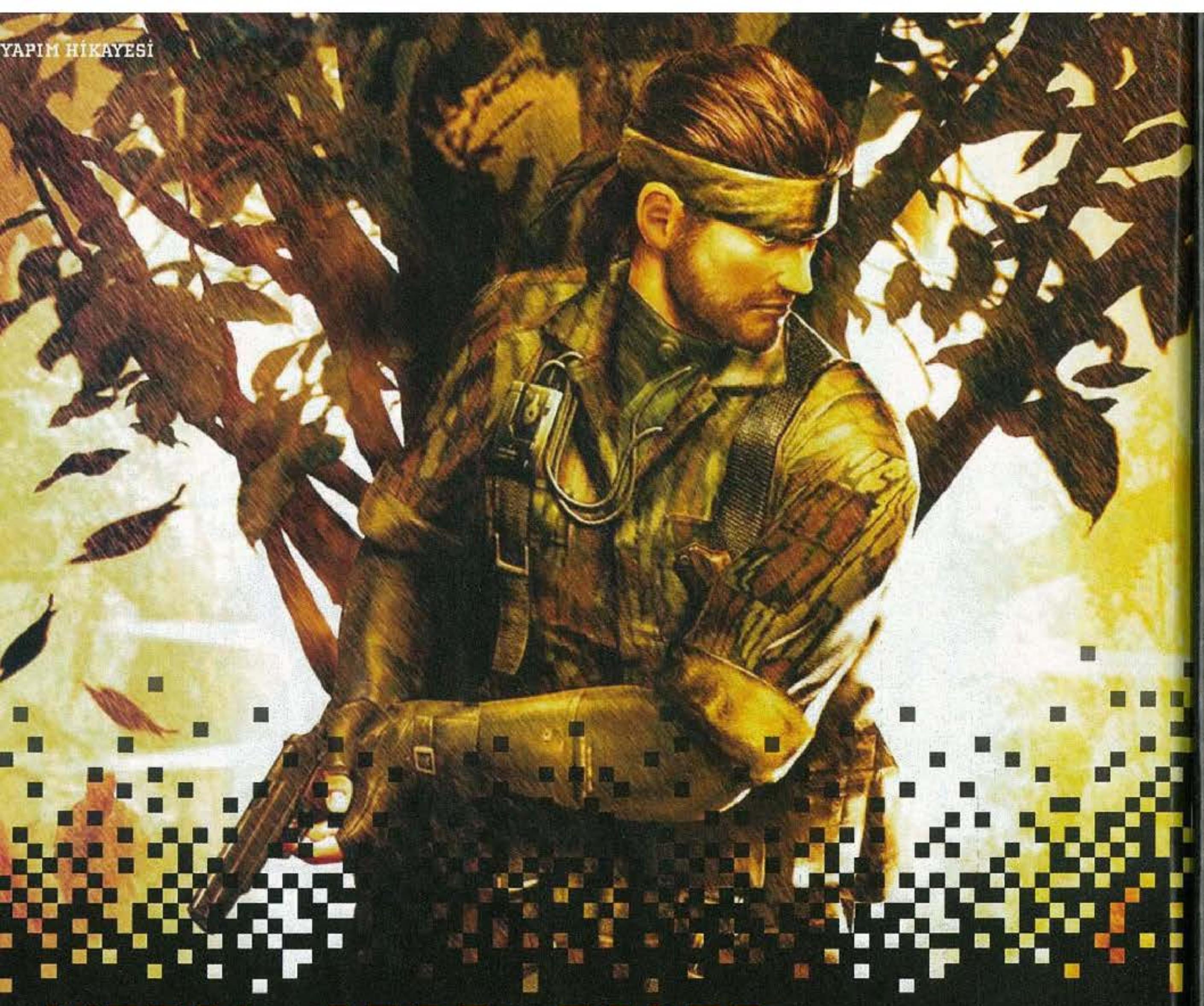
Shin Megami Tensei: Persona 3 Portable [PSP]

Ofiste All Points Bulletin, evdeyse Limbo oynayıp duran LEVEL ekibi, sağa sola seyahat ederken ise PSP'sini yanından ayırmadı ve Shin Megami Tensei serisinin son oyununu durmaksızın oynadı. Gece yansından öteye geçmemizi sağlayan ve bizi karanlık yaratıkların dünyasına götürün oyun, tuhaf

cinayetlerin gerçekleşmesiyle sonrası için bizi iyice meraklılandı. Sonunda ne yaptı? Topladık bizim "seçilmiş" lise tayfasını, her birini çok daha etkili birer kahraman haline getirdik ve Tartarus'un altını üstüne getirmek için yola koyulduk. Persona güçlerimiz sayesinde bunu yapmaksa hiç zor olmadı.

PSP

Yapım Atlus
Dağıtım Atlus
Çıkış Tarihi 6 Haziran 2010



METAL GEAR SOLID

EFSANELER, TARİHİ ALTIN HARFLERLE SÜSLEYENLERE AİTTİR!

Eğer oyunu "kült" yapan nedir sizce? Bol bol reklamının yapılması veya piyasaya çıktığıandan itibaren otoriteler tarafından yüksek puanlarla ödüllendirilmesi, bir oyunu "kült" yapmaya yeter mi? Sanıyorum.. Benim bu konuda sağlam bir kriterim var aslında: Bir 10 yıl sonra; "Inanılmaz!" dediginiz ve yüksek puanlarla süslendiginiz göz nuzunuz, geriye dönüp baktığınız zaman hala sizin için inanılmaz bir oyun olarak kalacak mıdır? Eğer yanınız olumluysa o an kültür bir oyundan bahsediyorsunuz demektir. Bu konuya ait örnekleri

"Deha" olmanın avantajları...

Kojima, beyin kıvrımlarında Metal Gear projesi filiz verdiğinde çocuk denebilecek yaşındaydı. Kim bilir, belki bu dev hikayenin şu zamanki halini bile on-görmüştü o zamanlarda. Ancak elindeki teknolojik imkanlar, başlangıç aşamasında dar bir çerçevede kalmasını gerektirecekti. Ama o şartlar doğrultusunda değil, amacı doğrultusunda hareket etmesi gerektiğinin farkındaydı. Böylece ilk Kojima projesi, yani Metal Gear, 1987 yılında kendini gün yüzüne çıkarmayı başardı. Sadece Japonya sınırlarında satı-

sunuyordu Metal Gear. Muhteşem bir hikayesi vardı, her şeyden önce. 20. Yüzyılın sonlarına doğru Güney Afrika'da, Outher Heaven adlı bir araştırma merkezi kurulmuştu ve söylenenlere göre burada ölümcül bir silah, dünya üzerinde istediği her yere nükleer füze gönderebilecek güçte bir silah tasarlanıyordu. FOXHOUND adlı özel bir askeri birim, Outher Heaven'da olan biteni öğrenmesi için en gözde ajanlarından birini, Gray Fox'u gönderdi. Olay yerine, Garip bir şekilde Gray Fox'la iletişim kesilmişti ve FOXHOUND, yeni silahını kullanmak zorunda kalmıştı. Birlikte yeni katılan Solid Snake, hem Gray Fox'la tekrar iletişime geçmek, hem de Metal Gear tehdidini tamamen ortadan kaldırmak için görev başındaydı.

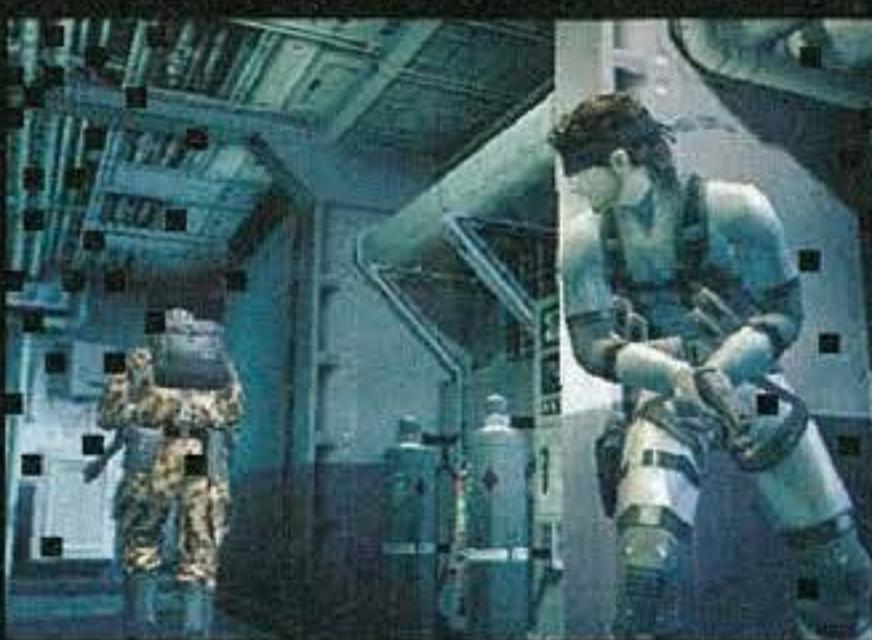
Kojima, Metal Gear'i bir aksiyon oyunu olarak tasarlamıştı ama oyunun içerisinde aksiyondan ziyade, daha farklı ve orijinal tatlar vardı. Solid Snake'i kontrol ederek hedef noktasına fark edilmeden ulaşmanız bekleniyordu. Bunun için karşınıza çıkan düşman askerlerine ve güvenlik kameralarına yakalanmamamız gerekiyordu. Herhangi bir şekilde fark edildiğiniz zaman "Alert Mode" devreye

Kojima, Metal Gear'i bir aksiyon oyunu olarak tasarlamıştı

bir solukta sıralamak mümkün ama biraz daha özele inerek Metal Gear Solid'ı davet etmek istiyorum huzurlarınıza. Ve tabii ki bu isimle birlikte oyun dünyasının bir dehasını, Hideo Kojima'yı da alacağınız bu nostaljik yolculuguunuza.

sa sunulan MSX2 platformu, o zaman bir efsanenin doğusuna eşlik ettiğinin farkında değildi belki ama Metal Gear, oyun severlerin dikkatini çekmeye başlamıştı bile.

