

172 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi



Media Markt 2011 Bahar Temizliği Operasyonu

Düşük fiyatlarla son teknolojiye merhaba!

499 TL

6x 83.17 TAKSİTLİ FİYAT

SAMSUNG
10,1" ekran



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

250 GB harddisk

2 GB bellek

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

Intel® Atom™ N455. İşlemci (512 KB önbellek, 1.66 GHz). Siyah ve beyaz renk seçenekleri. 1,3 MP webcam. İşletim sistemi: Orijinal Microsoft® Windows 7® Starter. Toplam stok adedi: 1000.
Art. no: 1059491, 1059490.

**Bakmadan
almam
PEŞİN FİYATINA 10 TAKSİT***

Yapı Kredi WORLD

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

**Eskilerin
yeri burası!**

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

Media Markt®

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



BÜYÜK OYUN

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

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

Rockstar bu konuda bir açıklama yapmaktan kaçınıyor. Hatta yeni bir GTA'nın çıkışını düşünenek- GTA temali müthiş bir sayı hazırladık size. Tam 16 sayfa boyunca GTA ve olası yeni GTA hakkındaki her şeyi okuyacaksınız.

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

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

Şimdi Gökhun başıma dikildi, beni FIFA oynamaya çağrıyor; gitmeliyim. Size iyi okumalar!

Gelecek ay görüşmek üzere!

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr



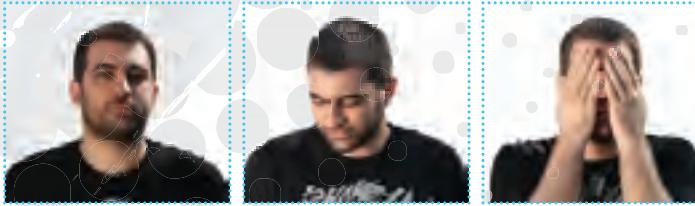
Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi LEVEL, rekorları altüst etmeye devam ediyor. YaySat tarafından açıklanan rakamlara göre Nisan sayısının satış tahmini tam 15.000!!!



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

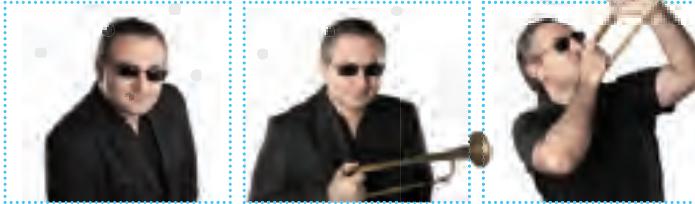
■ "Bekarlık gerçekten sultanlık mıdır?"

Şefik Akkoç



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

Cem Şancı



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

Nurettin Tan



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

Eray Ant



■ Bekarlık sultanlıktır sözü, eşittir, zügürt tesellisi! Sadece hatun dirdiri çekilmez arada, bu durumlarda üç - beş gün kaçacaksın, o ayrı.

Ertekin Bayındır



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

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

YAZI İŞLERİ

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna SENTUNA tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztnaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Burak Aydoğan burakay@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Emrah Gürkan bro@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uyan erdemcnk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Hasan Başaran hbsaran@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Murat Karsilioğlu mkars@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Turgut Tanelli turgut@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtçebi yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozayla@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 Taşkin

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hosman, shosman@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kirmiloğlu

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

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

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hırriyet 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 Tesisileri Höşdere 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 yayımlanan 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 hariç her gün saat 09.00 - 18.00 arasında hizmet verilmektedir.

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

ayda sadece
4,99 TL
x12 taksit

Crysis 2



TELEVİZYON TELEFON INTERNET

CRYTEK®

EA

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

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

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

Üstelik, TTNET'lilere özel ister tek ödeme, ister taksitle ADSL faturanızla ödeme imkânı. Siz de bir TTNET Satış Noktası'na gelin ya da www.playstore.com'u tiklayın, Crysis 2'nin muhteşem dünyasına sahip çıkmak!

playstore

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

TTNET



Grand Theft Auto Sayfa 48

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

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

DOSYA KONUSU

- 28 alaplaya Oyunları
- 48 Grand Theft Auto

32 Doktorlar

İLK BAKIŞ

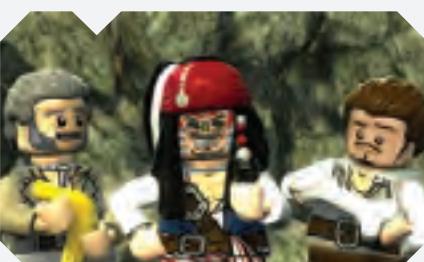
- 36 Super Street Fighter IV: Arcade Edition

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

İNCELEME

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

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



- 84 WWE All Stars
- 85 Magicka: Vietnam



LEVEL DVD 172

TAM SÜRÜM

Grand Theft Auto
Grand Theft Auto 2

DEMOLAR

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

BEDAVA OYUNLAR

Blendimals
Candles
Subvein

KURULUM DOSYASI

Rappelz

VIDEOLAR

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

EKSTRA

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

LE-VİD'DE BUAY

Serbest Kürsü
Oyun Dünyası
PC Topluyoruz!



Mortal Kombat Sayfa 68

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

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



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

91 Osada

92 Role Playing Günlükleri

95 Donanım

102 Ajan Simit

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

122 Rocko@Psikiyatır

- 124 Kare
- 130 LEVEL 173

POSTA

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

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

ONEGAI, KORE WO YONDE KUDASAI

Hajimemashite,
Değerli LEVEL yazarları, çalışanları ve toplam 160 gündür yakanmayan çay makinesi. (Umarım yakanmıştır.) Hepinize selam olsun. Size yazdığım ancak taslak halinde kalan, "bilmem kaçını" mailim bu. (Neden, "bu size ikinci ya da üçüncü mailim" diye giriş yapılır, bilmiyorum.) Nihayet son taslağımı yolladım. Öncelikle Tuna-san (Abi mi desem, bilemedim?), Japonya ve Japonya'ya olanlar konusunda aynı hisleri paylaştığımızı söylemek istiyorum. Gerçekten çok üzgünüm ve yavaş yavaş gevşettiğim ipinden beni salsalar, kendimi Japonya'nın yollarına atacağım fakat önce üniversitemi bitirmem gerekiyor... Sorularıma geleceğim en iyişi.

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

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

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

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

başvurunu da değerlendirmeye aldım bile. Her an karsına çıkabilirim.

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

Elinde nakit para ve kredi kartı bulunan bir kız-



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

3. Açık konuşayım, bir kredi kartına ve orta halli (!) bir gelire sahip olmama rağmen konsol veya Xbox gibi aletlere yaklaştırmadım. Sizce yaklaşmalı mıymış? YaklaşırSAM ne olur? YaklaşmazSAM ne olur? Cevabınızı bekliyorum.

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

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

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

Hayatta en çok sevdigim şeylelerden biri kisirdır.
Buna ne diyeceksin Betül? Ama herhangi bir kısır değil; pek sayın Filiz Öktem adlı kişinin hazırladığı kisır. Dolayısıyla Assassin's Creed'in kitabının olması da son derece "parasal" bir durum. Yani ne kadar popüler bir ürün, o kadar çok para. Şimdi sen bir oyun yapsan, çok tutsa, bir yayinevi de gelip sana 200.000\$ önererek bu oyunun bir kitabı dönüştürülmesi için teklif sunsa "Yok ya?!" mı dersin? Ben demezdim. Ben paraya bakarım.

Yaşasın kapitalist düzen! (Veya şuursuzluk...)

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

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

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

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

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

JAPONYA'DAN GAZ SIZDI, MİL ATMAK ZORUNDA KALDIM

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

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

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

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

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

ki ekran küçük değil; çünkü gözüne yakın tutuyorsun el konsolu olduğu için. Pili de yaklaşık altı saat gittiği için gözlerini bozman da zor. Tabii ki kendinden geçip elektriğe bağlı bir şekilde, saatlerce oynamamalısın. (Elektriğe bağlı? Oldürecek misin okurumuzu Tuna! - Şefik)

3. Bilgisayarımı satmak istiyorum; çünkü bu yazdı yazarken bile tekme atmakta ayağım ağrıldı. Ama bu bilgisayara verilecek en yüksek para 100 TL'ye çıkamıyor. Sizce kullanabildiğim kadar kullanıymam mı, yoksa satıymam mı?

Ben de senin gibi o bilgisayarları satmadım ve evin saçma sapan yerlerinde, hiçbirbozuk olmayan bir dolu bilgisayar durur oldu. Mesela salonda, hemen televizyonun yanında, kocaman beyaz bir kasa duruyor. Dur şaşırmaya; hemen yanında da 17 inç, tüplü bir monitör var! Oturma odasında da iki tane kasa duruyor. Şu anki bilgisayarıma değiştirmeye de düşündüğümü göre, sen söyle bana, bu eve teknolojik atık merkezi mi denir, ne denir? (Gizli yanıt, bilgisayıri sat, yenisini edin.)

Eğer sorularımı cevaplayıp yayımlansın çok sevinirim; çünkü bugün sinav vardi ve hiç kötü geçmedi. Bunun yanında babam tek kuruş vermedi. Bari hediyesi siz verin. Hoşça kalan!

Hüseyin Özgür UZUN

BEN DE GELSEM...

Selam tüm LEVEL çalışanları ve Tuna Abi, Doğruyu söylemek gerekirse LEVEL dergisini takip ederim ama düzenli değil. Yine de çok genelikle alırı. Ben 13 yaşındayım ve Mart'ta 14 oldum ve benim de adım Utku. (Geçen sayıda böyle biri vardı da (Utku Can Hıdıroğlu) o nedenle bunları yazdım.) Okuyorsa ona buradan selamlar! Önceden bir mesaj yazma gereği duymamışım, duysam da 10 yaşındaki çocuğum dikkate almazlar diye düşünmüştüm ama çok yanlışmışım, özür dilerim. Bu yazımı da yayımlansın çok sevinirim. Neyse ben artık sorularıma geçsem iyi olur.

Gördüğün gibi yaş, cinsiyet, ırk, hobi, boy, endam gözetmeden e-posta yayılmıyoruz. Utku'ya selamını da ilettik. Haydi tanışın, kaynaşın.

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

Öncelikle 18 yaş sınırımız var; hatta onu 20'ye

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

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

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

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

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

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

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

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

Sorularımı cevaplar ve yazımı yayımlansın gerçekte çok sevinirim. Şimdiden teşekkürler. Gelecek sayınızı sabırsızlıkla bekliyorum!

A. Utku DÜLGER

BİR DOST

Selam tüm LEVEL ekibi ve Tuna Abi. Derginizi bir buçuk senedir okuyorum ve buna rağmen daha önce mail atmak akıma gelmemiştir. Umarım bunu cevaplarınız. Yayımlansın da çok mutlu olurum. (Bu arada nüfusILDANINDAKİ gözlükli fotoğrafın ortalığı "kundak makinesiyle" yakıyor.) Neyse, uzatmadan kaç aydır akıma takılan sorularıma geçeyim.

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

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

Şöyle yapacaksın, www.maximuscards.com adresinden bir yıllık Xbox Live Gold üyeliği alacağın indirimli fiyattan ve bir yıl boyunca deli gibi online oyun oynayacaksın. İnan, verdığın paraya değerli.



Ofisin neşesi Parrot!

Bu ay ofisin maskotu Emre'in iPhone 4'ü ile kontrol ettiğimiz Parrot oldu. Üzerinde kamerası bulunan dört pervaneli uçan nesne son derece hafif ve fonksiyonel bir hobi aleti olarak bizi feci eğlendirdi. Gelin görün ki Parrot'un en büyük handikabı uçarken açayıp çok ses çıkartıyor olması. Üst kattaki komşu ne izliyor diye merak edip atılık balkondan dışarı salsanız, komşunuz çikan sesten dolayı uzaylı istilasına uğradığını sanır. Elimizdeki aletin neden uçarken bir resmi yok diye merak ettiyseñiz siz bu meraktan kurtaralım. Parrot'u iki dakika çalıştığımızda Chip dışındaki komşu derilerden kafamıza domates, muz kabuğu, parmak arası terlik ve bilumum nesneler uçarak geldiği için Parrot'u ofis içinde uçurma fikrinden vazgeçtiç.

- 2. Xbox'ıma güzel bir yarı oyunu almak istiyorum. Tavsiyen nedir? (Oyunda pist olmasın. Sokakta yarışmak daha eğlenceli.)

Tabii ki Need for Speed: Hot Pursuit. Bak, Gold üyelik alırsan Live'dan, birlikte oynayabiliriz.

3. Herkes tartışıyor; 360 mı, PS3 mü? Herkes farklı şeyler söylüyor yahu. Cevabı üstünden almak istediğim için bu sorunun cevabını sana bırakıyorum.
Bunun cevabı kuru sistem beton püskürtme makinesi. Çünkü eskimiyor ve iyi bir kazanç kapısı aralıyor sana. Gerçekten PS3 mü, Xbox 360 mı soruları bende hafif deliliğe yol açıyor artık. NGP deyip işin içinden sıyrılacığım çıktıği saniye.

Aradığın her bilgiye çat diye ulaşmaktır asıl "tembelléstiren" insanı

4. Sence Harry Potter 7'nin yerini tutabilecek bir büyülü oyunu var mı? Varsa hangisi?

Büyücü oyunu... FPS, Strateji, Bulmaca, Büyücü oyunu, RPG diye gidiyor galiba. Ben pek bu türde oyun bilmiyorum, sana yalan söylemeyeceğim.

Dragon Age II dersem çok mu ileri giderim acaba?

5. Xbox'ıma Kinect almaya karar verdim. Sence fiyatı düşene kadar biraz daha beklemeli miyim, yoksa hemen alayım mı?

Kinect için rahat rahat bekleyebilirsın. Hiç acele etme, fiyatı biraz daha düşecektir.

6. Xbox'ının kulaklıği çalışmıyor. Nasıl çalıştırılabilir? Bozuk olan kulaklı mı, yoksa senin kulağın mı? Önce bunu öğren. Mesela bir müzik aç, duyuyorsan... Tamam, zevzeklige lüzum yok. Kulaklıın kablosu bozuksa (Kabloda kırılmalar olabilir.) yaprabilirsin ama girişte veya kulaklılığın başka bir yerinde bir sorun varsa değiştirmek zorundasın.

7. Son olarak, Xbox 360 Elite'te oyunlarım orijinal değilse online oynarken banlanma riskim var mı?

Xbox 360'ı kırdıran herkes, banlanma riskiyle karşı karşıyadır. Online oynamasın bile, Xbox Live'a bir kez adım atmak bu riski doğurur. Kırdırmayı şu güzeli aleti yahu.

Xbox'la ilgili çok soru sordduğumun farkındayım. "Bilmiyorsan, niye aldin?" demeyin. Umarım cevaplarsınız. Bir gün LEVEL ekibiyle tanışmak isterim. (Fırat'ı FIFA 11'de yenerim ama...) Herkese selamlar!

Üzgünüm, Fırat seni yener. Gerçekten üzgünüm Ege... (Dramatik bitirmek istedim.)

Ege SEFEROĞLU

KAFA KARIŞIK ARKADAŞ!

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

beri takip ediyorum ve şimdi o saydan beri çıkan soruların özelliklerini belirleyip ona uygun bir mektup yazdım; çıkma ihtimali %90... Sorulara geçeyim.

Neyin çıkma ihtimali %90 Fırat? Vay, Fırat

Akyıldız'dan sonra ilk defa birine Fırat diye hitap ettim; hiç Fırat adında arkadaşım yokmuş meğerse. (Bende var bir tane, sen de bul kendine! - Şefik) Anladım sanırım, soruların benzerlerinin çıkma ihtimali %90. Yine olmadı. Çıkmama ihtimali olabilir mi? Şu güneşli Nisan gününde yoruldum oturduğum yerde...

1. Metro 2033'ü oynadım ve senaryosunu çok beğendim. Kitabını da bitirmekteyim şu sıralar. Bana öncerebileceğiniz bir bilimkurgu kitabı var mı?

Demet bilimkurguya merak saldın. Metro 2033 bilimkurgu olmakla birlikte, aslında bilimkurgunun alt dallarından birinde. Distopia veya alternatif gerçekekli diyebiliriz. Ben bu türde pek kitap bilmem ama daha standart bilimkurgulardan bahsedeecek olursak, acilen Arthur Clarke'dan 2001'i oku. Ardından Dune serisi ve sonra da İşık Tanrı'sına göz at.

2. Metro 2034'ün üç boyutlu olacağı söyleniyor ve aldığım bilgilere göre oyun süresi çok uzun olacakmış. (Metro 2033'ü iki gün, bir gecede bitirdim.) Sorum şu; 3D sadece nVidia ekran kartlarını mı destekleyecek?

3D desteğinin sadece nVidia ile sınırlı kalacağını sanıyorum ama 3D oyunların beş para etmediğini de düşünüyorum bir yandan. 3D tamamıyla bir pazarlama stratejisi, oyunlara veya filmlere çok az şey katıyor. (Katılıyorum, çok gereksiz bir teknoloji bana göre de. - Şefik)

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

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

Maalesef öyle bir ihtimal hiç yok. PS3 alacaksın mecbur ki bence almalısın.

5. Bana bir TPS önerilebilir misiniz?

Çok genel bir soru oldu. Batman: Arkham Asylum'u oynamış mıydın?

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

Half-Life 2 var eskilerden. Bence hala oynanır.

BioShock çok iyidir o açıdan bak...

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

Gelecek ay da yüzlerce sayfa yazarsam, aradan bir oyunu sana paslasım. Sen inceleyip yollarsın, altına Tuna Şentuna diye basıp yayımlarız, sonra ver elini davalar, mahkemeler, "küçük çocuğa bunu yapmaya utanıyor musun?"lar...

Sorularım bu kadar 11 Mayıs doğum günü. Duke Nukem Forever çıkışa ve sorularımı yayımlarsanız, en büyük hediye olur benim için. Adaşımı selamlar...

Duke Nukem Forever'ın ertelendiğini biliyor muydu? Haziran ayında çıkacak... Ama mektubunu yayımladık, o da fena bir hediye sayılmaz bence. Fırat AKTAŞ

TUNA ABI'NİN ESPRİ FABRİKASI

Selam LEVEL ahalisi ve Tuna Abi. Derginizi 156. sayıdan

 **PHENOMA**

 **LASSA**

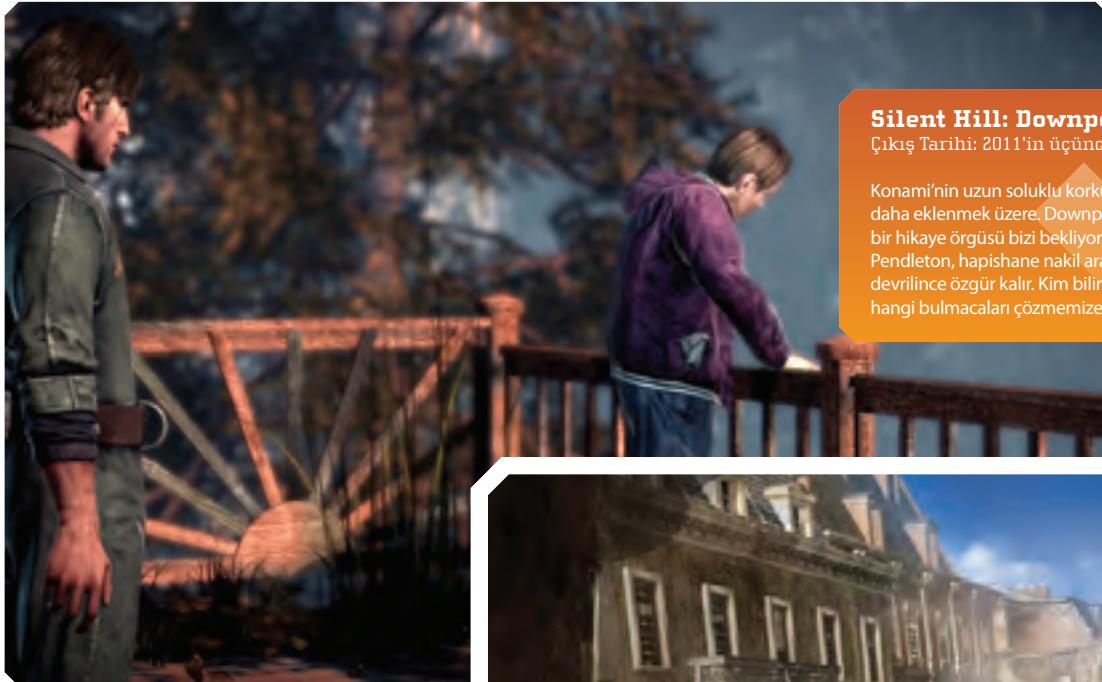
www.lassa.com.tr



**PERFORMANS ŞİMDİ
KONTROL ALTINDA.**

SPLIT SCREEN

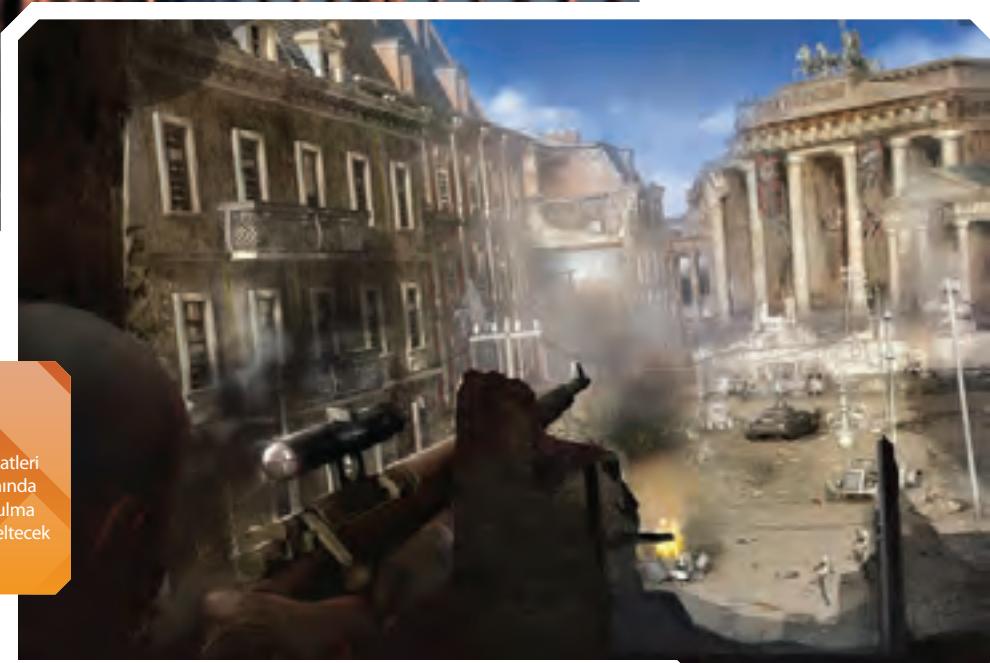
Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Silent Hill: Downpour

Çıkış Tarihi: 2011'in üçüncü çeyreği

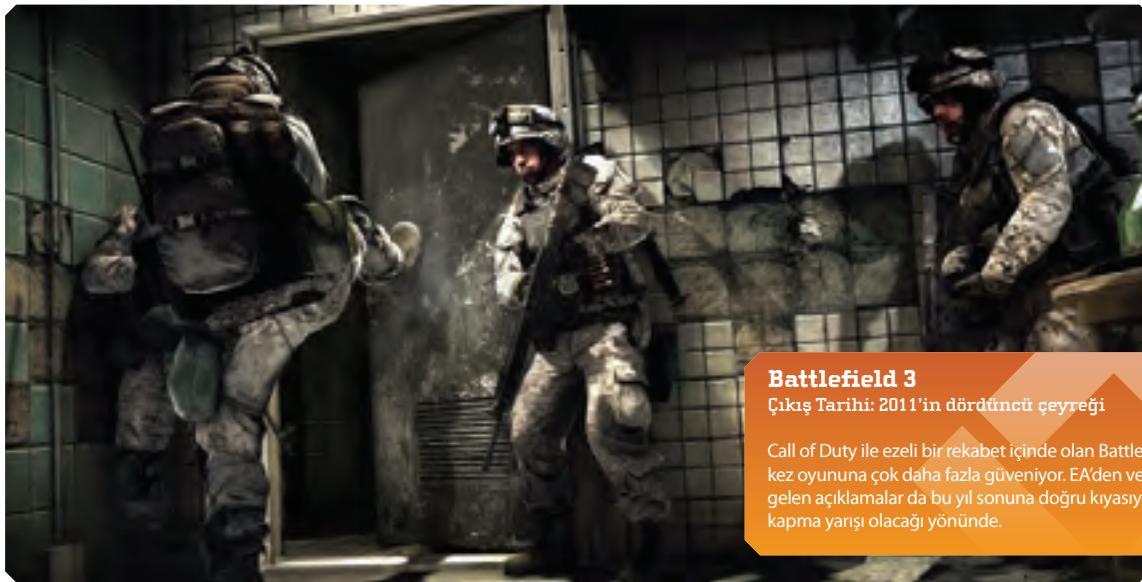
Konami'nın uzun soluklu korku oyunu Silent Hill'e bir halka daha eklenmek üzere. Downpour ile bu kez bambaşka bir hikaye örgüsü bizi bekliyor. Bir mahkum olan Murphy Pendleton, hapishane nakil aracı Silent Hill yakınlarında devrilince özgür kalır. Kim bilir sırtındaki 'RS 273A' kodu hangi bulmacaları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



Sniper Elite V2

Çıkış Tarihi: 2012

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



Battlefield 3

Çıkış Tarihi: 2011'in dördüncü çeyreği

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

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

HAYATA İNCE ÇERÇEVEDEN BAK!



12.5"
geniş ekran
11.6"
kompakt
tasarım



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



 Windows® 7
Home Premium



Fotoğraf: Adem Başaran & Burak Tuna

LEVEL LİĞİ

Ay 5

Oyun The Dishwasher: Vampire Smile

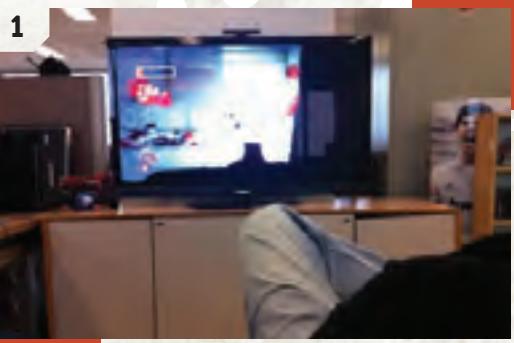
Platform Xbox 360

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

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

Puan Durumu

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



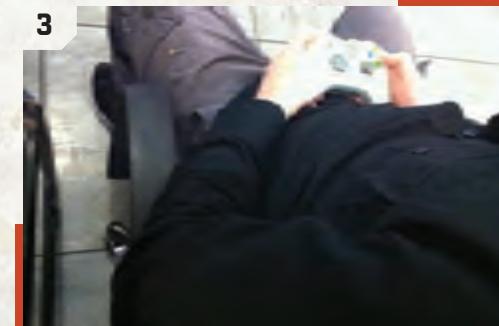
1

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



2

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



3

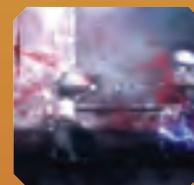
Sağlık problemleri nedeniyle lige ve mücadeleye ara veren Emre, tuşları spam'lemekten ibaret olduğunu düşündüğü dövüş oyunlarıyla aynı kefeye koydu The Dishwasher'ı ve gamepad'ı eline aldığı gibi tuşlara süretle basmaya başladı. Tura hızlı giren ve düşmanlarının yerden yere vuran Emre, son anda bir hamle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



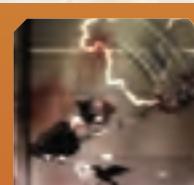
4

"Oğlum biterken puanın sekiz milyondu!" - Fırat

Oyuncular

**Ahmet**

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

**Emre**

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

**Fırat**

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

**Şefik**

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

Ayın Galibi

VAMPIRE ŞEFİK**10 PÜAN**

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

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

Capcom'dan yeni oyunlar

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

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

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

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

Street Fighter X Tekken

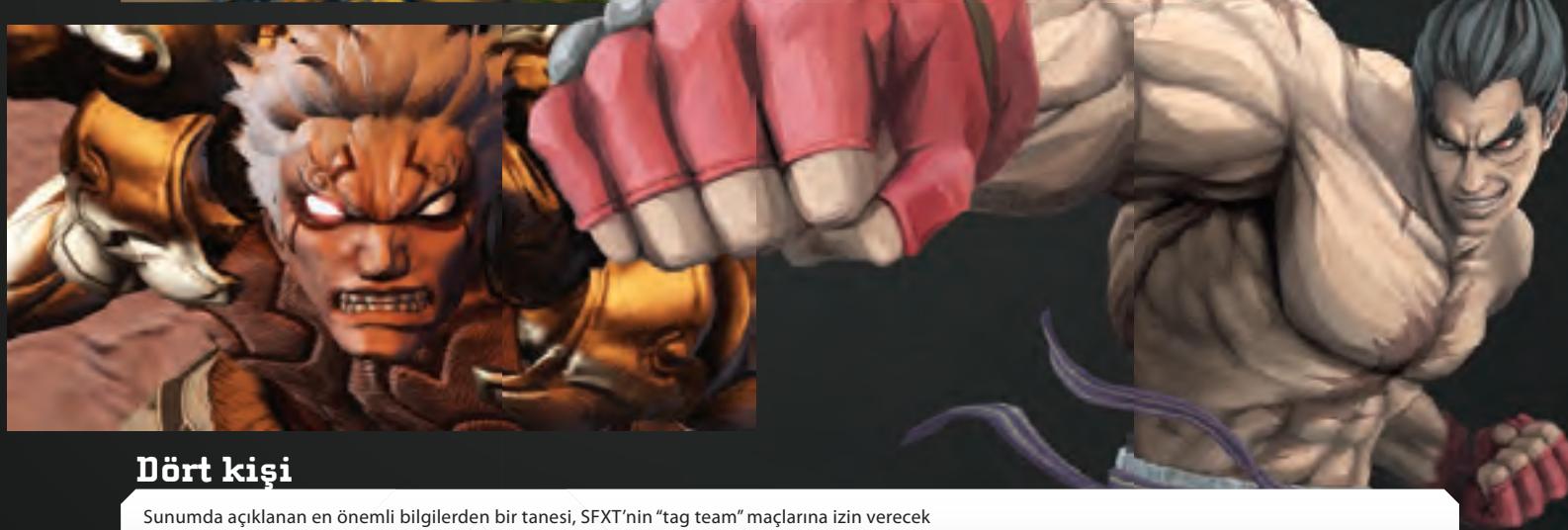
İki ünlü oyunun çarpışmasını konu alan oyun

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

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

Oynanışta yine özel ve süper hareketler yer alıyor ama SSFIV'ten farklı olarak komboları devam ettirme olanağı çok daha geniş. Bir karakteri havaya fırlattıktan sonra MvSC3 tarzı kombolar yapmak mümkün oluyor. Ayrıca karakterler ekranın kenarına çarpara buradan sekiyor ve bu da komboyu devam ettirmede büyük rol oynuyor. ■ **Tuna Şentuna**





Dört kişi

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



Asura's Wrath

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



Dragon's Dogma

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

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

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



Dead Rising 2: Off the Record

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

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



Not: Görsel gerçek ürünü yansitmamaktadır.

Project Café

Nintendo'nun yeni silahı

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

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

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

Analistlerin yorumu

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

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

Konsolun boyutları, tahminler doğruya Wii kadar ufak olmayacağı. Yaklaşık Xbox 360 kadar olması bekleniyor konsolun ve SNES'in modern versiyonu şeklinde tasarılanacağı da belirtiliyor.

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

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

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



Mass Effect 3 detayları

Mahkeme salonundan, kahraman olmaya

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Animasyon

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



Steampunk esintisi kampüste

BilgiCON bu sene sizin için Elf'i ortaya çıkartacak...

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

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

Bilgini sına

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

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

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

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

Geminizi inşa etme vakti

Allods Online'da astral seyahat

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

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

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

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

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



"Magic" kartlarınızı kapın, oyuna gidiyoruz!

Pegasus Hobi Mağazası açıldı

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

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

Pegasus, bütün bu oyun ve oyuncak yelpa-

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

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



Dört kişi mücadele

Dungeon Siege III'ü tek başınıza oynamak istemeyeceksiniz

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

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

karar verebilecek fakat nihai kararı, oyunun sahibi verecek.

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

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

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



Son Dakika!

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



Burnout Crash geliyor!

Şehri kaosa bojmak için iyi bir fırsat...

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

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

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

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

Rez'den sonra...

Child of Eden ile müzik zamanı

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

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

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

Oundaki进入an kararlarından bir tanesi de bir kadının, üç boyutlu bir karakter olarak değil de alenen, video çekimi olarak oyunda yer almazı. Eden'da dolanın bu kadın size yol gösteriyor ve müziğe uygun hareketleri ve şarkıları ile oyuna farklı bir hava katıyor.

