

179 Türkiye'nin En Çok Satan Oyun Dergisi

LEVEL

MART 2011 - 6.90 TL (KDV DAHİL)
2011 - 03 - ISSN 1301-2134

Sadece
LEVEL'da!

DRAGON AGE II

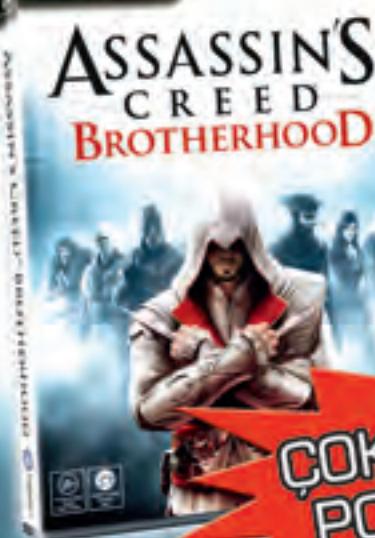
BATTLEFIELD 3 - BULLETPROOF - KILLZONE 3 - TWISTED METAL
SILENT HILL 8 - MORTAL KOMBAT - DEUS EX 3

**11 DALDA ÖDÜL ALMIS
YILIN EN ÇOK BEKLENEN AKSIYON OYUNU!**



ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

PC DVD-ROM



ÇOK YAKINDA
PC DVD'DE!



Codex
Edition



Auditore
Edition

STANDARD PC SÜRÜMÜ
ÜCRETSİZ İLAVE İÇERİKLERİ
KAPSAMAKTADIR!

- Animus Project Update 1.0
- Animus Project Update 2.0
- The Da Vinci Disappearance
- Multiplayer oyun modu için yeni içerikler (3 harita, 4 mod ve 4 karakter)

tiglon

PC DVD-ROM

UBISOFT



EVRİM

Oyun tarihinin gelişiminden bahsederken oyun türlerinin evrimini es geçemeyiz çünkü bu, sektörün geleceğinden yeni nesil oyuncu profiline kadar birçok başlığı içeren, kritik bir konu. Tüm bunlar Editörden yazısı için büyük başlıklar (o kadar yerim yok) ama hazır Dragon Age II kapak konumuz, bu konu hakkında bir - iki şey söylemek istiyorum:

80 nesli hatırlar; eskiden oyun türleri arasındaki ayırım çok keskindi. FPS, FPS'ydı; RPG de RPG... Bugün olduğu gibi istisnalar vardı tabii ki; System Shock 2 gibi, Dark Earth gibi, Blade Runner gibi...

Açıkçası bu anlamda, San Andreas'in bir kırılma noktası olduğunu düşünüyorum. San Andreas, "tür" kavramını ortadan kaldırın, rakipsiz ve en önemlisi "sonsuz" bir yapımdı. Aslına bakarsanız, pazarlama anlamında geçerli bir oyun değildi (Yapısı sayesinde başarılı oldu, o ayrı) çünkü her şeyi ama her şeyi içeriye ordı. (Özellikle eğlence / bilişimi sektöründe) Pazarlanmanın ana kurallarından biriye ürünü, tüketiciye tek parça halinde vermemektir. Rockstar da bunun farkındaydı ve GTA IV'ü -tabir yerindeyse- San Andreas'ın kırılmış bir versiyonu olarak piyasaya sundu. GTA IV, San Andreas'ın nasıl bir oyun olduğunu, daha doğrusu bir oyundan çok daha fazlası olduğuna dair en büyük kanıtı.

San Andreas kadar olmasa da iki - üç oyuncu türünü birleştiren, sağlam yapımlar da var piyasada. Dragon Age II, bu konudaki en iyi örneklerden... (Ertuğrul bu oyundan hakkında söylemeyecek her şeyi söyledi. 78. sayfada...)

Sonuçta, her şey gibi oyun türleri de evrim geçiriyor ama ne olursa olsun bu değişim sürecinin adı, "dejenerasyon" olmamalı çünkü her zaman bir yererde, bizim gibi, oyun dünyasını meraklı gözlerle izleyen "old school" oyuncular olacak.

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr

Notlar

- Fırat'tan FIFA Taktikleri'ne ve Director's Cut'a veda ediyor; Bro!!!'ya "Merhaba" diyoruz. Diğer bölümler de yolda...
- Ajan Simit yıllık izninin bir bölümünü kullanırken kaçırıldığından bu ay yok; gelecek ay gidip geri alacağız.
- YıldızCON 19 - 20 Mart'ta, LEVEL'in basın sponsorluğunda başlıyor. Detaylar 22. sayfada...
- Bu ay iki hediye: Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi Online Oyun ve Torchlight tam sürümü...
- LEVEL'a bir şeyle oluyor; Nisan sayısını bekleyin.

■ Dünyanın en stresli mesleği nedir sence?

Tuna SENTUNA



■ Bence... Anne olmak. (Gülmüşmeler.) Şaka bir yana "hala" olmak daha zor bir meslek gibi geliyor. (Gülmüşmeler devam eder.) Tamam tamam; fakat bu sorunun cevabı çok net değil mi? Elbette ki dergi yazarı olmak! O kadar oyun oyna, eğlen, yaz, para al bir de üstüne... Çekilecek stres, eziyet değil!

Cem ŞANCI



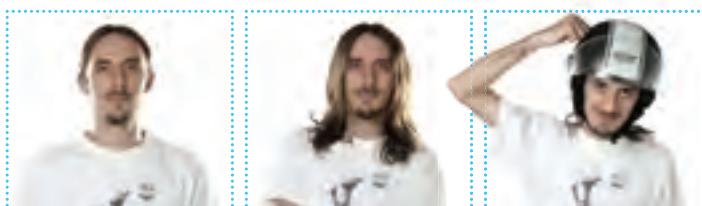
■ Bence en stresli meslek ağdacılıktır. Kuaförlerdeki o ağdacı kızcağızların, sürekli kadın çiçekleri içinde yaşadığını ve akşamları eve gidine, artık tükenmiş bir şekilde yatağa yiğildiklerini düşünüyorum. ABD ordusu, savaş alanlarında düşman askerlerini sersemletip kaçırmak için geliştirdiği bir sonik silahın ses frekansları için kadın sesinin frekanslarını kullanmıştır. Artık oradan gerisini düşünün.

Nurettin TAN



■ Dünyanın en stresli mesleği yaptığı bir iş başkalarına beğendirmek zorunda olduğun herhangi bir iş olabilir. İşte sırı bu yüzden her hafta piyango oynar, güvercinlerin çok uçtuğu noktalarda kafama pislemeleri için gezermi.

Ömür İKLİM DEMİR



■ Ceza Avukatlığı

Ertekin BAYINDIR



■ Stressiz bir iş var mıdır ki? Zaten iş dediğin başı başına bir strestir bence. Keşke hiç çalışmasak, herkes yan gelip yatsa, hayat bayram olsa...

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 Aydoğán burakay@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Elif Akça elif@level.com.tr

Emrah Gürkan bro@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uyan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Hasan Başaran hbasarany@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Murat Karşioğlu mkars@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Turgut Taneli turgut@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtçebé yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozayyla@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 Müdürleri:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

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

Sahika Şahinkaya, ssahinkaya@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu

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

Maya Akar Center Kat: 7 Büyükdere Cad. No: 100 - 102 34394 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: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri 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 TC. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanılan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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



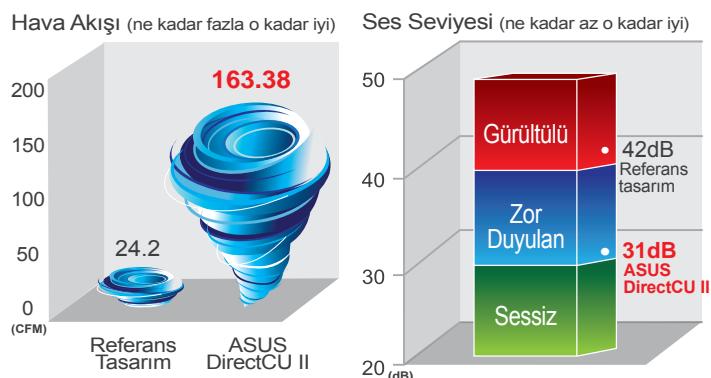
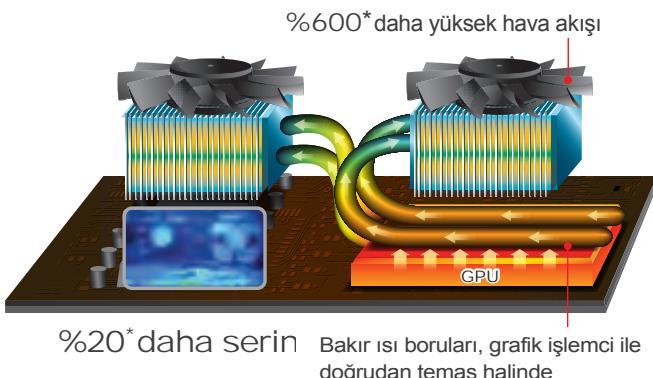
MÜKEMMEL HAVA AKIŞI İLE REFERANSA ORANLA %20 DAHA SOĞUK

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

Güç sağlama bileşenlerinde iyi soğutma ve iyi bir şekilde işlenmiş olan malzemeler, ekstrem overclock özellikleri sağlamak oldukça etkilidir. ASUS'un, kendi yeni tasarımını olan, %600* daha yüksek hava akışı ve Referansa oranla %20* daha soğuk bir performans sağlamak üzere özelleştirilmiş DirectCU II çift fanlı soğutucular barındıran ASUS GeForce GTX560'i inceledik. Aynı zamanda bu kartlar, %50'ye* varan daha yüksek hızlarda kullanım için tescilli Super Alloy Power (Super Alaşım Gücü) ve Voltage Tweak içermektedirler. Bir GeForce GTX GPU'dan beklemeye alıştığınız gibi, GTX 560 DirectX 11, NVIDIA® Surround, 3D Vision™, PhysX® ve SLI® gibi tüm üst düzey GTX oyun teknolojilerini desteklemektedir.

Çift fan, doğrudan soğutma

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



Dayanıklı overclock araçları

Performans arayanlara yönelik bir hoş geldin hediyesi olan ASUS'un özel Super Alloy Power (Super Alaşım Gücü) özelliği, %15'e* varan performans artışı için etkili bir güç kaynağı sağlayan özel olarak formüle edilmiş bileşenler içermektedir. Super Alloy Power kartları, daha soğuk çalışma ve daha uzun kullanım ömrüne sahiptir.

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

Son karar

ASUS size pek çok şey sağlıyor.. Sadece NVIDIA'nın en iyilerini değil, aynı zamanda referans tasarımları ölçüde aşan değerlerle daha fazla hava akışı, daha düşük sıcaklıklar, azaltılan ses seviyeleri ve overclock özelliklerine sahip pek çok ödül sahibi özelliğe de beraberinde sunuyor. Yeni bir üst seviye ekran kartına ihtiyacınız varsa, çok uzaklarda aramayın!



3DMark11 Extreme

1513 1406



ASUS GeForce
GTX 560 Ti
GeForce
GTX 560 Ti



Bulletstorm Sayfa 56

Deliler gibi etrafa saldırıp önmüze gelen her düşmanı farklı şekilde öldürebildiğimiz bir oyuna hasretmişiz de haberimiz yokmuş.

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

26 Doktorlar

DOSYA KONUSU

- 29 Twisted Metal

İLK BAKIŞ

- 38 Mortal Kombat
- 40 Battlefield 3
- 44 F.3.A.R.

- 46 Silent Hill: Downpour
- 48 IL-2 Sturmovik: Cliffs of Dover
- 48 King Arthur II
- 49 Mount & Blade: With Fire & Sword
- 50 SBK 2011
- 51 Deus Ex: Human Revolution

52 Bro!!! YENİ

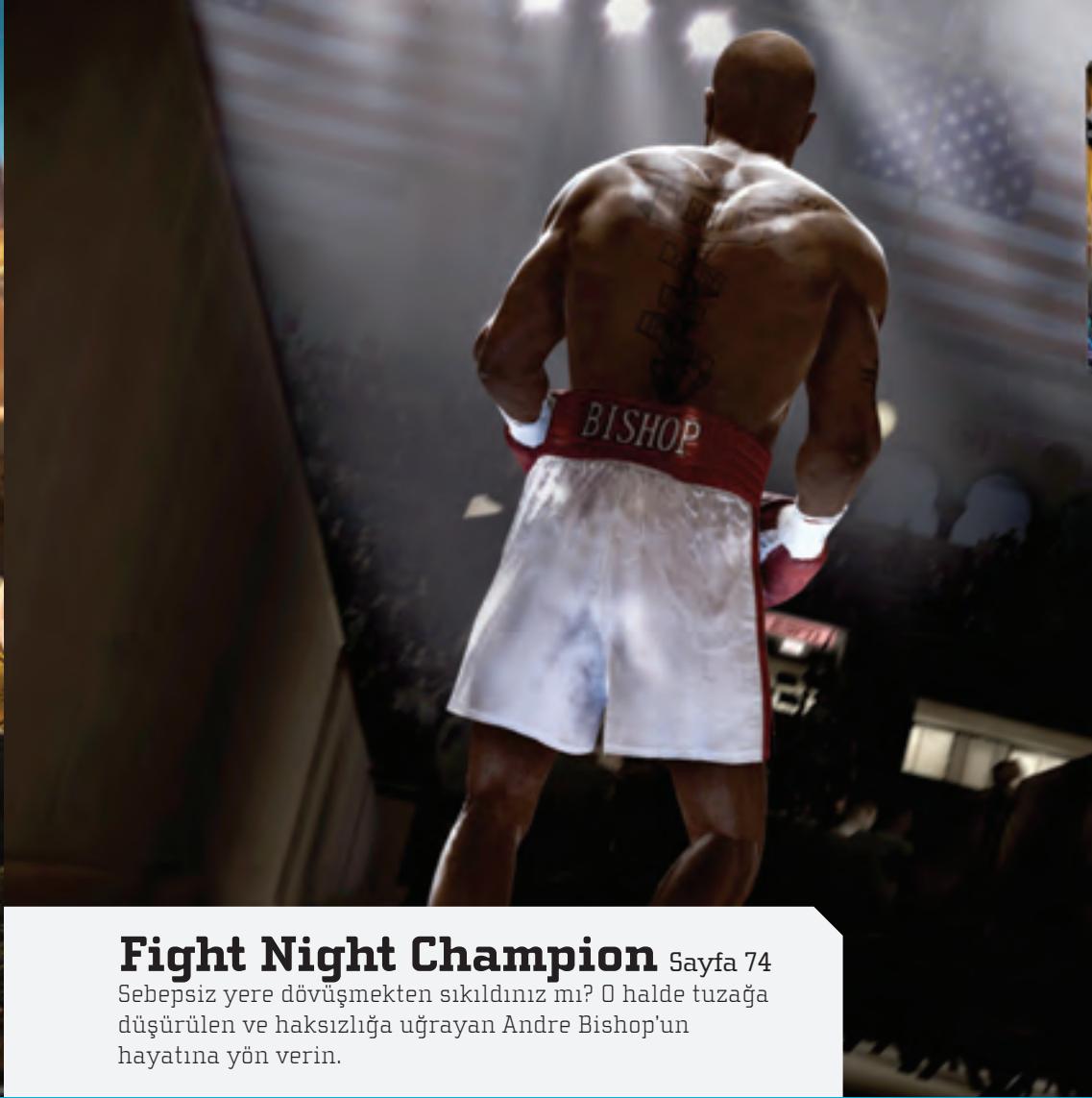
İNCELEME

- 56 Bulletstorm
- 62 Test Drive Unlimited 2
- 64 Cities in Motion
- 65 Crash Time 4: The Syndicate

66 Killzone 3



- 72 The Shoot
- 73 SingStar Dance
- 73 TV Superstars
- 74 Fight Night Champion
- 78 Dragon Age II
- 86 Who's That Flying?!
- 87 Dungeons



LEVEL DVD 170

DEMOLAR

Age of Japan
Cities in Motion
Dungeons
Men of War: Assault Squad
Shattered Origins: GoU
Virtual Villagers: NB

BEDAVA OYUNLAR

8-Bit Halo
Duty Calls
Kabod Online
Super Mario Bros
Super Mario 3:
Mario Forever Advance

VİDEOLAR

Battlefield 3
Crysis 2
Deus Ex: Human Revolution
Dragon Age II
Duke Nukem Forever
Dungeon Siege II
F.E.A.R.
Final Fantasy XIII-2
Manhunters
Homefront
L.A. Noire
Mortal Kombat
Naruto Shippuden: KD
NFS 2 Unleashed
Resistance 3
Yakuza 4

EKSTRA

Angry Birds [WP]
Dead Space 2 [WP]
Deus Ex 3 [WP]
Dragon Age II [WP]
L.A. Noire [WP]



LE-VID'DE BU AY

Serbest Kürsü

Fırat, "Kadrajı geliştirmek gerek," dedi, herkes onayladı.

LEVEL Ligi

Bulletstorm'da firtına gibi esen LEVEL Ligi, neler yaşadı...

Oyun Dünyası

Şefik kaptı arabasını, bastı gaza, soluğu TDU2'nin serin sularında aldı.

Fight Night Champion Sayfa 74

Sebepsiz yere dövüşmekten sıkıldınız mı? O halde tuzağa düşürülen ve haksızlığa uğrayan Andre Bishop'un hayatına yön verin.

88 Magicka



- 90 Tactics Ogre: Let Us Cling Together
- 91 Airwave: I Fought the Law and the Law One
- 91 Bennu
- 91 Collapse It
- 91 Pixel Force: Halo

92 Rocko@Psikiyatır

- 94 Online
- 99 Donanım

108 Hasan Hasan'a Karşı

- 110 Rehber
- 114 Market
- 118 Yapım Hikayesi
- 120 Kültür & Sanat

122 Role Playing Günlükleri

- 124 Kare
- 130 LEVEL 171

POSTA

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

Canınız muz çekerse atın: inbox@level.com.tr

ÇOK GİZLİ BİR "MAIL"

Selam Tuna Abi. Bu size ikinci mail'im. Umarım bunu cevaplarsın. Aslında bu mail'de gizli bir şey yok; sadece dikkatini çekmek için böyle bir yönteme başvurdum. Eminim her gün onlara mail geliyorlardı ve bunların hepsiyle ilgilenmek imkansız. Umarım mail'im dikkatini çeker de cevaplarsın.

1. Ben tam bir Mortal Kombat fanatığıym Tuna Abi. Senin de dövüş oyunlarına ilgin olduğunu biliyorum. Senin favorin hangisi?

Benim favorim de Mortal Kombat Deniz! Tamam, şaka yaptım. Benimki Tekken. Bence evrendeki en iyi dövüş oyunu. Ardından Street Fighter IV geliyor. Marvel Vs. Capcom 3'ü de bu listeye ekleyebilirim ama onun tadına daha bakmadım.

2. Eski sayılardan birinde senin Sonisphere'da çekilmiş bir fotoğrafın vardı. Ben de bir metalciyim. Tavsiye ettiğin bir grup, şarki var mı?

Olmaz mı! Biraz adrenaljin, biraz gaz istiyorsan Dimmu Borgir – Abrahadabra albümü. Bu ağır geldi diyorsan, Dark Tranquility. Biraz bayan vokali atalım dersen içine, Epica'dan Design Your Universe gelsin sana.

3. Ben birçok oyun tasarılıyorum PS3 ve bilgisayar için. Bir tanesinin haritası Lord of the Rings'den bile havalı oldu. Ama bunları bilgisayar ortamina dökemiyyorum, sadece kağıtta taslaqları kaliyor. Bunları "gerçekten" yaratabileceğim bir program var mı? Bedava olmasını

yeğlerim tabii ki. Eğer varsa nereden indirebilirim bu programı?

Bilmedigim yerden sordun Deniz. Dungeon Maker diye bir şey vardı ama o neydi ki... Herhalde alakası yoktur. C++ mi öğrensem acaba? O da ağır oldu değil mi? Çok çaresizim şu an!

4. İleride oyun programcılığı yapmak için üniversitede hangi bölümme gitmek gerekiyor?

Dur, geçen aylarda ben bununla ilgili bir espri yapmıştım. Neydi, LEVEL yüksekokulu mu demiştim; öyle bir şeyler zırvalamıştım. Şimdi bunu kullanabilirim veya sana LEVEL İş ve İşçi Bulma Kurumu'na başvur diyebilirim. Hangisini tercih edersin? Bence sen bilgisayar mühendisliği oku temizinden.

5. Bir ara fuar falan bahanesiyle LEVEL olarak Ankara'ya gelseniz? Lütfen!

Bize Ankara'da fuar ayarla, gelelim. Ankara'da olsa olsa Altınpark'ta mobilya fuarı, bilmem nerde araba fuarı oluyor. Geçtiğimiz günlerde bir deniz araçları fuarı olmuştu, ona da hi anlam veremedim; bozkırın ortasında yatırlar mı dolasacağız...

6. Tuna Abi, LEVEL DVD çok güzel ama çok üzüllerек söylüyorum, LE-VID'ler bilgisayarlarında çalışmıyor çünkü mp4 formatını oynatamıyorum. Hangi programı kullanabilirim?

Onun için Gom Player veya daha da iyisinden, Media Player Classic'i bul, indir. İkisi de bedava!

İKAMETGAH İLMUHABERİ



7. Yine DVD ile ilgili bir sorum olacak; DVD'nize tam sürüm olarak koymaç için bir oyun isteyeceğim ama koymak zorunda değilsiniz: Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero. Bu oyunu her yerde aradım ama hiçbir yerde bulamadım; koysanız çok mutlu olurum.

O oyunu hiçbir yerde bulamamanın sebebi, oyunun bir PlayStation oyunu olması. Nintendo 64'te de vardı istersem. PC'de hiç çıkmadı fakat. Üzülmeye, tamam mı?

8. Abi Rock Band 3'ün baterisine eklenti olarak ziller gelecekti ama Türkiye'de bulamıyorum. Ne zamana gelir? (Ya da acaba var da ben mi bulamıyorum?)

O ziller gümrükte takıldı Deniz yahu. Mart ayı bitmeden çecekeğiz ama malları. Bekleyebilecek misin? İçin doğrusu o ziller, ben bu satırları yazarken hala Türkiye'de satışa yoktu. Guitar Hero seti var fakat Rock Band 3 seti yok. Olacak iş değil!

9. Ben MMOFPS/MMOTPS'lerden hoşlanıyorum. Ama çoğu birbirine benzeyen, tekdüze oyunlar oluyor. S4 mesela en beğendiğim oyunlardan biri. Böyle yenilikçi ve bol aksiyonlu MMOTPS/MMO FPS'ler var mı? (Point Blank'ı denedim ve bir yerden sonra sıkıldım.)

LOCO denedin mi? (Herkese LOCO öneriyorum...) Olmadı WoW dene ve sosyal hayatına veda et.

Tuna Abi yazmaya başlamadan önce birçok sorum vardı. Şimdi birden üçup gittiler. Umarım bunu cevaplarsın da diğerlerini de gönderirim. Yazım hatası

yapmamaya dikkat ettim: Cevaplarsan Street Fighter X Tekken, yapımlarsan MK9 çıkış kadar sevineceğim. Hasan Abi'ye selam söylemiş misin? Şimdi den sağol
"Hasan! Huooop! Hacı bı' bakabilecek misin?
Deniz'in sana selamı varmış! Eyvallah gözüm, ben de iletiyorum selamını..."

Deniz SARAÇ

TUNA ABI

Merhaba Tuna Abi. Şimdi biraz senin başını ağırtacağım. Uzatmadan sorularına geçeyim.
1. Ben yıl arası karnesi hediyesi olarak PS3 aldım. PS3 için çok sevdığın ve önereceğini oyunlar var mı?
God of War 3, inFamous, Uncharted 2 ve Killzone 3. Siz sıklımlıysorsan, ben de sıklımayacağım aynı oyunları yazmazsan!
2. Ben online oyunları çok seviyorum ve bir sürü online oyun oynadım ama bunlardan beklediğim sonucu alamadım. Şimdi sizin son sayınızda gördüğüm NFS Online'a başladım. Ondan da pek iyi sonuç almadım... Önerdiğiniz iyi online oyun var mı?

World of Warcraft'a ne dersin? Paralı dersin, biliyorum. O zaman S4 League dene? LOCO dene? RappelZ? İstersen zarfı açıyma...

3. Tuna Abi, ben FIFA'cım ama bazı kişiler PES daha iyi diyor. Ben PES'teki özellikleri yeterli bulmuyorum ama FIFA'da hepsi var. (Takım olarak ve antrenman vb. özellikleri beğeniyorum.) Sence PES mi, FIFA mı?
Bence FIFA. Neden diye soracak olursan, Nouma da onu seviyor. Peki Nouma'nın neyi sevdığı benim niye umurumda? İşte bunun yanıtını hep birlikte bulmaya çalışacağımız önümüzdeki yıllarda...
4. Smackdown'ı çok seviyorum ama Smackdown Vs. Raw'lardan çok iyi sonuç alıyorum. Sence WWE All Star'dan beklediğim sonucu alabilecek miyim?
Sevgili Sarp. Sürekli sonuçlar peşinde olduğunu görüyorum ama nasıl sonuçlar bekliyorsun acaba sen bu oyundan? Mesela sonuç 42 çıkışa bir şekilde, sen buradaki gizli esprisi anlamış olacak misin? Dolayısıyla bu sorunun cevabı, senin sonuç bekleninle doğru orantılı olarak değişim gösterebilir. Ben evet diyorum ve seni benim kudretli tek evet'imle uğurluyoruz!
5. CoD oyunlarından çok memnunum. Zaten PS3'ümde de CoD 7 var. Beni CoD gibi oyalayacak güzel bir oyun söylemiş misin?

CoD ... O hangisi oluyor? Dur sen söyleme, ben söyleyeceğim. Üç tanesi ismiyle gitti zaten. Dördüncü-sü MW. Beşinciisi World at War. Altıncı MW2 ve yedi... Black Ops! Şuraya Black Ops yazsaydım da uğraşma-sayıdik yahu! Sana o tarz Killzone 3'ü öneriyorum tam şu an -ki ilk soruda da önermişim. Kendimi tekrarlıyorum!

6. Tuna Abi sana bazı oyunlar söyleyeceğim, en beğendiğini söyleyersen sevinirim: Mortal Kombat, Tekken, Soul Calibur.

Tekken! Bak her Tekken ismini gördüğümde, her Tekken yazdığınımda her şeyi kapatıp oyuna gidesim geliyor; o derece.

7. Tuna Abi sana son bir soru soracağım: Assassin's Creed mi, yoksa Prince of Persia mı?

Bu sorunun cevabı biraz net aslında: River Raid. Ne alaka dersen, bu söylediğim iki oyundaki ortak harfleri aldım, bazlarını kullanıp yeni bir kelime yarattım. Büylesine büyük bir alaka! (Assassin's Creed alman gerektiğini biliyorsun diye neşeli tavırlardayım.)

Yayımlarsanız sevinirim.

Sarp ADANALI

ÇAĞ ATLADIM!"

Merhaba LEVEL, merhaba Tuna Abi. Umarım iyisinizdir. Benim sizlere bir takım sorularım var.
1. 10 yıl boyunca aynı bilgisayarı kullandıkten sonra yeni oyunları görünce komaya girdim diyebilirim. Beni komadan çıkarmak için düşük grafikli fakat eğlenceli bir strateji oyunu söyleyebilir misiniz?

StarCraft II demek isterdim ama onun grafikleri biraz coşkulu. R.U.S.E. deneyebilirsin asılonda. Civilization VI! Evet evet, Civ V diyyorum!

2. Dragon Age: Origins oyununu dün satın aldım ve o gün bitirdim. Neden WoW ile Dragon Age: Origins arasında bu kadar benzerlik var?

O oyunu bir gün içerisinde bitirdin mi gerçekten Berk? Speed gaming mi yaptın, ne yaptın? Ben hala bitiremedim, öyle düşün. (Oynamıyorum demiyorum da...) WoW ile benzerlik gösternesinin nedeni, ikisinin de RPG olması. RPG'ler de üç aşağı, beş yukarı aynı sistemi kullanır. Büyüler, yetenekler falan... Elf'ler de var. Troll'ler, Goblin'ler... Ne günlerdi. (Ne günlerdi?)

3. Ben Xbox 360 alacaktım fakat PS3'ün daha avantajlı olduğunu söylediler. Siz buna katlıyor musunuz?

Sana bu bilgiyi kim verdi ve nasıl avantajlardan bahsetti? Cevabını PS Home'a bağlanıp yaratığın karakterle yapacağı pandomim oyunuyla anlat ve videosunu bize kaydedip yolla; ismi bu şekilde tahrif edeceğiz. (Ofiste sıkılıyorum.) PS3'ün avantajı şöyle var; Blu-Ray filmleri oynatabiliyor ve oyunları bedava oynayabiliyorsun internet üzerinden. Xbox 360'ın da online olanakları daha kaliteli ve Kinect'i var!

4. Priston Tale oyununu dergiden inceledim ve oynadım. Pek beğenmedim; sanırım yabancı dilim yeterli gelmedi. Bana güzel bir MMORPG önerilebilir misin?
LOCO, RappelZ, Runes of Magic... WoW demiş miydin? Hiç sanmıyorum! Derken, aşağıdaki soru...
5. World of Warcraft hastasıyım fakat derslerinden dolayı hiç hesap alısmam gelmiyor. Sizce günde sadece bir saat oynamaya değer mi vereceğim aylık ücret?

Bence paran varsa hiçbir online oyuna göz atmadan WoW'a giriş yapabilirsin. Yalnız o bir saat, WoW yüzünden önce 1.5'a, sonra 2'ye, oradan sabahlamalara gidebilir; dikkat et.

Okuduğunuz için çok teşekkür ederim. Bütün ekibe selamlar...

Berk ÖZYİĞİT

DOKTORLAR'DAN POSTA'YA

Merhaba! Üzgünüm, geçen ayki e-postam biraz çocukçaydı. Neyse, Cenk ve Erdem Abi'ye teşekkürler; odayı ters çevirdim ama tavanda oynamıyor Xbox...

Odayı ters çevirdikten sonra kendini tavana bantlamayı akıl edememişin gibi geldi bize. İlahi yahu, oda hiç ters çevrilir mi?! Onun yerine tavarı söküp yere indirecektin!
1. Sizce PS4 ne zaman çıkacak?

Ona daha var. PS3 alacağsan alabilirsın gönüllü rahatlığıyla.

2. Xbox 360'ı Xbox Live'dan güncelledim ve sanırım bağlı olduğu TV eski diye CoD: Black OPS ve CoD: MW2 açılmıyor. Xbox dashboard'a geçelim diyorum, donuyor. Bu TV'den midir?

Bu bana pek televizyon problemi gibi gözükmedi. Yine de Xbox 360'ın görüntü ayarlarından kaç çözünürlüğe ayarlı olduğuna bir bak ve TV'nin desteklediğinin seçili olduğunu kontrol et.

3. Geçen gün biri ne kitap önerirsiniz demişti, ben de şimdilik korkunç olmayan bir film önerir misiniz diyorum. Scary Movie'yi öneriyim mi? Bak hem kelime oyunu, hem de film korkunç değil. Neyse o eskidi. Geçen günlerde Moon diye bir film izledim (Geçen gün

dediğim de aylar önce...) ve bayağı bir beğendim. The Imaginarium of Doctor Parnassus da fena sayılımaz, onu da yeni izledim. The Social Network de pek güzeldi; ona da göz atabilirsın.

4. Left 4 Dead'ın incelemesi hala elinizde mi; çok merak ediyorum da incelemeyi... Elinizdeyse bana e-posta aracılığıyla atar misiniz?

Left 4 Dead incelemesini daha geçen gün hurdaya verdik, elimizde kalmadı. Şaka bir yana, biz yazıları bilgisayarda yazıyoruz ve baskı bittiğinde bu yazıları bulup hemen siliyoruz ki kimse yazılar üzerinde değişiklik yapamasın... Ciddi olamıyorum, beni mazur gör Onur!

5. LEVEL'ı uzun süredir takip ediyorum ve fark ettim ki en çok siz inceleme yapıyorsunuz. Hiç sıkıldığınız oluyor mu; yardım gerekiyor mu?

Sıkıldığım zamanlar oluyor. Özellikle, sıkışık zamanında bir oyunu oynayıp bitirmeye çalışırken gerçekten kurdeşen döküyorum. Dead Space 2'yi misal, hem korkarak, hem de aceleyle öyle bir oynamadım ki kanter içinde kaldım. İstiyorum ki birisi olsun yanında hep, ben sıkılıca o geçsin dümene. Yazları yazarken de aynı şekilde... Ama olmuyor, olamıyor, her şey bana kılıyor.

6. LEVEL Lig'inde hep Şefik Abi kazanıyor. Bence hile yapıyor; mümkün mü?

Şefik dediğin zaten hilebazlığıyla ünlü bir kişidir. Şaka şaka, dürüstür kendisi çok. Onun kazanma formülü sakınlığından geliyor. Adam o kadar sakin, o kadar ağır kanlı ki yanında durdukça enerjin çekiliyor ve oyunu oynamamaz hale geliyorsun. İşin doğrusu bu olmalı bana kalırsın.

8. Kinect'te Mirorr's Edge sizce nasıl olur?

Bence çok acayıp olur; sürekli koşulması gereken bir oyunda vücudumuza kullanmak... Bence daha ilk dakikadan, oyunu oynayan on kişiden sekizi ekran koşarak dalar. Geriye kalan iki kişiye, sadece birkaç dakika sonra ilk boşluktan atlama sırasında yere kapaklıları. Kaldı mı sana Fırat? Neden diye soracaksin; o Kinect'le falan oynamaz. Kinect onla oynadı oynadı, yoksa tenezzül etmez. Oturaklı adam. Umarım yormamışındır ve umarım yayımlarınızı; hiç değilse azimim için!

Onur Ekin AYDIN

KINECT DE NE OLA?

Selam Tuna Abi. Şimdiye kadar oyunları çoğu zaman orta derecede oynayan ve hatta hiç kendi bilgisayardında oynamayan birisi olarak size sorularım söyle:

1. Bir haftalık bir Dell Inspiron 1564 i5 dizüstü bilgisayarım var. Bununla neler yapabilirim? Grafik ayarlarını full yaparak oynamaya, en azından bilgisayara tam grafiklerle oynamaya birisine neler önerirsin?

Dizüstü bilgisayarın, eğer dergide sürekli reklamı çikan malum markanın dizüstü bilgisayalarından biri değilse, o bilgisayardan masaüstü bilgisayar performansı almanın biraz zor. Kaldı ki i5 işlemci diyeorsun, 4330 ekran kartı diyeorsun... O ayarlar "Orta"da kalacak gibi gözüüyor Tayfun...

2. Sana hep gelen bir soruyu soran en son kişinin suratına çığlık attım ve koşarak kaçtım. Geri de dönmedim. PSP2 konusu biraz farklı. Çok güçlü alet, çok güzel ama nereden baksan o yine de el konsolu. O yüzden PS4'ü bekle! (Bak şimdili)

Bana bu soruyu soran en son kişinin suratına çığlık attım ve koşarak kaçtım. Geri de dönmedim. PSP2 konusu biraz farklı. Çok güçlü alet, çok güzel ama nereden baksan o yine de el konsolu. O yüzden PS4'ü bekle! (Bak şimdili)

3. Nedir yahu bu Kinect? Nelerde çalışır, nelere uyumludur?

Kinect, Xbox 360'ın hareket algılayan ve oynlarda kullanılan gelişkin teknolojisi. En güzel tarafı, hiçbir aparatı ihtiyaç duymaman. Kendi özel oyunları var



Magic Partisi

Ofiste kana kana Magic the Gathering oynanıdı bu ay. Magic kartlarını görünce işi gücü bırakın Ahmet, Ertuğrul'a meydan okudu. Ahmet'in deck'i kötülükle özleşen siyah deck. Hal böyle olunca ve direct damage deck'i olan kırmızıyla oynamak zorunda kalınca Ahmet, 70 milyonun üzerinde madara oldu.

► ve PC'ye de uyarlanıyor yavaştan.

4. Ben şimdide kadar çoğulukla MMORPG oynamadım. WoW'u da elden geçirdikten sonra yeni arayışlara başladım fakat düzgün bir oyun kalmadı oynamadığım. Star Wars: The Old Republic beklenilerimi karşılayıp beni ne kadar idare eder?

SW: The Old Republic eğer iyi bir oyun olursa WoW'a çok iyi bir alternatif olacaktır ve ömür boyu da oynamak isteyebilirsin.

5. ATI Mobility Radeon HD 4330 ekran kartından pek memnun kalmadım. Dizüstü bilgisayarlar hakkında pek de bilgili değilim. Bunu değiştirebilir miyim? Artık oyunları gerçekten oynamak istiyorum!

O ekran kartını değiştiremezsin diye düşünüyorum. Yine de Dell'e bir sor.

6. Guitar Hero veya Rock Band'den bir haber var mı şuralar? Yeni oyun çıkartmaları gerek!

Guitar Hero'nun metal ağırlıklı parçalarдан oluşan Warriors of Rock'ı piyasada. Rock Band'ın de üçüncü oyunu çıktı, işin içine klavye (Halk dilinde Org.) desteği geldi.

7. CoD: Black Ops'u mu oynamalıyım, CoD: MW2'yi mi?

Black Ops elbette. MW2 çok zorlama bir oyundu yahu.

Sorularımı cevaplarsanız çok sevinirim.

Tayfun GÜLER

KÜÇÜK SORULAR VE SORUNLAR

Merhaba LEVEL! ahalisi ve Tuna Abi. Biliyorum çok sıradan bir merhaba oldu ama olsun. Canınızı sıkmadan ve değerli vaktinizi almadan hemen sorularıma geçiyorum. 1. Sizin de tavsiyeniz üzere bir Xbox 360 aldınız ve şu ana kadar bir sıkıntı yok. Yalnız benim bu Xbox 360'ı almamadaki en büyük sebep Red Dead Redemption'da ama gel gör ki ne kadar yeri dolasıysam dolasayıım, hiçbir yerde oyunu bulamadım; kafayı yiyecektim! Gitmediğim alışveriş merkezi kalmadı, hepsine baktım ama hiçbir yerde bulamadım. Nedeni acaba çok satması mı yoksa Xbox 360 için fazla stok olmaması mı?

Türkiye'de Xbox 360 oyuncuları daha yeni yeni satın-maya başlandı desem, yeridir. Dolayısıyla oyunu bulamaman çok normal. Eğer OverGame'de de yoksa, www.gameseek.co.uk üzerinden sipariş verebilirsin.

Türkiye'ye ucuz bir kargo ücretiyle yolluyorlar.

2. Derginizin çok uzun süredir olmasa da takip eden biri olarak şu soruyu sormak geliyor içinden: Dergiyi okurken okurlar senden oyun tavsiyesi istediği genellikle Gow 3, Killzone oyunlarını tavsiye ediyorsun. Haydi ben Gow 2'yi biraz oynamış biriyim, o yüzden nasıl bir oyun olduğunu az çok biliyorum ancak Killzone'un nasıl bir oyun olduğu konusunda tek bir fikrim bile yok. Ne yani, bu oyun çok mu güzel?

Killzone 3 çıktı daha geçtiğimiz ay ve artık onu tavsiye edeceğim! Çok iyi bir FPS oyunu ve sadece PS3'te bulunuyor. Dolayısıyla PS3 sahiplerine otomatik olarak tavsiye ediyorum; içgüdüsel bir davranış.

3. Birinci soruda da söylediğim gibi geçenlerde bir Xbox 360 aldım. Acaba Kinect de almalı mıyım? İnternette

herkes aksın demiştim fakat sonra fikrim değişti. Şu an için ne sahip olduğu oyuncular çok iyi, ne de teknolojisi tam olarak oturum. Bir altı ay daha rahat beklenenebilir Kinect için. Ayrıca şunu da ekleyelim, herkes dinlesin. Wii, PS Move ve Kinect gibi cihazlar daha çok arkadaş gruplarıyla eğlenceli hale gelen cihazlar. Yani evde tek başına Kinect'in karşısında dans falan edeceksem, bir kez daha düşün derim. Kısa sürede anlaysaşılabiliyor her şey...

4. Bana Xbox 360 için güzel oyun tavsiye edebilir misin acaba Tuna Abi? Dövüş oyuncuları olabilir ya da RDR tarzı oyuncular da olur.

RDR tarzı GTA IV var bildiğin üzere. Dövüş olarak da Marvel Vs. Capcom 3'e bakmalısın derim.

5. Unutmadan bunu da sorayım Tuna Abi; resimlerinde ve yazılarında esprili, komik bir adam olduğun belli oluyor. Gerçek hayatı da böyle misin, yoksa sadece dergideyken mi?

Hepsini rol. Giydiğimiz kostümler. Ben aslında çok sert bir insanım. Fırat ise çok sert görünen ama kulak memesi kıvamında bir ruha sahip olan bir insan. Şefik son derece enerjik biri.

Sorularım bu kadar. Cevaplarınız çok sevinirim. İnsal-lah değerli vaktinizi almamışındır. Kendinize iyi bakın. Halil İbrahim DEMİRCİ

LEVEL BAĞIMLISI SORULARI

Selam Brotherhood of LEVEL! (Orjinal bir giriş olsun istedim; nasıl?) Sizi 80'lere den beri takip eden bir bağışlımız. (Hayır 1980'lere den beri değil, 80 kürsüruncu sizinleştin beri.) Kabul, kaçırıldığım sayıları var arada ama hepimiz insanız, hepimiz hatalar yapabiliyoruz; önemli olan affetmektir. LEVEL'ı son 5 yıldır eksiksiz takip ediyorum. Aslında buraya yazmak istedim çok şey var ama yazının yayılmasına olasılığının düşürecekini düşündüğümde, giriş fazla uzatmadan sorulara geçeyim:

1. Ben gerçek bir Star Wars ve RPG oyunu hastasıyım. Tahmin edebileceğiniz gibi de KOTOR'u (Her ikisini de.) çok kez bitirdim ve oyuna taparım. Kaç kere, "Keşke bu oyunu tekrar veya yenisinis yapsalar" demişimdir.... Ve şimdi sadece yenisi değil, online'ı çıkyor -ki bunu ilk duyduğumda kendimden geçmemiştir. Peki bu oyunun başka platforma (PS3) çıkma şansı nedir? Bu oyunu oynamaya başladıkten sonra hayatım eskisi gibi olabilecek mi?

KOTOR gerçekten iyi bir oyundu; ben de ziyadesiyle zevk almıştım oynarken. The Old Republic o kadar zevkli olur mu, bilemiyorum ama daha önce de dediğim gibi oyun ya çok fena batacak, ya da ayılp bayılacağın senin gibi. Şayet ki iyi olursa, hiçbirimiz eskisi gibi olmayacağı...

2. Mart ayı benim doğduğum ay. (Evet bilerek bu ay yazıyorum; hani yayılmasa da bu okuru doğum ayında mutlu etsen...) PS3'üme oyun alırdımk farz oldu. Peki en önemli soru: Bu hakki ne üzerinde kullanımlıymış? Killzone? Mass Effect 2? inFamous 2? Dragon Age 2? Yoksa bu şansımı PS Move için mi kullandım?

Sayıdırın oyuncular içerisinde üt tanesi daha piyasada

yok; hedİYE ÇEKİ MI TALEP EDECEKSİN? Bence Killzone 3 iyi gider. PS Move da elbette güzel fakat evine arkadaşlarını davet etme alışkanlığın yoksa, Move ile kendin bir yere kadar eğlenebilirsin, söylemedi deme.

3. Mass Effect sonunda PS3'e çıktı fakat neden direkt ikinci oyun çıktı?

İlk oyun için çok geç kalındı çünkü. İyi bir pazarlama stratejisi olmadı. Ha şunu yapabilirdiler belki; iki oyunu güzel bir paket yaparlardı ve oyunu hiç oynamamış bünyeler de sevinirdi. Kim bilir, belki de ilk oyunun Xbox 360 ve PC dışına çıkması hala yasaktır...

4. Çocukken anlamadan birçok oyun oynayıp çok iyi hikayeleri harcadık. İngilizce yok, bir şey yok tabii. Ama benim anlayarak oynadığım ilk oyun –garip bir Shogun: Total War oldu. Bildiğim kadarıyla Shogun ilk Total War oyunuydu. Çok etkilenmiştim. Üzerinden yıllar geçti tabii; ta ki Şubat ayında Shogun 2'yı görené kadar. Birdenbire çocuklarınmda diğer generallere gönderdiğim ninjalar geldi aklıma ve çok sevdim. Sonra bir burukluk geldi çünkü benim bilgisayarım hayatı çalıştırıbm bu oyunu. Yakın zamanda üniversitede başlayacağım için bir dizüstü bilgisayar almayı düşünüyorum ve alacağım bilgisayar bu oyunu çalıştırımlı. Bana marka, model ve fiyat verir misiniz?

Shogun'dan girip bilgisayar modelinden çıkışmışım, güzel taktik. Shogun'ı ben hiç oynamadım, biliyor musun? Hatta oyunla o kadar alakam yok ki beni sevmekten vazgeçebilirsin. (Zaten sevmiyorsan sorun yok.) Sana bilgisayar markası, modeli öneremeyeceğim ama şöyle bir kolaylık yapayım. İşlemci i5 veya i7 olsun. 4 GB bellek olsun. Ekran kartı da ATI'den 5000'li bir model olsun.

5. Crysis'in 2'yi oyununu da Türkçe oynayıp sevmiş birisiyim. Türkçe olması beni gerçekten etkiledi ama yeni oyunu ile ilgili kuşkuvarım var. Onda da Türkçe seslendirme olacak mı, yoksa Crysis oyunu Warhead'de bitti mi?

Türkçe olacak ve oyunu orijinal alıp Türkçe oynaya-cağız, değil mi? Korsana hayır!

6. Bizim internetimiz kotalı. (4 GB.) Acaba PS3'te internette oyun oynasam, çok kota yer mi?

Tüm gününü PS3 başında geçirmezsen pek bir şey olmaz. Yalnız PS3 ve oyuncuları güncellemeler isteyecek ve onlar bazen yüksek dosya boyutlarına ulaşabiliyor. Oynarken değil ama içerikler yüzünden kota kaybedebilirsin.

7. Bu sene liseneden mezun olacağım, iş olarak LEVEL'da yazar olmayı çok isterim. (Yağ çekmiyorum; gerçekten dergide yazar olmak istiyorum.) Sizinle çalışmak falan... Buna ulaşmak için ne yapmam gereklidir?

Buna ulaşmak için, benim tüm e-postanda özenle düzelttiğim imla hatalarından arınman lazım öncelikle. (Neden cümplenin ortasında bazı kelime-leri büyük harfle yazırsın mesela?) Bu sorunu çözüdükten sonra okunabilir yazılar yazmak üzerine gidebilirsin. "Yazma Sanatı" adlı kitabında derinlemesine irdelediğim bu kon... Hmm; onu Stephen King yazmıştır. Peki ben ne yazdım? Oyun incelemesi mi? Argh!

Umarım sorularımı cevaplar ve yayımlarsınız. Tamam, diyelim ki yayımlamadınız; dergiye almayı devam edeceğim ama en azından yanıtlayıp bir cevap atsanız da şu okurunuza sevindirsiniz. Bu soruları sizden başka kimse yok soracak... Bir tek siz varsınız, inanın. May the force be with you!

Göksenin, mail'in uzayıp gidiyor, bazı kısımlarını kırpmak zorunda kaldım. Ne var ki yayımladım! Umarım mutlu olmuşsundur ve doğum gününe iyi bir hediye olmuşsundur sana. Görüşürüz!

Göksenin Alp DAĞLAR

Forsakia

THE LOST CLANS

FS.ALAPLAYA.NET / LEVEL



Internet tabanlı bir oyundan çok daha fazlası



SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



The Elder Scrolls V: Skyrim

Çıkış tarihi: 11 Kasım 2011

Daggerfall, Morrowind, Oblivion derken şimdi de The Elder Scrolls'un beşinci oyunu Skyrim geliyor. Bethesda'nın gözbebeği RPG, Skyrim ile yeniden sevenleriyle buluşmaya hazırlanıyor. Bu kez görsel detaylar hat safhada. Elin üzerindeki damarları görüyor musunuz? Bethesda Softworks, bu kez teknolojinin tüm nimetleri son damlasına kadar kullanarak gümbür gümbür geliyor.



Transformers: Dark of the Moon

Çıkış tarihi: 14 Haziran 2011

"Şeytan birçok şekilde girebilir, Transformers araçları da aynı şekilde!" sloganıyla oyuncularla buluşmaya hazırlanan bir diğer yapımda Transformers: Dark of the Moon. Oyunun konusu, filmden hemen öncesini esas alıyor ve filme birleştirmeye amaçlıyor. Bu tip film oyunları genelde sırıtları filme dayarak para kazanmayı alışkanlık haline getirmiştir. Bakalım Dark of the Moon bizi şaşırtacak mı?



Duke Nukem Forever

Çıkış tarihi: 3 Mayıs 2011

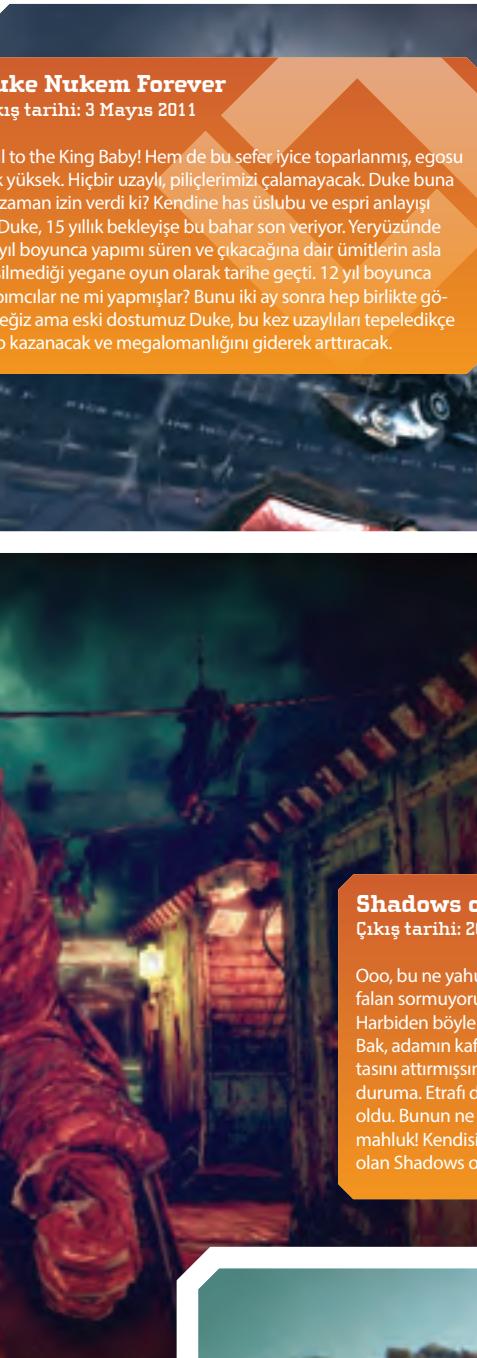
Hail to the King Baby! Hem de bu sefer iyice toparlanmış, egosu çok yüksek. Hiçbir uzaylı, pilicilerimizi çalamayacak. Duke buna ne zaman izin verdi ki? Kendine has üslubu ve espri anlayışı ile Duke, 15 yıllık bekleyişe bu bahar son veriyor. Yeryüzünde 12 yıl boyunca yapımı süren ve çıkışagina dair ümitlerin asla kesilmediği yegane oyun olarak tarihe geçti. 12 yıl boyunca yapımcılar ne mi yapmışlar? Bunu iki ay sonra hep birlikte göreceğiz ama eski dostumuz Duke, bu kez uzaylıları tepeledikçe ego kazanacak ve megalomaniğini giderek artıracak.



Shadows of the Damned

Çıkış tarihi: 2011'in ikinci çeyreği

Ooo, bu ne yahu? Ağızı var, gözü yok. Kafası var, burnu yok! Bilmeme falan sormuyorum. Şu arkadaşın ne olduğunu çözmeye çalışıyorum. Harbiden böyle korkunç şeyler neden yapıyorsunuz arkadaşım?! Bak, adamın kafasından aşağıya kanlar akmiş. Adamın tepesinin tasını attırmışınız, elleriley de böyle yumruk yapmış, kızmış bu duruma. Etrafi da kana bulamış. Baştaki sorumuzun da cevabı olmuş oldu. Bunun ne olduğunu birlikte çözmüş olduk. Bu tepesi atmış bir mahlukl! Kendisiyle bizzat karşılaşmak istiyorsanız, yakında çıkacak olan Shadows of the Damned'e bekleriz.



DiRT 3

Çıkış tarihi: 23 Mayıs 2011

Kolları sıvayı, tozun ve pisliğin içine dalacağız! Ralli oyunu denince akla ilk gelen oyun serilerinden biri olan DiRT için üçüncü oyun yolda. Arabanın plakasını okuyabiliyor musunuz? KRO - 207 yazıyor. Şimdi bundan "Peugeot 207 kullanlanlar krodur." anlamı mı çıkarmamız gerekiyor? Yoksa tüm Peugeot kullanlanlara mı laf atılıyor? Yoksa KRO, bilmemişimiz bir ralli terimi midir? Fransız arabalarından nasıl ralli aracı oluyorsa artık! Onlar asfalta bile zor giden makineler değil mi?



Fotoğraf: Adem Başaran



LEVEL LİĞİ

Ay 3

Oyun Bulletstorm

Platform Xbox 360



Yeni bir LEVEL Ligi'ne hoş geldiniz! Bu ay yine heyecan dolu, rekabetin doruğa çıktıği, büyük çekişmeye sahne olan bir müsabakalar zinciri olsun istedik ama... Açıkçası ilk başta heyecan doruktaydı, hatta benim bu kez birinci olamayacağımı dair ciddi bir algı oluştu hepimizde, ben dahil. Ne var ki oyun süresi uzadıkça yavaş yavaş kendimizi kaybetmeye ve şuursuzca hareket etmeye başladık. Peki birinci kim oldu? Açıkçası biz de farkına varmadık ve tüm mücadele sona erdiğinde öğrenebildik. Siz de merak ediyor musunuz? O zaman okumaya devam edin ya da yok yok, en iyisi LEVEL DVD'deki LE-VİD videolarını izleyip kendi gözlerinizle görün!

Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	10	30
Emre	8	22
Eray	6	19
Fırat	4	15
Ahmet	5	13
Elif	0	0
Ertuğrul	0	0



1

Cekilen kuralar sonrası Xbox 360'ın başına ilk olarak Fırat geçti. Halihazırda

online olarak da skor mücadelesi devam eden Bulletstorm'un başına ilk defa geçen Fırat, kısa bir antrenman sürecinden sonra yola koymuldu ve parkuru 1155 puanla kapattı. Hemen arkasından bu kez Ahmet kaptı gamepad'ı ve sakin bir oyun stilini benimseyerek 1450 puana ulaştı. Asıl rekabetse bu andan itibaren başlıdı...

2



3



Bu etkili performansın, bu gözü korkmuşluğun üstüne bu kez, evet, bu kez birinci olamayacağımıza inanmaya başlamışım. Çok daha dikkatli olmalı, düşmanlarım için farklı ölüm yöntemleri bulmalydım. Tedirgin bir şekilde başladığım parkurda, birçok noktası Emre'den daha az puan alarak geçtikçe motivasyonum düşmeye başladı ama o sondaki 500 puanlık "elektrik" nasıl denk geldi, bilemezsiniz! Sonuç: 5615.

4



"100 dolarım olsa Şefik'e yatırırmı arkadaş."
- Ahmet

Oyuncular

**Ahmet**

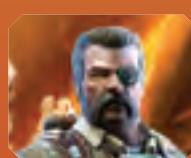
Favori Silah: Peacemaker
Favori Skill: Fireball
Bahis Oranı: 5.00

**Emre**

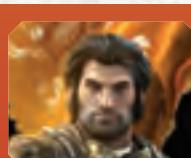
Favori Silah: Boneduster
Favori Skill: Voodoo Doll
Bahis Oranı: 2.00

**Eray**

Favori Silah: Bouncer
Favori Skill: Homie Missile
Bahis Oranı: 7.50

**Fırat**

Favori Silah: Flail Gun
Favori Skill: Afterburner
Bahis Oranı: 4.00

**Şefik**

Favori Silah: Minigun
Favori Skill: French Revolution
Bahis Oranı: 1.75

Ayın Galibi

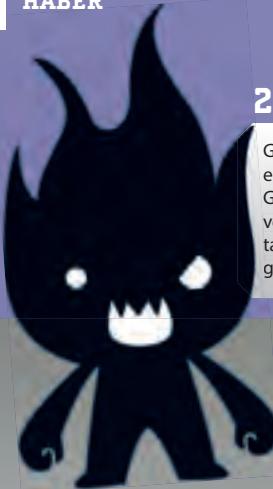
ŞEFFİKSTORM**10 PÜAN**

Bu kez olmuyordu; vallahi de, billahi de olmuyordu ama elektriğe can veren yüce Rabb'im kurtardı beni!

Heyecanın doruk noktaya ulaştığı ve çok az bir farkla Emre'yi geride bıraktığım sekans sonrası Eray'ın performansını merakla bekliyorduk. Zirvenin bir diğer ortağı olan Eray'ın neler yapabileceğini kestirmek oldukça güçü. Öyle ki herkesin neler yaptığıni iyice gözlemlayıp farklı yöntemleri zihnine not etmişti. Biz de dikkatle izledik ve Eray'ın yükselişine tanık olduk ama parkur sonunda 4390 puanı görünce...

2012

GGJ 2011 bitti. Eğlendi, kazanıldı ve sona erdi. Fakat GGJ tüm hızıyla devam edecek. GGJ'nin bir sonraki ayağı 2012 yılında ve tarihi şimdiden belli. 27 - 29 Ocak tarihlerinde hiçbir plan yapmayın çünkü o günlerde herkes, yine oyun yapacak!



Global Game Jam 2011 sona erdi

48 saatte 1500 oyun!

2

8 - 30 Ocak tarihlerinde, birtakım oyun meraklısı genç hayatı kısa bir ara verdi. Amaçları bu sene de aynıydı: 48 saat içerisinde, verilen temaya uygun bir veya birkaç oyun geliştirmek, bunu yaparken bayılmamak ve centilmenliği koruyarak yarışmak...

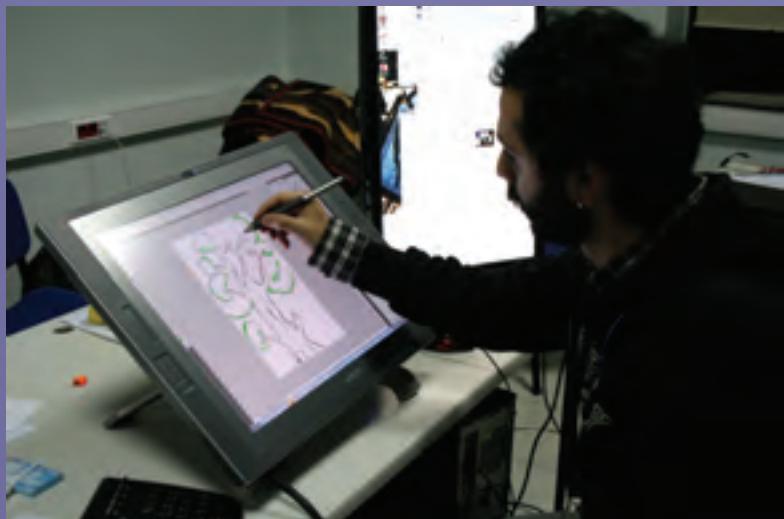
44 ülkedeki 169 merkezde, 6500'e yakın kişinin başvurduğu etkinliğin sonucunda ortaya tam 1500 tane oyun çıktı. Ülkemizdeyse 60 geliştirici, 48 saatte 18 adet oyun üretti, bize de tebrik etmek düştü.

ODTÜ Teknokent ve ODTÜ Enformatik Enstitüsü işbirliğiyle METUTECH-ATOM (Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi) tarafından düzenlenen ve LEVE'lin da basın sponsoru olduğu etkinliğin bu yılki teması "Extinction", yani "Tükenme" olarak belirlendi. Geliştiriciler bu temaya uygun oyunlar geliştirmeye uğraşırken, bir yandan da çeşitli "achievement"ları tamamlamaya uğraştılar.

48 saatlik maratonun sonunda Ari Maya ekibinin iPhone oyunu iBee üçüncü oldu ve Kingston'dan HyperX bellek ile Dead Space 2 oyununu aldı. İkincilik ödülü Zombies'in Nightmare adındaki üç boyutlu oyununa gitti. Diablo benzeri bir atmosfere sahip olan ve görsel açıdan son derece kaliteli olan Nightmare, bir adamın ölüm korkusunu anlatıyordu. İkinci olan ekibe verilen ödülü Intel'in "New Core i3" işlemcileri oldu. Ve birincilik koltuğuna, orijinal ve eğlenceli bir oynanışa sahip olan Divided We Fall adlı oyun ve yapımı ekip Together We Stand oturdu. Dünya'ya saldıran uzaylıların, uzay gemilerini ele geçiren insanların konusunun anlatıldığı oyunda, birçok uzay gemisini çeşitli formlara sokarak ilerlemeye çalışıyor ve bunu yaparken engelleri aşır

yeni uzay gemilerini filonuza katmaya uğraşıyordunuz. Bu kaliteli oyunu yapan ekibe de HP'den son model birer notebook hediye edildi.

Yine yorucu ve bir o kadar da eğlenceli geçen GGJ'nin 2011 ayağı, tüm oyun meraklılarına güzel anılar bırakmayı da ihmal etmedi. Bu maratonun sonucunda ortaya çıkan oyunlara www.globalgamejam.org/games/2011 adresinden ulaşabilirsiniz. Gelecek seneye, GGJ 2012'de görüşmek üzere! ■ Tuna Şentuna





Her yerden ulaşım

Forsakia: The Lost Clans ile tarayıcıdan MMORPG keyfi

Yok oyunu kur, yerin olmasın; yer bul, oyun açılırken hata versin; ekran kartı sürücüsünü yenile, sorun düzleşmesin... İş değil. Haydi hepsini hallettin, sonra annen içерiden bağırdı, "Haydi kalk artık o bilgisayarın başından, bir aylığına yazılığa gidiyoruz, oradaki bilgisayardan oynarsın." (Aile zengin.) Eh, oyunu oraya da kurmakla mı uğraşacaksınız? Kötü interneti vardır şimdi yazlığın, indirsen de olmaz. Tamam, daha fazla uzatmıyorum; Forsakia'yı artık tarayıcınızdan kolaylıkla oynayabilirsiniz!