8-bit'lik bir teknolojinin sınırlarında harikalar



giriyyordu ve bulunduğunuz ekrandan çıkararak ortağı tekrar sakinleştiriliyor. Ancak birden fazla düşmana yakalandıysanız, bulunduğunuz katı terk etmeden rahat yüzü göremiyordunuz. Tabii ki böylesi bir durumda başka bir seçenekiniz daha vardı: Bütün gergi sahitlerini yok etmek! Baretta M92F gibi silahlar ve RPG7 gibi roketatarların yanı sıra yumruklarınızla da hisimlarınızı saf dışı bırakabiliyordunuz. Bütün bunlar yetmezmiş gibi, oyun boyunca patronunuz Big Boss'tan ve diğer FOXHOUND uzmanlarından, yanı Schneider'dan ve Diane'den kritik noktalarda çeşitli takımlar almanız bile mümkün.

Metal Gear'ın bu başarısı, oyunu Japonya sınırlarının dışına çıkarmaya yetti. 90'lı yılların öncesinde favori bir oyun platformu olan NES (Nintendo Entertainment System) sayesinde artık bütün dünya tanışacaktı Solid Snake'le. Bununla da kalmayıp MS-DOS ve Commodore 64 gibi platformlarda bile boy gösterdi Metal Gear. Tabii ki böyle bir başarının deyami gelmeliydi ve Konami, 1990 yılına Metal Gear 2: Solid Snake markasıyla damgasını vurdu. Evet, bu müthiş bir olaydı ama Metal Gear 2: Solid Snake, bu sefer Japonya sınırlarından kurtulamayacaktı. Ancak aradan geçen 16 yıldan sonra, yani 2006 yılında, Metal Gear Solid 3: Subsistence'nin bonus içerisinde yer alarak serinin hayranlarına müthiş bir nostalji yaşatacaktı. İkinci oyunun içeriği, ilk oyuna nazaran bir hayli genişlemiştir. Artık düşmanlarınız siz fark etmek için 45 derecelik görüş açılarına sahiplerdi. Ayrıca durdukları yerde başlarını sağa veya sola çevirebiliyorlardı. Bununla birlikte, artık seslerinizi bile duyabiliyorlardı.



Bir duvara yumruk attığınızda, silahınızı susturucusuz kullandığınızda ve hatta sert yüzeylerde yürüdüğünüzde bile fark edilebiliyordunuz. Tabii ki bu zor koşullar için Solid Snake'e de yeni vasıflar yüklenmişti. Mesela, artık sürünenek ilerleyebiliyordunuz. Ekranın sol köşesine yerleştirilen radarsa serinin bundan sonraki oyunlarının en çok övgü alan taraflarından birisi olacaktı.

Teknolojik nimetler ve keskin bir dönüm noktası...

90'lı yılların basları, oyun dünyası için resmen bir dönüm noktasıydı; çünkü oyunlar artık 3D teknolojiyle birlikte evrim geçirmeye, "oyun" kavramı yavaş yavaş şekil değiştirmeye başlamıştı. Kojima'nın Metal Gear projesi için aklında şekillenen planlar için de bir dönüm noktasıydı bu. Tam bu noktada önemli bir karar aldı Kojima. Metal Gear serisi devam edecekti ama yeni oyunun ismi Metal Gear 3 olmayacağı; çünkü ilk iki oyun, oyun dünyasında pek tanınmamıştı. Platform olarak ise ilk etapta yaşamı kısa süren 3DO Interactive Multiplayer seçilmisti ama neyse ki son anda ortaya çıkan bir anlaşmazlık sonucu proje, PlayStation tarafına kaydi. Artık zamanı gelmişti ve takvimler, 21 Ekim 1998'i gösterirken, yeni bir efsane doğuyordu: Metal Gear Solid! (MGS)

Kojima, elindeki bu müthiş teknolojik imkanı son damlasına kadar kullanarak ortaya bir şaheser çıkarmıştı: MGS'in hikayesi, ikinci oyunun altı yıl sonrasında uzanıyordu. FOXHOUND'un Alaska'daki nükleer araştırma merkezini (Shadow Moses) ele geçiren teröristler, aynı zamanda Metal Gear Rex projesini de ele geçirmiş oluyorlardı ve Birleşmiş Milletler'i bu muazzam güç üzerinden tehdit ediyorlardı. O sıralarda emeklilik saadeti yaşayan Solid Snake, Colonel Roy Campbell'in israrları üzerine bu kritik durumu çözmek adına tekrar görevde gelmişti. Olaylar, bu müthiş hikayeyle birlikte akıp gidecek, bize bir oyundan çok, kaliteli bir aksiyon filmi tadı verecekti bundan sonrasında. 3D teknolojisini ve PlayStation'ın gücünü arkasına alan MGS, kendini sıkmadan izlenen ara sahneleri, hikaye boyunca sık sık ortaya çıkan ve akillara kazınan diğer sahneleri, müthiş oyun mekanikleri ve kendine özgü karakterleri ile muazzam bir oyun tecrübesi sunuyordu oyuncularına. Oyunun özellikle Boss sahneleri, akillara durgunluk verecek derecede inanılmazdı. Psycho Mantis ile dövüşürken ve bu mahlukata tek bir kursun bile isabet etmemişken, Colonel Campbell'dan gelen telsiz yardımıyla gamepad'ı yerinden söküp ikinci slot'a takmak ve Psycho Mantis'in "Nasıl olur bul" çağrılarını duymak, olayı özetlemeye yeterlidir herhalde.

MGS serisi, PS2'ye özel olarak MGS2: Sons of Liberty ve MGS3: Snake Eater ile devam etti. Serinin son halkasınıysa PS3'e özel olarak MGS4: Guns of the Patriots temsil edecek. Kojima, serinin her oyununu birer şaheser olarak çıkardı hayranlarını karşısına. Ben de bu muhteşem geçmişe dayanarak huzurlarınızda bir kez daha saygıyla eğiliyorum, bu büyük şahsiyetin önünde. Sağ olasın Kojima!

■ Ertekin Bayındır



Kültür & Sanat

İstanbul'dan Sonisphere geçti...



ç gün, üç gece süren Sonisphere efsanesi metal müzik tutkunlarını öyle bir doyurdu ki... "Big Four" u bir arada görme şansını

yakalayanlar 2010 yılını hafızalarına kazıdılar. Sonisphere sonrasında tabii ki filmler de izlendi; kitaplar da okundu, web siteleri de gezildi. İşlem tamam!



Sonisphere 2010

Efsane organizasyonu
Tuna yerinde inceledi.

120



122

**Michael Jackson:
Büyüülü ve Çılgınca
Bir Yaşam**

Geçen yıl aniden kaybet-
tiğimiz pop müziğin kralı
Michael Jackson'ı bu kitapla
biraz daha yakından tanıya-
bilirsiniz.



123

**The Twilight
Saga: Eclipse**

Twilight serisinin son filmi yoksa
bir "abartı"dan mı ibaret...

**Puanlama
Sistemi**

En iyi filmler, kitaplar, albümler...



Altın

10 puana karşılık
gelen ödül



Gümüş

9 puana karşılık
gelen ödül



Bronz

8 puana karşılık
gelen ödül



SONISPHERE 2010 / TÜRKİYE

"The Big4" ve siyahın hükümdarlığı

Saat 15.45. Tarih desen eski. Dört ay kadar öncesi. Kemal'le balkonda oturuyoruz. "Dört ay nasıl geçer abi?" diyor. "Valla geçmez..." diyorum.

Saat 15.40. Tarih 9 Mart Salı. Sonisphere biletim elimde. Sahne önü. Bir ton para bayılmışım, umrumda değil. Kemal'de de var bir tane. "Gel balkona konuşalım!" diyor.