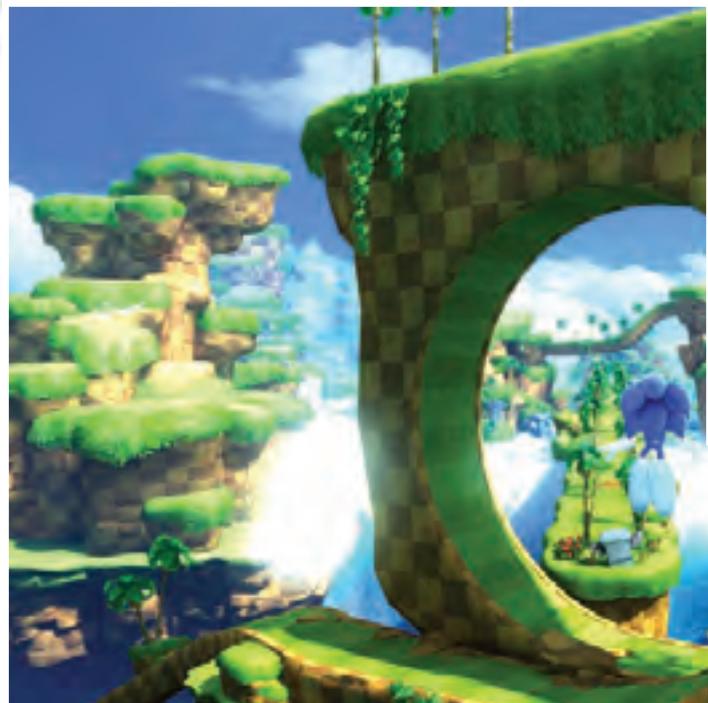
17 Haziran'da Xbox 360 için çıkacak olan oyunun PS3 versiyonu ertelendi. Bunun nedeni de oyuna Move desteğinin ekleniyor olması olarak yorumlandı. ■ Tuna Şentuna



Donanımcılara gün doğdu

nVidia'nın GT 520'si hazır

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



Mavi ve hızlı

Eski tadı yakalamak için, Sonic Generations

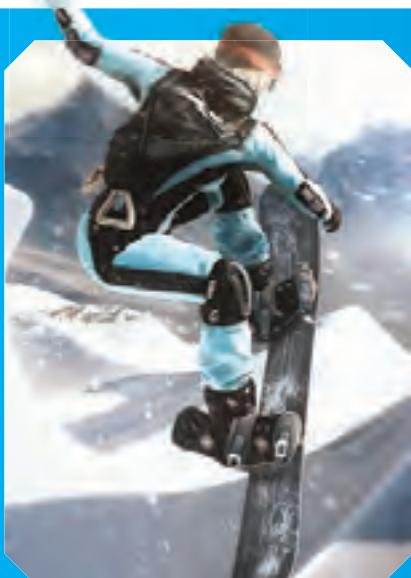
Su anda PSN ve XBLA üzerinde satışa olan Sonic the Hedgehog: Episode 1 gayet iyi bir oyun fakat SEGA, AAA kalitesinde bir Sonic oyunu yaratmak üzere de kolları sıvamış durumda.

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

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

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





Bir dağ dolusu eğlence

SSX ile gerçek snowboard keyfi

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

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

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

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

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

HD 6870 ile dünya rekoru

ODOC'tan 3DMark'ta gövde gösterisi

Düzenlenen ODOC'tan 3DMark'ta gövde gösterisiOTH, MSI'ın HD 6870 Hawk modeliyle 3DMark 05 ve 06 dünya rekorumu kırmayı başardı. Ekrان kartını sıvı nitrojenle soğutan THC, kartin çekirdek frekansını 1325 MHz'e çıkarmayı başardı. 3DMark 05'te P44563 ve 3D Mark 06'da P34471 puan elde eden THC, kartı -196 derecede kadar soğuttu ve işlem esnasında Intel'in Core i7-2600K işlemcisinden faydalandı. Kartın dünya rekoru kırmasındaki en büyük etkenlerden biri de MSI'nın 8 + 2 fazlı özel güç tasarımı ve hız aşırıya yazılımı AfterBurner oldu. Son olarak işlemcinin de rekör esnasında 5500 MHz'e çıkarıldığını belirtelim. ■ **Recep Baltaş**



Intel'in yeni hamlesi

Ivy Bridge günüşığına çıktı

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





Blue Jean'den 24. yıl kutlaması

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

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

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

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

Kayıtlar Blue Jean'de!

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

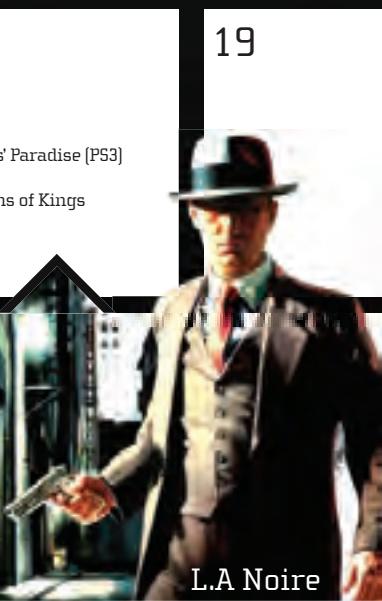
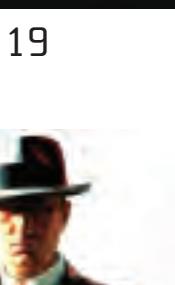
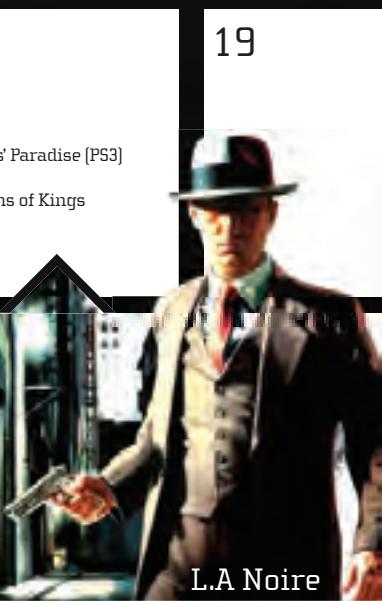


Avusturya Prensi
Hubertus von Hohenlohe

Yarışmanın birincisi Soner Avcu ve Mehmet Yılmaz...

Takvim Mayıs

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
2	3		6		The First Templar
9 	10 <ul style="list-style-type: none"> • LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game [PC PS3 360 PSP] • MX vs ATV Alive [PS3 360] 		13 <ul style="list-style-type: none"> • Brink [PC PS3 360] • XBLA Triple Pack [360] 	14	15
16	17 <ul style="list-style-type: none"> • Fable III [PC] • L.A. Noire [PS3 360] • No More Heroes: Heroes' Paradise [PS3] • Streets of Rage 2 [PS3] • The Witcher 2: Assassins of Kings [PC PS3 360] 		19 	20 <ul style="list-style-type: none"> • A New Beginning [PC] 	
23 <ul style="list-style-type: none"> • DiRT 3 [PC PS3 360] 	24 <ul style="list-style-type: none"> • E3.A.R. [PC PS3 360] 		27	28	29
30	31 <ul style="list-style-type: none"> • Red Faction: Armageddon [PC PS3 360] • The Sims 3: Generations [PC Mac] 	1	2	3	4
					5



REFERANS DEĞERE ORANLA %20 DAHA SOĞUK 975 MHz OVERCLOCKLU

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

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

Bakır zarafeti ile doğrudan soğutma

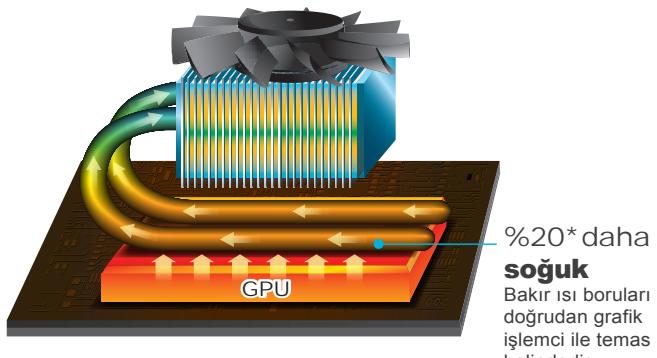
Kart, ASUS'un ödül sahibi DirectCU soğutma sistemi ve son derece etkili bir fan ile üretilmiştir. DirectCU soğutma sistemi, ısı transferini artırmak üzere doğrudan grafik işlemci çekirdeği ile temas eden bakır ısı borularını kullanırken, fan teknolojisi tam yük altında referans kartlarındaki değerlere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

Yüksek performans gücü

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

Son karar oyun tutkusunun

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



3DMark Vantage | Performans Sonuçları

ASUS GTX 550Ti DC TOP 12,952

GTX 550 Ti Referans 12,598

Teknik Özellikler

ENGTX550 Ti DC TOP/DI/1GD5

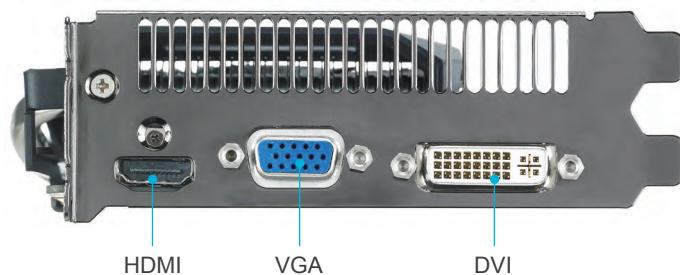
CUDA Çekirdeği: 192

Grafik Motoru: NVIDIA® GeForce® GTX 550 Ti

Motor Saati: 975MHz

Bellek Saati: 4104 MHz (1026 MHz GDDR5)

Bellek Arayüzü: 192-bit





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

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

Fantasy Tennis

Kuralların değiştiği oyun

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

Renkler

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

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

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

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

Kurulum
Dosyası

alaplaya
DVD'sinde



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

RPG

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

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

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

Bitirmeden

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

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





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

Audition: Season 2

Yeniliklerle dolu bir oyun

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

Farklı modlar

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

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

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

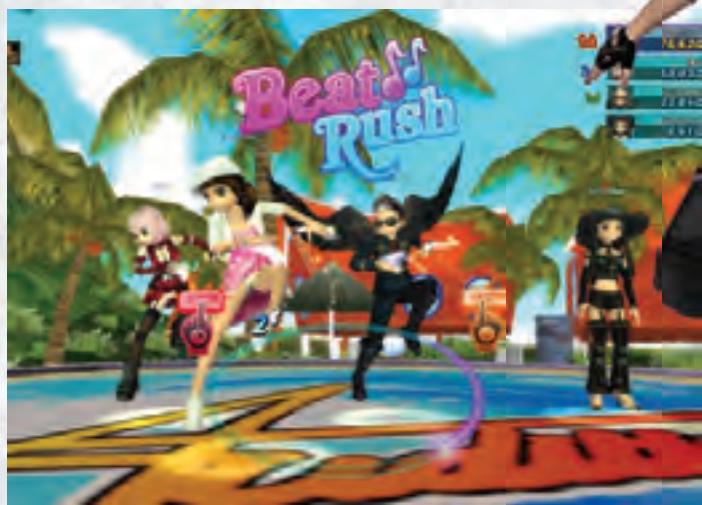
elde etmek istediğimiz başarıya yapılacak özel Audition turnuvaları sayesinde belirlenecek. Bu turnuvalarda aldığımız galibiyetlerle bir seviye puanı elde edecek ve sonunda çok özel bir kupa da dahil olmak üzere bolca AP kazanabileceğiz. Rekabeti bir derece ileri taşımak isteyenlerse "kızlara karşı erkekler"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

Benimle dans eder misin?

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

Oyuna eklenen Diary, yani günlük sayesinde ise artık Audition içerisindeki özel günlerimizi işaretleyebilecek ya da akılcızkadakileri yazabileceğiz. Eşa dükkanından alınabilen bu özel günlüğe artık her şey daha kolay olacak. Fakat daha çok şarkılarda ilgilenen kesimden seniz, o zaman şu son satırlarına dikkat edin. Audition: Season 2 ile birlikte içerisinde Ace of Base'in, Timid Tiger'in ve DJ Subsky'in da bulunduğu çok özel bir şarkı listesi biz oyuncuları kucaklıyor, bilmem anlatılabildim mi?

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



Fantasy Tennis™

ft.alaplaya.net/level



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

DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



TOCOM

HASTA: GÜVENÇ TÜRKÖĞLU

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

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

PEN PEN

HASTA: ULAS TAN SAÇLI

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

- EVET, BU TARZ GRUPLAR BİR SÜRE SONRA YETERSİZLERMİŞ HİSSİ YARATABİLİYOR.
- HEPSİNİ AYNI ANDA DINLİYORUZ BİZ.
- O DERECE AŞTIK YANI.
- KELİMELER YETERSİZ, DENEMEN LАЗИМ.

HASTA: OZAN TİVRİZ

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

JU JU MAN

- EGER HEMFİKIRSEK ZATEN ANLAŞMIŞ DEMEK DEĞİL MİYİDİR OZAN?
- BU SORUYU DOĞRU CEVAPLA, ROCKO'YA VE FIRAT'A BİR ZARAR GELMESİN.
- CENG DOKTORUN, FIRAT'I PEŞTE NASIL YENDİĞİNİ ANLATMIŞ MIYDİK?

CACOMA

HASTA: OGUL SIPAHİ

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

- BEN YAZIYORUM, BEN FIRAT'IM KURTA...
- SUSMALIYDIN FIRAT.
- ŞİMDİ YINE KARANLIK ODAYA GİDECEKSİN.
- SEN DE BEBEK. BAKALIM MERAKINI GİDERECEK MISİN.



LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME
REHBER
VİDEO
FORUM
ve fazlası...

www.level.com.tr
Her gün güncelleniyor

İlk Bakış

Bayanlar bayalar, ilk bakış oyunlarını sayanlar!

Y

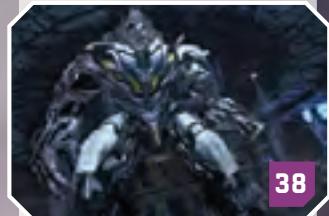
apımcı firmalar bizim ofisinden geçmiş olsa gerek ki bu ay yine bir sürü oyuna ilk bakış hazırlama şerefine nail olduk. Aslında tam tamina yarım düzine oyun için ön inceleme yazısı yazdık. Saints Row: The Third için LEVEL'a özel bir röportaj yaptık. Resident Evil bizi korkuttu, Transformers heyecanlandırdı,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



Saints Row 3

Ne? Havada yüzen arabalar mı?
Daha neler!

42



38

Transformers: Dark of the Moon

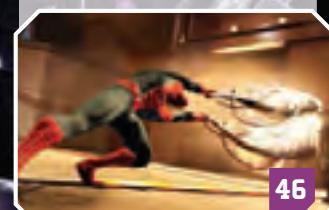
Benim arabam da robot olacak mı peki?



40

Resident Evil:ORC

Leon, seni tekrar görmek güzel...



46

Spider-Man: Edge of Time

Peter Parker bir kez daha gazeteciliğe ara veriyor.

Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunu düşürüyor, hangisi çıkıyor...

Tansiyon Ölçer

ÇOK DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

1



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

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

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

Çıkış Tarihi 24 Haziran 2011 Web www.capcom.com

Super Street Fighter IV: Arcade Edition

Evil Ryu ve Oni ile şeytanın diğer yüzü

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

2



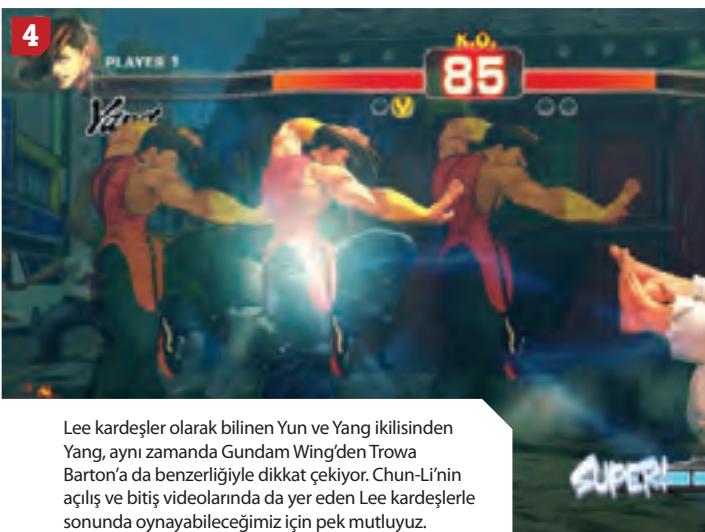
Gerçek gücün karanlık tarafta olduğunu fark eden Ryu, kendini sonunda bu enerjisi teslim ediyor ve Akuma kıvamında bir karakter olarak oyuna giriş yapıyor. Evil Ryu adındaki bu karakter, bildiğiniz Ryu'dan pek de farklı bir oynanışa sahip değil ama birçok hareketi, Ryu'dan daha fazla hasar veriyor ve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

3



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

4



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

5



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

6



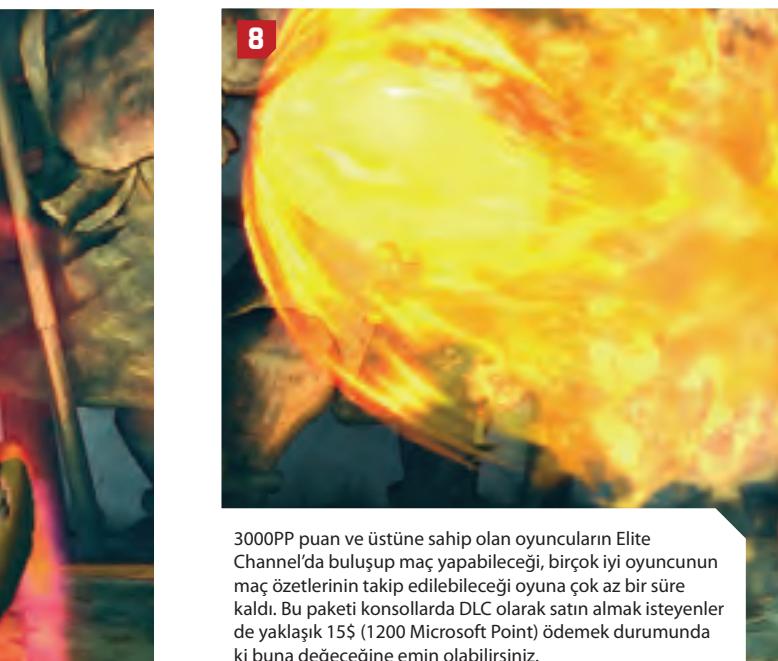
Oni, Japon Mitolojisi'nde bir çeşit zebanıdır ve oyunda da kötüluğun vücut bulmuş şekli olarak tasvir edilebilir. Simsiyah görüntüsü ve mavi mavı parlaması ile çoğu oyuncunun favorisi haline gelmesi beklenen Oni, biraz Gouki, biraz Akuma... Bir nevi kötüluğun blender'dan geçirilmiş hali.

7



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

8



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





Tansiyon Ölçer

NORMAL



Yapım High Moon Studios **Dağıtım** Activision **Tür** Aksiyon **Platform** PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 21 Haziran 2011 **Web** www.transformersgame.com

Transformers: Dark of the Moon

"Megan Fox olmadan asla!" diyorsanız...

War for Cybertron'un da yapımcısı olan High Moon Studios, üçüncü filmin oyunu olan Transformers: Dark of the Moon'un güzel bir yapılmış olacağının dair vaatlerde bulunuyor. Bugüne kadar film oyunlarından ve oyuncularından dilimiz ne kadar yanmış olsa da yapımcının bir önceki Transformers oyununa bakınca, bu kadar erken konuşmamamız gerektiğini düşünüyorum. Film oyunu demişken, Transformers: Dark of the Moon filmi 1 Temmuz'da vizyona girecek. Bunu üzülkerek söyleyorum ki birçoğumuzun ilk film sayesinde tanıdığı ve hayran kaldığı Megan Fox, ne yazık ki üçüncü filmde yok.

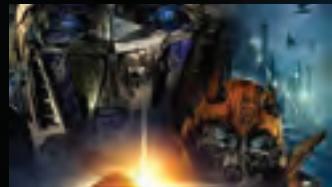
Öncelikle oyunumuzun konusu filmle paralel gidecek.

Filmler



■ Transformers

Transformers'ın 1986 yılında anımsayın filminde sonra vizyona giren ilk film. Görsel açıdan oldukça başarılı olan film sayesinde, birçoğumuz Megan Fox ile tanışmıştık. Bu nedenle bu filmin gönlümüzdeki yeri bir başkadır.



■ Transformers:

Revenge of the Fallen

İlk filmin yüksek notlar almasından sonra, Michael Bay kolları sıvamış ve ikinci film iki yıl aradan sonra çıkarılmıştı. İlk kadar beğenilmeyen filmde Megan Fox'un yer olması, birçok izleyiciye göre tek izlenesi yanyıldız filmin.



■ Transformers:

Dark of the Moon

Üçlemenin son halkasında bizi yalnız bırakıyor Megan Fox. Megan Fox'suz bir Transformers filmi nasıl olur, bilemiyoruz ama 31 saniyelik fragmandan anladığımız kadardıyla yine aksiyonu ve görsel efekti bol bir film bizleri bekliyor.



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

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

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

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

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

Megan Fox yoksa ben de yokum!

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



GTATurk.com



Yeni etkinlik takvimi

Rockstar Games çalışanları, GTA IV ve Red Dead Redemption gibi multiplayer destekli oyunlarda sık sık oyuncularla buluşuyor. Bugüne kadar yapılan birçok etkinliğin yeni tarihleri geçtiğimiz ay duyuruldu. Haliyle GTA IV etkinliklerinin sayısı azalsa da Mayıs ve Haziran aylarında üç Red Dead Redemption etkinliği gerçekleştirilecek. Oyunun yapımcılarıyla keyifli bir oyun deneyimi yaşamak istiyorsanız, bu fırsatı kaçırmayın.

6 Mayıs Cuma / RDR / PS3

26 Mayıs Perşembe / RDR / Xbox 360

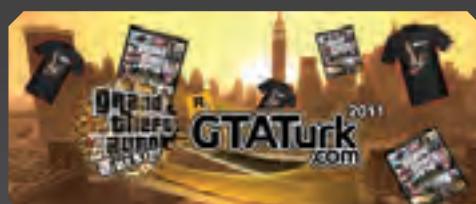
10 Haziran Cuma / GTA IV / PC

24 Haziran Cuma / RDR / PS3



GTA IV 20.000.000 sattı

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



Ödüllü yarışmalar

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

**Upgrade**

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

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

Resident Evil: Operation Raccoon City

Afrika'dan eski topraklara geri dönüş

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

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

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

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

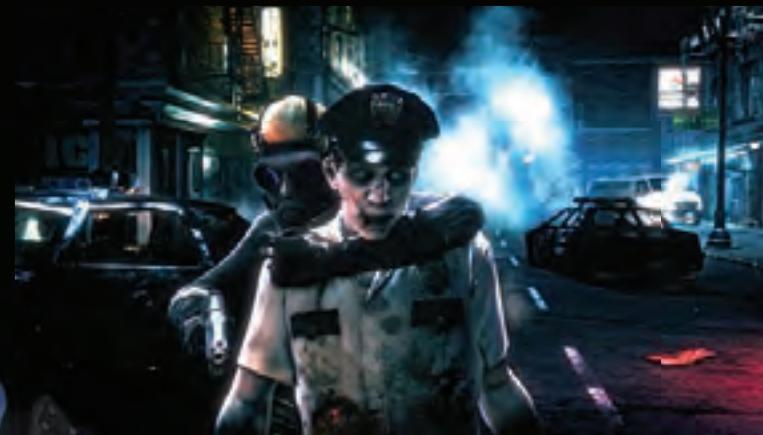
Sahibinden 3 + 1, zombili, kelepir

1998 yılında, Resident Evil 2'nin ve Resident Evil 3: Nemesis'in geçtiği yıllarda geri dönüyoruz. Gerçekten döndüğümüzü umuyorum; çünkü tanıtım videolarında Raccoon City'nin yeni halini görmek sevdiliyorum. Aynı sokaklardan yepeniydiyarlara ev sahipliği yapacağı söylenen yapımcılar, seriyi eski korku dolu ve karanlık kökenlerine geri döndüreceklerini belirtiyorlar. Serinin unutulmaz karakterlerini ve senaryosunu bilmeyenlerin de çok sıkıntılı çekmeyeceği önemle

Tansiyon Ölçer
YÜKSEK



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



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

Zombinin canlı siper gücü

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

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

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





Saints Row: The Third

Bırak patlasın, koş puan bırakın

Daha ilk dakikadan ateş ediyorlar. Nefes almaya bile vakit yok, sadece ateş altında kalan insanlar var.

Bunlardan bir tanesi de biziz elbette. Ateşe ateşle karşılık vermemi seçtiç; çünkü Saints'ın bir üyesi olarak ne teslim olmayı kabul ederiz, ne de aşağılayıcı tekliflere açıız. Vurulma riskini göze almamak için hemen yandaki adamı önlümüze çekiyor ve onu bir kalkan olarak kullanmaya başlıyoruz. Kalkanımız kurşunları durdururken, içinde bulunduğumuz uşaktan nasıl kurtulacağımızı düşünmeye başlıyoruz...

Birkaç yıl önce

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

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

Birkaç gün önce

Saints artık Ultor Corporation'la iş yapan ve Stilwater'da sözü geçen tek grup. Öyle ki artık onlara ünlü gözüyle bakıyor. Tişörtler, hediyelik eşyalar, partiler... Hepsi Saints damgası taşıyor. Ünlü olmalarına rağmen özlerini koruyor bu cete ve yine suç odaklı bir görevde çalışıyor. Bir bankayı soymak üzere hareket geçiriyorlar ve işler, bekledikleri gibi gitmiyor...

Şimdi

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

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

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

0 kadar da değil...

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





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

Steelport sokakları

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

Önceki oyunlardan farklı olarak konu tek bir karakterin etrafında dönenek ve çetelerin konuya olan ilişkileri, sürekli birbirleriyle kesişerek, konudan kopup gitmeyeceğiz.

Karar mekanizmasının da oyunda büyük bir yeri olacak. Örneğin; oyuncunun bir kismında, devasa bir Syndicate binasına saldırımı gerekecek. Bunu iki şekilde yapabileceğiz. Ya devasa bir bombaya binayı yerle bir edecek ve tüm Steelport halkın bu konuya konuşmasını, Syndicate'in büyük bir darbe aldığına söylemelerini sağlayacağız ya da binaya içeri den bir saldırı düzenleyerek, bu önemli binayı kendi saflarımıza katıp Saints'in merkezi haline getireceğiz. Bu, önemli bir karar olarak oyunda yer alacak ama daha az önemli kararlar da vermemiz gerekecek. Morning Star'ın gemilerinden bir tanesine baskın düzenlediğimizde, bu gemide birçok hayat kadını olduğunu keşfedeceğiz. Dilersek gemiye büyükçe bir miktar para karşılığında Morning Star'a iade edeceğiz, dilersek de gemiye sahip

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

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

Çete üyeleri

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

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

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

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

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

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

Uyku tutmaz

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

Yepyeni bir GTA oyunu olarak görmemiz gereken bir yapımcı Saints Row: The Third. Eğlence kısmı önde planda olan ve bunda oyuncunun her kısmında hissedilebileceğiniz bir yapımcı. Bakalım zaman içerisinde, yeni bilgiler geldiğinde, oyuncu hakkında daha da ne tip ilginç şeylerle karşılaşacağımız... ■ Tuna Şentuna

Steelport'un önemli isimleri



Phillipe Loren

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



Killbane

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



Matt Miller

The Deckers'in basın-daki isim olan Matt Miller tam bir internet canavarı. İnternette hatırlı sayılır bir ünű olan Miller, işler ciddiye binince, silahlardan çekilişle ufak bir çocuğa dönüşüyor.



Angel de la Muerte

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



Zimos

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

Röportaj

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

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

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

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

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

The Luchadores: Eski vücut geliştirme şampiyonlarından ve güreşçilerden oluşan bir grup. Bu grup Syndicate'in kas gücünü oluşturuyor. Bu tipler ağır silahlıyla bir seyleri havaya uçurmaya bayılıyor ve Meksika güreşçilerinin takımı maskeleri ve güreş kostümleri giyerek dolayalar.

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

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

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

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

görmediğiniz ucun araçların

İçinden hava savaşları

yapmak.

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

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

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

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

Ne tip eklentiler düşünüyorsunuz?

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





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

Spider-Man: Edge of Time

Peter son sıçramasını yapıyor...

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

Peter Parker ölüyor!

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

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

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

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

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

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

Tansiyon Ölçer

NORMAL



neredeysse her türlü saldıridan kaçabilecek kadar çevik. Her iki Örümcek'in ortak özelliklerise duvara tırmanmak ve tabii ki örümcek hisleri. Ayrıca öldürülen yaratıklardan düşen "Spider Essence" sayesinde Örümcek'lere yeni özellikler katıp bunları geliştirebiliyoruz; hatta bunun sayesinde yeni kostümler de açılabilecek.

Shattered Dimensions't seviyiseniz, Edge of Time'da seveceksiniz, belki daha fazla beğeneceksiniz. Çünkü birbirine bağlı zihinlerin zamanı beraber değiştirmeye çalışması fikri ilginç gözüküyor. İşin bir diğer ilginç tarafı, çizgi romanın Ultimate evreninde ve oyunun Amazing evreninde Örümcek Adam ölüyor. Marvel bize bir mesaj mı vermektedir? Ya da hikaye konusunda kolaya mı kaçıyor?

■ Nurettin Tan



► Özellikle kostüm üzerindeki kırışıklık detayı hoşuma gitti.





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

Sword of the Stars II: Lords of Winter

Yıldızları tekrar keşfetmek için uzaya açılma zamanı!

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Bazi oyunlar vardır, oynuyorsun, çok seviyorsun ama papazın sürekli aynı pilavi yemeceği gibi zaman geliyor, sıkılıyorsun. Sword of the Stars (SoTS) benim için böyledi ve şöyle bir geriye dönüp baktım da oynamayı tam beş yıl olmuş! Bu yüzden gerçek zamanlı savaşın, sıra tabanlı stratejiyle çok uyumlu birleştiği bu uzay stratejisinden ikincisinin çıkışlığını duyunca geç bile kaldıklarını düşündüm. Dile kolay, nazlı yarı en son göreli beş yıl olmuş ve şimdi değişiklikler geçirerek tekrar karşımıza çıkıyor. Bakalım ne gibi değişiklikler varmış...

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

verilen ağırlık hissi yenilenerken yönettiğiniz ırkın imparatorluğunu yönetme hissi yaratılmaya çalışılmış. Yani sadece gemileri değil, gezegenleri yakip yıkmakla yetinmeyecek, koskoca bir yıldız sistemine gözünüze dikebileceksiniz. Yönettiğiniz halkın ekonomisi ve ihtiyaçları ile de ilgilenmek sorunda kalacaksınız. Her şey daha dinamik hale gelerek monotonlukta kurtulacak. Mesela; yönetim sisteminizi seçmeyeceksiniz, sizin oyun tarzınız, yönetim sisteminizi yönlendirecek ve halkın üzerinde gerekli etkiyi yaratacak. Aldığınız kararlar elinizi kolunu bağlamayacak örneğin, barış antlaşması yapıp uslu çocukların gibi oturmak yerine her şeyden habersiz, sözde müttetikinizin dibindeki bir gezegene savaş gemilerini yiğebileceksiniz.

Doğal olarak yapımcılar, grafik alanında da dört yıl önce elini kolunu bağlayan donanımsal kısıtlamaların kalmadığını belirtiyorlar. Özellikle D3D10'u sonuna kadar sömürüklerinin altını çiziyor ama bu sömürünün, oyunu seven kitlenin sistem yelpazesinin en yüksektен

en düşüğe kadarını da destekleyeceğini belirtiyorlar. Yeni grafik sistemleri sayesinde gemileri artık olabildiğince büyük

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

■ Bu bebekle savaşa katılmayı kim istemez!



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

rasgele gelişen teknoloji ağacı (Bu gerçekten ilginç bir özellikle; oyuna yeniden başlarsanız farklı bir yol izlemek zorunda kalmayacağınız.), birbirinden farklı silahlara ve bir o kadar savunma sistemleri. Zamanına göre iyi grafiklerini savuyorum bile, zaten ona sonra degeneceğim. Peki oynanışa gelecek yenilikler? İlk oyunundan farklı olarak sadece gemi tabanlı savaşa

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



Malib

Batı Yakası'nın dinmeyen güneşi



Evimden çıkışım, markete uğrasam. Birkaç tane domates, bir - iki enerji içeceğim, bir krem peynir alsam, yoluma devam etsem. Karşidan karşıya geçmeye çalışsam, işin yanmasını beklesem dakikalarca. Yaya geçidi olmasına rağmen, kimse nezaket göstermesse, yolların kralı arabalar hükmetsede hareketlerime.

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

Mutsuzlukla eve döñsem, açsam bilgisayarımı, bırakısam kendimi GTA'nın kollarına...

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

Bunları biliyor muydunuz?

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



Rakamlarla GTA

5000\$

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



GTA 2

istedigin yere saniyeler içerisinde ulaş...