"Forsakia: The Lost Clans" adındaki yeni oyun, yeni ve en güncel Flash sürümüne sahip tüm tarayıcılarında çalışıyor. Üstelik bir kurulum dosyasına sahip birçok MMORPG'nin de tüm özelliklerine sahip. "Jianghu" adındaki bir dünyada geçen hikayede, birçok aşiret birbiriley savaşmaktadır ve nihayetinde, Jianghu kaosa sürüklenecek. Siz de altı farklı karakterden bir

tanesini seçerek bu kaosta yolunuzu bulmaya çalışan bir savaşçıyı canlandırmaktasınız.

Oyunda dilerseniz bilgisayarın kontrolündeki türlü türlü yaratıkla savaşıp tecrübe puanı peşinde koşuyorsunuz, dilerseniz de PvP ortamlarında, diğer oyunculara karşı mücadele edebiliyorsunuz. Buavaşlarda size eşlik etmesi için yine birçok farklı evcil hayvan alabiliyorsunuz yanınıza. Üstelik bunları binek hayvani olarak kullanmanız da mümkün. Sa-vaştan sıkılan oyuncularsa hünerlerini çeşitli eşyalar oluşturmada gösterebiliyor ve yepyeni ekipmanlar yaratıyor. Daha da iyiş şu ki dilerseniz, kendi evinize sahip bile olabiliyorsunuz!

Anime stilî görselliği ve renkli grafikleriyle dikkat çeken Forsakia: The Lost Clans, tamamıyla bedava ve Türkçe desteği de bulunuyor. Daha fazla bilgi ve oyunu oynamak için forsakia.alaplaya.net adresini ziyaret edebilirsiniz. ■ **Tuna Şentuna**





Next Generation Portable

Elimizden düşüremeyeceğimiz yeni oyun canavarı!

Sony yemedi içmedi, yeni bir cihaz üzerinde çalıştı. Birkaç prototip fotoğrafı sızdı internete ama onlar da fos çıktı. Sony, sırını iyi sakladı ve zamani geldiğinde de ihtişamlı bir şekilde elindekileri gösterdi.

PSP2 diye biliyorduk onu; Sony ise ona NGP demeyi uygun gördü; yani Next Generation Portable. (NGP aslında Neo Geo Pocket'ın da kısaltması ya, neyse...)

NGP, kısaca inanılmaz bir alet. Çok güçlü, çok sık, PSP'nin tüm eksiklerinden arındırılmış, gerçek anlamda bir, "yeni nesil taşınabilir konsol".

Öncelikle ekranına bakalım. Muhteşem bir OLED ekran bizleri bekliyor. Üstelik, bu ekran dokunmatik. Dokunmatik olan sadece ekran değil; NGP'nin arkası da dokunmatik bir panelle sahip. (Bu konuya değineceğiz.) Önde ve arkada bulunan kameralardan daha önemlisiye elbette ki ikinci bir analog stick'in cihaza eklenmiş olması. Böylece

Trophy

NGP, aynen PS3'te olduğu ve PSP'nin es geçtiği şekilde Trophy desteği sunacak. Böylece oyunlardaki ilginç başarılarınızı birer kupaya dönüştürüp dilerseniz PSN'den paylaşabileceksiniz.

-nihayet- FPS'leri ağız tadiyla oynayabileceğiz. Sixaxis hareket algılama özelliği de NGP'de bulunuyor ve cihazı çeşitli yönlere çevirerek, oyunu da kontrol edebiliyoruz.

Teknik özelliklere bakacak olursak da NGP'nin dört çekirdeklili ARM Cortex-A9 Core işlemci ve SGX543MP4+ grafik işlemciye sahip olduğunu görüyoruz. (Özeti: Cihaz güçlü.) 3G, Wi-Fi, Bluetooth 2.1 bağlantılarının yanında NGP, GPS'e de sahip.

Eksik bir şey kaldı mı? Kalmadığına emin olabilirsiniz. NGP gerçekten yeni neslin tanımını yapmış durumda. Belli olmayan konularдан bir tanesi, NGP'nin boyutları. Prototip modeli PSP'den biraz daha büyük fakat cihaz PSP boyutuna da inebilir, prototip halinden daha da büyük olabilir. Sony, NGP'nin sıradan taşınamaz konsollarдан daha farklı, çok daha güçlü olduğunu ve bu yüzden boyutunun da alıştığımız el konsollarından daha büyük olabileceğini söylüyor.

Oyunlar

NGP'nin oyunları NVG kartlarında piyasaya sürülecek. Bir çeşit bellek kartı olan bu kartlar, UMD disklerinin yerini almış olacak.

Sony, düzenlediği konferansta birçok yapımı da duyurmuş oldu. Bunlar arasında

Uncharted Portable, Hustle Kings, Hot Shots Golf Next, Killzone, WipEout, Resistance, LittleBigPlanet ve Call of Duty bulunuyor. Aynı zamanda birçok firma da teknoloji demoları göstererek, NGP'nin PS3 kadar kaliteli grafiklere sahip olabileceği sinyallerini vermiş oldu.

Demo gösterimleri olan oyunlardan en etkileyici olan kuşkusuz ki Uncharted'dı. NGP'nin hareket algılama ve arka panel özelliklerinin oyunlarda nasıl kullanılacağını canlı bir kanıtı olan Uncharted, oyunun kahramanı Drake'in sarmaşıklardan, cihazı ileri - geri götürerek nasıl sallandığını ve yine sarmaşıklardan arka panele dokunarak nasıl tırmamadığını gösterdi.

NGP elbette ki yeni nesil birçok oyuna kavuşacak fakat PSP oyunları, PSP Mini'ler (Sadece indirilebilir olan iPhone tarzı oyunlar,), PSOne klasikleri ve interaktif çizgi romanları NGP'de tecrübe edebileceksiniz.

NGP'nin çıkış tarihi 2011'in sonu olarak gözükmektedir. O zamana dek NGP, kod adıyla birlikte (NGP final ismi değil) değişimlere uğrayacaktır elbette ki fakat ortaya çıkacak olan ürün, üç aşağı beş yukarı böyle olacak. O vakitte nasıl sabredeceğimizin cevabını verebilecek herhangi bir Sony yetkilisi olmamasınasına diyecek bir şeyimiz yok...

■ Tuna Şentuna



OLED

LCD'yle karşılaştırınca...

- + Görüş açısı daha iyi.
- + Daha fazla parlaklık sağlıyor.
- + Daha az enerji tüketiyor.
- + Ekran yenileme hızı çok yüksek.
- Ömrü -nispeten- daha kısa. (Günde sekiz saat kullanırsanız, beş yıl gidiyor.)
- Günüşliğinde yansımaya problemi var.
- Su, LED'deki organik materyallere arasında zarar veriyor.



Arkadan Görünüm



Yandan Görünüm

ATLAS'LA BİRLİKTE
HERKESE **HEDİYE!**

TÜRKİYE DENİZ FENERLERİ ATLASI

Türkiye'nin en güzel 46 deniz feneri.

Kıyı boyunca Doğu Karadeniz'den Doğu Akdeniz'e uzanan 46 muhteşem yer...



- ▶ Sonsuzluğun, issızlığın ve sessizliğin içinde ışık şöleni: **Izlanda**.
- ▶ Çift ağızlı balta hem savaş aleti, hem de sembolleriydi. Gecenin ve sührin Tanrıçasına inanırlardı. Tiranlarının kızları dünyanın ilk kadın korsanlarıydı: **Karia**.
- ▶ Göçeve hayattan vazgeçmeden ormancılık ve ağaç işleriyle uğraştılar. İnanışları ve âdetlerinde binlerce yılın birikimini taşıyan bir kültürü yaştılar: **Tahtacılar**.
- ▶ Helikopterlerle zirveye taşınan kayakçılarla **Kaçkarlar'da Heliski**.

ATLAS



Hemen Abone Olun!

0 212 478 0 300

www.kesfetmekicinbak.com



Sony Ericsson Xperia Play

PlayStation, cep telefonunuzda

Sony nasıl NGP'yi bir sır gibi saklamayı başardıysa Xperia Play'ı de bir o kadar Taksim Meydanı'na bıraktı. Geçtiğimiz ay yapılan resmi basın duyurusundan aylar önce, Xperia Play internette tertezi fotoğrafları ve videolarıyla boy göstermeye başlamıştı bile...

Android işletim sistemine, hem de en güncel 2.3 Gingerbread sürümüne sahip olacak bir cep telefonu aslında Xperia Play. Görünüş olarak Xperia X10 ile PSPGo'nun birleşimi gibi duruyor. Kızaklı sistemiyle PlayStation kontrol mekanizması ortaya çıkıyor, kapattığınızda bir akıllı telefondan farkı olmuyor.

Cihaz tam bir oyun telefonu. PlayStation'ın L ve R tuşlarından tutun da yön tuşlarına ve hatta iki adet dokunmatik "analog stick" yerine geçen kontrol bölgelerine kadar her şeye sahip. 1 GHz Qualcomm Snapdragon işlemci, Qualcomm Adreno 205 grafik işlemci, 854 × 480 pixel çözünürlüğe sahip bir ekran ve 5MP kameraya sahip. (Ne var ki bu kamera prototip modelinde HD çekim yapamıyordu.)

PS özelliği kullanılmadığında, Xperia'nın en iyi modellerinden birine denk gelen Xperia Play, PS özelliği de işin içine girince iPhone rakibi olabilecek kıvama ulaşıyor.

Cihaz bu ay içerisinde piyasaya çıktıığında (Bize daha sonra gelir.) 50'ye yakın oyun desteğiyle gelecek. Bu oyunları PlayStation Suite adındaki bir sisteme oynayacağınız ve oyunlar ilk PlayStation ayarında olacak. Cihaz aynı zamanda Android Market'tan satın alınabilecek Android oyunlarını da destekleyecek. Oyunların fiyatlarıysa en fazla 10\$ olacak.

Cihazla ilgili sıkıntı yaratabilecek tek konu, pil ömrü. Aralıksız oyun oynadığınız takdirde ancak beş saat hizmet verebiliyor Xperia Play'in pili ve bu da bir anda telefonsuz kalmanız neden olabilir.

Her ne kadar son derece sık ve kullanışlı bir cihaz gibi dursa da Xperia Play'in performansı hakkında konuşmak için henüz erken bana sorarsanız. Piyasaya çıktıktan ancak birkaç ay sonra anlayabileceğiz iş görüp görmediğini.

■ Tuna Şentuna

Hafıza

512MB'lık hafızaya sahip Xperia Play. Oyunları burada saklayabilirsiniz dilerseniz ama bu miktar, kısa bir sürede yetmeyecektir. O yüzden gözünüz microSD kartlarda olmalı. Sony, yeni cihazında Memory Stick yerine SD kartların kullanılmasını uygun görmüş ve boyutu oldukça küçük olan microSD kartların en fazla 32GB'lık modelleri destekleniyor ki bu da gayet iyi bir boyut.

Activision'dan yeni oyunlar

Spider-Man, Family Guy ve dahası...

Activision garip günler geçiriyor. Bir yandan Guitar Hero gibi dev bir ismi, DJ Hero ve True Crime ile birlikte iptal ediyor, bir yandan da yepenyi oyular hazırladığını açıklıyor. Ve buradan da anlıyoruz ki az sonra ismini geçireceğim oyular, firmaya çok daha fazla para getiriyor...

Bu yıl içerisinde Activision çatısının altından çıkacak olan iki tane film oyunu bulunuyor. Bir tanesi yeni X-Men filmi, X-Men: First Class'ın, bir diğeri de Transfor-

mers 3'ün oyunu. Bu oyunların her ikisinin de pek iyi olacağını düşünmüyorum ama belli de olmaz...

Activision'in diğer projeleri arasında ünlü çizgi seri Family Guy, ülkemizde Asuman Krause'nin sunumıyla ekranına gelen Wipeout, bir oyuncak olan Bakugan ve yepenyi bir Spider-Man bulunuyor. Spider-Man projesini, Shattered Dimensions ile başarıya imza atan Beenox yürütüyor ve en az bu oyun kadar kaliteli bir oyun ortaya çıkacağını düşünüyorum Activision. ■ Tuna Şentuna



Son Dakika!

- EA, kalbi zayıf oyunculara saldırdı. Olay geçtiğimiz ay gerçekleşti ve EA patronlarından bir tanesi, "Dead Space 3'e kadar..." diye başlayan cümlesiyle, zalmı saldırmış gerçekleştirmiş oldu. Dead Space 3, yeni korkulu rüyamız, gelecek yıllarda gerçek olacak.
- Yeni iPhone'un ekran boyutunun 3.5 inç değil, tam 4 inç olacağı söyleniyor. Bakalım...
- StarCraft II ve World of Warcraft projeleri yürütülürken hazırlanmaktadır olan StarCraft: Ghost'un, bu iki oyuna daha yoğun ilgi gösterilmesi gerektiğinden ötürü iptal edildiği açıklandı.
- Voltron yeniden canlanıyor. THQ yeni bir oyun için imzayı attı bile. Oyunun, sonbahar aylarında televizyonda yayınlanacak olan Voltron Force adındaki animasyon serisiyle aynı vaktide piyasada olmasının birebir denk gelmektedir.
- Windows 7 telefonların, Kinect'le iletişimde geleceği açıklandı. Mesela Kinect'te bir oyuncu Live'a bağlayken bir oyun oynuyorsa ona telefonunuzdan rakip olabileceksiniz.
- inFamous 2, 7 Temmuz'da Amerika'da satışa çıkıyor. Avrupa'ya da birkaç gün içinde geleceğini düşünmektedir. Bu haberle birlikte, oyunun Hero Edition adında özel bir koleksiyon paketinin de satışa sunulacağı açıklandı. Pakette oyunun kahramanı Cole'un büstü, soundtrack albümü, çizgi roman, özel indirilebilir içerik ve Cole'un sırt çantasının birebir kopyası yer alıyor.
- Activision, 2011 yılı içerisinde yeni bir Guitar Hero oyununun yapılmayacağını açıkladı ve belki de Guitar Hero ismini bir daha göremeyeceği... (DJ Hero'nun ve True Crime'in da fırının çekildiğini söylemeye dilişim varmıyorum.)
- Bir iptal / erteleme haberini EA'den geldi. Mirror's Edge 2'nin hazırlık aşamasını过的 EA patronları, oyunun beklenenleri karşılayamayacak kalitede olduğunu ve bu projeyi şimdilik rafa kaldırıldıklarını ifade etti.
- Diablo III'ün sanat yönetmeni Christian Lichtner, Torchlight'in çok iyi bir oyun olduğunu ve hatta Diablo II'den sonra piyasaya çıkan en iyi Diablo benzeri oyun olduğunu söyledi.
- The Walking Dead oyununun yapım aşamasında olduğu, Telltale Games tarafından açıklandı.
- Sony, NGP ve Xperia Play'den sonra bir tablet üzerinde çalışıyor gibi gözüküyor. İlginç şekli ve güçlü işlemciyle tablet pazarında kendine yer etmemi planlayan Sony'nin bu yeni cihazı hakkında detaylı bilgiler, gelecek aylarında açıklanacak.
- Diablo III'ün Demon Hunter sınıfının "erkek" versiyonu da açıklandı ve böylece tüm Diablo III sınıfları tamamlanmış oldu.



Bahar geldi, üniversiteler hareketlendi

FRP turu YıldızCON: The Game ile başlıyor

Rol yapma oyunları hakkında bilgisi olmayan birine "FRP oynamadım" dediğinizde, genelde "Ne oldu, kazandın mı?" gibi bir yanıt almak isten bile değildir. Bu oyunda kazanmak yoktur oysaki ve önemli olan iyi vakit geçirmektir. Fakat bunu karşı tarafa anlatmak oldukça zordur. İşte YıldızCON'un bu yılki teması olan "The Game" de amacın kazanmak değil, eğlencenin olduğunu hatırlamaya yardımcı oluyor.

Ülkemizde pek çok "convention" bu şekilde bir tema belirliyor ve oyun açacak GM'lerden de konsepte uygun oyunlar olması bekleniyor. Ne yazık ki pek çok örnekte bu yöntem ters teperek oyun sayısında azlığı neden oluyor. Eğer tema belirlenip böyle bir dirette uygulanmazsa da bu tema

havada kalyor. YıldızCON ise hem tema koyup hem de kendisine "kivirabilecek" alan bırakmayı tercih etti ve tüm oyunlar "oyun" temali olacak.

19 ve 20 Mart'ta Yıldız Teknik Üniversitesi Beşiktaş Yerleşkesi'ndeki yemekhane binasında gerçekleştirilecek olan YıldızCON'a katılmak için hiçbir ücret ödemeniz gerekmıyor. Cumartesi sabahı Beşiktaş'taki iskelenin önünden 10:00 - 11:00 arası kalacak olan servislerle ve Barbaros Bulvarı'ndan geçen herhangi bir otobüsle üniversiteye ulaşmak mümkün. RPG, LARP, Magic: The Gathering turnuvası, Munchkin ve benzeri birçok etkinliğin düzenleneceği YıldızCON'a şehir dışından katılım gösterecekler, con.yildizbtkf.org sitesi üzerinden etkinliği düzenleyen ekiple bağlantıya geçebilirler. ■



Karanlığın efendisi

Starring Jackie Estacado as The Darkness...

Öncelikle en güzel haberi vereyim; The Darkness'in devam oyunu, The Darkness II, PC için geliştiriliyor! (FPS keyfi PCde bambaşka...) Ve diğer güzel haber, The Darkness'in devamı hazırlı... Hmmm, bunu söylemiş olduk zaten.

PC, PS3 ve Xbox 360 için geliştirilen yeni The Darkness, yine Jackie Estacado'yu başrole oturtuyor. Karanlığın güçlerine ve yaratıklarına hükmeden kahramanımız, yeni oyunda çete lideri konumunda ve kendini şehirdeki çeteler arasında çikan, çok daha büyük ölçekte bir savaşın içinde

buluyor. Jackie, eskisinden daha güçlü ve sahip olduğu karanlık güçler, öncesine göre daha ölümcül.

Jackie Estacado'yu, önceki oyunda olduğu gibi yine Mike Patton seslendiriyor. Oyunun yapımcısıyla değişmiş durumda. Starbreeze yerine, Dark Sector'in yapımcısı Digital Extremes yapımcı koltuğunda bu defa.

2007 yılında piyasaya çıkan The Darkness'in üzerinden tam dört yıl geçti ve artık yeni oyun için iyİ bir zaman. Çizgi romanın ve bir önceki oyunun fanatikleri, bu sonbaharı sabırsızlıkla bekleyecekl!

■ Tuna Şentuna

Sınırsız PvP için Hazır misiniz ?

İyi yada Kötü ol
seçiminden
geri doneceksin !



kabod.gameturk.com



KABOD ONLINE





Dragon Age II

8 Mart

BioWare'ın oldukça beğenilen RPG'si Dragon Age'in devam oyunu, sizi bir kez daha kanlı çarpışmaların içine sürüklüyor.

PZT.	SALI	ÇAR.	PER.	CUMA	CMT.	PZR.
28	1 - Fight Night Champion [PS3 360] - Final Fantasy XIV Online [PS3] - Rift [PC]		3		4 - Crash Time: The Syndicate [PC 360] - Hyperdimension Neptunia [PS3] - Warriors: Legends of Troy [PS3 360]	6
7	8 - Dragon Age II [PC PS3 360]	9	10	11 - Homefront [PC PS3 360] - Trapped Dead [PC] - Yoostar 2: In the Movies [PS3 360]		13
14	15 - MotoGP 10/11 [PS3 360] - MotorStorm: Apocalypse [PS3] - Shogun 2: Total War [PC] - Yakuza 4 [PS3]		17 - My Fitness Coach Club [PS3]	18 - Top Spin 4 [PS3 360]	19	20
21	22 - Ar Tonelico Qoga [PS3] - Assassin's Creed: Brotherhood [PC] - Crysis 2 [PC PS3 360] - Dynasty Warriors 7 [PS3 360] - LEGO Star Wars III: The Clone Wars [PC PS3 360 PSP] - Red Faction: Armageddon [PC PS3 360] - Rise of Nightmares [360] - Sword of the Stars [PC] - The Sims Medieval [PC] - Tomb Raider Trilogy Pack [PS3]		24 - Duke Nukem: Critical Mass [PSP] - Need for Speed Shift 2 Unleashed [PC PS3 360]	25 - Men of War: Assault Squad [PC] - Naruto Shippuden: Kizuna Drive [PSP] - Sniper: Ghost Warrior [PS3] - The First Templar [PC 360]		27
28			31	1	2	3

DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



HASTA: EMİR ARİF ÇALIŞKAN

Sayın Cenk & Erdem... Benim size bir sorum olacaktı. Benim bir PlayStation'ım var. Onunla oynarken bir türlü oturdugum yerde duramıyorum... Konfor bulamıyorum, ne yapmam önerirsiniz?

- Çipi takır.
- Gel bize, sana konfor çipi takalım.
- O zaman her oturdugun yerde durabilirsın.
- Hadi yine iyisin.



HASTA: MERT KAAN BOZ

Sence annemlere Wii aldırıp Monster Hunter 3 mü oynayayım? Bir de Monster Hunter 3 sence güzel bir oyun mu?

- Sen değil, eksefansları ya da ependimiz olacaktı.
- Yazını söylediğimiz şekilde düzeltip göndermelisin.
- O zaman cevabını alırsın.
- Vaktinde gönder de dergi gecikmesin.
- Koğumsun.

HASTA: ÖMER NEFSİ

Bu dünyadan gitmeden önce hangi oyunları oynamam gerekiyor?



- Önemli olan gittikten sonra hangi oyunları oynayacağın.
- Misal sonsuza dek Diablo oynamak işine gelir mi?
- Ya bütün sonsuzluk boyunca solitaire oynamak zorunda bırakılırsan?
- Düşün bunları Ömer!



HASTA: OZAN ÇAKAR

Yorumlarını sabırsızlıkla bekliyorum. Maile cevap versen bana yeter ya da cepten çaldır, ben seni ararım. Cep:05** **** ***

- BEN MAIL ATTIM.
- BEN DE CEPTEN ÇALDIRDIM.
- ŞİMDİ DE SEN BİZİM İÇİN BİR FEY YAPMALISIN.
- GEL ŞÜYLE AMELİYATHANEMİZE GEÇELİM.



SEN DE KATIL!

LEVEL Community
<http://community.level.com.tr>



TWISTED METAL

BOMBA GİBİ DÖNUYOR!

Twisted Metal... O, bir efsane... O, yaşıtlı bir kurt... O, derinliklerde gizli bir hazine... O, en sağlam araba dövüşlerinden biri...

PlayStation 3 için yeni bir Twisted Metal geleceği haberini aldığında tüylerim diken diken oldu. Ofiste heyecandan bir oraya, bir buraya volta atmaya başladım. "Twisted Metal geliyor yahu!" dedim. Eski dostum, can yoldaşım, hapishane arkadaşım geliyor. İnanıyorum, nereye deydi ki bunca süredir? İlk manda kasa PlayStation zamanlarındaki keşfedilmemiş en baba araba dövüşü. Aslında "keşfedilmemiş" demek haksızlık olur. Sonuça keşfeden keşfetti de yeterince büyük

kitlelere yayılmadı ve yankı bulmadı. Twisted Metal, asla hak ettiği konuma gelemedi ya da kasıtlı olarak getirilmedi. Orijinal oyun bulma noktasında kilitlenen oyun piyasası, sonunda eski kurdu hatırlayabildi ve simsiği sarıldı bu oyuna. Orijinal fikir bulmanın en zor olduğu dönemlerden birini yaşıyor oyun piyasası. Grafikler bellii bir noktaya kadar geldi, teknik açıdan oyunlara inanılmaz esneklik ve özgürlük kazandırılabiliriyor. Gel gelelim oyular hep birbirinin taklısı gibi. Orijinal bir yapım görmek, samanlıkta iğne bulmaktan çok daha zor. Bundan 15 - 20 yıl evvel oyun almaya

çiktigınızda, "Acaba ne tür oyunlar gelmiş?" diyebiliyorduk ya da disketleri, CD'leri karıştırırken arkasında gördüğümüz resimlere bakıp "Acaba bu ne tarz bir oyun? Ne tür yeniliklerle çıkmış?" diye düşünüyorduk. Şimdiye kutunun arkasındaki resimler "Hangi oyunun taklıdı acaba?" fikrini çağrıştırıyor ilk etapta.

Günümüzde yapıtaşı eşsiz olan, orijinal oyular üretmek bu kadar zor olunca, firmalar da eski harabeleri deprestirmeye başladı. Sony de bu harabeleri deprestirirken hazine bulan firmalardan biri. Sony, üçüncü nesil konsolunda MotorStorm,

Twisted Metal Efsanesi



Twisted Metal (1995)

Yapım: SingleTrac
Dağıtım: Sony
 David Jaffe'nin PlayStation için ilk şaheseri... Oyunda yıl olarak 2010 yılı seçilmiş. Çılgınlık ve saygısızlık 2010'da diz boyu olmuş ve araclar çığınca birbirine girişiyor. Sahi, geçen yıl nasıl geçmişti?



Twisted Metal 2 (1996)

Yapım: SingleTrac
Dağıtım: Sony
 Manda kasa ilk PlayStation için çikan Twisted Metal 2, görsel yönden biraz zayıf kalmıştı. Aynı yıl çıkan oyunların grafiklerine yetişemese de sunduğu eğlence deneyimi eşsizdi. Bu oyunun PC macerasıyla umulduğu gibi başarılı geçmedi.



Twisted Metal III (1999)

Yapım: 989 Studios
Dağıtım: Sony
 989 Studios tarafından geliştirilen Twisted Metal III, bana göre serinin en iyi oyunu olma özelliğini taşırdı. Bu oyunu oynayabilmek için az PlayStation ve 37 ekran televizyon taşımamıştı.

► Uncharted ve Killzone gibi yeni isimlere odaklanırken eksik demirbaşlarını unuttu sandık, yanlışmış ve iyi ki de yanlışmış. Çünkü yavaş yavaş unutulmaya yüz tutan, üstü paslarla örtülü serinin söyle bir silkeleneip kendine gelmesi gerekiyordu ve gereken oldu.

Zaman asla yalan söylemez!

Şimdi siz isteseniz de, istemeseniz de şöyle bir Twisted Metal nostalji turuna çıkarıp öyle hazırlayacağım yeni oyuna zira aranızda bu muhteşem seriyle tanışmamış veya seriyi kaçırmış olanlar varsa yeni oyunu beklerken Twisted Metal ruhunu yaşama fırsatı bulabilisin. Yıl 1995, mevsimlerden sonbahar. Aylardan aşkların bir başka yaşandığı Kasım ayı... God of War'un da yaratıcısı olan David Jaffe adlı Alabamalı arkadaş lisedir, üniversitedir, sıkılmış okuldandan, derslerden, işten, güçten ve oturup sağlam bir aksiyon oyunu yapmaya karar vermiş. İçinde araba da olsun demiş, dövüş de olsun istemiş; hatta arabaları silahlara donatıp birbirile dövüreyim demiş ve ortaya bu muhteşem fikir çıkmış. Erkekler çökükken neyle oynar? Efendim? Evet, arabalarla. Başka? Doğru, silahlardan! Hatta bazı erkek çocukları, arabalarla oynamaktan sıkılınca arabalarını kafa kafaya çarpıştırır ve hangisi ters dönecek, yani ölecek diye bakar. Aha işte, bu fikrin alınıp ilk defa video oyunları formatına başarıyla dönüşmesi fenomenine "Twisted Metal" denir oyun tarihinde. Evet, ilk Twisted Metal oyunu 5 Kasım 1995'te (Vay be, gerçekten 15 seneyi aşın bir süre geçmiş mi üstünden? Yaşılanıyoruz!) SingleTrac ve Sony işbirliğiyle ilk manda kasa PlayStation'a çıkarıldı. Dikkat ederseniz, "dünyanın ilk araba dövüş oyunu Twisted Metal" demedim. Ondan evvel başka oyunlar da oldu. Aralarında Destruction Derby gibi hakikaten çok sağlam efsaneler de vardı tabii ki ama Twisted Metal, kendi içinde kara mizahi, rock ve metal müzikleri ve

Sweet Tooth karakteriyle kendi kulvarını ve hayran kitlesini yaratmayı başardı. Hele alev yanın saçlarıyla korkutucu bir palyaço olan Sweet Tooth çıktığı an kült oldu. Ben bir Stephen King'in "It", yani "O" filmindeki palyaçonun korkunç olduğunu bilirim ve söyleyim, ondan sonraki ikinci korkunç palyaço Sweet Tooth'tur bana göre. Palyaçları seven çocuk var mı? Onu da merak ediyorum bu arada; hepsi korkunç şeyler değil mi onları? Neyse, ilk Twisted Metal oyunu biraz takoz grafikli de olsa bizlerde "Vayyyy beee!" etkisi yaratmayı başardı. Sweet Tooth'un "ISKREEM" plakalı dondurma satan minibüsü de hafızalara kazındı. Şöyle sağlam bir araba dövüşü nasıl olmuş, herkes gördü ve birbirinin araçlarını öldürme zevkini sonuna kadar yaşadı. İlk oyunun başarısı üzerine, kısa bir süre içinde, 1996 yılında Twisted Metal 2 geldi. Yine SingleTrac ve Sony işbirliğiyle çikan Twisted Metal 2 iyice kendi hayran kitlesini oturtmaya başladı. Sweet Tooth yine terör estiriyor ve arabalar yine birbirine giriyordu. Hafızama kazınan sahnelerden biri, araçları tamir ettiğim yerlerdi. Ekranı ortadan ikiye böülüp oyunu arkadaşımızla oynayabiliyorduk ama birbirimize karşı oynarken bu olay biraz saçılıyordu; çünkü düşman aracın nereye saklandığını veya ne yaptığıni görebiliyordunuz. Bir de Twisted Metal 2'nin grafikleri çok çok iyi değildi. Özellikle dönemindeki oyunlara göre biraz geride kalmıştı. Twisted Metal 2, bir ara PC'ye de uyarlandı ama PlayStation'daki kadar tutulmadı.

Your wish is granted!

1998 senesine geldiğimizde bana göre asıl bomba patladı.



Sanki Transformers mübarek...



■ **Twisted Metal 4** [1999]

Yapım: 989 Studios
Dağıtım: Sony

Parti nasıl yapılır? Cips, kola ve tabii ki Twisted Metal 4 ile! Twisted Metal partilerinin demirbaşı olan dördüncü oyun da 989 Studios'un eseri olarak tarihteki yerini aldı bile.



■ **Twisted Metal Black** [2001]

Yapım: Incognito
Dağıtım: Sony

Milenyumdan sonra PlayStation 2'ye büyük umutlarla çıkan Twisted Metal: Black, birçok eleştirmenden korkunç derecede yüksek puanlar almasına rağmen beni tam olarak mutlu etmeye başaramadı.

Serinin en iyi oyunu diyeboleceğim Twisted Metal III, çok sevdiğim 989 Studios tarafından PlayStation konsoluna çıkarıldı. Sağdan soldan çatlaq sesler çıktı önce, "Twisted Metal serisi 989 Studios yüzünden ruhunu kaybetti, özünü koruyamadı" şeklinde. Ama zaman asla yalan söylemez ve söylemedi de. Twisted Metal III, oyuncular tarafından zamanla çok sevildi, çok beğenildi. Bir kere grafiksel anlamda 989 Studios dönemine göre devrim yapmıştı. İnanılmaz hızlı ve dinamik bir oynayışla oyundaki eğlence unsurunu tavan yaptırdı. Animasyonlara ve karakterlerin kişiliklerine, benzer türdeki hiçbir oyunda rastlamak mümkün değildi. Twisted Metal III'ü ilk defa PlayStation'a koyup oyunu açtığında, metal müzik eşliğinde şahane bir giriş videosu oyuncuyu havaya sokuyordu. Hemen akabinde Hollywood meydanında araba savaşı vuku buluyordu. İlk fark ettiğim şeylerden biri, arabaların mermi yedikçe folloş olması ve ters döndüğü zaman sık bir animasyonla kendiliğinden düzeleniyor olmasıydı. Hikaye olarak da kanaatimce en iyi anlatım Twisted Metal III'te hayat bulmuştur. Değişik lokasyonlardan katılan araç sahiplerine turnuvayı kazanmaları durumunda bir dileklerinin yerine getirilmesi sözü veriliyordu. Kara mizahın başka bir oyunda bu kadar iyi kullanıldığını hatırlıyorum. Turnuva öncesi "Dile benden ne dilersen." diyen Calypso, turnuvayı kazanmanız durumunda sizin dileğinizi en istemediğiniz şekilde yerine getiriyordu. Oyundaki kara mizaha basit bir örnek verip bu derin konuyu uzatmadan geçmek istiyorum: Mesela; yüzünün yarısı olmayan biri, Calypso'dan "Ben herkes gibi

olmak istiyorum." dileğinde bulunuyordu. Turnuvayı kazanması durumunda Calypso da onu öyle bir dünyanın içine koyuyordu ki herkesin yüzünün yarısı yoktu!

Twisted Metal III'teki mekanlar olsun, araçlar olsun, hepsi hala oyuncuların beyin kırımlarına yerleştiği gibi duruyordur. Mekanlar tek tek hala akılda, hem de sırasıyla. İlk başta Hollywood'da başlıyorduk, sonra Washington D.C.'ye gidip "DarkSide" adlı boss ile dövüşüyorduk. Kara bir tır olan DarkSide, oyundaki en kolay boss'lardan biriydi. Üçüncü mekansa Area 51'deki Hangar 18'di. Sonra North Pole'daki karlı mekana, akabinde de Londra caddelerine gidiyorduk. Twisted Metal III'te Londra kendi zamanına göre o kadar iyi modellenmiş ki gerçek hayatı Londra caddelerinde dolaşırken hemen Twisted Metal III'teki Londra'yı çağrıştırdı zihnim bana. Londra'da "Minion" adında tank olan dehşet zor bir boss ile mücadele ediyorduk. İki kişi oynarken bile bu tankı folloş etmek çok zordu. Londra'dan sonra Tokyo'nun çatılarına, oradan Mısır'a ve son olarak da Calypso'nun kişisel zeplini olan Blimp'e gidiyorduk. Burada heavy metal müziker eşliğinde Calypso'nun sağ kolu olan Primeval'i alt etmemi başarısak dileğimiz ironik bir şekilde yerine getiriliyordu. Oyundaki araçları tek tek saymaya yerimiz yok ama hız, dayanıklılık ve özel silah olarak üç farklı özellikte öne çıkan araçlardan en dengeli olanı Thumper'dı. Akılda kalanlar arasında Los Angeles polis aracı olan Outlaw, Dodge Viper olan Spectre ki bu araç çok hızlı ama dayanıksızdı, Volvo PV olan Flower Power, iki tekerden oluşan Axel ve daha nicelarını saymak mümkün. Silahlar da oyunda çok başarılı dengelenmişti. Homing, Napalm, Ricochet, ▶



■ Sirenlerini açınca dört teker üzerinde durmakta zorlanıyor.



Mortar, dinamit vesaire. Portallardan geçip arkadan dinamit bırakma olayıyla düşmanlarınızı tuzaga düşürmek feci eğlenceli, bir o kadar da sinsice bir hamleydi. Hele dört kişi birbirine karşı oynarken falan radardan düşman araçlarının yerini tespit edip körelme füzeler saldırdığımız olurdu. Sağda solda verilen inceleme puanlarına takılmadan önyargısız bir şekilde düşünün bu oyunu. Twisted Metal serisine oldukça yüksek puanlar verilirken, Twisted Metal III'ye biraz üvey evlat muamelesi yapılmıştı. Yine de serinin bu üçüncü oyununa hakkını geç de olsa teslim etmek gereklidi düşünüyorum. Bu yüzden özellikle Twisted Metal III'ye daha fazla yer verdim. Twisted Metal III, sadece ABD'de 1.140.000 orijinal kopya satarak ne kadar sevilen bir oyun olduğunu ispatlamış durumda.

Yine 989 Studios'tan aynı yıl Twisted Metal 4 oyunu çıktı. Bu sefer Calypso, yaptığı falsolar nedeniyle ulaşılamaz olan makamından düşürülmüşü ve yarışmalara katılımcı olarak katılmak zorunda kalmıştı. Calypso'nun uzun bir tırı vardı ve o kadar da etkili bir oyuncu olmayı başaramadı. Twisted Metal 4, ilk PlayStation için çıkan son Twisted Metal oyunu oldu. PS2'ye ise 2001 yılında Twisted Metal: Black çıktı. Serinin en yüksek notlarını bu oyun almasına rağmen beni görsel yönden ve eğlence dozaju bakımından biraz hayal kırıklığına uğratmıştır. Serinin tüm oyunlarını dibine kadar oynamış birisi olarak -birçok eleştirmenin aksine- zirvedeki oyunu serinin üçüncüsü olarak görüyorum. Gerçi Twisted Metal serisi tüm ciddi yayın kurumlarından son derece iyi notlar almış bir oyun serisi. Mesela biz de LEVEL olarak en son Twisted Metal: Head-On: Extra Twisted Edition oyununa 81 vermişistik.

Ve Sweet Tooth geri döndü!

Üstünden çok sular geçti... Black çaklı 10 yıl oldu, Twisted Metal serisinden tam da umidi kesecekken bir kez daha David Jaffe çıktı sahneye ve 2007 yılında kurduğu "Eat Sleep Play" firmasıyla Sony'ye yeni bir Twisted Metal oyunu yapmaya karar verdi. Fırmanın adına bakar misiniz? Ye, uyu, oyna! İnsana gayri ihtiyacı sıcak geliyor fırmanın adı. David Jaffe, PlayStation'da milyonlarca satmış olan Twisted Metal'in son oyununu sadece PlayStation 3'e özel olarak çıkaracaklarını bizzat kendisi açıkladı. Neredeyse PlayStation'ının kendisi kadar eski olan Twisted Metal serisi, son oyununda yine kara mizahi esas alarak köklerine bağlı kalacak. Lakin bu sefer oyundaki aksiyon feci tavan yapacak gibi Twisted Metal, PlayStation 3'e gümbür gümbür geliyor. Neredeyse Grand Theft Auto IV kadar açık ve büyük alanlarda araçların birbirine mermi yağdırma ve ölüm saçma olayı bir sonraki aşamaya taşınmış. Bu sefer oyuna helikopterler falan da dahil edilince aksiyon resmen "level" atlılmış. Evet, yanlış okumadınız. Bu sefer Twisted Metal'da helikoptere binip tepeden mermi yağdırabileceğiz. Üstelik yer yer birincil şahıs kamera açısına geçip ağır makinelerle ortaklı birbirine katabileceğiz. Serinin eski oyunlarından sevdigimiz o hızlı ve rasgele önünde bulduğum araca girişme olayı yeni oyunda da bariz bir şekilde hissediliyor. Twisted Metal oyunlarında ince takıtlar ve derin stratejilere gerek kalmadan saf aksiyona girmek mümkün olmuşdur daima. Son oyunda da fazla IQ mesaisi yapmadan heyecanı doruğuna kadar yaşamak mümkün olacak. Serinin önceki oyunlarında varolan radar, yine ekranın sol üst köşesinde yerini almış. Silahlar bu sefer ekranın altında, ortada bir şerit gibi dizilmiş. Yine her aracın kendine has özel silahı

ANALİZ



Sağlık ve turbo göstergeleri ekrانın sağ alt taraflıda yer alıyor.

■ Palyaçoların gazabı!



Yeni nesil Twisted Metal'da dikkat çeken araçlar- dan biri Reaper. Harley Davidson tipi, ön tekeri gövdesinden uzak olan iki tekerli güçlü motor, alev kafalı bir palyaço tarafından kullanılıyor

olacak. "Special"ı temsilen sarı renkli "S" harfi her aracın kendine özel silahını ifade ediyor.

Yeni Twisted Metal'da 16 farklı araç mevcut. Her birinin iki adet özel silahı ve eşsiz özellikleri var. Evet, serinin önceki oyunlarında her aracın sadece bir tane özel silahı vardı, bu kez her araca iki tane özel saldırısı silahı koymuşlardır. Bunun dışında daha önceden aşina olduğumuz Power füzesi, Napalm bombası, Homing füzesi, Sniper, Remote dediğimiz dinamit bombası yeni Twisted Metal oyunundaki silahlardan birkaçı olacak. Dikkat çeken özelliklerden biri de -mesela- helikopterin altından sarkan dev bir mıknatıs var ve oyuncu isterse dost aracı, isterse düşman aracı alıp havaya kaldırıyor ve aracı havada sarkitarak ilerleyebiliyor. Araç düşman aracı ise havaya çıkarıp yukarıdan aşağıya düşürebiliyor. Yerde giden araçlar için de yeni bir özellik eklenmiş. Aracın yolcu tarafındaki camından bir adam sarkıp düşmanlara ikincil bir fonksiyon şeklinde mermi yağırlıyor, bomba ya da füze fırlatabiliyor.

Ye, iç, oyna, bu maçı kazan!

Kontroller de serinin ilk oyununa sadık kalarak değişirilmemiş. Hani PlayStation 3'e çıkan yeni nesil yarış oyunlarında, L1 ve R1 tuşları pedal niyetini gaz ve fren görevi görmeye başlamıştı. Twisted Metal'da tipki eskiden olduğu gibi Kare tuşu gaz, Daire tuşu fren olarak korunmuş. Geri vitese takma olayı da eskiden olduğu gibi iki kere Daire tuşuna basınca gerçekleşiyor. Elbette ki istenirse tuşlar menüden değiştirilebilir farklı tuşlar atanabilecektir diye tahmin ediyorum; çünkü üçüncü

oyundan dördüncü oyuna geçerken de tuş kombinasyonu bir - iki değişiklikle ugramıştı. Alışamayanlar için tuş atama fonksiyonu oyunda yer alıyordu. O değil de şu sağlık olayına güzel bir çözüm bulmuşlardır gibi görünen bu sefer. Hatırlarsanız eski oyunlarda araçlarınızın sağlığını doldurmak için sağlık paketleri toplayordunuz ki bu canınızın dörtte birini bile doldurmuyordu ya da canınızı %100 dolduran sağlık paketleri vardı ama onu almak için ya bir dostunuzun başında nöbet tutması gerekiyordu ya da düşman araç alınca saç baş yolduracak kadar sınırleniyorduk. Canınızı %100 doldurma olayı bu kez daha adaletli bir mekanizmayla çözüme kavuşmuş gibi görünüyor. Yeni oyunda hızlı ve direksiyon kabiliyeti rakiplerinden iyi olan seyir halindeki bir kamyonun arkasına geçip kendini %100 tamir ettirebiliyor. Bu şekilde önceki oyunlarda karşılaşılan birtakım adaletsizlikler de ortadan kalkmış oluyor.

Twisted Metal'da 16 farklı araç bulunuyor dedik ama araya laf karıştı ve yarılm kaldı. Araçlardan açıklanan birkaç tanesini sizlerle paylaşalım. Yeni nesil Twisted Metal'da dikkat çeken araçlardan biri Reaper. Harley Davidson tipi, ön tekeri gövdesinden uzak olan iki tekerli güçlü motor, alev kafalı bir palyaço tarafından kullanılıyor. Eski oyunlardaki Mr. Grimm'i hatırlatan Reaper hızlı, etkili ve biraz dayaniksız bir araç olarak karşımıza çıkıyor. Oyundaki bir diğer aracı Junkyard Dog. Orta boy bir kamyonet olan Junkyard Dog'un önünde tırtıklı, büyük bir kepçe var. Dayanıklılığı fazla ve hızı düşük olan bu araç, oyuncular tarafından ne kadar tercih edilir, ► orası henüz bir muamma. Saydığım iki araca göre daha



Sweet Tooth olmak!

Oyun çıkış çıkmaz mas- kemi takıp arabama atlayacağım. Önüme çıkan ilk tıpsiz araca Homing füzesi yolla- yacağım. Potansiyel trafik canavarlarına ve magandalarla tepeden napalm bombası yağı- racağım. Aracım şu an serviste, duvarlardan geçebilen özel bir füze sistemi takıyorum. Keyfini bilen palyaço- lardan sakının!



- İlk defa helikopter de seçilebilen araçlar arasında yer alacak.

dengeli dayanıklılık ve hız parametreleri olan bir diğer araçsa Roadboat. Sağlı sollu iki adet makineli tüfeği ve önünde dikenli küreği bulunan sedan tipi Roadboat, dengeli yapısı sayesince daha sık tercih edilen araçlardan olacaktır diye öngörüyorum. İlk başta tosun gibi bir Audi'nin ağır silahlara donatılmış versiyonunu andıran bir diğer araçsa Death Warrant. Bana neden Audi'yi anımsattı, bilmiyorum ama kaslı güçlü yapıyla ağır silahlardan bir arada bulunduğu sedan tipi bu araç, dizayn olarak favorilerim arasında. Oyundaki diğer araçlarda önceki adı Spectre olan fişek hızındaki Dodge Viper, Talon adındaki ilginç tasarımlı araç ve tabii ki gökyüzünün hakimi olacak olan helikopter! Ölümcül farklı araç seçme opsyonu mevcut. Tek kişilik modda başta seçtiğiniz araçla ilerlerken Team Deathmatch modunda öldüğünüz taktirde başka bir aracı seçip

David Jaffe kimdir?



David Jaffe, aslen Alabamalı bir oyun tasarımcısı. Twisted Metal serisi ve God of War'un fikir babası olan David Jaffe, Twisted Metal: Black ve God of War için saysız ödül kazandı. Özellikle God of War ile "PlayStation 2" için tüm zamanların en iyi oyunu" gibi ödüller kazanan David Jaffe, evlenip ayrılmış ve iki çocuk babası. 37 yaşındaki David, Alabama'nın Mountain Brook Lisesinden ve Los Angeles'taki Southern California üniversitesinden mezun oldu. Birkaç film yönetmenliği denemesi akabinde oyun tasarımcısı olmaya karar veren David Jaffe, 2007'de Scott Campbell ile kurduğu "Eat Sleep Play" firmasının CEO'su olarak görev yapmaktadır. Eat Sleep Play'in Sony ile uzun süreli özel anlaşmaları bulunmakta.

devam edebiliyorsunuz.

Tek kişilik oyuncu modo olan "One Fire Campaign"de devasa alanlar ve çok fonksiyonlu mekanlar bulunuyor. Savaş alanları gerçekten devasa. Etrafta kirip dökebilceğimiz bir sürü yer var. Saat kulesini, malikaneleri, stadyumları havaya uçurup parçalayabiliyoruz. Döne döne çatılara çıkıp keskin nişancılarla düşman avlamak mümkün. Saklamaç oyununu en son seviyeye çıkarmamiza olanak tanıyan gizli bölmeler de var mekanlarda. Kısacası bu kez mekanlar kocaman ve her zamankinden çok daha fonksiyonlu tasarlanmıştır. Tek kişilik modda belli bir senaryoyu kendi başına veya yanınızda bir arkadalarınızın birlikte ekranı ikiye bölgerek bitirmeniz mümkün olacak. Bunun yanı sıra aynı ekranda dört kişi birden, dörde bölünmüş ekranda oynayabilecek. David Jaffe, bize yine bu güzelliği de yapmış sağ olsun. Serinin önceki oyunlarından aşina olduğumuz turbo ile hızlanma ve buz atma olayı yeni oyunda da mevcut. Ekranın sağ alt köşesinden öldürdüğünüz düşman sayısını ve kazandığınız tecrübe puanı yer alıyor.

Alemi cihan olsan olmaz

Yeni nesil Twisted Metal'da, tek kişilik moddan ziyade daha çok takım oyunu üzerinde durulmuş. Team Deathmatch ve Nuke modu adı altında iki tane multiplayer mod mevcut. Nuke modunda takımlar ikiye ayrılmış. Clowns ve Dolls, yani palyaçolar ve bebekler adında iki tane takımın birini seçiyorsunuz. Biraz "Capture the Flag" esasına dayanan Nuke modunda diğer tarafın liderini ele geçirip dev füze makinesine götürüyorsunuz ve karşı tarafın heykelini aşağı etmeye çalışıyorsunuz. Böyle söyleyince pek anlaşılmıyor olabilir. Size bu olayı daha detaylı açıklayayım. Palyaçların başı, yani lideri olan Sweet Tooth, çatılarda bir yerde ağır makinelerin arkasında saklanıyor. Twisted Metal: Black'ten tanıdığımız bebeklerin lideri de başka bir alanda ağır makinelerin arkasında takımı savunuyor. Gökyüzünde her iki takımın da simgesi olan



metalden yapılmış dev heykeller, helikopterler aracılığıyla havada asılı olarak gövde gösterisinde bulunuyor. O dev metal heykelleri aşağı etmenin tek yolu, diğer takının liderini ele geçirmek. Mesela bebeklerin takımındayken, düşmanınızın lideri olan Sweet Tooth'a ulaşabilirsınız, onu ayağından aracınıza bağlayıp sürükleye sürükleye "Missile Launcher" adı verilen füze makinesine götürüyorsunuz. Lideri yeterince uzun süre sarıyla belirlemeden dairesel alanda tutmayı başarısızsanız, onu yanın makine nin içine fırlatıyor ve füzyeyi kontrol ederek dev metalik heykele yönlendiriyorsunuz. Havada asılı duran dev metalik heykele önce hangi takım üç kez vurmayı başarısra o takım kazanıyor. Havada uçuşan elektrikli testerelerden ve araçların içindeki keskin nişancılardan sıyrılp lideri kaynayan kazana atmak, tahmin ettiğiniz kadar kolay bir iş değil. Son derece eğlenceli görünen Nuke modu için Twisted Metal hayranları şimdiden heyecanlıyor olmalı. Bunların başında da ben geliyorum zaten. Bir düşününse; aksiyon var, heyecan var, vahşet ve işkence benzeri hareketlerle lideri diri diri yakma olayı var. Bunun sonucunda rakibe üstün gelme güdüsü var. E, bu oyuna tam benlik o zaman! Öyle ince matematiksel taktikler, derin stratejiler kurmadan bodoslama aksiyon için Twisted Metal serisi her zaman favorim olmuştur zaten. Hazır multiplayer modlarını açtıktan sonra Team Deathmatch'ten de bahsedelim. Bu modda da yine palyaçolar ve bebekler olarak iki takıma ayrılıyoruz. Ekranın sağ ortasında palyaçolar kırmızı ve bebekler yeşil ile simgelenmiş. Yapımcılar David Jaffe ve Scott Campbell, oyuncuların kendi başlarına takılmalarından ziyade bir takımın parçası olmalarını hedeflemiştir. İster yeşil renkli bebeklerin takımında olun, ister Sweet Tooth'un kırmızı renkli palyaçlarından biri olun, Team Deathmatch modunda tek amacınız mümkün olduğu kadar çok rakip aracı yok etmek. Takımlar halinde yarışığınız için son derece eğlenceli olacağı kesin. 16 kişiyle aynı anda oynadığınızı bir düşününse! Eskiden dört kişi multiplayer olarak Twisted Metal oynamak bile ne kadar zevkliydi, hatırlayın.

Oyundaki müzikler Twisted Metal'ın şanına yaraşır şekilde heavy metal ve rock türünden oluşuyor. Bas ve davul ritimleri savaş alanında oyuncuyu havaya sokacak türden. Şu ana kadar duydugum şarkılar harika. David Jaffe ve Scott Campbell, el ele verip Eat Sleep Play firmasını kurmakla bizlere büyük bir hediye vermiş oldu.

Bu firmanın uzun soluklu ve başarılı olmasını diliyor, Twisted Metal'ı özüne bağlı kalarak üretiyor oldukları için yapımcılara teşekkür ediyorum. Dediğim gibi, oyünün adı her şeyi anlatıyor aslında: Twisted Metal! Belki görsel yönünden günümüz oyunlarından bir gömlek altta olabilir yeni Twisted Metal. Serinin önceki oyunları da döneminin göre grafik teknigi açısından biraz geri kalmış ama bu handikabını tam gaz eğlenceyle fazlaıyla kapatmayı başarıyordu ve bu kez de yine başaracaktır diye tahmin ediyorum.

Twisted Metal, bana her zaman herhangi bir FPS'de adam öldürmekten daha eğlenceli gelmiştir. Dört teker üzerinde diğer aracın tepesine binip onu altında ezerek patlattığım anlar daha dün gibi gözümün önünde. Twisted Metal geliyor bayanlar ve baylar, hem de bu yıl geliyor! PlayStation 3 için çıkacak ilk Twisted Metal oyunu olacak bu. Üstelik bu sefer oyun çok daha kapsamlı, derin ve köklere bağlı olarak geliyor. 2011 yılı içerisinde bizlerle buluşmaya hazırlanan yaşı kurdu saygıyla ve heyecanla bekliyoruz. PlayStation 3'ü olanlar bu oyun için şimdiden seviniyor olmalı, olmayanlar için de almak için bir sebep daha eklenmek üzere. Gerçekten hala PlayStation 3 almadıysanız, "konsol alırdan" diye tabir ettigimiz oyulardan biri daha yolda.

■ Ahmet Özdemir



**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www(chip.com.tr)

DB
Digital Business

İlk Bakış

Amatör hareketler bunlar!

Amma ballyız bu ay. Bir sürü yeni oyun duyuruldu. Bir sürü basın bülteni geldi. Oyun endüstrisi ufaktań eski şasań günlerine mi dönüyor, ne? Bu ay zaten Crysis 2 ve Homefront başta olmak üzere büyük yapımlar piyasanın dumanını attırmaya geliyor. Yine uzun süredir merakla beklediğimiz Deus Ex: Human Revolution bizi heyecanlandırıyor. İlk

başta "Silent Hill 8" olarak duyurulan serinin son oyunu da modaya uyup "The Room" ya da "Homecoming" gibi "Downpour" adıyla çıkmayı tercih etmiş. Bizi en çok heyecanlandıran oyunlardan biri de Mortal Kombat'ın son oyunu. Fatality yapmayı özleyenler bu tarafa...



Deus Ex: Human Revolution

Aklınızın sınırlarını zorlamaya hazır olun.
İnsanlığın evrimine tanıklık edecek sizin!

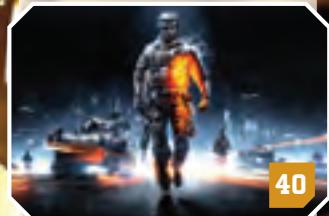
51



38

Mortal Kombat

Noob Saibot, Reptile, Jax, Sub-Zero, Sindel, Johnny Cage... Neredeydiniz bunca süre? Hoş geldiniz geri...



40

Battlefield 3

EA DICE'in yeni şaheseri su yüzüne çıktı.



46

Silent Hill: Downpour

Silent Hill'e girip de akıl sağlığını korumak mümkün mü sanıydınız?

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



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım NetherRealm **Dağıtım** Warner Bros Interactive **Tür** Dövüş **Platform** PS3,
Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 19 Nisan 2011 **Web** www.themortalkombat.com

Mortal Kombat

Eski tad, yeniden...

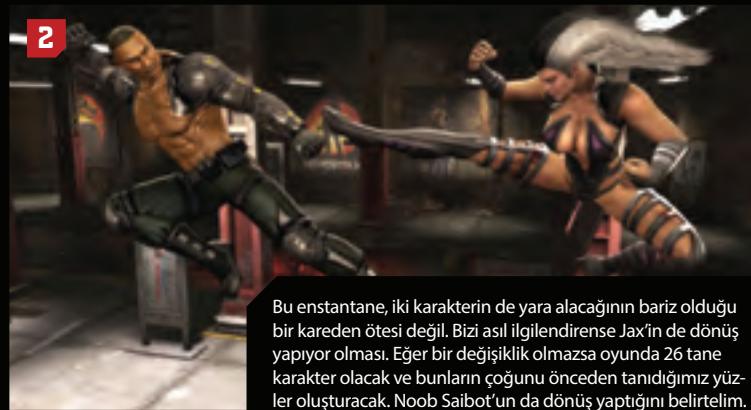


Simdi öncelikle bu oyunun Collector's Edition'ını neden alacağımızı söyleyeyim: Çünkü içinde şahane bir büst var. Sub-Zero ile Scorpion'ın savaşını gösteren ve Sub-Zero'nun aleyhinde gelişen bir savaş... Ayrıca şahane bir artbook ve indirilebilir içerik de geliyor yanında. Tabii ki fiyatı biraz tuzlu olacaktır ama klasik olmaya aday bu oyun için bence değer. Bir diğer söylemek istediğim de oyunun PS3 versiyonunda Kratos'un oynanabilir bir karakter olarak yer alacak olması. Kratos hayranlarına bu mutlu haberde verip analize başlıyorum; hazırlın! ■ **Tuna Şentuna**



1

Sağlarıyla dağları delen Sindel ve güzel ajanımız Sonya Blade karşı karşıya. Bildiğiniz üzere Sindel'in sinir bozucu bir çıkış saldırısı vardı; işte o hareket, geri dönüyor. Tabii ki Sonya da armut toplamıyor. O da neresinden çakardığı bellii olmayan enerji saldırısıyla cevap veriyor Sindel'e.

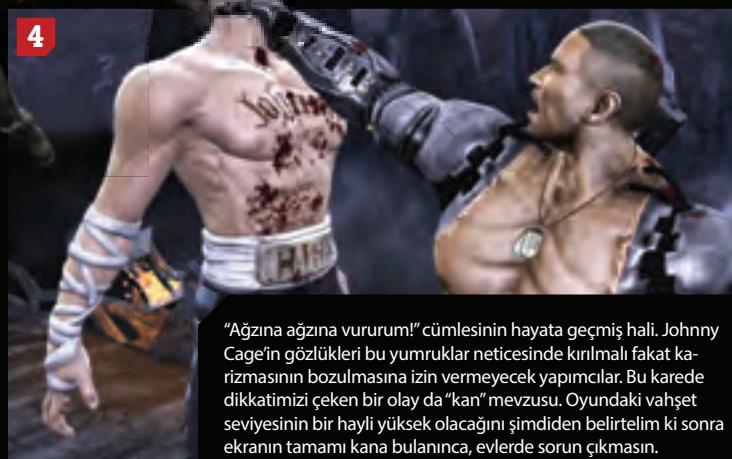


2

Bu enstantane, iki karakterin de yara alacağının bariz olduğu bir kareden ötesi değil. Bizi asıl ilgilendirense Jax'in dönüş yapıyor olması. Eğer bir değişiklik olmasa oyunda 26 tane karakter olacak ve bunların çoğu önceden tanıdığımız yüzler oluşturacak. Noob Saibot'un da dönüş yaptığıni belirtelim.

3

Ezeli düşmanlar Scorpion ve Sub-Zero sahnedede. Onlar yine oyuncuların favorisi olacak ve tahminimce, 2vs2 modunda, yani iki karakterin iki karaktere karşı mücadeledeinde takımlarda en çok bu karakterleri göreceğiz. Benim favorim yine de Sub-Zero'dur.

4

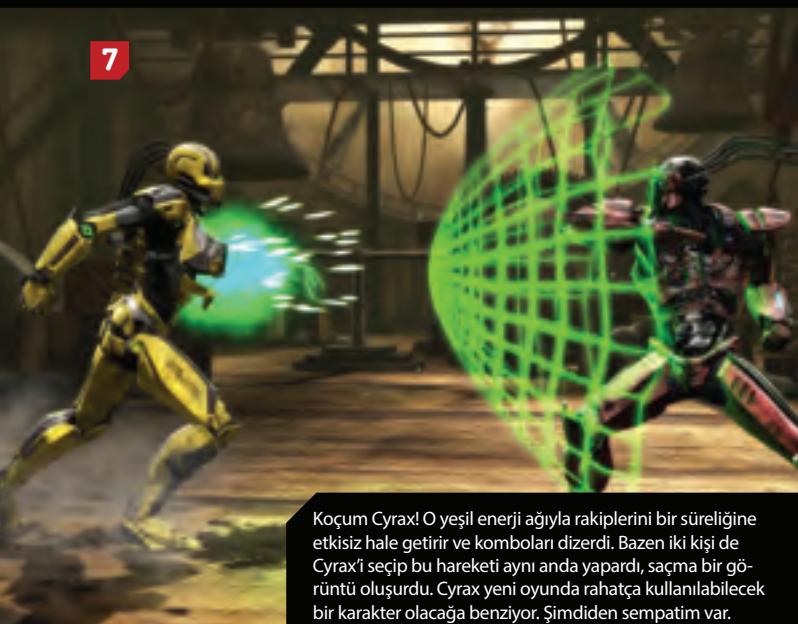
"Ağzına ağzına vururum!" cümlesinin hayatı geçmiş hali. Johnny Cage'in gözükleri bu yumruklar neticesinde kirilmalı fakat kârızmasının bozulmasına izin vermeyecek yapımcılar. Bu karede dikkatimizi çeken bir olay da "kan" mevzusu. Oyundaki vahşet seviyesinin bir hayli yüksek olacağını şimdiden belirtelim ki sonra ekranın tamamı kana bulanınca, evlerde sorun çıkmasın.

5

Sindel'e gelişine çakan bu karakteri tanınız mı? Ben tanyamadım ve bunu sizinle paylaşmaktan da utanç duymuyorum. Bunun nedeni de Mortal Kombat 4 ile serinin kötü bir yönü sapması ve benim bu noktadan sonra MK oyunlarına olan ilgimin azalması. Dolayısıyla, eğer bu karakter onlardan biriye bilmem, bilemem...

6

Millenia'nın ağını hiç gördünüz mü? Bence görmenin çünkü görülecek bir güzellik yok. Sektor ağını kırسا, hiç üzülmem. Ne var ki Millenia iyi de bir karakter. Oynamasını bilenlerin elinde tam bir canavara dönüşüyor. Sektor ise Cyrax'ın modifiye versiyonu gibi bir şey. Hoşuma gitmedi, gidecek gibi de durmuyor.

7

Koçum Cyrax! O yeşil enerji ağıyla rakiplerini bir süreliğine etkisiz hale getirir ve komboları dizerdi. Bazen iki kişi de Cyrax'ı seçip bu hareketi aynı anda yapardı, saçma bir görüntü oluşturdu. Cyrax yeni oyunda rahatça kullanabilecek bir karakter olacağı benziyor. Şimdiden sempatim var.