Tarih 24 Haziran'ı, saatler mesai bitimini gösterdiğinde seyir bir heyecan basıyor. Aylardır Facebook'taki Sonisphere sayfasını takip etmenin, şafak sayar gibi günleri bir bir silmenin, festivale katılacak grupların şarkılarını her gün görev gibi dinlemenin ödülüne bir sonraki gün alacağımızı düşündükçe bünye bu durumu kaldırılamayacağının sinyallerini veriyor adeta. "Üç gün boyunca yağmur!" demişler, "Festivali basacaklarımı!" diye haberler çıkmış, umurumuzda değil. Yarın Rammstein'i, ertesi gün Manowar'u ve son gün de The Big4'u göreceğiz; dünya umurumuzda mı?!

25 Haziran, sonun başlangıcı

Ete Kurttekin saat 14.00 gibi sahneye çıkmış ama onu izleyemedim. Kendisinden özür diliyorum. Ete Kurttekin'den hemen sonra sahne alan iki grup Blacktooth ve Stone Sour güzel performans sergiliyor; hata yok, coşku desen yerinde.

Pentagram çıkıyor sahneye. Türkiye'nin büyük metal gruplarından biri olan Pentagram hakkında özel bir konu var. Solistlerinin son konseri ve belki de Pentagram'ı da bir daha sahnede göremeyeceğiz. Pentagram, tüm izleyicelere istediklerini veriyor; sahne önünde, saha içinde, tribünde kim varsa eğlendiğini gizlemiyor ve şarkıların çoğuna eşlik ediliyor.

Alice in Chains sahneye çıktığında bu grubu hiç tanımadığımı fark ediyorum zira solistlerinin Lenny Kravitz'in ikizi olduğundan haberim hiç olmamış. Zaten pek fazla dinlemiyordum kendilerini; açılış parçası ve birkaç parçası dışında her şey yeni geldi. Ne

var ki ses düzeni pek düzgün işleniyordu; vokalleri duymak için sahneye çıkmaz gerekiyordu sanki. Zaten o günü olay Alice in Chains değildi; Cuma günü Sonisphere'ı tercih edenlerin gözdesi Rammstein'di ve Rammstein sahneye çıktığında, coşku ve sevincin yerini şaşkınlık aldı...

Arkadaşlar ben böyle sahne şovu, böyle sahne, böyle ses, böyle efekt, kısacası "böylesi"ni görmedim. Rammstein -bana göre- Sonisphere'in yıldızıydı. (Fırat "Metallica" diye bağırrı suratima şimd.) Almanca söylemelerine rağmen, müzik tarzları çok alışık olmadığımız bir türde olsa da herkes kendini evinde hissetti. Rammstein, öylesine bir şov sergiledi ki gecenin sonunda kimse başka bir şey konuşamayıcaktı.

Solist Till Lindemann konserin bir bölümünde klavyeciyi tuttu bir kuvete attı, bir platformun üzerine çıktı yükseldi ve elindeki makineyle klavyecinin

Alice in Chains

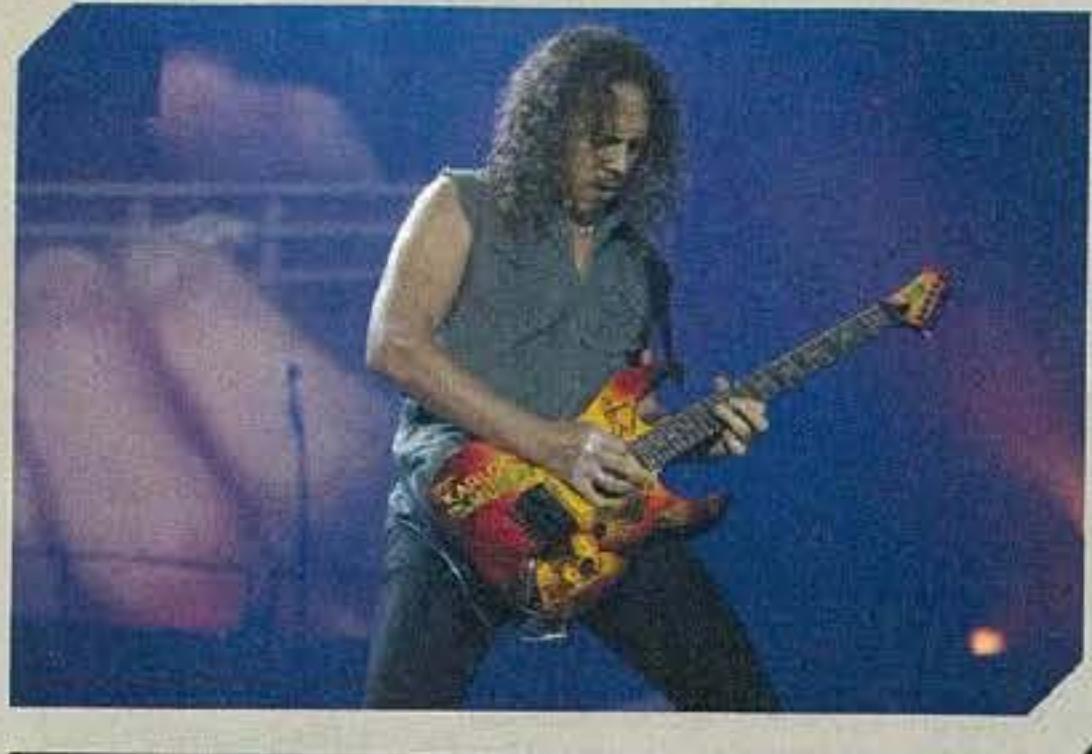


Rammstein



Slayer





Metallica



Üstüne "alev" akıttı. İşlem tamamlandıktan, sahne karardıktan sonra da klavyeci küvetten işıldayarak, yanmanın etkisiyle farklı bir şeke bürünenek çıktı. (Gerçekten yanmadı tabii.) Yetmedi, sahneye atlayan bir "seyirci"yi alev makinesiyle yaktı, alev saçan ağızlıklar takarak havaya üfledi, seyirciyi her türlü coşturdu. Rammstein'in sahnesi tek kelimeyle muhteşemdi; görmeden bu dünyadan gitmemelisiniz.

Kings of Metal sahnede, 26 Haziran

Cumartesi günü Murder King'le başlıdı festival fakat onları dinleme şansı olmadı. Volbeat'in de sonuna yetiştim; enteresan bir grupmuş fakat beğenmedim değil. Hayko Cepkin iyi bir performans sergilemesine rağmen Manowar fanatikleri tarafından lüzumsuz yere yuhalandı; Hayko yine de sayısını koruyarak gerekli cevabı verdi, müziğini yapmaya devam etti.

Manowar sahne allığında seyirci tek kelimeyle koptu. Sahne önü hınca hınca doldu, herkes hep bir ağızdan Manowar'a eşlik etti. Başçı Joey DeMaio'nun konserin bir bölümünde uzun uzun Türkçe konuşması ve yaptığı konuşmada The Big4'a meydan okuyup Türk izleyicileri övmesi, akillara öyle bir kazındı ki bu olay kolay kolay unutulacağına benzemiyor. Manowar'un bir saatlik sahnesi neye ki biraz uzadı da isyan çıkmadı. Her ne kadar o günkü headliner Accept olsa da herkes biliyordu ki o gün herkes Manowar için gelmişti.

Accept ise yılların verdiği tecrübeyle sahne şovu yapmadan da sahnenin doldurulabileceğini gösterdi. Gitarist Wolf Hoffman'ın konserin ortasındaki solosu, klasik müzik parçalarını gitarya çalması, son derece iyi bir şovdu ve Accept, seyirciyi memnun ederek sağlam bir müzik şöleni yaşadı.

Biterken, The Big4!

Anthrax ile girdim o gün içeri; geç kalmışım ama önemli değildi. Anthrax'tan birkaç parça dinlememiştim ki solist Joey Belladonna kafasına Kızilderili tüylerini takıp sahnede koşturtmaya başladı. Anthrax iyiidi ama asıl hedefim Megadeth'ti. Birkaç yıl önce yine İstanbul'da bir festival kapsamında gelmişlerdi ve dandık ses düzeni yüzünden hiçbir şey anlamamıştım. Yine aynı şey olur mu diyordum ki aynı kötü ses düzeni, Dave Mustaine'in duyulamayan sesi karşıladı beni. Konserin en güzel anı A Tout Le Monde'da herkesin nakarata eşlik etmesiydi herhalde... (Yine de Megadeth candır; değil mi Bahar?)

Megadeth biterken Slayer aldı sahneyi. Slayer'ı oldum olası sevemediğim için performansları hakkında yorum yapamayacağım ama birkaç kişinin, "Oh, Slayer bittiğine göre şu kulak tıkaçlarını çıkartabiliriz!" diyerek kulaklarındaki parçaları atışını da görmedim değil.

Ve Metallica... Kusursuz bir konser ne demektir, seyirci nasıl coşturulur, James Hetfield nasıl eskimez, Kirk Hammet nasıl ceylan gibi sahnede sekebilir ve dev ekranlar nasıl kullanılır, hepsini Metallica ile görme şansı yakaladık. Creeping Death ile açıldı, Seek and Destroy ile bitti Metallica şöleni. One'da sahne şovu gördük, Enter Sandman'de herkesin nasıl coştuğuna şahit olduk ve saha içinin de dahil olduğu "Meksika Dalgası" ile eğlencenin dibine vurduk. Metallica beni, arkadaşımı, Fırat'ı, kısaca herkesi daha fazlasını isteyecek şekilde bıraktı ve The Big4 penalarını seyirciye dağıtıp gitti.