Milyonlarca hektar özgürlük

Bir tane reklam vardı hatırlarsınız. Hayatımızın iki nokta arasında geçtiğini suratımıza suratımıza vuran, biraz sinir bozucu bir reklamdı. İşte o reklamı bize unutturan yapımdır GTA. Öylesine büyük bir özgürlük sundu ki biz oyunculara, her türlü oyunda, her hareketimizi onuna karşılaşırırdı. "GTA olsayı şimdî şunu yapmıştık, şuradan şunu edinip çoktan bitirmiş görevi..." dedik, bir oyunda bir sokağa girmemiz engellendiğinde sınırlı, özgürlüğe teslim ettiğimizden.

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

İlk iki oyundan, bir başlangıçtı. İleride neler olacağının iki boyutlu bir göstergesiymi sanki. Üçüncü oyunla birlikte oyun dünyası,ambaşa bir yöne saptı. Her şey artık üç boyutluydu ve gerçeğe bir adım daha yaklaşmıştı. Karakterimiz arabaları çalışıyor, onları rampalardan atlatabiliyor, daha iyi nişanlıyor, daha çok ateş ediyor ve her şeyi daha fazlaıyla yaşıyor. Bundan sonra zaten olay tamamıyla koptu ve GTA bir fenomen olmaya başladı. Rockstar'ın buradaki başarısı, oynamışla getirdiği özgürlük de değildi; her GTA oyununda oyuncuya birbirinden kaliteli senaryolar ve diyaloglar da sunuluyordu.

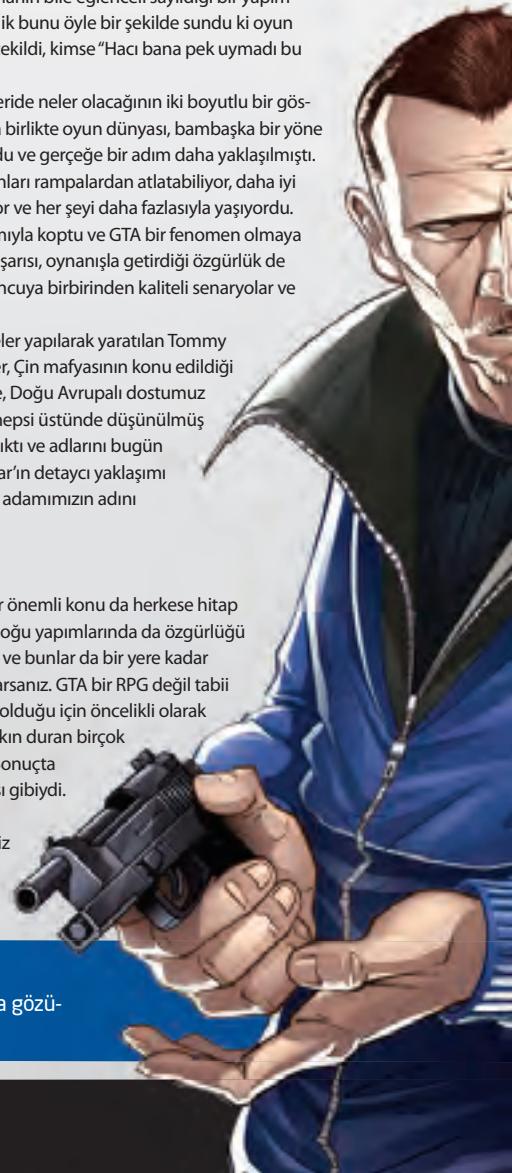
İtalyanmafyasına göndermeler yapılarak yaratılan Tommy Vercetti, Toni Cipriani gibi isimler, Çin mafyasının konu edildiği Chinatown Wars'taki Huang Lee, Doğu Avrupali dostumuz Nico Bellic... Bu kahramanların hepsi üstünde düşünülmüş birer karakter olarak karşımıza çıktı ve adlarını bugün bile hatırlıyorsak,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

Limit yok

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

50 araç

GTA 2'de aynı anda ekranın gözükebilen araç miktarı.





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

Bu denli bir kuralşılık geçerliyken elbette ki her GTA oyunda ayarı kaçırmak da çok kolay oldu. Başlarda sadece arabalara biniyor, birkaç tane silahlı düşmanlarımıza karşılık veriyoruz. Daha sonra, özellikle San Andreas'ta birlikte mevzu tamamıyla çırıldançı çıktı ve istersek sürat motoruna biniyorduk, istersek savaş uçağına, helikoptere veya bir zırhlı araca... Silahların da sınırı kalmamıştı. Ortalığı yakıp yıkkabilecek tonla silahımız vardı ve bunları kullanmamıza kimse bir şey demiyordu.

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

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

Bir kız nasıl davranılır, neler hoşuna gider, bize en temel haliyle anlatan bu oyularda işi gücü bırakıp sadece kız arkadaşımızı gezdirdiğimiz zamanlar bile oldu. Sonra ne oldu, yine terk edildik, yine hüsranla uğradık. Eh, silahımı çıkarıp intikamımı almaz mıymış ben!

Anılarla dolu yıllar

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

geçikçe o oyunda yaşadıklarını bir hayat felsefesi olarak benimsemeyecek belki ama oynadıkları en dolu ve en eğlenceli oyun olarak akıllarında her zaman yer edecek. Nasıl Fırat ölüm döşeğinde "San Andreas..." diye yakınıyor olacasına yıllar sonra, siz de GTA'yı hep hatırlayacak ve çocuğunuza Nico ismini vermek istedığınız için eşinizle tartışacaksınız. "Ya Juan Garcia Cortez olmasını isteseydim?" diye çıkışlığınızda da GTA'nın ne kadar sanal bir ürün olduğunu anlayacak ve oyuncuların, gerçek hayatı karışımayağını bir kez daha gözlerinizde görüp hayatına size kalan anılarla devam edeceksiniz. Bunları yapacaksınız; çünkü GTA, her zaman sizinle birlikte olacak...

GTA Tarihçesi

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

Grand Theft Auto

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

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



GTA Vice City Stories

200 yaya
GTA 2'de aynı anda ekranada gözükebilen insan miktarı.

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

Bunları biliyor muydunuz?

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



- Şehirde, eğer ölüsek bir hastanede canlanıyor, yakalanırsak da polis karakolunun önünden oyuna devam ediyoruz. Araçlarımızı limanda satabiliyor, polis peşimize takılınca yeniden boyatabiliyor ve hatta bunları birer canlı bombaya çevirebiliyoruz.

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

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

GTA London: 1969

İlk oyuna bir ek paket niteliğinde çıkan GTA London: 1969, oyuncuları 60'lı yılların sonuna götürmesinden öte,ambaşa bir ülkeye, İngiltere'ye taşıyordu.

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

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

Grand Theft Auto 2

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

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

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

GTA 2 Hileleri

Aşağıdaki hileleri bölüme başlamadan önce isminiz olarak girin.

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

Rakamlarla GTA

60.000

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

16.000

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

1600 metre

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

**GTA Episodes From Liberty City**

büyük ölçüde arttırılmıştı.

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

Grand Theft Auto III

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

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

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

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

**AK-47**

Oyundaki en güçlü makineli tüfeklerden bir tanesi idi "keleş". Bu silahın tek kötü yanı, onu taşıırken koşamıyor olmuşunuzu.

**RC Bandit**

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

**FBI Car**

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





GTA IV

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

Oyunda ihanete uğramış bir adamı kontrol ediyorduk. Ölümle terk edilmişken polis tarafından yakalandı ve "8-Ball" adındaki bir suçluyla birlikte merkeze götürürlerken, bir dizi patlama sonucunda kurtularak özgür kalyordu. Kaçış mücadelelerini sonlanıyordu belki ama intikam mücadeleri yeni başlıyordu...

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

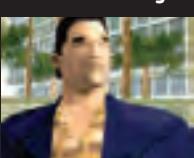
GTA III, bir türün başlangıcı oldu. Bu oyuna birelikte, ona benzeyen oyuncular var olmaya başlıtı, her oyuncu ondan parçalar taşıymaya başladı ve GTA, efsane olma yolundaki en büyük adımı atmış oldu.

Grand Theft Auto: Vice City

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

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

GTA: Vice City'de önemli karakterler



Sonny Forelli

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



Juan Garcia Cortez

Dokunulmazlığı bulunmasına rağmen o da birçok kirli işin arkasındadır. Nesli tükenmeye olan hayvanları yemeye seven Cortez, suç oranı yüksek her türlü işte bir şekilde varlığını göstermektedir.

Bunları biliyor muydunuz?

İlk GTA oyunu iptal edilebilirdi. O zamanlar DMA Design tarafından hazırlanan ve BGM Interactive'nin yayımlayacağı oyun, o kadar uzun süre içinde çalışmadan durdu ki BGM sonunda projeyi iptal etme kararını aldı.



Gerçekten de oyun böyledi. Çetelerin içine girdikçe, derinleri karıştırıkça pislikler ortaya çıkıyor ve "mafyatik" dünyanın aslında bir dedikodu kazanı olduğunu fark ediyoruk.

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

Grand Theft Auto: Advance

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

GTA III'ün zaman diliminde geçen oyunda Vinnie adındaki bir arkadaşımızın katillerine ulaşmak için Liberty City'nin altına üstüne getirmemiz gerekiyordu. Liberty City, GTA III'inden neredeyse üç kat büyülüklükte karşımıza çıkararak bizi şartıtmayı da başarmıştı.

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

Grand Theft Auto: San Andreas

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

Firat sayesinde benim şahsına ait bir San ▶



11 radyo istasyonu

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



GTA San Andreas

San Andreas'in gizli yüzü

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



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

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

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

Konu olarak, o zamana dek ortaya çıkan tüm GTA oyunlarından daha geniş bir senaryo söz konusuysa. Farklı çeteler, her çetenin birbirileye bağlantısı, karakterler, olaylar... Bunlardan öteye oynanış taki büyük yenilenmeydi. Artık gerçek anlamda her şeyi yapabiliyorduk. Yüzebiliyorduk, saçımızı kestirebiliyorduk, yemek yiyeceğimiz şişmanlıyorduk, yemeyip spor yapar, ağırlık kaldırırsak sağlam bir vücuduma sahip oluyorduk, bisiklete binebiliyorduk, kız arkadaşımızı olabiliyor ve onlarla buluşup vakit geçirebiliyorduk... San Andreas'ta yapabileceklerimizin sınır yoktu ve bu özgürlük, oyunu tamamlamanın, oyunda yüzlerce saat harcayabilememize olanak tanıyordu.

Rakamlarla GTA

130 milyon dolar

2003 yılında Rockstar'a açılan davalarda istenen tazminat miktarı.

1984

GTA: Vice City Stories'in konusunun geçtiği yıl.

70 milyon

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

Bunları biliyor muydunuz?

GTA'da polislerin takındığı agresif tutum aslında kazaya ortaya çıkmış. Programlama sırasında bir hatadan dolayı, suç işledikten sonra peşinize takılan polisler normalde siz takip edecekken, hatadan dolayı deli gibi davranışlara başlamış ve siz yoldan çıkarmak için enteresan hareketlere başvurma yoluna gitmiş. Oyunca büyük heyecan getiren bu durum, üstünde çalışılarak günümüzdeki halini almış.



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

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

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

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

PSP güçlü bir alet olmasına rağmen bir GTA oyununu çalıştıracak kadar iyi miydi, bunu Liberty City Stories'ın çıkışına kadar bilmiyorduk ve gördük ki olabiliyormuş. Liberty City'de hatırlı sayılır bir yer olan Don Salvatore Leone'nin işlerini yapan bir adam, Toni Cipriani'yi kontrol ediyorduk ve Liberty City'nin üç bölgesinde, Portland, Staunton Island ve Shoreside Vale'da birçok görevde çıktıktır. Oyunda geriye adım olarak düşünebilecek birçok şey vardı ama en sinir bozucusu yüzemiyor olmuşuzdu. Artı olarak oyunda dilediğimiz arabayı satabilmemiz ve hatta bunu yaparken müşteriye arabayı tanıtmak için biraz araba kullanmasını gösteriyor olmamız dikkat çekiyordu. Bir PSP oyunu olarak başarılı sayılabilen oyun, PS2 versiyonunu göz önünde bulundurduğumuzda pek de anlamlı değildi maalesef.

Grand Theft Auto: Vice City Stories

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

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

Grand Theft Auto IV

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



GTA IV - Multiplayer

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

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

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

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

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



Bunları biliyor muydunuz?

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

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

Grand Theft Auto: Chinatown Wars

PSP'nin en iyi GTA oyununu hala satın almamışsanız, şuan çıkış ve bu oyunu alın; Chinatown Wars, görüp görebileceğiniz en iyi GTA oyunlarının bir tanesi cunkü...

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

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

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

Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City

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

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

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

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

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



Bunları biliyor muydunuz?

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

(267)-555-0100

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

3.5 yıl

GTA IV'ün yapım süresi.

Rockstar Oyunları

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

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



Max Payne 2



Bully

Max Payne'den Manhunt'a

Konuya Max Payne ile başlamak istiyorum. Zamanında herkesin büyük beğeniyle oynadığı bu sağlam aksiyon oyunu, suratı ekmişim kahramanımız Max'in intikam mücadeleşini konu alıyordu ve "Bullet Time" yavaş çekim özelliğine ek olarak senaryosuya da herkesi hayran yapmıştır. Ardından ikinci oyun piyasaya çıktı, yine aynı heyecanla oyunun üstüne atladık. Daha da fazla psikolojik öğeler içeren oyunun üçüncüsünü bekliyor olmamız büyük bir hatayı; çünkü Rockstar, üçüncü oyunu yakın zamanda piyasaya sürmeye düşünmüyordu ve şuna bile oyunun ne zaman çıkışacağı konusu mualıkta. (En azından açıklandı.)

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

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

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

Okul sıraları

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

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

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

Oni

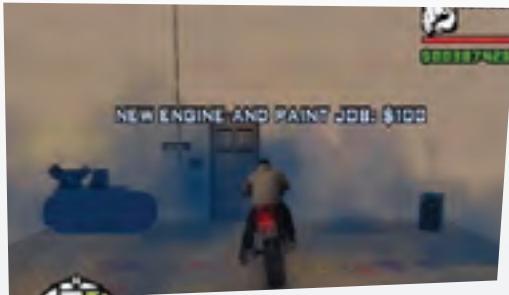
Onca Rockstar oyununun her birini, birbirine bir yerden benzetebilecek olsak da Oni'yi hiçbir yere koyamadığımız gün gibi ortada. Anime esintili bu oyunda mavi saçlı bir kızın son derece garip hareketler ve silahlardan kullanarak anime'lerden fırlayan birçok düşmanla karşılaşmasını görmüştük. Rockstar'ın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



Red Dead Redemption

GTA Efsaneleri

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



Gizli "Pay 'n' Spray Shop"

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



Gant Köprüsü

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

Los Santos Plaza

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

Rakipsiz

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



L.A. Noire kazanmak ister misiniz?

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

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



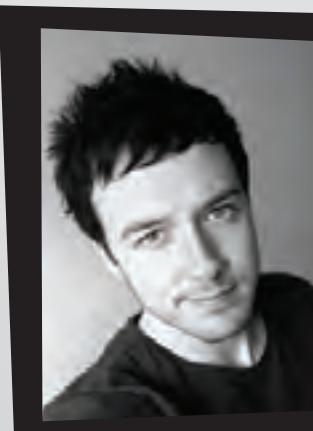
True Grime

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



Zero's RC Shop

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



Patrick Brown kimdir?

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

GTA Benzerleri

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

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



Driver

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

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

Just Cause

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

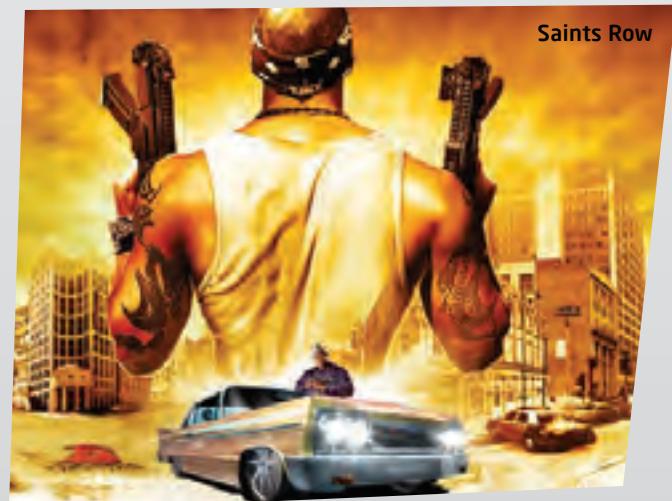


Just Cause

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

Saints Row

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



Saints Row



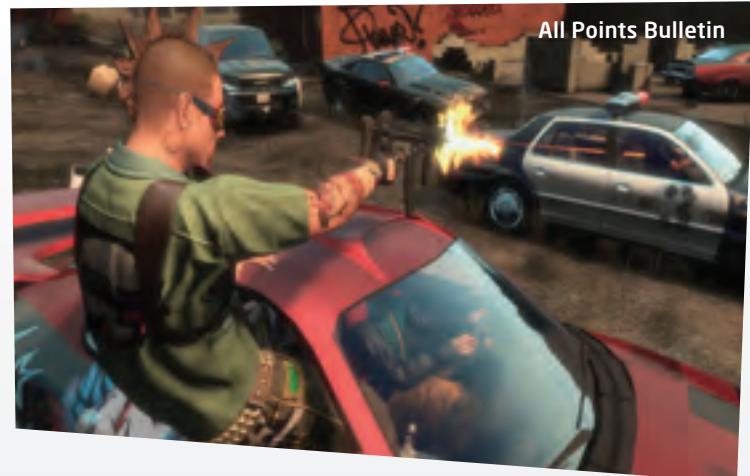
Mafia

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

Mafia

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

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



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

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

All Points Bulletin

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



Süper kahramanlar

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

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

grand theft auto V

Tahminler, söylentiler, göstergeler...

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

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

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

Rush

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

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

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

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

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





Büyük delil

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

İş ilanları

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

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

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

GTATürk'ün Yorumu

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

RESCUE ME TV	Stunt Performer - High Stunt	Stunt Performer - Mitchel Shultz	Stunt Coordinator - John Christopher
SHADOW CHASE TV	Stunt Double - Berlin (3 episodes)	Stunt Double - Michael Cerny-Wise	Stunt Coordinator - Mammy Silverio
FRINGE TV	Stunt Double - Michael Cerny-Wise	Stunt Double - Zach Galifianakis	Stunt Coordinator - Anthony Veneczel
SORRY IN PHILADELPHIA TV	Stunt Double - Zach Galifianakis	Stunt Double - High Ledge Walk	Stunt Coordinator - Mammy Silverio
BORED TO DEATH TV	Stunt Driver	Stunt Double - Michael Cerny-Wise	Stunt Coordinator - Mammy Silverio
LIFE ON MARS TV	Stunts & Double (4 episodes)	Stunt Performer - Under S. (3 episodes)	Stunt Coordinator - Mammy Silverio
FIVE MINUTES IS FOREVER	Stunt Performer - Under S. (3 episodes)	Stunt Performer - Climax	Stunt Coordinator - Jimmy Akers III
STAKK LANDS Available	Stunt Performer - Climax	Stunt Driver	Stunt Coordinator - Jason Gaskins
UGLY BETTY TV	Stunt Driver	Motion Capture Stunt Performer	Stunt Coordinator - Mammy Silverio
DINE LIFE TO LIVE TV	Motion Capture Stunt Performer	Motion Capture Stunt Performer	Stunt Coordinator - Nick Sandoe
CHARMED TV	Motion Capture Stunt Performer	Motion Capture Stunt Performer	Stunt Coordinator - Mammy Silverio
THE COMPANY TV	Motion Capture (Stunt Performer)	Motion Capture (Stunt Performer)	Stunt Coordinator - Mammy Silverio
TOP STORY 3 live performance	Motion Capture (Stunt Performer)	Motion Capture Stunt Performer	Stunt Coordinator - Mammy Silverio
IMAGINARY HEROES Feature	Motion Capture Stunt Performer	Motion Capture Stunt Performer	Stunt Coordinator - Jeff Ward
EMPIRE Feature	Motion Capture Stunt Performer	Motion Capture Stunt Performer	Stunt Coordinator - Mammy Silverio
MARVEL 2 video game	Motion Capture Stunt Performer	Motion Capture Stunt Performer	Rockstar Games
RADICAL symmetrical	Motion Capture Stunt Performer	Motion Capture Stunt Performer	Rockstar Games
MAX PAYNE 3 video game	Motion Capture Stunt Performer	Motion Capture Stunt Performer	VisionHQ
GRAND THEFT AUTO V video game	Motion Capture Stunt Performer	Motion Capture Stunt Performer	Ulongate Home Entertainment
RED DEAD REDEMPTION video game	Motion Capture Stunt Performer	Motion Capture Stunt Performer	The Weinstein Co. / Dragon Dynasty
L.A. NOIRE video game	Motion Capture Stunt Performer	Motion Capture Stunt Performer	
SAINTS ROW 2 video game	Motion Capture Stunt Performer	Motion Capture Stunt Performer	
TOKO Feature	Writer, Director, Producer	Writer, Director, Producer	
PENION MAULI Skirt Film	Writer, Director, Producer	Writer, Director, Producer	

Rockstar'ın birçok oyununda görev alan Declan Mulvey, CV'sinde GTA V için dublörlik yaptığına yazdı fakat daha sonra bunun bir yazım yanlışlığını söyleyerek, bu girişti GTA IV olarak değiştirdi.

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

Analistlerin yorumu

Oyun sektörünün uzman isimlerinden gelen yorumlara geldi sıra. Cowen & Company'den Doug Creutz, Take-Two'nun önumüzdeki finansal yılina bakıldığından ki Mart 2012'ye kadarki dönemi kapsıyor, yeni bir Rockstar oyununun piyasaya çıkmayacağını söylüyor. Bunun GTA V'in yapım aşamasında olup olmamasıyla bir ilgisi olmadığını belirtken Creutz, bahsi geçen finansal yılda Take-Two'nun BioShock Infinite veya X-COM gibi oyunları yayımlayabileceğini sözlerine ekliyor. M2 Research'ten Billy Pidgeon da Doug Creutz gibi düşündür. Yeni GTA oyununun en iyi ihtimalle 2012'nin dördüncü çeyreğinde piyasaya çıkacağını belirtiyor. Pidgeon'a göre bu yılki E3'te oyunun kısa da olsa bir fragmanının yayımlanması olasılıklar dahilinde. ▶

THE DAILY LIST™

Monday November 22, 2010

Clouds: 0% Sun: 100% High Temp: 38F Wind: ENE at 3 ft/s Impf: Sharp: 6.45 - Starlet: 4.32

CYNIBALTA
KITCHEN PRODUCT DRIV (Updated)
SWEET ROMANCE
SL BARBERS (THE BARBER) (BD release)
VERTUALLY ME!
DINE LIFE TO LIVE (Barten - NY ONLY)
THE BERENSTAIN BEARS
THE CONGRESS (Four Additional Roles)
OSM VIDEO
GOOD MATCH (Regional Release)
RUSH (Additional Characters)
RAGZ (NY release)
WHAT WE'RE UP AGAINST (World Premiere)

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

Casting ID: 6002

Date: 2011-03-28
Type: Actor/Actress
Location: Nürnberg

This Listing Requires:
• A Photo Please

PROJECT DESCRIPTION:
PRIVATE

CHARACTERS

MATTHEW
(18-25 Male United States)
A liberal young man who believes in a socialist style of government. Is interested in America.

JOSE
(30-40 Male United States)
A white trash man who thinks that technology is a waste except for violence.

JAMES PEDAESTON
(18-25 Male United States)
An armless man who just got released from an Indonesian prison.

SAMANTHA
(20-25 Female United States)
A young female concerned with sex games, always thinking of sex. A Polyamorous person.

ANTHONY
(18-25 Male United States)
A young, fast-talking boy trying to find his place in society and make it.

PRIVATE

Production Company: Casting Director
Phone Number: Not Applicable
Email Address: Not Applicable
Compensation: Unpaid

TAKE 2:
Private
Not Applicable
Not Applicable
Unpaid

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

► Genel tahminler

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

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

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

- Yakın döşede daha fazla önem verilecek ve buna bağlı olarak elektrik silahı, polis copu, beyzbol sopası ve müştəgi silahlara kullanabileceğiz.

- Bir görevde, bir mahallede ortağımızı arayacağız. - Sivillere kelepçe takabilecek ve onları tutuklayabileceğiz. - Polis motosikletleri, arabaları ve helikopterleri kullanımımızda olacak fakat bunları kullanmak için San Andreas'taki gibi birtakım testlerden geçmemiz gerekecek.

- Sayfiye yerlerinde hayvanlar ortalıkta dolasıyor olacak.

- Çetelerin kontrolünde olan bölgeler geri dönecek fakat San Andreas'taki gibi, bu bölgelerin kontrolü için savaş vermeyeceğiz.

- Taksiler de geri dönecek ve dilersek bunları, suçluları takip etmek için de kullanabileceğiz.

- Ordu oyunda yer edinecek ve dolayısıyla bir tanka da binebileceğiz.

- Oyun içerisinde yer almayan fakat ara sahnelerde yer alan bir kadın polis memuru olacak.

- Diğer GTA oyularına kıyasla çok daha geniş bir kıyafet seçeneklerini olacak.

- Tam donanımlı bir askeri helikopterle aksiyon dozajı çok yüksek bir görevde çıkalabileceğiz.

- Marijuana satıcısı bir adamı konu alan bir görevde bulunacağız ve bu görevde onun yanında mı olacağıma, onu hapse mi göndereceğimize biz karar vereceğiz. ■



Ocak 2012

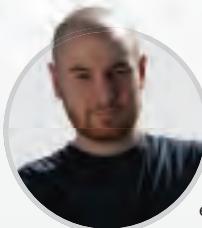
Oyun satan sitelerin hatalar yapmasına alıştığımız. Mesela Gamesseek adındaki oyun sitesinde Diablo III'ün çıkış için Şubat 2011 gösteriliyordu. Bunun gerçek olmasına imkan olmadığını bildiğimiz için dikkate bile almadık fakat GameStop'un Almanya versiyonunun listedeki oyuna kayıtsız kalmamız pek mümkün değildi.

GameStop.de geçtiğimiz aylarda GTA VI "çıkacak oyunlar" listesine ekledi. Çıkış tarihi olarak da 15 Ocak 2012yi verince elbette ki ufak çaplı bir sarsıntı geçirdik oturduğumuz yerde. Oyunun PS3 ve Xbox 360 için piyasada olacağını belirtiyordu firma fakat bu liste, bir süre sonra tamamıyla ortadan kaldırıldı. Zaten Ocak 2012 tarihi iyimser bir tahmindir. Yine de hata midir, yoksa yine işin içinde Rockstar'ın parmağı var midir, buna yanıt vermek biraz güç.





LEVEL Editörlerinin Yorumları



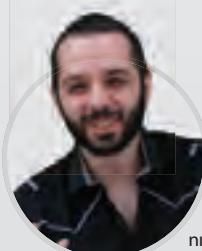
Fırat Akyıldız

Beklentiler

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

Tahminler

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



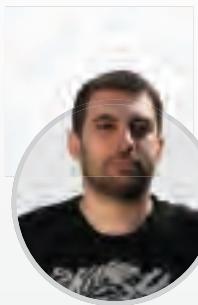
Tuna Sentuna

Beklentiler

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

Tahminler

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



Şefik Akkoç

Beklentiler

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

Tahminler

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



Ahmet Özdemir

Beklentiler

Şehirdeki yapay zekâlı sivil vatandaşların yerine gerçek oyuncuların yer almaları hoş bir yenilik olabilir. Ayrıca GTA V'in Vice City'deki grafikler gibi daha pastel renklerde olmasını tercih ederim.

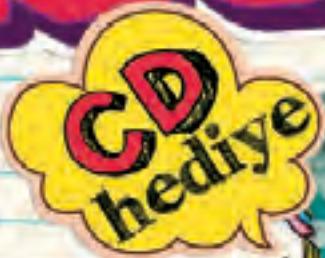
San Andreas'ta renkler daha donuk olduğunu için Vice City'nin grafiklerini ve Tommy Vercetti karakterini daha çok sevmiyorum. Ayrıca GTA V'te tıpkı Scarface oyundan gibi bölge çeteleri olabilir. San Andreas'ta olduğu gibi "fast food" yaşadığımda şişmanlama ve spor salonuna gittiğimde zayıflayıp forma girme olayı muhakkak olmalı. Zaten GTA IV'te benim gözüme çarpan en büyük handikap, karakterimi özgürce şekillendiremem olumuşuzdu. GTA V'e RPG unsurları koyabilirler ama lütfen karakterimiz MMO oyunlarındaki gibi level atlasın.

Tahminler

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

blue Jean

LOFT
BLUE JEAN
MUZIK YARISMASI
FINALISTLERİ CD'Sİ
+ 20 POSTER
MAYIS SAYISINDA...



Yarışma
Yarışması
Finalistleri



20 poster

LINCH PARK • ROBERT PATTINSON
MÜZİCİ CHRIS • JARED LETO
ADAM LAMBERT • PINK KİLVİ
CHORD OVERSTREET • BLIND GUARDIAN
HY YEMAZ (MANAV) • İBRAHİM
DİRİĞELEN (MOON EIGHTERS)
KAYBİDEMLER (KALUBU) • ATIE
NURİEL, EMİLYLE HAYRİ,
PİANOKİR • JAKED (RADİYÜKÜ)
KOCABAŞCA • NINA DOSEV
SEKSİNDİR • SELMA GÖRMEZ



İnceleme

Hangi kapıdan çıkacaktık?

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

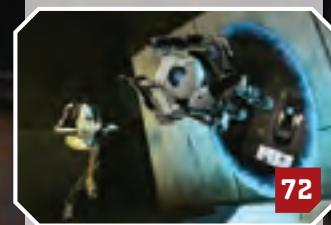
aşkınu her seferinde dışa vuran Ayça da GLaDOS'a kavuşur kavuşmaz dünyaya iletişimini kesti. Peki Portal'ın etkisinden kendini kurtaranlar ne yaptı bu ay? Bakalım.



66

SOCOM: Special Forces

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



72

Portal 2

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



80

MotorStorm Apocalypse

Yarış oyuncuları arasında kendi kitesini yaratmayı başaran MotorStorm, bir kez daha PlayStation 3 sahiplerinin karşısında.

Puanlama Sistemi

Kötü oyuncuları ne kadar aşağılıyorsak iğinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdığımız ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdığımız ödül

Mortal Kombat

68

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

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

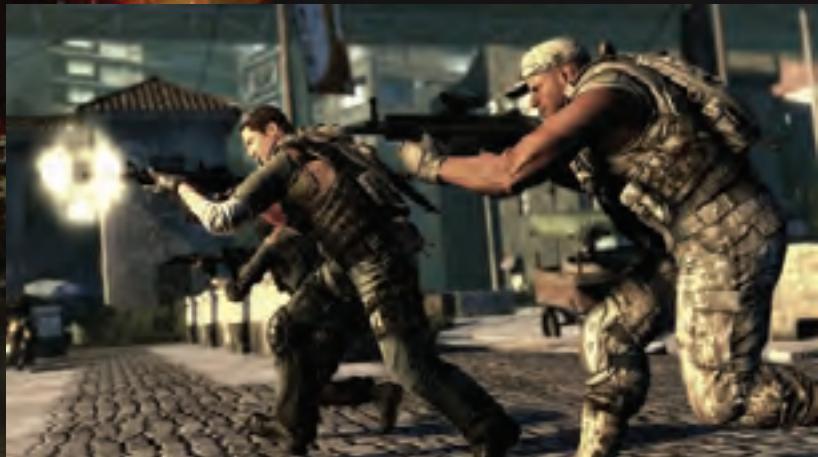
SOCOM: Special Forces

Özel güçler yine operasyonda!

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

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

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



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

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



Alternatif

ArmA II (7,9)

MAG (9,0)

Operation Flashpoint: Red River (7,1)



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



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

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

görevler de mevcut...

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

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

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

Ayaç Zaman

SOCOM: Special Forces

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

6,6





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



Mortal Kombat

Biraz kan, çok az da vahşet



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

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

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

Mortal Kombat, size nasıl söyleyeyim, bu defaambaşa olmuş. Oynanış veya hikaye açısından değil, içerdeği vahşet seviyesinden ötürü.

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

Shao Khan'ın hegemonyası

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

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

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

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

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



**Alternatif**

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

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

Tekmeni tutarım!

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

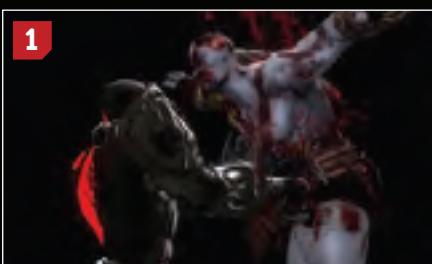
Kulağa kötü gelmiş olabilir ama bu anlattıklarım aslında hiç de kötü bir şey değil; sadece Mortal Kombat'ın kendi kurallarının olduğunu gösteriyor. MK'in kombolarını ve hareketlerini ezberlemek eskiden beri zor olmuştur ve bu oyunda

God of War

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

The Blade of Olympus

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



■ Kratos rakibine önce Blades of Exile bıçaklarını saphıyor.