8

"Püü, boyun posun devrilsin!" demiş Reptile ve tükmüş rakibinin suratına. Reptile bana her zaman biraz çakma bir karakter gibi gelmiştir ama seveni de vardır mutlaka; ters düşmeyeşim şimdî onlara. Bol asılı hareketlerle düşmanına hayatı dar edecek olan Reptile, yine rakibinin kemiklerini eritecek bir takım Fatality'lere sahip olacak.

Yapım EA DICE Dağıtım Electronic Arts Tür FPS Platform PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 2011'in son çeyreği Web www.ea.com/battlefield3

Battlefield 3

Orta Doğu'dan Avrupa'ya uzanan "yeni" savaş

Bir önceki savaştan daha yeni çıkan, yaralarını sarmaya çalışan Orta Doğu halkından bir asker... Kitalar aşip gelen bir güçe karşı koymaya çalışıyor. Amerika, Irak'taki sıradan bir operasyonunda yine Irak'lıları saldıryor.

Kokpitte biz varız. Yine bir Amerikan askeriyiz ve yine büyük bir savaşın ortasındayız. Bu defa savaş daha da büyük. Battlefield'dan, ikinci oyundan, 1942 versiyonundan ve hatta Battlefield: Bad Company 2'den bile büyük. "Battlefield: Bad Company 2'nin bu kadar tutacağını hiç tahmin etmemiştik; biz de gafil avlandı..." diyor, oyunun yapımcısı DICE'in yetkili ağızlarından Patrick Bach ve ekliyor: "Battlefield 3'le ilgili her türlü detayı düşündük. Bu sefer, gerçekten çok büyük ve çok iyi bir oyun yapıyoruz."

İddialı geliyor kulağa, değil mi? Oysa ki daha yeni Medal of Honor'da Irak'ta değil miydi? Pardon, Irak zaten işgal edildi; şimdi yeni hedefler lazım. Tahran, iyi bir seçim. Sonuçta Amerika'nın o bölgeyle ilgili düşünceleri belli; sanal bir hikayede neden alıştırma yapmamalı...

Sınıflar

Battlefield 2'de tam yedi multiplayer sınıfı vardı. Battlefield 1943'te üç tane. Bad Company 2'de ise dört taneydi ve bu sayı, oyuncuların genelini mutlu etti. DICE da bunun farkında ve dört sınıfta işleri dengelediğini düşünüyor. Yani Battlefield 3'te de tam dört tane multiplayer sınıfı göreceğiz.

Savaşın renkleri

Millyetçi damarım kabardı sanmayın; ben çok uzun süredir her türlü savaş oyununda bir Amerikan askeri olup türlü milletlerin askerlerini doğramaktan sıkılmış durumdayım. Amerika Vietnam'da, Amerika Irak'ta, Amerika İran'da, Amerika Büyük Kore Federasyonu'yla savaşta...



■ Işıklandırmalar harika olacak; bundan emin olabilirsiniz.



Yeter yahu! Olumsuzum, kendime gelmem lazım.

Bir yandan da bu oyun için heyecanlıyım çünkü barındırdığı teknolojiler, oynanış, multiplayer, grafikler... Hepsи harika olacağı benziyor.

Konuya başlayalım. DICE, senaryonun hatlarını açık etmek istemiyor fakat yine ortada birtakım terörist güçler var ve Amerika'nın canını sıkmaktalar. Büyük ihtimalle insanlığa karşı suç işleyen birtakım insanlar bunlar ve Amerika, dünyayı kurtarmak durumunda. (Kendime engel olmıyorum!) Oyunun demo versiyonunda, Irak'ta yer alan şehirlerden birinde savaşlığımız görülüyor. Öğrendik ki savaş Tahran'a, Paris'e ve hatta New York'a bile uzanacak! New York'ta kimlerle savaşacağımız, bilememioryum ama Fransız'ların bize karşı koymaeceğini pek düşünmemek teyim. Oyunun sadece Orta Doğu'ya takılıp kalmaması olumlu bir etken fakat konu nasıl bu şehirlere dağılacak, onu da merak etmiyorum dersem yalan olur. Farklı şehirlerde olacağımızı göz önünde bulundurunca da ortaya bir sonuç çıkıyor; demek ki tek bir askeri değil, birkaç farklı askeri yöneteceğiz. (Bunu da daha önce hiç görmemiş gibi lanse ediyorum.)

Dokunmayın, ısırrır

Senaryodan çok bir şey beklediğimi söyleyemeyeceğim; benim ilgimi asıl oyunun yeni oyun motoru Frostbite 2 çekti. Bad Company'nın oyun motoru olan Frostbite, iyi bir oyun motoru olmasına karşın yapımcıların oyunu biraz ağır yapmalarına neden olmuştu. DICE konuyla el atarak, yeni Battlefield projesine başlamadan aylar önce mühendislerin Frostbite üzerinde çalışmasını istedi ve daha yapımcı dostu, daha kolay kullanılan bir oyun motoru tasarlamalarını istedi. Çalışmalar sonucunda, birçok ışıklandırma teknolojisine halihazırda sahip olan, inanılmaz patlamalara ve parçalanmalara izin veren, şahane bir motor ortaya çıkmış oldu: Frostbite 2.

Bu oyun motoru sayesinde, çok zaman harcanmadan geliştirilebilen gerçekçi ışıklandırmalar oluşturulmuş durumda ve eğer oyunun son fragmanını izlerseniz, gölgelerin ve güneş ışığının ne kadar homojen olduğunu hemen fark edeceksiniz. Bundan daha önemlisi, oyundaki birçok bina, silahlarına ve gelişen olaylara tepki verecek. Bir binanın cephesine roket mi attınız? O bölge belki tamamıyla yıkılıp yok olmayacak fakat patlamanın etki alanındaki tüm pencereler patlayacak, ufak parçalar dağılıp yerlere düşecek. "Her şeyi yok etmenizi de istemiyoruz; bu gerçekçi bir oyun ve durup dururken depremlerin olması, kocaman binaların anlamsızca yere inmesi ▶

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK





■ Savaşın boyutu hem daha büyük, hem de şehirlerin içine kadar sızmış durumda.



pek de mantıklı olmaz." diyor Patrick Bach. Yine de herhangi bir oyunda göreceğimiz en gerçekçi ve fazla yıkımın bu oyunada olacağını öğrenmiş bulunuyoruz. Hatta gezeceğimiz şehirlerdeki ünlü yapıların yıkılabilme olasılığı bile var. (Güle güle Eiffel Kulesi; seni hiçbir zaman anlamlı bulmamıştım.)

FIFA'dan Battlefield'a

EA büyük bir firma. Birçok grup, farklı oyunlar yapıyor. Farklı olmalarına rağmen, bir yandan da iyi anlaşıyorlar elbette ve birbirlerinden yardım isteyebiliyorlar. DICE da yeni oyunu için EA Sports'u ziyaret etmiş. Neden mi...

Her ne kadar Bad Company 2'de askerlerin animasyonları iyi olsa da bu animasyonları yaratmak, yapımı ekibi çok zorlamaktaymış. (Ne nazlılarımış onlar da!) Battlefield 3'te hem daha gerçekçi animasyonlar elde etmek, hem de bu işi daha

kolay halletmek için Patrick Bach yine kolları sıvamış ve karakter animasyonlarına en çok dikkat edilen oyunların yapım ekibine, EA Sports'a başvurmuş. FIFA'da ve birtakım başka spor oyunlarında kullanılan ANT teknolojisi, DICE'nin ihtiyaçlarına cevap verecek kadar işlevsel olunca da bu teknoloji direkt olarak Frostbite 2'ye adapte edilmiş.

ANT teknolojisi sayesinde DICE, iki farklı animasyon seti hazırlayabiliyor. Bir tanesi yapay zeka için, bir diğeri ise multiplayer için. Yapay zeka karakterler artık daha anlamlı hareket edecek. Koşarken aniden önüne siper çaktığını sanıp kesik bir hareketle çömelmeyecek, bir noktadan diğerine gitmeye çalışırken engellerle daha iyi mücadele edip daha gerçekçi hareketlerle onları aşacak. Multiplayer'da da karakterlerin önce vücudu dönemecek örneğin; kafalarını çevirdikten sonra o yöne doğru bedenlerini yönlendirecekler. ANT sayesinde sanıyorum ki FPS'lerdeki karakter animasyonlarına yeni bir soluk gelecek.

Ayak sesleri

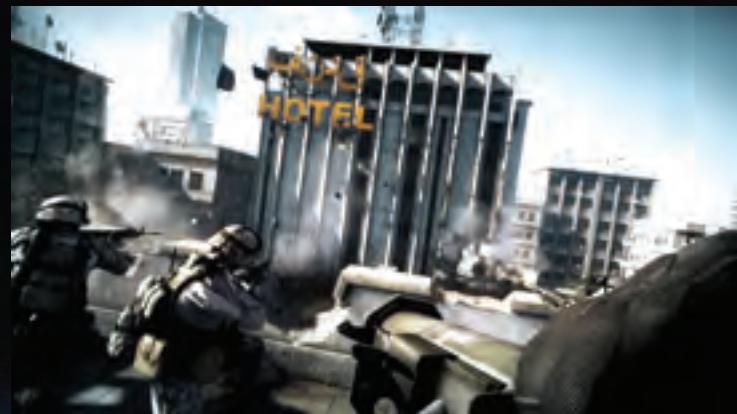
Stefan Strandberg ile tanışın. Oyundaki tüm seslerle

"2"nin Katları

Eski RAM'ler, şimdiki gibi GB'larla ölçülmezdi ve küçük RAM miktarlarına sahip bilgisayarlarımıza açarken, BIOS ekranında RAM sayacını gördük. Ben de artık ezberlemiştim; 1024, 2048, 4096, 8192, 16384, 32768... Bu kadar farklı RAM'e sahip oldum işte. Şimdi ise GB'lar hükmediyor RAM piyasasına ve bu sayede, gelişmiş oyunları rahatlıkla oynayabiliyoruz.

Bilgisayarların gücünün farkında olan DICE, Battlefield 3'ün PC versiyonu için söyle bir güzellik yapıyor ve multiplayer kısmasına tam 64 kişilik destek ekliyor. "Konsol oyuncuları hallerinden memnun ama PC sahipleri, sahip oldukları o son model bilgisayarın tüm nümetlerini kullanmak istiyor." diyor DICE. Bu pahalı bilgisayarlarda da 64 kişilik devasa maçlar yapılabilmesi mümkün olacak gibi gözüüyor böylelikle.

Multiplayer konusunda birkaç bilgi daha geliyor DICE'tan. Battlefield 3'ün, Bad Company 2'den daha yeterli bir oyun olacağını vurguluyor. Hatırlarsanız, BC2 piyasaya çıktı ve altı ay kadar bir süre, herhangi bir multiplayer paketi gelmedi. Geldikten sonra bile, oyun yeterince genişleyemedi ve 25 seviye sınırı yüzünden, 25. seviyeye gelen oyuncular, oyundan daha fazlasını almadıkları için oyunu terk etti. Yazında da bahsettiğim gibi DICE, BC2'nin bu kadar süksüne yapacağına tahmin etmemiş ve hazırlıksız yakalanmış. DICE, "Aynı hatayı Battlefield 3'te yapmayacağımız ve BC2'ye kıyasla çok daha fazla seviye, çok daha fazla içerik ve seviye atlaklığa elde edilebilen birçok ekstra ekleyeceğiz oyuna." diyerek gönüllere su serpiyor.





o ilgileniyor. Silah sesleri mi? Ona sorun. Yukarı katta birinin koştugunu mu düşünüyorsunuz duyduklarınızdan ötürü? Ona sorun lütfen. Bir tank mı yaklaşıyor, yoksa bir APC mi bu? Çıkarıldığı seslerden anlamalısınız; olmuyorsa ona sorun.

BC2'nin sesleri belki çok iyi idi ama Strandberg'e göre, Battlefield 3'ünkiler çok daha iyi olacak. Stefan ve ekibi bu amaç uğruna İsviç ordusunun bir tatbikatına katılmış ve buradaki sesleri profesyonel bir biçimde kaydetmiş. Silah sesleri, araçların homurtuları, helikopter pervanesinin o kendine özel sesi... Hepsi son derece temiz bir şekilde kaydedilmiş. Stüdyoda bu seslere ince ayar çekildikten sonra da her şey, oyuna uygun bir biçimde hazırlanmak üzere çalışmaya alınmış.

Strandberg'e göre oyunda, BC2'ye göre daha az gürlütü duyacağız, sesler daha net gelecek. Örneğin; siz binanın içindeyken, binanın dışında ve hatta bir sokak ötesinde olan bir çatışmanın sesleri, binanın içerisindeki ayak seslerini bastırılamayacak. Araçların hangi yönde hareket ettiğini, sesleri dinleyerek anlayabileceksiniz. Bir tank, çok dik bir yamacı tırmanamıysa bunu yine seslerdeki boğulmadan anlayacaksınız. Eğer silahınız tutukluk yapıyorsa belki de işinmişir; sadece sesleri dinleyin...

Üçüncü nesil

Patrick Bach, yeni nesli PS4'leri, Xbox 720'leri beklemeden bize sunuyor olduklarını açıklıyor. Yeni oyun motoru, yeni oynanış şekli (Buna da pek inanamadım ama...), yenilenmiş grafikler... Tüm bunlar Battlefield 3 ile bize sunulacak. Oyun o kadar iddialı ki hatta, daha az oyuncun çıktığı yaz mevsiminde değil de Gears of War 3'ün, Th Elder Scrolls V: Skyrim'in ve hatta çıkması muhtemel yeni Call of Duty oyununun piyasada olacağı Noel'de oyuncularla buluşmaya hazırlanıyor.

Battlefield 3, daha önce de söylediğim gibi bir yan- dan heyecan veriyor, bir yandan da korkutuyor. Ona şüphelen bakıyoruz çünkü, "Bunları daha önce de yap- misık?" demekten kendimizi alıkoyamıyoruz. Battlefield

3 gerçekten yenilikçi bir oynanış getirebilecek mi, Frostbite 2 gerçekten o kadar iyi bir oyun motoru mu, binalar gerçekten parçalara ayrılacak mı? Bu soruların yanıtlarını oyun çıkmadan önce muhtemelen öğre- neceğiz ve temennimiz, tüm vaatlerin gerçek olması. Yeni bir savaş oyununa sıcak bakmamız için Battlefield 3'ün her anlamda tatmin edici olması lazım. FPS evreni artık çok geniş; yeni üyelerin çok daha fazla çabalaması lazım... ■ Tuna Şentuna





Yapım Day 1 Studios **Dağıtım** Warner Bros Interactive **Tür** FPS Platform PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 24 Mayıs 2011 **Web** www.whatisfear.com

F.3.A.R.

Beklenen savaş başlıyor...

Beni su piyasada gerçekten korkutabilen pek az oyun var. Mesela Amnesia: Dark Descent bunlardan biriydi. Keza F.E.A.R. serisi de ilk oyundan beri -özellikle Alma'nın olup olmadığı sahnelerde ortaya çıkmasıyla- tüylерimi diken diken edip oturduğum yerden pek çok kez zıplamıştır beni. "Kazık kadar adamsın, oyundan mı korkuyorsun?" demeyin; çünkü konu ve atmosfer iyi hazırlandıktan sonra bir bilgisayar oyuncunun iyi bir sinema filminden pek bir farkı yoktur. Aksine ilkinde ana karakteri biz yönettiğimiz için oyunlarda korku seviyesinin daha da tırmandığını söyleyebilirim. Hele ki ikinci oyundan sonra Warner Bros'un patron koltوغuna oturduğu F.E.A.R. serisi, piyasada edinebileceğiniz en kaliteli korku oyunlarından biri. "Oyunun çıkışmasına az kala bakalım ne gibi yenilikler var?" diyorsanız buyurun efendim, beraber göz atalım.

Adams Ailesi'ni bile korkudan titretecek Alma familyası, yeni oyunda güç birliği yapıyor. F.3.A.R.'daki en büyük değişiklik olacak "tek kişilik senaryoyu co-op oynayabileme" durumunda diğer kişinin kim olduğunu öğrendiğimizde ufak çaplı bir şok geçirdik. Çünkü ikinci kişi, önceki

oyunların belalısı ve alnında kurşunla dolaşan kardeşimiz Paxton Fettel. Oyuncular, F.3.A.R.'da ana karakter olan nam-ı diğer Point Man'ı yönetiyor. Anasından aldığı özel güçler sayesinde kurşullardan kaçabilme ve zamanın içinde hızla hareket etme kabiliyetleri ile yine bildiğimiz kahraman Point Man. Tek farkı, artık maskesini çıkarması sayesinde uzun saçlı, sakallı Chuck Norris benzeri bir ağabey olduğunu görebilmemiz. İkinci kişiyse Paxton'ın ruhunu yönetecek, düşmanları zihinsel gücüyle sersemletecek, bilincini ele geçirebilecek, telekinezi yapabilecek. Örneğin; kaldırdığı benzin dolu bir varılı rakiplerinin üstüne attıktan sonra, kardeşi varılı vurarak cehennem ateşini düşmanların üzerine yağıdırabilecek. Bu ve bunun gibi kombinasyonlar iki kişilik oyunu zevkli kılacak gibi. Fakat şöyle bir sorun var ki oyunu tek kişi bitirirseniz, co-op oynayarak tekrar aynı yerlerde ilerlemek ne derece zevk verebilir ki? Tek başınıza oynarken Paxton karakterini bilgisayar yönetmeyecek, yanı yanınızda kardeşiniz olmayacak ama düşüncelerinize sürekli girerek varlığını hissettirecek. Tabii ki F.3.A.R.'ı co-op oynayacağınız diye kafanızda Left 4 Dead benzeri bir çağrıım ya da beklenmediği-

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

sin. Yapımcılar, oyunu her oynadığınızda düşmanların farklı noktalardan farklı zamanlarda saldıracağını iddia ediyorlar. Ama oyuna asıl gerilimi verecek olan -örneğin- duvarda kanla yazılan bir isim, hep aynı yerde ve zamanda karşısına çıkacak.

Oyunun grafiklerine baktığımızda, özellikle atmosferin önceki oyunlardaki gibi çok iyi yansıtıldığını görüyoruz. Karanlık ortamlar, korkutucu ışık oyunları, gerici atmosfer bir sinema filminden farksız. Yapımcı her ne kadar Day 1 Studios olsa da patron koltوغunda Warner Bros'un olmasının kaliteyi artırdığını düşünü-





■ Bu noktada asıl inmesi gereken abi yukarıdaki. Paxton ile beraber çalışarak baş belasından kurtulmanız daha kolay olacaktır.

yorum. Düşmanlarınız çeşitlenmiş ve doğrudan bir koridorda üzerinize koşmak yerine kapıdan, bacadan fırlayıp nabızınızı tavanda tutuyorlar. Örneğin; Scavenger'lar yanarak üzerinize koşan, daha çok cehennem kaçını yaratıklar. Vücutlarına bağladıkları, ışıkları kırmızı kırmızı yanan bombalarla üzerinde koşup sizi kucaklamaya çalışan intihar bombacılarıyla değişik bir fantezi olmuş. Oyunun bazı bölümlerinde size saldıran savaş helikopterleri bile olacak. Bunlarla fani halinizle mücadele edemeyeceğiniz için mech'lere benzer zırhlı araçlara binerek ortalığı roket kusup çifte mitralyöze atış ederek ağır saldırı araçlarına karşı savasabileceksiniz. Bir de artık F.E.A.R. bölümünün karşısında savaştığınız için bol bol özel birlik askerleriyle burun buruna geleceksiniz. Tek beğenmediğim nokta, kan efektlerinin biraz gerkektiği olmuş olması. Mesela bir intihar bombacısını size sarılmıştan vurdunuz zaman adam üzerinde basılmış çürük domates gibi minik kan noktacıklarına dönüşüyor. "Hani kan olsun ama vahşetin de dozunu alçak tutalım" politikası izlenmiş gibi. Ne de olsa yaşı sınırlaması var, yapımcılara da hak vermek gerekli.

Silah seçenekleriyle eğer Paxton ile oynamayı yorsanız klasik Point Man teçhizatından ibare; tabanca, makineli tüfek ve pompalı tüfek. Ama

"Savaş sisteminde bir yenilik bizi bekliyor." desem yüzünüz güler umarım. Oyun eklenen 360 derecelik siper alabilme özelliğiyle artık her yeri kontrol edebileceksiniz. Bunun nedeni, çoğu zaman düşmanların tek bir noktadan saldırımak yerine her yerden gelebilecek olması. Yani siper alıp yüzünüüz sadece karşıya dönmem yerine, sırtınızı sipererek istediginiz açıyla dönebilme özelliğinden bahsediyorum. Oyuncuya savunma kontrolünü tamamen veren bir yenilik.

You and I were born from the same mother

F.E.A.R., 24 Mayıs'ta piyasaya çıkacak olmasına rağmen oyun hakkında yeni bilgiler ağızımıza çay kaşığı ölçünde veriliyor. Fakat şu kadarı bile F.E.A.R.'ın farklı bir hikayeyle karşımıza çıkacağını gösteriyor. Sizi bilmem ama benim alacağım oyunlar listemde F.E.A.R. var. Özellikle First Encounter Assault Recon'a karşı savaşacak olmamız, serinin burada bitmeyeceğinin, belki de asıl hikayenin yeni başladığıının sinyalini veriyor olabilir. F.E.A.R. nasıl son bulacak? Olaylar nasıl gelişecek? Çok merak ediyorum doğrusu. Bakalım bize "bir avuç tozda" korkuyu gösterebilecek mi? ■ Nurettin Tan



Take Two E3 yolunda

Bu yıl 7 - 9 Haziran arasında Los Angeles'ta düzenlenecek olan E3 2011 fuarına Rockstar Games'in bağlı olduğu şirket Take Two'nun katılacağı doğrulandı. Take Two, geçen yıl da fuardaydı ama Rockstar Games, projelerine daha fazla zaman ayırmayı gerektiği söylerek katılım göstermemiştir. Dan Houser, 2009'un Kasım ayında yakın zamanda GTA V üzerinde çalışmaya başlayacaklarını söylemişti. Oyunlar duyurulmadan önce altı ay ila bir sene gibi bir geliştirme süreci vardır ki Haziran ayında GTA V'in üzerinde bir buçuk sene çalışılmış olacak.



Rockstar, PSP2'ye oyun geliştiriyor

Geçtiğimiz ay Sony, PSP2'ye oyun geliştirecek olan firmaları açıkladı. Listedede tanındık bir isim de vardı: Rockstar Games. Bildiğiniz gibi Rockstar Games'in Liberty City Stories, Vice City Stories ve Chinatown Wars ile birlikte PSP tecrübesi de var. PSP2'den beklenirse San Andreas Stories yönünde. PS3 seviyesinde grafikler oynatabildiği söylenen PSP2'de, GTA IV görselliği seviyesinde bir San Andreas'a kimse hayır diyebilir ki?



GTA neredeyse iptal ediliyordu!

İlk Grand Theft Auto oyunu, çalışanlardan Gary Penn'in söylediğine göre az daha iptal ediliyormuş. Serinin bugün geldiği noktayı gördüklerinde devam etmeye ne kadar doğru bir karar verdiklerini anlıyor olmaları. "Grand Theft Auto, yıllardır karmakarışık bir haldeydi, hiç ilerleme kaydedilmedi, olduğu gibi kaldı. İllerleyeceğini biz de sanıyorduk ve iptal edilmek üzereydik. Dağıtımçı BMG Interactive, hiç bitmeyecekmiş gibi göründüğü için projeyi iptal etmek bile istedii."

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK



Yapım Vatra Dağıtım **Konami** **Tür** Korku **Platform** PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 2011 sonu **Web** www.konami.com/games/silenthill/silenthill8

Silent Hill: Downpour

Karanlık sular...

Downpour. Yani, "Oğlum manyak misin, bardaktan boşanırcasına yağmur yağarken, neden atletle dışarı çıkiyorsun?" sorusundaki yağma hali. Bir nevi bilinçsizce, dur durak bilmeden yağıtan rahmet. Sağanak da diyebilirsiniz, şiddetli yağıtan yağmur da. Artık daha fazla açıklayamayacağım!

Silent Hill'de yağmur yağdığını gördük ama böylesini görmedik. Zaten olay yağmurdı değil, suda. "Dark Waters" adındaki filmi izlemiş miydiniz? Uzak Doğu halkın suyla ilgili problemlerinin olduğunu gösteren bir filmdi. Evin tavanından akar, orasından çıkar, burasından iner... Birçok Uzak Doğu filminde "su" konusu, karanlık bir öge olarak kullanılmıştır. Şimdi bir bakalım, oyunun yapımcısı kim; Vatra. Yamılayan? Konami. Konami nedir, Japonya'nın göbeğinden fırlamış bir firma. Formülde bir eksik var mı? Hayır. O zaman aksın sular, batsın Silent Hill; kazanan karanlık sular olsun!

Hapisten kaçıp baraja düşmek

Michael Pendleton. "Maykıl Pendiltin" diye okunuyor, aynaya gidip çalışın lütfen çünkü siz, o olacaksınız; o da siz. Pendleton gibi düşünmeniz, hapisten kaçan bir mahkumun ne yapması gerekiyorsa onu yapmanız gerekiyor. Aksi takdirde, yeniden hapis hayatına

dönmeniz an meselesi. Mesela Pendleton olarak yapmamanız gereken şeyler arasında, Silent Hill kasabasına güneyden güneyden yaklaşmamak var. Ne var ki sevgili kahramanımız, başına neler geleceğinden habersiz bir şekilde kasabaya giriş yapıyor ve olanlar oluyor...

Bilmeniz gerekenlerden biri şu ki Silent Hill'in bu bölgesini daha önce serinin hiçbir oyunda görmediniz. Ve yine bilmelisiniz ki Downpour'da olacak olayların hiçbirini, daha önceki oyunlarla herhangi bir bağa sahip değil. (Seriye bu oyunla adım atacak olan endişeli bünyeler için iyi bir haber.) Yeni oyunda, kahramanınızın kaçış macerasının nasıl bir kabusa dönüştüğünü göreceğiz; daha ötesi yok.

Silent Hill'in güneydoğu yakası o derece büyük bir bölge ki artık sadece koridorlarda dolasmayacaksınız; resmen şehrin her köşesini kurcalamanız gerekecek. Vatra bu anlamda söyle bir güzellik yapıyor, diğer Silent Hill oyunlarındaki gibi kilitli kapılarla çok daha az karşılaşırsınız. Birçok kapıyı açmak ve binaların içlerine girmek mümkün olacak yeni oyunda fakat ben bu işte bir hınlık seziyorum. Saf saf açacağım kapıları, sonra aksın sular, gelsin yaratıklar, canavarlar... Yemezler Konami; o kapıları ben açmayıacağım!

H₂O

Daha oyunun başında, Pendleton bir restorana giriyor ve kısa bir süre sonra yangın durumunda çalışan "sprinkler"lar çalışmaya başlıyor, yağmur gibi su iniyor tepeden. Sonra bu su çoğalıyor, mekanın altı üstüne geliyor ve dünenin yerini kaos alıyor. İşte o an anlıyorsunuz ki bulunduğunuz kasaba, bildığınız kasabaldan değil.

Sağlam bir atmosfere sahip olacağını anlımış bulunuyoruz oyunun ve bu bağlamda korkacağımız da aşikar. Yine birbirinden çirkin yaratıklar karşımıza çıkacak ve yine, aynen Shattered Memories'de olduğu gibi pek az cephaneye sahip olduğumuz için düşmanlarımızdan yoğunlukla kaçmaya çalışacağız. (Bu kaçma işi beni hayattan



soğutuyor.)

Shattered Memories'le ortak bir nokta daha var. Psikolojik faktörler, Downpour'da da önem taşıyacak. Oyunda sizden, zaman zaman bazı kararlar vermeniz istenecek ve senaryo da buna göre şekillenecek. Deli deli hareket ederseniz, gerçek delilik sizi bulacak; aklığınızda olsun.

Römorkla şehir turu

Daha birkaç satır önce, kocaman bir alanda dolanacağımızı söylemiştim. Arabamız yok, bir şeyimiz yok. Ne yapacağız; koşacak halimiz yok herhalde... Neyse ki metro ağı, bu unutulmuş şehirde bile çalışıyor, Türkiye uyuşun daha. Şehrin birçok bölgesinde metroyla gidebileceğiz ve görevleri, görev dışında fazla eser şart etmeden gerçekteştirebileceğiz.

Görev dediğimin farkındayım. Biraz önce istediğimiz kapıyla açabilecek olmamızın bir nedeni de oyunda bolca

yan görev yer alacak olması. (Veya tam tersi.) Artık sadece tek bir kapının anahtarını bulmak için ruh hastası gibi dolaşmayacağız. Birçok yan görev alarak, ana senaryonun yanında da birtakım işlerle uğraşabileceğiz. Tahmin ediyorum ki bu yan görevler, Silent Hill'in hikayesini daha iyi anlamamız için de zemin oluşturacak. (Ayrıca cephaneydi, silahı, çeşitli ekipmanlara ulaşmamızı da sağlayacağını düşünmekteyim.)

Hazır Dead Space 2'yi oynayıp yeterince korkmuşken, Silent Hill: Downpour'u ne kadar hevesli bir şekilde bekleyiz, çok emin değilim ama bu oyunu seveceğimize inancım var. Özellikle yan görevler ve su teması bir 'hayli hoşuma gitmiş durumda. Atmosferi de sağlam yaptılar mı... Eh, ben inanıyorum o zaman bu oyunu. Gündüzleri oynasam, eve arkadaşlarıma çağırısam, uçan balonlar, kedi merdivenleri...

■ Tuna Şentuna

■ Oyunun dışı kahramanını merak mı ettiğiniz?

Dev Röportaj Nanosuit 2.0 röportajı

Herkes büyük bir meraklı Crysis 2'yi bekliyor. Yeni oyunda en ilgi çeken konuların başında ise Nanosuit 2.0 geliyor. Pek çok oyuncu yeni Nanosuit'in özelliklerini konuşuyor, bize ola-

farklı bir açıdan yaklaşık ve yeni Nanosuit'in tasarımcısı Roberto Mincinici ile konuştuğum. Ünlü İtalyan moda tasarımcısı Mincinici ile güzel bir Roma akşamında, Roma'nın ünlü restoranı Ris-

torante Aroma at Palazzo Manfredi'de Kolezyum manzarası karşısında röportajımı gerçekleştirdik (hesabı Mincinici ödedi).

Level: Sevgili Roberto, öncelikle mekan şahaneymiş. Hep burada mı yiyorsun?

Roberto Mincinici: Si. Çok zenginim, Roma'nın yarısı benim ya... Yok be kardeşim. İlk defa geliyorum ben de. Yabancı gazeteciler geliyor deyince röportajı burada yapalım, havamızı olsun dedim. Buraları yazma ama...

L: Tabii abi yazmayı merak etme. Abi başka bir şey soracağım. Nedir sizin bu moda olayınız? Zaten sizde bir pizza, bir futbol, bir de moda olayı var. Bir de tarihi eser filan ama o sayılmasın. Neden Italya'da bu moda olayları çok ünlü?

RM: Valla onu ben de bilmiyorum. Bizde zaten ya futbolcu, ya pizzacı ya da modacı olunuyor. Ben top görsem bomba sanırım. Pizza işini de kıvıramadım. Mecburen modacı oldum.

L: Peki abi Nanosuit 2.0'a geçelim istiyorum. Tasarım muhteşem. Çok sık görünüyor. Daha önce bir oyun firması ile çalışmış musun?

RM: Oyun firması mı? Bana hiç kimse oyunla ilgili bir şey söylemedi. Bana moda haftası için böyle fütüristik askeri bir şeyler lazım dediler. Ben de tasarladım. Oyun mu oynamışlar şimdiden bana??

L: Yok abi sana oyun oynamışlar. Kendi aralarında oynuyorlar onlar. Şimdi Crysis diye bir oyun var... diye anlatmaya başlayacağım ama boş bakışlarından senin oyunları da ilgin olmadığı anlaşılıyor.

RM: Valla evde bir PS3 yiyor ama ablamın veletlerini ziyarete geldiklerinde oynasınlar diye almıştım. Açımayı bilmem ben onu.

L: Abi neyse senden pek bir şey çıkmayacak gibi ama biz konumuza dönemlim. Nanosuit 2.0 konumuz. Neler söylemek istersin bu konuya ilgili?

RM: Şimdi ben o tasarımını savaş alanında daha rahat hareket edilebilsin diye tasarladım. Ayrıca bu kostümün bazı özellikleri varmış. Örneğin güç ve hız gibi. Gerek yok dedim. Uğraşmayın öyle şeylerle dedim. Enerji özelliği ekleyelim, atın gitmesini dedim. Madem siz böyle gelecek temeli bir şey istiyorsunuz basarız metalik griyi gezeriz dedim.

L: Hah onu da demişsin tam olmuş. Abi, Allah aksına koskoca Crysis, koskoca Nanosuit 2.0! Böyle mi yapılır ya? Hadi yaptın, böyle mi anlatılır. Biz içimizi gücümüzü bırakmışız, Level dergisinde sana yer veriyoruz, zamanımızı ayıryoruz, böyle mi anlatılır?

RM: Level dergisi ne ya? Bana Elle dergisinden gelecekler demişlerdi. Moda dergisi değil mi şimdiden sizinki??

L: Roberto abi, şimdiden kadar kimlerle röportaj yapmadım ben. Dünyayı karıştırıcı dolastım. En ünlü oyun karakterleriyle konuşum, PES'teki seyircilerle konuşum, hacker'larla konuşum, hatta bir keresinde bir masaya röportaj yapmıştım ama hiçbirini senin gibi değildi be abi. Bu röportajdan sonra da kovulmazsa hiç kovulmayız herhalde... Bitirdin bizi Minci-

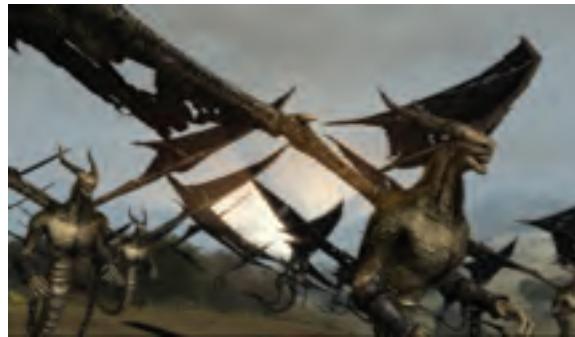
nici...

RM: Elle ne zaman gelecekmiş peki?

L: Abi bi'sus, bi'sus ya...

■ Ümit Öncel





Yapım Neocore Games **Dağıtım** Paradox Interactive **Tür** RPG / Strateji **Platform** PC

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

King Arthur II

Britanya'nın başı bir kez daha belada

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Kutsal Britanya toprakları tam da huzura kavuştu saniyorduk ki King Arthur - The Role-playing Wargame'in devam haberi geldi. Her devam haberinin yeni bir karmaşa ve yeni bir kaos anlamına geldiği oyun dünyasında, Britanya'ya felaketler sırasıyla bir kez daha uğrayacak gibi görünüyor. King Arthur II, 2009 yılında piyasaya çıkan ve strateji ile RPG türünün güzel bir birleşimi olan ilk oyunun hemen sonrasında, tam da huzurun bittiği noktada başlıyor. Düşman tek-

rardan Britanya'yı ziyaret ediyor ve Kral Arthur tahtını kaybediyor...

İlkine göre daha karanlık atmosfer ve daha zalim bir dünya bizleri bekliyor olacak. RPG özelliklerinin eskisinden bolca fazla olacağını söyleyen yapımcılar, RPG sistemine de birçok yeniliği getireceklerinden bahsediyorlar. Kelt Mitolojisi'nden de bolca beslenen hikayenin savaş sahneleri kesinlikle çok iddialı geliyor; 4.000 kadar askeri savaş alanında görmek müm-

kün olacak. Yeniliklerden biri olan CoreTech 2 motoru, yapımcıların en güvendiği noktalardan biri. Bu da demek oluyor ki boss sahnelerindeki animasyonlar, bolca kamera açısı ve sinematikler alıp başını yürüyecek.

Dağıtımını Paradox Interactive'in üstlendiği, yapımcı koltuğunda ise Neocore Games'in oturduğu King Arthur II'nin net çıkış tarihi henüz belli değil. Çıktığında ne tepkiler alacak, bekleyip görelim o halde. ■ **Ayça Zaman**

Yapım 1C: Maddox Games **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Simülasyon **Platform** PC

Çıkış Tarihi 24 Mart 2011 **Web** il2sturmovik.ubi.com

IL-2 Sturmovik: Cliffs of Dover

Radarda eski efsane göründü!

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Uçuş simülatörleri örneklerinin nerdedeyse artık hiç çıkmadığı bir döneme girmişken, Rus şirket 1C: Maddox Games'ten gelen son haber, türün sevenlerini oldukça mutlu edecek gibi görünüyor. Uçuş simülasyonlarında liderlik bayrağını elinde bulunduran efsane, IL-2 Sturmovik: Cliffs of Dover isimli yeni oyunıyla tekrardan bizi havalara uçurmaya hazırlıyor. 2001'den bu yana çıkardığı oyular ve 2009'da birçok platformda oynadığımız Birds of Prey ile kitesini de bir hayli katlayan IL-2 Sturmovik, ikinci Dünya Savaşı'nda hala yapacak işimiz olduğunu hatırlatıcısına PC'lerimize gelmeye hazırlanıyor.

İkinci Dünya Savaşı'nın İngiltere'sini korumaya çalışırken, Alman ve İtalyan hava ordularıyla karşılaşacağımız oyunda kullanabileceğimiz 12 adet, gerçek hasar düzeyinin açık olduğu uçak olacak ve bunun yanında da oyunda buluncak

ama kullanmamızın mümkün olmadığı 13 adet farklı uçak yer alacak. Ubisoft ve Maddox'un multiplayer modunda söz verdiği önelimi bir nokta bulunuyor: 128 kişiye kadar hava mücadelelerinin tam ortasında debelenebileceğiz!

Ubisoft'un internet üzerindeki mağazasında satılacak olan Collector's Edition'ı da piyasaya sürmeye hazırlanan firma, 150 sayfalık uçuş bilgileri rehberi, Battle of Britain'in stratejik noktalarını gösteren bir harita ve Spitfire I Aeroplane pilotunun uçuş notlarının kopyasını da bu paketle sunmaya hazırlanıyor.

Simülasyon dünyasının duayeninin simülatör özlemimizi gidereceği kesin; üstelik çıkış tarihine de çok az bir zaman kaldı. IL-2 Sturmovik: Cliffs of Dover, 24 Mart'ta satışa sunulacak.

■ **Ayça Zaman**



Yapım TaleWorlds **Dağıtım** Paradox Interactive **Tür** RPG Platform PC

Çıkış Tarihi 2011'in ikinci çeyreği **Web** www.taleworlds.com

Mount & Blade: With Fire and Sword

At üstünde daha farklı yerlere

Piyasaya ilk çıktığında pek fazla insanın haberi yoktu ondan. Haberi olanlar da yaptıklarından tam olarak emin değillerdi. Nitekim zaman içerisinde dilden dile yayılmaya başladı Mount & Blade (M&B). Grafiksel olarak pek başarılı değildi belki ama içerisinde barındırdığı yenilikler bir hayli fazlaydı. Özellikle de oyuna adını vermiş olan binek durumu, fazlasıyla iyi bir şekilde yedirilmişti oyuna. İkinci oyunun arıldan da bu seri artık herkes tarafından bilinir bir konuma geldi. Şimdiye serinin son üyesini heyecanla bekliyoruz...

Biraz daha bu taraflar

Oyunun ismi, Polonya'yı baz alan tarihsel bir kitap serisinden geliyor. Bu seri aslında üç kitaptan oluşuyor fakat bizim oyunda göreceğimiz, olabildiğince ilk kitaplara sınırlı tutulmuş. Genel hatlarıyla savaşın, aristokrasının ve entriliklerin yer aldığı bir dönemi konu alacak olan oyun, her ne kadar Polonya ile ilgili bir romandan alıntı yapılmış olsa da ziyadesiyle farklı yerlerde ve bölgelerde oynayabileceğiz. Roman serisini okumuş olanlar için harika bir senaryo olacak ama merak etmeyecek, yapımcılar pek tabii ki herkesin bu seriyi okumadığını hesaba katmış ve istege bağlı olarak kendi senaryomuzu yaratma imkanı tanımlılar. Kendi senaryomuzu ve imparatorluğumuzu yaratabileceğimizi söyleyen yapımı ekip, oyuna ekledikleri yeni haritalar sayesinde İsviç'ten Osmanlı İmparatorluğu'na kadar uzanan bir yolu takip edebilmemize olanak tanıyacaklar. Büttün Akdeniz kıyılarının da dahil olduğu Ortadoğu haritası, belki de yeni oyunla beraber gelecek yegane güzelliklerden bir tanesi. Harita üzerinde bulunan şehirlere zum yaparak yakınınlığılıyoruz. Bu sayede şehir sakinlerinin ne gibi bir ruh halinde olduklarını, nasıl bir hayat yaşadıklarını öğrenebileceğiz; hatta bu şehirleri ziyaret dahi edebileceğimiz verilen diğer bilgiler arasında.

Oyuna Polonyalı bir köylü olarak başlayacak olmamız kaçınılmaz bir durum. İlk olarak yapmamız gerekense -sizin de tahmin edebileceğiniz üzere- etrafta ne kadar görev varsa hepsini almak. Görevleri köy sakinlerinden alacağız ve bu görevler genel hatlarıyla iyiilik yapmak, güven kazanmak ve bunların sonucunda yavaş yavaş grubumuza katılacak askerleri bulmak olarak devam edecek. Yardım ettigimiz insan tipine göre, yanı yaptığımız iyimser ya da kötümsüz görevlere göre, yanımızda savaşmak üzere grubumuza katılacak asker cinsi de belirlenmiş olacak. Oyunun başındaki yeri kahraman figürümüzse biz görev yaptıkça büyütücek ve dünya çapında bir ordumuz olacak. İşte bu noktadan sonrasya oyuncunun asıl detayları meydana çıkacak; çünkü kiminle istersek ittifak yapabilecek ya da savaş açabileceğiz.

Seriye eklenenek yeniliklerden bir tanesi ise şüphesiz barutlu si-

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

lahalar olacak. Şu ana kadar açıklanan barutlu silahlarsa şöyle: Pistol, Rifle ve Musket. Savaş sistemine katacakları farklılıkla ziyadesiyle etkili olacak. Özellikle düşmanına tabanca kullanarak koşan ve mermisi bitince yakın silahına davranan karakterler görmek işten bile olmayacak, buraya yazıyorum. Bu durumun abartılmaması için alınan önleme silahlarda beraber sınırlı sayıda mermi taşıyabilecek olmamız.

M&B oynadıkça kazanacağımız puanlar sayesinde karakterimizi ve beraberimizde bulunan ünitelerimizi güçlendirebileceğiz. Elimizdeki puanları Strength ve Agility gibi özelliklere verebileceğimiz gibi, aynı zamanda savaş alanında bize buff sağlayan yetenekleri de açabileceğiz. Silahlarımızın da upgrade edilebileceği savaş yapısının yanında, bir de oyuna yeni eklenen takas sistemi mevcut. Bu sistem sayesinde eskiden olduğu gibi oyuncuların oyuncunun henüz başında sonsuz "grind" yaparak farklı eşyalara ulaşmaları engellenmiş durumda. Özellikle ordunuzun ilk başlarında silahsız bir şekilde etrafta doluşması ve yaptığı alımlar sonucu daha efektif silah ve zırhlara kavuşacak olmaları, bu duruma verilebilecek yegane örneklerden bir tanesini oluşturuyor.

At üstünde

M&B ekibi bence işi çözdü. Oyunlarını en başından beri, bir annenin bebeğine baktığı gibi bakıp korudular. Her şeye sıfırdan başladıkları içinse geliştirme sürecinde fazlaıyla rahatlar bence.

Öyle görünüyor ki yeni oyunda bir öncekinden bir adım daha ileride olan bir yapım olacak.

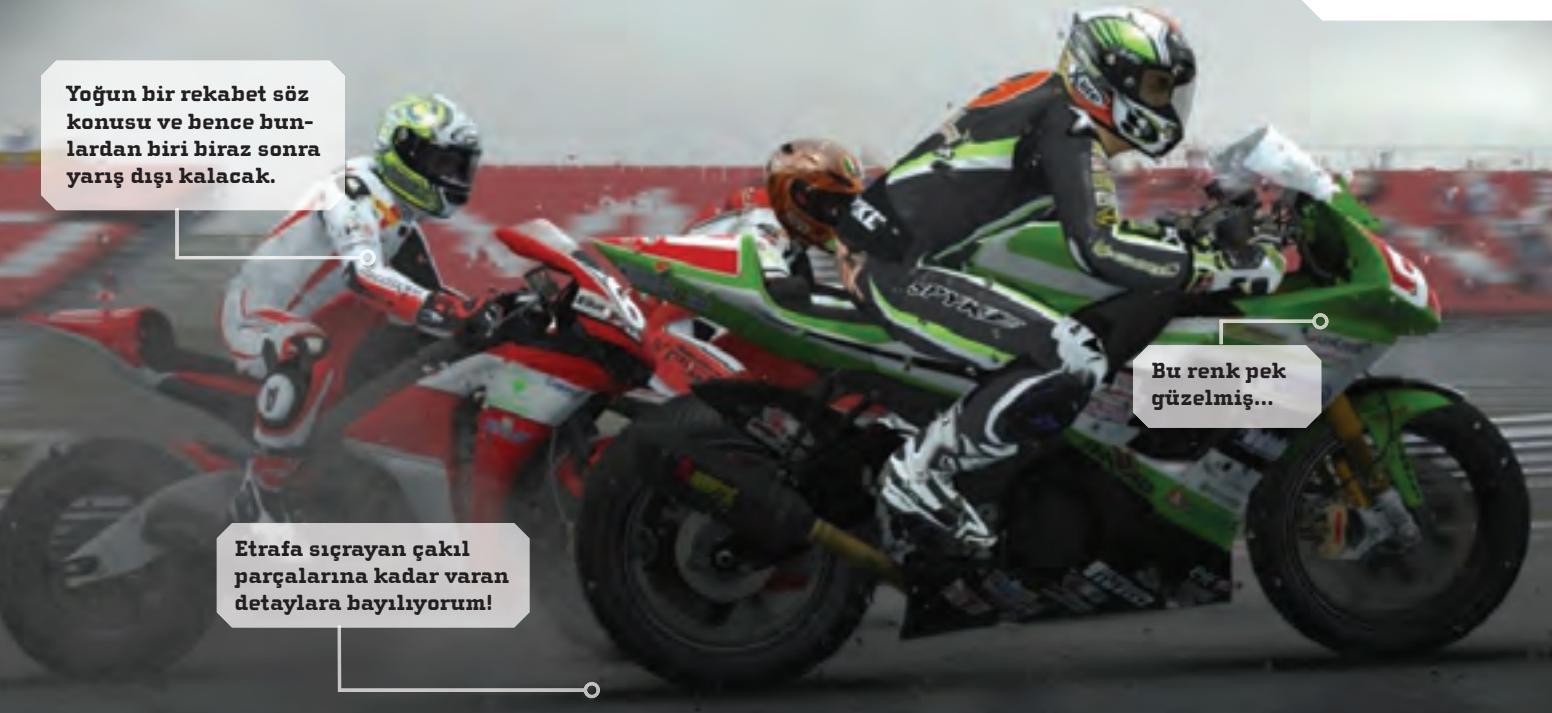
■ Ertuğru Süngü



Yoğun bir rekabet söz konusu ve bence buralardan biri biraz sonra yarış dışı kalacak.

Etrafa sıçrayan çakıl parçalarına kadar varan detaylara bayılıyorum!

Bu renk pek güzelmiş...



İki Teker

Dört teker sevdası bir yana dursun, iki teker sevdası gerçekken apayı bir şey. Yakın çevremde bu sevdaya sahip birisi var ve elemen resmen motosiklet sesi duyduğu zaman pür dikkat kesiliyor. Hatta sadece o motor sesiley motosikletin şeceresini çıkarabiliyor. Bana da sadece alk alk bakmak kalyor tabii ki.

Yapım Milestone Dağıtım Black Bean Tür Yarış Platform PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 2011'in ikinci çeyreği **Web** www.sbkthegame.com

SBK 2011: Superbike World Champions

Hocam kaç vites bu?

Motosiklet tutkusunu apayı bir şey. Hani insanın doğuştan ruhuna işlenmiş tutkular vardır ya, işte onlardan bir tanesi olduğunu düşünüyorum bu tutkunun. Motosikletlere, özellikle şu hız canavarı olanlara, süt beyaz bir kırıga bakar gibi bakar bu tutkuyu taşıyan. Bana sorsanız, "Eh işte!" der geçiriririm; çünkü içimde bana adrenalinal patlaması yaşatacak hiçbir şey ilgimi çekemiyor maalesef. (Korkuyorum demenin yandan yemiş oluyor bu.) Şu lunaparklardaki çığın oyuncaklara bile korkulu gözlerle bakıyorum; durumum o derece vahim boyutlarda yani. Eh, hal böyle olunca oyunlarda alıyor soluğu tabii ki. Her çığın tutkuyu ekranlara ve tek bir kontrol aparatına siğdırabilenler artık ne de olsa. Üstelik yarış oyunları gibi tarzların simülasyon altyapılarıyla gerçekçiliğin dibine dibine vuruyoruz. Ve tahmin edeceğiniz üzere, o gerçekçiliği taşıyan ünlü bir oyun var karşımızda: SBK 2011.

Tansiyon Ölçer
YÜKSEK

Bu tarz serileri bilirsınız, her sene zincire yeni bir halka eklenir. Her halkada olması gereken mutlak yenilikler söz konusudur zira bu yenilikler olmadığında kolaylıkla kuytu bir köşede kalabilir seri. SBK serisinin yeni üyesi SBK 2011 de piyasaya çıkmadan önce ne gibi yeniliklerle geleceğini hayran kitleşine sızdırmaya başlıdı bile. Bu yeniliklerin en göze çarpanları da serinin bir önceki üyesine nazaran daha iyi bir görsellik, bir adet kariyer modu ve seçenekler halinde hazırlıksız yakalananlarla birlikte olacak. Görsellik zaten yeni bir oyunun en büyük kozalarından biri günümüzde. SBK 2011'in bu konudaki iddiası da dikkatime takılan videolarдан ve ekran görüntüleri yoluyla kendini gösteriyor. Yol detayları ve hatta pistin etrafındaki reklam panolarının motosikletin parlak yüzeylerine yansması dikkat çekici. İslak zemin ve yağmurlu havalar gibi detayların yanı sıra oyunun fizik detayları da olmazsa olmazlar arasında ki SBK 2011'in oyun içi videolarına söyle bir göz atarsanız daha kolay anlaşmış oluruz bu konuya.

Oyunda yer alacak kariyer modu adına şu an için çok fazla bilgi yok ama yarış oyounlarında yer alan kariyer modlarından farklı bir yapıyla karşılaşacağımıza pek sanmıyorum. Ha, DIRT 2'deki gibi sira dışı bir sunumla karşılaşırsak o ayrı... SBK 2011'i gerçekçilik kulvarına yaklaştıracak simülasyon alt yapısına geldiğimizdeye karşımıza üç farklı seçenek çıkıyor. Tabii ki oyunun arcade tarafı da olacak ama gerçekçilik manyağı olanlar, kademe kademe sertleşen üç farklı seçenek'e sahip olacaklar. Low, Medium ve High seçenekleri çerçevesinde yarış pistlerindeki iddialar ortaya dökülecek. Hatta bu iddiaların sonuçları çeşitli paylaşım platformlarında sergilenebileceğek. Lafın kısası, motosiklet yarışı tutkunlarına inceden göz kirpiyor SBK 2011. Siz de bu tutkuya sahipseniz muhtemelen daha şimdiden arşivinizde bir oyunluk yer açmışsınızdır. Merak etmeyin, çok fazla beklemeyeceksiniz. 2011'in ikinci çeyreğinde piyasadaki yerini almış olacak SBK 2011. ■ **Ertekin Bayındır**





Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım Eidos Montreal Dağıtım Square Enix Tür FPS Platform PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 2011 Web www.deusex.com

Deus Ex: Human Revolution

Küllerinden doğabilecek mi?

Benim için ismi zikredildiğinde akan suların durduğu bazı oyunlar vardır. Bladur's Gate'in başı çektiği bu listede her tarzdan ve her tattan oyun bulunur. Kendi içimde; System Shock 2 ile büyük bir rekabet halinde olan Deus Ex'i ise; her türlü en iyi ilk on oyunum arasında gösterebilirim. Her ne kadar serinin ikinci oyunu beni ve benim gibi cyberpunk severleri gözüşlerine boğduysa da, serinin yeni oyunu geçen onca zamanın ardından büyük bir birikimle karşımıza çıkmaya hazırlıyor.

Yıl 2027

Bilmeyenler için hatırlatmakta fayda var; Deus Ex: Human Revolution (DE: HR) 2027 yılında gelecektir. Aynı zamanda tam anlamıyla bir cyberpunk oyunu olacak. Yani çok uzak olmayan bir gelecekteyiz ve robotlaşma çoktan dünyadaki yerini almış durumda. İlk bakışta senaryo gözü fazlaıyla klişe geliyor, kabul ediyorum. Gelişmiş bir

buluyor. İşte tam bu anda DE: HR'nin benzeri oyunlardan ayrıldığı ilk noktaya değiniyoruz. Çünkü bu oyun boyunca seçim yapmak zorunda kalacağız. Bazan ani vermemiz gereken kararlar, (Misal, bir görevliyi bayıltmak ya da öldürmek arasındaki fark gibi,) bazen de bütün oyunu etkileyecik ("Evet, orayı yok edelim ya da hayır, etmeyeşim," gibi.) önemli kararlar vermemiz gerekecektir. Değinmem gereken yegane durumsa karakterimizin psikolojik hali. Yapımcıların üzerinde durduğu iki ana nokta mevcut. İlk olarak içerisinde bulunduğu dünyanyanın kaosu ve bu kaosun çevreyle olan etkileşimi, ikinci olarak ise bütün bu etkileşimin karakterim üzerinde yol açtığı sorunlar. Çünkü Adam Jensen kendisini bir cihaz üzerinde makineleştiriliyorken bulduğunda, kendisinin daha önce haberini bile olmadığı bir hayatı merhaba demek üzere gözlerini açıyor bu dünyaya. Nitekim her ne kadar dünya aynı olsa da Jensen'in bakış açısı artık aynı değil.

Bir noktaya kadar yeni patronumuzdan emiler alarak

FPS severlerin o pek sevdikleri aksiyon dolu sahnelerse oyuna başladığımız ilk saatin hemen ardından başlayacak

çağda çok parası olan bir şirket ve bu şirketin insanlar üzerinde yapmaya çalıştığı birçok "yenileme" paketi var. Paket dediğimde; işte kolunu sökelim, bıyonik yapalım ya da kolu kalsın ama içini bıyonik yapalım gibi fikirler...

Oyun boyunca yöneteceğimiz karakterin ismi Adam Jensen. Şu ana kadar sizan bilgilere göre oyunun ilk yardım saatlik kısmını kendisinin gözlerinden ve gayet sakin bir şekilde yaşayacağınız. Bolca konuşma ve etrafı gezme olanlığımızın bulunacağı ilk yarımda saatlik kısımda, aynı zamanda oyunu ve çevremizi tanıtmamız için de fazlaıyla zamanımız olacak. FPS severlerin o pek sevdikleri aksiyon dolu sahnelerse oyuna başladığımız ilk saatin hemen ardından başlayacak. Karakterimiz aslında gayet sakin bir bünye ama başına gelen bir olay yüzünden, kendisini yarı mekanik hale getiren bir masada acılar içerisinde

ilerleyeceğiz DE: HR'de. Ta ki karakterimiz "Yeter lan" diyeceye kadar. Bu durumsa oyunun takibri ilk üç saatine denk gelecekmış. Yani aksiyon diye tabir ettigimiz kafa göz yarma sahneleri ilk üç saat içerisinde vuku bulacak. Pek tabii aksiyon diyeince aklimiza hemen silahlardan değil mi? Evet, ama bu oyunda menzilli silahlardan daha öne çıkan yakın dövüş silahlarımız bulunuyor. İlk olarak yakın dövüş konusunda fazlaıyla kaliteli animasyonlar vaat ediyor Eidos Montreal. Özellikle mekanik kolumnuz ve ileri - geri doğru hareket edebilen bıçağımız sayesinde birçok kombinasyona ortak olabileceğiz. Görünmezlik yeteneğimiz sayesinde de; düşmanlarımıza zor anlar yaşıyorken, bir yandan da kameraları kandırabileceğiz. Yani karakterimiz üzerinde birçok yeni ve kaliteli etkileşim bulunuyor. Silahlar konusundaysa en çok dikkatimi çeken yenilik; silahların çok gerçekçi ateş ediyor olması. Eğer videolarındaki gibi görüntüler oyuna birebir aktarılırsa, deymeyin keyfime!

Az kaldı

Siz bütün bu bilgileri okuyorken, ben belki de oyunu elime geçmiş, her yerini mincik mincik ediyor olacağım. Deus Ex serisinden beklenimse ciddi anlamda çok büyük. Özellikle beni ikinci oyunlarıyla yarı yolda bırakan firma, yeni oyunuyla birliği yerdenden geri alacaktır diye düşünüyorum! ■ Ertuğrul Süngü

SIMSTR



The Sims Medieval

bu ay çıkıyor!

The Sims Medieval, ortaçağın masalsı temasını birebir yansitan atmosferi ve daha önce hiçbir sim oyundan bulunmayan özellikleri ile Mart sonunda raflardaki yerini alacak. Düelloolar, büyüler, antik spor dalları, farklı güçlere sahip karakterler ve maceralar ile The Sims dünyasına RPG soluslu bir bakış açısı kazandıracak The Sims Medieval'in başarısı, gelecekte tamamen kendi atmosferine sahip The Sims oyunları görüp görmeyeceğimizi de belirleyecek. Kim bilir, belki de Medieval'in olsası başarısı, bizlere öümüzdeki yıllarda taş devrinde ya da başka bir gezegende geçecek yeni hayatlara bir kapı açacak.

SimsTR'da Bu Ay...



Aynı Evi, Deniz'den... Bu ve mahallenizi renklendirerek çok fazla ev için denizzoist.simstr.com



Klasik The Sims 3 sim'lerinden sıkılanlar için her hafta onlara yeni sim'in eklendiği www.simstr.net "Uluslararası Download Forumu" farklı ve gerçekçi tasarımları ile her zaman uğranacak bir liman.



Aynı İpucu:

The Sims 3: Ambitions ile oyunda hava durumu efektleri yaratmak mümkün. Öncelikle hile konsolunu açıp "testingcheatenabled true" yazdıktan sonra, "buydebug" yazarak eşya satın alma kısmındaki gizli bölümü açıyzor. Buradan "Fog Emitter" adlı küreyi arsama yerleştiriyoruz. Küreye Ctrl + Shift tuşlarına basılı tutarak tıklıyoruz ve "set visual effects"'i seçtiğten sonra açılan pencereye "SnowfallingHeavyDay" yazıyoruz ve sınırlı bir alanda kar yağmaya başlıyor. Oyunca herhangi bir etkisi olmasa da buna benzer birçok kodla, yaptığınız çekimlere görsel bir hava katabilirsınız. Daha fazla kod ve detaya SimsTR'dan ulaşabilirsiniz.

EMRAH GÜRKAN



BROOKLYN

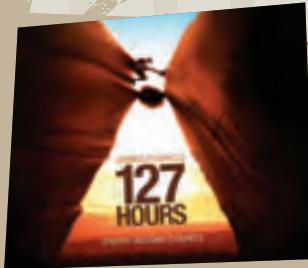
HERE WE GO BABY!



127 HOURS

FİLM DE ALBÜM DE KAÇMAZ

18 Şubat'ta vizyona giren 127 Hours, özellikle hikayenin gerçek olmasıyla insanın kanını donduran bir film. Bu yüzden de film boyunca bir taraftan sağlam gerilirken, bir taraftan da durmadan "Acaba ben olsam ne yapardım?" sorusunu kendinize sorup duruyorsunuz. Doğru Aron Ralston'un başından geçenlerin gerçek hikayesini anlatan 127 Hours, senaryo ve oyunculuk kadar müzikleriyle dikkat çekiyor. Filmin soundtrack'inde Hindistan'ın yetiştiirdiği en başarılı müzisyenlerden biri olan A. R. Rahman'ın imzası var. 81. Akademi Ödüllerinde Slumdog Millionaire filminin müzikleriyle iki Oscar kazanan Rahman, 127 Hours ile yine gök güzel bir işe imza almış. Filmde yer alan 14 şarkının sekizi Rahman tarafından bestelenmiş. Albümde en çok dikkat çeken şarkı ise Rahman'ın İngiliz müzisyen Dido ile birlikte seslendirdiği "If I Rise".



"EĞER KADINLAR OLMASAYDI, PARANIN
HİÇBİR ANLAMI KALMAZDI"

- ARISTOTLE ONASSIS

KILLZONE 3

MAN YINE YAPACAGINI YAPMIŞ

Şurası kesin, Joris de Man her geçen gün gözümde daha kutsal bir insana bürünüyor. 39 yaşındaki Hollandalı müzisyen geçtiğimiz yıl Killzone 2'nin müzikleriyle, 1955'ten bu yana Britanyalı besteci Ivor Novello adına verilen müzik ödülünü, "En İyi Soundtrack" dalında bence bileğinin hakkıyla kazanmış.

Sıkı bir FPS oyuncusu olarak Killzone öteden beri hastası olduğum bir oyuncu olmuştur. Killzone 2'nin soundtrack albümü ise hıpkı Lord of the Rings'in soundtrack'i gibi uzun süre keyifle dinlediğim bir çalışma olmuştu. Müziklerin oyuna katıldığı hava, oyuncunun yapımcısı Guerilla Games'ti Killzone 3'ün müziklerini yine Joris de Man'a emanet etmesine neden oldu.

Bence Joris de Man yine mükemmel bir işe imza almış. Yazısı kaleme olduğumda albüm tamamen internete düşmemiş olsa da, dinleyebildiğim şarkılarından hıpkı Killzone 2 gibi enes bir çatışmanın bizi beklediğini gösteriyor. Man baba oynay kaldığı yerden devam ediyor.