Üç günlük bu muhteşem festival, verilen paraya sonuna kadar değer, inanılmaz bir şöldendi. Gitmeyen pişman, gidenler mutlu. Emeği geçen herkese ve katılan tüm grplara bu keyfi bize yaşattıkları için teşekkürler! **Tuna Şentuna**

THE BIG4 TURKEY SETLIST!

Anthrax

- 01 - Caught in a Mosh
- 02 - Madhouse
- 03 - I Am the Law
- 04 - Got the Time
- 05 - Be All, End All
- 06 - Antisocial
- 07 - Indians
- 08 - Metal Thrashing Mad

Slayer

- 01 - World Painted Blood
- 02 - Jihad
- 03 - War Ensemble
- 04 - Hate Worldwide
- 05 - Seasons in the Abyss
- 06 - Angel of Death
- 07 - Beauty Through Order
- 08 - Disciple
- 09 - Mandatory Suicide
- 10 - Chemical Warfare
- 11 - South of Heaven
- 12 - Raining Blood

Megadeth

- 01 - Holy Wars...The Punishment Due
- 02 - Hangar 18
- 03 - Wake Up Dead
- 04 - Head Crusher
- 05 - In My Darkest Hour
- 06 - Skin O'My Teeth
- 07 - A Tout Le Monde
- 08 - Tornado of Souls
- 09 - Sweating Bullets
- 10 - Symphony of Destruction
- 11 - Peace Sells

Metallica

- 01 - Creeping Death
- 02 - For Whom the Bell Tolls
- 03 - Fuel
- 04 - The Four Horsemen
- 05 - Fade to Black
- 06 - That Was Just Your Life
- 07 - The End of the Line
- 08 - Sad But True
- 09 - Welcome Home (Sanitarium)
- 10 - All Nightmare Long
- 11 - One
- 12 - Master of Puppets
- 13 - Blackened
- 14 - Nothing Else Matters
- 15 - Enter Sandman
- 16 - Breadfan
- 17 - Trapped Under Ice
- 18 - Seek and Destroy

Anthrax

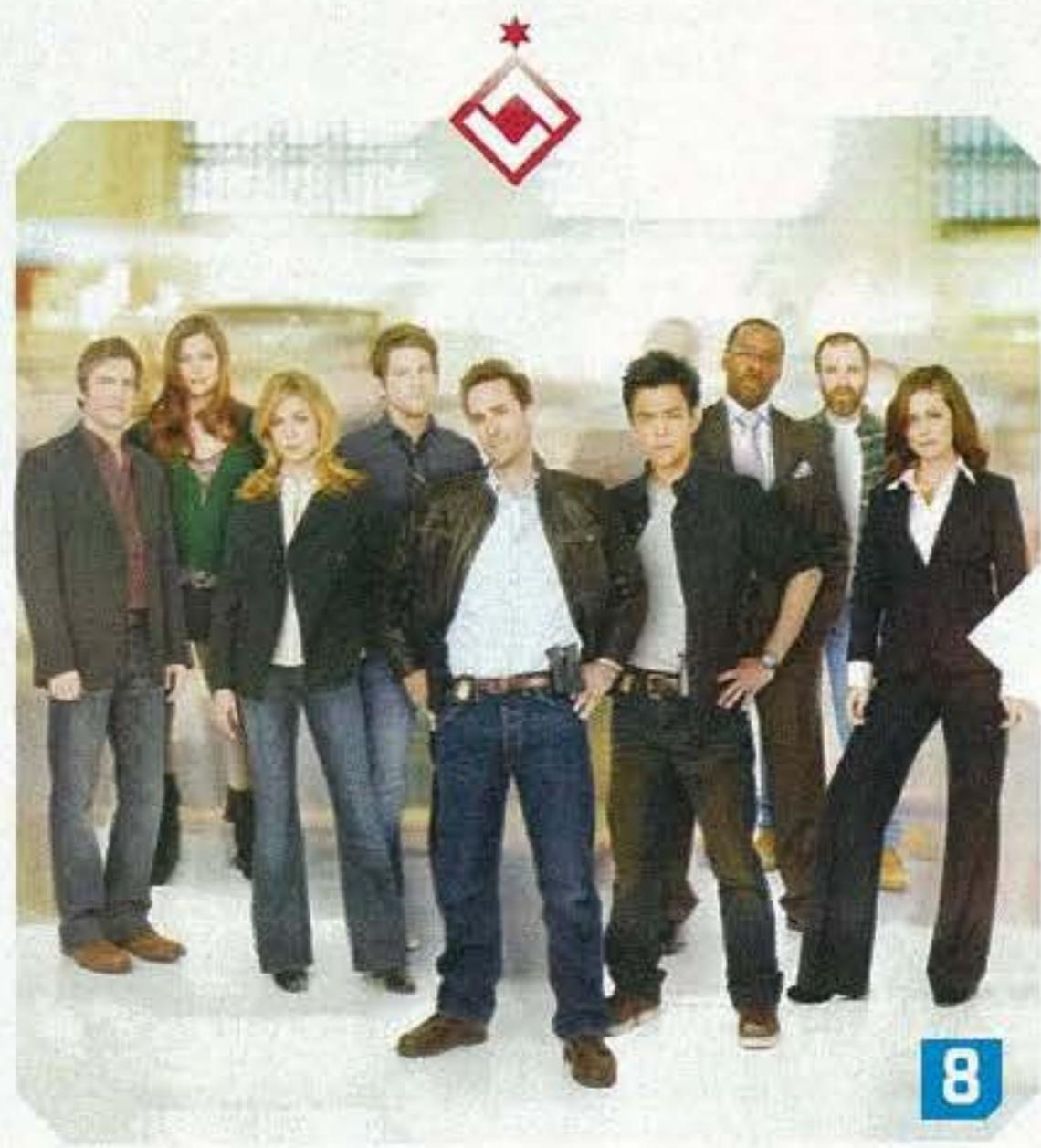


Megadeth



Stone Sour





8

FlashForward

Robert J. Sawyer

2009 yılında yayınlanmaya başlayan, ilgi çekici senaryosuyla çok da sevilmiş ama bazı sebeplerden dolayı ilk sezonda sonu gelip yayın hayatına elveda demiş bir diziydi aslında FlashForward. Konusu kısaca bahsetmemiz gerekirse şöyle: Bir gün dünyadaki herkes 2 dakika 17 saniyeliğine bilinc kaybı yaşıyor ve bu süre içinde kendilerini, şu anki hayatlarından tam altı ay sonrasında görüyorlar. 2 dakika 17 saniye sonra uyandıklarındaysa geleceği gördüklerinin bilinciyle bütün hayatları neredeyse bambaşa yollara sapıyor. Lost'un kadrosunu ve konusunu sevmiş olan kitlenin de beğenisini toplayan dizinin senaryosunun sahibi Robert J. Sawyer'ın kitabı FlashForward, sonunda Türkçe'ye de çevrildi. Severlerinin Türkçe'ye çevrilmesini dört gözle beklediği kitap, beklenmedik dizinin sonlandırılması sonunda kafa karışıklıklarını gidermek ve ayrıntıları derinlemesine öğrenmek isteyenleri çok da sevindirecek gibi görünüyor. FlashForward, Abis Yayıncılık etiketiyle raflarda.

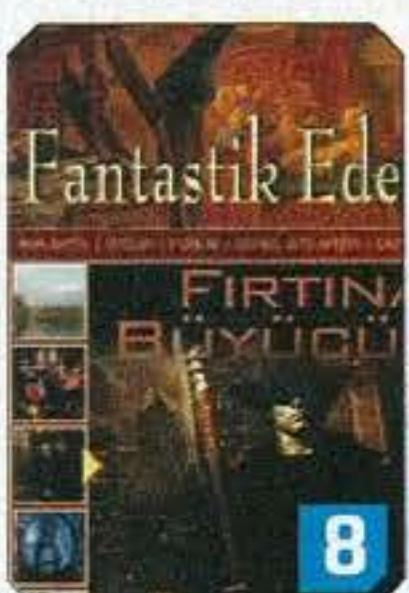
■ Ayça Zaman

fantastikedebiyat.com

Fantastik edebiyatın adresi

Site, fantastik dünyaya siz de davet ediyor. Fantastik türde yazılmış edebiyat eserlerinin incelenmesinden, yazarların hayatlarına, müzik dünyasındaki son haberlerin ve müzisyenlerin tanıtılmasına kadar ayrıntılı makaleler sunuyor. FRP ve fantastik edebiyat için ayrılmış forumlarıyla da bilgi akışı sağlayabileceğiniz sitede, vizyondaki filmlerin incelemelerine ve fantastik dünyaya ilgili bilgi sağlayan güncel haberlere ulaşabilmeniz mümkün. Sanat ve edebiyatın sadece bu kollarıyla da sınırlı değil, fantastik dünyanın yetenekli çizerlerinin galerini de tanıtan sitede ayrıca yazım kılavuzu adı altında bir başlık da bulunuyor ve dilin düzgün kullanılmasının önemi belirtiliyor. Özellikle FRP dünyasına yeni giriş yapanlar için oldukça kapsamlı forumlarını ziyaret etmeye fayda var.