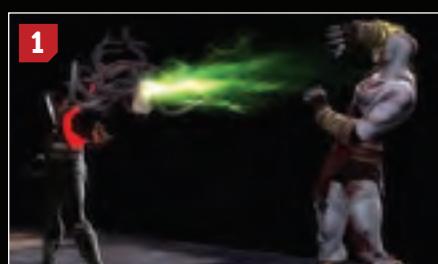
■ Ardından Blade of Olympus adındaki kılıçla onu ikiye böülüyor.



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

The Medusa Gaze

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



■ Medusa kafasını tanıyzısunuz; hani düşmanları dondurmak için kullanılan...



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



■ Fatality yazılı ekranда belirirken, bu uyduruk Fatality'den ötürü NetherRealm'a teşekkürlerimizi sunuyoruz.



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

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

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

Çık çıک bitmedi

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

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

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



tanesinde ekranın hiçbir şey göremiyor ve daha ilginç olan birinde Stryker ile zombie avına çıkıyorsunuz. Katların her birinde, siz farklı ve birbirinden zor mücadeleler bekliyor, haberiniz olsun.

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

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

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

■ Tuna Şentuna

Mortal Kombat

- + Eski ve güzel oynanış, mükemmel Fatality'ler, eski ve tanık yüzler
- Shao Khan sinir bozucu, karakterlerin dengesizliği bazen asap bozabiliyor

8,4



Baraka hala oyuncunun en iyi karakterlerinden bir tanesi.



Mini oyunlar

Oyunda üç tane mini oyun bulunuyor: Test Your Might, Test Your Strike ve Test Your Sight. İlkini daha önceki MK'larda görmüştük; tuşa hızla basarak gücümüzü dolduruyor ve önmüzdeki objeyi parçalıyoruz. Test Your Strike'da yine tuşlara basıyoruz ama belirli bir noktayı geçmemeye özen gösteriyoruz. Test Your Sight'taysa taşıın hangi bardağın altında olduğunu bulmaya çalışıyoruz.



PORTAL 2
Yapım **Valve Software**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **FPS/ Puzzle**
Platform **PC, PS3, Xbox 360, Mac**
Web www.thinkwithportals.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



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



Portal 2



Huge Success!

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

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

panyası ve stratejik adımlara imza attılar ki sormayı. Sormanız gereklidir de yok aslında zaten, son bir yıldır Portal 2 cephesinde yaşananları, dağıtımları üstlenen Electronic Arts da sağ olsun ki duymayan kalmadı. Konsollar için çıkacağrı da söylenenince ortalık bayram yerine döndü ve herkes gün saymaya başladı. (Ben duvarlara çıkış attım, saymak ne kelime!)

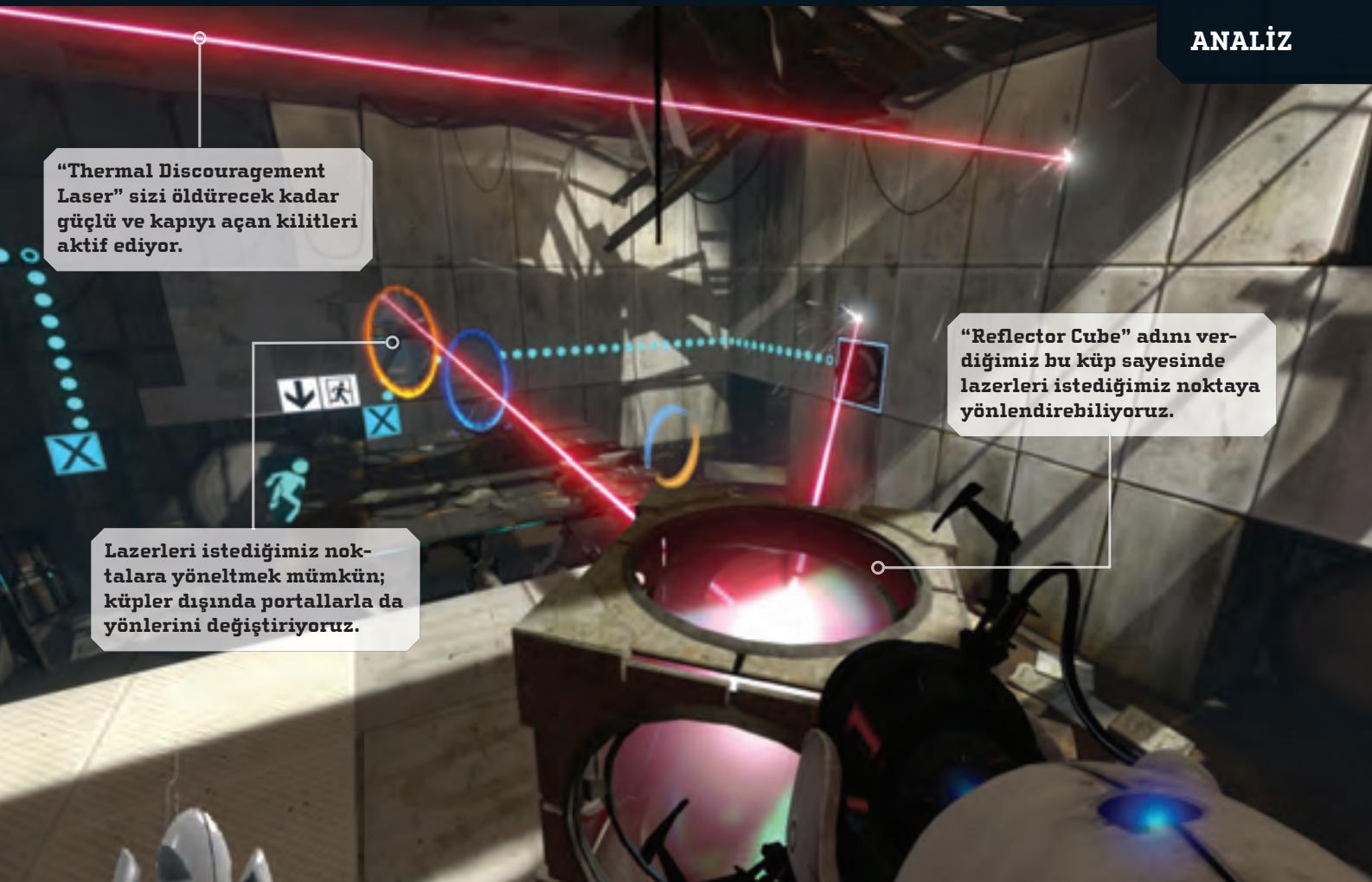
Bu başarının arkasında, her ne kadar ummadıkları bir başarı da olsa öyle dahice detaylar bulunuyor ki Portal'ın sevilmesinin sebebi bu olsa gerek. Bana mı öyle geliyor, bilmiyorum ama sanki yıllar geçtikçe zamanımız zorlayan oyunların sayısı gitgide azalıyor gibi. Portal, 2007'de piyasaya çıktılarında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

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

Want You Gone!

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





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

“Reflector Cube” adını verdigimiz bu küp sayesinde lazerleri istediğimiz noktaya yönlendiriliyoruz.

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

Dostlukla düşmanlık arasındaki ince çizgi

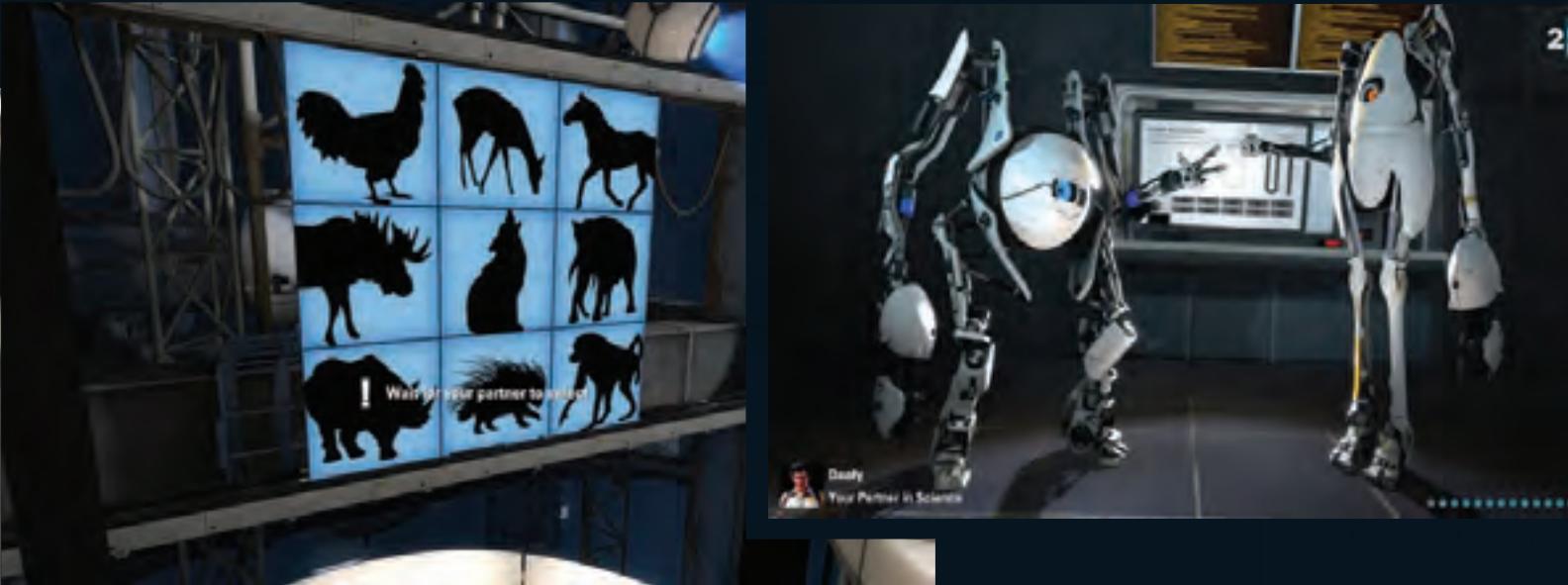
İnsanlığın Aperture Science Labs'te test olarak kullanıldığı bir dönemde, Aperture Science CEO'su Cave Johnson, Chell'i de deney aracı olarak kullanıp o steril laboratuvarında stoklamıştır. Stoklanan çoğu insan- dan farklı olarak Chell'in dayanıklılığı daha fazlaydı. GLaDOS (Generic Lifeform and Disk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

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

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

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





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

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

Long Fall Boots

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

olmadı; biraz kırılgın, biraz da kızgınlıktır. Wheatley'nin ortadan kaybolmasıyla laboratuarın çeşitli ortamlarında, bu kez GLaDOS rehberliğinde Portal 2'nin zorlu yollarına başlıyoruz. Detaylar, detaylar, detaylar... Yüzümüzü güdüren detaylar—bir de GLaDOS'un pestili çıkmış Aperture Science'i tamir etme sürecinde yaptığı çalışmalar. Duvarlardaki delikleri kapamaya yaranan robotik plakalar, Chell'i gördüğü anda kırıdamaya başlıyor ve duvar halini alıyor. Geçişleri tamir etmek için koyduğu devasa camlara bulmacaları çözmeye çalışırken aşamamız gereken engeller olarak karşımıza çıkıyor.

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

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





Once Repulsion Gel'i fişkiriyor, sonra Cube'ü yerleştiriyoruz. Bunu 15 kere deniyoruz, kapı yine açılmıyor!

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

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

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

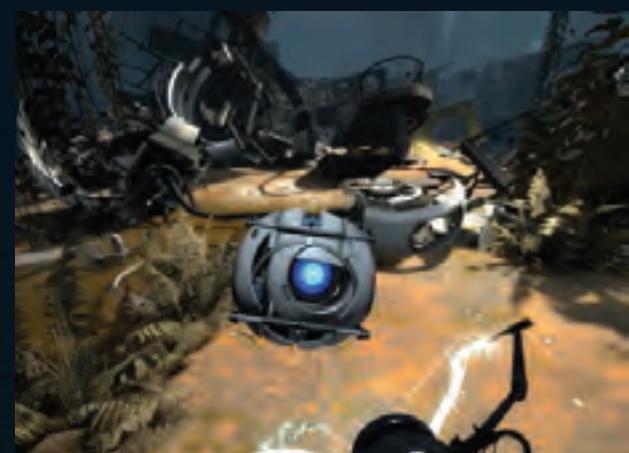


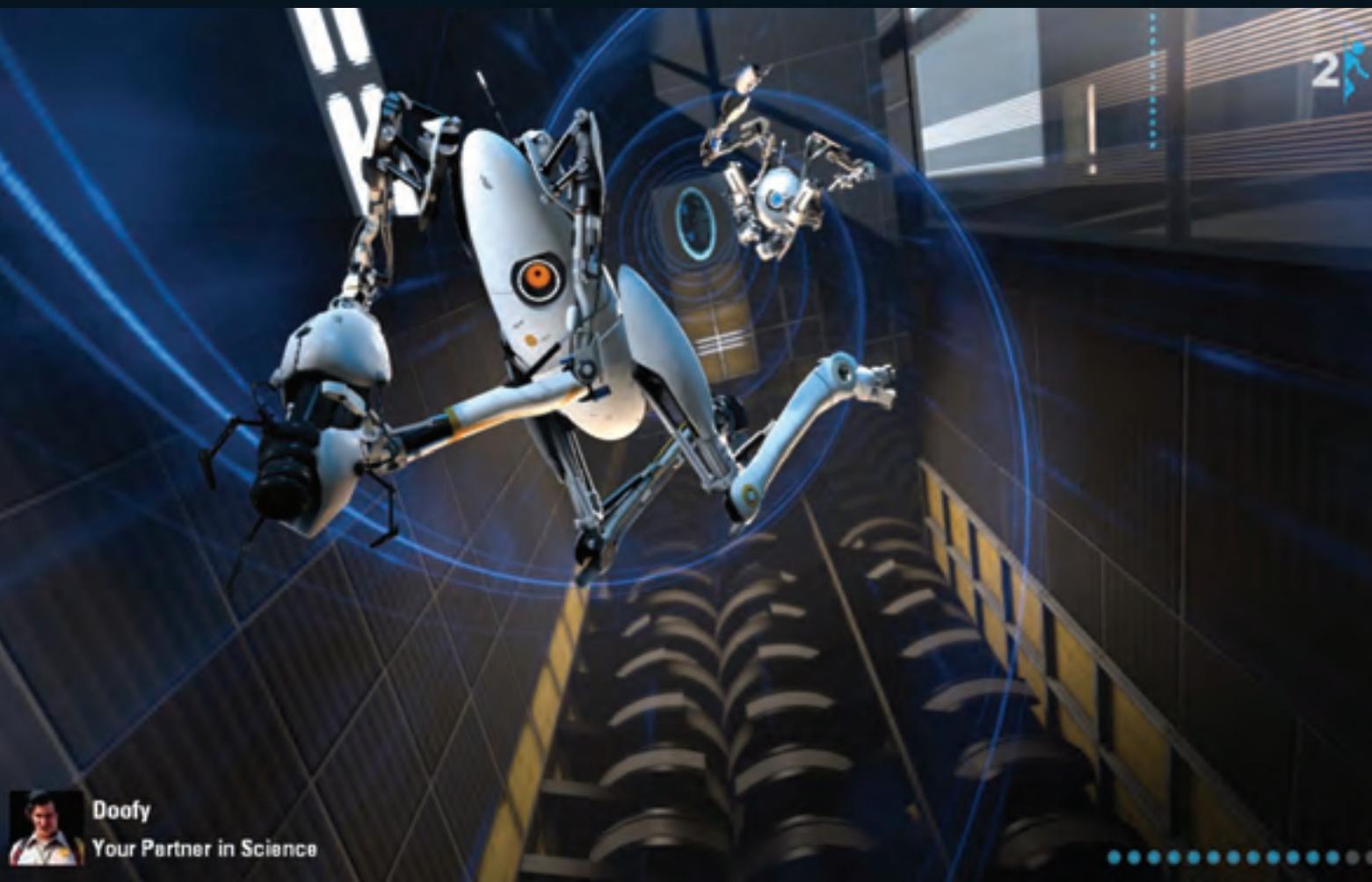
Bulmacaların çözüm yolunu asla bulamayacağınızı düşündüğünüz an, jetonunuz düşüyor anında. Zihinsel olarak yorulmanız garanti ama GLaDOS'un replikleri ve senaryonun akışı ile oyunun başından kalkmak istemiyorsunuz. Oyunun yazarları Erik Wolpaw ve Chet Faliszek, "Keşke filmi veya dizisi olsa..." dediğinden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

Beklenen ikili!

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

Atlas ve P-Body için de birkaç cümle de hazırladım, hemen söyleyeyim. Yani GLaDOS'u da alınsınlar, bu üçünden komedi





Doofy

Your Partner in Science

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

Aperture Science Labs gururla sundu!

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

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

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

Hiçbir detay vermemeye çalışarak bu yazıyı yazmak zordu, yapımda ve yanında emeği geçen Valve' e teşekkür etmem gereklidir. Bunca zamandan sonra da kendimi büyük bir boşlukta hissediyorum sevgili okuyucu, şimdi hangi oyunu böyle bekleyeceğim ben? [Ayça Zaman](#)

Portal 2

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

9,5





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

Assassin's Creed: Brotherhood

Biraderler kumpanyası PC'de!

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

Çok uzun bir zaman önce

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

Pek tabii ki bu yenilik öylesine konulmamış. İlk olarak yaptığımız çetemiz bize anında yardım edebiliyor. Pek etrafta gözükmüyorlar ama istediğimiz anda, tek tuşla kendilerini yardımımıza çağrılabiliyoruz. Globalleştiğimiz andan itibarense uzaklıklardaki ekiplerimize hedef söyleyip kılımımızı bile kıpırdatmadan para kazanabiliyoruz.

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

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

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

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

Bir kiremitin hikayesi

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

■ Ertuğrul Süngü

Assassin's Creed: Brotherhood

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

8,0



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



Alternatif

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



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



Ghostbusters: Sanctum of Slime

Bir hayalete bakıp çıkacaktım

Daha bundan bir yıl önce..." diye girecektim yaziya ama bir kontrol ettim ve inanamadım, hala da inanamıyorum. Yahu, o yıllar sonra bizi çocukluğumuza götürüren Ghostbusters: The Video Game'in piyasaya sürülmesinin üzerinden nasıl olur da iki yıl geçer? Tamam, zaman hızla akıp geçiyor ama bu kadarı da fazla yahu! İki koca yıl, arada Call of Duty: Modern Warfare 2 çıktı, Battlefield: Bad Company 2 çıktı, Call of Duty: Black Ops çıktı.. Kelimeleri sıraladıkça, örnekleri saydıka daha da tuhaf geliyor durum. Üstelik bu durumda daha da tuhaftırın, garipleştiğen, biraz da ürkütücü hale getiren bir sebep daha var şimdi karşımıda: Sanctum of Slime!

Sevgilim oyunumuz, yılların tecrübe Hayalet Av-
cılar ekibiyle vedalasmamız ve dört yeni caylakla New

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

rede sırrarak kabusumuz haline dönüyor. Oyunun tek kişilik modu, kısa sürede kendini tekrar ediyor ve sıkıcı hale geliyor. Peki, multiplayer modu var, ona gelçelim ama konsol versiyonlarının aksine PC'de online desteği yok! Eh, bu kadarı bile oyuna "vasat" damgası yapıştırmak için yeterli. Şans verilmeli mi? Ciddi bir Havalet Avıları havranıysanız, belki **Sefik Akkoc**

Ghostbusters: Sanctum of Slime

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

5,0

Call of Duty: Black Ops - First Strike

Yeni haritalar, uzun qeceler...

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

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

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

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



MotorStorm Apocalypse

Bina üstünüze yıkılmadan...

Bu ay ne yarıstim, ne yarıstim... Need for Speed: Hot Pursuit'i elimden bırakmadım. Mevzu polis rolünü almak olunca problem yaşamadım ama kaçarken sürekli tosladım bir yerlere; bu kadar kötü kaçılmaz. Hot Pursuit, online ortamda oynanabilecek en iyi yarış oyunlarından bir tanesiymi benim için ama MotorStorm'un gelişyle birlikte... MotorStorm'a geçtim diyecektim ama PSN'in çok kişiyle birlikte MotorStorm zevkimi de yok oldu gitti. Şu yazısı yazdığım sırıldarda hala devam eden, büyük çıktıktan önce bile MotorStorm'u düzgün oynamak mümkün değildi sunucu problemleri yüzünden. O yüzden de Hot Pursuit oynamaya devam ettim; hem de hiç korkmadan, usanmadan...

Büyük felaket

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

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

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

Egzotiklerden, iki tekerlilere...

Tam 13 araç sınıfı bulunuyor oyuncumuzda. ATV'ler,



Alternatif

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

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

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

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

Engel, engel üstüne

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

Eh, şehir darmadağın olduğuna göre bizi, devam eden felaketler de bekliyor demektir. Diyalim ki son sırat gidiyoruz. Basmışız gaza, önmüzdé de kimse yok. Gidiyoruz, gidiyoruz ve büyük bir gürültüyle, bir bina önmüze düşüyor. Haydi bakalım... Bunun gibi felaketlerin sınırı yok oyunda. Büyüük bir aaklılığı geçiyoruz mesela uçak, tam yere ineceğiz, kafamızı bir inşaat malzemesi düşüyor, yamulup kalyoruz.

İşin güzeli şu ki yarışırken, rakiplerimiz de bize sorun çıkarıyor. Üstümüze sürüyorlar, önmüze geçiyorlar.

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

Dört

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

Online ortamdaya bu yarış modlarının yanında, her yarışta bize kolaylıklar sağlayan perk'leri de beraberimizde taşıyoruz. Motorun daha hızlı soğuması, araçlara carpitığımızda daha çok etki göstermesi gibi özellikler sağlayan perk'lerle yarışlarda yeteneğimize katkı sağlayabiliyoruz. Her yarış sonrasında kazandığımız puanlar, oyundaki birçok aracı ve özellikle açmakta kullanılan bir çok yeni FPS'de olduğu gibi...

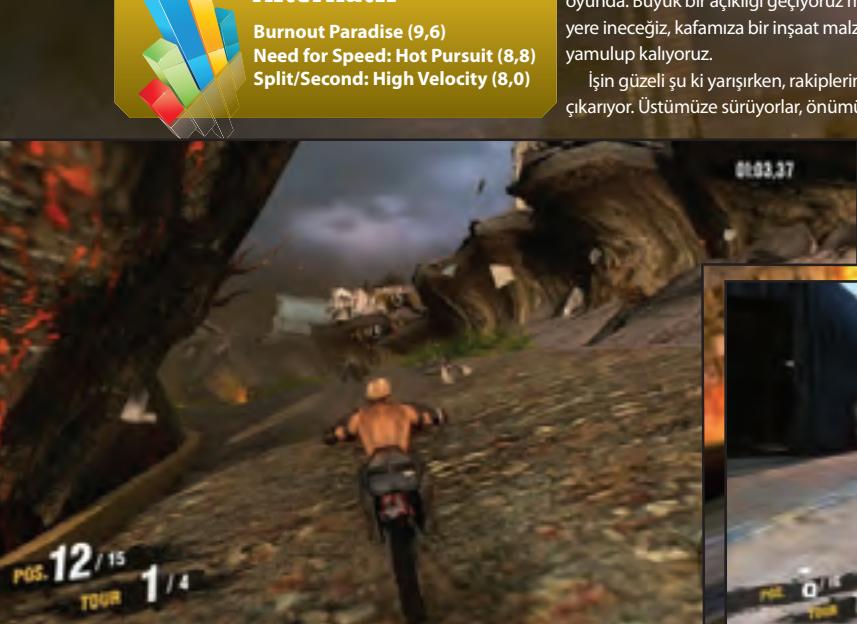
MotorStorm'un peşinden koşmanız gerekiyor mı, emin değilim. Biraz NFS, biraz Split/Second, biraz Burnout... Oyun orijinal olduğunu düşünürken bir şeylerin karışımı olmuş ve ancak yarış oyunu eksiksliği çekenlere hizmet edecek bir yapıya bürünmüş. Ben izinizle Hot Pursuit'e devam edeceğim; Apocalypse'i seçip seçmemek size kalmış... ■ Tuna SENTUNA

MotorStorm Apocalypse

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

7,2

▣ Aynı sınıftaki araçların birbirine karşı mücadeleinden kimin sağ çıkışacağı pek tahmin edilemiyor.





Yapım Evolution Studios

Dağıtım Sony

Tür Yarış

Platform PS3

Web www.motorstorm.com

Türkiye Dağıtıcısı Sony





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



Operation Flashpoint: Red River

Bu sefer Tacikistan...

Geçtiğimiz ay siz sevgili taktik FPS severler için Operation Flashpoint: Red River'ın (RR) elime geçen ilk versiyonunu test ettim ve altından girip üstünden çıktım. Fakat elime geçen ilk versiyon malumunuz, tamamlanmış bir oyun olmadığı gibi, özellikle yapay zeka konusunda birçok sorun içeriyor gibiydi. Ben taktik FPS'lerde ilk olarak nedense yapay zekaya odaklanan bir oyuncuyum, öteki türlü silah istediği kadar gerçekçi ateş etmiş olsun, karakterler istediği kadar gerçekçi tepkiler versin, hiçbirisi umuruma olmaz. Bakalım tamamlanmış son model haliyle biz taktik FPS severlere ne gibi yenilikler sunuyor RR...

Gerçeğin ötesinde

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

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

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

RR boyunca oynayacağınız bölümler genelde çöl atmosferinde ve açık arazide geçiyor. Hal böyle olunca sık sık bir oraya, bir buraya koşmak gerektiği gibi aynı zamanda düşman ateşini iyi görebilen gözler lazımdır. Fakat oyunun kullandığı seslendirme ve efektlere sayesinde, iyi bir ses sistemiyle tipki gerçek hayatı gibi ateşin ne yönden geldiğini iyi kötü anlayabiliyoruz. Silah seslerinin birçoğu gerçekten alınmış gibi ama müzikler (Veya müziksizlikler...) bazen insanı fazlaıyla boşlukta bırakabiliyor. Ses konusundaki bir diğer önemli noktaya karakterlerin sürekli konuşuyor ve bizi oyunun atmosferine çekiyor olmaları. Ayrıca takım kaptanımızdan düzenli olarak ne yapacağımızı açıkça belirten komutlar geliyor. Atmosfer demişken RR beni hakikaten çöldenmiş gibi hissetti. Bunun başlıca sebebiye şüphesiz ki kullanılan ışıklardırmaların harika oluşu. Bazı güneş öyle bir açıdan geliyor ki insan resmen öünü göremiyor. (Hani



Alternatif

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



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

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

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

Ölmesem daha iyidi tabii ki...

Anlayacağınız bir güzel fikir daha cope gitmiş. En azından oyun severlerin büyük bir çoğunluğu böyle düşününecektir. Ben yine de dişimi sıktı oyunu oynadım. Özellikle yukarıda yazdığım sorunları görmezden gelebilirseniz, bu oyunu garip bir şekilde ve zevkle oynayabilirsiniz. Fakat RR halen fazlaıyla sorunlu bir oyun, umarım zamanda bütün bu sorunlar birkaç yamaya düzeltilebilir.

■ Ertuğrul Süngü

Operation Flashpoint: Red River
+ Ender rastlanan oyun yapısı, gerçekçilik, oyuncuya içine çekmesi
- Yapay zeka sorunları, devam eden grafik sorunları

7,1

İKİNCİ GÖRÜŞ

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



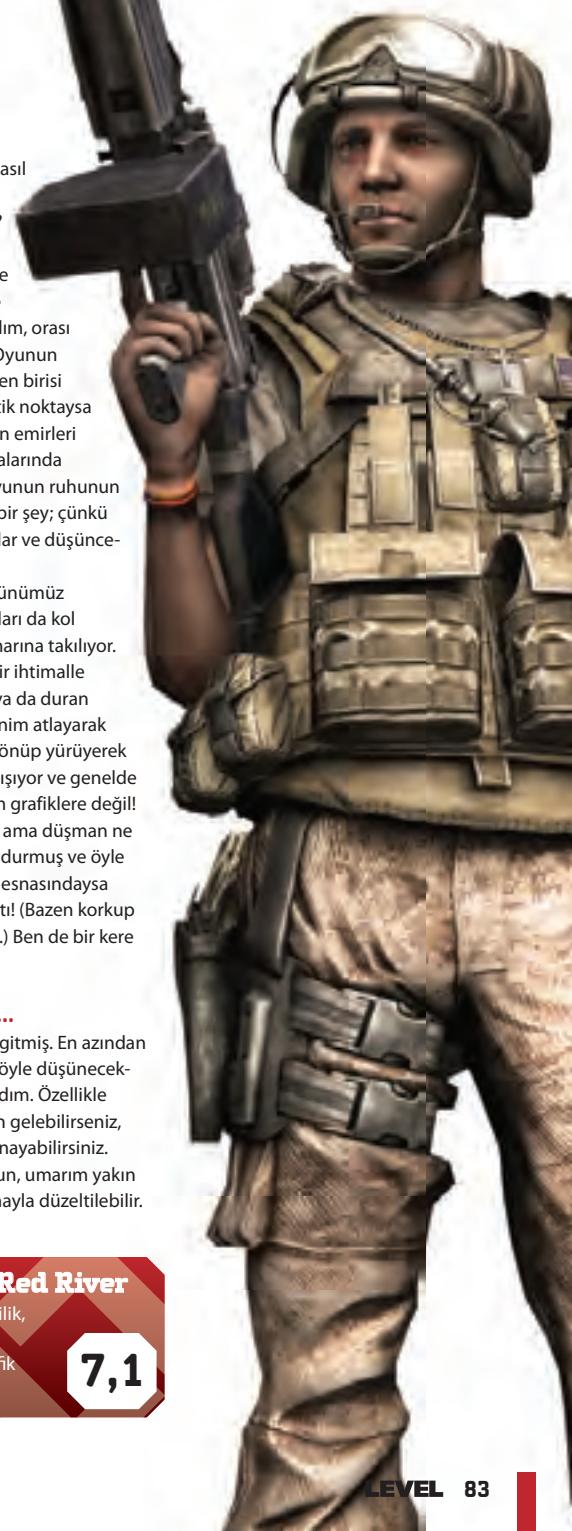
Şefik

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

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

Lady Gaga

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





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



LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game

Bazı şeyler asla yok olmaz...

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

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

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

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

yeni olaylar da mevcut. Serinin diğer oyunlarındaki sınırlı bozucu rutin noktalar da elden geçirilmiş ve ortaya gerçekten leziz mi leziz bir oyun olmuş. Şimdiye kadar LEGO serisinden bİhaber kaldığınız, bence bu eğlence hezeyenıyla tanışmanın tam sırası. Merak etmeyin, pişman olmayacaksınız.

■ Ertekin Bayındır

LEGO Pirates of the Caribbean

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

8,9



WWE All Stars

Devlerin aşkı büyük olur!



Amerikan Güreşi" dedik hep bu garip gösteriye ve zihinlerimde de aynen böyle yer etti. Eskiden, atarı salonları (Bu salonların ismi de böyle kaldı.) zamanlarında tuşları kiracasına oynadığım ve ismini bile hatırlamadığım bir oyun haricinde de repertuarında bir tane bile

Amerikan Güreşi oyunu yoktur. Yıllar sonra, çocukluk zamanlarımда, televizyon izlememe izin verildiği zaman denk geldikçe heyecanla izlediğim tüm şampiyonları bir arada görmek bu yüzden bende nötr etki yarattı.

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

sa olay ciòğlarından çıktı.

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

WWE All Stars

- + Sağlam kadro, çizgi roman tarzı görsel kalite
- Bunalıtı ara yükleme anları, monoton oynanış

7,0



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



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



Magicka: Vietnam

Büyücünün kamuflajı olsa...

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

Bakalım

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

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

tek değişim, yeni oyunla birlikte gelen Vietnam temalı karakterler.

Herkes oynayamaz

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

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

Büyülü silahlar

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

Ertuğrul Süngü

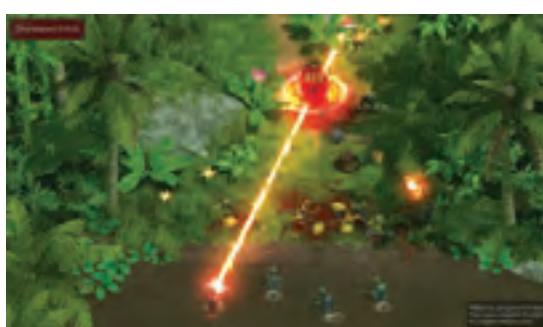
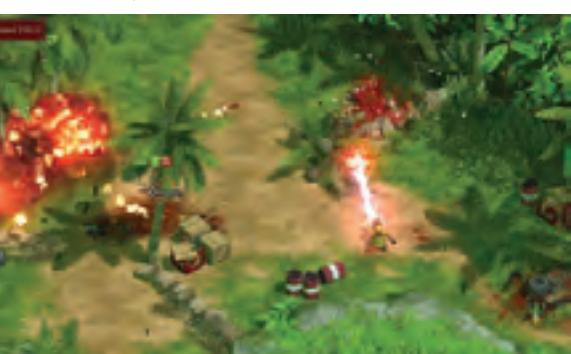
Magicka Vietnam

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

6,0

Alternatif

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





Yapım **Martin Ivanov**
Dağıtım **Paradox Interactive**
Tür **Strateji**
Platform **PC**
Web [www.paradoxplaza.com
/games/darkest-hour](http://www.paradoxplaza.com/games/darkest-hour)



Tarih

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

Darkest Hour: A Hearts of Iron Game

Savaşın en gerçek yüzü



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

Demirden Kalpler

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

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

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

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

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

Dar alan

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



Alternatif

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

Darkest Hour: A Hearts of Iron Game

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

7,6



Yapım Lesta Studio

Dağıtım Kalypso Media

Tür Strateji

Platform PC

Web www.elements-of-war.com

Elements of War

Ateş, su, hava, tahta!