DEICIDE - TO HELL WITH GOD

ŞEYTAN GERİ DÖNDÜ

Legion (1992) albümleri ile Death Metal camiasında ortalık fena halde karışmışken, ben her yerde "Glen Baba şeytanın oğluymuş" propagandasıyla cemaati büyütüp, okul ev arasındaki 15 kilometrelük yolda servis şoförü Arif ağabeyimizi hayattan soğutuyordum. Aradan geçen 20 yılda aslında değişen pek de bir şey olmadı. Artık komşularımı ve iş arkadaşlarımı kendimden nefret ettiğim!

2010'da ilk kez Türkiye'ye teşrif eden şeytan ve tayıfası yeni albümleri To Hell With God'ı geçtiğimiz günlerde yayınladılar. Cannibal Corpse'tan tanıdığımız Jack Owen'in Deicide'a katılmamasından sonra grubun soundunda yaşanan değişim, yeni albümde çok daha net etkisini gösteriyor. Sound'da hafif bir yumuşama olsa da genelde albümü beğendim. Albüm açılış şarkısı To Hell With God çok sıkı ve gaz bir açılış şarkısı olmuş. Favori şarkılarım ise "Into the Darkness You Go", "How Can You Call Yourself a God", "Empowered by Blasphemy", "Hang until You Are Dead" oldu. Bu arada albümün kapığı da tam hisşlü!



"1969'DA İÇKİYİ VE KADINLARI
BIRAKTIM, HAYATIMDA GEÇİRDİĞİM
EN BERBAT 20 DAKİKA YDİ"

- GEORGE BEST

YARIŞMA BİTTİ!

KAZANAN İŞİMLER BLUE JEAN'DE

bluejean.com.tr
loft.com.tr



Dijital Dergi Aboneliği için:

www.eMecmua.com

www.bluejean.com.tr

DB
Dünya Basın Grubu

İnceleme

Crysis 2'yi beklerken...

Tüm Türkiye, Türk oyuncular Crysis 2'yi bekliyor. Peki bir oyunu körüköprüne beklemek ne kadar doğru? Hele ki piyasa böylesine hareketliyken ve birbirinden başarılı oyunlar raflardaki yerini alıyor. PlayStation 3 sahipleri için Killzone 3 rüzgarı şiddetli bir biçimde piyasayı sallıyor, Bulletstorm oynayanlar bir düşmanı kaç farklı şekilde öldürürebileceklerini öğreniyorlar, Fight Night serisinin yeni üyesiyse bize adeta boks konulu bir film

sunuyor. Mart ayının sürprizi bu ay içinde oyuncuların karşısına çıkacak olan Dragon Age II'yi erkenden ele geçirmemiz ve oyunu tüm detaylarıyla incelememiz oldu. RPG türüne gönül verenlerin uğradığı ilk duraklardan BioWare'in neler hazırladığını öğrenmek istiyorsanız, sayfaları çevirir ve Ertuğrul'un satırlarını dikkatle takip edin...



Killzone 3

PlayStation 3 sahibi olmanın ayrıcalığını hissetmek isteyenlere ilk kez üç boyutlu ve Türkçe bir Killzone!

66



56

Bulletstorm

Bugüne kadar oynadığınız tüm FPS'leri unutun ve her bir düşmanın farklı şekilde pataklayabileceğinizi hayal edin!



74

Fight Night Champion

Kendini tekrar eden Fight Night serisi, bu kez iddialı bir senaryo şansını denemi ve çok da iyi etmiş.



78

Dragon Age II

BioWare'in RPG hayranlarına sunduğu nimetlerin son örnegi, bir kez daha oyuncular ekran başına kilitleyecek.

Puanlama Sistemi

Kötü oyunu ne kadar aşağılık olsak iğinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyuna verdiğimiz ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,4 puan alan oyuna verdiğimiz ödül

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



Yapım People Can Fly

Dağıtım Electronic Arts

Tür FPS

Platform PC, PS3, Xbox 360

Web www.bulletstorm.com

Türkiye Dağıtıcısı Aral



BULLETPROGRAM

DISCO DISCO, GOOD GOOD

Uzun zamandır bilimkurgu diye tutturmuş, bir köşede hangi türde olursa olsun fark etmeyecek bir oyun bekliyorum. Yeter ki bilimkurgu olsun. Gözümü dikiğim yegane yapımlar arasındaysa Rage ve Mass Effect 3 başı çekiyor... İşte tamamen dalgınlığımı gelen bir anda karışma çıktı Bulletstorm, ben böyle afacan afacan etrafı gezinmeyen bir anda "O da nesil?" dedim çünkü bu oyunda aradığım bir çok şey vardı. Neresinden başlasam bilmiyorum derler ya; işte öyle bir durumdayım. Fakat anlatacağım her şeyin buluştuğu tek bir nokta var: Aksiyon!

Fight!

Bulletstorm denilince bir durmanız gerekiyor, şimdiden söyleyeyim. Çünkü bu oyuna hakim olan yegane yapı hızdan başkası değil. İlk olarak sizi oyunun en başına almak istiyorum. Burada seçilmeyi bekleyen beş farklı zorluk seviyesinden bir tanesine onay vererek oyunumuza başlıyoruz. Hemen karşımıza çıkan sahnede açık ara sarhoş bir karakterin gözünden görüyoruz dünyayı. Hemen yanımızda bizden olduğu bellii olan bir adam, bir adet de güzelce sandalyeye bağlanmış dayaklı bir tip oturuyor. Bulletstorm'un beni etkilemeye başladığı ilk yer de oyunun hemen başında bir sahnedir oldu. Çünkü karşımızdaki adam kendisine acınıması için yalvarıyorken, biz de kafasına koyduğumuz şıkeyi vurmaya çalışıyoruz. Bu sayede

"öten" karakterle işimiz bitince onu fırlatıp atıyoruz. Peki, ilginçlik nerede diyeceksiniz değil mi? Hah, işte bütün bu konuşma esnasında oyunun tutorial bölümünü, sarhoş bir karakter eşliğinde oynuyoruz. Ayni zamanda senaryo hakkında da bilgi veren bu başlangıç benden açık ara tam not aldı.

Birazcık da senaryoya değineyim madem... Sarhoş halimizle bir uzay gemisindeyiz ve çok geçmeden anlaşılıyor ki biz bu geminin kaptanıyız. Fakat sanki fazla sallamıyoruz gibi bütün bu olanları, alkol daha güzel geliyor belli ki. Biraz sonra karşımıza çıkan devasa hükümet gemisindense kaçmamız gerektiği halde; sadece kendi intikam duygumuz için ona saldırıyoruz. Pek tabii bu saldırı mantık dışı olduğu için, düşman gemisinin bir ucundan girip diğerinden çıkarak bir gezegene saplanıyoruz. Bütün bu olanlar ne demek diye tam soruyorken oyun bizi birkaç yıl geride götürüyor ve paralı asker olarak çalıştığımız dönem boyunca masum insanları öldürdüğümüzü öğreniyoruz. Komutanımıza, ekipimiz adına ayarı verdikten sonra da kaçip gidiyoruz bu diyalardan...

Into the game

İlk olarak dikkatimi çeken, grafikler oldu. Unreal 3 grafik motoru ile tasarlanan oyun, özellikle çevre detaylarında tam anlamlıyla bir harika. Zaten tasarımcılar çevre detayları için o kadar çok uğraşmışlar ki girdiğiniz her yeni bölgede önce şöyle bir etrafınıza bakmak isteyeceksiniz. Harika bir cyberpunk havası

vaat eden Bulletstorm, aynı zamanda hâlen insanların hükmün sürdüğü bir galaksiyi konu alarak da beni benden almaya devam ediyor. Grafikler tizerinde biraz daha durmak gerekirse; karakter modellimeleri güzel olduğu halde, ne yazık ki çok da detaylı değiller; yanı nispeten eski grafikler oldukları ortaya çıkıyor, birazcık dikkat edince siz de göreceksiniz. Yine de özellikle düşmanlarınızın mermilere verdikleri tepkiler hic de fena değil. Ölüm animasyonlarısa fazlaıyla etkileyici... Bir de son dönenlerde pek de sık görmediğimiz bol kan ve uzuv kopma animasyonları üzerinde de çalışılmış.

Düşmanlarımız dedim; evet dedim ne var? Kendileri düşüğümüz gezegenin vahşileriler. Yani insan formundalar ama genel olarak hareket eden ve onlardan olmayan bütün klanlara saldırır komandalar. Genelde Gears of War'da olduğu gibi siper arkasında -eger istersek- bolca vakit geçirebileceğimiz bir oyun Bulletstorm. Düşmanlarımızsa genel hatlarıyla kendi aralarında bölünen yapıp sahipler. İlk olarak menzilli silah kullanan ekip var. Bu cins mob'lar zamanla bize yaklaşıyorlar ama ana amaçları mermi yağdırma. İkinci cins mob'larda yakın dövüşü olanlar. Bu ağabeylerimiz ellerinde baltalarla kafamızı gözümüzü yarmak için ellerinden geleni yapıyorlar. Bu seride; uzaktan roket atan (Havai fişek atıyorlar bu arada bildiğin,), kendisi patlatmak üzere üzerimize koşan, uçan ufak helikopterimsi cihazlar ve daha niceleri eşlik ediyor. Yani anlayacağınız düşman

O adamın neden öyle durduğunu merak mı ediyorsunuz?
O zaman elimizdeki düğmeye basmamız gerekiyor.

İşte yol arkadaşımız ve sayemizde yarı mekanik olan Ishi.

Düşmanlarımıza fazlaıyla eciş, büçüler. Çok daha iyi olabilirlerdi. Bir de bu görselde çok güzel olmuşlar, aldanmamak lazım.

Refleks

Bulletstrom'da özellikle son dönemde oyunlarda sıkça rastladığımız "anı tuşa basma" durumu söz konusu. Nitekim buradaki tuşa basma durumu hayatı bir önem arz etmiyor. Fakat doğru zamanda, basılan tuş karşılığında yetenek puanı kazanıyoruz. O yüzden elinin tetkikte olsun... (Bu nasıl bir temenidir?)

▶ konusunda bir sıkıntınız olmayacak. En azından uzun bir süre böyle idare edebiliyor insan.

O zaman biraz da düşmanlarımıza nasıl etkileşime geçtiğimize bir bakalım. Halihazırda bulunan silahımızın ismi "Peacemaker Carbine." Kendisi makineli bir tüfek olduğu gibi, aynı zamanda da neredeyse oyunun sonuna kadar bizimle birlikte olacak. Diğer silahlarımıza düşman birimlerden düşüyor ve menümize ekleniyorlar. Bir seferde üç adet silah taşıyabiliyoruz ama garip bir şekilde yetiyor. Şimdi oyunun fantastik kısmı olan noktalara savaş sistemi esnasında deşinmeye başlıyorum. Silahlarımıza bir kenara bırakırsak (Çok saçma, o zaman ölüür.) karakterimizin kendi özelliklerine deşinmemiz gerekiyor. İlk dikkat çeken özelliği eğimi yüzeylerde istediğimiz kadar kayabiliyor ve bu işlem esnasından ates de edebiliyor olmamız. Bu etkinlik esnasında harcadığım düşmanın haddi hesabi olmadına da deşinmek isterim. Bir diğer ve oyuna damgasını vuran özellikse tekme! Evet, yanlış duymadınız, tekme! Bu öyle bir tekme ki silahımızı doldururken bile atılabilir. Üzerimize doğru koşan ya da bizim üzerine koştuğumuz düşmana attığımız tekme, ayaklarının yerden kesilmesine ve geriye doğru uçmasına sebep oluyor. Tam bu anda Matrix moduna giren ekranımız yavaşlıyor ve kendisi havadayken mermilerimiz tarafından taranıp yere ceset halinde düşebiliyor. Bu durum pek tabii sadece düşmanlarımız içini geçerli değil. Etraftaki birçok objeyi tekmeleyebiliyoruz. Özellikle patlayıcıları tekmeleyerek düşmanın üzerinde patlamalarına yol açmak harika bir tat bırakıyor insanın damağında. Düşmanımıza sallanan tekmlerini en değerliyeri, hiç mermi harcamamıza gerek bırakmayan uçurum yanın tekmleri oluyor. Bir de oyunda aktif olarak bulunan çevre etkileşimi sayesinde, misal; elektrik telleri dolu bir yere doğru tekmelediğimiz düşmanımız gayet çarpılarak can vermesi gibi, etkileşimler oyuncunun en

farklı özellikleri arasında yer alıyor. Bulletstorm'un bir diğer güzide ve fantastik özelliği olan "Leash" yeteneğimden bahsetmek istiyorum biraazda. Bu cihaz sol elimize taktığımız bir aparat ve henüz oyunun başında elimize geçiyor. Kullanımı ciddi anlamda çok kolay olan cihazın oyuna etkisi yadsınamaz düzeyde. Öncelikle bazı bölgeleri leash ile açıyoruz. Kendisi bir nevi mavi bir işin ama tuttuğunu koparan cinsten. Bize kattığı yegane özellikse düşmanlarımızı kendimize doğru çekebilmemiz. Çekilen düşman tipki tekme yediği zamanki gibi ağır çekime giriyor ama daha da güzel bir yolunda bir obje; misal demir parmaklıklar, varsa direk olarak onlara saplanıp kalyor. Bu sayede oyuna inanılmaz bir esneklik kazandırmış yapımcılar. Fakat benim favorim; leash ile çektığım düşmanın gelişine tekme atıp havada ateş etmek! (iyim tamam, sakinim. Şefik bırak kolum!)

Gelişme

Hazır leash'den bahsetmişken biraz daha detaya girmek gerek. Çünkü leash yeteneğimiz sayesinde bağlanabildiğimiz bir kontrol paneli var. Bu panelin ismi "Dropkit" ve kendisi olmasa biz neredeyse bir hiçiz. Bu panele bağlandığımız anda karşımıza üç tane menü geliyor. İlk menü; Dropshop. Buradan silahlarımıza upgrade edebildiğimiz gibi, aynı zamanda da mermi temin edebiliyoruz. Her silahın ikinci bir kullanım şekli var. Misal makineli

Alternatif

Dead Space II (9,1)
BioShock II (8,2)
Quake Arena Arcade (7,9)



İKİNCİ GÖRÜŞ

Bulletstorm çok hızlı ve çok eğlenceli bir oyun. İkinci dünya savaşı görmekten kusmak üzere olanlara ve hantal FPS'lerden sıkılanlara ilaç gibi gelecek olan oyun "Kill with skill" sloganıyla oyuncuya sayısız combo yapma olanağı veriyor. Düşmanı havada top gibi sektirmekten tutun da aynı anda on kişiyi cehenneme iadeyi taahhütü olarak postalamaya olayına kadar akla zıyan öldürme yöntemleri kullanabiliyoruz. "Kill in Style" felsefesiyle oyunu yapan People can Fly'ı tebrik ederim. Katıksız aksiyon şöleni olan Bulletstorm'un değeri zaman içinde daha çok anlaşılmaktır diye düşünüyorum. EA'nın elinden çıkan bu yıl içinde oynadığım en iyi FPS oyunu



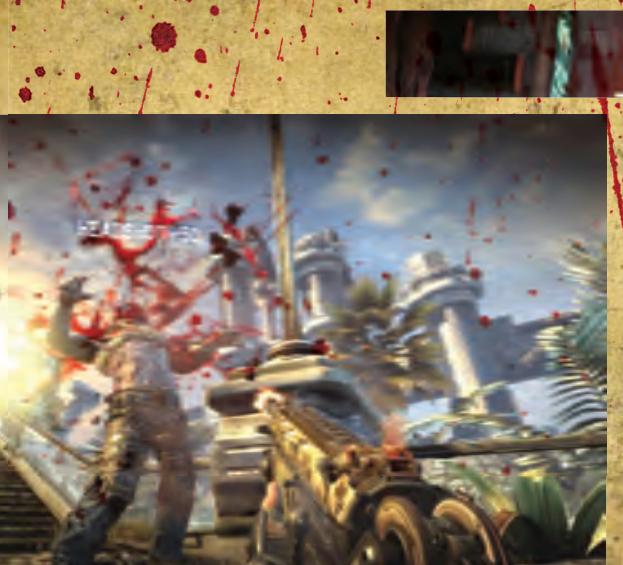
Ahmet

duğunu düşünürsek demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız. Yani gereken hareketleri olabildiğince yapmamız gerekiyor ki bir işe yarayalım. Üçüncü menüye istatistik menüsü ve oyun boyunca neler yaptığımızı bize bir kez daha hatırlatmak için bulunuyor. Özellikle hangi zorluk seviyesinde, ne yaptığımızı görebilmek ziyadesiyle yararlı olmuş.

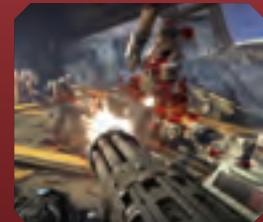
Bulletstorm oynadığımız süre boyunca yanımızda birileri olacak. Olmadığı zamanlar da bile olduğuna emin olun, siz beni dinleyin. Ishi isimli karakterin yeniden yapılmasından sonra maceralarımızda yanımızda olması, yalnızlık hissiyatını kaldırılmış ama aynı zamanda da bir takım olma ruhunu oyuna eklemiş. Bu noktada değinmem gereken yegane oluşum yapay zeka. Ishi'nin yapay zekası olsun, düşmanlarımız olsun, pek de mantıklı hareketler yaptıkları söylemeyecez. İlk olarak Ishi hiçbir zaman devre dışı kalmıyor (Senaryo gereği ölemez zaten.), en azından ben böyle bir olaya tanıklık etmedim. İkinci olarak ise düşman üniteler bir türlü saklanmayı beceremiyor. Yani siper alma animasyonu yapıyorlar ama baya havaya. Yani orta yerde siper alan adamlar düşünün, bir de başının üstünden ateş ediyor utanmadan. Ayrıca ölmek için çok çaba sarf etmelisiniz bu oyunda. Ben ilk altı saatlik oyunum boyunca bir kere öldüm; onda da ▶

tüfeğimiz yüklediği mermileri bir anda, tek bir hedefe boşaltabiliyor, el tabancası benzeri silahımızda düşmana roket (Havai fişek arkadaşım ol) atmamızda ona onak tanıyor. Bu kullanım şekilleri yine bu menüden yetenek puanı karşılığında açılıyor. Peki, yetenek puanlarını nasıl mı kazanıyoruz? Hemen ikinci menüye geçiyoruz o zaman. Skillshot Database isimli menüde; ne yaparsak, ne kadar yetenek puanı alacağımız açık ve net bir şekilde yazıyor. Bu puanları toplamak içinse, yazılı hareketleri yapmamız gerekiyor. Örnek verecek olursak; menüde yazan "Düşmana tekme at ve havada vur." ya da "Düşman yanırken onu öldür." gibi hareketler bize puan kazandırıyor. Her seferinde bu menüyü takip etmemiz gerekiyor ki açılan yeni hareket ve karşılığında kazanacağımız puanı bilelim. Bunun haricinde her düşman on yetenek puanı demek. 50 adet merminin 160 yetenek puanı ol-





Minigun



Oyundaki aksiyonlarından size fazlasıyla bahsettim. Fakat bu aksyon sahnelerine eşlik eden materyallerden bahsetmedim. Aslında çok da fazla düşünmeye gerek yok çünkü onu hepiniz tanıyorsunuz; minigun... Elimize aldığımız andan itibaren müziğin hızlandığını ve üzerimize düşman yağılığına tamkık edeceksiniz. Ama özellikle bir disko sahnesi var ki, bir yandan düşman öldürüp, bir yandan da kendimizi sahnedede bulmak inanılmaz bir duygudur.

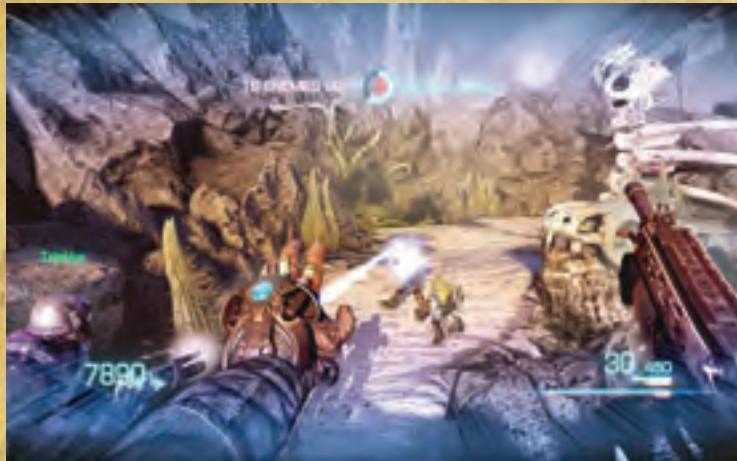
► ne yapacağımı kargaşa içerisinde kaçırmışım. Tamam, burada bir parantez açmam gerekiyor. (Kargaşa!)

Kargaşa bu oyunun her şeyi... Bulletstorm baştan sona durmaksızın ve sürükleyici bir atmosfere sahip. Bu sayede oyunculara bambaşka bir oyun deneyimi sunan Bulletstorm'u oynarken ölürseniz, sesler ve görüntüler arasında kalan görevi göremediğinizden olacaktır. Her şey çok hızlı gelişiyor ve görevler bazen ardı ardına geliyor. Ne yalan söyleyeyim, genelde insanı sinir ediyor ama bir o kadar da haz veriyor.

Biraz ekşi ama güzel

Bulletstorm ziyadesiyle güzel bir oyun ama daha önce de dejindigim gibi; karakter modellemeleri çok ama çok daha iyi olabilirdi. Çevre detayları da aynı şekilde olsa anlardı ama bu kadar güzel bir atmosfere, bu kadar eski

▀ Hadoken!



kalmış modellemeleri yakıştıramadım. Bir yandan Crysis 2'ye bakıyorum da baktıkça gözümme batıyor Bulletstorm. Bolca dejindigim tekme atma mevzusuya bir yerden sonra suyu çıkar bir hale gelebiliyor. Çünkü tekme ata ata gitme gibi bir yöntem keşfettim ve düşmanları mermi bile harcamadan sonsuza kadar böyle öldürürebiliyorum. Riskli oluyor ama yine de denemeye değer oluyor ve başarılı olduğumda bir garip hissediyorum; malum bu kadar silah alındı, mermiler var falan... (Bu arada çok komik oluyor kesinlikle deneyin.) Tekmeden halice olan leash yeteneğim ise bence oyunun en korkunç özelliği. Bir kere herhangi bir mana ya da limit kullanımı yok bu özelliğin. Bir elimizde silah, bir elimizde böyle bir özellik olunca kimse karşımızda duramıyor. Bir de upgrade edilebiliyor kendisi; asıl saçmalık o zaman başlıyor. İzleyin ve görün!

Bir diğer sorunsala; sürekli mermi satın almaktan zorunda kalmanız. Düşmanlardan mermi düşüyor ama her seferinde -en azından normal zorluk seviyesinde- 20 mermi edinebiliyoruz. Bolca çatışmaya girdiğimiz oyunda bazen o kadar mühimmatsız kalmıyoruz ki anlatamam... Şimdi neden tekmeyle etrafı saldırdığımı çok daha iyi anlıyorsunuzdur umarım... Hal böyle olunca da her gördüğümüz Dropkit'ten yetenek puanlarını bayılı bayılı mermi satın alıyoruz. Yapımcılar belki bir denge kurmak için böyle bir sisteme başvurmuşlardır ama kesinlikle rahatsız edici bir tasarım... Oyunun bence en sinir bozucu yanısıra; ne yapacağımız sürekli göstermesi. Yani eğer bir objeye tekme atılacaksa üzerinde kocaman "Kick" yazıyor. Yani başka bir şekilde bu objeden kurtulamıyoruz. Veya leash kullanmamız gerekiyorsa yine kocaman yazılarla bölge göstergeliyor. Keşke daha rahat ve ucu açık obje kullanımını olsaymış, belki o zaman Bulletstorm çok ama çok daha kaliteli bir oyun olabilirmiştir.

Flail Gun [Hayır, havai fişek!]

Uzun zamandır bu tarzda bir oyun bekliyormuşum, bunu ben de Bulletstorm oynadıktan sonra anladım. Yani hem bilimkurgu havasında, hem de ziyadesiyle hızlı bir FPS, kısacası bu aralar en çok aradığım iki oluşum. Özellikle Quake III'den sonra fazlaıyla zor bulunan hızlı FPS arayanlar içinse bıçılık kaftanı. Hataları ve eksikleri pek tabii mevcut, öyle süt dökmüş kedi gibi bakmasın ayrıca söyleyin, ama güzel oyun. En azından alıp bir solukta bitireceğiniz bir yapımdır. Böyle atmosfere başka ne yapılabilir zaten... ■ Ertuğrul Süngü

Bulletstorm

+ Harika ve sürükleyici aksiyon sahneleri, rahat oynanabilirlik, bitirmeden başından kalkamamak

- Özensiz karakter tasarımları, bazen fazla aksiyon, kısıtlı ve anlamsız upgradeler

8,6





Test Drive Unlimited 2

Kızgın kumlardan serin sulara atlama varken...

i İlk Test Drive'ı hatırlar mısınız? Kaçınız oynaması şansı buldu bu klasiği? Daha sonra Activision'ın kuruluşunda da rolü olan Alan Miller & Bob Whitehead ikilisinin kurduğu Accolade tarafından 1987 yılında piyasaya sürülen Test Drive, sadece beş otomobilik bir galeriye sahipti ve biz de bu geniş (!) yelpazeden kendimize bir otomobil seçip trafiğe dalyor, polislerden kaçıyorduk. Aradan geçen 20 kürsür yıldan sonraya seri öylesine büyük bir yol kat etti ki o beş otomobilik galeri genişledi, genişledi, genişledi ve 100 civarı otomobili barındıran bir oyuna dönüştü. Sadece bu kadar mı? Tabii ki değil. Artık öümüzde iki büyük, gösterişli, hareketli ve manzara zengini ada var: Test Drive'ı bir kenara bırakın ve şuna cevap verin bir de: Hayatınızda hiç Ibiza'ya ya da Oahu'ya gittiniz mi? Eğer gitmediyorsunuz, bu seyahati bir an önce ve ucuza gerçekleştirmek için Test Drive Unlimited 2'yi (TDU2) almanız yeterli.

Piyasa yapalım!

Bir film gibi başlayan TDU2, bizi çılgın bir havuz başı partisine götürüyor ve bu partideki karakterlerden birini seçerek adadaki hayatı atılmamızı sağlıyor. (Merak etmeyin, bu sabit karakterleri bazı müdahalelerle görsel olarak değiştirmek mümkün.) Sonrasında partiden ayrılıyor, kırmızı bir Ferrari'ye atlayıp yolları asındırmaya başlıyoruz. Bundan sonrasında çok da üzerinde durulmayacak bir senaryoya bağlı olarak ve daha çok kendi kararlarımızı vererek ilerlediğimiz bir yaşam. Kilometrelerce uzunlukta asfalt yollar, patikalar, evler, dükkanlar, sürücü lisans kursları ve daha neler neler...

TDU2, sahip olduğu iki adada sadece direksiyon başına oturtmuyor, aynı zamanda sosyalleşmemizi de sağlıyor.

Radyo

Hayatımızın büyük bir kısmının yolda geçtiği Test Drive Unlimited 2, ne yazık ki müzik açısından kısıtlı bir içeriğe sahip. Oyunda -Haribo Radio ve Road Rock olmak üzere- sadece iki radyo kanalı var ve kendi müzik arşivimizi dinleme şansımız da yok. Şarkılar da fena değil ama iki radyoyla bir yere kadar...

Öncelikle oyunun bir "level" sistemi olduğunu belirtmeliyim ki bu da oyuna tek kişilik modda bile online oyun havası katıyor. Toplam 60 seviye var ve bunlar dört kategori altında 15'erlik setler halinde yer alıyor. Nedir bu dört kategori? Aktivitelere katılıp iletişim kurarak yükselebileceğimiz Social,adalardaki mekanları keşfederek ilerleyebileceğimiz Discovery, rakiplerimizle kapışabileceğimiz Competition ve ev ya da otomobil satın alarak geliştirebileceğimiz Collection. Bu dört kategorideki ilerleyişimiz, hem her kategori altında, hem de genel olarak seviye atlamanıza vesile oluyor. Seviye atlamak için çaba sarf etmek gerektiğini düşünebilirsiniz ki evet, gereklidir ama Discovery başlığı için aynı şeyi söylemek zor. Zaten bazı görevler, yarışlar ve serbest seyahatler boyunca keşfedilecek yerlere denk gelip bu işi kolayca halledebiliyorsunuz. Tabii ki görevler sayesinde bulunabilecek, yapılabilecek şeyler de var ama diğer üç kategori kadar kafaya takmanıza, kasmanıza gerek yok Discovery'de.

Adalarda gezersen, mülteciler yolu kat ederken önemli noktalara sık sık geleceksiniz. Bu bir ev olabilir, bir mağaza olabilir, bir otomobil satıcısı olabilir, bir yarış noktası olabilir ve tabii ki online olarak insanlara meydan okuyabileceğiniz etkinlikler olabilir. TDU2'nin temelde bir yarış oyunu olduğunu düşünerek yarışlara yöneldiğinizde, yapay zekanız sizi pek de zorlamadığını fark edeceksiniz. Oyunun başında üç seçenekten en zayıf otomobili bile seçseniz, zaman ilerledikçe katılacağınız hemen hemen tüm yarışları kazanma ihtiyacınız yüksek. Tabii ki yapılacak ciddi bir hata, yoldan çıkışınız bir hayli yavaşlatacak ama biraz dikkat ederek kolayca zaferler kazanabilirsiniz. Birkaç ayaktan oluşan etkinliklerse rekabetçi bir hava yaratıyor ve tek yarışlara göre daha fazla konsantrasyon istiyor.

Seviye atlamak için neye ihtiyaç var? Tabii ki tecrübe puanına.

- Oyunun en heyecanlı kısmı, yarışlardan ziyade polisten kaçmak...

Alternatif

Need for Speed: Hot Pursuit (8,8)
Need for Speed World (-)
Burnout Paradise (9,6)



Casino

Sadece bir yarış oyunu olmayan Test Drive Unlimited 2, oyunculara kendi hayatlarını yaşarken kumar oynama imkanı da sağlıyor. Tabii ki oyun içi paranın geçerli olduğu Casino'ya uçakla gidiyor ve servetimizi artırmaya çalışıyoruz. Casino'da kazanabileceğimiz çok özel iki şey daha var...



■ Audi R8 Spyder 5.2 FSI Quattro
525 beygir gücündeki otomobil,
0'dan 100 kilometreye 4.1 saniyede
çıkıyor ve maksimum süresi 313
kilometre/saat.



■ Spyker C8 Aileron Spyder
400 beygir gücündeki otomobil,
0'dan 100 kilometreye 4.5 saniyede
çıkıyor ve maksimum süresi 300
kilometre/saat.



Oyun boyunca yaptıklarımız ve başardıklarımızla puanlar topluyor ve bu puanlara sadece seviye atlamanın değil, oyunun zengin içeriğine ulaşmak için de ihtiyaç duyuyoruz. Birbirinden iddialı ve lüks otomobiller, sayısız keyif seçenekleri, paraya para demeyeceğimiz günler geldiğinde büyük bir ev, o evi zengin gösterecek her türlü dekoratif malzeme... Bunların hepsi için seviye atlamanı ve tabii ki para kazanmamız gerekiyor.

Oyunda turnuvalardan ve tek yarışlardan para kazanabileceğiniz gibi, yollar kat ederken yapılacak birkaç numaraya da para akışı sağlanabiliyor. Tümseklerden üçüncü, trafikteki diğer otomobillerin yanından hızla geçince ve alıslageldiği üzere lastik yakınına ekranda bir sayaç belirliyor ve ne kadar değerinde performans ortaya koyduğunu yazıyor. Örneğin; trafikteki otomobillerin yanından hızla geçerek, hem de bunu üst üste yaparak para miktarını artırıyor ve istediğiniz an bu miktarı onaylayıp cebinizi doldurabiliyorsunuz. Tabii ki en ufak bir temas, parının çöpe gitmesine neden oluyor ki aynı durum, lastik yakmak için oradan oraya kendinizi savururken de geçerli.

Adalar vapuru

Ibiza ve Oahu adalarında gezmek, görsel anlamda oldukça keyif verici. Zaten müthiş bir manzarası olan kıyı kesiminden uzaklaşımış iç kesimlere gittiğinizde dahi güzel bölgeleri ziyaret edebiliyorsunuz. Bir patikaya dalıp tek tük evlerin olduğu ağaçlık bölgelerden geçmek, adeta bir seyahate çıkmışınız havası veriyor. Tekrar asfalt yola, hatta şehir içine döndüğünüzdeye güzel ama ruhsuz bir ortam karşılıyor sizi. Tamam, görsel olarak, daha doğrusu manzara açısından oldukça başarılı mekanlar var ama şehrin sokaklarında tozu dumana katarken ölü bir şehir görmek, hele ki böylesine zengin bir turizm bölgesinde sokakta tek bir insan bile görmemek atmosferi dağıtıyor. Görev icabı temas kurdugumuz, etkileşime girdiğimiz karakterler var ama onlar da ara sahneler dışında gözden kaybolunca tam bir hayalet şehrde dönüşüyor adalar. Üstelik bu karakterlerin seslendirmesi de wasat ve saygıdım hayalet şehri biraz olsun bile telafi etmiyor.

Beni takip edin!

Artık oyunun online kısmından bahsetme vakti geldi. TDU2'de, şehirde turlarken diğer online oyuncuların nerede olduğunu ekranda

belirliyor. Herhangi birinin yanına gidip ona selektör yaparak yan teklifi göndermek ve gelen cevabı göre onurla farklı türde yanlışlarda karışmak mümkün. Öte yandan bir kulaklı setiniz varsa oyuncularla sesli olarak da iletişim kurabiliyorsunuz. Bir diğer önemli detay da kendi yarış kulübünüzü kurabilmeyi. Bu sayede bir araya gelen insanlar, farklı yarış etkinliklerinde grup olarak çalışma şansı yakalıyorlar.

Tek başınızda yarışınız, online olarak insanlara meydan okudunuz, güzel manzaraıyla adaları gezdiniz, paraya para demeyip kendinize devasa bir galeri, müthiş bir ev ve birbirinden sık keyifler aldınız. Yüzlerce görev aldınız, tozu dumana kattınız, şehrin her bir noktasını keşfedip turladınız. Peki yok mu bu hayatın kötü yanları? Var. TDU2'de bir hasar modellemesi yok mesela ve sadece tampon düşmesi gibi ufak detaylar çarpıyor gözle. 200 kilometre/saat hızla düz duvara çarpıp sadece tampon kaybetmek pek hoş değil. Ayrıca -daha önce söylediğim gibi- yapay zeka da pek parlak değil; ne trafikteki, ne de yarışlardaki sürücüler.. Neyse ki online desteği buna ilaç oluyor. Tüm bu başlıklar bir araya getirdiğimde oynamabilir, online desteğiyle çok çok uzun bir oyun süresine sahip, renkli bir oyun var elimizde. Ne var ki oyunu bekleme sürecindeki heyecanımın karşılığını aldığımda söyleyemem. Yine de eğer yarış oyunlarına farklı bir alternatif arıyorsanız, kendinizi Ibiza ve Oahu sokaklarına atmak için vakit kaybetmeyein. Ha, bir de trafik kurallarını çok fazla ihlal etmeyein; sonra peşinize takılacak polislerden kurtulmak için beni aracı olarak kullanmaya çalışmayı! ■ **Şefik Akkoç**

Test Drive Unlimited 2

- + Ibiza ve Oahu manzarası, başarılı grafikler, online desteğiyle bir hayli uzayan oyun süresi
- Cansız ara sahneler ve şehir, sadece iki radyo olması, kendi şarkılarımızı oyuna aktaramama, hantal ve berbat arayüz, bazı hatalar

7,0



Yapım Eden Games
Distributor Atarı
Tür Yarış
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.testdriveunlimited2.com
Türkiye Dağıtıcı Aral





Cities in Motion

Trafiğe söylenmeyi bırakın!

Duydunuz; söylemeyin ve empati yapın. Tamam farkındayım; metrobüs kalabalık, metro gece 12'ye kadar aktif, gelen zamlar can yakıyor hatta vapurun saatlerinin artmasını ve deniz taksilerin fiyatının düşmesini ben de destekliyorum. Şuca yıllık Tycoon oyunu tecrübeyle diyebilirim ki, Ulaştırma Bakanı olsam kesin istifa ederdim. Simülasyon dünyasında oynanılabilirlik süresi oldukça uzun oyunlar, Transport Tycoon ve Traffic Giant modeli adamı hasta eden oyunlar. Simcity, Simcity Societies, Railroad Tycoon gibi oyunları da oynamış bir bünyeye bunların hepsini karıştırarak verin, bütün ulaşımından sorumlu tutun. O da havayı, karayı, suyu hatta yeraltnı kontrol etmeye çalışırken soğuk terler akıtsın zavallim. Anlayacağınız, trafik hala sıkık ve çözüm bulmak için yepeneli bir oyunumuz var. Finlandiyalı yapım şirketi Colossal Order tarafından geliştirilen Cities in Motion'in dağıtımını Paradox Interactive firması üstleniyor.

Bir toplu taşıma simülasyon klasiği olan oyunumuz, yüz yıllık bir zaman diliminin içinde geçiyor. 1920'lerden 2020'ye kadar uzanan aralıkta dört farklı şehrin toplu taşıma sistemini düzenliyoruz. Bu şehirler ise Berlin, Helsinki, Viyana ve



Amsterdam. Her şehrin içinde bulunduğu döneme göre mimari yapıları, kullanılan ulaşım araçlarının tipleri de değişiyor. Ulaşımından sorumlu kişi olarak başladığımız kariyerimizde otobüs, tramvay, deniz otobüsü, helikopter ve metro ağları inşa ederek şehrimizde yaşayanları mutlu etmeye çalışıyoruz. Zamanla bütün o eski ulaşım araçlarını yenilerile değiştirmek, bakımıyla ilgilenmek ve bilet ücretlerini ayarlamak gerekiyor. Metro sistemi nedeniyle bir yeraltı görünüm haritası da mevcut ki, aslında karmaşık olan yapıyı oldukça kolaylaştırdığını söyleyebiliriz. Amacımız insana hizmet, böyle olunca da farklı insan tiplerine hizmet edip onları memnun edememek söz konusu. Yedi farklı insan grubu (öğrenciler, yaşlılar, mavi yakalılar gibi) için farklı rotalar ve ilgi alanlarına göre ulaşım hizmeti sunmak zorundayız. Yaşlılar parklara kolay gitmek isterken, öğrenciler yurtlarına bir an önce kavuşmayı hayal ediyorlar. Tramvay ve metrolar için baştan bir ulaşım hattı çekebilir veya ucuza gelsin diye aynı hat üzerinde daha fazla otobüs seferi koymayı da yapabiliyoruz.

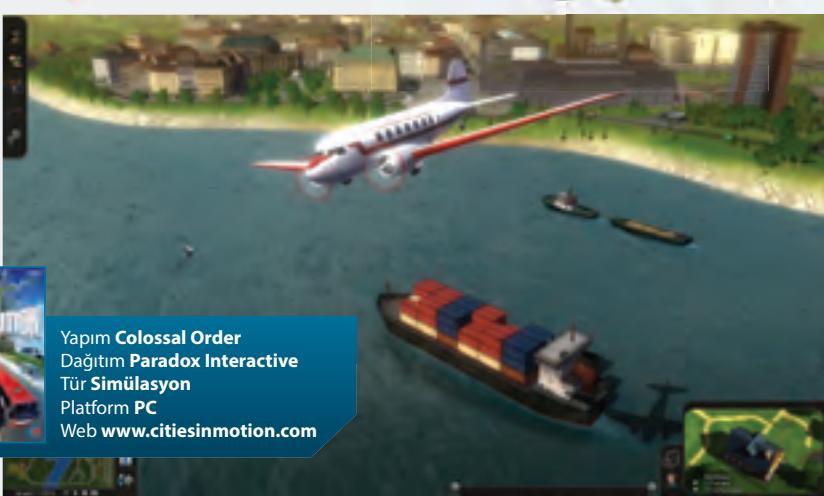
20den fazla aracı kontrol edebildiğimiz Cities in Motion'in senaryo modunda 12 bölüm bulunuyor. Farklı şehirlerde alacağımız görevler, şehirlerin coğrafi özelliklerine göre değişiyor. Örneğin; Amsterdam'daki kanallarda ulaşımı hafifletmek veya Viyana'nın bütün toplu taşıma araçlarını baştan modernize etmek gibi. Her simülasyonda olan kendi şehrini tasarlayabileceğiniz Sandbox seçeneği, bunun için bir harita editörü ve 100'den fazla bina modellemesi de gayet başarılı.

Ölçükle gerçekçi 3D grafikleri, detayları yakalayabileceğiniz insan modelleri ile sizinizi kolaylaştırın tutorial bölümüyle Cities in Motion, bu türün örneklerini sevenlerine güzel anlar yaşatacak. Oyunda otobüs sırası bekleyen herkesin mutsuz olduğunu gördüğünüzde de sinirlenmeyin ve kendinizi hatırlayın. Birileri de o otobüs durağına fazla otobüs koymayı akıl edememiş olabilir. **Ayça Zaman**



Alternatif

SimCity 4 (8,9)
Traffic Giant (-)
Transport Tycoon (-)



Yapım Colossal Order
Dağıtım Paradox Interactive
Tür Simülasyon
Platform PC
Web www.citiesinmotion.com

Cities in Motion

- + Grafikler, bina ve araç modellerinin fazlalığı
- Optimizasyon daha iyi olabilirdi

7,5



Yapım **Synetic**
Dagitim **dtp entertainment**
Tür Yarış
Platform PC, Xbox 360
Web www.crashtime-game.com



Crash Time 4: The Syndicate

Açık alanda otoban polisçiliği oynamaca...

Bir dünya halay edeceğiz şimdilik hep beraber. Bu dünyada sadece motorlu araçlar olacak. Bir Allah'ın kulu ayağını yere basmıyor olacak. Herkes otomobilinin koltuğuna yapışık vaziyette olacak yanı; hatta ve hatta konuşan sesler gelecek ortalıktan ama sanacaksınız ki otomobiller konuşuyor. Etrafinız gerçek bir şehirden esinlenerek dizayn edilmiş olacak. (Bu şehir sürpriz olsun şimdilik.) Doğal güzellikler bile olacak etrafınızda ama ne fayda; ayağınız yere basamayorsunuz ki... Kaba haliyle de olsa yaratıktı mı dünyamız? Peki sevdiniz mi? Daha da önemlidir, hazır misiniz böyle bir yerde yaşamaya? Kendi adıma cevap vermem gerekirse ben hazır değilim. Hazır değilmişim daha doğrusu ki hazır olacağımı, hatta hazırlanmak isteyeceğimi de sanmıyorum.

Almanya'da yayınlanan "Alarm für Cobra 11" (Başka ülkelerdeki adıyla "Cobra 11" veya "Autobahn Cop", ülkemizdeki adıyla "Kobra Takibi") adlı televizyon dizisinden esinlenen bir seri Crash Time serisi. Yalan söylemeye lüzum yok, ilk üç oyunun varlığından Crash Time 4: The Syndicate ile tanıştıktan sonra haberim oldu. Oyunu başlamadan önce biraz evel hep beraber bir güzel biçimlendirdiğimiz hayal dünyasını düşündüm ve karşılaşacaklarımı

karşılaştırdım. (O ne bel!) Oyunu oynadıktan sonraki sonuç da tabii ki beklediğimin ötesine geçemedi. Hani bazi oyunları oynarken "Bu oyunda bir şeyler eksik ama ne?" dersiniz ya. Hah, işte Crash Time 4 tam olarak böyle bir oyundur.

Kendimizi kandırmayalım, lütfen!

Kismen de olsa geni sayılabilen bir dünya var altınızda ve bu şehir, Almanya'nın Köln kenti baz alınarak tasarlanmıştır. Otoban tarafı ve şehir tarafı olarak ikiye bölünmüş durumda Köln. Ve biz de bu şehirde iki otoban polisinin, Semir ve Ben'in rollünü üstleniyoruz. "Syndicate" adlı bir suç örgütü de var işin içinde ve tabii ki bütün işimiz gücümüz, bu örgütün elemanlarını teker teker ensemlemek. Bu çerçeve içerisinde, şehirde veya otobanlarda amaçsız yere cirit atarken durdurk yere telsiz anonsları vasıtıyla görevler alıyoruz ve bu şekilde maceramız akıp gidiyor. Görevler genel olarak bir suçluya takip etmek, köşeye sıkıştırmak ve yakalamaktan ibaret. Suçluların izini sürenken alakası bir şekilde çeşitli yarışlara da davet ediliyoruz. Eğlence sınırlarının haddi hesabı yok yani.

Araç kontrollerini oldukça basit ve yüzeysel buldum Crash Time 4'ün. Grafik kalitesi de "Eh iştel!" deyip gelebileceğiniz türden. Oyunun mutiplayer modları bir nebze de olsa eğlenceli ama bu maalesef koca bir oyunu kurtarmaya yetmiyor. Her şey basit bir temelin üzerine oturtulmuş ve "Ya tutarsa?" edasıyla yapılmış gibi. Ben şimdide kadar okudığınız yorumları toplayabilecek kadar dayanabildim anlayacağınız. Ha, tabii ki tüm bunlardan hoşlananlarınız olabilir, orası ayrı. Yarış meraklısısanız, ortalıkta yığınla yarış oyunu şaheseri



var. "Open World" tarzına hastaysanız, Grand Theft Auto gibi nice oyun var. Bu iki tür zoraki birleşmek gibi bir çabanın da manası yok. Dolayısıyla, Crash Time 4'ü orta halli bir oyun olarak sonuçlandırdı son kararı yine size bırakıyorum. İyi eğlenceler! (Eğlenecek bir şey bulabilirseniz tabii...) ■ Ertekin Bayındır

Crash Time 4: The Syndicate

- + "Open World" faktörü, bu kadar...
- Ruhsuzluk, sıkıcılık, boşluk, vurdumduymazlık, adamsendecilik...

5,0



Alternatif

- Blur (8,5)
- Need for Speed: Hot Pursuit (8,8)
- Test Drive Unlimited 2 (7,0)



Yapım **Guerilla Games**
Dağıtım **Sony**
Tür **FPS**
Platform **PS3**
Web www.killzone.com
Türkiye Dağıtıcısı **Sony**



Killzone 3

Savaş, ihtiwasın en küçük çocuğu...

N

Narville: Sevchenko, sana diyorum, o yoldan ilerlemek bizi dümdüz ölüme götürecektir!

Sevchenko: \$#! lan! Burada emirleri sen vermiyorsun

artık.

N: Hey Rico, Sevchenko sakınleşmese ağını dağıtacağım!

Rico: Benim ağızımı neden dağıtıyorsun komutanım?

S: Susar mısın Rico; hey Narville, Rico'yu rahat bırak ve ne söyleyeceksen bana söyle \$#%& \$#!& çocuğu!

N: Küfür ağızına yakışıyor Sev; sana "Adamlarımın canı, senin aptal planından daha önemli!" diyorum sadece.

R: Komutanım, ben hala neden Sev'e kızıp benim ağızımı ikiye ayıracığınızı, beni saçılımdan sürükleyeceğinizi anlayamadım...

N: ...

S: Narville, sen ve egosantrik hegemonyan beni ziyadesiyle geriyor artı.

N: Egosantrik mi? Sen hangi ülkede büyüğün Sev? Burada Helghast'ın az sonra dünyayı yerle bir edeceğinden bahsediyoruz, sen ise kitaplardan, kadın dergilerinden öğrendiğin kelimelerle bana karşı geliyorsun.

S: Lanet olsun, \$#!% böyle iş! Ben gitiyorum Narville; kendi planımı kendim uygulayacağım!

N: Kahretsin! LANET OLSUN!

(Sessizlik...)

R: Benim ağızım ne olacak komutanım?

Helghast, yeniden...

İmparator Visarı öldü. Helghast halkın imparatoru artık yok... Helghast, gücünü kaybetti mi? Hayır. Aksine, yerini dolduracak büyük bir heyet var ve de ünlü fabrikatör, Stahl.

Stahl, Helghast ordusunun o büyük silahlara, o kurşun geçirmez zırhlara sahip olmasını sağlayan tek kişilik bir ordu. Stahl sağlamazsa ordu çöker, Helghast hegemonyası biter. Oysa ki ISA'ı ortadan kaldırılmak istiyorlar, oysa ki gezegenlere yayılmış Nazi benzeri politikallarıyla korkuyu tüm evrene yaymak

istiyorlar. ISA, her ne kadar bir direniş gücü kalsa da mücadeleşini bırakmıyor ve Narville'in komutasındaki ISA, Helghast'ın hain planlarını durdurmak için bir kez daha harekete geçiyor.

İnişler çıkışlar elbette ki var, elbette ki biraz heyecan yaşıyor bu büyük savaş ortamında fakat senaryo, genel olarak bakınca dünya harikası değil; hatta ve hatta, günümüzün popüler FPS'lerinden biraz esinlenme bile var diyebiliriz, hatta bu esinlenmeyi oynanışa kadar götürebiliriz. Bunları yapabiliriz ama önce gelin, Sony'nin iddialı FPS'sine ilk katıldım adımlar atalım.

Sıkı dostlar

Narville adındaki komutanımız, ISA'ın nasıl bir strateji izlemesi gerekiyor karar verirken, biz de Sevchenko ve Rico olarak görevden göreveye ilerliyoruz. Rico yakalanıyor, Sevchenko oluyoruz; Sevchenko çekip gidiyor, Rico'nun gözlerinden devam ediyoruz maceraya. Kimi kontrol ederseniz edin, aynı silahlarla, aynı düşmanları öldürürsünüz; burada bir varyasyon aramaya mahal yok.

Oyunu ne şekilde oynayacağınızda da siz karar veriyorsunuz hemen oyunun başında. Üç boyutlu mu (Şefik'in bu konuda neler dediğine bakın.), Türkçe mi, PlayStation Move cihazını kullanarak mı (Bu konuyu da



► Kim bilir neye şaşırıyorlar...

bu sayfalardaki bir kutuda bulabilirsiniz.), zor mu, kolay mı... Tüm bu seçenekler, Killzone 3 tecrübeşini ne kadar farklı yaşayacağınıza belirliyor.

Her şeyden önce Türkçe konusuna değinelim. Crysis'ten sonra hiçbir oyunda böylesine profesyonel bir Türkçe desteği görmedik. Menüler Türkçe, seslendirmeler Türkçe... Daha ne isteriniz? Üstelik seslendirmeler profesyonel bir ekip tarafından yapılmış ve bir hayli kaliteli. Biraz Amerikan filmi seslendirmesi gibi olmuş doğal olarak fakat sonuçta bir Amerikan oyunu oynuyoruz; Behzat Ç. muhabbeti bekleyeceğimiz halimiz de yoktu. Buna rağmen, seslendirmelerde küfrün haddi hesabı olmamış. Yazının girişinde okuduğunuz diyalog uydurma olsa da arada gördüğünüz şeklinde in her birinde geçen küfürler, oyunda apaçık yer alıyor. Bunu burada açıklıyorum ki ebeveynler, salondaki televizyonda birtakım adamların langır lungur küfür ettiğini duyarsa şaşırmasınlar.

Küfür hoş bir şey değil elbette ki ama oyunun gerçekçiliğine katkıda bulunduğu da yadsıyalım. Sürekli, "lanet olsun", "hay aksi şeytan", "kahretsin" diyen, ölümle burun buruna olan askerlere de güllerdek herhalde. Ben bu şekilde Türkçe desteğini çokça sevdim; keşke her oyunda böyle bir çalışma yapılısa diyorum.

Yasak bölge

Oyna başladığımız saniye, Killzone 2'yi oynamış olduğumuz için her şey elimizin altındaymış gibi hissediyoruz. İki oyun arasında fark çok az. Adamımız aynı şekilde hareket ediyor, aynı şekilde ateş ediyor, silahları aynı şekilde taşıyor. Hayır, bu defa iki tane ağır silah taşıyabiliyoruz ki bu çok yerinde bir karar olmuş.

Killzone 3, günümüzdeki "hızlı oynanan FPS'ler" kervanına katılmış durumda. Görevlerinizin yerini bulmak için bir şey yapmanız gerek yok, görevinize giderken yerden almanız gereken, çevreyi gezmenizi gerektiren herhangi bir ekipman yok ve ateş edip ilerlemekten öte yapacağınız iş de çok ama çok az. Bu nedenlerden ötürü son derece hızlı bir şekilde oynanabiliyor oyun; hatta oyunu "kolay" zorluk seviyesinde oynarsanız, sadece koşarak ve düşmanlarınızın suratının ortasına patlatarak bile ilerleyebilirsiniz. Diğer zorluk seviyelerinde ise durum biraz farklı...

Siper almak, bu oyunda da önemli. Gears of War'daki kadar önemli değil. Serious Sam'deki kadar önemsiz de değil. İlla siper alma tuşıyla siper almak zorunda da değilsiniz, sadece size ateş edildiğinde bir şeylerin arkasında oln, yeter. Bazı oyunlarda olduğu gibi, kahramanlarımız birkaç atışta yere inmiyor ama çok fazla kurşuna dayanabildiklerini de söylemeyeceğim. O yüzden, karşınıza iki tane düşman bile çıktıında, saklanmak zorundasınız. Sadece kısa aralıklarla belirip ateş etmelisiniz çünkü düşmanlarınızın atış kabiliyeti de iy; attıkları kurşunların pek azı boş gidiyor. Düşmanı şaşırtmak, görünmeden ilerlemek için yerde sürünmek ve benzeri aktivitelere Killzone'da hala yer yok. Sadece bir bölüm dışında, düşmanlarınız sizi her zaman fark

Alternatif

Bulletstorm (8,6)
Call of Duty: Black Ops (9,0)
Medal of Honor (8,0)



etmiş oluyor; hatta sistem özellikle yolunuzun ortasına adam çıkarıyor ki ilerleyemeyin.

Düşman belirdiğinde ya nişan alıp ateş edeceksize ya da bu yakınaştırma özelliğini hiç kullanmadan, direkt olarak silahınızı atesleyeceksiniz. Elinizdeki silahın tipine göre de düşmanınız ya yere inecek ya da o sizi hayatınızdan bezdirecek.

Cephanelik

Silahlarınız çeşit çeşit. (Detayları rehberde.) Makineler, patlayan oklar, BFG40K'lar... (Doom oynamamış olan?) Silahlar çeşitli olunca, duruma göre hangisini kullanacağınız da bir problem oluyor... Diyeceğimi sandınız ve yanıldınız. Genellikle makineli tüfekle her türlü işiniz rast gidiyor. Ne zaman ki karşınıza bir tank, zırhlı bir birek veya çok uzaktan size kırmızı lazeri doğrultmuş bir tetikçi çıkıyor, o zaman silahınızı değiştirmek isteyebiliyorsunuz.

Silahlarlarındaki en olumlu özellik, hepsinin atış hissiyatının tek kelimeyle inanılmaz olması. Hiç abartmadım, tüm silahlardaki topluk hissi gerçekten muhteşem. Nasıl bir silah kullanırsanız, atış hissiyatı da ona göre değişiyor ve çoğunlukla thaten o silahla ateslenmemişiniz hissine kapılıyorsunuz. (Tabii ki bu silahları tutanların kaslı güçlü adamlar olduğunu da unutmayın; yoksa o Minigun'ın o kadar az sarsıntıyla ateş edemeyeceğini ben de biliyorum.) Silahlardaki bu topluk hissi o kadar iyi ki oyunu oynadığım üç günde, oynamadığım sırıldarda oyuna dönde isteği bile körküldü. İnsanın ruhuna işleyen bir yapısı var, o derece... (Veyahut delirdim ve farkında değilim.)

Gözünü oyarım!



Standart silahlarınızın yanında, bir de bomba taşıyabiliyoruz. Bomba mevzusu önemli çünkü işe yarıyor. (Birçok oyundakının aksine.) Bombayı düşmanlarını havaya uçurmaktan öte, saklandıkları yerden böcek gibi çıkışmalarını sağlıyor ve onları birbir avlıyorsunuz. İyi bir strateji, değil mi?

Attan indim, bindim eşege

Yüzde yetmiş (%70) de deniyor, ayaklarımın üstündeyiz oyuncu boyunca. Geride kalan kısımlarda araçlara biniyor, mech'leri kontrol ediyoruz. Mech'ler... Ağızınız suyu aktı, biliyorum.

Bu oyundaki mech'lerin adı ExoSkeleton. Helghast'ın örümcek benzeri daha sık robotları var. Bakın şu an neyi fark ettim; bu ISA dediğim insan topluluğu Command & Conquer'in GDI'na, Helghast da Nod'lara benzeyen renkleri bile aynı! Sahip oldukları üniteler falan... Guerilla Games'in esinti kaynağını tam şu an keşfetmiş bulunuyorum; aynen geçen ay Aref'in sırrını çözüdüğüm gibi!

Her neyse, konumuz ExoSkeleton. Bu mech giysisi pek güçlü sayılmaz aslında. Kurşunlara pek dayanıklı değil. Şik bir makineli ve roketatarı var, o kadar. Bunlarla da işini görüyor tabii ki fakat bu mech'i kontrol ettiğimiz bölüm de maşallah, düşman kaynıyordu.

Mech kostümünün yanında, birtakım araçları arka koltuğuna oturup makineli tüfeği kontrol ediyoruz. Bu bir uçak oluyor, zırhlı araç oluyor... Tam ►

Çoğu oyunda başarısız bir hamledir yakın dövüşte, düşmanına kafa atmak veya gözünü çikarmaya çalışmak. Killzone 3'te bu işliyor. Ne zaman işliyor, örnek-lendirelim. Misal koşuyorsunuz. Son hız. Birisi çıkış çarpar geleceksiniz, o derece. Ve birisi çıkıyor. Çarpıp geçmenize izin yok. Bakıyorsunuz çevreye, başka tehlike de yok. O size ateş etsin, önemli değil. Oyunu "zor" zorluk seviyesinde oynamıyorsanız, siz yere indirme olasılığı çok düşük. Koşuyorsunuz, koşuyorsunuz ve L1 tuşuna basmanızı belirten ibare ekranında belirdiğinde, L1'i tuşluyor ve zavallı Helghast askerini tek vuruşta indiriyorsunuz.

Yakın dövüş olayı, kesin sonuç getiriyor ve tek vuruşla düşmanınızı ortadan kaldırıyorsunuz. Üstelik ona ne şekilde yaklaştığınız, nasıl bir düşman olduğuna bağlı olarak öldürme animasyonu da farklılık gösteriyor. Konu hakkında daha fazla bilgi, Rehber bölümünde...



PlayStation Move ile Killzone 3 keyfi

Bu hareket algılayan cihazlar piyasaya çıktığından beri hep bir konuyu merak etmiştim; bu aletleri silah gibi kullanabilecek miyiz? Hayır, ekranın çıkan "sey"leri vuracağımız oyunlardan bahsetmiyoruz, kallavi FPS'lerin nasıl olacağını hep merak etmiştim.

Wii bunu başaramadı. Ne hassasiyeti aradığım FPS keyfini verebilecek gibiydı, ne de sahip olduğu FPS oyunlarının kalitesi istedigim gibi oldu. Kinect'i bekledim, ondan henüz yanıt almadım. PlayStation Move'dansa çok umutlu değildim; ta ki The Shoot'u oynayana kadar.

Bu ay dergide incelemesini bulabileceğiniz The Shoot'un, FPS türünde hiçbir ilgisi yok. Ne var ki bu paketten çıkan plastik aparat, Move'u bir silaha dönüştürüyor. Killzone 3 geldiğinde de Move desteği olacağını biliyordum. Oyunu PS3'e iteklerken, bu silah gözüme çarptı. Kafamı çevirdim, Helghast'ın silahına baktım. Move silahına bir daha baktım, Helghast silahına bir kez daha... Sanki aradığım kalite buymuş gibi geliyordu ve sol elimde

Move'un analog kumanda koluna sahip bölümü, sağ elinde de silah, başladım Helghast kovalamaya.

Size şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki nişan almak ve bu oyunu oynamak Move ile kesinlikle çok daha keyifli. Alışmak zaman alıyor, bu konuda hemfikir büyük ihtimalle fakat alıştıktan sonra, analog kumandalıyla nişan almanın aslında ne tür bir eziyet olduğunu fark ediyorsunuz. Move ile hedefi çok kolay hareket ettiriyor ve paniklemezseniz, düşmanınızı mutlaka vuruyorsunuz; hatta koşanları bile!

PlayStation gamepad'ıyla, hatta tüm gamepad'lerle FPS oynamaktan nefret eden biri olarak, Move'un böylesine büyük bir FPS'yle rahatça kullanılabilmesi çok hoşuma gitti. Size de bu tecrübeyi yaşamanızı tavsiye ederim. Yalnız, eğer Move'ün ayrıca satılan analog kumandalı bölümne sahip değilseniz, gamepad'ı kullanmak zorunda kalmışsınız ve bu yüzden bazı hareketleri yapma imkanınız bulunmuyor. Oyun yine de oynanıyor fakat daha çok zorlanırsınız.

- ▶ kontrolünü ele aldığımız bir buz kırma aracı da var oyunda fakat onda sağa sola gidip ateş etmekten başka bir şey yapmıyoruz. (Hızlanma veya yavaşlama yok.)

Bu noktada da anladım ki arkadaşlar, Guerilla Games biraz Modern Warfare'lara falan özenmiş. Koş koş koş, bir noktaya gel, haydi araca bin, araçtan in, bir alan savunması yap, sonra uçağa bin... Bunları daha önce görmüştük. Ha, kötü mü peki? Kesinlikle değil; hatta bölgülerin birbirine bu şekilde bağlanması ve getirilen çeşitlilik, gayet iyi olmuş.

Çok fazla yara almış, geri döndüremiyorum

Dediğim gibi kurşunlara karşı fazla dayanıklı değiliz; ölmemiz kolay. Bir önceki oyunda bu eylem bizi son kayıt noktasına ulaştırmıştı, şimdilise bize yardımcı olan dostlarımız, eğer yakındalarsa gelip bizi kurtarıyorlar. Uzakta kalmışlarsa şayet, "Sana yardım edemiyorum..." diye bir ses geliyor ve anlıyoruz ki yolumuz son kayıt noktası. (Neyse ki kayıt noktaları arasında kilometreler yok; sinir krizi geçirmemize gerek kalmıyor aynı yerleri oynayacağımız için.) Aynı şekilde, isim sahibi dostlarımız yere inerse onları geri getirmek de bize düşüyor.