■ Ayça Zaman

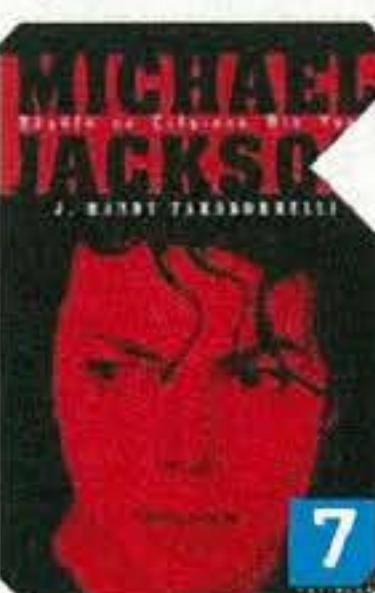


8

Michael Jackson: Büyüülü ve Çılgınca Bir Yaşam

J. Randy Taraborrelli

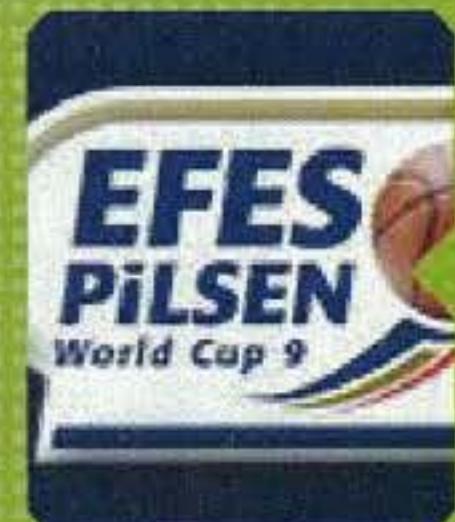
25 Haziran 2010 tarihinde, ölümünün birinci yılında Michael Jackson severleri ve onu tanımak isteyenleri buluşturan kitap J. Randy Taraborrelli imzalı. Gelmiş geçmiş en büyük müzisyenlerden biri olarak kabul edilen Michael Jackson'ın hayatının önemli dönemlerine şahit oluyoruz. Bununla



7

beraber, kitap biyografik özellikler de taşıyor, kendisi ve ailesiyle birebir yapılmış söyleşileri de içinde barındırıyor. Kitap, gençlik dönemlerindeki görkemli hayatına, çocuklarına, babalık rolüne, geçirdiği değişimlere ve yaşadığı mahkeme süreçlerine kapsamlı bir bakış açısı sunuyor. Dünyanın neden en iyi müzisyenlerinden biri olduğunu cevabına kadar her şey bu kitapta sizleri bekliyor. ■ Ayça Zaman

Etkinlikler



Efes Pilsen World Cup

21 Ağustos - 23 Ağustos 2010

Türkiye'nin, Kanada'nın, Lübnan'ın ve Arjantin'in yer aldığı Efes Pilsen World Cup başlıyor. 21 - 23 Ağustos tarihleri arasında yapılacak olan maçlar, başkent Ankara'daki Ankara Spor Salonu'nda gerçekleştirilecek.

Aynı diğer etkinlikleri

1 Ağustos: İstanbul Cup 2010, Enka Arena, İstanbul
3 - 8 Ağustos: Zeytinli Rock Festivali, Edremit (Soulfly, MFO, Hellendorado)

6 - 8 Ağustos: Adidas İstanbul Cup, Sinan Erdem Spor Salonu

7 Ağustos: Nouvelle Vague & Melanie Pain, Babylon Aya Yorgi, İzmir

14 Ağustos: Oi Va Voi, Babylon Aya Yorgi, İzmir

21 - 23 Ağustos: Efes Pilsen World Cup, Ankara Spor Salonu, Ankara



Milosh

iii

Electronic ve Post Rock türlerine merak saldığını ve araştırmalar yaptığım bir dönemde keşfettiğim, Kanadalı bir grup Milosh. Grubun 2008 yılında piyasaya sürülen üçüncü ve son albümü iii ise oldukça güzel şarkılarından oluşuyor. Dinlerken insana huzur veren şarkılar arasından tavsiyelerimse açılış şarkısı Awful Game, Gentle Samui, Hold My

Breath, Leaving Samui ve The World. Bu geç keşfin yeni albümü de merakla bekliyorum. ■ **Şefik Akkoç**

8



Feeder

Renegades

Yaklaşık 10 yıldır dinlediğim ama bir süredir ilgimi kaybettigim Feeder, bir dönem grubun yeni adı olacağı söylenen Renegades'i yeni albümüne isim olarak seçti. 1991 yılında Galler'de kurulan Feeder'in yedinci albümü olan Renegades'te agresif ve gürültülü şarkıların yanı sıra "slow" parçalar da yer alıyor. Benim için ön

plana çıkan şarkılarla White Lines, Call Out, Sentimental, City in a Rut, Left Foot Right. ■ **Şefik Akkoç**

7



Ólafur Arnalds

...and They Have Escaped
the Weight of Darkness

Son dönemdeki bir diğer keşfim de Ólafur Arnalds oldu. Electronic'ten klasik müziğe kadar ilginç bir yelpazeye sahip olan sanatçı, Metal türündeki bir grubun bateristliğini de yapmıştır. Bu yıl piyasaya sürdüğü yeni albümüse oldukça yumuşak tonlardan oluşuyor. Albümün tamamını beğendiğimi söyleye-

mem ama keşfime vesile olan Gleypa Okkur oldukça etkileyici, depreyondaki dinleyiciler için de bir o kadar zararlı olabilir. ■ **Şefik Akkoç**

6



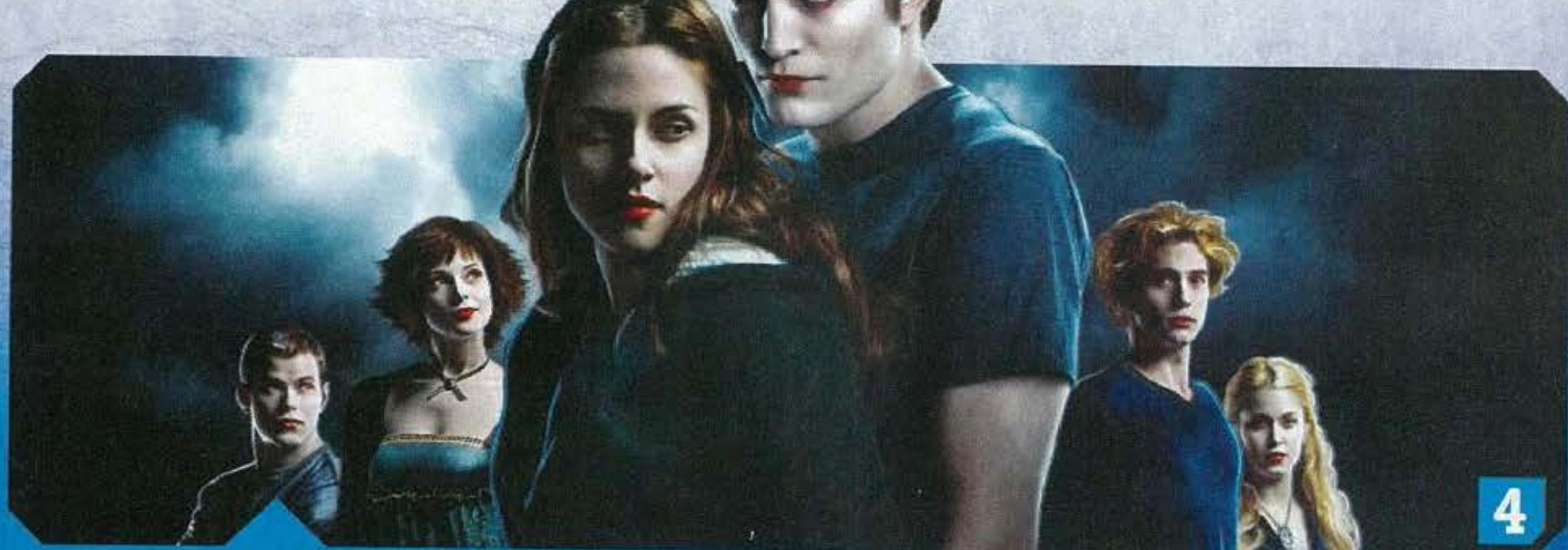
Isan

Glow in the Dark Safari Set

Sürekli keşfediyorum fark ettiğiniz üzere. Geçtiğimiz ay ilk defa denk geldiğim bir grup Isan ve ilgimi çeken şarkısıyla 2006 yılındaki Trois Gymnopédies albümünden No. 2 adlı şarkısı olmuştu. Bu tuhaf şarkidan yola çıktığımızda Haziran ayında bu albümme ulaştım. Electronic türündeki albümde oldukça deneysel şarkılar bulunurken Channel

Ten, Merman Sound, Grisette, Dapperling, 64 Fire Damage ve Eastside ön plana çıkarıyor. ■ **Şefik Akkoç**

8



4

Türkiye'deki adı Alacakaranlık Efsanesi: Tutulma Yapım ABD Süre 124 dk Yönetmen David Slade Oyuncular Kristen Stewart, Robert Pattinson, Taylor Lautner

The Twilight Saga: Eclipse

Yoksa siz de tutulamayanlardan misiniz?