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

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

Görev

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

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

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

verdiğimiz komutlar cidden gerçekleştirmesi.

Sürüm

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

Yani EoW kesinlikle garip bir oyun olmuş. Görsel felaketi bir kenara bırakırsak, kendi yanında gayette kavrulmuşa benziyor. Fakat ben başında çok fazla vakit geçirmeye dayanamadım. Dayanan olursa haber etsin geliyor oynamaya...

Ertuğrul Süngü

Elements of War

- + Ateş edince düşman ölüyor
- Düşman sadece ateş ediyor

5,5



Alternatif

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



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





Bu nasıl bir meslektir yahu?

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

Oyuncu animasyonları sağlam ama yeterince doğal değil.



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

Virtua Tennis 4

Kortta cıvcıv kovalamak isteyen?

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



Alternatif

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

Bu anı başka bir oyunda yaşamamanız mümkün yok.

moduna sahip Virtua Tennis 4.

Oyunun kariyer moduna karşılık gelen "World Tour" seçeneğine girdiğiniz zaman sizden kendi sporcunuzu yaratmanız bekleniyor. RPG oyunlarına bağışıklık kazanmış bireyler olarak kolayca atlatabilirsiniz bu aşamayı ve böylece estetik kaygıları olanlar eli yüzü düzgün, olaya renk katmak isteyenlerse ayakkabı astarından halice birer sporcuya sahip oluyorlar.

Virtua Tennis 4'ün kariyer modu, bir nevi masaüstü oyununa benzemektedir. Önümüzde ilk okuldan itibaren belirli aralıklarla ama genelde sıkça karşılaşacağınız bir dünya haritası ve bu haritada kimin zaman dallara ayrılan ama sonuç olarak tek bir güzergâhta ilerleyen uzun mu uzun bir yol var. Olayın önemli ve ilginç tarafı, bu uzun ve meşakkatli yolda nasıl ilerleyeceğiniz. Size kesilen yol biletleri olmadan suradan şuraya adım atamıyorsunuz, bunu bilesiniz. İki günlük, üç günlük ve dört günlük olarak rasgele elinize tutuşturuluyor bu biletler ve başlangıç aşamasında sadece üç biletle yolculuk yapabiliyorsunuz. Diyalim ki elinizde iki adet üç günlük,

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

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

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



Virtua Tennis 4

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

7,8

Red Faction: Battlegrounds

Beni kim vurdu? Kim?!

Sefik bu oyunun PSN kodunu yolladığında anlamsız bir heyecan almıştı beni. Çoğu PSN / XBLA oyuncunun eğlenceli olduğunu düşündüğüm için Battlegrounds'da da bayağı eğleneceğimden emindim. Oyunu yükledim, hemen multiplayer kısımına geçmeyeşim de önce tek kişilik oyunda neler yapmam gerektiğini öğreniyim dedim. Baktum, kocaman da bir tek kişilik oyundan modu var, koltukta iyicene yerimi aldım. "Belki hikaye de iyidir..." diye düşünerek ilk bölüme adım attım...

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

Ideamen

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

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



Alternatif

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



Gürç

Coc etkisi olmasa da maçlar sırasında etrafta bir takım power-up'lar göreceksiniz. Bunlardan en çok işe yarayıcı kuşkusuz ki enerjiniyi yerine getiren power-up fakat o bile hayatı kalma sürenizi pek uzatmıyor. Eğer bir düşmanı vurmak ile power-up peşinde kosmak arasında gidip geliyorsanız, düşmanı vurmayı seçin.

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

İşin güzel tarafı, multiplayer oyundarda dört kişiden iki tanesi sizin konsolunuzdan oyuna katılabilir. Yani yanınızdaki bir arkadaşınızı da alıp online oyulara katılabilirsiniz.

King of the Hill

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

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

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

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

Red Faction: Battlegrounds

- + Aksiyon bir saniye bile düşmüyör
- Kısa sürede sıkıcı hale gelen oyundan yapısı, yetersiz tek kişilik oyundan

5,1



Yapım THQ
Dağıtım THQ
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360
Web redfactionbattlegrounds.com



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



Patapon 3 PSP

Über hero'nun izinden...



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

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

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

Korkmanıza gerek kalmadı...

İlk oyun harikaydı, ikinci oyunsa -bana göre- berbatti. Üçüncü oyun konusunda insanların ikiye ayırdığını görmektediyim. Bazıları sevmiyor, bazları "Hiç de fena olmamış" diyor. Ben daha da ileri giderek bu oyunun harika olduğunu söylemek istiyorum. Nedenlerine gelecek olursak...

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

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

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

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

Süvariler!

Bu oyunu sevmemnin bir nedeni, diğer Patapon oyunlarına göre daha az strateji içermesi. Ne yalan söyleyeyim, bir bölümüm sırıf az okcum var diye geçememek, adamlarımlı yanlışlıkla biraz fazla ilerlettirm diye görevde en başından başlamak, biraz canımı sıkmaktaydı. Patapon 3'te eğer bir görevde başarısız oluyorsanz, bunda stra-

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

Patapon 3'te ekipmanlar çok büyük önem taşımaktır. Her türlü ekipmanı Blacksmith'te güçlendirilebiliyor, beğenmediklerinizi de Armory'de para ve yedek parçaya dönüştürülebiliyorsunuz. Ekipmanlardan daha da önemli Patapon'ların sınıflarını dilediğinizde değiştirebilmeniz. Toplamda 20 kadar sınıf var ve Patapon'larınız seviye atladıkça, birçok sınıfına kavuşuyorsunuz. Örneğin; okçunuza bir süre sonra bir büyüğün olarak kullanabiliyor, elinde mızraklı saldırın bir Patapon'u dev taslar atan bir Patapon'a dönüştürülebiliyorsunuz. Bunu yaptıgınızda Patapon'unuz o sınıf için her seye en baştan başlıyor fakat bazı bölümlerde gerçekten farklı sınıfları kullanmadan başarılı olmamak mümkün değil.

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

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

Patapon 3

- + Bir dolu farklı sınıf, onlara yetenek, yüzlerce eşya, neşeli müziker, Patapon'ları
- Zaman zaman tavan yapan zorluk seviyesi

8,8





Candles

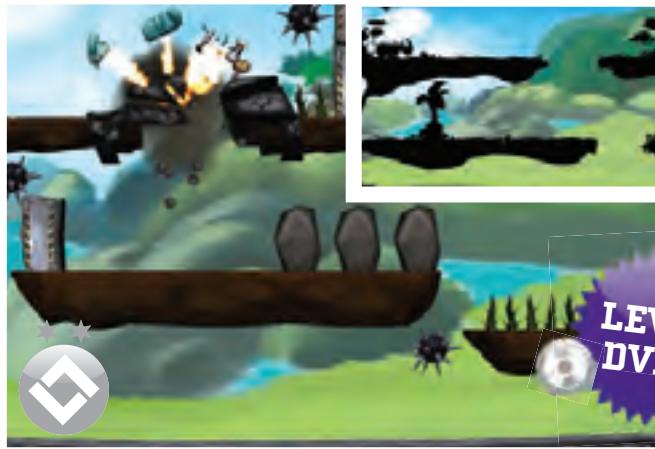
Karanlıktan korkanlara, her gün bir doz

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

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

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

7,9



Blendimals

Koy miksere, karıştır, oynat

Zamanında Impossible Creatures diye bir oyun vardı. Oyunda birçok farklı yaratığı birbirileyle karıştırarak garip garip yaratıklar üretiyor ve bunlardan bir ordu kurarak karşı takımı indirmeye çalışıyoruz. Blendimals bu oyunu pek alaklı söylemz ama ilk aşamada Impossible Creatures'ı akla getiriyor.

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

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

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

8,7

Anomaly: Warzone Earth

En kısa yol, en doğru yol değildir

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

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

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

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

8,5



Osada

Bir garip oyun firması

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

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

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

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

■ Tuna Şentuna

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

8,2





Ertuğral Sängä

ROJC

PLAYING

GÜNLÜKLERİ

M erhaba en sevdigim varyemez amcalar, nasilsınız? Havalar isınıyor mu oralarda? Biz İstanbul havzasında kutup ayısı avına çıkacağiz. Gönüllü RPG'ci aranıyor bu arada, aklınızda bulunun. İlk üç stat bizden, gerisi sizden... Efendim, böyle cengaver bir giriş yapmanın sebebi, yine arabamı ters istikamete çevirip farklı bir konuya geçmemden ötürüdür. Magic: The Gathering mevzubahisinden en azından bir ay uzaklaşmak istedim zira siz sevgili okuyucularımın gelen onlarca soruya bir sayıda cevap vermemi uygun gördüm. Bu sorular arasından hem Facebook sayfamdan, hem de mail yoluya sorulan en büyüğünü seçtim ki işe yarasin. "Ertuğrul Ağabey (Bey), bana söyle okkalı bir RPG oyunu tavsiye edebilir misiniz? Eski yeni fark etmez. Son dönemde hiç RPG diye bir şey kalmadı." Sorulan bu kritik soruya, iyi kötü kendi bilgilerim işiğında cevap vermeye çalışacağım.

RPG dedigin

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

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

Bir çağ daha başlıyor

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



belirtmek istedim.

RPG oyunlarının müzikerler de fazlasıyla önem arz eder. Sahnelerin doldurulması ancak ve ancak müzik yardımıyla olabilir. Ses efekteri olmazsa olmaz değildir ama müzik, tek bir notasya ile oyuncuya içine çekerilmelidir. Görüntü kalitesi aramaksa bence RPG oyunculuğuna yakışmaz zira sistem ve oyunun kendisi her şeye yeter. Yine de kaliteli grafike sahip birçok RPG oyunu bulmak mümkün ama yine de baştan böyle başlamakta fayda var.

Birazcık da oyun diyelim

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



Ne dinledim

Bu ay çok değil ama birazcık sertleştim.

Malum, Iron Maiden'ı şu gözlerle sonunda göreceğim! Bense kendimi daha "power metal" bir gruba teslim ettim: Kamelot. Power metal denilince sanıyorum akla gelen ilk üç isimden birisidir kendileri. 1991 yılından bu yana tam tamina dokuz stüdyo albümü, iki konser albümü, bir konser DVD'si üreten grubun son

albümü olan Poetry for the Posioned ise Eylül 2010'da piyasaya çıktı. Gitar riflerindeki kaliteden tutun da şarkılarda birçoğunda kullanılan arka vokallere kadar dinleyiciyi hem yormayan, hem de "distortion'a doyuran bir grup Kamelot. "Up Through the Ashes" ve "Ghost Opera" benden tüm sevdiklerime gelsin.

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

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

Son also rises

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

www.twitter.com/ErtugrulSungu



Ne okardam

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

PCnet Mayıs sayısı

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

2DVD SANDY BRIDGE Yeni platformun en iyi anlatıları GOOGLE LABS Google dan deneyimli yenilikler

PC net bilgisayar ve internet dergisi

Mayıs 2011 Sayı: 184 Yıllık 1.00 TL www.eMecmuası.com

HACKER OLMAK

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

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

TEST MERKEZİ
Oyuncular, senli görüşme yapanlar ve yüksek kalite oyuncular için USB kulaklıkları test etti.

ÜCRETSİZ ANTİVİRÜSLER | HEDİYENİ TASARLA

FLASH CS5 Flash Eğitimleri



- Rappelz + hediye kodu
- 9Dragons + hediye kodu



Donanım

Koşu bandında ürün inceleme!

Donanım dünyası hız kesmiyor. Recep Baltaş da bu ay vites büyüterek teknolojiyi sağdan solladı ve hepimizi önden bilgilendirme görevini layıkıyla yerine getirdi. Bizlere gelecektan haberler yağıdından DVD'den Sabit Disk'e Recep Baltaş için geleceği gösteren bir küresi olduğu söyleyeniyor. İşin aslı, yurtdışındaki elektronik fuarlarını karış karış dolaşan Recep Batlaş, yuvaya döndüğünde test merkezimizde sabahlayarak henüz piyasaya çıkmamış ürünler mercek altına alınıya devam ediyor. iPad ve benzeri tablet PC'lerin tüm nimetlerinden son damlasına

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



96

MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II/OC

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



97

Inca IPS-500W

Güçü kaslarda değil, elektrikte arayanlara...



99

Teknik Servis

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



Puanlama Sistemi

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



Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler



MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II/OC

Burada hızlandırılmış var



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

TEKNİK ÖZELLİKLER

Slot Yapısı:	PCI Express
Grafik İşlemci:	GeForce GTX 560-Ti
Bellek Tipi:	GDDR5
Bellek Frekansı:	4200 MHz
Bellek Arayüzü:	256 Bit
Bağlantı:	DVI, HDMI

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

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

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

Recep Baltaş

MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II/OC



+2560 x 1600'de dahi başarılı

+Etkili soğutma

+Fabrika çıkışlı Overclock edilmiş

+AfterBurner II overclock programı

Fiyat: 289 \$ + KDV

İthalat: Penta

Web: www.penta.com.tr

Puan: 9/10

Inca IPS-500W

Ekonomik güç



Inca'nın yeni güç kaynağı IPS-500W, sunduğu gerçek 500 Watt güç ve kaliteli bileşenleri ile piyasadaki rakiplerinden ayrılıyor. Üzerinde 14 cm geniş yapraklı ve şeffaf bir fan bulunan Inca yaptığımız

testlerde gayet sessiz çalışması ile dikkat çekti. Fanın sessiz çalışmasındaki en büyük etken ise güç kaynağının çalışma esnasında fazla isnanmaması diyebiliriz. Inca'nın güç kaynağı ATX v2.0 standarı ile uyumlu geliyor ve 20 + 4 Pin ve 4 + 4 Pin CPU bağlantısı sayesinde son nesil Core i7 ve AM3 tabanlı sistemleri de destekliyor. Üründe yer alan bir adet 6 Pin PCI Express güç girişi ise yeni nesil orta sınıf ekran kartları için yeterli. Dört adet SATA güç bağlantı ile gelen Inca, standart ve orta sınıf kullanıcıların ihtiyaçlarının rahatlıkla karşılayabiliyor. Son zamanlarda güç kaynaklarında görmeye alıştığımız modüler kablolar Inca'nın güç kaynağında mevcut değil. Buna karşın kabloların derli toplu olduğunu ve kasa içi hava sirkülasyonunu olumsuz yönde etkilemeyeceğini söyleyebiliriz. Son olarak IPS-500W'nun 0.6mm kalınlıkta çelik ile kaplı olduğunu belirtmekte fayda var.

■ Recep Baltaş

Fiyat: 87 TL
İthalat: Inca
Web: www.incatech.com
Puan: 6/10

Inca IM-370SL

Uygun fiyat

Inca'nın lazer algılayıcısı bulunan oyuncu faresi ilk bakışta fiyatı ile dikkat çeken bir ürün. Sadece 12 TL'ye satılan ürün ile lazer teknolojisinin yüksek tarama hızından yararlanabilirsiniz. Optik farelerin tarama hassasiyetini arayanlar- dan biriyseniz de sorun değil; IM-370SL, üzerinde bulunan dpi butonu sayesinde 800, 1200 ve 1600 dpi çözünürlük arasında geçiş seçeneği sunmayı ihmal etmiyor. Bütün yüzeylerde sorunsuz çalışabilen Inca IM-370SL'in kablosu da kolayca toplanabiliyor ve böylece diz üstü bilgisayarınızla, başkalaryla paylaşmak zorunda kaldığınız kalabalık ortamlarda bile kablo karışması riskine girmeden kolayca çalışabiliyorsunuz. Tasarımında kullanılan kauçuk yüzey ile terlemeyi engelleyen IM-370SL, ergonomik tasarımını sayesinde uzun süreli kullanımında bileeginizde olabilecek ağırları engelleyebiliyor. Son olarak ürünün sahip olduğu üç milyonluq tıklama ömrü ile uzun süre boyunca kullanılabileceğini de belirtelim.

■ Recep Baltaş

Fiyat: 12 TL
İthalat: Inca
Web: www.incatech.com
Puan: 6/10





Parrot AR. Drone

10 dakikalık zevk

Hep bilgisayar bileşenleri inceleyeceğiz değiliz ya. Bu ay da biraz eğlenelim dedik ve aldık Parrot Ar. Drone'u elimize. Daha doğrusu ürünü yere bıraktık ve kaptık iPhone'umuzu. Ar. Drone, dört pervaneli, dahili kameralı ve kablosuz olarak kontrol edilebilen bir helikopter. Tabii ürünü farklı boyama ve şekillerde kalıplar takarsanız kendi UFO videonuz için Ar. Drone bıçılmış kaftan olacaktır. Ar. Drone, üzerindeki algılayıcılar ile altında yer alan nesneleri bir yarasası gibi tespit ederek hareketlerini buna göre ayarlıyor.

Uygulamadaki "Take Off" yani kalkış tuşuna bastığınızda cihaz belirli bir mesafeye çıkararak artık sizin yönlendirmeniz için havada bekliyor. Sonrasında iPhone'da yer alan denge ölçer sayesinde (Cayroskop) telefonunuzu hareket ettirdiğinizde Drone'u da hareket ettirebiliyorsunuz. Yine iniş ve acil durumlar için anında kapama tuşu da uygulamadaki diğer öğeler. İki adet Drone alırsanız cihazları kapatırmak da mümkün. Tabii burada ürünlerini birine kırılmak yerine iPhone uygulamasından radara giren rakibe sanal olarak ateş

açmak söz konusu. Çok sayıda ateş alan Drone oyunu kaybediyor. Android için de üçüncü parti uygulaması olan Drone'u kullanmak inanılmaz zevkli. Fakat 10 dakika da bir bu zevke ara vermek istemiyorsanız birkaç yedek batarya almak şart. ■ Recep Baltaş

Fiyat: 299,00 €

İthalat: Parrot

Web: www.parrot.com

XFX HD 6870 Black Edition

Kara Şimşek

Söz konusu performanslı ekran kartları olduğunda soğutma büyük önem taşır. XFX de ekran kartlarını AMD'den aldığı haliley satmak yerine kartları daha kaliteli bileşenler ve soğutma çözümleriyle donatan bir firma. Ürünün kutusu açtığımızda ilk dikkatimizi çeken beraberinde gelen çikartmalar oldu. XFX, ayırcılıklı bir ekran kartı kullandığınızı daima hatırlamanızı istiyor anlaşılan. Firmmanın Pro serisi güç kaynaklarının reklam broşürüne de bir kenara bırakıktan sonra sürücü CD'sine göz atıyoruz. XFX burada sitesinden güncel sürücü indirmemizi tavsiye ederek beğenimizi kazanıyor. Yine ürünü kayıt yaptırdığınızda herhangi bir destek söz konusu olduğunda önceliğiniz oluyor. Black Edition logosunu ve CrossFireX köprüsünü de bir kenara bırakıktan sonra kartın çift 8cm fan ve üç adet bakır ısı borusundan oluşan soğutmasını çok başarılı bulduğumuz belirtelim. Oyun testlerinde ise kartın standart HD 6870'e göre F1 2010 ve daha birçok oyunda %10 daha fazla performans sergilediğini gördük. ■ Recep Baltaş

Fiyat: 270 Dolar + KDV

İthalat: Vektron

Web: www.vektron.com.tr

Puan: 6/10





Teknik Servis

Teknik Servis'teki soruları cevaplamaya başladığım daha ilk günden itibaren buradaki soruların sadece soruyu sorana ait değil, herkese ait olduğunu belirtmiş ve tüm donanım müdavimlerinin, hatta mümkünse okurların bu soruları okuması gerekiğinden bahsetmiştim. Zira bu sorunların benzeri bir gün başınıza geldiğinde "Aaa, DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş bu soruyu daha önce cevaplamıştı yahu!" deyip dergiyi arşivden çıkarırsınız ve çözümü uygulayarak rahat kavuşturabilirsiniz. Tüm samimi yetimle söylüyorum, burada inanılmaz bir bilgi birikimi yatıyor -10 yıldan beri çözülen binlerce soru ve cevaplanan binlerce e-posta'nın getirdiği tecrübe - ve ben de bu işe MacGyver'in cevapladığı soruları okuyarak başladığım için sizler de PC konusunda bir MacGyver ya da DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş olmak istiyorsanız dalın sorulara!

S: Ben bu sistemle Crysis 2 gibi dev oyunları hiç oynamıyorum, CoD 7, NFS Shift, Assassin's Creed 2'yi minimumda inanılmaz kasımyla oynayabiliyorum. Benim bu oyunları oynayabilmek için ne yapmam lazım. Crysis 2'yi mutlaka oynamak istiyorum ama ortalama bir grafik düzeyinde oynasam da olur. Sistemim şöyledir: Foxconn A74ML, AMD Phenom 9750 Quad-Core 2.40 Ghz, ATI Radeon HD 4300, 300 Watt PSU, 2 GB RAM. İşlemcimin idare edeceğini düşünüyorum. Ama anakart, ekran kartı ve güç kaynağının mutlaka değişmesi gerekiğinin ve RAM'in de 3-4 GB falan olmasının iyi olacağını biliyorum. Bütcem 500 – 550 TL kadar. Sizlerden önerilerinizi bekliyorum.

Oğuzhan Özçelik

C: Sevgili Oğuzhan, yillardan beri ben soldan ikinci rakama bakılmalı diyorum, sen gelmişsin bana

HD 4300 ekran kartı ile Crysis 2 oynayamıyorum diyorsun. Aklinı peynir ekmekle mi yedin de bu karta para verdin yahu? Cevat Yerli duymasın, seni önce CryEngine 3'e sokar, sonra da New York'taki bir gök-delenin üstünden uzaylılara yem olarak atar. Sanırım yerli marka PC almışsin. Yerli markalar konusunda dergide yine tonla yazı yazdım ama sanırım senin gözünden kaçtı. Anakartın da çok vasat maalesef. Şimdi sakinleşelim ve bu bütçeye bu sistemi adam edelim. Öncelikle işlemcınızı destekleyen ama daha iyi bir anakarta geçiş yapalım: MSI 740GTM-P25 bu iş için biçilmiş kaftan. Sonrasında da HD 5770 ekran kartı alalım. Mesela bu model olabilir: R5770-PMD1G. Toplamda 350 TL oldu. Şimdi bir de güç kaynağı alalım: XIGMATEK NRP-PC502 güç kaynağı işimizi gö-

recek bir ürün. Kalan paraya da bu RAM'lere yatarman gereklidir: Team Elite 4GB DDR2 800MHz CL5 Dual Kit. Artık Crysis 2'de uzaylılar senden korkacak. Prophet küllerinden doğacak!

S: Mevcut Asus GeForce 8500GT ekran kartımın emekliye ayrılma vaktinin gelmiş olması üzerine yeni bir kart almayı düşünüyorum. Bütçe olarak yaklaşık 300 TL ayırbildiğim için HD5770 ile GTS 450 arasında kararsızım. Ama sizin, soldan ikinci rakam büyülüüğünü duyuruya kalakaldım. HD5770 mi almalıyım. Size PC'nin özelliklerini de yazıyorum, bana yardımcı olursanız sevinirim. Bu arada bana birde PSU lazım illa ki. Anakart Asus M2A-VM, CPU AMD Athlon X2 5200, RAM; 2 GB 667 MHz. Şimdi sizlerin tavsiyesinin bekliyorum. Mustafa Onur

C: Öncelikle yeni ekran kartını takmadan önce anakartının BIOS'unu mutlaka güncelle. Zira bazı Asus anakartlar BIOS güncellemeden yeni nesil ekran kartlarını desteklemiyor. Daha önce bir başka okurumuzun başına böyle bir durum gelmişti. Sonrasında sana tavsiyem HD 5770 alman. Kartın fiyatı 230 TL civarında. Kalıyor geriye 70 TL. 70 TL'ye de iyi bir güç kaynağı alman gereklidir. XILENCE XP500 bu iş için ideal. Son olarak RAM miktarını da 4 GB yapmanız gerektiğini belirtiyim.

S: Ben anakart alacağım ve araştırmalarına göre önde üç seçenek var. Göstereyim ilk önce: GIGABYTE GA-890GPA-UD3H, ASUS M4A88TD-V-EVO USB3, MSI 890GXM-G65. Şunu da söylememiyim ki bir oyuncuyum. Hangi anakartla oyunları daha güzel oynarım? Hangisini önerirsiniz? Bir sorum daha var. 4 GB RAM de almayı düşünüyorum. İndirimlerle beraber 100-110 TL'yi geçmeyecek bir RAM de arıyorum. CL7, CL8 ve CL9 oluyor. Hangisinin daha iyi olduğunu bilmemiyor. Oyunlarda sıkıntı çekmeyeceğim bütçeme göre bir RAM arıyorum.

Mehmet Can Doğan

C: Kişisel tercihim kaliteli bileşenlerinden dolayı MSI olacaktır ama seçtiğin anakartlar AMD platformlu. Oyun amaçlı bir sistem için şu sıralar Intel Sandy Bridge Platformu daha iyi bir yaratır. Ama yazın da AM3+ Bulldozer çıkacağını da belirtirim. RAM konusunda tavsiyem CL değeri düşük olan modelleri tercih etmenizdir. Örneğin 1600 MHz'de çalışan bu modüller CL7 gecikme süresine sahip ki bu çok iyi: G.SKILL-F3-12800CL7D-4GBXM. Rakipler performans konusunda geride kalmıştır.

S: Can You Run It? sitesinde Crysis 2'yi bilgisayarım çalıştırır mı diye denedim. Çok olumlu bir sonuç aldım fakat kafama takıldı. Elimdeki sistem şöyle: Windows XP Professional, DualCore AMD Athlon 64 X2, 2900 MHz 5600+, 2048 MB RAM, NVIDIA GeForce 9500 GT. Sence sistemim oyun için yeterli mi? Bilgisayarımda COD: Black Ops, Dead Space 2 gibi oyunları oynayabiliyorum ama Crysis 2 de sorun çıkarır mı kafama takıldı. Ve sistemim çok iyi olmamasına rağmen sitede böyle yüksek bir sonucun çıkma nedeni nedir bunu merak ediyorum. Ayrıca sitede Dragon Age 2 için denedimde Minimum'u biraz geçti. Kafam karıştı açıkçası. Bulut Bahadır

C: Öncelikle sözüm ona "yerli mal" bilgisayardan performans beklenmemeli. Sonrasında ekran kartının vasıt olduğunu belirtmeliyim. 9500 GT artık eskidi ve çoğu oyunu yüksek ayırlarda ve düşük çözünürlükte oynatamaz. Monitörün CRT olduğu için 60 Hz tazeleme oranıyla düşük çözünürlükte gözlerini yorarak oyunu oynayabilirsin. Anakartına ve güç kaynağına bağlı olarak bir HD 5750, HD 6850 veya GTX 460 alabilirsin. Can You Run It, oyunun minimum gereksinimlerine göre tarama yapar. Bu durumda

da sistemin minimum gereksinimleri karşıladığı için yeşil görürsün her şeyi. Ama aslında oyunun tavsiye edilen gereksinimlerine baktığımızda iş çok daha başka. Sonuç olarak Crysis 2'yi CRT monitör ile düşük çözünürlük ve orta ayarlarda oynarsın ama oyundan gerçek anlamda zevk almak için ekran kartını ve monitörünü değiştirme vakti gelmiş.

S: Merhaba. Ben iki üç ay önceki incelemeniz üzerine ilgilendiğim Monster marka notebook hakkında bilgi almak için Monster'in sitesine girdim. Gördüm ki CHIP testlerinde ATI Radeon HD 5870'in altında bir performans sergileyen nVidia GTX 460 200 dolar daha pahalı. ATI marka grafik kartının kaç bit olduğu belirtilmemişti nVidia marka kart ise 192 bitti ve belleği 512 MB fazlaydı. Mobil GTX 460 mobil Radeon 5870'den daha mı güçlü? Masaüstü bilgisayar mı, notebook mu karar veremedim. Asus GTX 580 DirectCU 2 grafik kartı, In Win Android kasasına uyumlu mu? Eğer uyumlu değilse bana bu kartın sağlanabileceği, iyi soğutan, 30 dB'nin altında ses çıkarır bir kasa önerebilir misiniz? Yener İldan

C: Sana geçen ay inceliğimiz ve performansını çok beğendığımız MSI GT680 tavsiye ediyoruz. Öte yandan Mobility Radeon HD 5870 ve GTX 460M arasında performans açısından pek fark yok. Ayrıca MSI'daki işlemci yeni nesil Sandy Bridge olduğu için sistem toplamda Monster'dan çok daha hızlı. GTX 580 o kadar uzun bir kart değil. Kasada bir sabit disk yuvasını işgal edecek olsa da sorunsuz sisacaktır.

S: ATI Radeon HD 4870 ekran kartı almak istiyorum. Bilgisayarımın özellikleri: Intel Core 2 Duo E7400 2.80GHz işlemci, 3GB RAM, ATI Radeon HD 4350 Ekran kartı, ECS-G31T-M7 anakart, 250 Watt güç kaynağı. Bu ekran kartı için yeterli mi? Crysis 2, DiRT 2 gibi oyunları kaldırır mı?

Soner Yılmaz

C: HD 4870'de DirectX 11 desteği olmadığı için kart eskidi. Bu seriden sonra 5000 serisi, daha sonra da 6000 serisi çıktığı için alacağın kart artık çok eski. Tavsiyem bir HD 5770 alman yönünde. Zira HD 5770 şu anda HD 4870'e eşit bir performans sunuyor. Tabii ki güç tüketimi çok daha düşük ve çok daha az işinıyor.

S: Biliyorsun senin sayende süper bir PC topladım. AMD Phenom II X6 1055T 2.80ghz işlemci, ATI Radeon HD 5830 ekran kartı, Corsair 4GB RAM falan ama anakartımı hatırlayamadım. Güç kaynağım da 600'lük Drak Falcon ile gelen. Şimdi sorum şu: Crysis 2'yi Single Player'da en üst ayarlarla oynayabiliyorum sorunsuz. Ancak Multiplayer'a girdiğimde bir maç sonrasında sadece ates ederken PC kasıyor. İlk oyunlarda sorunsuz oynayabiliyorum ancak işte dediğim gibi bir maç sonrasında bu sorunla karşılaşıyorum. Ayarları düşürmemi denedim ama o da en az "yüksek" var. Yani orta, düşük falan seçenekleri yok. Bu iyi bir şey galiba. Ve zaten Crysis 2'de kopma sorunu

yaşıyorum. Ancak gamehosting serverlarında oynayabiliyorum, diğerleri atıyor oyundan. Ben razıymı buna da neden yavaşlama var anlayamadım. Single'ı saatlerce oynadığında bu sorun olmuyor. Aklıma PC isınıyor mu falan geldi ekran kartı falan ancak Single'da sorun yok ki. Ki zaten ekran kartım da HIS, videoda soğutma konusunda HIS'i önermiştim. Kasam da işte Dark Falcon 4 fanlı 600 Watt dahili ama acaba isınma sorunu mu var? Bir de PC'yi topladığımız yerde bana "Buna bir tane daha ekran kartı takabilirsın" demişti. Yapabilir miyim bunu? Eğer evet ne takayım? Cem Yılmaz

C: Öncelikle oyunun 1.2 yaması çıktı. İlk işin oyunu güncellemek olmalı. Sonrasında Catalyst 11.4

Preview kur ve DirectX'ı de DirectX Web Update aracı ile güncelle. Kartın isılarını da GPU-Z ile kontrol etmeyi unutma. HIS de olsa ekran kartları zamanla toz toplar ve sen farkında olmadan da zamanla kartın isıları çok yüksek seviyelere çıkar. Single Player o kadar fazla aksiyon içermediği için ve fazla hareketli olmadığı için - hatta oyunda hızı ilerlediğinde bir hız cezası bile kesiyorlar - kart fazla isınmıyor olabilir. Çok oyunculu modda ise her daim hareket etmen karta daha çok yük binmesine ve kartın daha fazla isınmasına neden oluyordur. Zaten sen de diyorsun "Bir süre oynadıktan sonra bu sorun çıkıyor" diye. Bu yüzden kartı sökü ve fanlarını temizle. Bu konuda bu güne kadar hiç şaşırmadım. Hep ekran kartı tozlanmıştır. Şimdi çift ekran kartı takabilirsın fakat aynı karttan takman daha mantıklı olur. Ama bunu da ben pek tavsiye etmem. Bu kart sana fazlaıyla yeter. Yetmediği noktada da HD 7000 serisine geçersin. Yaz aylarında HD 7000 serisi bizlerle olacak, zaten böyle giderse başımıza da taş yağacak.