Yapay zekali arkadaşlarımız konusunda bir sıkıntı var yalnız... Maalesef pek akıllıca hareket etmiyorlar. Kendilerine siper bulmak için örneğin, bir grup Helghast'ın arasına bodoslama da labiliyorlar. Geride kalıyorlar, fazla ileri gidiyorlar, sizi iyileştireyim derken yerle yekşen oluyorlar... Yapay zekai beğenmedim ama fazla akıllı olmasına işime de gelmedi değil. Nedeni şu; ben yeni nesil FPS'lerde, bana geri zekai gibi davranışlarından sıkıldım. Sürekli birisi benim önemde koşuyor, kimin nereden ates ettiğini belli ediyor, gitmem gereken yeri söylüyor ve ben bir trenin arkasındaki vagon gibi, sadece ates ederek ilerliyorum. Nerede kaldı etrafi keşfetmek, nerede kaldi kendi yolumu kendim çizmek... Bu tür Modern Warfare başlıttı, devamı da koptu gitti. Killzone 3'de de buna benzer bir durum var fakat neyse ki yapay zeka arkadaşımız biraz alık olduğu için işe düşüyor. Bazı bölümlerde, bu arkadaşlarımız yanımızda bile olmuyor



ve o zaman gerçek mutluluğu yakalıyoruz.

Büyük bir dünya

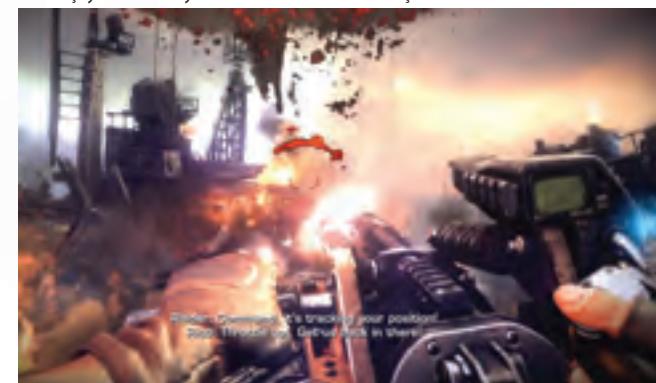
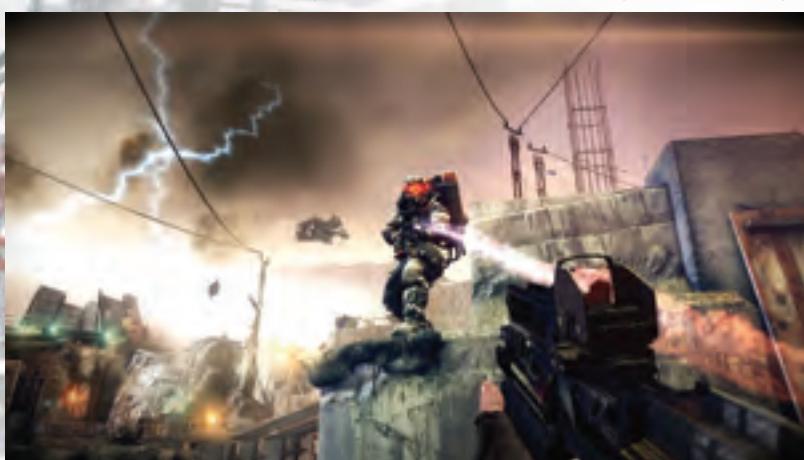
En güzel kısmı sona sakladım: Oyunun atmosferi. Bu oyuncunun tarzı var arkadaşlar. Oynanış mekaniği veya tarzı değil; renk paletinden, karakter ve çevre tasarımlarına kadar, kendi karakterine sahip Killzone.

Kullanılan makinelere bakalım. Aslında birçok bilimkurgu filminde gördüğümüz tarzda makineler fakat üç oyundur bunlarda birlikteyiz ve bu gördüklerimizi başka oyunar, bu şekilde vereyor. Mekanları... Mekanları bir kullanılmışlık, bir büyümüşlük ve bu mekanların aslında insanlar için yapılmış olduğunu izleri var. Hiçbir mekan baştan savma değil; hepsi kendine göre detaylı. BioShock'taki veya Dead Space'teki gibi duvarlara kanla yazılmış yazılar, yanın mumlar, yataktaki bırakılmış peluş oyuncaklar bekleyeniz. Saf ve aksiyon dolu bir bilimkurgunun izleri var Killzone 3'te.

Atmosferi diyaloglar veya ara sahneler pek güçlendiremiyor; o konuda yalan söyleyemeyeceğim fakat oynanışındaki çeşitlilik, gerçekten büyük bir savaşın içerisinde olduğumuzu ve bir amaç uğrunda hareket ettiğimizi bize anlatmaya yetiyor.

Her şeyin enince ayrıntısına kadar modellenmiş ve Killzone'un

■ Alev püskürtüçülü
Helghast askerlerine
azami dikkat edin.



Bu uçan platformlardan oyun boyunca bolca görüyoruz. Kimi vuruluyor, kimi yere iniyor, kiminin üstünde seyahat ediyoruz. Hiçbir zaman bunlardan birini kullanmıyoruz fakat.

Silahlar yine çok iyi modellenmiş, yine -eminim ki- birçok anlamsız parça sahip. Olsun, ne kadar büyük olurlarsa, o kadar güzel gözüküyorlar.

Rico'yu terk edip gitmek zorunda kalıyor Narville. Aylar sonra ise böyle saçlı sakallı bir şekilde buluyorlar onu.

İKİNCİ GÖRÜŞ

Tuna'nın tabancası varsa benim de üç boyutlu televizyonum ve gözlüğüm var! Evet, Killzone 3'ü üç boyutlu olarak test etme şansım oldu ve bugüne kadar piyasaya sürülmüş en iyi üç boyutlu oyunla karşı karşıya kaldım. Killzone 3'ün üç boyut desteği, diğer birçok oynaya göre daha gerçekçi, daha başarılı ve daha etkileyici. Eğer üç boyutlu bir televizyon alma niyetiniz varsa Killzone 3'ü kesinlikle bir bahane olarak sayabilirsiniz.



Şefik

dünyasını oluşturacak şekilde tasarlanmış olması, oyundan çıktıktan sonra geri dönme isteğinizi de güçlendiriyor. Aynen Dead Space gibi, Killzone da birçok anlamba "tam" bir oyun olmayı başarmış.

Yalnız değilsiniz

Oyunu Türkçe oynamak isterseniz, Harekat seçeneklerinin altında bir seçenek daha göreceksiniz. Bu, oyunun senaryo modunu bir arkadaşınızla birlikte oynamak istediğinizde tercih etmeniz gereken seçenek. Anlaşmalı harekat modunu oynamadan önce bir konuya daha dikkat etmeniz gerekiyor: Televizyonuz büyük olmalı. 32 inçler, 40inçler kurtarmaz. Daha büyük olmalı çünkü bu mod, ancak ekranı ikiye bölerek oynanabiliyor. Kendi tarafınıza odaklanmayı başarabilerseniz de çok eğlenceli bir oyun sizi bekliyor çünkü senaryoyu iki kişi oynamak kesinlikle daha zevkli. Hele ki her iki kişide birer Move cihazı varsa...

Multiplayer seçenekleri elbette ki bununla sınırlı değil. Killzone tam bir online oyun canavarı, PlayStation'cıların tercihi. Yine farklı oyun modları var ve bunlardan başarıyla çıktığımızda, seviye atlıyoruz. Artık seviye atladıkton sonra puan kazanıyor ve bu puanları, oynamayı sevdigimiz sınıf için yeni yetenekler açmak üzere kullanabiliyoruz.

Warzone modu, belki de en çok tercih edeceğiniz

mod olacak. Sekiz tane harita sahip bu modda takım olarak savaşıyor ve birçok oyun tipinde yer alıyorsunuz. Haritaları tek kişilik oyundan tanyacaksınız muhtemelen fakat online oyunculara uygun olması açısından daha fazla yol ve tünel açılmış hepsine.

Guerilla, Warfare'da takım bazlı deathmatch yapıyor ve Operations'da, birçok farklı haritada, bize verilen görevleri yerine getirmeye çalışıyor. Bir grup ISA tarafını seçiyor, diğer grup da Helghast. ISA, artarda dört farklı görevi tamamlamak için hareket ederken, Helghast da onları durdurmaya çalışıyor. Eğlenceli fakat zor bir oyun modu.

Sondan bir önce

Oyunu ziyadesiyle beğendim, bunu anlamışsınızdır. Beğenmediğim kısımlar arasında, böylesine büyük bir produksiyonda hala neden bir Metal Gear Solid anlatımı yakalanamamış olması var. Demek istediğim şu ki sahneler arasında öylesine kötü kopukluklar var ki... Geçişler resmen kötü olmuş. Büyük bir hikaye anlatılıyor ama hem teknik olarak, hem de anlatım olarak geçişler sıkıntılı. Ara sahnelerde sesler de kısıyor, diyaloglar da aksıyor... Silahlar için nasıl "tok" dediysem, anlatım kısmı da bir o kadar hafif kalmış.

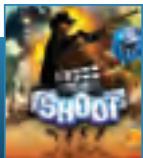
Bu ayrıntının dışındaysa Killzone 3, bundan sonra Posta bölümünde bağıra bağıra önbileceğim oyunlar arasındaki yerini alıyor. Bu oyun için PS3 belki alınmaz ama bir PS3 sahibiyseniz, mutlaka satın alın ve online ortamlarda esin. Bir de PlayStation Move koydunuz mu yanına... Tadından yenmez! ■ **Tuna Şentuna**

Not: Daha önce de olduğu gibi, Killzone 3 incelemesi de rehberiyle kol kola ilerliyor. Her ikisini de okumanızı tavsiye ediyorum.

Killzone 3

- + Sağlam atmosfer, eğlenceli multiplayer modlar, Türkçe seslendirme, üç boyut desteği
- Dost yapay zeka biraz kötü, anlatım daha iyi olabilirdi, orijinallikte biraz zayıf kalıyor

8,7



Yapım Cohort Studios
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon
Platform PS3
Web us.playstation.com



The Shoot

Tabanca

The Shoot'u dilserseniz özel aparatıyla birlikte alabiliyorsunuz. Bu plastik aparat, Move cihazını bir tabanca ya dönüştürmenize yariyor ve böylece gerçekten bir silah kullanmış hissesi yakalayabiliyorsunuz. Eğer oyunu satın alacaksanız, bu aparatla birlikte almanızı siddetle tavsiye ederim.

Ekrana ateş et, izi kalmasın

Bir dönem Time Crisis'lar ve türevleri ne kadar da meşhurdu. Hala atarı salonlarında bu tip oyuncular oynamak büyük keyif verir hatta bana. (Son GameX'te Terminator oyununu nasıl oynadığımıza görmeliydiniz.) "Neden bu tip oyuncular göremiyoruz?" derken piyasaya Move çıktı, Kinect çıktı. Kinect'ten emin değilim fakat Move ile bu oyun türü geri dönebilir çünkü denemeler, hiç de fena değil.

Tüm aile sahada

Bir film yönetmeninin kaprisini çekiyoruz bu oyunda. İyi bir film çekmek istiyor ve başrole de bizi koymuyor. Onunla birlikte önce Vahşi Batı'ya gidiyor, ardından robotlarla savaşıyor, denizaltına iniyor, zombilere karşı mücadele veriyor ve eski dönem Amerikan mafyasıyla karşılaşılıyor. Tüm bunları yaparken de yönetmenin gözüne girmeye çalışıyor; çünkü kötü performans gösterirsek, basıyor sıfır. Kötü performansın tanımı da şu: Düşmanlarınızın ateş sahasından kaçamazsa veya sürekli boş ateş edip bir de üstüne sivilleri vurursak, yönetmen sinirleniyor ve yeniden çekim yapmak üzere sizin en yakındaki kayıt noktasına geri postaları.

Anlayacağınız The Shoot, Move cihazını ekrana yöneltip ekranда beliren düşmanları vurmamızı isteyen bir oyundan ötesi değil. Gerçek düşmanlar yerine kartondan figürler beliriyor, biz de öleceğimize performansımız kötüyüm gibi değerlendiriliyoruz. Neden? Çünkü bu bir aile oyunu...

■ Bu dev robotun zayıf noktaları var; oralarla ateş edin.



Alternatif

Killzone 3 (8,7)
MAG (9,0)
Time Crisis: Razing Storm (7,3)

Etrafında dön, Move'u fırlat gitsin Oyunda herhangi bir ilerleme mevzu bulunmadığı için Move'u sadece ekrana yöneltip ateş etmemiz gerekiyor. Bundan daha fazla, özel güçlerimizi kullanacağımız zaman ortaya çıkarır.

Filme renk katmak için yönetmen bize birkaç tane özel güç sağlamış. Zamanı yavaşlatma bunlardan bir tanesi ve büyük ihtimalle bunu sıkça kullanacaksınız. Yalnız zamanın yavaşlaması için sizin hızlı hareket etmeniz gerekiyor. Hatta bu hızı, kendi etrafında dönerken sağlayacaksınız. Şöyled ki bu özel güçleri kullanmak için bir hareket yapmanızı istiyor yönetmen. Yavaş çekim için Move'u kendi etrafında döndürmelisiniz. Bunu, Move'u kafanızın etrafında çevirerek de yapabileceğinizi söylüyor oyun fakat ben beceremedim ve yavaş çekime geçmek istedigim zaman, deli gibi kendi etrafında döndürüm. (Michael Jackson hareketi.) Yavaş çekimin hareketi zor, hızlı atış ve ekranındaki her şeyi yok eden "Blast" gücünden daha kolay. (Sadece ekranın altına veya üstüne ateş ediyorsunuz.) Hızlı atış, çok iyi bir güç ve aktif olduğunda şartlarınız bir anda sınırsız oluyor ve makineliler tüfek gibi ateş edebiliyorsunuz. Blast gücünüze ekranda çok fazla düşman olduğunda kullanmanızı tavsiye ederim. Bu güçleri almak için de kombo yapmalısınız: yani düşmanlarınızı hiç fire vermeden artarda vurmalısınız. Ne kadar iyi bir kombo, o kadar çok ve iyi güçler...

Son atış

Her biri dörder sahneden, beş bölümde bitirince oyunla işiniz bitiyor. Ne var ki oyunu iki kişi oynamak da çok keyifli fakat onun da bir ömrü var. Bir de her şeyin üstüne oyun basit mi? Eh, böyle olunca kısa süreli eğlenceden öteye gidemiyor The Shoot ama Move'un yeteneklerini de bize bir güzel göstermiş oluyor.

■ Tuna Şentuna

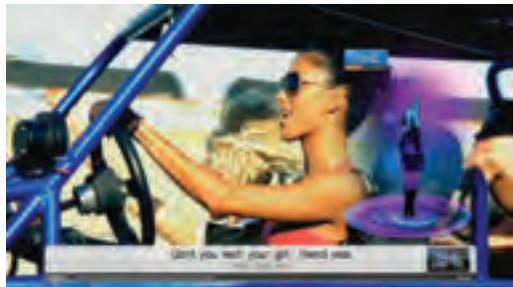
The Shoot

- + Bitirene kadar çok eğlenceli. Move'un hassasiyeti iyi ayarlanmış ve görsel tarz da oyunu uygun.
- Bir kez bitirdikten sonra oyunda yapacak pek bir şey kalmıyor. Biraz daha derin ve ekstralara içeren bir oyun olabilir mi?

7,2



Yapım Sony
Dağıtım Sony
Tür Müzik
Platform PS3
Web us.playstation.com



SingStar Dance

Şarkı söylemek dans etmek mi?

Bakın, evin ortasında düştüğüm pozisyonu anlatayım size. The Shoot oynuyorum, değil mi? Bakan şunu görüyor: 30 yaşındaki bir adam, elindeki plastik aparatla ekrana ateş ediyor, bazen kendi etrafında dönüyor, bazen sağa sola eğiliyor... Sonra disk çöküyor, yeni bir oyun takıyor ve bu defa ucunda yanın bir top bulunan siyah bir cihazla dans edip 'N Sync'ten "Bye Bye Bye" söylüyor... Hoş mu?

Her neyse, sonuçta işimiz diyor ve oyuna dönüyoruz. SingStar'ı zaten duydunuz, biliyorsunuz. Sony'nin yillardır piyasada olan karaoke oyunu. Birçok parçayı kendiniz veya arkadaşlarınız ile bağıra

çağıra söyleme imkanı sunuyor. Bu kısım aynı ama Sony konuda bir adım daha ileri giderek, işin içine dansı da karıştırıyor.

Bu karışım, pek başarılı olmuş maalefes. Şarkı söylemek bir yere kadar kolaysa dans ederken şarkısı söylemek bayağı büyük bir yetenek istiyor zaten hali hazırda. Bir de ekranдан, hangi hareketi yapmanız gerektiğini takip etmeye çalışınca, konsept çöküyor.

Neyse ki oyunda dilersek sadece şarkısı söyleyebilir veya sadece dans edebiliyoruz. İkisini birleştirerek içinde yoğun bir çalışma gerekliliğidir. Bu durum kendini en çok, oyunu arkadaşlarınızla oynadığınızda belli ediyor. "Dur, o hareketi yapma.", "Neyse,

aynı şarkıyı 22. kez deneriz." derken, arkadaşlarınız yanınızdan ayrılmıyor, yapayalnız kalyorsunuz.

Bu oyunu ancak, içeriğindeki 30 tane parçayı söylemek için almalısınız. Yanında dans etmeyi de düşünüyorsanız, gözünüzü başka yapımlara çevirin.

■ Tuna Şentuna

SingStar Dance

+ Seçilen parçalar güzel, performansınızı PSN'den paylaşabiliyorsunuz

- Dans ederken şarkısı söyleme işi pek olmamış, size hareketleri gösteren dansçılar daha açıklayıcı olabilmiş

6,1

TV Superstars

Yeteneğiniz sizsiniz!

Herkes televizyona bir gün çıkacak. Ben çıktım, sıramı savdım. Şimdi sıra sizde. Siz de yeteneğinizin gösterebilir, siz de yarışmalarda yer alabilirsiniz. Bunun için sadece bir adet TV Superstars satın almalısınız ve Amerikalılara ünlü televizyon şovlarında boy göstirmelisiniz.

Öncelikle, bu oyuna ilk adım attığınızda gece olmamasına dikkat edin çünkü oyuncular sizin fotoğrafınızı çekip bunu oyundaki karakterlerde kullanmak istiyor ve sürekli o fotoğraftaki tipi görceğiniz için de net bir fotoğraf olması iyi olacaktır. Ardından, dört farklı televizyon şovunda, Frockstar, Let's Get Physical, Big Beat Kitchen ve Do It Yourself Raw'da yarışmaya başlıyorsunuz. Let's Get Physical sizin birçok fiziksel aktivitede yoran, eğlenceli bir yarışma. Big Beat Kitchen, birçok yemeği yapmanızı istiyor ve kesiyor, doğrular, karıştırıyor, nihayetinde de güzel bir yemek ortaya çıkarmaya çalışırsınız. Bu iki televizyon şovu son derece iyi işliyor ama Frockstar ve DIY Raw, biraz uyduruk gelmedi değil. Frockstar'da karakterinizi giydiriyor, süslüyor ve en sonunda onun poz vermesini sağlıyorsunuz. DIY Raw'da da bir aile için, bir ev düzenliyorsunuz. Duvarları boyama, ahşap kesme, mobilyaları yerleştirme, hepsi size kiyor. Bu iki şov hakkında probleme kontrollerin bu oyunlarda çok iyi işlememesi; yoksa yapılan televizyon şovu seçimi hiç de fena değil.

Ne var ki bu yarışmalar, tek başınıza oynadığınız takdirde, kısa bir sürede sıkıcı hale gelir. Arkadaşlarınızı bu eğlencenin içine dahil etmediğiniz sürece, TV Superstars'ın ömrü çok kısa. Bunu gözle alıyorsanız, alıp oynamanızda sakınca görmüyor, "evet" diyorum... ■ Tuna Şentuna

TV Superstars

+ Yemek yapma çalışmak, boyaları fırlatmak ve bunları arkadaşlarınızla yapmak eğlenceli...
- ...bunları birkaç saat yaptıktan sonra, nedense zevk almıyorsunuz.

7,0



Yapım Sony
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon
Platform PS3
Web us.playstation.com



Fight Night Champion

Rocky ruhu, Andre Bishop'ta vücut buluyor!



Yok yok, bu sefer oyunda Legacy modu, Training modu falan var diye başlamayacağım. Direkt Champion modundan bodoslama gireceğim; çünkü oyun da ayen öyle yapıyor. Ancak yer kalırsa yazının sonuna doğru serinin daha evvelki oyunlarından aşina olduğumuz modlara değinebilirim. Oyunu adını veren esas olay Champion modu olduğu için biz de yazı boyunca bu mod üzerinde daha çok duracağız. Size bu oyuncun ilk bakışını yazarken oyuncunun demosunu oynarken "Acaba bu kez ne yapacaklar millete bu oyunu alırmak için." diye merak ediyordum. Tamam, yapımcılar bu kez Hollywood filmlerindeki gibi bir hikayeyle oyuncuya vurmayı planladıklarını açıkladılar ama demodan görünen eski tas, eski hamamdı. Oyun başlar başlamaz yanıldığımı anlamam uzun sürmedi; çünkü disk takar takmaz yediği yumruklar yüzünden sersemlemiş, yerde sürünen Andre Bishop olarak kendimizi ringlerde buluyoruz. Zar zar ayağa kalkıp bulanık bir şekilde etrafımızı süberken karşısındaki pislik bize kafa atıyor ve hakem bir şey demiyor! Biraz biraz kendimize gelmeye başladığımızda etraftaki seyircilerin hep turuncu renkli tek tip elbiseler giydigini fark ediyoruz. Karşındaki pislik, bir kafa daha atıyor. Hakem yine bir şey demiyor! Gaza geliyoruz. Toparlanıp sağ direkt, sol direkt, aparkat girişmeye başlıyoruz. Bir yandan da nasıl bir yerde olduğumuzu algılamaya çalışıyoruz. Galiba burası bir hapse, turuncu renkli elbiseler giymiş seyirciler de aslında birer mahkum. Bir kafa daha gelince, dayanamayıp biz de kafa göz giriyoruz sınır bozan dangalağa. Onu yere serince olay biraz aydınlanıyor. Evet evet, burası bir hapse, biz de bir mahkumuz. Aynı zamanda kuralları olmayan ringlere çıkıp kanlı dövüşler yapmaya da mahkumuz. Neyse ki bu maça alınımızın akıyla çıktı derken, arkamızdan gelen ve "White Trash" diye tabir ettiğimiz iki pislik bizi tepeliyor. Maça arkadaşlarını yere serdik diye elimize basarak parmaklarını teker teker kırıyorlar. Bilincimizi yitirene kadar dövüyor ve kafamızı gözümüzü yarılıyorlar.

Oscar'lık Senaryo

Fight Night Champion'ın başarılı hikayesi, Oscar adayı Will Rokos tarafından yazıldı. Monster's Ball filminden senaristi olan Will Rokos, Champion modu için öylesine sağlam bir senaryo yazmış ki hikayeyi bitirmeden oyunu elinizden bırakamayorsunuz. Etkileyici, bir o kadar da sürükleyici olan senaryo için EA paraaya kıyarak profesyonellerle çalışmaya uygun görmüş.

animsamalar şimşek gibi çakıyor. Sonra birden dört yıl geriye gidiyoruz. Çok önemli bir müsabakanın ortasındayız. Yok, bu sefer pis bir hapsianede değiliz. Dört yıl evvel dünya çapında müsabakalarda profesyonel bir boksör olarak final maçına çöküyoruz. Rakibe dünyanın kaç bucak olduğunu gösterdiğten sonra altın madalyaya uzanıyoruz. Gazetelere çıkıyor, dikkat çekiyoruz. Bu bizi daha da çok motive ediyor, iyice havaya giriyor, daha çok antrenman yapıyoruz. Küçük kardeşimiz bize özeniyor, o da antrenmanlarımıza katılıp bizimki gibi bir altın madalyanın hayalini kuruyor... Sonraki maçlara da namağlup şekilde devam ediyor, önlüğe gelen herkesi panzer gibi ezip geçiriyoruz. Yama gibi boksörler, Rosario'lar, New Orleans'tan bilmem ne şampiyonları falan dinlemeden hepsini teker teker yere seriyor, yine dikkat çekiyoruz. İyi boksörlerin kokusunu alan yaşı kurt, Mr. McQueen peşimize düşüyor. Kızı Meagan ile birlikte menajerimiz olmak istiyor. Başta kepeli antrenörümüz babacan Gas olmak üzere bu teklife kimse sıcak bakmıyor. Dövüşmeye devam ediyor, Keyshawn'ı deviriyor, ABD'nin en ünlü spor kanalı ESPN'e çıkış "Keyshawn kalibinin adamı değilmiş" diyor, yine dikkat çekiyoruz. McQueen de bu arada "Isaac Frost" adında akrep dövmeli bir boksörü destekliyor. O da tüm rakiplerini sere sere ilerlemeye devam ediyor. Bu esnada McQueen kızını gönderiyor yanımıza, belki bir şekilde kanıma girip bizi kendi saflarına çekebilme umuduyle. Ama bunun için fazla delikanlıyız, bir kadın uğruna böyle bir adilık yapıp kan emici McQueen'e boyun eğmeyeceğimizi gösteriyoruz. Max Payne'deki Mona'yi andıran Meagan, fikrimizi değiştirmek için ne yapabileceğini soruyor. Biz de "Kendi fikrinizi değiştirin!" diyerek postaliyoruz kızı, tam da bize yakışan bir ıslupla... Bu kez babası, yani McQueen geliyor; çünkü bizdeki yeteneğin farkında. Önce babamızın ölümünden dem vuruyor, sonra bizi zirveye çıkarma vaadinde bulunuyor. Üstelik kardeşimiz iri olduğu için onu da ağır sıklette destekleyeceğini belirtiyor. "Benden ve kardeşimden uzak dur!" diyoruz. Bu sefer

Şampiyonlar ayağa kalkar Andre!

Bilincimiz yerine gelmeye başladığında koşuşumuzda uyanıyoruz. Babacan antrenörümüz Gas'ın bize söylediğİ cümleler bir fısıltı şeklinde yankılanıyor beynimizde: "Şampiyonlar kalkar Andre, şampiyonlar kalkar!" Toparlanıyoruz, kafamızda



Yapım EA Sports
Dağıtım Electronic Arts
Tür Dövüş
Platform PS3, Xbox 360
Web www.fightnightchampion.com



McQueen çirkefleşip bizi ayağımızı denk almamız konusunda tehdit ediyor. Bir sonraki maçımız Alvarez ile. Adamı yıkamıyoruz, üstelik McQueen hakemleri ve puan veren yargıçları satın almış, önmüzu kesmeye çalışıyor. Akıl hocamız Gas, bize gazi verip Alvarez'ı mutlaka nakvatla devirmemiz gerektiğini söylüyor. Onu da yıkıyoruz...

Kendi yargılarını getirdim; yumruklarımı!

Bileğimizin gücüyle, mertçe rakiplerimin canına okuyoruz ama nasıl olursa birden mahremimize olan mafya kılıklı tipler bizi sırtımızdan vurup yere yıkyorlar... Sonra? Peki ya sonra? Gerçekten merak ediyor musunuz devamını? EA Sports sağlam hikaye yapmış bu sefer, değil mi? Buraya kadar anlatıklarımı okudusunuz / dinlediyseniz tipik bir boks oyunundan çok daha farklı bir yapımla karşı karşıya olduğumuzun farkına varmışsınız demektir. Bu sefer hakikaten sağlam Hollywood filmlerine taş çakan bir senaryoya çıkmışlar karşımıza. Oyuna henüz sahip olmayıp da hikayenin devamını -en azından Andre Bishop'un hapse nasıl düştüğü yere kadar olan kısmını- merak edenlere bir güzellik yapacağım. Andre'nin nasıl ve ne için hapse düştüğünü öğrenmek isteyenler okumaya devam edebilirler. Oyunu oynarken kendisi öğrenmek isteyenlerse bir sonraki sayfayı çevirip oyun mekaniklerine geçebilirler. Burada benimle kalanlarla devam edelim. Evet, nerde kalılmış? Mafya kılıklı tipler bizi sırtımızdan vurup yere yıktıktan sonra silahlı havaya bir el ateş ediyorlar.



Alternatif

EA Sports MMA (-)
UFC 2010: Undisputed (-)
WWE SmackDown vs. RAW 2011 (-)

Bu tipler polişmiş meğerse... McQueen'in parayla satın aldığı kokuşmuş polislerden... Andre'yi ruhsatsız silah bulundurmaktan ve polise saldırmaktan içeri tikiyorlar. Hapishanede Andre'nin saç sakalı birbirine giriyor ama o, en iyi bildiği şeyi yapmaya devam ediyor: Dövüşmeye... E benden bu kadar. Kendimi iyice masalcı dedeler gibi hissetmeye başladım. Tüm Champion modundaki hikayeyi anlatmamı da beklemeyin benden. Champion modunda boks piyasasının ne kadar namet olduğu çok çarpıcı bir dille anlatılmış. Bundan sonrasında kendiniz oynayıp görün ki olayın tadı kaçmasın. Yalnız Champion modundaki destansı anlatımı ya da -daha modern tabirle- Hollywood tarzı anlatım şeklini çok başarılı bulduk. Dövüş esnasında bizi gaza getirmek için Rocky filmlerini andıran epik müzikler devreye giriyor. Hani kötü adamların hakemi satın aldığındı örendiğinizde moraliniz bozuluyor ya, işte o anlarda rakibinize attığınız her yumrupta ya da ortuttugunuz her aparkatta içen içe siz destekleyen, moral veren müzikler tetikleniyor ve gayri ihtişarı havaya giriyorsunuz. Bu olay Champion moduna gerçekten çok iyi yedirilmiş. ▶





► "Fight Night Champion'un dövüş mekânında kapsamlı bir revizyona gidilmiş." demek isterdim ama inanın, demeye dilim varmam. Serinin tamamını oynamış ve çoğunu size yazmış biri olarak, Fight Night Champion'dan beklediğim devrimsel dövüş mekaniklerinden söz etmek mümkün değil maalesef. Oyunu entegre edileceği söylenen bölgeler yorumla olayı, dinamik atak teknikleri falan başarıyla yerleştirilmiş; hatta daha evvel size bahsettiğim "Full Spectrum Punch Control" olayı da oyuna dahil edilmiş. (Hani yumruklarınızı açısını kontrol edip kollarınızı dinlendirek dövüşmemizi sağlayan sistem.) Hepsi dedikleri gibi oyuna koymuşlar. Gel gelelim bu sistemler oyun içinde, maç esnasında çok da büyük bir fark yaratmıyor. Daha evvelden ne yapıyorduk? Biraz oyunun sistemine adapte olmaya zorluyorduk kendimizi, teknik dövüşmeye gayret ediyorduk ama bu durumun sıkıcı olması nedeniyle eziyet halini almaya başladığı andan itibaren paldır küldür girişiyorduk. Fight Night'in önceki rauntlarında durum buydu. Champion'da da maalesef dövüş mekanizmasını siz şekillendiremiyorsunuz. Bilakis dövüş mekanizmasını siz şekillendiriyor. Yani oyun sizi belli bir kalıba sokmak istiyor, yeterince özgür bırakmıyor. Vaziyet böyle olunca da bir yerden sonra tüm tuşlara abanıp rasgele yumruk sallamanın daha hızlı ve etkili sonuç verdiğine tanık olabiliyorsunuz. Yanlış anlaşılmak da istemem, Fight Night türünün en iyisidir. Champion da bana göre piyasadaki en iyi boks oyunu ama şu dövüş mekanizmasında yıllardır bazı şeyleri hala tam olarak orturtmadılar. Oyun sizden belli bir ataja karşı belli bir savunma yapmanız istiyor ya da belli anlarda önceden belirlenmiş hamleleri yapmaya zorluyor. Hasbelkader 18 ay amatör düzeyde boks yapmış biri olarak, gerçek hatta boksun böyle işlemediğini biliyorum. Elbette ki belli kurallar

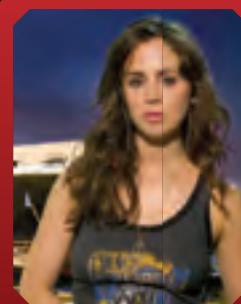


ve vuruş stilleri, savunma mekanizmaları var ama rakibim bana "Aaa, öyle vurma, böyle vur ki etkili olsun!" demiyor bu oyunda olduğu gibi. Bir de bu sefer ekranda sadece "Stamina" görünüyor ve boksörler önceki oyunlara göre daha çabuk dinlenip rakibine girişebiliyor. Koca kütüleli boksörlerin bu derece çabuk toparlanıp ardi ardına onlara yumruk savurabilmesi de düşündürücü. Gerçek hayatı boksörler, daha çabuk yorulup enerjilerini tüketiyorlar. Elbette ki oyun mekaniklerinde olumlu gelişmeler de var. Mesela oyunu kuralına göre oynamayı kabul ederseniz, ofansif ve defansif olarak boksörümüzü yönlendirebiliyoruz. Sürekli aynı kolla aynı hareketleri yaptığımda, bölgesel yorulma devreye girdiğinden hareket zenginliğini ve saldırı çeşitliliğini artırmaya eğilimli maçlar çıkarmaya özen gösteriyoruz. Antrenmanlar esnasında stick'leri arkadaki L1 / LB ve R1 / RB tuşlarıyla kombine ederek envai çeşit teknikler öğrenebiliyorsunuz. Tüm bunlara rağmen, tüm teknikleri ve hareketleri ezberleseniz bile, özellikle multiplayer modunda daha kumandayı eline ilk defa alan bir arkadaşınızın seri şekilde Üçgen / Y, Kare / X, Üçgen / Y, Kare / X tuşlarıyla paldır küldür dalıp sizi yendiğine şahit olursanız şansınızın. Siz her ne kadar "Oğlum, boks söyle mi yapılrıñ hıyar? Biraz teknik, biraz estetik oynasana, ne kadar yobaz bir tarzın var!" diye sitem etseniz de. Karşınızdaki acemi oyuncu sizin teknığınıza uygun oynamak zorunda değil. Sıkıntı da buradan kaynaklanıyor biraz. Bir Tekken'deki gibi denge ve usta - cirak ilişkisi aramayan bu oyunda. Eline daha güçlü boksör alan acemi bir oyuncu, rasgele tuşlara basarak yenebilmesi biraz sinir bozucu.

En iyi savunma, saldırıdır

Maç esnasında sadece stamina görülebiliyor ama boksör düşecek gibi olunca son darbelerden evvel sağlık barı da ekran'a geliyor. İyleşme, raunt aralarında otomatik olarak gerçekleşiyor. Boksörün ayağa kalkma olayı Fight Night Round 4'teki gibi; yani stick'leri sağa sola, yukarı aşağı hareket ettirerek ayağa kalkırsınız. Üçüncü kez düştükten sonra ayağa kalkmak çok zor. Öyle olması da gereklidir zaten. Champion, Round 4 ile aynı oyun motoru üzerinde inşa edilmiş. Buna rağmen görsel detaylarda bir miktar gelişime var. Misal olarak boksörlerin omzundaki damarlar daha belirgin görünüyor. Parlama ve yansımalar efektleri bir adım ileri götürülmüş. Yani boksör terlediği zaman vücudundaki yansımaları daha bir göz alıcı tasarlanmıştır. Boksörler sağa sola kimildikçe şartları

Eliza Dushku



Buffy the Vampire Slayer'in Faith'ı olarak tanınan Eliza Dushku, bu kez Champion modundaki kötü adam McQueen'in seksiz kızı Meagan rolüyle karşımıza çıkmaktır. Oyundaki ana karakter Andre Bishop ile potansiyel bir aşık ilişkisi sezdığımız Meagan, oyunda boks eldivenlerini eline geçiren karakterlerden biri. Motion capture tekniğiyle oyuna aktarılan Eliza Dushku'nun bu ilk oyun deneyimi değil. Daha evvel de Saints Row 2, Yakuza ve Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds gibi oyun projelerinde görev almıştır.



bu kez daha senkronize bir şekilde hareket ediyor. Boksörler bu sefer ranta başında köşelerden farklı bir kamera açısıyla çıkıyor. Gel gelelim hakemlerin görüş açısını kapatma olayına kil oldum. Hakem resmen önnüne geçip adeta perdeleme yapıyor. Bu sefer bunu neden gözüme soka soka yaptıklarını çözemedim ama kasılı yapıldığı belli. Bir de iki kişi multiplayer dövüşürken benim kolumna, rakibin iki kolu arasında sıkıştı kaldı. Vurmaya devam ettim aradan, çok saçma bir görüntü oluştu. Sanki oyun hatası gibi görünen takıntı bir animasyon izledik bir yarım dakika kadar. Olumlu bir gelişmeye ağır çekim modunun oyun içinden neredeyse tamamen çıkarılarak çok daha dinamik bir oynanış ortaya çıkarılması. Fight Night Champion'daki müzikleri de son derece kaliteli ve yerinde buldum. Yer yer reggae müziklere yer verilerek oyna farklı bir hava katılmış. Özellikle Champion modunda -daha evvel bahsettiğim- müzickle boksörü gaza getirme olayı Rocky filmlerini aratmayacak cinsten. Seslendirmeler konusunda da epey bir yol kat edilmiş. Andre Bishop'un ve diğer karakterlerin diyaloglarından bahsetmeyeceğim, onlar zaten çok başarılı. Asıl oyun içindeki seyircilerin tepkisi ve seyircilerden gelen sesler. "Hadi, parçala, işte görmek istediğim şey bu!" tarzında nadalar savuran seyirciler bizi havaya sokabileceği gibi moral da bozabiliyor.

Yumruklarım yeter bana!

Son olarak unutmadan oyundaki menülere de kısacasık değinelim. Oyunu ilk açığınızda mecburen Champion modundan başlıyorsunuz. Ancak daha sonra "Fight Now" seçeneğinden arkadaşlarınızla multiplayer maçlar yapmanız mümkün. "Game Modes" seçeneğinde önceki oyunlardan aşina olduğunuz Legacy modu (Hani acemi bir boksörü alıp salonlarda antrenmanlar yaptırarak geliştirebileceğiniz mod.) ve "Training Games" seçeneği yer alıyor. "My Corner" seçeneğinde daha evvel yaptığınız ve ESPN kanalında yayınlanan maçlarınızı veya kayıt ettiğiniz dövüşlerinizi izleyebiliyorsunuz. "Boxer Share" seçeneğinde ise bir boksörü oluşturmak, düzenlemek veya internet üzerinden indirmek mümkün. Arzu ederseniz kendi resminizi çekip oyna yükleyebilir ve tipatıp size benzeyen bir boksör de oluşturabilirsiniz. Yüzü sizin yüzünüz olacak ana vücudunun illaki sizin vücudunuz gibi olması gerekmeyecek. Daha iri, daha kaslı ya da daha hafif sıklet bir beden seçme özgürlüğünüz mevcut. Bu arada oyunda tam minima 70 adet boksör mevcut. Bize daha evvel 50 demişlerdi ama 70'e çıkarmışlar. Andre Bishop ve ezeli düşmanı olan akrep dövmeli Isaac Frost başta olmak üzere 15 adet boksör kilitli. Bunları oyun da ilerledikçe açıyzınız. Kilitli olan 15 boksörden ikisi Andre



Bishop'un kendisi. Yapımcılar iki farklı siklette yer verdikleri kurgusal boksörün ikisini de kilitli tutmayı uygun görmüşler. Oyunun en sevdiğim yönü, oynarken bana biraz da olsa Rocky tadi verebilmesi. Sevmediğim yönüse her yerin Everlast ve Adidas reklamlarıyla doldurulmuş olması. Bu arada oyunun PlayStation 3 versiyonunda Move desteği, Xbox 360 versiyonunda da Kinect desteği maalesef yok. Aslında ekranındaki rakibe kendi yumruklarınızı savurmak çok eğlenceli olabilirdi. Artık kismetse bir sonraki Fight Night oyununa hareket algıma teknolojilerini de bekliyoruz yapıcı biraderlerden. ■ Ahmet Özdemir

Fight Night Champion

- + Champion modu gerçekten "Neden yeni bir Fight Night oyunu daha alalım ki?" sorusuna cevap nitelijinde, Hollywood kalitesinde sinematikler, sanatsal değer taşıyabilecek senaryo
- Hakem hiç girmediği kadar araya giriyor ve görüş açısını kapatıyor, dövüş mekanızması vaat edildiği kadar geliştirilmemiş

8,2





Yapım: BioWare
Dağıtım: Electronic Arts
Tür: Aksiyon RPG
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Web: dragonage.bioware.com
Türkiye Dağıtıcısı: Aral

Dragon Age II

RPG türüne bambaşka bir soluk



Sadece
LEVEL'da!

Uzun zamandır FRP ile uğraşıyorum. Benim saydığım yıl sayısı bayağı fazla ama yine de bu tür harcanan zamanın sonu gelmez, gelemez. Çünkü 90'lı yıllarda başlayan fantastik edebiyat furyası, günümüzde başını alıp gitmiş durumda. Bu gidişatin bir sonu olacağından da şüpheliyim. Malum, "fantastik edebiyat" denilince aklı ilk olarak "Yüzüklerin Efendisi" ismini efsanevi üclemeye getiriyor. Yaratılan dünyadan tutun da içerisindekine kendine has yaratuma ve dile kadar geniş bir çerçevede hepsini barındırıyor. Bu dünyanın içerisinde kere girildiği zamansa insan kendisini içinden çıkılmaz bir tünelde buluyor. Peki nedir bu seriyi bu kadar kaliteli kılan ve devamında bunca yeni fantastik edebiyat romanına zemin sağlamış olmasına sebep olan? Aslında sorunun cevabı basit: Yüzüklerin Efendisi, ağır bir edebiyat romanı olmasının yanı sıra aslında alt metinlerle dolu ve döneminin dünyasına, hatta tarihi olaylara dayanan bir yapıya sahip. Pek tabii ki bakış açısı daha Batılı ve farklı ama yine de tercümanlık görevini üstlenmiş bir seri. Günümüzdeki romanlarda benim tabirimle "popüler fantastik edebiyat" kategorisine giriyor; çünkü hepsi de çok kolay okunabilen ve sanki "Yalan Rüzgarı" izliyormuşçasına insan kendisine bağlayan senaryolara sahip. İçlerinde barındırdıkları bol karakter, sonu gelmez maceralar ve en ufağından en büyüğe kadar olan savaşlar bu dünyaları yadsınamaz hale getiriyor. Yine de günümüz okuyucusunun en çok dikkatini çeken oluşum, bu serilerdeki bitmek tükenmek bilmeyeşen hayal gücü. Hayal gücü ki insanın var olmasına yardımcı olan ender unsurlardan bir tanesi ve bunun aktif olarak kullanılabildiğini gördüğümüz en güzel yer, fantastik dünyalar... "Yeter bu kadar." demeyin; eğer bütün bu kitaplar olmasayıdı, günümüzdeki RPG oyunlarını oynayamazdık. İlk olarak Dungeons & Dragons olarak piyasaya sürülen masaüstü rol yapma oyunu sayesinde, şu anda bilgisayarlarımıza yüklü olarak çalışan oyuncular sahibiz. Yani yıllar evvel bir efendi çıkıp "Bütün romanlardan rol yapma oyunu yapalım." demeseydi ve sonrasında da başka bir delikanlı "bu oyunları bilgisayara aktarmalıyız" diye düşünmeseysi, elimizde ne Baldur's Gate, ne de Dragon Age gibi yapımlar olurdu.

Efendim, RPG oyunlarının yapılanı, tipki adventure

oyunları gibi bellidir. Oyunun net bir stili vardır ve FPS oyunları gibi her oyuncunun oynayabileceği cinste oyunlar değildir. Oynaması becerisi bir yana, RPG'ler ne yazık ki halen en az dikkat çeken oyun türü durumunda; çünkü halen birçok oyuncu, uzun uzadıra süren konuşmaları okumak istemiyor, senaryonun nereye gittiğini bilmek ya da onu kontrol etmek gibi dürtüler beslemiyor. (Okumayan bir halk nasıl RPG oynasın? Güldürmeyin beni...) Bu sebeptendir ki özellikle satış rekoru kıran oyunların hemen hepsi, "hızlı tüketilebilen oyuncular" kategorisindedir. Peki, size neden mi bütün bunları anlatıyorum? Siz de haklısınız bir noktada ama Dragon Age II (DA2) ile her şey, tipki fantastik romanların ve öykülerin, ağır edebiyattan popüler romana geçtiği gibi büyük bir geçiş yapıyor. Özellikle RPG oyunculuğunun sıkıştığı bir noktada, resmen bir çözüm olarak karşımıza bulduğum DA2'yi. İlk oyunundaki genel oyun yapısı sorununu o kadar iyi anlamış olacak ki BioWare, bu sefer





kendi tarzını yaratmış; hatta kendi tarzını yaratmanın da bir adım ötesine geçmiş bulunuyor.

Hatırlar misiniz Diablo'nun ilk çıkışını? Ya da hadi "Diablo II'nin" diyeşim? Dönemindeki bütün RPG oyunları, masaüstü sistemlerin algoritmik olarak bilgisayar düzlemine geçmiş halini olabildiğince kullanmaya çalışıyordu. Stat'ların dizildiği, tipki masaüstü rol yapma oyunlarında olduğu gibi zarların atıldığı, her silahın farklı bir zarar puanı olduğu, büyülerle dolu bir kural sistemi vardı. Oyunlarda bolca konuşma ve diyalog, hatta oyuncunun birden çok sona olmasına sebep olacak yöntemler mevcuttu. Peki Diablo ne yaptı? Büttün bu derin mevzuları bir kenara attı ve kendi yolunu çizdi! RPG'nin bir alt türü olan Hack & slash'i yarattı! Yapılan işlem çok basitti; fantastik öğelerin hepsini al, baş bir kötü bul, ortaklı yok edecek kahramanlar yarat. Bu kahramanların sınıfları da hazır ver ki oyuncu uğraşmasın, stat'ları minimumda tut ki kafası karışmasın... Anlatış tarzım fanatik bir RPG'ci olduğum için aşağılayıcı olabilir ama durum bundan çok daha farklı.

EĞER AŞIRI SAYIDA FARKLI SINIF VE KARAKTER SEÇENEĞİ BEKLİYORSANIZ, SIZE ÜZÜCÜ BİR HABERİM VAR; ÇÜNKÜ DA2'DE MAGE, WARRIOR VE ROUGE SINIFLARINDAN BİR TANESİNİ SEÇMEK ZORUNDAYIZ

Diablo, oyun dünyasına açık ara yeni bir tarz katmıştı ve şimdi öyle görünüyor ki sıra DA2'de!

Tarih kanla yazılır

Biliyorum, sizi çok dolastırıldım ama DA2'nin gerçekleştirdiği bu büyük değişime değinmek için birazcık gerilerden gelmem gerekiyordu. Sıklanın için haber vermek istiyorum: Bu noktadan sonra oyuncunun içerisinde girmiş bulunuyoruz. İlk olarak, zaten uzun zamandır internette dönen videoyu izleyerek başlıyoruz oyuna; bolca dövüşün ve aksiyonun gözler önüne serildiği demoyu bence iyi izleyin, sonra teşekkür edersiniz. Elimde oyuncunun iki versiyonu vardı; PC ve PS3. Pek tabii ki RPG oyunlarını PC'de oynamayı tercih eden birisiyim



Kontrollü bir oyun deneyimi için...

İlk oyunda karşımıza çıkan Tactics menüsü yeniden karşımızda. Bence DA serisinin yaşadığı en güzel işlerden bir tanesi olan Tactics sayesinde, karakterlerimize hangi durumlarda ne yapmaları gerektiğini söyleyebiliyoruz. Level atladıkça bir yenisini eklenen Tactics sayesinde her dakika başka karakterin kontrolüne geçmek zorunda kalmıyoruz. Her ne kadar yapay zekâlı bir durum olsa da karakterlerimiz, verilen emirleri harfiyen yerine getiriyorlar. Özellikle healer ve tank karakterlerimiz ne yapacaklarını belirlememiz bir hayli önem arz ediyor.



ama oyunu yapısı gereği garip bir şekilde konsolda oynamak istedim. Fakat iki türlü de yapmanız gereken bazı ayarlamalar olduğuna inanıyorum. Öncelikle bir hoplayın Options menüsüne ve didikleyin. Shimmer Cround Objects with Loot seçeneğiniz açık değilse açın

ki öldükten sonra üzerinde loot olan yaratıklar parlasın. Aksi takdirde hangi mob'dan eşya düşmüş, bulmanız çok zor; yani tam Türkçe'si bu ayar açık değilse her cesedin yanına gidip loot tuşuna basmanız gereki ki bu da çok fazla zaman kaybına yol açar. Oyun içerisinde yapılan damage rakamları da bu menüye dahil. Pek tabii ki eğer kapalıysa hemen açın. Özellikle değinmem gereken ayarsa Show Minor Combat Details kısmı. Bu, özellikle genelde kapalı oluyor ve açıldığı takdirde karakterimizin resistance ve missed attack'larını görmemize imkan tanıyor. Son olarak da Conversation kısmını Always On yaparak oyuncunun bütün RPG öğelerine hakim olabilirisiniz. En azından bu ayarlamalar size fazlaıyla yetmeli.

DA2'nin ilerleyisi birazcık farklı ve ben de olabildiğince bu farklılıklar baz alarak ilerleyeceğim yazmadı. Buyurun gelin o bildik karakter seçme menüsüne... Eğer aşırı sayıda farklı sınıf ve karakter seçeneği bekliyorsanız, size üzücü bir haberim var; çünkü DA2'de Mage, Warrior ve Rouge sınıflarından bir tanesini seçmek zorundayız. Ben de isterdim ki onlarca ırk ve sınıf olsun

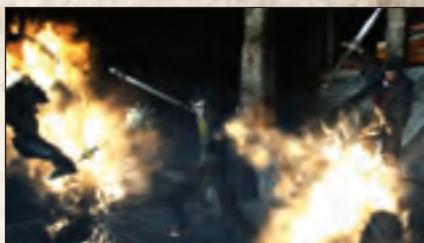




ama durun, hemen yargılamayın, birazcık daha okuyun bu yazıyı. Mage sınıfımız ana fikirde arcane büyü kullanıyor ve rakiplerine uzak mesafeden bolca zarar verebiliyor. Warrior sınıfı, zırhlarını bürünmüş bir canavardan başkası değil. Rouge ise gayet sinsi bir şekilde hayatını kazanmaya çalışıyor. Kilitli kapıları açmak ve tuzakları fark edebilmek ise onun yegane özelliklerinin başında yer alıyor. Karakterimizi seçtikten sonra bir anda kendimizi başka bir demonun içerisinde buluyoruz. Demo esnasında kafası gözü kırlımsı bir cüceyi tutsağ alan bir grup insana liderlik eden kadınım, cüceyle olan diyaloguna şahitlik ediyoruz. Bir anladık da oyunun senaryosu bu noktada başlamış oluyor. Kadın, Champion olarak bilinen karaktere ne olduğunu öğrenmek istiyor ve cüce de başlıyor hikayeyi anlatmaya... Ve biz kendimizi bir anda, uzun zamandır kendisini DA2'nin demolarında gördüğümüz ağabeyimizi kontrol ederken buluyoruz. Yanımızdaysa büyüğü bir kadın var ve üzerimize saldırın Darkspawn'lara karşı koymuyoruz. Burası aynı zamanda da oyunun tutorial bölümü oluyor ve hangi tuşun ne işe yaradığını net bir şekilde görmemize imkan tanıyor. Biz bütün bu kaosun içerisinde kaybolmuşken bir anda üzerindez belireni ejderhaya alevlerini püskürtüyor ve ekran kararlıyor. Yine açıldıgındaysa cücenin yalan bir hikaye anlattığını iddia eden kadın, bütün hikayenin aslini istiyor ve bir anda yeniden kendimizi karakter yaratma menüsünde bulunuyoruz. (Demistik size okuyun devamını diye.)

Göz, gez, arpacık

İşte RPG oyunlarında en çok sevdigim yere geldik. Karakter yaratma! BioWare zaten bu işin yıllardır uzmanı olduğunu bize kanıtlamıştı ama yeniden bu denli derin ve detaylı bir karakter yaratma menüsüyle karşılaşmak hakikaten inanılmaz bir duygudur. İlk olarak Appearance sekmesine gidiyoruz. Burada karakterimizin üzerinde oynamaya yapabileceğimiz alt menülerle karşılaşıyoruz. Skin, Hair, Eyes, Nose, Mouth, Jaw / Checks, Neck / Ears gibi kendi içlerinde bölünen birçok parça üzerinde harika oynamalar yapabiliyoruz. Benim en az bir yarım saatim bu menüde geçti. Size bir tavsiye vermem gereklse karakterinizi kızıl saç yapmamanız. Garip bir şekilde oyunun ilk üç saatlik bölümünde o kadar çok kızıl saçlı karakterle karşılaşım ki bir an silyordum karakterimi. Diğer sekmelerle yine bizi yakından ilgilendiriyor; Portrait, Name ve Events of Dragon Age: Origins fazlaıyla önem taşıyan alt menüler. Yine de burada en çok dikkat çeken yer Events of Dragon Age: Origins kısmı. Şu ana



Dalish Elf

Oyunun başlarında görmediniz ve en az bir üç saat daha göremeyeceğiniz bir sürpriz bekliyor olacak sizleri. Ta ki ilk ana görevlerden birisi olan mektup taşıma işini tamamlayana kadar göremiyoruz onları... Kimlerden mi bahsediyorum? Güzellikleriyle (Tartışılır.) bizi bizden alan Dalish Elf'lerden tabii ki. Bilindik elf özelliği olan orman yaşamına adamışlar kendilerini. Kirkwall'dan çıktıığımız andan itibaren isteğimiz doğrultusunda kendilerini hemen görebiliyoruz. Pek tabii ki görmemiz bize yetmiyor; çünkü asıl kritik nokta, yol üzerinde kendisini bu gruptan soyutlaşmış ufak bir kız Dalish Elf ile karşılaşıyor olmamız. Kızımızı özel yapan yegane durumsa kendisinin "Blood Magic" kullanıyor olması. Bu büyünden birazcık bahsetmek istiyorum; çünkü fazlaıyla özel bir yetenek ağacı, kullanmasını öğrenmekse birazcık zaman alıyor. "Blood of the First" yeteneği, karakterin büyü kullanırken mana yerine health harcamasını sağlıyor. Hemen arkasından gelen yetenek "Wounds of the Past" ve "Wrath of the Elven" ise bu yetenek ağacını kullanan karakteri korkulasi bir kahraman haline getiriyor.

kadar çıkan birçok RPG oyundan buna benzer, geçmişimizde ilgili bilgilerin olduğu yerler mevcuttu. Fakat buradaki kritik nota, Import from Origins kısmı. Yani ilk oyundaki karakterinizin kayıt dosyası hala elinizdeyse kendisini buraya ekleyebilirsiniz. Eminim ki bu haber birçok oyuncuya fazlaıyla mutlu etmiştir fakat dikkat edilmesi gereken ufak bir nokta daha mevcut. Şöyledi ki eğer eski karakterinizi DA2'ye eklerseniz, birazcık daha farklı bir senaryo oynayacağınız, en azından oyun bize bu uyarıyı veriyor. Benim gibi RPG severleri fazlaıyla sevindirecek bir haber; çünkü fazladan içerik anlamlama gelen bir durum, oyunu ilk defa oynayacakları pek ilgilendirmiyor olabilir. Yine de çok önemli bir girişim olduğu gerçeğini de göz ardı edemeyiz.

Darkspawn

Ve yeniden oyunun içerisindeyiz. Bu sefer saldırı altındaki bir köyden kaçıyoruz. Hikayeye kısaca değinmek gereklse Darkspawn, Ostagar isimli şehre saldırmış, zaten bir önceki savaşta kral öldürülmüştür. Lothring'e'ye bu yaratıkların saldırdığı son yerleşim ve biz de burada yaşayan halktan birisiyiz. (Bu pek tabii ki herhangi bir arka plan seçilmeden yaratılmış karakter senaryosudur.) Ailemizle birlikte bölgeden kaçmaya çalışıyoruz, annemiz ve kardeşlerimiz yanımızda, koşuyoruz da koşuyoruz. Bizim için oyunun başladığı noktaya işte tam burası... Ve öncelikle RPG türünün ne kadar da değiştigtebine işte tam burada tanıklık ediyoruz.

Öncelikle üzerine basmak istediğim bir nokta var. DA2, RPG öğeleri barındıran bir aksiyon oyunu. Yani



Baldur's Gate II gibi detaylı ve sonu gelmez hesaplama-lı, "hangi büyü kaç vurmuş" diye bakacağınız bir oyun değil. Ağır RPG tutkunusunuz ki ben öyleyim, sizden şimdiden özür dilerim ama aynı zamanda da dilemem! Çünkü özellikle ilk oyunundaki kararsızlıktan sonra DA2 çok radikal ve doğru bir karar alarak, ne olduğunu belirsiz RPG sistemi ve kimin ne kadar vurdugu anlaşılır combat sisteminden kendisini kurtarmış ve çok daha hızlı bir oyun mekanığı yaratmış. Ben bir Warrior karakter açtım. Karakterimin normal saldıruları X tuşu aracılığıyla yapıldığı gibi, daha büyük vuruşları Kare tuşuyla yapıyor. Yani birazlık daha Dante's Inferno gibi düşünübilirsiniz. Ana hatlarıyla bir normal, bir de büyük vuruş var. Tamam küsmeyin! Gelin buraya! Aaa daha durun, yetenek kısmına girmedim bile...

Lafımı böldürdünüz!

DA gibi bir oyunun iki tuştan ibaret olacağını sanıysanız yanılıyorsunuz. Önce oyundaki RPG öğelerinin aslında halen ne kadar da çok olduğuna değinip şu RPG severlerin dikkatini bir daha çekerim. Söylemeye gerek bile yok ama hatırlatmakta fayda var; DA2'de level atlama sistemi mevcut. Yeterli yetenek puanını alan karakter "hop" diye atlayabiliyor level'ini. Peki, bu level bize ne sağlıyor? Yanıt basit: Üç adet attribute puanı ve bir adet de yetenek puanı. Attributes dediğimiz, karakterimizin ana özelliklerini, bir diğer değişle karakterimizi yaratan özelliklerini belirliyor. Her RPG oyunun vazgeçilmezi olan bu puanlar, DA2'de yine bol sayıda ve oyunu harika bir şekilde detaylandırmak için buradalar. İlk stat'ımız Strength, Warrior sınıfının saldırı ve vuruş gücünü arttturan değer, aynı zamanda da karakterlerimizin knock back olmalarını da engelliyor. Dexterity, Rouge karakterlerin saldırularını artttırıda gibi aynı zamanda critical hit yapmamız için de gereken değeri taşıyor. Magic, isminden de anlaşılabileceği üzere Mage karakterlere bolca zarar puanı veriyor ama aynı zamanda da karakterlerimizin büyüğe karşı olan dirençlerini belirliyor. Cunning, DA serisine özel bir stat olarak karşımıza çıkıyor. Kendisi bütün sınıflara fazladan defans puanı sağladığı gibi, aynı zamanda da critical hit zararlarını da yükseltiyor. Yine bunların hiçbirisi lockpick ve

disarm trap özelliklerine verdiği artılar karar önemli değil. Geçiyorum Willpower'a; kendisi büyü kullanıcının vazgeçilmez özelliği olduğu gibi diğer sınıflarda büyük etkisi bulunuyor. Çünkü DA'de kullanılan mana sisteminin yanında bulunan stamina'nın da dolmasına olanak tanıyor ve bu sayede hem büyütülerin, hem de savaşçıların çok daha fazla yetenek kullanmalarına imkan tanıyor. Son olarak Constitution, bütün karakterlerin sağlığını yükseltiyor. Yani anlayacağınız, her karaktere aynı etkiye yapan tek özellik.

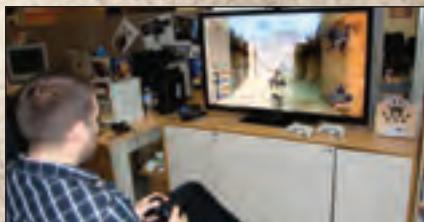
Bu genel bilgilerden sonra oyunun can damarı olan ve yukarıda bahsettiğim iki tuş durumundan çıkmamıza yarayan yeteneklerimize geçiyorum. DA2, kullandığı bu yeni yetenek sistemi sayesinde, yetenek ağaçlarını az ve öz tutmuş. Bu sayede karakterler birden fazla yetenek ağacından özellik alabiliyor ki bu derece combo yapmamıza imkan sağlayan az sayıda RPG oyunu olduğuna da değişim isterim.

İlk olarak Warrior sınıfıyla başlıyorum. Kendisinin altı tane farklı yetenek ağaçları bulunmaktadır. Hepsinden kısaca bahsedeceğim. Weapon and Shield kullanımı çok tercih edilecek yetenek ağaçlarından bir tanesi. Shield Defense, Shield Wall Resistance ve Perception gibi özellikleriyle karakterimizin tam bir tank olmasına imkan tanıyor. Özellikle Safeguard ile karşılık gelecek olan critical hit'lere bağışıklık kazanması inanılmaz bir özellik. Two Handed kismiysa Mighty Blow, Scythe,



Ejderhanın İki Yüzü

Ehem... Şimdi şey; o resimde gördüğünüz benim doğal halim. Fakat o kadar da doğal değil. Birazlık oynamaya yapmışım kendim bell ki. DA2 oynarken bir yerde ben de vuruyorum ama neye, neden vuruyorum, bilmiyorum! Her yer kan! Çocuklar ağlıyor! Atilar geliyor! Çekin çocukların! İşte DA2'yi ofiste oynarken bu haldeydim. Sevgili Ahmet efendi de her halimi kareye almış durumda. Nitekim diğer taftaktı Şefik gerçeğine de değişim isterim. Kendisi zaten on-board olarak sakin bir yaratım ve bu denli kan ve aksiyon bile onun kılını kipirdamasını pek mümkün kılmadı. Daha da kötüsü, kafa göz girdiği örümceklerden yediği dayak sonucunda, boynu büyük bir şekilde gamepad'i bana geri uzattı. Fakat yıkalmadı! Üçüncü oyuna kadar stamina'sını biriktirme kararı alan Şefik, halen örümcek mağlubiyetinin üzüntüsünü üzerinden atabilmiş değil.