Popüler kültürün nelerle beslendiğini izliyorum uzaktan... Dünya görüşleri yeni oturmaya başlamış ya da oturtulmaya çalışıkça "fast food" kıvamında sağıksız bilgile beslenen yeni neslin uzun zamandır bolca tükettiği ortak şey, vampirlerin dünyası... Vampirler, kurtlar ve kurt adamlar her zaman göz doldurdu, burada hemfikiriz. Alacakaranlık Efsanesi'nin gerçekten "efsane" olup olmadığına dair dönen muhabbetlerin de sağır sultana kadar ulaştığını varsayıyorum. Stephenie Meyer'in Alacakaranlık, Yeni Ay ve Tutulma isimli kitaplarının ciddi satış rakamlarına ulaşmasıyla "çok satan kitap serisine film çekelim" misyonuyla hızla bir giriş yaptı. Benim bildiğim vampirler, şiddet içerikli ve kan kokulu, gerilim yaratıcı türden olduğundan, belki bu seride verilmek istenenin kavramış olamayabilirim. Yeni nesil vampirler muhteşem yakışıklı görünüyorlar bir kere; al evde besle, uzaktan öylece seyret. Kitaplardaki bu yeni nesil vampir konsepti pek de cansızmadı ve cerez niyetine okuyup iki ay sonra aklınızda pek de bir

sey bırakmayan türdendi. Fakat senaryosu kitap olup milyonlar satmış bir serinin filmleri çok da fena çuvallayabilir mi? Serinin ilk iki filminden akımda kalan şeyler, film müzikleri ve ekranda yarı çıplak halleriyle yakışıklar görüldüğünde kikirdayan genç kızları, 30 Days of Night filminin yönetmeni David Slade'in üçüncü filmi devralmasıyla gidişatin değişeceği kesindi. Maalesef kitlesinin en çok aksiyonu beklediği, diğerlerine göre daha da heyecanla beklenen bu film de pazarlama harikası olmaktan bir adım öteye gidememiş. Ortada enteresan bir tezatlık da var; film'in notu, hatırı sayılır film sitelerinde 10 üzerinden 51 bile yakalayamazken, ilk çıktıği hafta Amerika'da 160.000.000 dolar kazanç sağladı kitaplarının hatırlısına. Bitmedi de üstelik, serinin beyazperdede devamı gelecek. İnsan - vampir - kurt adam üçgeninde daha çok paralar donecek. Kitlesi de kalitesiz, sağıksız olduğunu bile bile çitir çitir tüketecektir. (Toy Story 3'ü incelemekten vazgeçmiş yazarın pişmanlığı...) ■ **Ayça Zaman**



"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYORUM"

DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

Kendisi çok yakın arkadaşımdı eskiden, bundan yaklaşık sekiz se...ne önc...e. Sonra bir gün aramız bozuldu, yollarımız ayrıldı. Yıllar geçtikçe arkadaşımı özledim, "Keşke yollarımız ayrılmamasayı..." dedim ama o bir türlü geri dönmeli doktor. Sonunda dayanmadım, "Madem o gelmiyor, ben onun yanına giderim!" dedim ve 2002 yılında onunla yolunuzın ayrıldığı yere, Manhattan'a gitmeye karar verdim. Güle güle doktor.

N3II: NINETY-NINE NIGHTS

Bir varmış, bir yokmuş... Evvel zaman içinde, kalbur saman içinde dünyaya barış değil, kaos hakimmiş... Herkes birbirini vuruyor, kırıyor, yok edi...iyormuş, İnsanlar, masum insanlarsa bir an önce bu kaos ortamının sona ermescini diliyorlarmış. Bu acı veren savaş 99 gün, 99 gece sürmüş ve en sonunda dünya üzerinden tek bir insan bile kalmamış; benim dışındadı! Doktor! Uyansana doktor! Hey! Sana diyorum, uyan!

NAUGHTY BEAR

Sakin! Sakin ama sakin arkana bakma doktor! Arkanda korkunç, vahşî, ölümcül, hayatı bir ayı var! Hayır, seni kandırma! Yorum doktor! Sakin arkana bakma, sakin ol, derin nefes al... Yavaşça ayağa kalk ve ağır adımlarla odadan çıkış; ben onu oyalarım doktor. Gel bakayım bana, gel buraya sevimli ayıcıklı Canım, ne kadar tatlı şeysin sen söyle. Adın ne bakayım? Kimin oğlusun sen? Kimlerdensin? Kim gönderdi seni buraya?

SNIPER GHOST WARRIOR

O an etraf çok sessizdi, sadece kuşların ötüşünü ve doğanın kendine has ses-sizliğini dinliyordum. İnan, başka hiçbir ses yoktu doktor. Bana "Ateş edildiğini duydun mu?" dediler ama duymadım, duyamadım, duyamazdım da zaten. Her şey bir anda oldu, bir anda kurşun gelmiş, geçmiş kafamın içinden, sonra yere düşmüştüm, ölmüşüm. Ben neden ölmüşüm doktor? Senin tanıkların vardır, bilirler...

SIKAŞETLER

- Duke Nukem,

Manhattan Project

Naughty Bear

N3II: Ninety-Nine Nights

Sniper Ghost

Not: V/AM 1998/04/04 00:45/M...



Elif Akça elif@level.com.tr

I'm a Cyborg but that's OK

Beğenmeyi Öğrenmek...

2006 yapımı bir Güney Kore filmi "I'm a Cyborg but that's OK". Yönetmeni Chan-wook Park'ı çoğu sinemasever "Oldboy" filmi ile tanır ama bu filmini izleyen ya da izleyip de beğeneneden azdır. Çoğu kişi için anlamsız olabilir bu film zira film, müzik, kitap vs. gibi ögeleri beğenmenin altında insanların kendi yaşadıkları, tecrübeleri, birikimleri yatar. Kisacısı çoğu insan için "beğenme" eylemi, karşısındaki ögenin onun beynindeki kilit noktalara dokunabilmesiyle gerçekleşir ve bu kilit noktaları genellikle insanların zayıf noktalarıdır. Örnek: Kemal Sunal filmleri başka kültürlerdeki insanlar için hiçbir şey ifade etmez; Türk insanının mizah alanındaki zayıf noktası küfür / argodur haliyle bu noktadan vurur bu filmler. Başka örnek: Çekirdek ailesinden bir bireyi kaybetmiş ya da büyük ailevi sorunları olan insanlar, anne - baba - çocuk ilişkilerine odaklanan filmleri diğer filmlere oranla daha çok beğenirler. (Bu örnekler sınırsız sayıda çoğaltılabılır.) Tabii ki bu çizdiğim düzenek herkes ve her durum için geçerli değil fakat işin genel hatları bu şekilde.

Nereye geldik biliyor musunuz; en klişe haliyle zevklerin ve renklerin neden tartışılmadığı noktasına geldik. Herkesin bir şeyleri beğenirken aktif hale getirdiği algı mekanizmasının ne kadar farklı olduğunu

anlatmaya çalıştım kısaca. Şimdi biraz daha tehlikeli bir noktaya doğru yola çıkmak istiyorum; zevklerin ve renklerin tartışmaya açık olduğu durumlar var olabilir mi? Bence kesinlikle olabilir. Bir insanın yaşadıkları, tecrübeleri ve birikimi yetersiz ise ve bu insan bir şeyi çok beğeniyorsa; bir de üstüne sizin beğendiğiniz şeyi, kendi beğendiği şeyle en ilkel şekilde karşılaşırıp aşığıyorsa o zaman hem onun beğenme eylemi, hem de beğendiği şeyin kalitesi tartışmaya açık hale gelebilir. Şimdi önceki cümledeki "yetersiz" kelimesine takılanlarınız olmuş olabilir; "Kime göre, neye göre yetersiz?" sorusu sorulmuş olabilir. Tabii ki bunu ölçmenin matematiksel bir yolu yok zira bu yeterli ya da yetersiz olma durumu ne yaşa, ne işe, ne mezun olunan okula, ne de başka somut bir veriye dayanıyor.Çoğu kişi tecrübeyi ve birikimi yaşıyla ilişkilendirir; "Yılların birikimi" diye bir kalıp vardır hatta. Alakası yok! Birikim edinebilmek de bir yetenektir; 90 yaşına geldiğinde, 15 yaşında birinin tecrübesine ve birikimine sahip olan insanlar mevcut. Kisacısı "yetersiz"lik daha çok gözleme anlaşılabilen bir şey. Basit bir örnekle açıklamaya çalışayım size: Oyunlardaki bölümler gibi düşünün. Etrafımızda-