S: Öncelikle sistemim i7 920, 9 GB RAM, HIS HD 4890 Turbo, MSI X-58 Pro. Asıl sorum; geçenlerde ekran kartına Akasa'nın Freedom Force soğutucusu daha az ses çıkarıyor ve fazla soğutuyor diye taktim ama taktiktan sonra iki tane RAM soğutucusu düştü. Geri taktığında yapışmadılar. Ben de bayadır öyle götürüyorum. Her oyunu rahatlıkla full ayarlarla kasmadan oynayabiliyorum ama bazi ekran kartı kastırın oyunlarda uzun süre takılıyor ya da bazi yerlerde donup görüntü bozuluyor. Ama PC kendini kapatmıyor. Bu sorun kartın fazla isınmasından mı yoksa başka bir şeyden dolayı mı? Furkan Taştan

C: RAM modüllerinin isınması oyunlarda donmaya neden olabilir. Düşen soğutucuları tekrar yapıştırma için termal macun kullanabilirsin. Kartı bu şekilde kullanmanın pek tavsiye etmem. RAM modüllerinden biri bile yansa kartını komple çöpe atman gerekebilir veya yana yakına aynı RAM modülünden ve o modülü reballing ile monte edecek kişiyi aramakla uğraşırınsın.

S: Size gelen soruların tamamı ekran kartı üzerine ve hangi oyunu nasıl oynatacağı doğrultusunda. Benim

En Saçma Donanım Soruları

Bu ay saçma donanım soruları köşemizin baş Tacı sevgili Eray Ant. Kendisi saçma soru sormadı ama Recep Baltaş'ın tavsiyelerini sorgulama cesareti gösterdi. Sonunda tabii ki doğru yolu bulup ayaklarına kapandı ama Saçma Donanım Soruları bölümünde girmekten kurtulmadı.

Efendim olay söyle gerçekleştii. Sevgili Eray Ant'a biz mükemmel bir kurgu sistemi topladık. İlk başlarda güzel çalışan bu sistem gel zaman git zaman kapanmaya başladı.

Eray, prizi değiştirmek sorunu çözdüğünü bildirdi. Fakat birkaç gün sonra sorun tekrar cereyan etti. Sorunu elektrik ile özdeleşiren sevgili Eray bu defa da bir UPS aldı. Yine bir kaç gün sorun kaybolmuş gibi oldu ama yine geri geldi. Eray yana yakına bana "Bu neden olabilir?" diye sormaya başladı. Ben de isınmadan dediğim. "Beah, olur mu abi daha yeni aldık bilgisayı, hem işlemcide senin hediye ettiğin su soğutma blogu var." "Sen bilirsin." dedim. "İstersen gelip bakayım."

Kurgu işi olduğunu söyleyen sevgili Eray biraz daha idare edeceğini söyledi ve sonra bakabileceğimiz söyledi. Aradan bir kaç gün geçmedi ki Eray aradı. "Abi ekran kartını sökütm, alet ne toz toplamış var ya, görmen lazımlı. Oturma odasının tozunu elektrikli süpürge gibi emmiş abi. Tozdan dolayı isınıyormuş. Tozu sildim sorun halloldu." Benim burada diyeceğim tek şey var: Bî' musibet bin nashıhattan iyidir. Gerisini siz sevgili okurlarımızın takdirebine bırakıyorum.



Sistem Gereksinimleri



Elements of War

Öncelikle çift çekirdeklı bir işlemci artık bütün oyunlar için şart. Bu Core 2 Duo, Core i3, Athlon 64 X2 veya Athlon II olabilir. Elements of War için tavsiye edilen ekran kartları arasında 8800 GT ve HD 4670 var. 2 GB sistem belleği ve 4 GB da sabit disk alanı oyunun diğer gereksinimleri arasında. Son olarak oyunun DirectX sürümünün 9 olduğunu da belirtelim.



Ghostbusters: Sanctum of Slime

Intel Core 2 Duo E4300 veya AMD Athlon X2 4400+ gibi çift çekirdeklı işlemcileri tavsiye eden Hayalet Avcıları, 1 GB sistem belleğiyle yetiniyor. Ekran kartı gereksinimi de düşük olan oyun Radeon HD 2600 veya GeForce 8600 ekran kartlarıyla oynanabiliyor. DirectX 9.0c desteğiyle piyasaya çıkan Sanctum of Slime, 500 MB sabit disk alanına ihtiyaç duyuyor.



Operation Flashpoint: Red River

Sistem gereksinimleri yüksek olan Red River, dört çekirdeklı bir işlemci tavsiye ediyor. Bu bağlamda Core 2 Quad veya daha yeni nesil Core i5 işlemci oyunu rahatça oynamamak için ilk şart. Ekran kartı olarak da soldan ikinci rakamı "8" olan 8800 GT veya HD 3870 isteyen oyun, 2 GB sistem belleği ve 6 GB sabit disk alanı için de olmazsa olmaz diyor. Son olarak biz de daima sürücülerinizi güncel tutun diyoruz.



Portal 2

Portallar arasında dolaşmak için çift çekirdeklı bir işlemci ve 2 GB bellek gerekiyor. Yine 8 GB disk alanının yanında en az DirectX 9 destekli ekran kartı da şart. Intel'in işlemciye gömülü ekran kartlarını da destekleyen oyun, burada da en az HD 2000 serisine gereksinim duyuyor. Oyun XP'de, Vista'da ve Windows 7'de sorunsuz çalışıyor.

dolandım problemim ise HDD'ler. SSD disklerin bilgisi yara verdiği performans tartışılmasız ama bu oyunlara ne kadar yansıyor? Ekran kartının oyun için önemi olduğu kadar bilgisayar için de SSD gerekli değil mi tüm işlemlerimiz açısından? Ve bu SSD'lerin fiyatları ne zaman aşağılara inecek? Cem Karaca

C: Sevgili Cem, öncelikle yazınca neden Türkçe karakter kullanmadığını anlayabilmiş değilim. Klavyen yoksa bildir, sana bir Türkçe klavye yollayım. Ayrıca sanırım klavyendeki nokta, virgül ve

Shift tuşu da yerinden çıkmış. Yazım konusunda Tuna'nın yazısını oku, sonra gel cevabını okumaya devam edebilirsin. SSD diskler oyunların açılış ve yüklenme süresini çok önemli bir biçimde düşürüyor. Örneğin normalde iki dakikaya yüklenen bir oyun 45 saniyede yükleniyor. Yine açılması iki dakika bulan oyun 30 saniyede açılıyor. Tabi bu işlemciye göre de değişiyor. Bazı oyunlarda arasıahneler olmuyor. Örneğin Need for Speed gibi oyunlarda çok hızlı giderseniz öünüüzdeki kısım-

ların yüklenmesi zaman alabiliyor. SSD diskler ile bu sorunlar da tarih oluyor. Yani evet, SSD disklerin oyunlara da faydası en az iki kat, ortalama ise beş katı kadar oluyor. SSD'leri bilgisayarların yeni devrimi olarak değerlendirebilirim. Fiyatları ise eksiye nazaran 250 dolar daha ucuzladı ama Japonya'da deprem olduğu için yakında artabilir bile. ■

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

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart/ Mini ITX	500 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı ATX	750 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı Tower ATX
ANAKART	AMD Hudson-M1 FCH Tabanlı Anakart	Intel P55 / AMD 8XX PCIe 2.1 / USB 3.0	Intel P67 / AMD 890 Yonga Seti [SATA 3.0 / USB 3.0]
İŞLEMÇİ	AMD Fusion E-350	Intel Core i3 / AMD Athlon II X2, X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4 / X6-Black Edition
BELLEK	2 GB DDR3 1066 MHz	4 GB DDR3 1066/ 1333 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1333-1600 6x2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 6310 [DirectX 11]	Radeon HD 5750 /HD 5770 / GeForce GTX 550	AMD HD 6970 / 6990 - GeForce GTX 590
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	1 TB 7200 RPM	2x 1 TB [RAID 0/1] / 64 GB SATA III SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	Slim DVD-RW SATA [Çift Katman]	Super Multi DVD-RW SATA [Çift Katman]	DVD-RW / Blu-ray Combo SATA
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-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 SP1	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit SP1	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit SP1
FİYAT	500 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

ÜMİT ÖNCEL

AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR

Fotoğraf: Adem Başaran



ŞİMDİ NEREDELER?

Oyun oynamayı bitirdiğinizde cihazı kapatıp diğer gündelik işlerinize dönebilirsiniz ama oyun karakterleri sizin kadar şanslı değil; çünkü sizin "sanal" olarak gördüğünüz oyun dünyası, onların tek gerçek yaşam alanıdır. Aranızdan buna inanmayanlar olabilir ama bu konuda itiraz etme cüretini gösterebileceğinizi sanmıyorum. Size oyun karakterlerinin sadece siz oyunu oynadığınız sırada var olduklarını söyleyenlere inanmayın. Onlar, uzaylıların da varolmadıklarını sanıyorlar ama bu konuda da yanılıyorlar.

Siz oyun cihazınızın fişini çektiğten sonra da yaşamalarını sürdürün, hatta oyunlar dışında bambaşka kariyerleri, istekleri, amaçları olan oyun karakterleri hakkındaki gerçekleri bu ay da aktarmaya devam ediyorum. Bir zamanlar oyunlarda şöhreti yakalamiş ünlü oyun karakterlerinin yıllar sonra ne durumda olduğunu bakmayı sürdürelim...

NATHAN DRAKE

Uncharted'ın unutulmaz karakteri Nathan için aslında her şey çok güzel gidiyordu. 2007'deki ilk oyundan sonra 2009'da gelen ikinci Uncharted, ilk oyunun yakaladığı başarının daha da üstüne çıkmayı başardı. Sayısız ödül alan Uncharted, Nathan'a da büyük bir başarı sağladı. Fakat bu başarı Nathan'a yaramadı. Yanlış anlamayın, Nathan şöhrete rağmen kendini bozmadı; onu bozan, oyunun filminin yapılmasına karar verilmesi oldu.

Nathan baslangıçta bu gelişmeye çok sevindi. Başarısını sonunda PlayStation 3 dışında da kanıtlayabileceği bir fırsatçılmıştı karşısına. Ününü beyazperdede de sürdürdü. Sık sık Indiana Jones ve Lara Croft ile karslaştırmamasından sıkılmış olan Nathan, beyazperdede her iki karakterden de, hiç değilse Lara'dan daha başarılı olacağını biliyordu. Fakat film yapımcısı Avi Arad, bu rol için doğru aktörü aradıklarını açıkladığında dünyası yerle bir oldu. Uncharted filminin de Nathan'ı canlandırmak için Nathan'ın kendisini hesaba katmadı.

Nathan iste bu noktadan sonra kendini bozmaya karar verdi, içkiye başladı, kumar oynadı. Fakat ilginç bir şekilde her ikisi de Nathan'a iyi geldi. Nathan daha önce ağzına içki sürmemiştir ve doğal olarak içki tatma konusunda doğal bir yeteneği olduğunu bilmiyordu ama bu yeteneğini keşfetmesi uzun sürmedi. Su anda İspanya'da şarap eksperliği yaparak oyundan kazandığının daha fazlasını elde ediyor. Boş zamanlarındaysa Monte Carlo'da kumar oynuyor. Daha önceden farkında olmadığı şansı sayesinde burada da bir gecede milyonları topluyor. Son röportajında, Arad kapısına gelip yalvarsa bile Uncharted'ın filminde oynamayacağını söyledi. (Ama ben inanmadım.)

EDDIE RIGGS

Brütal Legend, türünün en iyi oyunlarından biriydi. Oyundaki Eddie Riggs ise bu tarz bir oyundaki en iyi karakterdi. Kendisini bambaşka bir dünyada bulan Eddie, oyuncuların yardımıyla bu dünyaya varlığını sürdürmeye çalışıyordu. Fakat oyunu geliştiren Double Fine, Activision tarafından suçlanınca Brütal Legend'ı da, Eddie'yi de yüz üstü bıraktı. Çok hızlı bir şekilde şöhreti yakalamiş olan Eddie, uzun süre bu çöküse bir anlam veremedi. Önce bir süre heavy metal konserlerinde göründü (Hatta Türkiye'deki Manowar konserinde de görüldüğünü söyleyenler var.) ama sahneye çıkacak bir fırsat bulamayınca oyun dışındaki dünyada daha farklı bir yol izlemesi gereğine karar verdi. Bir süre Tibet'te yaşadı ve iç huzurunu bulmaya çalıştı. Eddie bu sakın yaşıntıdan o kadar hızlı sıkıldı ki söyletilere göre Tibet'te toplam geçirdiği süre, Tibet'e gitmek için bittiği uçakla yaptığı yolculuktan bilesa kisa sürmüştü. Eddie şimdi oyunda kendisini seslendiren Jack Black'in dublörlüğünü yapıyor. Sigortası, yemeği, yolu var ama hala huzuru yok...

TOP SECRET





Portal 2

Kafanız karışmasın, Aperture Science'in bütün sırları burada!

Olay Yeri: Aperture Science Inc.

1953 yılında kurulan Aperture Science Inc., Cave Johnson tarafından ortaya çıkarılmış bir firmadır. Yapmayı hedefledikleri iş, duş perdeleri tasarlamaktır ve üretmektir. En hijyenik duş perdelerini üretmeye başlayan firma, Amerikan ordusuyla bir anlaşma imzalayıp deniz birlükleri dışında bütün askeri birimlerin banyosuna kadar girer. Böylelikle Cave Johnson, hatırı sayılır bir milyoner olur. Fakat deniz birlükleri kendisinin perdelerini kabul etmediği için de içten içe kın besler ve onlara yollamak üzere içinde çeşitli zehirler olan birtakım duş perdeleri üretmeye çalışırken olan kendisine olur. İki böbreği de iflas eden Cave Johnson, aklı dengesinde de görülen rahatsızlıklar sonucunda bütün insanlığa karşı kın beslemeye başlar ve bambaşka bir projeye girer. 1982'ye kadar çeşitli yapay zeka testlerinde bulunan Johnson, o sıralar GLaDOS'u da tasarlampostır. 1986'ya kadar portal teknolojisi üzerinde

çalıştıktan sonra aynı proje üzerinde Black Mesa'nın da çalıştığını öğrenir. Department of Defense ihalelerinde Aperture Science'la ilgili bilgilerin bulunduğu da Half-Life 2: Episode Two'da Judith Mossman'ın araştırmalarından anlayabiliyoruz.

Olay Günü: Bring Your Daughter to Work Day

Aperture Science'in ilk kez kutlanacak olan "cocuğunuzu işe getirin günü"nde, GLaDOS ilk kez aktif hale getirilecektir. Kontrolü ele alan GLaDOS, bir anda bütün fabrikanın kontrolünü ele geçirir, herkesi içeri kilitler ve ölümçül nörotoksin gazıyla herkesin hayatına son verir. Kontrolü ele geçirmekten pek memnun görünen GLaDOS, Black Mesa'nın da kendi dertleriyle uğraşmasıyla Aperture Science içinde birtakım deneyler yapmaya koyulur. Amaç bilimi yükseltmektir ve bu yolda her şey maalesef ki mubahtır.



Karakterler

Chell

GLaDOS'un, denekleri içinde kendine layık görüp birtakım testlere tabi tutacağı şanssız kişi Chell'di. Diğer deneklerden kendisi ayıran özellikleri olması dolayısıyla GLaDOS tarafından Aperture Science Labs'te gözünü açan Chell, ilk oyunda GLaDOS'un bütün dediklerini yapmasına karşın, tek amacı Enrichment Center'dan kaçmak ve kendini kurtarmaktı. Oyun boyunca sesini duymadığımız tek insan olan Chell, portal silahıyla açabildiği her duvara portallar açıp en sonunda GLaDOS'un canına okumasıyla ün yaptı. Portal 2'de hala zihni bulanıkken uyanan ve uyandığı yerde Aperture Science'lardan kaçan Chell'in yanında Wheatley isimli bir Personality Core'u da görüyoruz.



GLaDOS

Kendini baş aşağı sarkıtıp deneyleri için de denek arayan GLaDOS, her ne kadar Cave Johnson'ın zamanında üzerine titrediği en tatlı yapay zekası olsa da kendisine bir kurban bulmalı ve istediği deneyleri başarıyla sonuçlandırmalıdır. Şanssız kişinin Chell olması ve ilk oyunda kendisini parçalayıp bırakması sonucu, bütün nefretine rağmen hala Chell'e ihtiyacı var. Portal 2'de biraz incinmiş, kırılmış, daha sakin mi görüyorsunuz kendisini? Yoksa siz de bir ara sizi geçmişte sevdigine mi inandınız? GLaDOS'un kalbi var, evet ama buzdan, o kadar sıcaklığından yoksun.



Atlas

Portal 2'nin merakla beklenen co-operative modundaki robotlardan ilki Atlas. GLaDOS'un Personality Core'lardan geliştirdiği ve işe yarasin diye insan anatomi özellikleri kazandırdığı Atlas, erkek bir robot ve derdini anlatmak istediği zamanlarda sadece homurdayabiliyor.



P-Body

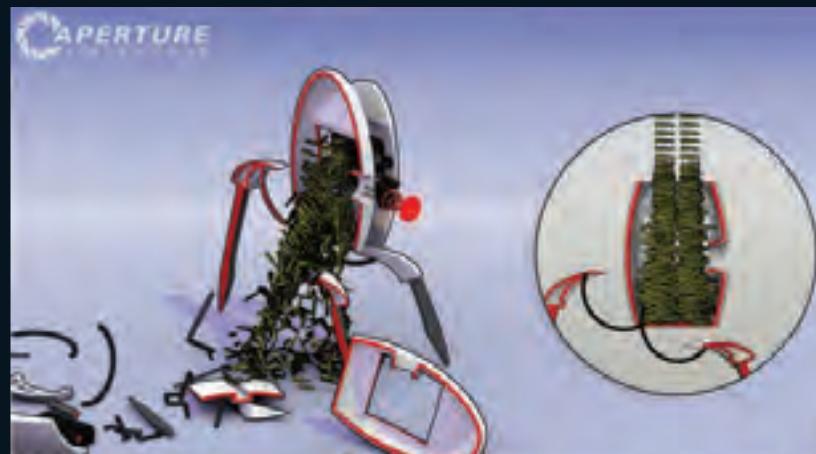
Multiplayer modun diğer cazibeli robottu P-Body, Atlas'a göre daha ince, daha çevik. Bütün bu güzelliğini bir kadın olmasına borçlu olan P-Body'nin vücutu taretlerin özellikleri kullanılarak geliştirilmiştir. O da Atlas gibi mirıldanıyor, el sallıyor, bu kadar çekici olmasına rağmen tam bir erkek gibi "Çak bir beşlik!" yapabiliyor.



Yardımcı Karakterler

Turret

Chell'i gördükleri yerde kırmızı lazerlerini doğrultup üzerine bir karın dolusu mermi boşalan sınır bozucu karakterler olan taretler yine iş başında. Sınır bozucu dediğim için çoğunuza tepkisini tam şu anda aldığıma inanarak, oynamayanlara güzel bir sürprizden bahsetmek istiyorum. Oyunun sonunda onların da size bir sürprizleri var, tam ortalarına bakın!



Companion Cube

GLaDOS'un ilk oyunda 'En yakın arkadaşını da öldürdün zaten, hiç arkadaşın yok.' dediği o en sevdigimiz arkadaşımız Companion Cube bütün kalbiyle yine yanımızda. Tüm lazerleri atlatıp kapıları bizim için açan, metrelerce yükseklikten düşerken heyecanla tutuğumuz kalpli Companion Cube hiç ölmeli, sonuna kadar da yanımızda. Rahat olun yani, inanmayın GLaDOS'a.

Yenilikler

Thermal Discouragement Beam

Dokunulduğunda ölümcül olabilen bu lazerler, Weighted, yani kalpli Companion Cube'lar tarafından engellenebiliyor veya içi boş gibi görünen Weighted Pivot Cube'lar tarafından istediğimiz tarafa yönlendiriliyor. Lazerlerin doğru yönlendirilmesiyle kapıları açmaya yarayan kilitler açılıyor.



Light Bridge

Üstünde bahsettiğimiz lazerlerle aynı mantıkça çalışan Light Bridge'ler, lazerlerin tam tersine zararsız ve Chell'i üzerinde taşıyacak kadar da geniş. Bölümler ilerledikçe üzerinde Cube'ları da taşıabileceğimiz bu mavi renkli köprüleri, portalar açarak bir duvardan başka duvara da aktarabiliyoruz.



Aerial Faith Plate

Yere gömülü gibi duran bu kare bölgeler sayesinde taşdırığımız Cube'ları veya kendimizi çok yükseklerde fırlatabiliyoruz. Bunların üzerinden taretleri, jelleri ve elimize geçen her şeyi çok yukarılara fırlatmak çok eğlenceli. Alışmak gibi bir sıkıntısı da yok; biniyorsunuz, havada açmanız gereken portal varsa bir güzel açıyzorsunuz.



Pneumatic Diversity Vent

İçinde bir hava dolaşımı bulunan Pneumatic Diversity Vent'leri devasa bir süpürge gibi düşünün, ona yakın olan her şeyi içine çeken bu devasa sistemin ucunda bir portal açığınızda, diğer portaldan çıkışacak olanlar düşman taretler için ölümcül bir silah haline gelecek.



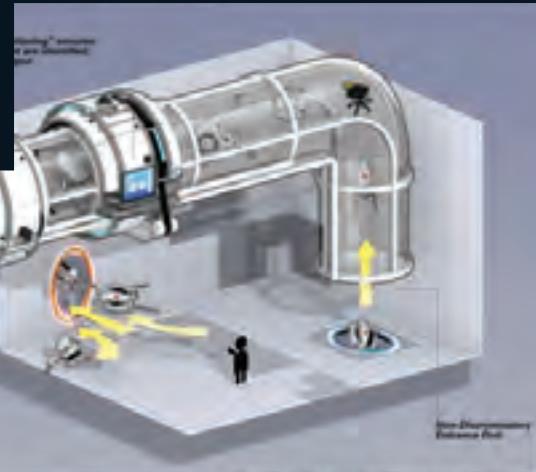
Repulsion Gel

Görüntüsü aynı Propulsion Gel gibi olan fakat rengi tam tersi (!) mavi olan bu jelle istediğiniz noktaya çığın zıplayıslarla ulaşabiliyorsunuz. Üzerindeyken "Space" tuşuna bastıkça daha da yukarılara erişmek ve belli bir yükseklikte bulunan duvarlardaki portallardan geçmek için ideal.



Excursion Funnel

Light Bridge'lere benzeyen Excursion Funnel'ler aracılığıyla havada dönüp dururken hiç düşmeyeceğinizi bilerek istediklerinizi portallar aracılığıyla taşıyorsunuz. Mesafe ne kadar yüksekte veya ters düzlemede olursa olsun, ucuna açığınız bir portal sayesinde çıkış kapısına ulaşıyorsunuz.



Propulsion Gel

Erişmiş balon gibi görünen bu renkli sivilardan turuncu olan Propulsion Gel, portallar açarak kendini belli mekanlara akıttığınız takdirde belli barikatları veya yolları hızla aşmanızı yarır. Hız parkuru gibi düşünün, uzaktaki kapılara ulaşmanız için bire bir.



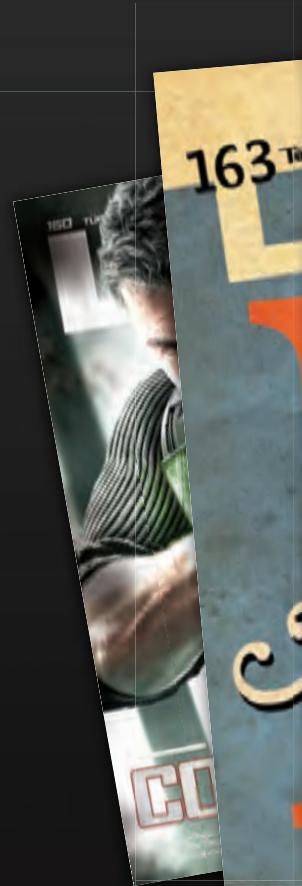
White Gel

Oyunun tanıtımında adından bahsedilmeyen bir jel daha vardı. White Gel veya Coverage Gel dediğimiz bu jel, normalde portal açamadığımız yüzeyleri boyayıp istediğimiz her yere portal açmamızı sağlıyor. İnanamayacağınız noktalara portallar açılıyor, demişti dersiniz.

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69
TL



ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

ABONE
OLMAK İÇİN
0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

Visa Master Card

Kart No:

_____ / _____ / _____ / _____

Son Kullanma Tarihi:

Güvenlik No:

Faturayı Adına Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik **69 TL**

Bu form 31 Mayıs 2011 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal Şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 1111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adres'e posta veya faks yoluyla ulaştırınız.

*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkışak ilk sayıdan itibaren

uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com



PC TOP 10



Batman: Arkham Asylum

Cizgi romanından, diziden, filmden ya da herhangi bir eserden oyuna uyarlanan gelmiş geçmiş en iyi yapılmış 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 olmaya kalmadı, Call of Duty 4: Modern Warfare'ı da geride bıraktı.

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

Yapım EA DICE
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2010



Call of Duty: Modern Warfare 2

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

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

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2009

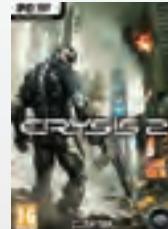


Civilization V

Civilization serisinin kalitesi beşinci oyunda da karşımıza. Yeni taktiği dayalı savaş sistemi de kabası.

Sistem Gereksinimleri
2,0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM /
512 MB Ekran Kartı

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010



Crysis 2

New York, New York ola böyle aksiyon görmedi. Nanosuit 2.0'ın modası kolay kolay gelecek gibi değil.

Sistem Gereksinimleri
2,0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM /
512 MB Ekran Kartı

Yapım Crytek
Dağıtım EA Games
Çıkış Tarihi 2011



Colin McRae: DiRT 2

Yarış oyunlarının en iddialı yapımcılardan Codemasters, Colin McRae'nin hatirasını başarıyla yaşatıyor.

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

Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Çıkış Tarihi 2009

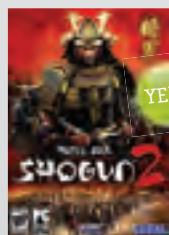


Dragon Age II

Barındırdığı aksiyon dozajıyla bizi şaşırтан Dragon Age II, ilk oyunun tahtını korumasını bildi.

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

Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2011

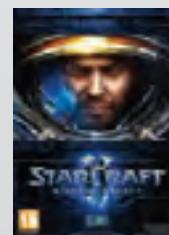


Shogun 2: Total War

İşte beklediğimiz, özlediğimiz strateji keyfi. Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

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

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi 2011



StarCraft II

Yıllarca süren bekleyişten sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

Sistem Gereksinimleri
2,4 Ghz İşlemci / 2 GB RAM /
512 MB Ekran Kartı

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2010



World of Warcraft: Cataclysm

World of Warcraft evreninde ezberleri bozan eklenme paketi Cataclysm, hayranlarını uykusuz gecelerle mahkum etmek için geri döndü.

Sistem Gereksinimleri
1,3 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2010



Portal 2

Olaz, olamaz! Portal 2'nin böyle bir tarihe denk gelmesi bizim tüm vaktimizi sömürüdü ve hepimizin pörtümüş gözlerle ofise gelmesine neden oldu. İlk Portal oyununu herkes hemen keşfemediği, keşfettiğinde de tadına doyamadı. İkinci oyunda hepten kendini aşmış. Arkadaşınızla birlikte bulmacaları çöz-

mek ve yeni portallar açmak çok eğlenceli. Portal 2 bizi IQ kullanmaya iten nadir "first person" oyularından biri olarak gecemizi gündüz etti. Aramızda 10 saat başından kalkmadan portal açanlar oldu. Valve yine yapacağına yaptı ve gecelerimizi çaldı, bizi uykusuz bıraktı. Helal, helal sana...

Sistem Gereksinimleri

2.0 GHz Çift Çekirdekli İşlemci /
2 GB RAM / 128 MB Ekran Kartı

Yapım Valve Software
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 19 Nisan 2011

Bu ay ne oynadık

360 PS3 PS2 TOP 10



FIFA 11 PS3

FIFA'nın istikrarlı yükselişi devam ediyor. Oynanış sistemindeki, animasyonlardaki gerçekçilik ve tutarlılık FIFA 10'a göre çok daha yüksek seviyede.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım EA
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 2010



Gears of War 2 360

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2008



God of War III PS3

God of War III'ün, piyasaya çıktıği saniyede bu liste direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklenilerinizi boş bırakmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Halo: Reach 360

Bungie, Reach ile Halo serisine dillere destan bir şekilde veda ediyor. Kocaman bir alkış!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Bungie
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2010



Heavy Rain PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Quantic Dream
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Killzone 3 PS3

PS3'ün Halo'ya cevabı Killzone 3, Türkçe seslendirmeleri, Sharp Shooter ve üç boyut desteği ile takdirimizi kazandı. Bir tek orijinallik noktasında sıkıntı yaşayan oyunda düşmanın gözünü oymak benzersiz bir deneyim.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerrilla
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011



Lara Croft and the Guardian of Light 360

İzometrik kamera özlemini gideren Lara'nın bu macerası hem oyun dünyasına, hem de Lara'ya yepyeni bir tat getirdi.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Crystal Dynamics
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 2010



LittleBigPlanet 2 PS3

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Media Molecule
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

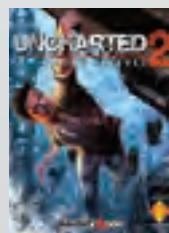


Red Dead Redemption PS3

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Rockstar
Dağıtım Rockstar
Çıkış Tarihi 2010



Uncharted 2: Among Thieves PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009



Bu ay ne oynadık

Mortal Kombat [PlayStation 3]

Bu ay Mortal Kombat ya da bizim ona taktığımız laçkapla "Morti" bizi alıp eskilere, ta atarı salonlarında rakibimizi onlarca kişiñin gözü önünde madara ettiğimiz yillarda geri götürdü. Hani önce Street Fighter'in hükümdürü atarı salonları dönemine. Testosteron seviyesinin yüksek olduğu atarı salonlarına Morti babanın girmesiyle

birlikte Street Fighter'in pabucu dama atıldı. Delikanlı dövüşüler Morti'nin başında kuyruk oldu ve acımasızca birbirinin kafasını kopardılar, çigerlerini söktüler, kemiklerini kırdı ve rakiplerini kitir kitir doğradılar. İşte bu ay biz de ofiste birbirimize tam olarak bunları yaptık; hem de bundan sadistçe bir haz duyarak.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım NetherRealm
Dağıtım Warner Bros Interactive
Çıkış Tarihi 19 Nisan 2011

Mobil TOP 10



Angry Birds Rio

Geliştirilmiş grafikleri, boss mücadeleleri ve yeni gürbüz kuşları ile birlikte bu defa da Rio'dayız!

PSP
IPHONE
DS

Yapım Rovio
Dağıtım Rovio
Çıkış Tarihi 2011



Crisis Core: FF VII

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 2008



Echochrome

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008



God of War: Ghost of Sparta

God of War'u God of War yapan tüm iyi özellikler, -Chains of Olympus'tan sonra bir kez daha- PSP'ye siğdirilmiş durumda!

PSP
IPHONE
DS

Yapım Ready at Dawn
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010

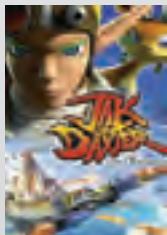


GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyuncunun, elimizdeki küçük oyuncu konsollarında yer almazı gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadar...

PSP
IPHONE
DS

Yapım Rockstar Leeds
Dağıtım Take Two
Çıkış Tarihi 2009



Jak and Daxter: The Lost Frontier

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım High Impact
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009

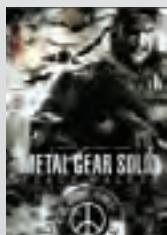


LocoRoco 2

PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunıyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2008

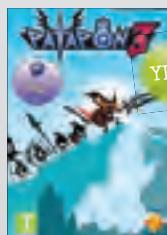


MGS: PW

PSP gibi teknik anlamda PS3 ve Xbox 360'a göre çok daha sınırlı bir platformda, böylesine başarılı bir oyuncunun ortaya çıkması, Kojima'yı bir kez daha takdir etmemizi sağladı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010



Patapon 3

İki avucunuzun arasına alıp ritimle bütünlüğeleyebileceğiniz Patapon 3, keyifleri her seferinde yerine getiren bir yapım.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Pyramid, Japan Studio
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

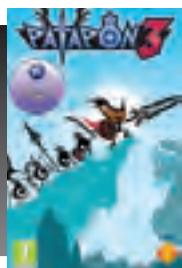


Valkyria Chronicles II

Anime tarzındaki karakterlerle "Kahrol düşman, al sana bomba!" modunda etrafı ölüm yağırdırdığımız ilginç bir oyun.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010



Patapon 3 [PSP]

Öyle böyle değil, bu ay "Pon, Pon, Pata, Pon!" oldu! çoktuk hepimiz. Deli eğlenceli, dehşet zevkli bir oyun bu. Ateşimiz çıktı, dikkatimiz dağıdı, yataktan düştük, pencereden uçuk, yine de patır patır oynadık bu oyunu. Patapon 2'den sonra bize gerçek ritmi hissettir-

meyi başaran Patapon 3, serinin en iyi oyunu olmuş desek yeridir. Hani oyuncuların sadece hobiler olduğu zamanlar vardı ya, işte Patapon 3 bizi alıp o dönemlere geri götürmeyi başardı. İkinci oyuna göre aşmiş olan multiplayer modu sayesinde tuvalete bile PSP ile gittik.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Pyramid, Japan Studio
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 12 Nisan 2011



SEN DE KATIL!

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



PORTAL

GİRDİĞİM YER, HER ZAMAN ÇIKTIĞIM YER DEĞİLDİR!