Whirlwind, Sunder gibi özelliklerle karşılıyor bizi; tipik bir dps karakteri isteyenler için ideal seçim. Vanguard, açık ara en farklı yetenek ağacı bence. Tam Türkçe'si "disiplinli bir şekilde saldırma" olan yetenek ağacı, karakterimizin stamina'sını en uygun şekilde harcamasına olanak sağlıyor. Destroyer, Cleave ve Massacre yetenek isimlerinden bazıları... Defender ise Weapon and Sheild ile harmanlanacak inanılmaz bir ağaç. Her bir yeteneğeyle karakterimizin bir kat daha sobaya dönüşeceğini söylememi sanıyorum çok da gerek yok. Battlemaster ise benim favorilerimden ve Two Handed ile harika bir uyumu olan ağaç; Rally, Unite, Bolster, Deep Reserves ve Secon Wind gibi yetenekleri bünyesinde barındırıyor. Warmonger ise herhangi bir sınıfla combo olabilecek düzeyde. Özellikle taunt yeteneğinin burada olması fazlasıyla kritik bir durum ortaya koyuyor.

Yazımın genel olarak bir rehbere dönüşmemesi içinse Mage ve Rouge sınıflarının yeteneklerinden çok daha kısa bir şekilde bahsedeceğim. Mage; Elemental, Spirit, Arcane, Entroph, Creation gibi birbirinden tamamen farklı büyütü ağaçlarına ve büyülere sahip. Rouge ise Bianca, Sabotage, Specialist, Scoundrel, Subterfuge, Marksman gibi özelliklere sahip bir sınıf. Bir anda gizlenip rakibinin arkasında belirebilen bir karakter yaratabildiğimiz gibi, menzilli silahlar konusunda uzman bir karakter de yaratabiliyoruz.

O zaman bir şeyler üretelelim

Bütün bu karakter ve yetenek detaylarından sonra, artık kendimizi "birazık daha" oyunun detaylarına verebiliriz. Kafamızı çevirdiğimizde görüğümüz ilk oluşumsa crafting olacak. Birden çok craft olduğuna değişim istiyorum bu oyunda. Benim ilk gözüme çarpana zırh ve silahlara yapılan efsunlamalar oldu. Elime geçen ilk tarifse Rune of Protection'dı ve bir adet Iyrium karşılığında zırhima fazladan armor eklememe imkan tanıyordu. Pek tabii ki bütün bunlar bedava olmuyor ve olmayacak da! Bu çeşit efsunlamalar için gereken belli başlı materyaller mevcut. Bunlar Lyrium, Silverite, Orichalcum ve Dragon's Blood olarak sıralanmış durumda. Bir diğer craft sistemiye Posion and Bobs olarak karşımıza çıkıyor. Öncesi bulacağımız ya da öğreneceğimiz tarifler doğrultusunda yapabileceğimiz bu iksirler, oyunda bir hayli büyük bir önem arz ediyor. Patlayıcı iksirler bir çok yaratığa zarar verebildiği için bolca kullanacaklarınız arasında ama silahımıza süreceğiniz zehirler emin olun çok daha işinize yarayacak.

Oyuna döndüm

Bütün bu olayların arkasında unutulmaya yüz tutmuş diyalog sistemi beliriyor bir anda. Her RPG'cının şu satırları yazmamı beklediğine de adım gibi eminim. Evet, DA2 bolca aksiyon içeren bir oyun olmuş ama o güzelim diyalog sistemini hiçbir şekilde yok etmemiş. Oyun boyunca etkileşime girebileceğimiz birçok karakter mevcut. Görev aldığımız karakterler bir yana, etrafımızdaki bir çok NPC ile etkileşim halinde olabiliyoruz. Diyalog kısmına eklenen güzide bir yeniliktense bahsetmeden geçemeyeceğim. Belki benim için ters bir durum ve hatta yapılması bile yanlış ama oyunun ağır dil gereksinimleri yüzünden yapılmış olacak ki vereceğimiz cevapların yanında, ne tarzda bir dille konuşacağımızı işaret eden resimler beliriyor. Yani hangi cevabı ilmi ya da ters olduğunu anlamak artık çok ama çok kolay. Yani "RPG oynamaya İngilizce'm yetmiyor Ertuğrul Ağabey!" lafini kesinlikle kabul etmiyorum! Diyaloglar pek tabii





ki oyunun halen her şeyi, en azından bize dümdüz bir oyun yerine, şekillendirebildiğimiz bir oyun sunabiliyor. Bu şekillenmenin en güzel yaşadığı yerse kendi partimizin içerisindeki bağlantılar. Birçok BioWare oyunun olduğu gibi, DA2'de de parti üyelerimizin

yakından gördüğümüz karakterler fazlasıyla hayat kazanmışlardır. Zırh ve silahlar konusundaysa mükemmel işler başarıyor olmalarına rağmen bu durumu da bir adım ileriye taşımışlardır. Zaten görünce direkt olarak duvar kağıdı yapacağınız en az 10 tane zırh sayabilirim

ALIM - SATIM İŞLERİ BİR HAYLI KOLAY DA2'DE. ZATEN İÇERİYE ZORLA GİRDİĞİMİZ KIRKWALL İSİMLİ ŞEHİRDE HER TÜRLÜ SATICIYI BULMAK MÜMКÜN

bize karşı beslediği simpati ve nefret, bir bar, yani ibre yardımıyla gösteriliyor. Friend ve Rival olarak ikiye bölünmüş olan barın oyunun senaryosuna açık ara büyük bir etkisi bulunuyor. Neden mi? Çünkü yanımıza aldığımız birçok karakterin, yetenek ağaçlarının içerisinde barındırdıkları ve sadece Friend ve Rival durumlarında açılabilen yetenekleri var. Yeteneklerin fazlasıyla güçlü olmasının yanında, bir de oyunun senaryosu hakkında bize verecekleri gizli bilgiler belirliyor. Misal; Rouge karakterimizin bir yanı diyor ki "Sana bu konu hakkında bilmедин bir çok şeyi anlatacağım." ama aynı zamanda diğer tarafı "Sana anlatacağım çok şey var ama bunlardan hiç mutlu olmayacaksın." diyor. Şimdi bir RPG'ci olarak arada kaldım; acaba hangisi gerçek hikaye? Ya da gerçek hikaye aslında yalan mı? Duymamam gereken şey aslında doğru mu yoksa böyle bir durumda karakter bana yalan mı söyleyecek? İşte sevgili okur, BioWare yine yapacağını yapmış ve ufak bir hareketle dağı taşı yerinden oynatmış.

Alım - satım işleri bir hayli kolay DA2'de. Zaten içeriye zorla girdiğimiz Kirkwall isimli şehirde her türlü satıcıyı bulmak mümkün. Fiyatlarla öyle aman aman pahali değil. Yani dört - beş saatlik bir oyundan sonra paraya bir çok eşyaya sahip olabiliyoruz. Loot sistemi sayesinde hızlanan para akışı, oyunun genel yapısına da büyük etki etmiş. Yani klasik RPG'lerde köyden bir kere HP potion olmadan çıkışın etrafında gözyaşlarıyla dolaşmamız gereklidir. Farkındaysanız oyunun grafiklerinden hiç bahsetmedim ama hata ettim! DA2, tamamen farklı ve gelişmiş bir grafik yapısıyla karşımızda. Yüz modellemeleri konusunda canlarını dişlerine takmış ekip ve oyunun büyük bir bölümünde

size. Savaşlar esnasındaki fizik motoruya ziyadesiy-le kaliteli. Bazın tümseklerde sorun yaşanıyor ama genelde vuruş hissiyatı harika. Kılıç sallama animasyonları, büyük efektleri (Nasıl bir ateşir o arkadaşı) ve yenilenmiş kan animasyonları son derece kaliteli. Kan demişken, bu oyunda ciddi anlamda fazla kan var. Fakat aynı zamanda da o kadar güzel yapılmış ki insan içine çekiyor. Hele bir de savaştan sonra yapılan konuşmalarla, üzerimiz kanla kaplı verdigimiz cevaplar tam olarak Braveheart sahnesi yaşamamızı sağlıyor.

Bütün bu grafiğin ve animasyonun yanında, seslen- dirmeyi ve müzikleri de unutmamak lazım. Nere- deyse her karakterin kendisine ait bir sesi var ve RPG

-
- Alternatif**
- Baldur's Gate II (-)
 - Dragon Age: Origins (8,6)
 - The Witcher (8,2)
-





Fantastik Dörtlü



Alevde Izgara

DA2'de kullanılan ateş animasyonunu görünce beni çok daha iyi anlayacağımı eminim ki ama ben bir kez de buradan hatırlatmak istiyorum: Ateş animasyonları çok ama çok güzel! Patlayan ateş toplarının yaydığı efektlere karşısında öylece kaldım.



Kan

İlk oyunda da her yanınız kandi, evet ama kesinlikle ikinci oyunda olduğu gibi gerçekçi ve güzel değildi. Düşmanlarımıza salladığımız her kılıç darbesi, her yana kan fışkırmamasına sebep olduğu gibi, aynı zamanda da üzerimizi kirletiyordu. Yakın dövüşleri bir derece daha anlaşıldıran ve oyuncuya içine çeken bu efekti sakın kapatmayın!



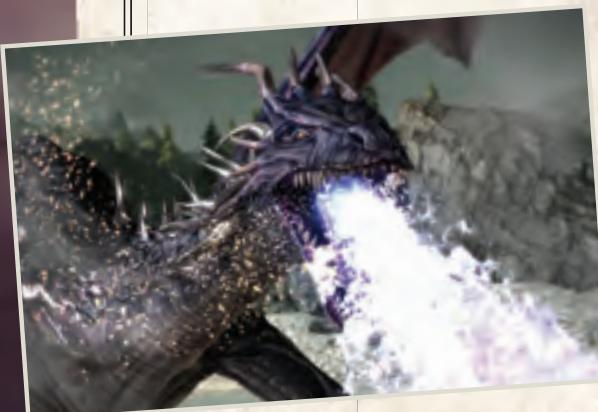
Birrr!

İlk oyunda da Cone of Cold gibi büyülerin yadsınamaz derecede fazla bir gücü vardı. DA2'de de bu gelenek sürdürmeye devam ediyor. En azından bir büyüğünüzün buz büyüğü hakkında uzmanlaşmasını israrla öneriyorum. Emin olun ki bu büyüler sayesinde çok daha rahat bir oyun oynayacaksınız.



Büyükler, kocamanlar!

Oyunda bolca irili ufaklı yaratık kesiyoruz; hatta bir noktadan sonra sonu gelmeyecek gibi geliyor bu yaratıkların. Fakat ne zaman ki bir Ogre'yle karşılaşırız, işte o anda bütün dengeler altüst oluyor. Bir hayli güçlü olan bu yaratıkların üzerimize koşarak yaptıkları saldırılardan hedefi olmamanız dileğiyle...



oyunculuğunun vazgeçilmezi olan seslendirmenin bu denli kaliteli olması beni çok mutlu etti. Özellikle karakterimin kendisi sesine sahip olması, DA2'ye bolca artı puan getiriyor. Oyun müzikleri ise tam da olması gereki gibii, epik bir tonda çalışıyor ve bizi sürekli bir maceranın ortasındaymış gibi hissettiyor.

Ekşiyen çağ

Öncelikle bu oyunda çok büyük hatalar olmadığını belirtmek istiyorum fakat eksileri hiç yok demek birazcık abartı olacaktır. Öncelikle ortaçağ temali oyuların yillardır içerisinden çıkmadığı temaların bir kez daha görmek beni birazcık sıktı açıkçası. Yani yine bir kötү var, aradan bizi çeldirmeye çalışan bir kadın var, arada ejderha var ki aksiyon olsun... Demek istediğim, hayal gücünün sonsuz olduğu fantastik dünyalarda

artık çok daha farklı şeyler yapılması gerekiyor. Basit bir örnek olarak, bilimkurguya karıştırılabilir ya da bir kahraman yerine sıradan bir insanı oynayabiliriz. Yetenekler çok kısıtlı kalmış. Yani özelliklerimiz halen aynı ama çok daha fazla ve farklı türde yetenekler olabilir. Açıkçası halihazırda yetenek ağaçlarıyla bu oyunu çok hızlı bir şekilde bitirmek mümkün; demek istediğim, o detaylar ortadan kalkmış durumda. RPG türüne yeni bir tarz kazandırdığı gerçek ama benim kişisel olarak, "Orijinal RPG'leri hiç mi beklemeyeceğim?" sorusu kafama yerlesdi. BioWare de tarz değiştirdiğine göre bana ne olacak? Yazık değil mi bana?

Elleri göremiyorum!

Sonuç olarak DA2, uzun zamandır oyun sektörünün beklediği köklü değişime imza atmış bir yapımla olarak karşımıza çıktı. Bilinen klasik RPG türü aksiyonla birleştirdi ve hem kendisini, hem de sıkışan yapıyı bir adım daha ileriye taşıdı. Ben yine dört gözle klasik RPG türüne yeni bir örnek beklemeye devam edeceğim bir köşede ama böyle bir yapımla karşılaşmak birazcık kendime getirdi beni; bakalım böyle köklü bir değişim MMO oyular için ne zaman olacak... ■ Ertuğrul Süngü

Dragon Age II

+ RPG türüne tat katan değişiklikler, bol diyalog, harika seslendirme ve müzikler
- "Ohannes" aksiyon, fazla kolay oynanabilirlik

9,0

Who's That Flying?!

Bir uçak! Hayır, bir roket, hayır o bir süper kahraman

Yeni nesil oyunların grafikleri bir yandan sorun yaşıyorken, bir yandan da senaryo ve kurgu üzerindeki beklentilerimiz her geçen gün artmaya devam ediyor. Firmalar her ne kadar uğraşalar da biz oyuncuları severleri özellikle son yıllarda bir türlü tam anımlıyla doyuramıyorlar. İşte bu gibi durumlarda hiç aklımda bile olmayan ufak yapımlar çıkageliyor karşımıza. Bu oyunlara bu ay harika bir örnek vereceğim sizlere... Lütfen bir

Who is that Flying (WitF) sanıyorum herhangi bir bilgisayarda çalışabilecek sistem özellikleri istiyor. Oyun temel olarak çok basit, özellikle atarici geçmiş olanlarımıza çok tanıdık bir platform oyunu. Karakterimiz süper güçlere sahip bir bünye ve ekranda sadece yukarı, aşağı, sağ ve sola gidebiliyor. Oyunu damgasını vuran yegane yeteneğiyse pek tabii ateş edebilmek. Üzerimize üzerimize gelen düşmanları olabildiğince yok etmek asıl amacımız. Düşman öldürdükçe artan üç bıçık ultra gücümüzse bize oyun boyu yardım ve yataklık sağlamak üzere tasarlanmıştır. Her seviyesinde daha da güçlenen bu özellik, herhangi bir şekilde bir düşman ünitesinin ekranдан çıkışmasına izin verirsek anında sıfırlıyor; bu da demek oluyor ki gelen geçen herkesi yok etmeyeceğini. "X" tuşu aracılığıyla aktive edilen bu güç, oyundaki dengeleri ciddi bozuyor. İlk başlarında karşımıza benzeri yaratıklar çırka da oyunun ilerleyen seviyelerinde bolca farklı yaratık türüyle karşılaşıyoruz. Hatta üç turda bir kere gelen boss savaşları da casaba. Her boss'un kendisine has bir zayıf noktası bulunmaktadır ve biz ateş ettikçe zayıflayan yeri yok.

Alternatif

Crusher (-)
Super Meat Boy (8,0)
Platypus (-)

etmemiz gerekiyor. Tipki bazi büyük yaratıklarda da olduğu gibi, bu boss savaşlarında karakterimizle yakın savaşa girmemiz gerekiyor. "Ctrl" tuşu yardımıyla düşmanınızın ensesine yapılan karakterimiz - sonuna kadar topladığı gücüyle - düşmanı yerle bir ediyor. Bölümün ne kadar uzun olduğunu ya da bölümün sonunda bir boss olup olmadığı; arabirimimizin hemen üstündeki çizgi yardımıyla kolayca öğrenilebilir.

Oyun genel hatlarıyla fazlasıyla hızlı, bu hiza alışmak ilk başlarda birazcık zor gelse de zaman içerisinde sanıyorum her yaştan insanın oynayabileceği bir hale geliyor. Bu hızda yetişmek içinse özel gücünüzü bolca kullanın derim. Her bölüm 50 üstü bir puanlamaya değerlendiriliyor. Burada kaçırıldığınız yaratık sayısı, puanınızda kırıltı olarak düşüş sebeplerinin başına çekiyor. Her bölüm sonunda aldığınız puana göre WifT'in içerisinde bulunan gizli bölüm ya da özelliklerin acabası varsunuz.

Kısaçısı bu kadar küçük bir oyuncun, bu derece eğlence vaat edebileceği sanırıyon kimseñin aklına gelmezdi yine! Bırakın büyük yapımları bir kenara; birazıcık da saf ve hızlı tüketilebilen eğlenceye bakın. WiFi küçük bütçeli, büyük oyuncular arasında kendisine güzel bir yer bulacağı benzıyor. Hele bir de PSP'ndiz seyahat esnasında bu oyun yanınızdaysa: oh yes!

■ Ertuğrul Süngü

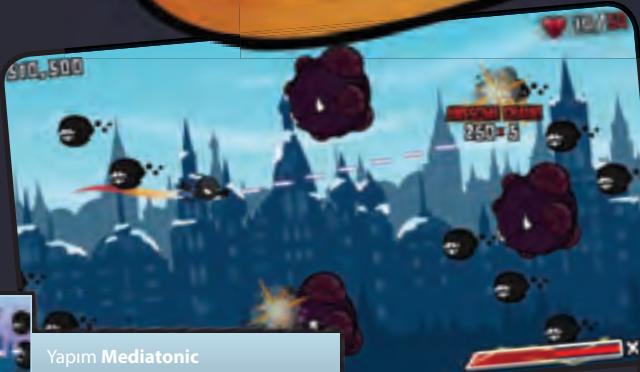
Who's That Flying?!

- + Saf eğlence, yemek aralarında, iş molalarında hızlı tüketilecek bir yapım
 - Malum hep ateş et, hep ateş et. E bir vere kadar

8,0



**Yapım Mediatonic
Dağıtım Kalypso
Tür Arcade
Platform PC, Xbox 360, PSP
Web [www.whostthatflying.com](http://www.whosthatflying.com)**





Dungeons

Zindanların ötesindeki korkunç şey

Şimdi; kimler Dungeon Keeper oynadı, el kaldırırsın bakayım? Peki, kimler komik goblin fikrini seviyor? Son sorum: Bir zindanınız olsun ister miydiniz? Cevaplarınız evet de olabilir, hayır da; malum siz bu sorulara aklınızdan cevap veriyorken ben yanınızda olmayacağım ama cevabınız her ne olursa olsun, bu oyunu kesinlikle deneyim etmeliisiniz. Belki birazcık abartıyorum gibi gelebilir kulağa ama uzun zamandır adını haykırdığım Majesty serisinden sonra bu tarzda bir oyna gerçekten ihtiyacımız vardı.

Kahramanlar

Öncelikle düşünmeye fayda var ki oyun genel hatlarıyla Dungeon Keeper serisine bir hayli benziyor. Bu ne mi demek oluyor? Yani kendimize sıfırdan bir zindan yapıyoruz. Özellikle duvarları kaza kaza ilerlediğimiz mağaralara kendi istediğimiz şekli veriyoruz. Dungeons'in kamera açısı aslında kuşbakışı ama oyuncunun henüz başında kazanlığımız bir yetenek sayesinde (Yuh artık, baya Dungeon Keeper 2'ye özgü bu ha.) birinci şahıs kamerasından da "WASD" tuşları yardımıyla karakterimizi kontrol edebiliyoruz. Evet, bir karakterimiz var. Kendisi "Calypso" adlı bir "succubus" tarafından aldatılmış ve şimdi zindan krallığını yeniden kontrol altına almak istiyor.

Bu macerada bize sürekli yardımcı olacak sağ kolumza sinsi bir goblin'den başkası değil. Bütün görevleri ve yapmamız gerekenleri bize bir bir anlatıyor. Hemen oyunun detaylarına giriyorum sevgili okurlar. İlk yapmamız gereken, goblin çığır mak. Bölümü göre değişen maksimum goblin rakamımız var. İlk başlarında iki olan goblin sayıımız bölüm geçitçe artıyor. Goblin'ler bizim her şeyimiz; duvarları kırıyor, bulduğu parayı önmüze getiriyor, cesetleri taşıyor, kicasası her türlü işimize koşuyor. Ceset deyince bir durdunuz, değil mi? Ama demetim size zindan yapıyoruz diye; iyi birisi mi olacaktı? Şimdi iyi dinleyin; çünkü oyunun harika mekanigine değineceğim!

Zindanımızı yaparken buraya "hero", yani kahramanlar çekmeye çalışıyoruz. Kahramanların geldiği bazı kapılarda

mevcut ve bu kapıları bir kez açtıktan sonra ortalama üç dakika araya yeni kahraman ya da kahramanlar zindanımıza giriş yapıyor. Pek tabii ki bizi ziyaret etmeler için bir sebebe ihtiyaçları var. Biz de kapıların yakınına sandık sandık altın koyarak onların burada bir maceraya atılmalarını sağlıyoruz; hatta "Gimmic" denen korkunç süslər sayesinde onların daha çok ilgisini çekebiliyor ve istediğimiz tarafa doğru mace rasını sürdürmesini sağlayabiliyoruz. Gimmic'ler aynı zamanda bize prestij puanı sağlıyor ve bu sayede daha güçlü oluyoruz. Neyse efendim, kahramanlarımızın enerji barlarının hemen altında tatmin olma miktarları bulunuyor, bu miktarın artması için çok fantastik bir zindanımız olması ve birazcık dolasmalarına izin vermemiz gerekiyor. Çünkü onları öldürdüğümüzde zindana atacağız ve Gimmic yapmak için gerekli olan ruh puanını onlardan toplayacağız. Bir kahramanın tatmin barı ne kadar doluya o kadar çok ruh puanı verdienenmiş düşününe demek istediğimi daha iyi anladığınızı umuyorum. Fark ettiyiseniz bu noktaya kadar oyundaki iki ana kaynaktan bahsetmiş oldum. Üçüncü ve son kaynakta altı... Ana fikirde kirdiğimiz duvar başına bir altın kazanıyoruz ama asıl kazanç, bizim altınlarımızı aldıktan sonra kaçmaya çalışan kahramanı öldürünce elimize geçiyor. Pek tabii ki parayı alan kahraman elimizden kaçtığı anda boş gözlerle etrafa bakıyoruz.

Son olarak

Karakterimizin başı başına özellikleri olması da oyunun değerini fazlasıyla artttır. Sadece kendisine ait World of Warcraft benzeri üç farklı ağaçta onlارca yeteneği bulunan karakterimiz, seviye atlayarak çok daha güçlü bir hale gelebiliyor. Yine de Dungeons, tek ama çok büyük bir soruna sahip, o da oyunun düzenli olarak kendisini tekrar ediyor olması. Yani bu tarzi seven insanlar için mükemmel bir oyun olabilir ama yeni oyuncuların ilk saatlerde canını sıkacaktır.

■ Ertuğrul Süngü

Yapım Realmforge
Dağıtım Kalypso Media
Tür Strateji
Platform PC

Web www.dungeons-game.com



Alternatif

- Dungeon Keeper 2 (-)
- Overlord (7,8)
- Trine (9,0)

Dungeons

- + Harika tasarlanmış oyun yapısı, eğlenceli ve komik karakterler
- Kendisini fazlasıyla tekrarlaması, insana Alt + F4 çekesi getirmesi

7,2



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

Warhammer

Oyunun ikinci bölümünde goblin'lerin geminden indikler bir yer var. Orada ilk önce evine sıçınmış bir adam çıkışlıklar atıyor. Lütfen adamın dükkanının ismine ve örsünün üzerinde duran çekice iyi bakın. Bakalım Warhammer ile ilgili bir şey yakalayabilecek misiniz? Ben çok guldüm.

Magicka

Permütasyon ile kombinasyonu anlamayanlara

RPG denince hemen aklımıza malum, kılıç - kalkan ve büyünün o fantastik birleşimi geliyor. Yine de her ne kadar büy çok ilginç bir oluşum olsa da insan ruhu gereği ilk bakişta hemen o demir zırhı düşünür üstünde, kılıcı kavrayışını, kalkanın ağırlığını. Büyüye tüm bu duyguların ardından bir anda ve çok büyük bir patlama olarak gelir insan duygularına. "Evet" der insan; "Keşa büy diye bir şey olsaymış." (Fal neyin kuntastik şeylerden bahsetmiyorum; ateş topu atmak, bulutları kontrol edebilmek gibi.) Bu noktaya gelindiğindeyse RPG oyuncuları devreye girer her yönyle. Kılıcından tutun, kalkanına kadar. Fakat büy tipki bu iki aparat gibi sadece yaşıldan ibarettir bu oyunlarda. Bir ismi vardır ve bir özelliği; Magicka ise bu genellemeyi yok etmek ve her şeyi biraz daha karıştırmak için aramızda katılan yeni bir dostumuz.

Bir tutam kurbağa ayağı, biraz yarası kanadı, biraz da sülfür...

Oyna girer girmez çok seveceksiniz Magicka'yı; çünkü bir anda karşınızda bulacağınız masal kitabı şeklindeki ana menü sizi çok farklı yerlere götürmeye hazırlıyor. Baştan söylemeliyim ki ne olur bu oyuna öyle çocuk oyunu muamelesi yapmayın. Fazlasıyla masası bir havaya sahip oyun ve bir o kadar da şirin grafiklere ama bu oyunu oynamak, daha doğrusu ilerlemek öyle herkesin rahat rahat yapabileceği bir iş değil.

Alternatif

- Diablo II (-)
- Torchlight (8,3)
- Two Worlds II (8,0)



Efendim, menüde üç farklı oyun türü olduğunu göreceksiniz. Bunlardan bir tanesi normal senaryo, diğeri arena maçı, sonucusuyla online oyun oynamak için. Ben sizi hemen senaryo moduna alıyoğ ve hikayeyi anlatmaya başlıyorum... Midgard diye bir diyar varmış. Bu diyar çok şirin, çok cici bir yermiç. Çünkü bu diyarları kollayan ve gözeten bir büyüğü varmış; adı da Grimnirmiş. Grimnir, büyüğe o kadar çok ilgilenmiş ki bir gün diğer büyütüleri etrafına toplayıp isterse sonsuz mutluluğu ve huzuru bu diyara, bir daha gitmemek üzere yerleştirebilecekleri bir büyüğü bulduğunu söylemiş. Pek tabii ki işine gelmeyen bazı sinsi büyütüler onu yarı yolda bırakmış, hem de onu da tatsak olarak bir köşeye atarak. Bundan sonra Midgar eskisi gibi sakın dejilmiş; başta goblin'ler olmak üzere "Khan" isimli savaş lordu birçok adamını tek bir bayrak altında toplamış ve bu şirin diyarın üzerine salmış...

Bizse çok usta bir büyütü olan Vlad tarafından eğitilmiş yeniyetme bir büyüğü olarak oyuna başlıyoruz. Olan olaylar ustamız tarafından bize anlatılmış ve ne yapmamız gerektiğini ziyadesiyle biliyoruz. Oyun ilk olarak bir tutorial bölümüyle başlıyor. İsteseniz de geçemediğiniz bu bölümler ziyadesiyle





kritik; çünkü Magicka'yı ortalama oyunlardan ayıran çok fantastik bir durum var: Büyü!

Bu oyun esnasında sonsuz denebilecek sayıda büüyü, fazlaıyla yüksek miktarlardaki kombinasyonlar eşliğinde yapabiliyoruz. Bir manamız yok ama karıştırılmayı bekleyen sekiz farklı elementimiz var. Gerçek hepsi element değil ama sonuçta hepsiyle birbirinden farklı kombolar yapabiliyoruz. Pek tabii ki bazı elementler birbiriley uyumu değil. Zaten bir elementi edindiğiniz zaman ne gibi etkileri, ne gibi artıları ya da eksileri var, hepsi karşınıza geliyor. Benden size söylemesi; ilk başta bunları bir kenara yazın. Kullanımıza sunulan elementleri bir sıralayalım o zaman, buyurun: Su, doğa, kalkan, buz, elektrik, arcane, taş ve ateş. Şimdi size birazcık sistemden ve çalışma mantığından bahsedeceğim. Öncelikle aynı anda beş adet büüyü üst üste yiğabiliyoruz. Misal; "D" tuşu yardımıyla kendime bir adet taş çağırabilirim, üst üste basarak beş adet taş çağırabiliyorum. Çağırduğum element sayısını büyünün uzunluğunu ya da bir nevi gücünü ortaya koyuyor. Fakat mouse'un sağ tuşuna basılı tuttuğumuz kadar da büyünün güçlendiği bir gercek. Bu arada sağ tuş düşmanına saldırıyla yarınken, orta tuş büyülerini kendimize yapmamıza yardımcı oluyor. Şimdi taş, tek başına kafa yiyor, ateşe tek başına etrafi yakıyor. Eğer bir ateş, bir taş kombosu yaparsam artık bir ateş topum var diyebilirim. Ya da elektrikle buzu birleştirerek hem herke-se zarar vermiş olurum, hem de elektrik gücü sayesinde düşman- dan düşmana sektiğim için aynı zamanda birçok düşmanı aynı anda dondurmüş olurum. Umarım mantığı anlamışınızdır. Bu kombolar oyunun yegane özelliği ve kullanılabildikleri taktirde inanılmaz etkililer. Bu arada hemen hatırlatıyorum; üzerimizde hiç element yokken ziyadesiyle hızlı koşabiliyoruz. Fakat element topladıkça karakterimiz yavaşlıyor. Kisacısı çok güçlü bir büyü yapacağım diye üzerimize element yüklenmemiz genelde ölümle sonuçlanıyor.

Eksilerine büyü yapan oyun

Magicka'yı gözünden düşüren ilk durum oyunun fazlaıyla yavaş olması. Yani çok fazla combo var ama karakterim o kadar yavaş ki sürekli "haste" büyüsü yapmaktan sıkılmıştı. Zaten ilk bölümlerdeki goblin düşmanlarından bahsetmemi忘roum bile. Nasıl kafalar yaşıyorlar acaba çok merak ediyorum! Böyle bir büyü yiyince etrafa dağılıyorlar, sonra bir daha geliyorlar, bir tanesi vuracak-



ken diğerini vurmaktan vazgeçiyor... Oyun bir RPG olarak tasarlanmış ama resmen adamların akına sadece bu büyü ve element karıştırma fikri gelmiş, o kadar. Oyun içerisinde, tam anlamıyla başka hiçbir şey yok. Ne başka bir sınıf, ne de giyecek giysi. Zaten envanter diye bir şey olmadığı için çok kızmamak lazım. (Noobs!) Bir diğer sorunum da oyun içerisinde mana olmaması. Yani yaşıdır Mevla'm su! Nasıl büyü yapıyorum var ya arkadaş, görmeniz lazım. Zaten başladım oyuna, bitti. Bazı yerleri zordu, kabul ediyorum ama parmaklar doğru yerde durduğu sürece ölemyen bir karakter var. Ha parmaklar yanlış yerdeyse zaten çırın oyundan, imkanı yok oynayamazsınız; çünkü bir kere köşeye sıkışınca sonuc kesin ölüm oluyor. Ayrıca boss'lar canlarının son gidimine doğru inanılmaz gaza gelişyor. Nasıl nefret etmişlerse artık bizden... Grafikler her ne kadar şirin ve doğa canlısı LED TV kıvamında olsa da kimse kusura bakmasın, herkes odun gibi duruyor oyunda. Animasyon kiti bir oyun Magicka, söyleyin o da kusura bakmasın...

Son

Efendim işte böyle; yine harika bir orta, çok sert bir vuruş ama aynı güzellikte de bir kurtarış var. Yani dediler ki "Üfff, söyle güzel olacak, bak ne biçim oyun olacak." diye ama işte nafile. Evet, bu oyunu kesin oynayın derim. Özellikle farklı bir oyun deneyimi yaşamak için ama inanın bana, bir kere bitirseniz bile bir daha oynamazsınız bu oyunu. Ha multiplayer'i cidden eğlenceli oluyor, orası ayrı...

■ Ertuğrul Süngü

Magicka

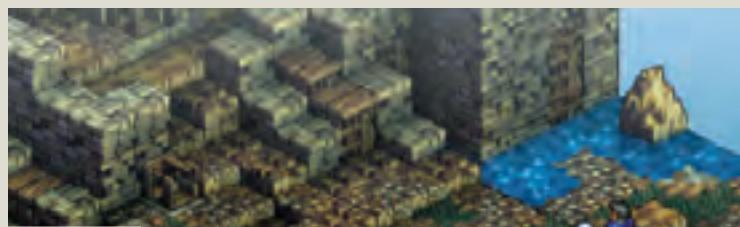
- + İnanılmaz büyü kombinasyonları, RPG'lere yeni bir bakış açısı
- Kendisini kurtaracak büyüyü yapamaması, genel olarak donuk oyun yapısı

7,5





Yapım **Square Enix**
Dağıtım **Square Enix**
Tür **RPG / Strateji**
Platform **PSP**
Web www.tacticsogregame.com



Tactics Ogre: Let Us Cling Together PSP

İhanet kapıda bekler...

Bu oyunun ismini daha önce hiçbir yerde görmemişseniz, sizi suçlayamam. Hem Uzak Doğu'dan son derece uzak bir noktadayız, hem de konsollarla tanışmamız biraz geç oldu. Oysa ki 1995 yılında, tüm Uzak Doğu, Tactics Ogre oynamaktaydı. Batı halkı bu oyunla biraz geç de olsa tanıtı fakat yine de herkesin oynamak istediği bir oyun olmadı, olamadı.

Bunun nedeni Tactics Ogre'un biraz "farklı" bir oyun olması. Final Fantasy Tactics veya Jeanne D'Arc oynayanlar, Tactics Ogre'un nasıl bir "şey" olduğunu da hemen anlayacaktır. Geri kalınlara karmaşık bir oyun sistemi için de boğulup gidebilirler; Tactics Ogre'nun bu konuda acıması yok.

Sıra tabanlı bir savaş aslında bu oyun. Karakterleriniz var, hepsi birbirinden farklı özelliklere sahip ve her savaş, karelere bölünmüş, çeşitli yüksekliklere sahip bir alanda oynanıyor. Genellikle amacınız, rakip tarafın adamlarını yok etmek

ve bunu yaparken de farklı görevlerdeki karakterlerinizin güçlerine başvuruyorsunuz. Nasıl, fena gelmiyor kulağa sanki...

Savaş hiç bitmez

Senaryoyu merak edenler için geliyor: Senaryo zaman zaman çok derin, zaman zamansa çok boş. Bir grup asının, bir başka grup asıyla birleşerek, pek hoşlarına gitmeyen yönetimdeki birilerine savaş açmasıyla başlıyor konu ve kılıçlar, mızraklar çekilmişken, bir koşu savaşa giriliyor. Tüm savaşlarda, savaş aralarında ve fırsat yakalanan her yerde, herkes sürekli konuşuyor. Siz de bu konuşmaları dinleyerek, zaman zaman bunlara katılarak, grubunuzaındaki insanların hikayelerine de yakınılıyorsunuz. Bunlar birer yan görev dönüştüğü anda da Tactics Ogre'un dünyası da bir anda genişliyor.

Hikayelerdeki diyalogların takibi dışında bu oyun tam anlamıyla savaştan oluşuyor. Savaşlar 10 dakika da sürüyor (Nadiren.), bir saat de. Başlangıçtaki savaşlarda pek numara yok ama karakterlerinizi adam gibi geliştirmeye, onlara silahlardan büyülere kadar birçok ekipman sağlayabildiğinizde, savaşların da rengi değişiyor.

Okçular, büyütürler, şifacılar, simyacılar, savaşçılar... Ekinizde bir ton karakter ekleyebilirsiniz. Ekinizde her sınıfın birilerinin olmasıyla girdiğiniz savaşlardan sağ çıkma durumunu kolaylaştırıyor. RPG oyularında olduğu gibi, bir tane tank ateş

gücüne üstüne çekiyor, şifacı onu destekliyor, okçu bir yandan büyüğünün kafasına ok fırlatıyor, büyüğü farklı farklı büyülerle düşmanını hırpalıyor. Formülü anladınız sanırım.

Her savaştan birçok eşya ve silah ile çıkışorsunuz. Bunları karakterlerinize dağıtmak veya satmak sizin elinizde. Dilerseniz, karakterlerinizi yeni silahlarla donatırken, sınıflarını bile değiştirebilirsiniz ama bunu yaptığınız takdirde, o karakter her seye sıfırdan başlamış muamelesi görüyor.

Klon savaşları

Eski bir oyun Tactics Ogre. PSP için yenilenmiş, bayağı geliştirilmiş. Ne var ki bir Jeanne D'Arc'in grafiklerine bakın, bir de buna... Çağlar gerisinde götürükyor adeta. Bu, stratejik derinliği bu derece iyi bir oyunda aslında söz konusu edilecek bir mevzu değil belki fakat kendi karakterlerinizle, karşı tarafinkiler birbirine karışınca ve hangi karakterin, hangi sınıfının olduğunu ayırt etmeye zorluklar yaşayınca, sorun edilebiliyor.

Herkesin seveceği bir oyun olmasa da bu tarza alışık olanların, hızla alması gereken bir oyun olmuş Square Enix imzalı bu stratejik deha. Siz de vaktinizi tonla savaşta, stratejik kararlar vererek geçirmek istiyorsanız, Tactics Ogre'u kaçırmayın. ■ Tuna Şentuna

Alternatif

Disgaea 2: Dark Hero Days (-)
Final Fantasy Tactics: WoL (-)
Jeanne D'Arc (9,0)



Tactics Ogre: Let Us Cling Together

- + Çok derin bir oyun. Savaşlar eğlenceli ve strateji dolu.
- Grafikler -yenilenmiş olsa da- çoğunu gerisinde. Oyunun derinliği yorabiliyor.

8,0

- Bölge değiştirmek için bu haritayı kullanıyorsunuz.



Pixel Force: Halo

Birkaç pikselden oluşan Master Chief

Bu adam daha önceden Mega Man'ı mı yaptı, DJ Hero'yu mu, yoksa Left 4 Dead'ı mı... Bunların hepsini yaptı ama 8-bit'lik versiyonlarını. Yani daha az grafik, daha az ses ama büyük eğlence.

Tamam, "büyük eğlence" diye abartmamak lazım; çünkü oyun, ne yalan söyleyeyim, pek de eğlenceli değil ve gerçek Halo'yu tercih ederim. Ne var ki ortadaki çabayı takdir etmemek elde değil. Eric adındaki arkadaşımız, tüm grafikleri kendisi oluşturmuş, kodlamayı kendisi yapmış ve Halo'nun basit, iki boyutlu ve

yandan görünüşlü bir versiyonunu ortaya çıkarmış. Yeşil zırhlı dostumuzu birçok bölümde, birkaç farklı silahla ilterletiyor ve düşmanlarımızı vuruyor da vuruyoruz. Vurduklarımıza ölüyor, oldukça de seviniyoruz.

Oyun bu kadar. Daha ötesi yok. Vur, ilerle; aynen eski olduğunu gibi. Denemesi bedava olduğu için de bu oyunu sizle paylaştım. ■ Tuna Şentuna

Tür Aksiyon
Yapım Eric Ruth Games
Web ericruthgames.com

7,0

Bennu

Bir zamanlar, bir kuş...

Mısır'a bereket getiren bir kuş, her 500 yılda bir ölü ve yeniden doğarmış. Sonra gitmiş bir topa dönüşmüştü, hem de zincir atıp salınabilen bir topa ve kontrolü de bize verilmiş...

Hikaye gerçekten güzel başlıyor ama sonra oyun kısmında bir topa dönüşünce, ne Misir'in gizemi kalyor, ne Set'in karizması. Gerçi anlıyoruz ki hikaye oyun, basit bir bulmaca oyunu olmasının diye oyuna eklenmiş. Oysa ki oynanış yeterince ilgi çekici...

Bu top dediğimiz cismi, birçok bölümde birtakım blokları yok etmek için



kullanıyoruz. Bu bölümlerde topun rengini değiştiren birtakım yerler var ve bu renklerin üstüne giderek, ilgili renkteki blokları yok edebilecek kıvama geliyoruz. Bloklar genelde birbirine bağlı oluyor ve bir tanesine dokunmak, tüm blok dizisini yok ediyor. Bu bloklara ulaşmak içinse ilginç bir yöntem kullanıyoruz; aynı Worms'daki ninja ipi gibi, burada da bir zincir atıyor ve onunla sallanarak topu istediği mi yöne ulaştırmaya çalışıyoruz.

■ Tuna Şentuna

Tür Bulmaca
Yapım Once a Bird
Web www.onceabird.com

8,8



Airwave

Bağımsız, hür radyo, Airwave!

Elodie ile tanışın. Bu hoş kızımız, bir radyo sunucusu ve aynı zamanda radyonun da sahibi. Ufak bir kulübeden yayın yapıyor bu radyo ve kendi tarzını da belirlemiş durumda: Underground. Yani nedir, popüler plak şirketlerinin anlaşmalarını reddetmeye ve bağımsız bir yayın sürdürmektedir.

İşler tabii ki kapitalist düzenin istediği gibi ilerleyecektir ve Elodie'nin bu zengin plak şirketleriyle başı derde girer. Elodie, radyosu Airwave: I Fought the Law and the Law One'ın bağımsız-

lığıni korumak için büyük bir maceraya atılır ve bu oyunun ilk bölümünü ortaya çıkar.

Çok basit komutlar kullanarak, sadece kullanılabilecek nesnelerin, konuşulabilecek insanların üstüne tıklayarak oynadığımız bir adventure oyunu ortaya çıkmış bu konuya birlikte. Müzikler şahane, grafiklerin tarzı var. Diyaloglar da bayağı komik ve iyi yazılmış fakt tabii ki bu kadar satır anlamak için sağlam bir İngilizce gereklidir. ■ Tuna Şentuna

Tür Adventure
Yapım Ben304
Web ben304.blogspot.com

8,6

Collapse It

Onlar da orada durmasaları canım!

Kaliteden çok eğlenceye önem verdigim şu sıralar karşıma çıkan Collapse It, tam bir beyin fırtınası. Fırtınanın sonunda da parçalanın bedenlerle karşı karşıya geliyoruz. Şöyle ki oyunda birçok bölüm bulunuyor ve bu bölümlerde, elimizdeki sayılı miktardaki bombaları yerleştirerek, bir takım konstrüksiyonları patlatıyoruz. Patlayan parçalar da bu yapıların altında duran insanların üzerine iniyor. Kanlar saçılıyor, insanlar parçalara ayrılıyor. Diyeceksiniz vahşi misin... Değilim,

oyun öyle fakat buradaki vahşet son derece basit bir grafikle göz önüne getiriliyor. Hatta hafifçe yana düşen bir insan bile saçma bir şekilde karları içinde kalyor; yani olayın gerçekte hiçbir ilgisi yok.

Oyunun ilerleyen bölümlerinde farklı bombalar ve daha zor bulmacalarla karşılaşıyoruz. Eğer bu bulmacaları az bomba kullanarak çözersek de madalyaları götürüyoruz. Özellikle iş yaparken arada birkaç bölüm halletemek, insanın keyfini yerine getiriyor. ■ Tuna Şentuna

Tür Bulmaca
Yapım Smirdis
Web www.armorgames.com/play/10500/collapse-it

8,2



ROCKDA PSİKIYATR

SEFİK AKKOC

"ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYORUM"



SPARE PARTS

Bzzzt...zzzbttt.... Devrelezzzt... Devrele-rimzzz... Kısa devzztreen. Dokzztor. Hah, tamam. Kısa devre yaptım ama düzeltti. Ben, ben Mar-T doktor, tanındın mı? Bu da arka...ka-dasıım Chip. Evet, o bir çip. Kısa devre yaptım ama bana yarı...dim etti, kurtardı beni. Şimdi de gidip uzay gemisini tamir ederiz. Sonra Chip de, Mar-T de gidecek. Mar-T gidince ben de kurtulacağım, kendi kişiliğime döneceğim. Artık iyileştim, gelmem bir daha.

THE TOMORROW WAR

Ne kadar sakin, sakin etraf. Hiç hareket yok ama ben biliyorum, olacak, bir şeyler olacak. Bu...burada olmayacak, yakınımızda da olmayacak. Bence, bence yarın, evet evet, yarın olacak bir şeyler. Korkma doktor, bize bir şey olmayacak. Savaş çıkacak, uzaylılar gelecek; yok yok, biz uzağa gi...gideceğiz ama... Savaş çıkacak doktor, yukarıda çıkacak hem de. Ben mi? Yok, ben bu kez karışmam. Ondan sonra her şey üstüme kalıyor.

WINTER SPORTS 2010: THE GREAT TOURNAMENT

Soğuk ne güzel, hem kaçması da kolay, korunması da kolay. Keske hep soğuk olsa, hep üşüsek, çok üzümeyin de kalın giyinsek. Burası da biraz soğuk gibi doktor, üstüme bir şeyler ver de üzümeyeyim. Sonra üzürüm, Üşü...şütürüm, iyi olmaz hem. Dışarısı da soğuk mu? Kar var mı? Eğer yağdıysa, biraz da tuttuysa çıkalım, spor yapalım. Sen de gelir misin doktor? Ben çok iyi ziplarım, hem de kayak takımımla. Hele bir de düşüşüm var ki...

KWAR

Şimdi garip garip, tuhaf tuhaf, anlamsız, tanımlaya...yamadığım şeyler geliyor bana, bana doğru. Ben onları vurmak, yok etmek istiyorum, şabalyorum ama olmuyor, besceremiyorum. So...sonra tekrar geliyorlar, doktor?! Onları vurmak, Parçalamak istiyorum ve eğer yapamazsam, vuramazsam, onlar beni vurursa... Bana bir şey olmaz ki amal! Benim özel güçlerin var, ben süper güclüğüm doktor!

ŞİKAYETLER

- Spare Parts
- The Tomorrow War
- Winter Sports 2010:
The Great Tournament
- Kwari

Not: PARANORMAL
Aktivite



Her ay harıl harıl birçok oyun oynuyor, test ediyoruz. Peki hiç mi kendimiz için oyun oynamıyoruz? Tabii ki oynuyoruz. Halihazırda bizimle temas kuran, bir araya gelen ve oyun oynayan okurlarımız var ama biz daha fazlasını istiyor, sizi oyun oynamaya çağırıyoruz. İşte benim, Fırat'ın ve Emre'nin online hesapları ve oynadığımız oyunlar...

www.level.com.tr

Fırat

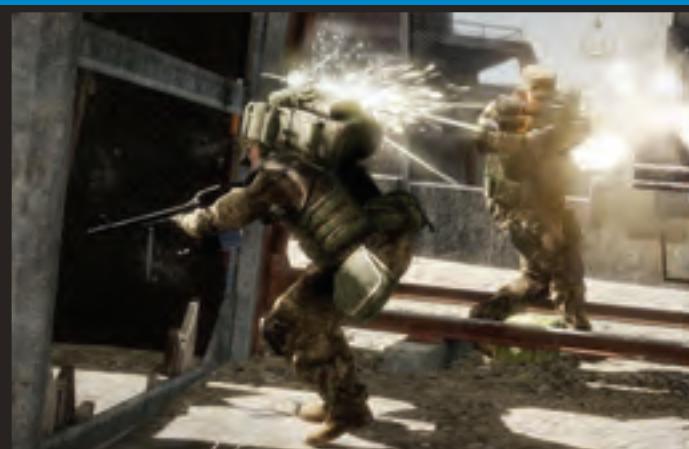
Xbox Live: Noi albinoi

Fırat, Xbox 360'ı aldığı ilk günden itibaren tüm dik-katını ve enerjisini Worms 2: Armageddon'a harcadı ve gözü hicbirimi görmez oldu. Gecesini gündüzüne kattı, Xbox 360'ın başında saatlerce, günlerce kalkmadı ve hem haftalık, hem de aylık listelerde birincilik koltuğuna kadar yükselserek ülkemizi yurtdışında başarıyla temsil etti. Sonrası ne mi oldu dersiniz? Rehavet, zafer sarhoşluğu, motivasyon kayibi ve düşüş...

Fırat'ın Xbox Live üzerinden online olarak oynadığı

diger oyunlar arasında Battlefield 1943, Battlefield: Bad Company 2 ve tabii ki FIFA 11 yer alıyor. An itibariyle LEVEL ekibi arasında en yüksek puana sahip olan Fırat, zaman zaman Xbox Live'da boy göstererek okurlarla maçlar yapıyor. İddialı FIFA 11 oyuncuları için söyle bir not düşelim. Fırat, bugüne kadar Xbox Live üzerinden okurlarla oynadığı hiçbir maçı kaybetmedi! Siz de Fırat'a meydan okumak ve Fırat'a FIFA takıtları vermek istiyorsanız vakit kaybetmeyin, topla girin!





Be here now



Şefik

Steam: RockoTR

Xbox Live: RockoTUR

Aslında uzun yıllar kendi başıma oyun oynamayı tercih etmiştim ve hiçbir zaman online ortamlara adım atmamıştım. Ne var ki oyun dünyasındaki suyun akışına herkes gibi, ben de karşı koymadım ve bir anda kendimi dünyaya karşı mücadele verirken buldum.

Oyunların multiplayer modlarını sömuren her oyuncu gibi, ben de Steam üzerinden birçok oyun alıyor ve oynuyorum. İşi rekabete gelinceyse Battlefield ve Call of Duty serileri ön plana çıkarıyor. Piyasaya sürüldüğü günden itibaren Call of Duty: Modern Warfare 2'nin başına hapis olmuşum ama ne zaman ki Battlefield: Bad Company 2 çıktı, o an rotamı tamamen değiştirdim. Aylarca süren savaşlar, okurlarla yaptığımız etkinlikler, Emre & Nurettin ikilisiyle omuz omuza katıldığımız savaşlar... Heyecanımızı azaltmaya başladığındaysa devreye Vietnam eklentisi girdi ve yine oyunun başına kilitlendik. Şu sıralarda Call of Duty: Black Ops ile vakit geçiriyor, Emre'yle bol bol birbirimizi vuruyoruz.

İşin Xbox Live tarafındaysa Fırat kadar olmasa da FIFA 11 maçları, zaman zaman okurlarla NBA 2K11 maçları, kendi yarattığım oyuncunun değerini artırmak için karma NBA 2K11 maçları yapıyorum. Xbox Live üzerinden ara ara oynadığım diğer oyunlarla Blur, DJ Hero, Guitar Hero: World Tour ve Guitar Hero 5.



Behold now, the terrible vengeance of the forsaken!

Emre

Steam: Quattro

Xbox Live: quatroo

Emre'nin Steam macerası, benimkiyle paralellik gösteriyor. Call of Duty: Modern Warfare 2'nin başında geçirdiğimiz saatleri, geceleri unutmak ne mümkün. Bir yanda Emre, bir yanda ben, bir yanda Nurettin, ortalığın altın üstüne getiriyorduk. (Ne yalan söyleyim, bu üçlünün zayıf halkası bendlim...) Sonrasında oyunda artan ve bir türlü engellenmeyecek hile problemi, oyundan uzaklaşmamıza neden oldu. Neyski tam da bu dönemlerde Battlefield: Bad Company 2 imdadımıza yetti. Süper bir üçlü oluşturup her gece bir araya geliyor, okurların da katılımıyla eğlenceli maçlar yapıyorduk. Emre'nin sonraki ilerleyişiyse Vietnam eklentisi ve şu sıralar Call of Duty: Black Ops ile devam ediyor.

Zaman zaman Xbox Live'da boy gösteren Emre, FIFA 11 maçlarının yanı sıra Red Dead Redemption ve Splosion Man için de ter dökiyor ama asıl enerjisini League of Legends'a, StarCraft: Wings of Liberty'ye ve World of Warcraft'a harcıyor. Gerçi Cataclysm genişleme paketinden istediğini alamayan ve kısa sürede sıkılan Emre'ye Azeroth'ta denk gelebilir misiniz, bilmiyorum.



Blizzard Entertainment 20 yaşında...

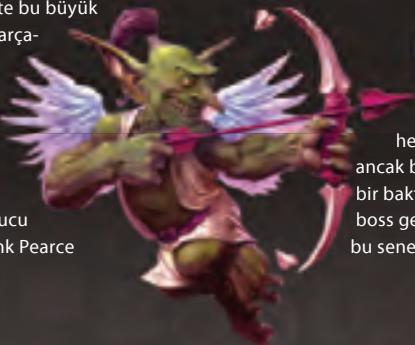
Hep aynı hikayeler, üç genç UCLA'dan mezun olunca kafa kafaya vermişler, bir oyun firması kurulmuş, cool oyunlar yapalım, yaparken de eğlenelim demişler. 1991'den bu yana 20 yıl geçmiş, şimdilerine bak. Ben demiysem 90'ların başında, bu oyun sektörüne girmek lazım diye ama dinletemedim okuldakilere. Blizzard bu 20 senede Warcraft, Diablo, Starcraft ve WoW gibi büyük evrenlerle hayatımıza ortak oldu, yüzlerce belki de binlerce Dolar'ı, Euro'yu kendi isteğimizle bize harcattı ve en önemlisi onlarsız yapamaya-cağımız noktalara gelmemizi sağladı. Blizzard'in 20. yıl kutlamaları şerefine lansmanını yaptığı özel mikro-site bu büyük planın tüm parçalarını aşma aşama bize sunuyor olacak. Şu an içinden Mike Morhaime (CEO, kurucu ortak) ve Frank Pearce

(EVP, ürün geliştirme, kurucu ortak) tarafından yapılan bir giriş konuşması var. Ara sıra ugrayıp yeni içerikleri eklendikçe takip etmenizi öneriyoruz.

Love is in The Air: WoW'da Aşk Başkadır

Bu sene sevgililer gününde neler yaptınız bilmiyorum ama siz tek gün ile uğraşırken WoW fanları bu sevgi dolu günleri bu sene de 7 – 22 Şubat tarihleri arasında, iki hafta boyunca yaşadı. Geçen seneden bu yana hiçbir şey değişmemiş gibi. Yine Shadowfang Keep'teyiz, yine Apothecary Hummel ile karşı karşıya geliyor. Parfümler, kolonyalar havada uçuşuyor. Her şey bir "Heart Shaped Box" ve onun içinden çıkacak "Big Love Rocket" epic mount içini. Ne yalan söyleyeyim bir evcil hayvan koleksiyoncusu olarak kutudan

hep bir "Toxic Wasteling" çıkışmasını istedim ancak bu sene yine ikisine de sahip olmadan bir baktım sevgililer günü bitmiş. Bu arada bu boss geçen sene level 85 amulet düşürüyordu, bu sene ise level 346! Yine ana bir questline, yine



günlük görevler, yine bir lovely merchant ve özel eşyalar. En azından bir hediye bekleyeniz yok, öyle değil mi?

Sunun şurasında dokuz ay kaldı, Blizzcon 2011 takvimi açıklandı

Geçtiğimiz sene biletleri satışa çıktığı anda dakikalar içerisinde tükenen Blizzcon bu sene 21-22 Ekim'de ve yine Anaheim, California'da gerçekleşecek. Ne açıklanacak, biletler kaç dolara satılacak, satış ne zaman başlayacak, bunları bilmiyoruz. Ancak bildiğimiz bir şey var, o da bunun şimdiden kadar yapılmış en erken Blizzcon duyurusu olduğu. Bu kez dedikodu mekanizması her zamankinden daha uzun süre çalışıyor olacak. Detayları her ay buradan sizlerle paylaşacağız.

WoW Facebook'ta bir milyon kaplan gücündedir derler

Evrendeki WoW oyuncuları masif bir topluluğa dönüşür de Facebook'taki profil boş durur mu? World of Warcraft Facebook sayfası bu ay bir milyon fan sayısını geçmiş bulunuyor. WoW dünyasıyla ilgili tüm yenilikleri günlük Facebook trafiğiniz



İçerisinde de takip etmenin adresi işte tam bu sayfa olacak. "Beğen" yapmadıysanız gidin beğenin.

Cryptzoic ile Assault on Icecrown Citadel raid deck geliyor

WoW Trading Card Game hayranlarının 1 Mart tarihini bir kenara not etmelerini istiyoruz. Lansman açıklanan bu deck ile ilgili detaylar resmi site üzerinden yayınlanmaya başladı. Raid Deck, Scourgewar Block içerisinde yer alacak. Bu arada küçük bir not bizi heyecanlandırmaya yetti. Her deck bir adet ilgili hero'ya ait legendary weapon içerecek. Ashbringer, Frostmourne, Staff of Antonidas ve Deathwhisper kartları için hazır olun. Upperdeck'ten lisans hakları devralan Cryptzoic bu iş fazlasıyla ileri götürmeye başladı.

Blizzard, altın satıcılarıyla PayPal üzerinden savaşa başladı

WoW'da hangi seviyede olursanız olun, mutlaka bir kez size fisildayıp altın satmaya çalışan bir "level 1" ile karşılaşmışsınızdır. Dünya çapında tahmin edebileceğinizden kat kat fazla büyülüklük bir sektör halini alan altın satışı sektörü Blizzard'in o kadar çok başına ağırtımaya başlıdı ki artık, sonunda araya PayPal'ı da

soktu. PayPal hesapları üzerinden bu ticareti yaptığı tespit edilen satıcılarla PayPal firması, işlemlerini sonlandırmaları için resmi uyarılar göndermeye başladı. Çember daralıyor.

Patch 4.06 yanında ama bir türlü rayına oturmadı. Şubat ayı içerisinde uzun zamandır beklenen ve ciddi büyülükte revizyonlar içeren 4.06 yaması yayınlandı. Yayınlandı yayınlanmasına da 8 Şubat canlıya geçişten sonra 9, 11, 14, 15 ve 16 Şubat'ta yamalandı. Ben bu yazımı teslim ediyorum ama bu hızla siz okuduğunuzda benim önemdeki "Patch Notes" tamamen geçerliliğini kaybetmiş bile olabilir. Bu sebepten ötürü burada patch'in detayına girmeyeceğim ancak benim en çok dikkatimi çeken noktasını da belirtmeden geçemeyeceğim. Oyunca yeni getirilen "Guild Advancement System" başlı başına bir olay, interface tamamen değişiyor, bazı kurular baştan yazılıyor, satır satır incelemeden geçemeyeceksiniz.

4.06 Patch notları çok ama çok uzun bir liste, tüm bir ayı sadece değişiklikleri anlamak, sonra da tecrübe etmekle geçireceksiniz. Sonra ne mi olacak? Yeni bir patch gelecek, sonra yeni bir patch gelecek, sonra...

WOW dolu bir ay geçirmeniz, keyfini çıkarmanız dileğiley... ■ **Ömür Topaç**



PCnet Mart sayısı

AutoCAD eğitimi, 17 kitaplık arşiv ve tam sürüm oyun hediyesi



2 DVD
hediyesi



Donanım

The Ultimative Gaming Machine!

Bu ay ofise öyle bir laptop gönderdiler ki görünce elimiz ayağımız titremeye başladı. Hem çok ihtişamlı, hem de büyük (!) bir ürün olan Asus markalı laptop, keskin hatlarıyla dünya dışında bir yererde üretilmiş izlenimi verdi bize. Tank gibi sağlam

gövdesiyle "Ben oyun canavarıyım!" diye bağırın ürün için bakın bakalım Recep Baltaş neler yazmış. Bir de Reclusa marka bir klavye gönderdiler. Sağında solunda ses ayarı dalgaları bulunan klavye ilginç tasarımla dikkat çekiyor.



100

Blade

Severiz biz böyle masaüstü oyun makinelerini.



101

Asus G73S

Kim demiş sadece konsolda yatarak oyun oynanabilir diye?



105

Teknik Servis

Bu ay gelen mailler rekor kırdı! Çağrı merkezi açaçağınız bu gidişle...



Puanlama Sistemi

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



Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler



Blade PC sadece performansıyla değil, tasarımla da tam teşekküllü bir oyun bilgisayarı.

Blade PC X460+X61055

Oyunları biçip atıyor



İkemizdeki yerli üreticilerin "sözüm ona" oyun bilgisayarlarına baktığımızda ortaya her zaman tek bir tablo çıkıyor: Hızlı bir işlemci ve geriye kalan bileşenlerin tamamının yavaş olduğu, oyun oynatmaktan aciz sistemler. Daha önce farklı yerli üreticilerin oyun amaçlı bilgisayarlarını enine boyuna incelemiş ve DirectX 11 desteğe dahi sunmadıklarına şahit oldum. Özellikle de ekran kartlarını bellek miktarına göre değerlendiren, yetersiz bilgiye sahip kullanıcıları kandırmak amacıyla bu bilgisayarlarda takılan 2 GB ekran kartları da yerli bilgisayarlarda sık sık başvurulan bir satış politikası. DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş'ı takip edenler artık ekran kartında önemli olanın soldan ikinci rakam olduğunu biliyor ve bildiriyor fakat henüz dergi yüzü görmemiş kullanıcılar da yok değil.