ki her şey sonsuz bölümlü bir oyunun parçası ve bu oyunda bölüm atlamak yaşıla, okulla, parayla gerçekleşmiyor. Tamamıyla düşünme yetinizle ve bu yetiyi hayatı kullanışıklınlıkla gerçekleştiriyor. Siz eğer ikinci bölüme geçmişseniz ve biri gelip ilk bölümde çoktan görüp, değerlendirdip, analiz ettiğiniz bir şeyi çok beğendiğini söylüyorsa siz uzun zaman önce o şeyi görmüş, değerlendirmiş, analiz etmiş, beğenmiş ve artık rafa kaldırarak daha iyilerini beğenmeye hazır bir hale gelmişsinizdir. Eğer bölüm atlamaya müsaib biriye yani hangi bölümde olduğunun farkındaysa, ilerde beğenilerinin değişeceğini biliyorsa ve bu bilinçle henüz tecrübe etmediği şeyle kafa tutmaya çalışmıyorsa o anda tartışılacak bir durum yoktur; o da bir sonraki bölümde geçince başka şeylerin beğenileceğine, eskileri rafa kaldıracaktır. Ancak eğer sizin beğendiğiniz şeyi aşağılıyor, kendi beğendiği şeyi yüceltiyorsa işte o zaman karşınızdanın zevkleri ve renkleri tartışılabilir. "Tartışılabilir" derken konu üstünde saatlerce tartışmaktan bahsetmemi tabii ki; o kişiye artık "O da onu beğeniyor; onun beğenisidir, saygı göstermek lazım" gibi yaklaşımında bulunmak zorunda olmadığını dile getirmeye çalışıyorum. Belli ki beğenmeyi bile bilmeyen daha; haliyle beğendiği şeyleden de hayır gelmeyecektir. Hepsi bu...■





Author

cem@level.com.tr Cem Sancı

Zergling Sürüleri Blizzard'ı Bastı

Hatırlayacaksınız, geçen ay internette tartışma etiğinden ve adabından bahsettim. Gençlerin internette sanal kimliklerinin arkasına saklanıp insanlara hakaretler ve iftiralar yağırdığını anlatıp, bu sorunun hepimizin başına büyük belalar açacağını vurguladım.

İşte geçen ay, Blizzard, yani çoğunuzun bildiği üzere World of Warcraft'ın yapımcısı, WoW oyuncularının sanal kimliklerinin arkasına saklanıp başka oyunculara küfürler yağdırması probleminden o kadar bunalmış ki, insanların gerçek kimliklerini gösterecek Real ID isimli bir uygulama başlattı. Tabii ki kimse gerçek isminin görünmesini istemediği için bu uygulama büyük tepki çekti ve kaldırıldı ama miyonlarca kullanıcısı olan WoW topluluğunda, yaşıları 10 - 15 - 20 arasında değişen bu "internet çağında doğmuş", internet çağında büyümüş gençlerin tıynetleri de belli oldu.

Anlaşıldığı üzere, üstümüze sanal kimliklerimizi geçirince gözümüz hiçbir şey

görmüyor, başka insanlara hakaretler, iftiralar savurmaya başlıyoruz. Gerçek kimliğinizle yapamadığınız bu hareketin aslında ne kadar ezik insanlar olduğunuzu ortaya çıkardığını bir yana koyuyorum, yasal merciler çok basit bir IP taramasıyla bu çocukların elleriyle koymuş gibi buluyor; mahkemelerin önüne çıkartılabilcecinden habersiz olmak da cehaletin itiraftı gibi duruyor.

Her neyse, Blizzard ve arkasından Gamer's First oyuncuların gerçek kimliklerini açıklamayacaklarını ifade eden duyurular yaptılar ama bu sorun sanal kimliklerinin arkasına saklanan yeni neslin hiçbir kural, adap, edep, etik dinlemeden klavyenin başına geçince saldırganlaşlıklarını, terbiyesizleşiklerini ortaya

çıkardı. Çok basit bir eğlence olan online bir oyunun karşısında bile sinir krizi geçirip sağa sola küfürler savurup, klavyenin üstüne çakarak tepinirken saçını başına yolan çocukların bir gün yetişkin olacağı bir dünyadan ben korkarım arkadaşım.

Bence siz de korkun. Zira bu psikolojik durumu bozulmuş kitle yetişkin olup da dünyanın yönetimini ele geçirince, Hitler-Stayla bir kabus dünyası tekrar gerçek olabilir. Ve bu kez pırıprı uçaklar, zar zor yüren hantal tanklar değil, sesten hızlı uçan jetler, saniyede bin mermi kusan silahlar, binlerce kilometre öteden fırlatılan ölümçül misiller söz konusu olur.

Çoğunuza yaşı yetişmediği için Blizzard'in asıl sanat eseri oyunu "StarCraft"ı hatırlamayı bilirsiniz. Temmuz sonunda, 15 senelik bekleyişten sonra ikinciçisi çıkan StarCraft II de hazır elimize gelmişken, Blizzard'ın WoW forumlarında milyonlarca küçük oyucusunun bulaştığı bu kontrol edilemez hakaret, iftira ve saldırı sorununu da StarCraft'taki ünlü Zergling saldırılara benzettiğimin altın çizmek isterim.

Oynayınca göreceksiniz. Zergling küçüktür. Ama milyonlarası üstünüze gelince midenizi delip geçerler. ■





Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Gizli Hayatlar

Hepsinde birer hayat gizli. Benim hayatım ve sizlerinki. Bir kutuya sıkışmış dijital kodlar, aslında gerçeği dokuyor bir yandan. Siz fark etmiyorsunuz, ben fark etmiyorum ama zaman geçtikçe kendilerini gösteriyorlar film şeridinde.

Sadece yeşil tonlarını ve beyazı gösteren o ekranında Prince'le tanıştığım gün... Anneme koşarak gelmiş, "Anneaaa, böyle çok acayıp bir oyun gördüm. Adam gerçek gibi hareket ediyordu. Koşuyordu, atlıyordu... Anneaa ben de istiyorum!" diye bağırıp çağırılmışım.

Yıllar içerisinde birçok insanla tanıştım. Oyun yazarı olmadan kaynaklı olarak onlar da oyunlarla olan anılarını anlattılar. Hepsinde en az bir tane olmak kaydıyla, "Şöyledir bir oyun vardı, hiç unutamıyorum." adında bir oyun bulunmaktaydı. Kimisi Doom, kimisi Counter-Strike, kimisi Sensible Soccer, kimisi River Raid...

Diablo oynadığım zamanlar... Daha doğrusu Diablo'nun benimle oynadığı zamanlar. CD-Rom'um Diablo CD'sini o kadar çok okudu ki sonunda CD çizikler içerisinde hayatına veda etti. Diablo'yu 132 kez öldürmüştüm ki internet bağlantısıyla tanıştım. Türkiye o sıralar interneti miRC olarak görürken ben Diablo'nun kölesi olmuşum...

Bir ara PlayStation aldım. Konsoldan da anlamıyorum o sıralar. Noyan diye bir arkadaşım var, o bana empoze etmişti bu aleti. Aldıktan sonra da oyunlarına falan uzunca bir süre bakmadım. Sonra bir gün bana bir oyun önerdi. "Final Fantasy VII çıktı, oynamıyor musun sen?" diye sordu. Game Boy'da bir FF oyunu oynadığımdan bahsettim, burun kıvırıldı. "FFVII'yi oyna, deli olacaksın." dedi ve gitti. Sonra ben bu oyunu oynadım. Oynadım. Ve size şu satırları yazarken, kafamın bir köşesinde hala oynamaya devam ediyorum...