Portal... Türkçe haliyle "geçit" olarak karşılık bulan bu kelimenin yaştanımıza ne zaman gireceği hala meşhul ama fikir olarak zihinlerimize çoktan yerleşti bile. Müthiş bir fantezidir aynı zamanda Portal fikri. Bütin bilimkurgu temelli yapıtlarda karşılaşırınız onunla mutlaka; hatta Word of Warcraft gibi epik içeriği oyunlarda bile karşısına çıkabiliyor ki Mage'lerin şu anda gözlerinin parlaklıından eminim. En yâlin haliyle basit bir fikir var aslında karşımızda: Bir geçitten girip diğerinden çıkmak... Gerçeklik kazandığında sağlayacağı faydalar bir yana dursun, "Böyle bir fikir nasıl bir eğlenceye dönüştürbilir?" diye sormadan edemiyor insan. Mesela; bir bilgisayar oyununu baz alırsak sade

bir Portal fikrinden neler doğabilir? Tüm bu soruların cevaplarını sadece Valve bünyesinde toplanan yetenekli beyinlerden alabileğinizin diye düşünüyorum. Hani şu meşhur Half-Life efsanesinin yaratıcılarından...

2005 yılında birkaç DigiPen Institute of Technology öğrencisi bir araya geldi ve sonradan Portal'a ilham kaynağı olacak olan Narbacular Drop adı bir oyun çıktı ortaya. Oyunda amaç basitti: Birisi giriş, diğer de çıkış fonksiyonuna sahip geçitleri açan silahı kullanarak gittikçe zorlaşan platform bulmacalarını çözmek ve nihai sona ulaşmak. Valve'in elebaşı olarak tanındığımız Gabe Newell'in bu enteresan fikri bir tesadüf eseri DigiPen'in yılda bir düzenlenen teknoloji fuarında görmesinin hemen ardından Narbacular

Drop'un fikir sahiplerinin Valve bünyesine katılması gecikmedi. Tabii ki Narbacular Drop'un daha fantastik bir yapıyla ve "Portal" adı altında farklı bir isimle piyasaya çıkması da gecikmeyecekti. Portal, Narbacular Drop'tan en cana alıcı noktasını, yani o meşhur mavi ve kırmızı renkli boyut kapılarını aldı ve oyunun temel kalibini daha oturaklı, daha eğlenceli bir hale çevirerek oyun dünyasının parmakla gösterilecek oyunları arasında yerini almayı bildi.

Valve, projenin başına iki önemli ismi, yani Erik Wolpaw ve Chet Faliszek'i geçirmiştir. Bu iki önemli şahıs ve Narbacular Drop'un fikir sahibi olalar da dahil olmak üzere 10 kişiden fazla olmayan bir ekibin ellerinde şekil buldu Portal. Oyunun ne görsel olarak bir iddiası,



Portal - Portakal

Portal'ı bu kadar eşsiz kılan belki de basit ve eğlenceli yapısıydı. Ateş etmek yok, mermi yağırmak yok, yağı gibi kayan bir ortamda arkadan kurşun mu yerim stresi yok. Sade, temiz ve eğlenceli bir oyun Portal. Bu sebeple kolay kolay eskimeyecək bir oyun Portal. Oyunun anatomisine baktığımızda da uzun ömürlü olmasının özünü sadeliğe borçlu olduğunu görüyoruz.

ne de akıllara kazınacak bir hikayesi olacaktı. Planlanan tek bir şey vardı, o da Portal'ın sunacağı benzersiz eğlence... Narbacular Drop'tan alınan

bir zamana karşılık geliyor bu sorunun cevabı. Portal'da zaferin karşılığı ne olacaktı? Çok fazla düşünmeden ekip bu sorunun cevabını bulmak için. Oluşan beyin fırtınası esnasında ekipten biri, elde ettikleri başarılarının karşılığı olarak oyunculara bir parça kek sunmayı teklif etti. Bu ilginç teklifin hemen ardından oluşan 15 saniyelik sessizlikten sonra fikir kabul edildi. Sebepse çok basitti: Kimse bir parça keke hayır demez! Portal'ın tasarımdan sorumlu olan takımın lideri Kim Swift, Portal'ın kekinin ilham kaynağı olarak Redmond / Washington'daki Regent Bakery'nin "Black Forest" adlı kek modelini gösteriyor. Portal'ın piyasaya sürülmüşinin hemen ardından Black Forest'in Regent Bakery'nin en ünlü



ilk bahsedilmesi gerekenler sona sarkıyor bir güzel. Portal'ı neredeyse oynamış kadar oldukça hatta bilinmediğinin mazisinin en üzücü köşelerine yolculuk yaptı; hatta o lezzetli kekinin tadına bile baktık ama piyasaya çıkarmayı unuttuk. Neysse... O kadar da olsun artık. The Orange Box'ı bilirsiniz. Muhtemelen Portal'dan haberini alanların çoğu da zaten bu muhteşem paket sayesinde tanıtmış onunla. Oyunun iki büyük yıl kadar kısa bir sürede tamamlanan tasarımı aşamasından sonra piyasaya sürülmeye zamanı geldiğinde Valve, Portal içinden harikulade bir zemin hazırladı. İçerisinde efsanevi Half-Life 2'nin ve en az Portal kadar enteresan bir oyun olan Team Fortress'ın da yer aldığı müthiş bir paket hazırlayarak oyunu bu pakete dahil etti. Görücüye bu şekilde çıkan Portal, ilerleyen yıllarda Steam platformu üzerinde ve PlayStation 3 kulvarında yerini alacaktır. Son aşamadaysa "Portal: Still Alive" adı altında Xbox Live'ın göz bebeği olarak boy gösterecekti.

Şundan eminim ki Portal hala oynanıyor ve hala eşsiz yapısını koruyor. The Orange Box'ın hala raflarda yeri var ve illa ki dikkatli bir göze takılıyor. Haksız da sayılım o dikkatli gözler; çünkü içerik malum. Ha, Portal 2'nin varlığından da haberdarsınız, değil mi? Öyle ki siz bu satırları okurken oyun piyasaya çıkmış olacak. Valve bizi bu sefer neremizden vuracak, emin değilim ama bu muhteşem eser için birliğinizin gün saydığını biliyorum. Ben de size Portal'ın kendisi gibi tuhaf mazisinden birkaç satır karalayarak zevkinizi zevk katmış olıyorum. Umarım çabalalarım sonuç vermiştir. Eh, müsaadeinden önce mavi kapıma doğru yol alayım ben yavaştan. Bir dakika... Turuncuya nereye açılmışım ben?! ■ Ertekin Bayındır

Birkaç DigiPen Institute of Technology öğrencisi bir araya geldi ve sonradan Portal'a ilham kaynağı olacak olan Narbacular Drop adı bir oyun çıktı ortaya

fikir, Aperture Science Handheld Portal Device'in (Bilinen adıyla Portal Gun veya kısaltılmış haliyle ASHPD.) doğusuna öncülük etti ki oyunun temeli de zaten bu tuhaf mekanizma üzerine kurulmuş olacaktı. Portal Gun'ın temel fonksiyonu, mavi ve turuncu renkli iki adet geçit kapısı açmaktan ibaretti. Mavi olan geçit kapısından girip turuncu olanın çıkışınız gerekiyor ve haliyle karşınıza çıkan platform bulmacalarını bu basit temeli kullanarak çözmeniz bekleniyordu. Anlatılırken bu kadar kolay görünen olay, ilerleyen aşamalarda tam bir mücadelede dönüştürdü ki FPS açısıyla oynanan Portal, türünün diğer örneklerine ait "shooter" özelliğini taşıymıyordu; çünkü karşınıza çıkan tehditleri bile Portal Gun'ınızla saf dışı bırakmak zorundaydınız. Tüm bu hengamenin sonucunda aldığıınız ödülüse şuydu: Bir parça kek...

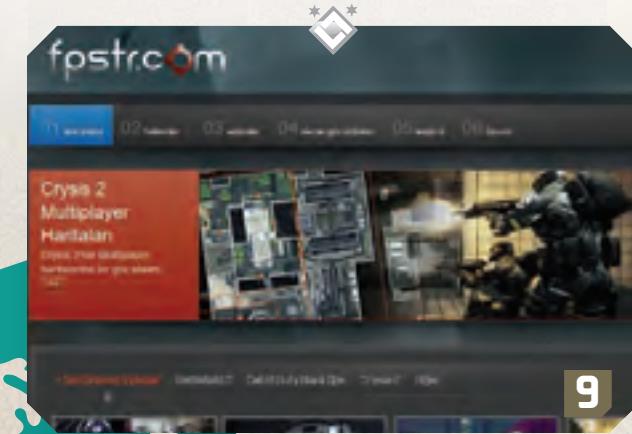
Bir parça kek için miydi her şey?

Oyun dünyasında mermiler, altınlar ve puanlar önemlidir. Neden zafer hediyesi olarak kek veriyordu? Oyunun tasarım aşamasında ekibin bir araya gelerek fikir patlaması yaşadıkları

ürülerinden biri olmasına kesinlikle bir tesadüf değil.

Portal'ın piyasaya sürülmüşinden bahsetmişken... Bazen böyle oluyor işte. Olaya kendinizi öyle bir kaptırırsınız ki





Planet Hulk

Greg Pak

Marvel'in en sevilen kahramanlarından biri olan Hulk'un çizgi roman serisi Türkçeleştirilmeye devam ediyor. Yılarca Marvel evrenindeki serüvenlerini İngilizce takip etmeye çalıştığımız süper kahramanımız artık pırıl pırıl baskısıyla ve Türkçeleştirilmiş bir halde sizleri bekliyor. Hulk'ın 1999 yılında başlayan serüvenlerini kapsayan



Planet Hulk serisinin ilk çizgi romanda, kahramanımız uzaya sürgüne gönderilmiştir. Saakar adlı gezegen, Kızıl Kral tarafından yönetilmektedir ve sürgünde de olsa Gladyatör Hulk'un bütün dünyayı değiştirmek için büyük planları vardır. Devamını merak ediyorsanız, ilk iki sayı raflarda sizleri bekliyor. Filmlerini veya çizgi romanlarını sevenler için Hulk'un en iyi hikayesi sayılacak bu eseri de mutlaka edinin.

■ Ayça Zaman

Etkinlikler



Formula 1 Türkiye Grand Prix

6 - 7 - 8 Mayıs 2011

Yeni Formula 1 sezonunun Türkiye ayağı için biletlerinizi almadıysanız, hemen edinin. Antrenmanlar, sıralama turları ve yarış ile süreç dolu dolu üç gün siz bekliyor!

FPS severlerin yeni adresi!

www.fpstr.com

Oyun sektöründe başı çeken ve dünya üzerinde azımsanamayacak bir kitleye sahip olan First Person Shooter (FPS) türüyle ilgili güncel bilgilere ulaşmak için artık yepyeni bir adresimiz var. FPS türüyle ilgili bilmek istediğiniz tüm detayları öğrenebileceğiniz site, tahmin edebildiğiniz gibi tamamen Türkçe hazırlıyor ve aslında bir FPS severin ihtiyacı olan tüm bilgilere yer veriyor. FPS türünün son dönem oyunlarıyla ilgili en güncel haberlere, içeriğe ve ekran görüntülerine yer vermekle kalmayıp oyunların tanıtım videolarını da severleriyle buluşturmayı amaçlıyor. Bu kadarla da sınırlı değil; forumda bilgi alışverişi yapabilir, sitenin düzenlediği anketlere katılabilirsiniz. FPS severler; düzenli takipte kalın. Çok seveceksiniz. ■ Ayça Zaman

Author: 12 Dilber

Cem Şancı

Internet aleminde adını bolca duyduğumuz Author'un beklenen kitabı 12 Dilber sonunda okurlarıyla buluştu. 90'lı yillardan beri internet üzerinden bizlerle buluşturuğu serseri, küfürbaz ve güzel kadın düşkünu olan kurgu karakter Author'un romani 12 Dilber, zekice kurgulanmış içeriği, medya ve sistemi eleştiren diliyle övgüyü hak

ediyor. Author: 12 Dilber'de aslında dünyadan kaçmayı arzulayan bir filozofun öyküsünü anlatan Cem Şancı, 1800'lerin Şili'sinden alıp günümüz Rusya'sına, Yunan filozoflarından tutup bugünkü astrofizikçilerine kadar sürüklenen olay örgüsüyle okuru şaşkınlıklar içinde bırakarak satırlarını zihinlere kazıyor. Aynı zamanda sözlüklerin, sosyal ağların, internet cemaatlerinin iç yüzünü de ortaya döken Author, romanın arka kapağında kendini söyle tanımlıyor: "Annenizin damat olarak istemeyeceği adamım." ■ Ayça Zaman

Ayın diğer etkinlikleri

4 Mayıs: Blind Guardian - Refresh the Venue, İstanbul

5 - 6 Mayıs: IAMX / Babylon, İstanbul

6 - 7 - 8 Mayıs: 2011 Formula 1 Türkiye Grand Prix - İstanbul Park, İstanbul

10 - 11 Mayıs: Nouvelle Vague - Babylon, İstanbul

17 - 18 Mayıs: Hooverphonic - Salon İHSV, İstanbul

18 Mayıs: Deep Purple - Küçükçiftlik Park, İstanbul

19 Mayıs: Caribou - Babylon, İstanbul

22 Mayıs: Chill Out Festival - Kemer Country, İstanbul

25 Mayıs: Roxette - Küçükçiftlik Park, İstanbul

28 Mayıs: Freshtival - Küçükçiftlik Park, İstanbul

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



Bell X1

Bloodless Coup

Irlanda Cumhuriyeti'nden çıkan müzik dinince U2 ve The Cranberries, yanına da Zombie şarkısı şeklindeki kısıtlı bilgiyle devam edenlerdenseniz, bir hayli önemli müzik üretmeleri kaçırmaktasınız demektir arkadaşlar.

Bell X1, bu şekildeki değerli gruplardan biri, üstelik de altı stüdyo albümleri mevcut. Bloodless Coup, çok taze ve Nisan 2011'e ait albümleri.

Grubun en göze batan özelliği, her albümde Rock ana kalibinden çıkmadan yeni bir şeyler eklemeleri, denemeleri ve bunların da güzel olması; bu albümde synth ve elektronik eklemeler çok örneğin.

Album 10 şarkından oluşuyor ve son dönemde çok da sık görmediğimiz, baştan sona dinlenme özelliğine sahip bestelerin bir araya gelmesiyle de ayrıca keyifli.

Ben İrlanda'nın bu yıla ait en önemli Rock / Alternative Rock albümlerinden biri olacağına inanıyorum. ■ Turgut Taneli



Braids

Native Speaker

Genç Kanadalı grubumuzun ikinci albümü, deneysel Indie müzik konusunda şu Kanada'da neler yapıyorlar diye bir bakışım dediniz zaman, ilk üç direk girer.

Bana keyif veren kısımlardan biri, özel bir müzik yanında, ülkenin veya Kuzey Amerika'nın kökenlerine inen vokal ve müzikal denemeler, seslenmeler barındırması.

Zaman zaman, az sonra kabile reisi, sert ve gururlu bir konuşma yapacak diye beklemeye geçiş anlarınız olabiliyor, vokal o noktada hissettirebiliyor yanı.

Braids, gitar ve davul kullanmayı seven bir grup değil, daha ziyade elektronik ses çeşitliliği, vokal denemeleri ve çeşitliliği üzerine besteleri inşa eden bir grup ve bu nedenle Indie de olsa ben gitarımı davulumu isterim diyerek dinlemeye başlayacak olanlar için uygun bir albüm değil ama mesela, ben Björk'ü pek severim diyenlerin kendini yakın hissedeceğini bir çalışma. ■ Turgut Taneli



Türkiye'deki Adı Rio Yapım A.B.I. Süre 96 dk Yönetmen Carlos Saldanha Seslendirenler Jesse Eisenberg, Anne Hathaway, George Lopez

Rio



Aşk uçurur!

Ice Age'in yapımcılarından muhteşem bir animasyon film daha gösterime girdi. Üstelik Rio filmi ABD'den tam bir hafta evvel Türkiye'de sinema salonlarına teşrif ederek animasyon müdadımlarının gönül yollarını gevşetti. iPhone'un ve iPad'in tartışmasız en popüler oyunu Angry Birds'e konu olan Rio ile iyice ısıtılan kitle, filmin gösterime girmesiyle birlikte muradına ermiş oldu. Rio'da harika bir hikaye ve harikulade bir anlatımı var. Film, çocukların ve büyükleri aynı anda vurmayı başarıyor. 7'den 70'e herkese hitap edebilmek her babayıdin harcı olmadığı gibi çok özel anlatım teknikleri kullanılarak büyükler de küçüklerle birlikte ilgiyle filmi izleyebiliyorlar. Brezilyalı yönetmen Carlos Saldanha, kendi memleketini çok renkli bir şekilde anlatırken ustalığını konuşturmuş. Rio'yu ve Rio karnavalını adeta yaşatmayı başaran sambacı yönetmen, aynı zamanda Rio filminin senaristi konumunda. Aşırı derin olamayan Rio'nun hikayesi, Güney Amerika'nın sıcak memleketlerinde civildayan kuşların kötü niyetli kaçakçılar tarafından kafeslenip Kuzey Amerika'ya kaçırılmasıyla başlıyor. Kanada yakınlarındaki Minnesota eyaletinde kaza sonucu araçtan düşüp karların içinde donmak üzere olan mavi renkli sevimli kuş, Linda adında

bir kız çocuğu tarafından bulunur ve kurtarılır. Linda'nın Mavili (Blu) adını taktığı kuş, hayatını bir kitap dükkanında mutlu geçirirken birden uzaklardan gelen bir bilim adamı, Linda'nın ve en iyi arkadaşı Mavili'nin hayatını altüst eder. Mavili, dünyada kalmış kendi türünün tek erkeği olarak, Brezilya'nın Rio kentinde bulunan ve türünün tek dişi ile neslinin devamı için çiftleşmek zorundadır. Böylece macera birden Rio'ya transfer olur. Mavili ile çiftleşmesi gereken dişi kuşun adı Harika'dır. (Jewel) Yalnız Mavili'nin ufak bir sorunu vardır. Mavili uçmayı bilmiyor. Üstelik dünyada sadece bir çift kalan türünün son örneklerini yakalayıp firza atmak veya dolgu yapmak gibi kötü emelleri olan futbol hastası Brezilyalılar, Mavili'yi ve Harika'yı rahat bırakmamaktadır. Angry Birds Rio oyundan boss olarak karşımıza çıkan koca pençeli beyaz papagağan kendini çifte kumraları enselemeye adamıştır. Muhteşem müziker, göz okşayıcı efektler ve tatlı bir sunumla Rio, sinema salonundan çıkan yüzler güldürmeye başarıyor. Asla eskimeyecek sevimli görüntüler sunan Rio'yu 20 yıl sonra bile zevkle izleyebilirsiniz.

■ Ahmet Özdemir



Set üstü

Ben de ilk gördüğümde set üstü ocağı benzetmiştim ama doğru bir şey vardı, DJ'ler gerçekten de "set" diyor.

ATM değil, "FIF-TM"

Sen hiç ATM'den para çekmeyip FIFA oynadın mı? Biz de oynamadık tabii ki ama isterdik :)



You can't run!

Eğer bir kere kullandığın, kaçamazsan! Eski mouse'larınızı atmayın...



Rock Band

İzlanda hükümetinin müzisyenlerin açık alanda şarkı yapmasını yasaklaması üzerine, Kadıköy / Moda'da toplanan bir grup genç, Rock Band ile sessiz müzik yaparak hükümeti protesto etti... Grup olaysız dağlırların grup sözcüsü konuyu yanlış anladıklarını açıkladı... LA (LEVEL Haber)



Bir gamer'ın dilek ağaçısı

Beşiktaş Parkı'nda kendi yarattığımız fakat üç günde tüm mouse'ların çalıştığı "bir gamer'ın dilek ağaçısı" projesi. Altında arızalı mouse etiketli mouse'larımızı görenlerin 1*8 33 numaralı telefonu araması rica olunur.



Eee, artık zaman değişti

Zamanın değiştiğine inananlara...

Fotoğraflar: Burak Tuna

Katkıda bulunanlar: Rasih Burak, Toygun Şenel, Tilbe Germencik, Christopher Leo Kaan Willkens Barış Atilla, Poyraz adlı

30. İstanbul Film Festivali

30. yıldan seçimler



8

Türkiye'deki Adı Muhbir Yapım ABD Süre 112 dk Yönetmen Larysa Kondracki
Oyuncular Rachel Weisz, Monica Bellucci, Vanessa Redgrave

The Whistleblower

Sisteme karşı yalnız bir kadın



Güvenilir kurumların yasadışı olaylara bulaşmasına ve isminin kirlenmesine alışmış olabilirsiniz ama böyle bir örneği duydunuz mu, bilmiyorum. Gerçek bir olayı beyazperdeye taşıyan The Whistleblower, festivalin en ilginç yapımlarından biriydi benim için. Rachel Weisz'in canlandırdığı Kathryn Bolkovac, Amerikalı bir polis memurudur. Ailevi problemler nedeniyle maddi sıkıntılardan yaşayan Kathryn, barış gönüllüsü olarak Saraybosna'ya yol alır ve Birleşmiş Milletler'in Toplumsal Cinsiyet Bürosu'nda görev almaya başlar. İşe koyulduğu ilk andan itibaren işlerin olması gerektiği gibi yürümediği fark eden Kathryn, Birleşmiş Milletler memurlarından yerel polise ve barış gönüllülerine kadar herkesin bulaştığı bir seks ticaretinin varlığını keşfedin bir de bu çarka çomak sokmaya çalışınca oldukça zor bir döneme girip yatar.

Film ilerledikçe dönen dolapların, israrla yürütülen seks ticaretinin ne kadar mide bulandırıcı olduğunu fark edeceksiniz ama işin daha kötü yanı, filmden sonra gerçekleştirmek isteyenlerin internetten araştırıldığı işin ne kadar vahim olduğunu daha iyi anlayacaksanız. Böylece önemli ve belki de üstü kapatılmaya çalışılmış bir durumun su yüzüne çıkarılması, takdir edilesi bir hafıla ve film de görevini başarıyla yerine getiriyor. ■ Şefik Akkoç



8

Türkiye'deki Adı Özgürlük Yolu Yapım ABD Süre 133 dk Yönetmen Peter Weir Oyuncular Colin Farrell, Ed Harris, Jim Sturgess

The Way Back



Ufkutta özgürlük arayışı

Avgustuların yönetmen Peter Weir tarafından beyazperdeye aktarılan The Way Back, gerçek bir hayat öyküsünü izleyiciyle buluşturuyor. Ne yalan söyleyeyim, birçok filme gittiğim festivalde The Way Back'ın oyuncu kadrosu tamamen aklımdan çıkmıştı ve film ilerledikçe karmaşa çeken Jim Sturgess, Colin Farrell ve Ed Harris, beni şaşkınlıkla birlikte filmin gözümdeki değerine değer kattı. İkinci Dünya Savaşı döneminin konu alan ama sayısız örneğini izlediğimiz filmlerin aksine savaş konu almayan film, National Geographic Entertainment ortaklılığı sayesinde az da olsa belgesel özelliğini de taşıyor. Filmede Sovyet esir kampları tutulan ve özgürlük hayali kuran bir grup esirin, kara kuşun ortasında kamptan kaçışı ve Sibirya'dan Hindistan'a kadarki tam 6.000 kilometrelilik yolu yürüyerek aşmaları anlatılıyor. Yola çıkan kalabalık grubun hem aşırı soğuk, hem açlık, hem de aşırı sıcak ile mücadeleşini izlemek etkileyici olduğunu kadar yıldızlı bir burkuyor. Peşlerinde baskıcı rejimin askerli, önlöründe upuzun ve zorlu bir yol... Sizce bu yaşam ve özgürlük mücadelesini kaç kişi sağ olarak tamamlamış olabilir? Birbirinden değerli oyuncular, gerçek bir öykü ve başarılı bir uyarlama. ■ Şefik Akkoç



7

Türkiye'deki Adı Halk George Lucas'a Karşı Yapım ABD & İngiltere Süre 93 dk Yönetmen Alexandre O. Philippe

The People vs. George Lucas

Çocukluk anıları mahvedilenler

Tüm Star Wars filmlerini izlemiş olmama rağmen sıkı bir Star Wars hayranı olduğum söylenemez. Zaten filmleri de George Lucas veya Star Wars hayranı olduğum için değil, böylesine kültürden mahrum kalmamak için izlemiştim. Haliyle ilk üyeyle ikinci üye arasındaki ciddi farkları, problemleri gözleme gibi bir kaygı yoktu. Oysa gerçekte Star Wars hayranlarının, hele ki çocukluğunu / gençliğini ilk üyeyle izleyerek geçiren kitlenin ikinci üye ve George Lucas ile ciddi problemleri olduğunu bu film sayesinde öğrendim.

1977, 1980 ve 1983 yıllarında vizyona giren ilk üç film, dönemin sinema izleyicisi tarafından büyük ilgi görmüştü, beğeni toplamıştı ve altı yıl içinde adını sinema tarihine altın harflerle yazdırılmıştı. Kariyerine idealist bir giriş yapan ve herkesi kendine hayran bırakan George Lucas, yıllar içinde Star Wars markasını para basan bir darphe olarak değerlendirdiğinde dökünce, bir de üstüne 1999, 2002 ve 2005 yıllındaki filmlerde çitayı aşağıya çekince ciddi eleştiriler almış. İşte bu film de çekirdek ve aynı zamanda fanatik Star Wars hayranlarının bu duruma tepkisini anlatan eğlenceli bir film, belgesel. Filmin Türkiye'de DVD olarak raflardaki yerini alma ihtimali olduğunu not düşeyim. ■ Şefik Akkoç



8

Türkiye'deki Adı Yaşamın Ritmi Yapım Fransa & İsviçre Süre 98 dk Yönetmen Johannes Stjärne Nilsson & Ola Simonsson Oyuncular Bengt Nilsson, Magnus Börjeson

Sound of Noise



Bağımsız müzisyenlerin savaşı

Festivalin son hafta sonu... Film üstüne film izlemiş, mevcut hafta sonu için farklı planları olan ve artık son filmleri kırıp kılmama konusunda kararsız bir bünye. Verilmiş sözlerin de etkisiyle gittiğim Sound of Noise, bu yıldı festivalin en iyi filmiydi izlediklerim arasında. Aslında bu filmin temeli, 2001 yılında yayınlanan, 10 dakikalık ve "Music for One Apartment and Six Drummers" adlı kısa filme dayanıyor. Bu kısa filme bir apartman dairesine giren altı kişi, sadece evdeki eşyaları kullanarak müzik yapıyor ve izleyici kendilerine hayran bırakıyorlardı. Sound of Noise ise bu fikri daha geniş bir süreye ve farklı bir senaryoya oturtarak aynı etkiyi yaratmayı başarıyor.

Filmin ana kahramanlarından bir polis memuru olan Amadeus, kendisi için çok zor bir soruşturmadan bıkalıkla dalyor ve duyamadığı seslerle müzik yapan müzisyenlerin peşine takılıyor. Halihazırda en önemli müzisyenlerden Oscar'ın kardeşi olmasıyla da zorluklar yaşayan Amadeus, kötü müziğe karşı tepkili müzisyenlerden oluşan çetenin şehirde yarattığı müzikal eylemi ya da müzikal terörü engellemek için elinden geleni yapmaya çalışıyor. Sound of Noise, Cannes'dan da ödülle dönmemişi başarmıştı. ■ Şefik Akkoç

BROWNS

EMRAH GÜRKAN



Shogun II: Total War Original Soundtrack

Total War hayranlarının uzun zamandır merakla beklediği Shogun II: Total War, 16. Yüzyıl'da Japonya topraklarında yaşanan hükümdarlık kavgasını konu alıyor. Dokuz farklı klanдан birini seçerek oynadığınız oyunda, amacınız Japonya'ya hükmetsmek. Strateji oyunu tutkunları tarafından beğenilen toplayan oyunun müzikeriyse Jeff van Dyck'e ait. Oyunla

birlikte piyasaya sürülen soundtrack albüm, yaklaşık bir saat süren 28 şarkısıyla oyuna uygun olarak dinleyicilerini Japonya'nın mistik atmosferine götürüyor. Her ne kadar Need for Speed'in müzikleriyle tanınsa da Jeff van Dyck, aslında oyun endüstrisinde bilindik bir isim. Daha önce birçok Total War oyununun da müzikerini yapan Avustralyalı müzisyenin albümlerini edinmeye değerdir.

7



Bulletstorm Original Soundtrack

Bulletstorm, son dönemde en sık oynadığım oyunlardan biri. Bir FPS tutkunu olarak oyun çıktığından bu yana elimden düşmüyordu. 13 Nisan'da yayınlanan soundtrack albümünün altındaysa Polonyalı müzisyenler Krzysztof Wierzynkiewicz'in ve Michał Cielecki'nin imzası var. Wierzynkiewicz'in daha önce oyun

müziği alanında 2007 yapımı The Witcher ile bir tecrübe olsa da Bulletstorm, Cielecki'nin bu alandaki ilk işi. Yine de ikili bence çok iyi bir işe imza atmış. 56 dakika süren ve 24 şarkının yer aldığı albüm, oyunun ruhuna tam oturmuş. Klasik müzik ile senfoni çok iyi harmanlanmış. Zaten albüm birçok forumda son dönemin en iyi oyun soundtrack'lerinden biri olarak gösteriliyor. Mutlaka edinin derim.

8



Sucker Punch Original Soundtrack

1 5 Nisan'da vizyona giren Zack Snyder'in yeni filmi Sucker Punch, fantastik film severlerin bekłtilerini boşa çıkarmayan tarzda bir film. Genç bir kızın karanlık gerçeklerden kaçış halay dünyasında özgürleşmesinin hikayesini anlatan bol aksiyonlu filmin soundtrack albümü de çok başarılı olmuş; hatta filmden çok daha iyi olduğunu söyleyebilirim. Birçok efsane şarkının farklı tarzlardaki cover'larını bir arada görmek kulaklığa hoş bir müzik zevki sunuyor. Özellikle Emily Browning'in Sweet Dreams, Where Is My Mind ve White Rabbit yorumunu çok iyi buldum. Emily'nin sesi albüme kesinlikle çok güzel bir hava katmış. Dokuz şarkılık albümü mutlaka edinin derim.

8



Californication Season 4 Original Soundtrack

Californication en favori dizilerimden biridir. 2007'de hayatına giren ve her sezonuya beni kendisine hayran bırakan Hank Moody, dördüncü sezon maceralarıyla da yine beni fena dağıttı. Sunu rahatlıkla söyleyebilirim ki duruşu ve söylemi ile şu an dizi endüstrisinin en rock & roll karakteri Hank Moody'dir. Yeni sezonunu merakla beklediğimiz Californication'in dördüncü sezon soundtrack albümü de bir süre önce yayınlandı. Albümün kuşkusuz en dikkat çekici özelliği, dizide Hank Moody'nin kızını oynayan Becca'nın da içinde olduğu Queens of Dogtown grubu. Alice in Chains'den Would, Green Hell'den Last Caress ve Skid Row'dan I Remember You, Queens of Dogtown'un albümde söylediği şarkılar olmuş. 13 şarkılık albüm hem diziye sevenlerin, hem de rock & roll fanlarının seveceği türden.

9

Zombie Attack!

Bir süredir Kültür ve Sanat, benim maharetli ellerimden uzak kaldı, ne kadar üzülseniz, ne kadar "Oha egoya bak adamdaki.." deseniz, haklısınız. Ne var ki bundan sonra tekrar aranzidayım, hem de farklı bir formatta.

Bildiğiniz -veya bilmediğiniz- üzere bir anime köşemiz vardı. Burada her ay birkaç tane anime tanır, gül gibi geçinip giderdik. Sonra baktım benim gözler büyüyor, utandığımda büyük bir sırtmaya kafamın arkasını kaşıyorum, hal ve hare-

ketlerim son derece abartılı ve Japonca olmuş, ara vermenin iyi olacağını düşündüm. Ve fakat, bekleyişitti. Artık burada her ay, üç tane farklı yapımı sizinle paylaşacağım. Bu ay, son dönemlerin en popüler konusu zombilerle birlikteyiz. Anime köşesinde Gakuen Mokushiroku - High School of the Dead, çizgi roman kısmında Yürüyen Ölüler ve dizi kısmında da çizgi romanдан uyarlama, The Walking Dead bulunuyor. Başlıyoruz, silahlarınızı kuşanın! ■ Tuna Şentuna



Çizgi Roman

Yürüyen Ölüler

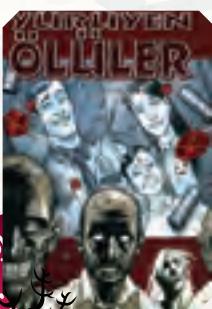
Amerika'da Image Comics, ülkemizde Marmara Çizgi tarafından bize sunulan, sonu uzunca bir süre gelmeyecek olan, yer yer korkutucu, yer yer merak uyandırıcı ve çoğu zaman ilgi çekici bir eser Yürüyen Ölüler.