Fabrikada sadece marka etiketi basılan fason bilgisayaları bir kenara bırakıp test merkezimize bu ay konuk olan Blade-PC'ye göz atalım. Blade-PC, sadece oyun bilgisayarları tasarlayan ve bu konuda sektörün deneyimli kişileri tarafından kurulmuş bir firma. Ürünün ilk olarak teknik özelliklerine göz atıyoruz

TEKNİK ÖZELLİKLER

İşlemci:	AMD Phenom II X6 1055T
Ekran kartı:	Zotac GTX 460
RAM:	4x 2 GB DDR3 1600 MHz Kingston
Sabit disk:	1 TB WD Caviar
Güç kaynağı:	Aerocool 730W
Kasa:	Aerocool Strike-X

ve anakart olarak birçok yerli üreticinin aksine ekonomik bir model değil, asgari sınıf bileşenlere sahip MSI 870A-G54 kullanıldığını görüyoruz. İleriye dönük olan bu anakart sayesinde yeni çıkacak teknolojileri de ileride kolayca bilgisayarınıza takip upgrade yapabileceksiniz. Oyun bilgisayarının en önemli bileşeni olan ekran kartına baktığımızda ise nVidia'nın en başarılı ekran kartlarından bir olan Fermi mimarılı GeForce GTX 460'ı görüyoruz. Fakat kartın sunduğu performansa bakmadan önce sistemin diğer bileşenlerine göz atalım: Başarılı soğutmaya ve dokunmatik fan kontrolüne sahip Aerocool Strike-X kasa, %80 verimli Aerocool 730 Watt güç kaynağı, 4x2 GB Kingston HyperX DDR3 1600 MHz bellek modülleri, altı çekirdekli AMD Phenom II X6 1055T işlemci ve bu işlemciyi soğutacak özel Xigmatek Red Scorpion işlemci soğutucu ile Blade-PC bileşenler konusunda bizden tam not alıyor. Yine tüm bu bileşenlere ek olarak kasada kullanılan fanların da Scythe tarafından üretildiğini belirtmemizde fayda var. Yüksek mühendislik ürünü bu fanlar başarılı performanslarına rağmen sessiz çalışmalarıyla beğenimizi kazanıyor. Tüm bu kaliteli bileşenlerin oyun performansını test etmeye GTA IV ile başlıyoruz. 1920 x 1080 çözünürlükte yaptığımız testin sonucunda 62 FPS değerini elde ediyoruz ki bu da mükemmel akıcı bir oyun keyfi anlamına geliyor. Yine Full HD çözünürlükte DiRT 2 82 FPS, Aliens vs. Predator 35 FPS ve S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat 100 FPS değerlerini sunuyor. Battlefield: Bad Company 2'yi devasa monitöründede 4xAA

açık konumda 50 FPS ile oynatabilen bu canavar, yine DirectX 11 destekli FPS katili Metro 2033'ü de 27 FPS ile oynatarak akıcı bir oyun keyfi sunuyor. Blade-PC ile sistem gereklilikleri açıklanan Crysis 2'yi dahi tereyağından kil çeker gibi oynayabileceksiniz. Sonuç olarak tamamen oyuncular için düşünülmüş olan Blade-PC ile arkana bakmadan üç yıl boyunca bütün oyunları oynayabileceksiniz. ■ Recep Baltaş

Blade PC X460+X61055



+Mükemmel oyun performansı

+Şık tasarım

+Kaliteli bileşenler

+İleriye dönük

Fiyat: 1699 \$ + KDV

İthalat: Blade-PC

Web: www.blade-pc.com

Puan: 9/10



☒ Dış kaplamasını özellikle beğen-diğimiz Asus, performans konu-sunda eline su döktürmüyör.

Asus G73S

Oyuncular Cumhuriyeti'nden

Asus'un Republic of Gamers yani oyuncular serisine ait dizüstü bilgisayarı G73S, boyutu, ağırlığı ve en önemlisi de performansı dolayısıyla aslında masaüstü alternatifçi sınıfına giren bir ürün. İlk olarak tasarımıyla dikkat çeken ürün tamamen mat siyah bir kaplamaya sahip. NVIDIA'nın Fermi mimarili mobil ekran kartı GTX 460M ile gelen ürünlerde 1.5 GB GDDR5 grafik belleği bulunuyor. AMD tarafından Radeon HD 6870'e eşit olan bu kart, GF106 yongasına temellendirilmiştir. G73S'in oyun performansına bakmadan önce diğer özelliklerine de göz atmakta fayda var. 17.3 inchlik bir ekranı olan ürün NVIDIA 3D Vision teknolojisine de ev sahipliği yapıyor. Bu bağlamda ekranın 120 Hz olduğunu ve üstünde de dahili bir 3D derinlik kontrolcüsünün olduğunu da belirtelim. Algılayıcının yanında ise 2 megapikselli bir web kamerası yer alıyor. Blu-ray optik sürücü, 802.11b/g/n kablosuz ağ

desteği ve yine 1 Gbit Ethernet bağlantısı da G73S'in diğer özellikleri arasında. Tüm bu teknolojinin bedeli ise adaptör hariç dört kilogram. Adaptörün ağırlığı ise 900 gram, neredeyse bir netbook'a eşit. Tabii ki bu bilgisayarı sırtınızda taşıymayacığınız için bu ağırlıklar sorun teşkil etmiyor. Yine de eğer LAN partilerine giden biriyeseniz toplamda 5 kiloyu taşımak, koca kasanızı taşımaktan çok daha kolay olacaktır. Tüm bu özelliklerden sonra G73'ün oyun performansına göz atıyoruz. Call of Duty: Black Ops'u yüksek ayarlar ve Full HD çözünürlükte 50 FPS ile oynatabilen G73, çok yükseklarda açtığımız Battlefield - Bad Company 2'yi de 57 FPS ile akıcı bir biçimde oynatabiliyor. G73S ile FIFA 11 gibi sistem gereksinimleri düşük olan oyunlarısa 130 FPS ile oynama isten bile değil. Tabii bu denli güçlü bir bilgisayarı zorlamadan da geçmiyoruz. Mafia II'de ayarları en üst seviyeye çekiyoruz. Yine de oyun 35 FPS ile gayet akıcı. StarCraft II'de ise ultra ayarlarında 33 FPS sunan G73S, her yükün altından alının akiyla çıkıyor. Crysis gibi bir kodlama felaketini olan Metro 2033'ü çalıştırduğumda ise Asus hafif sendelemiyor değil. Yine de yüksek ayarlıda saniyede 30 kare ile oyun akıcı bir biçimde oynanabiliyor. Ultra ayarlıda çalıştığımız oyunlardan biri de Far Cry 2. O da 42 FPS ile gayet rahat oynanabiliyor. Son test ettigimiz oyun Quake 4 ise yine ultra ayarlıda 62 FPS ile sorunsuz çalışıyor.

■ Recep Baltaş

TEKNİK ÖZELLİKLER

Ekran:	17.3"Full HD 3D LED
İşlemci:	Intel Core i7 2630QM
RAM:	8 GB DDR3 1333 MHz
Ekran kartı:	NVIDIA GTX 460M 1.5GB GDDR5
Sabit disk:	2 x 500 GB 7200 RPM
Ağırlık:	4 Kg

Asus G73S



+Yüksek oyun performansı

+3D desteği

+Çift sabit disk

-Daha hafif olabilirdi

Fiyat: 2199 \$ + KDV

İthalat: Çizgi

Web: www.logosoft.com.tr

Puan: 8/10

Tt eSports Shock

Kulaklarınıza inanın

Özellikle de FPS oyuncuları kaliteli bir kulaklığını ne denli önemli olduğunu bilirler. Counter-Strike: Source gibi seslerin büyük önem taşıdığı oyunlarda rakibinizin konumunu sesin geldiği yöne göre kolayca belirleyebilir ve ondan hep bir adım önde olabilirsiniz. Thermaltake'in siber atletler için yarattığı yeni markası Tt eSports'un Shock kulaklığı da sunduğu çevresel ses ile tam da bu noktada yardımınıza koşuyor. Öte yandan bu oyundaki bir başka önemli nokta da takım

Fiyat: 59 \$ + KDV

İthalat: Vektron

Web: www.vektron.com.tr

oyunun olduğu için takımınız üyeleriyle sürekli iletişim haline olmak şart. Bu bağlamda da gürültü önleyici mikrofonu ile Shock, çevresel sesleri bloke ederek takiminizdakilerin sadece sizin sesinizi duymasını sağlıyor. Yine esnek bir yapıya sahip olan bu mikrofonu kullanmak istediğinizde yakınında rahatça ayarlayabilmeniz ve en iyi ses kalitesini yakalamanız da mümkün. Kulaklıkı kaplayan kadife yastık ise

Mömkün olan en iyi bas yoğunluğunu sağlıyor. Kullanım rahatlığına da önem veren Thermaltake, kulaklığını saatlerce kafanızda dardurduğunda rahatsızlık vermemesi için kafa bandını da eksik etmiyor. Son olarak ürünün ses kalitesinin mükemmel olduğunu belirtelim.

■ Recep Baltaş



Corsair XMS3 6 GB DDR3 1600

DDR3 Vakti

Sandy Bridge'in de kapiya dayanmasıyla birlikte artık DDR2 devrinin kapandığını ve DDR3'e geçişin hız kazandığını görüyoruz. Öte yandan hızı artırmadan da önem kazandığı günümüzde normal çalışma hızından daha yüksek hızlarda çalışabilecek bellekler tercih etmek, geleceğe yatırım olarak düşünülebilir. 1600 MHz çalışma frekansına ve CL9 gecikme süresine sahip olan Corsair XMS3 bellekler de 1333 MHz frekansında çalıştığında gecikme süreleri CL7'ye çekilecek özellikle oyunlarda daha yüksek performans elde etmenizi sağlayan bir kit. Eğer işlemcınızı overclock ediyorsanız da sorun değil. Ekstra voltaj ile rahatça 1866 MHz'e çekerileceğiniz XMS3 kitler, gayet esnek bir kullanım sunuyor. Intel'in Extreme Memory Profiles (XMP 1.2) desteğiyle gelen kitler, özellikle de X58 yonga setli anakartlar için biçilmiş kaftan. Öte yandan Triple Channel yani "Üç Kanal" olan bellekler, çift kanal mimariye sahip yeni Sandy Bridge mimarisile uyumlu değil. Corsair'ın kalitesine de değinecek olursak bu belleklerde en üst seviye bellek yongalarının kullanıldığını ve belleklerin satışa sunulmadan önce sıkı testlerden geçtiğini de belirtelim. ■ Recep Baltaş

Fiyat: 125 \$ + KDV

İthalat: Dijital Trend

Web: www.dijitaltrend.com

Microsoft Reclusa

Oyuna kapanın

Microsoft ve Razer'in ortaklaşa geliştirdiği oyuncu klavyesi Reclusa, ilk bakışta tasarımlıyla dikkat çekiyor. Mavi LED arka aydınlatmaya sahip olan klavye, özenli Doom veya F.E.A.R. gibi korku dolu oyunları az ışıklı veya hiç ışık olmayan bir ortamda oynamak isteyen oyuncuların beğenisini kazanacaktır. Söz konusu oyun olduğunda saniyelerin hatta saliselerin dahi önemini bilen Razer, Hyperresponse teknolojisi ile tuşlara bastığınızda mümkün olan en düşük gecikme süresini elde etmenizi sağlıyor. Yoğun klavye kullanılan StarCraft gibi oyunlarda bu farkı daha iyi anlamak mümkün oluyor. Tuşlar konusunda da farklılığı giden firmaların, klavyeye iki adet 360 derece dönebilen tuş yerleştirdiklerini görüyoruz. Tuşlardan biri ses kontrolü sağlarken diğeri de yakınlaştırma ve benzeri işlemler için kullanılabilir. Yine her iki tarafta bulunan Bumper tuşlarına farklı işlevler atayarak masasıüstü kullanıldığında kolayca istediğiniz işlemci gerçekleştirebiliyorsunuz. Oyunlarda kullanılmak üzere ise klavyede altı adet programlanabilir tuş daha yer alıyor. Son olarak klavyeye farklı oyunlara ait birden fazla profil oluşturabileceğinizi de belirtelim. ■ Recep Baltaş

Fiyat: Belli Değil

İthalat: Logosoft

Web: www.logosoft.com.tr





LEVEL ONLINE

HABER

DOSYA

İLK BAKIŞ

İNCELEME

REHBER

VİDEO

FORUM

ve fazlası...

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor



Yeni MacBook Pro'larda melez depolama

En son teknolojileri kullanıcılarıyla buluşturmada bazen çok hızlı, (Bkz. Çoklu dokunmatik) bazense inanılmaz yavaş olan Apple (Bkz. USB 3.0), yeni MacBook Pro'larda işletim sistemini 8 veya 16 GB'lık SSD disklerde depolayacağını duyurdu. SSD'lerin yüksek hızları sayesinde sistem açılışını ve çalışmasını büyük oranda hızlandıracak olan Apple, depolama için kullanıcılarla yine standart sabit disk veya ikinci bir SSD kullanma konusunda seçim hakkı verecek. Halihazırda cep yakan Apple ürünlerini SSD ile buluştuğunda fiyatların hangi seviyeye fırlayacağıniysa Steve Jobs bile bilmiyor. Son olarak daha büyük bir touchpad ile gelecek olan yeni MacBook Pro'ların bu touchpad'ları de çoklu dokunmatiği destekleyecek. **Bilgi için:** www.apple.com

Kinect Windows'a Geliyor!

Alicinizin antenleriyle oynamayın, haber Microsoft'tan. Xbox 360 sahipleri Kinect ile yerinde duramazken Microsoft'un sancılar çeken PC oyunculuğunu kurtarmak için çalışmalar yapması şarttı. Apple'in da Mac OSX ile pazar payını artırması sonucu Microsoft, artık elindeki kozları oynamaktan kaçınmıyor. Bu bağlamda firmanın çok yakın zamanda geliştiriciler için Kinect for Windows Yazılım Geliştirme Kiti'ni (SDK) yayına taşıyacağının haberini aldık. Sadece oyunlar için değil, her türlü uygulamanın kullanımına açılacak olan Kinect'in algılayıcılarıyla 2054 yılında gerçekleşecek olan Minority Report'u 2012'de dünyadaki yaşam sona ermeden önce kullanabileceğiz.

Bilgi için: www.microsoft.com



Ekran kartlarıyla dünya rekoru

Bilgisayarların grafik performansını test etmeye kullanılan 3DMark Vantage yazılımında yeni bir dünya rekoru kırıldı. Elmor ve Kinc takımı adlı iki hız aşırıma ustasının sıvı nitrojen kullanarak yaptıkları deneme, 45819 3DMark Vantage puanıyla ekran kartı performansı konusunda yeni bir dünya rekoruya sonuçlandı. Hem işlemciyi, hem de ekran kartını sıvı nitrojen ile -150 dereceden de düşük bir seviyeye getiren İşveçli ikili, daha sonra ASUS EN580GTX DirectCu ekran kartını 1504 MHz çekirdek, 3008 MHz CUDA çekirdeği ve 1253 MHz bellek frekansına overclock ettiler. Core i7 990X işlemciyi de 6.14 GHz'e çeken ikili, bellekleri de 1750 MHz'e alıp testi ateşlediler. Tek başına 600 Watt güç çeken ekran kartı, sonunda inanılmaz bir performans ile 45819 puan elde etmelerini sağladı.

Bilgi için: www.xtremesystems.org



Teknik Servis

"Eskiye rağbet olsa bitpazarına nur yağardı." diye bir deyim vardır, çok severim. Windows 7 ilk çıktığında XP'den başka bir şey demeyenler şimdi DirectX 11 destekli oyunlarını Windows 7'de oynayıp aradaki farkı görünce XP'den kaça kaça uzaklaşıyorlar. Rakamlar ortada, Steam'den en çok tercih edilen işletim sistemi ezici bir üstünlükle Windows 7 64 Bit. Öte yandan güncel olmak, sadece işletim sisteminde değil, sürücülerde, programlarda, aygıtlarda her şeyde geçerlidir. Mavi ekranların en büyük nedenlerinden biri de eski yazılımlar ve çakışan eski sürücülerdir. Bu yüzden yazılım arşivi yapmayın, daima güncel kalın. DVD'ye değil, Sabit Disk'e kopyalayın.

S: Arkadaşlarımla 6 ay ya da daha uzun süredir her gün Skype üzerinden sesli olarak konuşuruz. Allah'ın her dakikası konferans açık olduğu için bunu daha önceden fark edemedim. Kulaklığımdan sesli konuşma olmadıkça ses gelmiyor. Yani Skype'da konferans açık olmadığı sürece kulaklıktan hiçbir ses çıkmıyor

Konferans açılıncı bütün sesler normale dönüyor sesler düzeliyor. *Emir Önder*

C: Windows 7 kullanıyorsan sağ alttaki ses simgesine sağ tıkla. Ardından Kayıtta Yürütmeye Aygıtları'ni seç. Burada hoparlör veya kulaklığa çift tıkladığında düzeyler sekmesinde kulaklı-

nın açık veya kapalı olma ayarını bulabilirisin. Bu ayar kapalı ise kulaklığının çalışmaması normal.

S: Derslere daha çok konsentre olabilmem için masaüstü bilgisayarımı babam ağabeyimin odasına götürdü, bana da bir dizüstü bilgisayar aldı. Benim ➤

► masaüstü bilgisayarımnda "AMD Phenom II X4 955, ATI Radeon HD 5750 ve 4 GB RAM var. Ben çoğu oyunları en üst düzey grafiklerle kasmadan oynayabiliyordum. Daha o bilgisaya yeni oyunları yükleyemedim. Sizce bu bilgisayar Call of Duty: Black Ops'u, Medal of Honor'u ve Battlefield: Bad Company 2'yi ve yeni çıkan ek paketi Vietnam'ı kasmadan çalıştırır mı? Bence çalıştırır ama ekran kartının zayıf olduğunu düşünüyorum, ama yine de sizlerin fikrini almak istedim. Bana alınan dizüstü bilgisayar ise Samsung R580-JS04TR modeli. "Intel Core i5-430M" işlemcisi, "nVidia GT330M" ekran kartı ve 4GB'lık RAM'ı var. Sizce bu bilgisayar hangi oyunları kasmadan çalıştırır? Call of Duty: Black Ops'u yükledim ve beklediğim gibi oyunu kasmadan ancak Low'da oynayabiliyorum. *Cihan Özkan*

C: Bahsettiğin oyunları bilgisayarın çalıştırabilir ama en üst ayarlarda değil tabii ki. Çözünürlük 1280 x 1024 olduğunda bütün bu oyunları en az orta ayarlarda oynayabilirsin. Sistemin tek zayıf parçası ekran kartı. Sana alınan dizüstü bilgisayar da gayet başarılı. Onun tek eksiği ise DirectX 11 desteğinin olmaması.

S: MSI G31M3-F serisi anakart ve HD4350 ekran kartı var ekran kartımı değiştirmeyi düşünüyorum ama anakartımın destekleyip desteklemeyeceği bileyimiyorum. HD5670 taktırsam destekler mi? Ya da bana 500 TL'yi geçmeyecek anakart ve ekran kartı kombinasyonları önerir misiniz. İşlemcim Core 2 Quad Q8200, 3 GB RAM. *Sniper*

C: Anakartın HD 5760'i destekler. Fakat güç kaynağın kötüye onu da değiştirmen gerekebilir. 500 TL'ye sana tavsiyem bu kombinasyon olabilir: MSI P43-C51 (170 TL), HD 5770 (240 TL), Xilence XP 500W (80 TL).

S: Bana bir HD 5670 ekran kartı önermişsin ama ben biraz internette araştırma yaptığında kart konusunda şimdiden kadar hiç olumlu konuşan birini görmedim ve emin olmadım. 200 -250 TL arası söyle en az son 3 yılda çıkacak çoğu oyunu kasmadan çalıştıracak bir ekran kartı önerirsen sevinirim. *Aral Ersoy*

C: Sevgili Aral, bana bütçeni söylemezsen ben de bütçenin düşük olduğunu düşünürüm, zira her okurumuzda HD 6990 alabilecek bütçe yok. Şimdi bana 200-250 TL'lik bir kart diyorsun. Tabii. Ama bu fiyatta hiçbir kart seni 3 yıl idare etmez. Ama bu fiyatta alınabilecek en iyi kart da şu anda GTS 450'dir. Kısacası ne kadar ekmek,

o kadar köfte.

S: Geçen çarşamba bilgisayarımın Power tuşuna bastım fakat güç kaynağım patladı ve anakart (DDR) zarar gördü. Babam bilgisayarıca götürdü. Bilgisayar eve geldiğinde DDR2 ve PCI-Ex (Diğer AGP idi ve FX5500 vardı, gelende ise 7200 GS vardı) bir anakarta sahipti. Ancak PC'yi bağladım ve güç düğmesine bastığında hiçbir şey olmadı. Ne fanlar çalıştı, ne de herhangi bir şekilde bilgisayar açılmaya tezzezü etti. Sonra babam geri götürdü bilgisayarı. Bilgisayar orda da çalışmamış. Bu akşam bilgisayar tekrar geldi. Bu sefer MSI AGP 8x bir anakart vardı. Bilgisayar tam almışmadından modelini tam veremeyeceğim ama üzerinde yonga seti modeli olarak düşündüğüm VIA VT8235 yazıyordu. Ayrıca benim FX5500 tekrar takılıydi.

Bilgisayacı bu sefer denemiş ve çalışmış bilgisayar. Ama eve gelince yine aynı şey oldu düzmeye bastım ve ne fanlar, ne BIOS, ne boot ekranı hiçbir şey yok. Sadece sessizlik var. Sonra güç kaynağında bir anahtar olduğunu fark ettim: 115V ve 230V. 230V'taki PC'yi 115V'a çekip denedim ve güç kaynağı yine patladı. Sonra biraz araştırmayı anladım ki çok büyük bir aptallık ettim. (Türkiye standartları olayı.) Bu bir yana yeni güç kaynağı ya da anakart tekrar takılabilir ancak şu PC'nin hiç açılmama olmasını çözümde değilim. Düğmeye basınca ses seda hiçbir şey yok yanı. Uzatma kablosunu iki kez değiştirdik, yeni aldıktan sonra etmedi. Bunun nedeni nedan bilgisayar çalışırken çalışmıyor? Eger hiç bir çözüm bulamazsam bilgisayarlardan duygularının olduğunu ve yerini yadrigadığını düşünmeye başlayacağım. *Enes Özdemir*

C: Sevgili Enes, şimdî öncelikle burada inanılmaz bir olaylar zinciri mevcut. İlk olarak senin bu sistemle oyun oynamaya çalışmadan başlayalım. Her zaman diyorum, artık Pentium 4 devri bitti. Oyunlar için bu sistemleri değiştirmeniz şart. Ayrıca mahalle arasındaki bu bilgi yoksunu satıcılarından alışveriş yapmayı bırakın lütfen. Sonra 1 GB 7200 GS ekran kartları içerisinde bu defa da "ekran kartım yandı" başlıklı e-postalar görüyorum. Üçüncü konumuz kasadaki kalitesiz ve patlayan güç kaynağı. Her zaman diyorum: Everest, Quake ve Frisby güç kaynaklarında oyuncular kesinlikle uzak durmalılar. Bu güç kaynaklarında otomatik şebeke voltajı tespit etme sistemi olmadığı için bir anahtar yer alır. Sen de o anahtarı 115 Volt yaparsan güç kaynağı bir güzel patlar.

Obilgisayarın açılmama nedeni milattan kalma bileşenler ve kalitesiz güç kaynaklarından başka bir şey değil. Kesin ağızını aç ve git doğru düzgün bir bilgisayar alarak bu sorunlara son ver. Bir Blade PC iyi gider bu durumda.

S: Benim ATI Radeon X1550 bir ekran kartım var 2 GB DDR2 belleğim Pentium 4 de işlemci var. Galiba kötü bir sistem ama ben bunu düzeltmek istiyorum. Bu bilgisayar adam edebilir miyim? Yoksa yine bir bilgisayar mı almalıyım? Parçaları değiştirek adam edebilirsem neleri değiştirmeliyim? Düzeltilmemezse hangi özelliklerde bir bilgisayar almalıyım. *Ali Suat Pişkin*

C: Ali Bey bu sistemi hiçbir şekilde yeni parçalarla oyun oynatabılır hale getiremeyez. Yeni bir sistem şart. Fakat yeni sistem tavsiyesi için bir bütçe belirtmeniz gerekiyor. www.blade-pc.com adresinden bütçenize uygun bir bilgisayar seçebilirsiniz.

S: Sistemim Intel Core2 Quad Q8200 2.33 GHz dört çekirdekli işlemci, Asus P5QL SE anakart, 2 GB DDR2-800 RAM, ATI Radeon HD 4650 1 GB ekran kartı, işletim sistemi Windows 7. Babam bakkal amcalarдан bilgisayarı toplamıştı haberim olmadan. Ama artık değiştirmem gereken parçalar olduğunu anladım çünkü bilgisayar COD 5 oynarken ve ayarlar en alttakine bile yavaşlıyor. Ekran kartı galiba en büyük sorun. Senin önereceğini ve fazla cep yakmayacak ekran kartı veya değişmesi gereken parçalar hangileri? Bir de güç kaynağını değiştirmek istiyorum, ek fan için çıkış yok kendi güç kaynağında. Hem kasa içi fan olarak hem de güç kaynağı için ne önerirsın? *Ali Güven*

C: Sevgili Ali öncelikle Asus'un kırılmış SE serisi vasat anakartından bir kurtulalı ve asgari bileşenlere sahip, USB 3.0 destekli bir anakart alalım: MSI P43-C51. Sonrasında ekran kartını değiştirelim ve bir HD 5750 seçelim. Sonrasında da 500 Watt'lık uygun fiyatlı Xilence güç kaynağı alabilirsin. Artık istediğiniz oyunu orta, hatta bazen üst ayarlarda oynayabilirsin.

S: Merhaba Recep abi. Ben tam bir Crysis hastasıyım ama sisteminimin merakla beklediğim Crysis 2'yi oynatacagini hiç sanmıyorum o yüzden sana bir sorayım dedim. Sistemim: Anakart Gigabyte GA-M61PME-S2P, işlemci AMD Athlon X2, 2 GB RAM, ATI Radeon HD4350. Ekran kartımı Recep Baltaş formülünü öğrenmeden önce aldığım için çok pişmanım hangi parçaları değiştirmem

En Saçma Donanım Soruları

S: Hemen gidip en yenisinde bir ekran kartı alıyorum. Peki, sence 2 GB mı yoksa 1 GB yeterli olur mu? Bu sorumada cevap verirsen çok mutlu olurum.

C: Ekran kartlarında önemli olan soldan ikinci rakamdır, GB'in önemi yoktur diyorum sen hala "Abi 1 GB mi 2 GB mı?" diyorsun. Git 2 GB'lık GT 220 al. 256 MB'lık 8800 GT ekran kartından daha iyi performans verirse sana masaüstü bilgisayarımı vereceğim.

S: Sizden ekran kartı tavsiyesi istemiştim siz HD 5750 önermiştiniz. Ben bir bakkala gittim bana GeForce 9500 GT taktı, sana en uygun bu dedi. Ama ben kandırıldığımı hissediyorum. Ben HD 5770 düşündüm sonra ama uyacak mı diye düşündüm gene bir şey alamadım. Siz bana yeniden markasıyla olsun modeliyle olsun bir ekran kartı söyleyebilir misiniz? 200 TL civarı ama öyle bir söyleyin ki kafamda soru işaretçi olmasın direk o modeli söyleyip

alayım.

C: Ben şimdî sana yine HD 5770 veya HD 5750 diyeceğim, bakkal bu defa bilgisayarına 9600 GT takip eve yollayacak. Geçen yaptığım tavsiyeye kulak asmaman, ikinci bir tavsiyeyi yaparken klavyenin tuşlarını eskittiğine inanmama neden oluyor. Güç kaynağın yeterliyse 200 TL'ye HD 5750 alabilirsin, ama bu defa kasaptan al, yaşızsız yerinden olsun.



Sistem Gereksinimleri



Bulletstorm

DirectX 9, 10 ve 11 desteğine sahip olan Bulletstorm, ne kadar kaliteli grafik isterseniz o kadar sistem kaynağını tüketecen bir oyun. İşletim sistemi olarak Vista SP2 veya Windows 7 tercih eden Bulletstorm, dört çekirdekli ve 2.0 GHz'lik işlemci öneriyor. En az 2 GB bellek ve 9 GB sabit disk alanı da şart. Tavsiye edilen ekran kartı ise GTX 260 veya HD 4870, modern sürümleriyle GTX 560 veya HD 6870.



Cities in Motion

Çift çekirdeklı bir işlemci ile oynamanız tavsiye edilen Cities in Motion 8800 GTS veya HD 3850 ekran kartına gereksinim duyuyor. Bu eski modellerin yerine tabii ki bir GTS 450 veya HD 5750 de satın alabilirsiniz. 2 GB sistem belleği ve yine 2 GB sabit disk alanı da oyunun diğer gereksinimleri arasında. Oyunun maalesef DirectX 10 veya 11 desteği mevcut değil.



Maggicka

XP, Vista veya 7'nin en son Service Pack yüklü sürümlerini tercih eden Magicka, işlemci konusunda gayet ilmlü: Pentium 4 ve AMD 3500+ ile dahi oynanabiliyor. 2 GB bellek, 8800 GT veya emekta X1900'ün yanında 2 GB da boş alan gereklî oyun için. Fırmanın gereklînlere eklediği bir başka ayrıntı ise "uç tuşlu fare". Malum, kaydırma tuşu olmayanlar haritayı yakınılaştıramıyor.



Test Drive Unlimited 2

XP SP2, Vista SP2 veya Windows 7 altında çalışan oyun AMD Athlon X2 veya Core 2 Duo serisinden bir işlemci istiyor. Bunun yanında 2 GB bellek, GTX 280 veya HD 4870 gibi canavar ekran kartları ve 14 GB sabit disk alanı da oyunu akıcı bir biçimde oynayabilmek için şart. Yazılım gereklînlî de olan Test Drive Unlimited 2, sisteme Microsoft .NET Framework 3.5 olsun diyor. Windows 7'de halihazırda Framework var olduğu için yüklemeye gerek yok.

Crysis 2'yi orta ayarlarda oynayabilirim? **Celal Işık**
C: Anakartın en son AM3 işlemcileri dahi destekliyor, ufak bir BIOS güncellemesi şart tabii ki. Öncelikle bellek miktarını 2 GB daha artır. 4 GB olsun. Ama modüller birebir aynı olmalı. Hatta mümkünse 2 GB'ı sat, 2x2 4 GB'lık kit al. Sonra da ekran kartını değiştir. Bütçeni bilmiyorum ama HD 5670 veya bütçen varsa HD 5770 hatta HD 6850 dahil alabilirsin. Tabi

güç kaynağın da en az 500 Watt olsun.

S: Benim Intel Core 2 Duo E4700 2.6 Ghz işlemcili, MSI MS-7507 anakartlı, 3Gb RAM sahibi, 350 Watt güç kaynaklı ve ATI HD 2400 Pro ekran kartlı bir bilgisayaram var. GTX 460 ve 500 Watt PSU almak istiyorum. Fakat sana göre bilgisayarama uyum ve yüksek performans sağlayabilecek ve bana 4-5 sene sıkıntılı çekmeden oyun oynatabilecek ekran

karti ve güç kaynağı ne olabilir? Bakıyem 500 TL. **Oğuzhan Karman**

C: Sevgili Oğuzhan 500 TL bütçe ile bu sistem için en doğru ekran kartı ve güç kaynağı birleşimi şu şekilde olacaktır: GTX 460 Cyclone ve Xilence XP600 600 Watt güç kaynağı. ■

"DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş,
mail'lerinizi bekler: donanim@level.com.tr

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

BLADE PC ile CRYYSIS için bugünden hazır olun
BLADE PC
www.blade-pc.com
EKO (Güne Sıvıyesi)
Radeon HD 5770 1 GB
Intel Core i3-550 AMD Phenom II X4 955 BE
Intel P55 USB3+SATA3 AMD 870 USB3+SATA3
8GB DDR3 1333 Mhz Kingston RAM
550W Aopen / Aerocool
1000 MB 7200 rpm SATA 2
Fiyat 1490 dolar + KDV

En profesyonel 2 YIL GARANTİLİ OYUN bilgisayarları
++ asıkeri sınıf anakart ++
++ en güçlü ekran kartları ++
+ Üstün soğutma sistemi +
War Lord (Crysis 2 Optimum Performans)
Radeon HD 6950 2 GB GTX 570 1280 MB
Intel Core i5-760
Intel P55 USB3+SATA3
8 GB DDR3 1600 Mhz Kingston RAM
730W Aerocool
1000 MB 7200 rpm SATA 2
Fiyat 1950 dolar + KDV



Jedi Master (Crysis 2 Maximum Performans)
Radeon HD 5970 2 GB GTX 580 1560 MB
Intel Core i7-2600K
Intel P67 USB3+SATA3
8 GB DDR3 1600 Mhz Kingston RAM
Thermaltake Frio yada Asetek/Corsair Su Soğutma
750W güç Kaynaklı TT Element G yada CM HAF 922
2000 MB 7200 rpm SATA 3
Fiyat 2940 dolar + KDV

standart parçalar
kablosuz klavye/mouse
Wireless network
Win7 Home Prm 64 bit
İlave 2x12cm kasa fanı

**HASAN
HASANA
KARS!**

**“KİM KAZANIRSA
KAZANSIN
HASAN KAYBEDER!”**

KAYBEDENLER KLÜBÜ

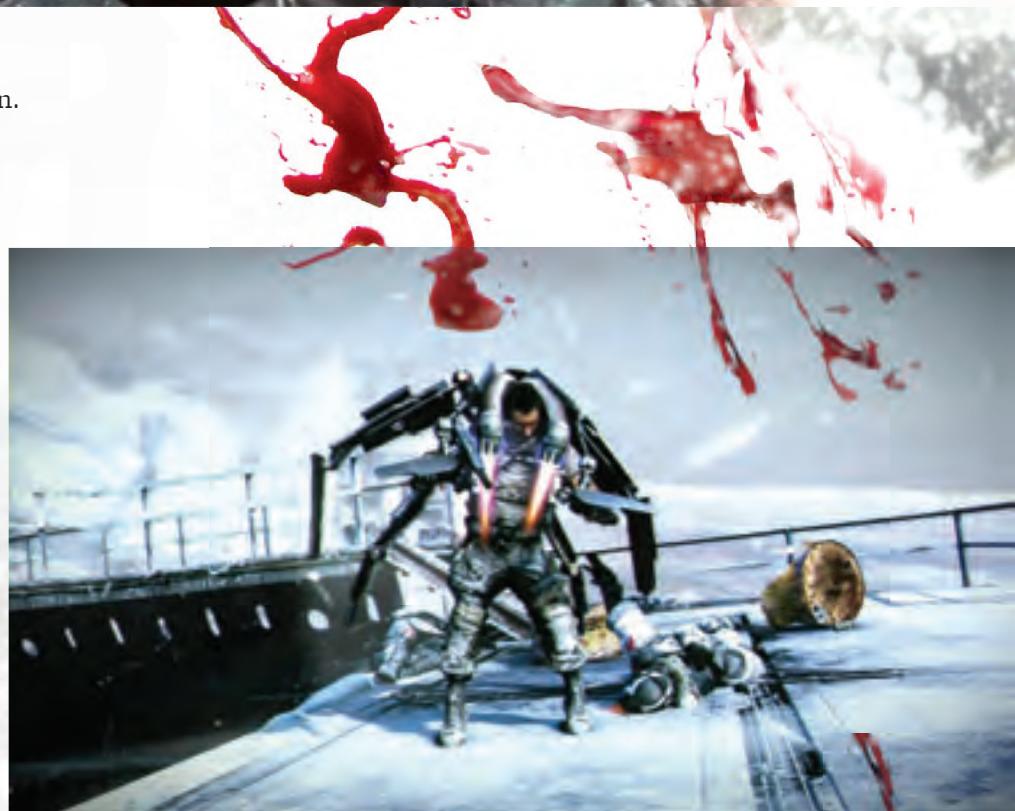
- Hasaaaaaaan!
- Hop, ne var dostum, nedir?
- Starcraft 2 DVD'mizi nereye koydun? Kutusu burada, kendisi yok.
- Aaa ilginç bir durum. En son sen oynamıyor muydu onu?
- Tamam ben oynuyordum da, DVD istemiyor ki oyun.
- Hasan'ım ben kaybetmiş olsam bile olay senin de gözünün önünde cereyan etmedi mi sonuçta? Hem çok uzağa gitmiş olamaz, buralarda bir yerdedir. Şuradaki kitapların arasına bakalım mesela.
- Kitapların arasında mı? Hmm... Aaa, bu kitabın içinde FIFA 2010 DVD'sinin işi ne? LEVEL Haziran sayısının arasında da bir şey var sanki. A-hah! Assassin's Creed 2 DVD'si!
- Eee aaa, evet.
- Neye evet, neyine evet adamım?!? Biktim senin şu dağınıklığından.
- Hey, ayıp oluyor ama, bir duyan filan olacak heheh. Ayrıca sanki evde her şeyi ben mi kaybediyorum?
- Sinir sinir...
- Aaa bak Assassin's Creed 2 kutusunda ne buldum?
- 2 GB'lık Flash belleğimiz. Aylardır onu arıyorum, bir dolu fotoğraf vardı içinde. Yuh yani Hasan'ım.
- Yahu sen de biraz dikkatli ol Hasan'ım. Bir Hasan'ın güller açan iki dalızı icabında. Gözlerini açacağınızda, hanım da böyle takip edeceğiniz ben onu orada unuturken.
- Suçlu ben mi oldum yanı?
- E tamam sen söyle peki, PC gamepad'imize ne oldu? Günlerdir yok ortalıkta.
- Hatırlamıyor musun?
- Hatırlıyor gibi mi duruyorum?
- E geçen hafta yan komşu gelip istedi, ben de kıramadım verdim. Sen bilinç altımızda müşil müşil müşildiyordun o sırada.
- Nasıl yani? Komşu isteye isteye gamepad mi istedii? Sen de verdin ha?!
- E bu zamanda o da bir ihtiyaç, komşu komşunun gamepad'ine muhtaç Hasan'ım. Sen vermez miydin ki?
- Hasan'ım, bir tek gamepad'imiz var ve biliyorsun ki gamepad'sız oyun oynamıyorum ben. Tamam, madem vermiş bulunduk, haber etseydin de isteseydiğim barı arada.
- E öyle de şakkadanak istenmez ki şimdii o.
- Bana unutkan diyene bak, tırsık porsuk! Yok yok, ümidiyi kestim ben o gamepad'den; yeni bir tane sipariş edelim hemen.
- Ben ismarlayayım barı hehüg. Yeri gelmişken söyleyeyim, şey var bir de.
- Ney var? Merak ve endişe içerisindeyim.
- Kızmak yok ama Hasan'ım.
- Yok canım, neden kızayım?
- Senin Nilay aradı dün, sen yine bilinç altımızda müşil müşil müşildarken.
- Aaa ne dedi, ne dedi?
- Dedi ki... Eee... Eyaf... Öhöm...
- Hasan'ım, sabırımı mı sınyorsun yavrum. Söylesene!
- Tamam tamam söylüyorum: "Evde yalnızım ve canım çok sıkılıyor. Gelsene." dedi.
- Gulp! Sen ne dedin peki?
- Ne diyeyim ki? "Yok ben böyle iyiyim. Komedî filmi filan izle, sıkıntıń geçer."
- dedim. Telefonu kapattı o vakıt.
- Hasaaaaaaan!





Killzone 3

Jetpack'lerinizi kuşanın, sıkı giyinin.
Soğuk diyalitlara gidiyoruz!

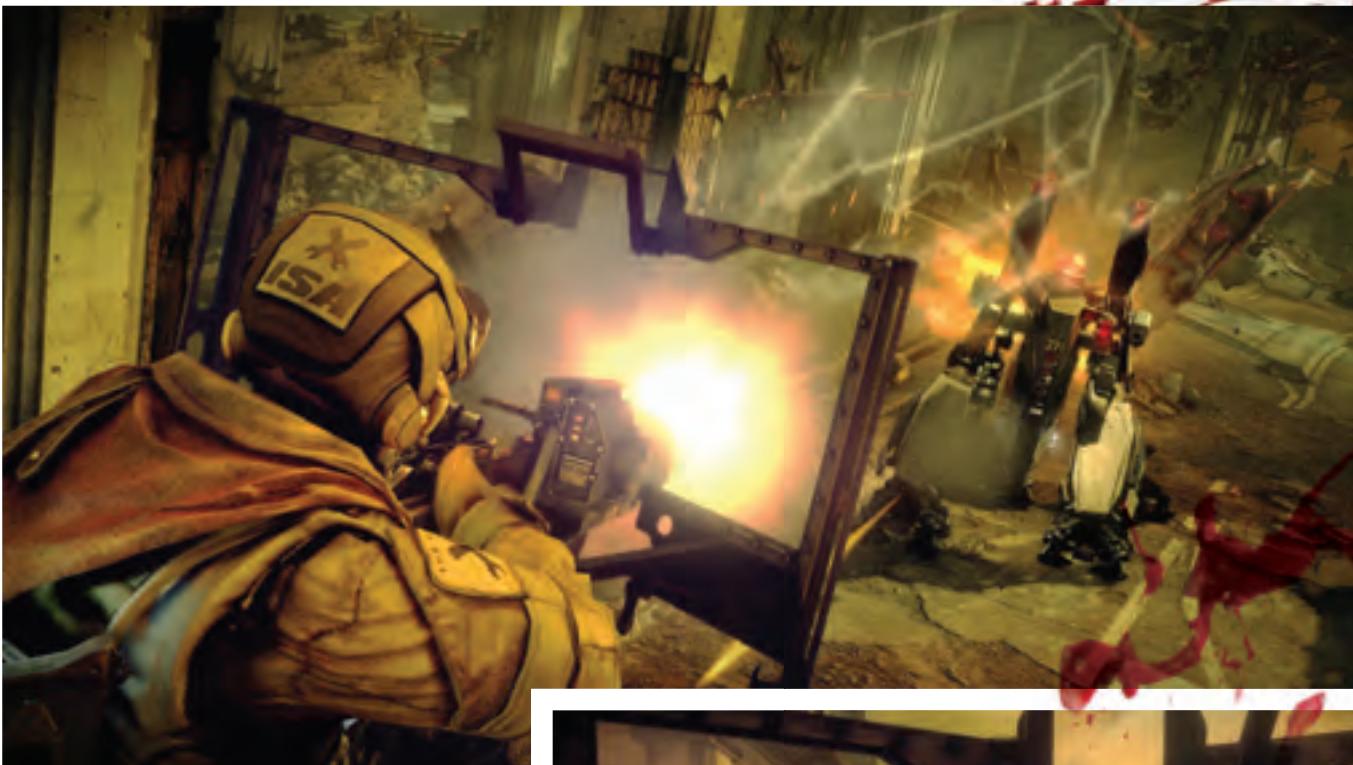


Hareket

Analog stick'i ileri itmekle hareket edebileceğimizden □ bahsetmeyeceğiz bu başlıkta; onun yerine, nerede, hangi hareketi yapmalyız, ona bakacağız.

Oyunun hemen başında, karakterinizin koşabildiğini, ziplinebildiğini, eçlip siper alabildiğini öğreniyoruz. Koşmak, ateş hattından kaçmak veya sürekli siper alıp bizi hasta eden bir düşmanın yanına hızla yaklaşıp L1 ile ağını kırmak için kullanacağımız bir hareket. Karakterimiz neyse ki uzunca bir süre L3 ile aktive edilen bu koşma işlemini yapabiliyor ve büyük açıklıkları bu şekilde geçebiliyoruz. Zipline tuşunu ne kadar az kullandığımı söylemeyeceğim; oyunda ziplinearak çıkan herhangi bir yer yok zaten. Siper almaksa inceleme yazısında da belirttiğim gibi hayat kurtarıyor. Karakterimizi korumaya aldıktan sonra analog stick'i ileri iterek silahını dışarı çıkarmasını sağlayabiliyoruz. Aynı şekilde stick'i sağa veya sola iterek, saklandığı yerden vücutunu biraz dışarı da çıkarabiliyor adamımız.

Hareket adına bundan ötesini, yaykenen yapmıyoruz. Ne zaman ki işin içine aletler karışıyor, o zaman bizim hareketlerimiz de değişiyor.



Silahlar

R3 tuşuna basarak, elimizde hangi silah olursa olsun, nişan alabiliyoruz. Bu elbette ki hedefi daha kolay vurmamızı sağlıyor ama bazen durumlar hızla ateş etmemizi ve nişan alma işini hatırlatıcı saymamızı gerektirebiliyor. (Tetikçi tüfeğine nişan almadan hiçbir şey yapamayacağınızı bilin.)

Silahlara göz atalım hemen. Size tek tek, hangisi ne işe yarıyor diye belirtmeyeceğim. Zaten silahları, genellikle modellerine göre de seçmeyorsunuz. "Şu Helghast'ın makinelisi, şu pompalısı" diyerek kullanmak söz konusu.

Yanınızda üç tane silah taşıyabiliyoruz. Bir tabanca, iki tane de ağır silah. Bu ağır silahlardan bir tanesi, roketatar, minigun gibi daha "ağır" bir silah. Oyunu ISA askerleriyle oynadığımız için her bölüme genellikle ISA'ın sahip olduğu makinelilerden biriyle başlıyoruz. M82 Assault Rifle bunlardan en meşhuru. Ortalama bir silah ve tavrı, kısa sürede yerdeki Helghast silahlarından biriyle değiştirmeniz. Silah değiştirmek için ya yerde bulduğunuz silahların üzerine gelip Kare tuşuna uzunca basıyor ya da aynı işlemi görevler sırasında karşınıza çıkan silah stantlarında yapıyorsunuz. Durum şu şekilde isleyemiyor, yanılmayın: Mesela M82 Assault Rifle ve bir de tabanca taşıyorsunuz. Yerde bir Sta-14 Rifle gördünüz ve bunu da alındınız. Bu silah, boş silah bölümüne gitmiyor, M82 ile yer değiştiriyor. Yani her tipteki silah, kendi yerine oturmakta; yanınızda üç tane roketatar taşıyamamaktasınız.

Makineli tüfekler, nereden bakarsanız bakın üç aşağı beş yukarı aynı sonucu veriyor ve genellikle de bunları kullanıyorsunuz. Tabancaya elimi sürdürüm desem yalan olur; ancak online oyunlarda işe yarıyor fakat asıl değişikliği ağır silahlar yaratıyor.

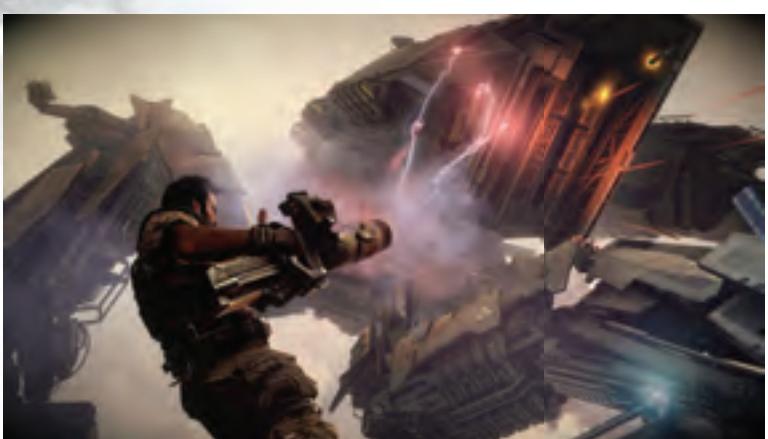
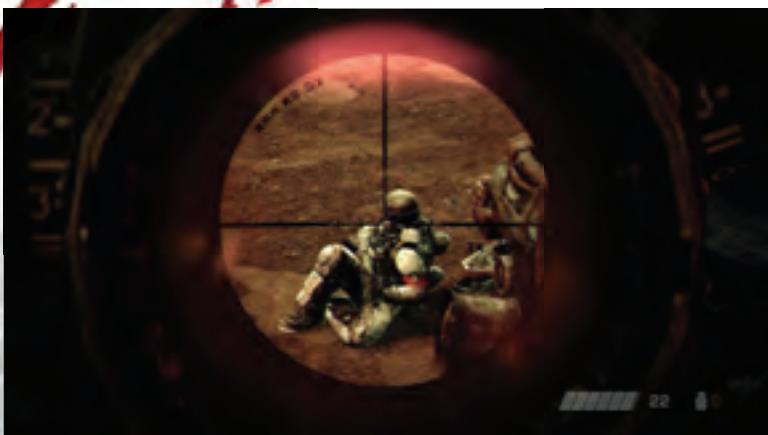
Bu bölüme VC9 Rocket Launcher, Sta-X3 W.A.S.P. Launcher, Sta-62 Minigun, Sta-3 Light Machine Gun, VC21 Bolt Gun veya Doom'un meşhur BFG40K'sını andıran plazma silahını yerleştirebiliyorsunuz.

Rokettatar, bildiğiniz roketatar görevini görüyor. Hedefi vurmak pek kolay olmuyor ne yazık ki. W.A.S.P. favori silahım oldu. Hem hedefe kilitleniyor, hem de kilitlendikten sonra bir dolu ufak roket yolluyor o hedefe. Araçlara, savaş drone'larına he天涯 sırada askerlere karşı bile etkili. R3 ile ikincil bir modu çalıştırılabilir ve bu modda, yine kilitlendiği hedefe



büyük bir roket yolluyor. Tek seferde bir dolu cepheye yiyen bu roket, özellikle tankları ve düşman uzay gemilerini tek seferde indirebiliyor. Genellikle taretlerden araklılığımız Sta-62 Minigun, saniyede onlarca kurşun atabilmesiyle kısa sürede birçok askeri yere indirebiliyor. Tabii ki cephanesi de çabuk bitiyor. Sta-3 Light Machine Gun adındaki silah, Minigun kadar iyi bir performans sergileyemiyor belki ama bu silah ortaya çıktıktan sonra, normal makineli tüfeklerinize dönmek istemiyorsunuz. VC21 Bolt Gun, hem Railgun gibi çalışıyor, hem de roketatar gibi. Düşmanınız sıradan bir askerse silahın içinden çıkan zipkin düşmanı delip geçiyor. Eğer bir makine varsa karşınızda, o zipkin hedefe takılı kalyor ve birkaç saniye sonra patlıyor. Yeşil plazma topu atan inanılmaz silahımız oyundaki en güçlü silah. Ne var ki çalışması için güç toplaması gerekiyor ve bunu yaparken birkaç saniye süre geçiyor. O sırada kurşunlar yüzünden delik deşik olmazsanız, ölümçül bir plazma topu yollamayı başarabiliyorsunuz.

Bu silahlardan cephaneleri çevreden bulunabiliyor elbette ki ama cephanelerde sıkça karşınıza çıkıyor. O yüzden, bir Minigun'ın cephanesi bittiye onu atmayan; nasıl olsa bir yerlerde bir cephaneliğin karşınıza çıkacaktır.



Araçlar

Maalesef oyunda çevrede bulduğumuz araçların içine giremiyoruz canımız istedığında. Ancak oyun bize bir araç sunduğunda, onun içinde zorla yer almamız gerekiyor.

ExoSkeleton adındaki mech giysisiyle başlayalım. İncelemede de belirttiğim gibi bu, yavaş ve fazla hasara gelemeyecek bir alet. Makineli tüfek ve roketatları var fakat roketatarla hedef tutturma biraz zor. Bu robottu bulduğumuz bölümde, bir noktaya geldiğinizde üç yoldan birinden ilerleme şansına ulaşıyorsunuz. Size tavsiyem sağıdaki yolu seçmeniz. Diğer yollardan bir tanesinde öünüze korkunç bir taret, diğerinde de kocaman bir tank çıkıyor. Sağdaki yolsa daha kontrollü hareket imkanı sunuyor.

Bu robot kostümünün yanında, oyunun nispeten ilerleyen kısımlarında hızlı bir buz kırcıya biniyoruz. Bir kar

motor gibi hareket ediyor bu alet ve bununla W.A.S.P. roketi benzeri roketler atıp makinelî tüfeğiyle ateş edebiliyorsunuz. Hızlanma veya yavaşlama konularıyla siz ilgilenmediğiniz için sadece öünüze çıkan araçları hedefleyip ateş ediyorsunuz. Bu bölümde sadece L1 tuşunu kullanarak roket atın, makinelîye hiç bulaşmanız yeridir. Bölümün sonlarında doğru uzay gemileri de geliyor ve onları da ivedilikle ortadan kaldırılmalıdır yoksa direkt havaya uçuyorsunuz.

Ve videolarдан bolca izlediğimiz StA-X6 Jetpack'e sıra geldi. İncelemede bundan hiç bahsetmedim, kismet bu bölümde değilmiş. Jetpack'le tanışmamız oyunun ortalarında oluyor ve onu zoraki kullanıyoruz. İlk başta bununla uçabileceğinizi düşünüceksiniz ama bu



Düşmanlar

Pek fazla çeşitte düşmanımız yok. Standart Helghast askerleri, ellerindeki makineli tüfeklerle bize karşı koymuyor ve bunda bir hayli başarılı da oluyor. Bu oyunda her türlü düşmandan korkmamalısınız çünkü tek bir asker bile, başarılı atışlarla sizin yere indirebiliyor.

Roketatarlı askerler çok büyük tehlike sayılmaz ama onların atışları da genellikle yerini buluyor; o yüzden bunlardan birini gördüğünüz an ilk önce onu ortadan kaldırın.

Uzak mesafelerden kafanızı çuran tetikçiler de oyun boyunca pek fazla karşınıza çıkmıyor. Bunlar, yerlerini kırmızı lazerleriyle belli ediyor ve genellikle onların olduğu bölümlerde, sizin de bir tetikçi tüfeğiniz oluyor ve onları kolaylıkla halaşlıyorsunuz. Oyunda yapay zeka konusunda en çok sıkıntılı yaşayan düşman birimi de tetikçiler.

Tehlikeli düşmanlarınızdan ilki alev püşkürtücüye sahip olanlar. Bunlara dikkat etmezseniz, sizi çayır çayır yakıyorlar. Neyse ki kolay ölüyorlar da onları gördüğümüz yerde köşe bucak kaçmıyoruz. Bir diğer tehlikeli düşman, size doğru koşup böğürüne büyük saplamak isteyen, Vanquish'ten fırlamış gibi gözükecek 'yakalayıcılar'. Onları da uzaktan halletmek iyi olabilir ama zamanlamayı tutturursanız, size yaklaştıklarında L1 ile gözlerini çıkartabilirisiniz.

Şişman, dev makineli arkadaşımız da geri gelmiş durumda. Bu düşmanı yenmek için kafasına ateş ediyorsunuz, sersemleyince sırtındaki tüp görünür oluyor ve kurşunları bu tüpe boşaltarak onu ortadan kaldırıyorsunuz.

Tanklar genellikle tehlikeli sayılsa da onların da yapay zekası pek iyi değil ve genellikle, bulundukları yerin çok yakınında bir roketatar oluyor. Tanklardan daha tehlikeli olurlar uçan drone'lar. Güçlü birer makineli tüfeğe sahip olan bu drone'lar, eğer size yardım eden bir karakter yoksa direkt size yöneliyor ve kafanızı çıkarttığınız an sizin deşik ediyor. Onlara karşı W.A.S.P. veya Bolt Gun son derece etkili.

Genel Tavsiyeler

- Düşmanınızın yalnız olduğundan emin değilseniz, sakın yanına gidip kafa atmaya çalışmayın; hiç beklemediğiniz bir anda kurşun yağımuruna tutulabiliyorsunuz.
- Sadece bir bölümde gizlenmeniz gerekiyor. O bölümde eğilin ve otoların arasından ilerleyin. Otlar genellikle gitmeniz gereken yönü de sizin için belirtiyor. Ot olmayan yerde de gölgelerde kalın. Düşmanlarınızı haklamanzı gerekiyorsa kafalarına nişan alın veya arkalarından yaklaşır L1 ile işlerini bitirin.
- Move cihazıyla oynuyorsanız oyunu, araç kullanılan bölgelerde normal gamepad'e geçirin.
- El bombası kullanın. Özellikle dar alanlarda düşmanlarınız kaçamıyor ve birkaç tanesi mutlaka telef oluyor. Şayet ki siz sürekli siperde durursanız, düşman askerleri de size bir bomba fırlatmaktan geri kalırmıyorlar. Bu bomba da neredeyse her zaman, bulunduğuuzun yerin hemen dibine düşüyor ve kaçmak zorunda kalmışsunuz.
- Oyunun ileriki bölgelerinde devasa bir robotla karşılaşıyorsunuz. Bu robot havan topları da atıyor, roketler de, kurşunlar da... Bir de ön tarafında, yoğun bir enerji yaymasına yarayan bir silahı bulunuyor. Onu yenmek için öncelikle çevredeki W.A.S.P. silahını buluyorsunuz. Ardından, robot sağa sola ateş ederken silahı ona doğrultuyor ve hedefe kilitlendiği yerlere ateş ediyorsunuz. Bir süre sonra büyük silahını kullanıyor ve soğutmak için yandaki panelleri açıyor. İşte tam bu sırada, silahın R3 ile geçilen büyük roket atma

özelliğine geçiyor ve bu panelleri yok ediyorsunuz. Geriye birkaç panel kaldığında, yaklaşık 10 tane asker size saldırıyor; onları defetmek için de W.A.S.P.ı kullanabilirsiniz.

- Size yardım ediyormuş gibi gözüken takım arkadaşınıza güvenmeyin; yapay zekası biraz kit olduğu için saçma sapan davranışlıyor.

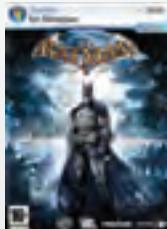
- "Headshot" gibi bir şey hem var, hem yok. Sessiz olmanız gereken bölüm dışında hiçbir düşmanınız, kafadan tek vuruşta ölmüyor. Fakat sanıyorum ki kafadan daha çok hasar alıyorlar. Ayrıca düşmanlarınızın ayağına, koluna ateş etmek hiçbir şey değiştirmiyor. İnsan tökezler, eğilir bükülür, değil mi...

- Bir bölge size birkaç farklı noktadan ilerleme imkanı sunuyor ve siz sürekli aynı yerden gidip ölüyorsanız, diğer yoldan gitmemi deneyin; boşuna inatçılık edip sinir krizi geçirme.

- Ve oyunu Türkçe oynayın. Sağlam bir emek var yapımında.



PC TOP 10



Batman: Arkham Asylum

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

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Rocksteady
Dağıtım Eidos
Çıkış Tarihi 2009



Battlefield: Bad Company 2

Bad Company'nın devam oyunu, sadece Battlefield serisinin en iyi oyunu olmaka 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 Bellek / 512 MB Ekran Kartı

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2010



Colin McRae: DiRT 2

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

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Çıkış Tarihi 2009



Dragon Age

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

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım BioWare
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2009



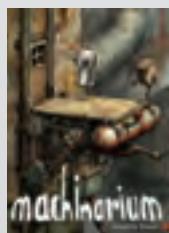
Just Cause 2

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

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Avalanche Studios
Dağıtım Eidos
Çıkış Tarihi 2010



Machinarium

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

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Amanita Design
Dağıtım Mamba Games
Çıkış Tarihi 2009



StarCraft II

Yıllarca süren 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 Bellek / 512 MB Ekran Kartı

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2010



World of Warcraft: Cataclysm

World of Warcraft evreninde ezerleri bozan eklatent paketi Cataclysm, hayranlarını uykusuz gecelere mahkum etmek için geri döndü.

Sistem Gereksinimleri

1.3 Ghz İşlemci / 1 GB Bellek / 256 MB Ekran Kartı

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi 2010



Test Drive Unlimited 2

Sevsek mi? Sevmesek mi? Yesek mi? Yemesek mi? Test Drive bu. Yılların yarış fenomeni. Ofiste hep birlikte heyecanla Test Drive'in son oyunu Unlimited 2'nin başına oturduğumuzda biraz hayal kırıklığına uğradık doğrusu. Videolarda yaratılan heyecan yok. Şehir cansız, grafikler cılıtlı ama beklenileri karşılamakta

yetersiz kalmıyor. Oyun çıkmadan önce tanıtım videolarıyla öylesine büyük bir bekleni yarattı ki gelmiş geçmiş en iyi Test Drive geliyor sandık. Tam olarak yutmadık ama umut dünüyor... TDU2'de bizi en çok eğlendiren olaysa oyunu Kinect desteği varmış gibi simülé etmiş olmamız.

Sistem Gereksinimleri

2.2 GHz İşlemci / 2 GB RAM / 512 MB Ekran Kartı

Yapım Eden Games
Dağıtım Atari
Çıkış Tarihi 8 Şubat 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

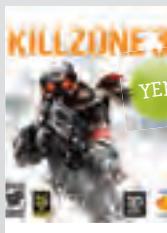


Heavy Rain PS3

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 takdirizimizi 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



Bulletstorm [Xbox 360]

Çok eğlenceli, çok eğlenceli! Etrafa deli gibi mermi yağdırma çok eğlenceli bir şey. Bundan 20 yıl evvel de eğlenceliydi, muhtemelen bundan 20 yıl sonra da eğlenceli olacaktır. Bulletstorm, aksiyon oyuncuya hissettirebilen güzide oyunlardan biri. Her ne kadar "aşırı vahşet

" olmasının yanı sıra "aşırı içeriye" gibi tepkilere yol açmış olsa da oynaması keyifli bir oyun. Mermi yağdırma sıklığından anlarda "önümüzde gelene bir tekme" modunda ilerlemek de mümkün. Görsel açıdan da oyun son derece başarılı olmuş. Hem göz okşuyor, hem de son derece hızlı bir oyun.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım People Can Fly
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 22 Şubat 2011

Bu ay ne oynadık

Mobil TOP 10



Angry Birds

Basit... Basit olduğu kadar da eğlenceli. Bir o kadar da bağımlılık yaratıcı. Yeni gelen güncellemlerle sürekli popülerliğini korumayı başarıyor.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Rovio
Dağıtım Clickgamer
Çıkış Tarihi 2009



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

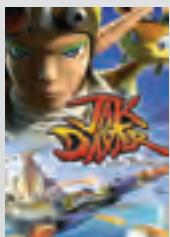


GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyuncunun, elimizdeki küçük oyuncu konsollarında yer almazı gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadır...

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 oyuncu ortaya çıkması, Kojima'yı bir kez daha takdir etmemizi sağladı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010



Mission: Deep Sea

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım Hiccup Studios
Dağıtım Chillingo
Çıkış Tarihi 2009



Valkyria Chronicles II

Anime tarzındaki karakterlerle "Kahrol düşman, al sana bomba!" modunda etrafı ölüm yağırdırdığımız ilginç bir oyun.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2010



Tactics Ogre: Let Us Cling Together (PSP)

Bu ay birçok mobil oyun oynadık. iPhone'daki Dead Space oyununu düşürmedik elimizden. Angry Birds zaten yolda, okulda, işte, tuvalte falan keyifle oynadığımız oyuncuların başındaydı yine ama mobil oyuncuların arasına bu ay öyle bir oyun girdi ki neredeyse hepimiz mest etti. Aramızda mest olmayanlar da oldu

tabii ki Tactics Ogre: Let Us Cling Together, PSP'nin şeker oyunlarından biri olmuş. Böyle mermi saçma ve düşmanın gözünü oyma olayları yok. Bol yazı okuma ve hikaye takip etme durumları var. Oyunun özellikle hikayesi oyuncuya farklı yönlerde götürerek dikkatleri üzerine toplayıyor.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 15 Şubat 2010

Bu ay ne oynadık

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69 TL



ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

ABONE
OLMAK İÇİN
0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

Visa

Master Card

Kart No:

[] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

Son Kullanma Tarihi:

Güvenlik No:

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

69 TL

Bu form 31 Mart 2011 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal Şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adresre 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, çıkışacak 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





TEST DRIVE

VE BİR GÜN GELİR, TEST DRIVE SAHNEYE ÇIKAR...