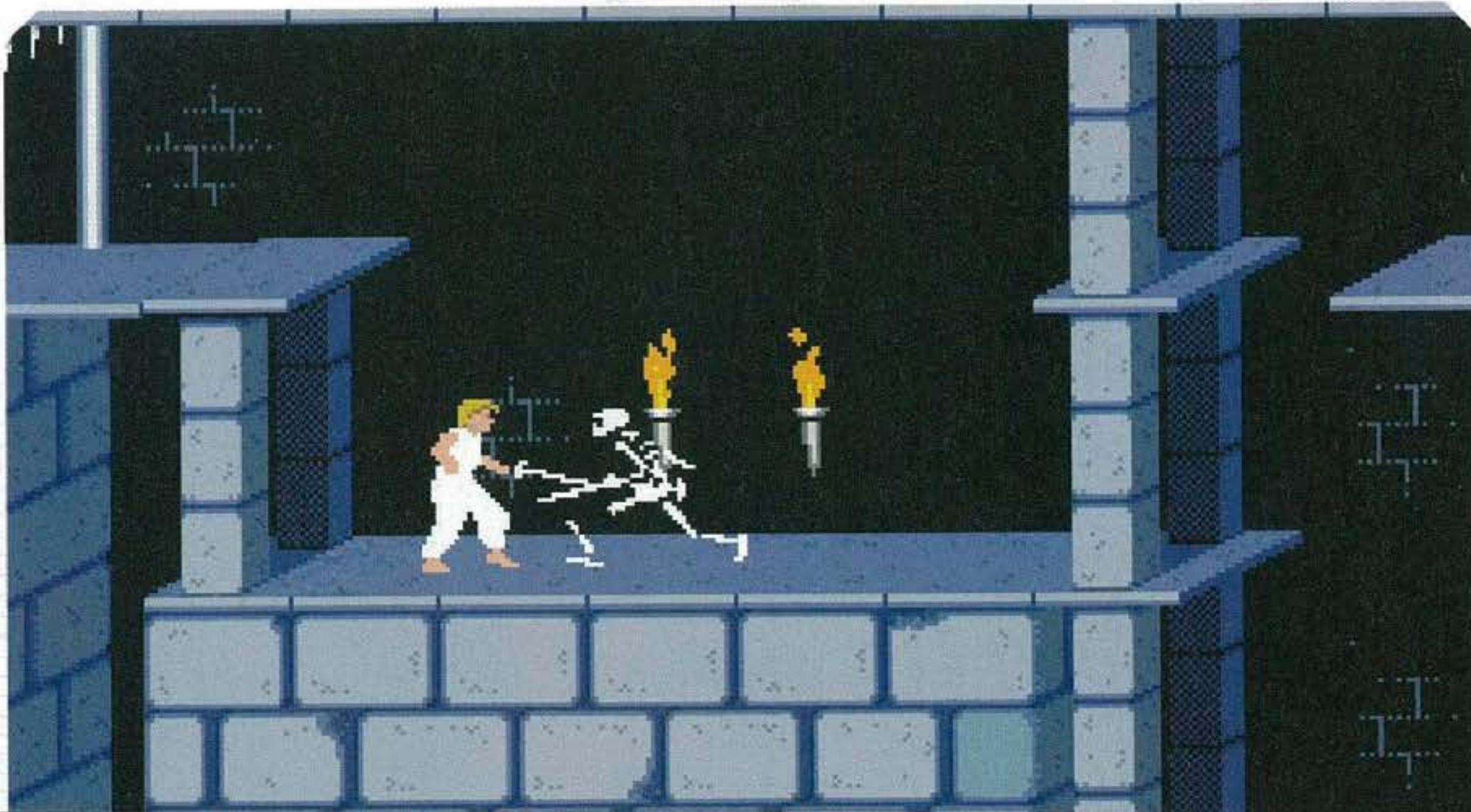
Okudukları kitaplardan etkilenen çok arkadaşım var. Ben de etkileniyorum, ben de bazı cümlelerin altın çizmek istiyorum. Bu arkadaşımın birçoğuysa oyunları basit birer eğlence aracı gören insanlar. Onlar, "What is on your mind?" diye soran türü sosyal paylaşım sitelerine kitaplardaki özlü sözleri dökerken, benim yazacağım bir "Day of the Tentacle", onlar için hiçbir şey ifade etmeyecektir. Bilemezler ki onlar okulda, kim kimden hoşlanıyor diye konuşurken, ben dünyanın en eğlenceli adventure oyunlarından birinin başında, onların tadamayacağı bir tecrübe yaşıyorum...

Bazen konu, bazen çizimler, bazen atmosfer... Bir oyun siz farklı şekillerde etkisi altına alabilir. O noktadan sonra artık hayatınızın bir parçası olmuş

demektir. Okula gidersiniz, tek dileğiniz eve dönüş kaldığınız yerden devam etmektir. Okul biter, hayatı seçtiğiniz şekilde yaşama olanağına kavuşursunuz. Bekleme süreci adında bir süreç belirlersiniz ve o sırada karşınıza büyük bir dünya vardır; kapısında da World of Warcraft yazar. Bir grup arkadaşınız da o kapının önündedir; üstelik görüşüğünüz arkadaşlarınız. Hep birlikte bir maceraya çakarsınız. Gündüzler gecelere, geceley Azeroth topraklarına yol çizer. O kadar uzun süre bu topraklarda at koşturursunuz ki sizin gerçeğiniz orası olur. Oradaki ağaçların altında oturur, oranın halkıyla sohbet edersiniz.

Ve yıllar geçer... Bir bilgisayar ekranında Orgrimmar'ın kalabalığını görünce o an bulunduğuuz gerçeklikten kopar ve size kol kanat geren "sanal evinize" gidersiniz. Tanaris, Ashenvale, Alterac Valley... Bu isimlerin hepsi sokak isimlerinden daha tanındık gelir size.

Her oyun, sizi bir noktadan yakalayabilmiş tüm oyular, hayatınızın birer parçasını taşıır. Yıllar eskitemez o anıları. Hatırladığınızda gülümser, o oyundan sizin kadar zevk almış birisini bulunca da "Abi gel bir bira içelim şurada ya!" diye neşelenirsiniz ve onun gizli hayatına ortak olursunuz; aynı onun sizinkine konuk olacağı gibi... ■





Rocko'nun Modern Yaşamı

rocko@level.com.tr

Şefik Akkoç

FIFA mı, PES mi?

Eyah eyah! Böylesine alevli tartışmalara vesile olan bir konuyu başlık olarak mı belirledim yazımı?! Bu ne deli cesareti böyle! Üstelik her iki oyuna da putlaştıran, her iki oyunu da ailesinden daha çok önemseyen bir grup oyuncu varken ne diyebilirim ki ben şimdî? Gerçekleri ortaya koysam yeterli olur mu? Yok yok, en iyisi olaya ekonomik, toplumsal, hatta siyasal açıdan yaklaşmak olacak. Ama sonuçta alt tarafı iki oyun, iki seri değil mi bunlar? Nedir olayı bu kadar sansasyonel ve tartışmalı yapan? Şöyledir...

Bildığınız üzere LEVEL'da futboldan sorumlu bakan koltuğunda önce Fırat, sonra da vakaleten ben oturmaktayım. Oyun tarihinin ilk futbol oyunlarından bugüne kadar her türlü futbol oyununu oynadığımız ve konuya hakim olduğumuzsa mütevazılığa yer bırakmayan bir gerçek. Peki bu, dünyada futbol oyunlarından en iyi anlayan iki kişinin biz olduğumuz anlamına mı geliyor? Tabii ki hayır. Ama futbol oyunlarını tartmak, detayları irdelemek ve en iyisini bulmak konusunda da bir hayli tecrübeli olduğumuzu söyleyebilirim. Bugüne kadar hangi oyunun daha iyi olduğu konusunda fikirlerimizi takip ettiniz mi? Birçoğunu etmişsinizdir ama takip etmeyenler, hatta takip etmemekle kalmayıp tuhaf suçlamalar yapanlar da oldu bize karşı, LEVEL'a karşı...

Futbol oyunları konusunda birkaç yıl öncesine kadar sürekli olarak Pro Evolution Soccer'ı ön plana çıkarıyor, öneriyorduk. Bu süreçte FIFA serisini ne kadar eleştirdiğimizi, hatta yerin dibine soktuğumuzu çok iyi bilen sayısız okurumuz vardır. Ne var ki dünya basınında da bu durumu açıkça ortaya koyan birçok yayın bulunmaktaydı. Sonrasında ne oldu? Tüm dünyyanın ön plana çıkardığı PES, Konami'nin gevşemesine ve zafer sarhoşluğuna kapılmasına vesile oldu. Electronic Arts da boş durur mu; bu fırsatı anında lehine çevirmek adına çok önemli müdahalelerde bulundu ve FIFA 09 itibarıyle dikkat çekmeye başladı, FIFA 10 ile de liderliği farklı bir şekilde ele geçirdi. Şimdi olayı böyle özetlediğimiz zaman "FIFA da oyun mu, en iyisi PES 2010!" gibi cümlelerle karşılaşıyoruz. Bir de siz söyleyin o zaman; neden PES 2010 daha iyi? Biraz detaya inelim mi?

Kimileri der ki FIFA serisi, sadece lisans avantajı sayesinde önde. Biz PES'i FIFA'nın önüne koyduğumuz zaman PES'in lisans problemi yok

muydu? Tabii ki vardı ve bugünden daha da vahimdi durum. O halde lisansı avantajdan sayamayız. Oyuncu animasyonlarına, animasyon çeşitliliğine ve fiziksel tepkilere dikkat ediyor musunuz peki? Odun gibi koşan, vücutlarında herhangi bir büükümme olmayan PES adamcıklarını nasıl olur da FIFA'nın önüne koyabiliriz? Ya şut animasyonlarına ne demeli? Sürekli olarak aynı şutu attığımız PES mi, çeşitlilik konusunda sınır tanımayan FIFA mı?

Aslında örnekleri çoğaltabilirim ama bu noktada tek bir hatırlatma bile FIFA'nın PES'ten üstün olduğunu açıkça ortaya koyuyor. Bu yıl PES 2011 için çalışmalarını sürdürden Konami adına açıklama yapan yetkililer bile FIFA karşısında geride kaldıklarını ve yeniden öne çıkabilmek için PES 2010'a göre radikal değişiklikler yapacaklarını söyledi. Konami bile mağlubiyeti kabul etmişken, sîrf Türkiye'deki oyun oynatan mekanlarda PES oynatılıyor diye PES'in daha iyi olduğunu söylemek ne kadar doğru olur? ■

twitter.com/fisek



LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

Lara'nın hayatında yeni bir sayfa açılıyor...

LEVEL 164

1 EYLÜL'DE PİYASADA