Bir polis memuru olan Rick Grimes'in hikayesinin konu alındığını düşünerek başlıyorsunuz okumaya. Uyanıyor, yürümeye başlıyor ve terk edilmiş bir şehirde buluyor kendini. Çok geçmeden anlıyor ki zombi istilası, tüm şehrde yayılmış. İstiladan kurtulan diğer insanları bulmasıyla, Rick'in hikayesi de dallanıyor, budaklanıyor ve artık bir grup insanın bu istiladan nasıl kurtulacağıının resimlerine bakarken buluyorsunuz kendinizi. (Okursanız da iyi olur tabii arada.)

Şu an Marmara Çizgi imzasıyla beş cilt yayımlanmış durumda. Her cilt, doyurucu nitelikte fakat fark ettiğim üzere, her bir cildi, bir önceden çok daha hızlı okuyorum. Yazar koltuğunda Robert Kirkman oturuyor, çizimlerde de Tony Moore yeteneğini konuşuyor. Tonlama kısmında da Cliff Rathburn bulunmakta.

Anlatımı çok iyi olan bu çizgi romanı kesinlikle herkese tavsiye ediyorum. İlk cildi edindikten sonra, diğerlerine de son hız ulaşmaya çalışacağınızdan emin olabilirsiniz. Çizimlerin renksiz olmasına da sakin takılmayıp; bu haliyle Yürüyen Ölüler, yaratmak istediği dünyayı ve atmosferi, çok iyi aşılıyor...

■ Tuna Şentuna



Anime

Gakuen Mokushiroku - High School of the Dead

İsedeki arkadaşlarla sesleniyorum. Derdiniz matematik olsun, coğrafya olsun. Aruz vezni lneymiş, öğrenemediyseniz üzülmeyin, kotanjant sınırınızı bozarsa hiddetlenmeyin. Ya siz de son ders zilini beklerken, koridordan gelen seslerle ırkılısanız ve anlasanız ki bir şeyler ters gidiyor. Baktığınızda sevdığınız, sevmediğiniz arkadaşlarınızın birer zombiye dönüştüğünü görseniz...

High School of the Dead böyle başlıyor, bir grup liseli gencin okuldan nasıl sağ çıkışlarını, zombi istilasına karşı nasıl direneceklerini solusuz izlemeye başlıyoruz. Karakterleri birbirinden son derece farklı olan bu öğrencilere, ilk aşamada yeteneklerini kullanarak okuldan çıkmaya çalışıyor, ardından istilanın boyutuna şahit olup bu umutsuz durumdan nasıl kurtulacaklarının hesabını yapmaya başlıyorlar.

Toplam 12 bölüm boyunca bol zombi, bol aksiyon ve "ecchi" türünün en sağlam ürünlerini gösteren sahneler izliyoruz. (Bunun ne demek olduğu bir yerlerden bakın derim.) Sağlam bir zombi aksiyonu olarak başlaya da ecchi öğelerinin hikayeyi biraz garip bir yöne saptırıyor olması ve konunun biraz tutuk kalması, High School of the Dead'ı bir klasik olmaktan uzaklaştırıyor. Ama nedir, sadece 12 bölümdür, rahatça izlenir ve sonunda da hiç pişman olunmaz. ■ Tuna Şentuna

Dizi

The Walking Dead

Bırçoğunuza büyük ihtimalle bu diziyi tanıtı ve hatta bu dizinin bir çizgi roman, Yürüyen Ölüler'in uyarlaması olduğunu da bilmiyor.

ilk sezonu yayımlanmış olan The Walking Dead, sadece altı bölüm olarak ekranlara yansıdı. Her biri 40 dakikadan, 240 dakikalık uzunca bir film bile diyebiliriz onun için.

Bir uyarlama olarak değerlendirilirince, The Walking Dead gayet iyi bir iş çıkıyor. Zombilerin makyajları, çekimler, seçilen karakterler... Hepsi son derece kaliteli. Çizgi roman ve zaman zaman farklılıklar göstermiş olsa da gidişat kötü sayılmaz bana sorarsanız fakat özgün senaryonun fanatikleri bu değişimlerden çok da memnun kalmamış olabilir.

İşin içinde zombiler var diye bu diziyi ve çizgi romanı aksiyonu hiç düşmeyen bir yapım olarak düşünmeyin. Aksine, özellikle dizi, bayağı yavaş bir tempoda ilerliyor. Bunun

nedeni de zombilerin zaten halihazırda işgali tamamlaşmış olması ve çok yavaş hareket ettikleri için onlardan korunmanın nispeten kolay olması. Durum böyle olunca, dizi de biraz Lost'a benzemek ve insan ilişkilerinin, diyalogların yoğunluğunda geçen bir maceraya dönüşmüş. (Bunları söylüyorum ki içinde zombi var diye solusksız izleyeceğinizi sanmayın.)

Dizinin ikinci sezonunun ne zaman başlayacağı halen belirsiz ama iyi bir ihtimalle Temmuz, daha gerçekçi bir senaryoda ise Ekim ayında başlayacağı söyleniyor. Zombi ağılığını bu süre zarfında bastırmak için anime ve çizgi roman kısmına ugrayın... ■ Tuna Şentuna



ROCKO @ PEKİ KİYATLAR

SEFİK AKKOC

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYORUM"



MICHAEL JACKSON: THE EXPERIENCE

Gökyüzündeyim, yür...üyorum, yıldızlara doku-nuyorum, onları topluyorum, bir yandan da Ay'a giden son insan olmak istiyorum, gidiyorum da. Yürümeye başlıyorum, ayaklarım kayıyor, düşecek gibi oluyorum ama düşmüyorum, kaymaya devam ediyorum. So...onra yerde bir cızdan buluyorum, eğiliip almak istiyorum, bir hayli de eğiliyorum ama yine düşmüyorum. Anlıyorum ki ben, ben değilim ve uyuyorum. Bu bir kabus mu doktor?

RUSH'N ATTACK EX-PATRIOT

Dünya ne kadar huzur dolu, ne kadar sakin, ne kadar güzel, ne kadar yeşil... Aynı zamanda ne kadar karanlık, ne kadar kasvetli, ne kadar huysuz ve ne kad...ar... Aslında her şey, çok iyi hatırlıyorum, 80'li yıllarda başlamıştı. Her yer buz gibiydi, çok soğuktu, Soğuk Savaş vardı, hiç yoktan olay çıkarıyorlardı. Sonra etraf duruldu, rahat ettik, huzura erdik ama olmadı, rahat durmadılar, geri döndüler, yine başladılar!

NASCAR 2011: THE GAME

Dönüyorum, dönüyorum, dönüyorum, dönüyorum, dönüyorum, dönüyorum, dönüyorum... Doktor? Sikildim artık. Kaç tur oldu? 200 den sonra saymayı bıraktım ben ama turlar biktim artık! Hem kimseye çarpmadım, kimseye dokunmadım, onlar taklalar atıp savruldular öňümden, ben yoluma devam ettim ama yeter, yeter! Bak, bir 100 tur daha atacağım, sonra bitir!

SHADOW HARVEST: PHANTOM OPS

Sana biraz gelecegi, geleceğimi, geleceğimi anlatayım mı doktor? Söyle bir 15 sene ileriye gidelim, ABD yine dünyanın Patronu olsun ama başı da dertten kurtulmasın. Yine bir kahraman yaratılmak istensin, Myra Lee adında bir asker bu görev için atansın ama hiç kimse benim fikrimi sormasın, herkes istediği gibi hareket etsin. Hayır! Kabul etmiyorum. Bu operasyona onay vermiyor ve 2011'e geri dönüyorum. Anlaşıldı mı?

ŞİKAYETLER

- Michael Jackson:

The Experience

- NASCAR 2011: The Game

- Rush'N Attack Ex-Patriot

- Shadow Harvest:

Phantom Ops

Not: Obsesif-Kompolsif bozukluk...



Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Merak edenlere...

Oradan baktığınıza acaba biz nasıl gözüküyoruz. Şaşalı ofislerimizde, kah oyun oynayıp kah yazı yazarak, birbirimize uçaklar atıp müthiş bir eğlence, şakalar, komiklikler...

"Oyun oynayıp para kazanıyoruz" sonuçta ama bakın size anlatabacım bazı şeyler var. Özellikle yazar olmak için yanıp tutuşanlara.

Artık bildiğiniz üzere ben bu işe yıllar, yıllar önce başladım. Önce çay taşdım, sonra dergilerin yerlerini düzelttim, ardından bilgisayardaki dosyaların isimlerini değiştirdim ve niyetinde bazı başlıklar "bold" yapmama izin verildi. Tamam, abartmış olabilirim ama bu işe hiç de kolay başlanmıyor, bunu bilmenizde yarar var.

Benim en büyük derdim editör, yani yazı işleri- nin.backendsındaki kişilerle oldu. Şimdi neden olduğunu açıklıyorum, iyi dinleyin. Ben yazılarını geç veya

eksik teslim eden birisi olmadım. Hiçbir zaman, "Abi yazı nerede kaldı?" diye bir telefon almadım. Benim karşılaştığım en büyük problem, yazılıardaki ıslubumdan dolayı cümlelerin biraz karışması ve yaşanan arbedede sağ kurtulamayan cümlecikler oldu.

Örneğin metin şu: "Oyunun en büyük özeliliklerinden biri, çocuk çocuk demeden herkesi, dilediğimizde katledebilmemiz ve bunu yaparken saygı ve sevgi çerçevesini hiçe sayıp aksiyonu en damar haliyle hissedebilmemiz." Yazı işleri tarafından katledilen cümleneye dergiye şöyle yansıyordu: "Oyunda herkesi öldürürebiliyorsunuz."

Bakacak olursak, onlar da haklı ama ben de orada kendimce bir şeyler yapmaya çalışmışım, değil mi? Fırat zamanında bir formül oturumuştı ve yazı baskiya girmeden önce, tashihi yapıp yazarlara yolluyordu. Yaptığı değişiklikleri bir bir takip

edebildiğimiz bir formatta yolluyordu ve ben bir yazıcıda, gerçek anlamda dehşete düştüm. Eğlençeli bir ıslup kullanmak adına, bir incelemenin başında tam bir paragraf boyunca neşeli bir tavır takınıdım. Benim için de o yazının en güzel kısmı orasıydı. Tashihli yazı bana geldiğindeyse bir baktım, o paragraf tamamıyla ortadan kaldırılmış! "Fırat, ne yaptın ama böyle ya..." demiştim ağlamaklı bir tavırla. "E abi ben anlamadım ki orada ne yazdığını; attım gitti." demişti. Sonra anlattım, ettim, "Haaa... Ama abi öyle mi yazılır o?" demişti. O noktada anladım ki bir paragrafa bir cümle üç satırda fazla sürüyorsa ve bir de üstüne o cümle devrikse problemler ortaya çıkarıyor...

Şu sıralarda dergice çektiğimiz en büyük problemlerin başında ay sonunda çıkan oyular yer alıyor. Ofisten hayli uzakta olduğum için bir oyuncun ofise gelmesiyle bana gelmesi arasında tam bir gün var ve emin olun, o bir gün hayatı önem taşıyabiliyor. Bir gün kayıpla başladığım maratonda oyuncun elime gelmesiyle başına oturmam bir oluyor. Önce ışıkları kışıyorum, ardından yerimden kalkmadan her şeyi halledebilmek için tüm erzaki yanıma çekiyorum ve lazımlığımı da alıtmam koyduktan sonra oyuncun başına geçiriyorum. Bir elimde gamepad, diğer elimde not defteri. (Not defteri sadece rehber yazmam gerekişinde lazımlı oluyor; yoksa şahane hafızam var.) Oyun başlamak üzereyken kendimi telkin ediyorum: "Ne olursa olsun yerinden kalkma, ne olursa olsun yerinden kalkma, ne olursa olsun..." Amacım, oyuncu bitmeden oradan kalkmamak ve yeni nesil oyuncular sağ olsun, kısa oyuncu süreleriyle buna izin veriyor. Şayet ki vermezlerse kendime hemen yepeni bir program çiziyorum. Oyunu oynayacağım zaman son derece belirli, yazıyı yazacağım zaman dilimi, beş dakika oynamayacak kadar keskin hatlı. Şefik, Ahmet ve Emre ofiste, "Check mail" tuşuna takıntı bir tavırla basarken, ben yazıyorum, yazıyorum ve yazıyorum. Son noktayı koymamla, telefonun gelmesi bir oluyor. "Tuna biz uyuyoruz galiba..." diyor karşısındaki ses cüntü saat büyük ihtimalle sabaha karşı bir sayı. Ben yazıyı yollarken, tüm vücut da kendini bırakıyor ve şu anda okumakta olduğunuz dergi, büyük emeklerle çırmanın gururunu taşıyor... ■





Author

cem@level.com.tr

Cem Şancı



12 Dilber'e Hayat Vermek

Bu ay Author okurlarını heyecanlandıracak bir haberim var. Bir yıldır üzerinde uğraştığım Author romanı, 12 Dilber nihayet okurla buluştu.

Bu kez klasik kağıt bir roman olarak kitapçı raflarında okurunu bekleyen "Author: 12 Dilber", aslında Author hakkında kaleme aldığım ikinci roman ama Author'ı en iyi anlatan roman olduğunu düşünüyorum zira ilk romanı, yanı 21 Santim'i, Author'ı zaten tanıyan, bilen, okuyan, takip eden okurlar için internet üzerinden e-kitap olarak yayınlamak amacıyla kaleme almıştım. Ama 12 Dilber'i kitapçılarda Author'la ilk defa karşılaşacak, belki internette Author'ı hiç görmemiş, duymamış bir kitlenin de onu okumaya başlayacağını düşünerek yazmanın doğru olacağını hissettim.

İste bu motivasyonla geçen yıl bu zamanlarda yazmaya başladığım Author: 12 Dilber, topluma aykırı düşen serseri, umrsamaz, asi, çapkın, güzel kadın düşkünen bir filozofun doğuş ve dünyadan, insanlığından kaçış arzusunun öyküsünü anlatıyor ve Author, okurlarının sevdigi şekilde anlatısını polisiye ve bilimkurgu ögeleriyle süslüyor. Yeri geliyor, polisiye klişeleriyle dalga geçiyor, yeri geliyor, bilimkurgu filmlerini tiye alıyor veya okurunu heyecanlı kovalamacağının içine sürüklüyor. Yani en azından yapmaya çalıştığım buydu, umarım okuduktan sonra "Abi tam istedigin gibi olmuş." diye bir e-posta atmak gönlünüzden geçer.

Neden 12?

Fakat asıl konuya gelelim, Author'ı fazla tanımadan ve 12 Dilber'i merak edebilecek LEVEL'cılar içen onu kısaca anlatmaya çalışıyorum.

12 yıl önce internette okurlarımla buluşup onlara heyecanlı, sürükleynici kurgular vermek, içerik adına keyfili, eğlenceli içeriğin çok zor bulunduğu 90'lı yılların sonunda okurlarımı keyfili metinlerle buluşturup günlerini neşelendirmek için yazmaya başladığım Author, ilk yıllarda elbette kurgu ve gerçeği ayırt etme yetisinden yoksun, dizi filmdede sevdikleri karakter ölünce cenaze namazı düzenleyen, dizideki sevmedikleri karakteri oynayan oyuncuya sokakta görünce tekme yumruk üstüne saldıran cahil kalabalıkların da aklını başından alıp sinir krizleri geçirmelerine neden oldu ki

Author'ın en sevdigim özellişi de buydu, ben de şimdilik inkar edecek değilim.

Cehalete, ezberlere, klişelere, mantıksızlığa, dogmalara karşı savaş açmış bir karakter olan Author, 12 yıl boyunca benimle beraber büydü, benimle beraber gelişti. Bir yandan internette kurgu karakter Author'ı kaleme alırken diğer yandan kitapçıların raflarından okurlarına 12 roman ulaştırdım.

Ama bu 12 yıl boyunca Author'ın anlatmak istediği asıl konuya değil de "senin gibi kitaplar yazan, panellere katılan, ciddi bir yazarın Author gibi edepsiz, çapkın, güzel kadın düşküni, serseri bir adamı nasıl yazabildiği" meselesine kafayı takip sırı krizi geçirerek restüme tükürürcesine hakaret yağıdırın cahil kalabalıklara şahit oldukça bu dünyada doğru adamların "Author gibi" adamlar olduğunu da fark ettim ve itiraf etmeliyim ki Author'dan çok şey öğrendim.

Yani bu toplumda kurgu bir karakter kaleme almak öyle bir bela ki eğer şirler yazan, romantik kelamlar eden bir karakteri yazarsanız, okur size "romantik", "aşk adamı", "mü-kemmel aşık" diyor. Haliyle polisiye kaleme almak isteyip de Dexter gibi acımasız, kan düşkünen bir seri katilin öyküsünü yazmaya kalkarsanız, toplum size "sapık katil" diyebiliyor. Dolayısıyla bu cehaleti fark ettiğe Author'ı yazmayı bırakacağımı, onu daha çok sahiplendim, onu daha çok yazdım, ona daha çok hayat verdim. Çünkü daha hayatı anlamaya çalıştığım 25 yaşlarında yazmaya başladığım Author, onlardan biri olmak istemediğim cahil kalabalıklardan nasıl kaçılacağını, onlardan biri olmamak için neler yapılması gerektiğini anlıyordu.

Dolayısıyla, bir yandan onu yazarken, diğer yandan da onun en iyi okuyucularından biri oldum.

diliyle, ancak Author'ın çevresinde yaşanabilecek türden olağanüstü olaylarla örülmüş bu romanı begeneceğinizi, bir yandan öykünün keyfiley güzel vakit geçireceğinizi, bir yandan da Türk sosyal ailelerinden internette cemaatler kuran topluluklara, medya ve siyaset arasındaki gizemli bağlara uzanan ve elbette 12 güzel kadını baştan çıkarmadan da duramayan Author'ın öyküsüyle hem bilgilenebilir hem gülmeyeceğinizi umuyorum.

Tüm Author dostlarına selam olsun. □





Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Bir Sonraki Dünya

Kadere inanır mısınız?

Bir gün olur ve güneş tepemizde dönmeye başlar. Zaman geçer, bu geçmişin ne olduğu anlarız, detaylara bakarız. Öyle bir an gelir ki ne kadar da hızlı döndüğünü düşünürüz. Bir anda düşünmenin ötesine geçtiğimizi anlarız, hissederiz. Zaman kavramı ve beraberinde getirdikleri inanılmazdır. Fakat tarih boyunca üzerine düşünüp kafayı yemek pek bir işe yaramamıştır. Biz insanoğluna bırakılan tek ağaç kapıya -Tipki J.R.R. Tolkein'in de üzerinde basa basa söylediğii gibi- bize verilen zamanda neler yaptığımızdır.

Peki, neler yaparız? Daha doğrusu böyle bir anda olduğunuza anlayabilir miyiz? "Evet utan! İşte tam da öyle bir an yaşıyorum. Şimdi elimde belirli bir süreç var ve bunu çok iyi değerlendirmeliyim!" diyebilir misiniz? Eğer diyemem diyenlerdenseniz, emin oln ki çok şey kaçırıyorsunuz şu koca evrende. Güneş her gün bir kez daha doğup batıyor, tipki bilmem kaç milyar yıldır olduğu gibi ama bizim için daha ne kadar donecek? Bir

düşünün yaptıklarınızı, kim bilir elinize kaç fırsat geçti ama onun fırsat olduğunu anladığınızda artık çok geçti...

Her gün döngüsü bir kaderdir ve bunu anlamak, hiç de sanıldığı gibi kolay değildir. Tipki Antik Yunan'ın yaptığı gibi geleceği görebilmek gereklir ve bunun için de geçmişimizi geleceğimiz yapabilmek en önemli husustur. Evet, geçmişimizi geleceğimize koyduğumuz anda bambaşka bir kader olgusuyla karşılaşıyor insan. Eskiden olan ama ders çıkarılmış ve bazı tekrarlara kapalı olğular... Sadece o zaman kendi geleceğini tayin edebilir insan.

Bütün bu kargaşanın içerisinde size bir oyun adı söylesem; hanı benim son eklientisine daha piyasaya çıkmadan aylar önce fazlaıyla laf attığım ve nitekim dediklerimin doğru çktığı bir oyun? Garip bir şekilde bütün bu zamansal denklemler

içerisindeki kader durumuna bir oyun -büyük bir ihtimalle de farkında olmadan- cevap vermiş olabilir.

"World of Warcraft" isimli oyun, içerisinde bulundurduğu "chance on hit" ibaresiyle bütün bu diyagrama cevap veriyor olabilir. Farkındaysanız tipki günlük hayatlarınızda olduğu gibi bir şanstan bahsediyor bu sistem ve ilginç bir şekilde yüzelik diliim belirtmiyor; çünkü kader var olsa dahi bizim bile bilmediğimiz bir ihtimaller çizelgesi üzerinde ilerliyor. Hayatlarımızdaysa sürekli bir zar atılıyor ve üstü kapalı kutular altın- dan bir ihtimal çikiveriyor karşımıza... İhtimaller denizindeki bir oltası gibidir insan; ne yaptığıni bilmediği sürece taşa takılır, bildiği sürece karnını her gün doyurabildiği gibi. Tek yapması gereken düşünmek, öğrenmek.

Peki, kadere inanır mısınız? ■





Serbest Çağrışım

fırat@level.com.tr **Fırat Akyıldız**

Sen

Seni en iyi tanıyan bendim. En çok seven de... Özümüz aynıydı, aynı kandandık ama kabul edelim: Sen hep bir adım öndeysin benden. Küçük gözükmenə rağmen büyütün, güclüdüñ. Ağabeyin oyuncak araba koleksiyonunu darmadağın ettiğinde gözlerin dolmuştu, hatırlıyor musun? Ama "Yeniden yapacağım" demiştin bana. O halde, titreyen bedenine bakmadan... Sanki küçük olanımız sen dejilmişsin gibi...

Sen, benden. Buna rağmen sana katacak çok şeyim olduğunu düşünürdüm. Hayat hakkında konuşurdum senle; bildiğim her şeyi anlatırdım tek tek, sabırla. Gözlerini açıp, merakla dinlerdin. Hayata dair çok şey bilmiyordun ama dedim ya, daha güclüdüñ benden. Düşüğünde ağlardın ama hemen toparlanır, kalkar, gülümserdin. Sen de bir gün beni geride bırakacağını biliyordun. O küçük cüssene rağmen kocaman kalbinle beni alt edeceğini...

Sen varken ben gücsüzdüm. Bu yüzdən hep kiskandım seni; büyümeni istemedim. Büyüyünce

olmayacağımı biliyordum çünkü.

Ben orada, senle olmak istedim hep. Elinden tutmak, ağabeylik yapmak, anlatmak istedim. Sanki çok beceremiyorum, büyük olmanın avantajını kullanabiliyorum gibi... Sanki kodlamam yaşamaya uygunmuş gibi... Ama sen tüm olgunluğunla dinledin beni; sana sarılmama, senle gülmeme, senle ağlamama, ve gözyaşlarını silmeme izin verdin.

"Aşk" konusunda sana söylemeklerimi hatırlıyor musun? Nasıl da konuşmuştım bilgiç bilgiç, "Aşk" diye bir şey yoktur, geçicidir; sanalıdır" diye... Nasıl da yanlışmışım... Ama hep böylediydim ben; herkesi, her şeyi sorgular, bitirirdim. Çok aklım eriyormuş gibi... Sanki bir yere varyörmiş gibi... Sanki karşılığında anneme sarılıp, omzuna kafamı koyup, her şeyi yoluna sokabileceğim gibi... Ama merak etme, hiçbirini senin suçun değil; hepsi benim hatam.

Peki ya sen... Sana ne oldu böyle? Neden iyi değilsin? Neden pişmanlıkla uykuya dalıp, öz-

lemle ve öfkeyle uyanıyorsun? Kim yaptı bunu sana? Kim; yapılması zor olan şeyin yapmak zorunda olduğun şey olduğunu, aldatılabileceğini, yalnız kababileceğini ve gözyaşının, düşüp canın yanlığında akan şey olmadığını söyledi? Kim gerçeklerle yüzleşti seni? Ve sen, neden taktın bunları kafana?

Zannettim ki beni bir daha aramayacaksın, sormayacaksın ve bana ihtiyaç duymayacaksın... Ama yanıldım. Bir kez daha... Yıllar sonra çikageldim. Ve tanyamadım seni; hiç olmadığı kadar üzgünsün, hiç olmadığı kadar "ben"sin. Gözlerin solmuş, ruhun kararmış, gördüğün, dokunduğun her şey yıkılmış; ayakta duramıyorsun.

Peki ama neden? Ne değişti? Sen benim gibi değildin; hiç olmadın. Kim bu hale soktu seni?

Çekirdiğimiz fotoğrafı hatırlıyor musun? Hani çitlerin önünde, tulumunla oturuyordun. Halanın bahçesinde... Katila katila gülmüştün. Neye gülüyordun küçük adam?

Yine gülsene öyle... ■





Monster® Extreme Sunucu ve İş İstasyonu Serisi

Dünyanın en hızlı ve en güçlü dizüstü bilgisayarları ile iş istasyonunuza yanınızda taşıyın

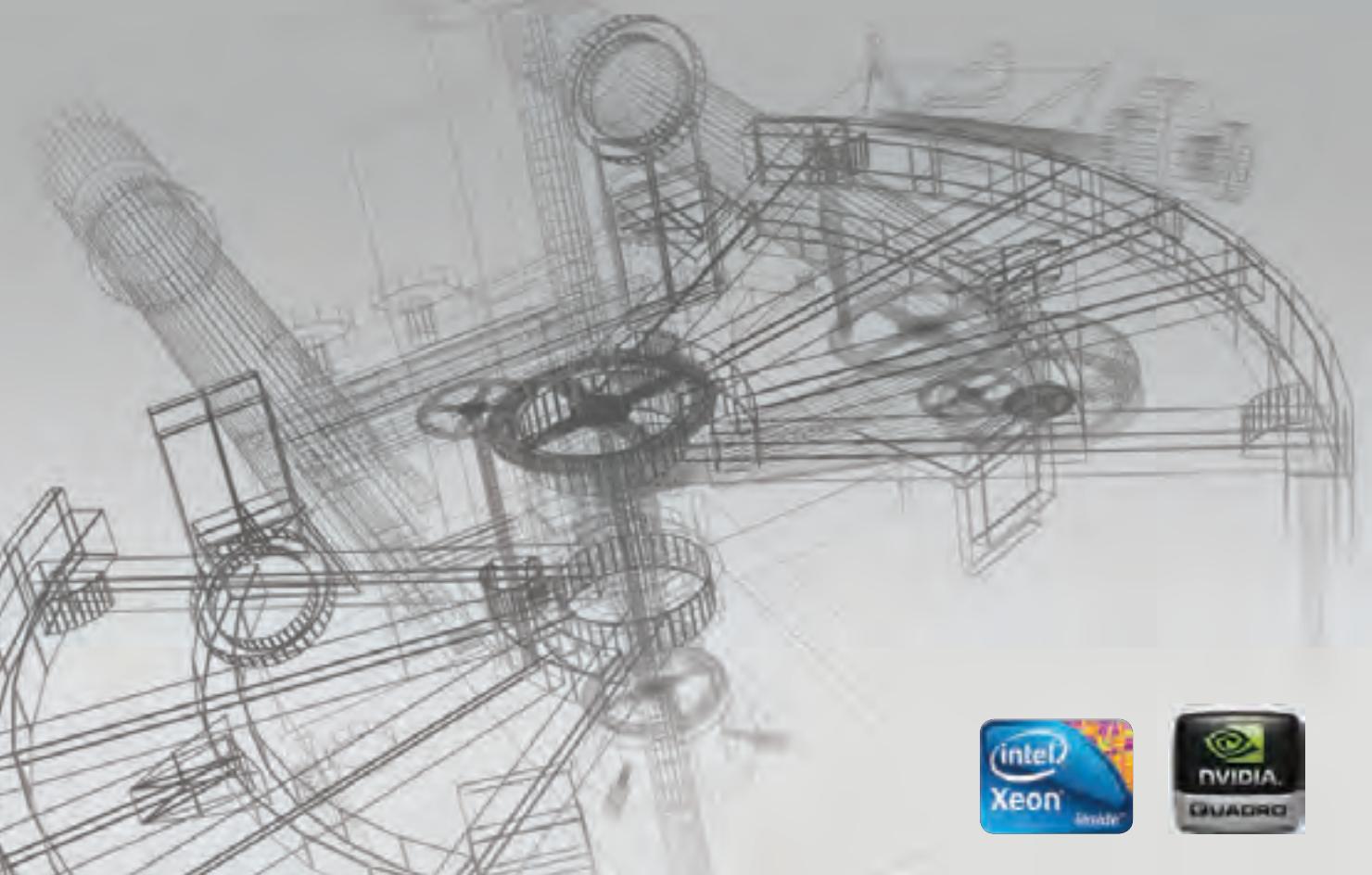
MONSTER® Extreme Sunucu ve İş İstasyonu Serisi, tam bir sunucu ve/veya iş istasyonu kalibreli bir bilgisayarın yeteneklerini sunabilen, tamamıyla geleneksel masaüstü tabanlı iş istasyonlarının yerini almak için tasarlanmış dünyanın en hızlı dizüstü bilgisayarları olarak üretilmiştir.

Monster® Dizüstü Bilgisayarlar, üstün performans gerektiren uygulamalar, en yeni bilgisayar oyunları ve ofis kullanımına kadar geniş bir ihtiyacı karşılamak amacıyla, her zaman yüksek performans veren en üstün bilgisayar bileşenlerinin birarada kullanılmasıyla tasarlanmıştır.

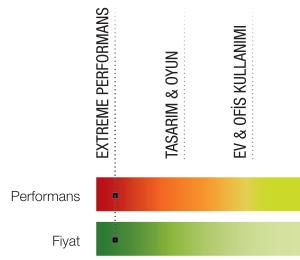


monster®
Powerful Technology

SUNUCU VE İŞ İSTASYONUNUZU YANINIZDA TAŞIYIN



konsepto



Fiyat Performans Ölçeği

Seçimini yaptığınız her Monster® Dizüstü Bilgisayar, en yüksek performans veren en kaliteli bilgisayar bileşenlerinin bir arada kullanımla üretilmiştir. En doğru seçimi yapabilmek için fiyat/performans ölçüğünü inceleyin.

Monster® Extreme **X7200**

Ürün özelliklerini ihtiyaçlarınıza göre değiştirebilir, size özel bir notebook yaratabilirsiniz. Ayrıntılı bilgi için lütfen www.monsternotebook.com.tr adresini ziyaret edin.
*İlandaki notebook görsel ve anlatımın modellere göre farklılık gösterebilir.

Monster®, Orijinal Windows® 7 Ultimate işletim sistemi yüklemektedir.



L.A. NOIRE

Bir katili aramanın anatomisi...

Kelepçelerinizi hazırlayın.

LEVEL 173

1 HAZİRAN'DA PİYASADA



İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.



6 TAM SÜRÜM HEDİYE

DVD
TAM 8 GB DÖLÜ DOLU İÇERİK

CHIP
TEKNOLOJİ KULTÜRÜ

Mayis 2011 | www(chip.com.tr) | 7.00 TL

PC'nizin, gücüne güç katın
DVD'de: Microsoft'un yeni araçları ile Windows 7'ye daha fazla hız

HEM SESİZ HEM ÇOK GÜÇLU
Gürültüçü donanımlardan bıkanlara sessiz alternatifler

HEPSİ TAM SÜRÜM

1 Muhteşem 100 yazılım

2011'İN EN İVİLERİ: Tamamını PC'ye kurmak isteyeciksiz!

3D
LED
Akıllı TV
HD
IP TV
Plazma
TV devrimi

WINDOWS 7 SP1.5
CHIP Sürümü: Daha fazlasını sunuyor

TEST: Uygun fiyatlı SSD'ler incelemeye
Süper cerezler veri çalışıyor
Yeni nesil inatçı cerezlerden kurtulmanın yolları

Antivirüs dosyası - Geleceğin pilleri - WLAN vs. Powerline - 15 sayfa atölye & ipuçları



Dijital Dergi Aboneliği İçin:

www.eMecmua.com

[www\(chip.com.tr](http://www(chip.com.tr)

MAYIS sayısı bayilerde kaçırmayın!





reddot design award
winner 2011

Level 10 GT Kullanıcı Deneyimi İçin
Getirmiş Olduğu Yeniliklerden Dolayı
2011 Reddot Tasarım Ödülüne Layık
Görülmüştür.



- 4 Farklı renk modu (Kırmızı / Mavi / Yeşil / Karışık)
- USB 3.0 Desteği
- Özgün Kilitlenebilir Easy Swap 5 Adet HDD yuvası
- VGA Triple Max 37cm (ATI Radeon HD 6990 & NVIDIA GTX 580)
- Dahili 120 & 240mm radyatör için su soğutma desteği
- Üçlü Colorshift Fan
- CableClear kablo yönetimi
- Smart-lock Güvenlik Sistemi (S.S.S.)
- Kulaklık Askısı
- 2 x USB 3.0 Port
- 4 x USB 2.0 Port
- eSATA ve HD Audio Çıkış Portları



VEKTRON ELEKTRONİK SAN. TİC. LTD. ŞTİ

THERMALTAKE TÜRKİYE DİSTRİBÜTORU

Merkez mahalesi Bağlar cad. Şehit Er Barbaros Yalçın Sk. No:2/1 Kağıthane/ İSTANBUL
Telefon: +90 212 295 05 44 - <http://www.e-vektron.com> - info@vektron.com.tr