II Daha bugün bir arkadaşım bana Assassin's Creed II'nin ne kadar monoton bir oyun olduğunu dem vurdu. Bu yorumun üzerine düşündüm ben de. Haksız mı? Değil tabii ki ama her zaman biraz daha derin düşünebilmek lazım. Evet, Assassin's Creed II monoton bir oyun olabilir ama o oyunun temeli üzerinden inşa edilecek yeni nesil oyulara ilham kaynağı olacağı da bir gerçek değil mi? Bir çırıplı yerin dibine batırduğumuz oyuların mazisinde neler yatıyor, farkında mıyız?

Eski, daha doğrusu klasik oyularla haşır neşir olduğumda hep bu düşünceyle sarsılıyorum ister istemez. Elle sayılabilen piksellerin cirit attığı, çizitlereşlerden oluşan seslerle hayat bulmaya çalışan oyuları onlar. Üstelik ağızımızın suyu aka aka oynadık her birini. Ben hiç kimseden "Bu da oynanır mı be!" gibi bir laf duymadım o zamanlarda. Amaç eğlencemekti, saf haliyle eğlencemek... Başka bir amaç taşımadık oyun oynarken. Gelin görün ki oyuların popüler kültürü ayak uydurmasından ve adeta bölünerek coğalmaya başlamasından sonra hastalık gibi

yayıldı şu "Bu ne biçim oyun be!" saçmalığı. Bu noktada kusur kimde veya kimlerde, bileyemiyorum. Bildiğim bir tek şey var, o da lafi gereğinden fazla uzattığım.

Evet, yine klasik bir oyundan bahsedeceğim ve 80'li yıllara kadar uzanacağız bu sefer. Üstelik

oyun dünyasının pek sevilen bir tarafından, yarı oyuncuları kulvarından tanık bir isim misafirimiz olacak. Nedir yarı oyunu dediğimiz şey? Bir noktadan diğer noktaya varana kadar Allah ne verdiye gaza yüklenmek... Bu temel yapının üzerine şimdiye kadar neler oturtuldu





neler. Arcade yarış oyunlarıyla zevk üzerine zevk yaşarken olağan gerçeklik unsurları eklendi ve şimdilerde neredeyse her yarış oyununun bir miktar da olsa simülasyon altyapısı bulunuyor. Hal böyleyken eski yarış oyunlarından bu tarz bir performans beklemez insan, değil mi? Yine yanıldık; çünkü Test Drive serisinin ilk oyunu bile bariz simülasyon temeli üzerine kuruluydu.

Hey gidi...

Sonralarda ismi "Infogrames" olarak değişen Accolade firmasının ürünü Test Drive ve 1987 yılında piyasaya sürüldü. Yapımçılık koltuğunda da Distinctive Games oturuyordu. Zamanının

başladığı 90'lı yıllara baktığımızda gözüme yine sık bir yarış oyunu, yani Test Drive 4 takılıyor. "1997 yılının en iyi yarış oyunu!" gibi başlıklarla anılan Test Drive 4, özellikle PlayStation camiasının gözbebeği konumunda yer aldı. Shelby Cobra, Chevelle, Corvette Stingray, Nissan 300ZX ve Jaguar XJ220 gibi şaheserlerden oluşan 10 araçlık dev bir kadroya sahipti ki o zamanlarda benim favorim olan iki yarış oyunu vardı; biri Test Drive 4, diğeri de şu anda kaçıncısı olduğunu hatırlamadığım bir Need for Speed.

Test Drive serisinin her bir oyunundan bahsetmem şu an için mümkün değil tabii ki. O yüzden söyle ya da böyle lafı bir yerden



elimde değil. Sayıları çok olduğu ve dolayısıyla illa ki seçmek zorunda kaldığım için midir nedir, şu zamane oyunların birçoğunu iki tür oynadıktan sonra bir kenara kaldırıldığını fark ediyorum çoğu zaman. Ha, beni cigerimden vuran oyunlar yok mu? Var tabii ki... Eh, onlar da parantez dışında kalıversinler artık, değil mi?

Tesadüf ki bu ay tüm zamanların en iyi oyunları hatırlandırı yeniden. Bu ruh haliyle onlara bakıp bakıp ağları ben de artık. (Daha neler!) Ama yok arkadaş... Kendime en yakın zamanda bayandan ikinci el, kelepir bir zaman makinesi ayarlayıp şu kokusu burnumda tüten zamanlara bir anda işinlemak istiyorum. Prince of Persia'yla ilk defa karşılaşış şansı, Commodore 64'ümün teybiyle cebelleşmek, The Last Ninja'nın sonunu bir kez daha görmek istiyorum mesela. Joystick istiyorum bir defa! "Klik!" sesine hasta olduğum o QuickShot'ımla Turrican oynamak istiyorum! Var mı itirazı olan?! (Hah, sonunda böyle olacağı belliyydi.)

■ Ertekin Bayındır

"1997 yılının en iyi yarış oyunu!" gibi başlıklarla anılan Test Drive 4, özellikle PlayStation camiasının gözbebeği konumunda yer aldı

imkanlarını zorlayan bir performansa sahipti Test Drive. Sürücü koltuğu kamera açıyla oynanan, sağ üst köşede bir dikiz aynasıyla ve vites atılma lüksüyle birlikte birçok detaya sahipti üstelik. Repertuarındaki otomobiller de azımsanacak gibi değildi. Lamborghini Countach, Ferrari Testarossa, Lotus Esprit Turbo, Porsche 911 Turbo ve Chevrolet Corvette olarak dev marka yer alıyordu kadroda. Yolda trafiğe karşı mücadele vermek bir yana dursun, hız limiti ihlal edildiğinde polislerden kaçmak zorunda kalmak da oyuncun can alıcı unsurları arasında yer alıyordu.

İki yıl sonra, aynı temelin üzerine ikinci bir Test Drive oyununun, yani o meşhur The Duel: Test Drive 2'nin piyasaya çıkması gecikmedi ki kendisini Amiga zamanlarından hatırlayanlar vardır aranızda. Grafik kalitesi olarak göz dolduruyordu Test Drive 2. Repertuarında iki, bazı sürümlerinde üç otomobil bulunmasına rağmen sunduğu eğlence potansiyelinden taviz vermemiştir. İşte bu iki oyun, Test Drive adında bir efsane başlattı ve seri, araya sıkıştırılan off-road ve spin-off oyunları da dahil olmak üzere sayısız oyunu bünyesinde barındırdı. Söylemeye lüzüm yok ama en azından ismini zikredelim; serinin son halkasını Test Drive Unlimited 2 oluşturuyor.

Oyunlardaki görsel kalitenin yükselişe geçtiği, dolayısıyla PlayStation gibi konsolların türemeye

bağlamak lazım gelir. Hazır fırsatı bulmuşken bir kez daha sündürerek sonuca bağlamak istiyorum ben yine mevzu. Çok klişe olacak belki ama eski oyunların tadını hala arıyorum ben yahu. "Onları bu kadar özel kıllan neydi?" diye düşündüğümdeyse inanın, aklıma inandırıcı bir sebep gelmiyor. Ama yine de özlüyorum işte,





kültür & sanat



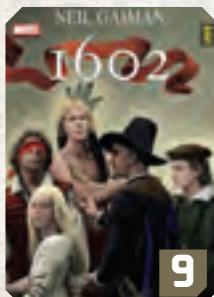
8

1602



Neil Gaiman

Stardust, Sandman, Coraline, Neverwhere gibi eserleriyle çizgi roman tarihinde çok önemli bir yer edinmiş olan Neil Gaiman'ın ülkemizde Türkçeleştirilmiş bir yeni eseri daha piyasaya sürüldü. Normalde sekiz sayılık bir dizi olarak yayımlanan 1602, bizi Marvel evreninin bambaşka bir boyutuna sürüklüyor. "Marvel Evreni 400 yıl önce yazılmış olsaydı neler olurdu?" sorusuna yanıt arayan Neil Gaiman'ın bütün dünya tarafından çok sevilen bu eserinde Spider Man, X-Men, Fantastik Dörtlü ve Daredevil gibi kahramanlar 17. yüzyılın dünasyasında buluşuyorlar. "Klasik Marvel aksiyonu ve I. Kraliçe Elizabeth dönemi birleşince neler oluyor?" sorusunun cevabı 1602'de. ■ Ayça Zaman



9

Etkinlikler



God is an Astronaut

9-11 Mart

Post-rock'in önemli isimlerinden God is an Astronaut bu kez Türkiye turnesine geliyor ve üç ilimizde birden konser veriyor. Kesinlikle kaçırın!

Bağımsız Sinema

www.bagimsizsinema.com

Film festivalleriyle dolu bir döneme girmişken bağımsız sinema sektörünün de derece ilgi çektiğini tahmin ediyoruzdur herhalde. Ülkemizde de bağımsız filmler ile ilgili kaynakça tadında, çok da güzel bir internet sitesi bulunuyor. Bağımsız filmlerin tanımını ve tarihçesini açıklayan bu sitede, ülkelere göre çekilen bütün bağımsız filmlerin listesi parmaklarınızın ucunda. Bu kadarla sınırlı değil, her filmin oyuncu kadrosuna, detaylarına ve site yazarları tarafından yazılmış konusunu anlatan bir yazıya ulaşabiliyorsunuz. Yazı okumak zor geldiyse, her filmin başlığı altında iliştirilmiş tanıtım videosunu izleyin. Ya da yerli ve yabancı yönetmenler başlığı altında araştırmanızı yapın. Sinemaseverleri oldukça mutlu edeceğini inandığımız bu sitede, belli dönemlerde bazı belgesellerin tamamını izleyebiliyorsunuz. Bağımsız sinema etkinliklerinden haberdar olmak isteyenler ve bu konuda kaynak arayanlar için arşivlenmeyi kesinlikle hak ediyor. ■ Ayça Zaman

Cennetteki Yabancılar



Terry Moore

Sımdıye kadar National Cartoonist Society'nin "En İyi Çizgi Roman Ödülü" de dahil, bir çok dalda ödül sahibi olmuş bir eser var elimizde. Terry Moore bu kez bu çizgi romanıyla kadınları memnun etmiş gibi görünüyor. Bambaşka, bilmediğimiz, fantastik bir dünya yaratmaya hiç niyeti yok; aşk, seks ve ilişkiler üçgeni kadınların bu çizgi romanın öyle çok sevmesini sağlamış ki, ilk kitabının devamı da çok yakında Türkçeleştirilecek. Sakın, aklı başında bir insan olan Katchoo'nun dünyasında son dönem hayatının en çok darmadağın eden şey ev arkadasına çılğınca aşık olmasıdır. Fakat bambaşka bir adamlı tanışlığında ortaya çıkan Bermuda Şeytan Üçgeni Sendromu Katchoo'yu nerelere sürükleyecektir? ■ Ayça Zaman



8

Ayın diğer etkinlikleri

19 Şubat - 4 Mart: Cirque de Soleil - Abdi İpekçi Arena, İstanbul

1-2 Mart: The Wailers - Babylon, İstanbul

4 Mart: Parov Stelar DJ Set - Ghetto, İstanbul

5 Mart: Sasha Grey - Roxy, İstanbul

7-30 Mart: CM101MMXI Cem Yılmaz'dan Gösteri - Türker İnanoğlu Maslak Show Center, İstanbul

9 Mart: God is an Astronaut - Romeo Juliet, İstanbul

10 Mart: God is an Astronaut - Noxx Stage, İzmir

11 Mart: God is an Astronaut 0312 Concept, Ankara

11 Mart: Gogol Bordello - Babylon, İstanbul

12 Mart: Flunk - Bronx Pi Sahne, İstanbul

26 Mart: UNKLE Live - Refresh The Venue, 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

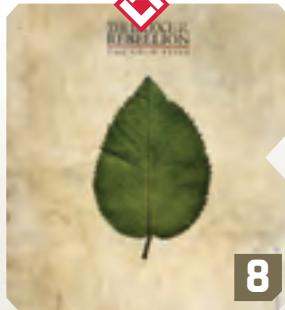


The Boxer Rebellion The Cold Still

Tam emin olmasa da bu grubun müziğinin tedküze gibi görünen formunun arkasındaki o görünmeyen çeşitlilik, sanırım çok uluslu olmalarıyla da ilgili; anlaşılan iyi bir noktada buluşmuşlar, neyse. Bu analizi bir kenara bırakarak, albüme geleyim hemen. Tipik derinlik içeren sesler eşliğinde, benim çok beğendiğim bir vokal, kolay dinlenir, kaliteli ve bir o kadar da liste şarkısı olmakta uzak

bir bileşimle ortaya çıkmış iyi bir alternative rock albüm The Cold Still. Grubun yaklaşık 40 dakikalık bu üçüncü albümü baştan sona dinlenmeyi hak eden bir albüm, "Step Out of the Car" bende biraz önde dinleme listesinde, albüm tavsiye edilir. ■ Turgut Taneli

8



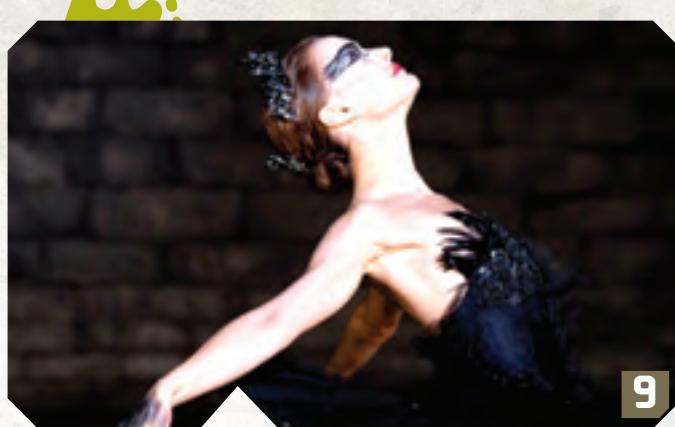
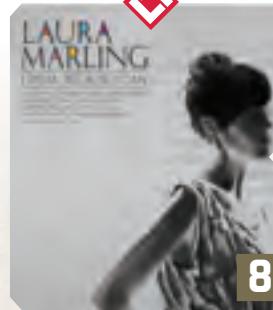
Laura Marling I Speak Because I Can

Kabul ve özür, folk veya indie folk denen alt türde olan mesafeli, önyargılı bakış neticesinde kaçırıldığım bir albüm bu.

Muhtemelen yine bu duruşum nedeniyle başka iyi albümleri de kaçıracağım, yapacak bir şey yok. Neyse ki Brit Awards 2011'de en iyi Britanyalı kadın şarkıcı seçildi de ben de kendisini fark etme imkanı yakaladım. (Aranızda hayranı olan veya kendisini zaten çok bilen / seven varsa çok kızmasın)

Bir kere İngiliz'in lisanına hakimseniz, şarkı sözlerinde her kelime itinayla seçilmiş, bunu görüp sınız, ardından gitarın ustası eşliğiyle yer yer tempolu, yer yer son derece ağır tempoda, nefis bir vokalle güzel bestelerden oluşan iyi bir albüm. "Devil's Spoke" ve "Alpha Shallows" açık ara önde albümde benim beğenime göre. Edininiz... ■ Turgut Taneli

8



9

Türkiye'deki adı Siyah Kuğu **Yapım ABD** **Süre** 108 dk **Yönetmen** Darren Aronofsky
Oyuncular Natalie Portman, Mila Kunis, Vincent Cassel

Black Swan

Kendi karanlık dünyasıyla boğuşmak...

Ülkemizde 25 Şubat'ta vizyona giren ama öncesinde If İstanbul AFM Uluslararası Bağımsız Filmler Festivali'nde izleme şansı yakaladığım Black Swan, son yıllarda izlediğim en iyi filmlerden biri olarak kazandı aklıma. Filmi izleyene kadar sayısız Oscar dedikodusu okudum, dinledim ve kendi gözlerimle izleyince anladım ki başroldeki Natalie Portman, en iyi kadın oyuncu ödülüne rahatlıkla kapabiliyor.

Black Swan'da Natalie Portman'ın canlandırdığı Nina, New York'ta eski bir balerin olan annesiyle birlikte yaşamakta ve kariyerinin çok önemli bir noktasında yer almaktadır. Kendini, hayatını tamamen baleye adayan ve annesi tarafından da üstü kapalı bir baskı gören Nina, Kuğu Gölü'nün başrolünü kapmak için seçimlere katılır ama bu süreç, sandığından çok daha sancılı ve zorlu olmaktadır. Kuğu Gölünden Beyaz Kuğu ve Siyah Kuğu rollerini aynı kişisinin canlandırması istenir ve Nina da bu rolü kapmak için elinden gelenin en iyisi yapmaya çalışır.

İlk başlarında gayet normal bir süreçmiş gibi görünen bu durum, zamanla Nina'yı psikolojik olarak zorlamaya başlıyor ve film de bundan sonra hareketlenmeye başlıyor. Kendisine rakip olan Lily (Mila Kunis) ile rekabet içinde giren Nina'nın kendi iç dünyasıyla boğuşması ve kontrolü kaybedip kendi karanlık dünyasına hapşolmasına oldukça etkileyici. Natalie Portman'ın hem dans, hem de oyunculuk açısından sergilediği büyülüyici performansını kaçırmanızı öneririm. ■ Şefik Akkoç



Türkiye'deki adı Tron Efsanesi **Yapım ABD** **Süre** 125 dk **Yönetmen** Joseph Kosinski
Oyuncular Jeff Bridges, Garret Hedlund, Olivia Wilde

TRON: Legacy

İşte bu sefer oyun gerçek oldu!

Sonunda sinema salonundan çıktıktan sonra bile uzun süre tadi damağında kalan bir film geldi güzel ülkemize. Yok yok, oyuncuları konu alan bir film olduğu için değil, adam gibi bir bilimkurgu filmi olduğu için Tron Efsanesi'ni sağlam filmler kategorisine sokmakta tereddüt etmedim. 27 yaşındaki Sam Flynn, babası Kevin Flynn'in kurduğu dev Encom şirketini yönetmek yerine, uzun süre babasından haber alamadığı için ası bir yaşam tarzını seçmiştir. Yakın bir aile dostunun çağrı cihazına gelen mesajla Sam, babasının eski atarı salonuna gider ve TRON oyununu oynayacakken babasının son projesini keşfeder. Filmin buraya kadar olan kısmı üç boyutlu tasaranmadığından bir an elimde üç boyutlu gözlükle çıkışa paramı geri istemeye hazırlayıordum ki Sam birden siber evrenin içine düşüp 3D aksiyon başlayınca memnuniyet seviyem tavan yaptı. TRON'u önceden bilseniz de, bilmeseniz de film söyle bir kurgulanmış ki herkesi kendi siber evreni içine çekmeye başlıyor. Disney'in hangi filminde görsel efektler açısından gözlerimizin bu kadar bayram ettiğini hatırlıyorum. Salonda çıkışa izleyici kitlesinin yorumlarına kulak kabarttığında, millet "Hiçbir şey anlamadım bu filmden!" diye diye salonun merdivenlerinden iniyor. Önce "eşek hoşsanın ne anlar" diye düşündüm, sonra da filmi idrak edip sevecek insanların çokluğunu ve IQ seviyesini hayal ederek mutlu oldum.

■ Ahmet Özdemir



Erlagral Sängü

ROLE

PLAYING

GÜNÜKLERİ



M erhaba insanlar, nasılsınız? Vallahı ben iyiyim. Güzel bir ay geçiriyorum gibi gözüküyor ama bir yandan gelecek aylarda meydana gelecek dengesiz hayat fantazyalarının sinyalleri mi bütün bunlar diye de düşünmeden edemiyorum. Geçen ay dünya şampiyonasına katılan MtG Türkiye takımımızdan yaşadıklarını birinci ağızdan sizlere aktarmıştım. Siz bu satırları okurken takımımız yeni bir turnuva için çoktan Fransa yollarına düşmüş olacak. Biz şimdilik bütün bu haberlere sırtımızı çevirip, MtG öğrenmeye, en azından son bir aylığına daha devam edeceğiz. Nerede kalmışım?

Abilities

Oyunun yapısını ve genel tur fazlarını en azından gerektiği kadarıyla anlatmıştım sevgili okur kişiler. Şimdiye oyunumuza biraz daha zoom yaparak yaratık kartlarının üzerinde yazan özelliklere beraberce bir anlam vermeye çalışacağız. Evet, bu oyundaki yaratık kartlarının neredeyse yüzde 80'e yakın kısmının, saldırısı ve savunma gücünden ayrı olarak edindiği farklı özellikler var. Bu özellikler ikiye ayrılıyorlar. İlk olarak ability'ler, ikinci olarak ise "Tap ability"ler olarak karşımıza çıkan bu spesifik özellikler sayesinde, yaratıklarımız hiç olmadıkları kadar güçlü hale gelebiliyorlar. Öncelikle söylemek de fayda var ki geçmişte her block'da bir yenisini görmeye alıştığımız yaratık özellik ve kuralları artık her yeni destede değişim gösterir durumda. Hal böyle olunca hepsine deşinmem birazlık na-mümkün oluyor ama ben yine de olabildiğince genel geçer özelliklerden bahsedeceğim. "First Strike" özelliği kuralı ile başlamak istiyorum sözlerime. Çünkü MtG oynamaya başlayan oyuncular arasında en çok tartışmaya sebep olan özelliklerden bir tanesidir. Hemen o güzide

kafa karıştıran ve beni yok etme isteğinizi uyandığı seçmecə örneklerime geçiyorum. Şimdi; elimde bir yaratık var, ismi mühim değil. Zaten bir de isim versem herhalde arar bulursunuz beni. Diyelim ki yaratığım 2 / 1 ve First Strike. Rakibimse 4 / 2'lik bir yaratık kontrol ediyor. Şu ana kadar size anlattığım sistemi baz alırsak, benim kontrolümdeki yaratığın ağızı burnu yer değiştiriyor. Hah, ama işte işler hiç de öyle yükümüyor. First Strike özelliğim sayesinde; "Combat Phase'de savunuyor olsam da, saldırıyorum olsam da ilk saldırısı benden geldiği için rakibim dörtlü saldırısını bana yapamadan olmuş oluyor. Yani normalde eş zamanlı olan saldırısı ve savunma sistemi, First Strike kuralı ile egale edilmiş oluyor. Gelelim ikinci önemli ve bir o kadar da kafa karıştıran özellikle: "Trample." Aslında İngilizce kelime anlamıyla aynı işlevi görür; yani ezip geçmeye. Buyurun, gelin örnek no iki: Kontrol ettiğim bir yaratığım var diyelim. Saldırı gücü altı, savunma gücüse bir olsun ama üstünde bir de trample özelliği bulunsun. Rakibimse üç saldırısı, üç de savuma gücüne sahip bir yaratık kontrol ediyor olsun. Şimdi; yine normal şartlarda benim yaratığım rakibimin savunmasına altı vurup onu öldürürören,





rakibimin yaratığı da benim bir savunmama üç vurarak beni alt etmeyi başarıyor. Fakat yaratığım üzerinde bulunan trample yeteneği sayesinde rakibime vurmadan gitmiyorum bu diyarlarından. Çünkü dediğim gibi bu özellik ejip geçmemi sağlıyor, yani rakibimin üç savunma rakamını benim altı saldırısı rakamından çıkarıyoruz; geriye ne kalyor? Üç! (Oldu mu sana dokuz! Hahaha. Hesap işleri çok fantastik, hep 40 yapar demek istiyorum.) Yani rakibim kalan üç saldırını yiyor ve toplam canı-

dan bu rakamı düşüyoruz. Kendisinin beş savunması olsaydı bir can kaybedecekti ya da altı savunması olsa hiçbir zarar almayacaktı...

Vigilance ise bir başka özellikimiz. Oyunun en kilit özelliklerinden bir tanesi konumunda bulunuyor dersem, çok da abartmış olmam sanıyorum. Bu özelliğe sahip bazı spesifik kartlar oyunun gidişatını fazlaıyla değiştirebiliyorlar. Peki, ne mi demek? Yaklaşın... Daha önce anlattığım üzere, MTG sisteminde tap ve untap durumları söz konusudur. Yani tap olan kart, tur size geçinceye kadar (Pek tabii dışarıdan bir etken olmadı sürece.) kullanılamaz haldedir. Kendi turunuzdaaptığınız saldırıda bir tap hareketi olduğundan mütevelli, saldırdığınız kart ile savunma yapamazsınız, çünkü saldırınızdan sonra tur rakibe geçmektedir. Vigilance özelliği yaratıklarımızın saldırısı esnasında tap olmasını engelliyor, yani bir diğer deyişle; saldırın yaratık aynı zamanda savunma yapabiliyor ki dediğim gibi, bu özellik oyundaki dengeleri bir hayli bozabiliyor. Gelelim büyütülerin korkulu rüyası kart özelliğine; Shroud. Bildiğiniz gibi bu oyunda bolca büyüğümektedir. Yaratık yaratmaktan tutun da, rakibin yaratıklarına direkt olarak vurmaya kadar geniş bir yelpazeye sahip MtG büyüler. İşte tam bu noktada devreye giriyor Shroud. Bu özelliğe sahip olan yaratık, bir kez oyuna girdikten sonra, (Dikkat, yaratık yaratılıyorken Counter Spell ile yok edilebilir. Karşıtırılmasın.) büyüler tarafından hedef alınamaz. Yani bir nevi büyülere karşı kalkanı vardır diyebiliriz. Nitekim bu durumu bozan yegane faktörler de yok değil. Eğer yapılan büyü; "Each ya da All" tabirlerine sahipse, Shroud'u olan kart direk olarak hedeflenmediği için o da bu büyülerden etkilenebilir.

Reach özelliği pek çok magic oyuncusu için göze batmayan bir durumdur fakat ciddi anımlarda hayat kurtaran da bir özelliklektir. Reach yine kelime anlamıyla aynı özelliği taşıyan bir yetenektir. Bildiğiniz

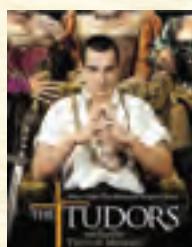
üzere; oyunda hem uçan (Flying) hem de normal, yani karadan saldırın yaratıklar vardır. Uçma özelliğine sahip yaratıkları sadece uçan başka bir yaratık bloke edebiliyorken, uçan yaratıklar hem karadaki hem de havadaki yaratıkları durdurma gücüne sahiptirler, yani bir hayli avantajlıdır. Reach özelliği uçmayı yaratıklara bahsedilmiş spesifik bir özelliklektir ve yaratığa uçmadığı halde uçan yaratıkları bloke edebilmek yeteneği verir ve emin olun işe yaradığı birçok yer ve dese halen mevcuttur.

Yaratıklarımızın üzerlerinde direk olarak yazan bu özelliklerin hiçbirisi tap ability değildir. Pek tabii bazı durumlarda tap ability olduğu da görülmektedir ama genel geçer kurallar anlatlığım gibidir. Şimdi gelin bir de tap ability kısmına bakalım. Tab ability dediğimiz durumlarda yaratığımız tap olduğu için ayrıca bir saldırırda bulunamaz, yani saldırın yerine üzerinde barındırıldığı gücü kullanır. Bu gücün ilk ve en can alıcı noktası; oyundaki her seyden önce yapılabilmesidir. Hatırlarsanız "Instant" kartlar, oyunda istenildiği zaman yapılabilen büyük kartlarıydı ve her seyden önce devreye girebiliyorlardı. İşte kart yetenekleri bu tarzdaki büyülerden bile hızlı olduğu için, kartı kullanan kişiye inanılmaz bir avantaj sağlar. Fazlaıyla tap ability olduğu için ben sizlere sadece birkaç tane örnek vereceğim ki yaratıkların üzerindeki özellikler nelerdir kadir bir fikriniz olsun... Tap: düşman kontrolündeki bir yaratığı yok ettim, istedigim yaratığa bir turluğuna uça让我去飞 verdim, shroud özelliği ekledim, X rengine karşı koruma sağladım, artı X, artı X saldırısı ve savunma verdim, rakibimin elinden kağıt attırdım, rakibime X zarar verdim... Böyle uzayan bir liste. Yani burada anlatmaya çalıştığımız şey şey; kartlar üzerindeki tap ability'lerin, oyun geneline yayılmış bütün büyüğümektedir. Umaram açıklayabilmiş ve hevesinize heves katabilmişimdir...

All F4

MtG hakkında baya bir materyal olmuştur artık elinizde. Yani bu dosya konusuyla beraber en temel hatlarıyla MtG oynayabileceğinizi düşünmekteyim. Önümüzdeki ay için bir kez daha bakaçım; eklenebilecek güzel ve farklı bir nokta daha varsa onu da ekleyebilirim. Onun haricinde FRP ve FRP öğeli işlere devam ediyoruz... Bu arada gelen mailer'in hepsine cevap vermeye çalışıyorum; gözümden kaçan varsa affola... FRP ve türevleri hakkında merak ettiğiniz her şey için buralardayım... □

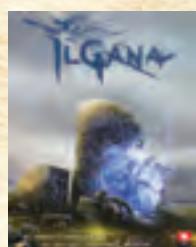
twitter.com/#!/ErtugrulSungu



Ne dinledim

Müzik konusunda bir marka olma yolunda birkaç adımı kalmış bir insan evladına verdirmek kendimi: Trevor Morris... 25 Mayıs 1970 Kanada doğumlu olan Morris, yaptığı bestelerle hiphop yaratıyor. Genel olarak The Tudors ve The Pillars of the Earth isimli dizilerin müzükleriyle tanınan sanatçı, oyuncuların de farklıda olmadan yakinen tanıdığı birisi. SimCity Societies, Army of Two, Need for Speed: Carbon

gibi oyunların müzüklerini yazan Morris, özellikle klasik ve batı müziğinde bence tam bir ustası... Bir adet Emmy ödülü bulunan bestekar, an itibarıyla Hans Zimmer isimli bir başka dehayla çalışmalarını sürdürüyor.



Ne okadım

Yazılmaya başladığı günü bile dün gibi hatırladığım bir kitabı sonunda okudum ve okuduğuma da çok mutlu oldum. Beni bu kadar mutlu eden kitabın ismi mi ne? Pek tabii Ilgana! İstanbul'un en büyük FRP Kafelerinden bir tanesi olan Sihir Cafenin kurucularından olan Özgür Özol'un yıllar süren araştırma ve koşturması sonucu ortaya çıkan bu kitabı kesinlikle okumalısınız. Romanında özellikle Türk

kültürüne ve yapısını fantastik öğelerle buluşturan Özol, her şövalye ve büyüğü gördüğünde heyecanlanan ve "Özenti" durumuna düşen bir nesle tokat gibi bir kitapla karşımızda...



Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Kes Dedim!

New York'tan indim York'a!

Soğuk diyalardan İngiltere'deyim. Sabahın köründe, saat 8:30 gibi düştüm Londra caddelerine. New York'taki ilk bahar havasını özlüyorum. Hava eksik üç derece, yana done, daha doğrusu yana dona postane arıyorum. Tek amacım güzel ülkem küçük bir kartpostal gönderebilme. Burnum çeşme gibi akiyor, ninjalar gibi sarınip sarmalanmışım. İsviçre'nin Alp Dağları'nda bile görmedigim keskin soğuk yanağını kamçılıyorum. Gözlerim ve burnum daha fazla dayanamayıp çeşme gibi akmaya başlıyorum. Beynimse bu soğukta mini etekle doluşabilen İngiliz bayanlarının güzellik uğruna nelere katlanabildiğini idrak etmeye çalışıyorum. Londra caddeleri çok kalabalık. Tarihi binalar bana çok tanıdık geliyor. Sanki buralarda daha evvel doluşmuş gibiyim. Evet, evet... Twisted Metal III'te gezmedik yerini, doluşmadık ara sokağını bırakmamıştım Londra'nın... Yalnız Twisted Metal III oynarken kimsecikler yoktu

bu caddelerde. Isınmak bahanesiyle bulduğum ilk dükkanı atıyorum kendimi, pul satıp satmadıklarını soruyorum. İngiltere burası, ne gezer kioska pul? Çıkıyorum, yürümeye devam ediyorum. Şu ilerdeki postane olmalı, evet evet, kırmızı renkte ama o bir postane. İyi bari, saat 8:55, birazdan açılış diye bekliyorum üzerinde. 15 dakika boyunca donmamak için fanatik taraftarı gibi zıplıyorum. Sonunda kapıdaki açılış saatlerine ilişiyor gözüm. Açılsın, Salı günleri saat 9:30'da! Şaka mı bu? Saat 10:00'da basın lansmanında olmam gerekiyor! Atlıyorum bir London Cab'ı ve uzaklaşıyorum. Akşam saat 19:00'da çıkışıyorum lansmandan, postane zaten kapanmıştır da bari alışveriş yapamam diye. İnanır mısınız, Londra'nın göbeğinde dükkanlar bir bir kepenk kapatmış o saatte! Kimse bana "Burası dünyanın ilk iş şehri." fala demesin. Nasıl başkent burası? Çalışmıyorlar, çalışmıyorlar! İsviçre'den bile beter. Tamam, ABD'deki gibi 24 saat "drive-thru" bankacılık

hizmeti beklemiyordum ya da 24 saat açık olan CVS, Wallgreens gibi içinde pul, hatta bavul bile satan mega eczaneler hayal etmiyordum. Ama postane de 9:30'da açar mı be arkadaş? Bana hep soruyorlar, "Ahmet ağabey, üniversitede bitirince yüksek lisans için ABD'ye mi yoksa İngiltere'ye mi gideyim?" diye. Ben üniversiteden sonra neredeyse İngiltere'ye düşecektim, şans eseri olmadı ve ABD'ye gittim. İyi ki de olmamış. İngiltere hem çok soğuk, hem de feci pahali bir ülke. İsviçre'den bile pahali, düşünün yani! Heathrow havaalanından Mint Hotel Tower of London'a 78 Sterlin yazdı taksi. 200 TL neredeyse! Bu parayla Türkiye'de, Gebze'den Çerkezköy'e, yani Kocaeli'nden Tekirdağ'a gidersiniz herhalde taksiyle. O değil, karnımı doyurmak için ucuzundan -fıyatları menüde yazanından- bir Çin restoranına gidelim dedik. Akşam yemeği niyetine altı Sterlin'lik bir menü ismarladık, resmen altı gram ahtapot verdiler. Altı adet ince dilim! Benim dışimin kovuğuna bile gitmedi tabii ki. Adam gibi doyuracak miktarda yemek söylediğimizdeyse 100 Sterlin hesap geldi iki kişi için. 250 TL yani! Yemin ederim ben orada yediğlerimin iki katından daha fazlasını, çok daha sık Çin restoranlarında ve çok daha güzel Çinli kızların nazik servisleriyle 4.99 Dolar'a yiyyordum Florida'da yaşarken. Dayanamayıp isim de vereceğim. Reklam olursa olsun, içinizde 10.000 kilometre yolu bu Çin restoranlarına gitmek için tepecek varsa ona diyeceğim bir şey var. Buna değer! Bir tanesinin adı Top China Buffet, Fort Lauderdale'ın 15 -20 mil kuzeyinde, Deerfield Beach'te. Öteki de Miami'deki 67. Güneybatı caddesindeki China Buffet II. İşte oradaki Çinliler, bir orduyu nasıl doyuracaklarını gayet iyi biliyorlar. Londra'dakiler iki kişiyi bile doyuramadı. Yüksek lisans için nereye mi? Sanırım bunun cevabını verdim. Her yer saat 18:00 dedin mi kapatıyor. Apple Store'dan Şefik'e bir hediye bile almadım, Heathrow Havaalanı'ndaki dükkanlar bile akşam olunca kapatıyor. Buna inanabiliyor musunuz? Tuna'nın LEVEL için Kore'ye gittikten sonra anıtlarını hayranlıkla dinliyorum ondan. İki yılda bir falan ancak buluşuyoruz ortada, yani Türkiye'de. Birçok insan Türkiye'ye yakın diye İngiltere'yi tercih ediyor. Hiç olmasa ailemden üç - dört saat uzakta olurum mantığıyla. Tekrar düşünmenizde fayda var derim. Kartpostal mı? Onu otel braktım, oradaki görevliler gönderdi. Güzel ülkemizin gözünü seveyim. Kiymetini bilemiyoruz yeterince. ■





Author

cem@level.com.tr Cem Şancı

Oyun oynamanın doğru zamanı

Dİlk kez bir video oyunu oynadığımda 1980 yılında, altı yaşında bir velettim ve o günden beri, düzenli olarak video oyunları ile eğlenen, keyiflenen, yorgunluk atan bir insanım. 37 yaşında olduğumu da hesaplaşarak, demek ki, 31 senedir oyuncuyum.

Bu 31 senenin son yirmi senesi de oyun dergilerinde oyular hakkında yorumlar yazarak, yöneticilik yaparak, köşe yazarak geçti. 17 yaşında, üniversitede kazandığım sene, o dönemin popüler oyun dergisi 64'lerde düzenli yorumlarım yayınlanıyordu. Üniversiteyi bitirdiğim sene, fakültedeki bölümümde kalıp akademik kariyer yapmaya niyetliydim ve deprem-kriz dönemine denk gelen o yıl, her türlü masrafın kısıntı yapmaya karar veren hükümetin araştırma görevlisi kadroları için onay vermesini beklerken Level için her ay 30 - 40 sayfanın üzerinde yazı yazıyorum. Bu arada ikinci romanım da piyasaya yeni çıkmıştı ve hatırlayacaksınız, kısa süre sonra Level'in yönetmeni olarak da görev aldım.

Dolayısıyla, hayatını oyularla iç içe geçmiş şekilde yaşıyan ve oyun piyasasındaki her gelişmeden anında haberi olan, özellikle son yirmi yıldır her yeni oyunu belki daha piyasaya çıkmadan deneyip oynama şansı bulmuş bir adam olarak, şimdi sözlerimi çok dikkatle okuyacağınızı umut ediyorum: Çoğunuzun oyun oynaması disiplinle sahip olmadığını, sadece "bağımlı" olduğunuza görürüm ve üzülyorum.

Özellikle devasa online oyunların yaygınlaşmasının

dan sonra, ve hatta bu son Facebook oyunları felaketinin ardından, oyuna meraklı çoğu insanın bir oyna daldıktan sonra nefes almadan, yemeden, içmeden, sanki arkasından kutup ayıları kovalayan bedevilermiş gibi, oyunların içine gömülmüş dünyadan koptuklarını görüyorum.

Oysa oyuların bir "eğlence" olduğunu unutmadan ve hayattan kopmadan oynamanız gerekiyordu. Günlere nefes almadan bir oyunun başına çakıldığınızda, oyun oynamaya bağımlılığınız yüzünden dersleriniz tepe taklak olduğunda, sosyal çevrenizle ilişkileriniz bozulduğunda, mesleki kariyeriniz tehlkiye girdiğinde, kendinize hiç "Yanlış bir şey yapıyorum lan??!" diye sorduğunuz olmuyor mu?

Eskiye, 90'larda ve 2000'lerin başında, kızların henüz "video oyuncusu" olarak fazla görülmemişti yıllarda, kafa dinlendirmek için bir iki saat bir oyunu odaklandığında kız arkadaşlarının "ay ciòcüüek gibiiye oyuen mü önyüörsüeeeen!" dediğine çok sık şahit olmuşumdur. Elbette bu lafi eden kızı dakikasında terk edip, oyunuma ve kafa dinlendirmeye geri döndürdüm ve lafi geçmişken söyleyeyim, benim haftada 5-10 saat oyun oynamamı kaldırımayan o kızlar gidip sonra futbol fanatığı adamlara evlenirlerdi. Hani şu, sabah güne gazetede futbol haberlerini okuyarak başlayan, ofiste bütün gün futbol muhabbeti yaptıktan sonra iç çekiş hali sahada futbol oynamaya giden, eve dönünce televizyonda maç seyretmeye koyulup maç bitince de yorum programlarını açıp hipnotize

olmuş gibi nefes almadan o futbol yorumlarını dinleyerek uyuya kalan futbol erkekleri... Bildiniz mi? Günde bir iki saat oyun oynayıp kafa boşaltmak yasak ama yirmi dört saat, beyni yılanmış maymun gibi futbolla yaşamak serbest. 90'lardaki kadın kafası böyle bir şeydi.

Neyse bu yillarda da nihayet geçti, ama nasıl geçtiğimizi eski okurlarımız iyi hatırlar. Oyun oynayan erkekleri küfürmeyen, kocalarına evde oyun oynamayı yasaklayan kadınları eleştirdiğim için kadınlardan yediğim küfürlerin haddi hesabı yoktu.

Lakin, şimdi o kızları haklı çıkartacak bir atmosferin içindeyiz. Hatta o, dün kocalarını oyun oynuyor diye eleştiren kızlar bile bugün oyun bağımlısı olmuş durumda. İşte bu tabloya gerçekten üzülyorum.

Kendinizi bir oyuna kaptırmak güzeldir. Bir sanat eserinin içine girip, orada yaşamak gibidir. Ama gerçek dünyadan da kopmayı kankalar. Uzun süreli oyun oynayacaksanız bile, oyun oynarken beslenmemi ihmal etmeyin, bolca sıvı, su tüketerek, gözlerinizi beş on dakikada bir ekranın uzaklaştırıp göz jimnastiği yaparak, saat başı yerinden kalkıp beş-on dakika hareket ederek, ailenizin, sevdiklerinizi hatırlı sorup sohbet edip onları da yalnızlığa ve ilgisizliğe mahkum etmeden oyun oynayın. Genç yaşırdaysanız, bu sözlerim çoğunuzu "bos nasihatler" gibi gelebilir ama Level içinde bile yıllar içinde "oyun bağımlılığından" şikayet edip, her şeyi bırakıp yeni hayatlara başlayan arkadaşlarımız geldi geçti.

Oyun oynaması alışkanlıklarınızı düzenleme meselesini sakın hafife almayın kankalar. ■





Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları



Aklıma gelenler

Üç aydır Kore seyahatimi anlatıyorum; anlatacak şey kalmadı, boşluğa düştüm. Ben de düşündüm ki yepenisi bir dosya konusuyla gelene kadar, aklıma gelenlerden bir alışveriş listesi yapayım...

- Dead Space 2 çok iyi oyun. Bakın, üstünden ne kadar zaman geçti, hala aklımda. Eğer alıp oynamadıysanız, çok şey kaçırıyzorsunuz.

- Aklımın bir köşesi de NGP'de. İnanılmaz bir cihaz olmuş; piyasaya çıktığında ne hızda satılacağıma inanamayacağınız. Xperia Play için o kadar hevesli değilim fakat altı yıllık bir telefon kullandığımı göz önünde bulundurursanız, yeni bir "aklılı telefon"a geçmenin ve bu telefonun da oyun konusunda gelişmiş bir telefon olmasına mantıklı olacağını tahmin edersiniz.

- Yeterlek Sizsiniz yarışmasıyla birlikte anladım ki Türkiye'de gerçekten yetenekli insan sayısı çok ama çok az. Şu ünlülerin taklidini yapan arkadaşı sevdim bir tek; gerisi boş...

- Bu yazıyı yazdığım sırалarda hala Marvel vs. Capcom 3 oynayamamış durumdayım ve bu beni üzüyor. Hele bir gelsin oyun, bakın bakalım izimi bulabiliyor musunuz?

- "Melechesh" adında İsrail kökenli bir metal grubu keşfettim. Son albümleri inanılmaz. Doğu ezgilerini ne güzel harmanlamışlar.. Bizden niye böyle metal grupları çökmüyor? Çıkıyor da ben mi bilmiyorum...

- Buradan Türkiye'de çizgi roman konusunda bir şeyler yapmaya çalışan Hoz Comics ve Gerekli Şeyler' teşekkür etmek istiyorum; onlar da olmasa ne okuyacağız, kim bilir...

- Çizgi roman demişken; işten çıkip eve giderken birkaç kitapçı dolaşmayı seviyorum ve yeni çıkan bir şeyler varsa alıp öyle eve dönüyorum. Geçen gün bir dolu kitap aldım, döndüm eve. Uzun süredir takip ettiğim bir alışveriş sitesi var, fiyatlarla bir de oradan bakayım dedim. Gördüm ki eğer alıdkılarımı bı siteden edinseydim, bayağı kar edecektim. Şimdi söyle saçma bir şey yapıyorum; kitabıpçı gidip beğeniyyorum, siparişi evden veriyorum. Eh, ne anlımla kaldı olayın yahu!

- Bulletstorm da merak ettiğim bir başka oyun. Online ortamlarda kapısmak istiyorum ama zaman bulabilecek miyim, hiçbir fikrim yok.

- Geçen günlerin birinde, kış mevsimini benim için anlamlı kılan bir spor, snowboard yapmak için Kartalkaya'ya gittim. Hava inanılmaz güzeldi, gittiğim grup neşeliyi ve tadi damağında kaldı. Size de tavsiyem, eğer imkanınız varsa kayak veya snowboard, ikisinden bir tanesine mutlaka başlamanız. Pişman olmayacağına emin olabilirsiniz.

- Bana yeni konsollarla ilgili sürekli sorular gelmekte. PS4, Xbox 720 diye gidiyor olay. Size şunu net bir şekilde söyleyebilirim ki PS3 ve Xbox 360 daha uzun seneler bizimle birlikte olacak. Grafik teknolojilerindeki gelişim biraz ağırlaştı; o yüzden eski periyotları unutun. PS4, PS3'ten daha geç çıkacak. PS5 de PS4'ten...

- NGP'de kaliteli bir FPS oyunu oynamak ne kadar keyifli olacak, biliyor musunuz?! (Bir anlık heyecan...) - Şu an Opeth'in Damnation albümünü dinliyorum ve o kadar dinlendim ki... Oysa ki Opeth'i de pek sevmem. Fakat Amorphis'in eski şarkılarını yeniden

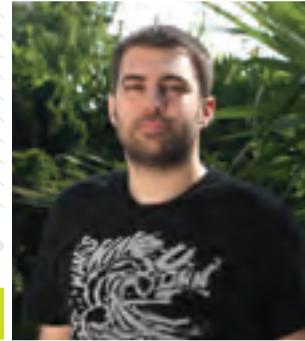
yorumladığı son albümü, Magic & Mayhem - Tales from the Early Years o denli iyi olmuş ki...

- Şu an fark ettiğim üzere Kültür & Sanat bölümünü ele geçirmeliyim.

- Anime bölümde yok uzun süredir, değil mi? Oysa ki ne animeler izledim... (Doğru değil.) Aşırı iyi animeler izlediğimi söylemeyeceğim fakat Fractale' bir göz atın vakıtınız olursa.

- Dyeceğim o ki ben Killzone 3 oynamaya gitmemiyim, yoksa her şey için size teşekkür etmem gerekecek. Gerçi edeyim, ne zararı olacak; beni dinlediğiniz için teşekkürler! ■





Rocko'nun Modern Yaşamı

rocko@level.com.tr **Şefik Akkoç**

"Ne oyun olsa oynarım abi!"

Bu cümle biraz tanındık geldi, değil mi? Orijinali "Ne iş olsa yaparım." olan bu cümle, iki farklı haliyle iki farklı anlam taşıyor. İşsizliğin yarattığı çaresizlik, umutsuzluk ve ihtiyaçları karşılayamama durumu, insanları bu cümleyi sarf etmeye itiyor ve haliyle her işi yapabilen, daha doğrusu yapmak zorunda kalan bir gürüh ortaya çıkıyor. Peki oyun dünyası için, oyuncular için durum aynı mı? Cümleinin sarf edilis sebebi aynı temele mi dayanıyor? Tabii ki hayır.

Etrafiniza bir bakın; oyun oynayan sayısız arkadaşınız vardır ve muhtemelen büyük bir çoğunluğu her oyuna balıklama dalmıştır. Bu durumda kendilerine "oyuncu" diyebilir miyiz? Belki ama ben demiyorum, demek

istemiyorum. Oyuncu, "gerçek" bir oyuncu, hatta belki de "profesyonel" bir oyuncu, oyunlar konusunda biraz seçici olmalı ve kendi tarzını yaratmalıdır, kendine bir ya da birkaç tarz belirlemelidir. Oysaki çevremizde bu tip oyunculara denk gelmek pek mümkün değil. Oyuncular seçici değiller, tarz sahibi değiller, oyunların değerini bilen ve hatta anlayabilecek düşünsüce yapısına sahip değiller. Aslında bu sonucun ortaya çıkışmasını sağlayan birçok faktör var ve korsan sektörü de başı çeken maddelerden biri.

Anlatmak istediğim oyuncuları mercek altına alalım. Oyunlara para vermek yok, oyunların nasıl yapıldığına dair bir dakika bile akıl yürütmemek yok, sadece oyunları bedavaya elde etmek var, bedavaya elde edilmiş bir

şeyin aynı şekilde, kolayca "çöpe" atılabileceği zihniyeti var. Hal böyle olunca, "gerçekten" bir değer teşkil eden, öyle ya da böyle bir şeyler anlatmaya çalışan oyunları anlamayan, bu oyunlara rahat rahat sallayan bir gürüh oluştu. Bu güruh, bu güruhun üyelerine asla "oyuncu" demem, diyemem.

Anlattığım güruhu güncel iki örnekle açıklayıym: Bulletstorm ve Crysis 2. Birisi, geçen ay piyasaya sürülen ve herhangi bir FPS oyunuyla kıyaslanmadan önce yapılmışının algılanması gereken bir oyun. Diğeriyse Türk oyuncuların ve dünyanın sabırsızlıkla beklediği, Crytek'in gözbebeği. Bulletstorm'un neden, hangi amaçla geliştirildiği konusunda kafa yormayanlar, oyuna birkaç ekran görüntüsü ve video gördükten sonra direkt sallamaya başladılar. Halbuki Bulletstorm, kendi tarzını yaratan ve oyuncuya tamamen eğlendirmeyi amaçlayan bir oyun. Eh, amacı anlamaya çalışmadıktan sonra atıp tutmak oyunculuk mudur? Ya Crysis

2 olayına ne demeli?

Oyunun piyasaya sürülmüşe bir aydan daha uzun bir süre varken beta versiyonu internete sızıyor, bu güruh oyunu sektörden indiriyor, bir oturuşturma bitiriyor ve sonrasında "Ben Crysis 2'yi bitirdim; oyun söyle de böyle..." gibi böbürlenme mesajlarıyla her yerde vizüelliyor. Bu mudur oyunculuk? Bir oyunun internete sızan beta versiyonunu anında bitirmek, bitirmiş olmak "iyi" oyuncu mu yaptı siz? Hayır ve asla da yapmayacak.

Bir dönem "fast food oyunculuk" konulu bir yazı yazmıştım ve belli bir oyuncu kitlesini tanımlamaya çalışmıştım. Bu sayfada anlattığım güruh, o zaman anlattığım kitleyle kesişen, birbirini kapsayan ve asla "gerçek oyuncu" olarak tanımlanamayacak bir grup bilgisayar kullanıcısından ibaret. [■ twitter.com/fisek](http://twitter.com/fisek)

I wanna Play a game be abi!





Monster® Extreme Sunucu ve İş İstasyonu Serisi

Dünyanın en hızlı ve en güçlü dizüstü bilgisayarları ile iş istasyonunuza yanınızda taşıyın

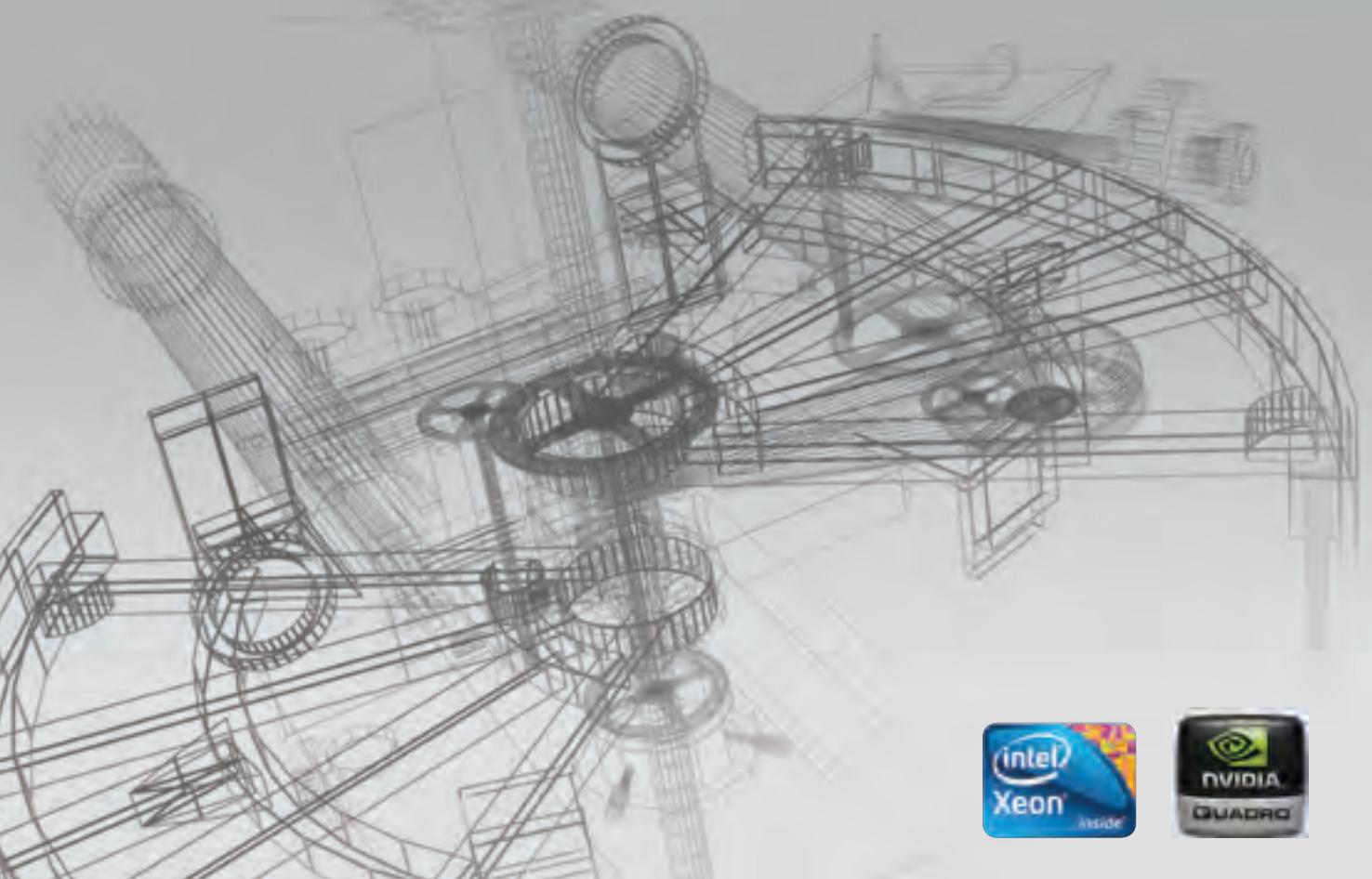
MONSTER® Extreme Sunucu ve İş İstasyonu Serisi, tam bir sunucu ve/veya iş istasyonu kalibreli bir bilgisayarın yeteneklerini sunabilen, tamamıyla geleneksel masaüstü tabanlı iş istasyonlarının yerini almak için tasarlanmış dünyanın en hızlı dizüstü bilgisayarları olarak üretilmiştir.

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.

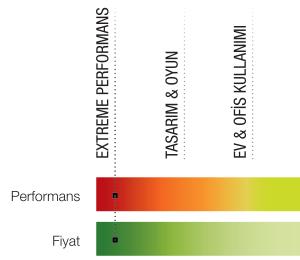


monster®
Powerful Technology

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 kullanılmıştır üretilmiştir. En doğru seçimi yapabilmek için fiyat/performans ölçüğünü inceleyin.

Monster® Extreme **X7200**

Ürün özelliklerini ihtiyaçlarınıza göre değiştirebilir, size özel bir notebook yaratabilirsiniz. Ayrintılı bilgi için lütfen www.monsternotebook.com.tr adresini ziyaret edin.
*İllâdaki notebook görsel ve anlatımın modellere göre farklılık gösterebilir.

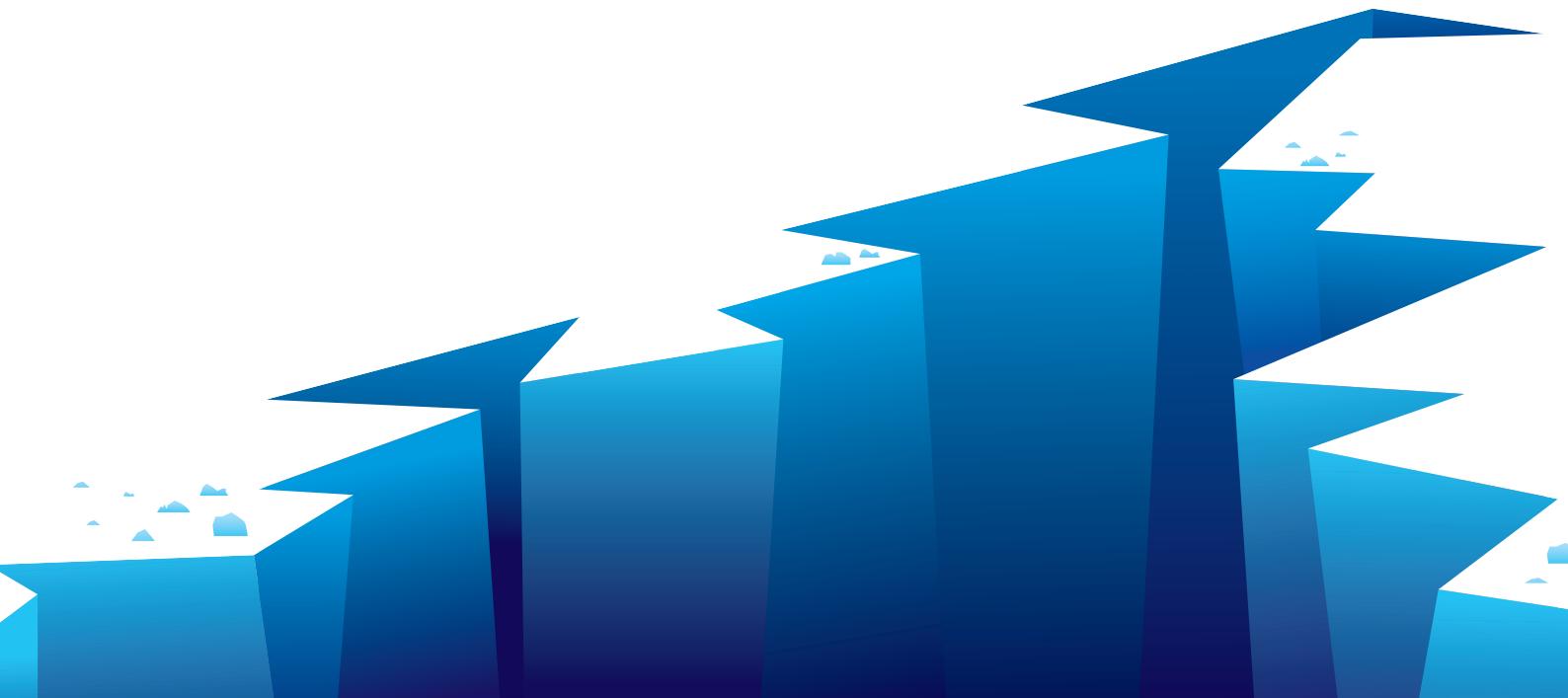
Monster®, Orijinal Windows® 7 Ultimate işletim sistemi yüklemektedir.



GELECEK AY YER YERİNDEN OYNAYACAK!

LEVEL 171

1 NİSAN'DA PIYASADA!



15 MÜTHİŞ HEDİYE

webadam işbirliği ile
internet hizmetleri

ÜCRETSİZ 1 YILLIK
Hosting & subdomain adı



www.chip.com.tr

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com

A collage of CHIP magazine covers and DVDs from March 2011. The central focus is the CHIP 15. Yaş Koleksiyon Sayısı cover, which features a red background with various software and game titles displayed. Other covers visible include DOGMA, PASSPORT, and various video game and application covers. The overall theme is technology and software reviews.

Mart sayısı bayilerde kaçırmayın!

DB



- * 400 - 4000 dpi ayarlanabilir sensör
- * 5 x 4,5 gr ağırlıklı ayarlanabilir ağırlık
- * Altın kaplama USB bağlantı sayesinde hızlı ve güvenilir veri aktarımı

- * 20Hz-20KHz Frekans aralığı
- * 3,5mm lik jack ve çevreli adaptör
- * Küçük boyutta mikrofon alıcısı
- * 3 farklı renk seçeneği
- * Deri taşıma çantası

- * 20Hz-20KHz Frekans aralığı
- * 100mW max. giriş
- * Kullanabilir kulaklık, 10 kademeli kafa bandı arası ve yastığı
- * Soğut taşıma çantası

- * 4 farklı kırmızı renk arası (kapalı / düşük / orta / yüksek)
- * 4 farklı oyun profili ile MMORPG, RTS veya FPS gibi farklı oyun tarzlarına ait 40 makro tuş arası
- * W/A/S/D veya Yukarı/Aşağı/Sağ/Sol tuşlarından hangisi kullanılaçsa fan o bölgedeki girişi takılabilimekte
- * Fanın kullanılmadığı zaman klavye üzerinde saklama yen

"Challenge is the game" sloganı, oyun oynarken oyuncuların yaşadıkları heyecan ve kazanma hırslarını en üst seviyeye taşımaları felsefesini vurgulamaktadır. Thermaltake' in ruhunu içinde barındıran, oyun oynamak konusunda saplantılı departmanı **Tt eSPORTS**, benzersiz ve büyülüleyici eSPORTS kültürü içerisinde dünyaya üzerindeki bütün oyuncuları bir araya getirmeyi amaçlamaktadır. **Tt eSPORTS** sadece oyunculara en üst seviyedeki oyuncu ekipmanları sağlamakla kalmayıp nihai başarıyı elde etme tutkusunu da destekleyen, rekabetçi, enerjik, güçlü, cesur ve akıllı bir mücadeleciidir.



VEKTRON ELEKTRONİK SAN. TİC. LTD. ŞTİ THERMALTAKE TÜRKİYE TEK DİSTRİBÜTÜRÜ

Merkez Mahallesi Bağlar Cad. Şehit Er Barbaros Yalçın
Sk. No:2/1 Kağıthane/ İSTANBUL
+90 212 295 05 44 info@vektron.com.tr
www.e-vektron.com